

# DOWNLOAD



Petra Mönning

## Kreative 5 Minuten: Übungsideen ohne Material

Feinmotorik fördern –  
spielerisch, selbstgesteuert, 3-fach differenziert

Downloadauszug aus  
dem Originaltitel:

**AOL**  
verlag



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

**Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.**

**Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.**

**Download  
zur Ansicht**

„Das erstaunlichste Werkzeug sind doch die zehn Finger.“

(überliefertes Sprichwort aus der Mongolei)

Der Begriff der Feinmotorik beschreibt gezielte und koordinierte Bewegungsabläufe, die sich u. a. in der Hand- bzw. Fingergeschicklichkeit widerspiegeln. Zur Feinmotorik gehören die besonders differenzierten Bewegungen der Hände und Finger sowie die Koordination beider Hände miteinander.

Folgende Punkte beschreiben und beeinflussen u. a. unsere feinmotorischen Fähigkeiten:

- Beweglichkeit und Entspanntheit/Lockerheit der Hände bzw. Finger
- Tastsinn und Tiefensensibilität (d. h. Präzision des Spürens)
- taktile Wahrnehmungsfähigkeit
- ein Gefühl für die eigenen Hände und Bewegungen
- Ausführung differenzierter Bewegungen mit den Fingern (d. h. Präzision der Bewegung)
- Ziel- und Bewegungsgenauigkeit
- Koordination beider Hände
- ausreichende Muskelspannung in der Hand und den Fingern (d. h. Hand- bzw. Fingerkraft)
- exakte Dosierung der Hand- bzw. Fingerkraft
- Ausprägung und Manifestation der Händigkeit
- Auge-Hand-Koordination
- visuelle Wahrnehmungsfähigkeit



In der Regel trainieren die Kinder ihre feinmotorischen Fertigkeiten und Fähigkeiten in ihren ersten Lebensjahren im Alltag und im Spiel. Doch leider stellt sich bei den kontinuierlich ansteigenden grafomotorischen Anforderungen im Kindergarten und in der Schule häufig heraus, dass viele Kinder noch Förderbedarf auf diesem Gebiet haben.

Gerade im Anfangsunterricht sind die Unterschiede in der Handgeschicklichkeit sehr groß. Eine gute Feinmotorik und damit die sichere Handhabung einfacher Arbeitsmaterialien sind jedoch eine wichtige Voraussetzung für viele Lernprozesse. Besonders wichtig sind feinmotorische Kompetenzen beim Führen von Mal- und Zeichenwerkzeugen und somit insbesondere für das Schreibenlernen.

In diesem Heft finden Sie einen Fundus an kreativen Spielideen und Übungen, die die feinmotorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kinder trainieren. Der Großteil der Übungen ist so konzipiert, dass sie in der Regel innerhalb von ca. fünf Minuten durchgeführt werden können. So besteht die Möglichkeit, die Kinder individuell zu fördern, auch wenn die Zeit gerade mal wieder knapp sein sollte. Sie können die Übungen z. B. spontan in Phasenübergängen, zur kurzen Auflockerung zwischendurch, als ritualisierte Stundenanfänge, in der Freiarbeit oder in Vertretungstunden einsetzen.

Durch die dreifache Differenzierung können Sie die Übungen dem individuellen Leistungsstand der Kinder anpassen und sie punktuell und gezielt in ihrer Feinmotorik fördern und fordern.

## Zum Aufbau der Materialien

Jede Übungs- bzw. Spielidee enthält eine Übersicht über das jeweilige Thema bzw. die Förderschwerpunkte der Übung, die benötigten Materialien, die Sozialform und Klassenstufe.

Die Angaben zur Klassenstufe sind als grober Richtwert zu sehen, da jede Klasse durch ihre individuelle Zusammensetzung bzw. jedes Kind andere Anforderungen an Sie als Lehrende stellt. Daher können im Endeffekt nur Sie eine adäquate Auswahl aus dem Spielfundus treffen, die dem Leistungsstand und dem Förderbedürfnis der Kinder angemessen ist.

Um Ihnen diese Auswahl zu erleichtern und den individuellen Lernständen der Kinder gerecht zu werden, werden Ihnen zu allen Spielideen und Arbeitsblättern drei Differenzierungsmöglichkeiten zur Verfügung gestellt.

