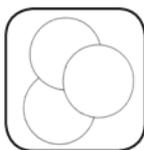


4. Spiele / Übungen zu den einzelnen Materialien

Zielgerichtete Übungen zur Förderung der Hand- und Fingergeschicklichkeit sollen den Kindern Spaß machen. Damit das gelingt, ist es sinnvoll, sie in kleine „Spielgeschichten“ zu „verpacken“. Ein großes Repertoire an Ideen hilft Therapeuten und Pädagogen, für jedes Kind motivierende Spiele und Übungen bereit zu halten.

In diesem Kapitel sind Spiel- und Übungsmöglichkeiten den einzelnen Materialien zugeordnet. Die Materialien sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.



Bierdeckel

- Einhändig zwischen den Fingern drehen
- Auf dem Tisch aufstellen und einhändig drehen (wie kreiseln)
- Auf die Tischkante legen, ca. 1/3 überstehen lassen, von unten dagegen schlagen, sodass er nach oben springt. Danach greifen und versuchen, ihn zu fangen
- Wie ein Tablett auf die ausgestreckte, supinierte Hand legen und z. B. Materialsäckchen oder Holzzylinder darauf transportieren

- Als Fahrzeug, z. B. als Bus, Schiff oder Floß benutzen: Spielfiguren darauf stellen und mit Rund-/Dübelstab schieben
- Als „Sonne“ mit Klammern oder Büroklammern versehen
- Mit Wäscheklammer ergreifen und von einem Spieler zum nächsten oder in die andere Hand, die ebenfalls eine Klammer hält, übergeben. Spielidee: „Vorsicht, heiß“ oder „frisch lackiert“



Bleischnüre

- Liegend zu Schnecken rollen (über Drehbewegung mit den Fingerkuppen oder bei aufliegender Handfläche über Ulnar- und Radialduktion möglich)
Variation: Abstand der Spirale erweitern und Glasnuggets/Murmeln in das Innere der Schnecke schieben/rollen
- Mit aufliegender, leicht gewölbter Hand mit Finger 1 und 2 unter die Handfläche ziehen
- Riesenspaghetti: Bleischnur an einem Ende mit einer Klammer erfassen und von oben auf einen Bierdeckel sinken lassen
- Formen vor- und nachlegen, z. B. Kreis, Viereck, Dreieck, Schlange
- Als Begrenzung für ein Spielfeld legen



Bügelperlen

- Beidhändig auf ein Streichholz aufstecken und einhändig an anderer Stelle einzeln mit Daumen und Zeigefinger abstreifen
- Mit den Fingern oder Pinzette ergreifen und transportieren / auf Holzzylinder stellen
- Mit Fingern oder Stab aufgestellte Perlen schieben
- Wegschnipsen
- Mit Fingern oder Pinzette ergreifen und Formen, z. B. Buchstaben, legen (mit einer Farbe, im Wechsel mit 2 Farben, etc.)
- Auf Pfeifenputzer/Zahnstocher fädeln
- Aufeinander stellen
- Mehrere Bügelperlen einhändig in die Hand einsammeln und über die rutschfeste Unterlage streuen / einzeln ablegen oder aufstellen
- Weitere Spielmöglichkeiten: Bügelperlen als Zahlungsmittel/Tierfutter/Blümchen einsetzen



Büroklammern

- Mit Pinzette transportieren und z. B. Reihe oder Muster legen
- Mit den Fingern auf einen Bierdeckel stecken (Sonnenstrahlen/Zaun)
- Ineinander hängen und eine Kette oder ein Armband anfertigen
- Als „Turner“ zwischen Finger 1–3 drehen
- Mehrere Büroklammern in eine Hand sammeln und ohne Hilfe der anderen Hand einzeln in eine Reihe auf der rutschfesten Unterlage ablegen
- Auseinanderbiegen



Chiffontücher

- Der Tuchfresser: Tuch auf den Tisch legen und ohne Hilfe der anderen Hand in eine Hand raffen (ebenso im Stehen möglich oder mit je einem Tuch in jeder Hand)
- Wunderblume: Chiffontuch mit einer Hand zusammenraffen, bis es ganz in der Hand ist, zweite Hand hinzunehmen und mit beiden Händen das Tuch umschlossen halten. Beide Hände gleichzeitig sehr langsam öffnen = die Wunderblume erblüht

- Materialsäckchen in Chiffontuch rollen und mit Reepschnur fest verschnüren (Geschenk)
- So viele lockere Knoten machen, bis nichts mehr vom Tuch übrig ist
- In den geöffneten Mund des Tennisballs „Fressball Rundi“ stopfen
- In den eigenen Ärmel stopfen



