

7.9 Spiele zu den Übungsschwerpunkten 3

- Schulter- und Ellenbogen-Gelenkbeweglichkeit
- Hand- und Fingerkraft / Kraftdosierung
- Taktil-kinästhetische Wahrnehmung

Schiffsreise zur Schatzinsel

Materialien:

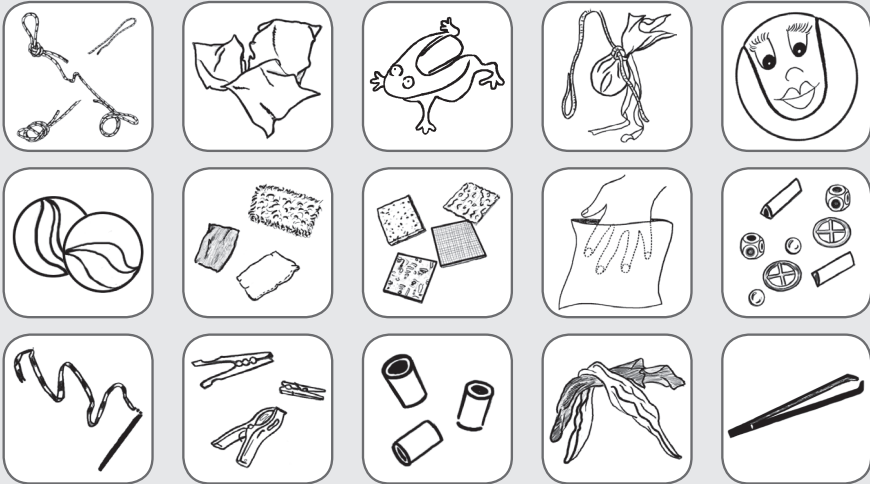


Zusatzmaterial: Papier, Stempel, Bürolocher, verschiedene Gegenstände zum ertasten, Bohnenkiste oder Partikelbad

- Fahrkarten für die Schiffsreise herstellen: Papier stempeln und anschließend lochen
- Vor dem Ablegen mit Stofftüchern zum Abschied winken
- Flugball als Schiffsschraube kreisen lassen
- Meereswind mit Schwungband erzeugen
- Auf der Insel angekommen Erkundungsflug über die Insel mit dem Hubschrauber: Flugball über dem Kopf kreisen lassen
- Auf der Insel befindet sich eine Schatzkiste (Therapeut versteckt zuvor verschiedene Gegenstände in Bohnenkiste oder Partikelbad): Schätze ertasten, Eigenschaften beschreiben und Gegenstände benennen
- Hinter der Schatzkiste lauern giftige Käfer (Glasnuggets): Diese nimmt das Kind mit der Gurkenzange auf und füttert sie mit der Hand dem Fressball
- Auf dem Rand der Schatzkiste sitzen giftige Frösche: Diese wirft das Kind mit Materialsäckchen herunter
- Schätze für die Heimreise in Stofftücher einknoten
- Heimreise gestaltet sich gleich wie Anreise

Spiel durch die Jahreszeiten

Materialien:



Zusatzmaterial: Schüssel mit Wasser, Handtuch, Handcreme, weiche Gegenstände (z. B. Schwämme, Wattebäusche), Schwungtuch, Luftballons, Besen

Frühling

- Im Frühling trocknet die Wäsche im Freien: Reepschnur möglichst hoch (über Kopfhöhe) aufhängen ▪ Stofftücher auswringen, kräftig ausschütteln und an der Reepschnur aufhängen
- Wind trocknet Wäsche: Beidhändig mit Stofftuch vor der aufgehängten Wäsche wedeln
- Frösche wandern von ihren Winterquartieren zum Laichen in den Teich: Viele Frösche durch den Raum bis zum ausgelegten Stofftuch (Teich) hüpfen lassen

Sommer

- Es ist so heiß, dass ein Ventilator läuft: Flugball in verschiedene Richtungen kreisen lassen
- Fressball hat Lust auf Eis: Mit vielen Eiskugeln (Murmeln) füttern
- Kinder gehen baden: Mit Fingern über verschiedene vorbereitete Wege aus Materialsäckchen und den Tastmemoryplättchen zu einer Schüssel mit Wasser gehen, dort mit den Fingern plantschen
- Zum Schluss Hände abtrocknen und eincremen
- Variante: Creme nur auf die Fingerspitzen der einzelnen Finger geben; der Daumen verteilt die Creme

