



## Hinweise für die Lehrkraft

### 1 Knoten knüpfen

- Koordination beider Hände
- Fingerbeweglichkeit

**Tipps zum Einsatz:** Das Erlernen des Knotenknüpfens ist die Vorstufe zum Schleifebinden. Besonders das Üben an der Flasche motiviert die Kinder, die Knoten danach an ihren eigenen Schuhen auszuprobieren.

### 2 Schnürsenkel einfädeln

- Koordination beider Hände
- Fingerbeweglichkeit

→ KV 1

**Vorbereitung:** Die Schuhvorlage sollte auf dickere Pappe kopiert werden. Die Löcher, durch die die Schnürsenkel gefädelt werden, sollten von der Lehrkraft ausgestanzt werden.

Erfahrungsgemäß ist es sinnvoll, dass die Lehrkraft ein eigenes Exemplar besitzt, welches sie zur Demonstration für die Kinder nutzen kann. Andernfalls fällt es den Kindern schwerer, die Schnürsenkel richtig (über Kreuz) einzufädeln.

Bei der Wahl der Schnürsenkel sollte darauf geachtet werden, dass diese nicht zu glatt sind, da die meisten Kinder zu Beginn noch nicht in der Lage sind, druckvoll zu binden und die Knoten sich sonst schneller lösen.

**Tipps zum Einsatz:** Die Schuhvorlage kann von den Kindern nach Belieben noch verziert werden.

### 3 Schuhe binden

- Kraftdosierung
- Koordination beider Hände
- Fingerbeweglichkeit

→ KV 1

**Tipps zum Einsatz:** Diese Übung schließt an die Karteikarte 2 an und bezieht sich auf das Schuhebinden.

Folgende Methode ist für kleinere Kinder etwas einfacher: Zunächst wird ein Knoten gebunden. Aus dem rechten Schnürsenkel wird nun eine Schlaufe gebildet (Hasenohr). Diese bleibt in der rechten Hand, anschließend wird mit dem linken Schnürsenkel eine zweite Schlaufe gebildet (Hasenohr). Diese beiden Schlaufen werden nun miteinander verknotet. Durch den Reim können sich die Kinder die Bindetechnik leichter merken. Bei der Wahl der Schnürsenkel sollte darauf geachtet werden, dass diese nicht zu glatt sind, da die meisten Kinder zu Beginn noch nicht in der Lage sind, druckvoll zu binden. Schleifen, die sich schnell wieder lösen, demotivieren die Kinder häufig.

### 4 Schraubverschluss-Memo

- Kraftdosierung
- Koordination beider Hände
- Handgelenksbeweglichkeit

**Vorbereitung:** Als Vorbereitung sollten die Flaschen in der Wasserkiste so präpariert werden, dass sich im Deckel von zwei Flaschen immer das gleiche Bild oder Paar befindet: entweder farbige Markierungen, Fotos oder gleiche Aufkleber.

Alternativ können auch leere Marmeladengläser oder ähnliche Gefäße verwendet werden. Beim Verwenden von durchsichtigen Behältern ist es sinnvoll, den Boden blickdicht abzukleben oder von innen mit Farbe anzumalen, damit die Kinder nicht zum Schummeln verleitet werden.

Auch Filmdöschen eignen sich hervorragend für dieses Spiel. Es handelt sich zwar nicht um Schraubverschlüsse, dennoch wird die Fingerfertigkeit geschult.

**Tipps zum Einsatz:** Durch das Herausnehmen der Flaschen und das anschließende Öffnen und Schließen der Schraubverschlüsse sowie das Zurückstellen der Flaschen werden unterschiedliche Fingerfertigkeiten geschult.

Schwierigere Spielvariante: Die Positionen der Flaschen können beim Zurückstellen verändert werden.

### 5 Wer findet den passenden Deckel?

- Kraftdosierung
- Koordination beider Hände
- Handgelenksbeweglichkeit

**Tipps zum Einsatz:** Um das vielfältige Öffnen und Schließen von Schraubverschlüssen zu üben und um das Ganze etwas anspruchsvoller zu gestalten, können mehr Deckel als Gefäße vorhanden sein.

Spielvariante: Es kann auch mit verbundenen Augen gespielt werden. Dabei sollten die zu schließenden Gefäße direkt neben den Kindern stehen, um eine Verletzungsgefahr zu vermeiden.

