

► Grob-/Feinmotorik



Quelle:
 Spiele und Lieder für
 den Kindergarten

Maus

Ritzli, Ratzli, Müüsli
 springed us em Hüüsli,
 schüüssed in en Egge,
 tüend sich deet verstecke.
 Ränned hinder d'Türe,
 güggsled hinde füre,
 mached s'Mändli, so, so, so
 und denn chrablets, husch, devoo!

Voraussetzungen schaffen

THEMA	FEINMOTORIK	GROBMOTORIK
Was geht einfacher?	Stafette, Ki/EI arbeiten nebeneinander, die Murmeln/Bälle werden von A nach B getragen. Ki beginnt mit Murmeln, EI mit Bällen. Wer ist schneller? Dann wird gewechselt.	
	15 grosse Murmeln im Teller: Eine Murmel aus Teller nehmen zum Becher transportieren. Murmel aus Becher nehmen und in den Teller transportieren.	Spielbälle (Gymbälle o. ä.) in Reif legen, aufnehmen und in Kastenoberteil legen. Bälle aus Kastenoberteil nehmen und in Reif legen ohne, dass sie heraus rollen.
Hilfsmittel:	15 Murmeln, 2 Teller, 2 Becher, 15 Spielbälle (Gymnastik-, Fuss-, Handbälle oder ähnliches), 2 Reifen, 2 Schwedenkastenoberteile.	

Das Ziel ist es, immer eine feinmotorische Übung mit einer grobmotorischen zu verbinden resp. zu kombinieren.



THEMA	FEINMOTORIK	GROBMOTORIK
Sortieren	Ki/El arbeiten nebeneinander. Ki beginnt mit Murmeln. → Erschwerung El: Murmeln sortieren in Frauenliegestütz, abwechselnd mit der re und li Hand.	
	Murmeln in Becher. Murmel nehmen, Farben sortieren. Evtl. mit Farbwürfel würfeln → in entsprechende Farbe sortieren.	Ball aus Ballwagen → auf andere Hallenseite laufen, Farben sortieren. Evtl. mit Farbwürfel würfeln → in entsprechende Farbe sortieren.
Hilfsmittel:	30 Murmeln (diverse Farben), Becher, 12 Gymnastikbälle, Ballwagen, 2–4 Reifen in entsprechender Farbe, evtl. Farbwürfel	
Einfädeln	Ki/El kriechen/schlüpfen gemeinsam durch Tunnel, dort steht Schachtel mit Perlen. Eine Perle mitnehmen und durch Tunnel zurück → auffädeln und Neue holen.	
	Perlen in div. Farben auf einen gröberen Faden aufziehen.	Durch Kriechtunnel oder Matten-Langbanktunnel kriechen/schlüpfen.
Hilfsmittel:	Schachtel mit diversen Perlen, Fäden, Pfeifenputzer, etc., Kriechtunnel oder 4 Langbänke und 3 Matten	
Der Weg	Den Weg gemeinsam finden (auf Schatzkarte, Landkarte, Labyrinth oder Strassenkarte).	
	Auf einer Karte sind Wege eingezeichnet. El fahren mit Finger Weg nach. Kind folgt dem Finger. Mit Spielzeugauto oder Spielfigur Weg fahren/gehen.	Hindernisparcours gemäss Karte. Verschiedene Wege ausprobieren (Bewegungslandschaft).
Hilfsmittel:	Karte, Langbänke, Seile, Matten, Teppichreste, allgemeines Muki-Material	
Das Kartenlesen	Stationenbetrieb mit Würfel mit 6 verschiedenen Posten zum Thema. Bei Joker → eine Runde gemeinsam laufen um Malstäbe, Slalom oder Hüpfparcours.	
	Würfel und in der Warteposition zum Würfeln Geschicklichkeitsspiele machen. (z.B. Kappla-Turm bauen, Domino aufstellen, Perlen auffädeln etc.)	Verschiedene Posten (Stationenbetriebe): z.B. über Hügel, auf Baum klettern, durch Höhle kriechen, über Seilbrücke, an Liane über Fluss, durch Sumpf, etc.
Hilfsmittel:	Karte (Landkarte, Schatzkarte, etc.), Würfel, diverse Geräte und Spiele	
Das Labyrinth	Verschiedene Wege entdecken, in der Höhe und am Boden (Koordination).	
	Mit Seilen, Pfeifenputzer, Draht, Tau etc. Formen legen und mit der Hand/Finger nachfahren.	An Sprossenwand, Reck, Stufenbarren, Kletterstange und am Boden mit Bändern, Reifen, etc. einen Parcours markieren. Weg suchen.
Hilfsmittel:	Draht, Seile, Pfeifenputzer, Turnhallengeräte, Bänder, etc.	

