

# Motorik

Information für die Lehrperson



<b>Arbeitsauftrag</b>	Schreiben bedeutet das Zusammenspiel von Hand, Fingern und Kopf und setzt ein hohes Mass an Feinmotorik voraus.
<b>Ziel</b>	In kleinen Übungen und Spielen trainieren die SuS ihre Motorik und Fingerfertigkeit.
<b>Material</b>	Verschiedene Stifte Arbeitsblatt
<b>Sozialform</b>	Plenum / EA
<b>Zeit</b>	Täglich 5'-10'

➤ **Zu Aufgabe 1:**

Die Aufgabe 1 hat zum Ziel, das Zusammenspiel von Hand und Fingern zu fördern.

Beobachtungspunkte für die Lehrperson:

**Zusätzliche**

**Informationen:**

Erkennen die SuS wie auf einem Bild Bewegungen festgehalten werden?

Mit wenigen Grundbewegungen lassen sich die Grossbuchstaben bewegungsgerecht schreiben.

Weitere Vorlagen um Bewegungen einzuzeichnen finden Sie ganz am Schluss.

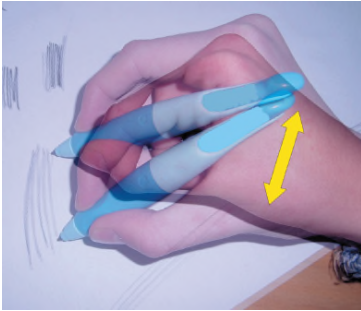
# Motorik

Information für die Lehrperson



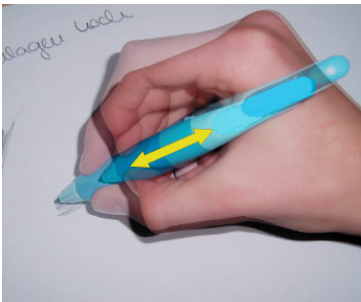
2/10

## Basismotorik



### Handgelenk:

Horizontale Auf- und Abbewegung auf der Stelle durchführen – wie ein Scheibenwischer. So entstehen mit dem Schreibgerät leicht übereinander liegende Bögen.



### Fingermotorik:

Daumen und Zeigefinger berühren sich und werden lang gestreckt und nach hinten gebeugt. So entstehen mit dem Schreibgerät kurze, leicht übereinanderliegende Striche.



### Kringelbewegung:

Die Hand liegt auf, Daumen und Zeigefinger berühren sich leicht und machen kreisende Bewegungen. Mit dem Schreibgerät entstehen so übereinanderliegende Kringel in ovaler Form.

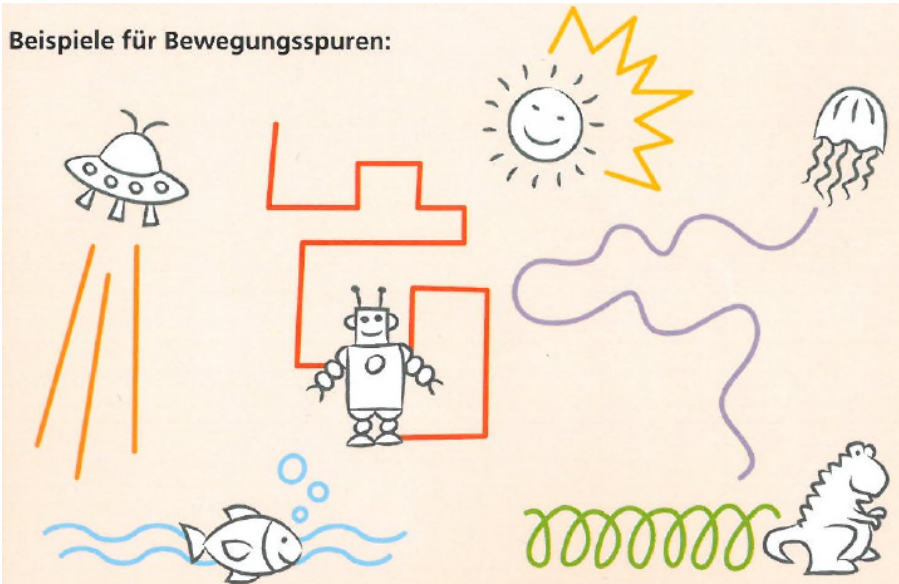
# Motorik

Information für die Lehrperson



3/10

Beispiele für Bewegungsspuren:



