

Inhalt

<i>Einführung</i>	7
Spielmittel, Spielzeug, Spielware	7
Funktionen des Spielzeugs	13
Von der Spielmittelforschung zum Verständnis der Spielzeugwelt	16
<i>1. Die Puppe – „Stellvertreter“ und „Spielkamerad“ des Kindes</i>	21
<i>2. Spielend im LEGO-Land</i>	29
Fröbel-Bausteine	29
Vom LEGO-Stein zur LEGO-Welt	34
Produktpalette und Marktsituation	37
LEGO-Welt und Realität	40
LEGO im Spiel des Kindes	43
<i>3. Mit PLAYMOBIL Wirklichkeit nachspielen</i>	53
Spielzeug als Simulationsobjekt	53
PLAYMOBIL – Wirklichkeitsausschnitte als Sets	57
Kinder spielen mit PLAYMOBIL	62
<i>4. HE MAN – mediales Spielzeug im „Horror-Look“</i>	65
Aktionsfiguren – dinghaftes Gegenüber des Menschen	65
Konzeption und Erscheinungsbild der HE MAN-Figuren	68
HE MAN in Kinderhand	71
Funktionskreise des Aktionsspielzeugs	76
<i>5. Spiel mit dem Geschick</i>	81
Was sind Geschicklichkeitsspiele?	81
Trefferprinzip	83
Lenkungsprinzip	88
Reaktionsprinzip	90
Mikado-Prinzip	93
Konstanzprinzip	96
Neuere Tendenzen	98
<i>6. Geregeltes Spiel auf dem Brett</i>	99
Was sind Brettspiele?	99
Welche spieldynamischen Gestalten tauchen in Brettspielen auf?	105
Welche Arten von Brettspielen gibt es?	115
Woran erkenne ich geeignete Brettspiele?	133

Wie „gut“ sind „kooperative Brettspiele“?	148
Was kann ich mit Brettspielen (auch pädagogisch) machen? ..	157
Wie kann ich mich über Brettspiele informieren?	164
7. Videospiele – ein problematisches Freizeitmedium?	165
Was sind Videospiele?	165
Wie haben sich die Videospiele entwickelt?	172
Welche Typen von Videospiele gibt es?	176
Besonderheiten des Videospiegelmarktes	181
Wie stark sind Videospiele verbreitet, wie intensiv werden sie genutzt?	185
Was fasziniert Kinder und Jugendliche an Videospiele?	187
Wie wirken Videospiele auf Kinder und Jugendliche?	192
Videospiele als pädagogische Herausforderung	207
Literaturempfehlungen	211