



Illustration: Lena Grüber


## Wie bediene ich eine Prezi?


Prezi bietet zwei Möglichkeiten zum Navigieren:

Ich folge dem chronologisch angelegten Pfad, indem ich mich durch das Thema vorbewege (Taste: >) und zurückbewege (Taste: <).

Oder:

Ich zoomte mich per Doppelklick in die Themen, die mich interessieren, selbstständig hinein und hinaus. Alle Inhalte kann ich in meiner Wunschgröße lesen. Dazu halte ich die [Strg]-Taste gedrückt und scrolle mit dem Mausrad aufwärts (Vergrößern) oder abwärts (Verkleinern). Alternativ kann ich auch die Tastenkombination [Strg] und [+] beziehungsweise [-] drücken, um hinein- oder herauszuzoomen.

Für Audioaufnahmen muss der Ton eingeschaltet sein. Die Sprachaufnahmen beginnen automatisch, wenn ich in den schwarzen Kreis mit dem Symbol: Kopfhörer  klicke. Sie enden, wenn ich wieder zurück in die übergeordnete Ebene gehe.

Wenn ich auf den Home-Button  an der rechten Seite klicke, komme ich zurück auf die Hauptseite.

# Vorab

Vor dieser Prezi gab es schon vier Folgen:

Eine Einführung in das Thema:

Prezi 1/7: **Einführung**

<https://kurzelinks.de/mitkindersprechen>

Danach erkunden wir, welche Dialogtypen wir im Alltag hören und mehr nutzen sollten:

Prezi 2/7: **Dialogtypen im Alltag erkunden**

<https://kurzelinks.de/dialogtypenimalltag>

In Folge 3/7 stellen wir das Handwerkszeug vor, um anregend auf Warum-Fragen eingehen zu können:

Prezi 3/7: **Auf Warum-Fragen anregend eingehen**

<https://kurzelinks.de/warum-fragen>

In Folge 4/7 suchen wir nach den möglichen Gründen für Handlungen:

Prezi 4/7: **Nach Handlungsgründen suchen**

<https://kurzelinks.de/handlungsgruende>

In dieser Folge denken wir in Möglichkeiten und erfinden Was-wäre-wenn-Szenarios.

## Was ist Was-wäre-wenn-Denken?

Vorstellungskraft ist etwas typisch Menschliches. In unserer Fantasie denken wir darüber nach, wie die Welt sein könnte und welche Beweggründe Menschen für ihr Handeln haben. In fiktiven Welten bewerten wir die Vergangenheit, stellen uns die Zukunft vor und verleihen unseren Erlebnissen Bedeutung. Diese Fähigkeiten zeigen sich bereits im

frühkindlichen Fantasienspiel und später in der Kunst, der Wissenschaft und in unserer lebenslangen Faszination für Geschichten.

Was-wäre-wenn-Denken ist Denken in Möglichkeiten: Es gestattet uns, die Welt anders zu sehen, uns in verschiedene Rollen hineinzusetzen und andere Menschen zu verstehen. Wir entdecken es im Als-ob-Spiel von Kindern und in den Perspektiven, Normen und Metaphern von erzählten Geschichten. Zu einem großen Teil entsteht Was-wäre-wenn-Denken in der Interaktion mit anderen Menschen. Auf alle drei Aspekte wollen wir hier eingehen.

## Warum ist das Was-wäre-wenn-Denken wichtig und wie entwickelt es sich?

Welche Interaktionen spielen eine Rolle?

Früher dachte man, dass das kindliche Als-ob-Spiel Ausdruck von Unreife sei und nach und nach „vernünftigeren“ Denkweisen weiche. Heute wissen wir, dass es ein Trainingsumfeld für die wichtigen Denkfähigkeiten ist, die unsere Vorstellungskraft ausmachen.