Schreibbewegungen

Grundbewegungen der Schrift	Ausführung	Grossbuchstabe
<b>Ovale:</b> Bewegungsspur auf der Stelle nach: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Links = Linksoval</li> <li>- Rechts = Rechtsoval</li> </ul>		C - G - O - Q
<b>Girlanden</b> aus dem Linksoval: Bewegungsspur auf der Stelle, dann nach rechts ziehen. Es entstehen oben Schleifen und unten Bögen.		U
<b>Arkaden</b> aus dem Rechtsoval: Bewegungsspur auf der Stelle, dann nach rechts ziehen. Es entstehen unten Schleifen und oben Bögen.		B - D - R
<b>Bewegungsspuren:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Senkrecht</li> <li>- Waagrecht</li> <li>- Schräg</li> <li>- Zickzack</li> <li>- Nach oben/unten, von links nach rechts, und von rechts nach links.</li> </ul>		E - F - H - I - J K - L - T - W - Z A - M - N - V - W - Y
<b>Bogenformen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einfach</li> <li>- Doppelt</li> <li>- S-förmig</li> </ul>		D - P - R B S

# Motorik



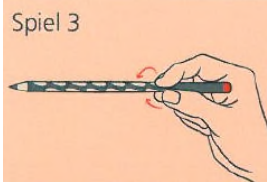

Information für die Lehrperson



4/10

## Spielideen für Zwischendurch

Mit diesen kleinen Übungen können die Hände und Finger auf lustvolle Art, täglich trainiert werden.

Spielbeschrieb	Bild
<p><b>Farbkappenspiele:</b> Alle oder bestimmte Farbkappen von den Stiften lösen und vor sich auf den Tisch legen. Dann alle Kappen wieder aufstecken.</p> <p><b>Varianten:</b> Die Stifte werden auf dem Tisch gemischt und müssen schnell und farbrichtig aufgesteckt werden. Gestöpselt wird nach Farbandsage. Es können auch Rätsel eingebaut werden: „ Die Sonne ist...“.</p> <p>Geeigneter Stift: Cappi</p>	<p>Spiel 1</p> 
<p><b>Turmbau:</b> Mit vielen Stiften wird ein Turm gebaut. Die Stifte werden immer waagrecht-quer übereinander gestapelt.</p> <p>Geeigneter Stift: Easycolors</p>	<p>Spiel 2</p> 
<p><b>Leiter klettern:</b> Einen Stift mit Griffmulden am Ende mit Daumen und Zeigefinger in den hinteren Griffmulden halten. Jetzt mit beiden Fingern über die Griffmulden zur Spitze wandern – und wieder zurück.</p> <p>Varianten: Gelingt es auch mit der anderen Hand oder mit beiden gleichzeitig?</p> <p>Geeigneter Stift: Easygraph</p>	<p>Spiel 3</p> 
<p><b>Farbkarussell:</b> Ein Stift wird in Schreibhaltung über die Längskante gedreht: nach links und nach rechts. Nun farbige Klebepunkte auf den Flächen anbringen. Nach Ansagen den Stift drehen: „Drehe auf rot, nach gelb, nach blau.“ Wer sich die Farbreihenfolge gut merken kann, dreht weniger.</p> <p><b>Varianten:</b> Auch mit der anderen Hand und, je nach Geschmack, mit beiden Händen gleichzeitig ausprobieren.</p> <p><b>Für Profis:</b> Über die Längskante drehen und gleichzeitig die Finger zur Stiftspitze und zum Stiftdende hin bewegen.</p> <p>Geeigneter Stift: Scribbi</p>	<p>Spiel 4</p> 

