

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	S. 4–10
Arbeits-Pass	S. 11
Bastelvorlage Elmar	S. 12

Werkstatt-Angebote Auftragskarte Arbeitsblatt

1. Elmar ist ganz anders (<i>Elmar-Schablone</i>)	S. 13a	S. 32
2. Elmars Geschichte (<i>Bilder-Geschichte</i>)	S. 13b	S. 33/34
3. Elmars Haut leuchtet in allen Farben (<i>Vergleichen</i>)	S. 14a	S. 35
4. Elmar lebt in einer Elefantenherde (<i>Bilder-Rätsel</i>)	S. 14b	S. 36
5. Elmar hat ein gutes Gedächtnis (<i>Memory</i>)	S. 15a	S. 37
6. Man erkennt Elmar immer wieder (<i>Such-Spiel</i>)	S. 15b	S. 38
7. Elmar ist ein kariierter Elefant (<i>Karo-Bild</i>)	S. 16a	S. 39
8. Elmar spielt gerne Verstecken (<i>Such-Bild</i>)	S. 16b	S. 40
9. Auf sein Muster ist Elmar ganz stolz (<i>Flecht-Bild</i>)	S. 17a	S. 41
10. Seine Freunde spielen gerne mit Elmar (<i>Finger-Puppen</i>)	S. 17b	S. 42
11. Elmar ist ein ganz großer Erfinder (<i>Fantasie-Bilder</i>)	S. 18a	- ohne -
12. Elmar gerät immer wieder in Abenteuer (<i>Geschichten-Anfänge</i>)	S. 18b	S. 43
13. Elmar ist ein schlauer Kerl (<i>Sachaufgaben</i>)	S. 19a	S. 44
14. Durch seine Farben fällt Elmar immer auf (<i>Zahlen-Bild</i>)	S. 19b	S. 45
15. Manchmal braucht Elmar Zeit zur Besinnung (<i>Mandala</i>)	S. 20a	S. 46
16. Im Urwald hinterlässt Elmar Spuren (<i>Labyrinth</i>)	S. 20b	S. 47
17. Alle Freunde begrüßen Elmar (<i>Faltheft</i>)	S. 21a	S. 48/49
18. Hin und wieder könnte sich Elmar aufteilen (<i>Puzzle</i>)	S. 21b	S. 50
19. Oft spielt Elmar mit den anderen Elefanten (<i>Brett-Spiel</i>)	S. 22a	S. 51/52/53
20. Ab und zu spielt Elmar Theater (<i>Maske</i>)	S. 22b	S. 54
21. Auch klein ist Elmar ganz groß (<i>Zeichnen</i>)	S. 23a	S. 55
22. Eins rechts, eins links (<i>Rechts-Links-Unterscheidung</i>)	S. 23b	S. 56
23. Elmar ist einmalig (<i>Text-Arbeit</i>)	S. 24a	S. 57
24. Manchmal verändern sich Elmars Farben (<i>Malen</i>)	S. 24b/25a/25b	S. 32
25. Im Urwald fühlt Elmar sich wohl (<i>Fehler-Bild</i>)	S. 26a	S. 58
26. Elmar macht jeden Spaß mit (<i>Unsinn-Sätze</i>)	S. 26b	S. 59
27. Mit seinen Freunden feiert er den Elmar-Tag (<i>Mal-Bild</i>)	S. 27a	S. 60
28. Am Elmar-Tag verkleidet sich Elmar (<i>Stab-Puppe</i>)	S. 27b	S. 61
29. Elmars Herde marschiert gerne mit (<i>Muster nachlegen</i>)	S. 28a	S. 62
30. Meistens steckt Elmar voller Ideen (<i>Geschichten erfinden</i>)	S. 28b	- ohne -
31. Elmar ist der Beste (<i>Leporello</i>)	S. 29a	S. 63
32. Elefantengetrappel (<i>Rhythmen üben</i>)	S. 29b/30a	S. 64
33. Im Urwald ist Musik (<i>Musizieren</i>)	S. 30b	- ohne -
34. Elmars Colours (<i>englischer Farbwürfel</i>)	S. 31a	S. 65
35. Coloured Elephants (<i>englisches Suchsel</i>)	S. 31b	S. 66

Literaturverzeichnis	S. 67
----------------------------	-------