

Inhalt

Vorwort	9
1. Autoethnographische Annäherungen	13
1.1. Spielvergangenheit im Kinderzimmer	13
1.1.1 Erinnernde Begegnung mit meiner Spielvergangenheit	13
1.1.2 Mein erstes Kinderzimmer	15
1.1.3 Mein zweites Kinderzimmer	16
1.1.4 Digitale »Urzeit«	18
1.1.5 Zu zweit im Zimmer	20
1.1.6 Alleine spielen	23
1.1.7 Zeitlichkeit und Epochen	26
1.2. Reflexion	27
1.3. Reflexive und analytische Autoethnographie	32
2. »Wildes historisches Denken« – Theoretische und methodische Grundlagen	37
2.1 Ethnographie als Zugang	37
2.2 Ethnographie und Geschichtsdidaktik	45
2.3 »Wildes Denken«	53
2.4 Alltagswissen über den Umgang mit Vergangenheit und Geschichte	70
2.5 Geschichtskultur im Privaten	75
3. Das Kinderzimmer	91
3.1 Das Kinderzimmer als informeller Lernort	91
3.2 Geschichtsdidaktische Ethnographie im Kinderzimmer	93
3.3 Hinweise zum Sample	115
3.4 Ein Kinderzimmer	116

4. Geschichtskultur im Kinderzimmer – erste Vermessungen	127
4.1 Geschichtskulturelle Spuren im Kinderzimmer	127
4.2 Versuch einer Typologie	140
4.3 Exemplarische Skizzen zu verschiedenen Kinderzimmern	147
5. Kinder und Geschichtsdinge – vertiefende Beobachtungen	165
5.1 Mit Geschichte spielen	166
5.1.1 Formen des Spielens mit Geschichte	168
5.1.2 Zeitdifferenz im Spiel mit Geschichte	195
5.2 Facetten des kindlichen Umgangs mit Vergangenheit und Geschichte	207
5.3 Kontextualisierte Analyse von Geschichtsdingen – Spielzeugritterburgen	223
5.3.1 Objekte als Darstellung der Vergangenheit	228
5.3.2 Objekte im sozialen Kontext des Kindes	235
5.3.3 Objekte als Teil der sozialen Praxis	239
5.3.4 Objekte als Teil des Kognitiven	247
5.4 Bücher über die Vergangenheit als weitverbreitete geschichtskulturelle Produkte	254
6. Dem alltäglichen historischen Denken auf der Spur	267
6.1 Basteln und ordnen	267
6.2 Annehmen und glauben	273
6.3 Fühlen und erleben	279
7. Autoethnographische Coda	285
8. Anhang	289
9. Abbildungsverzeichnis	291
10. Literatur	295