

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

„Vergleichende Analyse von herausfordernden
Spielsituationen im Rahmen der Vater-Kind-Bindung“

Verfasserin

Irene Weichhart

Angestrebter akademischer Grad

Magistra der Naturwissenschaft (Mag.rer.nat.)

Wien, im November 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 298

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Psychologie UniStG

Betreuerin:

Univ.-Prof. DDr. Lieselotte Ahnert

We do not quit playing because we grow old,
we grow old because we quit playing.

-Oliver Wendell Holmes

Danksagung

Ich bedanke mich aus tiefsten Herzen bei meinem Eltern dafür, dass sie es mir ermöglicht haben zu studieren, mich finanziell und persönlich in all meinen bisherigen Entscheidungen uneingeschränkt unterstützt und stellenweise getragen haben. Ich bedanke mich für jedes Buch meiner Kindheit, für jede Nachhilfestunde meiner Schulzeit und für jedes offene Ohr für meine Sorgen während meines Studiums, ohne die ich es nicht geschafft hätte dorthin zu kommen, wo ich mich heute befinde.

Weiter möchte ich mich bei meinem langjährigen Partner und Lebensgefährten Michael bedanken, der es wie kein anderer geschafft hat mich auf einer intellektuellen aber auch menschlichen Ebene herauszufordern, mich zu fördern und mich in langen und anregenden Diskussionen über mich selbst hinauswachsen lies. Ich möchte mich auch dafür bedanken, dass er gerade in den Stunden, in denen ich von Arbeit und Studium völlig überfordert daran dachte aufzugeben, für mich da war und immer wieder neu motiviert hat mich durchzubeißen, tief durchzuatmen und mein Leben neu zu organisieren. Außerdem möchte ich mich dafür bedanken, dass er gerade in den Zeiten von Prüfungen, Abgaben und Präsentationen, in denen ich meinen Fokus weg von unserem gemeinsamen Leben (vor allem der Hausarbeit) auf meine Bücher gerichtet habe, ein unglaubliches Maß an Geduld und Nachsicht aufbrachte.

Zuletzt möchte ich mich bei Lieselotte Ahnert und Nina Hammer bedanken. In diesem Projekt mitzuarbeiten und so viel auf professioneller, aber auch persönlicher Ebene zu lernen und zu erleben, war eine Erfahrung, die ich nicht missen möchte. Auch wäre ohne die anregenden Diskussionen und ihre fachliche Beratung und Betreuung diese Arbeit nicht möglich gewesen. Ganz besonders bedanke ich mich hier auch bei Lieselotte Ahnert, dass ich mich bei der Entwicklung der Herausfordernden Situationen erst im Forschungsseminar und später direkt bei CENOF kreativ einbringen durfte und dass meine Kreationen „Flotte Beere“, „Überraschungszoo“ und „Schlauchaufgabe“ tatsächlich Anklang fanden und letztendlich im Feld zum Einsatz kommen. Im Studium hat man nur selten die Möglichkeit wirklich kreativ und handwerklich zu arbeiten und ich hatte enormen Spaß bei der Entwicklung, der Fertigung und später beim Einsatz dieses Spielmaterials.

Vorwort

Die Daten der hier vorliegenden Arbeit wurden im Zuge des CENOF (The Central European Network on Fatherhood) Projektes an der Psychologischen Fakultät der Universität Wien erhoben, unter der Betreuung von Frau Univ.-Prof. DDr. Lieselotte Ahnert und der Co-Betreuung von Mag. Nina Ruiz ausgewertet und hier dargestellt.

Lieselotte Ahnert (Universität Wien), Ulrike Ehlert (Universität Zürich), Harald A. Euler (Universität Kassel), Petra Klumb (Universität Fribourg), Julius Kuhl (Universität Osnabrück) und Katja Nowacki (Hochschule Dortmund) gründeten CENOF im Sommer 2012 um Vaterschaft aus unterschiedlichsten Perspektiven zu betrachten. Seitdem arbeitet ein Team aus Evolutionspsychologen, Persönlichkeitspsychologen, Biopsychologen, Arbeitspsychologen, Entwicklungspsychologen, sowie Psychopathologen, an der Datenerhebung, -aufarbeitung und -auswertung. Im Zuge dessen wird auch Studenten und Studentinnen die Möglichkeit geboten, Erfahrungen in der Praxis zu sammeln und ihre Diplom- bzw. Masterarbeit thematisch einzubinden.

CENOF bearbeitet parallel sechs verschiedene Projekte mit unterschiedlichen Schwerpunkten. Die Daten der hier vorliegenden Arbeit wurden im Projekt III „Maximierte Vaterschaft: Einflüsse auf die Emotionsregulation und das Stressmanagement von vulnerablen Kleinkindern“ erhoben. Der Fokus dieses Projektes liegt auf den täglichen Herausforderungen des Kindes und deren Erziehungsbedingungen aufgrund unterschiedlicher genetischer Ausstattung. Im Fokus liegen die väterliche Fürsorge und Beziehungsqualität zum Kind. Außerdem wie diese das Kind bei der Entwicklung von Strategien zur Bewältigung von Herausforderungen und Stress, aber auch dessen Emotionsregulation unterstützen. Weitere wichtige Punkte sind das väterliche Investment, vor allem bei vulnerablen Kindern (z.B.: Frühgeborene) und die Identifikation der vom Vater ausgehenden Mechanismen der kindlichen Stressverarbeitung, die eine mangelnde Stressbewältigung des Kindes mildern.

Abstact (Deutsch)

Die Rolle des Vaters hat sich in den letzten Jahrzehnten von einem Brotverdiener und Versorger hin zu einem involvierten, sensitiven und einzigartigen Teil der Familie entwickelt. Der Vater nimmt aktiv am Leben des Kindes, sowohl in Pfllegetätigkeiten als auch als Spielpartner teil. CENOF (The Central European Network on Fatherhood) untersucht Vaterschaft aus unterschiedlichsten Perspektiven. Im Zuge dieses Projektes wurde das Verfahren der „Herausfordernden Situation“ (HFS) entwickelt, das aus vier Spielen besteht, zugeschnitten auf Kinder im Alter von 12 – 36 Monaten. Die hier vorliegende Arbeit betrachtet diese Spiele und die damit erfassten Qualitäten und Quantitäten näher und setzt sie auch in Bezug mit der Vater-Kind-Bindung und deren Komponenten. Dazu bedient sich die Analyse der Daten von $n = 36$ Vätern mit ihren Kindern mit einer Altersspanne von 12 – 32 Monaten. Die Ergebnisse zeigen, dass sich die Spiele in der Dauer der gemessenen Spielzeiten signifikant voneinander unterscheiden und die erfassten Qualitäten keine signifikanten Unterschiede zwischen den Spielen aufweisen. Die Vater-Kind-Bindung und drei der sechs vaterspezifischen Bindungskomponenten können durch die Qualitäten und Quantitäten der HFS vorhergesagt werden. Zuletzt werden Geschlechts- und Bindungsunterschiede in der Dauer und den Qualitäten der HFS untersucht. Für konnten keine signifikanten Unterschiede gefunden werden. Die HFS als Methode zeigt erste positive Ergebnisse bei der Vorhersage der Vater-Kind-Bindung und deren vaterspezifischen Komponenten, muss jedoch methodisch noch überarbeitet werden um die Resultate zu optimieren.

Abstract (English)

The role of fathers has changed from a mere breadwinner and provider to an involved, sensitive and unique part of the family. He acts as care provider as well as playmate for the child. CENOF (The Central European Network on Fatherhood) is researching fatherhood from many different perspectives. The “Herausfordernde Situation” (HFS; Challenging Game) as a method was developed in the course of this project and consists of four different games for children from 12 – 36 months of age. This paper is analysing these games with focus on measured qualities and quantities in context of the father-child-attachment and its components. The sample consists of $n = 36$ fathers and their children in the age of 12 – 32 months of age. Results show, that there are differences in the time measured for the HFS games but no significant differences in the qualities of the HFS. Based on the qualities and quantities of the HFS, the prediction of father-child-attachment and three of six father-specific components are significant. In a final step the differences of gender and attachment are analysed in context of actual playing time and the observed qualities. But no significant differences for either were found. HFS as method shows first positive results for predicting father-child-attachment and its components, but has to be methodically revised for an optimizing of the results.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	6
2. Theoretische Grundlagen.....	8
2.1. Bindungsbegriff	8
2.2. Vater-Kind-Bindung.....	9
2.3. Das Spiel	11
2.3.1. Spiel als Messmethode	11
2.3.2. Spielen(d) lernen und entwickeln	12
2.3.3. Spielen, wie die Affen.....	14
2.4. Exkurs Kooperation	16
2.5. Vater, Kind und Spiel.....	17
3. Forschungsfragen und Hypothesen	19
4. Untersuchungsdesign und Methodik	22
4.1. Die Stichprobe	22
4.2. Konzeption und Durchführung der Untersuchung	22
4.3. Methoden der Datenerhebung.....	23
4.3.1. Herausfordernde Situationen	24
4.3.2. AQS (Attachment Q-Sort).....	26
4.4. Methoden der Datenauswertung, Datenanalysestrategien	29
5. Ergebnisse.....	30
5.1. Voranalyse der Qualitäten der Herausfordernden Situation -spielintern und spielübergreifend	30
5.2. Voranalyse der Dauer und HFS Qualitäten gesamt.....	31
5.3. Differenzen der Quantitäten und Qualitäten der HFS	33
5.4. Prognose der Vater-Kind-Bindung und Komponenten	35

5.5.	Quantitative Differenzen des Geschlechts und der Bindung	39
5.6.	Qualitative Differenzen des Geschlechts und der Bindung	42
6.	Zusammenfassung und Diskussion der Ergebnisse	45
6.1.	Die Herausfordernde Situation als Untersuchungsinstrument	45
6.2.	Die Herausfordernde Situation und ihre prognostische Qualität bezüglich der Vater- Kind-Bindung	46
6.3.	Die Herausfordernde Situation, Geschlecht und Bindung	48
6.4.	Einschränkungen und Zukunft der Herausfordernden Situation	49
7.	Literaturverzeichnis	51
Anhang		57
A.	Tabellen	57
	Interkorrelationen HFS Qualitäten	57
	Unterschiede der Qualitäten der HFS.....	59
	Regressionsmodelle AQS Bindungskomponenten	60
B.	Diagramme	64
	Häufigkeitsverteilungen „Flotte Beere“ (FB)	64
	Häufigkeitsverteilungen „Schlauchaufgabe“ (SA)	66
	Häufigkeitsverteilungen „Rosinenbomber“ (RB).....	68
	Häufigkeitsverteilungen „Überraschungszoo“ (ÜZ)	70
C.	SPSS Syntax AIC.....	72
D.	Aufbau, Material und Instruktionen HFS.....	73
E.	HFS Skalenbeschreibung.....	76
F.	AQS-Beobachtungsprotokoll (Vater)	79
G.	AQS-Instruktion	87
H.	AQS-Komponentenstruktur: Vater	91
Lebenslauf		97

1. Einleitung

In der Entwicklungspsychologie ist seit Beginn der Bindungsforschung stets die Mutter-Kind-Dyade intensiv betrachtet und erforscht worden. Der im traditionellen Kernfamilienbund dritte Part, der Vater, wurde, wenn überhaupt, stets als ein etwas außenstehender Faktor behandelt. Um die Vater-Kind-Bindung unter heutigen Aspekten analysieren und beschreiben zu können, muss man zunächst einen Schritt zurück gehen und den Wandel betrachten, den die Rolle des Vaters in den letzten Jahrzehnten vollzogen hat.

Waren Euro-Amerikanische Väter zu Kolonialzeiten vor allem für die moralische Erziehung der Kinder, beispielsweise durch Bibelstudien, verantwortlich (Pleck & Pleck, 1997), änderte sich deren Rolle, zur Zeit der Industrialisierung in Amerika, hin zum Brotverdiener und Ernährer, der die finanzielle Versorgung seiner Familie sicher stellte. Bis heute hat sich seine Rolle noch einmal verändert, so stehen wir nun vor einem involvierten Vater, einem Spielgefährten (Lamb, 2010), der seinen Ressourcen entsprechend möglichst viel Zeit mit seinem Kind verbringt und sich auch in Pflegetätigkeiten einbringt. Mit dieser Entwicklung ist es nicht verwunderlich, dass die früher so stiefväterlich betrachtete Vater-Kind-Bindung immer mehr in das Forschungsinteresse der Wissenschaft dringt. In den letzten Jahren finden sich in der Entwicklungspsychologie, aber auch anderen Feldern wie Pädagogik oder auch Biologie, immer mehr Arbeiten, die den Vater als Individuum, aber auch und vor allem als aktiven Teil der Familien-Triade betrachten.

Diese Diplomarbeit folgt nun diesem Verlauf und beschäftigt sich eingehend mit der Vater-Kind-Bindung, genauer gesagt, dem explorativen, spielerischen Bereich dieser einzigartigen Beziehung. Als Basis dienen dazu das Konzept der Bindung einerseits und das des Spieles andererseits.

Zu diesem Zweck erfolgen zunächst eine kurze Definition des Bindungsbegriffes allgemein, sowie eine Beschreibung der speziellen Vater-Kind-Bindung, inklusive einer entwicklungspsychologischen Abgrenzung zur Mutter-Kind-Bindung. Anschließend folgt eine theoretische Einführung in das (Kinder-)Spiel, sowie dessen Bedeutung für die Entwicklung des Kindes und die theoretische Einbindung des Spiels als psychologische

Messmethode. Zum besseren Verständnis des Begriffs der Kooperation erfolgt an dieser Stelle ein kurzer thematischer Exkurs.

Anschließend folgt ein Auszug bisheriger Forschungsergebnisse zum Thema der Vater-Kind-Bindung unter Einbezug des Kinderspiels sowie sich daraus ergebende Forschungslücken, die anschließend in Forschungsfragen überführt und nach einer Beschreibung der Hypothesen, Stichprobe und Methode, statistisch analysiert werden.

Abschließend werden die dargestellten Ergebnisse und die sich dadurch ergebenden Interpretationen zusammenfassend vorgestellt und diskutiert.

2. Theoretische Grundlagen

2.1. Bindungsbegriff

Bevor näher auf die Vater-Kind-Bindung im Speziellen eingegangen wird, soll zunächst der Bindungsbegriff kurz erläutert und das Bindungskonzept beschrieben werden. Ahnert schreibt 2010 dazu folgendes:

„Bindung ist die Bezeichnung für eine enge emotionale Beziehung zwischen zwei Menschen. [...] Die primären (ersten/vorrangigen) Bindungen entstehen mit Bindungspersonen, zu denen das Baby den intensivsten Kontakt in den ersten Lebensmonaten hat.“ (Ahnert, 2010, S.43)

Damit eine sichere Bindung zustande kommen kann, müssen gewisse Bedingungen erfüllt werden. So muss das neugeborene Baby durch entsprechende Signale, wie Weinen, Brabbeln, Schreien oder auch Lächeln, seine Bedürfnisse mitteilen. Die Bezugsperson muss nun diese Signale erkennen und auf diese im Sinne der Bedürfnisbefriedigung reagieren. (Lohaus, Ball & Lißmann, 2010). Das bedeutet beispielsweise, dem Säugling Nahrung, körperliche Zuwendung und Nähe zukommen zu lassen, oder es zu beruhigen, weil es gerade Angst verspürt.

Bowlby beschreibt zwei gegensätzliche Systeme der Bindung, nämlich das Bindungssystem (*attachment system*), bei dem die Mutter als sichere Basis dient einerseits und das explorative System (*explorative system*) andererseits:

Bindung/Sichere Basis (*secure base*):

Aktiviert wird dieses System, wenn das Kind ängstlich, müde oder hungrig ist. In diesen Fällen sucht es die Nähe zu seiner primären Bindungsperson, welche in der westlichen Kultur in den meisten Fällen die Mutter ist. Diese beruhigt das Kind durch fröhliche Interaktionen, Berührungen oder Hochnehmen bzw. Kuscheln. Dies ist abhängig von der Stärke der Aktivierung, also je nachdem wie sehr sich das Kind beispielsweise ängstigt.

Exploration:

Das explorative System wird im Kind nur aktiviert, wenn das Kind die Bindungsperson entweder in der Nähe weiß oder ihren Aufenthaltsort kennt. Ist dies der Fall, wird es sich

immer weiter entfernen um zu spielen oder die Umgebung zu erkunden und bei Bedarf immer wieder zur sicheren Basis zurückkehren. Wichtig ist hier, dass die Bindungsperson auch bei der Exploration des Kindes zur Verfügung steht und sich den eventuell aufkommenden Bedürfnissen des Kindes widmen kann. (Bolby, 1976, Bowlby 2005).

Die Wichtigkeit der Mutter als sichere Basis wurde bereits seit Jahren im Kontext der Mutter-Kind-Bindung untersucht und beschrieben. Dieses Konzept der sicheren Basis, als Ausgangspunkt und Prädiktor für eine sichere Bindungsbeziehung, wurden später auch für den Vater übernommen und exploriert. Es stellte sich jedoch heraus, dass sich die Vater-Kind-Bindung komplizierter und anders gestaltet als ursprünglich angenommen und sich von der Mutter-Kind-Bindung unterscheidet. Der Vater wurde nicht mehr als Mutter 2.0, sondern als Mann mit einer eigenständigen Rolle in der Eltern-Kind-Triade betrachtet.

2.2. Vater-Kind-Bindung

Für die Entstehung einer sicheren Bindungsbeziehung muss die Bindungsperson sensitiv auf das Kind eingehen (Thompson, 2007). Wie bereits in Punkt 2.1. beschrieben, bedeutet dies, dass sich eine sichere Bindungsbeziehung nur dadurch entwickelt, dass die Bindungsperson auf die Signale und Bedürfnisse des Kindes (Weinen, Schreien, Brabbeln, Lächeln,...) in angemessener Weise reagiert. So werden die Handlungen der Bindungsperson für das Kind vorhersagbar und es lernt sich auf die Bedürfnisbefriedigung durch diese Person zu verlassen (Ainsworth, 2014; Thompson, 2007). Eine Bedingung, die auch der Vater erfüllt. Diesbezüglich schreiben Lamb und Lewis:

„Paternal responsiveness is a crucial factor, because infants form attachments to those who respond to their signals and needs, and whatever the factors shaping their behavior, most fathers are sufficiently responsive to their infants that attachments should form provided that a sufficient amount of father-infant interaction takes place.” (Lamb & Lewis, 2013).

Hat der Vater demnach die Möglichkeit mit seinem Kind ausreichend zu interagieren und erfüllt in diesem Zeitraum die Erwartungen und Bedürfnisse des Kindes, entwickelt sich zwischen ihnen eine sichere Bindungsbeziehung, genau wie zwischen Mutter und Kind. Nun wurde in der frühen Forschung vor allem die Position postuliert, dass zunächst die

Bindungsbeziehung zu einer ersten, oder primären, Bindungsperson entsteht und erst anschließend zu einer zweiten, sekundären Bindungsperson. Diese Rolle nimmt meist der Vater ein, kann jedoch je nach Familienkonstellation und Verfügbarkeit auch von älteren Geschwistern oder Großeltern übernommen werden. Diese sekundären Bezugspersonen können sich in ihrer Anzahl, aber auch in ihrer Identität im Laufe der Zeit verändern (Bowlby, 1982).

Lamb, Schaffner und Emerson fanden ein paar Jahre Später Evidenz dafür, dass sich die Bindungsbeziehung zu beiden Elternteilen, also Vater und Mutter, innerhalb der ersten zwei Lebensjahre relativ simultan und nicht sequenziell bildet (Lamb, 1977a, Schaffner & Emerson, 1964). In ihrer Untersuchung zeigte sich, dass gestresste Kinder im Alter 12 – 18 Monaten eher der Mutter zuwenden, während 8- und 21-monatige Kinder keine vergleichbaren Präferenzen zeigen (Lamb & Lewis, 2010). Beobachtet man Vater, Mutter und Kind daheim im natürlichen Umfeld, präferieren Kinder im freien Spiel sogar den Vater über der Mutter (Lamb, 1977b). Ist also das explorative System aktiviert wird der Vater zur wichtigsten Bezugsperson.

Für die aktuelle Forschung bedeutet dies, dass die von Bowlby 1979 beschriebene duale Natur der Bindungsbeziehung, heute mehr Gültigkeit hat denn je: „The main variable is the extend to which a child’s parents (a) provide him with a secure base and (b) encourage him to explore from it .” (Bolby, 1979, p.136) So zeigt sich die Wichtigkeit der Mutter als Bezugsperson und sichere Basis für das Kind in stressigen Situationen, wenn das Bindungssystem aktiviert ist (Grossmann, Grossmann, Fremmer-Bombik, Kindler, Scheurer-Englich und Zimmermann, 2002), während der Vater innerhalb des sensitiven und herausfordernden Spiels Sicherheit bietet, wenn das explorative System aktiviert ist (Grossmann et al., 2002, Leidy, Schofield, Parke, 2013) und das Kind neue Erfahrungen sammelt, nicht gestresst und ängstlich ist.

Für das Verständnis der Vater-Kind-Bindung bedeutet dies, dass der explorative Teil der Bindungsbeziehung genauer betrachtet und näher untersucht werden sollte. Hier scheint vor allem das Spiel, zwischen Vater und Kind als guter Ansatz zu dienen. Im Folgenden soll das Spiel allgemein, aber auch seine Implikationen für die Väterforschung in Bezug auf die Bindungsforschung erläutert werden.

2.3. Das Spiel

Der Duden beschreibt das Spiel als „Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, aus Freude an ihr selbst und an ihrem Resultat ausgeübt wird.“ (Duden, 2010). Verfolgt man die Geschichte des Spieles, entdeckt man prähistorische Spielzeuge bestehend aus Knochen, findet Hermes und die Erfindung der Würfel in der griechischen Mythologie, begegnet dem Mühle-Spiel im Mittelalter bis man es heute, in der Neuzeit als wissenschaftliches Instrument der Forschung antrifft.

2.3.1. Spiel als Messmethode

Bereits 1983 vermuteten Michael Lamb, Frodi, Hwang, & Frodi einen Zusammenhang zwischen dem gemeinsamen Spiel und der mentalen Repräsentation des Vaters im Kind. Die Verspieltheit und die Aktivität des Vaters im Spiel machen demnach den Vater präsenter für das Kind, was dafür spricht, dass nicht die tatsächliche Zeit, die der Vater mit dem Kind verbringt, sondern die Qualität der Interaktionen während der gemeinsam miteinander verbrachten Zeit wichtig für die Vater-Kind-Beziehung sind (Lamb, Frodi, Hwang, & Frodi, 1983).

Vergleicht man die Interaktion von Mutter und Kind mit der Vater und Kind erkennt man, dass Väter der westlichen Kultur den spielerischen Umgang mit dem Kind präferieren, während Mütter sich eher auf die Pflgetätigkeiten fokussieren (Lamb & Lewis, 2010). Dafür spricht auch, dass sich der Vater dann in das Leben des Kindes involviert, wenn die Möglichkeit zur spielerischen Interaktion und in weiterer Folge zur Exploration besteht (Lamb, 1997). An dieser Stelle sei jedoch erwähnt, dass diese „Spezialisierung“ des Vaters als Spielpartner nicht bedeutet, dass dies seine ausschließliche Funktion ist. Beide, Väter und Mütter verbringen viel Zeit sowohl in Pflgetätigkeiten als auch im Spiel mit dem Kind. Sie unterstützen das Kind bei der Exploration und passen sowohl ihr Gestik, Mimik und ihre Stimme den Bedürfnissen des Kindes an. Die erwähnte „Spezialisierung“ zeichnet sich vielmehr dadurch aus, dass der Vater prozentuell gesehen mehr Zeit mit dem Kind im Spiel verbringt (Lamb, 2010). In absoluten Zahlen verbringt er nicht mehr oder weniger Zeit als die Mutter spielend. Diese qualitative Aufteilung der Vater-Kind-Interaktionen führt dazu,

dass sich die Bindungsbeziehung zwischen Vater und Kind in großen Teilen im Spiel miteinander entwickelt (Grossmann et al., 2002).

Zwischen Müttern und Vätern unterscheidet sich jedoch nicht nur die prozentuell im Spiel verbrachte Zeit mit dem Kind, sondern auch der Umgang mit dem Kind während des Spielens. So tendieren Mütter dazu die Situation zu strukturieren und anzuleiten, während Väter das körperliche Spiel bevorzugen und ihre Kinder herausfordern (John, Halliburton, & Humphrey, 2013). Vor allem mit ihren Söhnen, aber auch mit ihren Töchtern scheinen Väter spielerisches Raufen und Balgen mehr als Mütter zu initiieren (Paquette & Dumont, 2013). Oder anders ausgedrückt: Väter spielen anders.

Sind spielbasierte Verfahren zur Erforschung des Spieles und des Spielverhaltens selbst bereits gut etabliert, so finden sich zur Betrachtung der Vater-Kind-Bindung kaum Arbeiten, die sich der einzigartigen Dynamik bedienen. Ein Bereich in dem das Spiel bereits seit Jahrzehnten als Informationsquelle herangezogen wird, ist die Entwicklung des Kindes.

2.3.2. Spielen(d) lernen und entwickeln

Mit nichts in seinem Leben verbringt ein Kind so viel Zeit wie mit dem Spielen. Aus jeder Tätigkeit, jeder Handlung wird ein Spiel gestaltet. Zunächst exploriert das Kind in spielerischer Art seine Umgebung, führt Gegenstände an den Mund, schüttelt sie, betrachtet sie und lernt so die ihn umgebenden Dinge kennen. Mit der Zeit werden diese Spiele immer komplexer, bis das Kind sogar Regelspiele und Rollenspiele beherrscht. Währenddessen vollziehen sich, vom Kind nicht aktiv wahrgenommen, grundlegende Lernprozesse, die flexibel und offen auf die sich immer weiter verändernde Umwelt reagieren (Hartmann, 2005). Das Spiel wird dadurch im weitesten Sinne zum Mittel der kindlichen Entwicklung (Mogel, 1991). Die Wichtigkeit dieses kindlichen Spiels für die Entwicklung und das Lernen des Kindes wurde schon sehr früh erkannt. So nannte bereits Karl Groos 1899 in seinem Werk „Die Spiele der Menschen“ das Spiel in Bezug auf seine Funktion zur Übung für das Leben, bei der motorische, psychische und sensorische Fertigkeiten geübt würden um sie später nutzen zu können (Groos, 1899). Das kindliche Spiel dient daher in erster Linie nicht einem Lustgewinn, sondern als Erkenntnisprozess. Dabei sind dem Kind die Motive

dieser Spieltätigkeit nicht unmittelbar bewusst, was das Spiel maßgeblich von der Arbeit unterscheidet (Wygotsky, 1933).

Auch spätere Beschreibungen des Spiels, vor allem des Kinderspiels betonen immer wieder seine Lernfunktion. Dieses Lernen findet nicht nur in Bezug auf das tatsächliche Üben einzelner, motorischer, sensorischer oder motorischer Fertigkeiten statt, es kann viel mehr als eigentliche Grundform der Auseinandersetzung des Säuglings und später des Kindes mit sich selbst und mit der Umwelt gesehen werden (Nickel, 1977). Je nachdem, wie weit das Kind entwickelt ist, wie ausgeprägt seine Fertigkeiten sind und wie geübt es im Umgang mit seiner Umgebung ist, wird das Kind anders und mit anderem Fokus spielen. Ein Säugling wird beispielsweise einen Block in die Hand nehmen und ihn zum Mund führen um ihn so zu erkunden. Ein Kind von 22 Monaten wird denselben Block nehmen und ihn zusammen mit anderen in einem Turm verbauen. Durch die Beobachtung der kindlichen Fertigkeiten im Spiel lassen sich demnach auch Rückschlüsse auf dessen soziale, sprachliche, motorische und kognitive Entwicklung ziehen. Ein Prinzip, dessen sich Jean Piaget bei seiner Erforschung der Entwicklungsstadien des Kindes bediente, wobei er bei seinen Recherchen die tatsächlichen Fähigkeiten des Kindes sogar noch unterschätzt hat.

Auch heute bedient man sich in der Entwicklungsdiagnostik einerseits dem Hang des Kindes zum Spiel und andererseits der Tatsache, dass man anhand der Fertigkeiten des Kindes im Spiel auf den Entwicklungsstand in Bezug auf sein Alter schließen kann. Das Spiel dient als „Spiegel“ der kindlichen Entwicklung (Largo & Benz, 2003). So wird ein Kind von 9 bis 10 Monaten einen Gegenstand suchen, wenn dieser vom Tisch fällt, während es mit 19 Monaten bereits dazu in der Lage ist einen zunächst versteckten und anschließend bewegten Gegenstand zu finden (Bayley, 2006). Eine außerordentliche Entwicklung in nur 9 Monaten. Es werden also sogenannte spielbasierte Verfahren zur Entwicklungsdiagnostik herangezogen.

Für den Einsatz dieser Verfahren, aber auch allgemein beim professionellen (und privaten) spielerischen Umgang mit dem Kind, darf man die wichtigste Regel des Spieles nicht vergessen: Für das Kind bleibt es nur ein Spiel, wenn es Spaß dabei hat, verliert es diesen und wird zur Zusammenarbeit gezwungen, wird es zur Arbeit und zwar für das Kind und den Testleiter. Im Sinne dieses „Spaßgesetzes“ möchte sich die Verfasserin dieser Arbeit

für den etwas unkonventionellen Titel des nächsten Abschnittes entschuldigen. Aber, frei nach Roberto Blanco „Ein bisschen Spaß muss sein.“.

2.3.3. Spielen, wie die Affen

Das Konzept des Spiels ist nicht nur zeit- und kulturübergreifend, sondern auch artübergreifend verbreitet. So findet sich „rough and tumble play“ (RTP) nicht nur bei den Menschen und unseren nächsten Verwandten, den Primaten, sondern auch bei anderen Säugetieren mit sozialen Strukturen wie Mäusen, aber auch bei den mit uns nicht verwandten Vögeln (Panksepp, 1998, nach Paquette & Dumont, 2013). RTP bezeichnet hier Verhaltensweisen, die außerhalb des spielerischen Kontext aggressiv anmuten würden, beispielsweise das spielerische Wrestling miteinander, Ringen, Treten oder ähnliche körperbetonte Tätigkeiten (Pellegrini & Smith, 1998). Dieser Tatsache folgend, kann Spiel als biologisches, artübergreifendes und angeborenes Verhaltensprogramm gesehen werden, das dem Erwerb neuer Fertigkeiten dient. Dafür spricht auch, dass sich Spielverhalten bei allen Tierarten in sehr frühen Entwicklungsstadien, wenn man so will, in ihrer „Kindheit“, findet. Papousek geht noch einen Schritt weiter und schließt daraus, dass es sich bei diesem Spielverhalten gar nicht um ein im engeren Sinne soziales Phänomen handelt, sondern, dass das Spiel, besser gesagt, das Spielen in seinen Grundzügen genetisch determiniert wird (Papousek, 2003).

