

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 Herzig 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

