

Literatur- und Spieleverzeichnis zum Beitrag

Spiele(n) in der Psychotherapie

Literatur

Becker, W. & Metz, M. (2022). *Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification. Didaktik, Anwendungen und Erfahrungen in der beruflichen Bildung*. Göttingen: Springer.

Brezinka, V. (2007). Das Zauberschloss – zur Medienrezeption eines verhaltenstherapeutischen Computerspiels. In Brezinka, V., Götz, U. & Suter, B. (Hrsg.). *Serious Game Design für die Psychotherapie*. Zürich: edition cybefiction.

Brezinka, V., Götz, U. & Suter, B., Hg. (2007). *Serious Game Design für die Psychotherapie*. Zürich: edition cybefiction.

Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T. & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & education*, 59(2), 661–686.

Eichenberg, C. (2018a). Serious Games in der Psychotherapie: Computerspiele mit Potenzial. *Dt. Ärzteblatt PP*; 17, 130.

Eichenberg, C. (2018b). Serious Games in der Psychotherapie. Wirksamkeit und Inanspruchnahmebereitschaft unter Psychotherapeuten und Patienten. *Ärztliche Psychotherapie*; 4; 240–246.

Hill, M. D. (2016). Using popular games therapeutically. *Psychotherapy Bulletin*, 51(2), 22–28.

Huizinga (1938/1994). *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Suter, B. (2007). Die Kultur des Spielens. In Brezinka, V., Götz, U. & Suter, B. (Hrsg.). *Serious Game Design für die Psychotherapie*. Zürich: edition cybefiction.

Vorgestellten Spiele

Gesellschaftsspiele

Catan – das Spiel (2020 umbenannt, vorher: Die Siedler von Catan)
www.catan.de/catan-das-spiel

Catan – das Duell (2020 umbenannt, vorher: Die Siedler von Catan)
www.catan.de/das-duell

Jenga
www.bit.ly/3J2ZsGo

UNO
www.letsplayuno.com

Lern-/Therapiespiele

Brezinka. Ricky and the Spider.
www.rickyandthespider.uzh.ch/de.html

Gräser & Hovermann (2021). *Gefühle-Memo*. Weinheim: Beltz.

Gräser & Hovermann (2022). *Talk, Act & Connect*. Weinheim: Beltz.

Scholz (2020). *Selbstfürsorge-Schatzkiste*. Weinheim: Beltz.

Vogt & Vogt-Sitzler. *GefühlsMix Spiel*. Bremen: Manfred Vogt Spieleverlag.

Vogt-Sitzler & Vogt. *Land-der-Gefühle-Spiel*. Bremen: Manfred Vogt Spieleverlag.

Witt-Loers (2022). *Memo Tod Sterben und Trauer*. Weinheim: Beltz.

Zantkeren. *Playing CBT – Das KVT Spiel*.
www.playingcbt.com

Computerspiele

Quake III. 1999. IdSoftware.
www.bit.ly/3kJkVLO

Super Princess Peach. Nintendo.
www.bit.ly/3SDjKcl

Dr. Johanna Thünker, Bottrop