Primaten kennen, wie die Menschen auch, eine Fülle an verschiedenen Spielen, die sich in soziale und nicht soziale Spiele unterteilen lassen. Ähnlich wie beim menschlichen Säugling dienen nicht soziale Spiele (Objektspiele) dem Erlernen von motorischen Fähigkeiten, die durch das Hantieren mit Gegenständen erlernt werden. Soziale Spiele, wie RTP, Fangen oder eine abgewandte Form des „Peek-a-boo“ (Kerry Lewis, 2010) dienen dem Primaten zum Erlernen der sozialen Strukturen in der Gruppe, zu denen auch kooperatives Verhalten gehört (Montgomery, 2014). Auch der neuzeitliche Mensch bedient sich neben dem RTP aus einem vielseitigen Repertoire aus sozialen Spielen, die je nach Entwicklung und später persönlichem Geschmack, mehr oder weniger komplex gestaltet sind. Ähnlich wie beim Primaten dienen die diese unterschiedlichen Arten von Spielen dem Erlernen sozialer, aber auch nicht sozialer Fertigkeiten.

Die hier vorliegende Arbeit beschränkt sich auf die Darstellung von vier unterschiedlichen Spieltypen, die für den späteren empirischen Teil wesentlich sind und sowohl in der Kinderkrippe als auch im Kindergarten praktische Verwendung finden:

Bewegungsspiele:

Diese Art des Spieles befriedigt den natürlichen Bewegungsdrang des Kindes. Es dient vor allem der Entwicklung der körperlichen Fähigkeiten wie beispielsweise des Gleichgewichts, oder der Orientierung im Raum. Je nach Art des Spiels werden auch psychosoziale Fähigkeiten wie Vertrauen oder auch Selbsteinschätzung geübt. Zu den Bewegungsspielen gehören einfache Spiele wie Balancieren oder Klettern, oder komplexere Spiele wie Fangen oder „Donner-Wetter-Blitz“.

Sprachspiele oder Benennungsspiele:

Diese gehören zu den didaktischen Spielen, also jenen, die eine bestimmte Fähigkeit üben. Diese Art des Spieles fordern die Sprache allgemein oder einzelne Aspekte wie den Wortschatz des Kindes. Ein in Kindergärten gerne verwendetes Spiel wäre das „Was ist im Sack“, bei dem Kinder Gegenstände benennen müssen, die sie zuvor blind ertasten, oder Reim- und Fingerspiele. Auch das gemeinsame benennen von Figuren, Tieren und Gegenständen in einem Bilderbuch kann dazu gezählt werden.

Versteckspiele und Suchspiele:

Hier besteht die Aufgabe darin, versteckte Gegenstände, aber auch Personen zu finden. Vor allem sehr junge Kinder finden großen Gefallen an einfachen Spielen wie „Peek-a-Boo“ oder auch „Wo ist die/der ...“, bei dem das Gesicht hinter einem Tuch versteckt wird und man zum Erstaunen des Kindes wieder zum Vorschein kommt. In späteren Jahren werden die Spiele immer komplexer wie „Verstecken“, „Blinde Kuh“ oder „Wo ist Bello“.

Kooperationsspiele:

Diese Art des Spiels zeichnet sich dadurch aus, dass nie gegen einen Mitspieler, sondern immer miteinander gespielt wird. Hier werden vor allem soziale Lernprozesse vollzogen (Hartmann, 2005). Die Spiele dieser Kategorie sind sehr vielfältig, wie der Luftballontanz, einen Ball auf einem Tuch springen lassen, oder auch herausfordernde Spiele wie die Doppelrolle, bei der zwei Kinder zusammen einen Purzelbaum schlagen müssen.

Zum besseren Verständnis des Begriffs der Kooperation wird im Folgenden das Konzept als kurzer Exkurs genauer beschrieben.

2.4. Exkurs Kooperation

“Gemeinsame Intentionalität [ist] die Fähigkeit, mit anderen in kooperativen Unternehmungen gemeinsame Absichten zu verfolgen und Verpflichtungen einzugehen.“ (Tomasello, 2010, S.11)

Kooperatives Verhalten, oder die Fähigkeit mit anderen gemeinsame Absichten zu verfolgen und Verpflichtungen einzugehen ist etwas, das allen Menschen und auch einigen Primaten eigen ist. Die bisherigen langjährigen Forschungsergebnisse von Tomasello, Warneken und Kollegen lassen vermuten, dass dieses in unserer Gesellschaft überlebenswichtige Verhalten angeboren ist und im Laufe des Lebens von der Umwelt beeinflusst wird (Tomasello, 2010).

So zeigen schon Kinder mit einem Alter von nur 14 Monaten altruistische Verhaltensweisen, wie das Aufheben eines Stiftes, wenn man diesen nicht selbst aufheben kann (Warneken & Tomasello, 2007). Hierbei helfen Kinder ohne eine Belohnung zu erwarten, oder auf Ansporn durch die Eltern angewiesen zu sein. Dieser hat keinen Einfluss auf die Hilfsbereitschaft und eine Belohnung kann die Hilfsbereitschaft sogar gänzlich untergraben (Warneken & Tomasello., 2008).

Auch die Wichtigkeit eines Partners, zur Ausführung von auf ein gemeinsames Ziel ausgerichteten Tätigkeiten, ist Kindern schon sehr früh bewusst. So zeigen sie bei Unterbrechung einer kooperativen Aufgabe sehr schnell Versuche den Partner wieder zu reaktivieren. Das bedeutet, dass Kinder bereits mit 14 Monaten ein Verständnis darüber erlangt haben, dass ihre eigene Tätigkeit, ihr eigenes Spiel, von jener eines Partners abhängig ist (Warneken & Tomasello, 2006, Warneken & Tomasello, 2007).

Für die in dieser Untersuchung verwendete Herausforderung bedeutet dies, dass das Spielmaterial durch Vater und Kind manipuliert wird und dies nur durch die Beteiligung beider Partner zu dem gewünschten Ergebnis führt. Aufgrund der Beschaffenheit des Materials der Herausfordernden Situation „Schlauchaufgabe“, wäre es dem Vater zwar möglich die Aufgabe alleine zu lösen, einem Kind von 12 – 36 Monaten jedoch nicht.

Es folgt eine Darstellung bisheriger Forschungsergebnisse zum Thema der Vater-Kind-Bindung und angrenzenden Gebieten unter Einbezug des Kinderspiels. Aus diesen Ergebnissen sollen darauf folgend die Forschungsfragen und Hypothesen für den empirischen Teil der hier vorliegenden Arbeit abgeleitet werden.

2.5. Vater, Kind und Spiel

Wie bereits eingangs in Punkt 2.3.1. beschrieben unterscheidet nicht nur die prozentuell im Spiel verbrachte Zeit mit dem Kind, sondern auch der Umgang mit dem Kind während des Spielens. Neben dem Elternteil, welches das Spiel initiiert, gibt es noch einige andere Faktoren, die das Spiel, das Kind und den Vater in ihrer Triade beeinflussen und auszeichnen.

So hat das Geschlecht des Kindes einen wichtigen Einfluss auf das Spiel. Väter initiieren RTP sowohl mit ihren Töchtern als auch mit ihren Söhnen. Die Aktivierung des Kleinkindes während des Spiels verschiebt sich jedoch zugunsten der Söhne (Paquette & Dumont, 2013). Auch das Spiel selbst, bzw. die Auswahl des Spieles unterscheidet sich zwischen Söhnen und Töchtern. Väter (aber auch Mütter) neigen dazu mit Burschen eher physische Spiele wie Kitzeln, Laufen oder Ballspiele zu spielen. Mit Mädchen werden bevorzugt Spiele mit Symbolcharakter gespielt, beispielsweise Rollenspiele oder das neu Benennen und Benützen von Gegenständen (Lindsey & Mize, 2001).

Im Spiel mit dem Kind, aber auch in anderen Settings, ermutigen Väter ihre Kinder oft dazu soziale und physische Risiken einzugehen. Sie regen ihre Söhne und Töchter dazu an immer weiter zu explorieren, während sie dabei die Kontrolle nicht vollständig abgeben. Sie beobachten und überwachen ihre Kinder um nötigenfalls eingreifen zu können (zum Beispiel um zu helfen) oder gegebenenfalls zu disziplinieren und vermitteln ihnen so Sicherheit (Paquette & Dumont, 2013)

Auch die Vater-Kind-Bindung und das Spielverhalten von Vater und Kind beeinflussen sich wechselseitig. Väter, welche die Bindungsbeziehung wertschätzen zeigen sich im Umgang mit ihrem Kind im Kleinkindalter und im Alter von 6 Jahren sensativer während des Spiels. Sie stimmen die Herausforderungen beim Spielen auf das Kind ab und unterstützen es dabei. Dieses sensitive Spielverhalten zeigt sich über Jahre stabil, was ein Indikator dafür ist, dass

die Vater-Kind-Bindung eine Stabilität ähnlich, oder sogar gleich der Mutter-Kind-Bindung aufweist. So kann anhand der Sensitivität des Vaters im Spiel mit dem Kind im Kleinkindalter, die Bindungsbeziehung von Vater und dem Kind im Alter von 10 und 16 Jahren vorausgesagt werden (Grossman et al., 2002).

Sind Vater und Kind sicher gebunden, lässt der Vater sein Kind freier spielen, vorausgesetzt, dass es zufrieden ist und sich konzentriert zeigt. Treffen diese Bedingungen nicht (mehr) zu, greift der Vater explorationsunterstützend ein (Grossman, Scheuerer-Englisch, & Loher, 1991). Das bedeutet, dass er versucht die Exploration aufrecht zu erhalten, bevor das gegenteilige Bindungssystem (siehe „sichere Basis“ in Punkt 2.1.) aktiviert wird. Neben der Sensitivität des Vaters hat die Bindung auch einen Einfluss auf das Spielverhalten des Kindes selbst. So zeigen sicher gebundene Kinder ein höheres Level an Spielkompetenz als unsicher gebundene Kinder. Kazura erklärt dies dadurch, dass sicher gebundene Kinder zuversichtlich sind und der Beziehung zum Vater vertrauen. Aus diesem Grund explorieren sie bis an die Grenzen ihrer Möglichkeiten (Kazura, 2000).

Die Sensitivität des Vaters hat nicht nur einen Einfluss auf die Vater-Kind-Bindung, die positive Aufmerksamkeit und kognitive Stimulation im Spiel wirkt sich auch positiv auf den kindlichen Sprachschatz und seine kognitive Fähigkeiten aus (Tamis-LeMonda et al., 2004). Die Qualität, oder die Kultur des Umganges mit dem Kind im Spiel scheint von großer Bedeutung für viele Aspekte seiner Entwicklung und Bindung zu sein. Dafür spricht auch, dass eine gute Qualität im RTP mit dem Vater, sich als protektiver Faktor bezüglich Verhaltensproblemen (Berichtet durch Vater, Mutter und Peers) des Kindes zeigt (Fletcher, StGeorge & Freeman, 2013).

Es folgt die Darstellung und Beschreibung der sich aus dem Theoretischen Teil dieser Arbeit ableitenden Fragestellung sowie die Aufzählung der Hypothesen, welche im empirischen Teil untersucht werden sollen.

3. Forschungsfragen und Hypothesen

Die vorliegende Arbeit widmet sich eingehend dem Spiel, genauer gesagt, den neu entwickelten herausfordernden Spielsituationen in Bezug auf die Vater-Kind-Bindung. Da die Spielsituationen im Zuge des CENOF-Projektes erstmalig zum Einsatz kamen, handelt es sich um eine explorative Herangehensweise zum Zwecke der Analyse dieser neuen Messmethode und der erfassten väterlichen Spielqualitäten. Die hier vorliegende Arbeit setzt sich zu diesem Zweck einerseits mit den Qualitäten aber auch Quantitäten der HFS Spiele und andererseits mit der Vater-Kind-Bindung und deren vaterspezifischen Komponenten, auseinander.

Von Vätern werden körperliche, herausfordernde Spiele, wie das RTP bevorzugt mit ihren Kindern gespielt. Die erste Fragestellung (FST I) beschäftigt sich näher damit und untersucht, ob diese Präferenz weitergehend dazu führt, dass diese Spiele auch länger gespielt werden und ob sich die Spielqualitäten in den unterschiedlichen Spielen ebenfalls voneinander unterscheiden:

FST I: Unterscheiden sich die Spiele der Herausfordernden Situation nach Dauer und Qualität?

H1: Die gemessene Spieldauer unterscheidet sich in den Spielen „Flotte Beere“, „Rosinenbomber“, „Schlauchaufgabe“ und „Überraschungszoo“

H2: Die Spiele „Flotte Beere“, „Rosinenbomber“, Schlauchaufgabe und „Überraschungszoo“ unterscheiden sich in den Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“

Die Bindungsbeziehung von Vater und Kind hat einen Einfluss auf das Spielverhalten. So zeigen Väter, die die Bindung zu ihrem Kind wertschätzen einen sensitiveren Umgang mit dem Kind im Spiel. Gleichzeitig spielen sicher gebundene Kinder freier und innovativer. Die zweite Fragestellung (FST II) setzt sich nun damit auseinander, ob sich die Bindungsqualität aufgrund der Spielqualitäten der unterschiedlichen Spiele vorhersagen lässt und ob die gemessene Spieldauer auch zur Prognose herangezogen werden kann. Ziel ist es ein Modell zu finden, das die mit dem AQS gemessenen Bindungswerte vorhersagen

kann. Gleichzeitig werden auch die einzelnen Bindungskomponenten betrachtet und analysiert, inwieweit sich diese Einzelkomponenten anhand der gemessenen Qualitäten voraussagen lassen:

FST II: Inwieweit lassen sich die Vater-Kind-Bindung und deren Komponenten durch die Qualitäten und Quantitäten der Spiele der HFS voraussagen?

H1: Der globale Bindungswert lässt sich durch die Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ sowie die Dauer der Flotten Beere, „Schlauchaufgabe“, des „Rosinenbombers“ und „Überraschungszoo“ voraussagen

H2: Die Bindungskomponente *searching for proximity* lässt sich durch die Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ sowie die Dauer der Flotten Beere, „Schlauchaufgabe“, des „Rosinenbombers“ und „Überraschungszoo“ voraussagen

H3: Die Bindungskomponente *enjoying physical contact* lässt sich durch die Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ sowie die Dauer der Flotten Beere, „Schlauchaufgabe“, des „Rosinenbombers“ und „Überraschungszoo“ voraussagen

H4: Die Bindungskomponente *socializing with others* lässt sich durch die Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ sowie die Dauer der Flotten Beere, „Schlauchaufgabe“, des „Rosinenbombers“ und „Überraschungszoo“ voraussagen

H5: Die Bindungskomponente *struggling with emotions* lässt sich durch die Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ sowie die Dauer der Flotten Beere, „Schlauchaufgabe“, des „Rosinenbombers“ und „Überraschungszoo“ voraussagen

H6: Die Bindungskomponente *sharing and obeying* lässt sich durch die Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ sowie die Dauer der Flotten Beere, „Schlauchaufgabe“, des „Rosinenbombers“ und „Überraschungszoo“ voraussagen

H7: Die Bindungskomponente *maintaining exploration* lässt sich durch die Qualitäten „*familiarity*“, „*calibration*“, „*adjustment*“ und „*activation*“ sowie die Dauer der *Flotten Beere*, „*Schlauchaufgabe*“, des „*Rosinenbombers*“ und „*Überraschungszoo*“ voraussagen

Neben der Bindung und der Art des Spieles hat auch das Geschlecht des Kindes einen Einfluss auf das Spiel. So aktivieren Väter ihre Söhne mehr als ihr Töchter und spielen mit ihren Söhnen eher körperbetonte Spiele, während sie bei ihren Töchtern eher Symbolspiele bevorzugen. Die Fragestellungen III und IV betrachten nun, ob sich bei den herausfordernden Spielen, die vorgegeben wurden Geschlechtsunterschiede feststellen lassen. So werden einerseits die Spieldauer (FST III) und andererseits die Spielqualitäten (FST IV) andererseits dahingehend betrachten ob sich Geschlechts- und Bindungsdifferenzen feststellen lassen:

FST III: Gibt es Geschlechts- und Bindungsdifferenzen in der Dauer der Herausfordernden Situation?

H1: Es gibt Geschlechts und Bindungsdifferenzen in der Dauer der Spiele „*Flotte Beere*“, „*Schlauchaufgabe*“, „*Rosinenbomber*“ und „*Überraschungszoo*“ der Herausfordernden Situation.

FST IV: Gibt es Geschlechts- und Bindungsdifferenzen in der Qualität der Herausfordernden Situation?

H1: Es gibt Geschlechts und Bindungsdifferenzen in den Qualitäten „*Familiarity*“, „*Calibration*“, „*Adjustment*“ und „*Activation*“ der Herausfordernden Situation.

4. Untersuchungsdesign und Methodik

4.1. Die Stichprobe

Die Daten der vorliegenden Arbeit wurden im Rahmen des CENOF-Projektes III erfasst. Der Fokus dieses Projektes liegt auf den Einflüssen der väterlichen Fürsorge und der Beziehungsqualität zum Kind, auf den Strategien des Kindes zum Umgang mit Stress und Herausforderungen, sowie auf deren interner Emotionsregulation.

Es wurden 36 Väter im Alter von 22 bis 50 Jahren ($M = 37.58$, $SD = 6.45$) zusammen mit ihren reifgeborenen Kindern ($m = 15$, $w = 21$) im Alter von 12 bis 33 Monaten ($M = 19.22$, $SD = 5.85$) aus Wien und Niederösterreich untersucht. Von diesen waren 25 sicher gebunden ($m = 10$, $w = 15$) und 11 unsicher gebunden ($m = 4$, $w = 6$).

Alle untersuchten Väter befanden sich zum Zeitpunkt der Untersuchung in einer festen Partnerschaft und lebten zum Untersuchungszeitpunkt mit dem Projektkind in einem gemeinsamen Haushalt. Von den 36 Vätern befanden sich 8.3% aktuell in Karenz oder Elternzeit und 91.7% waren berufstätig. Als höchste abgeschlossene Ausbildung gaben 55.6% einen Studienabschluss, 33.3% die Matura, 3% eine Berufsausbildung und 2.8% einen Pflichtschulabschluss an.

4.2. Konzeption und Durchführung der Untersuchung

Die Datenerhebung des CENOF-Projekt III fand in Wien und Niederösterreich statt. Die Rekrutierung der Versuchspersonen, die Vorbereitung des Untersuchungsmaterials, sowie die Datenaufarbeitung fand zentralisiert an der Universität Wien durch das Team um Frau Univ.-Prof. DDr. Ahnert am Institut für Entwicklungspsychologie statt.

Die Erhebung der für diese Arbeit relevanten Daten begann mit März 2013 und endete mit Mai 2015, wobei die Datenaufarbeitung bis Juni 2015 stattfand.

In der Regel wurden die Projektfamilien von jeweils zwei studentischen Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen zu drei bis vier Terminen zu Hause besucht. Jeder Familie wurde ein Verantwortlicher oder eine Verantwortliche zugewiesen, der oder die zu allen vereinbarten Terminen anwesend sein sollte und für die Terminkoordination und eventuellen Rückfragen

verantwortlich war. Im Zuge dieser Termine wurde ein enges Programm bestehend aus Interviews und Fragebögen für Vater und Mutter, einem Entwicklungstest, sowie einer mehrstündigen Beobachtung einmal der Vater-Kind- und zu einem anderen Zeitpunkt der Mutter-Kind-Dyade und verschiedener zu videografierenden Spielsituationen mit Vater und Kind, durchgeführt. Abschließend wurden beide Elternteile sowie das Projektkind an die Universität Wien für eine finale Untersuchung eingeladen.

Nach Auswertung der vorliegenden Daten wurde durch den hauptverantwortlichen Studenten oder die hauptverantwortliche Studentin ein zusätzlicher Termin mit den Eltern vereinbart, bei dem die Ergebnisse in Form einer Rückmeldung besprochen wurden und eventuell aufkommende Fragen noch beantwortet werden konnten.

Die genaue Beschreibung der für diese Arbeit relevanten Untersuchungsmethoden, sowie eine Begründung der entstandenen Auswahl, werden im folgenden Abschnitt ausführlich erläutert.

4.3. Methoden der Datenerhebung

Mit den für das Projekt rekrutierten Familien wurden mehrere Termine separat mit Vater und Mutter vereinbart. Dabei wurde darauf geachtet, dass die Tage zeitlich nahe beieinander lagen, wobei bei einer Dauer von zwei bis maximal vier Stunden pro Einheit auf die zeitlichen Ressourcen der Familien geachtet werden musste. Zu jedem Termin wurde ein fixes Set an Materialien mitgebracht, das entweder mit Vater oder Mutter, oder beiden durchgeführt wurde. Dieses Material bestand aus: Fragebögen, die von jedem Elternteil separat und je nach Inhalt direkt vor Ort oder bis zum nächsten Besuch auszufüllen waren; Den Bayley-Entwicklungsaufgaben, die dem Kind unter Beisein einer Bezugsperson vorgegeben wurden; Mehreren Interviews für Vater und/oder Mutter, die direkt vor Ort durchgeführt wurden; Der Vorgabe einer App zur Zeiterfassung des Vaters über den Zeitraum einer Woche; Mehreren spielerisch gestalteten Aufgaben zur Erhebung verschiedener psychologischer Konstrukte, die per Video aufgenommen wurden; sowie zuletzt die Verhaltensbeobachtung mit Vater und Mutter zu zwei getrennten Zeitpunkten im häuslichen Umfeld mittels des „Attachment Q-Sorts“ und zuletzt die zu videografierenden „Herausfordernden [Spiel]Situationen“. Aufgrund ihrer Relevanz für die vorliegende Arbeit

sollen die zwei letztgenannten Methoden, der „Attachment Q-Sort“ sowie die „Herausfordernden Situationen“ im Folgenden genauer erläutert und ihre Auswahl begründet werden.

4.3.1. Herausfordernde Situationen

Die Spielsituationen der Herausfordernden Situation wurden im Zuge der Lehrveranstaltung Forschungspraktikum II unter der Leitung von Frau Univ.-Prof. DDr. Lieselotte Ahnert durch Studenten und Studentinnen entwickelt und gefertigt. Als Basis dafür diente eine theoretische Recherche der kindlichen Entwicklung und der damit einhergehenden Spielmöglichkeiten des Kindes, sowie einer Erhebung der kindlichen Vorlieben durch Eltern-Befragungen, einerseits für Kinder von 12-36 Monaten und andererseits für Kinder von 36-42 Monaten. Aufgrund dieser Daten wurde ein primäres Set an Spielen zusammengestellt, wobei einige Prototypen erst gefertigt werden mussten. Die Spiele wurden in einem Feldversuch getestet und evaluiert und im Sommer 2014 durch interne und externe Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen des entwicklungspsychologischen Bereichs der Universität Wien überarbeitet. Die Datenerhebung mithilfe des finalen Sets für 12-36 Monate alte Kinder startete im Sommer 2014 durch Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen des CENOF-Projektes in Wien und Niederösterreich.

Der Vater erhält eine kurze mündliche sowie schriftliche Instruktion über den Spielablauf (Siehe Anhang D), wobei ihm die genaue Gestaltung der Situation frei gestellt bleibt und der gemeinsame Spaß am Spiel betont wird. Das aus vier unterschiedlichen Spielen bestehende Set wird alternierend vorgegeben, sodass Reihenfolgeeffekte ausgeschlossen werden können.

Es folgt eine Videoaufzeichnung über je in etwa 5 bis 10 Minuten pro Situation und die anschließende Auswertung des entstandenen Materials durch zwei unabhängige Personen anhand der durch Ruiz, Supper und Ahnert entwickelten vier fünfstufiger Skalen: „Familiarity“ (Vertrautheit), „calibration“ (Handlungsabstimmung), „adjustment“ (Strukturierung/Anpassung) und „activation“ (Aktivierung des Kindes) (Ruiz, Supper & Ahnert, in prep). Für die genaue Skalenbeschreibung siehe Anhang E. Alle an der

Auswertung beteiligten Personen wurden im Zuge einer Lehrveranstaltung an der Universität Wien durch Mitarbeiter des Projekt III (CENOF) eingehend geschult.

Für die Probanden im Alter von 12-36 Monaten ergab sich ein Set aus vier Spielsituationen, die im Folgenden kurz beschrieben werden sollen:

„Flotte Beere“: Der Vater wird angeleitet eine Holzbeere unter einer von zwei bis drei Plastiktüten zu verstecken und diese hin und her zu bewegen, sodass das Kind die Beere mit den Augen verfolgen und anschließend deren Verbleib erraten könne. Die Anzahl sowie Geschwindigkeit der Züge und der damit zusammenhängende Schwierigkeitsgrad, war durch den Vater frei gestaltbar. Die Aufgabe bedient sich der Prinzipien des bereits unter Punkt 2.3.3. erwähnten Versteckspiels

„Überraschungszoo“: Der Vater bekommt einen Beutel, in dem aus Stoff bestehende Fingerpuppen, welche an einem Band befestigt sind, versteckt sind. Die Aufgabe besteht darin die im Beutel versteckten Tiere abwechselnd an den Bändern aus dem Beutel zu ziehen und so zum Vorschein zu bringen. Anschließend sollen Vater und Kind sich mit den Tieren beschäftigen. Dieses Spiel wurde als Benennungs- und Sprachspiel konzipiert.

„Rosinenbomber“: Das Spiel fällt unter die Kategorisierung des Bewegungsspiels. Der Vater wird angeleitet dass das Kind Bälle in verschiedene Behälter werfen zu lassen. Währenddessen darf es den Boden nicht berühren und soll vom Vater gehalten oder getragen werden. Die Aufteilung der Behälter im Raum wird dabei dem Vater überlassen.

„Schlauchaufgabe“: Die Aufgabe des Spieles besteht darin, dass Vater und Kind gemeinsam einen Ball durch einen Schlauch in einen Kübel rollen lassen. Das Spiel wurde als Kooperationsspiel konzipiert, sodass die Aufgabengestaltung es nötig macht, dass Vater und Kind nur gemeinsam zu einer Lösung kommen. Es wird in vier Phasen gespielt, in denen es unter anderem zu einem durch den Vater initiierten Spielabbruch durch Beiseitelegen des Spielmaterials und einem Abbruch durch gespielte Hilflosigkeit des Vaters andererseits kommt.

Das für die älteren Kinder konzipierte ebenfalls aus vier Spielen bestehende Set der Herausfordernden Situation, ist für diese Diplomarbeit nicht von Relevanz. Es soll der Vollständigkeit halber jedoch erwähnt, aber nicht näher beschrieben werden: Baufix, Pferdepolo A und B sowie Playstix.

4.3.2. AQS (Attachment Q-Sort)

Die Bindungsqualität und ihre vaterspezifischen Komponenten wurden mittels des Attachment Q-Sort (Waters, 1995) in seiner deutschen Version (Ahnert, et al., 2012) erfasst. Es handelt sich hierbei um ein Beobachtungsverfahren, bestehend aus 90 Items, die Verhaltensweisen von Kindern, in Bezug auf eine Bindungsperson (im Falle der hier vorliegenden Arbeit des Vaters) beschreibt. Die Items können in drei Kategorien unterteilt werden (inklusive jeweils einem Beispielsitem):

Items zur Beschreibung von Bindungsverhalten:

Das Kind benutzt seine Mutter als Basis zum Erkunden der Umgebung: Es entfernt sich, um zu spielen, kommt in ihre Nähe zurück, bewegt sich wieder weg, um zu spielen usw.

**Niedrig: Das Kind ist dauernd unterwegs (es sei denn, es wird zurückgeholt) oder es ist immer in der Nähe. (Item 36)*

Items zur Beschreibung von Sozialverhalten:

Das Kind geht behutsam mit Spielzeugen (und Haustieren) um. (Item 4)

Items zur Beschreibung von Temperament:

Das Kind ist sehr aktiv; es ist ständig in Bewegung und liebt eher aktive als ruhige Spiele.

**Niedrig: Das Kind hat ein niedriges Aktivierungsniveau und bevorzugt ruhige Aktivitäten. (Item 37)*

Diese, als Items angelegten Beschreibungen, werden mittels einer Verhaltensbeobachtung über die Dauer von zwei bis drei Stunden im natürlichen Setting (in den meisten Fällen zu Hause) erfasst. Zwei unabhängige Beobachter besuchen die Familie zu einem vorab vereinbarten Termin und beobachten die Vater-Kind-Dyade im natürlichen Umgang miteinander, wobei sich die Beobachter in erster Linie im Hintergrund bewegen, jedoch Fallweise selbst mit dem Kind interagieren oder Fragen an den Vater richten, sollte ein Verhalten innerhalb der gegebenen Zeitpanne nicht unmittelbar beobachtet werden können.

Es folgt die Sortierung der Items von 1 (Das genaue Gegenteil des Kindes) über 5 (Weder wie das Kind noch unähnlich) bis 9 (Sehr passende Beschreibung des Kindes) wobei auf jeder der neun Abstufungen 10 Items zu liegen kommen müssen. (Siehe Anhang G) Anhand dieser Aufteilung wird der globale Bindungswert ermittelt, welcher von -1 bis 1 reichen kann und ab einem Cut-Off-Wert von $r = .33$ eine sichere Bindung abbildet.

Es folgt eine Beschreibung der vaterspezifischen Bindungskomponenten:

Die an der Universität Wien entwickelte neue Komponentenstruktur für Mütter, Väter, Tagesmütter und Erzieherinnen (Ahnert, et al., in prep) beschreibt folgende vaterspezifischen Elemente (inklusive jeweils einem Beispielitem):

Searching for Proximity:

Wenn es etwas Neues zum Spielen findet, bringt das Kind es zum Vater oder zeigt es ihm von Weitem.

**Niedrig: Das Kind spielt mit dem neuen Gegenstand stillschweigend oder geht dahin, wo es nicht gestört wird. (Item 14)*

Enjoying Physical Contact:

Das Kind umarmt den Vater oft oder kuschelt mit ihm, ohne, dass es dazu aufgefordert wurde.

**Niedrig: Das Kind schmust oder kuschelt kaum, außer wenn es umarmt wird oder um eine Umarmung gebeten wird. (Item 11)*

Socializing with Others:

Wenn der Vater es darum bittet, spricht das Kind mit unbekannten Erwachsenen, zeigt ihnen Spielzeug oder etwas, das es schon kann.

**Niedrig: Auch wenn der Vater das Kind bittet, ist es kaum bereit, sich auf unbekannte Erwachsene einzulassen. (Item 15)*

Struggling with Emotions:

Das Kind ist gegenüber dem Vater fordernd und ungeduldig. Es quengelt und drängt so lange, bis der Vater tut, was es möchte.

**Niedrig: Das Kind wartet eine angemessene Zeit, sollte der Vater nicht gleich reagieren. (Item 38)*

Sharing and Obeying:

Wenn der Vater dem Kind sagt, es soll ihm etwas bringen oder geben, dann gehorcht es. (Weigerungen, die spielerisch gemeint sind, werden nicht gewertet, außer das Kind ist deutlich ungehorsam)

**Niedrig: Der Vater muss sich den Gegenstand selbst nehmen oder ihn mit erhobener Stimme einfordern. (Item 19)*

Maintaining Exploration:

Das Kind benutzt den Gesichtsausdruck des Vaters als eine Informationsquelle, wenn etwas gefährlich oder bedrohlich aussieht.

