

## Stifte Mikado

**Ziel:** Sorgfältig einen Stift aus dem Stifthaufen heben.

**Ablauf:** Mehrere Stifte liegen auf einem Haufen. Abwechslungsweise nimmt jeder Spieler einen Stift, ohne dass sich andere Stifte bewegen.

Falls es doch passiert, so muss man den Stift liegen lassen.

**Material:** Farb- oder Filzstifte



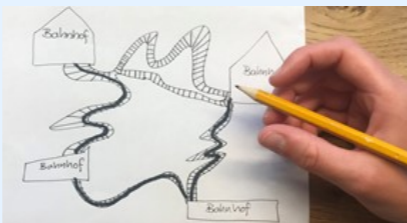
## Zugspiel

**Ziel:** Die Stifthaltung wiederholt korrekt einnehmen.

**Ablauf:** Auf einem grossen Papier mehrere Bahnhöfe einzeichnen. Der Bleistift ist der Zug, Daumen und Zeigefinger sind die Türen des Zuges. Der Zug fährt zwischen den Bahnhöfen hin und her. Während der Fahrt sind die Türen geschlossen. Das heisst, Daumen und Zeigefinger befinden sich am Stift. Fährt der Zug in einen Bahnhof ein, so öffnen sich die Türen. Das heisst, Daumen und Zeigefinger verlassen den Stift. Kurz vor Abfahrt schliessen sich die Türen wieder (Daumen und Zeigefinger befinden sich erneut am Stift).

**Variationen:** Zwischen den Bahnhöfen fährt der Zug im Zickzack, in Bögen, in Spiralen oder Wellenlinien.

**Material:** grosses Papier, Farbstifte



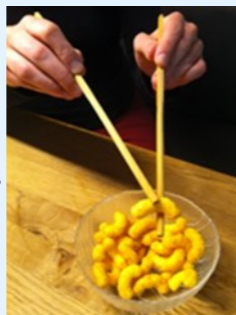
## Erdnussflips fischen

**Ziel:** Mit chinesischen Esstäbchen Erdnussflips aufnehmen.

**Ablauf:** Beide Hände nehmen je ein chinesisches Esstäbchen zwischen Daumen, Zeigefinger und Mittelfingern (so wie ein Stift gehalten wird). Mit den Stäbchen ein Erdnussflip fischen. Nach dem Üben ein Wettrennen machen und schauen wer schneller alle aus seiner Schüssel gefischt hat.

**Variationen:** Anstelle der Erdnussflips schwere Gegenstände, beispielsweise Schokoladenstücke, oder leichtere Gegenstände, beispielsweise Popcorn, nehmen.

**Material:** chinesische Esstäbchen, Erdnussflips, Schüssel



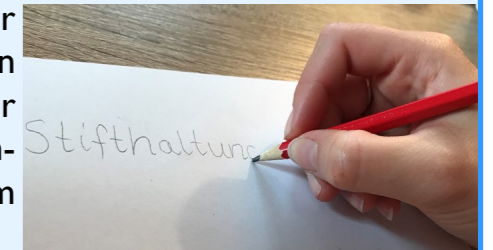
## Quellenangaben:

Die Spiele des Flyers stammen aus nachfolgenden Quellen. Die Beschreibungen wurden in Anlehnung an die Ideen der genannten Autoren verfasst, teilweise ergänzt und verändert. Weiter stammen einige Ideen von Erfahrungen aus der Praxis und eigenen Gedankengängen.

- Heimberg, D. (2011). *Bewegen, zeichnen, schreiben. Ein praxisorientiertes grafomotorisches Konzept mit vielen unkonventionellen Ideen für den Unterricht.* (1. Auflage). Baden-Dättwil: Verlag LCH Lehrmittel 4bis8.
- Jurt Betschart, J., Hurschler Lichtsteiner, S. & Henseler Lüthi, L. (2016). *Unterwegs zur persönlichen Handschrift. Lernprozesse gestalteteten mit der Deutschschweizer Basisschrift.* Lehrmittelverlag des Kantons Luzern, Dienststelle Volksschulbildung Kanton Luzern (Hrsg.). (3. aktualisiert und erweiterte Auflage). Luzern: Lehrmittelverlag des Kantons Luzerns.
- Pauli, S. & Kisch, A. (2011). *Geschickte Hände. Feinmotorische Übungen für Kinder in spielerischer Form.* (12. Auflage). Dortmund: Verlag Modernes Lernen.
- Schäfer, I. (2001). *Graphomotorik für Grundschüler: praktische Übungen zum Schreibenlernen.* Dortmund: Borgmann.
- Vetter, M., Amft, S., Sammann, K. & Kranz, I. (2010). *G-Fipps: Grafomotorische Förderung. Ein psychomotorisches Praxisbuch.* Dortmund: Löer Druck.

# Stift- und Handhaltung

Um entspannt zu schreiben, ist es wichtig, dass ein Kind eine günstige Stifthaltung erlernt und automatisiert. Bei einer reifen Stifthaltung kommt der Bewegungsimpuls zum Schreiben aus dem Handgelenk und den Fingern. Der Stift wird dabei mit den Fingerspitzen ohne grossen Kraftaufwand gehalten. Reife Stifthaltungen sind z.B. der Vier- oder der Dreipunktgriff (siehe Foto). Der Aussenballen der Hand und der Unterarm sollten während dem Schreiben entspannt auf dem Tisch liegen.



Wir empfehlen mehrmals pro Woche ca. 10-15 Minuten mit dem Kind zu üben.

## Selbstgemachte Stifthalpen

**Ziel:** Mit Knete Stifthalpen selbst erstellen.

**Ablauf:** Knete dort am Stift befestigen, wo man diesen beim Schreiben hält. Den Stift mit einer korrekten Stifthaltung halten und die Finger leicht hineindrücken. So entsteht eine individuelle Griffhilfe. Achtung: nicht zu fest drücken.

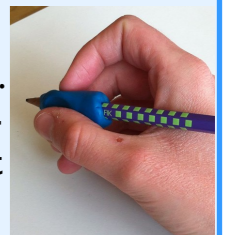
**Variationen:**

-Eine Kugel aus Knete hinten am Stift befestigen. Durch das Gewicht liegt der Stift besser in der Hand und die Fingerspitzen werden entlastet.

-Eine Kugel aus Knete während dem Schreiben in der Schreibhand entspannt halten. Dadurch dass die Hand etwas zu halten hat, können sich die Finger entspannen. Statt einer Kugel aus Knete kann man auch ein zerknülltes Papiertaschentuch in der Hand halten.

-Ein kleines Gummiband hinter der Stiftspitze um den Stift wickeln. Dadurch können die Finger beim Schreiben nicht zu weit nach vorne rutschen.

**Material:** Knete, Stifte, ev. Papiertaschentücher und kleine Gummibänder



## Kommando Stift

**Ziel:** Auf Kommando die richtige Stifthaltung einnehmen.

**Ablauf:** Das Spiel startet immer mit „Kommando hopp“. Dazu trommeln die Spieler mit dem linken und rechten Zeigefinger abwechslungsweise auf den Tisch. Bei „Kommando flach“ muss man die Hände flach auf den Tisch legen und bei „Kommando Stift“ den Stift mit der Schreibhand aufnehmen und sofort korrekt halten (siehe Abbildung in der Einleitung). Die Kommandos können immer wieder wechseln. Während dem Spiel schauen, wer die Kommandos am schnellsten umsetzt und keine Fehler macht.

**Variationen:** Das Kommando nur dann umsetzen, wenn das Wort „Kommando“ gesagt wird. Erfolgt nur „hopp“, „flach“ oder „Stift“, so soll man es nicht ausführen. Wer keine Fehler macht, gewinnt das Spiel. Man kann mit dem Kind weitere Kommandos dazu erfinden.

**Material:** Stifte

### Seidenpapier-Kunst

**Ziel:** Mit Seidenpapierkügelchen malen.

**Ablauf:** Kleine Stücke Seidenpapier abreißen. Diese mit den Fingern und der Hand zu Kügelchen formen. Die Seidenpapierkügelchen in ein Glas mit Wasser tunken und danach ausdrücken. Die Kügelchen mit dem Daumen, Zeigefinger und dem Mittelfinger festhalten und damit auf ein weisses Papier zeichnen.

**Variationen:** Die Kügelchen nur mit einer Hand zusammenknüllen (ohne Unterstützung der anderen Hand). Zum Malen die Kügelchen nur mit Daumen und Zeigefinger halten.

**Material:** Seidenpapier in verschiedenen Farben, Papier, Glas mit Wasser

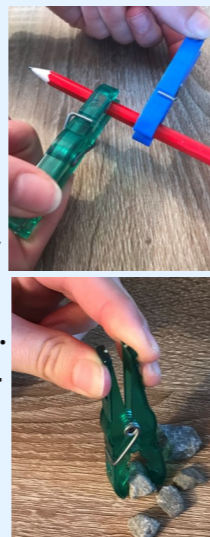
### Wäscheklammer-Spiele

**Ziel:** Das Zusammenspiel von Daumen und Zeigefinger fördern.

**Variationen:**

- Mit Wäscheklammern einander kleine Gegenstände, z.B. Münzen, Jasskarten oder ein Bleistift, übergeben.
- Eine Wäscheklammer mit Daumen und Zeigefinger und ev. Mittelfinger öffnen und kleine Dinge, wie z.B. Kieselsteine, aufnehmen. Das Aufnehmen der Gegenstände kann in eine Geschichte verpackt werden: z.B. dass das Kind einen Frosch füttern muss und ihm das Essen in eine Futterschüssel (ein kleines Gefäss) legen muss.
- Mit Wäscheklammern verschiedene Fantasietiere herstellen.

