

Inhalt

1 Spieldefinition und Bedingungen für Spiel	11
Intuitive Spieldefinition	12
Zur Notwendigkeit einer klaren Definition	13
Geschichte der Beschreibungs- und Definitionsversuche von Spiel	17
1.1 Merkmal 1: Unvollständig funktional, aber funktional	23
Nicht Mittel vor Zweck – aber fast	24
Funktional, real, wirklich	26
Die Unvollständigkeit der Funktionalität	29
Funktionsgradienten	30
Härten des Spiels, an der Grenze zur Realität	33
1.2 Merkmal 2: So-tun-als-ob	36
Spielsignale	38
Spielfeld und Spielzeit	42
1.3 Merkmal 3: Fokussierung und positive Aktivierung	43
Belebt bis berauscht	44
Fokussierung und Kompetenzgefühl	45
Die autotelische Erfahrung: Selbststeuerung	47
Flow: optimal gefordert und intrinsisch motiviert	49
1.4 Merkmal 4: Wiederholung und Variation	51
Üben	52
Variation und Abwechslung	53
Rollenumkehr: Aufstand der Ohnmächtigen, Sport an die Obrigkeit	55
Innovation	56
Überraschung, Ungewissheit, Spannung, Sucht, Zufall und Fairness	58
Anpassung an Ungewissheit und Stress	63
Wettbewerb: Übung und Variation	65
Exkurs: der Beitrag der Spieltheorie zum Schutz vor Ungewissheit	67
1.5 Merkmal 5: Entspanntes Feld	68
Schutzgebiet und Schonzeit	70
Frühe Bindung	73
Stress und neuroendokrinologische Befunde	75
Sich sicher fühlen in Institutionen	77
Geborgen unter Peers	79
Exploration als Strategie zur Entspannung des Feldes	81
Wandel der Freiheit beim Spiel im Freien	82
Helikoptereltern und Risiko-averse Spielsteuerung der Erwachsenen	83

2 Funktionen des Spiels	87
2.1 Biologische Funktion des Spiels	87
2.1.1 Physiologische Basis	89
2.1.2 Phylogenetische Kontinuität	90
2.1.3 Universalität.....	92
2.1.4 Der Luxus Spiel und seine evolutionären Vorteile.....	95
2.2 Kulturelle Funktion des Spiels	98
2.2.1 Die Imitabilien: Orientierung an bedeutenden Modellen.....	100
2.2.2 Spiele als expressive Modelle der Gesellschaften.....	102
3 Das Eltern-Kind-Spiel	107
3.1 Use it ore lose it: Gedopte Eltern und glückliche frühe Duette	108
3.2 Hormonelle Grundlagen elterlicher Spiel-Responsivität	112
3.3 Die Spiel-Lehre in den ersten 18 Monaten und die Spiel-Marker	113
3.4 Aktivierung – durch Erwachsene – als Lernbedingung	118
3.5 Ansehen und Anerkennung	119
3.6 Beobachten und Verstehen	121
3.7 Identifikatorische Teilhabe, geteilte Aufmerksamkeit und Imitation	123
3.8 Scaffolding	128
3.9 Modellierung von Aufmerksamkeit, Ausdauer und Konzentration	129
3.10 Das Skriptverfehlungs-Problem und die Wirklichkeit in Quarantäne	130
3.11 Erwartungs-Antwort-Skript	132
3.12 Präferenz für Unerwartetes und Humor.....	135
3.13 Rolle des Erwachsenen im späteren Spiel.....	137
3.14 Förderung des Eltern-(Erwachsenen-)Kind-Spiels.....	139
4 Exploration	143
4.1 Exploration ist kein Spiel	143
4.2 Sicherheit als Basis für den Mut der Erkundung	145
4.3 Die kleine Forscherin – der kleine Forscher: Fokus auf Neues	146
4.4 Von der Exploration zum explorativen Spiel – ein Kontinuum	149
4.4.1 Anfangsphase: Orientierungsreaktion und Vertrautmachen.....	152
4.4.2 Schlussphase: Diverisve Exploration.....	152
4.5 Soziale Exploration – auch im Rahmen hoch vertrauter Spiele	155
5 Funktions-, Objektspiel und Konstruktionsspiel	157
5.1 Funktions- und einfache Objektspiele: Die Freude am Tun und am Bewirken	158
5.1.1 Wirksamkeitsmotivation und Microflow	159
5.1.2 Entwicklung sensumotorischer Spiele	160

