

Einführung

„Kannst du mir mal die Jacke zumachen?“ , „Schreiben ist doof!“ , „Warum soll ich das ausschneiden!“ oder auch: „Muss ich mich für den Sportunterricht umziehen?“

Wer hat Kinderaussagen in dieser oder ähnlicher Form nicht auch schon gehört? Es fällt auf, dass diese alltäglichen, lebenspraktischen Dinge von Kindern heute immer seltener ausgeführt werden können. Viele Kinder eignen sich bereits im Kindergarten ein starkes Vermeidungsverhalten gegenüber feinmotorischen Übungen an. So werden die ohnehin schon schwach entwickelten Fähigkeiten noch schwächer. An diesen Schwächen muss spätestens bei Schuleintritt gearbeitet werden, um dem Kind im Schreiblernprozess frühzeitige Misserfolge zu ersparen.

Die schwach ausgeprägte Feinmotorik¹ der Kinder, wird im Alltag offensichtlich und macht es ihnen schwer, alltägliche, feinmotorische Bewegungsabläufe auszuführen. Ersichtlich wird das unter anderem beim Schuhbinden, Knopföffnen und -schließen, der Stifthaltung oder dem Umgang mit der Schere.

Gerade in den ersten Schulwochen kommt es oft vor, dass die Schule Eltern auf die schwach ausgeprägte bzw. auffällige Feinmotorik der Kinder ansprechen. Den Eltern rät man ergotherapeutische Maßnahmen zu ergreifen, um dem entgegenzuwirken. Gerade an diesem Punkt greifen die Ideen unseres Buches: die Kinder fit zu machen in feinmotorischen Fertigkeiten.

Grundideen

Mit dem vorliegenden Buch „Feinmotorische Übungen für Erst- und Zweitklässler“ möchten wir Möglichkeiten aufzeigen, die feinmotorischen Fähigkeiten von Kindern im Grundschulbereich weiterzuentwickeln.

Hierzu haben wir Übungsformen und Spiele zusammengestellt, die ohne allzu großen Organisationsaufwand durchführbar sind. Zudem kann bei den meisten Spielen/Bastelideen auf kostengünstig zu beschaffende Materialien zurückgegriffen werden.

Besonderes Augenmerk sollte bei den Übungen zur Hand- und Fingergeschicklichkeit immer auf die sorgfältige und genaue Ausführung gelegt werden. Von Bedeutung ist hierbei auch, dass die feinmotorischen Fertigkeiten in vielfältigen Variationen durch häufiges Wiederholen automatisiert werden. Aus diesem Grund werden einige Übungsformen differenziert angeboten, um eine auf die Lerngruppe zugeschnittene Auswahl treffen zu können. Bei einigen Aufgabenformaten ist der Leistungs- und Entwicklungsstand der Kinder ausschlaggebend für das individuelle Bearbeiten. Zeitliche Vorgaben und ein Wettkampfcharakter sollten in der Regel möglichst außen vor gelassen werden.

Aufbau des Buches

Das Buch unterteilt sich in folgende sieben Bausteine: **Malen, Schreiben, Basteln, Bauen, Kneten, Lebenspraktische Tätigkeiten, Klatsch- und Fingerspiele**. Innerhalb jedes Bausteines werden zunächst Hinweise für die Lehrkräfte aufgeführt. Diese erläutern den Einsatz der Karteikarten, bieten weiterführende Ideen und Anregungen und beinhalten Spiel- und Basteltipps. Außerdem werden zu jeder Karteikarte die Bereiche der Feinmotorik genannt, auf die sich die Fachliteratur beruft und die bei dieser Übung besonders trainiert werden:

- *Schulung der Hand- und Fingerkraft, Kraftdosierung*
- *Schulter- und Ellenbogengelenksbeweglichkeit*
- *Handgelenksbeweglichkeit*
- *Fingerbeweglichkeit*
- *Zielgenauigkeit*
- *Koordination beider Hände*
- *Tasten und Fühlen*

Anschließend folgen die Karteikarten **KK** und ggf. Kopiervorlagen **KV**. Auf den Karteikarten finden sich zur schnellen Orientierung Verweise auf die dazugehörigen Kopiervorlagen und umgekehrt.

¹ Kleinräumige, gezielt koordinierte sowie differenzierte Bewegung speziell bei Hand- und Fingerbewegungen.



