

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Das Spiel als Gegenstand einer philosophischen und philosophiedidaktischen Untersuchung</b>	9
1.1	Spielen als Methode	9
1.2	Spielen im Fokus der Philosophie	10
1.3	Spielen im Fokus der Philosophiedidaktik	13
1.4	Forschungsstand und -geschichte einer Beschäftigung mit dem Spiel	16
1.5	Ausgangsthesen	19
<b>2</b>	<b>Was ist Spiel? Eine formale Ordnung</b>	21
2.1	Schwierigkeiten der Eingrenzung und Abgrenzung des Spiels	21
2.2	Überlegungen zu einem Verfahren der Spielbeschreibung	28
2.3	Bestimmung des Spiels	34
2.4	Notwendigkeit der Eigenschaften	52
2.5	Spieleigenschaften in Zentrum und Peripherie	53
2.6	Formale Übergänge zwischen Spiel und anderen Wirklichkeiten	55
2.7	Ursprung des Spiels	59
2.8	Spiel und Mensch – Spiel und Tier	62
2.9	Moral des Spiels	68
2.10	Unordnung des Spiels	75
<b>3</b>	<b>Bedeutungsdimensionen des Spiels</b>	77
3.1	Spiele in vitro und in vivo	77
3.2	Nachahmung und Traum – Spiel in psychologischer Dimension	81
3.3	Spielend Lernen – Spiel in pädagogischer Dimension	87
3.4	Spielen in anthropologischer Dimension	93
3.5	Spiel und Krieg	100
3.6	Spiel und Liebe	108
3.7	Spiele verändern die Welt	111
3.8	Interdependente Spielbedeutungen	115
<b>4</b>	<b>Irrwege? Die Welt als Spiel</b>	119
4.1	Spieltheorie als Strategiemodell	119
4.2	Spiel in den Naturwissenschaften	125
4.3	Spiel in der Psychologie und Soziologie	130

4.4	Sprachspiel	132
4.5	Spielmetapher	134
4.6	Metaphorik als Methodik	137
4.7	Das Spielerische	141
<b>5</b>	<b>Das methodische Spiel in philosophischer Dimension</b>	<b>144</b>
5.1	Die Spielwelt als Abbildung des wahren Seins	144
5.2	Spiel als Weltsymbol	149
5.3	Spiel als Form	155
5.4	Spiel zwischen Form und Stoff	163
5.5	Spiel der Zeichen	171
5.6	Spiel in der Philosophie als Philosophie als Spiel	177
<b>6</b>	<b>Spiel als Weltzugang</b>	<b>181</b>
6.1	Denkspiele der Philosophie	181
6.2	Die Ermöglichung des Unmöglichen – Utopien als Spiele der Philosophie	185
6.3	Gedankenexperimente und Gedankenspiele	196
6.4	Dimensionen der Erkenntnis im Spielen	208
6.5	Spiel als epistemisch-symbolische Dimension	214
6.6	Spielen als eigenständige Methode der Philosophie	231
<b>7</b>	<b>Methodisches Spielen im Philosophie- und Ethikunterricht</b>	<b>236</b>
7.1	Pädagogische Verortung eines Spielens in methodischer Absicht	236
7.2	Spiel in philosophiefachdidaktischer Verortung	251
7.3	Vom Spielen zur Kulturtechnik	259
7.4	Spielerischer Kompetenzerwerb im Philosophie- und Ethikunterricht	262
7.5	Spiel und Spielen in der Rahmenplananalyse	273
7.6	Spiel im Methodenkanon des Philosophierens	285
7.7	Spielen im Philosophie- und Ethikunterricht	290
7.8	Methodisches Spielen – ein Vorschlag	302
7.9	Die besondere Eignung des Spielens	309
<b>8</b>	<b>Spiel als Welt</b>	<b>316</b>
<b>9</b>	<b>Beispiele und Bei-Spiele für den Philosophie- und Ethikunterricht</b>	<b>322</b>
<b>10</b>	<b>Literatur- und Quellenverzeichnis</b>	<b>338</b>