**Niedrig: Bewertet die Situation selber, ohne zuerst den Ausdruck des Vaters zu beachten. (Item 80)*

Es wurden hier lediglich jene Elemente dargestellt, welche in der vorliegenden Arbeit zur Analyse herangezogen wurden. Für eine genaue Definition und Beschreibung der vaterspezifischen Komponentenstruktur siehe Anhang H. Auf die Beschreibung der mütter-, tagesmütter- und erzieherinnenspezifischen Elemente wurde verzichtet, sie sollen der Vollständigkeit halber jedoch hier erwähnt werden: „Demanding Attention“ (Mutter, Erzieherin, Tagesmutter), „Enjoying Communication“ (Mutter, Erzieherin, Tagesmutter) und „Accepting Support in Exploration“ (Mutter).

Für diese Untersuchung wurde der AQS herangezogen, da er gegenüber der durch Ainsworth 1969 entwickelten Fremden Situation (FST) mehrere Vorteile aufweist. Die FST besteht aus acht Episoden, bei der die Mutter, ihr Kind und eine fremde Person in einem Raum sind. Im Zuge dieser Episoden kommt es zu mehreren Trennungsphasen, in denen das Kind entweder zusammen mit der fremden Person, oder gänzlich alleine gelassen und anschließend mit der

Mutter wiedervereint wird. Im Gegensatz zum AQS handelt es sich hierbei um eine Laborbedingung. Der AQS wird direkt im Feld, in der Wohnung der Familie unter möglichst natürlichen Umständen und über einen längeren Zeitraum angewendet. Dies spricht für eine hohe ökologische Validität, der Möglichkeit einen ausgewogeneren Eindruck zu gewinnen und ist aufgrund der Gestaltung für das Kind wesentlich stressfreier (Van Ijzendoorn, Vereijken, Bakermans-Kranenburg & Marianne Risken-Walraven, 2004).

Obwohl die FST ein sehr gut etabliertes und hervorragendes Instrument zur Erfassung der Bindung ist, liegt sein Fokus aufgrund seines Aufbaus vor allem auf dem Bindungs-System, dass in dieser Arbeit als sichere Basis beschrieben wurde und weniger das Explorations-System. Dieses ist zwar Teil des Klassifikationssystems, jedoch wird die Explorationsunterstützung nur kurz beschrieben (Grossmann, Grossmann & Zimmermann, 1999). Da in dieser Arbeit der Fokus vor allem auf dem Explorativen System der unikaten Vater-Kind-Bindung liegt und diese im AQS auch und speziell durch die neue Komponentenstruktur erfasst werden kann, sowie den oben erwähnten Vorteilen der Durchführung selbst, wurde der AQS als Methode der Wahl zur Erfassung der Bindungsbeziehung herangezogen.

4.4. Methoden der Datenauswertung, Datenanalysestrategien

Die statistische Auswertung, der durch die in Punkt 4.3. beschriebenen Methoden gewonnenen Daten, erfolgte mittels IBM SPSS Statistics 22 in deutscher Version. Die für diese Untersuchung relevanten Daten wurden durch das CENOF-Team in einer SPSS Datenbank zusammengefasst und der Verfasserin dieser Arbeit zur Verfügung gestellt. Es erfolgte zunächst eine Überprüfung und Bereinigung der Datenbank, bevor mit der eigentlichen Analyse begonnen wurde.

Aufgrund der in SPSS vorgefertigten Datenbank, der im Studium erworbenen Kenntnisse des Programmes, sowie der im Selbststudium erworbenen Anwenderkenntnisse der SPSS Syntax, wurde dieses Programm präferiert.

5. Ergebnisse

Zunächst erfolgt eine Beschreibung der durchgeführten Voranalysen, welche realisiert wurden um einerseits Voraussetzungen zu zur Auswahl statistischer Methoden zu prüfen und andererseits der Vorbereitung der Daten zum Einsatz verschiedener statistischer Verfahren in SPSS. Danach folgt eine detaillierte Darstellung der Ergebnisse dieser Untersuchung in Reihenfolge der unter Punkt 3 beschriebenen Fragestellungen und Hypothesen.

Für die Analyse wurden die Daten von $n = 36$ Vater-Kind-Dyaden herangezogen, mit Ausnahme der Herausfordernden Situation „Schlauchaufgabe“, bei der nur Daten von $n = 35$ Vater-Kind-Dyaden vorliegen, da das Kind Angst vor dem Spielmaterial der „Schlauchaufgabe“ zeigte und weder durch den Zuspruch des Vaters noch den der Testleiter zur Durchführung überredet werden konnte. Die Spielsituationen „Flotte Beere“, „Rosinenbomber“ sowie „Überraschungszoo“ konnten mit dem Kind ohne Probleme durchgeführt werden.

5.1. Voranalyse der Qualitäten der Herausfordernden Situation - spielintern und spielübergreifend

Die Normalverteilung der Spielqualitäten sowie der Spieldauer wurde grafisch mittels Histogramms und statistisch mittels Kolmogorov-Smirnov-Test überprüft dieser vergleicht die vorhandene Wahrscheinlichkeitsverteilung mit einer angenommenen Wahrscheinlichkeitsverteilung, hier die der Normalverteilung. Die Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ weisen in allen vier Spielen keine Normalverteilung auf. Die Spieldauer aller Spiele mit Ausnahme des „Überraschungszoo“ sind normal verteilt (siehe Anhang B).

Die Interkorrelationen der erfassten Spielqualitäten der HFS für 12-36 Monate alte Kinder wurden mittels Spearman-Korrelation berechnet. Aufgrund der kleinen Stichprobe und der schiefen Verteilung der Qualitäten wurden mittels Bootstrapping Konfidenzintervalle (95%) in SPSS auf Basis von 1000 Bootstrap-samples erstellt. Im Folgenden werden die wichtigsten Ergebnisse exemplarisch dargestellt. Die vollständige tabellarische Darstellung

aller spielinternen und spielübergreifenden Interkorrelationen finden sich in Anhang B Tabelle 3.

Es zeigt sich, dass die Qualitäten Spielintern, mäßig bis stark voneinander abhängig sind. Der höchste Zusammenhang findet sich im Spiel „Überraschungszoo“, zwischen den Qualitäten „familiarity“ und „calibration“, $r = .91$, 95% [.78, .97], $p < .01$. Die niedrigste signifikanten Zusammenhänge finden sich bei der Flotten Beere mit einer Korrelation von $r = .49$, 95% [.16, .73], $p < .01$ zwischen „familiarity“ und „activation“ und $r = .49$, 95% [.21, .71], $p < .01$ zwischen „calibration“ und „activation“.

Auch die Qualitäten stellen sich spielübergreifend als mäßig voneinander Abhängig dar. So findet sich der höchste signifikante Zusammenhang bei der Qualität „adjustment“ bei der „Flotten Beere“ und dem „Überraschungszoo“, $r = .61$, 95% [.36, .81], $p < .01$ und der niedrigste signifikante Zusammenhang mit einer Korrelation von $r = .34$, 95% [-.04, .64], $p < .05$ zwischen den Qualitäten „familiarity“ des „Rosinenbombers“ und „adjustment“ der „Flotten Beere“.

5.2. Voranalyse der Dauer und HFS Qualitäten gesamt

Da die Spielqualitäten in ihren Ausprägungen bei den Spielen der HFS keine signifikanten Unterschiede aufweisen (siehe Punkt 5.3.), wurde zur Vorbereitung und Voranalyse der zweiten Fragestellung der Summenscore (Σ) der HFS Qualitäten gebildet. So setzt sich beispielsweise die Qualität „Familiarity“ wie folgt zusammen: „familiarity“ („Flotte Beere“) + „familiarity“ („Schlauchaufgabe“) + „familiarity“ („Rosinenbomber“) + „familiarity“ („Überraschungszoo“). Zur Überprüfung der Reliabilität der sich nun ergebenden Summenscores wurde das Cronbach Alpha errechnet: „Familiarity“ ($\alpha = .54$), „Calibration“ ($\alpha = .35$), „Adjustment“ ($\alpha = .51$) und „Activation“ ($\alpha = .61$). Trotz der relativ schlechten internen Konsistenz der Skalen wurde aus inhaltlichen Gründen auf den Ausschluss des Rosinenbombers verzichtet, auch wenn sich die Skalen „Calibration“ ($\alpha = .41$), „Adjustment“ ($\alpha = .58$) und „Activation“ ($\alpha = .64$) etwas verbessern ließen.

Tabelle 1

Korrelationen [und 95% Konfidenzintervalle] der HFS Qualitäten gesamt und Quantitäten.

	Spielzeiten				Qualitäten (Σ)			
	FB	SA	RB	ÜZ	Fam	Cal	Adj	Act
Spielzeiten								
Flotte Beere (FB)	—							
Schlauchaufgabe (SA)	.04 [-.33,.45]	—						
Rosinenbomber (RB)	.35* [.04,.60]	-.02 [-.39,.37]	—					
Überraschungszoo (ÜZ)	.20 [-.19,.56]	.07 [-.29,.42]	-.03 [-.39,.32]	—				
Qualitäten								
Familiarity (Fam)	.10 [-.27,.41]	-.13 [-.48,.24]	.05 [-.31,.40]	.06 [-.33,.44]	—			
Calibration (Cal)	.22 [-.14,.49]	-.19 [-.50,.21]	.12 [-.22,.43]	.20 [-.18,.60]	.84** [.68,.93]	—		
Adjustment (Adj)	.25 [-.08,.53]	.05 [-.29,.42]	.19 [-.16,.48]	.10 [-.28,.47]	.78** [.60,.91]	.75** [.56,.89]	—	
Activation (Act)	.06 [-.26,.39]	-.20 [-.54,.16]	.12 [-.25,.47]	.10 [-.26,.48]	.78** [.59,.89]	.75** [.54,.88]	.68** [.45,.84]	—

Anmerkungen. Korrelationen der Spieldauer für „Flotte Beere“ (FB), „Schlauchaufgabe“ (SA), „Rosinenbomber“ (RB), „Überraschungszoo“ (ÜZ), und die Qualitäten gesamt (Summenscore jeder der Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ über alle Spiele) der Herausfordernden Situation für 12-36 Monate alte Kinder aller teilgenommenen Vater-Kind-Dyaden [n=36, „Schlauchaufgabe“ n=35] mittels Spearman Korrelation, Bootstrapping. *p < .05. **p < .01.

Die Spielqualitäten sind voneinander abhängig. Die Spieldauer ist von den Spielqualitäten unabhängig, jedoch zeigt sich ein Zusammenhang der Dauer des „Rosinenbombers“ mit der Dauer der Flotten Beere. Bei einer Korrelation der Spieldauern ergeben sich bei einer Spearman-Korrelation mit Bootstrapping (95%) auf Basis von 1000 Bootstrap-samples signifikante Ergebnisse. Da die Zusammenhänge einen Korrelationskoeffizienten von $r > .9$ nicht übersteigen, ist für die in Fragestellung II durchzuführende Prognose mittels linearer Regression möglich. Jedoch sollten die Zusammenhänge bei der Interpretation der Ergebnisse berücksichtigt werden (Field, 2009).

Aus denen in 5.3. bereits beschriebenen Gründen betreffend des Alters und des Schwierigkeitsgrades der Spiele, mussten in einem zweiten Schritt die Gesamtqualitäten um das Alter des Kindes zum Testzeitpunkt bereinigt werden. Diese Option ist in SPSS 22 direkt bei der Durchführung der linearen Regression nicht möglich und musste somit vorab realisiert werden: Es wurde mittels einer linearen Regression auf Basis des Alters eine Prognose jeder der Gesamtqualitäten „Familiarity“, „Calibration“, „Adjustment“ und „Activation“ erstellt

und die standardisierten Residuen als neuer Wert gespeichert. Diese Ergebnisse wurden in Fragestellung II als Ausgangswerte herangezogen.

5.3. Differenzen der Quantitäten und Qualitäten der HFS

Zur Feststellung der Differenzen in der Dauer der Herausfordernden Spielsituationen wurde eine einfaktorielle ANCOVA mit Messwiederholung durchgeführt. Diese wurde gewählt, da mit ein und derselben Vater-Kind-Dyade die Spielsituationen an vier nacheinander erfolgten Zeitpunkten durchgeführt wurden. Das Alter des Kindes wurde kontrolliert, da sich mit fortlaufendem Alter und steigenden Fähigkeiten des Kindes der Schwierigkeitsgrad des Spieles verändert. Beispielsweise wird ein Kind mit gerade 12 Monaten die unter einer Tüte versteckte Beere finden können, jedoch Schwierigkeiten haben der versteckten Holzfrucht zu folgen, sobald diese versteckt bewegt wird. Mit 36 Monaten sollte dies dem Kind keine Schwierigkeiten mehr bereiten, vorausgesetzt der Vater vertauscht die Tüten nicht im für das Kind nicht nachvollziehbaren Maß. Aufgrund der durch den Mauchly-Test überprüften Verletzung der Voraussetzung der Sphärizität, $\chi^2(5) = 16,69$, $p < .01$, wurde eine Huynh-Feldt-Korrektur der Freiheitsgrade durchgeführt wurde ($\varepsilon = .86$).

Zwischen den einzelnen Spielsituationen ließen sich signifikante Unterschiede in der Dauer feststellen, $F(2.59, 85,42) = 2.94$, $p < .05$ (siehe Abbildung 1). Die Spieldauer beläuft sich in aufsteigender Reihenfolge auf 4 Minuten und 10 Sekunden ($M = 04:15$, $SD = 01:41$) für den „Rosinenbomber“, auf 4 Minuten und 45 Sekunden ($M = 04:48$, $SD = 01:11$) für die „Flotte Beere“, 5 Minuten und 43 Sekunden ($M = 05:53$, $SD = 01:37$) für die „Schlauchaufgabe“ und zuletzt 6 Minuten und 35 Sekunden ($M = 06:40$, $SD = 02:32$) für den „Überraschungszoo“. Da die Voraussetzung der Sphärizität verletzt wurde, wurden Post-hoc Vergleiche mittels Bonferroni-Korrektur durchgeführt, da diese bei Verletzungen am stabilsten ist (Field, 2009). Das Suchspiel „Flotte Beere“ unterscheidet sich signifikant von dem Kooperationsspiel „Schlauchaufgabe“ ($p = .04$) sowie hoch signifikant von dem Benennungsspiel „Überraschungszoo“ ($p = .00$). Das Bewegungsspiel „Rosinenbomber“ unterscheidet sich hoch signifikant von den Spielen „Schlauchaufgabe“ ($p = .00$) und „Überraschungszoo“ ($p = .00$).

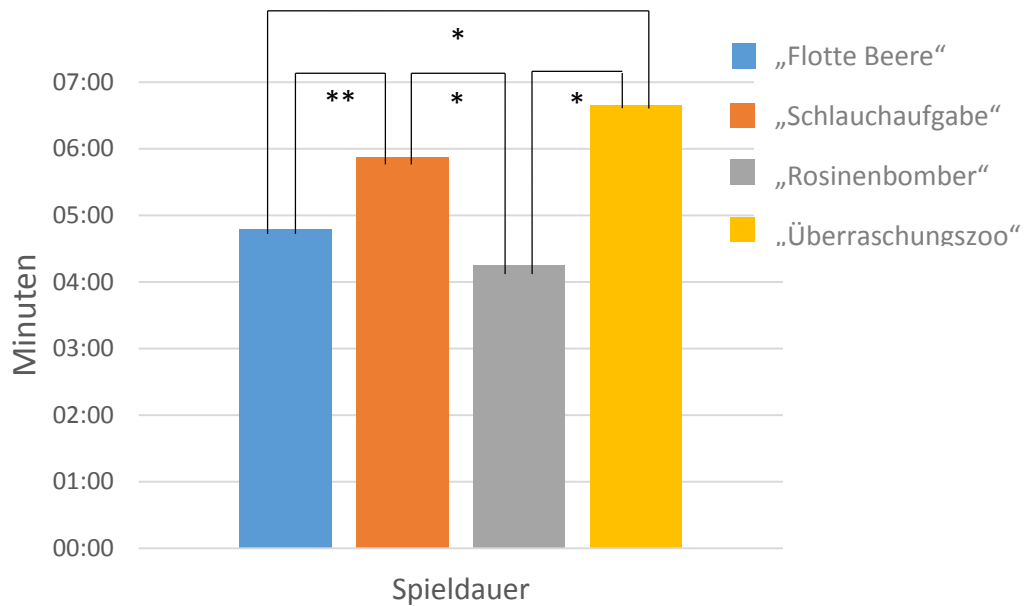
Abbildung 1: HFS Spieldauer in Minuten – Unterschiede

Abbildung 1. Gemessene Spieldauer inklusive signifikante Unterschiede der Spieldauern für die Spiele „Flotte Beere“, „Schlauchaufgabe“, „Rosinenbomber“ und „Überraschungszoo“ in Minuten für die gesamte Stichprobe [n=36, „Schlauchaufgabe“ n=35] mit kontrolliertem Kindes-Testalter. Einfaktorielle ANOVA mit Messwiederholung, Huynh-Feldt-Korrektur $F(2.59, 85.42) = 2.94, p = .04$. * $p < .05$. ** $p < .01$

Zur Ermittlung der Differenzen in den Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ der Spiele der Herausfordernden Situation wurde eine einfaktorielle MANCOVA mit Messwiederholung durchgeführt. Die oben beschriebenen Gründe für die Durchführung der Messwiederholung und Kontrolle des Alters bleiben auch bei dieser Analyse gültig. Die durch den Mauchly-Test überprüfte Sphärizität war in allen Fällen gegeben.

Die Unterschiede zwischen den einzelnen Spielsituationen waren für die Qualitäten „familiarity“ $F(3, 99) = 1.21, p = .31$, „calibration“ $F(3, 99) = .26, p = .06$, „adjustment“ $F(3, 99) = 1.34, p = .27$ und „activation“ $F(3, 99) = .74, p = .53$ nicht signifikant (siehe Anhang B, Tabelle 4).

Die Dauer der Spiele der Herausfordernden Situation differenzieren signifikant voneinander. Hypothese 1 kann somit angenommen werden. Hypothese 2 muss verworfen werden, da die Qualitäten der HFS keinen signifikanten Unterschied aufweisen.

5.4. Prognose der Vater-Kind-Bindung und Komponenten

Das kindliche Spiel mit dem Vater wird von vielen Faktoren beeinflusst. Gerade die Bindung, die Qualität der Beziehung zwischen Vater und Kind, beeinflusst das gemeinsame Spielverhalten maßgeblich. Kinder, aber auch Väter spielen anders und gehen anders miteinander um, wenn sie sicher gebunden sind. Dieser Abschnitt beschäftigt sich nun mit der Frage, ob die neu entwickelten Spiele der Herausfordernden Situation und die damit gemessenen Qualitäten und Quantitäten eine Prognose der Bindungsqualität erlauben. Die Analyse wird geteilt in einerseits der Voraussage des durch den AQS erfassten globalen Bindungswert als Kriterium und zweitens der Voraussage der vaterspezifischen Bindungskomponenten. Als Kriterium (abhängige Variable) wird jene Variable bezeichnet, die durch die Prädiktoren (unabhängige Variablen) vorausgesagt werden soll. Die Möglichkeit des Einsatzes einer Regression anhand der Interkorrelationen wurde durch die in Punkt 5.2. beschriebene Voranalyse bereits geklärt.

Bindungssicherheit: Zur Beantwortung der Frage nach der Prognose der Vater-Kind-Bindung wurde eine multiple Regression durchgeführt. Da es sich bei der Herausfordernden Situation um ein neues Verfahren handelt, wurde die Methode der „backward elimination“, also „Rückwärtselimination“, gewählt. Hier werden zunächst alle Prädiktoren in das Modell eingegeben um sie auf ihren signifikanten Einfluss auf das Kriterium zu überprüfen. Schrittweise werden jene Prädiktoren ausgeschlossen, die keine signifikante Auswirkung auf die abhängige Variable zeigen. So entstehen verschiedene signifikante und nicht signifikante Modelle. Anschließend wurde das passendste Modell anhand des Informationskriteriums AIC (Akaike Information Criterion) getroffen, welches besagt, dass beste Modell informativ aber gleichzeitig nicht zu komplex sein soll. Da das AIC über das SPSS 22 Menü nicht aufgerufen und kalkuliert werden kann, wird im Anhang C die entsprechende SPSS-Syntax bereitgestellt.

Für die multiple Regression aller Qualitäten und Quantitäten der Herausfordernden Situation auf die Bindungssicherheit ergeben sich die in Tabelle 2 dargestellten Modelle.

Tabelle 2

Vorhersagewerte für die Bindungssicherheit (AQS global)

	1	2	3	4	5	6	7 ^a
R ²	.08	.12	.15	.17	.19	.20	.19
F	1.38	1.64	1.97	2.43⁺	2.98[*]	3.87[*]	5.02[*]
df	8	7	6	5	4	3	2
	β	β	β	β	β	β	β
Qualitäten (Σ)							
Familiarity	-.07	-.07	-.07	-	-	-	-
Calibration	.74[*]	.74^{**}	.75^{**}	.71^{**}	.70^{**}	.68^{**}	.69^{**}
Adjustment	-.53⁺	-.53⁺	-.55⁺	-.58[*]	-.54[*]	-.50[*]	-.49[*]
Activation	-.00	-	-	-	-	-	-
Spieldauer							
Flotte Beere	.12	.12	.12	.12	-	-	-
Schlauchaufgabe	.11	.12	.12	.12	.11	-	-
Rosinenbomber	-.03	-.03	-	-	-	-	-
Überraschungszoo	.12	.12	.13	.13	.18	.19	-

Anmerkungen. Vorhersagewerte für die Bindungssicherheit (AQS global) Basis der Summenscores (Σ) der HFS Qualitäten („Familiarity“, „Calibration“, „Adjustment“, „Activation“) und Quantitäten (Spieldauer „Flotte Beere“, „Schlauchaufgabe“, „Rosinenbomber“, „Überraschungszoo“) der Herausfordernden Situation. Multiple Regression, backwards elimination, kontrolliertes Alter. ^a Bestes Modell: Modell 7 (AIC = -106.91). ^{*} $p < .10$, ^{*} $p < .05$, ^{**} $p < .01$

Zur Erklärung der Bindungssicherheit wurde das Modell 7 (AIC = -106,91) mit einer erklärten Varianz von 19% ($R^2 = .19$, $F(2, 32) = 5.02$, $p = .01$) gewählt. Die Einflüsse der Prädiktoren „Calibration“ und „Adjustment“ wirken jeweils in die gegenteilige Richtung. So lässt sich für „Calibration“ ein hoch signifikanter positiver Einfluss auf die Bindungssicherheit feststellen ($\beta = .69$, $p = .00$), während „Adjustment“ einen signifikanten negativen Einfluss aufweist ($\beta = -.49$, $p = .03$).

Die Hypothese 1 der zweiten Fragestellung kann damit angenommen werden. Der globale Bindungswert, erfasst durch den AQS, lässt sich durch die Qualitäten „Calibration“ und „Adjustment“ vorhersagen. Die Qualitäten „Familiarity“ und „Activation“ sowie die Dauer der Spiele „Flotte Beere“, „Schlauchaufgabe“, „Rosinenbomber“ und „Überraschungszoo“ wurden in diesem Modell ausgeklammert.

Für die Beantwortung der Hypothesen 2 bis 7 zur Prognose der Bindungskomponenten, wurde ebenfalls die Methode der multiplen Regression mit Rückwärtselimination gewählt, um die Modelle zu bestimmen, welche den vorliegenden Daten am besten entsprechen. Aufgrund der besseren Lesbarkeit wurde im Fließtext auf die tabellarische Darstellung der

Ergebnisse verzichtet. Die Tabellen bestehend aus allen nicht signifikanten und signifikanten Modellen (einschließlich des gewählten), können im Anhang A nachgeschlagen werden. Es folgt eine Beschreibung der Ergebnisse des gewählten Modells für jede Bindungskomponente sowie die Beantwortung der Hypothesen.

Searching for Proximity: Für die Bindungskomponente „searching for proximity“ wurde die Auswirkung der Qualität „Calibration“ und der Dauer des „Rosinenbombers“ berechnet. Das gewählte Modell ($AIC = 19.22$) ergibt folgende Resultate: „Calibration“ sowie die Dauer des „Rosinenbombers“ erklären 18% der Varianz ($R^2 = .19$, $F(2, 32) = 4.80$, $p = .02$). Die Einflüsse zeigen sich für „Calibration“ signifikant positiv ($\beta = .36$, $p = .03$). Für die gemessene Spielzeit des „Rosinenbombers“ konnte ein tendenzieller positiver Einfluss ($\beta = .29$, $p = .07$) gefunden werden (siehe Tabelle 5).

Daraus folgt die Annahme der Hypothese 2: Die Bindungskomponente „searching for proximity“ lässt sich durch die Qualität „Calibration“ sowie die Dauer des „Rosinenbombers“ voraussagen. Die Qualitäten „Familiarity“, „Adjustment“ und „Activation“ sowie die Dauer der Flotten Beere, „Schlauchaufgabe“ und des „Überraschungszoo“ wurden von dem Modell exkludiert.

Enjoying Physical Contact: Für die Bindungskomponente „enjoying physical contact“ konnte kein signifikantes Modell gefunden werden (siehe Tabelle 6). Die erklärte Varianz beläuft sich bei maximal 6% ($R^2 = .06$, $F(2, 32) = 2.08$, $p = .14$).

Die Hypothese 3 muss verworfen werden: Die Bindungskomponente „enjoying physical contact“ lässt sich nicht durch die Qualitäten und Quantitäten der Herausfordernden Situation voraussagen.

Socializing with Others: Das für die Bindungskomponente „socializing with others“ gewählte Modell ($AIC = 41.94$) ergibt folgende Ergebnisse: Die erklärte Varianz beläuft sich auf 14% ($R^2 = .14$, $F(3, 31) = 2.91$, $p = .05$) und setzt sich aus den Prädiktoren „Familiarity“, die Dauer der Flotten Beere sowie der Dauer der „Schlauchaufgabe“ zusammen (siehe Tabelle 7). Die Richtung des Einflusses von „Familiarity“ zeigt sich negativ und signifikant ($\beta = -.33$, $p = .04$). Für die Dauer der „Flotten Beere“ lässt sich ein tendenziell positiver Einfluss feststellen ($\beta = .29$, $p = .08$). Der Einfluss der Dauer der „Schlauchaufgabe“ ist ebenfalls positiv, jedoch nicht signifikant. ($\beta = .24$, $p = .13$).

Daraus folgt die Annahme der Hypothese 4: Die Bindungskomponente „socializing with others“ lässt sich durch die Qualität „Familiarity“, die Dauer der Flotten Beere und die Dauer der „Schlauchaufgabe“ voraussagen. Die Qualitäten „Calibration“, „Adjustment“ und „Activation“ sowie die Dauer des „Rosinenbombers“ und des „Überraschungszoo“ wurden aus dem Modell eliminiert.

Struggling with Emotions: Für die Bindungskomponente „struggling with emotions“ wurde die Auswirkung der Qualitäten „Calibration“ und „Activation“ sowie der Dauer der „Flotten Beere“ und die Dauer des „Rosinenbombers“ berechnet. Die kalkulierten Modelle zeigten sich nicht oder nur tendenziell signifikant (siehe Tabelle 8). Dessen ungeachtet sollen folgend die Ergebnisse berichtet werden. Das beste Modell ($AIC = 29.41$) erklärt eine Varianz von 14% ($R^2 = .14$, $F(4, 30) = , p = .07$). Die Einflüsse zeigen sich für „Calibration“ negativ, jedoch nicht signifikant ($\beta = -.34$, $p = .11$), für „Activation“ signifikant positiv ($\beta = .44$, $p = .04$), für die Dauer der „Flotten Beere“ tendenziell negativ ($\beta = -.30$, $p = .08$) und für die Dauer des „Rosinenbombers“ positiv ($\beta = .23$, $p = .16$) jedoch nicht signifikant.

Die Hypothese 5 muss verworfen werden: Die Bindungskomponente „struggling with emotions“ lässt sich nicht durch die Qualitäten und Quantitäten der Herausfordernden Situation voraussagen.

Sharing and Obeying: Für die Bindungskomponente „sharing and obeying“ wurde die Auswirkung der Qualitäten „Calibration“ und „Adjustment“ sowie die Dauer der „Flotten Beere“ berechnet. Das ausgewählte Modell ($AIC = .8.21$) ergeben sich folgende Ergebnisse: „Calibration“, „Adjustment“ und die Dauer der „Flotten Beere“ erklären 19% der Varianz ($R^2 = .19$, $F(3, 31) = , p = .02$). Die Einflüsse zeigen sich für „Calibration“ hoch signifikant positiv ($\beta = .63$, $p = .00$) und für „Adjustment“ negativ, jedoch nicht signifikant ($\beta = -.36$, $p = .11$). Für die Dauer der „Flotten Beere“ lässt sich ein positiver, jedoch nicht signifikanter Einfluss erkennen ($\beta = .24$, $p = .15$) (siehe Tabelle 9).

Daraus folgt die Annahme der Hypothese 6: Die Bindungskomponente „sharing and Obeying“ lässt sich durch die Qualitäten „Calibration“ und „Adjustment“ sowie die Dauer der „Flotten Beere“ voraussagen. Die Qualitäten „Familiarity“ und „Activation“ sowie die Dauer der „Schlauchaufgabe“, des „Rosinenbombers“ und des „Überraschungszoo“ wurden aus dem Modell ausgenommen.

Maintaining Exploration: Für die Bindungskomponente „maintaining exploration“ konnte kein signifikantes Modell gefunden werden (siehe Tabelle 10). Die erklärte Varianz beläuft sich bei maximal 7% ($R^2 = .07$, $F(3, 31) = 1,88$, $p = .15$).

Die Hypothese 7 muss verworfen werden: Die Bindungskomponente „maintaining exploration“ lässt sich nicht durch die Qualitäten und Quantitäten der Herausfordernden Situation voraussagen.

5.5. Quantitative Differenzen des Geschlechts und der Bindung

Die unterschiedliche Spielweise der Väter mit ihren Söhnen und Töchtern, wurde von mehreren Autoren beschrieben. So zeigten sich sowohl die Aktivierung im Spiel, als auch die Auswahl des Spielmaterials unterschiedlich je nach Geschlecht des Kindes. Diese Arbeit betrachtet im Folgenden ob es auch bei den Spielen der Herausfordernden Situation Geschlechtsunterschiede zu erkennen sind und zieht auch die Bindungsbeziehung der Vater-Kind-Dyade mit ein. In diesem Abschnitt werden die Quantitativen Unterschiede, also jene Divergenzen der gemessenen Spielzeiten untersucht. Darauf folgt in Abschnitt 5.6. die Untersuchung der Qualitativen Unterschiede der Spiele in Bezug auf Geschlecht und Bindungssicherheit.