Kinder beginnen mit dem Als-ob-Spiel etwa im zweiten Lebensjahr. Zunächst spielen sie einfache Alltagshandlungen („füttern“, „telefonieren“), meist gemeinsam mit einer erwachsenen Person. Das Spiel beginnt mit einer Als-ob-Behauptung: Ein Alltagsgegenstand wird verwandelt, zum Beispiel: „Die Fernbedienung ist ein Telefon.“ Die erwachsene Person greift diese Behauptung auf: „Wen rufst du denn an?“ Nun folgt eine kurze Spielepisode. Dabei wird eine sehr wichtige Denkfähigkeit geübt, nämlich das kontrafaktische Denken.

Im kontrafaktischen Denken setzen wir die Wirklichkeit für eine Weile aus und bewegen uns in einer Welt, in der die Fernbedienung beispielsweise ein Telefon ist. Wenn die Tasten gedrückt werden, klingelt es, und auf der anderen Seite meldet sich die Oma. Wir haben also einmal durchgespielt, was aus der „falschen“, der kontrafaktischen Behauptung folgen könnte.

Diese Art von Schlussfolgern ist ein wichtiges Lernprinzip, nach dem Kinder kausales

Weltwissen aufbauen: Was würde passieren, wenn ich den Ball auf die steile Rutsche legen würde? Aufgrund seines Vorwissens kann das Kind eine Erwartung äußern – „Wahrscheinlich rollt er ziemlich schnell herunter.“ – und sie in der Realität überprüfen. So kann es Konzepte, die es schon erworben hat, zum Beispiel das Konzept „Schwerkraft“, testen und erweitern.

Fast alle höheren Denkfunktionen, beispielsweise Schlussfolgern, Planen und analytisches Denken, beruhen darauf, dass wir von den Tatsachen im Hier und Jetzt abweichen und uns andere Szenarien oder andere Perspektiven vorstellen. Übrigens sind auch imaginäre Freunde eine Form des Was-wäre-wenn-Denkens.

Von der frühesten Kindheit an verbringen wir viel Zeit in imaginären Welten, vor allem beim Erleben und Erzählen von Geschichten. Aus kurzen Als-ob-Episoden werden lange und komplexe Rollenspiele, in denen uns „verwandelte“ Gegenstände helfen, uns in eine andere Welt oder einen fiktiven Charakter zu versetzen. Im Rollenspiel und in Geschichten bezieht sich die Was-wäre-wenn-Frage also eher auf uns selbst und auf andere Personen als nur auf einzelne Objekte: „Wie wäre ich, wenn ich die Heldin aus der Serie wäre? Oder ein wildes Tier?“

Bei dieser Art von Spiel nutzen Kinder die mentale Perspektivenübernahme, auch „Theory of Mind“ genannt. Damit ist die Fähigkeit gemeint, sich in andere Wesen hineinversetzen zu können, deren Gedanken aus ihrem Verhalten erschließen zu können ihnen mentale Zustände wie Absichten oder Überzeugungen zuzuschreiben.

Eine ganz ähnliche Funktion haben Geschichten – als in den Kopf verlagerte Rollenspiele. Die Identifikation mit den Charakteren ermöglicht es, neue Perspektiven auszuprobieren. Aber es werden auch menschliche Beweggründe und Normen verhandelt: Eine Geschichte entsteht nicht nur durch die Aneinanderreihung von Ereignissen, sondern erzählt oft von Akteuren, denen etwas Unerwartetes widerfährt. Deren erzählte Handlungen liefern Beispiele, wie sich Menschen in unterschiedlichen Situationen verhalten können und warum sie das tun. Darüber hinaus gestatten sie uns auch eine neue Sichtweise auf uns selbst. Entdecken wir Gemeinsamkeiten zwischen uns und einem fiktiven Charakter, können wir die Geschichte – oder Teile davon – als eine Art Metapher für unser eigenes Leben sehen.

Welche Interaktionen spielen eine Rolle?

Das Was-wäre-wenn-Denken ist eine kooperative Tätigkeit. Die am Als-ob-Spiel Beteiligten müssen sich auf die Behauptung „Die Fernbedienung ist ein Telefon“ einlassen und sie weiterentwickeln. Das heißt: Sie müssen die (eigene) Realität zurückstellen und

eine neue Perspektive einnehmen. Als Erwachsene kann ich die Behauptung des Kindes aufgreifen und ihr neue Als-ob-Behauptungen hinzufügen.