Die Differenzierungsmöglichkeiten sind mit diesen drei neutralen Symbolen gekennzeichnet:

○ leicht

□ mittel

△ schwer

Die weiteren Tipps und Anregungen sowie Kopiervorlagen sollen Sie bei der Vorbereitung Ihres Unterrichts möglichst entlasten und bei der spielerischen und handlungsorientierten Umsetzung der Übungen unterstützen. Viele der Spielideen können nach kurzer Einführung von den Kindern selbstständig gespielt werden. Dabei können die Spiele natürlich von Ihnen und den Kindern jederzeit weiterentwickelt und verändert werden.

Viel Spaß also mit den kreativen und abwechslungsreichen Spielen, Übungen und Bastelvorlagen.

Ihre



Petra Mönning

# Rückenmassage: „Ein Tag im Garten“



**Thema:** Rückenmassage, Handlockerung, Fingersensibilität, exakte Kraftdosierung  
**Sozialform:** Partnerarbeit  
**Klasse:** 1–4

## Anleitung:

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Eines der Kinder bleibt an seinem Sitzplatz sitzen und legt seinen Kopf bequem auf seine verschränkten Arme auf die Tischplatte. Der Partner stellt sich hinter das Kind. Stellen Sie sich ebenfalls hinter eines der Kinder. Sie bzw. Ihre Hände müssen dabei für alle Kinder, die ihren Partner massieren, gut sichtbar sein. Erzählen Sie nun langsam die Geschichte (siehe unten) und machen Sie die passenden Bewegungen dazu. Zeigen Sie die Bewegungen sehr deutlich, damit die Kinder sie bei ihrem Massagepartner richtig nachahmen können. Nach der Beendigung der Massage werden die Rollen gewechselt. Damit es nicht langweilig wird, können Sie nun eine andere Massagegeschichte erzählen (siehe z. B. Seite 4). Sie bzw. die Kinder können sich natürlich auch eine eigene Geschichte mit passenden Bewegungen ausdenken.

## Tipp

Weisen Sie die Kinder vor der Massage darauf hin, dass sie die Bewegungen bei ihrem Partner sanft und vorsichtig durchführen müssen, damit sie ihm nicht wehtun. Die Massage soll ihrem Partner gut tun.

## Differenzierung:

- Die Kinder führen die Massagegeschichte selbstständig und aus dem Gedächtnis aus.
- Die Kinder denken sich eigene Massagebewegungen zur Geschichte aus bzw. entwickeln die Geschichte weiter.
- Die Kinder denken sich eine eigene Massagegeschichte mit passenden Bewegungen aus.

Geschichte	Bewegungen
Heute haben wir im Garten viel zu tun.	<i>Hände flach auf den Rücken des Partners legen</i>
Zuerst graben wir die Erde gut um.	<i>mit den Fingerspitzen den Rücken leicht kneten</i>
Dann zupfen wir das Unkraut aus.	<i>mit zusammengelegten Daumen und Zeigefingern leicht auf dem Rücken zupfen</i>
Danach müssen wir das Beet harken.	<i>eine imaginäre Harke mit den Fingern bilden und leicht von oben nach unten über den Rücken streichen</i>
Jetzt brauchen wir eine Rinne für die Blumensamen.	<i>mit den Zeigefingern leicht in Schlangenlinien über den Rücken fahren</i>
Nun ist es Zeit für die Blumensamen. Wir verteilen sie in den Rinnen.	<i>mit Daumen und Zeigefinger die imaginären Samen auf dem Rücken verteilen und sanft in die „Erde“ drücken</i>
Deckt die Samen gut mit der Erde zu.	<i>mit den Handflächen sanft über den Rücken streichen</i>
Wir dürfen nicht vergessen, die Blumensamen zu gießen.	<i>mit den Fingern das leichte Prasseln des Wassers aus der Gießkanne nachahmen</i>
Die Sonne wärmt die Erde. Jetzt können die Blumen wachsen.	<i>die Hände zunächst aneinanderreiben, damit sie warm werden, dann die Handflächen mit leichtem Druck auf den Rücken legen, sodass die Kinder die Wärme spüren</i>

