

<b>Danksagung</b>	<b>8</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>10</b>
1.1 Problemstellung der Arbeit	12
1.1.1 Bedeutung der Bewegung für Aneignungsprozesse	14
1.1.2 Beitrag von Bewegung für die Ganztagsschulentwicklung	17
1.1.3 Forschungsstand zur Aneignung von Schulhöfen	18
1.2 Zielsetzung und Aufbau der Arbeit	20
<b>2 Informelles Lernen in der Ganztagsschule</b>	<b>23</b>
2.1 Begründungsmuster und Organisationsformen von Ganztagsschulen	24
2.2 Zusammenarbeit von Schule und Jugendhilfe	26
2.3 Schulhof als Ort des informellen Lernens	29
2.3.1 Bestimmung des informellen Lernens	29
2.3.2 Verortung des informellen Lernens in der Ganztagsschule	31
2.3.3 Funktionen von Schulhöfen	33
2.3.4 Schulhof als pädagogisch wirkende Umwelt	37
<b>3 Raumbegriff</b>	<b>41</b>
3.1 Gegensätzliche Betrachtungsweisen des Raums	42
3.2 Gelebter Raum	44
3.3 Zusammenhang von Bewegung und Raum	47
3.3.1 Sport-, Spiel- und Bewegungsräume	49
3.3.2 Ruhe- und Kommunikationsräume	50
3.4 Raum als eine „relationale (An)Ordnung von Lebewesen und sozialen Gütern“	52
3.5 Sozialraum	54
<b>4 Aneignungskonzept</b>	<b>57</b>
4.1 Klassisches Aneignungskonzept	58
4.1.1 Aneignung der gegenständlichen und symbolischen Kultur	58
4.1.2 Zusammenhang von Aneignung und Raum	62
4.1.3 Sozialökologische Raumvorstellungen	63
4.2 Erweitertes Aneignungskonzept	66
4.2.1 Neue Raumvorstellungen	67
4.2.2 Aneignung als Spacing und als Verknüpfung von Räumen	69
4.3 Operationalisierung der Aneignungsdimensionen	70
<b>5 Zusammenfassung und Fragestellung</b>	<b>76</b>
<b>6 Untersuchungskonzeption</b>	<b>79</b>
6.1 Verortung der Forschungsfragen im Gesamtdesign des Forschungsprojekts StuBSS	80
6.1.1 Stichprobe	80
6.1.2 Erhebungsmethoden	83
6.1.3 Datenerhebung und Erstellung der wissenschaftlichen Quellentexte	86
6.1.3.1 Datenerhebung und Datenaufbereitung	86
6.1.3.2 Wissenschaftlicher Quellentext als Triangulationsstrategie und Zwischenschritt	89

6.2	Typenbildung als Auswertungsstrategie	92
6.2.1	Empirisch begründete Typen	92
6.2.2	Stufenmodell der Typenbildung	94
6.2.2.1	Erarbeitung relevanter Vergleichsdimensionen	95
6.2.2.2	Gruppierung der Fälle und Analyse empirischer Regelmäßigkeiten	95
6.2.2.3	Analyse der inhaltlichen Sinnzusammenhänge und Typenbildung	99
6.2.2.4	Charakterisierung der gebildeten Typen	101
<b>7</b>	<b>Untersuchungsergebnisse</b>	<b>102</b>
7.1	Sporträume	105
7.1.1	Fußballplätze	106
7.1.1.1	Altersgemischte Klassenwettkämpfe auf zwei Tore – Spielräume	107
7.1.1.2	Jahrgangsklassenwettkämpfe auf zwei Tore – Sporträume	108
7.1.1.3	Klasseninterne Fußballspiele auf ein Tor – Sporträume	112
7.1.1.4	Charakterisierung der Fußballplätze	115
7.1.2	Einzelne Basketballkörbe und Basketballplätze	119
7.1.2.1	Körbe werfen – Bewegungsräume	119
7.1.2.2	Freiwurfwettbewerbe austragen – Sporträume	120
7.1.2.3	Streetball spielen auf einen Korb – Trendsporträume	123
7.1.2.4	Basketball spielen auf zwei Körbe – Sporträume	124
7.1.2.5	Charakterisierung der einzelnen Basketballkörbe und Basketballplätze	126
7.1.3	(Beach-)Volleyballplätze	129
7.1.3.1	(Beach-)Volleyball spielen – (Trend-)Sporträume	129
7.1.3.2	Charakterisierung der (Beach-)Volleyballplätze	131
7.1.4	Tischtennisplatten	132
7.1.4.1	Rundlauf mit Händen und verschiedenen Bällen – Spielräume	132
7.1.4.2	Rundlauf, z. T. mit Tischtennisschlägern – Spiel- und Sporträume	136
7.1.4.3	Rundlauf mit genormten Materialien – Sporträume	136
7.1.4.4	Sitzen und Unterhalten – Ruhe- und Kommunikationsräume	139
7.1.4.5	Charakterisierung der Tischtennisplatten	140
7.1.5	Charakterisierung der Sporträume	143
7.2	Schulhofflächen	147
7.2.1	Untergünde	148
7.2.1.1	Asphaltflächen	148
7.2.1.1.1	Fußballfelder improvisieren und Fußball spielen – Spielräume	150
7.2.1.1.2	Fußballturnier organisieren und durchführen – Spielräume	151
7.2.1.1.3	Kicken mit einem Softball – Spielräume	154
7.2.1.1.4	Gummitwist und Seilspringen – Spielräume	155
7.2.1.1.5	Lauf- und Fangspiele – Spielräume	156
7.2.1.1.6	Mädchen jagen Jungen und umgekehrt – Spielräume	158
7.2.1.1.7	Fahren mit Rollgeräten – Bewegungsräume	160
7.2.1.1.8	Skateboard fahren – Trendsporträume	163
7.2.1.1.9	Rugby spielen – Trendsporträume	164
7.2.1.1.10	Parteiball mit einem Football spielen – Spielräume	165
7.2.1.1.11	Hacky Sack spielen – Trendsporträume	167
7.2.1.1.12	Volleyball im Kreis – Spielräume	168
7.2.1.1.13	Umherwandern und Unterhalten – Ruhe- und Kommunikationsräume	169
7.2.1.1.14	„Cool“ in Ecken stehen und flanieren – Ruhe- und Kommunikationsräume	170
7.2.1.1.15	Charakterisierung der Asphaltflächen	174
7.2.1.2	Rasenflächen	178
7.2.1.2.1	Fußballfelder improvisieren und Fußball spielen – Spielräume	178
7.2.1.2.2	Raufen – Spielräume	179
7.2.1.2.3	Rollenspiele praktizieren – Rollenspielräume	181
7.2.1.2.4	Sitzen und Unterhalten – Ruhe- und Kommunikationsräume	182
7.2.1.2.5	Charakterisierung der Rasenflächen	184

