

Inhaltsangabe zum Audio: Warum ist das Was-wäre-wenn-Denken wichtig und wie entwickelt es sich?

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.

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend