

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Teil 1: Spiel, ein Handeln ganz besonderer Art	1
✕ Erstes Merkmal: Handlung um der Handlung willen	3
1.1 Was sind Handlungen?.	3
1.2 Spiel: eine besondere Art von Handlung	5
✕ Zweites Merkmal: Wechsel des Realitätsbezugs	9
2.1 Die „eingebildete“ Situation: eine neue Realitätskonstruktion	9
2.2 Spiel, ein vereinbarter Rahmen	11
✕ 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

9	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
		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