

# Impulse für begrenzte Bewegungen im eigenen Klassenraum

Die Idee ist ganz einfach:

- Die Kinder schneiden die 16 Puzzleteile sorgfältig aus.\*
- Anschließend werden die Tische an die Seite geräumt und die Puzzleteile kreuz und quer auf dem Boden ausgelegt.

## Spielform 1

Ein erstes Kind sucht sich ein Puzzleteil und legt es in die Mitte des Klassenbodens. Ein zweites Kind sucht ein Puzzleteil, das es an dieses erste Teil anlegen kann. Dann sind zwei weitere Kinder an der Reihe, bis ein Tierpuzzle aus vier Teilen komplett ist. In der gleichen Art - Kind für Kind nacheinander - werden auch die übrigen Tierpuzzles zusammengefügt.

## Spielform 2

Alle Teile werden kreuz und quer auf dem Boden verteilt. Eine „Mannschaft“ von zwei bis vier Kindern versucht, so schnell wie möglich die vier Tierbilder zusammenzupuzzeln. Die Gesamtzeit wird mit der Stoppuhr gemessen und notiert. Eine weitere Mannschaft versucht dann, die benötigte Zeit der ersten Mannschaft zu unterbieten.

\* Die Puzzles können auch als dauerhaft verwendbares Gebrauchsmaterial gestaltet werden. Dazu malen die Kinder mit Wachsmalstiften oder Tusche die Puzzlesteile aus. Anschließend werden sie laminiert und dann zerschnitten.

## Nutzen

Die Kinder stärken und trainieren ihre feinmotorischen Kompetenzen (Ausschneiden, evtl. farbliches Ausgestalten) und führen großräumige Bewegungen durch (Puzzlesteile am Boden zusammentragen).

## Materialumfang

- 4x4 Puzzleteile für die Tiere Schaf, Kuh, Hund, Katze

## Hinweise, Anregungen, Ergänzungen

Dem Autor Michael Junga ist konstruktive Kritik höchst willkommen:

- Telefon **05309-5535**
- Mail [michaeljunga@t-online.de](mailto:michaeljunga@t-online.de)



















