DOWNLOAD

Bernd Wehren

Gezielte Übungen zur Graphomotorik

VORSCHAU

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

netzwerk lernen

zur Vollversion

Der Seiltänzer

1. Bleibst du auf dem Seil?
   Spure mit dem Bleistift die Linie nach. Hin und zurück!

Download VORSCHAU Ansicht

Das kannst du auch noch machen:

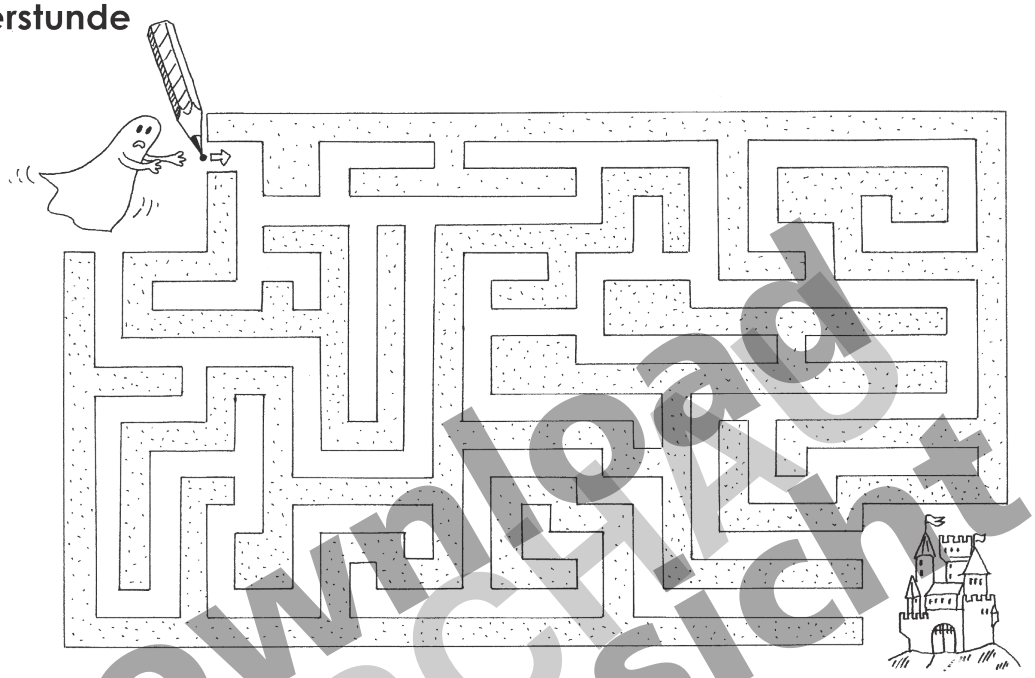
2. Versuche es einmal mit deinem Zeigefinger.
3. Radiere aus. Nimm den Bleistift in die andere Hand. Probiere es nun noch einmal.
4. Spure mit geschlossenen Augen nach. Bleibst du auf dem Seil?
5. Zeichne selbst längere und schwierigere Hochseile. Bleibst du auf diesen Seilen?

