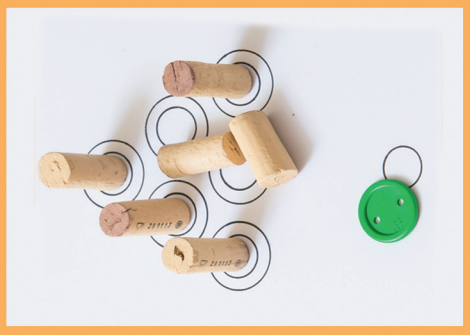
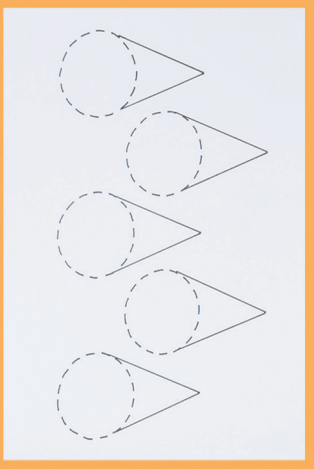
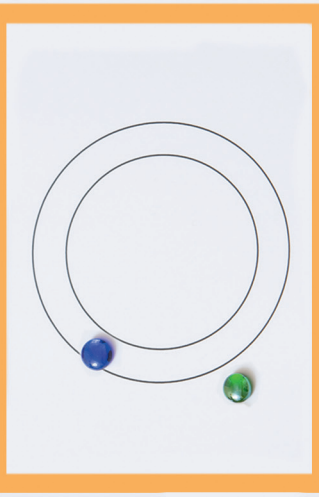
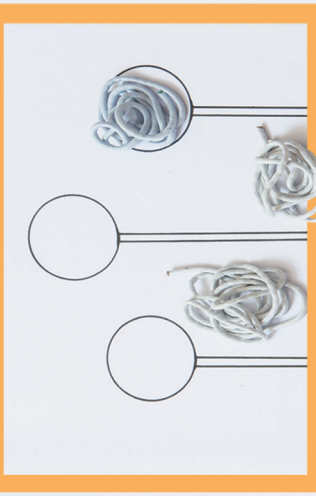
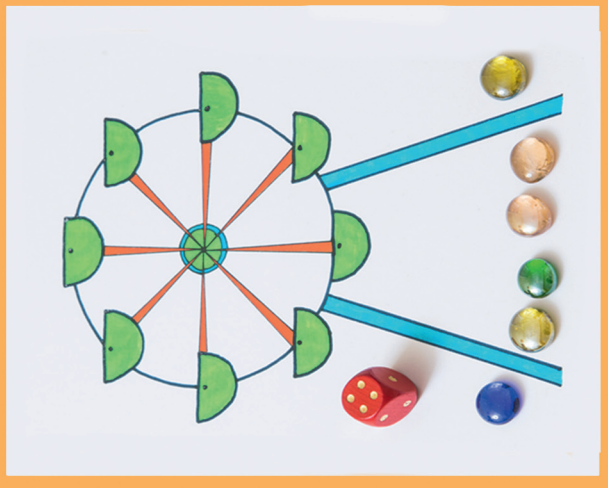
5.4.1 Auf dem Rummel

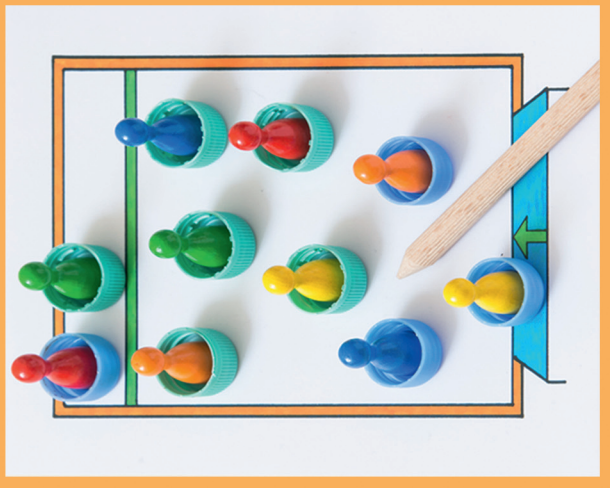












Thema Grafomotorik: Kreis

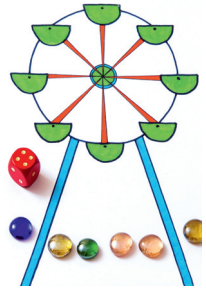
Material aus der FeinMoKi:
1 „Fressball“ (aufgeschnittener Tennisball mit aufgemaltem Gesicht)
1 Chiffontuch
8 Glasnuggets
1 Punktewürfel
6 Korken
1 Knopf
1 großer Gummiring (Dichtungsring, z. B. von einem Dampfdrucktopf)
2 Kreisel
10 Flaschenschraubdeckel
10 Spielfiguren
1 Schiebestab
3 Bleischnüre

Spielpläne:
Riesenrad
Karussell
Autoscooterplatz
Geist

Übungsblätter:
Großer Kreis Doppellinie – Riesenradfahrt
Kleine Kreise Doppellinie – Wurfbude
Kleine Kreise durchgehende Linie – Zuckerwatte
Kleine Kreise gestrichelte Linie – Eistüten

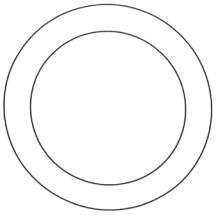
Spielkarten für die 8 Stationen

Beschreibung der Stationen:



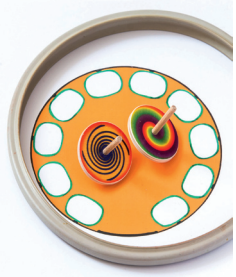
***SP** Riesenrad*

Das Kind würfelt und sammelt ohne Hilfe der anderen Hand die entsprechende Anzahl von Glasnuggets in seine dominante Hand. Diese legt es ohne Hilfe der anderen Hand einzeln in die Sitze des Riesenrads.



***ÜB** Fahrt mit dem Riesenrad*

Das Kind durchfährt zuerst mit jedem Glasnugget den Kreis zwischen der Doppellinie und dann mit Buntstiften oder Bleistift. Start ist oben, Arbeitsrichtung entgegen dem Uhrzeigersinn. Es ist wichtig, dies so zu üben, da runde Buchstaben in dieser Richtung geschrieben werden und das Kind somit darauf vorbereitet wird.



***SP** Karussellfahrt*

Das Kind dreht die Kreisel auf dem Spielplan „Karussell“. Als Begrenzung kann der große Gummiring auf den Spielplan gelegt werden.
Variation: Einen Stift oder Stab auf das Karussell legen und wie einen Propeller im und gegen den Uhrzeigersinn drehen.

***ÜB** Wurfbude*

Das Kind durchfährt mit Buntstiften oder Bleistift die kleinen Kreise zwischen den Doppellinien. Auch hier beginnt das Kind oben und arbeitet gegen den Uhrzeigersinn.
Anschließend stellt es Weinkorken in die Kreise und schnipst diese mit dem Knopf von der Startposition aus um. Es versucht dies mit jedem seiner Finger.

***SP** Autoscooter*

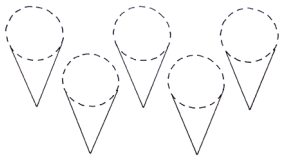
Das Kind verteilt die Flaschenschraubdeckel (Autoscooter) auf dem Autoscooterplatz und setzt eine Spielfigur hinein. Es stellt je einen der Scooter auf den Startplatz und schiebt ihn mit dem Schiebestab durch die anderen Scooter, ohne dass einer außerhalb des Platzes gerät. Das Kind parkt jeden der durchgeschobenen Autoscooter in die hintere Parkreihe.

***ÜB** Zuckerwatte*

Das Kind spurt die kleinen Kreise mit Buntstiften oder Bleistift nach und malt das Innere farbig an (verschiedene Geschmacksrichtungen). Start ist oben, die Arbeitsrichtung gegen den Uhrzeigersinn.
Dann rafft es je eine Bleischnur in die dominante Hand und legt sie in einen der Kreise.

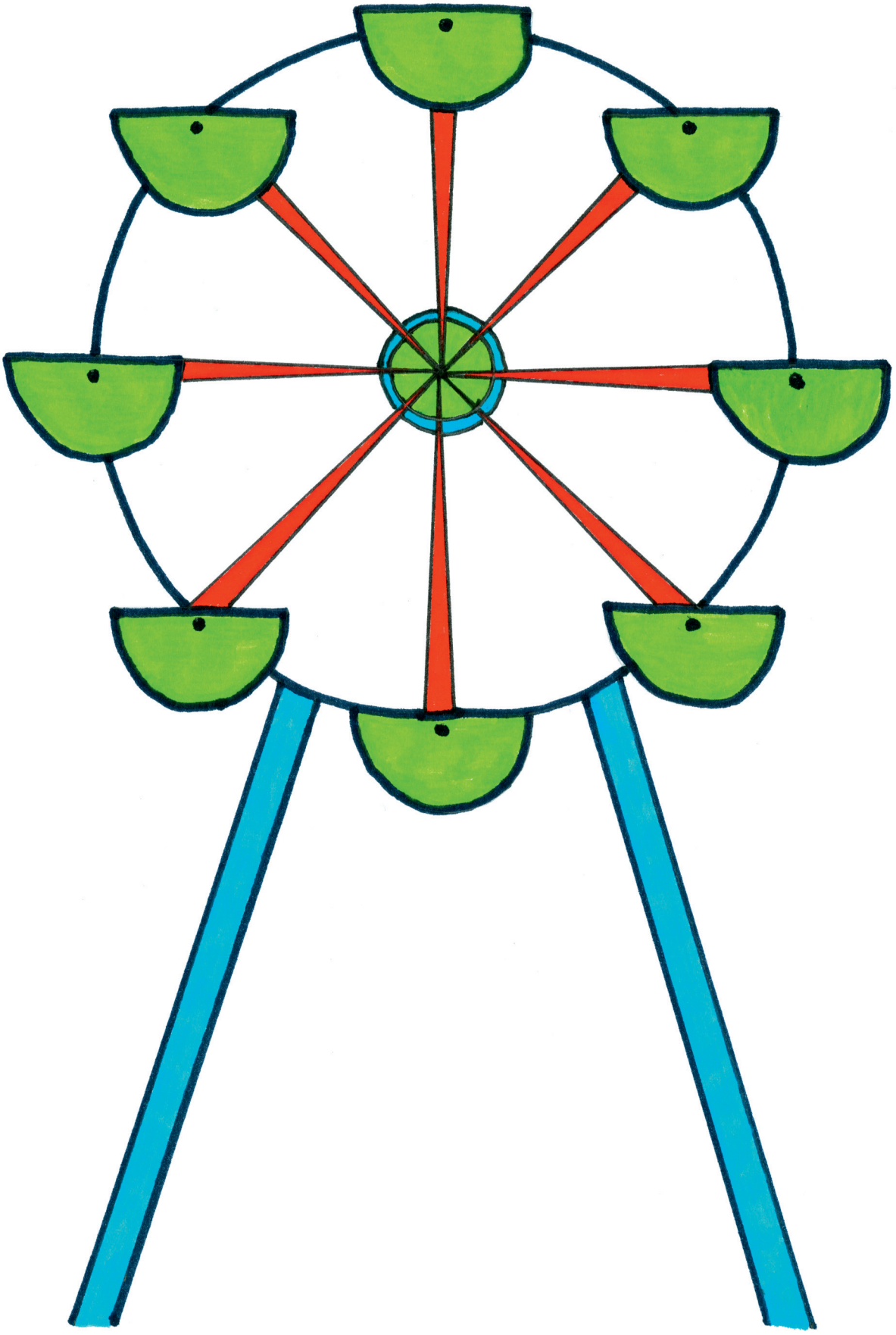
***SP** Geisterbahn*

Über dem Geist liegt ein Chiffontuch. Das Kind rafft dies in seine dominante Hand und stopft es anschließend dem Fressball ins Maul (den Geist füttern).
Bei der nächsten Runde holt das Kind das Tuch wieder aus dem Maul des „Geistes“ usw.