Die gemessene Bindungsqualität wurde zunächst dichotomisiert. Hierfür wurden die erfassten Daten anhand eines Cut-Off-Werts von $r = .33$ in die zwei Kategorien „sichere“ und „unsichere“ Bindung unterteilt und transformiert. Es ergab sich eine Verteilung von 10 sicher gebundenen Burschen, 15 sicher gebundenen Mädchen, 5 unsicher gebundenen Burschen und 6 unsicher gebundenen Mädchen. Für die „Schlauchaufgabe“ gilt mit Ausnahme von nur 4 unsicher gebundenen Burschen derselbe Schlüssel. Zur Berechnung der Geschlechts- und Bindungsdifferenzen in der Dauer der vier Spiele der Herausfordernden Situation wurde eine zweifaktorielle MANCOVA eingesetzt. Diese untersucht den Einfluss der einzelnen Variablen Geschlecht (männlich, weiblich) und Bindung (sicher, unsicher) auf die gemessene Spieldauer einerseits und andererseits die Interaktionen (Wechselwirkungen) von Geschlecht und Bindung. Auch hier wurde das Alter des Kindes aus unter 5.3 beschriebenen Gründe kontrolliert. Mittels Levene-Test wurde die Voraussetzung der Varianzhomogenität geprüft und ist für die Spiele „Flotte Beere“ $F(3,$

32) = .62, $p = .61$, „Schlauchaufgabe“ $F(3, 31) = 1.20$, $p = .33$, „Rosinenbomber“ $F(3, 32) = .74$, $p = .54$ und „Überraschungszoo“ $F(3,32) = 1.34$, $p = .28$ gegeben. Im Folgenden werden die in Abbildung 2 veranschaulichten Ergebnisse dieser Untersuchung für jedes der Spiele der HFS erläutert.

Abbildung 2: Spielzeiten für HFS nach Bindung und Geschlecht.

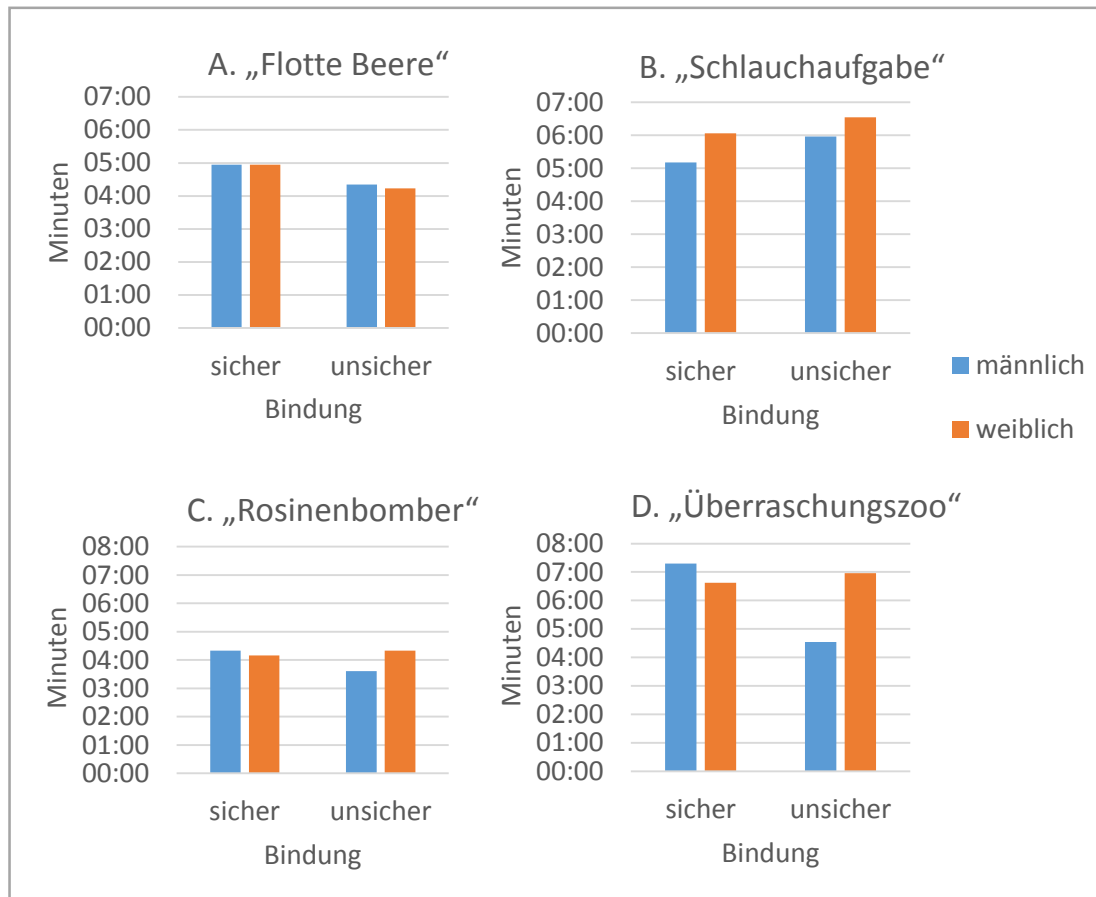


Abbildung 2. Spielzeit in Minuten für die Spiele der herausfordernden Situation nach Geschlecht (15 männlich, 21 weiblich, „Schlauchaufgabe“: 14 männlich, 21 weiblich) und Bindungssicherheit (25 sicher, 11 unsicher; „Schlauchaufgabe“: 10 unsicher, 25 sicher). Zweifaktorielle MANCOVA, Kovariate Testalter des Kindes. A. „Flotte Beere“: Geschlecht $F(1,31) = .03$, Bindung $F(1,31) = 1.82$, Geschlecht*Bindung $F(1,31) = .04$, B. „Schlauchaufgabe“: Geschlecht $F(1,30) = 1.52$, Bindung $F(1,30) = .84$, Geschlecht*Bindung $F(1,30) = .02$, C. „Rosinenbomber“: Geschlecht $F(1,31) = .16$, Bindung $F(1,31) = .15$, Geschlecht*Bindung $F(1,31) = .40$, D. „Überraschungszoo“: Geschlecht $F(1,31) = .82$, Bindung $F(1,31) = 1.40$, Geschlecht*Bindung $F(1,31) = 2.51$. * $p < .05$. ** $p < .01$

„Flotte Beere“: Am längsten spielen sicher gebundene Burschen und Mädchen mit einer Spieldauer von jeweils 4 Minuten und 57 Sekunden mit ihren Vätern, gefolgt von Unsicher gebundenen Burschen mit 4 Minuten 21 und unsicher gebundenen Mädchen mit 4 Minuten

und 14 Sekunden. Es konnten keine signifikanten Unterschiede für das Geschlecht $F(1,31) = .03$, $p = .87$, die Bindung $F(1,31) = 1.82$, $p = .19$ oder die Wechselwirkung von Geschlecht und Bindung $F(1,31) = .04$, $p = .84$ gefunden werden.

„Schlauchaufgabe“: Das Kooperationsspiel wird in absteigender Reihenfolge am längsten von unsicher gebundenen Mädchen mit einer Spieldauer von 6 Minuten und 33 Sekunden, gefolgt von sicher gebundenen Mädchen mit 6 Minuten und 4 Sekunden, unsicher gebundenen Burschen mit 5 Minuten und 58 Sekunden und zuletzt sicher gebundenen Burschen mit 5 Minuten und 11 Sekunden gespielt. Die erfassten Unterschiede für das Geschlecht $F(1,30) = 1.52$, $p = .23$, die Bindung $F(1,30) = .84$, $p = .37$ oder die Wechselwirkung von Geschlecht und Bindung $F(1,30) = .02$, $p = .94$ sind nicht signifikant.

„Rosinenbomber“: Die längste Spieldauer findet sich mit 4 Minuten und 20 Sekunden bei den sicher gebundenen Burschen einerseits und den unsicher gebundenen Mädchen andererseits. Mit 4 Minuten und 10 Sekunden zeigt sich das Spiel der sicher gebundenen Mädchen am zweitlängsten und am kürzesten mit 3 Minuten und 37 Sekunden das Spiel der unsicher gebundenen Burschen. Auch die Unterschiede des Bewegungsspiels zeigen sich im Geschlecht $F(1,31) = .69$, $p = .87$, der Bindung $F(1,31) = .72$, $p = .87$ und der Wechselwirkung von Geschlecht und Bindung $F(1,31) = .40$, $p = .53$ nicht signifikant.

„Überraschungszoo“: Am längsten spielen sicher gebundene Burschen mit einer Spieldauer von 7 Minuten und 18 Sekunden, gefolgt von unsicher gebundenen Mädchen mit 6 Minuten 58 Sekunden, sicher gebundenen Mädchen mit 6 Minuten 38 Sekunden und unsicher gebundenen Burschen mit 4 Minuten und 33 Sekunden. Obwohl die Ergebnisse stärker voneinander differenzieren, lassen sich für das Geschlecht $F(1,31) = .82$, $p = .37$, der Bindung $F(1,31) = 1.40$, $p = .25$ und der Wechselwirkung von Geschlecht und Bindung $F(1,31) = 2.51$, $p = .12$ keine signifikanten Unterschiede feststellen.

Zusammenfassend bedeutet dies, dass für die gemessene Dauer der vier Spiele der Herausfordernden Situation keine signifikanten Geschlechts- oder Bindungsunterschiede gefunden werden konnten. Der Vater spielt jedes Spiel mit seinen Töchtern und Söhnen unabhängig von der erfassten Bindungssicherheit in etwa gleich lang. Die in der Literatur berichteten Geschlechtsdifferenzen konnten für die Dauer der Spiele nicht verifiziert werden. Hypothese 1 muss demnach verworfen werden.

5.6. Qualitative Differenzen des Geschlechts und der Bindung

In diesem Abschnitt werden nun die Ergebnisse der Differenzen von Geschlecht und Bindungssicherheit bezüglich der Qualitäten der Herausfordernden Situation erläutert. Als Daten wurden das Geschlecht des Kindes (männlich, weiblich), die in Punkt 5.5. beschriebenen dichotomisierten Bindungsqualitäten (sicher, unsicher) sowie die in Punkt 5.2. beschriebenen Summenscores der Qualitäten („Familiarity“, „Calibration“, „Adjustment“ und „Activation“) herangezogen. Die Auswertung erfolgte für jede Qualität einzeln, mittels einer 2 faktoriellen MANCOVA, welche den Einfluss der einzelnen Variablen Geschlecht und Bindung auf die jeweilige Qualität einerseits und andererseits die Interaktion von Geschlecht und Bindung untersucht. Das Alter des Kindes wurde aus den unter 5.3. beschriebenen Gründen als Kovariate kontrolliert. Die Voraussetzung der Varianzhomogenität wurde mittels Levine-Test geprüft und ist für die HFS Qualitäten „Familiarity“ $F(3, 31) = 1.72, p = .18$, „Calibration“ $F(3, 31) = .91, p = .44$, „Adjustment“ $F(3, 31) = .70, p = .56$ und „Activation“ $F(3, 31) = .78, p = .25$ gegeben.

„Familiarity“: Die Vertrautheit von Vater und Kind im Spiel miteinander zeigen sowohl im Geschlecht $F(1,30) = .11, p = .75$ als auch der Bindung $F(1,30) = .18, p = .67$ keine signifikanten Unterschiede. Eine Wechselwirkung von Geschlecht und Bindung $F(1,30) = .39, p = .06$ kann nur tendenziell ($p < .10$) abgesichert werden.

„Calibration“: Die Handlungsabstimmung während des Spiels sind bei Vater und Kind geschlechtsunabhängig $F(1,30) = .01, p = .92$. zeigt jedoch bei der Bindung einen tendenziellen Unterschied $F(1,30) 3,87, p = .06$. Die Wechselwirkung von Geschlecht und Bindung $F(1,30) = 2.95, p = .10$ zeigt sich nicht signifikant.

„Adjustment“: Die Wechselseitige Abstimmung von Vater und Kind im Spiel ist sowohl in Geschlecht $F(1,30) = .03, p = .87$, als auch Bindung $F(1,30) = .01, p = .93$ unabhängig. Auch eine Wechselwirkung von Geschlecht und Bindung $F(1,30) = .60, p = .44$ konnte nicht gefunden werden.

„Activation“: Die Aktivierung des Kindes durch den Vater ist in Geschlecht $F(1,30) = .00, p = .98$ und Bindung $F(1,30) = .46, p = .50$ unabhängig. Die Wechselwirkung von Geschlecht und Bindung $F(1,30) = 1.40, p = .25$ ist ebenfalls nicht signifikant.

Die oben beschriebenen Ergebnisse werden folgend für eine bessere Übersicht und bessern Interpretierbarkeit grafisch dargestellt.

Abbildung 3: Qualitäten der HFS nach Bindung und Geschlecht

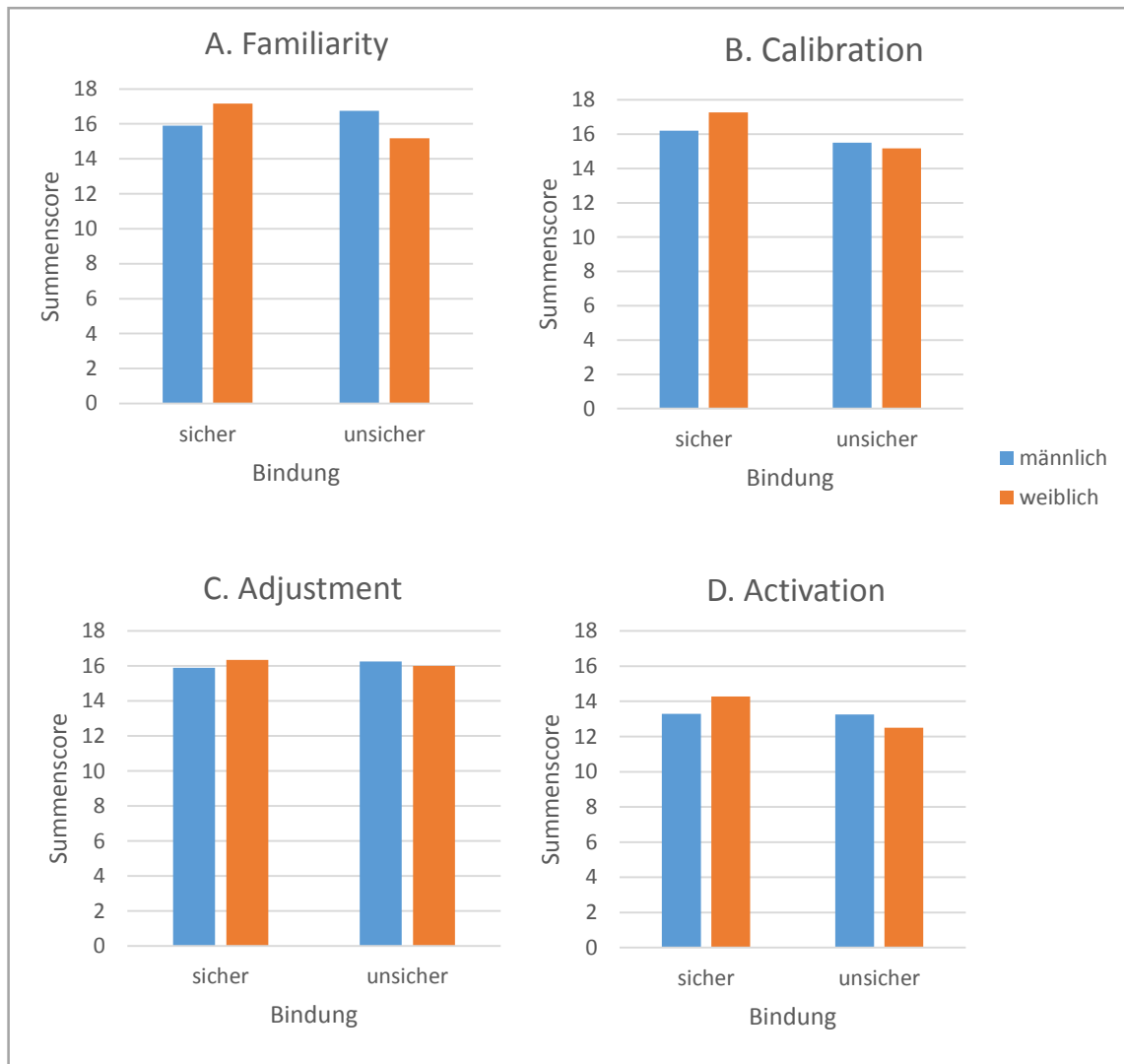


Abbildung 3. Qualitäten gesamt (Summenscore) der Herausfordernden Situation nach Geschlecht (15 männlich, 21 weiblich, „Schlauchaufgabe“: 14 männlich, 21 weiblich) und Bindungssicherheit (25 sicher, 11 unsicher; „Schlauchaufgabe“: 10 unsicher, 25 sicher). MANCOVA, Kovariate Testalter des Kindes. **A. „Familiarity“:** Geschlecht $F(1,30) = .11$, Bindung $F(1,30) = .18$, Geschlecht*Bindung $F(1,30) = .39$, **B. „Calibration“** Geschlecht $F(1,30) = .01$, Bindung $F(1,30) = 3.87$, Geschlecht*Bindung $F(1,30) = 2.95$, **C. „Adjustment“:** Geschlecht $F(1,30) = .03$, Bindung $F(1,30) = .01$, Geschlecht*Bindung $F(1,30) = .60$, **D. „Activation“:** Geschlecht $F(1,30) = .00$, Bindung $F(1,30) = .46$, Geschlecht*Bindung $F(1,30) = 1.40$. + $p < .10$ * $p < .05$. ** $p < .01$

Zusammenfassend bedeutet dies, dass in den Qualitäten der Herausfordernden Situation keine signifikanten Geschlechts- und Bindungsdifferenzen gefunden werden konnten. Die

Qualität des Zusammenspiels von Vater und Kind sind von Bindungssicherheit und Geschlecht unabhängig. Bei der „Calibration“, also der Handlungsabstimmung von Vater und Kind im Spiel gibt es lediglich einen tendenziellen Unterschied in der Bindungssicherheit. Auch eine Wechselwirkung von Geschlecht und Bindung bei der „Familiarity“ konnte nur tendenziell bestätigt werden. Die Hypothese 1 muss demnach verworfen werden.

Nach der Darstellung der Ergebnisse sowie der Beantwortung der vorgestellten Hypothesen, werden im folgenden Abschnitt die Ergebnisse noch einmal zusammengefasst, interpretiert und diskutiert.

6. Zusammenfassung und Diskussion der Ergebnisse

Der Fokus dieser Arbeit lag auf dem neuen Instrument der Herausfordernden Situation einerseits und der Vater-Kind-Bindung andererseits. Ziel dieser Arbeit war es die Spiele der HFS sowie deren Skalen genauer zu untersuchen und ihren prognostischen Wert zur Vorhersage der Vater-Kind-Bindung und deren vaterspezifischen Komponenten zu erfassen. Da weder die Spiele selbst, noch die Skalen vor CENOF zum Einsatz kamen, handelt es sich um eine explorative Studie.

6.1. Die Herausfordernde Situation als Untersuchungsinstrument

Für jedes der vier Spiele wurde zunächst die Spieldauer in Minuten und Sekunden erfasst. Es handelt sich dabei nicht um die Videolänge, sondern um die Länge, der auf dem Video festgehaltenen spielerischen Interaktion des Vaters mit dem Kind. Die verschiedenen Schwerpunkte der Spiele ließen bereits zu Beginn vermuten, dass sich die Spieldauern unterscheiden würden, was in dieser Untersuchung bestätigt wurde. Die in anderen Studien beschriebene Präferenz des Vaters für körperliche Spiele konnte in der Dauer der HFS Spiele jedoch nicht bestätigt werden. Gerade der „Rosinenbomber“ ist mit einer durchschnittlichen Spielzeit von vier Minuten und 10 Sekunden das kürzeste gemessene Spiel. Dies kann dadurch erklärt werden, dass RTP und andere körperlich Spiele eher von kurzer aber intensiver Natur sind. Die Gestaltung des Spieles erlaubte es den Vätern zwar das Spiel weiter auszudehnen, indem sie beispielsweise die Gefäße über einen größeren Raum verteilen, oder mehrere „Runden“ spielen, aber viele der Väter entschlossen sich für einen sehr simplen Aufbau, was die Spielzeit natürlich verkürzt.

Als das Spiel mit dem längsten Spielablauf, stellte sich der „Überraschungszoo“ heraus. Durch die Beschaffenheit des Spielmaterials, bestehend aus Tier-Fingerpuppen, scheint es für die Kinder in der Situation ansprechender zu sein, als Beispielsweise die Flotte Beere. Auch die Möglichkeiten der spielerischen Interaktion sind vielfältiger als bei anderen Spielen, die zum Teil sehr strukturierte, klare Anweisungen enthalten. So war die endgültige Spieldauer des „Überraschungszoo“ auch vor allem durch die Kreativität des Vaters beeinflusst. Hier stellt sich die Frage, ob der Bildungsgrad des Vaters einen Einfluss auf die

Spieldauer hat. Ein Vater, der viel über die im Spiel eingesetzten Tiere weiß, kann mehr zu ihnen erzählen, dem Kind Fragen stellen und beantworten, während jemand der mit der Fauna nicht so bewandert ist, Schwierigkeiten haben wird edukativ mit dem Kind zu interagieren. Diese Frage konnte aufgrund der ungleichen Verteilung des Bildungsgrads der Teilnehmer nicht genauer untersucht werden und müsste in einer Folgeuntersuchung geprüft werden.

Für jedes der vier Spiele wurden neben der Dauer auch die Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ erfasst, welche die Interaktionsqualitäten von Vater und Kind im Spiel miteinander abbilden. Diese sind über alle vier Spiele homogen und unterscheiden sich nicht voneinander. Lediglich „adjustment“ zeigt tendenziell Unterschiede an. Betrachtet man die Natur der Spiele sieht man, dass sich die Strukturiertheit der Spielsituationen selbst maßgeblich unterscheiden. Ist der „Überraschungszoo“ ein sehr offenes Spiel, zeigt sich die Schlauchaufgabe mit der Unterteilung in mehrere Phasen im Vergleich sehr strukturiert.

6.2. Die Herausfordernde Situation und ihre prognostische Qualität bezüglich der Vater-Kind-Bindung

Für eine genauere Analyse der Vater-Kind-Bindung in Zusammenhang mit der Herausfordernden Situation, wurden nicht nur die Bindung selbst, sondern auch ihre Bindungskomponenten herangezogen. Es konnten die Bindungssicherheit sowie die drei Komponenten „searching for proximity“, „socializing with others“ und „sharing and obeying“ anhand der HFS Qualitäten und der Dauer der HFS Spiele vorhergesagt werden.

Die Vorgabe der Durchführung der Spiele ist relativ klar formuliert und erfordert vom Vater die Spielsituation in einem gewissen Maß zu strukturieren. Besteht zwischen Vätern und ihren Kindern eine sichere Bindung, neigen Väter dazu ihre Kinder freier spielen zu lassen und greifen vor allem explorationsunterstützend ein (Grossman, Scheuerer-Englisch, & Loher, 1991). Die Spielsituationen der HFS machen es jedoch notwendig das freie Spiel des Kindes zu unterbrechen und seine Aufmerksamkeit auf die vor ihm liegende Aufgabe zu richten, was den negativen Einfluss der Skala „Adjustment“ auf die Bindungsbeziehung erklärt. Im Spiel miteinander ist es notwendig dass Vater und Kind ihre Aktivitäten, aber

auch ihre Kommunikation aufeinander beziehen, damit die Aufgabe gelöst werden kann. Dieser Bezug aufeinander macht auch einen sensitiven Umgang miteinander möglich. Der Vater muss die im Spiel stattfindenden Herausforderungen auf das Kind abstimmen und das Kind bei der Lösung unterstützen. Der Einfluss der Skala „Calibration“ auf die Bindungssicherheit zeigt sich dementsprechend stark. Die zwei Skalen „Adjustment“ und „Calibration“ weisen einen starken positiven Zusammenhang auf. Eine hohe Qualität der Handlungsabstimmung geht mit einer hohen Qualität der Strukturierung der Situation einher. Für eine genauere Interpretation der Einflüsse, sollten diese Konstrukte in ihrer Definition noch klar voneinander getrennt werden.

Die Skala „Calibration“ zeigt außerdem einen eher moderaten positiven Einfluss auf die Bindungskomponente „searching for proximity“, welche sich dadurch auszeichnet, dass das Kind gerne in der Nähe oder mit der Bindungsperson spielt und immer wieder zu dieser zurückkehrt, sollte es sich einmal entfernen. Um die im Spiel entstandenen Kommunikationsstrukturen aufrechterhalten zu können und gemeinsam die Ziele der Spiele zu erreichen, muss das Kind in der Nähe des Vaters bleiben, oder zu diesem zurückkehren, sollte es sich einmal entfernen. Die Dauer des Rosinenbombers zeigt einen tendenziellen schwachen Einfluss auf „searching for proximity. Dieses Spiel unterscheidet sich von den anderen vor allem durch den starken Körperkontakt des Vaters und des Kindes. Ohne die dadurch entstehende Nähe, die beide suchen müssen, könnte das Spiel kaum stattfinden.

Im Idealfall agieren Vater und Kind als „eingespieltes Team“: Das Kind nimmt Vorschläge des Vaters im Spiel an und integriert sie in sein Handeln zeitgleich geht der Vater souverän und vertraut mit dem Kind um und weiß, wie es auf seine Vorschläge reagieren wird. Die sind so aufeinander fokussiert und abgestimmt, dass anwesende Besucher in den Hintergrund treten. Das Kind wird in dieser Situation kaum die Nähe des Besuches suchen um mit ihm zu spielen oder zu sprechen. Dies wäre eine mögliche Erklärung für den schwachen negativen Einfluss der Skala „Familiarity“ auf die Bindungskomponente „socializing with others“. Die Dauer des HFS Spiels der Flotten Beere lediglich einen tendenziellen und auch eher schwachen positiven Einfluss auf die Bindungskomponente, während der sehr schwach positive Einfluss der Schlauchaufgabe nicht signifikant ist.

Um die Spielsituationen gut strukturieren zu können, ist der Vater darauf angewiesen, dass das Kind seinen Anweisungen, Vorschlägen und Bitten Folge leistet ohne, dass er diese über

die Maße wiederholen muss. Je leichter sich das Kind im Spiel anleiten lässt, desto leichter kann der Vater das Spiel so gestalten, wie es in den Instruktionen vorgegeben ist. Dies ist ein Umstand, der sich auch im eher stark positiven Einfluss der Skala „Calibration“ auf die Bindungskomponente „sharing and obeying“ zeigt. Diese wird zusätzlich durch die Skala „Adjustment“ eher moderat, jedoch nicht signifikant und die Dauer der Flotten Beere eher schwach und ebenfalls nicht signifikant beeinflusst.

Für die Regressionsanalyse wurden die Qualitätsskalen der einzelnen Spiele mittels Summenscores zusammengefasst und anschließend ihre Reliabilität geprüft. Die interne Konsistenz der Qualitäten, also das Maß, in dem die einzelnen Qualitäten miteinander in Beziehung stehen, war für alle vier maximal fragwürdig (siehe Punkt 5.1.). Auch die Interkorrelationen der einzelnen Qualitäten sind, trotzdem sie für die Regression noch zulässig sind, recht hoch. Die Einzelqualitäten sind demnach teilweise stark voneinander abhängig. Bei qualitativen Messungen gestaltet es sich immer schwierig, die einzelnen Skalen wirklich unabhängig voneinander zu gestalten. Jedoch sollten die Begriffe, bzw. die Qualitäten für eine genauere Analyse noch besser voneinander abgegrenzt werden. Zusätzlich sollte darauf geachtet werden, dass in allen vier Spielen dieselben Konstrukte erfasst werden um die interne Konsistenz zu erhöhen.

6.3. Die Herausfordernde Situation, Geschlecht und Bindung

Da die fixe Vorgabe der Spielsituationen keine Präferenz von Einzelspielen durch den Vater zuließ, bestand die Annahme, dass sich Geschlechtsunterschiede während der Spiels selbst manifestieren würden. Diese äußerten sich jedoch weder durch eine längere Spieldauer oder einen anderen Umgang mit Mädchen oder Burschen während des Spieles. Die Väter verbrachten sowohl mit ihren Söhnen, als auch mit ihren Töchtern unabhängig von der Bindung etwa gleich viel Zeit.

Für die Qualitäten ergaben sich zwar keine signifikanten Unterschiede in Geschlecht und Bindung, jedoch konnten Tendenzen gefunden werden: Für die Qualität „Familiarity“ konnte eine Wechselwirkung von Geschlecht und Bindung tendenziell abgesichert werden. Das Zusammenwirken von sicherer Bindung und dem weiblichen Geschlecht führt zu einem

tendenziell besseren Ergebnis in der Qualität „Familiarity“. Für Burschen stellt es sich genau gegenteilig dar. Der Vater und das Kind gehen tendenziell dann vertrauter miteinander um, wenn Mädchen sicher und Burschen unsicher gebunden sind. Eine Erklärungsmöglichkeit hierfür könnte sein, dass Väter bei unsicher gebundenen Burschen versuchen eine gute Beziehung zu erzeugen und in der Beobachtungssituation besonders auf die Wünsche und Bedürfnisse ihres Sohnes einzugehen versuchen. Der Haupteffekt der Qualität „Calibration“ konnte nur tendenziell abgesichert werden. Die Handlungsabstimmung ist bei sicher gebundenen Kindern etwas höher ausgeprägt als bei unsicher gebundenen Kindern. Väter und ihre Kinder achten auf die Aktivitäten des jeweils anderen und versuchen die Spiele gemeinsam zu lösen.

6.4. Einschränkungen und Zukunft der Herausfordernden Situation

Die Spiele der HFS zeigen sich im Feld einfach zu handhaben und werden von den meisten Kindern gut angenommen. Lediglich das Spielmaterial der Schlauchaufgabe zeigte sich bei einem Kind der Stichprobe unvorteilhaft, da es ihm Angst einflößte. Durch eine Überarbeitung des Spielmaterials und einer bunten Gestaltung des aktuell grauen Schlauches, könnten solch negative Reaktionen eventuell verhindert werden. Um die Notwendigkeit dieser Anpassung abzuwägen, müsste in folgenden Messungen auf eventuelle Furcht des Kindes geachtet werden. Die Aufgabe der „Flotten Beere“ schien ein Kind zunächst zu verwirren und es konnte den Anweisungen nicht folgen. Der Vater schaffte es jedoch, das Kind für das Spiel zu motivieren. Ähnliche Situationen könnten vermieden werden, indem man dem Vater in der Anleitung auch gestattet lediglich eine Tüte für das Spiel zu verwenden. Die restlichen Spiele der HFS wurden in dieser Stichprobe gut und problemlos angenommen.

