

# Inhalt

<b>Ein Vorwort – um der Sache willen</b>	<b>11</b>
--	-----------

---

<b>1 Spielen in der frühen Kindheit – ein anderer Blick auf Lernen</b>	<b>15</b>
--	-----------

---

<b>2 Spielen und Spiele, Play und Game – eine Eingrenzung</b>	<b>22</b>
---	-----------

---

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

<b>3 Spielen als Folge des Spiel- und Beschäftigungstriebes – eine Erinnerung an Friedrich Fröbel</b>	<b>31</b>
---	-----------

---

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

<b>4</b>	<b>Formen der Spielentwicklung im frühen Kindesalter</b>	<b>40</b>
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
<b>5</b>	<b>Wie werden Dinge zu Spielzeug?</b>	<b>49</b>
5.1	Phänomenologie	50
5.2	Langevelds Pantoffel	51
5.3	Arrangieren als pädagogische Handlungsform der Auswahl von Spielmitteln	54
<b>6</b>	<b>Spielorte in der Wohnung</b>	<b>56</b>
6.1	Was wir alles nicht wissen	58
6.2	Ein Beispiel	59
<b>7</b>	<b>Spielorte im Freien</b>	<b>63</b>
7.1	Ausgewiesene Spielorte und Spielplätze	64
7.2	Von Kindern gewählte Spielorte	66
<b>8</b>	<b>Spielen in Krippe und Kindergarten</b>	<b>69</b>
8.1	Spielen in den Bildungsplänen der Länder	70

---

8.2	Zur Bedeutung der Gruppe	73
-----	--------------------------	----

<b>9</b>	<b>Spielen mit digitalen Medien in der frühen Kindheit</b>	<b>78</b>
----------	--	-----------

---

9.1	Zur Nutzung und Stellung digitaler Medien im Kontext frühkindlicher Freizeitaktivitäten	81
-----	---	----

9.2	Sind digitale Spiele nützlich oder gefährlich?	83
-----	--	----

<b>10</b>	<b>Zum Abschluss: Das spielpädagogische Grundproblem im Spiegel empirischer Studien</b>	<b>86</b>
-----------	---	-----------

---

	<b>Ein Nachwort – um der Aufgabe willen</b>	<b>100</b>
--	---	------------

---

*Johanna Hopfner*

	<b>Literaturnachweise</b>	<b>105</b>
--	---------------------------	------------

---