Was-wäre-wenn-Denken entsteht auch in Gesprächen, in denen wir explizit eine kontrafaktische Idee einbringen oder Äußerungen eines Kindes aufgreifen und in ein Was-wäre-wenn-Szenario umwandeln. Dies bietet Anlass zu spekulativen Dialogen.

Die meisten frühkindlichen Als-ob-Spiele laufen jedoch mit Peers oder Geschwistern ab und sind stark von der Beziehung oder der Auseinandersetzung mit ihnen beeinflusst. Ob geschwisterliche Als-ob-Spiele oft bei Dreijährigen vorkommen, das hängt allerdings davon ab, wie gut die Kinder Gefühle und Überzeugungen verstehen können. Je mehr Kinder mit ihren Geschwistern über mentale Zustände sprechen, desto reichhaltiger und differenzierter ist auch ihr Als-ob-Spiel. Das Was-wäre-wenn-Denken und das Nachdenken über Möglichkeiten müssen also in sozialen Interaktionen kultiviert werden und sollten deshalb bewusst in unsere pädagogische Praxis integriert werden.

Kooperatives Geschichtenerzählen ist ein kooperatives pädagogisches Format, in dem Kinder miteinander und mit pädagogischer Unterstützung Als-ob-Szenarien, gemeinsames Spekulieren und Perspektivenübernahme praktizieren können.

## Wie komme ich mit Kindern konkret ins Was-wäre-wenn-Denken?

Was-wäre-wenn-Denken kann ich im Dialog mit Kindern anregen, indem ich immer wieder einen Was-wäre-wenn-Gedanken äußere.

Am besten beziehe ich mich dabei auf eine Aktivität, mit der ein Kind gerade beschäftigt ist, oder auf den Gegenstand, der das Kind gerade interessiert – also auf etwas, worauf wir die Aufmerksamkeit gemeinsam richten können.

Falls es mir anfangs schwerfällt, auf Ideen zu kommen, hier ein Tipp:

Ich verwandle eine typische Eigenschaft eines Gegenstands einfach ins Gegenteil!

## **Was wäre, wenn ...**

... Bälle nicht rund, sondern eckig wären?

## **Was wäre, wenn ...**

... wir beim Runterspringen hochfliegen würden?

## **Was wäre, wenn ...**

... Steine nicht schwer, sondern ganz leicht wären?

## **Was wäre, wenn ...**

... wir mit einer Lampe alles dunkel machen könnten?

## **Was wäre, wenn ...**

... wir jedes Jahr ein bisschen jünger werden würden?

## **Was wäre, wenn ...**

... Elefanten ganz klein sein würden?

# **Was-wäre-wenn-Fragen im Alltag stellen?**

Ja! Auch der Alltag mit Kindern bietet zahlreiche Möglichkeiten, um Was-wäre-wenn-Fragen zu stellen.

Das können wilde Ideen sein oder nur minimale Abweichungen von der Realität.

Was wäre, wenn wir schon gegessen hätten?  
Was wäre, wenn es heute nicht so kalt wäre?  
Was wäre, wenn wir einen Teppich aus Gras hätten?  
Was wäre, wenn oben unten wäre?

Was-wäre-wenn-Fragen lassen sich spielend in den Alltag integrieren.

## **Beim Bauen**

Ayse stapelt ganz viele Bausteine aufeinander.

Stelle eine Was-wäre-wenn-Frage, zum Beispiel:

Was wäre, wenn wir noch viel mehr Bausteine hätten?  
Was wäre, wenn die Bausteine Eier wären?  
Was wäre, wenn wir mit Bausteinen in alle Richtungen bauen könnten?

Was wäre, wenn ...?

## **Am Klettergerüst**

Daniel macht Schweinebaumel.

Stelle eine Was-wäre-wenn-Frage, zum Beispiel:

Was wäre, wenn du ganz leicht wärst?  
Was wäre, wenn wir mit den Füßen greifen könnten?  
Was wäre, wenn du immer kopfüber wärst?  
Was wäre, wenn wir uns jetzt alle an das Gerüst hängen würden?