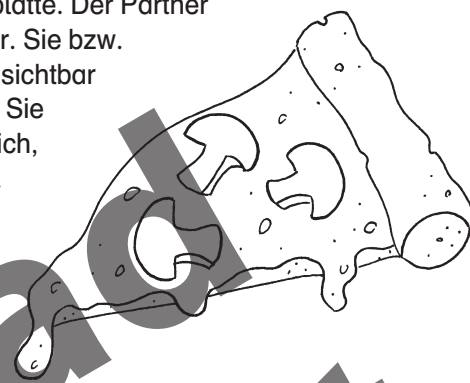
# Rückenmassage: „In der Pizzabäckerei“



**Thema:** Rückenmassage, Handlockerung, Fingersensibilität, exakte Kraftdosierung  
**Sozialform:** Partnerarbeit  
**Klasse:** 1–4

## Anleitung:

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Eines der Kinder bleibt an seinem Sitzplatz sitzen und legt seinen Kopf bequem auf seine verschränkten Arme auf die Tischplatte. Der Partner stellt sich hinter das Kind. Stellen Sie sich ebenfalls hinter eines der Kinder. Sie bzw. Ihre Hände müssen dabei für alle Kinder, die ihren Partner massieren, gut sichtbar sein. Erzählen Sie nun langsam die Geschichte (siehe unten) und machen Sie die passenden Bewegungen dazu. Zeigen Sie die Bewegungen sehr deutlich, damit die Kinder sie bei ihrem Massagepartner richtig nachahmen können. Nach Beendigung der Massage werden die Rollen gewechselt. Damit es nicht langweilig wird, können Sie nun eine andere Massagegeschichte erzählen (siehe z. B. Seite 3). Sie bzw. die Kinder können sich natürlich auch eine eigene Geschichte mit passenden Bewegungen ausdenken.



## Tipp

Weisen Sie die Kinder vor der Massage darauf hin, dass sie die Bewegungen bei ihrem Partner sanft und vorsichtig durchführen müssen, damit sie ihm nicht wehtun. Die Massage soll ihrem Partner guttun.

## Differenzierung:

- Die Kinder führen die Massagegeschichte selbstständig und aus dem Gedächtnis aus.
- Die Kinder denken sich eigene Massagebewegungen zur Geschichte aus bzw. entwickeln die Geschichte weiter.
- Die Kinder denken sich eine eigene Massagegeschichte mit passenden Bewegungen aus.

Geschichte	Bewegungen
Heute backen wir eine Pizza.	<i>Hände flach auf den Rücken des Partners legen</i>
Dafür müssen wir erst einmal den Teig kneten.	<i>mit den Fingerspitzen den Rücken leicht kneten</i>
Dann verteilen wir den Teig auf dem Backblech.	<i>mit den Handflächen den imaginären Teig auf dem Rücken verteilen und platt drücken</i>
Jetzt wird die Tomatensoße auf den Teig gegossen.	<i>mit den Handflächen kreisend über den Rücken streichen und die „Soße“ verteilen</i>
Nun sind die leckeren Zutaten dran. Wir verteilen Schinken, Pilze, Oliven und Paprika auf der Pizza.	<i>mit Daumen und Zeigefingern die imaginären Zutaten auf dem Rücken verteilen und sanft in die „Pizza“ drücken</i>
Zum Schluss kommt noch der Käse. Lasst ihn langsam auf die Pizza rieseln.	<i>mit den Fingern das leichte Rieseln des imaginären Käses nachahmen</i>
Danach kommt die Pizza in den warmen Ofen und wird gebacken.	<i>die Hände zunächst aneinanderreiben, damit sie warm werden, dann die Handflächen mit leichtem Druck auf den Rücken legen, sodass die Kinder die Wärme spüren</i>



**Thema:** Rhythmusgefühl, Ziel- und Bewegungsgenauigkeit

**Sozialform:** Partnerarbeit

**Klasse:** 1/2

## Anleitung:

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen und stellen sich einander gegenüber auf. Dann sagen sie im Chor die Reime auf und klatschen dazu in der unten vorgegebenen Abfolge in die Hände. Führen Sie den Kindern zunächst die Bewegungen vor. Wenn der Reim und die passenden Bewegungen gefestigt sind, können die Kinder die Klatschspiele selbstständig durchführen.

## Differenzierung:

- Die Kinder denken sich eigene Klatschbewegungen zu den Reimen aus.
- Die Kinder versuchen, die Klatschspiele zu viert auszuführen.
- △ Die Kinder denken sich eigene Klatschreime/-spiele aus.