### 6 Schrauben festdrehen

- Kraftdosierung
- Koordination beider Hände
- Fingerbeweglichkeit

**Vorbereitung:** Auf einem Holzständer ist eine Plexiglas-scheibe befestigt, in die mehrere Löcher gebohrt sind. Die Schrauben müssen als Gegenstück zu den Muttern angebracht werden.



## Knoten knüpfen



1

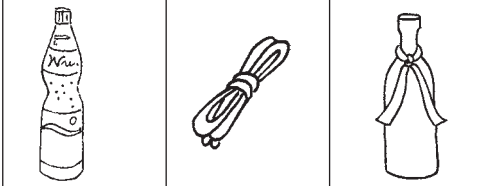


### Das brauchst du:

- Flasche
- Stoffband

### So arbeitest du:

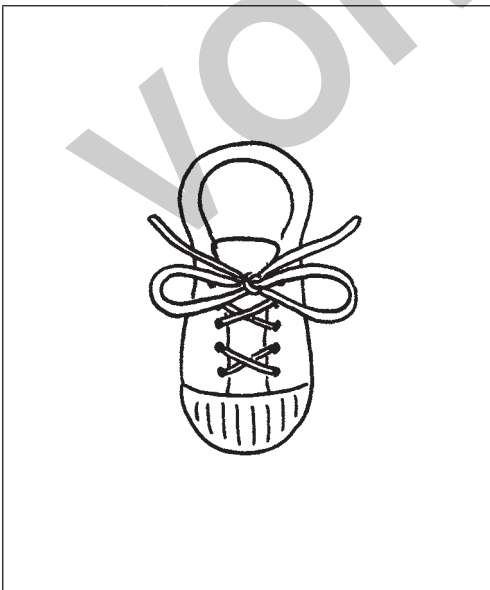
1. Setze dich auf einen Stuhl.
2. Klemme dir die Flasche zwischen die Beine.
3. Lege das Band um den Flaschenhals.
4. Knüpfe einen Knoten.



## Schnürsenkel einfädeln



2

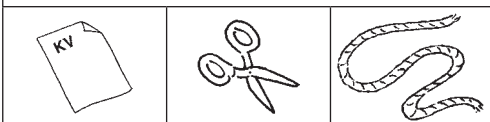


### Das brauchst du:

- Vorlage Schuh → KV 1
- Schere
- Schnürsenkel

### So arbeitest du:

1. Schneide den Schuh aus.
2. Fädele den Schnürsenkel von unten nach oben ein.
3. Achte darauf, dass sich die Enden in der Mitte kreuzen.

