

Der Begriff Des Spieles Und Das Asthetische Weltb

J. v. Staudingers's Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch und dem Einführungsgesetze: Bd. Recht der Schuldverhältnisse. 1. Teil, von Ludwig Kuhlenbeck und Karl Kober. 2. Teil, von Karl Kober und Th. Engelmann. 2 v
 Deutsches Wörterbuch
 Play in the Age of Goethe
 Pleasure and Leisure in the Middle Ages and Early Modern Age
 Postmoderne Literatur in deutscher Sprache
 Die Theorie der Spiele und ihre Bedeutung für die Theorie der oligopolistischen Konkurrenz
 Wittgenstein and the Vienna Circle
 Spiele in der lerntherapeutischen Arbeit. Bedeutung des Spiels für das Lernen
 Spiel und Glücksspiel in der Theorie und Praxis des heutigen deutschen Rechts
 Der Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart
 Dynamische Contentanpassung bei Massive Multiplayer Online Games
 Archiv für systematische Philosophie
 Lexikon des deutschen Strafrechts
 Die historische Entwicklung des Spiels und seiner Anwendung in der Schulbildung
 Spiele und Übungen für Jugendfeuerwehren
 Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft
 Wörterbuch der philosophischen begriffe
 Die Spiele der Tiere
 Der Begriff des Spiels als ästhetisches Phänomen von Schiller bis Sartre
 Pädagogische und lernmethodische Rolle der 'Kleinen Spiele'
 Mathematische Unterhaltungen und Spiele
 J. v. Staudingers Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch und dem Einführungsgesetze
 Weihnacht-Spiele und Lieder aus Süddeutschland und Schlesien ... Mit einer Musikbeilage. Neue Ausgabe
 Erfahrung und Begriff des Spiels
 Erfahrung und Begriff des Spieles
 Funktionen des Darstellenden Spiels im Unterricht der Grundschule
 "Der" Begriff des Spieles und das aesthetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart
 Philosophical Investigations
 J. v. Staudingers Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch und dem Einführungsgesetze: Bd. Recht der Schuldverhältnisse. 1. Teil von Ludwig Kuhlenbeck und Karl Kober. 2. Teil von Karl Kober und Th. Engelmann. 2 v
 Mathematische Unterhaltungen und Spiele
 Archiv für systematische Philosophie und Soziologie
 Wörterbuch Der Philosophischen Begriffe, Historischquellenmässig Bearb. Von Dr. Rudolf Eisler
 Spiele im Geschichtsunterricht
 Der Begriff des Spiels als ästhetisches Phänomen
 Spiele und Übungen im Sportunterricht zur Förderung des sozialen Handelns und der Kooperation
 Die Spiele der Tiere
 Das Echo
 Die Spiele der Menschen
 Über die reize des spiels
 Dionysus Reborn

Der Begriff Des Spieles Und Das Asthetische Weltb

Downloaded from content.consello.com by guest

SAIGE HANNAH

J. v. Staudingers's Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch und dem Einführungsgesetze: Bd. Recht der Schuldverhältnisse. 1. Teil, von Ludwig Kuhlenbeck und Karl Kober. 2. Teil, von Karl Kober und Th. Engelmann. 2 v Walter de Gruyter

Volumes 1-32 contain section: "Schriftenverzeichnis für 1905-1937."

Deutsches Wörterbuch GRIN Verlag

Jan Huizinga and Roger Caillois have already taught us to realize how important games and play have been for pre-modern civilization. Recent research has begun to acknowledge the fundamental importance of these aspects in cultural, religious, philosophical, and literary terms. This volume expands on the traditional approach still very much focused on the materiality of game (toys, cards, dice, falcons, dolls, etc.) and acknowledges that game constituted also a form of coming to terms with human existence in an unstable and volatile world determined by universal randomness and fortune. Whether considering blessings or horse fighting, falconry or card games, playing with dice or dolls, we can gain a much deeper understanding of medieval and early modern society when we consider how people pursued pleasure and how they structured their leisure time. The contributions examine a wide gamut of approaches to pleasure, considering health issues, eroticism, tournaments, playing music, reading and listening, drinking alcohol, gambling and throwing dice. This large issue was also relevant, of course, in non-Christian societies, and constitutes a critical concern both for the past and the present because we are all homines ludentes.