© Persen Verlag GmbH, Buxtehude
zur Vollversion

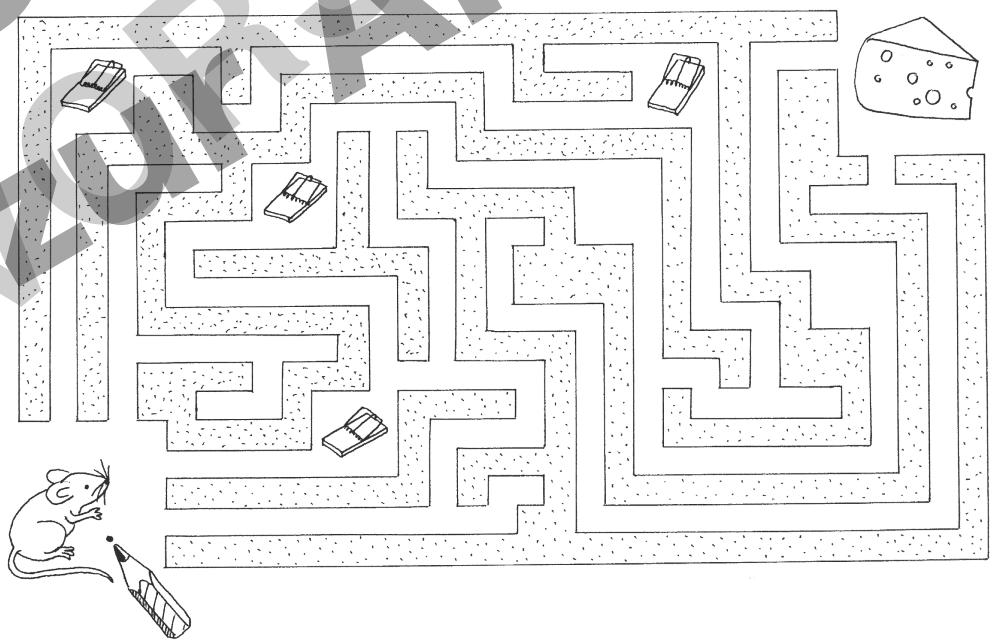
Das Labyrinth

1. Finde den richtigen Weg. Versuche es zuerst mit deinem Zeigefinger.
2. Zeichne nun eine Linie mit dem Bleistift.

Die Geisterstunde



Die Mausefallen



Das kannst du auch noch machen:

3. Radiere aus. Nimm den Bleistift in die andere Hand. Probiere es nun noch einmal.
4. Male eigene Labyrinthe. Findet ein anderes Kind den richtigen Weg?

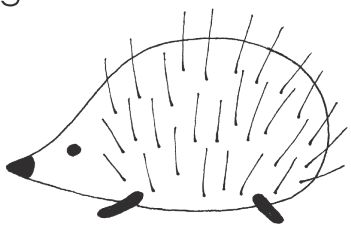
Download Vorschau
netzwerk lernen
zur Vollversion

© Persen Verlag GmbH, Buxtehude

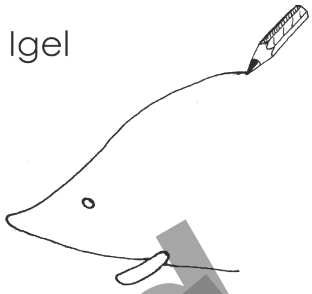
Der Fälscher

1. Spure die Linien der Tiere links mit dem Bleistift nach.
2. Fälsche nun: Zeichne sie ab.

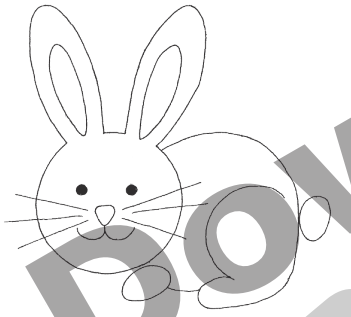
Der Igel



Der falsche Igel

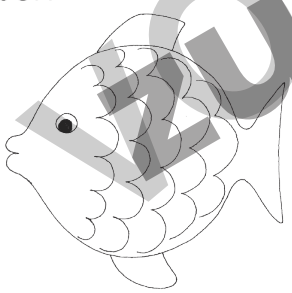


Der Hase



Der falsche Hase

Der Fisch



Der falsche Fisch

Download VORSCHAU Ansicht

3. Vergleiche beide Tiere. Musst du verbessern? Radiere und zeichne neu.

Das kannst du auch noch machen:

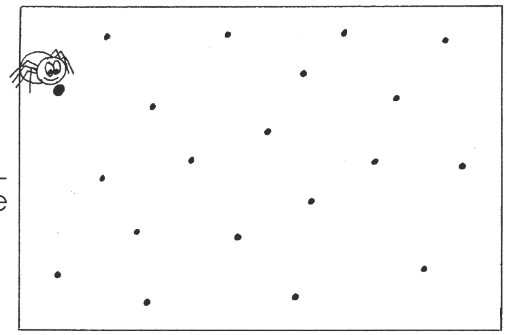
4. Male die Tiere farbig an.
5. Zeichne weitere Tiere mit Bleistift: Elefant, Löwe, Maus, Pferd . . . Fälsche sie.
6. Zeichne mit dem Zeigefinger Tiere auf den Rücken eines Kindes. Errät es die Tiere?
7. Male einen Zoo mit allen Tieren.
8. Lege Butterbrotpapier auf ein Tierbild in einem Buch. Zeichne den Umriss des Tieres ab.

