

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Teil 1: Spiel, ein Handeln ganz besonderer Art	1
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
Teil 2: Spiel und Objekt: Der Gegenstandsbezug im Spiel.	19
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
Teil 3:	Spiel als soziales Handeln: Der gemeinsame Gegenstandsbezug im Spiel	89
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: ein 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	1402
	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
Teil 4: Warum spielen Kinder? Der übergeordnete Gegenstandsbezug . .		173
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
Teil 5:	Was wird aus dem Spiel im Erwachsenenalter?	279
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