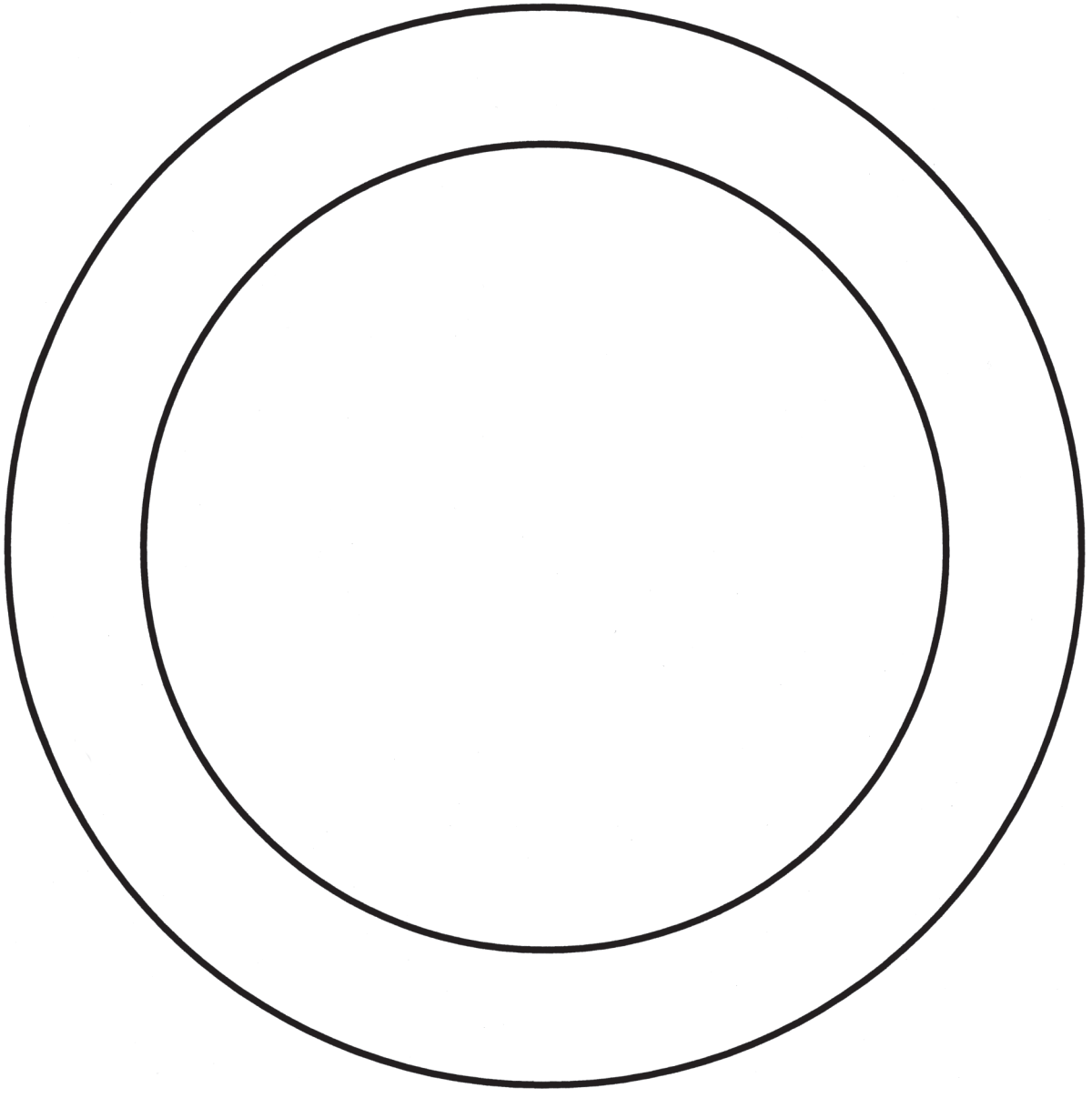


***ÜB** Zum Schluss gibt`s noch ein Eis*

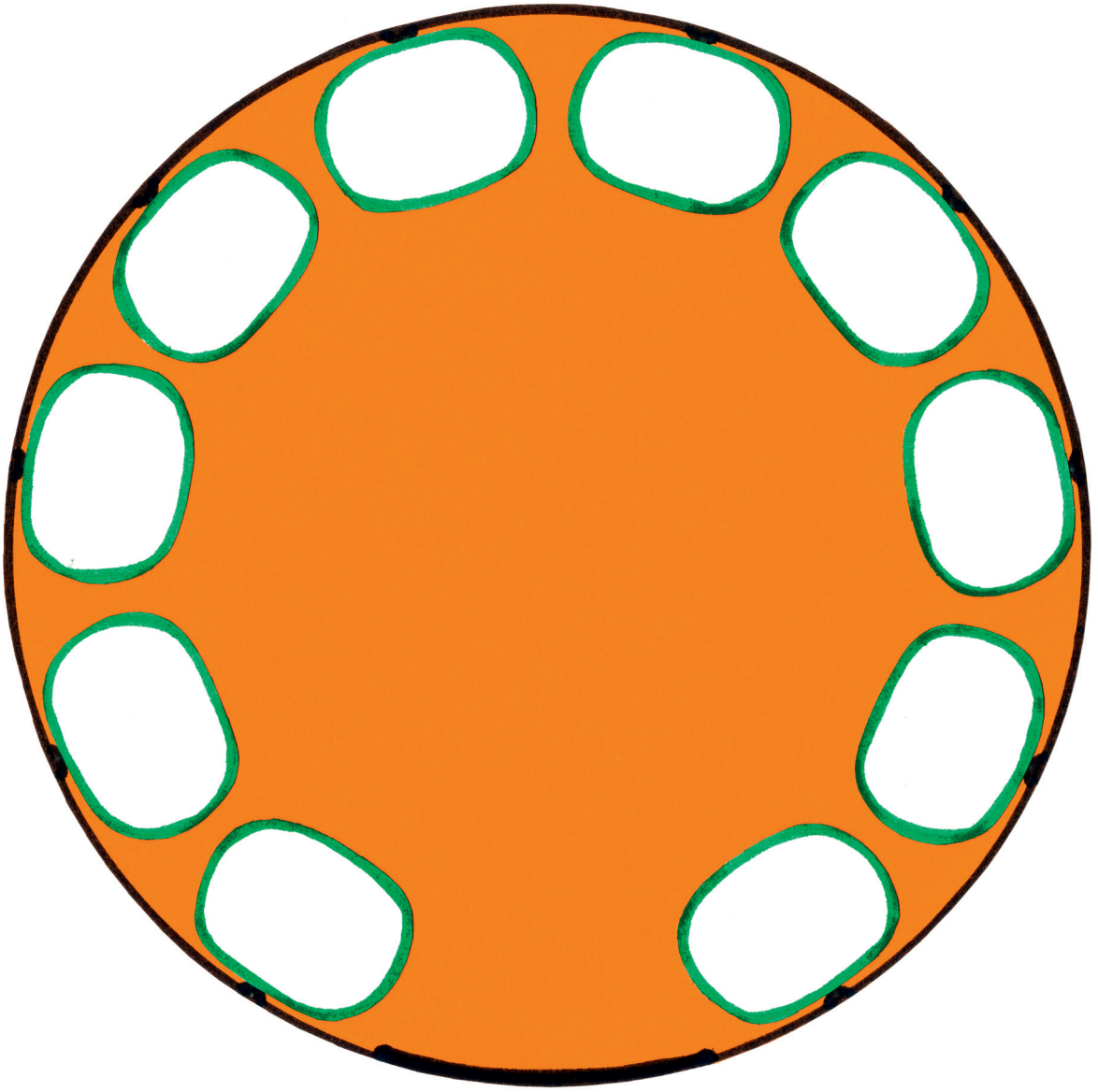
Das Kind zeichnet die Kreise auf der durchbrochenen Linie mit Buntstiften oder Bleistift nach und das Innere farbig an (verschiedene Geschmacksrichtungen). Start ist oben, Arbeitsrichtung ist gegen den Uhrzeigersinn.