7.2.2	Strukturelemente	186
7.2.2.1	Podestartige Stufen und Treppen	186
7.2.2.1.1	Lauf- und Fangspiele – Spielräume	186
7.2.2.1.2	Sitzen und Unterhalten – Ruhe- und Kommunikationsräume	188
7.2.2.1.3	Charakterisierung der podestartigen Stufen und Treppen	190
7.2.2.2	Bänke	191
7.2.2.2.1	Sitzen und Unterhalten – Ruhe- und Kommunikationsräume	191
7.2.2.2.2	Sonnenbaden und Mädchen anschauen – Ruheräume	193
7.2.2.2.3	Fangen spielen – Spielräume	195
7.2.2.2.4	Karten spielen – Spielräume	196
7.2.2.2.5	Charakterisierung der Bänke	198
7.2.3	Charakterisierung der Schulhofflächen	200
7.3	Spielplätze	205
7.3.1	Spielplätze mit fest montierten Geräten	206
7.3.1.1	Balancierbalken	206
7.3.1.1.1	Balancieren – Bewegungs- und Spielräume	206
7.3.1.1.2	Sitzen – Ruheräume	208
7.3.1.2	Reckstangen	208
7.3.1.2.1	Schwingen und Rollen – Bewegungsräume	208
7.3.1.3	Schaukeln	210
7.3.1.3.1	Schaukeln – Bewegungsräume	210
7.3.1.4	Rutschen	213
7.3.1.4.1	Rutschen – Bewegungsräume	214
7.3.1.5	Klettergerüste	214
7.3.1.5.1	Klettergerüstfangen – Bewegungs- und Spielräume	215
7.3.1.5.2	„Abhängen“ und Unterhalten – Ruhe- und Kommunikationsräume	217
7.3.1.5.3	Felgaufschwünge am wackeligen Seil – Bewegungsräume	219
7.3.1.6	Sandplätze	220
7.3.1.6.1	Landschaften bauen – Spielräume	220
7.3.1.7	Charakterisierung der Spielplätze mit fest montierten Geräten	223
7.3.2	Naturnahe Nischen mit mobilen Materialien	226
7.3.2.1	Bäume	226
7.3.2.1.1	Schwingen und Klettern – Bewegungsräume	226
7.3.2.1.2	Sitzen und Unterhalten – Ruhe- und Kommunikationsräume	228
7.3.2.2	Büsche	229
7.3.2.2.1	Verstecken – Spielräume	229
7.3.2.2.2	Zurückziehen und Unterhalten – Ruhe- und Kommunikationsräume	230
7.3.2.3	Mobile Materialien (Baumstämme, Baumstümpfe und Lastwagenreifen)	232
7.3.2.3.1	Balancieren und Springen – Bewegungsräume	232
7.3.2.3.2	Konstruktionen bauen – Spielräume	233
7.3.2.3.3	Sitzen, Lesen und Unterhalten – Ruhe- und Kommunikationsräume	235
7.3.2.4	Naturnahe Nischenflächen	236
7.3.2.4.1	Spielen mit Naturmaterialien – Bewegungs- und Spielräume	236
7.3.2.4.2	Rollenspiele praktizieren – Rollenspielräume	238
7.3.2.5	Charakterisierung der naturnahen Nischen mit mobilen Materialien	240
7.3.3	Charakterisierung der Spielplätze	243
7.4	Zusammenfassende Diskussion der Untersuchungsergebnisse	248
8	Fazit und Ausblick	256
9	Literatur	263
10	Anhang	280
	Abbildungsverzeichnis	281
	Tabellenverzeichnis	282