Herbst

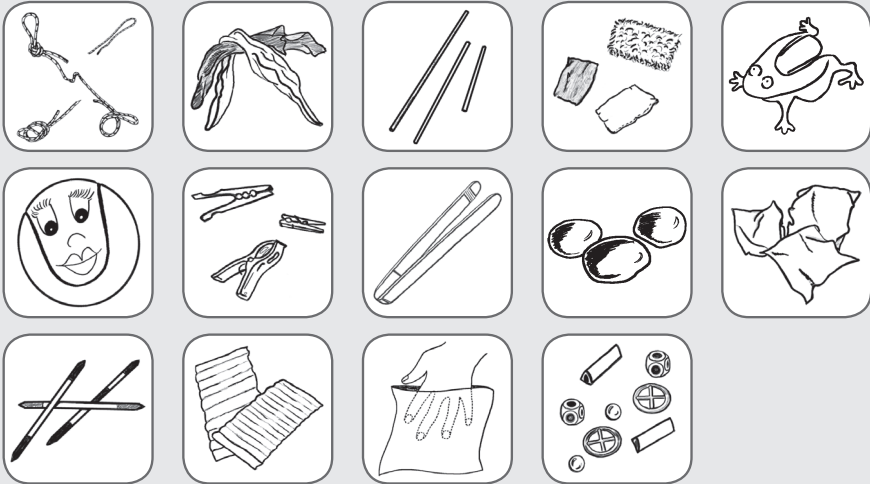
- Beeren aussortieren: Verschiedene Gegenstände im Tastbeutel erfühlen und sortieren
- Saft pressen: Verschiedene weiche Gegenstände fest zusammendrücken
- Wind kommt auf: Mit Stofftüchern, Flugball und Schwungband großräumige Bewegungen durchführen
- Variation: Auf großes Schwungtuch Luftballons legen; zu zweit an den Ecken festhalten und durch großräumige Auf- und Abbewegungen herunterweldeln
- Blätter fallen von den Bäumen: Kleine Materialsäckchen mit Schwung im ganzen Raum verteilen und anschließend mit Besen zusammenkehren

Winter

- Vögel picken Körner auf: Mit Pinzette Bügelperlen aufsammeln
- Schnee fällt aus den Wolken: Chiffontücher hochwerfen und wieder auffangen; beidhändig zu „Schneebällen“ zusammendrücken
- Es ist kalt und wir müssen uns bewegen: Mit Fäusten und Handflächen ganzen Körper abklopfen
 - Mit Fäusten in alle Richtungen boxen
- Den Schlitten den Berg hinaufziehen: Schwere Materialsäckchen an lange Reepschnur binden und mit alternierenden Armbewegungen schräge Ebene hinaufziehen

Urwaldreise mit Freund Rundi

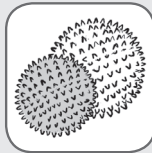
Materialien:



- Weg durch Urwald muss von Lianen befreit werden: Über gespannte Reepschnur Chiffontücher hängen und einzeln mit Rund- / Dübelstab herunterschlagen
- Weg durch den Wald zur Lichtung aus Materialsäckchen bauen
- Auf der Lichtung bewachen Frösche das Futter für den Freund Rundi (Fressball): Sie sind vom Aussterben bedroht, deshalb vorsichtig mit einer Klammer / Gurkenzange wegtragen
- Rundi hat keine Beine, er rollt sich mühsam über den Waldweg aus Materialsäckchen
 - Erschöpft und hungrig angekommen, bekommt er Futter (Glasnuggets) zugeschnipst und anschließend ins Maul gesteckt
- Es wird Nacht: Aus gespannten Reepschnüren, Stofftüchern und Klammern eine Höhle bauen
 - Vor der Höhle ein großes Feuer aus Mikadostäben aufschichten
 - Als Glut Krepppapier-Kügelchen formen und dazwischen streuen
 - Das Feuer brennt langsam herunter: Das Mikadospiel spielen
- Als Andenken verschiedene Fundstücke mitnehmen: Aus dem Tastbeutel Doppelgegenstände herausuchen

Das Kind und ein Frosch gehen ins Trainingslager

Materialien:



Zusatzmaterial: Kreisel

Vorbereitung: Stationen mit Zahlenkarten von 1–6 markieren ■ Krepp-Klebeband an der kurzen Tischseite längs aufkleben und mit Start und Zahlen von 1–6 beschriften

