

Brigitte Wilmes-Mielenhausen

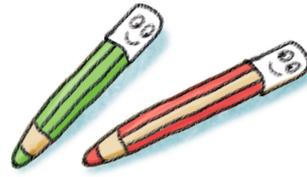
MALGESCHICHTEN FÜR KITA-KINDER

Grafomotorik leicht gemacht!

Illustriert von Julia Kaergel

Inhalt

1.	Geschickte Hände sprechen Bände: Grafomotorik für Kita-Kinder	4
1.1	Was bedeutet Grafomotorik?	4
1.2	Warum und wie Grafomotorik spielerisch fördern?	5
1.3	Stifte, Farben und Papier – was brauchen wir?	7
1.4	Zum Umgang mit diesem Buch	7
2.	Schwingen, kritzeln, lockern: grafomotorische Vorübungen	9
2.1	Spielideen für die Stifthaltung	9
	Das 3-Finger-Monster	9
	Sushi-Spaß	10
	Das Krokodil	10
2.2	Mit viel Schwung: Lockerungsübungen	11
	Malen und Action	11
	Schwungübungen mit dem Formen-Würfel	12
	Mit dem Finger nachfahren	12
3.	Der tanzende Stift: grafomotorische Spiele zu Versen und Geschichten . .	13
3.1	„Punkt, Punkt, Komma, Strich...“: kunterbunte Mal-Reime	13
	Lachendes Mondgesicht	13
	Zauberbaum	15
	Rutschspaß	16
	Der zauberhafte Regenbogen	17
	Zwei wilde Kreise	18
	Mein Lieblingseis	19
	Ist Klaus zu Haus?	20
	Schöner, bunter Schmetterling	21
	Ist das „Banane“?	22
	Über Stock und Stein	23
	Das wundersame Ei	24
	Meine Geburtstagstorte	25
	Max der Regenwurm	26
	Fipps, der kleine, freche Floh	27
	Am seidenen Faden	28



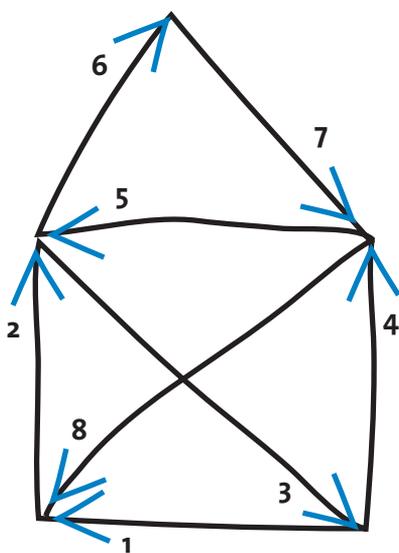
Das große Schneckenkriechen	29
Schneemann	30
Tatütata	31
Piratenschiff	32
Der kleine Fisch	33
Apfel, dick und wunderbar	34
Glückskäfer	35
Katzentanz	36
Drachenzit	37
Puh, was stinkt hier so?!	38
Auf der Baustelle	39
Wer fährt mit?	40
Wie sich Tiere fortbewegen	41
Die kleine Hexe	42
Jonny das Pony	43
Bis zum Mond	44
3.2 Wenn Stifte erzählen: kreative Mal-Geschichten	45
Autorennen	47
Auf dem Bauernhof	48
Im Indianerdorf	49
Felizitas, die bunte Schlange	50
Papierhände	51
Farbwürfelmensch	52
Mäusebesuch	53
Gespentertanz	54
Wetterchaos	55
Das blaue Quadrat	56
Auf zur Insel!	57
Der fliegende Teppich	58
Sternputzer	59
Elias, der bunte Elefant	60
Fußball in Bärenhausen	61
Nikolausschlitten	62

1. Geschickte Hände sprechen Bände: Grafomotorik für Kita-Kinder

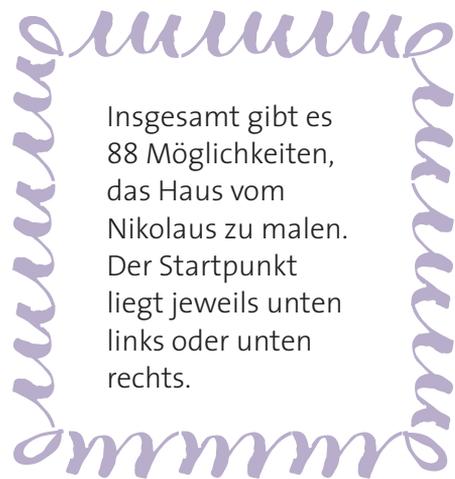
1.1 Was bedeutet Grafomotorik?

„Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist das Mondgesicht...“ Fast alle kennen aus der eigenen Kindheit diesen einfachen Reim, bei dem zeitgleich gesprochen und gemalt wird und bei dem man am Ende einen Mond mit Augen, Nase und Mund vor sich hat (vgl. S. 13).

Als etwas anspruchsvoller erweist sich „Das Haus vom Nikolaus“. Ziel ist es hier, ein Haus in einem Linienzug aus genau 8 Strecken zu malen, ohne den Stift abzusetzen und ohne eine Strecke zweimal zu durchlaufen. Der gesprochene Reim begleitet Silbe für Silbe den Malvorgang: „Das ist das Haus vom Ni-ko-laus.“ Probieren Sie das beliebte Mal-Spiel selbst bzw. mit älteren Kindern aus! Gar nicht so einfach, oder? Hier eine Variante von vielen:



Das
ist
das
Haus
vom
Ni-ko-laus



Insgesamt gibt es
88 Möglichkeiten,
das Haus vom
Nikolaus zu malen.
Der Startpunkt
liegt jeweils unten
links oder unten
rechts.

Bei Mal-Reimen machen Kinder elementare Erfahrungen mit ihrer Grafomotorik. Geübt werden dabei u. a. die visuelle Wahrnehmung, Auge-Hand-Koordination, feinmotorische Geschicklichkeit im Umgang mit dem Stift, Raum-Lage-Wahrnehmung, Formerkennung und Richtungsplanung. Doch was bedeutet es eigentlich, wenn Pädagogen und Pädagoginnen von Grafomotorik sprechen? **Unter Grafomotorik versteht man die Produktion grafischer Zeichen mit der Hand und einem Schreibgerät auf einem Untergrund** (z.B. Papier). Zur Grafomotorik zählen sowohl Bewegungen beim Schreiben als auch solche beim Malen bzw. Zeichnen. Grafomotorik kann man also durchaus als eine Höchstleistung der feinmotorischen Geschicklichkeit bezeichnen.

Allgemein gilt: Die Entwicklung der Motorik verläuft vom Groben zum Feinen. So übt ein Kind, das rennt, hüpf, balanciert (Grobmotorik), das Reißverschlüsse und Knöpfe schließt, Perlen auffädelt, mit der Schere etwas ausschneidet (Feinmotorik), wichtige Basis-Qualifikationen für die eigentliche Grafomotorik.

Beim Schreiben oder Malen führt das Kind eine Anzahl von Bewegungen aus, die gewissermaßen minimiert wurden. Große Ganzkörper-Bewegungen des Rumpfes, des Armes und des Handgelenkes werden hier also feinmotorisch „verkleinert“, bis sie schließlich vornehmlich über die Koordination von Hand- und Fingerbewegungen ausgeführt werden.

1.2 Warum und wie Grafomotorik spielerisch fördern?

Wichtige Gründe sprechen dafür, Grafomotorik bereits in der Kita spielerisch zu fördern und dabei Mal-Reime und -Geschichten einzusetzen. Kinder sollten so bereits in der Kita die Möglichkeit bekommen, neben grobmotorischen Angeboten auch ihre Feinmotorik bzw. Grafomotorik zu üben und zu automatisieren. Leider durchlaufen manche die Vorschulzeit, ohne den effektiven Umgang mit einem Stift geübt zu haben. Da vermeidbare Schwächen in der Grafomotorik ein späteres **Schreiben- und Lesenlernen in der Schule** erschweren, wird der Umgang mit dem Stift für solche Kinder oft mühsam und verbraucht unnötig viel Energie. Unzureichende Routine bei der Handhabung des Stiftes kann sich außerdem nachteilig auf das spätere Schriftbild auswirken.

