

Inhalt

| | |
|---|-----|
| Vorwort | 7 |
| I. Theorieteil | 9 |
| 1. Theoretische Aspekte des Spiels | 10 |
| 1.1 Begriff des Spiels | 10 |
| 1.2 Bedeutung des Spiels | 11 |
| 1.2.1 Spiel als didaktisch/methodisches Mittel | 11 |
| 1.2.2 „Spielen um des Spielens willen“ | 13 |
| 1.3 Formen des Spiels | 13 |
| 1.4 Spieldynamische Grundmuster | 16 |
| 1.5 Strategische Grundstrukturen | 17 |
| 2. Spieltheorien und ihre Bedeutung für Menschen mit geistiger Behinderung | 19 |
| 2.1 Warum spielen Kinder, Jugendliche und Erwachsene? | 19 |
| 2.1.1 Entwicklungs- und lernpsychologische Spieltheorien | 20 |
| 2.1.2 Psychoanalytische Spieltheorie | 21 |
| 2.1.3 Sozial-adaptive Spieltheorien | 21 |
| 2.2 Das Spiel in der Entwicklung des Kindes | 23 |
| 2.3 Spielentwicklung bei Kindern mit geistiger Behinderung | 25 |
| 2.4 Spielförderung bei Menschen mit geistiger Behinderung | 26 |
| 3. Das Spiel bei Kindern und Jugendlichen mit geistiger Behinderung | 29 |
| II. Praxisteil | 31 |
| 4. Allgemeine Hinweise zur Gestaltung von Spielen | 32 |
| 4.1 Modifikationen | 37 |
| Confusion | 38 |
| Cranium | 43 |
| Elfenland | 56 |
| Halli Galli | 59 |
| Jeopardy | 65 |
| Kniffel | 68 |
| Memory | 83 |
| Mensch ärgere dich nicht | 94 |
| Phase 5 | 97 |
| Das verrückte Labyrinth | 104 |

| | |
|---|-----|
| 4.2 <i>Neuentwicklungen</i> | 113 |
| Das Fleckenschaf | 114 |
| Der fliegende Teppich | 117 |
| Fuchs, Gans, Brennnessel | 119 |
| Das große Fühlboxwettrennen | 122 |
| Oh je, wie sieht die Küche aus | 125 |
| Die Schatzinsel | 128 |
| Symbolipo | 142 |
| 4.3 <i>Übersicht nach Förderbereichen</i> | 145 |
| 4.4 <i>Übersicht nach Spielform</i> | 146 |
| 4.5 <i>Übersicht nach spieldynamischen Grundmustern</i> | 147 |
| Literatur | 148 |