Grobmotorik
■ Feinmotorik
Gleichgewicht
✓ Konzentration

Entspannung Wahrnehmung Reaktion Ausdauer

Denken und Bewegen Sozialverhalten

FM 12

Erbsengeschichte

Fingerspiele sind besonders spannend, wenn sie mit einer Geschichte verbunden sind. So sitzen alle Kinder auf den Fersen und legen die Hände auf ihre Oberschenkel. Dann sprechen sie die folgende Geschichte: "Die Erbsen rollen über die Straße und sind bald platt." Die Finger bewegen sich dabei schnell und abwechselnd tippend zu den Knien, und bei dem Wort "platt" schlagen die Kinder mit den Händen auf den Boden. Das Gleiche wird wiederholt, um dann mit den Worten "Ach wie schade, ach wie jammer-, jammerschade" die Hände zum Kopf zu führen.

Gruppengröße: ab 1

Material: -

Altersgruppe: ab 3 Jahre

Organisationshilfen: -

Variationen:

Tempo von langsam bis schnell



- Grobmotorik
 Feinmotorik
 Gleichgewicht
 Konzentration
- Entspannung

 Wahrnehmung
 Reaktion
 Ausdauer
- ✓ Denken und Bewegen Sozialverhalten

Turmbau zu Bonn

Das Bauen von Türmen lässt sich mit kleinen und großen Bauklötzen, aber auch mit Astscheiben und anderen Materialien umsetzen. So war der Bau eines Hochhauses in Bonn für die Kinder ein toller Anlass, um Türme zu bauen, die höher waren, als sie selbst.

Der Geschicklichkeit und der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, die Vielfalt der Möglichkeiten fordert junge und alte Baumeister heraus. Natürlich können nicht nur Türme sondern auch Brücken, Häuser, oder Tiere entstehen. Im pädagogischen Alltag sollten die Kinder die Zeit zum Experimentieren mit den Bausteinen haben.

Ergänzend kann eine Geschichte, z.B. über "Menschen die einen Turm bis zum Himmel bauen wollen", eine Möglichkeit sein, um neue Motive in ihre Bautätigkeit aufzunehmen.

Gruppengröße: ab 1

Material: KAPLA-Bausteine, andere Bausteine oder Astscheiben

Altersgruppe: ab 3 Jahre

Organisationshilfen:

 für die Bautätigkeit sollten ein ruhiger Raum (Bauecke) und ausreichend Zeit vorhanden sein



Variationen:

 wenn die Kinder die Bausteine intensiv erprobt haben, können P\u00e4dagogen das Spektrum der Bautechniken erweitern, indem sie selber etwas bauen Grobmotorik
Feinmotorik
Gleichgewicht
Konzentration

Entspannung

✓ Wahrnehmung

Reaktion

Ausdauer

Denken und Bewegen Sozialverhalten

FM 14

Klickerbahn

Jede Teilnehmerin hält die Enden eines Heulrohrs so mit den Händen zusammen, dass ein Ring entsteht. Eine kleine Murmel wird in das Heulrohr gegeben, und nun versucht die Teilnehmerin, die Kugel im "Ring" in Bewegung zu halten. Wird ein zweites Heulrohr dazugenommen, kann ein großer Kreis oder auch eine Acht geformt werden.

Gruppengröße: ab 3

Material:

 eine Murmel und ein Heulrohr pro Mitspieler

Altersgruppe: ab 5 Jahre

Organisationshilfen:

 die Übung gelingt, wenn das Heulrohr wirklich zu einem Kreis gebogen wird

Variationen:

- Aufgabe mit geschlossenen Augen durchführen und hören, ob die Murmel sich gleichmäßig bewegt
- mit einem zweiten Heulrohr gleichzeitig rechts und links bewegen
- mancher Gymnastikreifen hat leichte Aushöhlungen an den Seiten, so dass auch hierin ein kleiner Ball oder eine Murmel in Bewegung gehalten werden kann



Grobmotorik
■ Feinmotorik
Gleichgewicht
✓ Konzentration

Entspannung Wahrnehmung Reaktion Ausdauer Denken und Bewegen ✓ Sozialverhalten

Schangeln

Das Spiel "Schangeln" (auch "Schnibbeln" oder "Schibbeln" genannt) ist ein altes Geschicklichkeitsspiel, das i.d.R. mit Münzen gespielt wird. Ziel des Spiels ist es, aus einer bestimmten Entfernung eine Münze durch einen Wurf näher an der Wand zu platzieren als die Mitspieler. Der Spieler mit dem besten Wurf bekommt die Münzen der anderen, und das Spiel beginnt von neuem.

Jedes Kind hat vier oder fünf runde Bierdeckel und sucht sich mindestens einen Mitspieler oder eine Mitspielerin aus. Dann werfen sie nacheinander den Bierdeckel in Richtung Wand bzw. Ziel (z.B. ein auf die Seite gestellter Tisch, eine umgekippte Turnbank ...). Gewertet und weitergespielt wird in der oben beschriebenen Weise.

