

Inhalt

Einleitung | 7

ANATOMIE EINES SPIELS | 9

Warum wir spielen | 9

Spiel und Spiel | 10

Was ist ein Spiel? | 12

Klassifikationen von Spielen | 14

Anatomie | 19

SPIELE ALS QUELLEN | 27

Spiele als Ausdruck der Kultur | 28

Spiele als Ausdruck der Gesellschaft | 37

Spiele als Ausdruck der Politik | 49

Spiele als Ausdruck der Wirtschaft | 56

Spiele als Ausdruck der Religion | 59

DIDAKTISCHE ANSÄTZE | 64

Spiele im Unterricht als Chance | 64

Möglichkeiten der Anwendung von historischen Spielen im Unterricht | 68

Spiele | 68

Analysieren | 73

Vergleichen | 79

Rekonstruieren | 84

Anwendbarkeit auf Spielzeug | 89

Grenzen | 90

Wann eignet sich ein Spiel? | 92

BEISPIELE | 94

Deutschland spielt Imperium (Spiele) | 94

Juden raus! (Analyse) | 99

Game over für den König – Die Französische Revolution im Kartenspiel (Vergleich) | 103

Senet – Spiel mit der Seele (Rekonstruktion) | 106

Fazit | 111

Literaturverzeichnis | 114