

Inhalt

<i>Methodisch-didaktische Hinweise</i>	4 - 5
<i>Buchstabe A</i>	6
<i>Buchstabe B</i>	7
<i>Buchstabe C</i>	8
<i>Buchstabe D</i>	9
<i>Buchstabe E</i>	10
<i>Buchstabe F</i>	11
<i>Buchstabe G</i>	12
<i>Buchstabe H</i>	13
<i>Buchstabe I</i>	14
<i>Buchstabe J</i>	15
<i>Buchstabe K</i>	16
<i>Buchstabe L</i>	17
<i>Buchstabe M</i>	18
<i>Buchstabe N</i>	19
<i>Buchstabe O</i>	20
<i>Buchstabe P</i>	21
<i>Buchstabe Q</i>	22
<i>Buchstabe R</i>	23
<i>Buchstabe S</i>	24
<i>Buchstabe T</i>	25
<i>Buchstabe U</i>	26
<i>Buchstabe V</i>	27
<i>Buchstabe W</i>	28
<i>Buchstabe X</i>	29
<i>Buchstabe Y</i>	30
<i>Buchstabe Z</i>	31
<i>Buchstabe Ä, Ö, Ü</i>	32

Methodisch-didaktische Hinweise

Um die Ausgangssituation von Schreibanfängern besser zu verstehen, ist es wichtig, sich die feinmotorischen Entwicklungsstufen vor Augen zu führen. Vereinfacht ausgedrückt lässt sich sagen, dass die feinmotorische Entwicklung von grob zu fein, von einfach zu differenziert, von langsam zu schnell, von schnell zu rhythmisch und von rhythmisch zu einer automatisierten Feinmotorik verläuft.

Zudem müssen wir uns eingangs ebenfalls vor Augen führen, dass Kindern zusehends scheinbar bedeutungslose Alltagshandlungen wie das Binden von Schnürsenkeln, das Anziehen von Handschuhen, das Zuknöpfen einer Jacke und noch viele weitere Fingerfertigkeiten abgenommen werden, was eine Entwicklung feinmotorischer Fähigkeiten stark einschränkt.

Daher sollten Sie mit Ihren Schülern gerade in einer Anfangszeit der ersten Klasse oder noch besser bereits im Kindergarten auf spielerische Art und Weise grob- und feinmotorische Bewegungen einfließen lassen. Im Folgenden möchte ich Ihnen einige Beispiele aufzählen, die nicht nur die Fingerfertigkeit schulen, sondern zudem auch andere für das Schreiben lernen wichtige Kenntnisse anbahnen.

- **Reime und Fingerspiele:**

Diese Form des Spiels unterstützt nicht nur das phonologische Bewusstsein der Kinder und schult ihr Rhythmusgefühl, sondern verbessert auch auf spielerische Weise die Fingerbeweglichkeit Ihrer Schüler.

Z.B. Himpelchen und Pimpelchen, 10 kleine Zappelmänner, 5 Freunde, backe acke Kuchen, heile heile Segen, hoppe hoppe Reiter

- **Bewegungsspiele zur Orientierung:**

Bei dieser Spielart geht es darum, die Raum-Lage-Beziehungen zu trainieren, um so die Automatisierung der Schreib- und Leserichtung anzubahnen. Diese Aufgabenformen können auch in den Sportunterricht einfließen, um somit die Raumvorstellung, Orientierung und Koordination zu verbessern. Dabei können Sie Ihre Schüler beispielsweise auf Ihre Ansage hin bestimmte Gegenstände an einem bestimmten Ort positionieren lassen (rechts neben dich, über dich, unter den Tisch, zwischen deine Beine, etc.)

Um Schülern, denen das Einhalten der Schreibrichtung schwer fällt, eine Hilfestellung zu geben, können Sie den linken Rand des Arbeitsheftes grün markieren, den rechten rot. Ampeln sind den Kindern aus ihrer Lebenswelt vertraut und so wissen sie, dass sie bei grün losgehen können und bei rot halten müssen.

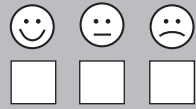
- **Einübung der Sitzhaltung:**

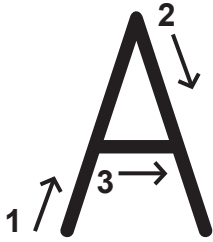

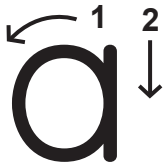



Um die Sitzhaltung Ihrer Schüler zu verbessern, können Sie phasenweise zu Sitzbällen greifen. Diese Form der Sitzschulung bereitet den Kindern große Freude und sie befolgen die Anweisung aufmerksamer und trainieren ihre Muskulatur. Auf Grund des ständigen Ausbalancierens und der fehlenden Rückenlehne sollten Sie jedoch nur in kurzen Intervallen mit den Bällen üben.

Die Schrift besteht aus verhältnismäßig wenigen Grundelementen. Von Relevanz sind hierbei senkrechte und waagerechte Striche, Schrägstriche, Ovale, Arkaden und Girlanden. Beim Erlernen der Schreibschrift kommen noch Schleifen hinzu. Diese Grundelemente werden speziell in den ersten beiden Handschriftentrainern verstärkt eingeübt. Eine einheitliche Bewegungsabfolge von oben nach unten und von links nach rechts ist für die Automatisierung des Schreibprozesses von großer Bedeutung, gibt den Kindern Sicherheit und Orientierung.

Name: _____

Datum: _____



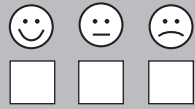
	
	
 Dinge mit „A“, „a“ reinmalen	
	

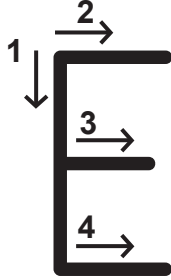

A	A
a	a
am	am
Auto	Auto
Ananas	Ananas

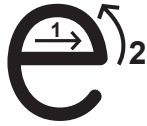



Name: _____

Datum: _____

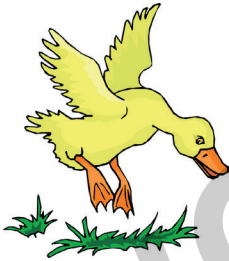


	
---	---

	
---	---



Dinge mit „E“, „e“ reinmalen



E _____ E

e _____ e

ein _____ ein

Eis _____ Eis

Esel _____ Esel

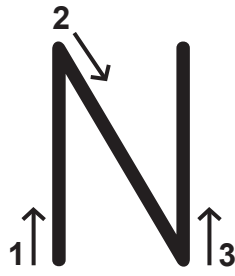
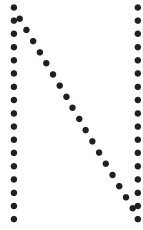
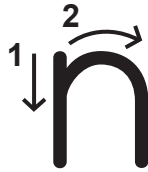





netzwerk lernen

Name: _____

Datum: _____



	
	
 Dinge mit „N“, „n“ reinmalen	
	

N N

n n

nun nun

Nase Nase


Nina Nina



Name: _____

Datum: _____



 Dinge mit „P“, „p“ reinmalen	

P P

p p

pur pur

Pia Pia

Papa Papa