Esstäbchen

- Als Fernsteuerung nehmen: Gegenstände damit schieben
- „Die Fingerraupe“: Stab im Dreipunktgriff erfassen, mit aufliegender Handkante und ohne Hilfe der anderen Hand an das andere Ende des Stabs und wieder vor„laufen“
Variation: Nicht direkt vor„laufen“, sondern vorher Stab am Ende jeweils drehen (Laufen nur in einer Richtung)
- Stab im Dreipunktgriff ergreifen, bis zur Mitte „laufen“ und wie einen „Hubschrauber“ zwischen Finger 1–3 mit und gegen den Uhrzeigersinn drehen
- An den Enden Klammern anbringen und als Tor aufstellen
- Schnur an die Mitte des Esstäbchens binden (mit Krepp- Klebeband zusätzlich fixieren), Materialsäckchen oder anderen Gegenstand an das andere Ende der Schnur binden und durch Aufwickeln heranholen (über den Tisch heranwickeln oder vom Boden zu sich hoch aufwickeln)
Variation: Gegenstand auf Materialsäckchen transportieren

- Papierschnipsel zusammenknüllen und diese mit zwei Esstäbchen aufnehmen
- Reepschnur um Esstäbchen wickeln
- Kegelbahn aus 2 Esstäbchen legen, Spielfiguren am Ende aufstellen und diese mit geschnipster Murmel/Glasnugget umschießen
- Mit Glasnuggets „Eishockey“ spielen: Schläger = Esstäbchen / mit Reepschnur Spielflächen begrenzen / Tore durch Holzzyylinder markieren
- Esstäbchen wie einen Billard-Queue benutzen und zusammengeknüllte Papierkügelchen / Glasnuggets in ein Tor „schießen“
- Heiße Spaghetti / giftige Schlangen: Mit je einem Esstäbchen in jeder Hand Gummiringe von der rutschfesten Unterlage nehmen und auf einen Bierdeckel (Teller/Terrarium) legen
Steigerung = beide Esstäbchen in eine Hand nehmen
- Liftanlage: Spielfiguren mit je einem Esstäbchen in jeder Hand ergreifen und transportieren und z. B. auf einen Holzzyylinder stellen
- Mit je einem Esstäbchen in jeder Hand Weinkorken ergreifen und aufstellen
- Esstäbchen-Korkenzange bauen (siehe S. 38)



Flaschen-Schraubdeckel

- Einen Flaschen-Schraubdeckel mit der Öffnung nach unten zwischen den Fingern 1–3 halten und diesen zum Anstieben und Fangen einer Murmel benutzen: Dazu über die Murmel stülpen. In einem Spielfeld aus Bleischnüren mit zwei Spielern hin und her spielen und die Murmel immer wieder fangen, wenn sie auf der gegenüberliegenden Spielseite angekommen ist.
- Über Murmel stülpen und als „Fahrzeug“ z. B. durch Slalomstrecke „fahren“
- Karussellfahrt: Flaschen-Schraubdeckel in der supinierten Hand mit der Öffnung nach oben zwischen Finger 1–3 halten, Murmel hinein legen und Flaschen-Schraubdeckel zwischen den Fingern kreisen lassen (damit die Drehbewegung sichtbar wird, Deckel an einer Stelle mit einem Filzstift markieren)
- Murmel, Bügelperle oder Glasnugget in Flaschen-Schraubdeckel legen und mehrmals von einem Deckel zum nächsten schütten (weitergeben)
- Als „Transportfahrzeug“ benutzen und mit Finger oder Stab (Essstäbchen) schieben, z. B. durch Korken-Slalom
- Floßspiel:
 - Jeder Spieler erhält je 10 Bügelperlen in 2 Farben
 - Diese von rutschfester Unterlage ohne Hilfe der anderen Hand einsammeln und einzeln in zwei Flaschen-Schraubdeckel nach Farben sortieren

- Gefüllte Flaschen-Schraubdeckel durch vorsichtiges Schnipsen oder Schieben zur anderen Seite des Tisches befördern. Fällt eine Bügelperle heraus oder der Deckel um, muss das Floß zum Start zurück
- Sieger ist, wer beide Flöße zuerst an der anderen Tischseite hat
- Ratespiel: Unter Flaschen-Schraubdeckeln je 5 Bügelperlen einer Farbe „verstecken“ (Farben müssen mit den Farben des Farbwürfels übereinstimmen). Je einen entsprechenden Farbklebeplatz auf den Deckel kleben

Spiel für 2 oder mehr Teilnehmer:

- Würfeln mit dem Farbwürfel
- Die Anzahl der Bügelperlen „raten“, die sich unter dem Flaschen-Schraubdeckel der gewürfelten Farbe befindet
- Flaschen-Schraubdeckel im Dreipunktgriff abheben und die Anzahl überprüfen
- Wenn die Anzahl stimmt, darf eine Bügelperle entnommen und sichtbar abgelegt werden
- Das Spiel endet, wenn eine Farbe oder alle Farben unter den Flaschen-Schraubdeckeln aufgebraucht sind. Gewinner ist, wer die meisten Bügelperlen hat



Glasnuggets

- 3 Glasnuggets vor sich hinlegen. Den mittleren jeweils durch die beiden anderen Nuggets schnipsen (diese bilden jeweils das Tor), bis ein bestimmtes Ziel, z. B. die gegenüber liegende Tischkante, erreicht ist
- Kegeln: Spielfiguren aufstellen und mit einem Glasnugget umschnipsen
- Durch mehrere aufgebaute Tore schnipsen / pro getroffenes Tor eine Bügelperle auf einen Pfeifenputzer schieben oder einen Gummiring über einen Stab wickeln
- Mit Esstäbchen durch Korken- oder Holzzylinderslalom schieben
- Aufgestellte Holzzylinder „abschießen“
Variationen: Farbige Klebepunkte auf Fingernägel kleben, jeder Finger schießt ein gleichfarbiges Glasnugget / 5 Glasnuggets vor die Finger legen, jeder Finger „kickt“ ein Nugget weg
- Die Hand flach auf den Tisch legen, 1 Glasnugget vom Daumen zum Zeigefinger schieben. Dieser beugt sich und übernimmt das Glasnugget und schiebt es dann weiter zum nächsten Finger, usw., bis der Glasnugget beim kleinen Finger ankommt und wieder zurück
- Aus Krepp- Klebeband eine Strecke vertikal vor das Kind aufkleben, mit einem Stift Markierungen anbringen, Glasnuggets mit einzelnen Fingern zu einer bestimmten Markierung schnipsen (ähnlich dem „Spielplan Schnipsen“ S. 100, oder diesen benutzen)



Gummiringe

- Gummiringe um Stab oder Pfeifenputzer wickeln
- kleinen Gummiring über Fingerspitzen 1–3 ziehen und ihn an Finger 1–3 einer anderen Person weitergeben
- Gummiring eng über Zeigefinger und Daumen wickeln, gegen den Widerstand des gespannten Gummis jeweils eine Murmel ergreifen und an anderer Stelle ablegen
- Gummiringe ineinander schlaufen und eine Kette/Leine/Schnur anfertigen
- Mit größeren Gummis „Krampen schießen“ (mit dem gespannten Gummi gefaltete Papierstreifen wegschießen)
- Zaubertricks mit Gummibändern (siehe Abbildung S. 28–31)
- Kleine Gummiringe locker um einzelne Finger wickeln, bis zum Grundgelenk streifen und mit dem Daumen ohne Hilfe der anderen Hand wieder zur Fingerspitze zurück rollen und abstreifen
- Gummiring zwischen Daumen und Zeigefinger spannen und an Mitspieler weitergeben. Finger dabei auch zu Daumen-Mittelfinger, Daumen-Ringfinger und Daumen-kleinem Finger wechseln
- Gummiring von Finger zu Finger spannen, am Daumen beginnend zwischen den Fingern 1 × oder mehrmals drehen (die Finger „verketteten“, siehe Abbildung S. 29) / Finger bewegen/spreizen („Kunststücke machen“) / Gegenstände transportieren

- Gummiring fest um ein Stabende wickeln, den Gummi zur anderen Seite rollen und abstreifen (mit mehreren Gummis = die Schlange häutet sich)
- Mehrere Gummiringe über den Tennisball „Fressball Rundi“ ziehen (das Monster fesseln)



Großer Gummiring (von Dampfdrucktopf)

- Gummiring als Begrenzung einsetzen, z. B. bei Schnipsspielen
 - Murmel mit Stab am Innenrand des Gummirings entlang rollen lassen
 - Klammern wie ein Tor an Gummiring befestigen. Murmeln mit Esstäbchen hinein schießen (Tortraining)
 - 2 Tore gegenüber anklammern, zu zweit im Wechsel mit einem Stab eine Murmel / ein Glasnugget auf die Tore schießen (Fußball- / Hockeyspiel)
 - Reepschnur an Gummiring knoten und diesen damit umwickeln
 - Murmel in den senkrecht hängenden Gummiring legen (er wird mit der Hand gehalten) und wie ein „Riesenrad“ ohne Hilfe der anderen Hand zwischen den Fingern drehen (die Markierung zeigt die gedrehten Runden an)
- Variation: Zwischen den Fingern 1–3 halten und mehrfach um die senkrechte Achse drehen