

Jürgen Fritz

Spielzeugwelten

Eine Einführung in die
Pädagogik der Spielmittel

Juventa Verlag Weinheim und München 1989

<i>Einführung</i>	7
Spielmittel, Spielzeug, Spielware.....	7
Funktionen des Spielzeugs.....	13
Von der Spielmittelforschung zum Verständnis der Spielzeugwelt	16
1. <i>Die Puppe — „Stellvertreter“ und „Spielkamerad“ des Kindes</i>	21
2. <i>Spielend im LEGO-Land</i>	29
Fröbel-Bausteine.....	29
Vom LEGO-Stein zur LEGO-Welt.....	34
Produktpalette und Marktsituation.....	37
LEGO-Welt und Realität.....	40
LEGO im Spiel des Kindes.....	43
3. <i>Mit PLAYMOBIL Wirklichkeit nachspielen</i>	53
Spielzeug als Simulationsobjekt.....	53
PLAYMOBIL - Wirklichkeitsausschnitte als Sets.....	57
Kinder spielen mit PLAYMOBIL.....	62
4. <i>HE MAN — mediales Spielzeug im „Horror-Look“</i>	65
Aktionsfiguren — dinghaftes Gegenüber des Menschen.....	65
Konzeption und Erscheinungsbild der HE MAN-Figuren.....	68
HE MAN in Kinderhand.....	71
Funktionskreise des Aktionsspielzeugs.....	76
5. <i>Spiel mit dem Geschick</i>	81
Was sind Geschicklichkeitsspiele?.....	81
Trefferprinzip.....	83
Lenkungsprinzip.....	88
Reaktionsprinzip.....	90
Mikado-Prinzip.....	93
Konstanzprinzip.....	96
Neuere Tendenzen.....	98
6. <i>Geregeltes Spiel auf dem Brett</i>	99
Was sind Brettspiele?.....	99
Welche spieldynamischen Gestalten tauchen in Brettspielen auf?.....	105
Welche Arten von Brettspielen gibt es?.....	115
Woran erkenne ich geeignete Brettspiele?.....	133

Wie „gut“ sind „kooperative Brettspiele“?	148
Was kann ich mit Brettspielen (auch pädagogisch) machen? ..	157
Wie kann ich mich über Brettspiele informieren?	164
<i>7. Videospiele — ein problematisches Freizeitmedium?</i>	<i>165</i>
Was sind Videospiele?	165
Wie haben sich die Videospiele entwickelt?	172
Welche Typen von Videospiele gibt es?	176
Besonderheiten des Videospiegelmarktes.	181
Wie stark sind Videospiele verbreitet, wie intensiv werden sie genutzt?	185
Was fasziniert Kinder und Jugendliche an Videospiele? . . .	187
Wie wirken Videospiele auf Kinder und Jugendliche?	192
Videospiele als pädagogische Herausforderung.	207
Literaturempfehlungen	211