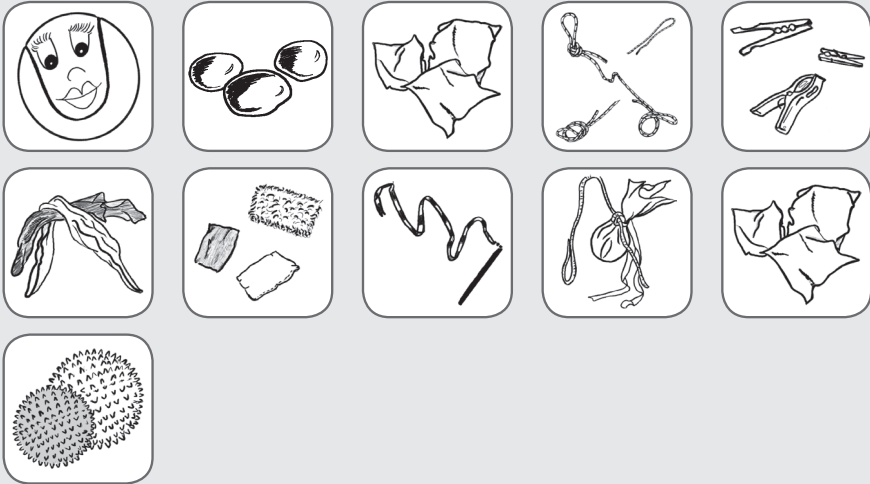
- Kind lässt den Frosch von der Startposition aus hüpfen. Die Zahl, in deren Nähe der Frosch am Klebeband landet bestimmt, an welcher der 6 Stationen das Training durchgeführt wird

Das Training beginnt

- Station 1: Therapeut und Kind halten eine Reepschnur von ca. 1 m Länge mit der nicht dominanten Hand straff gespannt ■ Je 2 Klammern sind an jedem Ende befestigt; hintere Klammer hüpf über vordere. Therapeut und Kind wechseln sich so lange ab, bis sich die Klammern in der Mitte treffen
- Station 2: Kind hält 2 größere Murmeln in einer Hand und lässt sie so lange umeinander kreisen, wie ein vom Therapeuten in Schwung gebrachter Kreisel sich dreht
- Station 3: Vorübungen zum Jonglieren: Kind und Therapeut stehen sich gegenüber. Auf ein Kommando wirft einer dem anderen ein kleines Materialsäckchen gezielt in die Hand ■ Variation: Über Kreuz ein Säckchen zuwerfen
- Station 4: Kind hält Rund- / Dübelstab als Hubschrauber in der Hand und dreht ihn ohne Hilfe der anderen Hand zwischen den Fingern (Drehrichtung wechseln) ■ Für den Rundflug hebt und senkt sich dabei der Arm des Kindes
- Station 5: Kind rollt Igelball über seine ausgestreckten Arme. Es beginnt bei einer Hand, wechselt auf der Brust und endet bei der anderen Hand
- Station 6: Mit dem Flugball schwingt das Kind Kreise und Achten vor, neben und über sich

Reise in ferne Länder

Materialien:



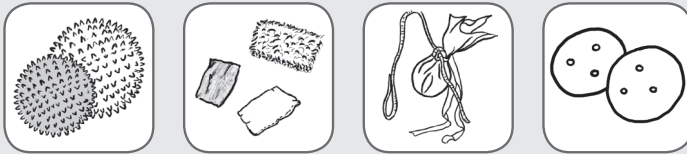
Zusatzmaterial: Kastanien

- Kind spart für eine große Reise: Fressball mit Glasnuggets füllen
- Letzte Wäsche wird gewaschen: Stofftücher gut auswringen, ausschütteln und an die hoch hängende Reepschnur klammern
- Sparschwein ist voll und wird „geschlachtet“: Glasnuggets (Geld) aus Fressball herausholen
- Kind winkt zum Abschied mit Chiffontuch
- In Frankreich wird Boules gespielt: Ein Materialsäckchen in den Raum werfen
 - Mit Kastanien oder einem anderen Materialsäckchen versuchen, das erste Säckchen zu treffen
- Indianer geben sich Rauchzeichen: Schwungband durch die Luft schwingen. Die Mitteilung oft wiederholen, damit sie verstanden wird: Bogen = Berg / Schlangenlinie = Fluss / Kreis = Vollmond / Mit 2 Schwungbändern gleichzeitig bedeutet die Mitteilung = Fest bei Vollmond
- Die Cowboys fangen wilde Rinder ein (im Raum verteilte Materialsäckchen): Kind lässt Flugball als Lasso kreisen und wirft ihn in Richtung der Materialsäckchen
- Inderinnen wickeln ihre Saris fest: Stofftücher mit Klammern an der Kleidung befestigen
 - Reepschnur mehrfach um die Taille wickeln und feststecken
- In der Wüste muss Wasser aus dem Brunnen gezogen werden: Je einen schweren Materialsack (Wassersack) an lange Reepschnur kneten und mit alternierenden Armbewegungen heranziehen

- Im Dschungel gilt es, Moskitos zu vertreiben und sich mit Insektenmittel einzureiben: Flugball um den ganzen Körper schwingen lassen und den Körper überall mit einem Igelball abrollen
- In Afrika bestaunt das Kind lange Schlangen: Möglichst viele Wäscheklammern aneinanderklammern