Was wäre, wenn ...?

## **Draußen**

Emma buddelt ein Loch. Immer tiefer und tiefer.

Stelle eine Was-wäre-wenn-Frage, zum Beispiel:

Was wäre, wenn wir einen richtigen Bagger hätten?

Was wäre, wenn der Sand ganz trocken wäre?

Was wäre, wenn da jetzt der U-Bahn-Tunnel wäre?

Was wäre, wenn der Boden aus Pudding wäre?

Was wäre, wenn ...?

## Beim Mittagessen

Es gibt heute Erbsensuppe. Diego betrachtet intensiv seinen Löffel und fühlt die Rundung mit den Fingern nach.

Stelle eine Was-wäre-wenn-Frage, zum Beispiel:

Was wäre, wenn der Löffel eckig wäre?

Was wäre, wenn der Löffel aus Papier wäre?

Was wäre, wenn es heute Erde zum Mittag gäbe?

Was wäre, wenn ...?

## In der Garderobe

Yuri zieht seinen Reißverschluss hoch und runter, hoch und runter, hoch und runter.

Stelle eine Was-wäre-wenn- Frage, zum Beispiel:

Was wäre, wenn Züge auf Reißverschlüssen fahren würden?

Was wäre, wenn nie jemand den Reißverschluss erfunden hätte?

Was wäre, wenn unsere Türen mit Reißverschlüssen zu wären?

Was wäre, wenn die Jacke nur aus Reißverschlüssen wäre?

Was wäre, wenn ...?

## Beim Händewaschen

Tabea hört gar nicht auf, sich die Hände zu waschen und schaut fasziniert auf den Wasserstrahl.



Stelle eine Was-wäre-wenn- Frage, zum Beispiel:

Was wäre, wenn da Klebstoff herauskommen würde?

Was wäre, wenn der Wasserstrahl nach oben fließen würde?

Was wäre, wenn das Wasser rosa wäre?

Was wäre, wenn Wasser ganz doll riechen würde?

Was wäre, wenn wir unter Wasser leben würden?

Was wäre, wenn ...?

## Bilder betrachten?

Du sitzt mit Kindern zusammen und schaust mit ihnen Bilder an. Auch dabei kannst du einfach Was-wäre-wenn-Fragen erfinden:

Guck mal, da ist ein Pony. Was wäre, wenn das jetzt einfach losgaloppiert?

Für jüngere Kinder kannst du verschiedene Antworten vorab modellieren, zum Beispiel so: Vielleicht läuft es dann zurück zu seiner Herde.

Oder ... was denkt ihr?

Folgend siehst du drei Beispiel-Bilder, für die du Was-wäre-wenn-Fragen erfinden kannst.

## Was-wäre-wenn ...

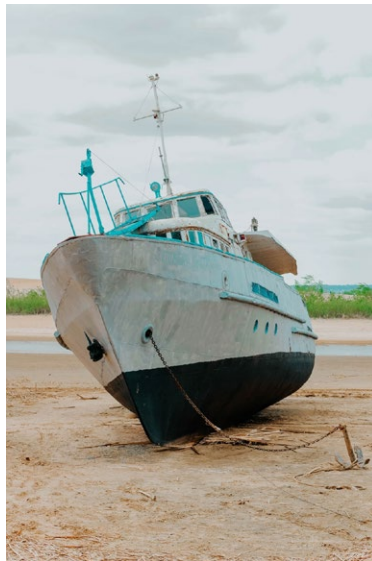


Foto: unsplash

Erfinde fünf Was-wäre-wenn-Fragen zu diesem Bild.

## Was-wäre-wenn ...



Foto: Daiga Ella / unsplash

Erfinde fünf Was-wäre-wenn-Fragen zu diesem Bild.

## Was-wäre-wenn ...



Foto: river fx IV / unsplash

Erfinde fünf Was-wäre-wenn-Fragen zu diesem Bild.

