

Inhalt

1. Einführung	9
1.1 Begriffsdefinition	11
■ Feinmotorik	11
■ Feinmotorik in Bezug zur Handgeschicklichkeit	12
■ Grafomotorik	13
1.2 Motorische Voraussetzungen zum Malen und Schreiben	14
2. Erhebung der feinmotorischen Kompetenzen	15
2.1 Hand- und Fingerfunktionen – Beobachtung mit „Zaubergeschichten“	16
■ Handgelenksbeweglichkeit: Extension / Flexion / Ulnar- und Radialduktion	17
■ Fingergelenksbeweglichkeit	18
■ Opposition Daumen-Finger	19
■ Pinzettengriff	20
■ Zangengriff	20
■ Übergang Pinzetten- / Zangengriff	21
■ Isolierte Fingerbewegungen	21
■ Diadochokinese (Pronation / Supination)	22
■ Sammeln in die gleiche Hand	22
■ Drehbewegungen Finger 1–3	23
■ Gegenläufige Handbewegung mit einer Hand	24
■ Gegenläufige Handbewegung mit beiden Händen	24

■ Auflegen der Handkante	25
■ Hintere Finger stabil gebeugt, vordere aktiv	26
■ Inhandmanipulation	26
■ Hand- und Fingerkraft	27
2.2 Zaubertrick zur feinmotorischen Beobachtung	28
2.3 Zaubertrick (einfacher)	28
2.4 Zaubertrick (schwieriger)	30
3. Materialzusammenstellung	33
3.1 Mengenangaben und Hinweise zu den Materialien	33
3.2 Abbildungen der Materialien	35
3.3 Weitere erforderliche Materialien (nicht abgebildet) Zusätzliches Verbrauchs- und „Belebungsmaterial“	37
4. Spiele / Übungen zu den einzelnen Materialien	39
5. Parcours	67
5.1 Parcours am Tisch	70
Kombination von Fein- und Grafomotorik / Kraftdosierung / Stifthaltung und Stiftführung	70
5.2 Parcours am Tisch	73
Kombination von Fein- und Grafomotorik mit Hand-foto-karten (sensomotorische Übungen durch Handstellungen)	73

5,3 Parcours im Raum	76
Kombination von Groß- und Feinmotorik, Grafomotorik und Tonusregulierung	76
6. Spielmöglichkeiten mit Kombination verschiedener Materialien	79
■ Backtag	79
■ Baustelle	80
■ Eierdieb	81
■ Tierfütterung 1	82
■ Tierfütterung 2	83
■ Grillparty	84
■ Maxi kauft auf dem Markt ein	85
■ Nudelfabrik	86
■ Pferdespringen	87
■ Rummelplatz	88
■ Schatzsuche auf den Inseln	89
■ Schirennen	90
■ Tierschützer setzen Krokodile in den Fluss	91
■ Turnfest	92
■ Verbrecherjagd	93
■ Wertstoffhof	94
7. Hinweise zu den Spiel- und Übungsformen	95
■ Erklärung zum Dreipunktgriff	95
■ Tipps zur Durchführung der spielerischen Übungen	96

7.1 Pläne zur Spieldurchführung	98
▪ Spielplan Kreiseln	99
▪ Spielplan Schnipsen	100
▪ Spielplan Würfeln	101
7.2 Nummernkarten / Punktekarten / Motivkarten	102
7.3 Erledigungszettel	104
7.4 Faltanleitung „Himmel und Hölle“	106
7.5 Anleitung „Leguan“	106
▪ Zeichenplan Leguan	107
8. Grafomotorische Spiele mit Materialien und Papier kombiniert	109
▪ Es schneit endlich	110
▪ Arbeit im Aquarium	111
▪ Schafe brechen aus	112
▪ Zielscheibe	113
▪ Zwischenstopps auf der langen Autofahrt in den Urlaub	114
9. Arbeiten mit älteren Kindern	116
10. Häusliches Üben	117
10.1 Üben macht den Meister	121
10.2 Vorschlag für ein Aufgabenblatt	123
10.3 Vorschlag für ein Dokumentationsblatt	124
11. Literatur	125

1. Einführung

Im kindlichen Spiel und den vielen Tätigkeiten des Alltags erlernen und üben Kinder eine große Vielfalt von unterschiedlichen feinmotorischen Bewegungen und Fertigkeiten. Damit Bewegungen und Tätigkeiten zunehmend geläufiger und letztlich automatisiert ablaufen, ist ein häufiges Wiederholen in vielfältigen Variationen erforderlich. Nur darüber kommt es zu einer Speicherung von Bewegungsmustern im Gehirn, die ohne Anstrengung abgerufen werden können. Diese ermöglichen dem Kind, mehrere Verrichtungen gleichzeitig auszuführen, z. B. mit Klötzen zu bauen und zuzuhören, was ein anderes Kind sagt oder mit Wasserfarben zu malen und gleichzeitig eine Märchen-CD anzuhören. Vor allem bei zunehmenden grafomotorischen Anforderungen während der Vorschulzeit bis hin zur Einschulung ist ein kontinuierliches, vielfältiges wiederholtes fein- und grafomotorisches Tun erforderlich, damit sich ein Kind die Vorläuferfähigkeiten für das Schreiben-Lernen aneignet.

Kinder mit Einschränkungen der Handgeschicklichkeit brauchen eine zielgerichtete Förderung im Rahmen der Ergotherapie oder einer pädagogischen / heilpädagogischen Maßnahme. Zusätzlich ist eine Vertiefung der Förderinhalte zu Hause und eine Übertragung und Einbettung in alltägliche Verrichtungen wie z. B. beim Anziehen, der Essenszubereitung, sowie beim Malen und Gestalten unbedingt erforderlich.

Kinder mit Bewegungsauffälligkeiten oder Wahrnehmungsstörungen haben oft Schwierigkeiten, fein dosierte Bewegungen auszuführen. Häufig vermeiden sie feinmotorische Tätigkeiten und

geraten so zunehmend in Schwierigkeiten, die vielfältigen Anforderungen in Kindergarten, Kita, Schule und Elternhaus zu erfüllen.

Die Handgeschicklichkeit setzt sich aus vielen Aspekten zusammen. So sind einerseits die sensorischen Verarbeitungsprozesse ein wichtiger Teil der Betätigung, aber auch die Bedeutung der Tätigkeit für das einzelne Kind.

Mit spielerischen Übungen können Kinder motiviert werden, ihre Fertigkeiten zu steigern. Spielerisches Handeln mit häufigen Wiederholungen entspricht dem kindlichen Spiel- und Lernverhalten.

In jeder Praxis, im Kindergarten / der Kita / verschiedenen heilpädagogischen oder therapeutischen Einrichtungen gibt es viele kleine Alltagsgegenstände, mit denen die Handgeschicklichkeit des Kindes gefördert werden kann. Es ist sinnvoll, diese Gegenstände selbst in einer Kiste zusammen zu stellen, damit sie jederzeit zur Verfügung stehen.

Aus diesem Grund entstand die Idee der „Ravensburger Feinmotorikkiste“ (FeinMoKi). Um mit dem Material kindgerecht, das heißt spielerisch und dennoch zielgerichtet arbeiten zu können, wurden den Materialien Spiel- und Übungsideen zugeordnet.

Diese Kisten könnten auch von Eltern selber zusammengestellt oder von Therapeuten zur Vertiefung der Therapiestundeninhalte mit nach Hause gegeben werden.

Das Buch bietet eine Vielzahl von zielgerichteten Spiel- und Übungsideen.

Die Übungen mit den Materialien in der „Ravensburger Feinmotorikkiste“ (FeinMoKi) beziehen sich auf die Förderung der Handgeschicklichkeit und im Besonderen auf die Geschicklichkeit der Finger.

Die damit geförderten feinmotorischen Fähigkeiten bilden die Basiskompetenzen zum Umgang mit Stiften und stiftähnlichen Werkzeugen, z. B. Pinseln. Somit werden damit die Vorläuferfähigkeiten für das Schreiben gefördert. Fein- und grafomotorische Übungsformen lassen sich gut miteinander kombinieren. Ideal ist hierzu die Übungsform in Parcours. Das bedeutet, dass an mehreren Stationen Tätigkeiten ausgeführt werden. Die Einzeltätigkeiten können z. B. zu einer zusammenhängenden Spielgeschichte kombiniert werden. Weiterhin ist es mit der Übungsform Parcours möglich, fein- und grafomotorische sowie großmotorische- und / oder Wahrnehmungsübungen zu kombinieren.

Der einfacheren Lesbarkeit wegen wurde überwiegend auf die weibliche / männliche Schreibweise verzichtet. Die Texte sind teilweise in Kurzform gehalten, um eine leichtere Übersicht zu ermöglichen.

Zur Klärung der Übungsinhalte werden einige wichtige Begriffe definiert:

1.1 Begriffsdefinition

Feinmotorik

Der Begriff Motorik ist vom lateinischen „movere“ abgeleitet und bedeutet „bewegen“ / „antreiben“.

Feinmotorik ist die gezielte koordinierte Bewegung, die sich in kleinräumigen, besonders differenzierten Bewegungen, vor allem der Finger zeigt. Der Begriff wird auch im Hinblick auf die Ge-

sichtsmuskulatur benutzt. Feinmotorik entwickelt sich parallel zur Gesamtmotorik des Kindes und bezeichnet Bewegungsabläufe in einem fortgeschrittenen Lernstadium jeder Bewegung. Zu den kompliziertesten Bewegungen, zu denen der Mensch fähig ist, gehören die der Hände. Das Buch bezieht sich auf die Förderung der Handgeschicklichkeit, speziell der Fingergeschicklichkeit.

Feinmotorik in Bezug zur Handgeschicklichkeit

Die Feinmotorik in Bezug zur Handgeschicklichkeit setzt sich aus folgenden Aspekten zusammen:

- Koordinationsfähigkeit / Dissoziationsfähigkeit
- Präzision der Bewegung
- Präzision des Spürens (Tiefensensibilität und Tastsinn)
- Beweglichkeit
- Räumliche Bewegungsgenauigkeit
- Zielgenauigkeit
- Höhere Geschwindigkeit
- Exakte Kraftdosierung
- Lockerheit
- Freisein von Störimpulsen

Weitere Aspekte, die die Feinmotorik / die Handgeschicklichkeit beeinflussen / beeinträchtigen:

- Gesamtkörperkoordination
- Tonusregulierung
- Bewegungsplanung
- Händigkeitsausprägung (Spezialisierung und Automatisierung von Arbeits- und Haltehand)
- Visuelle Wahrnehmung
- Sehen (Sehchwächen)

Grafomotorik

- Grafomotorik bedeutet die Produktion von grafischen Zeichen mittels der Hand und einem Schreibgerät auf einem Untergrund.
- Ein Graph ist die kleinste, nicht bedeutungskennzeichnende Einheit in schriftlichen Äußerungen, z. B. ein Punkt.
- Ein Graphem ist die kleinste bedeutungsunterscheidende geschriebene Einheit, also ein grafisches Symbol, das ein oder mehrere Phoneme wiedergibt, z. B. ein Buchstabe / Buchstabengruppen.
- Ein Phonem ist die kleinste, bedeutungsunterscheidende, aber nicht selbst bedeutungstragende sprachliche Einheit, z. B. **B** in **Bein** im Unterschied zu **P** in **Pein**.
- Ein Symbol ist ein Zeichen zum Erkennen einer Nachricht, z. B. ein Verkehrsschild.

1.2 Motorische Voraussetzungen zum Malen und Schreiben

Damit Kinder mit dem Stift arbeiten können, brauchen sie vielfältige Bewegungen und viele feinmotorische Vorläufererfahrungen, um sich nicht zu verkrampfen. Nur wenn sie in der Lage sind, diese Erfahrungen zu erlernen, zu speichern und bei der jeweiligen Tätigkeit entsprechend anzuwenden, können sie auch den Stift halten und entsprechend führen, um exakt und korrekt zu malen und zu schreiben.

Vor allem die Fingerbeweglichkeit muss gut koordiniert sein, damit Kinder ohne Probleme malen und schreiben können.

Pfeifenputzer



- Um den Zeigefinger wickeln, Ende überstehen lassen und diesen als Schieber z. B. für Knöpfe, Bügelperlen, etc. verwenden (Fernsteuerung)
- Um einen Stab wickeln und herunterziehen = Spiralen / Spiralnudeln
- Großen Ring formen und diesen einhändig, ohne Hilfe der anderen Hand, von Finger zu Finger wandern lassen
Variation: Kleineren Ring bis zum Grundgelenk über einen Finger sinken lassen und ohne Hilfe der anderen Hand von Finger zu Finger und wieder zurück befördern
- Aus mehreren Pfeifenputzer eine lange Reihe oder „Straße“ bilden, dazu die Enden miteinander verdrehen (Zwei Reihen als Kegelbahn benutzen)
- Ringe formen und diese zu einer Kette ineinander hängen
- 2 Pfeifenputzer umeinander wickeln (Nudel / Armband)
- Aus 3 Pfeifenputzern einen Zopf flechten (Hefezopf backen)
- Formen, z. B. Fische, Schnecken oder Buchstaben biegen
- Mehrere Pfeifenputzer an einem Ende miteinander fest verdrehen (dies ist der Körper des Tintenfischs). Als „Saugnäpfe“ Bügelperlen / Knöpfe anbringen
Variation: Als Körper eignet sich auch ein Knopf mit vier Löchern
- Päckchen packen: Pfeifenputzer um Materialsäckchen wickeln und zudrehen

- Bügelperlen auffädeln und als „Schwimmringe“ oder „Siegerkränze“ für Spielfiguren zu Kreisen formen
- Um Spielfigur als „Schal“ wickeln
- Als „Spielbälle“ kompakt zusammen knüllen (Entsorgung verbrauchter Pfeifenputzer)



