

# Inhaltsverzeichnis

## Vorwort

<b>Teil 1: Spiel, ein Handeln ganz besonderer Art</b> . . . . .	<b>1</b>
1	Erstes Merkmal: Handlung um der Handlung willen . . . . . 3
1.1	Was sind Handlungen? . . . . . 3
1.2	Spiel: eine besondere Art von Handlung . . . . . 5
2	Zweites Merkmal: Wechsel des Realitätsbezugs . . . . . 9
2.1	Die „eingebildete“ Situation: eine neue Realitätskonstruktion . . . . . 9
2.2	Spiel, ein vereinbarter Rahmen . . . . . 11
3	Drittes Merkmal: Wiederholung und Ritual . . . . . 15
3.1	Arten von Wiederholung im Spiel . . . . . 15
3.2	Ritual und Spiel . . . . . 17
<b>Teil 2: Spiel und Objekt: Der Gegenstandsbezug im Spiel</b> . . . . .	<b>19</b>
4	Zum Gegenstandsbegriff . . . . . 21
4.1	Eine kulturökologische Definition . . . . . 21
4.2	Komponenten des Gegenstandsbezuges und ihr Wandel im kindlichen Spiel . . . . . 22
5	Valenzen des Gegenstandes . . . . . 25
5.1	Subjektive Valenz . . . . . 26
5.2	Objektive Valenz . . . . . 31
5.3	Abstrakte Valenz . . . . . 36
5.4	Zur Logik der folgenden Darstellung . . . . . 40
6	Der Akteur im Spiel . . . . . 45
6.1	Abbau von Egozentrismus (vom Selbstbezug zum Partnerbezug) . . . . . 45
6.2	Veränderung der eigenen Person im Spiel . . . . . 46
6.3	Soziale Kognition im Umgang mit fiktiven Partnern (Partnersubstitution) . . . . . 48
	Zusammenfassung . . . . . 49
7	Der Umgang mit dem Gegenstand im Spiel . . . . . 51
7.1	Erforschung und Nutzung der objektiven Handlungsanreize des Gegenstandes . . . . . 52
7.2	Substitution . . . . . 52
7.3	Ist der Ersatzgegenstand beliebig? . . . . . 54
7.4	Begriffsbildung durch Spiel . . . . . 60

8	Die Handlung im Spiel . . . . .	62
	8.1 Der Bedeutungswandel der Handlung. . . . .	62
	8.2 Die Entwicklung von Handlungsschemata im Spiel . . . . .	66
	8.3 Handlungsplanung im Spiel . . . . .	71
9	Zur Spielzeugkultur . . . . .	76
	9.1 Zur historischen Entwicklung und der kulturellen Spezifität des Spielzeugs . . . . .	77
	9.2 Individualisierung und soziale Vereinzelung durch Spielzeug . .	80
	9.3 Der Spielzeugmarkt: Unterschiedliche Klassen von Spielzeug . .	81
	9.4 Gesetze des Spielzeugmarktes. . . . .	86
	Zusammenfassung . . . . .	88
<b>Teil 3:</b>	<b>Spiel als soziales Handeln: Der gemeinsame Gegenstandsbezug im Spiel . . . . .</b>	<b>89</b>
10	Beschreibung und Begriffsbestimmung . . . . .	91
	10.1 Beschreibung . . . . .	91
	10.2 Begriffsbestimmung . . . . .	92
11	Der gemeinsame Gegenstandsbezug im Spiel: Ein Überblick. . . . .	93
	11.1 Sensomotorisches Spiel . . . . .	93
	11.2 Symbolspiel (Als-ob-Spiel). . . . .	93
	11.3 Parallelspiel . . . . .	96
	11.4 Rollenspiel. . . . .	99
	11.5 Regelspiel . . . . .	100
	11.6 Die Entwicklung des Sozialspiels: Untersuchungsbeispiel . . . .	102
12	Frühe Formen des gemeinsamen Gegenstandsbezuges . . . . .	105
	12.1 Vorsprachlicher gemeinsamer Gegenstandsbezug. . . . .	105
	12.2 Eine Handlungsgrammatik des gemeinsamen Gegenstandsbezuges . . . . .	106
	12.3 Als-ob-Spiel als gemeinsamer Gegenstandsbezug: eine alternative theoretische Erklärung . . . . .	111
13	Metakommunikation . . . . .	117
	13.1 Zur Funktion der Metakommunikation . . . . .	117
	13.2 Arten sprachlicher Metakommunikation im Spiel . . . . .	119
14	Die Entwicklung der Kommunikation im gemeinsamen Spiel . . . . .	123
	14.1 Frühe Kommunikationsspiele . . . . .	123
	14.2 Vom Partner als Objekt zum Partner als Subjekt . . . . .	126
	14.3 Skripts als Stütze für Kommunikation im Spiel . . . . .	127