## Wie komme ich mit Kindern ins Geschichten erfinden?

Hier findest du drei Bilder aus dem Buch: Wie geht's weiter? (Moritz Verlag)  
Du kannst sie als Einstieg nutzen, eine Geschichte weiterzuerzählen.

Zum Beispiel so:

Zu Beginn oder während des Erzählens kannst du fragen:

- Und was geschah dann?
- Was ist denn da passiert?
- Erzähle mir mal, was hier passiert.
- Ich frage mich, wie es dann weitergeht.

- Was der/die jetzt wohl macht?
- Ich glaube, als Nächstes ...
- Und wie geht die Geschichte aus?

Mögliche Schwierigkeit: Du erzählst dem Kind, wie die Geschichte weitergeht, und das Kind erwartet, die „richtige Geschichte“ zu hören.

Mögliche Lösung: Du erklärst, dass niemand genau weiß, wie die Geschichte weitergeht. Du vereinbarst, dass du mit dem Kind abwechselnd jeweils einen Satz weitererzählst. Kurze Äußerungen oder Gedanken des Kindes greifst du auf und erweiterst sie erzählerisch.

## Schneckenflug



Illustration:  
Andreas Röckener aus: Wie  
geht's weiter? Moritz Verlag,  
moritzverlag.de

Einmal flog eine Schnecke über das Meer.  
Es dauerte nicht lange und sie entdeckte eine seltsame Insel ...

## Walfahrt

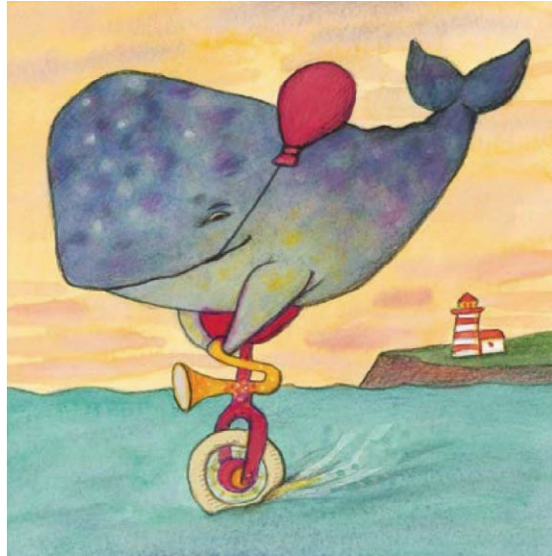


Illustration:  
Andreas Röckener aus: Wie  
geht's weiter? Moritz Verlag,  
moritzverlag.de

Endlich war es so weit. Leicht wie eine Feder schwebte der Wal über das Meer. Ohne seinen Freund hätte er das nie geschafft. Jetzt freut er sich auf seinen Auftritt in Kanada, denn dort ...

## Drei Narben?

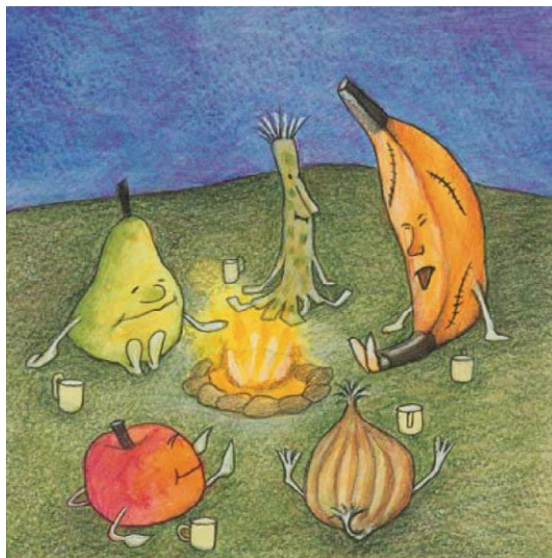


Illustration:  
Andreas Röckener aus: Wie  
geht's weiter? Moritz Verlag,  
moritzverlag.de

Am Tag hatten sie nicht viel geredet. Aber abends am Lagerfeuer, da lösten sich ihre Zungen. „Gleich drei Narben?“, murmelte die Zwiebel. „Ja“, brummte die Banane. „Es passierte, als ich noch zur See fuhr ...“

# Was tun, wenn Kindern die Wörter fehlen?



Foto: Karina Vorozheeva / unsplash

Dann ist es besonders wichtig, nicht auf Was-wäre-wenn-Fragen zu verzichten und ihnen zu zeigen, wie man Was-wäre-wenn-Fragen beantworten kann: Wir können verschiedene Hypothesen aufwerfen und verzichten auf die „Was-meinst -du-Frage“ an das Kind.