**Material:** mehrere Wäscheklammern, Kieselsteine oder Münzen etc., ev. ein kleines Gefäss



### Wer weiss noch wie?

**Ziel:** Das Bewusstsein für die richtige Stifthaltung fördern.

**Ablauf:** Jemand zählt auf drei. Bei drei den Stift schnell aufnehmen und sofort die richtige Stifthaltung einnehmen. Wer hat den Stift schneller in der richtigen Haltung? Dieses Spiel einige Male wiederholen.

**Variation:** Das Kind hält die Augen zu und der Stift wird ihm in die Hand gegeben. Es versucht blind die richtige Stifthaltung einzunehmen.

**Material:** Stifte

### Kreppkügelchenbild

**Ziel:** Aus mehreren kleinen Kreppstücken Kügelchen formen und aufkleben.

**Ablauf:** Das Krepppapier in kleine Stücke schneiden. Aus diesen nun mit den Fingerspitzen Kügelchen formen. Auf einem grossen Papier ein Motiv aufmalen. Die Kügelchen in dieses vorgezeichnete Motiv kleben.

**Variation:** Statt Krepppapier Zeitungspapier nehmen. Die Zeitung nicht in kleine Stücke schneiden, sondern an der langen Seite entlang reißen.

**Material:** Krepppapier oder Zeitungspapier, Schere, grosses Papier, Stift, Leim



### Schreiben mit Sandsäckli

**Ziel:** Die Schreibhand liegt während dem Schreiben auf dem Tisch und wird nicht abgehoben.

**Ablauf:** Ein Sandsäckli auf das Handgelenk der Schreibhand legen. Durch den Druck fällt es dem Kind einfacher, das Handgelenk beim Schreiben nicht abzuheben.

**Variationen:** Ein Sandsäckli auf die Schulter legen, dass diese beim Schreiben entspannt wird. Anstelle eines Sandsäcklis kann man auch ein Kirschensteinsäckli oder Ähnliches verwenden.

**Material:** Sandsäckli oder Ähnliches

### Zaubersteine aufnehmen

**Ziel:** Steine mit Daumen und Zeigefinger aufnehmen und mit derselben Hand festhalten.

**Ablauf:** Die Kieselsteine liegen auf dem Tisch oder Boden bereit. Jemand fängt an und würfelt. Nun entsprechend der gewürfelten Zahl die „Zaubersteine“ nur mit Daumen und Zeigefinger der Schreibhand aufnehmen. Der erste und weitere Steine in der gleichen Hand halten, bis man alle Steine entsprechend dem Würfel aufgenommen hat. Danach würfelt die andere Person und nimmt ebenfalls die Steine auf. Erneut wechseln. Das Spiel endet, wenn alle Kieselsteine weg sind. Wer die meisten Steine bei sich hat, gewinnt.

**Material:** 25 Kieselsteine, ein Würfel



### Ellbogenfussball

**Ziel:** Einen Zeitungsball nur mit dem Unterarm bewegen.

**Ablauf:** Zuerst einen Ball aus einer Zeitung formen und sich dann mit einem Abstand zu zweit nebeneinander an einen Tisch setzen. Die Startposition wird eingenommen: Der Unterarm, welcher beim Schreiben ansonsten ruht, wird flach auf den Tisch gelegt. Der Ball wird nun mit diesem Ellbogen bewegt, die Hand bleibt jeweils am selben Ort. Ein Tor zählt, wenn der Ball auf der gegnerischen Seite runterfällt.

**Material:** Zeitung

### Muster

**Ziel:** Das Zusammenspiel von Daumen und Zeigefinger fördern.

**Ablauf:** Mit Streichhölzer, Zahnstocher, Kastanien oder Ähnlichem ein Muster legen. Die Gegenstände dürfen nur mit Daumen und Zeigefinger aufgenommen werden.

**Variation:** Mit einer Pinzette die Gegenstände aufnehmen und platzieren.

**Material:** Streichhölzer, Zahnstocher, Kastanien oder Ähnliches, ev. Pinzette