5.2	Konstruktionsspiel	164
5.2.1	Förderung der Raumvorstellung.....	164
5.2.2	Geführtes Spiel (guided play).....	166
5.2.3	Konstruktionsspiel und Problemlösen	168
6	Symbol- und Rollenspiel	171
6.1	Biologische Grundlagen – trotz Verstoß gegen Funktionalität	172
6.2	Entwicklung	173
6.2.1	Symbolfunktion – erste Symbol- und Fantasienspiele.....	174
6.2.2	Theory of Mind, Meta-Spiel, Spielplanung, Zeitreise	178
6.3	Rollenspiel	180
6.3.1	Vom Parallel- zum sozialen Rollenspiel: soziale Exploration mit Begleitungsbedarf	181
6.3.2	„Ich werde wohl“ und „Du wärst“: Metakommunikation	186
6.3.3	Das Puppenspiel.....	187
6.4	Funktionalität und Nachahmung	188
6.5	Der Fantasiebonus: Fokus auf Unerwartetes und Kontrafaktisches	189
6.6	Rolle der Erwachsenen	193
6.7	Wirkungen von Symbol-, Fantasie- und Rollenspiel	195
7	Regelspiel.....	199
7.1	Definition, Spielformen und Entwicklung	200
7.2	Fairness und Auszählverse	202
7.3	Wirkungen ausgewählter Regelspiel-Elemente	204
7.4	Wettbewerb	205
7.5	Entwicklung	209
7.6	Schummeln und Falschspielen: Höhere Spielkompetenzen?	213
7.7	Förderung sozialer und allgemein kognitiver Kompetenzen durch Regelspiel	215
7.8	Von der Religion zur Spieltheorie	218
8	Bewegungs- und Sportspiele	225
8.1	Entwicklung der Bewegungs- und Sportspiele	226
8.2	Gespielte Aggression	228
8.2.1	Kampf- und Raufspiele: Spielgesicht und Merkmale	232
8.2.2	Balancierte Aggressivität.....	233
8.3	Sport und Spiel	234
8.3.1	Entwicklung.....	236
8.3.2	Direkt am Sport Beteiligte: Helden	237
8.3.3	Panem et circenses: Das Publikum	240
8.3.4	Schichtunterschiede und Aufwärtsmobilität	242
8.3.5	Spielerischer Erwerb sportlicher Kompetenzen	243

9	Digitale Spiele	247
9.1	Geschichte	248
9.2	Verbreitung	249
9.3	Serious Games, Educational Games, Game-based-learning	250
9.3.1	Serious Games für die Vorschule	252
9.3.2	Serious Games für das Schulalter	255
9.3.3	Serious Games für das Jugendalter	256
9.3.4	Therapie und Sonderförderung: Mindlight und GraphoGame	257
9.3.5	Meta-Analysen zu Games	257
9.4	Besondere Merkmale	260
9.4.1	Ungewissheit, Belohnung, Raum, Levels und Individualisierung	260
9.4.2	Immersion und Avatar	262
9.4.3	Weitere besondere Merkmale	264
9.5	Negative Wirkungen und Ursachen	265
9.5.1	Computerspielsucht	266
9.5.2	Pädagogische Steuerung des Konsums digitaler Spiele	267
9.6	Exkurs: Gamification und Nudging als Moderne Skinner-Box	268
10	Gewalthaltige Computergames	271
10.1	„Und täglich grüßt das Murmeltier“ – Narrative von Battlezone bis WoW	272
10.2	Das ganz große Geschäft	274
10.3	Entspanntes Feld: PEGI-Empfehlungen und der Reiz verbotener Früchte	275
10.4	Ausgewählte Wirkungen von violenten Bildschirmspielen	277
10.4.1	Aggressiver durch stärkere Identifikationsmöglichkeiten?	277
10.4.2	Feinfühligkeit, Macbeth-Effekt, Feindseligkeitserwartung und Moralentwicklung	278
10.4.3	Sucht oder Spiel?	280
10.4.4	Kontroverse in den großen Meta-Analysen	281
10.4.5	Desiderat: Problemgruppenanalysen	284
10.5	Neuere Befunde	285
10.5.1	Friedlicher und aufmerksamer – oder schlechter in der Schule?	285
10.5.2	Langzeiteffekte	286
10.5.3	Treffsicherheit und Killer-Trainings	288
10.5.4	Sozialisation des Basisrisikos für mehr Aggression	289
10.6	Krise der balancierten Aggressivität – durch violente digitale Spiele	291

