

FÖRDERN MOTORIK UND WAHRNEHMUNG

KIPMAN 2023

Feinmotorik



Stapelmännchen

Alter: 5-99 Jahre

Dauer: Ca. 5 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler bekommen Männchen in je einer Farbe, in der Mitte steht ein schwarzes Männchen. Die Spieler versuchen reihum, ihre Männchen auf den schwarzen Mann zu stapeln, ohne dass Männchen herunterfallen, alle heruntergefallenen Männchen müssen in den Stapel des Spielers genommen werden. Wer zuerst alle seine Männchen weggestapelt hat, gewinnt.



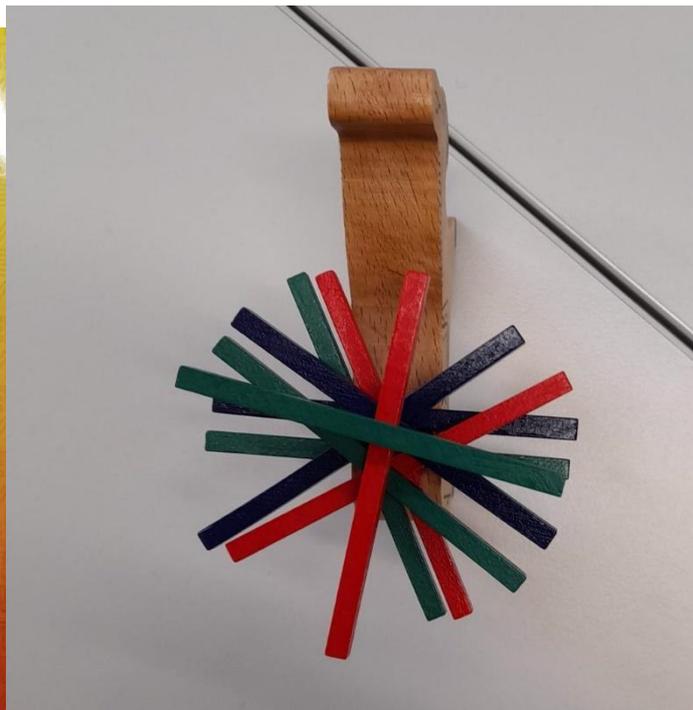
Packesel:

Alter: 5-99 Jahre

Dauer: Ca. 5-10 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler bekommen Stäbchen in je einer Farbe, in der Mitte steht eine Eselfigur. Die Spieler versuchen reihum, ihre Stäbchen auf den Esel zu stapeln, ohne dass Stäbchen herunterfallen, alle heruntergefallenen Stäbchen müssen in den Stapel des Spielers genommen werden. Wer zuerst alle seine Stäbchen weggestapelt hat, gewinnt.



Tier auf Tier

Alter: 4-99 Jahre

Dauer: Ca. 5-10 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler bekommen verschiedene Tiere, in der Mitte steht eine Krokodilfigur. Die Spieler versuchen reihum, ihre Tiere auf das Krokodil zu stapeln, ohne dass Tiere herunterfallen, alle heruntergefallenen Tiere müssen in den Stapel des Spielers genommen werden. Wer zuerst alle seine Tiere weggestapelt hat, gewinnt. Der Würfel gibt an, wie viele Tiere gestapelt werden sollen. Es gibt Sonderaktionen, wie „ein Tier einem anderen Spieler geben“, „einem anderen Spieler vorgeben, welches Tier er stapeln soll“ oder auch „ein Tier neben das Krokodil stellen“ (damit wird die potenzielle Stellfläche vergrößert).



Fische angeln

Alter: 2-99 Jahre

Dauer: Ca. 5 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler müssen eine Schablone befüllen, dafür müssen sie Fische angeln. Es wird gewürfelt und der Fisch in der gewürfelten Farbe muss geangelt werden (magnetische Angel). Wenn der Fisch geangelt wurde, darf der Spieler das Bild mit dieser Farbe in die Schablone setzen. Wer zuerst seine Schablone befüllt hat, gewinnt. Es gibt einen Glitzerfisch, welcher als Joker fungiert, würfelt man das Glitzerfeld, angelt man den Glitzerfisch und darf eine Figur aussuchen und in die Schablone setzen.