Die lustigen Mal-Reime und Mal-Geschichten in diesem Buch wenden sich deshalb an Kinder, die mit Freude malen, aber auch – und gerade – an Kinder, die zunächst wenig Interesse am Stiftgebrauch zeigen bzw. das Malen gezielt vermeiden. Vielleicht denken sie, dass sie nicht malen können, oder sie bevorzugen einseitig grobmotorische Spiele (was oft bei Jungen der Fall ist). Die grafomotorischen Angebote bringen darum in erster Linie **Spaß** und führen auch bei unerfahrenen Kindern schnell zu **Erfolgslebnissen**: Bereits mit einfachen Mitteln können sie sichtbare Linien, Formen und sogar etwas Gegenständliches erschaffen. Dadurch verbessert sich ihre Darstellungskompetenz und sie lernen Strategien, wie sie ein bestimmtes, wiederholbares Ergebnis erreichen. Darauf kann man aufbauen.

Schließlich hat im heutigen Computerzeitalter das Tippen am PC zwar in weitem Maße das handschriftliche Schreiben ersetzt, dennoch spielt es nach wie vor eine Rolle in unserem Alltag (z.B. bei Notizen, Skizzen, Einkaufszetteln, Grußkarten...). Handschriftliche Mitteilungen sind etwas ganz **Persönliches**, Einmaliges, Unverwechselbares.

Und zu guter Letzt: Kaum ein Lern- und Spielmaterial ist so **einfach und günstig** auf der ganzen Welt zu bekommen wie ein Stift und ein Stück Papier.

Mal-Reime

Die meisten Kinder lieben Reime – und Mal-Reime besonders. Denn neben der grafomotorischen Förderung vermitteln sie viel Freude an Sprache und am Sprechen und erweisen sich als eine gute Übung zur **phonologischen Bewusstheit** (Wörter in Silben gliedern, Reime erkennen, Laute heraushören): eine Basis-Qualifikation für das spätere Lesen- und Schreibenlernen in der Schule.

Die verwendeten Linien und Formen bei den Mal-Reimen entsprechen **grundlegenden Mustern unserer Schrift** (Kreise, Schleifen, Schlingen, Bogen, Zickzack...). Darüber hinaus finden sich auch Spiralen, Vierecke, Dreiecke und andere Formen. Da Auge und Hand zielgerichtet zusammenarbeiten müssen, ist beim rhythmischen Malen zu den Reimen außerdem die **Koordination von Auge und Hand** gefragt. Die notwendige Abstimmung von rhythmischer Sprache und den Bewegungen des Stiftes erfordern nicht nur Aufmerksamkeit und **Konzentration**, die Mal-Reime unterstützen auch das **Gedächtnis**. Sie prägen sich ein, können später selbstständig wiederholt und zu Hause weiter eingeübt werden. Auch **entspannen** Mal-Reime und wirken sich durch ihre rhythmischen Eigenschaften und häufigen Wiederholungen allgemein sehr positiv auf die Psyche aus.