7 Drucken: Radiergummistempel

- Zielgenauigkeit
- Hand- und Fingerkraft

Vorbereitung: Für jedes Kind sollte ein Radiergummi in Quaderform vorhanden sein. Je dicker und fester der Radiergummi, desto besser eignet er sich. Linolmesser mit unterschiedlichen Aufsätzen sollten bereitgelegt werden. Den Kindern sollte ein vorsichtiger Umgang mit den Linolmessern erklärt werden!

Tipps zum Einsatz: Je nach Lerngruppe werden den Kindern verschiedene Motive vorgegeben (Herz, Stern, Kreis, Haus) oder sie können ihre Initialen verwenden. Die ausgewählten Motive werden auf dem Radiergummi vorgezeichnet und anschließend die Flächen außerhalb des Motivs ausgehöhlt.

Weiterführende Ideen: Alle Buchstaben des Alphabets als Einzelstempel anfertigen, sodass der Klassenstempelsatz dann von allen Kindern zum Drucken von ersten Wörtern genutzt werden kann.

8 Drucken: Weihnachtsbaumanhänger

- Zielgenauigkeit
- Kraftdosierung

Vorbereitung: Mithilfe einer runden Schablone werden im Vorfeld Kreise auf buntes Papier übertragen, welche dann von den Kindern nur noch ausgeschnitten werden müssen.

Tipps zum Einsatz: Die Aufhängung des Schmucks sollte durch die Lehrkraft erfolgen. Das Basteln des Weihnachtsschmucks bietet sich in der Adventszeit am besten an.

Weiterführende Ideen: Die Kinder können die fertigen Anhänger für den eigenen Weihnachtsbaum mitnehmen. Kleinere Kreise können als Geschenkanhänger dienen. Es entsteht ein gemeinsames Klassenkunstwerk an der Zimmerdecke, wenn alle Anhänger der Kinder an einen Tannenzweig gehängt werden.

9 Drucken: Laubmemo

- Tasten und Fühlen
- Koordination beider Hände

Vorbereitung: Das Laub kann im Vorfeld mit der gesamten Gruppe gesammelt werden oder aber jedes Kind bringt etwas von zu Hause mit.

Tipps zum Einsatz: Zum Bedrucken eignet sich Fotokarton, welcher im Vorfeld von der Lehrkraft in gleichgroße Quadrate zugeschnitten wird (die Größe ist abhängig von den gesammelten Blättern).

Weiterführende Ideen: Es ist auch möglich, den Laubdruck als Vorlage für ein Dominospiel anzuwenden. Hierbei werden Rechtecke mit je zwei unterschiedlichen Abdrücken bedruckt.

10 Drucken: Fingerabdrücke

- Zielgenauigkeit
- Hand- und Fingerkraft

Vorbereitung: Aus hellem Tonkarton werden im Vorfeld Grußkarten gefaltet.

Tipps zum Einsatz: Beim Drucken sollte die Vorderseite genutzt werden, damit innen Platz für den Gruß ist.

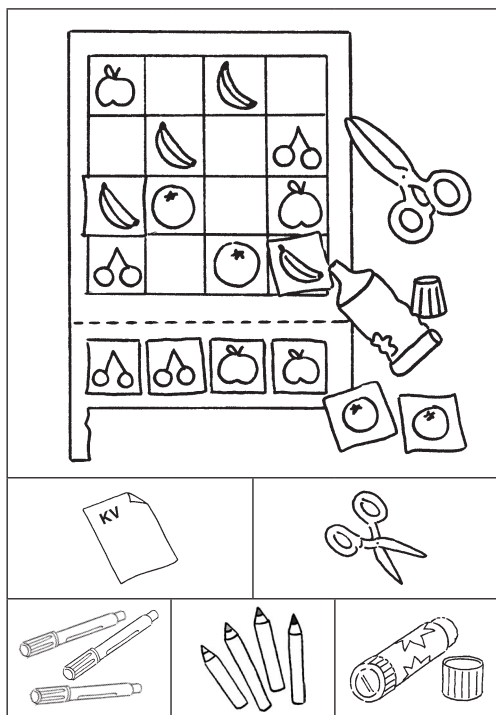
Weiterführende Ideen: Zur Osterzeit können aus grünen Streifen Tonkarton Eierbecher oder Serviettenringe entstehen und mit den Fingerabdrücken verziert werden.