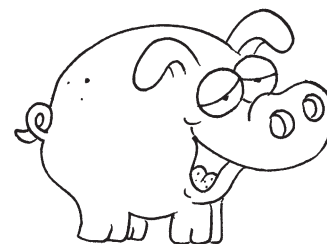
### Die Kastanien falln vom Baum

Die Kastanien falln vom Baum, Baum, Baum.  
Da gehen wir alle schau'n, schau'n, schau'n.  
Wir nehmen Tüten mit, mit, mit  
und sammeln sie zu dritt, dritt, dritt.  
Dann gehen wir nach Haus, Haus, Haus  
und basteln draus 'ne Maus, Maus, Maus.

### Wir gehn jetzt in den Zoo

Wir gehn jetzt in den Zoo, Zoo, Zoo.  
Da sind wir alle froh, froh, froh.  
Wir wolln die Affen sehn, sehn, sehn,  
wie sie im Kreise gehn, gehn, gehn.  
Und auch die Löwen sind, sind, sind  
spannend für jedes Kind, Kind, Kind.

Pro Zeile wird wie folgt geklatscht:  
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.



### Der Zwerg auf dem Berg

Dort oben auf dem Berg, Berg, Berg,  
da steht ein kleiner Zwerg, Zwerg, Zwerg.  
Der hat 'ne Mütze auf, auf, auf  
mit einem Bommel drauf, drauf, drauf.  
Der Zwerg geht in sein Haus, Haus, Haus  
und guckt zum Fenster raus, raus, raus.

### Ein kugelrundes Schwein

Ein kugelrundes Schwein, Schwein, Schwein,  
das wollt' gern dünner sein, sein, sein.  
Es fraß sich nicht mehr satt, satt, satt.  
Wurd' dürr, doch auch ganz matt, matt, matt.  
Drum, liebes Schwein, bleib rund, rund, rund,  
sonst gleichst du einem Hund, Hund, Hund.

## Fingerspiel: „Im Rhythmus“



**Thema:** Rhythmusgefühl, Koordination, Konzentration, Ziel- und Bewegungsgenauigkeit

**Sozialform:** Plenum (z. B. Sitzkreis)

**Klasse:** 1–4

### Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis. Nun klatschen und schnipsen Sie rhythmisch in einer bestimmten Reihenfolge und machen weitere Bewegungen mit den Händen, die die Kinder nachahmen müssen. Wiederholen Sie den Rhythmus so lange, bis alle Kinder mit in das Fingerspiel einsteigen können.

Hier ein Beispiel für eine mögliche Bewegungsabfolge:

zweimal in die Hände klatschen,  
einmal auf die Oberschenkel klatschen,  
einmal mit den Fingern schnipsen,  
dreimal an den Ohrläppchen ziehen,  
viermal in die Hände klatschen,  
einmal mit beiden Händen winken ...

Die Bewegungsabfolge und auch der Rhythmus können beliebig variiert werden.

### Differenzierung:

- Die Kinder müssen sich die Bewegungsabfolge einprägen und selbstständig durchführen.
- Je variationsreicher und schneller die Abfolge der Bewegungen ist, desto schwieriger wird es, sie sich zu merken.
- Die Kinder denken sich eigene Bewegungsabfolgen aus und führen sie den anderen Kindern vor. Die anderen Kinder müssen dann die Bewegungsabfolge nachahmen.



## Fingerspiel: „Hand, pass auf!“



**Thema:** Rhythmusgefühl, Konzentration, Koordination

**Sozialform:** Plenum (z. B. Sitzkreis)

**Klasse:** 1–4

### Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis möglichst eng beieinander. Jedes Kind legt seine Hände auf die Oberschenkel seines Sitznachbarn (d. h. linke Hand auf den rechten Oberschenkel des linken Nachbarn und rechte Hand auf den linken Oberschenkel des rechten Nachbarn). Beginnen Sie das Spiel, indem Sie Ihrem rechten Sitznachbarn sanft mit Ihrer rechten Hand auf das linke Bein klopfen. Ihr Sitznachbar gibt das Klopfzeichen dann in gleicher Weise an seinen rechten Sitznachbarn weiter. So geht es reihum.

### Differenzierung:

- Wenn ein Mitspieler das Weitergeben des Klopfzeichens vergisst bzw. zu spät reagiert, scheidet die entsprechende Hand aus. So geht es immer weiter, sodass immer weniger Hände im Spiel sind.
- Wenn das Klopfzeichen zweimal ausgeführt wird, ändert sich die Richtung und die Kinder müssen mit ihrer linken Hand klopfen.
- Je schneller das Spiel durchgeführt wird, desto schwieriger wird es.