# Motorik

Information für die Lehrperson



5/10

<p><b>Stiftbohrer:</b> Einen Filzstift senkrecht mit der Spitze auf ein Blatt Papier oder Styropor (Spitze rutscht nicht weg) stellen und „bohrende“ Drehbewegungen (links-rechts-links-rechts) ausführen, zuerst mit Daumen und Zeigefinger, nach und nach mit allen anderen Fingern. Dazu einen Stift verwenden dessen Stift nicht abbricht oder eindrückt.</p> <p>Geeigneter Stift: Scribbi</p>	
<p><b>Aufdrehen:</b> Die Ellenbogen auf den Tisch stellen und einen Bleistift jeweils mit Daumen Zeigefinger waagrecht nach oben halten. Zuerst dreht nur eine Hand mit Daumen und Zeigefinger. Das andere Stiftdende wird dabei ganz leicht gehalten. Dann drehen beide Hände den Stift nach links und nach rechts. Wird mit einem Faden ein weiterer Stift an dem ersten befestigt, lässt sich dieser durch Aufwickeln hochziehen. Wer schafft es am schnellsten?</p> <p>Geeigneter Stift: Easygraph</p>	
<p><b>Stifte ziehen:</b> Ein waagrecht gehaltener Filzstift (Rutschige Oberfläche) wird so gehalten, dass beide Zeigefinger ausgestreckt auf dem Stift liegen. Dann schieben sich die Zeigefinger so weit wie es geht abwechselnd nach hinten (beugen-strecken- beugen-strecken) und wieder nach vorne. Wenn die Stiftdenden am Handballen der Zeigefinger abgestützt werden, gelingt diese Übung auch mit Daumen und Zeigefinger gleichzeitig.</p> <p>Geeigneter Stift: Scribbi</p>	
<p><b>Finger hüpfen:</b> Ein Stift mit Griffmulden wird mit Daumen und Zeigefinger so gehalten, dass jeder Zeigefinger jeweils drei Griffmulden erreichen kann. Diese drei Griffmulden werden mit drei unterschiedlichen Wachsmalfarben angemalt z.B. rot-blau-gelb. Zu Beginn liegen beide Zeigefinger in der blauen Griffmulde. Nach Vorgabe einer Farbe bewegen sich die Zeigefinger (nacheinander, gleichzeitig) auf die entsprechende Griffmulde. Wie schnell schaffen es die Kinder?</p> <p>Geeigneter Stift: Easygraph</p>	
<p><b>Regenbogenfarben:</b> Für dieses Spiel werden mehrere Filzstifte mit breiter Spitze benötigt. Die Spitze eines Stiftes wird mit einer weiteren Farbe angemalt (immer die dunklere Farbe auf die hellere). Mit dem Stift kann man nun auf Papier Spuren in zwei Farben legen. Dabei sollte der Stift während der Schreibbewegung gedreht werden. Die Spurfarbe ändert sich. Wer schafft den Farbwechsel ohne anzuhalten? Es sollte so lange gekritzelt werden, bis die Grundfarbe des Stiftes wieder erreicht ist.</p> <p>Geeigneter Stift: Scribbi</p>	

# Motorik

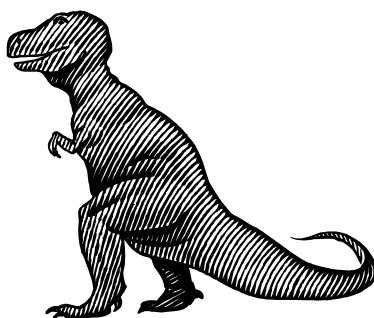
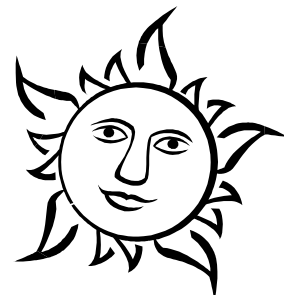
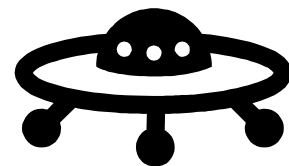
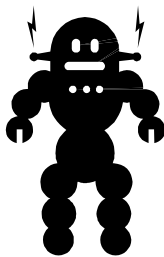
Protokollblatt



6/10

## Aufgabe 1:

Zeichne verschiedene Bewegungsspuren ein!



