

Inhalt

Vorwort	7
1 Einführung und leitende Fragestellung	9
2 Zur Methodik und Vorgehensweise	13
3 Thematische Grenzziehungen	21
3.1 Dem Spielen verwandte Tätigkeiten	21
3.2 Spielen und Lernen	23
3.3 Eingrenzung des Personenkreises	28
3.4 Die Art des Spiels	30
3.5 Zusammenfassung dessen, was im Zentrum der Betrachtungen stehen soll	31
4 Notwendige Definitionen	33
4.1 Spiel	37
4.1.1 Spiel – freiwillig oder natürlicher Drang?	38
4.1.2 Spiel als Entwicklung von Denken, Handeln und Gefühl	41
4.1.3 Spiel – Reaktion, Verhalten oder Handlung?	58
4.1.4 Spielraum, Spielzeit, Spielwelt	62
4.1.5 Spiel und Regeln	70
4.2 Spielen	72
4.3 Spiele	73
4.3.1 Einteilung der Spiele	73
4.3.2 Grundspiele	77
4.4 Hilfsmittel des Spiels	78
4.4.1 Einteilung von Spielsachen	88
4.4.2 Grundspielsachen	90
4.4.3 Spielsachen heute	91
4.5 Spielgefährten	97
4.6 Zusammenfassung	98
5 Begriffliche Abgrenzungen	101
5.1 Spielzeug	102
5.2 Spielsache	104
5.3 Spielware	105
5.3.1 Die Spielsache als Spielware	108
5.3.2 Spielen mit der Spielware	118

5.3.3	Das Menschenbild hinter der Spielware.....	147
5.3.4	Das Ziel der Spielware	148
5.3.5	Spielware: Für und Wider	150
5.4	Spielmittel.....	156
5.4.1	Die Spielsache als Spielmittel	160
5.4.2	Spielen mit dem Spielmittel	163
5.4.3	Das Menschenbild hinter dem Spielmittel	171
5.4.4	Das Ziel des Spielmittels.....	172
5.4.5	Spielmittel: Für und Wider	172
5.5	Zusammenfassung: Ordnung der Begrifflichkeiten	173
6	Spielware-Spielmitteldiskrepanz:	
	Mögliche Unterscheidungsmerkmale und Erklärungsansätze	
	für Spielmittel und Spielware	179
6.1	Orientierung an Bildungs- und Erziehungstheorien:	
	pädagogische/philosophische Klassiker	180
6.1.1	Platon: Höhlengleichnis.....	181
6.1.2	John Locke	184
6.1.3	Jean-Jacques Rousseau.....	186
6.1.4	Jean Paul: „Das Spiel ist die erste Poesie des Menschen“....	189
6.1.5	Wilhelm von Humboldt.....	191
6.1.6	Maria Montessori	193
6.1.7	Jean Piaget	194
6.2	Tests und Bewertungsverfahren.....	198
6.2.1	Modellentwurf nach Winfried Klinka	198
6.2.2	Stiftung Warentest & Co.....	203
6.3	Neurologie und Hirnforschung	210
6.4	Interkulturelle Perspektive: „Spielzeug aus Afrika“	212
6.5	Zusammenfassung: Spielwert kontra Warenwert –	
	Folgerungen für Spielmittel und Spielware	214
7	Die Spielware als Spielmittel	219
7.1	Das Kind und das Überwinden der Spielware im Spiel	219
7.2	Mögliche Überwindungsformen	222
7.2.1	Umdeutungen.....	222
7.2.2	Der Liebling.....	224
7.2.3	Das Phänomen Wii.....	228
8	Bilanz – Folgerungen – Ausblick	231
	Quellenverzeichnis.....	236