Play in the Age of Goethe GRIN Verlag

Diploma Thesis from the year 2006 in the subject Computer Science - Technical Computer Science, grade: 1,7, Free University of Berlin, language: English, abstract: Massive Multiplayer Online Games (MMOGs) are digital games that allow a large number of players to interact and communicate in a virtual environment. Due to the different characteristics and preferences of the individual player, he (or she) can be categorized into certain player-types with a specific motivation for playing. In the course of the game, this knowledge about the player motivation can be used to dynamically adapt the game environment. To achieve this, different parts of the game content such as objects, background story or tasks, can be changed during run-time. The first part of this thesis presents an introduction to MMOGs, their possible classifications and their history. Furthermore ways to categorize players and to describe game content will be discussed. The programming aspect of this thesis shows the design and implementation of a middleware. The middleware logs player action and according to this categorizes the player into a certain player type. This is used for presenting user-specific game content.

Pleasure and Leisure in the Middle Ages and Early Modern Age Рипол Классик

Incorporating significant editorial changes from earlier editions, the fourth edition of Ludwig Wittgenstein's Philosophical Investigations is the definitive en face German-English version of the most important work of 20th-century philosophy. The extensively revised English translation incorporates many hundreds of changes to Anscombe's original translation. Footnoted remarks in the earlier editions have now been relocated in the text. What was previously referred to as 'Part 2' is now republished as Philosophy of Psychology - A Fragment, and all the remarks in it are numbered for ease of reference. New detailed editorial endnotes explain decisions of translators and identify references and allusions in Wittgenstein's original text. Now features new essays on the history of the Philosophical Investigations, and the problems of translating Wittgenstein's text.
 Postmoderne Literatur in deutscher Sprache GRIN Verlag

Das Buch wendet sich an Jugendbetreuer kleinerer Feuerwehren, die Spiele und Übungen für ihre Jugendgruppe suchen. Alle Übungen können mit geringem Aufwand und der Ausstattung eines Löschgruppenfahrzeugs LF 10 oder LF 8 durchgeführt werden.

Die Theorie der Spiele und ihre Bedeutung für die Theorie der oligopolistischen Konkurrenz John Wiley & Sons

This book offers a critical update of current Wittgenstein research on the Tractatus logico-philosophicus (TLP) and its relation to the Vienna Circle. The contributions are written by renowned Wittgenstein scholars, on the occasion of the "Wittgenstein Years" 1921/1922 with a special focus on its origin, reception, and interpretation then and now. The main topic is the mutual relation between Wittgenstein and the Vienna Circle (esp. Schlick, Waismann, Carnap, Gödel), but also Russell and Ramsey. In addition, included in this volume are new studies on Wittgenstein's life and work, on the philosophy of the TLP, and on the Wittgenstein family in philosophical and historical context. Furthermore, unpublished documents on Wittgenstein and Waismann from the archives are provided in form of edited and commented primary sources. As per the book series' usual format, a general part of this Yearbook covers a study on Neurath's economy as well as reviews of related publications.

Wittgenstein and the Vienna Circle GRIN Verlag

Studienarbeit aus dem Jahr 2004 im Fachbereich Sport - Sportpädagogik, Didaktik, Note: 1,0, Universität Karlsruhe (TH) (Sport und Sportwissenschaft), 22 Quellen im Literaturverzeichnis, Sprache: Deutsch, Abstract: „Kleine Spiele“ haben sich seit Jahren im Schul- und Vereinssport etabliert, sei es als Aufwärmspiel, als Förderung des sozialen Verhaltens oder als Heranführung an die großen Sportspiele. Der Begriff „Kleine Spiele“ bezeichnet im Allgemeinen „eine von einem bestimmten Spielgedanken bzw. einer Aufgabe ausgehenden Folge von lustbetonten und freudvollen Handlungen, die in anregender und unterhaltender Form die körperlichen und geistigen Kräfte entwickeln und üben“ sollen. (Döbler u. Döbler, S.31) Die Anfänge der Spielbewegung gehen auf GutsMuths zurück. Er veröffentlichte 1796 sein erstes Lehrbuch für Spiele, um die disziplinierenden schulischen Leibesübungen aufzulockern und spielerischer zu gestalten. Die traditionelle Männergymnastik trat keinesfalls zurück, sie wurde durch die „Kleinen Spiele“ und neue Spiele aus England, wie Fußball, Cricket oder Lawn Tennis, lediglich ergänzt. „Große Kampfspiele“ entstanden, die vor allem bei älteren Schülern eingesetzt wurden. Der neue Spielgedanke wurde an die deutschen Turnspiele angepasst, sodass neue Spiele im Schulsport eingeführt wurden. Heute sind einige dieser Sportarten beinahe „ausgestorben“. Die damals „Großen Sportspiele“ wie Faustball, Schlagball, Feldhandball und Prellball spielen in der gegenwärtigen Welt des Sports eine untergeordnete Rolle. Viele Sportgeräte wie das Schlagholz, das Wurfholz oder das Tamburin, welches vorwiegend für Singspiele eingesetzt wurde, existieren in deutschen Sporthallen schon längere Zeit nicht mehr. Der Stellenwert der „kleinen Spiele“ hat sich im Laufe der Zeit geändert. Füllten sie vor Jahren noch ganze Schulstunden, werden sie heute meist nur noch zur Vorbereitung auf die „Großen Sportspielen“ eingesetzt. Die große Anzahl an Einsatzmöglichkeiten und der lernmethodische Ansatz der „Kleinen Spiele“ werden im Verlauf der Arbeit vorgestellt. Zahlreiche Autoren bemühen sich die historischen Spielformen wieder in den heutigen Schul- und Vereinssport aufzunehmen, in dem sie in Büchern und Berichten die „Kleinen Turnspiele“ wieder aufleben zu lassen.