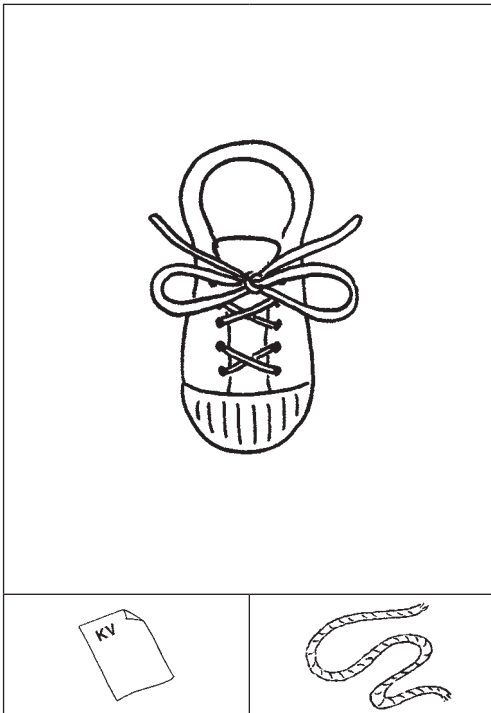




## Schuhe binden



3



### Das brauchst du:

- Vorlage Schuh → KV 1
- Schnürsenkel

### So arbeitest du:

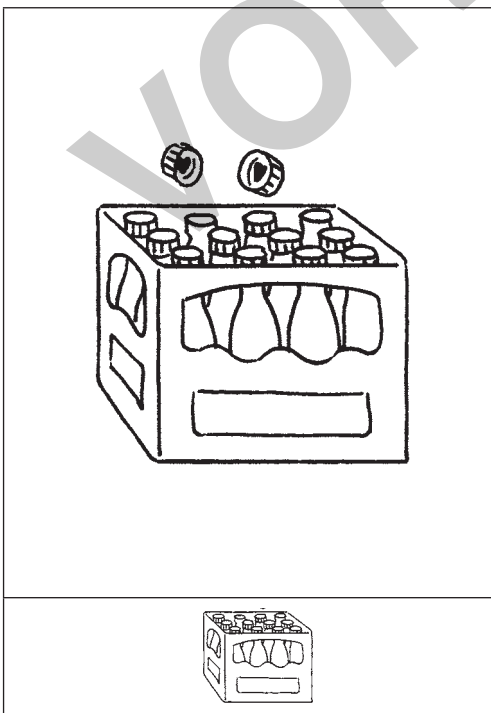
1. Lege den Schuh vor dich.
2. Sage den Spruch auf:
3. Hasenohr, Hasenohr, einmal rum, dann durchs Tor.  
Binde dazu die Schnürsenkel zu einer Schleife.
4. Probiere mit deinen eigenen Schuhen.



## Schraubverschluss-Memo



4



### Das braucht ihr:

- Kiste mit leeren Flaschen

### So arbeitet ihr:

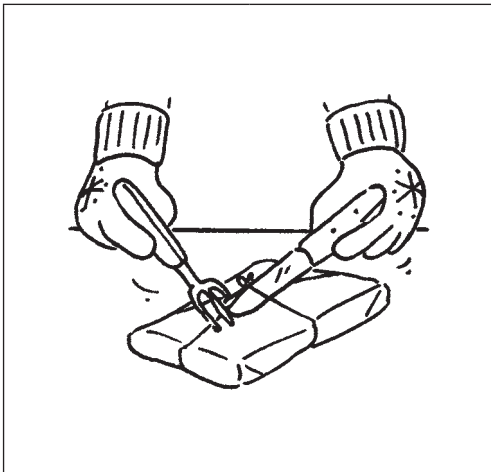
1. Spieler 1 dreht den Deckel einer Flasche ab. Er schaut unter den Deckel.
2. Spieler 1 dreht den Deckel einer zweiten Flasche auf und vergleicht die Bilder.
3. Sind die Bilder gleich, darf Spieler 1 die Deckel als Paar an die Seite legen. Stimmen die Bilder nicht überein, muss Spieler 1 die Deckel wieder auf die Flaschen drehen.
4. Nun ist Spieler 2 an der Reihe.



## Schokoladenessen



15

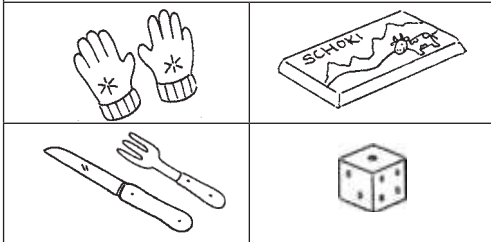


### Das braucht ihr:

- Handschuhe
- Messer und Gabel
- Tafel Schokolade
- Würfel  
(als Paket verpackt)

### So arbeitet ihr:

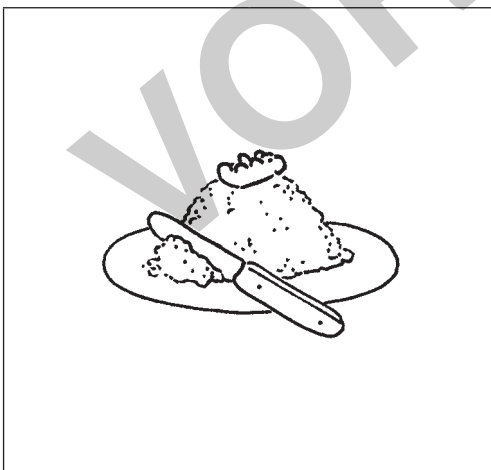
1. Spieler 1 zieht sich die Handschuhe an. Er greift mit den Handschuhen das Besteck und versucht, das Paket zu öffnen.
2. Spieler 2 würfelt immer wieder. Wenn er eine 6 würfelt, muss Spieler 1 aufhören, das Paket zu öffnen.
3. Nun zieht sich Spieler 2 an und macht das Paket weiter mit dem Besteck auf. Spieler 1 würfelt dazu.
4. Wer kann als erstes eine Stück Schokolade mit der Gabel aufspießen?



