

Inhalt

Das Märchen von der Stadt ohne Spiele	5
Gedanken über das Spiel	8
Wie Spielen entsteht und warum Menschen spielen	8
Was Spielen bedeutet und welche Merkmale es kennzeichnen	18
Was Spielen bewirken kann	22
Wie Spielen beeinflusst wird (Spielraum – Spielzeug – Spielverhalten) . . .	25
Fazit: Der Mensch braucht das Spielen	35
Sinngebungen des Spiels in Spielsituationen und Beispielen	37
• Spielend Kontakte knüpfen – Kennenlernspiele	37
• Spielend sich bewegen – Bewegungsspiele	40
• Spielend seine Sinne erproben – Wahrnehmungsspiele	45
• Spielend sich messen – Wettspiele	57
• Spielend Abenteuer erleben – Abenteuerspiele	64
• Spielend Probleme lösen – Denkspiele	69
• Spielend sich entspannen – Entspannungsspiele	75
• Spielend ein anderer sein – Rollenspiele	78
• Spielend lernen – Lernspiele	82
• Spielend sein Glück versuchen – Glücksspiele	88
• Spielend bauen und gestalten – Konstruktionsspiele	91
• Spielend in virtuelle Welten eintauchen – Elektronikspiele	100
• Spielend früheren Zeiten begegnen – Historische Spiele	107
• Spielend anderen Völkern begegnen – Kulturanthropologische Spiele . .	118
Umstrittene Spielformen	126
Kriegsspiele	126
Friedensspiele	145
Hämespiele	152
Spielkreativität	161
Die Entwicklung eines Spiels aus einer Spielidee	161

Spielanlässe	167
Kindergeburtstag	167
Partyspiele	181
Schulfeste und Projekte	191
Brueghels Kinderspiele	191
Spiellandschaften	197
Dschungelabenteuer	197
Spielimpulse	210
Gelände als Spielimpulse	210
Spielgeräte als Spielimpulse	221
Materialien als Spielimpulse	233
Körper und Mitspieler als Spielimpulse	241
Situationen als Spielimpulse	246
Spielprobleme	249
Keine Lust haben	251
Spielregeln nicht einhalten	252
Nicht mit Aggressionen zurechtkommen	253
Mogeln	256
Nicht verlieren können	258
Der Spielleiter	262
„Spielregeln“ für Spielleiter – ein Verhaltenskatalog	262
Spilleitertypen – ein Fragebogen zur Selbsteinschätzung	263
Literaturverzeichnis	271
Abbildungsverzeichnis	275
Spieleverzeichnis	278