Spiele in der lerntherapeutischen Arbeit. Bedeutung des Spiels für das Lernen GRIN Verlag

The essays in this volume discuss critical developments in the philosophy, pedagogy, psychology, politics, and poetics of play around 1800. They illustrate that, in this time period, the parameters are set that continue to guide our debates about what are good rather than bad games or practices of

play.

Spiel und Glücksspiel in der Theorie und Praxis des heutigen deutschen Rechts Walter de Gruyter GmbH & Co KG

Examensarbeit aus dem Jahr 2001 im Fachbereich Pädagogik - Schulpädagogik, Note: 2,7, Freie Universität Berlin (Erziehungswissenschaft und Psychologie / Grundschulpädagogik), Veranstaltung: Examen, Sprache: Deutsch, Abstract: In den letzten Jahren vermehren sich die Forderungen nach neuen Lernformen im Unterricht der Grundschule. Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, den Unterricht für die Schüler und den Lehrer interessanter und wirksamer zu gestalten als es der Frontalunterricht vermag. Wochenplanunterricht, handlungsorientierter und auch fächerübergreifender Unterricht sind nur einige Stichworte. Auch die Musisch-Ästhetische Erziehung bemüht sich um ein Unterrichtsprinzip, bei welchem die Schüler spielerisch und experimentell tätig werden können und der Einsatz des Körpers sowie aller Sinne Beachtung findet. In dieser Arbeit wird das Darstellende Spiel - ein wesentlicher Bereich der Musisch-Ästhetischen Erziehung - als eine innovative und produktive Lernform für den Unterricht der Grundschule vorgestellt. Ziel wird es sein, die pädagogischen Funktionen dieses Unterrichtsmittels darzulegen und auf den Stellenwert des Darstellenden Spiels für den Unterricht der Grundschule aufmerksam zu machen.

Der Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart Cornell University Press

