

Feinmotorik-Übung: Wirr-Warr

Ein etwas größerer Schaumstoffball wird mit Seilen umwickelt und verknotet, sodass ein in sich verschlungenes Knäuel aus Seilen entsteht.

Das Kind versucht nun den Schaumstoffball zu 'befreien', indem es die Seile, die den Ball umschließen, entfernt (**feinmotorische** Herausforderung).

Wenn das Kind den Ball ausgepackt hat und alle Seile entknotet sind, dann wirft das Kind den Ball in ein Ziel (z.B. eine Kiste oder einen Reifen).

Feinmotorik-Übung: Wäscheklammern

Eine **feinmotorische Psychomotorik Übung** ist das Bauen eines Gebildes aus Wäscheklammern. Jedes Kind erhält eine bestimmte Anzahl an Wäscheklammern.

Ein Kind baut zwei Wäscheklammern aneinander und reicht diese dann an das nächste Kind weiter. Die Kinder fügen jeweils eine Wäscheklammer hinzu, sodass ein großes Gebilde aus Wäscheklammern entsteht. Das Spiel geht solange, bis alle Klammern aufgebraucht wurden oder das Gebilde in sich zusammenfällt.

Auge-Hand-Koordination, Bilateralintegration

Aufgabenbeschreibung:

Ein ca. 2 Meter breites Stück Papier wird an die Wand geklebt. Die Kinder stehen mittig vor dem Papier, halten in jeder Hand einen Stift und malen gleichzeitig gegenläufige Kreise auf das Papier. Die Kreisbewegungen kommen dabei aus den Armen.

Material:

Zwei Bundstifte, Papier 2m x 50 cm, Kreppband

Fühl-Training

Mit der einen Hand wird ein Luftballon abgetastet, danach sucht die andere Hand den dazu gehörenden Ballon.

Material:

paarweise mit verschiedenen Materialien (Sand, Mehl, Bohnen, Grieß...) gefüllte Luftballons

Die Balancierstrecke

Im Raum wird eine etwa 4m lange Zickzack-Strecke mit Krepp-Band geklebt. Die Strecke kann in verschiedenen Varianten abgelaufen werden:

- * Tipp-Topp-Schritte
- * mit einem Sandsäckchen auf dem Kopf
- * mit ausgebreiteten Armen, in jeder Hand ein Sandsäckchen
- * Laufdollis
- * mit geschlossenen Augen, unter Führung

Material: Kreppband, Sandsäckchen, Laufdollis

Die Slalomstrecke

Im Raum wird eine aus etwa 10 Markierungskegeln bestehende Slalomstrecke aufgebaut. Die Strecke kann in verschiedenen Varianten abgelaufen werden:

- * Tipp-Topp-Schritte
- * mit einem Sandsäckchen auf dem Kopf
- * mit ausgebreiteten Armen, in jeder Hand ein Sandsäckchen
- * Laufdollis
- * mit geschlossenen Augen, unter Führung

Material: Markierungskegel o.ä., Sandsäckchen, Laufdollis

Aufstehen nach Geräusch

Die Kinder liegen entspannt mit geschlossenen Augen auf dem Rücken. Mit dem Orffschen Instrument werden nacheinander Töne angeschlagen:

1. Ton = Augen öffnen
2. Ton = Kopf heben
3. Ton = Hinsetzen
4. Ton = Hinknien
5. Ton = Hinhocken
6. Ton = Hinstellen

Dann wird das Instrument mehrfach angeschlagen = Hampelmann

Material: Orffsches Instrument

Verzaubern (1)

Die Kinder bewegen sich nach der Musik frei im Raum, beim Musikstopp wird die Aufgabe genannt:

- (a) in der Bewegung erstarren
- (b) mit einem Körperteil den Boden berühren
- (c) einen "Muskelmann" machen
- (d) ein bestimmtes Körperteil berühren

Material: Kasette mit rhythmischer Musik

Fühlsäckchen

Die Form im Säckchen wird ertastet, danach im Körbchen herausgesucht und benannt.

Material:

In Säckchen eingenähte Formen (große, kleine Dreiecke, Kreise, Quadrate...) Körbchen mit denselben Formen

Was ist im Tastsack?

- (a) Gegenstände müssen nach Aufforderung herausgeholt werden
- (b) Gegenstände müssen benannt werden

Material: Tastsack mit diversen Realgegenständen

Berührungen zeigen, benennen, weitergeben

- (1) Ein Kind wird mit geschlossenen Augen am Körper ein- bis dreimal (verschiedene Stellen) berührt und zeigt dann die berührten Stellen in der richtigen Reihenfolge.
- (2) Ein Kind wird mit geschlossenen Augen am Körper ein- bis dreimal (verschiedene Stellen) berührt und nennt dann die berührten Stellen in der richtigen Reihenfolge.
- (3) Ein Kind wird am Körper ein- bis dreimal (verschiedene Stellen) berührt und gibt dann die Berührungen in der richtigen Reihenfolge an das nächste Kind weiter.

Material: ohne

Verzaubern (2)

Die Kinder sitzen mit umgehängter Symbolkarte im Kreis. Der Spielleiter "verzaubert" die Kinder, indem er z.B. sagt:

„Der Marienkäfer steht auf einem Bein.“

Material: Symbolkarten

Lied: Kopf und Schulter...

