

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	IX
I. Die Schwierigkeiten bei der Benutzung qualitativer Verfahren – erläutert am DAP und anderen zeichnerischen Gestaltungsverfahren	
1. Popularität, Publikationsfluß und Theoriearmut	1
2. Testaufbau	7
A. Kriterien, die es erlauben, die Bedeutsamkeit einer Information abzuschätzen	7
a) Verlaufsanalyse.	7
b) Antezedenzbedingungen	8
c) Bestimmung der harten Daten	9
(1) Das Bezugssystem	9
(2) Spanne der Variabilität.	13
(3) Subjektiv erlebte Ähnlichkeiten	14
(4) Verhältnis zur statistischen Norm	16
(5) Stereotypen	20
(6) Spontanhandlungen	28
B. Merkmalsbeschreibung – Merkmalsregistrierung	28
C. Die Darstellungsinhalte	35
D. Reduktionsprinzipien – Deduktionsprinzipien	36
E. Beurteiler-Kompetenz (Training)	41
F. Adäquates Ausdrucksfeld des Probanden	44
3. Testverwendung	46
A. Informationsgewinn vs Standardisierung	46
B. Latente Faktoren (Alter, Geschlecht, Status, Kultur, Begabung).	49
C. Die Testsituation	52
D. Normbegriff – Verwendungsabsicht	55
E. Klassische Dilemmata	55
a) Reliabilitätseinschränkung	55
b) Validitätseinschränkung	55
c) Das Reliabilitäts-Validitäts-Dilemma	56
F. 'Klinische Diagnose' vs 'Erhellung der Dynamik der Persönlichkeit'	56
4. Schlußfolgerungen	59

II. Die zeichnerischen Gestaltungsverfahren

1. Historischer Rückblick	63
2. Die Leistungsfähigkeit einiger ausgewählter Gestaltungsverfahren. . .	73
A. Thematische Zeichentests	73
a) Der Draw-a-Person Test (DAP) (Machover) und der Human-Figure-Drawing-Test (HFD) (Koppitz)	73
<i>Exkurs: Neuere Ergebnisse der Validierung der Draw-A-Man Verfahren in der Tradition Goodenoughs im Überblick</i>	94
b) Familienzeichnung	106
(1) Zeichne (d)eine Familie	106
(2) Familie in Tieren	107
(3) Die verzauberte Familie	108
(4) Kinetic Family Drawing	108
c) Sonstige Gruppenthemen	109
d) Tierzeichnungen	109
e) Der Baumtest (Koch)	109
f) Der H-T-P-Test (House-Tree-Person Test) (Buck)	112
g) Thema 'Auto'	113
h) Sonstige Themen im Überblick.	113
i) Thematisch gebundene Zeichenergänzungstests	114
(1) Der Face-Test	114
(2) Der A.T. 9	115
(3) Der Test vom Land der Angst und vom Land der Freude . .	115
(4) Der Allee-Zeichentest	115
(5) Der 4-Wünsche-Ausmaltest	115
(6) Der Sterne-Wellen-Test	116
B. Athematische Zeichentests	116
a) Zeichenergänzungstests	116
(1) Wartegg-Zeichen-Test (WZT)	116
(2) Bearbeitungen des WZT	117
b) Freie Zeichnungen	117
(1) Spontanzeichnungen	117
(2) Zeichne, was du willst	119
(3) Macht miteinander eine Zeichnung	120
(4) Der mehrdimensionale Zeichentest (MDZT)	120
c) Kritzeleien	121
(1) Spontankritzeleien	121
(2) Kritzeltest (Meurisse, Corman)	122
(3) Aronson: Leistungsmotivationstest.	123
(4) Gehl-Kutash: Das projektive graphomotorische Verfahren .	123

III. Die spielerischen Gestaltungsverfahren

1. Die Theoriebildung im Überblick	124
A. Begrenzung des Themas.	124
B. Spieltheorie und Spieldiagnostik	125

C. Klassifikationsversuche	137
D. Spieldiagnostik als Verhaltensbeobachtung	145
2. Die Spielverfahren im Überblick	154
A. Spielzeugkasten-Methoden	154
(1) Die Welttechnik (Lowenfeld)	154
(2) Der Welttest (Bühler)	155
(3) Welttestmodifikationen (Harding, Kamp, Kalff, Murphy, Ma-	
kette-Test)	157
(4) Der Scenotest (v. Staabs)	159
(5) Das Dorfspiel (Arthus)	162
B. Puppenspielverfahren	163
C. Legespielverfahren	169
IV. Englische Zusammenfassung.	171
V. Literaturverzeichnis	
1. Literatur zu den zeichnerischen Gestaltungsverfahren (Kap. I und II) .	172
2. Literatur zu den spielerischen Gestaltungsverfahren (Kap. III)	246
VI. Personenregister	273
VII. Sachregister	293