Kleben Sudoku



3



Das brauchst du:

- Vorlage Sudoku → KV 4, 5, 6
- Schere
- Buntstifte oder Filzstifte
- Klebestift

So arbeitest du:

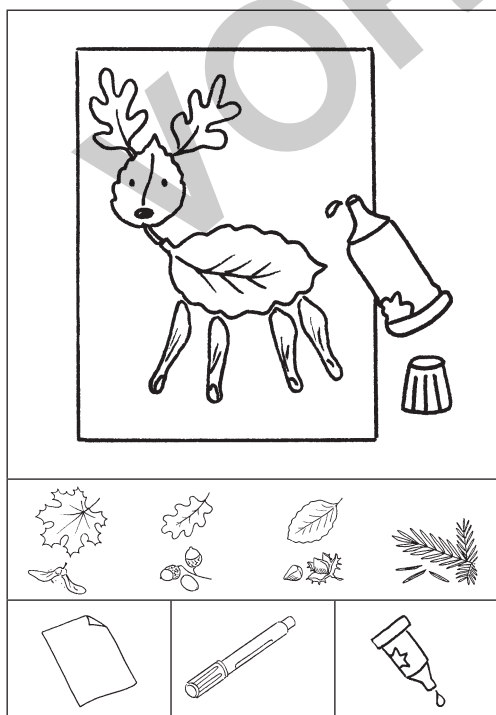
1. Male alle gleichen Bilder in einer Farbe aus.
2. Schneide die Bilder unten aus.
3. Lege die Bilder nach den Regeln auf die leeren Felder.
4. Kontrolliere dein Ergebnis.
5. Klebe die Bilder fest.



Kleben Herbstcollage



4



Das brauchst du:

- Naturmaterialien
- leeres Blatt Papier
- Klebstoff
- schwarzer Filzstift

So arbeitest du:

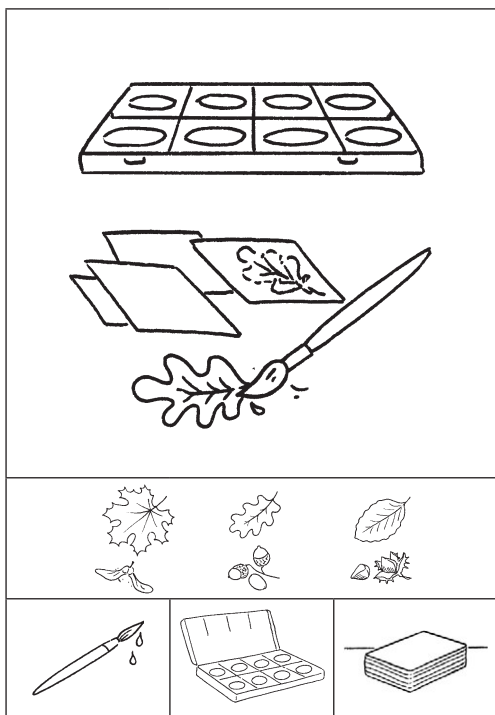
1. Sammle Samen und Blätter für dein Bild.
2. Lege mit den Materialien ein Tier.
3. Klebe das Tier auf ein Blatt Papier.
4. Zeichne deinem Tier ein Gesicht.



Drucken Laubmemo



9



Das braucht ihr:

- Laubblätter
- Wasserfarben
- Pinsel
- quadratische Karten

So arbeitet ihr:

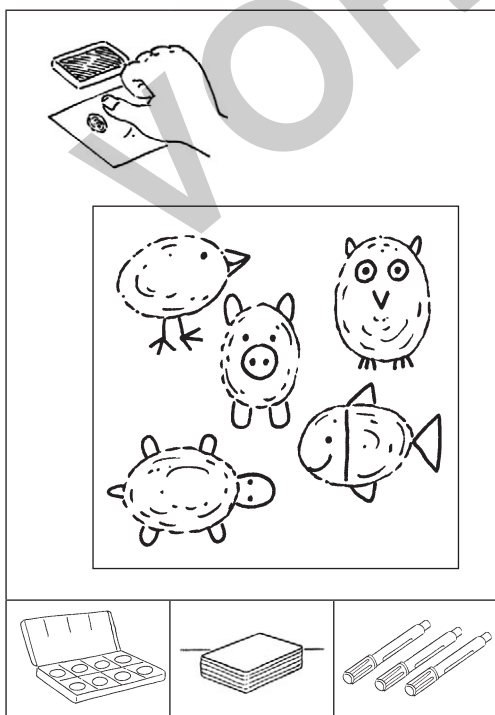
1. Streicht mit dem Pinsel Wasserfarbe auf ein Laubblatt.
2. Drückt das Laubblatt vorsichtig auf eine Karte.
3. Drückt eine zweite Karte mit dem gleichen Blatt: Es entsteht ein Paar.
4. Lasst alle Karten gut trocknen.
5. Spielt mit den Karten.