Die Körperteile werden beim Singen berührt. Die Geschwindigkeit beim Singen wird verändert. Einzelne Körperteile werden durch "mh-mh" ersetzt.

Material:

Text: Kopf und Schulter, Knie und Zeh, Knie und Zeh, Augen, Ohren, Nase, Mund, Augen, Ohren, Nase, Mund

Heiße Klopse

Die Kinder sitzen im großen Stuhlkreis mit einer Holzwurstzange. Der Reihe nach werden die Bälle mit der Zange von Kind zu Kind weitergegeben und zum Schluss in die leere Schüssel gelegt. Runtergefallene "Klopse" kommen in den "Müll".

Material:

Schüssel mit Tischtennisbällen (= heiße Klopse), leere Schüssel, Holzwurstzangen nach Anzahl der Kinder

Zuckerzangen-Greifen

Die leere Schüssel steht rechts auf dem Tablett, eine mit Material gefüllte Schüssel steht links. Mit der Zuckerzange werden die Gegenstände von links nach rechts transportiert.

Material:

Tablett, 4 Schüsseln, davon sind 3 mit verschiedenen Materialien (Steine, Zellstoffkugeln, Murmeln) gefüllt, Zuckerzange

Wattebällchen-Greifen

Die leere Schüssel steht rechts, die gefüllte Schüssel steht links. Mit der Zuckerzange werden die Wattebällchen von links nach rechts transportiert.

Material:

2 große Schüsseln, davon ist eine mit Wattebällchen gefüllt, Zuckerzange

Kreisel

Die Kreisel werden auf dem Tablett in Bewegung versetzt und mit den Augen verfolgt.

Material: Schale mit diversen Kreiseln, Tablett

Wassergießen

Ein Gefäß wird mit gefärbtem Wasser gefüllt. Dann wird das Wasser nach Wahl ohne/ mit Trichter in die anderen Gefäße gefüllt.

Material: Tablett, Glasgefäße mit verschieden großen Öffnungen

Den Körper wecken

Erzählen und dazu handeln:

Es waren einmal zwei Hände, die waren müde und schlaff. „Naja“, sagt die eine Hand, „ich raffe mich mal auf“ Sie dehnt und streckt sich. „Du könntest mich ruhig wach klopfen“, sagt die andere Hand. Nun klopft die eine die andere Hand wach. Danach klopfen beide nacheinander die anderen Körperteile wach. Dann ruft der Rücken: „Und was ist mit mir? Ich will auch eine schöne Klopfmassage!“ Alle klopfen gleichzeitig auf den Rücken des anderen

Material: ohne

Die Pinzette mit der Erbse

Erbsen werden mit einer Pinzette auf die Saugnäpfchen eines Seifenuntersetzers gesetzt.

Material:

Seifenuntersetzer mit Saugnäpfen, Schüsselchen mit abgezählten Erbsen, Pinzette - alles auf kleinem Tablett

Fühlkörbchen

Partner berühren sich abwechselnd gegenseitig mit einem Gegenstand und der andere errät mit geschlossenen Augen mit welchem Gegenstand er berührt wurde.

Material:

Ein Körbchen mit verschiedenen Gegenständen zum Fühlen, z.B. unterschiedliche Pinsel, Federn, Malerrollen mit unterschiedlichen Rollen, weicher Schwamm, Abwasch-Schwamm, Wattebausch ...

Schnecken ausgießen

Leere Weinberg-Schnecken-Häuser liegen in einer Wasser-Schale. Sie werden mit Gebäckzange gegriffen und ausgeschüttet (Handgelenkdrehung erforderlich!). Dann wird Schneckenhaus für Schneckenhaus mit möglichst wenig Wassertröpfchen auf Tablett abgelegt.

Material:

Weinberg-Schnecken-Häuser, Wasserschale, Gebäckzange, Tablett

Schraubenschale

Vielfältige Muttern werden an Schrauben an- und abgeschraubt.

Material: Schale mit Schrauben und Muttern

Gläserkorbchen

Verschieden große Deckel werden auf Gläser an- und abgeschraubt.

Material: Korbchen mit Gläsern und Deckeln

Wäsche aufhängen

Im Stuhlkreis hält jedes Kind eine Wäscheklammer in der Hand. Spielkärtchen, bemalt mit Wäschestücken (Hose, Kleid, Rock ...) liegen in einer Schale („Waschmaschine“) und werden von Klammer zu Klammer weitergegeben. Das letzte Kind legt die Karten in eine andere Schale („Schrank“). Karten, die beim Rumgeben runterfallen, kommen wieder in die „Waschmaschine“.

Material: Wäscheklammern, Spielkarten, zwei Schalen

Sand sieben

Sand, mit Glitzermaterial gemischt, wird durch ein Sieb geschüttelt, so dass zum Schluss das Glitzermaterial übrig bleibt.

Material: Sand mit Glitzer, Teesieb, zwei Gefäße

Wer piept denn da?

Vier Kinder sind im Raum verteilt, alle anderen haben den Kopf auf den Armen und die Augen zu. Eins der 4 macht ein Geräusch. Mit geschlossenen Augen zeigen die anderen in die Richtung des Geräusches.

Material: ohne

Glasmurmeln kullern

Die Kinder haben die Augen geschlossen. Eine große Glasmurmeln wird durch die Klasse gekullert. Wenn sie still liegt, zeigen die Kinder in die Richtung, wo die Murmel jetzt liegt.

Material: große Glasmurmeln