Examensarbeit aus dem Jahr 2011 im Fachbereich Sport - Sportpädagogik, Didaktik, Note: 1,0, , Sprache: Deutsch, Abstract: In den aktuellen Diskussionsbeiträgen zur Thematik „Schule und deren Aufgabe(n)“ gibt es wenige Erwartungen, die so sehr im Konsens und Vehemenz vorgetragen werden, wie die, dass Schule zur Bildung von Werten und normativen Verhaltensweisen beizutragen habe. Lässt man die Debatten bezüglich dieses Themas Revue passieren, so lässt sich eine Abkehr einer kognitiven Orientierung der Schularbeit hin zu einer forcierten Forderung nach Werterziehung, resp. Sozialerziehung konstatieren. Werterziehung wird evident im Konsens für eine Zeit gefordert, in der als Diagnose des Sozialverhaltens Erziehungsdefizite, gar ein Erziehungsnotstand erklärt wird. Der Bildung wird hier bei die Aufgabe zuteil, die Schule als eine Lebenswelt begreiflich zu machen, in der sich unausweichlich ein Bewusstsein von Werten und Normen, alltäglichen Verhaltensstandards und den Regeln der öffentlichen Kommunikation herausbildet, resümierend postuliert, einen Fundus an normativen Überzeugungen und moralischen Standards zu vermitteln, der für alle eine unumstößliche Validität besitzen soll. Dies geschieht in einer erwünschten Weise, wenn die Schule als Welt gestaltet ist, die Normen und ihre Geltung erfahrbar, prüfbar und akzeptierbar macht. Konkretisiert und kultiviert werden diese Prozesse der Bildung eines moralischen Bewusstseins nicht allein im Schulleben und durch die Verfassung der Schule, sondern auch und vor allem in der kommunikativen Alltagssituation, in der Begegnung von Lehrern und Schülern sowie in der Auseinandersetzung der Schüler untereinander. Die daraus sich ergebenden Formen der moralisch relevanten Gestaltung des schulischen Lebens finden sich inzwischen in den Vorgaben der Schulgesetzgebung des Landes Berlin (§ 3 des Berliner Schulgesetzes). "... Wie aus den Ausführungen ableitbar, ist das Postulat nach einer werteorientierten Sozialerziehung bzw. einer Förderung des sozialen Handelns eminenten Bestandteil der Berliner Schulgesetzgebung und somit ein verbindlicher Realisierungsauftrag für die Berliner Schulen. Die explizite Förderung sozialen Handelns und Verhaltens und daraus resultierend die Konzeption und Realisierung meiner Unterrichtsreihe zu diesem Schwerpunkt lässt sich aus den vorgegebenen Formulierungen des Schulgesetzes herleiten und erfährt weitere Berechtigung in den Ausführungen des Berliner Rahmen-lehrplans Sport für die Sekundarstufe I, dessen Bezug in Punkt 4.2 hergestellt wird. *Dynamische Contentanpassung bei Massive Multiplayer Online Games* BoD - Books on Demand Fachbuch aus dem Jahr 2006 im Fachbereich Pädagogik - Allgemein, Note: 1,3, , Sprache: Deutsch, Abstract: Diese Arbeit beschäftigt sich mit den Themen Lernspiele und Lerntherapie. Sie beginnt mit einem kurzen Abriss zur Theorie des Spiels und seiner Bedeutung für die kognitive Entwicklung. Es folgt eine Darstellung des Lernspiels sowie eine Argumentation für den Einsatz dieser Methode in der lerntherapeutischen Praxis. Auf die Ausführungen über die Anforderungen an das Lernspiel sowie an den Lerntherapeuten in der Spielsituation folgt ein Abriss zum Einsatz von Lernspielen zur Förderung kognitiver Lernziele. Abschließend werden einige für die Lerntherapie geeignete Lernspielformen erläutert und konkrete Praxisbeispiele gegeben. Die Auswahl der, in der Arbeit vorgestellten, Spiele orientiert sich an den Kindern, mit denen ich bisher vorwiegend gearbeitet habe. Diese besuchen größtenteils die ersten Klassen der Grundschule. Als ich meine ersten Erfahrungen mit meiner lerntherapeutischen Tätigkeit machte, fiel mir bei einigen Kindern sehr schnell auf, dass sie nach einem langen Schultag schwer zum Lernen zu motivieren waren. Daher stellt sich mir die Frage, wie es möglich ist, diesen Kindern den Zugang zu bestimmten Lerninhalten lustbetont und kindgerecht zu gestalten. Schnell wurde klar, dass Lernspiele dabei ein wichtiges und hilfreiches Mittel sind. Sobald ich anbot, etwas zu spielen, stellte sich selbst bei schwer motivierbaren Kindern Begeisterung ein.

Archiv für systematische Philosophie GRIN Verlag

Examensarbeit aus dem Jahr 2016 im Fachbereich Pädagogik - Medienpädagogik, Note: 1,3, Ernst-Moritz-Arndt-Universität Greifswald, Sprache: Deutsch, Abstract: Diese Arbeit wird sich dem Thema des (digitalen) Spiels widmen und es unter verschiedensten Gesichtspunkten beleuchten. Es soll die Frage beantwortet werden, ob und in welcher Art und Weise eine Verbindung von (digitalem) Spiel und Lernen sinnvoll ist, welche Gefahren sie birgt und welcher Nutzen aus ihr gezogen werden kann. Die Arbeit ist dabei als Einstieg mit möglichst vielseitiger Betrachtung der Thematik zu sehen. Es wird ein Überblick über die verschiedenen Facetten des Spiels und seiner Untersuchung vorgestellt, der zunächst ein klares und allgemein verständliches Bild der Aktivität des Spielens zeichnen soll und außerdem Möglichkeiten zur weiteren und spezifischeren Beschäftigung mit Teilen der vorgestellten Untersuchungen anbietet wird. Bei der Erarbeitung des Themas wird nur vereinzelt auf Primärquellen und in großen Teilen auf Sekundärliteratur zurückgegriffen, da das Ziel vor allem eine Darstellung der Forschungsstände und eine Übersicht über das jeweilige Thema ist. Inhaltlich ist die Arbeit in zwei Komplexe unterteilt, die sich vor allem durch die Art der Betrachtung des Spiels voneinander abgrenzen.