Lift it

Alter: 8-99 Jahre

Dauer: Ca. 20-30 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler müssen mit einem Kran bestimmte Figuren nachbauen. Der Kran muss teilweise mit der Hand geführt werden, teilweise am Kopf. Je nachdem, wie viele Teile richtig innerhalb der vorgegebenen Zeit gesetzt wurden, darf der Spieler weiterziehen. Es gibt je nach Feld Duelle zwischen 2 Spielern, Felder, bei denen ein Spieler erklärt und der andere baut (der bauende Spieler kennt die Karte nicht) oder Standardbauaufträge (ein Spieler baut).



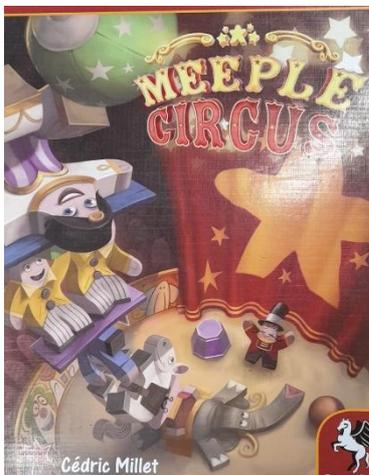
Meeple Circus

Alter: 8-99 Jahre

Dauer: Ca. 20-30 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler müssen mit kleinen Figuren bestimmte Kunststücke nachbauen und gleichzeitig Nebenbedingungen erfüllen, wie zum Beispiel, blaue Figuren mit Bodenkontakt platzieren, gelbe Figuren ohne Bodenkontakt und rote Figuren möglichst weit oben. Zudem müssen zuschauerwünsche erfüllt werden. In einer Endrunde müssen noch andere Dinge gemacht werden wie zum Beispiel jedes Tier vorher im Kreis führen, etwas zu den Figuren erzählen o.ä..



