

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

<i>4.2 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
<i>4.3 Übersicht nach Förderbereichen</i>	145
<i>4.4 Übersicht nach Spielform</i>	146
<i>4.5 Übersicht nach spieldynamischen Grundmustern</i>	147
Literatur	148