Lexikon des deutschen Strafrechts Rutgers University Press

Am Begriff des «ästhetischen Spiels» und dessen Entwicklung von der deutschen Klassik bis ins 20. Jahrhundert beleuchtet die Autorin den Wandel des dichterischen Selbstverständnisses.

Die historische Entwicklung des Spiels und seiner Anwendung in der Schulbildung Springer Nature Der Band enthält 15 Artikel zur Frage nach postmodernen Schreibweisen in der deutschsprachigen Literatur. Anders als viele eher theoretisierende Beiträge auf diesem Gebiet besteht die Mehrzahl der hier versammelten Aufsätze aus konkreten Textanalysen. Es gibt Beiträge zur bundesdeutschen Literatur aus den letzten vier Jahrzehnten, zur Literatur der DDR, der Schweiz und in Österreich, zu feministischer und interkultureller Literatur. Die Leitfrage ist fast allen Beiträgen lautet: Gibt es ein postmodernes Schreiben, das ein kritisches, politisches und ethisches Engagement nicht ausschließt und das an Vorstellungen von subjektiver Authentizität festhält?

Spiele und Übungen für Jugendfeuerwehren BRILL

Masterarbeit aus dem Jahr 2013 im Fachbereich Didaktik - Geschichte, Note: 1,0, Technische Universität Dresden (Institut für Geschichte), Sprache: Deutsch, Abstract: Durch den Widerspruch zwischen der einerseits vorhandenen Skepsis gegenüber dem Spiel und dem andererseits immer wieder beschworenen Potential der Methode wurde diese Arbeit inspiriert. Da in der Literatur bereits sehr stark auf die Parallele zwischen dem Lernen eines Kindes durch spielerische Aktivitäten und dem Lernen in der Schule abgestellt wird, um den Einsatz des Spiels im Unterricht zu verteidigen, soll hier einen Schritt weitergegangen werden: Unter welchen Voraussetzungen sind Spiele eine Bereicherung für den Geschichtsunterricht? Dazu wird zunächst der Stand der Forschung sowie bestehende Kontroversen des Themen-gebiets betrachtet. Die darauf folgende Betrachtung wird schließlich in drei Schwerpunktbereiche unterteilen. Der Erste setzt sich damit auseinander, was überhaupt unter einem Spiel zu verstehen ist. Diese Betrachtung ist von Bedeutung, da dieser Begriff in der Literatur keineswegs einheitlich verwendet wird. Versuche ein System zu entwickeln, um Spielgattungen entsprechend zu kategorisieren, haben sehr unterschiedliche und meist auch sehr komplexe Ergebnisse zu Tage gefördert. Vor allem der Unterschied zwischen Spielen und dem Feld der spielerischen Lernformen wird dabei oft soweit verwischt, dass eine klare Abgrenzung kaum noch möglich ist. Um ein notwendiges Verständnis des Begriffs zu generieren, sollen die von Bernhardt dargelegten Wesensmomente im Zentrum stehen und um geschichtsdidaktische Spezifika ergänzt werden. Im zweiten großen Komplex der Arbeit wird eine kognitionspsychologische Perspektive ein-genommen, um die Funktionsweise des Gedächtnisses und vor allem der Übermittlung von Informationen in das Langzeitgedächtnis zu betrachten. Damit soll die Frage geklärt werden, wie Spiele konstruiert sein müssen, um den Schülern die relevanten Informationen so zu präsentieren, dass sie möglichst leicht und nachhaltig im Gedächtnis abgespeichert werden, bzw. zu klären, ob Spiele überhaupt in der Lage sind, diese psychologischen Bedingungen des Lernens zu erfüllen und an sie angepasst werden können. Der dritte Bereich steht unter der Fragestellung, welche Ziele sich mit einem Spiel im Geschichtsunterricht erreichen lassen. Dafür werden anhand eines auf Sauer und Schneider aufbauenden Kompetenzmodells für den Geschichtsunterricht Analysen vorgenommen, die darüber Auskunft geben, welche Kompetenz durch welche Spielform erlernt werden kann, was im Anhang in übersichtlichen Tabellen auf einen Blick nachgeschlagen werden kann.

Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag Der Wissenschaften

Wörterbuch der philosophischen begriffe GRIN Verlag

Die Spiele der Tiere

Der Begriff des Spiels als ästhetisches Phänomen von Schiller bis Sartre

Pädagogische und lernmethodische Rolle der 'Kleinen Spiele'