Vertreibung der außerirdischen Monster

Materialien:

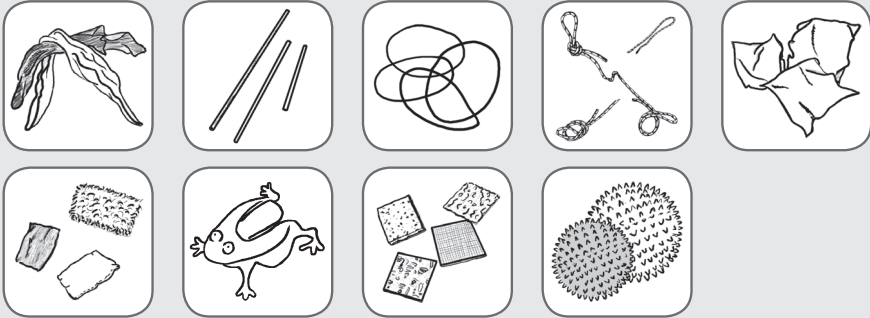


Zusatzmaterial: Verschiedene Bälle, Zeitungspapier

- Damit die außerirdischen Monster das Kind nicht sehen können, muss es sich mit einer Schutzhülle „unsichtbar“ machen: Leicht gegrätscht hinstellen und einen Ball wie eine liegende Acht mehrfach um die Füße rollen ▪ Mit Igelball Beine und Rumpf umrollen
- Die außerirdischen Monster kommen: Verschiedene Bälle in einer Reihe auf Materialsäckchen platzieren
- Mit dem Flugball erst einschwingen und dann mit einem gezielten Treffer die Monster nacheinander vertreiben
- Zaubervögel helfen mit, die herumliegenden Monster einzusammeln: Mit den folgenden Bewegungen zu den Bällen gehen und diese einzeln aufräumen:
 1. Als Adler läuft das Kind durch den Raum und schwingt seine seitlich ausgestreckten Arme langsam auf und ab
 2. Als Taube hält das Kind seine Ellenbogen an den Körper und bewegt die Unterarme auf und ab
 3. Als Spatz hält das Kind seine angewinkelten Arme seitlich vom Körper und „flattert“ in den Handgelenken
- Für jedes vertriebene Monster gibt es eine Tapferkeitsmedaille: Die Bälle zählen und eine entsprechende Anzahl Knöpfe in eine Hand sammeln ▪ Damit niemand die Medaillen rauben kann, jeden Knopf auf ein Stück Zeitungspapier legen und dieses zu einem festen Ball zusammen knüllen

Der tapfere Ritter rettet die Prinzessin

Materialien:



Zusatzmaterial: Elastische Binden, Trommelsteine (Schatzsteine), Zeitungspapier

- Das Kind wickelt elastische Binden oder knotet Chiffontücher als Rüstung um seinen Körper
- Der Ritter macht sich ein Schwert: Beide Enden eines Rund- / Dübelstabs mit mehreren Gummiringen umwickeln ▪ Schwert mit Reepschnur um die Hüfte binden
- Reisegepäck: Stofftuch, mit beliebigen Gegenständen gefüllt, mit einer Reepschnur zusammenbinden
- Auf seinem Weg kommt der Ritter an einem großen See vorbei (das ganze Zimmer). Hier hilft er einem verzauberten Frosch, über den See zu kommen: Kind wirft Materialsäckchen als Insel zum Ausruhen ca. 2 m vor sich und lässt den Frosch dorthin hüpfen ▪ Materialsäckchen wieder ca. 2 m werfen, Frosch nachhüpfen lassen usw. bis Frosch am anderen Ende des Zimmers angekommen ist ▪ Als Dank erhält der Ritter einen Trommelstein, den er in sein Reisebündel packt
- Um durch einen großen Sumpf zu kommen, muss er sich einen breiten Weg bauen: Aus der Hälfte eines Tastmemorys einen Weg legen ▪ Die andere Hälfte Stück für Stück unter einem Stofftuch ertasten und damit den Weg verbreitern
- Die Belohnung ist ein weiterer Trommelstein für sein Reisebündel
- Auf dem Weg findet er eine geheimnisvolle Stachelkugel (Igelball). Zum Transport wird sie mit einer Reepschnur umwickelt und ins Reisebündel gepackt
- Die Prinzessin ist hinter einer Mauer eingesperrt: Zeitungspapier zu festen Bällen knüllen und als Mauer in eine Reihe legen ▪ Mit Materialsäckchen die Bälle wegschießen: Die Prinzessin ist befreit