Bänder knüpfen

Alter: 6-99 Jahre

Dauer: Ca. 20-30 Minuten

Mit Wollen oder Loomies werden Armbänder geknüpft



Perlentiere basteln

Alter: 6-99 Jahre

Dauer: Ca. 20-30 Minuten

Mit Perlen und Faden werden Tiere oder Accessoires hergestellt

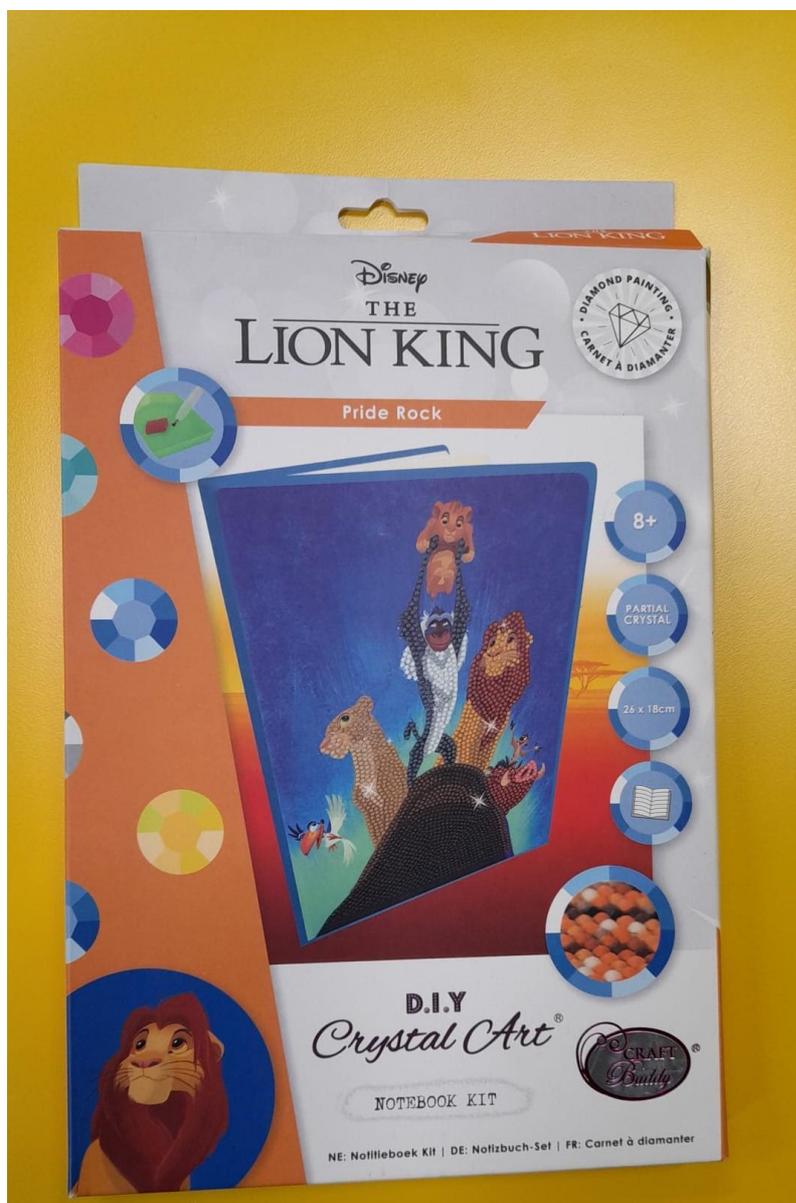


Klebbilder machen

Alter: 6-99 Jahre

Dauer: Ca. 20-30 Minuten

Mit kleinen Perlen werden Bücher nach einem Muster beklebt.



Taktile Wahrnehmung



Verfühlt noch mal!

Alter: 3-6 Jahre

Dauer: Ca. 5 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler müssen eine vorgegebene Form in Säcken ertasten. Wer glaubt, die Form gefunden zu haben ruft „verfühlt noch mal!“, ist es richtig, darf er die Form behalten, sonst wird weitergespielt. Wer am Ende die meisten Formen hat, gewinnt.



Sensino Box

Alter: 3-6 Jahre

Dauer: Ca. 5 Minuten

Spielbeschreibung:

Es liegen verschiedene Oberflächen (Kork, Leder...) auf Kärtchen und Plättchen aus. Der Spieler muss blind Karte und Plättchen zusammensortieren.



Visionary

Alter: 8-88 Jahre

Dauer: Ca. 20 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler bilden Mannschaften. Jede Mannschaft bekommt eine Karte desselben Schwierigkeitsgrades (3 bis 8). Ein Spieler pro Mannschaft ist der Konstrukteur und muss blind auf Ansage der Mannschaftsmitglieder die Form auf der Karten bauen. Welchen Team schneller ist, bekommt die Karte. Welche Mannschaft zuerst 6 Karten hat, gewinnt (alternativ 33 Punkte).



Cortex

Alter: 8-88 Jahre

Dauer: Ca. 15 Minuten

Spielbeschreibung:

Die Spieler müssen verschiedene Aufgaben lösen, Themenfelder sind Verarbeitungsgeschwindigkeit, räumliches Denken und unter anderem auch die taktile Wahrnehmung. Es wird dem Spieler, der die letzte Karte gewonnen hat, eine Karte gegeben (es existieren 10 Fühlkarten, die zuvor von allen Spielern befühlt werden dürfen), dieser hat 10 Sekunden Zeit und muss sagen, was auf der Karte zu sehen ist. Sieger ist, wer zuerst aus vier Kategorien jeweils 2 Karten gewonnen hat.



Kinästhetische Wahrnehmung



Just Dance



Spiel für Playstation, Wii u.a., Es müssen gezeigte Figuren nachgetanzt werden, je nach Performance werden Punkte vergeben.

Wii Fit PLUS



Die Spieler stehen auf einem Balanceboard und steuern Figuren am Bildschirm durch ihre Körperbewegungen.

Coreografien einüben



Visuelle Wahrnehmung



Micro Macro Crime

Alter: 10+ Jahre

Dauer: Ca. 15 Minuten

Spielbeschreibung:

Vorgegeben ist ein Wimmelbild. Es müssen Hinweise im Bild gefunden werden und ein Kriminalfall gelöst werden.