Die Skalen der HFS wurden in der Voranalyse in zwei Varianten betrachtet: Zunächst wurden die Interkorrelationen für jedes Spiel und über alle Spiele hinweg betrachtet. (siehe Anhang A, Tabelle 3). Hier ließen sich vor allem Spielintern hohe Korrelationen feststellen, die dafür sprechen, dass die Konstrukte nicht klar voneinander abgegrenzt sind. Die Definition der Skalen sollte noch verfeinert werden. Da die Skalen sich über die Spiele

hinweg nicht signifikant voneinander unterschieden (siehe 5.3.) wurden sie jeweils zu einer Skala zusammengefasst und in dieser Art noch einmal betrachtet. Für die Interkorrelationen wurden auch die Spieldauern der Spiele hinzugefügt. Entsprechend der Ergebnisse der ersten Analyse ergaben sich auch in diesem Fall wieder hohe spielinterne Korrelationen der Skalen, jedoch nicht der Spieldauern. Die Reliabilitätsprüfung ergab für die Qualitäten „Activation“ eine fragwürdige, für „Familiarity“ und „Adjustment“ eine schlechte und für „Calibration“ eine sehr schlechte interne Konsistenz. Die Prüfung dieser zeigte, dass sich durch das Entfernen des „Rosinenbombers“ die Werte zumeist etwas bessern würden, was jedoch aus Interpretationsgründen nicht getan wurde. Für zukünftige Untersuchungen sollte darauf geachtet werden, dass in allen vier Spielen dasselbe Konstrukt gemessen wird und die Definitionen der Qualitäten allen Spielen gleich gut entsprechen.

Trotz der ungenauen Abgrenzung der Begrifflichkeiten ließen sich bei der Vorhersage der Bindungssicherheit und der Bindungskomponenten erste Erfolge erzielen. Da es sich für diese Arbeit um eine recht kleine Stichprobe handelt, wäre in einer Folgeuntersuchung mit einer größeren Stichprobe nachzuprüfen, ob tendenzielle Einflüsse bzw. knapp nicht signifikante Einflüsse stärker werden und so auch (noch) nicht signifikante Modelle zur Vorhersage herangezogen werden können.

Die Stichprobe der vorliegenden Untersuchung ist sehr homogen und weist einen überproportional hohen Bildungsgrad von 55.6% Akademikern und 33.3% Maturanten auf. Eine Verteilung die der männlichen Bevölkerung von Wien und Niederösterreich mit 18.5% Maturanten und 16.1% Akademikern, nicht entspricht (Statistik Austria, 2015).

Auch der kulturelle Einfluss muss berücksichtigt werden. Die hier vorliegende Arbeit wurde an Männern durchgeführt, die in einer festen Partnerschaft mit ihrer Partnerin leben. Männern in anderen Lebensumständen, beispielsweise einer homosexuellen Partnerschaft, alleinerziehende Väter oder Männer in schwierigen Milieus wurden nicht untersucht. Letztlich ist zu beachten, dass das Spielen mit dem eigenen Kind für Väter nicht in allen Kulturen üblich ist.

7. Literaturverzeichnis

- Ainsworth (2014). Patterns of Attachment. A Psychological Study of the Strange Situation. New York: Psychology Press
- Ahnert, L. (2010). Wieviel Mutter braucht ein Kind? Bindung – Bildung – Betreuung: öffentlich und privat. Berlin Heidelberg: Springer.
- Ahnert, L., Eckstein-Madry, T., Supper, B., Bohlen, I. & Suess, G. (2012). AQS [German]: *Der Attachment Q-Sort nach deutscher Übersetzung und Erprobung*. Unveröffentlichtes Arbeitsmaterial des Arbeitsbereichs Entwicklung der Fakultät Psychologie der Universität Wien.
- Ahnert, L., Eckstein-Madry, T., Piskernik, B. & Supper, B. (in prep.). Multiple attachments towards maternal and non-maternal care providers throughout the preschool years: Similarities and disparities.
- Bayley, N. (2006). Bayley Scales of Infant Development and Toddler Development – Third Editions (Bayley-III). San Antonio: Harcourt Assessment Inc.
- Bowlby, J. (1979). The making and breaking of affectional bonds. London: Tavistock Publications
- Bowlby, J. (1982). Attachment and Loss Volume 1: Attachment Second Edition New York: Basic Books
- Bowlby, J (2005). The Making and Breaking of Affectional Bonds. London and New York: Roulledge Classics
- Duden Bedeutungswörterbuch (2010) Mannheim: Bibliographisches Institut
- Field A. (2009). Discovering Statistics using SPSS (and sex and drugs and rock'n'roll) Third edition. London: SAGE
- Fletcher, R., StGeorge, J., & Freeman, E. (2013). Rough and Tumble Play Quality: Theoretical Foundations for a New Measure of Father-Child Interaction. *Early Child Development and Care*, 183(6), 746-759. doi: 10.1080/03004430.2012.723439

- Groos, K. (1899). *Die Spiele der Menschen*. Jena: Fischer. Retrieved from <https://archive.org/details/diespieledermens00groouoft>
- Grossman, K. E., Scheurer-Englisch, H., & Loher, I. (1991). Die Entwicklung emotionaler Organisation und ihre Beziehung zum intelligenten Handeln. In F. J. Mönks & G. Lehwald (Eds.) *Neugier, Erkundung und Begabung bei Kleinkindern* (pp. 66-76). München: Ernst Reinhardt Verlag.
- Grossman, K. E., Grossmann, K. & Zimmermann, P. (1999). A Wider View of Attachment and Exploration; Stability and Change during the Years of Immaturity. In J. Cassidy, P. R. Shaver (Eds) *Handbook of Attachment; Theory, Research and Clinical Applications* (pp. 760-786). New York, London: The Guilford Press
- Grossmann, K., Grossmann, K. E., Fremmer-Bombik, E., Kindler, H., Scheurer-Englisch, H., Zimmermann, & Peter. (2002). The Uniqueness of the Child-Father Attachment Relationship Fathers' Sensitive and Challenging Play as a Pivotal Variable in a 16-year Longitudinal Study, *Social Development* Volume 11, Issue 3. *Social Development*, 11(3), 301-337. doi:10.1111/1467-9507.00202
- Hartmann, W. (2005). Die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung des Kindes. In Niederle, C. (2005). *Zeitraum Kindergarten. Methoden des Kindergartens* 1. 6. Auflage. Linz : Red. "Unsere Kinder"
- John, A., Halliburton, A., & Humphrey, J. (2013). Child-Mother and Child-Father Play Interaction Patterns with Preschoolers. *Early Child Development and Care*, 183(3), 15. doi:10.1080/03004430.2012.711595
- Kerrie Lewis, G. A., & Burghardt, G. M. (2010). Current Perspectives on the Biological Study of Play: Signs of Progress. *The Quarterly Review of Biology*, 85(4), 393-418. Doi: 10.1086/656903
- Kazura, K. (2000). Fathers' Qualitative and Quantitative Involvement: An Investigation of Attachment, Play, and Social Interactions. *The Journal of Men's Studies*, 9(1), 41-57. doi: 10.3149/jms.0901.41

- Lamb, M. E. (1977a). The development of mother-infant and father-infant attachments in the second year of life. *Developmental Psychology*, 13(6), 637-648. doi: 10.1037/0012-1649.13.6.637
- Lamb, M. E. (1977b). Father-Infant and Mother-Infant Interaction in the First Year of Life. *Child Development*, 48(1), 167-181. doi: 10.2307/1128896
- Lamb, M. E. (1997). The development of father-infant relationships. In M. E. Lamb (Ed.), *The role of the father in child development* (3rd ed., pp. 104-120). New York, NY: Wiley
- Lamb, M. E. (2010). How Do Fathers Influence Children's Development? Let Me Count the Ways. In Lamb, M. (Ed.). (2010). *The role of the father in child development*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Lamb, M. E., Frodi, M., Hwang, C.-P., & Frodi, A. M. (1983). Effects of Paternal Involvement on Infant Preferences for Mothers and Fathers. *Child Development*, 54(2), 450-458. doi:10.2307/1129706
- Lamb, M. E., Lewis, C. (2010). The Development and Significance of Father-Child Relationships in Two-Parent Families. In Lamb, M. (Ed.). (2010). *The role of the father in child development*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Lamb, M., Lewis, C. (2013). Father-Child Relationships. In Cabrera, N., J. & Tamis-LeMonda, C. (Ed.). (2013). *Handbook of Father Involvement. Multidisciplinary Perspectives*. 2nd Edition. New York: Taylor & Francis
- Largo, R. H., Benz, C. (2003). Spielend lernen. In Papousek, M. & Von Gontard, A. (Hrsg.). (2003). *Spiel und Kreativität in der frühen Kindheit (Leben lernen 159)*. Stuttgart: Pfeiffer bei Kett-Cotta J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH
- Leidy, M. S., Schofield, T. J., & Parke R. D. (2013). Father's Contributions to Children's Social Development. In Cabrera, N., J. & Tamis-LeMonda, C. (Ed.). (2013). *Handbook of Father Involvement. Multidisciplinary Perspectives*. 2nd Edition. New York: Taylor & Francis

- Lindsey, E., & Mize, J. (2001). Contextual Differences in Parent–Child Play: Implications for Children's Gender Role Development. *Sex Roles*, 44(3-4), 155-176. doi: 10.1023/A:1010950919451
- Lohaus, A., Ball, J. & Lißmann, I. (2010). In L. Ahnert (Ed.), *Frühe Bindung; Entstehung und Entwicklung* 3. Auflage. München: Ernst Reinhardt, GmbH & Co KG
- Mogel, H. (1991). *Psychologie des Kinderspiels. Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel. Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung.* 3., aktualisierte und erweiterte Auflage. Heidelberg: Springer Medizin Verlag
- Montgomery, S. H. (2014). The relationship between play, brain growth and behavioural flexibility in primates. *Animal Behaviour* 90, 281-286. doi: 10.1016/j.anbehav.2014.02.004
- Nickel, H. (1977). Spiel. In Hermann, T., Hofstätter, P., R., Huber Helmuth, P., H., Weinert, F. E. (Ed.) *Handbuch psychologischer Grundbegriffe*. Münschen: Kösel
- Panksepp, J. (1998). *Affective neuroscience: The foundations of human and animal emotions*. New York, NY: Oxford University Press.
- Papousek, H. (2003). Spiel in der Wiege der Menschheit. In Papousek, M. & Von Gontard, A. (Hrsg.). (2003). *Spiel und Kreativität in der frühen Kindheit (Leben lernen 159)*. Stuttgart: Pfeiffer bei Kett-Cotta J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH
- Paquette, D., & Dumont, C. (2013). Is Father-Child Rough-and-Tumble Play Associated with Attachment or Activation Relationships? *Early Child Development and Care*, 183(6), 760-773. Doi: 10.1080/03004430.2012.723440
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). Physical Activity Play: The Nature and Function of a Neglected Aspect of Play. *Child Development*, 69(3), 577-598. doi: 10.1111/j.1467-8624.1998.tb06226.x
- Pleck, E. H., & Pleck, J. H. (1997). Fatherhood ideals in the United States; Historical dimensions. In M. E. Lamb (Ed.), *The role of the father in child development* (3rd ed., pp. 33-48). Hoboken, NY: Wiley

- Ruiz N., Supper, B., Ahner, L. (in prep). Interaction in challenging play-situations. Department of Developmental Psychology of the University of Vienna (Unpublished manuscript).
- Schaffer, H. R., & Emerson, P. E. (1964). The Development of Social Attachments in Infancy. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 29(3), 1-77. doi: 10.2307/1165727
- Statistik Austria. (2013). Bildungsstand der Bevölkerung im Alter von 25 bis 64 Jahren 2013 nach Bundesland und Geschlecht. Abgerufen von http://www.statistik.at/web_de/statistiken/menschen_und_gesellschaft/bildung_und_kultur/bildungsstand_der_bevoelkerung/index.html
- Tamis-LeMonda, C. S., Shannon, J. D., Cabrera, N. J., & Lamb, M. E. (2004). Fathers and Mothers at Play With Their 2- and 3-Year-Olds: Contributions to Language and Cognitive Development. *Child Development*, 75(6), 1806-1820. doi: 10.1111/j.1467-8624.2004.00818.x
- Thompson, R. A. (2007). The Development of the Person: Social Understanding, Relationships, Conscience, Self *Handbook of Child Psychology*: John Wiley & Sons, Inc. doi: 10.1002/9780470147658.chpsy0302
- Tomasello, M. (2010). Warum wir kooperieren. Berlin: Suhrkamp Verlag
- Van Ijzendoorn, M. H., Vereijken, C. M. J. L., Bakermans-Kranenburg, M. J., & Marianne Riksen-Walraven, J. (2004). Assessing Attachment Security With the Attachment Q Sort: Meta-Analytic Evidence for the Validity of the Observer AQS. *Child Development*, 75(4), 1188-1213. doi: 10.1111/j.1467-8624.2004.00733.x
- Warneken, F., Chen, F., & Tomasello, M. (2006). Cooperative Activities in Young Children and Chimpanzees. *Child Development*, 77(3), 640-663. doi: 10.1111/j.1467-8624.2006.00895.x
- Warneken, F., & Tomasello, M. (2007). Helping and Cooperation at 14 Months of Age. *INFANCY*, 11(3), 271-294. doi: 10.1080/15250000701310389
- Warneken, F., & Tomasello, M. (2008). Extrinsic rewards undermine altruistic tendencies in 20-month-olds. *Developmental Psychology*, 44(6), 1785-1788. doi: 10.1037/a0013860

Waters, E. (1995). APPENDIX A: THE ATTACHMENT Q-SET (VERSION 3.0). *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 60(2-3), 234-246. doi: 10.1111/j.1540-5834.1995.tb00214.x

Wygotski, L. S., (1933) Das Spiel und seine Bedeutung in der psychischen Entwicklung des Kindes (R. Kossert, Trans.). In Elkonin, D. (1980) Psychologie des Spieles (pp. 441-465). In Forst, W., Kessel, W., Kossakowski, A., & Lompscher, J. (1980). Beiträge zur Psychologie Band 7. Berlin: Volk und Wissen Volkseigener Verlag (Reprinted from психология игры, by Д. Б. Эльконин, 1978, Moskau: Pedagogika)

Anhang

A. Tabellen

Interkorrelationen HFS Qualitäten

Aufgrund der Größe der Tabelle der Interkorrelationen der HFS Qualitäten musste diese auf der nächsten Seite platziert werden. Für die korrekte Abfolge der Tabellen in Reihe der in Punkt 5 beschriebenen Ergebnisse, wird diese Seite beabsichtigt leer gelassen.

Tabelle 3

Interkorrelationen [und 95% Konfidenzintervalle] der HFS Qualitäten

	Flotte Beere				Schlauchaufgabe				Rosinenbomber				Überraschungszoo			
	familiarity	calibration	adjustment	activation	familiarity	calibration	adjustment	activation	familiarity	calibration	adjustment	activation	familiarity	calibration	adjustment	activation
Flotte Beere																
familiarity	—															
calibration	.63** [.36, .80]	—														
adjustment	.53** [.20, .75]	.68** [.47, .84]	—													
activation	.49** [.16, .73]	.49** [.21, .71]	.53** [.21, .75]	—												
Schlauchaufgabe																
familiarity	.05 [-.31, .38]	.21 [-.14, .55]	.21 [-.14, .53]	.34* [.41, .60]	—											
calibration	.14 [-.23, .59]	-.09 [-.39, .25]	-.04 [-.36, .30]	.27 [-.03, .54]	.65** [.37, .85]	—										
adjustment	.16 [-.18, .49]	.19 [-.14, .52]	.23 [-.10, .56]	.10 [-.19, .40]	.75** [.52, .91]	.51** [.19, .77]	—									
activation	.18 [-.18, .49]	.13 [-.20, .46]	.16 [-.19, .48]	.43** [.14, .68]	.76** [.57, .88]	.59** [.36, .27]	.60** [.33, .80]	—								
Rosinenbomber																
familiarity	.09 [-.27, .42]	.29 [-.04, .57]	.34* [-.04, .64]	.15 [-.24, .47]	.24 [-.11, .56]	-.05 [-.37, .27]	.15 [-.19, .46]	.10 [-.24, .40]	—							
calibration	.02 [-.33, .33]	.22 [-.15, .53]	.35* [.04, .63]	.03 [-.29, .37]	.12 [-.17, .44]	.01 [-.29, .35]	.08 [-.24, .42]	-.04 [-.33, .28]	.83** [.72, .91]	—						
adjustment	-.05 [-.39, .28]	.19 [-.17, .51]	.22 [-.15, .54]	.08 [-.30, .43]	.04 [-.27, .37]	-.16 [-.44, .15]	-.06 [-.38, .27]	-.06 [-.39, .29]	.83** [.68, .94]	.83** [.68, .94]	—					
activation	.05 [-.30, .37]	.17 [-.17, .49]	.34* [.01, .67]	.15 [-.21, .48]	.33 [-.02, .61]	.23 [-.12, .54]	.22 [-.15, .57]	.17 [-.18, .47]	.68** [.47, .83]	.74** [.57, .85]	.69** [.51, .84]	—				
Überraschungszoo																
familiarity	.35* [.01, .63]	.40* [.07, .71]	.50** [.20, .78]	.12 [-.24, .46]	.24 [-.15, .61]	.12 [-.26, .49]	.30 [-.10, .65]	.37* [.00, .68]	.08 [-.30, .46]	.15 [-.19, .51]	.08 [-.28, .47]	.28 [-.07, .62]	—			
calibration	.29 [-.09, .59]	.33** [.13, .72]	.52** [.23, .79]	.16 [-.19, .49]	.28 [-.13, .67]	.13 [-.29, .50]	.35* [-.07, .73]	.36* [-.03, .69]	.07 [-.32, .48]	.13 [-.22, .48]	.02 [-.34, .40]	.29 [-.05, .61]	.91** [.78, .97]	—		
adjustment	.28 [-.15, .50]	.51** [.27, .70]	.61** [.36, .81]	.34* [.03, .58]	.32 [-.08, .69]	-.02 [-.38, .35]	.25 [-.13, .64]	.26 [-.08, .61]	.34* [-.03, .64]	.30 [-.05, .62]	.35* [.00, .64]	.47** [.12, .77]	.74** [.52, .89]	.76** [.59, .88]	—	
activation	.25 [-.11, .54]	.35* [.07, .62]	.52** [.21, .78]	.21 [-.13, .52]	.27 [-.13, .63]	.07 [-.30, .43]	.32 [-.05, .68]	.32 [-.04, .65]	.13 [-.29, .54]	.15 [-.20, .47]	.12 [-.27, .48]	.20 [-.05, .63]	.75** [.53, .88]	.84** [.72, .91]	.76** [.60, .88]	—

Anmerkungen. Interkorrelationen für die Spielqualitäten („familiarity“, „calibration“, „adjustment“, „activation“) der Spiele der Herausfordernden Situation für 12-36 Monate alte Kinder („Flotte Beere“, „Schlauchaufgabe“, „Rosinenbomber“, „Überraschungszoo“) aller teilgenommenen Vater-Kind-Dyaden [n=36; „Schlauchaufgabe“ n=35] mittels Spearman Korrelation, Bootstrapping. *p < .05.

**p < .01

Unterschiede der Qualitäten der HFS

Tabelle 4

Unterschiede der Qualitäten der spiele der Herausfordernden Situation.

Faktor	df	F	p
Spielqualität			
familiarity	3	1.21	.31
calibration	3	.26	.06
adjustment	3	1.34	.27
activation	3	.74	.53

Anmerkungen. Unterschiede der Spieltypen in den Qualitäten der HFS (familiarity, calibration, adjustment, activation) für die Stichprobe [n = 35]. Einfaktorielle MANCOVA mit Messwiederholung, Kovariate: Testalter des Kindes

Regressionsmodelle AQS Bindungskomponenten

Im Folgenden werden die Regressionsmodelle der AQS Bindungskomponenten tabellarisch abgebildet. Die Darstellung erfolgt auch für solche Modelle, bei denen keines der mittels SPSS errechneten Möglichkeiten signifikant geworden ist. Für jene werden nur R^2 , F und df dargestellt (β wird nicht ausgewiesen).

Tabelle 5

Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „searching for proximity“

	1	2	3	4	5	6	7 ^a
R^2	.02	.06	.09	.12	.15	.17	.18
F	1.11	1.31	1.59	1.95	2.49⁺	3.39^{**}	4.80^{**}
df	8	7	6	5	4	3	2
	β	β	β	β	β	β	β
Qualitäten (Σ)							
Familiarity	.10	.10	.10	-	-	-	-
Calibration	.24	.24	.24	.28	.25	.25	.36^{**}
Adjustment	-.11	-.11	-.11	-.07	-	-	-
Activation	.17	.17	.17	.20	.17	.17	-
Spieldauer							
Flotte Beere	.01	.01	-	-	-	-	-
Schlauchaufgabe	.06	.06	.06	.06	.05	-	-
Rosinenbomber	.30	.30⁺	.30⁺	.30⁺	.28⁺	.28⁺	.29⁺
Überraschungszoo	-.01	-	-	-	-	-	-

Anmerkungen. Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „searching for proximity“ (Σ) auf Basis der Summenscores der HFS Qualitäten („Familiarity“, „Calibration“, „Adjustment“, „Activation“) und Quantitäten (Spieldauer „Flotte Beere“, „Schlauchaufgabe“, „Rosinenbomber“, „Überraschungszoo“) der Herausfordernden Situation. Multiple Regression, backwards elimination, kontrolliertes Alter. ^a Bestes Modell: Modell 7 (AIC = 19.22) ⁺ $p < .10$, ^{*} $p < .05$, ^{**} $p < .01$

Tabelle 6

Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „enjoying physical contact“

	1	2	3	4	5	6	7
R^2	-.08	-.04	-.01	.02	.04	.06	.06
F	.67	.80	.95	1.15	1.35	1.68	2.08
df	8	7	6	5	4	3	2

Anmerkungen. Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „enjoying physical contact“ auf Basis der Summenscores der HFS Qualitäten („Familiarity“, „Calibration“, „Adjustment“, „Activation“) und Quantitäten (Spieldauer „Flotte Beere“, „Schlauchaufgabe“, „Rosinenbomber“, „Überraschungszoo“) der Herausfordernden Situation. Multiple Regression, backwards elimination, kontrolliertes Alter ⁺ $p < .10$, ^{*} $p < .05$, ^{**} $p < .01$

Tabelle 7

Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „socializing with others“

	1	2	3	4	5	6 ^a	7
R ²	.01	.04	.07	.09	.12	.14	.11
F	1.02	1.21	1.45	1.75	2.18⁺	2.91**	3.07⁺
df	8	7	6	5	4	3	2
	β	β	β	β	β	β	β
Qualitäten (Σ)							
Familiarity	-.38	-.40	-.43	-.44⁺	-.42	-.33**	-.32**
Calibration	-.04	-	-	-	-	-	-
Adjustment	.17	.16	.15	.15	.12	-	-
Activation	-.06	-.06	-	-	-	-	-
Spieldauer							
Flotte Beere	.32	.32	.32	.28	.27	.29⁺	.28⁺
Schlauchaufgabe	.21	.21	.22	.21	.22	.24	-
Rosinenbomber	-.10	-.10	-.10	-.08	-	-	-
Überraschungszoo	-.08	-.08	-.09	-	-	-	-

Anmerkungen. Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „socializing with others“ auf Basis der Summenscores (Σ) der HFS Qualitäten („Familiarity“, „Calibration“, „Adjustment“, „Activation“) und Quantitäten (Spieldauer „Flotte Beere“, „Schlauchaufgabe“, „Rosinenbomber“, „Überraschungszoo“) der Herausfordernden Situation. Multiple Regression, backwards elimination, kontrolliertes Alter. ^a Bestes Modell: Modell 6 (AIC = 41.94) ⁺ $p < .10$, ^{*} $p < .05$, ^{**} $p < .01$

Tabelle 8

Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „struggling with emotions“

	1	2	3	4	5 ^a	6	7
R ²	.06	.10	.12	.14	.14	.11	.08
F	1.28	1.51	1.78	2.14⁺	2.41⁺	2.45⁺	2.44
df	8	7	6	5	4	3	2
	β	β	β	β	β	β	β
Qualitäten (Σ)							
Familiarity	.16	.16	.16	-	-	-	-
Calibration	-.53⁺	-.53⁺	-.53⁺	-.46⁺	-.34	-.34	-.38⁺
Adjustment	.24	.24	.20	.25	-	-	-
Activation	.30	.30	.33	.37	.44**	.47**	.46**
Spieldauer							
Flotte Beere	-.34	-.32	-.32⁺	-.33⁺	-.30⁺	-.25	-
Schlauchaufgabe	-.08	-.07	-	-	-	-	-
Rosinenbomber	.21	.21	.21	.20	.23	-	-
Überraschungszoo	.03	-	-	-	-	-	-

Anmerkungen. Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „socializing with others“ auf Basis der Summenscores (Σ) der HFS Qualitäten („Familiarity“, „Calibration“, „Adjustment“, „Activation“) und Quantitäten (Spieldauer „Flotte Beere“, „Schlauchaufgabe“, „Rosinenbomber“, „Überraschungszoo“) der Herausfordernden Situation. Multiple Regression, backwards elimination, kontrolliertes Alter. ^a Bestes Modell: Modell 5 (AIC = 29.41) ⁺ $p < .10$, ^{*} $p < .05$, ^{**} $p < .01$

Tabelle 9

Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „sharing and obeying“

	1	2	3	4	5	6 ^a	7	8
R ²	.07	.10	.13	.16	.17	.19	.16	.14
F	1.30	1.55	1.86	2.27	2.78**	3.61**	4.19**	6.50**
df	8	7	6	5	4	3	2	1
	β	β	β	β	β	β	β	β
Qualitäten (Σ)								
Familiarity	.07	.07	-	-	-	-	-	-
Calibration	.68**	.68**	.70**	.70*	.68*	.63*	.61*	.41**
Adjustment	-.35	-.35	-.33	-.34	-.31	-.36	-.29	-
Activation	-.18	-.18	-.17	-.16	-.15	-	-	-
Spieldauer								
Flotte Beere	.18	.18	.18	.21	.23	.24	-	-
Schlauchaufgabe	-.01	-	-	-	-	-	-	-
Rosinenbomber	.12	.12	.12	.11	-	-	-	-
Überraschungszoo	.07	.07	.07	-	-	-	-	-

Anmerkungen. Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „socializing with others“ auf Basis der Summenscores (Σ) der HFS Qualitäten („Familiarity“, „Calibration“, „Adjustment“, „Activation“) und Quantitäten (Spieldauer „Flotte Beere“, „Schlauchaufgabe“, „Rosinenbomber“, „Überraschungszoo“) der Herausfordernden Situation. Multiple Regression, backwards elimination, kontrolliertes Alter. ^a Bestes Modell: Modell 5 (AIC = 29.41) ⁺ $p < .10$, $*p < .05$, $**p < .01$

Tabelle 10

Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „maintaining exploration“

	1	2	3	4	5	6	7	8
R ²	-.04	-.00	.02	.05	.06	.07	.06	.03
F	.86	.98	1.12	1.34	1.56	1.88	2.16	1.98
df	8	7	6	5	4	3	2	1

Anmerkungen. Vorhersagewerte für die Bindungskomponente „maintaining exploration“ auf Basis der Summenscores der HFS Qualitäten („Familiarity“, „Calibration“, „Adjustment“, „Activation“) und Quantitäten (Spieldauer „Flotte Beere“, „Schlauchaufgabe“, „Rosinenbomber“, „Überraschungszoo“) der Herausfordernden Situation. Multiple Regression, backwards elimination, kontrolliertes Alter ⁺ $p < .10$, $*p < .05$, $**p < .01$

B. Diagramme

Häufigkeitsverteilungen „Flotte Beere“ (FB)

Abbildung 4: Histogramm der Spielzeit der HFS „Flotte Beere“

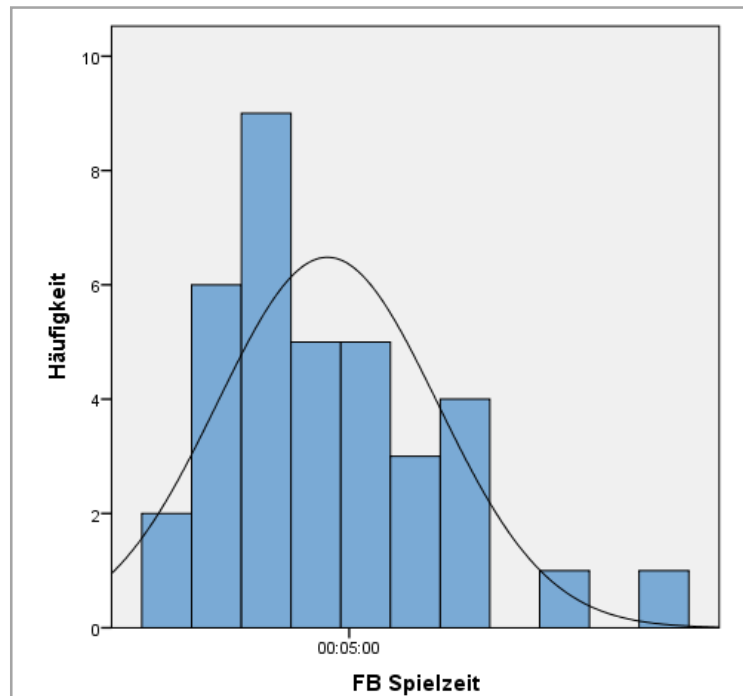


Abbildung 4. Häufigkeitsverteilung der gemessenen Spielzeiten der HFS „Flotte Beere“ inklusive Verteilungskurve. Die Spieldauer zeigte keine Normalverteilung im K-S-Test $D(36) = .14$, $p = .11$.