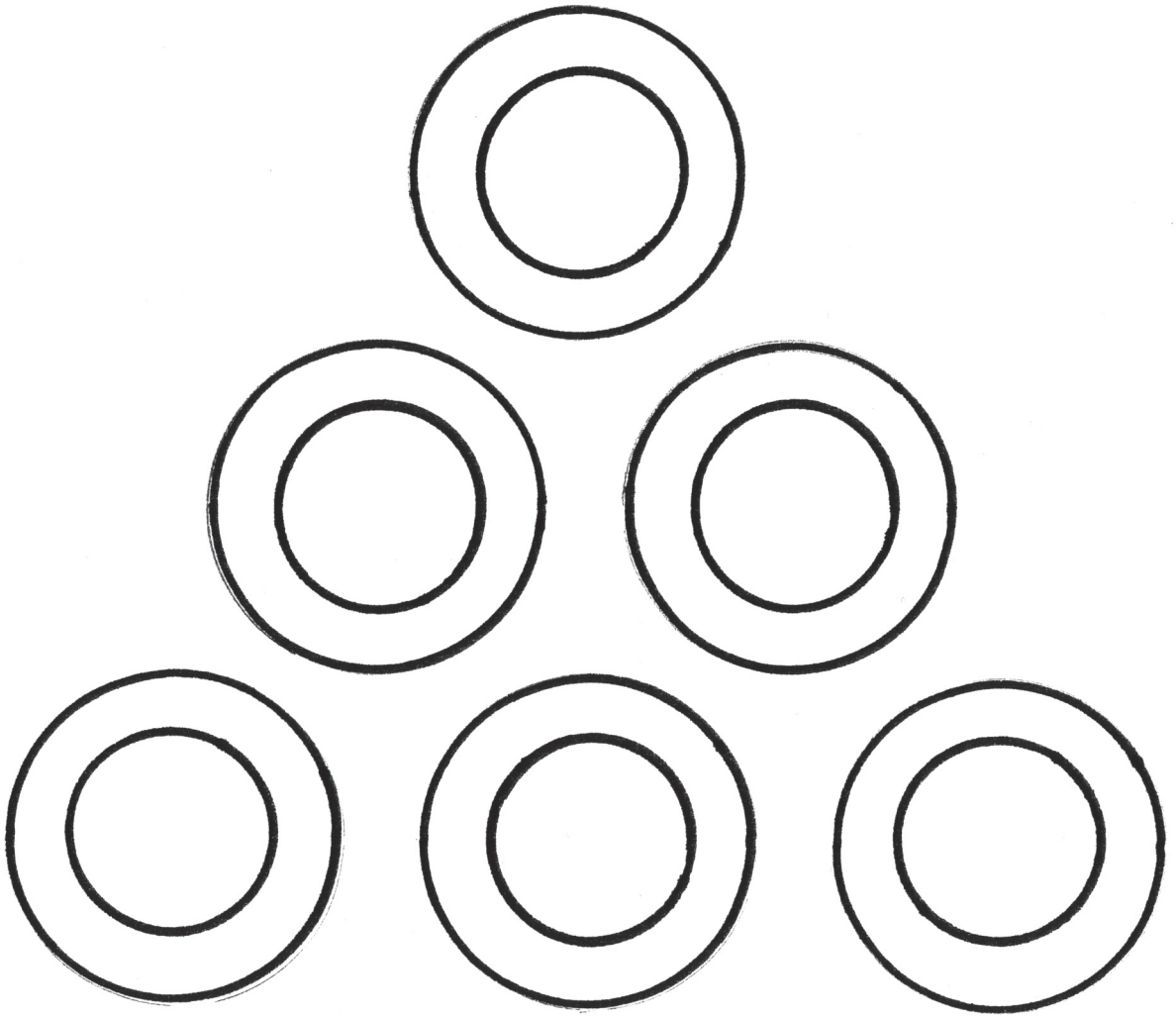
© 2018 verlag modernes lernen ▪ B 1617 Pauli/Kisch ▪ Alle Rechte vorbehalten!

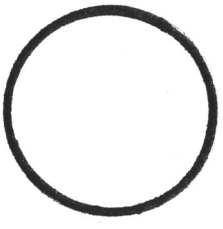


© 2018 verlag modernes lernen ▪ B 1617 Pauli/Kisch ▪ Alle Rechte vorbehalten!

