

INHALTSVERZEICHNIS

ZUR EINFÜHRUNG VON HANS AEBLI	9
EINLEITUNG	14
ERSTER TEIL	
<i>Die Entstehung der Nachahmung</i>	21
KAPITEL I: <i>Die drei ersten Stadien: Fehlen von Nachahmung, sporadische Nachahmung und Beginn der systematischen Nachahmung</i>	23
1. Das erste Stadium: Die Vorbereitung durch die Reflexe	24
2. Das zweite Stadium: Sporadische Nachahmung	26
3. Das dritte Stadium: Systematische Nachahmung von Tönen, die bereits im Repertoire der Laute des Kindes sind, sowie Nachahmungen von Bewegungen, die zuvor vom Kind und fürs Kind selbst sichtbar ausgeführt wurden	38
KAPITEL II: <i>Die Stadien IV und V: Nachahmung der am eigenen Körper nicht sichtbaren Bewegungen und Nachahmung neuer Modelle</i>	52
1. Das vierte Stadium: I. Nachahmung von Bewegungen, die das Kind bereits ausgeführt hat, die aber für es selbst nicht sichtbar sind	52
2. Das vierte Stadium: II. Beginn der Nachahmung lautlicher und neuer visueller Modelle	68
3. Das fünfte Stadium: Systematische Nachahmung neuer Modelle, diejenigen einbegriffen, die den am eigenen Körper nicht sichtbaren Bewegungen entsprechen	75
KAPITEL III: <i>Das sechste Stadium: Beginn der Nachahmung durch Vorstellung und die weitere Entwicklung der Nachahmung</i>	84
1. Das sechste Stadium: Die aufgeschobene Nachahmung. Hier zunächst einige Tatbestände, die auf die Nachahmung von wirklichen Personen und von Bildern bezogen sind	85
2. Die spätere Entwicklung der Nachahmung. Die Nachahmung und das Bild	96
3. Die Theorien der Nachahmung	105
ZWEITER TEIL	
<i>Das Spiel</i>	117
KAPITEL IV: <i>Die Entstehung des Spiels</i>	119

KAPITEL V: <i>Die Klassifikation der Spiele und ihre Entwicklung nach Erscheinen der Sprache</i>	139
1. Kritische Prüfung der geläufigen Klassifikationssysteme des spielerischen Verhaltens	140
2. Die Übung, das Symbol und die Regel	146
3. Klassifikation und Entwicklung der einfachen Übungsspiele	151
4. Klassifikation und Entwicklung der Symbolspiele	157
5. Die Regelspiele und die Entwicklung der Kinderspiele	183
 KAPITEL VI: <i>Die Deutung des Spiels</i>	189
1. Die Kriterien des Spiels	189
2. Die Theorie der Vorübung	194
3. Die Theorie der Rekapitulation	201
4. Die Theorie der „kindlichen Dynamik“ von F. J. J. Buytendijk	203
5. Versuch einer Interpretation des Spiels durch die Denkstruktur des Kindes	207
 KAPITEL VII: <i>Der sekundäre Symbolismus des Spiels, der Traum und der „unbewußte“ Symbolismus</i>	218
1. Der sekundäre Symbolismus des Spiels und des Traums beim Kinde ...	220
2. Freuds Deutung des Symboldenkens	234
3. Der Symbolismus nach Silberer, Adler und Jung	247
4. Versuch einer Erklärung des unbewußten Symbolismus	254
5. Der unbewußte Symbolismus und die affektiven Schemata	263
 DRITTER TEIL 	
<i>Die kognitive Repräsentation</i>	273
 KAPITEL VIII: <i>Der Übergang von den sensomotorischen Schemata zu den begrifflichen Schemata</i>	275
1. Die ersten verbalen Schemata	276
2. Die „Vorbegriffe“	282
3. Die ersten Schlußfolgerungen: Vorbegriffliche Schlüsse (Transduktions- schlüsse) und symbolische Schlüsse	292
4. Von der sensomotorischen Intelligenz zur kognitiven Darstellung	301
 KAPITEL IX: <i>Von den praktischen Kategorien zu den Kategorien der Repräsentation</i>	310
1. Die Mythen des Ursprungs und der Artifizialismus	310
2. Der Animismus	316
2a. Die Abschwächung des Artifizialismus und des Animismus	320
3. Die Namen, die Träume und das Denken	322
4. Die magisch-phänomenistischen Verhaltensweisen, die Ansichten über die Luft und die Koordination der Perspektiven	324
5. Das Objekt, die räumlichen Perspektiven und die Zeit	329
6. Schlußfolgerungen: Vorbegriff, Anschauung und Operation	338

KAPITEL X: <i>Schlußbemerkungen: Die allgemeinen Stadien der repräsentativen Aktivität</i>	342
1. Die erste Periode: Die sensomotorische Aktivität	343
2. Die zweite Periode: Die egozentrische Repräsentationsaktivität. Stadium I: Das vorbegriffliche Denken	348
3. Die zweite Periode: Die egozentrische repräsentative Aktivität. Stadium II: Das anschauliche Denken	358
4. Die dritte Periode: Die repräsentative Aktivität operatorischer Ordnung	361
Schaubild	367