netzwerk lernen
zur Vollversion

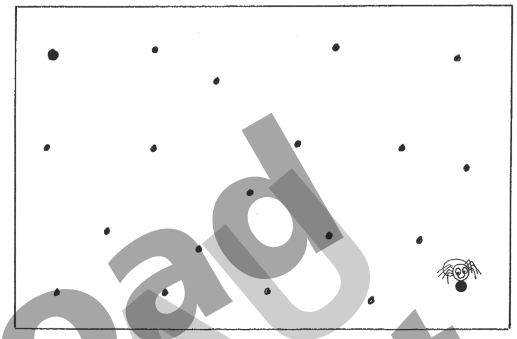
Bernd Wehren: Gezielte Übungen zur Graphomotorik
© Persen Verlag GmbH, Buxtehude

Das Spinnennetz

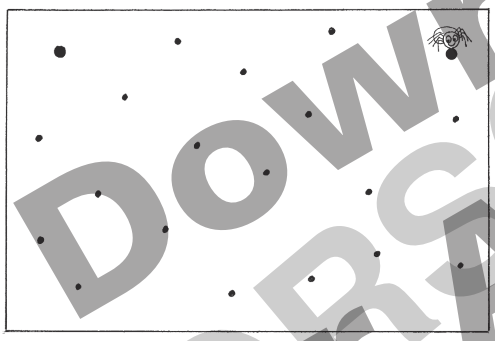
1. Die Spinne möchte ein Netz spinnen. Dabei sollen sich die Fäden **nicht** kreuzen. Hilf ihr: Verbinde die Punkte mit geraden Bleistift-Strichen. Starte bei der Spinne.
   Verbindest du 5, 10 oder sogar 15 Punkte, bis sich die Striche kreuzen?



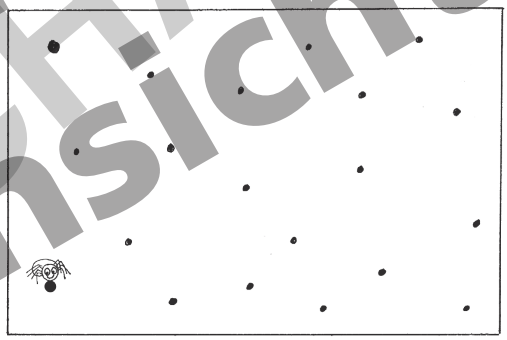
Punkte



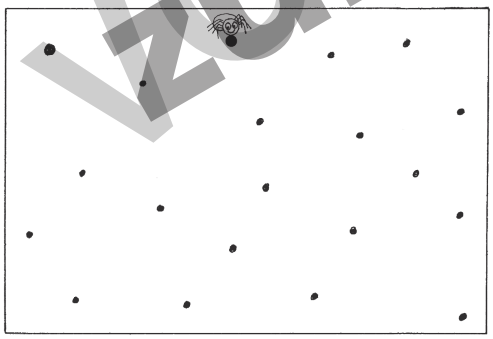
Punkte



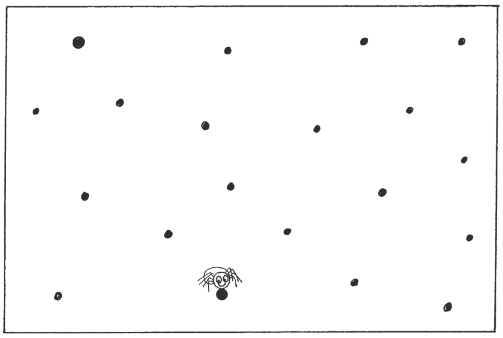
Punkte



Punkte



Punkte



Punkte

Download VORSCHAU Ansicht

Das kannst du auch noch machen:

2. Versuche es einmal mit deinem Zeigefinger.
3. Radiere aus. Nimm den Bleistift in die andere Hand. Probiere es nun noch einmal.
4. Male ein eigenes Punkte-Feld. Zeichne nun das Spinnennetz.

netzwerk lernen
Bernd Wehren: Gezielte Übungen zur Graphomotorik
© Persen Verlag GmbH, Buxtehude
Persen
zur Vollversion

Das Rätselbild

1. Was vermutest du: Wer oder was versteckt sich hier?
   Male alle Punkt-Flächen aus. Halte dabei den Bleistift schräg. Schraffiere.

Download
Vorschau
zur Vollversion

Das kannst du auch noch machen:

2. Schraffiere die Flächen ohne Punkte mit Buntstiften farbig.
3. Schraffiere auch mit der anderen Hand.
4. Zeichne ein eigenes Rätselbild. **Tipp:** Wähle einfache Bilder (Auto, Schneemann, Blume . . .). Zeichne z. B. zuerst eine Blume und danach die Umgebung mit den Punkt-Flächen. Lass nun andere rätseln und schraffieren.

© Persen Verlag GmbH, Buxtehude