

Inhalt

Einige Hinweise vorab	9
Danksagung	13
Kapitel 1: Kreativität und Krimskrams	15
1.1 „Houston, wir haben ein Problem“ – Was Kreativität mit Problemen zu tun hat	15
1.2 Was ist Kreativität?	16
1.3 Wie kann ich die Kreativität meiner Patienten fördern?	16
1.4 Selbst kreativ mit Krimskrams werden	18
Kapitel 2: Aus dem Büro	23
2.1 Papier	23
2.2 Stifte	33
2.3 Büroklammern	39
2.4 Locher	44
2.5 Korrekturroller	46
2.6 Bücher	48
2.7 Fenster	53
Kapitel 3: Aus der Küche	57
3.1 Pappbecher	57
3.2 Pappteller	63
3.3 Kaffeefilter	67
3.4 Gummibänder	71
3.5 Sieb	75
Kapitel 4: Aus dem Kinderzimmer	79
4.1 Spielzeugautos	79

4.2	Kinderbriefkasten	83
4.3	Hula-Hoop-Reifen	86
4.4	Wendeplüschtier	91
4.5	Verkleidungskiste	94
4.6	Trommeln	97
Kapitel 5: Allerlei Krimskrams		103
5.1	Streichhölzer und Schachteln	103
5.2	Folien	110
5.3	Glöckchen	116
5.4	Watte	119
5.5	Pflaster	124
5.6	Leere Batterien	128
5.7	Joghurtbecher, Verpackungsboxen und Schraubgläser	135
5.8	Farbpaletten	141
5.9	Nähset	145
5.10	Wäscheklammern	149
Kapitel 6: Besondere Gegenstände und Gadgets		153
6.1	Matrjoschkas	153
6.2	(Intelligente) Knete	156
6.3	Fingerfalle	161
6.4	Deko-Geschenke	164
6.5	Lose und Lottoscheine	172
6.6	Halbedelsteine	178
6.7	Gehirnmodell	181
6.8	Farbkellen	186
Kapitel 7: Technik- und Physikgadgets		193
7.1	Buzzer	193
7.2	Induktionsspielzeug	196
7.3	Schlag den Maulwurf	198

7.4	Walkie-Talkies	200
7.5	Contra-Sanduhr	203
7.6	Magiemessgerät	205
7.7	Magnetisches Pendel	208
7.8	Schneekugel	211
7.9	Flaschentaucher	2114
7.10	Wasserwaage	217
Kapitel 8: Naturmaterialien		221
8.1	Wolle	221
8.2	Steine	223
8.3	Pflanzen	225
8.4	Äpfel	229
Kapitel 9: Gesellschaftsspiele		231
9.1	Spielfiguren	231
9.2	Von Skat bis Quartett: Spielkarten	238
9.3	Uno	243
9.4	Schach	246
9.5	Halligalli®	252
9.6	Tier-Memo-Spiele	254
9.7	Holzwickelturm	257
9.8	Domino	264
9.9	Bamboleo	267
9.10	Puzzles	269
9.11	Dixit	273
Bonuskapitel: „Das Meer der Gefühle“ – Eine kreative therapeutische Reise		277
Literatur		283
Stichwortverzeichnis		285