Drucken Fingerabdrücke



10



Das brauchst du:

- Wasserfarben
- rechteckige Karten
- dünne Filzstifte

So arbeitest du:

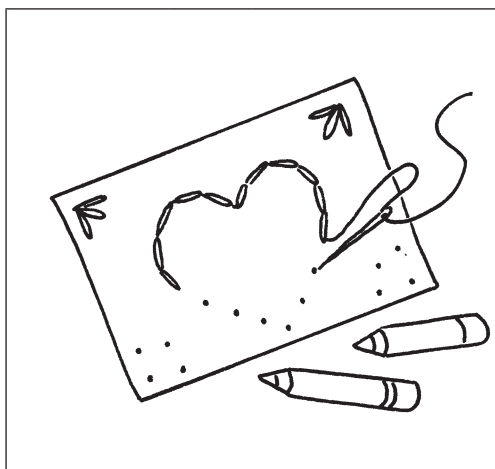
1. Tauche einen Finger in die Wasserfarbe.
2. Drücke den Finger auf die Karte.
3. Lasse den Abdruck trocknen.
4. Male aus dem Abdruck mit einem dünnen Filzstift ein Tier.



Bestickte Karte



13

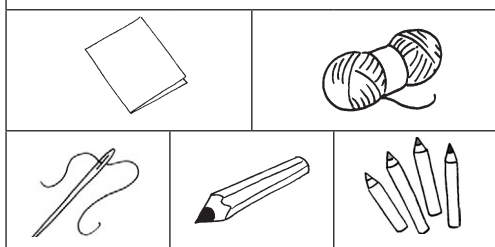


Das brauchst du:

- Grußkarte
- bunte Wolle
- Nadel
- Bleistift
- Buntstifte

So arbeitest du:

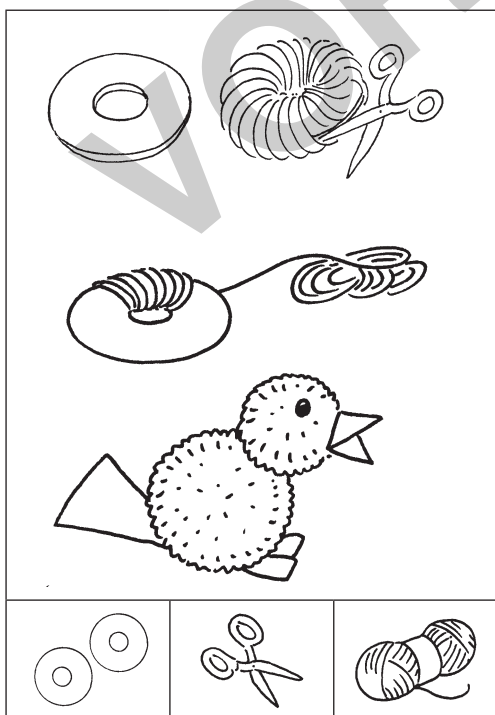
1. Zeichne dein Muster dünn mit Bleistift vor.
2. Nimm eine Nadel und fädele einen Wollfaden hindurch.
3. Sticke dein Muster nach.
4. Gestalte die Karte mit Buntstiften.



Pompons



14

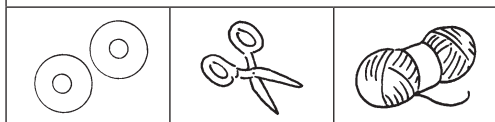


Das brauchst du:

- Vorlage Pappringe → KV 10
- Schere
- Wolle

So arbeitest du:

1. Schneide 2 gleichgroße Ringe aus.
2. Lege die Ringe übereinander.
3. Umwickle die Ringe mit Wolle, bis das Loch in der Mitte ganz klein ist.
4. Zerschneide die Fäden am Rand zwischen den beiden Ringen.
5. Führe einen doppelten Faden zwischen die Ringe und verknote ihn.
6. Entferne die Ringe.





1

Streifenpuzzle ☆ ☆



2b





3

Sudoku ☆☆☆



6

