

Inhalt

Einleitung	7
Architektenspiele	13
Architekt auf dem Mond	13
<i>Vorlage: Symbole</i>	15
<i>Vorlage: Mond</i>	16
<i>Vorlage: Urkunde Architekt</i>	17
Der lustige Architekt	18
<i>Vorlage: Ideen des Bürgermeisters</i>	20
Die sonnenlose Stadt	21
<i>Vorlage: Nachtfotos</i>	23
Detektiv- und Rätselspiele	25
Die verschwundene Katze	25
<i>Vorlage: Katzenbilder</i>	27
Die Schurken mit den Gurken	29
<i>Vorlage: Gurken</i>	31
Das gefälschte Gemälde	32
<i>Vorlage: Gemälde</i>	34
Geschwistertiere	36
Titanic – Suche nach Schätzen	38
Postspiele	40
Post auf dem Nil	40
<i>Vorlage: Pharao</i>	43
Von Station zu Station im Perserreich	44
Die Taubenpost in der Antike	46
Die reisende Flaschenpost	48
Der Postbote	50
Mit dem Fahrrad durch Dresden	51
<i>Vorlage: Deutschland</i>	53
<i>Vorlage: Dresden Karte</i>	54
Expertenspiele	55
Der tanzende Straßenfeger	55
<i>Vorlage: Tanzschritte</i>	57
Tierspurenexperte	58
<i>Vorlage: Tierspurenübersicht</i>	60
<i>Vorlage: Tierspurenkarte</i>	61

<i>Vorlage: Tierspurenkarte</i>	62
<i>Vorlage: Urkunde Tierspurenexperte</i>	63
Die Europameisterschaft der Tiere	64
<i>Vorlage: Urkunde</i>	66
Reisespiele	67
Auf Weltreise	67
<i>Vorlage: Sehenswürdigkeiten</i>	70
Die Zauberformenkamera	75
<i>Vorlage: Formenbilder</i>	77
Abenteuerliche Sumpfwanderung in Florida	81
Zauber- und Sportspiele	83
Der sportliche Rummel	83
Der verzauberte Berg	86
Zaubersprünge über den Ozean	88
Zirkus Topedo	90
<i>Vorlage: Kunststücke vom Clown</i>	92
Inselspiele	93
Das Inseleferd	93
Die Inseleiere	96
<i>Vorlage: Tierzeichen</i>	98
Die Schatzinsel	100
<i>Vorlage: Schatzkarte</i>	102
Steinzeitspiele	103
1. Spielidee: Wandzeichnungen erforschen	103
2. Spielidee: Tierspuren verfolgen und Tiere jagen	104
<i>Vorlage: Zeichen</i>	106
<i>Vorlage: mögliche Bedeutungen</i>	110
<i>Vorlage: Tierspuren</i>	112
Grafomotorische Geschichten	113
Acht Grafomotorische Geschichten	113
<i>Vorlagen</i>	115
Erfahrungen mit Kindern aus der ergotherapeutischen Praxis	123
Fördermöglichkeiten Übersicht	125
Literatur	128