Abbildung 5: Histogramme der HFS Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ der „Flotte Beere“

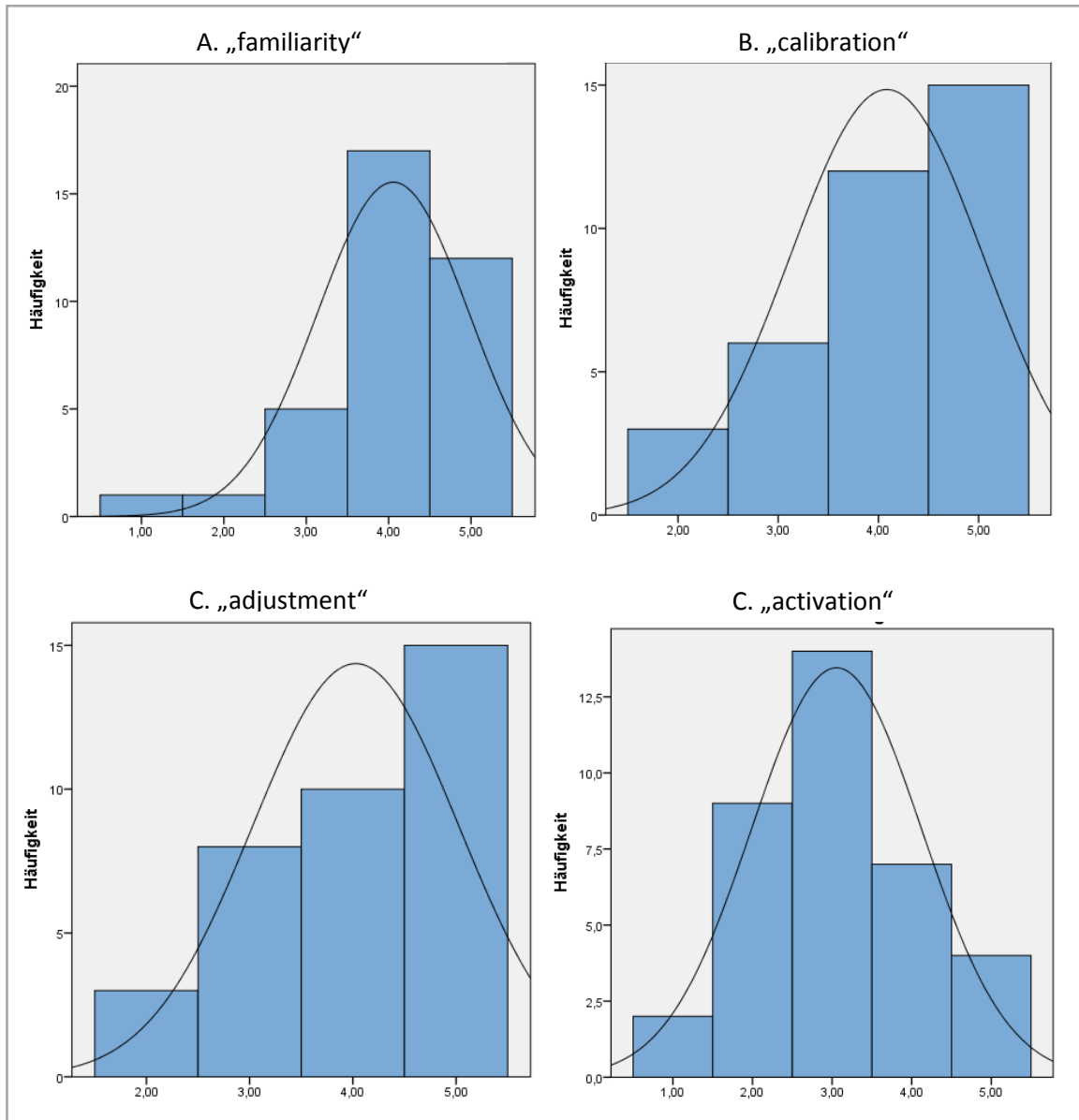


Abbildung 5: Häufigkeitsverteilungen der Skalenstufen 1 – 5 der HFS Qualitäten inklusive Verteilungskurve für die „Flotte Beere“. Die Qualitäten **A.** „familiarity“, $D(36) = .28$, **B.** „calibration“ $D(36) = .25$, **C.** „adjustment“ $D(36) = .25$ und **D.** „activation“ $D(36) = .22$, (alle $p < .01$) zeigen alle keine Normalverteilung im K-S-Test.

Häufigkeitsverteilungen „Schlauchaufgabe“ (SA)

Abbildung 6: Histogramm der Spielzeit der HFS „Schlauchaufgabe“

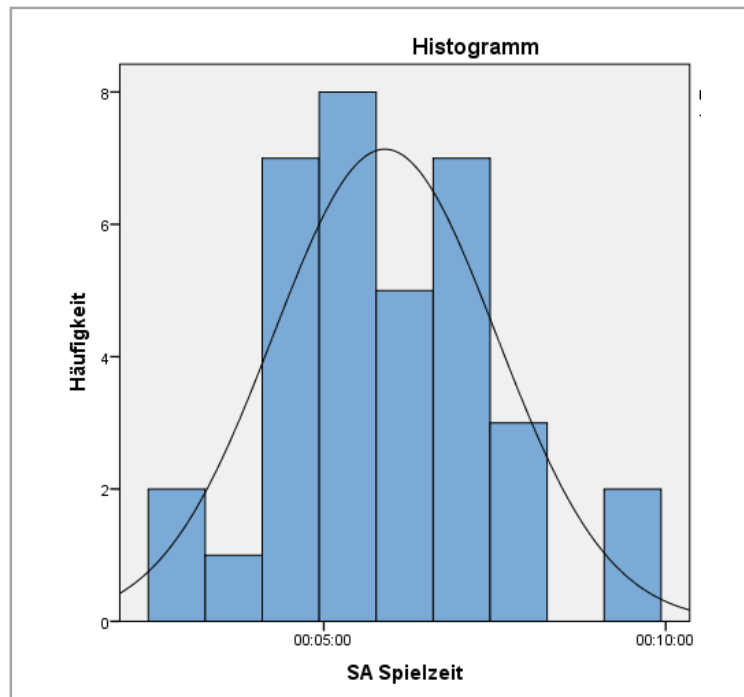


Abbildung 6: Häufigkeitsverteilung der gemessenen Spielzeiten der HFS „Schlauchaufgabe“ inklusive Verteilungskurve. Die Spieldauer zeigte keine Normalverteilung im K-S-Test $D(35) = .07$, $p = .92$.

Abbildung 7: Histogramme der HFS Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ der „Schlauchaufgabe“

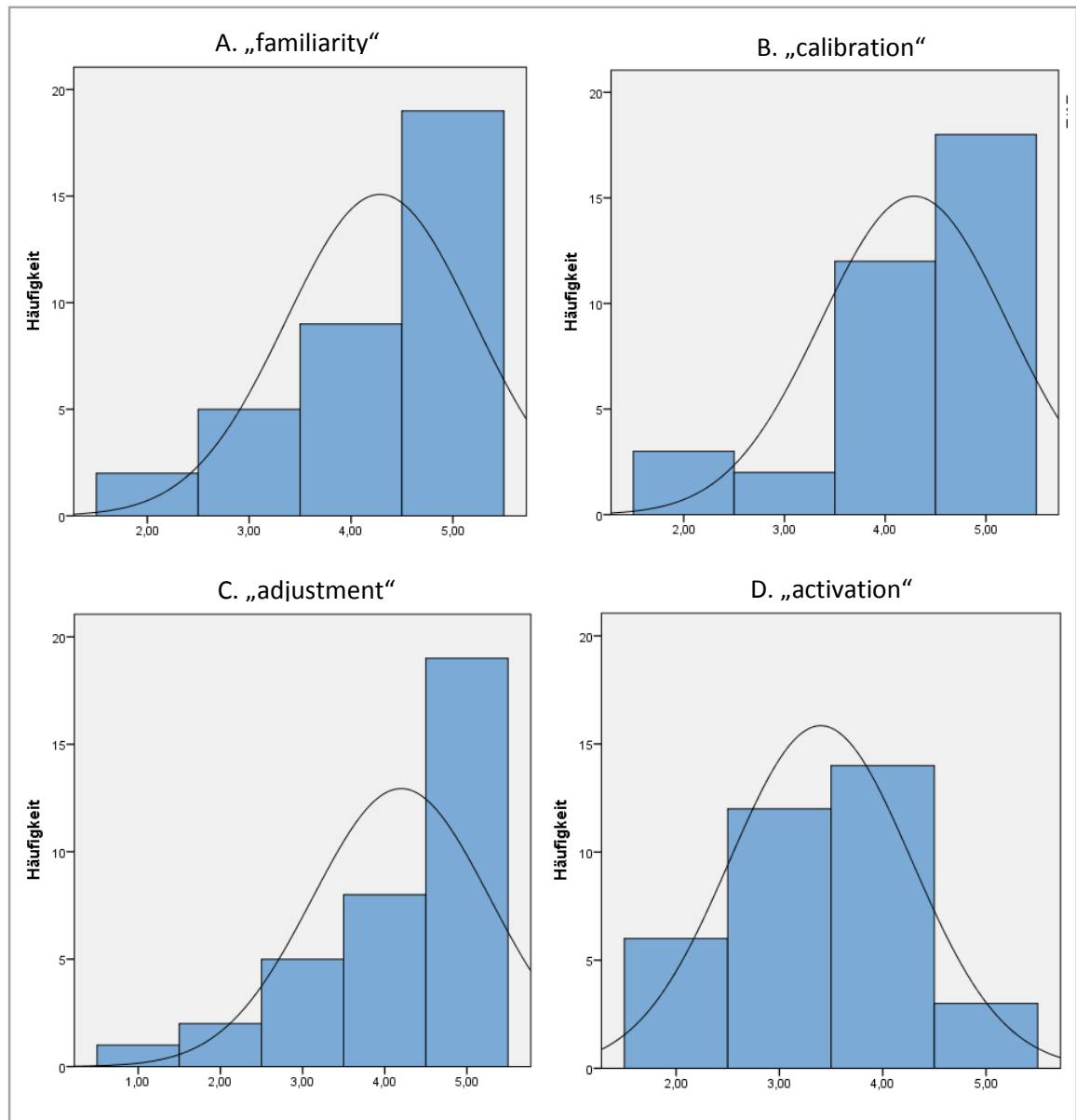


Abbildung 7: Häufigkeitsverteilungen der Skalenstufen 1 – 5 der HFS Qualitäten inklusive Verteilungskurve für die „Schlauchaufgabe“. Die Qualitäten **A.** „familiarity“, $D(35) = .32$, **B.** „calibration“ $D(35) = .30$, **C.** „adjustment“ $D(35) = .31$ und **D.** „activation“ $D(35) = .24$, (alle $p < .01$) zeigen alle keine Normalverteilung im K-S-Test.

Häufigkeitsverteilungen „Rosinenbomber“ (RB)

Abbildung 8: Histogramm der Spielzeit der HFS „Rosinenbomber“

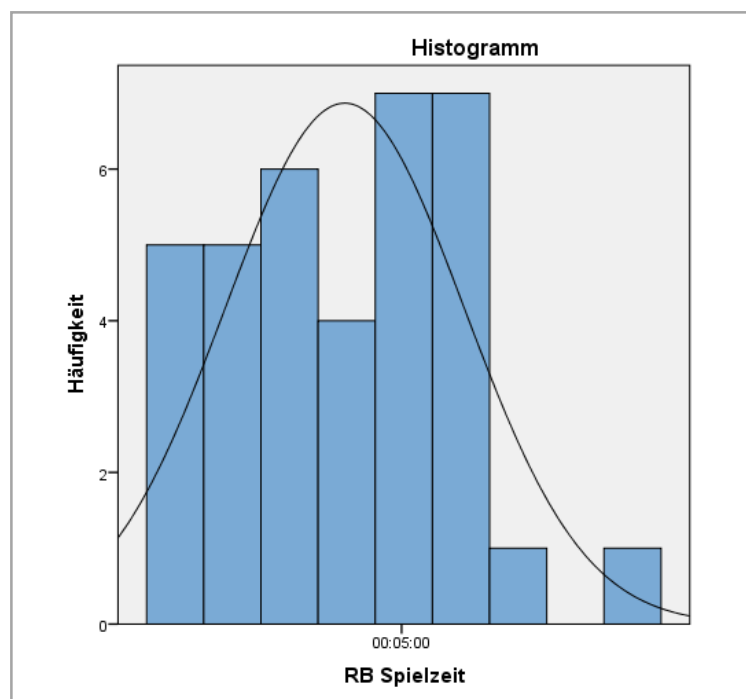


Abbildung 8: Häufigkeitsverteilung der gemessenen Spielzeiten der HFS „Rosinenbomber“ inklusive Verteilungskurve. Die Spieldauer zeigte keine Normalverteilung im K-S-Test $D(36) = .10$, $p = .26$.

Abbildung 9: Histogramme der HFS Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ des „Rosinenbombers“

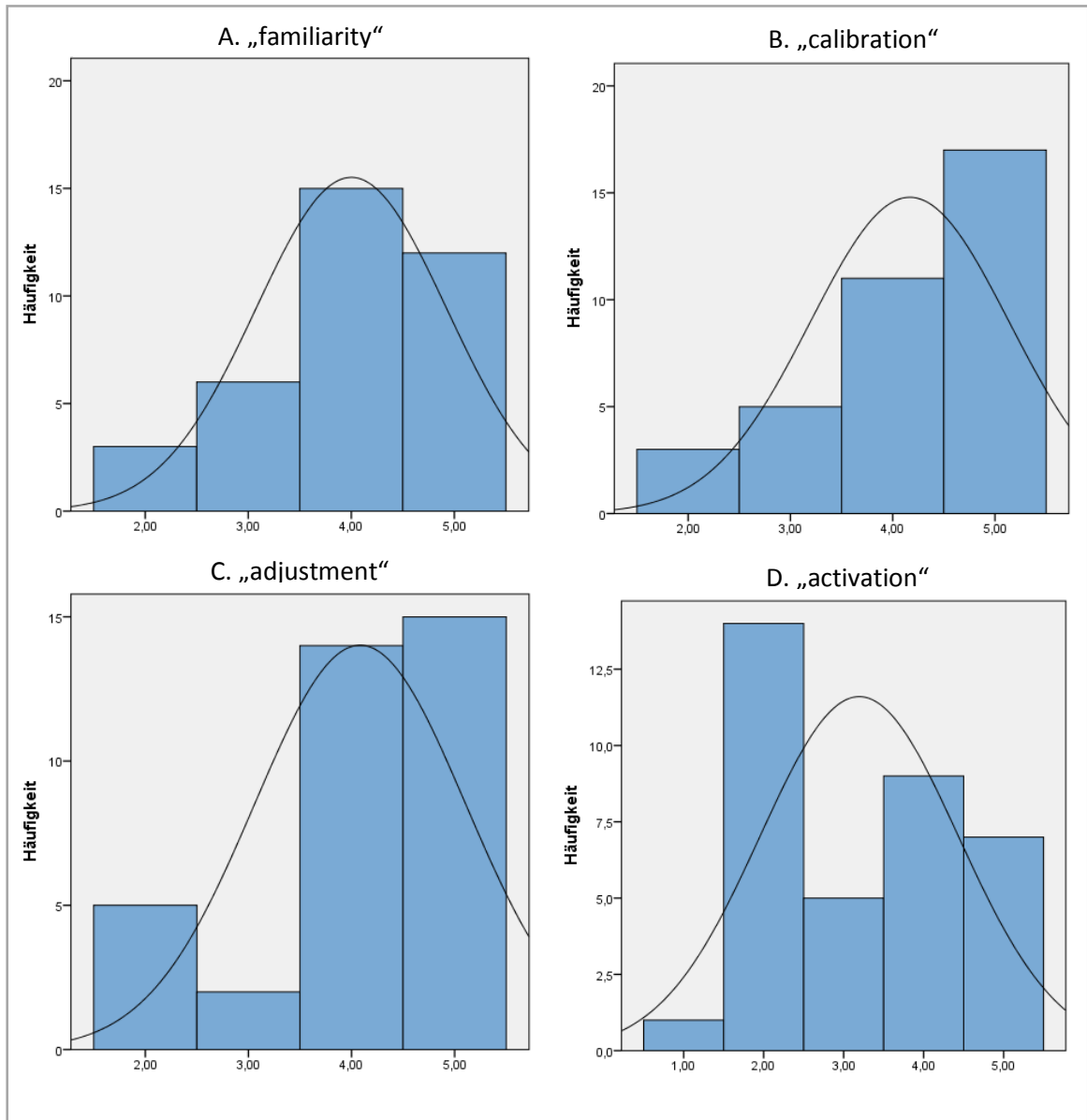


Abbildung 9: Häufigkeitsverteilungen der Skalenstufen 1 – 5 der HFS Qualitäten inklusive Verteilungskurve für den „Rosinenbomber“. Die Qualitäten **A.** „familiarity“, $D(36) = .25$, **B.** „calibration“ $D(36) = .28$, **C.** „adjustment“ $D(36) = .27$ und **D.** „activation“ $D(36) = .25$, (alle $p < .01$) zeigen alle keine Normalverteilung im K-S-Test.

Häufigkeitsverteilungen „Überraschungszoo“ (ÜZ)

Abbildung 10: : Histogramm der Spielzeit der HFS „Überraschungszoo“

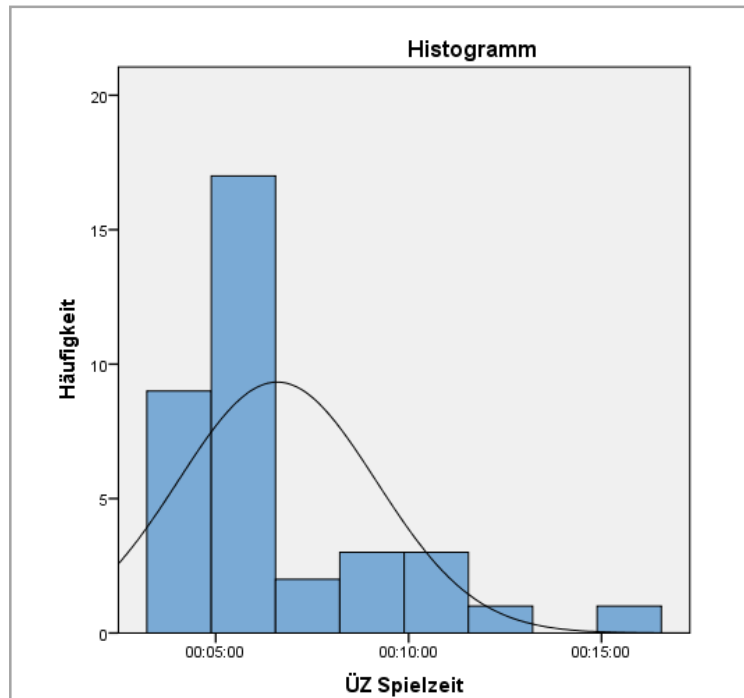


Abbildung 10: Häufigkeitsverteilung der gemessenen Spielzeiten der HFS „Überraschungszoo“ inklusive Verteilungskurve. Die Spieldauer zeigte keine Normalverteilung im K-S-Test $D(36) = .23$, $p = .01$.

Abbildung 11: Histogramme der HFS Qualitäten „familiarity“, „calibration“, „adjustment“ und „activation“ des „Rosinenbombers“

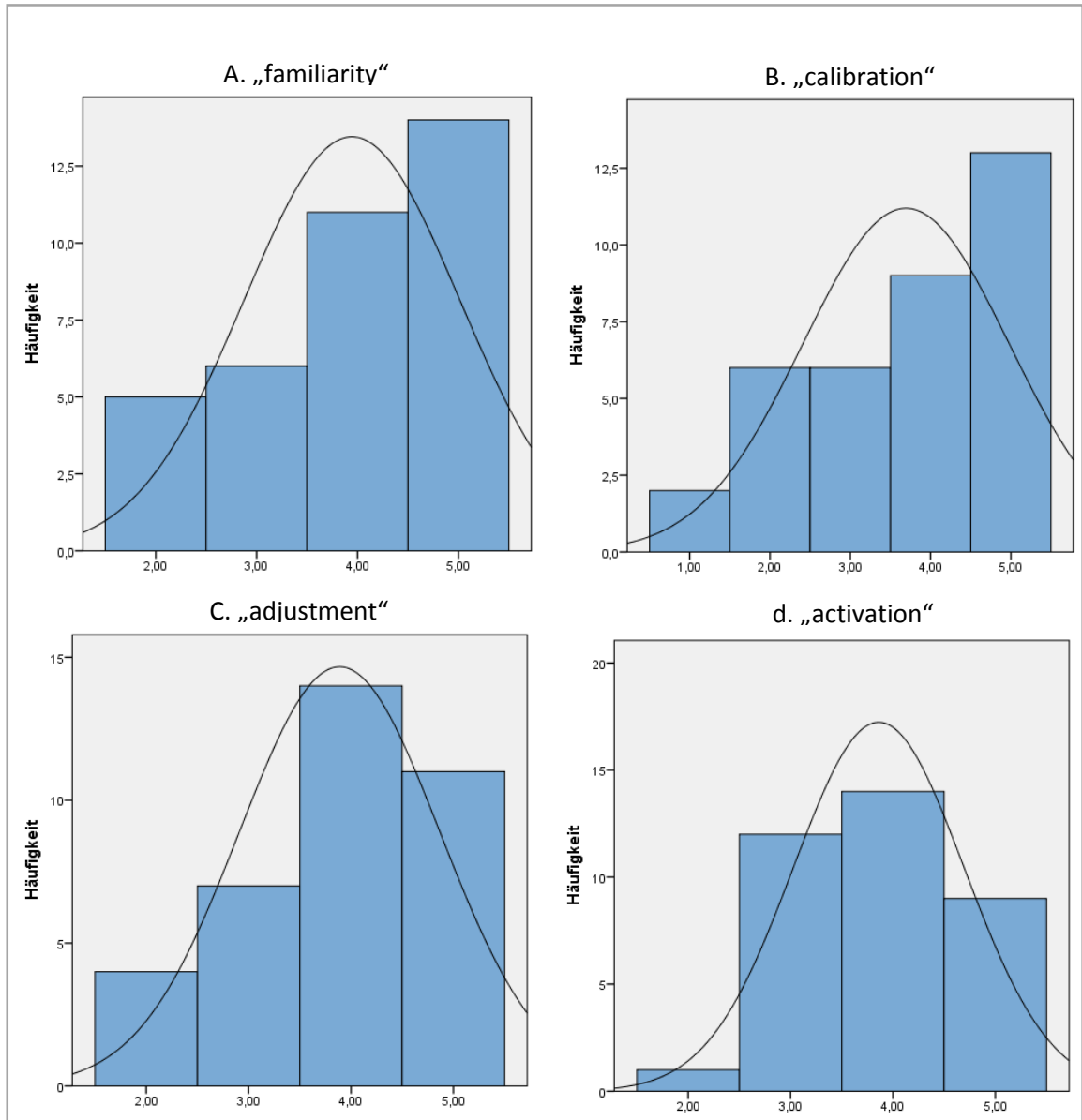


Abbildung 9: Häufigkeitsverteilungen der Skalenstufen 1 – 5 der HFS Qualitäten inklusive Verteilungskurve für den „Überraschungszoo“. Die Qualitäten **A.** „familiarity“, $D(36) = .23$, **B.** „calibration“ $D(36) = .21$, **C.** „adjustment“ $D(36) = .24$ und **D.** „activation“ $D(36) = .21$, (alle $p < .01$) zeigen alle keine Normalverteilung im K-S-Test.

C. SPSS Syntax AIC

REGRESSION

/MISSING LISTWISE

/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA

SELECTION

/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)

/NOORIGIN

/DEPENDENT vaqs_ln_11

/METHOD=BACKWARD res_sum_fam res_sum_cal res_sum_adj res_sum_act spielzeit_beere_v
spielzeit_schlauch_v spielzeit_ros_v spielzeit_zoo_v.

D. Aufbau, Material und Instruktionen HFS.

(Ruiz N., Supper, B., Ahner, L. (in prep))

„Flotte Beere“

Aufbau/Material:

Unter 3 Hütchen, die ständig verschoben werden, ist eine rote Beere versteckt.

Instruktion an den Vater:

Wählen sie 2 oder 3 Hütchen und verstecken sie die Beere unter einem davon. Dann bewegen sie die Hütchen am Tisch hin und her und lassen Ihr Kind raten, wo sich die Beere versteckt hat. Sie sind damit der „Zauberer“, der die Beere verschwinden lässt und wieder hervorbringt und so die Entdeckerfreude bei Ihrem Kind entwickelt und aufrechterhält. Versuchen Sie, ungefähr 10-15 mal die Beere zu verstecken. Erst aufhören, wenn es Ihrem Kind keinen Spaß mehr macht!

„Überraschungszoo“

Aufbau/Material:

In einem Beutel liegen Finger-Puppen (Zootiere), deren Art und Anzahl Vater und Kind unbekannt sind. Die Zootiere können mit einem Zugband einzeln aus dem Beutel herausgezogen werden.

Instruktion an den Vater:

Lassen Sie Ihr Kind nach und nach ein Zootier nach dem anderen aus dem Beutel ziehen, bis der Beutel leer ist. Ihre Aufgabe ist es dabei, jedes Tier zu kommentieren, etwas zu erzählen oder etwas mit ihm zu machen: Sie können dabei die Tiere imitieren, eine Geschichte erzählen und mit ihnen spielen. Sie sind der „Zoo-Direktor, ein Dompteur vom Zirkus oder gerade auf der Safari in Afrika“. Alles wird in diesem Spiel möglich, was Ihrem Kind Spaß macht!

„Rosinenbomber“¹

Aufbau/Material:

VARIANTE 1: Zehn Behälter (Eimer für jüngere und Becher für ältere Kinder) werden nebeneinander aufgestellt. Das Kind bekommt 10 Bälle, die es in die Behälter werfen soll.

VARIANTE 2: Es wird ein Tor aufgestellt und die Bälle im Raum verteilt werden. Das Kind hat die Aufgabe, die Bälle mit einem Golfschläger in das Tor zu schießen.

Instruktion an den Vater:

In diesem Spiel soll Ihr Kind ALLE Bälle in die Behälter werfen oder durch die Tore schießen und dabei nicht den Boden berühren!

Im ersten Durchgang zeigen Sie, wie es geht: Nehmen Sie Ihr Kind auf die Schulter und werfen die Bälle in die Behälter oder schießen Sie sie selbst ins Tor.

Im zweiten Durchgang soll Ihr Kind das Spiel machen: Bitte setzen Sie es dazu nun auf Ihren Rücken. Bei diesem Durchgang dürfen Sie nun in jeder nur möglichen Weise behilflich sein oder eingreifen und auch Schwierigkeiten einbauen: Sie dürfen so nah oder auch soweit wegstechen wie möglich; dürfen Bälle und Schläger manipulieren, sie dürfen auch ein „wildes oder zahmes Pferd“ sein dem Spiel sind keine Grenzen gesetzt. Es soll Ihr Kind Herausfordern und für sie beide zu einem gemeinsamen Erlebnis werden!

„Schlauchaufgabe“

Material: Plastikschauch, „Mini-Fußball“, Kübel

Der Ball wird durch einen Schlauch gerollt. Dabei hält der Vater diesen an einem Ende fest. Das Kind soll den Ball in den Schlauch werfen, der Vater fängt ihn unten in dem Kübel auf. Auch dieses Spiel ist nur möglich, wenn beide zusammenarbeiten. Nachdem der Ball 2-3 Mal durch den Schlauch gerollt wurde, findet eine Minute lang kein gemeinsames Spiel mehr statt.

Ablauf

Phase 1: Gemeinsames Spiel: 2-3 Mal durch den Schlauch rollen lassen

Der Vater stellt sich plötzlich ungeschickt an, so dass ein gemeinsames Spielen nicht mehr möglich ist. Dabei hält er nur den Becher / Kübel fest und nicht mehr den Schlauch, so dass der Ball nicht mehr durch den Schlauch rollt. Die Situation soll kommentiert werden. (z.B. „Wie kommt der Ball denn jetzt in den Kübel?“)

¹ Instruktionen gelten für „Rosinenbomber“ und Pferdepolo. Obwohl Pferdepolo für diese Arbeit nicht von Relevanz ist, wurde die Instruktion im Original belassen.

Phase2: Gemeinsames Spiel

Der Vater stellt sich plötzlich ungeschickt an, so dass ein gemeinsames Spielen nicht mehr möglich ist. Dabei hält er nur den Becher / Kübel fest und nicht mehr den Schlauch, so dass der Ball nicht mehr durch den Schlauch rollt. Die Situation soll kommentiert werden. (z.B. „Wie kommt der Ball denn jetzt in den Kübel?“)

Phase 3: Gemeinsames Spiel

Ohne Kommentar legt der Vater den Schlauch weg und spielt nicht mehr mit dem Kind. Er bleibt aber sitzen.

Phase 4: Gemeinsames Spiel

Ohne Kommentar legt der Vater den Schlauch weg und spielt nicht mehr mit dem Kind. Er bleibt aber sitzen.

WICHTIG: Der Vater soll die Aufgabe nicht alleine vorzeigen!!!

E. HFS Skalenbeschreibung

(Ruiz N., Supper, B., Ahner, L. (in prep))

Die Qualität „adjustment“ (wechselseitige Anpassung) wurde später zu structuring (Strukturierung/ Anpassung) umformuliert. Zum Zwecke der Konstanz wird im Folgenden die alte, in dieser Arbeit gebräuchliche Bezeichnung verwendet, obwohl diese im Originaldokument bereits geändert wurde.

„Familiarity“ (Vertrautheit)

Die Skala beschreibt die emotionale Qualität im Zusammenspiel von Vater und Kind. Sie bezieht sich vor allem darauf, wie geschickt der Vater auf die kindliche Stimmung und die Vorlieben eingeht. Seine Angebote gefallen dem Kind, werden von ihm aufgenommen und ggfls. in das eigene Handeln integriert, erweitert und zurückgespielt.

1	Der Vater steht dem Kind fremd gegenüber. Beide wirken unvertraut mit einander und scheinen sich unwohl zu fühlen. Sie wissen nichts miteinander anzufangen. durchgängig spürbar 5 Der Vater ist sehr souverän und vertraut mit dem Kind. Er scheint ganz genau vorab zu wissen, was das Kind im nächsten Schritt tun wird sowie fühlt, und wie das Kind mit seinem Angebot umgehen wird. Das Kind nimmt die väterlichen Angebot
2	Der Vater ist zwar freundlich, scheint das Kind aber nicht zu verstehen und reagiert kaum auf dessen Angebote. Möglicherweise versuchen Vater oder das Kind, vereinzelt aufeinander zuzugehen, etwas anzufangen oder anzubieten; dies schlägt jedoch fehl.
3 ²	Der Vater versucht gute Stimmung zu machen, indem er sich verhält, als ob es sich um etwas Gemeinsames bzw. eine gemeinsame Zielstellung handelt, die erfolgreich absolviert wurde. Vater und Kind freuen sich schlussendlich gemeinsam über den Ausgang.
4	Insgesamt ist eine Vertrautheit im gegenseitigen Umgang von Vater und Kind offensichtlich, die jedoch wiederkehrende Unsicherheiten und unvertraute Momente im Miteinander enthält (In diesen können sie „nichts mehr miteinander anfangen“). ODER: Es passiert in der Situation nicht viel, aber die Vertrautheit ist durchgängig spürbar
5	Der Vater ist sehr souverän und vertraut mit dem Kind. Er scheint ganz genau vorab zu wissen, was das Kind im nächsten Schritt tun wird sowie fühlt, und wie das Kind mit seinem Angebot umgehen wird. Das Kind nimmt die väterlichen Angebote in der Regel auf, integriert sie in das eigene Handeln, erweitert sie und spielt sie zurück.

² Wenn die Formulierung nicht eindeutig passt, aber zu viel für 2 und zu wenig Vertrautheit für 4 vorliegt, wird ebenfalls eine 3 vergeben.

„Calibration“ (Handlungsabstimmung)

Die Skala beschreibt die handlungsbezogene Qualität im Zusammenspiel von Vater und Kind. Mit zunehmender Abstimmung werden Handlungen und Kommunikation von Vater und Kind stimmig aufeinander bezogen. Beide achten auf die Aktivitäten des anderen und versuchen, Absichten und Ziele schlussendlich auch gemeinsam zu verfolgen.