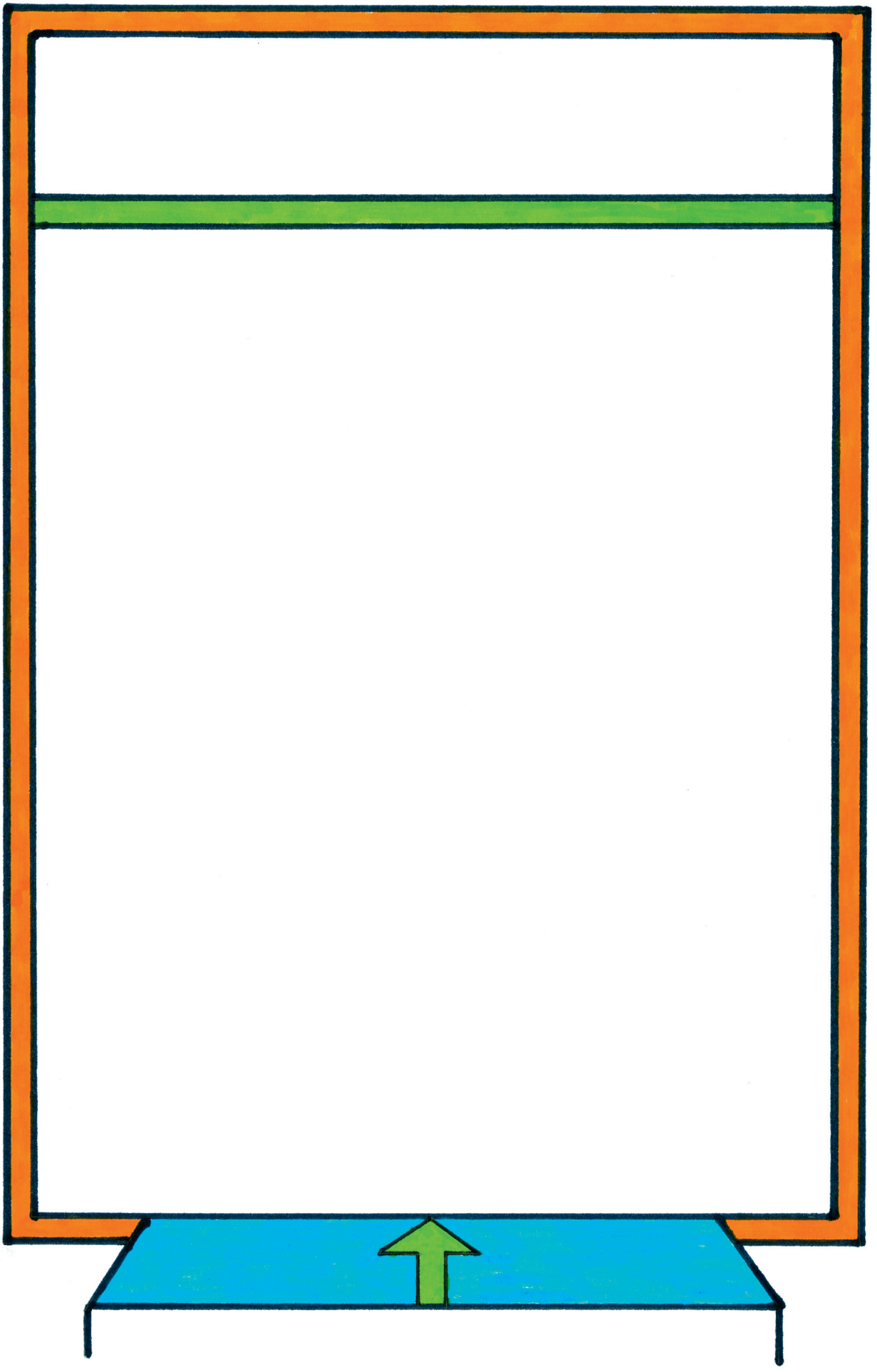


© 2018 verlag modernes lernen ■ B 1617 Pauli/Kisch ■ Alle Rechte vorbehalten!

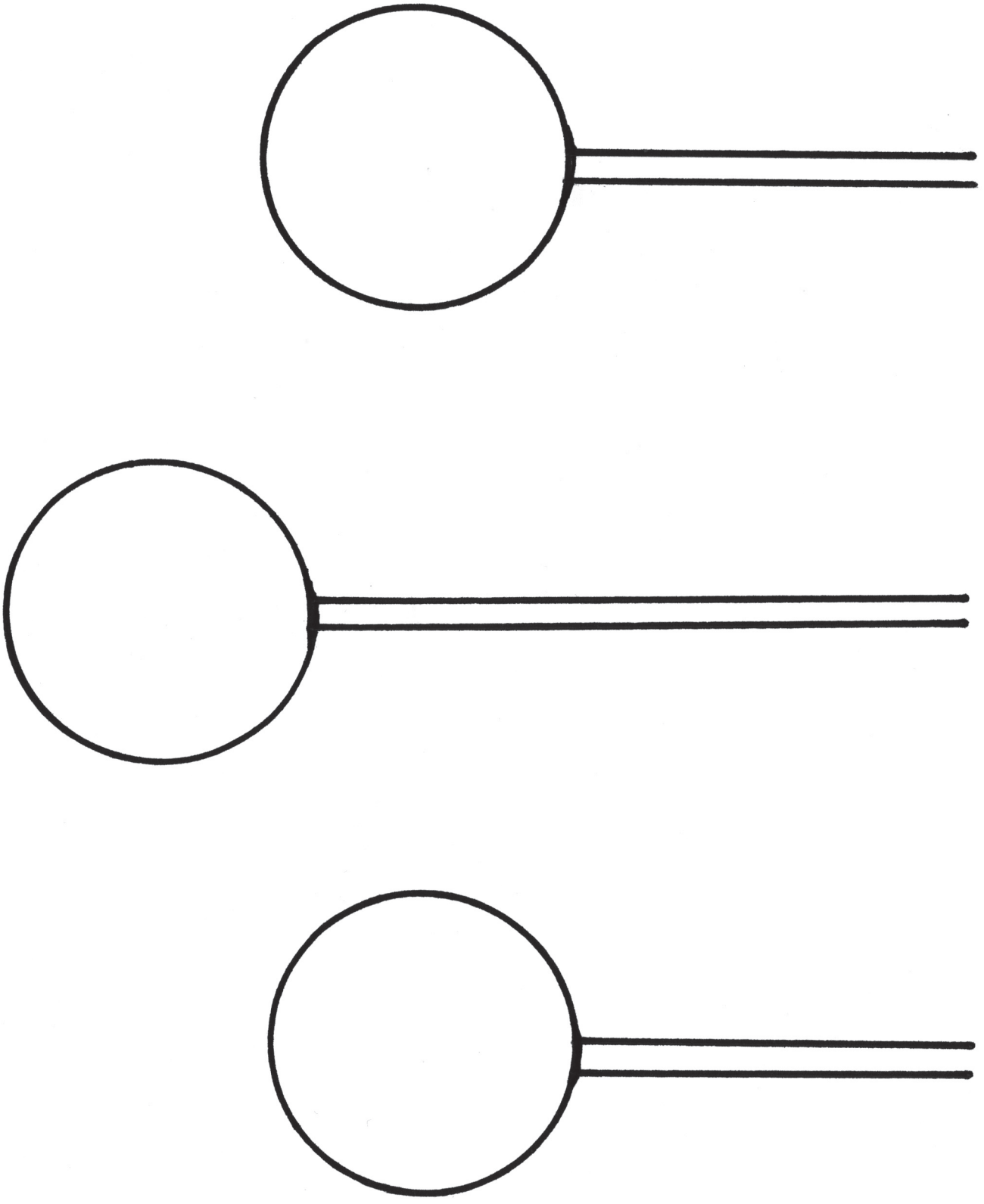




© 2018 verlag modernes lernen ▪ B 1617 Pauli/Kisch ▪ Alle Rechte vorbehalten!

