

Inhalt

Danksagung	9
Vorwort Michael Borg-Laufs	11
Einige Hinweise vorab	13
Kapitel 1: Alltägliche Gegenstände	17
1.1 Aus dem Büro	17
1.1.1 Stempel	17
1.1.2 Klebezettel	21
1.1.3 Laminiergerät	25
1.1.4 Schubladenkästen	27
1.1.5 Briefumschläge	29
1.1.6 Pappe	33
1.1.7 Lupen	37
1.2 Aus der Küche	41
1.2.1 Waage	41
1.2.2 Fliegende Teebeutel	44
1.2.3 Korken	46
1.2.4 Leere Gewürzstreuer, -gläser und Bonbon-Dosen	48
1.3 Aus dem Bad	51
1.3.1 Cremes	51
1.3.2 Kosmetikspiegel	52
1.3.3 Schwämme	54
1.3.4 Ohrstöpsel	58
1.3.5 Zahnfärbatabletten	60
1.4 Ausrangiertes und Kaputtes	62
1.4.1 Koffer, Taschen, Rucksäcke	62

1.4.2	Notizbücher und Taschenkalender	66
1.4.3	Alte Zeitschriften und Zeitungen	69
1.4.4	Dosen, Schachteln und Kartons	72
1.4.5	Fernbedienung	74
1.4.6	Alte Smartphones, Handys und (Spiel-)telefone	76
1.5	Allerlei Kirmskrams	79
1.5.1	Bänder, Seile und Fäden	79
1.5.2	Luftballons	84
1.5.3	Steine, Murmeln, Bohnen und Co.	89
1.5.4	Maßband	92
1.5.5	Münzen	93
1.5.6	Tücher, Servietten, Stoffreste	96
1.5.7	Kassetten, CD-Player, Musik	98
1.5.8	Handschuhe	103
1.5.9	Postkarten	109
Kapitel 2:	Besondere Gegenstände und Gadgets	115
2.1	Günstig und überall zu haben	115
2.1.1	Sticker	115
2.1.2	Esspapier und Lebensmittelfarbe	118
2.1.3	Fingertattoos, „Fingerspione“ und lustige Schweißbänder	120
2.1.4	Farbige Tischmüllreimer	124
2.1.5	Dehbare Gummifiguren und Klatschhände	128
2.1.6	Eine Krone für alle Fälle	131
2.2	Zauberhaftes	133
2.2.1	Zauberstäbe	133
2.2.2	Magische Kerzen	135
2.2.3	Magische Stifte	137
2.2.4	UV-Stift und -Taschenlampe	140
2.2.5	Wundersand	143
2.2.6	Kratzbilder	145

2.3	Aus dem Kinderzimmer	149
2.3.1	Kreisel	149
2.3.2	Stehaufmännchen	152
2.3.3	Kaleidoskop	154
2.3.4	Kaufmannsladen	155
2.3.5	Schwerter, Schutzhilfen und Schaumstoffschläger	159
2.3.6	Kinderwaschmaschine	161
2.3.7	Spielzeugtoilette, Luftballon und Pupskissen	164
2.5	Stofftiere und Puppen im therapeutischen Dienst	169
2.5.1	Symptom- und Helfertiere	169
2.5.2	Sorgenfresserchen	172
2.5.3	Voodoo-Puppen	177
2.5.4	Anatomische Modelle für Kinder	179
2.5.5	Gliederpuppen	186
2.6	Besondere Gadgets	190
2.6.1	Brillen mit besonderen Gläsern und Rahmen	190
2.6.2	„Fliehende“ Wecker und andere Weckhilfen für Schlafmützen	193
2.6.3	Insektenfänger und Lauschboxen	194
2.6.4	Minisafes, Boxen mit Zeitschaltuhr oder Zahlenschloss	196
2.6.5	Zeitziger	201
2.6.6	Beschreibbare Würfel	203
2.6.7	Fußmessgeräte	205
Kapitel 3: Nützliche Kisten und Boxen		207
3.1	Die Belohnungskiste und womit man sie füllen kann	207
3.2	Beruhigung und Sinnesstimulation: Eine Kiste zum Ausprobieren zusammenstellen	209
3.3	Monsterausätze, Stoffmonster und die „Monster des Alltags“	226
3.4	Instrumentenkiste	231

Kapitel 4: Brett- und Kartenspiele	235
4.1 Schwarzer Peter	235
4.2 Geschichtenwürfel	236
4.3 Hanabi	240
4.4 Wilde Kerle Fluchduell	244
Einkaufsliste für Flohmärkte und Gebrauchtwarenläden	245
Literatur	247
Stichwortverzeichnis	249