# Motorik

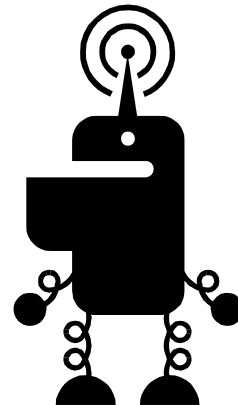
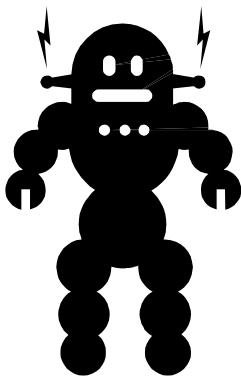
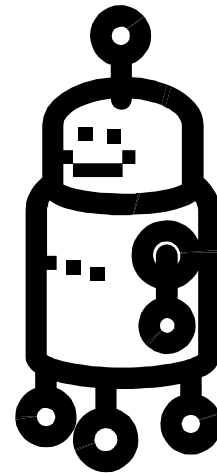
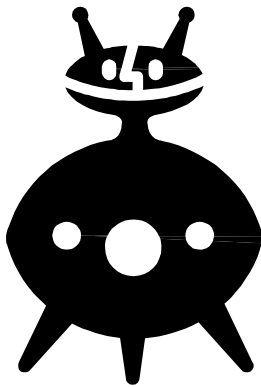
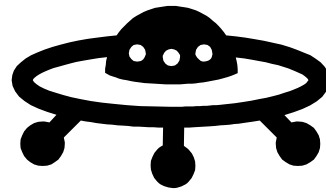
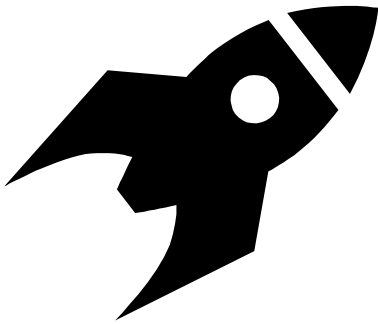
Bastelvorlagen



7/10

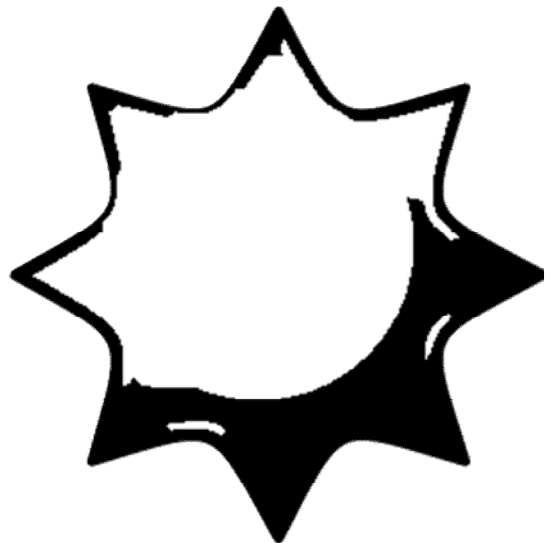
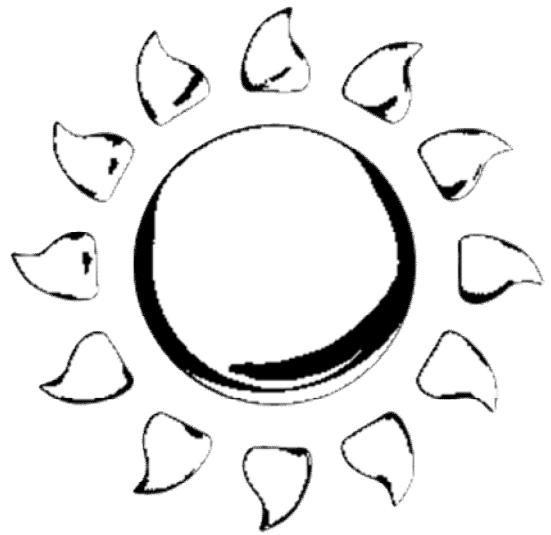
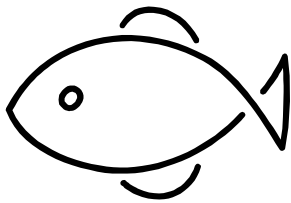
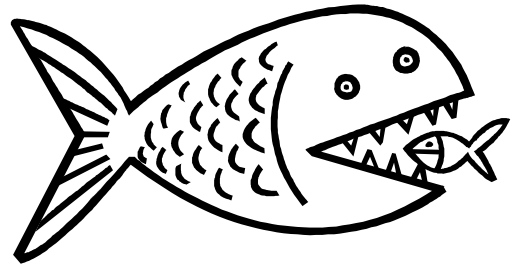
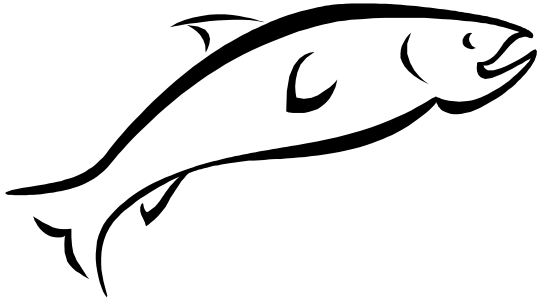
## Vorlagen:

Weitere Vorlagen für Bewegungsspuren



# Motorik

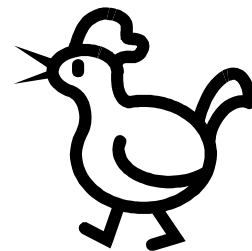
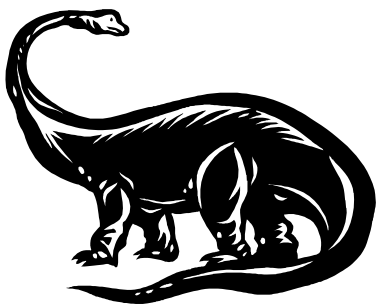
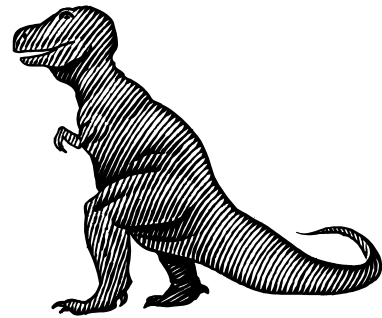
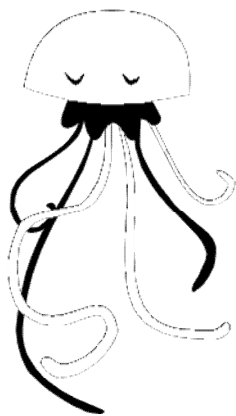
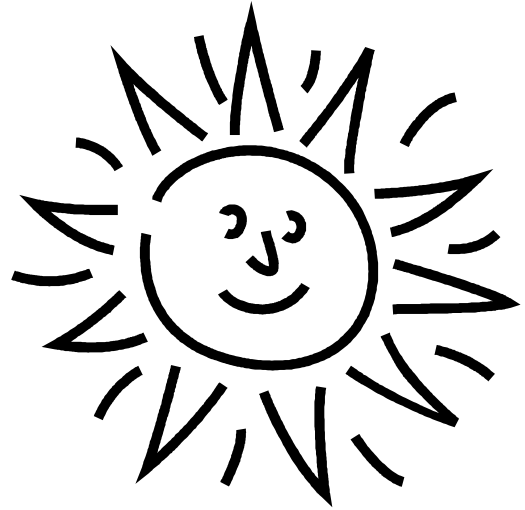
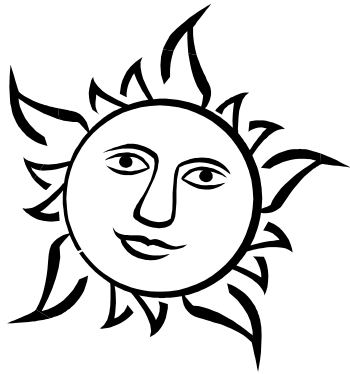
Bastelvorlagen





# Motorik

Bastelvorlagen



# Motorik

Bastelvorlagen