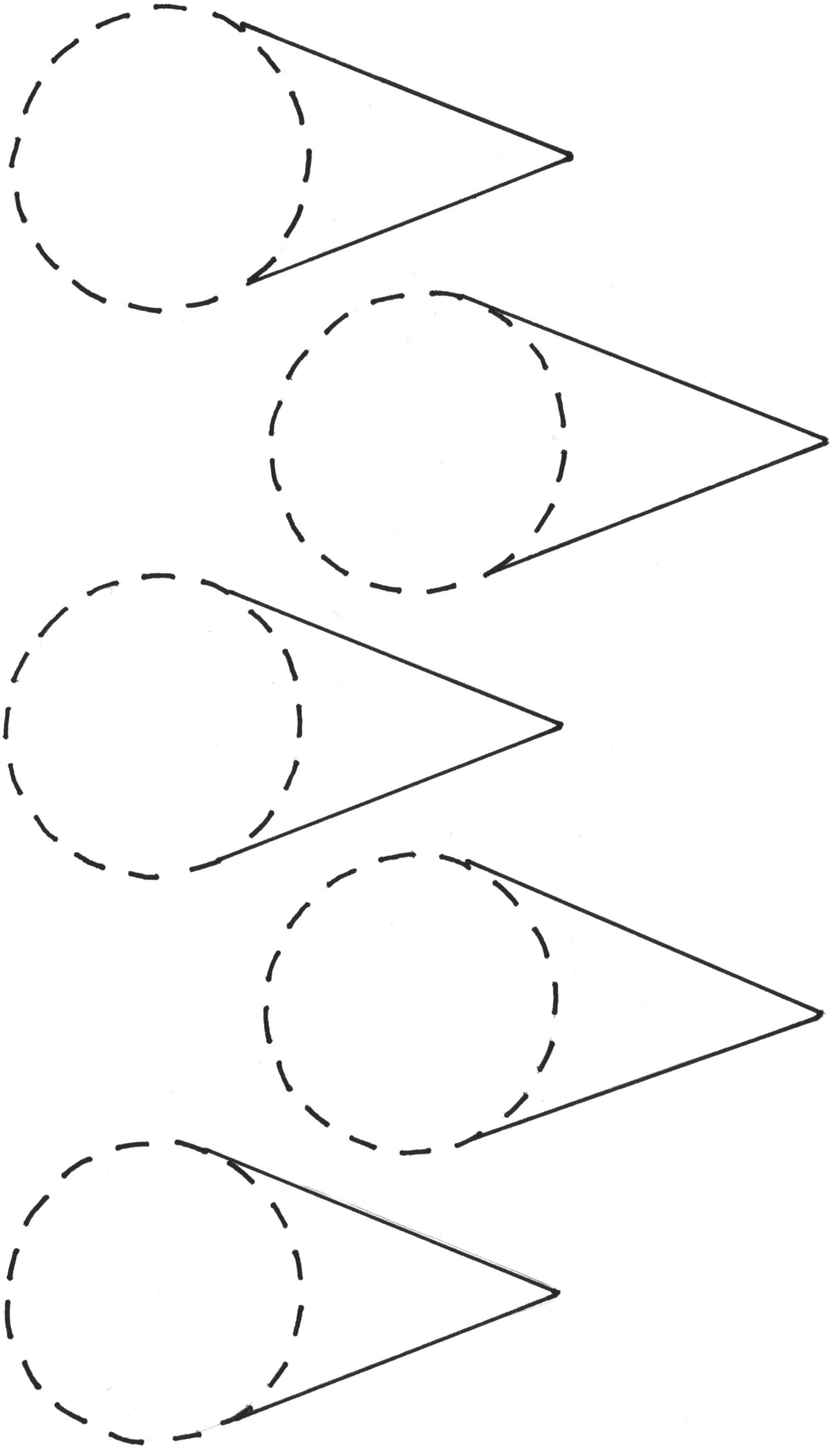


© 2018 verlag modernes lernen ■ B 1617 Pauli/Kisch ■ Alle Rechte vorbehalten!



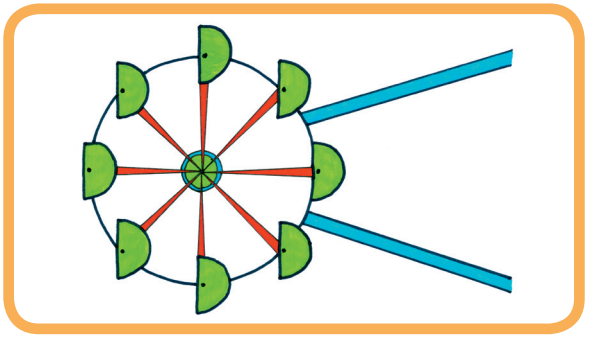
© 2018 verlag modernes lernen ▪ B 1617 Pauli/Kisch ▪ Alle Rechte vorbehalten!