Wimmerlei

Alter: 10+ Jahre

Dauer: Ca. 15 Minuten

Spielbeschreibung:

Es sind 9 Tafeln mit Wimmelbildern aufgelegt. Die Spieler spielen je nach Würfelergbnis alleine gegen die Zeit und müssen bestimmte Dinge finden (30 Sek), gegen die anderen Spieler (wer es zuerst findet bekommt die Karte) oder es werden Gebote abgegeben, wie viel Motive in 30 Sek. gefunden werden, der Bestbieter beginnt.



Ringelding

Alter: 4+ Jahre

Dauer: Ca. 10 Minuten

Spielbeschreibung:

Es sind Haargummis am Tisch. Karten geben vor, wie sie an die Hand gegeben werden müssen, wer die Karte umgesetzt hat, klingelt und bekommt, wenn es richtig ist, die Karte.



SET

Alter: 10+ Jahre

Dauer: Ca. 10 Minuten

Spielbeschreibung:

Es sind Karten aufgelegt, die Spieler suchen ein „SET“ bei dem sich 3 von 4 Merkmalen (Kontur, Farbe, Anzahl, Form) unterscheiden, eines ident ist (oder umgekehrt) und ruft SET, wer ein SET findet, darf die Karten nehmen.



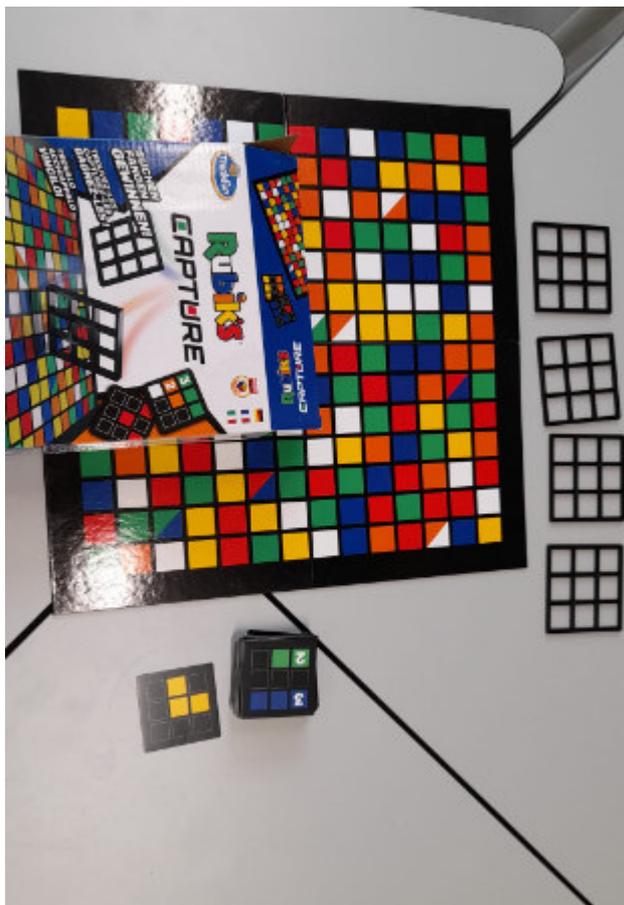
Rubiks Capture

Alter: 10+ Jahre

Dauer: Ca. 10 Minuten

Spielbeschreibung:

Es sind auf einem Raster bestimmte Farbkombinationen zu finden und mit einem 3x3-Raster zu fangen, wer zuerst die auf der Karte vorgegebene Kombination an Farben oder eine bestimmte Form findet, bekommt die Karte.



Travellers

Alter: 10+ Jahre

Dauer: Ca. 10 Minuten

Spielbeschreibung:

Es gibt 64 Karten, es muss eine Karte gefunden werden, die sich in GENAU einem Merkmal unterscheidet, diese darf abgelegt werden (neben der ausliegenden Karte), wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt.



Dobble

Alter: 10+ Jahre

Dauer: Ca. 10 Minuten

Spielbeschreibung:

Exakt ein Gegenstand ist auf jeder Karte gleich. Wer ihn sagt kann seine Karte ablegen, wer keine Karten mehr hat, hat gewonnen. Varianten existieren.



