

Inhalt

Einführung	9
Teil 1	
Wie Wahrnehmung Wirklichkeit erschließt	13
1 Wie wir wahrnehmen	14
1.1 Was ist Wahrnehmung?	14
1.2 Sinnliche Wahrnehmung	18
1.3 Soziale Wahrnehmung	46
1.4 Bewusstsein	59
1.5 Wahrnehmung und Kreativität	64
1.6 Wahrnehmung in Spielprozessen	68
1.7 Wahrnehmung und Zeit	75
1.8 Traumwahrnehmung	87
1.9 Wahrnehmung und Wirklichkeit	97
1.10 Wahrnehmung und Lebenswelt	100
2 Wie wir Bilder wahrnehmen	104
2.1 Was Bilder und mediale Räume sind	104
2.2 Warum und wozu Bilder entstehen	113
2.3 Wie Bilder betrachtet werden	122
2.4 Welche Wirkungen von Bildern ausgehen	127
3 Wie sich unsere Wahrnehmung täuscht	134
3.1 Mit Wahrnehmungen bewusst spielen	134
3.2 Real wirkende Täuschungen	139
3.3 Täuschend echt gemacht	146
3.4 Optische Täuschungen in Bildern	150
4 Was Grenzen der Wahrnehmung sein können	153
4.1 Unbekanntes wahrnehmen	153
4.2 Außersinnliche Wahrnehmung	158
4.3 Formen religiöser Wahrnehmung	164

Teil 2	
Spiele pädagogisch wahrnehmen	167
1 Zur Didaktik und Methodik des Spiel	168
1.1 Ausblick	168
1.2 Wozu eine Didaktik und Methodik des Spiels?	169
1.3 Welche Begriffe greifen sollen	170
1.3.1 Wie der Begriff „Spiel“ verwendet wird	170
1.3.2 Was „Spielpädagogik“ umfasst	174
1.3.3 Was mit einer „Didaktik des Spiels“ gemeint ist	179
2 Spielformen und Spielaktionen	195
2.1 Spielformen	195
2.1.1 Rallyes	195
2.1.2 Sportliche Wettkämpfe	197
2.1.3 Kooperation	200
2.1.4 Wahrnehmung	209
2.2 Spielaktionen, Spielgeschichten und Spielinhalte	215
2.2.1 Einführung	215
2.2.2 Modulare Struktur von Spielaktionen	219
2.2.3 Schatzsucher unterwegs	220
2.3 Planung und Realisierung von Spielaktionen	224
2.4 Spielaktionen wahrnehmen und beurteilen	233
2.4.1 Was man wahrnehmen kann	233
2.4.2 Beurteilungsmöglichkeiten von Spielaktionen	235
3 Rollen des Spielleiters wahrnehmen	240
3.1 Zugleich Spielleiter und Spielpädagoge sein	240
3.2 Fähigkeitsbereiche der Spielleiter	242
3.2.1 Animierende Kraft und Spielfreude	242
3.2.2 Spielerorientierung und Spielerförderung	244
3.2.3 Einfühlungsvermögen und Verantwortlichkeit	245
3.2.4 Planungs-, Handlungs- und Reflexionsfähigkeit	247
3.3 Regeln richtig überbringen	248
3.3.1 Bedeutung der Regeln in einem Spielprozess	248
3.3.2 Wichtigkeit eines guten Spieleinstiegs	249
3.3.3 Vermittlung der Regeln des Spiels	249
3.3.4 Verbindung von Spielinhalt und Spielgeschichte mit den Regeln	252

3.4	Spielabläufe steuern	253
3.5	Spiele im Team leiten	254
3.6	Beobachten und reflektieren	255
3.6.1	Austausch von Wahrnehmungen und Einschätzungen	255
3.6.2	Anregungen und Methoden	256
3.6.3	Reflexionen	257
4	Spiele als Erlebnisse wahrnehmen	262
4.1	Abenteuer und Erlebnisse	262
4.2	Action als Spielerlebnis	266
4.3	Erlebnispädagogik und Spiel	268
4.4	Erlebnisspiele	270
Teil 3		
Mit Medien ins Spiel kommen		277
1	Fotografie und Spiel	278
1.1	Fotografieren als Spiel mit der Wahrnehmung	278
1.2	Spielprozesse fotografieren	279
1.3	Reale Welt als Spielfeld der Fotografie	281
1.4	Mit Verfremdungen spielen	284
1.5	Mehrdeutigkeiten und Metamorphosen	291
2	Spielfiguren ins Spiel bringen	298
2.1	Was sind Spielfiguren?	298
2.2	Spielwelt und materiale Spielfiguren	300
2.3	Spielpuppen als Spielpartner wahrnehmen	302
2.4	Mit Puppenfiguren Spielzeugwelten schaffen	308
2.5	Zur Spielzeugwelt von Playmobil	313
2.6	Spielfiguren auf dem Brett	318
2.7	Personale, materiale und digitale Spielfiguren	325
3	Wahrnehmen und Spielen in virtuellen Welten	329
3.1	Computerspiele und virtuelle Spielwelten	329
3.2	Spielprozesse in virtuellen Räumen	331
3.3	Strukturelle Koppelung und Motivation	334
3.4	Spielfiguren zwischen Körperbezug und Selbstidentifikation	350

3.5	Bindungswirkung, Selbstregulation und Abhängigkeit	373
3.6	„Mars to Morrow“	382
4	Wie Spielprozesse wirken	388
4.1	Wirkungsforschung und Transferprozesse	388
4.2	Intra- und intermondiale Transfers	390
4.3	Transfers im Bereich Handeln/Aktion	392
4.4	Transfermöglichkeiten im Bereich „Sachwissen/Kenntnisse“	404
4.5	Formen des Transfers	409
4.6	Bedingungen für den Transfer	414
4.7	Selbstwahrnehmung und Transfer	417
	Resümee	419
	Zum Weiterlesen empfohlen	422