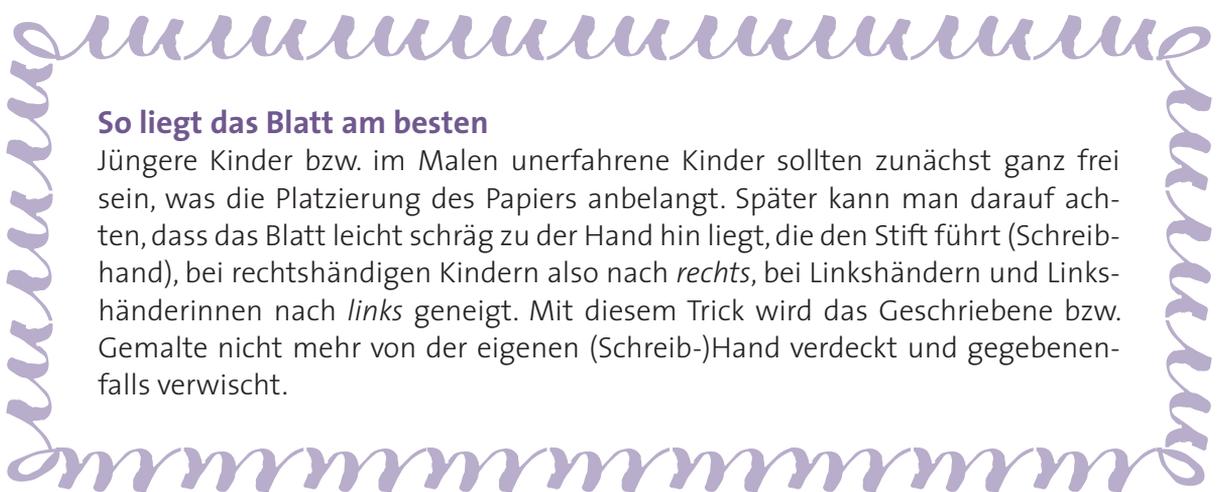
Mal-Geschichten

Mal-Geschichten verstehen sich hier als kleine Storys, die von der Spielleitung erzählt werden. Sie sollen Impulse geben, **Vorstellungsvermögen** und die Fantasie der Kinder anregen sowie die Kinder schließlich dazu motivieren, zum Stift zu greifen und zu malen. Dabei werden grafomotorische Grundfertigkeiten geübt. Die Mal-Geschichten fördern die **Fähigkeit zuzuhören sowie Ausdauer und Konzentration**.

Da die Strichführung bei den Geschichten *nicht* an einen bestimmten (Sprech-)Rhythmus gebunden ist und die Kinder ihm während des Malens nicht folgen müssen, lassen Mal-Geschichten dem Kind mehr **gestalterische Freiheit** als Mal-Reime.

Grundsätzliche methodische Hinweise zu Mal-Reimen und -Geschichten

- Unerfahrene und jüngere Kinder sollten zunächst mit dem Stift frei experimentieren. Später kann die Spielleitung zunehmend auf die „korrekte“ Handhabung des Stiftes hinweisen. So prägen sich Fehlhaltungen nicht unnötig ein.
- Ältere Kinder (Vorschulkinder) profitieren von konkreten Mal-Tipps wie z. B.: Bei Linien erst die waagerechte bzw. senkrechte Linie üben, später erst die Diagonale. Gerade Linien bei Rechtshändern und Rechtshänderinnen möglichst auf der linken Seite beginnen lassen (die Schreibrichtung geht ja auch von links nach rechts).
- Kreise sollten *gegen* den Uhrzeigersinn gespurt werden (später wichtig für die Anbindung von Buchstaben in der Schreibschrift). Linkshändige Kinder malen hingegen *im* Uhrzeigersinn.
- Kinder malen in ihrer Entwicklung zuerst Kreise, dann Vierecke und später schließlich Dreiecke. Bei einigen Formen kann die Spielleitung Hilfspunkte einzeichnen (z. B. bei einem Dreieck 3 Punkte markieren, die dann von den Kindern verbunden werden). Bei Kreisen oder Spiralen empfiehlt es sich manchmal, die Spur-Richtung durch Pfeile zu markieren.
- Bei Linkshändern und Linkshänderinnen beachten: Die Präferenz für eine Hand ist angeboren. Keine Versuche der „Umerziehung“!



So liegt das Blatt am besten

Jüngere Kinder bzw. im Malen unerfahrene Kinder sollten zunächst ganz frei sein, was die Platzierung des Papiers anbelangt. Später kann man darauf achten, dass das Blatt leicht schräg zu der Hand hin liegt, die den Stift führt (Schreibhand), bei rechtshändigen Kindern also nach *rechts*, bei Linkshändern und Linkshänderinnen nach *links* geneigt. Mit diesem Trick wird das Geschriebene bzw. Gemalte nicht mehr von der eigenen (Schreib-)Hand verdeckt und gegebenenfalls verwischt.

1.3 Stifte, Farben und Papier – was brauchen wir?

Für die grafomotorischen Spiele braucht es meist kein teures oder ausgefallenes Material, sondern vor allem Stifte, Farben und Papier. Die Beachtung der folgenden Hinweise erleichtert den Kindern die Ausführung der Mal-Reime und -Geschichten aber wesentlich.

