

Inhalt

Vorgeschichte	5
Der Stein im Teich	10
Das Wort »Tschüs«	18
Das phantastische Binom	22
»Licht« und »Schuhe«	28
Was wäre, wenn	32
Lenins Großvater	36
Das willkürliche Präfix	39
Der schöpferische Irrtum	42
Alte Spiele	43
Wie Limericks gemacht werden	47
Konstruktion eines Rätsels	51
Volksmärchen als Rohmaterial	54
Verdrehungen im Märchen	57
Rotkäppchen im Hubschrauber	59
Umkehrung von Märchen	62
Was passiert danach	63
Märchensalat	66
Märchen im Pausverfahren	68
Die Propp'schen Karten	74
Franco Passatores »Tischlein-deck-dich-mit-Karten«	84
Verschlüsselte Märchen	87
Das Glasmännlein	90
Pianoforte-Bill	92
Essen und »essen spielen«	95
Geschichten bei Tisch	98
Rundreise in meiner Wohnung	103
Das Spielzeug als handelnde Person	109
Marionetten und Handpuppen	114
Das Kind als Held	121

»Tabu«-Geschichten	124
Pierino und die Knetmasse	130
Geschichten zum Lachen	137
Die Mathematik der Geschichten	144
Das Kind, das Märchen hört	150
Das comiclesende Kind	155
Die Ziege des Herrn Séguin	159
Geschichten zum Spielen	165
Wenn der Großvater zum Kater wird	170
Spiele im Pinienwald	173
Imagination, Kreativität, Schule	182
Notizblätter	196
Nachbemerkung	223
Literaturverzeichnis	233