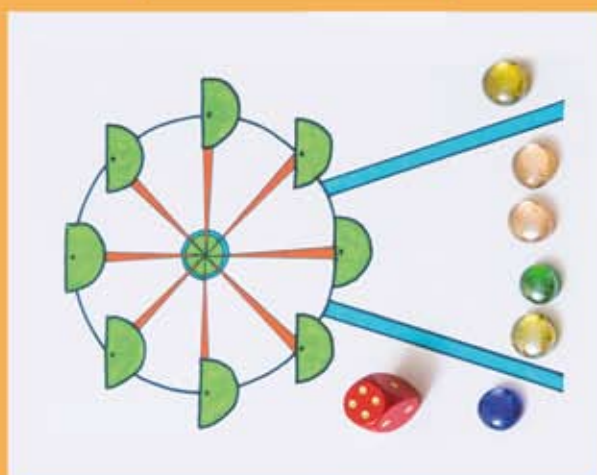
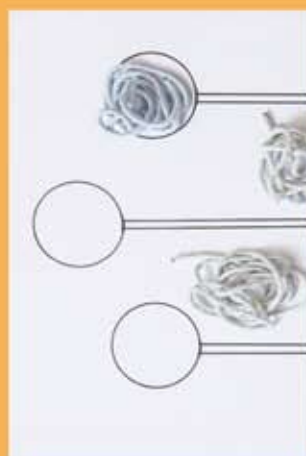
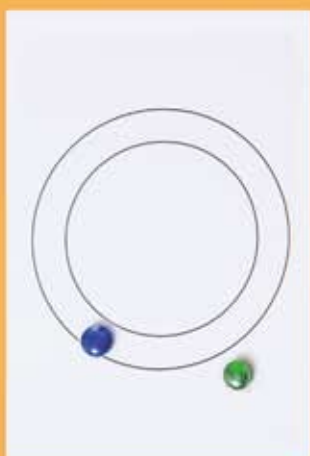
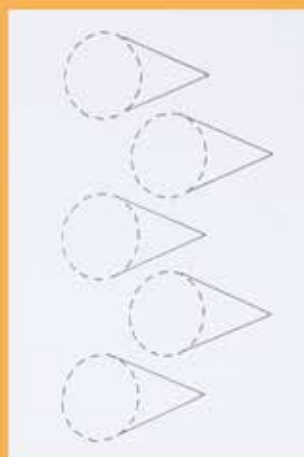


5.4.1 Auf dem Rummel



Thema Grafomotorik: Kreis

Material aus der FeinMoKi:

- 1 „Fressball“ (aufgeschnittener Tennisball mit aufgemaltem Gesicht)
- 1 Chiffontuch
- 8 Glasnuggets
- 1 Punktwürfel
- 6 Korke
- 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 – Wurfhütte
Kleine Kreise durchgehende Linie – Zuckerwatte
Kleine Kreise gestrichelte Linie – Eistüten

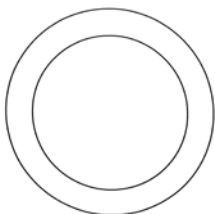
Spielkarten für die 8 Stationen

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

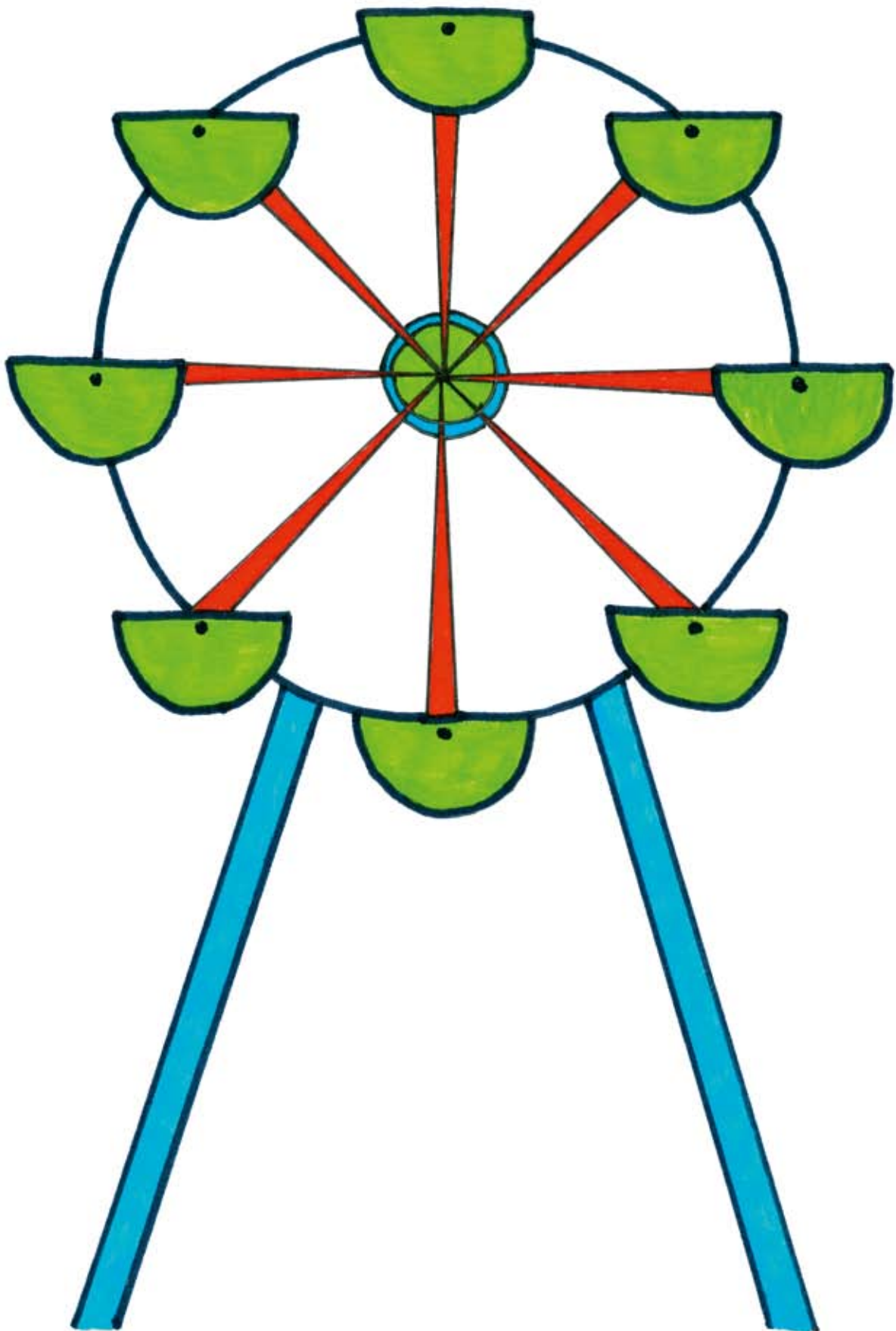
Über dem Geist liegt ein Chiffontuch. Das Kind rafft dies in seine dominante Hand und stopft es anschließend dem Fressball ins Maul (den Geist füttern).

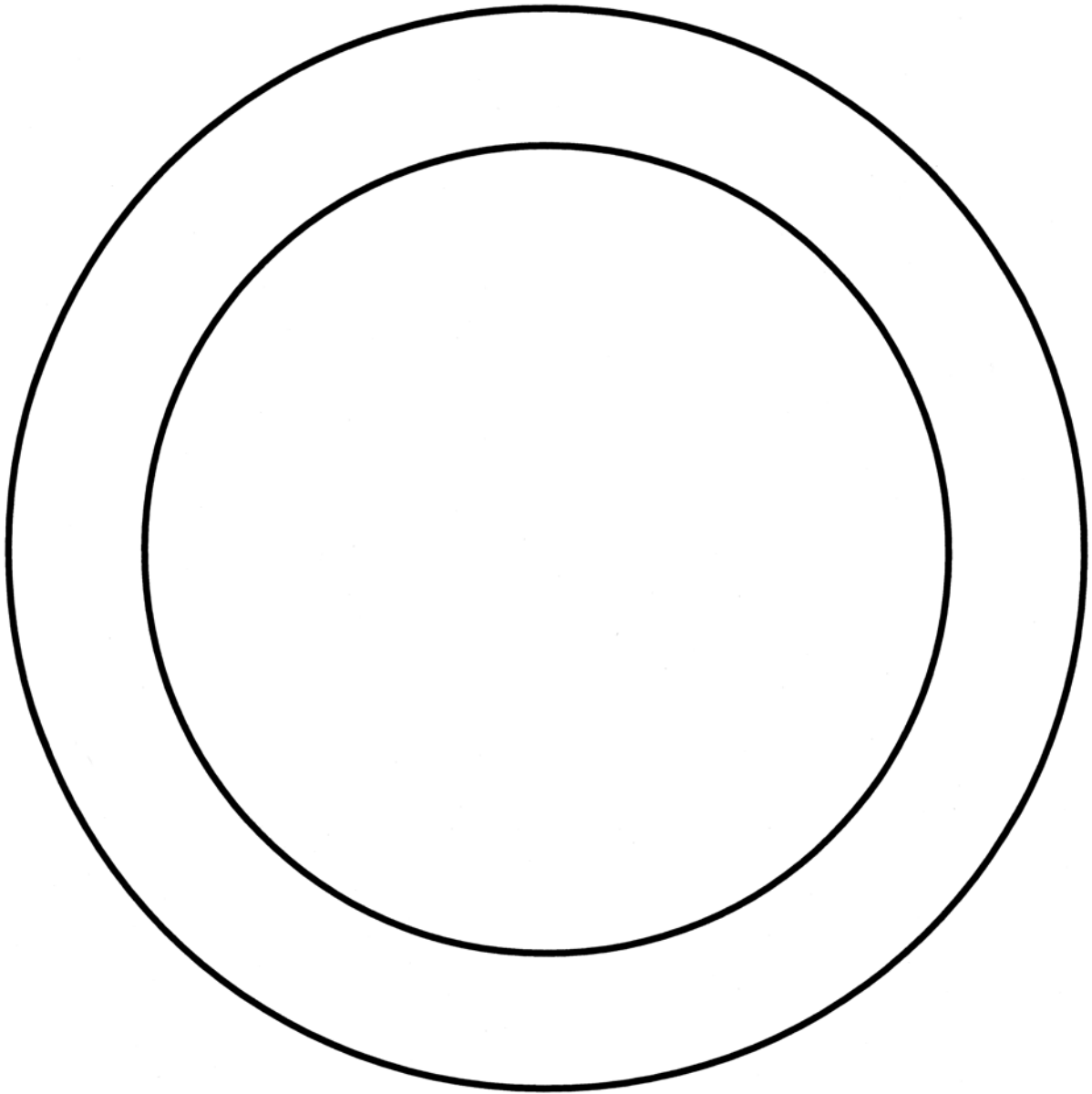
Bei der nächsten Runde holt das Kind das Tuch wieder aus dem Maul des „Geistes“ usw.

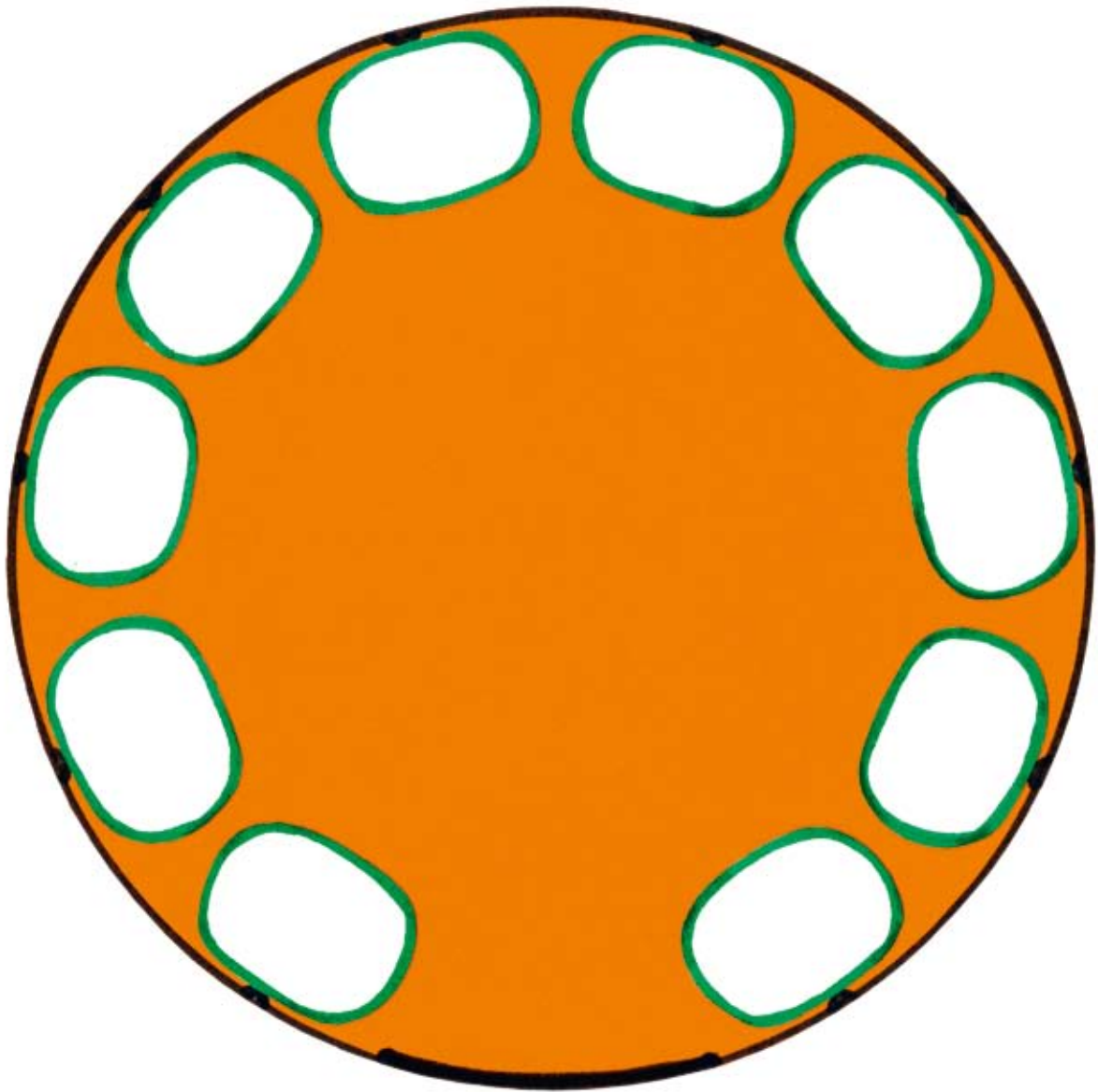


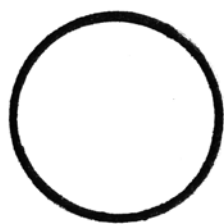
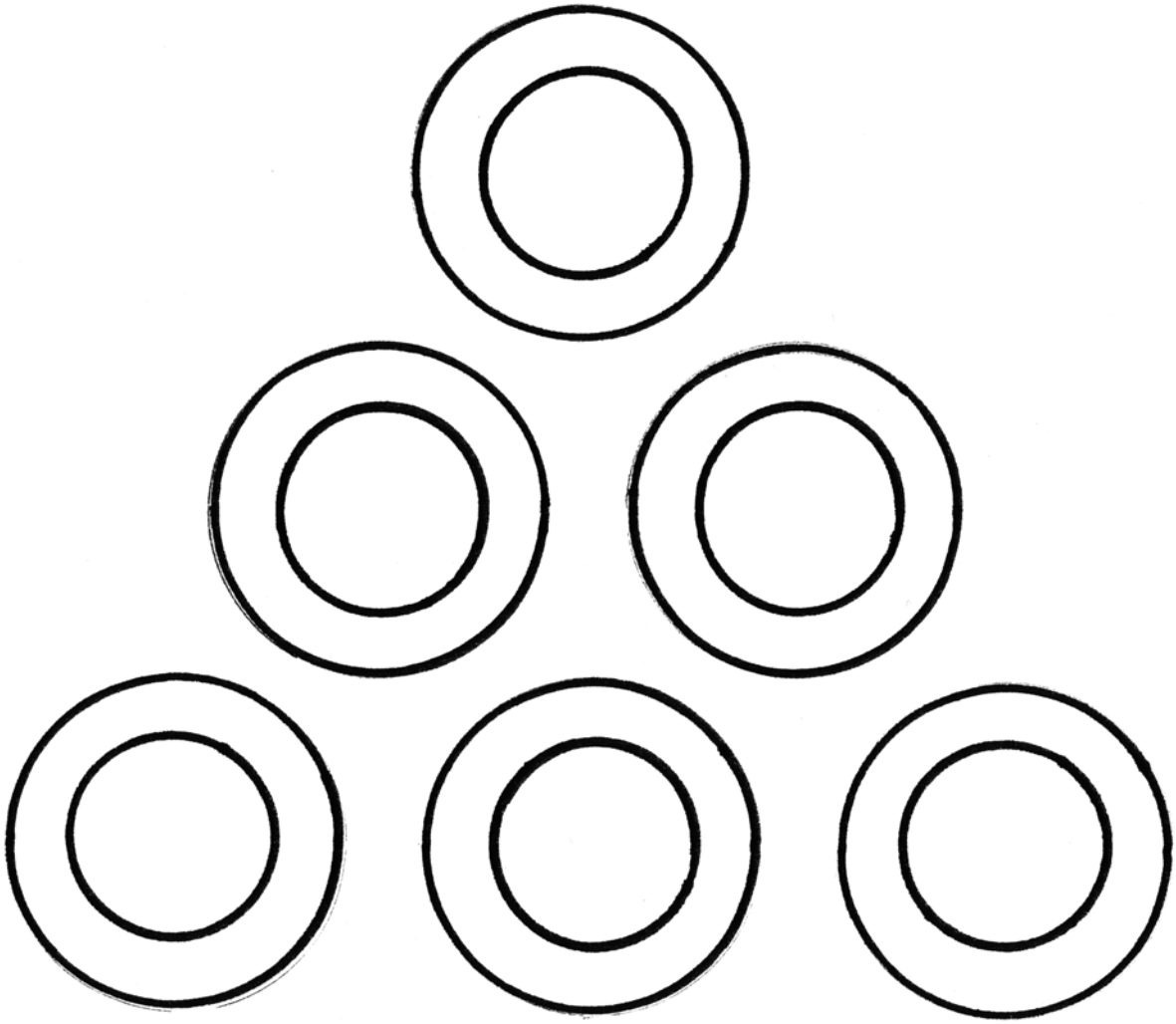
ÜB Zum Schluss gibt's noch ein Eis

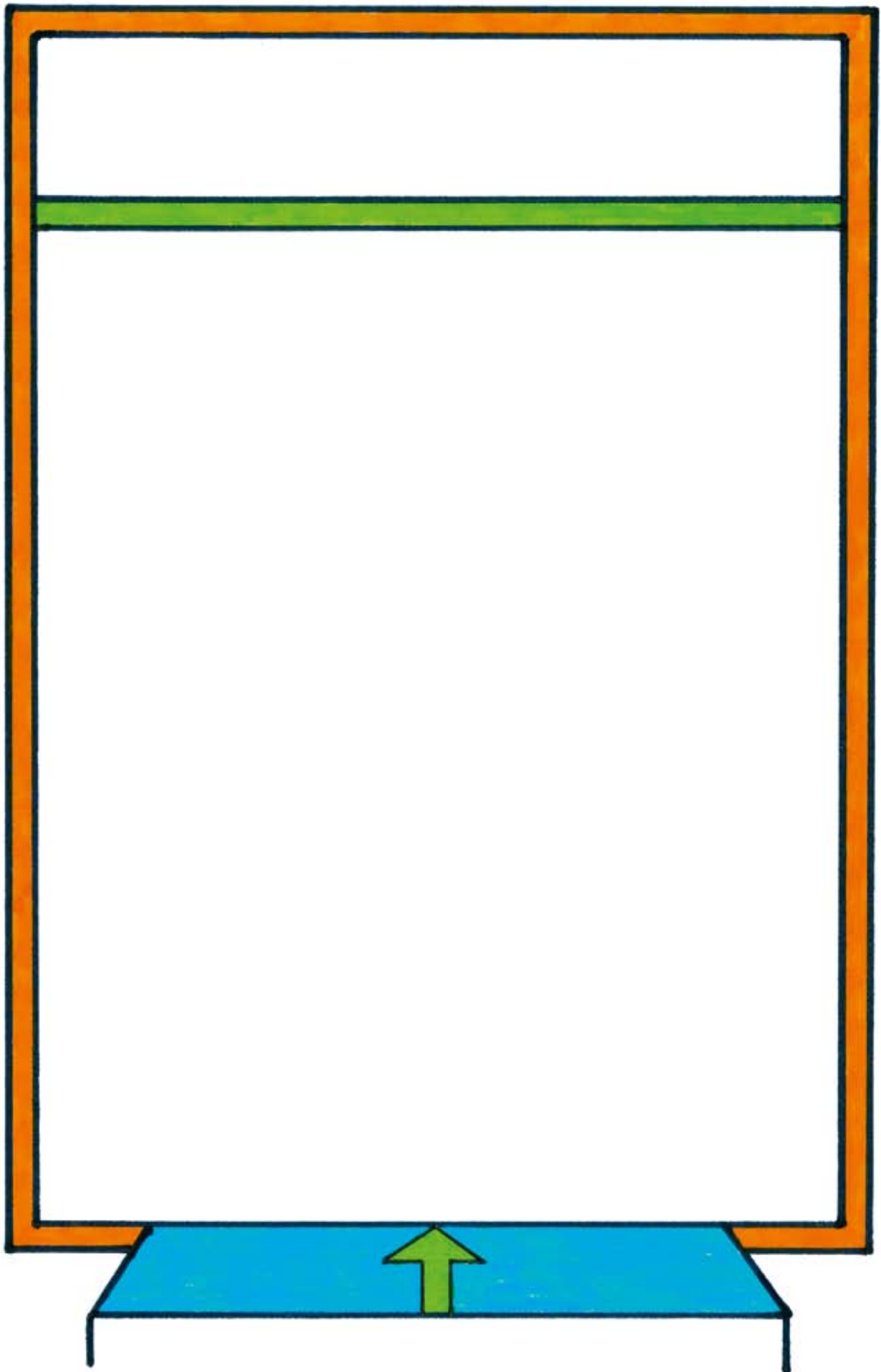
Das Kind zeichnet die Kreise auf der durchbrochenen Linie mit Buntstiften oder Bleistift nach und das Innere farbig an (verschiedene Geschmacksrichtungen). Start ist oben, Arbeitsrichtung ist gegen den Uhrzeigersinn.

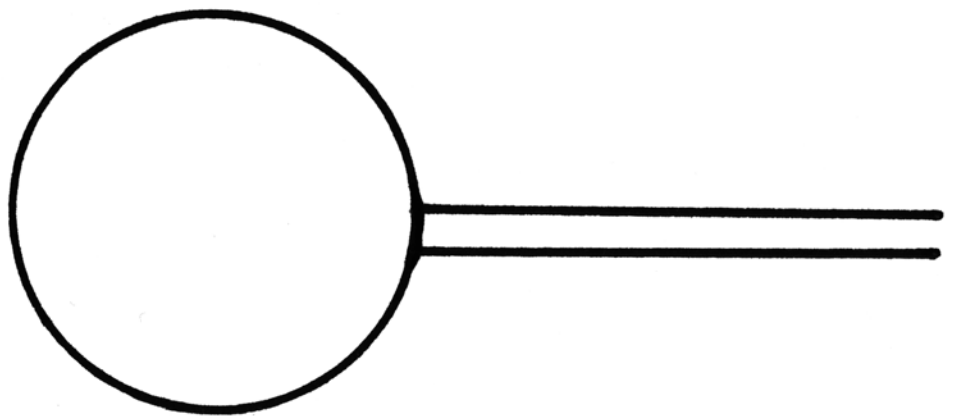
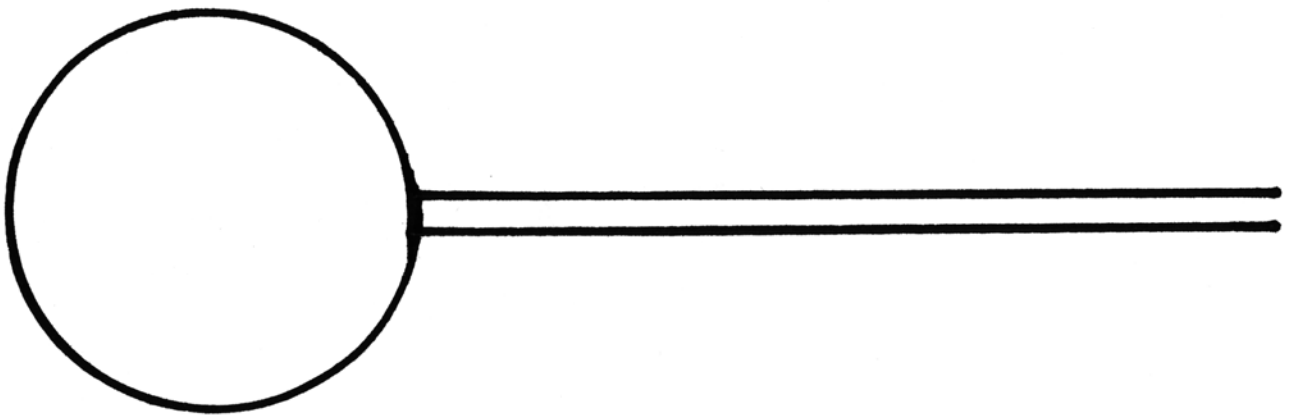
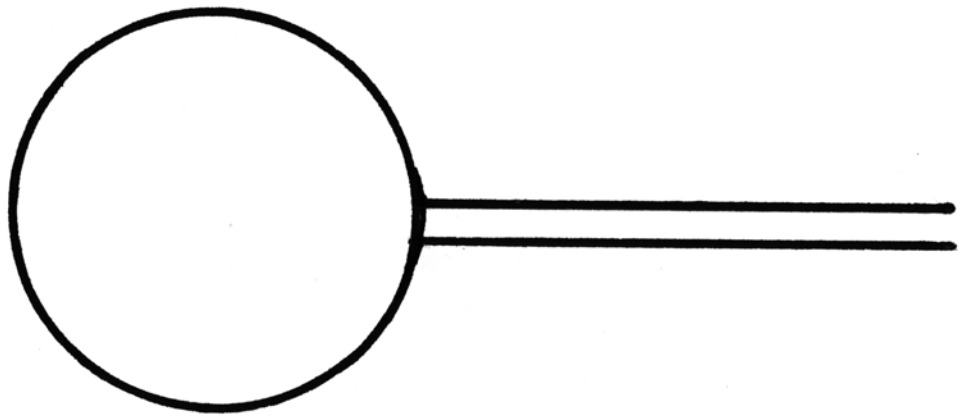


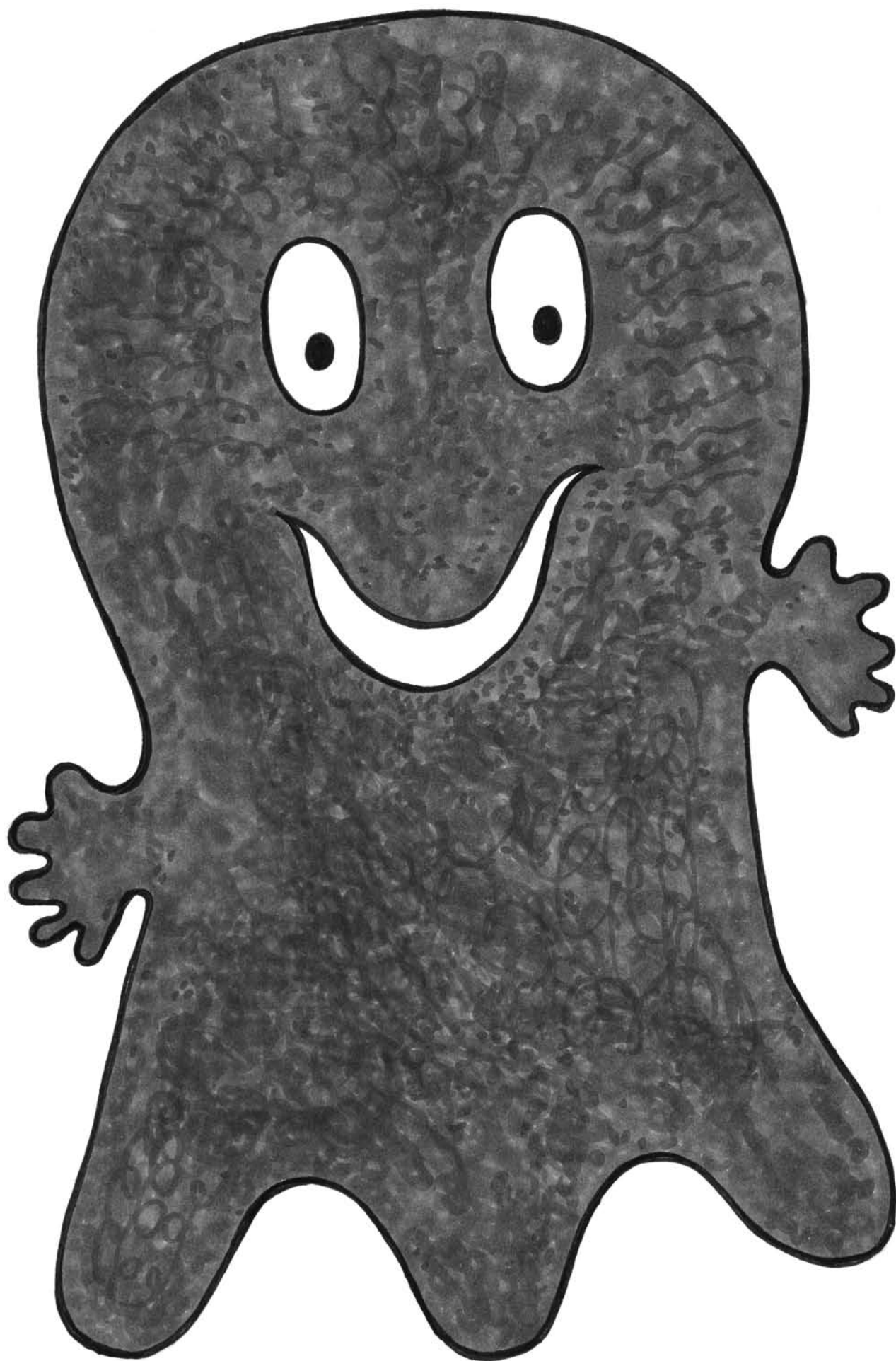


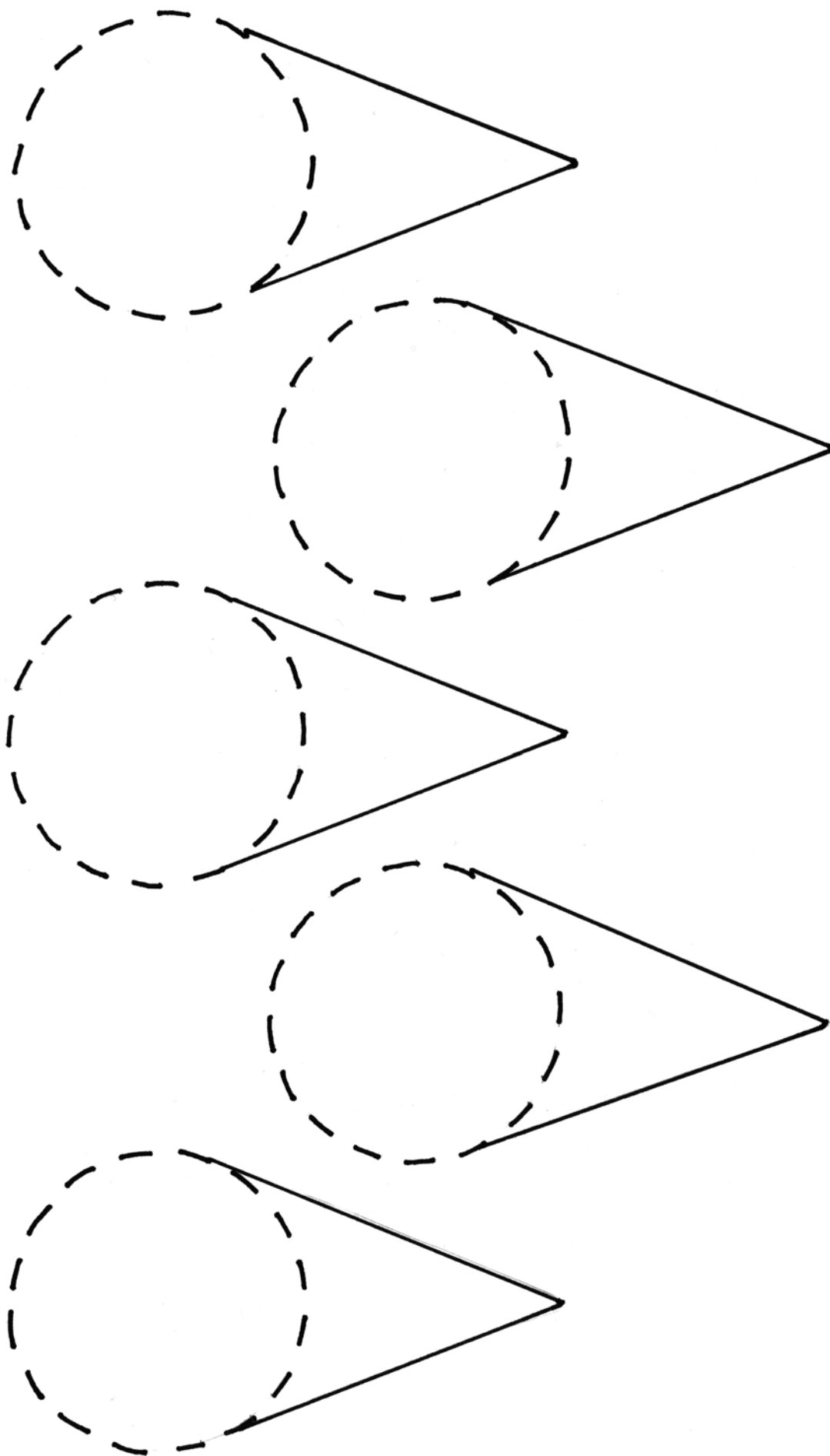












Spiekarten „Auf dem Rummel“

