

Christoph Kühberger (Hg.)

Mit Geschichte spielen

Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung
der Vergangenheit

[transcript]

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 <i>Jürgen Erhard</i>	319
--	-----

Building a Mini-Parthenon Experiences of Users <i>Artemis Yagou</i>	339
--	-----

IV. Am Brett und online

Geschichte im Brettspiel Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur <i>Charlotte Bühl-Gramer</i>	359
---	-----

Zur historischen Einbettung von Brettspielen Eine explorative Untersuchung <i>Barbara Sterzenbach & Wiebke Waburg</i>	387
--	-----

Geschichte (virtuell) spielen - und lernen? <i>Andreas Körber</i>	407
---	-----

Anhang

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

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