

# Inhalt

## WARUM SPIEL (13)

1.	<u>Zum pädagogischen Vorverständnis</u>	13
2.	<u>Einige persönliche Motive</u>	16
3.	<u>Sondierung des psychoanalytischen Terrains</u>	19
3.1.	Eine geschichtliche Linie	19
3.2.	Einzeluntersuchungen	22
3.2.1.	Spiel bei S. FREUD	22
3.2.2.	Spiel und Phantasie - M. KLEIN	25
3.2.3.	Entwicklungslinie Spiel - A. FREUD	28
3.2.4.	Von den Ich-Funktionen zur Ich-Identität - E. ERIKSON	32
3.2.5.	ZULLIGERs deutungsfreie Spieltherapie	33

## TEIL I

### SPIEL ALS SPIELRAUM

#### KASUISTIK (39)

1.	<u>Ein Spielraum ist kein Eßraum (PORTMANN)</u>	39
2.	<u>Rutschbahn - Spielraum zwischen Vater und Mutter</u>	41
3.	<u>Spielfeld als Spielraum</u>	42
4.	<u>Ein inneres Spielfeld (BETTELHEIM)</u>	43
5.	<u>Verständigung als Spielraum</u>	44
6.	<u>Nachgedanken über ein Spiegelei</u>	46

#### VOM ÜBERGANGSOBJEKT ZUM

#### INTERMEDIÄREN RAUM (51)

1.	<u>Theorie des Übergangsobjekts</u>	51
1.1.	Darstellung des Übergangsobjekts	51
1.2.	Theoretische Deutung der Übergangsphä-	

	nomene	55
1.3.	Weiterführende Überlegungen zur Theorie der Übergangsobjekte	56
1.4.	Übergangsobjekt vor dem Hintergrund von Trennungsprozessen	61
1.5.	Trennung und die "Periode des Zögerns"	64
2.	<u>Implikationen der Theorie (1)</u>	
	<u>Die äußere und die innere Realität</u>	67
2.1.	Vorüberlegungen	67
2.2.	Innere und äußere Realität bei FREUD und MELANIE KLEIN	69
2.3.	WINNICOTTs Beschreibung der inneren Welt	74
3.	<u>Implikationen der Theorie (2)</u>	
	<u>Die Trennung der Welten</u>	79
3.1.	Ausgrenzung zum Subjekt	79
3.1.1.	Ich - bin - allein	79
3.1.2.	Integration - Die Kontinuität des Seins und Psyche-Soma	82
3.1.3.	Der Beitrag der "Depressiven Position" zur Trennung der Welten	85
3.1.4.	Wahres und falsches Selbst	87
3.2.	Entstehung des Objekts	92
3.2.1.	Unintegration und Einverleibung	92
3.2.2.	Schlüsse aus dem Spatelspiel	95
3.2.3.	Der Beitrag der Aggression	100
3.2.4.	Objektverwendung	104
4.	<u>Vom Übergangsobjekt zum kulturellen Erleben</u>	106
4.1.	Spiel	107
4.2.	Spiel und kulturelles Erleben	110
4.3.	Prozeß oder Struktur	114
5.	<u>LINCKEs Interpretation des intermediären Raumes</u>	117
5.1.	Zwei Weisen der Realitätserfassung	117
5.2.	Der Bereich der Illusion	120
5.3.	Folgerungen	124
6.	<u>Eine Parallele - MARION MILNERS "intervening pliable substance"</u>	127
6.1.	Symbol und primärprozeßhaftes Denken	127
6.2.	Der Zwischenraum der vermittelnd-	

S P I E L R A U M S P I E L (135)

1.	<u>Innere Spielräume - Stegreifspiele am Rande der Pubertät</u>	136
1.1.	Spielberichte	138
1.1.1.	Unfall - Sühne - Rache	138
1.1.2.	Rocker	139
1.1.3.	Jenseits der Wirklichkeit	141
1.1.4.	Die innere Katastrophe	142
1.2.	Provokationen von innen	144
1.3.	Spielräume der Innenwelt	149
1.4.	Wiederbelebte Kindheit	154
1.4.1.	Aus einem Blickwinkel der analytischen Psychologie	154
1.4.2.	Blick von einem Ort zwischen den Stühlen	156
2.	<u>Spielraum Geschlechtsidentität</u>	160
2.1.	Intermezzo Spielaktionen - Ist das Spiel	163
2.2.	"Männliche" und "weibliche" Spiel- räume	166
2.3.	Spielraum Wettkampf	170
2.3.1.	Ein Bericht (BETTINA STORZ)	170
2.3.2.	Zwei Stellungnahmen	173
2.3.3.	Eine andere Deutung	178
2.4.	Spielraum Geschlechtsrollenklischee	183
2.4.1.	Die Beispiele	183
2.4.2.	Die Überlegungen	186
3.	<u>Erweiterung des Außenraumes</u>	191
3.1.	Metamorphosen der Selbstversorgung	192
3.1.1.	Vom Säugling zum Kindergarten	192
3.1.2.	Vom Hordentopf zum Feinschmecker	194
3.2.	Spielräume der Verneinung	198
3.2.1.	Spielaktionen im Jugendalter	198
3.2.2.	Gemeinsamkeiten	204

SPIEL ALS VERSTÄNDIGUNGVORVERSTÄNDIGUNG ÜBER  
VERSTÄNDIGUNG (209)SPIELPHANTASIE UND VERSTÄNDIGUNG  
KASUISTIK (213)

1.	<u>Probieren</u>	213
2.	<u>Diener der Wiedergutmachung</u>	216
3.	<u>Nähe - Distanz. Die Suche nach dem persönlichen Spielraum</u>	219
4.	<u>Spiel mit oder gegen die Phantasie</u>	223
5.	<u>Der Versuch zur "Verführung" behindert die Spielbegegnung</u>	226
6.	<u>Wortlose Verständigung und Spielabbruch</u>	229
7.	<u>Die Spielebene finden</u>	232
8.	<u>Flüchtigkeit, die das Spielen verfehlt</u>	234
9.	<u>Überlegungen zu einer Lücke</u>	236
10.	<u>Von der Sicherung des Selbst im Spiel zur Spielvertiefung</u>	239
11.	<u>Verständigung - anstelle einer Definition</u>	247

## EXKURS ÜBER DIE PHANTASIE (251)

1.	<u>Psychoanalyse und Phantasie</u>	251
2.	<u>Phantasieren als grundlegende psychische Tätigkeit - Die Schule MELANIE KLEINS</u>	255
3.	<u>Phantasie als niedergeschlagenes (Trieb-) Schicksal</u>	257
4.	<u>Phantasie als Selbstsymbolisierung</u>	261
5.	<u>Zwischen innerer und äußerer Welt: Die Phantasie</u>	263
5.1.	Phantasien verbinden innere mit äußerer Realität	263
5.1.1.	Phantasien knüpfen Selbstbezug an äußere Realitäten	263
5.1.2.	Phantasien knüpfen Selbstbezug an	

	soziale Realitäten	268
5.1.3.	Folgerungen	271
5.2.	Phantasien binden äußere Realität an innere Realität	274
5.2.1.	Phantasie als Zugang zur Realität	274
5.2.2.	Phantasie macht klug	279
5.3.	Realisierte Realität	283
5.4.	Phantasie und Illusion	286
5.5.	Phantasie und Spiel	289

#### EXKURS ÜBER GEIST UND MUSTER (295)

1.	<u>Muster</u>	297
1.2.	Der Grad der Organisiertheit von Mustern ist höher als der von Regel- und Gesetzmäßigkeiten	298
1.3.	Muster sind Ausdruck der integrativen Tätigkeit des Geistes	302
1.3.1.	BATESONS Begriff des Geistes	303
1.3.2.	Der Begriff des Geistes bei POPPER/ ECCLES	306
1.3.3.	Von der Aktivität des Geistes	309
1.3.4.	Das wählende Subjekt	314
2.	<u>Geist, Muster, Phantasie</u>	316
3.	<u>Ertrag</u>	318

#### PHANTASIE MUSTER VERSTÄNDIGUNG (323)

1.	<u>Muster enthalten Information</u>	323
2.	<u>Verlebendigung</u>	326
3.	<u>Überlagerung</u>	329
4.	<u>Resonanz</u>	331
5.	<u>Grenzen und Möglichkeiten des Raums der Verständigung</u>	333
6.	<u>Verständigung bei WALDENFELS</u>	336
7.	<u>Szenisches Verstehen</u>	341
7.1.	Der Begriff	341
7.2.	Szene und Muster	343
7.3.	Szenisches Verstehen im pädagogischen Feld	346
7.4.	Grenzen des Begriffs	347
7.5.	Szenisches Verstehen, Phantasie und	

Muster 350

8. Ertrag 351

SPIELVERSTÄNDIGUNG  
GEGLÜCKT MISSGLÜCKT  
KASUISTIK (355)

1.	<u>Mißglückte Spielverständigung</u>	357
1.1.	Blockierte Resonanz	358
1.2.	Ein verdrängtes Thema	365
1.3.	Spielverhinderung durch verborgene Konflikte	371
2.	<u>Grenzen der Untersuchung</u>	376

HILFE ZUR SPIELVERSTÄNDIGUNG DES  
ERZIEHERS (379)

1.	<u>Wozu braucht der Pädagoge Empathie</u>	381
2.	<u>Beispiele aus einer Spielgruppe</u>	385
2.1.	Frau Holle	385
2.2.	Rumpelstilzchen	388
3.	<u>Tiefenpsychologische Ansätze zur Märcheninterpretation</u>	390
3.1.	Ein theoretischer Überblick	390
3.2.	Deutungsversuche	394
4.	<u>Eine dynamisch-strukturelle Betrachtung</u>	397
4.1.	Die Identifikation mit dem Prozeß des Märchens	397
4.2.	Struktur des Märchens	400
5.	<u>Anregungen zum Stegreifspiel</u>	405
6.	<u>Schluß</u>	411

# T E I L I I I

## S P I E L A L S M O D E L L D E S L E B E N S

### RESUMEE (419)

#### NATUR UND GEIST (425)

1.	<u>Spielt die Natur</u>	425
1.1.	Das Spiel von Naturgesetz und Zufall	425
1.2.	Spielräume der Freiheit	430
1.3.	Informationserwerb oder "gestaltete Zeit"	435
2.	<u>Spiel als Grundlegung der Geistes-</u> <u>tätigkeit</u>	438
2.1.	Das ernste Spiel der Griechen	438
2.1.1.	Zwischen kindischem und hohem Spiel	438
2.1.2.	Brettspiel und Tragödie	440
2.2.	Vom Spiel zur Schönheit - SCHILLER	445
2.3.	Die Tragödie, das pessimistische Spiel- NIETZSCHE	450
2.3.1.	Vom Dionysischen und vom Apollinischen	450
2.3.2.	Ein Vergleich	455
2.4.	Eine kulturelle Welt des Spiels - HUIZINGA	457
2.5.	Die Wende zu mehr Realismus - SCHEUERL und A. FLITNER	463
2.5.1.	Spiel als gestalteter Verlauf - SCHEUERL	463
2.5.2.	Ein empirischer Horizont - A. FLITNER	467
3.	<u>Schluß</u>	475
	Literaturverzeichnis	477