Monsterjagd

Alter: 5+ Jahre

Dauer: Ca. 10 Minuten

Spielbeschreibung:

Es gibt 27 Monsterkarten und 4 Monsterfangklatschen. Es wird eine Figur ausgelost, alle müssen diese suchen. Wer sie als erster findet und mit der Klatsche fängt, bekommt die Karte. Wer zuerst 5 Karten hat, hat gewonnen.



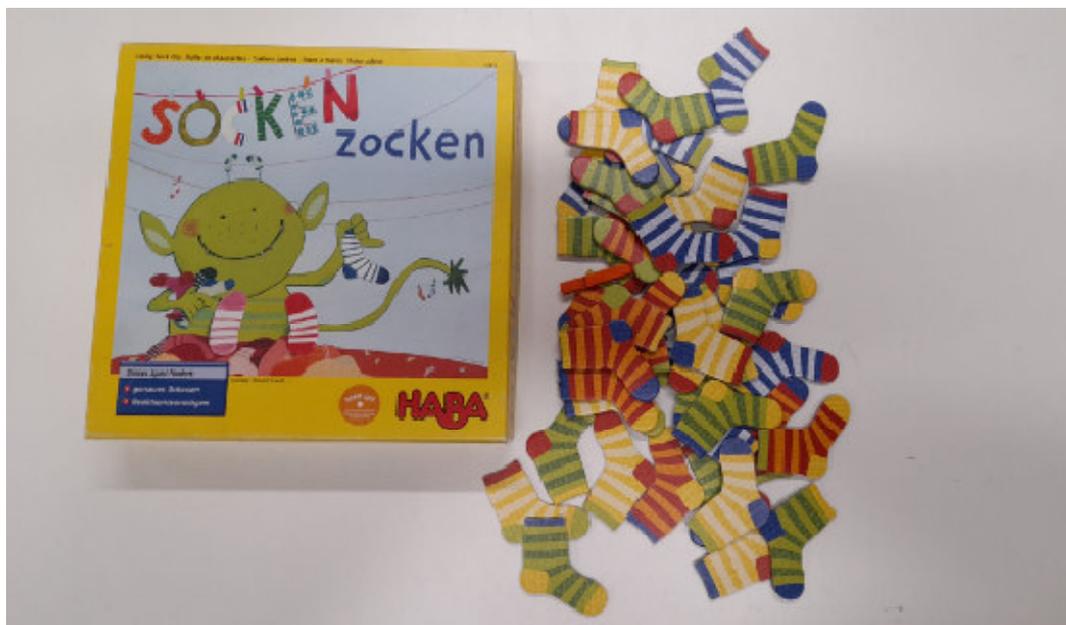
Socken zocken

Alter: 4+ Jahre

Dauer: Ca. 10 Minuten

Spielbeschreibung:

Es gibt einzelne Socken, es müssen Paare gefunden werden, wer 5 Paare hat schnappt das Sockenmonster und hat gewonnen.



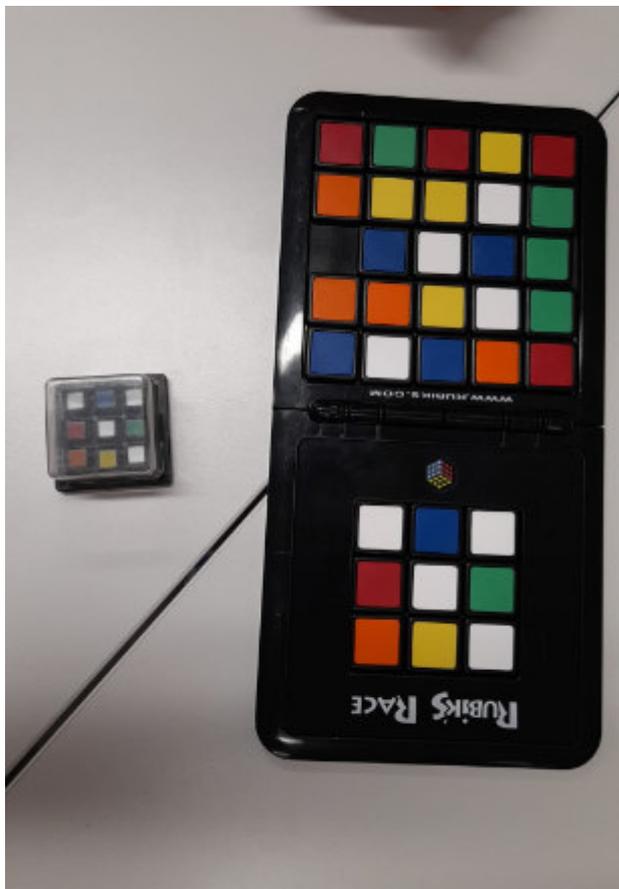
Rubiks Race

Alter: 8+ Jahre

Dauer: Ca. 10 Minuten

Spielbeschreibung:

Zwei Spieler treten gegeneinander an. Beide versuchen, ein vorgegebenes Muster durch Verschieben der Steine möglichst schnell nachzubauen.



Speed Cups

Alter: 10+ Jahre

Dauer: Ca. 15 Minuten

Spielbeschreibung:

Jeder Spieler hat 5 Kübelchen und muss ein Motiv auf der vorgegebenen Karte nachbauen, wer fertig ist, klingelt und bekommt die Karte. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.



Jungle speed

Alter: 10+ Jahre

Dauer: Ca. 15 Minuten

Spielbeschreibung:

Es werden reihum Karten aufgedeckt und abgelegt, wenn 2 Karten dasselbe Motiv zeigen, nimmt man den Stab. Der Verlierer des Duells bekommt alle bis jetzt abgelegten Karten des Gewinners. Wer zuerst keine Karten mehr hat, gewinnt. Manchmal wird auf die Farbe fokussiert (Sonderkarte), dann muss gewitched werden.



Übungen für die Vorschulzeit (Motorik und Wahrnehmung)



Grobmotorik

- Einbeinstand links (15-20 Sek für Schulanfänger, > 20 Sekunden ab 8 Jahren)
- Einbeinstand rechts (15-20 Sek für Schulanfänger, > 20 Sekunden ab 8 Jahren)
- Einbeinstand links blind (sollte gelingen ohne den anderen Fuß zu Hilfe zu nehmen)
- Einbeinstand rechts blind (sollte gelingen ohne den anderen Fuß zu Hilfe zu nehmen)
- Balancieren auf dem Balken / Balancieren auf einer Linie
- Einbeinhüpfen links (7-10x ist passend für Schulanfänger)
- Einbeinhüpfen rechts (7-10x ist passend für Schulanfänger)
- Seitliches Hin & Herspringen (sollte 5 mal gelingen ohne Absetzen)
- Balancieren im Scherenschritt
- Auf Zehenspitzen gehen (8-10 Schritte)
- Auf den Fersen gehen (8-10 Schritte)
- Froschhüpfen (1 Meter)
- Von der Langbank springen

Feinmotorik

- Spiele wie Packesel oder Mikado (oder auch Stapelmännchen, schwerer: Meeple Circus)
- Kreisel andrehen
- Bilder mit der Schere ausschneiden
- Bügelperlenbilder machen
- Fingerstricken
- Perlen auffädeln (Perlentiere machen)
- Ball fangen
- Bilder ausmalen
- Steckspiele
- Knöpfe auf- und zuknöpfen
- Ballprellen
- Schleife binden (ab 6 Jahren)

Augenmotorik

- Fixieren eines Gegenstands (zB Fingerhut) aus 40-50 cm Entfernung (10 Sekunden)
- Fixieren eines Kreisbogens (wird mit dem Finger gezeichnet) ohne den Kopf zu bewegen
- Fixieren von Fingerbewegungen (über Körpermitte gehen!)
- Wegen mit den Augen folgen (Zeichnungen mit Wegen ohne den Finger zu verwenden)
- Labyrinth lösen (wie kommt die Maus zum Käse...)

