

Inhalt

1.	Einleitung	9
2.	Mimesis	19
3.	Bildung	30
4.	Bildung als Mimesis	36
5.	Sprache als Vermittlerin von Bildung	43
5.1	Humboldts Sprachphilosophie	44
5.2	Vygotskijs Sprachtheorie	50
5.2.1	Sprache als psychologisches Werkzeug	52
5.2.2	Sprache als Vermittlerin von Bedeutung und Sinn	56
5.2.2.1	ZNE (Zone der nächsten Entwicklung)	56
5.2.2.2	Die Entwicklung der Beziehung zwischen Sprache und Bedeutung	59
5.2.2.3	Die Entwicklung der Beziehung zwischen Sprache und Bewusstsein	66
5.2.2.4	Die Entwicklung der Beziehung zwischen Sprache und Phantasie	72
6.	Spiel	76
6.1	Psychologische Handlungstheorie des Spiels nach Oerter	76
6.2	Hauptkategorien der Handlungstheorie des Spiels	77
6.3	Das Erzählen von Märchen als imaginäres Spiel	81
6.4	Gegenstandsbezüge im Spiel	85
6.5	Übergeordnete Gegenstandsbezüge im Spiel	89
7.	Methodologie und Methodik	93
7.1	Vorbereitung der Extraktion	97
7.1.1	Theoriegeleitete Spezifizierung der Fragestellung	97
7.1.2	Festlegung des Ausgangsmaterials	98
7.1.3	Definition des Kategoriensystems	99
7.2	Extraktion	102
7.3	Aufbereitung der Daten	102
7.4	Auswertung	103
8.	Übergeordnete Gegenstandsbezüge in Märchen	105
8.1	Die mimetische Kraft der Meme	112
8.2	Archetypen der Bewusstwerdung	123
8.2.1	Entwicklungsstadien in der Symbolsprache des Mythos	126
8.2.2	Die Phase des frühkindlichen Weltinnewerdens	130
8.2.3	Die ödipale Phase	132
8.2.4	Die Latenzzeit	135
8.2.5	Die Adoleszenz	137
8.3	Dämonischer Märchenschatz für Kinder	140
8.3.1	Kindermärchen vom absonderlichen Haushalt der Hexe	141
8.3.2	Der Kanon der Kindermärchen	142

8.3.3	Dämonischer Märchenschatz im Untersuchungsergebnis	146
8.4	Die Wahrheit der Wünsche	148
8.5	Prähistorisches im Spiegel des Märchens	151
9.	Gegenstandsbezüge in Märchen	166
9.1	Soziale Gegenstandsbezüge in Märchen	168
9.1.1	Die Menschen	168
9.1.2	Die Dämonen	170
9.1.2.1	Die Hexe	171
9.1.2.2	Elbische Wesen, Zwerge und Riesen, Teufel und Trolle	175
9.1.2.3	Zurückkehrende Tote und personifizierter Tod	177
9.1.3	Die Tiere	177
9.1.4	Die Dinge	179
9.1.5	Ort und Zeit	181
9.1.6	Sitte und Brauch	183
9.1.7	Moralische Regeln	184
9.1.8	Wunder	185
9.1.9	Grausamkeit	188
9.2	Ästhetische Gegenstandsbezüge in Märchen	191
9.2.1	Stil	192
9.2.2	Komposition	196
9.2.2.1	Propps Morphologie des Zaubermärchens	197
9.2.3	Technische Mittel des Stils und der Komposition	200
9.2.4	Ikonographie und Sprache	203
10.	Märchen im Spiegel empirischer Befunde	206
10.1	Märchen-Lesarten von Kindern (eine empirische Studie von Kristin Wardetzky)	210
10.1.1	Forschungsleitende Fragestellungen	211
10.1.2	Erhebungsverfahren und Untersuchungspopulation	212
10.1.3	Märchenstichprobe und Analyseverfahren	213
10.1.4	Märchen als imaginäre Spielform	214
10.1.5	Soziale Gegenstandsbezüge in Märchen der Kinder	215
10.1.6	Ästhetische Gegenstandsbezüge in Märchen der Kinder	228
10.1.7	Übergeordnete Gegenstandsbezüge in Märchen der Kinder	231
10.2	„Sprachlos?“ – Märchen im interkulturellen Kontext	238
10.3	Stefan Szumans Einzelfallstudie	247
11.	Phantasiebildung durch Märchen	256
12.	Narrative Bildung durch Märchen	275
13.	Moralische Bildung durch Märchen	292
14.	Zusammenfassung und Ausblick	317
	Literatur	326