

Benita Daublebsky

Spielen in der Schule

Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum

Mit Beiträgen von Elke Calliess, Wolfgang Edelstein,
Diether Hopf, Monika Keller und Lothar Krappmann

A 075917

Ernst Klett Verlag für Wissen und BiL
Stuttgart • Dresden

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Teil I

1. Kapitel: Spiele, Kommentare, Berichte

1. Variationen konventioneller Spiele (Nr. 1—13)	.17
2. Kimspiele (Nr. 14—19)	32
3. Spiele mit geschlossenen Augen (Nr. 20—43)	36
4. Spiele mit Bildern (Nr. 44—67)	43
5. In Positionen bringen (Nr. 68—79)	52
6. Beobachtungsspiele (Nr. 80—87)	57
7. Geschicklichkeitsspiele (Nr. 88—103)	60
8. Geräusche machen (Nr. 104—110)	68
9. Aufgaben erfüllen (Nr. 111—117)	73
10. Gegenstände verstecken (Nr. 118—124)	79
11. Seltsame Wettläufe (Nr. 125—130)	82
12. Spiele im Kreis (Nr. 131—135)	86
13. Schreibstaffeln (Nr. 136—138)	89
14. Gegenstände verteidigen (Nr. 139—141)	92
15. Verkleiden (Nr. 142—147)	94
16. Rollenspiel: Mimik und Gestik (Nr. 148—154)	97
17. Rollenspiel: mit Sprechen (Nr. 155—160)	101
18. Scavenging: Sammelspiele (Nr. 161—167)	106

2. Kapitel: Hinweise für den Spielleiter 115

3. Kapitel: Die Planung von Spielstunden 150

4. Kapitel: Variante und Fortsetzung der Spielstunde durch das Kindertheater. 162

Teil II

5. Kapitel: Produktives Lernen und befreites Spiel von Wolfgang Edelstein. 180

6. Kapitel: Soziale Kommunikation und Kooperation im Spiel und ihre Auswirkungen auf das Lernen von Lothar Krappmann. 190

7. Kapitel: Spielen in der Schule - Motivationale Aspekte von Elke Calliess.	227
8. Kapitel: Spiel und kognitives Lernen, ein Widerspruch? von Monika Keller.	252
9. Kapitel: Analyse und Auswertung von Spielstunden von Diether Hopf.	284
Literatur.	302