Gruppengröße: ab 2

Material: viele runde Bierdeckel

Altersgruppe: ab 5 Jahre

Variationen:

- verschiedene Abwurfpositionen (im Sitzen, Liegen, Knien ...) und Abwurftechniken (z. B. rückwärts über die Schulter, mit der anderen Hand, mit geschlossenen Augen ...)
- als Mannschaftskampf (z.B. "2 gegen 2": Der beste Wurf zählt 4, der zweitbeste 3 Punkte usw., das Team mit der höchsten Punktzahl bekommt alle Bierdeckel)

Organisationshilfen: jüngeren Kindern evtl. die Spieldurchführung erst demonstrieren



Grobmotorik
■ Feinmotorik
Gleichgewicht
✓ Konzentration

Entspannung

✓ Wahrnehmung
Reaktion
Ausdauer

Denken und Bewegen Sozialverhalten

FM 16

Münzenflipsen

Auf einem Tisch bauen die Mitspielerinnen zunächst ein ca. handbreites Tor auf. Nun versucht eine Spielerin drei Geldmünzen (Mühlesteine, Knöpfe), die auf der anderen Tischseite liegen, so mit einem Finger zu spielen, dass jeweils eine Münze zwischen den beiden anderen durchgespielt wird. Das Ziel ist erreicht, wenn die Münzen sich dabei nicht gegenseitig berühren und eine Münze ins Tor "geflipst" wird.

Gruppengröße: ab 2

Material:

Geldmünzen, Mühlesteine oder Knöpfe

Altersgruppe: ab 5 Jahre

Organisationshilfen:

Torgröße nach Fähigkeit gestalten

Variationen:

 das gleiche Spiel ist mit Gymnastik- oder gar Medizinbällen in der Turnhalle oder auf der Wiese möglich. Es hat dann aber eher grobmotorischen Charakter



- Grobmotorik
 Feinmotorik
 Gleichgewicht
 Konzentration
- Entspannung Wahrnehmung Reaktion Ausdauer
- ✓ Denken und

 Bewegen

 Sozialverhalten

Papp-Bumerang

Dieser Papp-Bumerang lässt sich leicht herstellen und ist in Räumen einsetzbar. Jeder Mitspieler erhält einen Partyteller und eine Papierschere. Die Spielleiterin fordert dazu auf, aus dem Partyteller ein Kreuz mit 4 gleich langen Armen auszuschneiden (siehe Foto). Die 4 Enden sollen ca. 3cm breit sein. So entsteht der "Papp-Bumerang". Bei Kindern macht es Sinn, dass sie den Bumerang vor dem Schneiden aufzeichnen. Nun wird der fertige Bumerang so an einem Ende angefasst, dass er gerade weggeworfen werden kann. Es wird ein wenig experimentiert, bis der Bumerang sich so dreht, dass er wieder zu seinem Werfer zurückfliegt.

Gruppengröße: ab 1

Material: je Teilnehmer einen Partyteller aus Papier (auch als "Pappteller" bezeichnet), eine Papierschere und einen Filzschreiber

Altersgruppe: ab 5 Jahre

Organisationshilfen:

 es ist hilfreich, wenn die Mitspieler vor Spielbeginn einen fertigen Bumerang sehen



Variationen:

der Papp-Bumerang wird mit Buntstiften individuell bemalt

- Grobmotorik
 Feinmotorik
 Gleichgewicht
 ✓ Konzentration
- Entspannung

 ✓ Wahrnehmung

 Reaktion

 Ausdauer

Denken und Bewegen Sozialverhalten

FM 18

Wunderseil

Jedes Kind hält ein Seilchen wie eine Brezel. Dann wird von oben durch die linke Schleife die rechte gefasst, das Seilchen neben der Schleife festgehalten und zu einem "Wunderknoten" festgezogen. Der Knoten kann nun einfach herausgezogen oder aus dem Seilchen herausgeschlagen werden.

Es können weitere Luftschlingen durch diesen Knoten gezogen werden, so dass der Effekt noch verblüffender ist.

Gruppengröße: ab 1

Material:

pro Kind ein Seilchen

Altersgruppe: ab 8 Jahre

Organisationshilfen:

 in kleine Zaubervorführung oder Geschichte einbauen

Variationen:

weitere Knoten (z. B. verschiedene Seglerknoten) oder Zaubereien mit dem Seil



- Grobmotorik
 Feinmotorik
 Gleichgewicht
 ✓ Konzentration
 - ✓ WahrnehmungReaktionAusdauer

Entspannung

Denken und Bewegen Sozialverhalten

Dirty Harry

Das Zaubern mit Gummibändern kann zu einem Erlebnis werden, das die Fingerfertigkeit spielerisch fördert.

Die Einbindung der Tricks in selbsterfundene Geschichten gibt dem Zaubern einen zusätzlichen Reiz.

Der Zauberer erzählt die Geschichte vom Befreiungskünstler "Dirty Harry", der es nach jeder Gefangennahme schafft, sich von seinen Fesseln zu befreien:

- Gummiband über Zeigefinger und kleinen Finger legen und die Hand befreit sich selbst davon
- 2. Gummiband um den Zeigefinger (Dirty Harry) legen, dann das Gummi an der Handflächenseite um den Mittelfinger (Baum) spannen und wieder über den Zeigefinger legen (Gummi da-



bei nicht verdrehen). Jemand hält noch die Fingerspitze (Kopf) fest (nicht das Gummi) und dann wird das Tuch über Finger gelegt (Nacht). Wird jetzt der Mittelfinger nach unten bewegt, schnappt das Gummi auf ihn über und Dirty Harry ist frei