11 Lernen im Spiel in ausgewählten Bereichen	295
11.1 Neuere Befunde zur Bedeutung des Lernens im Spiel	296
11.1.1 Neuroplastizität, epigenetische Prozesse und Hormone	296
11.1.2 Kritische Zeitfenster und soziale Erfahrungen	298
11.1.3 Üben und Lernen im Spiel.....	300
11.2 Soziale Entwicklung im Spiel.....	301
11.2.1 Von der Anerkennung zu ersten Peerbeziehungen	302
11.2.2 Vom Allein- und Parallelspiel zu komplexen sozialen Spielen	304
11.2.3 Soziale Aspekte im Spiel von Schulkindern und Jugendlichen	306
11.3 Erlernen von Selbststeuerung im Spiel.....	307
11.3.1 Von außen nach innen und die imaginären Spielgefährten	309
11.3.2 Emotionale Selbststeuerungs-Erleichterung und verlässliche Erwachsene	310
11.4 Erlernen sprachlicher Kompetenzen im Spiel	313
11.4.1 Elterliche Sprachmodellierung und -förderung im Spiel	314
11.4.2 Sprachspiele und Humor	317
11.5 Erlernen mathematischer Kompetenzen im Spiel.....	318
11.5.1 Freies Spiel mit Objekten	318
11.5.2 Regelspiele für mathematisches Lernen	319
11.5.3 Ausgewählte mathematische Regelspiele.....	320
11.5.4 Förderung mit mathematischen Regelspiele-Sammlungen.....	322
11.5.5 Die feinen Unterschieden in Erwachsenen-Kind-Interaktionen	325
12 Spielförderung in Familie und Institutionen	327
12.1 Familie	329
12.1.1 Soziale Herkunftseffekte.....	330
12.1.2 Wohlstand, Bildungsnähe, Statussicherung	332
12.1.3 Spielförderung von Eltern: Zeit, Stimulation und hohe Erwartungen	335
12.1.4 Zeit, Stimulation und Bildungsnähe	336
12.1.5 Leistungsmotivation und hohe Erwartungen.....	336
12.1.6 Intrinsische Motivation	338
12.1.7 Kein Drill – und deshalb auch kein Üben?.....	341
12.1.8 Weitere Merkmale leistungsorientierter Förderung im Spiel.....	342
12.1.9 Der förderliche Familienkontext nach Csikszentmihalyi.....	343
12.1.10 Sprache im Spiel der Familien	344
12.1.11 Familiäre Spiel-Scripte	345

12.2	Kindergarten und Vorschule: Ausgewählte Befunde	347
12.2.1	Der „Mutterplatz“ als Urform der KiTa.....	347
12.2.2	Der Weg zu Kindergarten und Kita.....	349
12.2.3	Zwischen Unterforderung und Verschulung.....	350
12.2.4	Auf dem Weg zur frühen Bildung	351
12.2.5	Schulfähigkeit und die bereichsspezifischen Kompetenzen	353
12.2.6	Die Bildungs-Macht der Frühpädagogik in modernen Gesellschaften	354
12.2.7	Besser = früher und mehr? Frühpädagogische Qualität in Europa.....	355
12.2.8	Frühpädagogik in den USA: Tools of the mind und Perry Preschool	357
12.2.9	Frühpädagogik in Europa: BIKS und EPPE	361
12.2.10	Washing-Out- und Sleeper-Effekte	363
12.2.11	Sustained shared thinking und Herausforderung.....	368
12.2.12	Instruktionales Lernen und Training versus Regelspiel	370
12.2.13	Freispiel: Zwischen Herumwandern und Curriculumbezug.....	373
	Literatur	375