

Einleitung	9
I. <u>Kindheit als gesellschaftlicher Status</u>	23
I.1. Kindheit zwischen Arbeit und Freizeit	25
I.2. Kindheitsräume im städtischen Alltag	37
I.3. Kindheit unter dem Einfluß der Medien	46
I.4. Kindereigene Kultur und Kulturindustrie	56
I.5. Kindheitsexperten und Erwachsenenängste	68
II. <u>Kindergartenkindheit zwischen institutioneller Eigenwelt und Alltagserfahrungen von Kindern</u>	77
II.1. Kindersituation als pädagogisches Programm	78
II.2. Ideologie des Kinderspiels	88
II.3. Belastungen des Erzieherberufs	98
II.4. Kindergartenräume als Ordnungskategorie	112
II.5. Zusammenfassung von Kapitel I. und II.: Widersprüchlicher Status Kindheit und sein Zusammenhang mit der Spielwarenanalyse	124
III. <u>Kinderspielwarenproduktion</u>	134
III.1. Der Begriff Spielware und seine Zuordnung im Vergleich zu anderen Positionen	135
III.2. Mensch-Maschine-Verhältnis in Spielwaren	144
III.3. Spielgegenstände als Waren	160
III.4. Zusammenfassung: Erste Aussagen über Spielwaren	177
IV. <u>Allgemeine und kindergartenspezifische Funktionen von Spielwaren</u>	182
IV.1. Funktion von Spielwaren unter dem Aspekt Wahrnehmung	185
IV.2. Funktion von Spielwaren unter dem Aspekt Bewegung	204
IV.3. Funktion von Spielwaren unter dem Aspekt Phantasie	225
IV.4. Funktion von Spielwaren unter dem Aspekt Wirklichkeit	254
IV.5. Funktion von Spielwaren unter dem Aspekt Spaß	276
IV.6. Funktion von Spielwaren unter dem Aspekt Kommunikation	302

	<u>Seite</u>
IV.7. Funktion von Spielwaren unter dem Aspekt Wertorientierung	327
IV.8. Funktion von Spielwaren unter dem Aspekt Lernen	352
V. <u>Erkenntniserträge, pädagogische Konsequenzen und Ausichten für die Forschung</u>	368
V.1. Zusammenfassende Darstellung der Funktion von Spielwaren und Kriterien für ihre Bewertung	368
V.2. Thesen für die Praxis des Kindergartens	391
V.3. Reflexion des methodischen Vorgehens und Forschungsvorschläge	403
Literaturverzeichnis	406
Bildnachweis	433