



Feinmotorik

Ideenpool zur Förderung der feinmotorischen Fähigkeiten

Die folgenden feinmotorischen Spiele sind aufgrund verschiedener Variationen für **Krippen- und Kindergartenkinder** geeignet. Jüngere Kinder benötigen ggf. bei den ersten Versuchen etwas Unterstützung.

Um die Griffentwicklung zu unterstützen, sollte Kindern sehr früh diverse Erfahrungsräume eröffnet werden. Durch regelmäßige feinmotorische Übungen entwickeln Kinder eine verbesserte Fingerfertigkeit und Geschicklichkeit, die für viele Aktivitäten (wie z.B. das Schreiben, Malen, selbstständig An- und Ausziehen) unerlässlich sind.

Unterschiedliche feinmotorische Spiele, bei denen Kinder z. B. etwas Einstecken-Aufstecken, Auf- und Zuschrauben, Auffädeln, Ein- und Ausräumen, Bauen und Konstruieren (mit Dosen, Wäscheklammern, Perlen, Knöpfe, Schüttutensilien, Bausteine, Lego usw.), oder Kneten (Ton oder Knetmasse), u. v. m. sollten in der Kinderkrippe als auch im Kindergarten angeboten werden. Des Weiteren sollte auch ein Zeichen- und Maltisch in einer elementarpädagogischen Einrichtung nicht fehlen. Das Malen mit unterschiedlichen Pinseln, Schwämme und Walzen oder das Zeichnen mit Buntstiften, oder Filzstiften sowie das Schneiden und Kleben sind ausgezeichnete Aktivitäten zur Förderung der Feinmotorik.

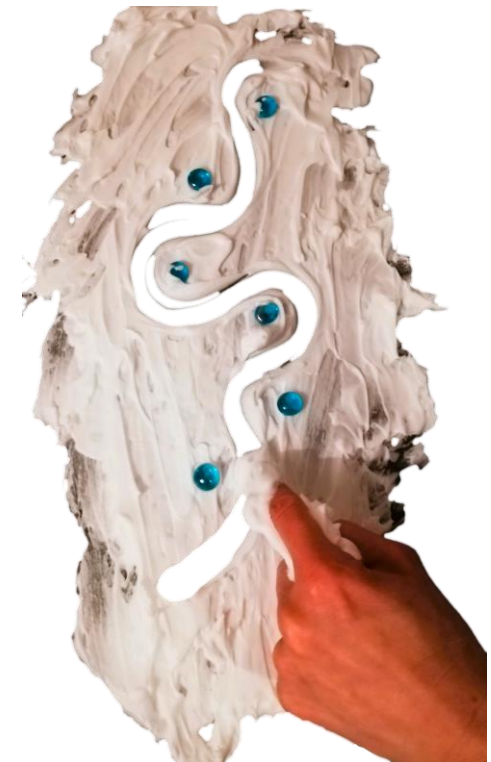
► PRAXISTIPP

Bevor das Spiel beginnt, geben Sie den Kindern Zeit, die Materialien anzugreifen, zu untersuchen und zu begutachten. Vor allem kleine Dinge wie z. B. Knöpfe, Perlen, Muscheln ziehen Kinder magisch an. Wichtig hierbei ist, dass die Materialien auch richtig benannt werden.

Die angeführten Altersangaben sind ein Richtwert. Das Alter eines Kindes reicht allein nicht aus, um festzustellen, ob ein Spiel geeignet ist. Kinder entwickeln sich unterschiedlich und haben verschiedene Interessen und Fähigkeiten. Daher kann ein Spiel, das für ein Kind im empfohlenen Alter geeignet ist, für ein anderes Kind möglicherweise nicht angemessen sein.

Umsetzungsimpuls „Rasierschaum-Slalom“

- ✂ Kompetenzen** Feinmotorische Geschicklichkeit, Augen-Hand-Koordination
 - 👤 Alter** 4–6 Jahre (Variation 3, ab 1 Jahr)
 - ✂ Material** Rasierschaum, Muggelsteine, Unterlage
- 🕒 Vorbereitung** Rasierschaum wird großflächig auf ein Tablett oder auf einen mit Plastikfolie abgedeckten Tisch verteilt. Kleine Gegenstände (z.B. Murmeln, Steine) werden in den Schaum gelegt. Diese dienen als Slalom-Tore.
- 📄 Beschreibung** Die Kinder versuchen mit dem Zeigefinger (Rennläufer) an den Toren vorbeizufahren. Die Fahrt wird einige Male wiederholt. Der Rennläufer sollte dabei genau in der bereits vorher gezogenen Spur bleiben.
- 🎲 Variation 1** Zwei Rennstrecken bereitstellen. Das Rennen kann auch um die Wette gefahren werden (darauf achten, dass die Spur eingehalten wird).
 - 🎲 Variation 2** Das Rennen kann auch rückwärtsgefahren werden (darauf achten, dass die Spur eingehalten wird).
 - 🎲 Variation 3 (ab 1 Jahr)** Auch dieses Spiel kann für Krippenkinder abgewandelt werden. Bereits 1-jährige Kinder kann man mit dem Schaum einfachen spielen und matschen lassen. Es können auch kleine Gegenstände, oder Muggelsteine im Schaum versteckt werden.



Umsetzungsimpuls „Auf- und Zuschrauben“

- Kompetenzen** Feinmotorische Geschicklichkeit, Augen-Hand-Koordination
- Alter** ab 2 Jahren
- Material** div. PET-Flaschen mit Deckel, Dosen (z.B. Creme), Blechdosen mit Deckel, Tierbilder (oder andere spannende kleine Gegenstände), Tastsack mit Reißverschluss, Steine, Schlüssel etc.

Vorbereitung Sammeln von unterschiedlichen PET-Flaschen und/oder Gläsern (Marmeladegläser) mit den dazu passenden Deckeln.

Beschreibung An einem Tisch werden verschiedene verschlossene PET-Flaschen und/oder Gläser aufgereiht. Dann werden die Flaschen/ Gläser geöffnet und die Flaschen auf der einen und die Deckel auf der anderen Seite bereitgestellt. Die Kinder suchen nun den passenden Deckel zu jeder Flasche/jedem Glas und versuchen diesen auf die passende Flasche/auf das passende Glas zu schrauben.

Variation 1 Verschiedene verschlossene Marmeladengläser werden aufgestellt, welche unterschiedliche, spannende Tierbilder (oder andere kleine spannende Gegenstände) enthalten. Die Kinder müssen nun die Marmeladengläser aufschrauben, damit die Dinge herausgenommen werden können.

Variation 2 (ab 3 Jahre) Verschiedene Objekte (Steine, Schlüssel etc.) werden mit den Deckeln zusammen in einen Tastsack gegeben. Der richtige Deckel sollte dann aus den anderen Dingen rausertastet werden.



Spiele mit Wäscheklammern

- Kompetenzen** Feinmotorische Geschicklichkeit, Pinzettengriff, Kraftdosierung, im Rollenspiel mit anderen Kindern Kontakt aufnehmen
- Alter** 2–5 Jahre
- Material** Eine braune Kordel, Wäscheklammern, Schachtel oder kleiner Korb für die Wäscheklammern, Puppengewand, kleine Kleidungsstücke aus Stoff oder Filz, Tücher kleiner Wäschekorb, Farbwürfel (Variation 1), Zahlenwürfel (Variation 3).

- Vorbereitung** Eine Wäscheleine befestigen. Als Wäscheleine kann eine Schnur oder ein elastisches Gummiband zwischen zwei Stühlen, zwischen zwei Tischbeinen, in einem Holzrahmen oder an den Rändern eines Wäschekorbes angebracht werden. Unterschiedliche Wäscheklammern in einem kleinen Korb oder Schachtel bereitstellen. Kleine Kleidungsstücke in einem Korb bereitstellen.
- Beschreibung** Die Kinder befestigen nacheinander kleine Kleidungsstücke oder Tücher mit den Wäscheklammern an die Wäscheleine. Wenn alles nebeneinander aufgehängt ist, können die Kleidungsstücke wieder abgenommen und zurück in den Wäschekorb gelegt werden. Die Wäscheklammern werden wieder in die Schachtel gelegt.

- Variation 1** Kinder würfeln mit einem Farbwürfel. Die gewürfelte Farbe gibt an, welches Kleidungsstück auf die Wäscheleine gehängt wird.
- Variation 2** Es könnten auch Bildkarten oder Zeitungspapier aufgehängt werden (Zeitungspapier könnte von den Kindern in kleine Stücke zugeschnitten werden).
- Variation 3** (ab 5 Jahre) Die Kleidungsstücke werden mit Würfelbilder versehen. Das Kind würfelt und hängt das Kleidungsstück mit demselben Würfelbild auf die Wäscheleine.
- Variation 4** Die Kleidungsstücke werden mit Zahlen versehen (1-6). Das Kind würfelt und versucht das Kleidungsstück, mit der richtigen Zahl zu finden. Das richtige Kleidungsstück wird wiederum auf die Wäscheleine gehängt.



Zuordnungsspiel Sonnenblume

Kompetenzen Feinmotorische Geschicklichkeit: Pinzettengriff, im Rollenspiel mit anderen Kindern Kontakt aufnehmen, kommunikative Fähigkeiten im Rollenspiel erwerben

Alter 2–5 Jahre




Material Gelbes und braunes Buntpapier, orange Muggelsteine, Sonnenblumenkerne, 2 Gläser, 1 Würfel



- Vorbereitung** **Sonnenblume 1:** aus Buntpapier ausschneiden, auf das braune Papier runde Kreise aufzeichnen (Größe von einem Muggelstein), Sonnenblume folieren.
Sonnenblume 2. Blütenblätter werden einzeln ausgeschnitten und foliert. Auf dem zweiten braunen Blütenkopf werden die Konturen von Sonnenblumenkernen aufgezeichnet. Die Muggelsteine sowie die Sonnenblumenkerne werden in einem Glas bereitgestellt.
- Beschreibung** **Sonnenblume 1:** Die Kinder legen die Muggelsteine einzeln in die aufgezeichneten Kreise, die sich in der Mitte der Sonnenblume befinden.
Sonnenblume 2: Die Blütenblätter werden außen herum einzeln aufgelegt. Die Sonnenblumenkerne werden in die aufgezeichneten Konturen, die sich in der Mitte der Sonnenblume befinden gelegt.





- Variation 1** Würfel: Kind würfelt- es werden so viele Muggelsteine bzw. der Sonnenblumenkerne in die Mitte der Sonnenblume gelegt, wie die Augenzahl es anzeigt.
- Variation 2** (ab 5 Jahre) Die Blütenblätter werden mit Würfelbildern versehen. Das Kind würfelt und versucht das Blütenblatt, mit demselben Würfelbild zu finden.
- Variation 3** Die Blütenblätter werden mit den Zahlen (1–6) versehen. Das Kind würfelt und versucht das Blütenblatt, mit der richtigen Zahl zu finden.
- Variation 4** Das Kind nimmt mehrere Muggelsteine in eine Hand und legt dieses dann nacheinander auf (Translation).



Spiele mit Wäscheklammern

-  **Kompetenzen** Feinmotorische Geschicklichkeit, Pinzettengriff, Auge-Hand-Koordination, Kraftdosierung, Grundfarben erkennen
-  **Alter** 2–5 Jahre
-  **Material** Kreise aus Buntpapier, Wäscheklammern (evtl. aus Holz), kleine Schachtel, Würfel

-  **Vorbereitung** Kreise aus Buntpapier (rot, gelb, grün, blau) ausschneiden und folieren, kleinere Wäscheklammern (evtl. aus Holz in rot, gelb, grün, blau) in einer Schachtel bereitstellen.
-  **Beschreibung** Die farbigen Klammern werden passend zu den Farbkreisen mit Zeigefinger und Daumen (Pinzettengriff) rundherum angesteckt. Wurden alle Klammern an den Kreisen angebracht, können diese wieder mit dem Pinzettengriff abgenommen und in die Schachtel zurückgelegt werden.

-  **Variation 1** Die Konturen eines Igels aus einem Karton ausschneiden. Die Wäscheklammern stellen die Stacheln des Igels dar. Die Kinder befestigen die Wäscheklammern am Rücken des Igels.
-  **Variation 2** Die Konturen einer Sonne aus einem Karton ausschneiden. Die Wäscheklammern stellen die Sonnenstrahlen dar. Die Kinder befestigen die Sonnenstrahlen rund um die Sonne.
-  **Variation 3**
(ab 3 Jahre) Kind würfelt und steckt so viele Wäscheklammern an, wie der Würfel anzeigt.
-  **Variation 4**
(ab 5 Jahre) Die Wäscheklammern werden mit den Würfelbildern oder den Zahlen (1–6) versehen. Das Kind würfelt und steckt die Wäscheklammer mit dem richtigen Würfelbild/Zahl an.



Steckspiel mit Pfeifenputzern und einem Nudelsieb

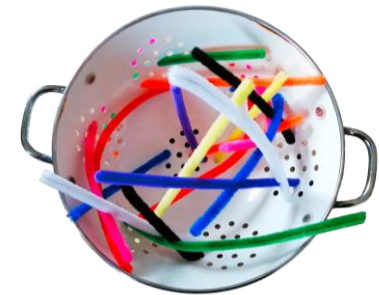
✂ Kompetenzen Augen-Hand-Koordination, Fingergeschicklichkeit

👤 Alter 2–5 Jahre

✂ Material Viele bunte Pfeifenputzer, Nudelsieb

🕒 Vorbereitung Viele bunte Pfeifenputzer in einem Korb, einer Schachtel, oder in einem hohen Glas bereitstellen. Nudelsieb bereitstellen.

📖 Beschreibung Die Kinder stecken nacheinander einen Pfeifenputzer in die Löcher des Nudelsiebes. Die Pfeifenputzer lassen sich auch miteinander verbinden oder ineinander verweben. Wenn das Kind fertig ist, kann das Nudelsieb umgedreht werden, um die Innenseite zu betrachten.



Einfaches Fädelspiel mit Pfeifenputzern und bunten Perlen für Krippenkinder

- Kompetenzen** Feinmotorische Geschicklichkeit: Pinzettengriff, Auge-Hand-Koordination, Farben erkennen und zuordnen
- Alter** 2–4 Jahre
- Material** Bunte Pfeifenputzer, Glas, große Perlen (eventuell aus Holz und in den Farben rot, gelb, grün, blau), Korb/Schachtel/Schüssel

Vorbereitung Rote, gelbe, grüne und blaue Perlen in einem Korb oder einer Schüssel bereitstellen. Pfeifenputzer in ein Glas füllen und ebenfalls bereitstellen.

Beschreibung Die Kinder fädeln die einzelnen Perlen auf den Pfeifenputzer auf. Junge Kinder benötigen bei den ersten Versuchen gegeben falls Hilfestellung.

Variation Werden Perlen in den Farben rot, gelb, grün und blau verwendet, können diese jeweils auf den farblich dazu passenden Pfeifenputzer gefädelt werden (z.B. blaue Perlen auf blauen Pfeifenputzer).



Knöpfe nach Farben sortieren

- Kompetenzen** Feinmotorische Geschicklichkeiten, Grundfarben erkennen und zuordnen, Auge-Hand-Koordination
- Alter** 2–4 Jahre
- Material** Unterschiedliche Knöpfe in den Farben rot, gelb, grün und blau. Vier Schüsseln in den Farben rot, gelb, grün und blau. Ein kleiner Korb, eine Schachtel oder eine neutrale Schüssel für die Knöpfe.

Vorbereitung Die Schachtel mit den Knöpfen in die Mitte legen. Um die Schachtel herum werden die Schüsseln aufgestellt.

Beschreibung Die Knöpfe werden nun einzeln aus der Schachtel herausgenommen und in die farblich passende Schüssel hineingelegt. Sind alle Knöpfe sortiert, werden sie wieder zurück in die Schachtel geschüttet.

Variation 1
(ab 3 Jahre) Auch bei diesem Spiel kann den Kindern eine Pinzette angeboten werden. Die Knöpfe werden dann mit der Pinzette aus der Schachtel genommen und in die farblich passende Schüssel gelegt.

Variation 2 Das Kind nimmt mehrere Knöpfe in eine Hand und legt diese dann nacheinander in eine Schüssel (Translation).



Perlen oder Muscheln löffeln

- Kompetenzen** Fingergeschicklichkeit, Kraftdosierung, Auge-Hand-Koordination
- Alter** 2–5 Jahre
- Material** Kleine Duschmatten, blaue (oder andere Farbe) Perlen, Pinzette und/oder kleiner Löffel/Schöpfer, kleine Schüsseln, Würfel

Vorbereitung Kleine Duschmatten eventuell auf ein Tablet herrichten. Es werden genauso viele Perlen, wie die Duschmatte Mulden hat, in eine Schüssel geben. Pinzette und/oder kleiner Löffel/Schöpfer bereitlegen.

Beschreibung Die Perlen werden nacheinander mit einem kleinen Schöpfer in die kleinen Mulden der Duschmatte gelegt. Sind alle Perlen auf der Duschmatte, können sie dann wieder zurück in die Schüssel gelegt werden. Ist das Hantieren mit dem Schöpfer/Löffel für junge Kinder noch zu schwierig, können die Perlen auch einfach mit den Fingern genommen werden.

- Variation 1** (ab 3 Jahre) Die Perlen werden mit der Pinzette aus der Schüssel genommen und auf die Duschmatte gelegt.
- Variation 2** Das Kind würfelt. es werden so viele Perlen auf die Duschmatte gelegt, wie der Würfel anzeigt.
- Variation 3** Kleine Muscheln werden mit einem kleinen Schöpfer oder einer Pinzette von einer Schüssel in die andere Schüssel schöpfen.



Schrauben und Hämmern

- Kompetenzen** Feinmotorische Geschicklichkeit, Auge-Hand-Koordination, Hand-Hand-Koordination
 - Alter** ab 2 Jahre – jüngere Kinder benötigen gegebenenfalls beim Schrauben und Hämmern Hilfestellung.
 - Material** Schraubenzieher, Schrauben, Holzhammer, Nägel, Zange, Styropor und Steckmoos, Tischschutz oder andere Unterlagen, Spielzeugschrauben, Muttern etc. aus Holz, Hammerspiel
- Vorbereitung** Materialien beschaffen/sammeln, einen dafür vorgesehenen Bereich festlegen, Tischschutz oder Unterlagen herrichten, Styroporklötze vorbereiten.
- Beschreibung** **Schrauben:** Die Kinder versuchen mit einem Schraubenzieher große Schrauben festzudrehen und wieder zu lösen. Damit der Kraftaufwand für die Kinder nicht zu groß ist, werden dazu Styroporklötze bereitgestellt. Um es den Kindern zu erleichtern, können zu Beginn die Schrauben bereits leicht in das Styropor eingedreht werden. Dann können die Kinder alleine das Drehen der Schrauben probieren bis diese allmählich im Styropor verschwinden. Um den Mechanismus des Schraubens auch auf eine andere Art entdecken zu können, werden größere Holzschrauben, passende Muttern und Werkzeug (Hammerspiel aus Holz) angeboten.
- Hämmern:** Die Nägel werden in das Styroporstück bis zur Hälfte eingeschlagen. Die Kinder können nun versuchen die Nägel mit dem Hammer zu versenken. Anschließend können diese mit der Zange wieder herausgeholt werden. Darauf achten, dass die Kinder beim Ausholen genügend Platz haben. Nach ein paar Versuchen können die Kinder versuchen, den Nagel komplett selbstständig in das Styropor zu hämmern (die eine Hand hält den Nagel, die andere Hand hämmert ggf. Hilfestellung leisten).
- Variation** Um den Mechanismus des Schraubens oder Hämmerns auch auf eine andere Art entdecken zu können, werden größere Holzschrauben, passende Muttern und Werkzeug (Hammerspiel aus Holz) angeboten.



Das Tennisball-Fressmonster

Kompetenzen Fingergeschicklichkeit, Kraftdosierung, Auge-Hand-Koordination, Hand-Hand-Koordination

Alter ab 2 Jahren

Material Tennisball, Murmeln, große Perlen, Würfel, Farbwürfel

Vorbereitung Den Tennisball mit einem Stanley-Messer in der Mitte etwas aufschneiden (Mund), Wackelaugen und Pfeifenputzer als Haare anbringen. Murmeln und/oder Perlen in einem kleinen Korb, Schüssel oder Schachtel bereitstellen.

Beschreibung Nun wird der Tennisball gefüttert. Die Kinder drücken den Ball mit Damen, Zeigefinger und Mittelfinger so stark, dass sich der Mund des Monsters weit öffnet. Die andere Hand nimmt die Murmel mit Zeigefinger und Daumen und füttert das Monster. Bei jüngeren Kindern hält der Erwachsene das Fressmonster, die Kinder füttern das Monster mit den Murmeln.

Variation 1 Die Murmeln können mit der Pinzette aus dem Korb genommen werden.

Variation 2 Wenn zwei Tennisball-Fressmonster zur Verfügung stehen, können die Kinder das Monster auch um die Wette füttern.

Variation 3 Das Kind würfelt. Das Fressmonster wird mit so vielen Murmeln/Perlen gefüttert, wie der Würfel anzeigt.

Variation 4 Die Perlen werden in den Farben rot, gelb, grün, blau bemalt (können die Kinder bemalen z.B. Pinsel und Farben für Holz). Kind würfelt mit dem Farbwürfel (rot, gelb, grün, blaues Feld). Das Fressmonster wird mit jener Perle gefüttert, die der Farbwürfel anzeigt.

Variation 5 Das Kind nimmt mehrere Murmeln/Perlen in die Hand und verfüttert sie dann nacheinander dem Fressmonster (Translation).



Zaubertücher


- Kompetenzen** Feinmotorische Geschicklichkeit, Auge-Hand-Koordination, Kraftdosierung
- Alter** 1–2 Jahre
- Material** Bunte Chiffontücher, eine Dose (Erdnüsse) mit Kunststoffdeckel, oder eine Schachtel
- Vorbereitung** Dose/Schachtel mit farbigem Papier verkleiden, einen Schlitz in den Deckel schneiden, Chiffontücher zu einer langen Schlange zusammenbinden.
- Beschreibung** Die Chiffontücher werden in die Dose gesteckt und wieder herausgezogen.
- Variation** In den Kunststoffdeckel wird ein Kreuz eingeschnitten und die kannten abgerundet. Unterschiedliche Gegenstände z. B.: Lockenwickler, Holzringe, größere Holzkugeln, kleine Bausteine, Korken können nun in die Dose hineingesteckt werden.





Fingerspiele „Osterhase“

 **Kompetenzen** Feinmotorische Geschicklichkeit, Auge-Hand-Koordination, Hand-Hand-Koordination

 **Alter** 1–6 Jahre

 **Material** Kleine Fingerpuppen (Hasen), Karotten aus Filz oder Moosgummi, ein kleiner Korb, ein buntes Osterei

 **Vorbereitung** Die Fingerpuppen werden auf die einzelnen Finger gesetzt, die Karotten in den Korb gelegt, das bunte Osterei bereitgelegt.

 **Beschreibung** Zu Beginn spielt die pädagogische Fachkraft dem Kind das Fingerspiel erstmals vor. In weiterer Folge werden dem Kind die Fingerpuppen zur Verfügung gestellt, um selbst aktiv zu werden. Während die pädagogische Fachperson den Reim des Fingerspiels wiederholt und selbst mit den Fingern mit zeigt, kann das Kind mit den Fingerpuppen auf der eigenen Hand, das Fingerspiel ausspielen.

Fingerspiel:

Einen Korb voll Karotten stelle ich vor das Haus (Korb mit Karotten hinstellen).

Da kommen fünf Hasen angesprungen (Hand macht Auf- und Ab Bewegungen hin zum Korb) und nehmen sich welche heraus.

Erst eins, dann zwei, dann drei, dann vier (mit der anderen Hand werden die Karotten aus dem Korb genommen und davor hingelegt).

Die schmecken ihnen, glaube es mir (Schmatzgeräusche).

Und zum Dank, das ist fein, legen sie ein buntes Ei in den Korb hinein (das bunte Ei wird in den Korb hineingelegt).



Fingerspiele „Osterhase“



Es kann auch ein Kinderhandschuh für ein Fingerspiel umgestaltet werden.



Einfache Handpuppe aus Filz.

Fingerspiel „Alle meine Fingerlein wollen heute Tiere sein“

✂ Kompetenzen Feinmotorische Geschicklichkeit, Auge-Hand-Koordination, Hand-Hand-Koordination

👤 Alter 1–6 Jahre

✂ Material Kleine Fingerpuppen (Hund, Pferd, Kuh, Ziegenbock, Lämmlein)

🕒 Vorbereitung Die Fingerpuppen werden auf die einzelnen Finger gesetzt, die Karotten in den Korb gelegt, das bunte Osterei bereitgelegt.

📄 Beschreibung Zu Beginn spielt die pädagogische Fachkraft dem Kind das Fingerspiel erstmals vor. In weiterer Folge werden dem Kind die Fingerpuppen zur Verfügung gestellt, um selbst aktiv zu werden. Während die pädagogische Fachperson den Reim des Fingerspiels wiederholt und selbst mit den Fingern mit zeigt, kann das Kind mit den Fingerpuppen auf der eigenen Hand, das Fingerspiel ausspielen.

Fingerspiel:

Alle meine Fingerlein wollen heute Tiere sein (Finger ausstrecken).

Dieser Daumen dick und rund ist der große Schäferhund (Tiergeräusche nachmachen). Der Zeigefinger ist das stolze Pferd von dem Reiter hoch verehrt (Tiergeräusche nachmachen).

Der Mittelfinger ist die bunte Kuh, die macht immer muh muh muh (Tiergeräusche nachmachen).

Der Ringfinger ist der Ziegenbock, mit dem langen Zottelrock (Tiergeräusche nachmachen).

Und das kleine Fingerlein, das soll unser Lämmlein sein (Tiergeräusche nachmachen).

Die Tiere laufen hopp hopp hopp, laufen im Galopp, lopp, lopp (mit den Fingern zappeln).


Laufen in den Stall hinein, denn es wird bald finster sein (Eine Hand ist der Stall und umschließt die andere Hand).




Maltisch mit diversen Materialien

 **Kompetenzen** Fingergeschicklichkeit, Kraftdosierung, Auge-Hand-Koordination, Hand-Hand-Koordination

 **Alter** 1,5–6 Jahre

 **Material** Schwämme, Kämmen, unterschiedliche Pinsel, Pompons, Stempel, Walzen, Bürsten etc., unterschiedliche Farben, kleine Teller, größere Papierbogen, Malschürzen, Unterlage für den Tisch.

 **Vorbereitung** Um den Tisch zu schützen, wird eine Unterlage ausgebreitet. Alle Schwämme, Kämmen, Walzen ect. werden in die Tischmitte gelegt. Jede Farbe wird auf einen eigenen Teller aufgetragen. Die Papierbögen werden bereitgelegt und mit den Namen des Kindes versehen. Die Kinder ziehen die Malschürzen an und helfen sich gegeben falls gegenseitig.


 **Beschreibung** Alle Materialien werden den Kindern frei zur Verfügung gestellt. Die Kinder werden selbst aktiv und können frei nach ihren Wünschen und Vorstellungen werken.





Zeichen- und Basteltisch

 **Kompetenzen** Fingergeschicklichkeit, Kraftdosierung, Auge-Hand-Koordination, Hand-Hand-Koordination

 **Alter** 1,5–6 Jahre

 **Material** Zum Beispiel: Buntstifte (für junge Kinder sind dickere Buntstifte gut geeignet, um die „richtige“ Stifthaltung zu unterstützen, sind auch Buntstifte mit drei Kanten gut geeignet), Filzstifte, Wachsmalkreiden, Scheren, Kleber, Klebeband (Dixo), Papier (weiß, bunt), Wolle, Karton, Wellpappe, Lineal, Locher, Klammermaschine etc.

 **Vorbereitung** Optimal wäre einen eigenen separaten Mal- und Bastelbereich einzurichten. Die Kinder sollten freien Zugang zu den Materialien haben, um jederzeit aktiv werden zu können.

 **Beschreibung** Alle Materialien werden den Kindern frei zur Verfügung gestellt. Die Kinder werden selbst aktiv und können frei nach ihren Wünschen und Vorstellungen werken. Das Hantieren mit den unterschiedlichen Materialien (Schere, Locher etc.) sollte gut eingeführt und gegebenenfalls unterstützt werden.



Meine Ideen

 Zeitbedarf

 Vorbereitung

 Beschreibung

 Tipp

Meine Ideen

 Zeitbedarf

 Vorbereitung

 Beschreibung

 Tipp

Meine Ideen

 Zeitbedarf

 Vorbereitung

 Beschreibung

 Tipp

Quellenverzeichnis

Jost, M. & Beins, H. J. (2013). *Bewegung und Spiel für die Kleinsten*. Psychomotorik für Kinder von 1 bis 4 Jahren. Dortmund: BORGMANN MEDIA.

Schomaker, C. (2021). *Spielideen im Erfahrungsbereich "Technik" für Kinder unter zwei Jahren aus dem Projekt Spielumwelten*, Internationales Zentrum für Professionalisierung der Elementarpädagogik. In C., Walter-Laager, L., Tinguely, S., Biaggi-Schurter, J., Schwarz, L., Wernecke, L., Eichen & M., Pfiffner (2021). *Spielumwelten für Kinder unter zwei Jahren, Erfahrungsfeld „Technik“*.

Steinkellner, A., & Theiss, M., (2012). *Ratgeber Feinmotorik & Grafomotorik. pro mente- Kinder-jugend-familie- Gesellschaft für psychische und soziale Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in deren sozialen Kontext*. Villach: Kreiner.

Zitiervorschlag

Reisinger, K., Bemprechtsz-Luthardt, J., & Krisper, J. (2023). *Feinmotorik. Ideenpool zur Förderung der feinmotorischen Fähigkeiten*. Elementar+. Internationales Zentrum PEP, Universität Graz.

Feinmotorik – Ideenpool zur Förderung der feinmotorischen Fähigkeiten. Elementar+

© 2023 by Internationales Zentrum PEP

Except where otherwise noted, this work is licensed under [CC BY-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



PEP – Internationales Zentrum für
Professionalisierung der Elementarpädagogik
Universität Graz · pep.uni-graz.at