Pinzetten

- Diebische Elster: So lange Bügelperlen / Büroklammern mit der Pinzette aufnehmen, wie der Kreisel läuft / bis der Partner eine bestimmte Augenzahl würfelt
- Würfeln und entsprechende Menge verschiedener kleiner Dinge, z. B. Büroklammern / Bügelperlen / Schnipsel mit Pinzette in Flaschen-Schraubdeckel / auf Materialsäckchen legen
- Bügelperlen aufnehmen und auf Pfeifenputzer / Zahnstocher auffädeln / stecken
- Pfeifenputzertiere biegen und anschließend „füttern“: Mit der Pinzette Bügelperlen / Schnipsel zu den Tieren legen



Reepschnüre

- Reepschnur auslegen, mit 2 oder 3 Fingern darauf „entlang laufen“
Variation: Im „Kreuzgang“ mit den Fingern über die Reepschnur „treten“
- 2 Reepschnüre als Ring aneinanderknoten und Fadenspiel mit abnehmen / übernehmen spielen
- Fingerhäkeln: Zuerst eine Schlaufe bilden und durch diese mit dem Daumen und dem Zeigefinger der dominanten Hand die nächste Schlaufe ziehen. Geschichte zur Verdeutlichung der Bewegung: „Eine Henne pickt den Wurm aus der Futterschüssel“
- Mit 3 gleichlangen Reepschnüren einen Zopf flechten (Friseurbesuch)
- „Knotentreff“: So viele Knoten übereinander machen, bis nichts mehr von der Schnur übrig ist und wieder aufknoten



Rund- / Dübelstäbe

- Umwickeln mit Pfeifenputzern / Wolle / Reepschnur / Gummiringen
- Kegel aufstellen und diese mit Murmeln oder Glasnuggets umschließen (Stäbe sind die „Schläger“)
- Reepschnur / Wolle anbinden, Gegenstand am anderen Ende befestigen und durch Aufwickeln der Schnur heranziehen
- Hubschrauber: Stab einhändig wie Rotoren in beide Richtungen zwischen den Fingern drehen
- Feuermacher: Einen oder mehrere Stäbe zwischen den Handflächen hin- und her rollen
Variation: Stab oder Zahnstocher einhändig ohne Hilfe der anderen Hand zwischen Finger 1–3 hin- und her rollen
- Hürdenlauf: Die Finger „steigen“ einzeln und nacheinander über einen in Richtung der Finger liegenden Stab. Die Hand dazu flach auf den Tisch auflegen, Finger spreizen – von ulnar nach radial und umgekehrt durchführen



Spielfiguren

- Spielfiguren einzeln ergreifen und auf Holzzylinder stellen (auch mit Zuckerzange / Esstäbchen-Korkenzange möglich)
- Mehrere Spielfiguren in eine Hand sammeln und ohne Hilfe der anderen Hand nacheinander wieder abstellen
- Spielfigur als „Spieler“ im Dreipunktgriff ergreifen und damit Glasnuggets oder Murmeln hin und her kicken (Bewegung aus dem Handgelenk)
- Spielfigur im Dreipunktgriff ergreifen und Glasnuggets durch Slalomstrecke aus Holzzylindern schieben – nach jedem Tor oder Holzzylinder die Spielfigur 1 x zwischen den Fingern umdrehen (macht einen Salto)
- Spielfiguren in größerem Kreis aufstellen, eine Spielfigur an Reepschnur befestigen, die Schnur von oben halten und durch Schwingen versuchen, die umstehenden Figuren umzuschmeißen
- Spielfigur an Schnur binden, die Schnur von oben halten und Spielfigur wie mit einer „Fernsteuerung“ durch einen Slalom aus Holzzylindern „führen“
- Der Spielfigur ein Gummiband als Halstuch umwickeln
- 2 Spielfiguren in unterschiedlichen Farben hintereinander stellen. Eine Figur überspringt die andere, bis beide an einem Ziel angekommen sind (Bockspringen)

Streichholzschachtel

- Mit einer Pinzette Streichhölzer in die Schachtel legen oder heraus nehmen
- Bügelperlen mit einem Zahnstocher oder einer aufgebogenen Büroklammer aufnehmen und in die Schachtel legen
- Schachtel zwischen den Fingern in der Luft halten und ohne Hilfe der anderen Hand auf- und zu schieben oder drehen
- Mit Punktwürfel Anzahl von Bügelperlen würfeln, diese in eine Hand sammeln und einzeln in die Streichholzschachtel ablegen. Nach jedem Mal die Schachtel schließen, schütteln und dem Geräusch lauschen



Streichhölzer

- Ohne Hilfe der anderen Hand in eine Hand einsammeln und einzeln in einer Reihe ablegen (durch Würfeln oder Alter des Kindes die Menge ermitteln)
- „Packesel“ spielen: Zwei oder mehr Streichhölzer kreuzweise aufeinander stapeln
- Verschiedene Turmformen aufstapeln (auch mit Pinzette möglich)
- Mit Fingern oder Pinzette Formen vor- und nachlegen
- Mit Pinzette in die Schachtel legen / heraus nehmen