

Inhalt

Vorwort	9
----------------------	---

I. Theoretische Momente

Mit Geschichte spielen

Grundformen einer Begegnung zwischen Symbolisierung und Affordanz <i>Christoph Kühberger</i>	13
---	----

Gestellte Geschichte(n)?

Geschichtsdidaktische Überlegungen zur performativen Inszenierung von »Spielzeug« <i>Christian Heuer</i>	41
--	----

Zwischen Prädestination und Kreativität

Die Geschichtsvergessenheit des Netzwerks »Spiel« <i>Jörg van Norden</i>	55
---	----

Phantastische Wesen und warum man sie überall findet

Archetypen als geschichtspsychologische Elemente <i>Heinrich Ammerer</i>	75
---	----

Zeitbezüge im Faschingskostüm

<i>Lars Deile</i>	91
-------------------------	----

»Das wäre jetzt unsere Burg«

Der Spielplatz als geschichtskulturelle Manifestation aus ethnographischer Perspektive <i>Pascale Herzog und Christian Mathis</i>	111
---	-----

II. Prinzessinnen – Piraten – Indianer_innen

»Rosa war in der Zeit eben eine beliebte Farbe.«

Wie Mädchen im Kindergartenalter mit Geschichte spielen

Robert Hummer 137

Luxus in Pink?

Playmobil®-Prinzessinnen, Geschlechtervorstellungen
und Geschichtsbewusstsein

Sebastian Barsch 157

»Yo, ho, ho und 'ne Buddel voll Rum!«

Piratenbilder in Spielzeug und Spiel

Wolfgang Buchberger 179

Wessen Tomahawk? Problematiken von (Miss-)Repräsentationen

Eine ethnologische Beschau der Indianer (als) Spielzeugfiguren

Georg Bergthaler 203

Indianer spielen

Eine kulturhistorische Perspektive auf Österreich
in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts

Christoph Kühberger 227

III. Burgen – Ritter – Bauklötze

Spielzeugritterburgen aus mediävistischer Sicht

Oliver Auge 259

Playmobil®-Ritter als Ausdruck der Geschichtskultur

Christoph Bramann & Stephan F. Ebert 273

Kreativität trifft Kriegsspiel – die Spielräume des Gero von Greifenstein

Ein Essay

Karsten Jahnke 301

Wandel und Kontinuität von historischen Themen in Spielzeugen von LEGO® und Playmobil®	
Ein geschichtsdidaktischer Blick auf Gestaltung und Inszenierung der Kunststoffspielwelten	
Jürgen Erhard	319

Building a Mini-Parthenon	
Experiences of Users	
Artemis Yagou	339

IV. Am Brett und online

Geschichte im Brettspiel	
Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur	
Charlotte Bühl-Gramer	359

Zur historischen Einbettung von Brettspielen	
Eine explorative Untersuchung	
Barbara Sterzenbach & Wiebke Waburg	387

Geschichte (virtuell) spielen – und lernen?	
Andreas Körber	407

Anhang

English Abstracts	431
--------------------------------	-----

Autor_innen	447
--------------------------	-----