1	Nichts ist aufeinander abgestimmt. Vater und/oder das Kind haben jeweils eigene Absichten/ Ziele und ziehen ihre Aktivitäten in diesem Sinne separat durch.
2	Vater und/oder das Kind nehmen die Absichten/Ziele des anderen wahr und kommentieren diese auch, ihre Handlungen bleiben davon jedoch unberührt.
3	Etwa die Hälfte der Aktivitäten von Vater und Kind sind aufeinander handlungsbezogen und/oder in der Kommunikation aufeinander abgestimmt.
4	(In den wichtigsten Momenten) und/oder bei etwa Zweidrittel der Interaktionen sind die Aktivitäten/Kommentare im Zusammenspiel von Vater und Kind aufeinander bezogen
5	Aktivitäten und Kommentare im Zusammenspiel von Vater und Kind sind durchgängig aufeinander bezogen. Es entstehen Dialogstrukturen in der gegenseitigen Kommunikation und im Handeln, die gemeinsame Ziele verfolgen.

„Adjustment“ (Wechselseitige Anpassung)

Die Skala beschreibt die Anpassung von Vater und Kind an die Situation und gleichzeitig damit auch deren Strukturierung, die gemeinsam verfolgt wird. Hierbei kommt vor allem dem Vater die Rolle zu, sich selbst und das Kind an die Situation anzupassen.

1	Keinerlei Strukturierung der Situation durch den Vater, (möglicherweise durch das Kind); chaotisches Verhaltensbild, oder die Situation läuft einfach
2	Vater versucht Struktur in die Situation zu bringen, ohne jedoch auf das Kind zu achten (z.B. er greift er Vorschläge nicht auf.)
3	3 Vater passt sich an die Situation an und versucht das Kind durch zögerliche Vorschläge/Angebote mit in die Situation hineinzunehmen. Er versucht das Interesse des Kindes zu wecken, ist dabei aber eher hilflos.

4	Durch ausführliche Handlungsanweisungen und/oder genaues Vorzeigen versucht der Vater das Kind in die Situation hineinzunehmen. Er passt das Kind buchstäblich an die Situation an, indem er Vorgaben macht und sich selbst darauf einstellt. Die Anpassung des Kindes wird durch den Vater forciert.
5	Die Situation ist hoch strukturiert, dies wirkt angemessen. Vater ist bemüht, das Kind und sich selbst an die Situation anzupassen und das Bestmögliche daraus zu machen. Das Kind lässt sich darauf ein. Beider Verhalten, und Kommunikation wird damit ein wechselseitiger Anpassungsprozess.

„Activation“ (Aktivierung des Kindes)

Die Skala beschreibt auf welche Weise der Vater geeignete Mittel findet, sein Kind zu aktivieren. Bezieht sich auch auf die Stimme, die er einsetzt und wird auch als aktivierend kodiert, wenn es für das Kind eigentlich schon zu viel ist.

1	Der Vater ist hilflos oder das Kind gelangweilt. ODER: der Vater hindert das Kind an der Ausführung.
2	Das Kind zeigt Interesse und Neugier, d. Vater kann jedoch damit nichts anfangen. ODER: Mögliche Situationsziele werden vom Vater mit dem Kind gemeinsam mechanisch angegangen.
3	Der Vater aktiviert das Kind, indem er Anregungen bietet (z.B. Späße macht, Fragen stellt,...). Dies läuft jedoch ins Leere und wird vom Kind kaum angenommen.
4	Der Vater neckt das Kind und macht z.B. Späße, die das Kind auch annimmt. Die väterliche Aktivierung variiert insgesamt auf mittlerem bis höchstem Niveau, verliert sich jedoch auch mal zwischendurch.
5	Vater regt das Kind sehr intensiv an. (Das Kind kann nicht genug davon bekommen.) Dabei kann die Situation jedoch unter Umständen auch kippen.

F. AQS-Beobachtungsprotokoll (Vater)

(Ahnert, Eckstein-Madry, Supper, Bohlen & Suess, 2012; Deutsche Übertragung des AQS nach Waters, 1995)

ITEM	Vermerk
1. Das Kind beschäftigt sich mit dem Vater bereitwillig oder überlässt ihm die Gegenstände, wenn er darum bittet. <i>*Niedrig: Das Kind weigert sich.</i>	
2. Wenn das Kind nach dem Spiel zum Vater kommt, ist es manchmal ohne ersichtlichen Grund quengelig. <i>*Niedrig: Das Kind ist fröhlich und herzlich, wenn es nach oder auch während dem Spiel zum Vater kommt</i>	
3. Das Kind lässt sich auch von anderen Erwachsenen (neben dem Vater) trösten, wenn es aufgeregt ist oder sich wehgetan hat. <i>*Niedrig: Der Vater ist der einzige, von dem sich das Kind trösten lässt</i>	
4. Das Kind geht behutsam mit Spielzeugen (und Haustieren) um	
5. Das Kind interessiert sich mehr für Menschen als für Gegenstände. <i>*Niedrig: Das Kind interessiert sich mehr für Gegenstände als für Menschen.</i>	
6. Wenn das Kind in der Nähe des Vaters ist und etwas sieht, mit dem es spielen möchte, fängt es an zu quengeln oder versucht, den Vater dorthin zu zerren. <i>*Niedrig: Das Kind versucht selbst zu bekommen, was es will, ohne zu quengeln oder den Vater dorthin zu zerren.</i>	
7. Das Kind lacht oder lächelt schnell mit vielen verschiedenen Menschen. <i>*Niedrig: Der Vater kann das Kind leichter zum Lächeln oder Lachen bringen als andere.</i>	
8. Wenn das Kind weint, dann weint es heftig. <i>*Niedrig: Das Kind wimmert, schluchzt und weint kaum merklich oder ein heftiges Weinen dauert nicht sehr lange.</i>	
9. Das Kind ist meistens unbeschwert und spielerisch. <i>*Niedrig: Das Kind neigt in größeren Zeitabständen dazu, ernst, traurig oder leicht ärgerlich zu sein.</i>	
10. Das Kind weint häufig oder wehrt sich, wenn der Vater es zum Schlafen hinlegen oder abends ins Bett bringen will. <i>*Niedrig: Das Kind weint nicht und sträubt sich auch nicht, wenn es zu Bett gebracht wird.</i>	
11. Das Kind umarmt den Vater oft oder kuschelt mit ihm, ohne dass es dazu aufgefordert wurde. <i>*Niedrig: Das Kind schmust oder kuschelt kaum, außer wenn es umarmt wird oder um eine Umarmung gebeten wird.</i>	
12. Das Kind gewöhnt sich schnell an Menschen oder Gegenstände, bei denen es zunächst schüchtern oder ängstlich war. <i>**Mittel: Das Kind ist nie schüchtern oder ängstlich.</i> <i>*Niedrig: Das Kind gewöhnt sich nur langsam an Menschen und Gegenstände</i>	
13. Sobald der Vater den Raum verlassen will, regt das Kind sich auf und weint sogar weiter oder wird ärgerlich, wenn der Vater gegangen ist. <i>**Mittel: Das Kind regt sich nicht auf, wenn der Vater den Raum verlässt.</i>	

	<i>*Niedrig: Das Kind hört sofort auf zu weinen, wenn der Vater den Raum verlassen hat</i>	
14.	Wenn es etwas Neues zum Spielen findet, bringt das Kind es zum Vater oder zeigt es ihm von Weitem. <i>*Niedrig: Das Kind spielt mit dem neuen Gegenstand stillschweigend oder geht dahin, wo es nicht gestört wird.</i>	
15.	. Wenn der Vater es darum bittet, spricht das Kind mit unbekannten Erwachsenen, zeigt ihnen Spielzeug oder etwas, was es schon kann. <i>*Niedrig: Auch wenn der Vater das Kind bittet, ist es kaum bereit, sich auf unbekannte Erwachsene einzulassen</i>	
16.	Das Kind bevorzugt zum Spielen Nachbildungen von Lebewesen (Puppen, Stofftiere o.ä.). <i>*Niedrig: Das Kind bevorzugt zum Spielen Bälle, Klötze, Töpfe, Pfannen usw.</i>	
17.	Das Kind verliert schnell das Interesse an unbekannten Erwachsenen, wenn sie etwas tun, was es nicht mag.	
18.	Das Kind folgt den Hinweisen des Vaters bereitwillig, auch wenn es eindeutig Vorschläge und keine Anweisungen sind. <i>*Niedrig: Das Kind lehnt die Vorschläge ab oder ignoriert sie (kann dabei jedoch Anweisungen folgen).</i>	
19.	Wenn der Vater dem Kind sagt, es solle ihm etwas bringen oder geben, dann gehorcht es. (Weigerungen, die spielerisch gemeint sind, werden nicht gewertet, außer das Kind ist deutlich ungehorsam.) <i>*Niedrig: Der Vater muss sich den Gegenstand selbst nehmen oder ihn mit erhobener Stimme einfordern.</i>	
20.	Dem Kind scheint es nichts auszumachen, wenn es sich erschreckt, stößt oder hinfällt. <i>*Niedrig: Das Kind weint, wenn es sich nur leicht stößt, stürzt oder erschreckt.</i>	
21.	Das Kind achtet beim Spiel zuhause darauf, wo der Vater ist. Es ruft ihn von Zeit zu Zeit und merkt, wenn er in ein anderes Zimmer geht oder andere Tätigkeiten beginnt. <i>**Mittel: Wenn sich das Kind nicht vom Vater entfernen darf oder keinen Platz hat, weiter weg von ihm zu spielen.</i> <i>*Niedrig: Das Kind achtet überhaupt nicht darauf, wo der Vater ist.</i>	
22.	Das Kind benimmt sich wie es liebevolle Eltern tun, wenn es mit Puppen, Haustieren oder anderen Kindern spielt. <i>**Mittel: Wenn das Kind keine Puppen, Tiere oder andere Kleinkinder um sich hat oder nicht mit ihnen spielt.</i> <i>*Niedrig: Das Kind spielt in anderer Weise mit Puppen, Tieren oder anderen Kindern.</i>	
23.	Wenn der Vater mit anderen Familienmitgliedern herzlich ist oder nur mit ihnen zusammen sitzt, versucht das Kind die Zuneigung des Vaters für sich zu bekommen. <i>*Niedrig: Das Kind lässt den Vater mit Anderen herzlich sein; es greift vielleicht ein, aber nicht auf eine eifersüchtige Art.</i>	
24.	Wenn der Vater das Kind ermahnt oder mit erhobener Stimme spricht, dann wirkt es aufgeregt, traurig oder schämt sich, weil es den Vater verärgert hat. <i>**Mittel: Das Kind erschrickt nur wegen der lauten Stimme oder hat Angst vor Strafe.</i>	

	<i>*Niedrig: Das Kind ist in solchen Situationen weder aufgeregt, traurig noch beschämt.</i>	
25.	Für den Vater ist das Kind leicht aus den Augen zu verlieren, wenn es außerhalb seiner Sichtweite spielt. <i>**Mittel: Das Kind spielt niemals außer Sichtweite.</i> <i>*Niedrig: Das Kind redet oder ruft, wenn es außer Sichtweite ist. Es ist leicht, das Kind im Auge zu behalten.</i>	
26.	Das Kind weint, wenn der Vater es zu Hause mit dem Babysitter oder den Großeltern allein lässt. <i>*Niedrig: Das Kind weint in solchen Situationen nicht</i>	
27.	Das Kind lacht, wenn der Vater es neckt. <i>**Mittel: Der Vater neckt das Kind niemals beim Spielen oder während einer Unterhaltung.</i> <i>*Niedrig: Das Kind reagiert ärgerlich, wenn der Vater es neckt.</i>	
28.	Das Kind ruht sich gerne auf dem Schoß des Vaters aus. <i>**Mittel: Das Kind sitzt niemals still.</i> <i>*Niedrig: Das Kind ruht sich lieber auf dem Boden oder im Sessel, Sofa, Stuhl oder ähnlichem aus.</i>	
29.	Manchmal ist das Kind in etwas so vertieft, dass es nicht zu hören scheint, wenn es angesprochen wird. <i>*Niedrig: Selbst wenn es völlig ins Spiel vertieft ist, merkt das Kind, wenn es angesprochen wird.</i>	
30.	Das Kind ärgert sich leicht über Spielzeug. <i>*Niedrig: Das Kind ärgert sich nicht so leicht über Spielzeug</i>	
31.	Das Kind will im Zentrum der väterlichen Aufmerksamkeit stehen. Wenn der Vater beschäftigt ist oder mit jemand anderem redet, unterbricht oder stört es. <i>*Niedrig: Das Kind bemerkt es nicht (oder stört sich nicht daran), wenn es nicht im Zentrum der Aufmerksamkeit des Vater steht.</i>	
32.	Wenn der Vater „Nein“ sagt oder das Kind bestraft, dann beendet das Kind das unerwünschte Verhalten (zumindest dieses Mal). Es muss nicht zweimal ermahnt werden. <i>*Niedrig: Das Kind lässt sich von seinem Verhalten nicht abbringen.</i>	
33.	Das Kind macht den Eindruck (oder macht ganz deutlich), dass es vom Arm abgesetzt werden möchte, widersetzt sich dem allerdings dann oder will gleich wieder hochgehoben werden. <i>*Niedrig: Das Kind fängt gleich an zu spielen, wenn es abgesetzt wird.</i>	
34.	Wenn sich das Kind aufregt, weil der Vater weggeht, dann bleibt es da sitzen wo es ist und weint; es folgt dem Vater nicht nach. <i>**Mittel: Das Kind ist niemals aufgeregt, wenn der Vater weggeht.</i> <i>*Niedrig: Wenn sich das Kind aufregt (oder schon weint), folgt es auch dem Vater nach</i>	
35.	Das Kind ist auf sich bezogen (ist unabhängig vom Vater). Es spielt lieber allein und löst sich leicht von dem Vater, wenn es spielen möchte. <i>**Mittel: Wenn das Kind allein spielen soll oder wenig Platz zum Spielen hat.</i> <i>*Niedrig: Das Kind zieht es vor, mit dem Vater oder in seiner Nähe zu spielen.</i>	
36.	Das Kind benutzt seinen Vater als Basis zum Erkunden der Umgebung: Es entfernt sich, um zu spielen, kommt in seine Nähe zurück, bewegt sich wieder weg, um zu spielen usw.	

	<i>*Niedrig: Das Kind ist dauernd unterwegs (es sei denn, es wird zurückgeholt) oder es ist immer in der Nähe</i>	
37.	Das Kind ist sehr aktiv; es ist ständig in Bewegung und liebt eher aktive als ruhige Spiele. <i>*Niedrig: Das Kind hat ein niedriges Aktivierungsniveau und bevorzugt ruhige Aktivitäten.</i>	
38.	Das Kind ist gegenüber dem Vater fordernd und ungeduldig. Es quengelt und drängt so lange, bis der Vater tut, was es möchte. <i>*Niedrig: Das Kind wartet eine angemessene Zeit, sollte der Vater nicht gleich reagieren.</i>	
39.	Das Kind ist oft ernst und sachlich nüchtern, wenn es abseits vom Vater oder allein mit seinem Spielzeug spielt. <i>*Niedrig: Das Kind albert herum und lacht, wenn es abseits vom Vater oder allein mit seinem Spielzeug spielt.</i>	
40.	Das Kind untersucht neue Gegenstände oder Spielzeug sehr genau. Es versucht, sie in unterschiedlicher Weise zu verwenden oder sie auseinanderzunehmen. <i>*Niedrig: Neue Gegenstände oder Spielzeuge werden normalerweise nur kurz betrachtet. (Es kann allerdings sein, dass das Kind sich ihnen später wieder zuwendet.)</i>	
41.	Wenn der Vater das Kind auffordert zu gehorchen, folgt es. (Wenn sich das Kind spielerisch weigert, wird dies nicht gewertet, außer das Kind wird deutlich ungehorsam.) <i>*Niedrig: Das Kind ignoriert die Aufforderungen oder verweigert sie</i>	
42.	Das Kind erkennt, wenn der Vater aufgebracht ist. Es wird dann selbst still oder aufgebracht, versucht den Vater zu trösten, fragt, ob etwas nicht in Ordnung ist, usw. <i>*Niedrig: Das Kind bemerkt nichts, spielt weiter, benimmt sich, als ob alles in Ordnung wäre</i>	
43.	Das Kind bleibt näher beim Vater oder kehrt öfter zu ihm zurück, als dies überhaupt erforderlich ist, um den Kontakt aufrechtzuerhalten. <i>*Niedrig: Das Kind verfolgt nicht, was der Vater tut oder wo er ist.</i>	
44.	Das Kind verlangt und genießt es auch, vom Vater gehalten sowie umarmt zu werden und mit ihm zu schmusen. <i>**Mittel: Das Kind hat während der Beobachtung keinen Körperkontakt zum Vater.</i> <i>*Niedrig: Das Kind ist am Körperkontakt nicht besonders interessiert; toleriert ihn, aber sucht nicht danach; oder das Kind windet sich, um abgesetzt zu werden</i>	
45.	Das Kind tanzt und singt gerne zu Musik. <i>*Niedrig: Das Kind mag weder Musik, noch lehnt es sie ab</i>	
46.	Das Kind geht und rennt umher, ohne sich zu stoßen, hinzufallen oder zu stolpern. <i>*Niedrig: Stoßen, Hinfallen oder Stolpern kommen täglich öfter vor (auch ohne sich dabei zu verletzen).</i>	
47.	Das Kind toleriert und genießt es, wenn es im Spiel etwas lauter oder „wilder“ wird, solange der Vater dabei lächelt und zeigt, dass es Spaß ist. <i>*Niedrig: Das Kind ist aufgeregt/verärgert, auch wenn der Vater deutlich macht, dass die Aktionen lustig gemeint oder unbedenklich sind.</i>	

48.	Wenn es darum gebeten wird, gibt oder zeigt das Kind bereitwillig unbekannten Erwachsenen Gegenstände, die es hat. <i>*Niedrig: Wenn das Kind angesprochen wird, gibt es nicht so einfach unbekannten Erwachsenen etwas ab.</i>	
49.	Wenn unbekannter Besuch kommt, läuft das Kind mit einem schüchternen Lächeln zum Vater. <i>**Mittel: Das Kind läuft nicht zum Vater, wenn Besuch kommt.</i> <i>*Niedrig: Auch wenn das Kind gegenüber dem Besuch letztlich auftaut, läuft es zunächst beunruhigt oder weinend zum Vater.</i>	
50.	Die erste Reaktion des Kindes auf Besuch im Haus ist, ihn zu ignorieren oder zu meiden (auch wenn das Kind schließlich doch mit ihm warm wird). <i>*Niedrig: Die erste Reaktion des Kindes auf Besuch ist, sich anzunähern und in Kontakt zu treten.</i>	
51.	Das Kind turnt auf Besuchern herum, wenn es mit ihnen spielt. <i>**Mittel: Das Kind spielt nicht mit Besuchern.</i> <i>*Niedrig: Das Kind sucht beim Spielen keinen engen Kontakt zu den Besuchern.</i>	
52.	Dem Kind fällt es schwer, mit kleinen Gegenständen umzugehen oder kleine Dinge zusammenzusetzen. <i>*Niedrig: Das Kind ist sehr geschickt mit kleinen Dingen (Stiften usw.).</i>	
53.	Wenn das Kind vom Vater auf den Arm genommen wird, legt es seinen Arm um ihn oder seine Hand auf seine Schulter. <i>*Niedrig: Das Kind lässt sich auf den Arm nehmen, hilft dabei aber nicht unbedingt mit und hält sich auch nicht fest.</i>	
54.	Das Kind scheint zu erwarten, dass sich der Vater in seine Tätigkeiten einmischt, auch wenn er ihm einfach nur helfen will. <i>*Niedrig: Das Kind akzeptiert die Hilfe des Vaters, sofern sie nicht tatsächlich einschränkend ist.</i>	
55.	Das Kind ahmt zahlreiche Verhaltensweisen oder Umgangsweisen nach, die es bei dem Vater beobachtet. <i>*Niedrig: Das Kind ahmt das Verhalten des Vaters nicht merklich nach.</i>	
56.	Wenn eine Tätigkeit dem Kind schwierig zu sein scheint, zieht es sich zurück oder verliert das Interesse. <i>*Niedrig: Das Kind denkt, schwierige Aufgaben bewältigen zu können.</i>	
57.	Das Kind ist furchtlos. <i>*Niedrig: Das Kind ist vorsichtig oder ängstlich.</i>	
58.	Das Kind ignoriert Besucher weitgehend; es findet seine eigenen Aktivitäten interessanter. <i>*Niedrig: Das Kind interessiert sich durchaus für Besucher, auch wenn es zunächst etwas scheu ist.</i>	
59.	Wenn das Kind mit einer Sache fertig ist oder das Spielzeug beiseite legt, dann findet es meist etwas anderes zu tun, ohne zunächst zum Vater zurückzukehren. <i>**Mittel: Der Vater ist so aktiv, dass das Kind keine Möglichkeit hat, selbstständig zu agieren.</i> <i>*Niedrig: Wenn das Kind mit einer Sache fertig ist, kehrt es zum Vater zurück (um zu spielen oder Zuneigung und Anregung zu bekommen).</i>	
60.	Wenn der Vater versichert, dass alles in Ordnung ist, dann spielt das Kind mit Dingen, die es ursprünglich vorsichtig oder ängstlich gemacht hatten. <i>**Mittel: Das Kind ist niemals ängstlich oder vorsichtig.</i>	

	<i>*Niedrig: Das Kind akzeptiert es nicht, was der Vater ihm zusichern will.</i>	
61.	Das Kind ist im Spiel mit dem Vater ausgelassen, es stößt, kratzt oder beißt (ohne dem Vater notwendigerweise weh tun zu wollen). <i>**Mittel: Das Spiel ist nie ausgelassen.</i> <i>*Niedrig: Das Kind spielt ausgelassen, jedoch ohne dem Vater weh zu tun.</i>	
62.	Wenn das Kind gute Laune hat, bleibt dies wahrscheinlich den ganzen Tag so. <i>*Niedrig: Die gute Laune kann schnell wechseln.</i>	
63.	Noch bevor das Kind etwas selbst ausprobiert, versucht es Hilfe zu bekommen. <i>*Niedrig: Das Kind ist selbstsicher; es probiert Dinge selbst aus, bevor es um Hilfe bittet.</i>	
64.	Das Kind turnt gerne auf dem Vater herum, wenn sie zusammen spielen. <i>*Niedrig: Das Kind will keinen engen Kontakt im Spiel.</i>	
65.	Das Kind reagiert schnell verärgert, wenn der Vater es dazu bringen will, von einer zur nächsten Tätigkeit zu wechseln (auch wenn das Kind die neue Tätigkeit normalerweise mag). <i>*Niedrig: Das Kind geht bereitwillig zu anderen Tätigkeiten über, wenn der Vater dies vorschlägt.</i>	
66.	Das Kind ist Erwachsenen, die zu Besuch kommen und freundlich zu ihm sind, schnell zugeneigt. <i>*Niedrig: Das Kind fasst nicht gleich Zuneigung zu unbekannten Erwachsenen.</i>	
67.	Wenn Besucher kommen, will das Kind viel Aufmerksamkeit von ihnen. <i>*Niedrig: Das Kind sucht nicht sonderlich nach der Aufmerksamkeit von Besuchern.</i>	
68.	Im Allgemeinen ist das Kind aktiver als der Vater. <i>*Niedrig: Im Allgemeinen ist das Kind weniger aktiv als der Vater</i>	
69.	Das Kind bittet den Vater selten um Hilfe. <i>**Mittel: Das Kind ist noch zu jung dazu.</i> <i>*Niedrig: Das Kind bittet den Vater oft um Hilfe</i>	
70.	Das Kind begrüßt den Vater freudig, wenn er den Raum betritt. (Zeigt ihm Spielzeug, gestikuliert oder ruft nach ihm.) <i>*Niedrig: Das Kind begrüßt den Vater nicht, es sei denn, der Vater hat es zuerst begrüßt.</i>	
71.	Nachdem das Kind verängstigt oder verärgert war, hört es auf zu weinen oder beruhigt sich schnell, wenn der Vater es auf den Arm nimmt. <i>*Niedrig: Das Kind ist nicht so leicht zu beruhigen.</i>	
72.	Wenn Besucher über etwas lachen oder loben, was das Kind getan hat, dann macht es das immer wieder. <i>*Niedrig: Besucher beeinflussen das Kind kaum auf diese Weise.</i>	
73.	Das Kind hat einen Objektbegleiter (Schmusetier, Schmusedecke), den es herumträgt, mit ins Bett nimmt oder festhält, wenn es verstimmt ist. (Wenn das Kind jünger als zwei Jahre ist, sind Flasche oder Schnuller keine Objektbegleiter.) <i>*Niedrig: Das Kind hat keinen Objektbegleiter, oder es hat einen und benutzt ihn kaum.</i>	
74.	Wenn der Vater nicht sofort tut, was das Kind will, dann benimmt es sich, als würde der Vater es überhaupt nicht machen (es quengelt, wird ärgerlich, geht zu anderen Tätigkeiten über usw.). <i>*Niedrig: Das Kind wartet eine angemessene Zeit ab, als wenn es davon ausgeht, dass der Vater seinem Wunsch bald nachkommt.</i>	

75.	Das Kind ist ärgerlich oder weint, wenn der Vater aus dem Zimmer geht. (Das Kind kann ihm auch hinterherlaufen.) <i>*Niedrig: Das Kind bemerkt, wenn der Vater den Raum verlässt, folgt ihm möglicherweise nach, ist aber nicht aufgeregt</i>	
76.	Wenn das Kind die Wahl hat, spielt es lieber mit Spielzeugen als mit Erwachsenen. <i>*Niedrig: Das Kind spielt lieber mit Erwachsenen als mit Spielzeugen.</i>	
77.	Wenn der Vater um etwas bittet, dann versteht das Kind gleich, was er will. (Egal, ob es dann gehorcht oder nicht.) <i>** Mittel: Das Kind ist zu jung, um zu verstehen, was der Vater will.</i> <i>*Niedrig: Das Kind ist stellenweise ratlos oder zu langsam, um zu verstehen, was der Vater will.</i>	
78.	Das Kind lässt sich auch von anderen Personen als den Eltern/Großeltern gern halten oder umarmen. <i>*Niedrig: Das Kind ist nicht besonders interessiert an solchen Kontakten.</i>	
79.	Das Kind ärgert sich leicht über den Vater. <i>*Niedrig: Das Kind ärgert sich kaum über den Vater, es sei denn, der Vater ist sehr aufdringlich oder das Kind ist sehr müde</i>	
80.	Das Kind benutzt den Gesichtsausdruck des Vaters als verlässliche Informationsquelle, wenn etwas gefährlich oder bedrohlich aussieht. <i>*Niedrig: Das Kind bewertet die Situation selbst, ohne zunächst den Ausdruck des Vaters zu prüfen.</i>	
81.	Das Kind weint, um den Vater dazu zu bringen, etwas zu tun, was es will. <i>**Mittel: Das Kind weint nicht.</i> <i>*Niedrig: Das Kind weint hauptsächlich dann, wenn es müde, traurig, ängstlich usw. ist.</i>	
82.	Im Spiel verbringt das Kind die meiste Zeit mit ein paar wenigen Spielzeugen oder Beschäftigungen. <i>*Niedrig: Das Kind untersucht eine Reihe unterschiedlicher Spielzeuge und spielt (kurz) mit ihnen.</i>	
83.	Wenn das Kind Langeweile hat, geht es zum Vater, um nach einer Beschäftigung zu suchen. <i>*Niedrig: Das Kind wandert herum oder tut für eine Weile nichts, solange bis sich etwas ergibt.</i>	
84.	Das Kind ist zumindest im Haus bemüht, sauber und ordentlich zu sein. <i>*Niedrig: Ständig bekleckert und beschmiert das Kind sich selbst und den Fußboden.</i>	
85.	Das Kind fühlt sich zu neuen Beschäftigungen oder Spielzeugen stark hingezogen. <i>*Niedrig: Neue Dinge lenken das Kind von den vertrauten Spielzeugen oder Beschäftigungen kaum ab.</i>	
86.	Das Kind versucht den Vater dazu zu bewegen, es nachzuahmen. Oder: Wenn der Vater das Kind nachahmt, merkt es dies schnell und freut sich darüber. <i>*Niedrig: Das Kind zeigt kein besonderes Interesse an derartigen Situationen.</i>	
87.	Wenn der Vater lacht oder etwas lobt, was das Kind getan hat, dann macht das Kind es immer wieder. <i>*Niedrig: Das Kind ist auf diese Weise nicht sonderlich zu beeinflussen.</i>	
88.	Wenn sich das Kind über irgendetwas geärgert hat, bleibt es da, wo es ist und weint.	

	<i>*Niedrig: Das Kind geht zum Vater, wenn es weint; es wartet nicht darauf, dass der Vater zu ihm kommt.</i>	
89.	Wenn das Kind mit etwas spielt, ist sein Gesichtsausdruck klar und leicht zu erfassen. <i>*Niedrig: Der Gesichtsausdruck des Kindes ist nicht besonders eindeutig oder kaum unterscheidbar.</i>	
90.	Wenn der Vater sich sehr weit entfernt hat, folgt das Kind und spielt dort weiter, wo er hingegangen ist. (Es muss nicht hingetragen oder dorthin gerufen werden; es reagiert dann auch nicht verärgert oder hört auf zu spielen.) <i>** Mittel: Das Kind darf sich nicht sehr weit wegbewegen oder es ist nicht genügend Platz dafür da.</i> <i>*Niedrig: Das Kind bleibt dort wo es ist, auch wenn der Vater weggeht (egal, ob es dann weiterspielt oder aufhört).</i>	

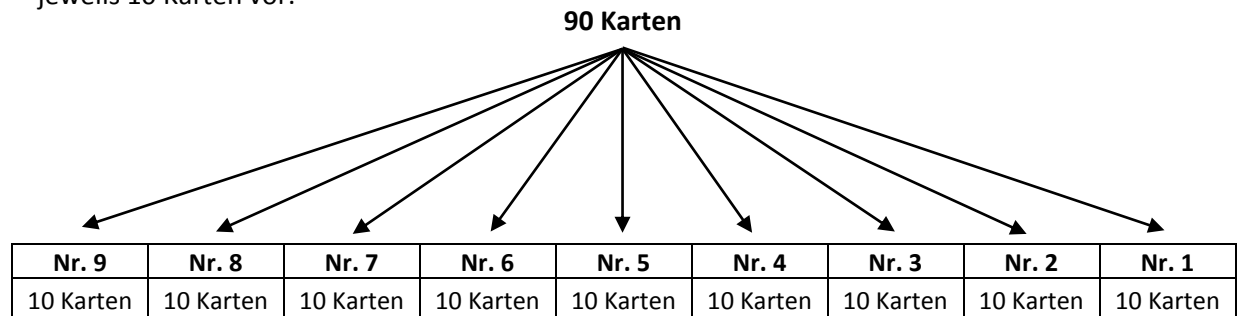
G. AQS-Instruktion

(Ahnert, Eckstein-Madry, Supper, Bohlen, Suess & Suess, 2012).