Ein Beispiel:

„Was wäre eigentlich, wenn der Schmetterling die Katze an der Nase kitzeln würde?“  
„Vielleicht würde die dann niesen.“ „Oder sie würde weglaufen.“ „Oder vielleicht würde sie sich richtig doll freuen.“

Auch wenn das Kind nichts sagt, hört es einen Erwachsenen, der über fiktive Szenarien nachdenkt. Das regt an.

# Mehr

Hier geht es zur nächsten Prezi, die sich damit beschäftigt, wie wir Konflikte zwischen Kindern moderieren können:

Prezi 6/7: **Konflikte mit Kindern moderieren**

<https://kurzelinks.de/konfliktmoderieren>

## Quellen

Gopnik, A., & Walker, C. M. (2013). Considering Counterfactuals: The Relationship between Causal Learning and Pretend Play. *American Journal of Play*, 6(1), 15–28.

Harris, P. L. (2000). *Understanding children's worlds. The work of the imagination*. Malden: Blackwell Publishing.

Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: a review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1–34. <https://doi.org/10.1037/a0029321>

Magid, R. W., Sheskin, M., & Schulz, L. E. (2015). Imagination and the generation of new ideas. *Cognitive Development*, 34(Supplement C), 99–110. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2014.12.008>

Nolan-Reyes, C., Callanan, M. A., & Haigh, K. A. (2016). Practicing possibilities: Parents' explanations of unusual events and children's possibility thinking. *Journal of Cognition and Development*, 17(3), 378–395. <https://doi.org/10.1080/15248372.2014.963224>

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in children*. New York: Norton.

Rakoczy, H. (2008). Pretence as Individual and Collective Intentionality. *Mind & Language*, 23(5), 499–517. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0017.2008.00357.x>

Richert, R. A., Shawber, A. B., Hoffman, R. E., & Taylor, M. (2009). Learning From Fantasy and Real Characters in Preschool and Kindergarten. *Journal of Cognition and Development*, 10(1–2), 41–66. <https://doi.org/10.1080/15248370902966594>

Schulz, L. (2012). Chapter Ten - Finding New Facts; Thinking New Thoughts. In F. Xu & T. Kushnir (Hrsg.), *Advances in Child Development and Behavior* (Bd. 43, S. 269–294). JAI. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-397919-3.00010-1>

Scribner, S. (1977). Modes of thinking and ways of speaking: culture and logic reconsidered. In P. N. Johnson-Laird & P. C. Wason (Hrsg.), *Thinking: Readings in cognitive science* (S. 483–500). New York: Cambridge University Press.

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided Play: Principles and Practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177–182. <https://doi.org/10.1177/0963721416645512>

Youngblade, L. M., & Dunn, J. (1995). Individual Differences in Young Children's Pretend Play with Mother and Sibling: Links to Relationships and Understanding of Other People's Feelings and Beliefs. *Child Development*, 66(5), 1472–1492. <https://doi.org/10.2307/1131658>

## EDIT-Team und Kontakt

EDIT-Team: Ramiro Glauer, Frauke Hildebrandt, Julia Huwer, Jan Lonnemann, Nadin Klüber, Katrin Macha, Tina Marusch, Nadica Vesova, Caroline Wronski. Unter Mitarbeit von Kia Bunge, Alice Hildebrandt, Irina Kemmsies und Bianka Pergande.

Kontakt, Redaktion und Produktion: Lena und Eva Grüber / [wamiki.de](http://wamiki.de)

Fragen, Kritiken, Vorschläge bitte an: [info@wamiki.de](mailto:info@wamiki.de)

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend