

## Beispiel:

# Training für die Olympiade

**Spiel zur Förderung der Fingerbeweglichkeit und Grafomotorik  
von Sabine Pauli und Andrea Kisch, Ravensburg**

### Übungsschwerpunkte:

Verbesserung der Fingerkoordination mit den Materialien der „Ravensburger Feinmotorikkiste“ (FeinMoKi)

Vertiefung / Automatisierung fortlaufender Grundmuster der Schrift

Geeignet für Kinder ab dem Ende der 1. Klasse

Geeignet zur Einzelförderung / Kleingruppenarbeit

- Ziel des Spiels ist, die „Laufbahn“ mit den fortlaufenden Mustern auszufüllen und alle spielerischen Übungen durchzuführen. Die Auswahl und Größe der Muster wird den Übungszielen und Fähigkeiten des Kindes angepasst (ggf. engere Linienabstände wählen).
- Die Häufigkeit / Menge der einzelnen Übungen und Muster wird vor Beginn des Spiels durch die Auswahl der Spielkarten festgelegt.
- Die Ausführung der Muster und der Ablauf der spielerischen Übungen werden vor Beginn des Spiels erläutert.
- Der zeitliche Umfang und der Schwerpunkt des Spiels kann durch die Auswahl und Menge der Spielkarten verändert werden.
- Einzelne Übungsteile können als „häusliche Übung“ mitgegeben werden.

### **Erstellung des Spiels:**

- Kopiervorlage für die „Laufbahn“ zeichnen, (Abstände der Linien auf die Fähigkeiten des Kindes anpassen)
- Spielkarten pro gewünschtem fortlaufendem Muster anfertigen (Muster auf käufliche, stabile Blanko- Spielkarten oder auf Papier in Spielkartengröße zeichnen und laminieren)
- Kopiervorlage für die Karten mit „Olympischen Ringen“ anfertigen (Durchmesser des einzelnen Ringes max. 1,5 cm)
- Kopiervorlage für die Karten mit Kreisen (die „Siegerkränze“) anfertigen (Durchmesser pro Kreis max. 4 cm)
- Eine Zielscheibe für das „Speerwerfen“ aufzeichnen, evtl. laminieren
- Folgende 8 Symbolkarten für die Spielstationen mit den Materialien der FeinMoKi in der gewünschten Menge der Wiederholungen herstellen (auf käufliche Blanko- Spielkarten oder auf Papier in Spielkartengröße zeichnen / bebildern, evtl. laminieren):

1. Eintrittskarten (olympische Ringe)
2. Anreise der Zuschauer (Weinkorken)
3. Stabhochsprung (Rundstäbe)
4. Hürdenspringen (Streichhölzer)
5. Speerwerfen (Zielscheibe)
6. Sportmassage (Cremetopf)
7. Siegerkränze (vorgegebene Kreise)
8. Siegerehrung (Spielfigur mit Gummi um den „Hals“ / Holzzylinder)

## **Material zur Durchführung des Spiels:**

- Arbeitsblätter für die Laufbahn / Siegerkränze / Eintrittskarten
- Farbstifte / Bleistift (bei Bedarf adaptiert)
- Krepppapier
- Creme- Dose mit Creme
- Schere (Linkshänder / Rechtshänder)
- Material aus der FeinMoKi, Menge entsprechend der gewünschten Wiederholungen / der ausgewählten Anzahl der Spielkarten:

1. Spielfiguren
2. Holzzylinder
3. Weinkorken
4. Rundstäbe
5. Streichhölzer
6. Kleine Gummiringe

## **Spielvorbereitung:**

### Stadion vorbereiten:

- Die kopierten Blätter der „Laufbahn“ / Siegerkränze / Eintrittskarten auslegen (Stuhl davor)
- Die Materialien der FeinMoKi mit je einer Symbolkarte an der Tischkante entlang auslegen
- Die Symbolkarten und Karten mit Mustervorgaben, die in die Laufbahnen gezeichnet werden sollen, vorsortieren und verdeckt auf den Tisch legen (Je eine Karte „Anreise“ und „Eintrittskarten“ oben auf den Stapel / eine Karte „Sportmassage“ ganz unten)
- Aus Krepppapier einige Quadrate schneiden (ca. 3 x 3 cm.)

## Spielablauf:

Das Kind nimmt die oberste Karte vom Stapel, legt sie daneben offen ab und führt die dort angegebene Übung durch

(Wenn mehrere Kinder mitspielen, sollte an jeder Spielstation mehr Material ausliegen und der Tisch entsprechend größer sein)

Für die Zeichenaufgaben ist es wichtig, dass sich das Kind ergonomisch hinsetzt. Die Bewegungsaufgaben können im Stehen durchgeführt werden.

## Erläuterung der Übungen:

- Eintrittskarten werden hergestellt:  
Die vorgegebenen „Olympischen Ringe“ mit verschiedenen Farben mehrfach nachzeichnen (erst am Schluss des Spiels oder als häusliche Übung ausschneiden)
- Anreise der Zuschauer:  
Das Kind legt einen Weinkorken quer vor sich hin und rollt ihn mit den Fingerkuppen zu einem vorgegebenen Ziel
- Die Athleten laufen sich warm:  
Das Kind nimmt eines der Laufbahn- Blätter und führt eine Reihe des Musters aus
- Die Hochspringer testen ihre Sprungstäbe:  
Das Kind „läuft“ mit den Fingern an einem Rundstab hinauf und herunter und dreht ihn mehrfach wie einen Propeller
- Für den Hürdenlauf muss Gymnastik gemacht werden:  
Das Kind hält ein Streichholz zwischen Daumen und Mittelfinger und bewegt seinen Zeigefinger mehrfach über und unter das Streichholz
- Die Speerwerfer trainieren das Zielen:  
Das Kind knüllt aus Krepppapierquadraten feste Kügelchen und schnipst sie mit einzelnen Fingern auf die liegende Zielscheibe (zwischendurch die Kügelchen von der Zielscheibe wegräumen)
- Siegerkränze werden gebraucht:  
Das Kind zeichnet auf der Kreislinie die ausgewählten grafomotorischen Muster (erst am Schluss des Spiels oder als häusliche Übung ausschneiden)
- Die Siegerehrung wird geprobt:  
Damit die verschwitzten Sportler nicht frieren, bekommen sie einen Schal um den Hals. Dazu wickelt das Kind um die dünne Stelle jeder Spielfigur einen der kleinen Gummiringe. Danach stellt es den Sportler auf einen Holzzyylinder.
- Sportmassage gegen Muskelkater:  
Das Kind nimmt mit je einem Finger (nicht dem Daumen) etwas Creme aus der Dose und verreibt diese ohne Hilfe der anderen Hand mit dem Daumen. (Nur 1 x am Schluss durchführen)

# Fotos zu den Übungen