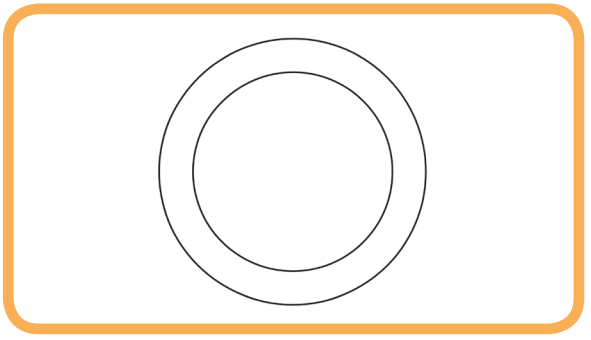
© 2018 verlag modernes lernen ■ B 1617 Pauli/Kisch ■ Alle Rechte vorbehalten!

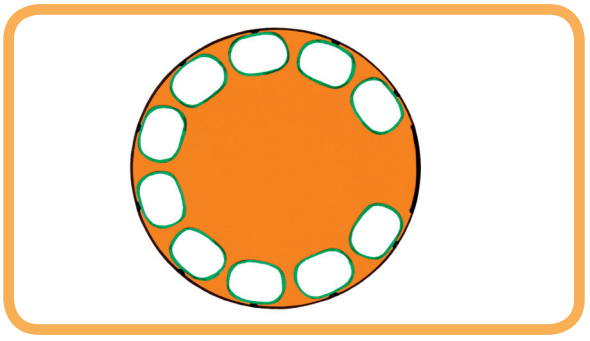


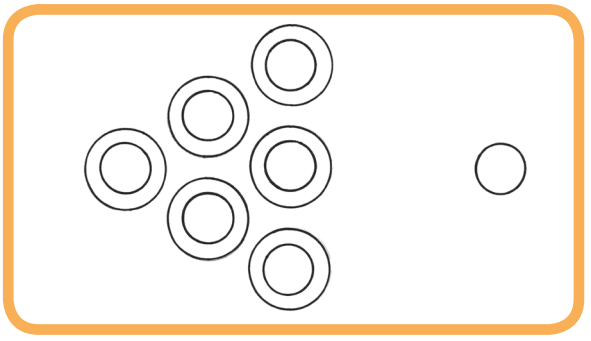
© 2018 verlag modernes lernen ▪ B 1617 Pauli/Kisch ▪ Alle Rechte vorbehalten!

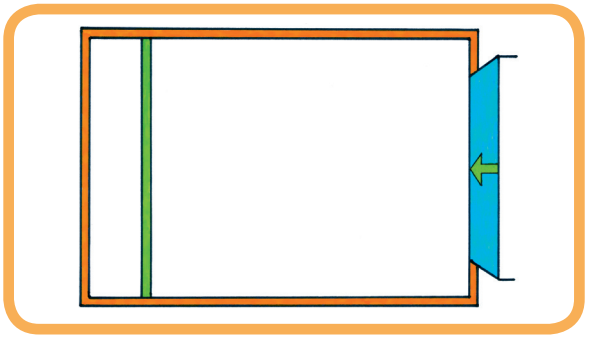
Spiekarten „Auf dem Rummel“

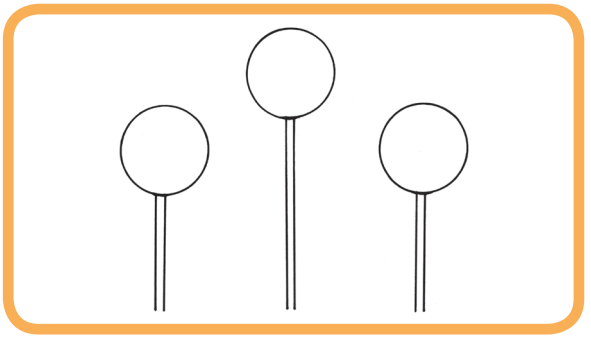


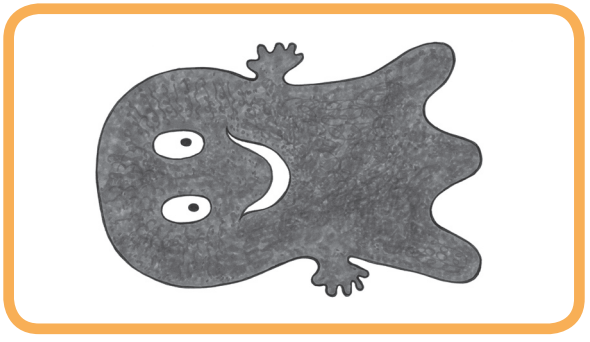


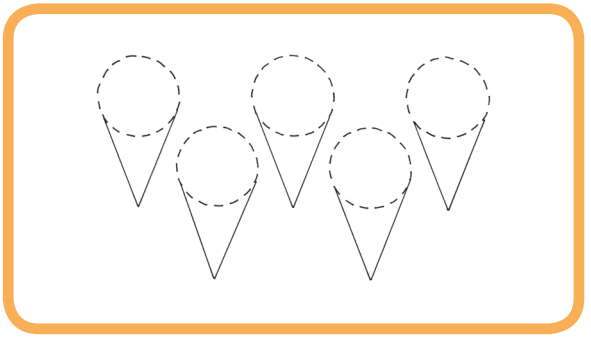












© 2018 verlag modernes lernen ■ B 1617 Pauli/Kisch ■ Alle Rechte vorbehalten!