## Mehlschneiden



16

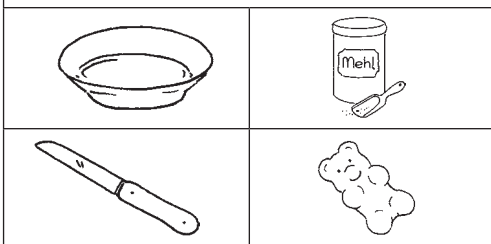


### Das braucht ihr:

- Teller mit Mehl
- stumpfes Messer
- Gummibärchen

### So arbeitet ihr:

1. Häuft das Mehl zu einem Berg an.
2. Legt das Gummibärchen auf die Spitze.
3. Schneidet abwechselnd etwas von dem Mehlberg ab.
4. Fällt das Gummibärchen hinunter, muss es der letzte Spieler mit dem Mund aufnehmen. Er darf dabei seine Hände nicht benutzen.





## Hinweise für die Lehrkraft

### 1 Kannst du klopfen?

- Schulter- und Ellenbogengelenksbeweglichkeit
- Koordination beider Hände

**Tipps zum Einsatz:** Die Kinder sollten mit beiden Händen abwechselnd im Takt mit den genannten Körperteilen auf den Tisch klopfen und bei „Hände hoch!“ schnell die Arme in die Höhe strecken. Lustig ist es, das Tempo zu steigern und passend zum Tempo auch die Lautstärke zu variieren. Bevor die Kinder dies in Kleingruppen selbstständig anwenden können, sollten einige Wiederholungen unter Anleitung der Lehrkraft stattgefunden haben.

### 2 Die Wochentage

- Schulter- und Ellenbogengelenksbeweglichkeit
- Koordination beider Hände

**Tipps zum Einsatz:** Die Vorgabe für das Klatschspiel ist folgende: in die eigenen Hände klatschen, rechte Hand klatscht in die rechte Hand des Partners, eigene Hände klatschen zusammen, linke Hand klatscht in die linke Hand des Partners, eigene Hände klatschen zusammen usw.

Mit den Kindern sollte das Klatschspiel erst ganz langsam und ohne Text geübt werden. Dabei ist eine Sensibilisierung in Bezug auf links und rechts sehr wichtig, da einige Kinder hierbei erfahrungsgemäß Schwierigkeiten haben.

### 3 Das ABC, das ist nicht schwer

- Schulter- und Ellenbogengelenksbeweglichkeit
- Koordination beider Hände

**Tipps zum Einsatz:** Dieses Klatschspiel wird in der Vorgabe etwas erweitert und somit schwieriger: in die eigenen Hände klatschen, rechte Hand klatscht in die rechte Hand des Partners, eigene Hände klatschen zusammen, linke Hand klatscht in die linke Hand des Partners, eigene Hände klatschen zusammen, parallel mit beiden Händen in die parallelen Hände des Partners klatschen, eigene Hände klatschen zusammen. Fitte Kinder können nun noch die Hände kreuzen und gegen die gekreuzten Hände des Partners klatschen.

### 4 Bei Müllers hat's gebrannt

- Schulter- und Ellenbogengelenksbeweglichkeit
- Koordination beider Hände

**Tipps zum Einsatz:** Zwei Kinder stellen sich gegenüber auf und klatschen dann pro Silbe in jeder Zeile nach folgendem Schema: einmal in die eigenen Hände, einmal die rechten Hände gegeneinander, einmal in die eigenen Hände, einmal die linken Hände gegeneinander, einmal in die eigenen Hände, dreimal beide Hände gegeneinander.



## Kannst du klopfen?



1

### So arbeitet ihr:

1. Sprecht den Spruch mit.
2. Klascht zu jeder Silbe so in die Hände, wie es die Bilder zeigen.

Ich kann klopfen:

mit dem Dau-men, mit dem Dau-men, 

mit den Fin-gern, mit den Fin-gern, 

mit den Hän-den, mit den Hän-den, 

mit den Fäus-ten, mit den Fäus-ten, 

mit den El-len-bo-gen, 

Hän-de hoch! 



## Die Wochentage



2

### So arbeitet ihr:

1. Sprecht den Spruch mit.
2. Klascht zu jeder Silbe so in die Hände, wie es die Bilder zeigen.

① ② ③ ④ ① ② ③ ④

Am **Mon-tag** fängt die Wo-che an,  
 der **Diens-tag** schließt sich da-ran an.  
 Am **Mitt-woch** sind wir in der Mit-te,  
 für **Donners-tag** hab' ich 'ne Bit-te:  
 Kommt am **Frei-tag** mich be-su-chen,  
 dann backen wir am **Sams-tag** einen Ku-chen.  
 Am **Sonn-tag** essen wir ihn auf,  
 so nimmt die Wo-che ihr-en Lauf.

### Klatschvorgabe:



Wiederholung