15	Die Bedeutung der Regel beim gemeinsamen Gegenstandsbezug im Spiel . . . . .	133
	15.1 Ritual und regelmäßige Wiederkehr . . . . .	133
	15.2 Das Spielthema (Sujet) als Regelwerk . . . . .	135
	15.3 Regelgeleitetes Handeln im Rollenspiel . . . . .	138
	15.4 Orientierung an expliziten Regeln im Regelspiel . . . . .	140
	Zusammenfassung . . . . .	146
16	Die Zone nächster Entwicklung im Spiel . . . . .	147
	16.1 Zum Begriff . . . . .	147
	16.2 ZNE als Herstellung und Aufrechterhaltung des Spielrahmens . .	150
	16.3 ZNE beim Buchanschauen . . . . .	155
	16.4 ZNE beim fiktiven Telefonieren . . . . .	158
	16.5 Die Konstruktion der ZNE durch Peers . . . . .	162
	Zusammenfassung . . . . .	170
<b>Teil 4:</b>	<b>Warum spielen Kinder? Der übergeordnete Gegenstandsbezug . .</b>	<b>173</b>
17	Einige wichtige Erklärungsversuche . . . . .	175
	17.1 Psychoanalytische Erklärungen . . . . .	175
	17.2 Wygotski und Piaget . . . . .	177
18	Eine handlungstheoretische Erklärung: Der übergeordnete Gegenstandsbezug . . . . .	180
	18.1 Drei Ebenen der Handlung (Leontjew) . . . . .	180
	18.2 Konstituierende Komponenten der Handlung. . . . .	183
19	Sinnstiftende Gegenstände im Spielhandeln . . . . .	187
	19.1 Der ÜG am Beispiel des Umgangs mit Wasser . . . . .	188
	19.2 Der ÜG am Beispiel des erstmaligen Umgangs mit Knetmasse. .	192
	19.3 Der ÜG beim Bauen und Konstruieren: Aufbauen und Zerstören . . . . .	197
	19.4 Behausung als Zuflucht, Besitzkontrolle und Selbsterweiterung .	200
	19.5 Der ÜG beim Spiel mit Computern . . . . .	202
20	Entwicklungsthematiken . . . . .	210
	20.1 Allmacht und Kontrolle als ÜG . . . . .	210
	20.2 Selbst und Identität als ÜG . . . . .	218
	20.3 Sauberkeitserziehung und deren Bewältigung im Spiel . . . . .	227
	20.4 Der theoretische Gewinn . . . . .	230
21	Beziehungsthematiken. . . . .	234
	21.1 Der Wunsch nach Freundschaft. . . . .	236
	21.2 Geschwisterrivalität. . . . .	237

21.3	Kommunikation und Zärtlichkeit als ÜG im Spiel bei einem schwerhörigen Kind . . . . .	239
21.4	Bindungsverlust und Bindungsunsicherheit: Ein Fallbeispiel . . .	241
22	Kinderspiel im Holocaust. . . . .	248
22.1	Spiel als Täuschung. . . . .	248
22.2	Spiel als Protest . . . . .	249
22.3	Realitätsverarbeitung der extremen Situation. . . . .	250
22.4	Die materielle Umwelt als Determinante des Spiels . . . . .	251
22.5	Spiel als Rahmen für eine bessere Welt . . . . .	252
22.6	Spielen, um zu überleben . . . . .	254
23	Warum spielen Kinder? Eine theoretische Erklärung des ÜG. . . . .	255
23.1	Was geschieht? Beschreibung und Interpretation . . . . .	255
23.2	Wie geschieht es? Ein Erklärungsversuch . . . . .	263
23.3	Zur Methodik der Ermittlung des ÜG . . . . .	274
<b>Teil 5:</b>	<b>Was wird aus dem Spiel im Erwachsenenalter? . . . . .</b>	<b>279</b>
24	Regelspiele im Erwachsenenalter . . . . .	281
24.1	Die adaptive Funktion des Regelspiels in verschiedenen Kulturen . . . . .	281
24.2	Regelspiel und Abenteuerrolle: Ein Beispiel . . . . .	285
24.3	Musik: Regelspiel ohne Wettbewerb . . . . .	293
25	Spiel und Kunst . . . . .	297
25.1	Gegenstandsklassen im Konstruktionsspiel und in der Kunst . . .	298
25.2	Der ÜG im Kunstwerk . . . . .	301
	Zusammenfassung . . . . .	303
26	Spiel und Religion . . . . .	304
26.1	Realitätskonstruktion . . . . .	304
26.2	Allmacht, Ritual und Magie . . . . .	306
26.3	Vergegenständlichung und Aneignung in Religion und Spiel . . .	308
27	Was wird aus dem Spiel im Erwachsenenalter? . . . . .	310
27.1	Die Transformation des Spiels. . . . .	310
27.2	Die Institutionalisierung des Spiels . . . . .	312
27.3	Privates Spielen, die Fortsetzung des Kinderspiels . . . . .	314
27.4	Spielsucht . . . . .	316
	Schlußfolgerung und Ausblick. . . . .	316
	Literatur. . . . .	317
	Personenregister . . . . .	328
	Sachregister . . . . .	332