Auditives Kurzzeitgedächtnis

- Vorklatschen und Nachklatschen (zumindest 4 Klatscher)
- Telefonnummern merken (zumindest 4 Ziffern)
- Zauberspruch merken („ki-ru-la“ „pi-no-fa-ka-tu“) (zumindest 4 Silben)
- Sätze nachsprechen
- Namen behalten
- Mehrteilige Anweisungen ausführen (Blatt falten, auf den Boden legen und draufsteigen)

Taktile Wahrnehmung

- Kind berühren / Kind hat Augen zu, Kind muss zeigen, wo es berührt wurde
- Kind gleichzeitig an 2 Stellen berühren (Abweichungen bis 2 cm sind OK)
- Symbol in Handinnenfläche zeichnen, Kind hat Augen zu und muss raten (man kann eine Tafel mit Möglichkeiten vorlegen)
- Symbol auf den Rücken zeichnen, Kind muss raten (zb Sonne, Schneemann...)
- Sensino-Box (alternativ: Stoffe fühlen, blind, Kind muss blind gleiche Stoffe zuordnen)
- Auch interessant: Vermeidet das Kind bestimmte Stoffe (Ton / Fingerfarben...)

Kinästhetische Wahrnehmung

- Finger einer Hand berühren abwechselnd die anderen Finger (3x ist OK)
- Selbe Übung blind machen lassen
- Kreise mit dem Zeigefinger einer Hand machen, mit dem anderen nicht, Unterarm und Hand soll sich nicht mitbewegen
- Finger-Nase-Versuch (sollte mit 5 Jahren gelingen, 3x hintereinander blind)
- Fingerstellungen imitieren lassen (zB V mit 2 Fingern machen)
- Armstellungen imitieren
- Beide Arme des Kindes auf den Tisch, Augen zu, ein Arm wird in eine bestimmte Stellung gebracht, das Kind soll es blind mit dem anderen Arm imitieren (links / rechts abwechseln)
- 2 Kreise werden auf Papier gezeichnet, Kind soll blind von einem in den anderen fahren weil es vorher den Abstand gesehen hat, startet in Kreis 1, dann Augen zu...
- Tastspiele (zB „verfühlt nochmal“)

Körperorientierung

- Überkreuzbewegungen imitieren (Körpermitte überkreuzen zB rechte Hand zum linken Ohr)
- Mensch zeichnen (Proportionen?)
- Roboter Übung (links tippen, Kind dreht sich nach links, hinten tippen, Kind geht geradeaus...)

Gestalt-Form-Auffassung

- Mit Holzstäbchen (10 Stäbchen) Figur bauen und abdecken, Kind soll die Figur nachbauen
- Steckspiele (zB Lutino)
- Objekte werden gruppiert, Kind soll Gruppierung nachbauen und dazulegen (Kreis zu Kreis...)

Mengenerfassung

- Gib mir 5 Steine!
- Stäbchen legen und sagen, „zeig mir die Nummer 3“
- Würfelspiele
- Abzählspiele

Optische Diskriminierung

- Bilder vergleichen (Zeitungsrätsel, „finde 10 Fehler“)
- Eines ist anders – Spiele (zB Gruselino, Dobble)
- Differix, Halli Galli, So ein Früchtchen

Visuelle Figur Grund Erfassung

- Figuren überschneidend zeichnen, Kind muss sagen, welche Figuren ineinanderliegen

Visuelles Gedächtnis

- Figur wird gezeichnet (zB Viereck mit Dreieck innenliegend), dann abgedeckt, Kind soll nachzeichnen
- 3D – Bild mit Holzklötzen wird gebaut, dann zugedeckt, Kind soll nachbauen
- Spiele wie Benjamin Blümchen im Zoo...

Sprachgedächtnis

- Geschichte erzählen, Kind soll nacherzählen(3-4 Hauptgedanken sollen wiederkommen)

Handlungsplanung

- Aufträge, zB leg den Ball vor die Puppe und bring das Buch vom Tisch
- Nimm das Auto, stelle es in das Regal, hole dann den Kamm und lege ihn unter die Decke

Visuelles Operieren

- Verschieden Lange Klötze sortieren
- Kreise der Größe nach ordnen
- ...