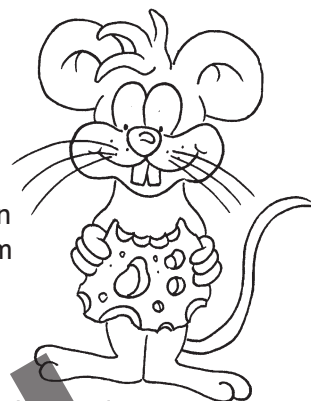
# Fingerspiel: „Familie Maus“



**Thema:** Fingerübung, Handlockerung, Beweglichkeit

**Sozialform:** Plenum (z. B. Sitzkreis)

**Klasse:** 1/2



## Anleitung:

Der Reim (siehe unten) wird zunächst von Ihnen langsam und betont vorgesprochen und mit den entsprechenden Bewegungen untermalt. Die Kinder sprechen den Reim im Chor mit und ahmen die Bewegungen nach.

## Differenzierung:

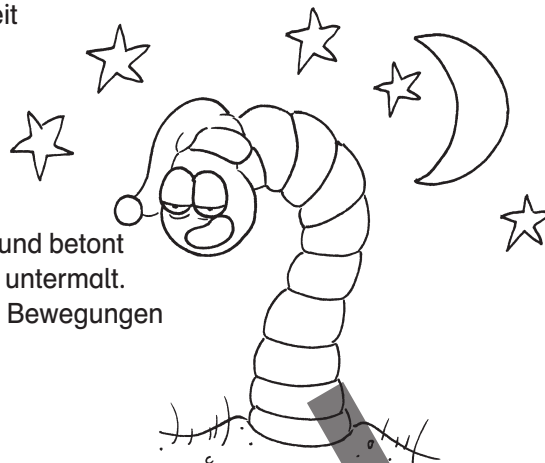
- Die Reime und Bewegungen werden erst langsam und Vers für Vers vorgesprochen und vorgemacht.
- Wenn der Text und die Bewegungen gefestigt sind, kann das Sprech- und Spieltempo erhöht werden.
- △ Schließlich können die Kinder das Fingerspiel selbstständig durchführen.

Reim	Bewegungen
Das ist Vater Maus,	<i>den Daumen zeigen</i>
sieht wie alle Mäuse aus.	<i>mit dem Zeige- und Mittelfinger eine Laufbewegung andeuten</i>
Hat große Ohren,	<i>mit den Händen imaginäre große Ohren hinter dem Kopf formen</i>
eine spitze Nase,	<i>beide geballten Hände als imaginäre spitze Nase vor die eigene Nase halten</i>
ein weiches Fell	<i>mit der einen Hand über die andere streicheln</i>
und einen Schwanz,	<i>mit dem Zeigefinger einen wackelnden Mäuseschwanz andeuten</i>
der ist soooo lang.	<i>mit den Händen die Länge des Mäuseschwanzes andeuten</i>
Das ist Mutter Maus,	<i>den Zeigefinger zeigen</i>
... (den Text von oben wiederholen)	<i>... (die Bewegungen von oben wiederholen)</i>
Das ist Bruder Maus,	<i>den Mittelfinger zeigen</i>
... (den Text von oben wiederholen)	<i>... (die Bewegungen von oben wiederholen)</i>
Das ist Schwester Maus,	<i>den Ringfinger zeigen</i>
... (den Text von oben wiederholen)	<i>... (die Bewegungen von oben wiederholen)</i>
Das ist Baby Maus,	<i>den kleinen Finger zeigen</i>
sieht nicht wie alle Mäuse aus,	<i>den kleinen Finger verneinend schütteln</i>
hat kleine Ohren,	<i>mit dem Daumen und Zeigefinger die imaginären kleinen Ohren nachbilden</i>
ein winziges Näschen,	<i>nur eine geballte Hand an die eigene Nase halten</i>
ein nasses Fell	<i>die Hände schütteln, als wären sie nass</i>
und einen Schwanz,	<i>mit dem Zeigefinger einen wackelnden Mäuseschwanz andeuten</i>
der ist soooo kurz.	<i>mit dem Daumen und Zeigefinger die Kürze des Mäuseschwanzes andeuten</i>

# Fingerspiel: „Der Regenwurm“



**Thema:** Fingerübung, Handlockerung, Beweglichkeit  
**Sozialform:** Plenum (z. B. Sitzkreis)  
**Klasse:** 1/2



## Anleitung:

Der Reim (siehe unten) wird zunächst von Ihnen langsam und betont vorgesprochen und mit den entsprechenden Bewegungen untermalt. Die Kinder sprechen den Reim im Chor mit und ahmen die Bewegungen nach.