AQS-Instruktionen

Einleitung:

Die Beschreibungen auf den Karten kann man sich als eine Art Vokabular für kindliches Verhalten vorstellen. Die Aufgabe des Sortierens ist es, den Kartensatz in neun Stapel mit jeweils 10 Karten zu unterteilen. Die Karten, die das Kind sehr gut beschreiben, kommen in den Stapel Nr.9. Die Karten, die am deutlichsten das Gegenteil vom Kind beschreiben, kommen in den Stapel Nr. 1. Kurz gesagt, man beginnt mit 90 Karten und am Schluss liegen neun verschiedene Stapel mit jeweils 10 Karten vor.



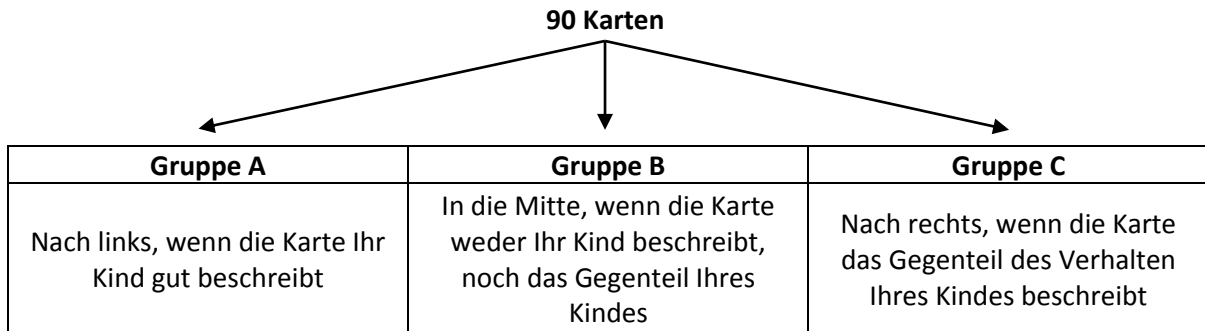
Achten Sie dabei auf das folgende:

1. Mütter bzw. Erzieherinnen können bei der Sortierung helfen, weil sie mehr über das Kind wissen als sonst irgendjemand. Versuchen Sie deshalb für die eine oder andere Karte dann eine möglichst faire Antwort zu bekommen, wenn Sie selbst keine Beobachtungen dazu machen konnten oder sich unsicher sind. Items, die durch Befragung der Mutter oder Erzieherin eingeschätzt wurden, werden selten in die Extreme gelegt. Insgesamt sollte sich eine ähnliche Verhaltensbeschreibung ergeben, als wenn ein sehr gut geschulter Beobachter lange Zeit mit dem Kind verbringt und danach die Kartensortierung vornimmt.
2. Ihre Beschreibungen sind nur dann genau, wenn Sie sich vorher mit dem Inhalt der Beschreibungen auf den einzelnen Karten vertraut machen. Gute Beobachter müssen von vornherein wissen, auf was sie achten sollen.

Durchführung:

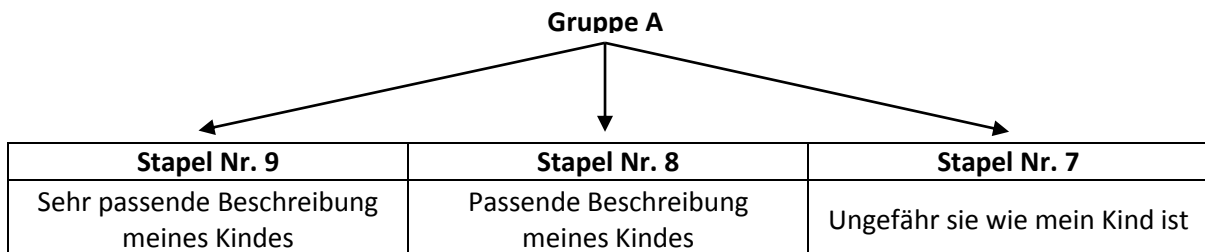
Der erste Schritt: Die beste Art sich mit den Verhaltensweisen vertraut zu machen, besteht darin, den ganzen Satz Karten in drei Haufen zu sortieren. Lesen Sie jede Karte für sich durch und legen Sie die Karten entsprechend ihrem Beobachtungsprotokoll: Passende Beschreibungen legen Sie auf den linken Stapel; gegenteilige Beschreibungen legen Sie auf den rechten Stapel. Die Karten, die weder passen noch wirklich nicht passen, legen Sie bitte in die Mitte.

Einige Karten haben Zusatzbeschreibungen, die mit Sternchen gekennzeichnet sind. Zusatzbeschreibungen, die mit einem Stern gekennzeichnet sind, beschreiben das Gegenteil; Zusatzbeschreibungen mit zwei Sternchen definieren dagegen besondere Beobachtungssituationen. Z.B. Kind ist zu jung zum Verstehen oder Beobachtungssituation trat nicht auf. Einige Items beinhalten keine zusätzlichen Beschreibungen: ist das Verhalten des Kindes nicht beobachtbar, so werden diese Items ebenfalls in die Mitte gelegt.



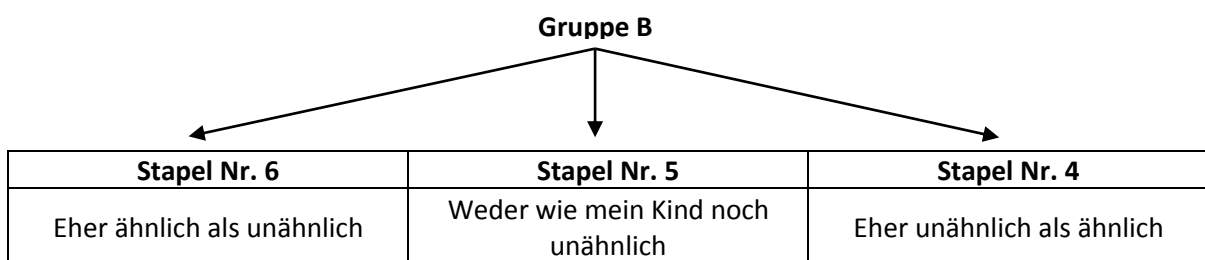
Im ersten Sortiergang kommt es noch nicht darauf an, wo genau Sie die Karten hinlegen. Es gibt im weiteren Verlauf der Sortierung noch einige Möglichkeiten, Fehlentscheidungen zu korrigieren.

Der zweite Schritt: Teilen Sie die Karten der Gruppe A in drei Stapel: Nummer 9, Nummer 8 und Nummer 7. Es kommt wiederum nicht genau darauf an, wie viele Karten in jedem Stapel sind und Sie müssen sich Ihrer Entscheidung nicht vollkommen sicher sein. Es gibt noch eine Korrekturmöglichkeit in einem der nächsten Schritte. Teilen Sie jetzt einfach die Karten der Gruppe A folgendermaßen auf:

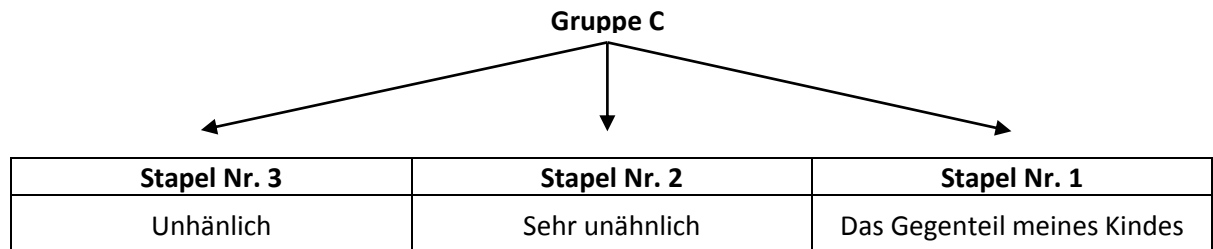


Der dritte Schritt: Teilen Sie nun die Karten der Gruppe B in drei Stapel auf, die Nummern 6, 5 und 4. Wie oben auch kommt es im Moment nicht darauf an, wie viele Karten in jedem Stapel sind und Sie müssen sich ihres Urteils nicht völlig sicher sein.

Anmerkung: Alle Karten, die aufgrund der Anmerkungen mit den *-Sternchen sortiert werden, sollten in einem dieser drei mittleren Stapel landen. Je weiter die Karte von der Mitte weg liegt, desto stärker benutzen Sie die Verhaltensweise, die auf der Karte beschrieben wird.



Der vierte Schritt: Teilen Sie die Karten der Gruppe C in drei Stapel auf. Wie in den Schritten drei und vier oben, kommt es im Moment nicht darauf an, wie viele Karten in jedem Stapel zu liegen kommen. Sie brauchen sich auch Ihres Urteils nicht vollständig sicher zu sein, denn es gibt noch Korrekturmöglichkeiten in den nächsten Schritten. Sortieren sie die Karten der Gruppe C, wie es in der folgenden Abbildung gezeigt wird.



Der fünfte Schritt: Nun haben wir alle Karten in neun Stapel aufgeteilt. Die Karten, die dem Kind am ähnlichsten sind, finden sich im Stapel Nr. 9 auf der linken Seite. Die Karten, die am unähnlichsten sind, finden sich im Stapel Nr. 1 ganz rechts. Der letzte Schritt in der Prozedur ist nun, die einzelnen Stapel so zu verändern, dass genau zehn Karten auf jedem Stapel liegen. Nehmen Sie zunächst die Karten im Stapel Nr. 9, die also dem Kind am ähnlichsten sind. Behalten Sie die 10 Karten, die das Kind am besten beschreiben und bewegen Sie die übrig gebliebenen Karten auf den Stapel Nr. 8. Wenn sie weniger als 10 Karten im Stapel Nr. 9 haben, dann mischen Sie die Stapel 9 und 8 zusammen, nehmen Sie die 10 Karten, die Sie brauchen um den Stapel Nr. 9 zu vervollständigen und lassen Sie alles, was übrig bleibt als Stapel Nr. 8 liegen.

Jetzt führen Sie dieselbe Prozedur mit den Karten im Stapel Nr 8 durch. Behalten Sie die 10 Karten, die das Kind am besten beschreiben, von den Karten in diesem Stapel und bewegen sie den Rest auf den Stapel Nr. 7. Genau wie oben, sollten Sie weniger als 10 Karten im Stapel Nr. 8 haben, dann holen Sie sich die Karten vom Stapel Nr. 7, mischen Sie sie und wählen die 10 Karten aus, die das Kind am besten beschreiben und lassen Sie diese als Stapel Nr. 8 liegen. Legen Sie den Rest der Karten auf den Stapel Nr. 7. Nun führen Sie dieselbe Prozedur nacheinander mit den anderen Stapeln durch. Arbeiten Sie zunächst mit dem Stapel Nr. 7 weiter legen Sie das, was übrig bleibt, in den Stapel Nr. 6. Nun führen sie dasselbe mit dem Stapel Nr. 6 durch und die übriggebliebenen Karten werden auf Stapel Nr. 5 gelegt.

Nun hören Sie bitte mit der Serie auf und beginnen dieselbe Prozedur mit dem Stapel Nr. 1, also den Karten, die den Verhaltensweisen des Kindes am unhähnlichsten sind. Schauen Sie also nun die Karten im Stapel Nr. 1 genau an, behalten Sie 10, die am deutlichsten sich vom Verhalten des Kindes unterscheiden und legen Sie den Rest auf Stapel Nr. 2. Sollten Sie weniger als 10 Karten im Stapel Nr 1 haben, dann nehmen Sie die Karten vom Stapel Nr. 2 und wählen sie die 10 Karten aus, die am deutlichsten sich von dem Verhalten des Kindes unterscheiden. Legen Sie alle übrig gebliebenen Karten in den Stapel Nr. 2. Nun schauen Sie die Karten im Stapel nr. 2 genau an. Behalten Sie die 10, die sich am wenigsten zur Beschreibung des Kindes eignen und legen Sie den Rest der karten im Stapel Nr. 3 ab. Benutzen Sie dieselbe Prozedur, um die 10 Karten für den Stapel Nr. 3 zu finden. Legen Sie alle übrig gebliebenen Karten auf den Stapel Nr. 4. Jetzt wählen Sie die 10 passenden Karten für den Stapel Nr. 4 aus und legen den Rest in die Mitte, in der nun auch genau 10 Karten liegen müssten. Nun ist das Sortieren beendet.

Zählen Sie die Karten in jedem Stapel und stellen Sie sicher, dass wir in jedem Kartenstapel 10 Karten haben. Wenn Sie zu viele in einem Stapel haben und zu wenig in dem Stapel daneben, dann können Sie gerade versuchen, die eine Karte zu finden, die in den Stapel mit den zu wenigen passt.

Der letzte Schritt ist es nun, die Nummern der Karten auf einem Stapel in das Auswertungsprotokoll einzutragen. Achten Sie darauf, dass Sie alle Kartennummern, die auf dem Stapel Nr. 9 gelegen haben auch in der Zeile eintragen, die vorne mit 9 gekennzeichnet ist. Aus unserer Erfahrung wissen wir, dass hierbei häufig Verwechslungen vorkommen!

H. AQS-Komponentenstruktur: Vater

(Ahnert, Eckstein-Madry, Piskernik & Supper)

Im folgenden Abschnitt werden ausschließlich die für den Vater relevanten Komponenten und Item-Sets vorgestellt. Zur besseren Lesbarkeit wurden die im Original ursprünglich für die Mutter formulierten Items für den Vater umgeschrieben. Beispiel: „Das Kind beschäftigt sich mit der Mutter bereitwillig oder überlässt ihr die Gegenstände, wenn sie darum bittet.“ Wird zu „Das Kind beschäftigt sich mit dem Vater bereitwillig oder überlässt ihm die Gegenstände, wenn er darum bittet.“. Es ändert sich nichts an dem Inhalt der Items.

AQS-Komponenten: Item Sets

- Core Item Set (Core): Bestimmte Items, die für alle Bezugspersonen (Mutter, Vater, Erzieherin UND Tagesmutter) bedeutsam sind.
- Extended Item Set (Ext): Core Item Set erweitert mit spezifischen Items, nur für bestimmte Bezugspersonen bedeutsam.
- Additional Components (Add): Zusätzliche Komponenten, für bestimmte Bezugspersonen bedeutsam.

	AQS-Komponente								
	1	2	3	4	5	6	7	8a	8b
Mutter	Core Ext	Core	Core Ext	Core Ext	Core Ext	Add	Add	Add	
Tagesmutter	Core Ext	Core	Core	Core Ext	Core Ext	Add	Add		
Erzieherin	Core	Core	Core	Core	Core Ext	Add	Add		
Vater	Core	Core	Core	Core	Core				Add

Vergleiche zwischen verschiedenen Bezugspersonen sind nur möglich, wenn die zu vergleichenden Bezugspersonen dieselben Item Sets besitzen, d.h.

- Core Item Sets: immer zum Vergleich möglich
- ! Nicht möglich sind z.B.:
 - Ein Vergleich des Extended Item Set „Struggling with Emotions (4)“ von Tagesmutter und Erzieherin, da nur Tagesmutter dieses Item Set besitzt.
 - Ein Vergleich der Extended Component „Enjoying Communication (7)“ von Mutter und Vater, da nur Mutter dieses Item Set besitzt.

AQS-Komponenten: Item Sets (Vater)

(1) Searching for Proximity

Definition: Die Stabilität der Gefühlswelt des Kindes wird durch seine (emotionale) Sicherheit angezeigt. Das Kind gewinnt sie aus der Bindungsbeziehung. Es ist deshalb auch darauf bedacht, die Beziehung bedarfsgerecht aufrechtzuerhalten und sich die Verfügbarkeit der Bindungsperson (auch über Distanzen hinweg) zu sichern.

Beschreibung: Das Kind spielt gern neben oder auch mit der Bindungsperson; auf jeden Fall aber kommt es immer wieder gern zu ihr zurück, um ihr etwas zu zeigen, mitzuteilen oder vorzuführen. Das Kind behält die Bindungsperson aus diesem Grund auch im Auge und interessiert sich dafür, wo sie ist und was sie tut.

Bezugspersonen: Mutter, Vater, Erzieherin, Tagesmutter, Mutter (Malawi), zweite BP (Malawi)

Item Sets: Core Item Set, [Extended Item Set (nur für Mutter und Tagesmutter)]

Item	Beschreibung
14	Wenn es etwas Neues zum Spielen findet, bringt das Kind es zum Vater oder zeigt es ihm von Weitem. <i>*Niedrig: Das Kind spielt mit dem neuen Gegenstand stillschweigend oder geht dahin, wo es nicht gestört wird.</i>
21	Das Kind achtet beim Spiel darauf, wo der Vater ist. Es ruft ihn von Zeit zu Zeit und merkt, wenn er in ein anderes Zimmer geht oder andere Tätigkeiten beginnt. <i>**Mittel: Wenn sich das Kind nicht vom Vater entfernen darf oder keinen Platz hat, weiter weg von ihr zu spielen.</i> <i>*Niedrig: Das Kind achtet überhaupt nicht darauf, wo der Vater ist.</i>
25(-)	Für den Vater ist das Kind leicht aus den Augen zu verlieren, wenn es außerhalb seiner Sichtweite spielt. <i>**Mittel: Das Kind spielt niemals außer Sichtweite.</i> <i>*Niedrig: Das Kind redet oder ruft, wenn es außer Sichtweite ist. Es ist leicht, das Kind im Auge zu behalten</i>

(2) Enjoying Physical Contact

Definition: In einer Bindungsbeziehung spielen körperliche Nähe und Körperkontakte eine große Rolle. Sie dienen dazu, die Beziehung emotional positiv auszugestalten und zu untermauern.

Beschreibung: Das Kind liebt die körperliche Nähe zur Bindungsperson; beim Spielen klettert es auch gern mal auf ihr herum. Es fasst die Bindungsperson jedoch generell gern

an, umarmt oder knuddelt sie oder sitzt gern auf ihrem Schoß. Wenn das Kind auf dem Arm genommen wird, unterstützt es dies und wehrt sich nicht dagegen.

Bezugspersonen: Mutter, Vater, Erzieherin, Tagesmutter, Mutter (Malawi), zweite BP (Malawi)

Item Set: Core Item Set

Item	Beschreibung
11	Das Kind umarmt den Vater oft oder kuschelt mit ihm, ohne dass es dazu aufgefordert wurde. <i>*Niedrig: Das Kind schmust oder kuschelt kaum, außer wenn es umarmt wird oder um eine Umarmung gebeten wird.</i>
28	Das Kind ruht sich gerne auf dem Schoß des Vaters aus. <i>**Mittel: Das Kind sitzt niemals still.</i> <i>*Niedrig: Das Kind ruht sich lieber auf dem Boden oder im Sessel, Sofa, Stuhl oder ähnlichem aus.</i>
44	Das Kind verlangt und genießt es auch, vom Vater gehalten sowie umarmt zu werden und mit ihm zu schmusen. <i>**Mittel: Das Kind hat während der Beobachtung keinen Körperkontakt zum Vater.</i> <i>*Niedrig: Das Kind ist am Körperkontakt nicht besonders interessiert; toleriert ihn, aber sucht nicht danach; oder das Kind windet sich, um abgesetzt zu werden.</i>
53	Wenn das Kind vom Vater auf den Arm genommen wird, legt es seinen Arm um ihn oder seine Hand auf seine Schulter. <i>*Niedrig: Das Kind lässt sich auf den Arm nehmen, hilft dabei aber nicht unbedingt mit und hält sich auch nicht fest.</i>
64	Das Kind turnt gerne auf dem Vater herum, wenn sie zusammen spielen. <i>*Niedrig: Das Kind will keinen engen Kontakt im Spiel.</i>

(3) Socializing with Others

Definition: Im Umfeld vertrauter Beziehungen ist das Kind auch interessiert und neugierig auf neue Sozialkontakte. Im Beisein der Bindungsperson erprobt es Kommunikationstechniken mit Fremden und kann u. U. dabei auch seine Distanz gänzlich verlieren.

Beschreibung: Das Kind freut sich über Besucher und fasst schnell Zutrauen zu ihnen. Wenn die Bindungsperson darum bittet, spricht das Kind mit ihnen, zeigt sein Spielzeug oder was es schon gelernt hat. Es spielt mit den Besuchern auch und klettert u. U. auch auf ihnen herum.

Bezugspersonen: Mutter, Vater, Erzieherin, Tagesmutter, Mutter (Malawi), zweite BP (Malawi)

Item Sets: Core Item Set, [Extended Item set (nur für Mutter)]

Item	Beschreibung
15	Wenn der Vater es darum bittet, spricht das Kind mit unbekannten Erwachsenen, zeigt ihnen Spielzeug oder etwas, was es schon kann. <i>*Niedrig: Auch wenn der Vater das Kind bittet, ist es kaum bereit, sich auf unbekannte Erwachsene einzulassen.</i>
50 (-)	Wenn der Vater es darum bittet, spricht das Kind mit unbekannten Erwachsenen, zeigt ihnen Spielzeug oder etwas, was es schon kann. <i>*Niedrig: Auch wenn der Vater das Kind bittet, ist es kaum bereit, sich auf unbekannte Erwachsene einzulassen.</i>
58 (-)	Das Kind ignoriert Besucher weitgehend; es findet seine eigenen Aktivitäten interessanter. <i>*Niedrig: Das Kind interessiert sich durchaus für Besucher, auch wenn es zunächst etwas scheu ist.</i>

(4) Struggling with Emotions

Definition (-): Unter dem Einfluss der Bindungsperson kann das Kind seine Emotionen besser in den Griff zu bekommen; sie gezielt anzeigen, unterdrücken oder anpassen. Im Beisein und unter Aufsicht der Bindungsperson werden positive wie negative Emotionen angemessen geäußert und/oder reguliert.

Beschreibung: Das Kind ist im Beisein der Bindungsperson unausgeglichen. Wenn es unbedingt etwas haben möchte, setzt es negative Emotionen ein, ist fordernd und ungeduldig und nervt solange, bis es bekommt, was es möchte.

Bezugspersonen: Mutter, Vater, Erzieherin, Tagesmutter, Mutter (Malawi) zweite BP (Malawi)

Item Sets: Core Item Set, [Extended Item Set (nur für Mutter und Tagesmutter)]

Item	Beschreibung
6	Wenn das Kind in der Nähe des Vaters ist und etwas sieht, mit dem es spielen möchte, fängt es an zu quengeln oder versucht, den Vater dorthin zu zerren. <i>*Niedrig: Das Kind versucht selbst zu bekommen, was es will, ohne zu quengeln oder den Vater dorthin zu zerren.</i>
38	Das Kind ist gegenüber dem Vater fordernd und ungeduldig. Es quengelt und drängt so lange, bis der Vater tut, was es möchte. <i>*Niedrig: Das Kind wartet eine angemessene Zeit, sollte der Vater nicht gleich reagieren.</i>
74	Wenn der Vater nicht sofort tut, was das Kind will, dann benimmt es sich, als würde der Vater es überhaupt nicht machen (es quengelt, wird ärgerlich, geht zu anderen Tätigkeiten über usw.). <i>*Niedrig: Das Kind wartet eine angemessene Zeit ab, als wenn es davon ausgeht, dass der Vater seinem Wunsch bald nachkommt.</i>
81	Das Kind weint, um den Vater dazu zu bringen, etwas zu tun, was es will. <i>**Mittel: Das Kind weint nicht.</i> <i>*Niedrig: Das Kind weint hauptsächlich dann, wenn es müde, traurig, ängstlich usw. ist.</i>

(5) Sharing and Obeying

Definition: Das Kind kann seine Handlungen nicht nur selbstbestimmt und zielführend einsetzen, sondern sie auch auf den Wunsch/Vorschlag/Anweisung der Bindungsperson ausrichten. In einer Bindungsbeziehung scheint damit ein hoher Konsens über die Durchführung gemeinsamer Aktivitäten zu bestehen.

Beschreibung: Die Bindungsperson muss ihre Anweisungen, Vorschläge und Bitten kaum mehrmals vorbringen. Das Kind lässt sich von ihr leicht anleiten.

Bezugspersonen: Mutter, Vater, Erzieherin, Tagesmutter

Item Sets: Core Item Set, [Extended Item Set (nur für Mutter, Tagesmutter, Erzieherin)]

Item	Beschreibung
1	Das Kind beschäftigt sich mit dem Vater bereitwillig oder überlässt ihm die Gegenstände, wenn er darum bittet. <i>*Niedrig: Das Kind weigert sich.</i>
18	Das Kind folgt den Hinweisen des Vaters bereitwillig, auch wenn es eindeutig Vorschläge und keine Anweisungen sind. <i>*Niedrig: Das Kind lehnt die Vorschläge ab oder ignoriert sie (kann dabei jedoch Anweisungen folgen).</i>
19	Wenn der Vater dem Kind sagt, es solle ihm etwas bringen oder geben, dann gehorcht es. (Weigerungen, die spielerisch gemeint sind, werden nicht gewertet, außer das Kind ist deutlich ungehorsam.) <i>*Niedrig: Der Vater muss sich den Gegenstand selbst nehmen oder ihn mit erhobener Stimme einfordern.</i>

(8b) Maintaining Exploration

Definition: Die kindliche Erkundungsbereitschaft ist eng mit der Bindungsbeziehung verbunden; sie hat sich in zuwendenden und anregenden Beziehungen entwickelt und wird im Verlauf neuer kindlicher Entdeckungen auch an diese zurückgebunden.

Beschreibung: Das Kind lässt sich gern in seinen Tätigkeiten unterstützen und hält den Kontakt während der Exploration zur Bindungsperson aufrecht. Es fühlt sich in der gemeinsamen Exploration nicht eingeschränkt und nimmt neue Anregungen seiner Bindungsperson an.

Bezugsperson: Vater

Item Set: Additional Component

Item	Beschreibung
54 (-)	Das Kind scheint zu erwarten, dass der Vater seine Aktivitäten behindert, auch wenn er ihm einfach helfen will. <i>*Niedrig: Akzeptiert die Hilfe des Vaters, sofern sie nicht einschränkend ist.</i>
80	Das Kind benutzt den Gesichtsausdruck des Vaters als eine Informationsquelle, wenn etwas gefährlich oder bedrohlich aussieht.

	<i>*Niedrig: Bewertet die Situation selber, ohne zuerst den Ausdruck des Vaters zu beachten.</i>
83	Wenn das Kind Langeweile hat, geht es zum Vater, um nach einer Beschäftigung zu suchen. <i>*Niedrig: Das Kind wandert herum oder tut für eine Weile nichts, solange bis sich etwas ergibt.</i>
88 (-)	Wenn das Kind aufgebracht ist, dann bleibt es da, wo es ist, und weint. <i>*Niedrig: Geht zum Vater, wenn es weint. Wartet nicht darauf, dass der Vater zu ihm kommt.</i>

PERSÖNLICHE DATEN

Name: Weichhart Irene

Adresse: Lorenz-Mandl-Gasse 13/5
1160 Wien

E-Mail: irene.weichhart@gmail.com
Telefon: 06607081985

Geburtsdatum: 7. August 1985
Geburtsort: Wien
Nationalität: Österreich



AKADEMISCHER WERDEGANG

2008 – heute **Diplomstudium Psychologie; Universität Wien**
mit Schwerpunkt Entwicklungspsychologie, Kinder- und Jugendpsychologie

2000 – 2007 **HBLA Herbststraße für Mode und Bekleidungstechnik**
Matura mit Auszeichnung
Abschlussarbeit: Die Gewandung der Geisha; Geschichte und Entstehung des Kimonos

1995 – 2000 **BRG Maroltingergasse**
Schwerpunkt: Geometrisch Zeichnen und Mathematik

STUDIENBEZOGENE PRAKTIKA UND PROJEKTE

07. 2013 – heute **Universität Wien**
Mitarbeit im Projekt III des CENOF (The Central European Network on Fatherhood)
Fertigkeiten: Bayley Scales, Herausfordernde Situationen, AQS, Meltzoff-Aufgaben, SPSS Statistik, Vorbereitung und Durchführung des Elternfeedbacks

12. 2011 – 04. 2012 **Univ. Klinik für Kinder- u. Jugendheilkunde Pädiatrische Neuroonkologie – Neuropsychologie**
 Testung an Kindern mit und ohne Erkrankung an ADHS oder verschiedener Formen von Autismus
 Fertigkeiten: KiTAP, HAWIK IV, Zahlenverbinden, Vorbereitung und Durchführung der Ergebnisdarstellung für die Eltern
08. 2013 **Charlotte Bühler Institut**
 Recherchetätigkeiten in Deutsch und Englisch, Abfassung und Programmierung eines Onlinefragebogens, Planung und Organisation von Fokusgruppen für KindergartenpädagogInnen.
 Fertigkeiten: Sosci Survey

BERUFSERFAHRUNG

- 06.2014 – heute **Manpower Group (Teilzeit)**
 Empfangsassistentin und Sales-Assistentin u.a. bei Reckitt Benckiser, Tetra Pak, Julius Meinl, Nestle, Ecolab Nalco.
 Kenntnisse: Microsoft Office, SAP
- 01.2014 – 07.2014: **Sensor Marktforschung (Geringfügig)**
 Kontakter und Interviewer (in persona und telefonisch)
- 12.2012 – 01.2014 **Check-Point Dieber, Weinkopf GmbH (Teilzeit)**
 HR-Assistent, österreichweite Verantwortung der Inseratverwaltung und Schulungsorganisation sowie Terminkoordination der Bewerber.
- 12.2008 – 02.2012: **Sensor Marktforschung (Geringfügig)**
 Kontakter und Interviewer (in persona und telefonisch)
- 08.2008 **Billa AG (Ferialtätigkeit Vollzeit)**
 Regal- und Kundenbetreuung
- 11.2007 – 12.2007 **X-PR Werbung und Marketing GmbH (Geringfügig)**
 Promotor
- 08.2004 – 01.2006 **BP Tankstelle – Harald Gartler (Geringfügig)**
 Kassakraft, Regalbetreuung, Kundenbetreuung, Backshop
- 08.2003 – 09.2003 **Mobilkom Austria AG & Co KG (Ferialtätigkeit Vollzeit)**
 Backoffice Tätigkeiten
- 03.2002 – 05.2003 **balina joppich GmbH (Geringfügig; Ferialtätigkeit Vollzeit)**
 Modeberaterin, Schneiderin

KENNTNISSE UND INTERESSEN

- Führerschein der Klasse B
- Gute SPSS Anwenderkenntnisse inklusive dem Umgang mit der SPSS-Syntax
- Erfahrung im Umgang mit qualitativen und quantitativen psychologischen Verfahren.
- Hohes Organisations- und Planungstalent
- Sehr gute Englischkenntnisse in Wort und Schrift
- EDV-Anwenderkenntnisse für Windows und Mac
- Fortgeschrittene Anwenderkenntnisse in Excel, Word, PowerPoint und Outlook
- Anwenderkenntnisse in SAP
- Hohes Maß an Kreativität und handwerklichem Geschick
- Geübter Umgang mit Kindern ab 12 Monaten

HOBBIES UND FREIZEITINTERESSEN

- Babysitten für Kinder ab 12 Monaten
- Nachhilfe für Kinder ab 6 Jahren (Volksschule)
- Kindergeburtstagsfeiern organisieren und animieren
- Kreative Tätigkeiten wie Malen, Basteln, Gestalten
- Literatur und Film
- Schwimmen, Laufen, Reiten, Slacklinen und Inlineskaten