

Inhalt

Ein Vorwort – um der Sache willen	11
--	-----------

1 Spielen in der frühen Kindheit – ein anderer Blick auf Lernen	15
--	-----------

2 Spielen und Spiele, Play und Game – eine Eingrenzung	22
---	-----------

2.1 Spielen bzw. Play – die Tätigkeit des spielenden Subjekts	24
2.2 Spiele bzw. Games – Versuche einer kulturellen Institutionalisierung des Spiels	26
2.3 Was bleibt außer der Vielfalt an Begriffen und einer gewissen Unschärfe?	28

3 Spielen als Folge des Spiel- und Beschäftigungstrieb – eine Erinnerung an Friedrich Fröbel	31
--	-----------

3.1 Pädagogische Impulse in Fröbels Biografie	32
3.2 Die Entdeckung des Spieltriebs	34
3.3 Spielpflege und Spielmittel als pädagogisch- didaktische Reaktion auf den Spieltrieb	35

4	Formen der Spielentwicklung im frühen Kindesalter	40
4.1	Sensumotorische Spiele – Bewegungen sinnlich einüben	42
4.2	Informationsspiel und Explorationsverhalten – Dinge in der Umwelt erkunden	43
4.3	Als-ob-Spiel – fiktives Nachahmen	43
4.4	Konstruktionsspiele – schaffendes Tätigsein	45
4.5	Rollenspiele – Interaktionsweisen erproben und Normen aneignen	45
4.6	Regelspiele – Tätigsein in vorgefundenen Handlungsrahmen	46
5	Wie werden Dinge zu Spielzeug?	49
5.1	Phänomenologie	50
5.2	Langevelds Pantoffel	51
5.3	Arrangieren als pädagogische Handlungsform der Auswahl von Spielmitteln	54
6	Spielorte in der Wohnung	56
6.1	Was wir alles nicht wissen	58
6.2	Ein Beispiel	59
7	Spielorte im Freien	63
7.1	Ausgewiesene Spielorte und Spielplätze	64
7.2	Von Kindern gewählte Spielorte	66
8	Spielen in Krippe und Kindergarten	69
8.1	Spielen in den Bildungsplänen der Länder	70

8.2	Zur Bedeutung der Gruppe	73
9	Spielen mit digitalen Medien in der frühen Kindheit	78
9.1	Zur Nutzung und Stellung digitaler Medien im Kontext frühkindlicher Freizeitaktivitäten	81
9.2	Sind digitale Spiele nützlich oder gefährlich?	83
10	Zum Abschluss: Das spielpädagogische Grundproblem im Spiegel empirischer Studien	86
	Ein Nachwort – um der Aufgabe willen	100
	<i>Johanna Hopfner</i>	
	Literaturnachweise	105