## Differenzierung:

- Die Reime und Bewegungen werden erst langsam und Vers für Vers vorgeschprochen und vorgemacht.
- Wenn der Text und die Bewegungen gefestigt sind, kann das Sprech- und Spieltempo erhöht werden.
- △ Schließlich können die Kinder das Fingerspiel selbstständig durchführen.

Reim	Bewegungen
Ein Regenwurm, ganz lang und krumm,	mit den beiden Zeigefingern die Länge des Regenwurmes andeuten
kroch mal in seinem Erdloch rum.	mit dem Zeigefinger eine Kriechbewegung andeuten
Er kroch hinauf und auch bergab,	mit dem Zeigefinger eine Kriechbewegung nach oben und nach unten machen
so gings voran im Zick und Zack.	mit dem Zeigefinger eine Kriechbewegung im Zickzack machen
Dann kroch er auch, ein bisschen dumm,	mit dem Zeigefinger eine Kriechbewegung machen und an die Stirn tippen
einmal im großen Kreis herum.	mit den Händen einen großen Kreis formen
Der nächste Gang war eine Acht,	mit dem Zeigefinger eine Acht in die Luft zeichnen
da musste er durch, denn es war bald Nacht.	die Hand vor die Augen halten
Er wollte so gerne schlafen gehen	die Hand vor den gähnenden Mund halten
und endlich sein kleines Bett erspähen.	die Hände falten und an die Wange legen
So kroch er voran, Stund um Stund,	mit dem Zeigefinger auf eine imaginäre Uhr am Handgelenk zeigen und kreisende Bewegungen im Uhrzeigersinn machen
bis die Sonne am Himmel stand ganz rund.	mit den Händen eine große Sonne am Himmel zeigen
Fürs Bett war es nun doch zu spät,	auf die imaginäre Uhr am Handgelenk gucken und verneinend mit dem Zeigefinger wackeln
in Zukunft braucht der Wurm wohl ein Regenwurmbedtsuchgerät.	mit dem imaginären „Regenwurmbedtsuchgerät“ das „Bett“ suchen



**Thema:** englische Kindereime („nursery rhymes“) mit den Fingern nachspielen

**Sozialform:** Plenum (z. B. Sitzkreis)

**Klasse:** 1–4

## Anleitung:

Die englischen Kinderreime werden zunächst von Ihnen langsam und betont vorgesprochen und mit den entsprechenden Bewegungen untermalt. Die Kinder sprechen die Reime im Chor mit und ahmen die Bewegungen nach.

## Differenzierung:

- Die Reime und Bewegungen erst langsam und Vers für Vers vorsprechen und vormachen.
- Wenn Text und Bewegungen gefestigt sind, kann das Sprech- und Spieltempo erhöht werden.
- △ Schließlich können die Kinder die „Fingerplays“ selbstständig durchführen.

## Fingers, fingers everywhere

Fingers, fingers everywhere,	die Hände hochhalten und mit den Fingern wackeln
fingers blinking in the air,	die Hände wie Sterne am Himmel aufblinken lassen
fingers making little holes,	die Finger zu kleinen Kreisen zusammenführen
fingers tying little bows,	mit den Fingern eine imaginäre Schleife binden
fingers learning to button and snap,	mit den Fingern einen imaginären Knopf zumachen und anschließend mit den Fingern schnipsen
fingers on hands that like to clap.	mit den Händen klatschen

## Ten little fingers

I have ten little fingers, and they all belong to me.	alle zehn Finger hochhalten
I can make them do things. Would you like to see?	mit den Fingern wackeln
I can shut them up tight or open them wide.	die Finger schließen und öffnen
I can put them together,	die Hände verschränken
or make them all hide.	die Hände hinter dem Rücken verstecken
I can make them jump high,	die Hände hoch in die Luft werfen
I can make them jump low.	die Hände tief nach unten hängen lassen
I can fold them up quietly and hold them just so.	die Hände vor dem Bauch falten

