

Inhalt

Vorwort	5
1. Einleitung	7
2. Das Wesen des Spiels – Spieltheorie	8
3. Menschen, Kinder, Schüler – Spiel in der anthropologischen, pädagogischen und didaktischen Reflexion	15
3.1 Mensch: kulturhistorische und biologische Aspekte des Spiels	15
3.2 Kind: Spiel als pädagogische Kategorie	17
3.3 Schüler: Spielen als Unterrichtsmethode	24
3.3.1 Schulische Rahmenbedingungen	24
3.3.2 Planung von Spielstunden	26
4. Spielen im Geschichtsunterricht	28
4.1 Das Spiel in der Geschichtsdidaktik	28
4.2 Spielformen – Gliederungsmöglichkeiten	34
4.3 Was Spiele leisten sollen	37
5. Spielformen und Beispiele	40
5.1 Lernspiele	40
5.1.1 Die didaktische Funktion von Lernspielen	40
5.1.2 Beispiele	44
5.2 Imitationsspiele	75
5.2.1 Die didaktische Funktion von Imitationsspielen	75
5.2.2 Beispiele	78
5.3 Rollenspiele	95
5.4 Simulationen und Planspiele	101
5.4.1 Die didaktische Funktion von Simulations- und Planspielen	101
5.4.2 Zur methodischen Durchführung von Simulations- und Planspielen	108
5.4.3 Beispiele	111

5.5	Historiografische Rezeption mit Spielelementen	151
5.5.1	Die didaktische Funktion der historiografischen Rezeption	151
5.5.2	Beispiele	152
5.6	Computerspiele	185
5.6.1	Kommerzielle Spiele (von Ulrich Jungbluth)	186
5.6.1.1	Beispiele	188
5.6.2	Didaktische Spiele	196
5.6.2.1	Beispiele	197
6.	Zusammenfassung und Ausblick	201
7.	Anmerkungen	203
8.	Literaturverzeichnis	220
9.	Spieleregister	225