

Teil 1: Spiele Einführung

Dieser Teil des Übungsprogramms ist vor allem für jüngere Kinder geeignet.

Die Ränder von Spielkarten werden entsprechend den Mustervorgaben mit Kringel- und Kritzelmustern versehen. Die Fantasie-Tierdarstellungen auf den Karten können zusätzlich angemalt und der Hintergrund frei gestaltet werden. Anschließend werden die Karten zu einem *Memoryspiel* und einem *Quartettspiel* weiterverarbeitet. Die Spielkarten ohne Mustervorgaben können frei gestaltet und damit auch verloren gegangene Spielkarten ersetzt werden.

Weiterhin entsteht ein vierteiliger Spielplan für ein „*Gummibärchen-Würfelspiel*“. Für dieses Spiel stehen drei Versionen mit verschiedenen Mustervorgaben, sowie ein Exemplar zur freien Gestaltung zur Verfügung.

Die Karten und Spielpläne können auf weißem oder hellem, farbigem Papier ausgedruckt und anschließend laminiert, oder auch auf dünnem Karton ausgedruckt werden, wodurch das Laminieren evtl. entfällt.

Kinder sind für Kringel- und Kritzelübungen besonders gut zu motivieren, wenn ihre teilweise als mühevoll erlebten Übungen nicht im Papierkorb verschwinden, sondern Wertschätzung erfahren und bestenfalls eine sinnvolle Verwendung finden.

Deshalb entstand die Idee, die Kringel- und Kritzelübungen zu Spielen weiter zu verarbeiten.

So sind Üben, Spiel und Spaß eng verknüpft und es besteht die Hoffnung, dass das erforderliche wiederholte Üben zur Dynamisierung der Schreibmotorik Freude bereitet, und das Ergebnis die Kinder begeistert und stolz macht.

„Memoryspiel“ ab 2 Personen

Herstellung:

Die Ränder der Spielkarten (24 Paare) zunächst mit den vorgegebenen Kringel- und Kritzelformen bemustern. Dazu die Karten noch nicht ausschneiden, denn so lassen sich die Muster besser ausführen. Das Blatt immer wieder so drehen, dass die Muster in Schreibrichtung von links nach rechts ausgeführt werden.

Die Tiere auf den Karten können zusätzlich angemalt und der Hintergrund der Karten nach Belieben gestaltet werden.

Anschließend die Karten an den Außenrändern ausschneiden, laminieren und erneut ausschneiden. Dabei einen kleinen Rand der Laminierfolie überstehen lassen, damit keine Feuchtigkeit eindringen kann.

Die Karten können auf weißem oder hellem, farbigem Papier oder dünnem Karton ausgedruckt werden, wodurch das Laminieren evtl. entfällt.

Die Exemplare ohne Mustervorgabe können zur freien Gestaltung eines ganzen Spiels verwendet oder auch zur Ergänzung fehlender Karten bemalt werden.

Spielanleitung:

Ziel des Spiels ist, möglichst viele Paare zu finden.

Die Karten verdeckt auf den Tisch legen und mischen. Zur Orientierung ist es leichter, die Karten in Reihen auszulegen. Soll der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, die Karten „kreuz und quer“ verteilen.

Die Spieler decken reihum, oder bei zwei Spielern abwechselnd, jeweils zwei Karten auf und wieder zu. Die Spielrichtung wird zuvor vereinbart. Ist ein Paar gefunden, nimmt der Spieler dieses zu sich und deckt nochmals zwei Karten auf.

Gewinner ist, wer die meisten Kartenpaare hat. Wenn Spieler gleich viele Karten haben, gilt die Spielrunde als unentschieden und es wird eine weitere Runde gespielt.