## Miss Polly had a dolly

Miss Polly had a dolly who was sick, sick, sick.	imaginäre Puppe auf den Händen schaukeln
So she called for the doctor	mit der Hand telefonieren
to come quick, quick, quick!	mit der Hand schnell zu sich heranwinken
The doctor came	mit Zeige- und Mittelfinger eine Laufbewegung andeuten
with his bag and his hat.	mit den Händen die Tasche und den Hut andeuten
And he knocked at the door with a rat-a-tat-tat!	eine Faust ballen und das Klopfen an der Tür im Takt andeuten
He looked at the dolly	Zeigefinger an das Kinn halten, streng gucken
and he shook his head.	die Hände zum Kopf führen und mit dem Kopf schütteln
And he said „Miss Polly,	mit dem Zeigefinger ‚Na, na, na!‘ machen
put her straight to bed.“	beide Hände gefaltet an die Wange legen
He wrote out a paper	auf der Handfläche schreiben
for a pill, pill, pill.	eine imaginäre Tablette an den Mund führen
„I’ll be back in the morning	einen imaginären Hut lüften
with the bill, bill, bill.“	Handfläche aufhalten und mit dem Zeigefinger hineinzeigen



**Thema:** Fingersensibilität  
**Material:** evtl. eine Feder  
**Sozialform:** Partnerarbeit  
**Klasse:** 1/2

### Anleitung:

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Eines der Kinder schließt die Augen und hält seine Hände vor sich ausgestreckt. Das andere Kind muss nun einen Finger des Kindes berühren. Das Kind mit den geschlossenen Augen muss erraten und benennen, welchen Finger (z. B. rechter Ringfinger, linker Daumen) sein Partner berührt hat. Nach einiger Zeit werden die Rollen gewechselt.

### Differenzierung:

- Die Finger werden nur ganz leicht und kurz berührt (z. B. mit einer Feder).
- Es werden mehrere Finger in schneller Abfolge berührt. Das Kind muss sich die berührten Finger merken und anschließend in der richtigen Reihenfolge nennen.
- △ Die Kinder benennen ihre Finger mit den englischen Begriffen, die sie zuvor z. B. mit diesem traditionellen, englischen Kinderlied erlernt haben:



### Fingerplay: „Where is thumbkin?“

(Melodie: „Bruder Jakob“; Text: Traditionell)



1. Where is thumb-kin?      Where is thumb-kin?



Here I am, here I am.      How are you this mor-ning?



Ve-ry well, thank you.      Run a-way, run a-way.

2. Where is pointer? ...
3. Where is tall man? ...
4. Where is ring man? ...
5. Where is baby small? ...



**Thema:** Fingersensibilität, Ausführung feiner Bewegungen, Präzision des Spürens

**Sozialform:** Partnerarbeit

**Klasse:** 1/2

## Anleitung:

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen und setzen oder stellen sich einander gegenüber. Eines der Kinder schließt die Augen und hält dem Partner seine Hände mit den Handflächen nach oben hin. Nun „malt/schreibt“ das andere Kind mit seinem Zeigefinger verschiedene Formen (z. B. geometrische Formen, einfache Bilder wie Haus, Ball, Sonne usw.) in die Handflächen. Das Kind mit den geschlossenen Augen muss erraten, was in seine Handfläche gemalt/geschrieben wurde. Nach einiger Zeit werden die Rollen gewechselt.

## Differenzierung:

- Die Kinder müssen in einem vorgegebenen Zeitraum so viele Begriffe wie möglich erraten. Die Begriffe werden mit Bild-Wort-Karten vorgegeben (Beispiele siehe unten). Sie können auch bestimmte Kategorien vorgeben, wie z. B. Obstsorten und Tiere.
- Alle Kinder stellen sich in einer Reihe auf und geben den Begriff wie bei dem Spiel „Stille Post“ von Hand zu Hand weiter. Die Begriffe werden mit Bild-Wort-Karten vorgegeben (Beispiele siehe unten).
- △ Die Kinder schreiben Buchstaben oder Zahlen in die Handflächen.

Beispiele: „Bild-Wort-Karten“



# Fingerpantomime



**Thema:** Fingerbeweglichkeit, Präzision der Bewegung

**Sozialform:** Partnerarbeit oder Plenum (z. B. Sitzkreis)

**Klasse:** 1/2

## Anleitung:

Die Kinder bilden Paare oder setzen sich im Sitzkreis zusammen. Nun stellt ein Kind mit seinen Fingern bzw. Händen einen Gegenstand (Brille, Buch, Stift, Schere, Messer usw.), eine Handlung (Fenster öffnen, Brot schneiden, Laufen, Auto fahren usw.), ein Tier (Vogel, Schlange, Spinne usw.) oder Begriffe aus anderen Kategorien (Obstsorten, Lieblingsessen, Berufe, Kleidungsstücke usw.) dar. Die Begriffe dürfen nur mit den Fingern bzw. Händen dargestellt werden. Die anderen Kinder müssen erraten, welchen Begriff das Kind darstellt.

## Differenzierung:

- Die Kinder stellen Begriffe mit von Ihnen vorgegebenen Anfangsbuchstaben dar.
- Die Begriffe werden zusammen mit einem Partner dargestellt.
- Die Kinder können z. B. in Zweiergruppen gegeneinander antreten. Die Begriffe, die zu erraten sind, werden von Ihnen oder einem Kind vorgegeben. Welche Gruppe errät in einem vorgegebenen Zeitraum die meisten Begriffe?

# Finger-ABC



**Thema:** Fingerbeweglichkeit, Präzision der Bewegung

**Sozialform:** Partnerarbeit

**Klasse:** 1/2

## Anleitung:

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen und stellen sich einander gegenüber auf. Nun stellt ein Kind mit seinen Fingern verschiedene Buchstaben dar, die sein Partner erraten muss. Nach einiger Zeit werden die Rollen gewechselt.

## Differenzierung:

- Der Partner muss zu dem erratenen Buchstaben ein Wort mit dem passenden Anfangsbuchstaben nennen.
- Die Kinder bilden mit ihren Fingern einfache Wörter, die der Partner erraten muss.
- Die Kinder übermitteln sich mit dem Finger-ABC „geheime Botschaften“ oder Anweisungen („Spring hoch!“, „Schau nach links!“ usw.), die der Partner befolgen muss.

Q

W

A

T

O

L



**Thema:** Handgeschicklichkeit, Fingerfertigkeit

**Sozialform:** Partnerarbeit

**Klasse:** 1–4

### Anleitung:

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Nun stellt ein Kind dem anderen Aufgaben, die es mit nur einer Hand erledigen darf, wie z. B. einen Stift aus dem Etui nehmen, eine Wasserflasche aufdrehen, ein Glas mit einem Schraubverschluss verschließen, ein Buch aus dem Regal nehmen, ein Stück Papier in der Mitte falten. Nach einiger Zeit wechseln die Kinder die Rollen.

### Differenzierung:

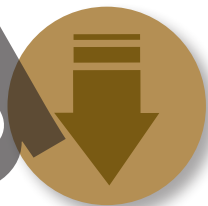
- Die Kinder wechseln zwischen ihrer linken und rechten Hand bzw. benutzen ihre nicht dominante Hand.
- Die Kinder versuchen, mit einer Hand den Reißverschluss ihrer Jacke zu schließen.
- Die Kinder versuchen, mit einer Hand eine Schleife zu binden.

Download  
zur Ansicht

# Engagiert unterrichten. Begeistert lernen.

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen AOL-Verlagsprogramms finden Sie unter:

[www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de)



**AOL**  
verlag

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf [www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de) direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.

## Impressum

Kreative 5 Minuten: Feinmotorik

**Petra Mönning** ist ausgebildete Grundschullehrerin und Verlagsredakteurin. Seit 2003 arbeitet sie als freiberufliche Redakteurin und Autorin für Kinder- und Jugendmedien. Viele ihrer Themenhefte hat sie selbst illustriert. Weitere Informationen über die Autorin finden Sie auf ihrer Homepage: [www.leichter-unterrachten.de](http://www.leichter-unterrachten.de).

© 2015 AOL-Verlag, Hamburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Veritaskai 3 · 21079 Hamburg  
Fon (040) 32 50 83-060 · Fax (040) 32 50 83-050  
[info@aol-verlag.de](mailto:info@aol-verlag.de) · [www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de)

Lektorat: omnibooks, Bielefeld  
Layout/Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH  
Illustrationen: Petra Mönning  
Coverfoto: Hände mit Knöpfen © Köpenicker -  
Fotolia.com (#51012383)

Bestellnr.: 10271DA1

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der AOL-Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Engagiert unterrichten. Begeistert lernen.

**AOL**  
verlag