- Dicke Stifte (z. B. dreieckig): Ein dicker Stift kann meist viel lockerer, also mit weniger Muskelkraft gehalten werden als ein dünner Stift. Geeignet sind dicke Buntstifte, Bleistifte, Wachsmalstifte, Kreiden ...
- Weiche Mienen: Sie hinterlassen schon bei wenig Druck sichtbare Spuren auf dem Papier. Weniger Druck erhöht die Fingerbeweglichkeit und senkt die Muskelspannung.
- Eventuell „Griffhilfen“ zum Aufstecken benutzen (Schreibwarenhandel).
- Papier im DIN-A4-Format oder größer auswählen (Altpapier, Recycling-Papier). Manchmal bietet sich farbiges Papier an. Spaß und Lockerheit bringt auch ein rauher Untergrund, den man unter das Papier legt und der sich beim Malen durchdrückt (Strukturtapete u. Ä.). Bei einigen Spielen kann die Spielleitung auch kariertes Papier anbieten.

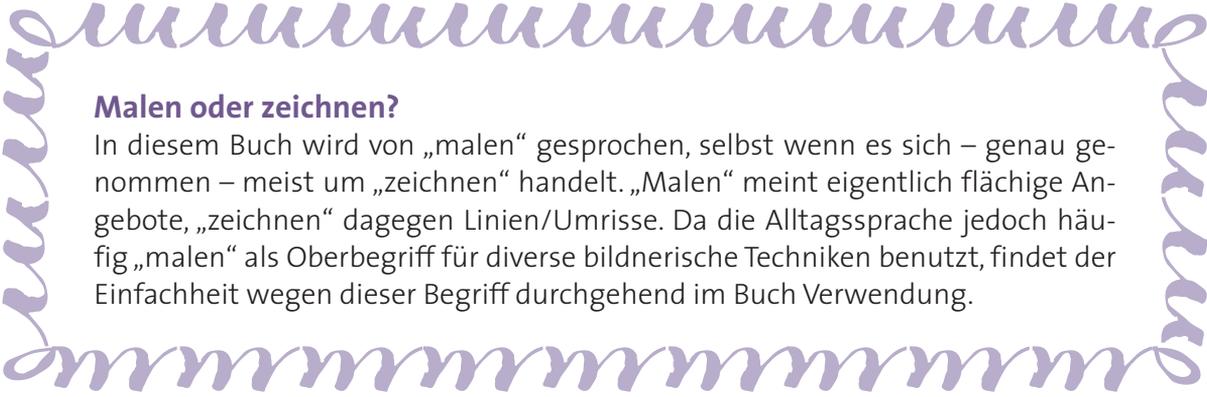
Neben Papier eignen sich auch Untergründe wie Tafel, Straßenpflaster, Sand oder Schnee. Damit ist Winter wie Sommer, drinnen und draußen Mal-Vergnügen garantiert.

1.4 Zum Umgang mit diesem Buch

Die Spiel-Angebote in diesem Buch eignen sich meist sowohl für einzelne Kinder als auch für (Klein-)Gruppen im Alter von 4 bis 7 Jahren in der Kita (ebenso in Hort, Tagesbetreuung, Familie und Freizeit). Da sich das Buch an alle Erwachsenen richtet – pädagogische Fachkräfte und Eltern –, die die grafomotorischen Spiele begleiten wollen, wird im Folgenden allgemein von „Spielleitung“ gesprochen.

Viele Spiele in diesem Buch setzen altersentsprechend die Fähigkeit zur gegenständlichen Darstellung voraus. Aus diesem Grund sollte die Spielleitung unbedingt darauf achten, ob das einzelne Kind dazu motiviert bzw. bereits in der Lage ist. Kinder, die noch nicht gegenständlich darstellen, können zunächst kritzeln, Spuren machen etc. Kapitel 2 zeigt deshalb spielerische Schwungübungen und gibt außerdem Hinweise zur richtigen Stifthaltung.

Übrigens sind Mal-Reime und -Geschichten (zumeist mit Stiften ausgeführt) kein Ersatz für das so wichtige freie bildnerische, flächige Gestalten mit Farben, Pinsel oder anderen Materialien. Vielmehr können Mal-Reime ergänzend zu allgemeinen Kreativ-Angeboten eingesetzt werden. Darum gibt es zu vielen Spielen bunte Gestaltungstipps, wie die Verse und Geschichten fortgesetzt bzw. weitergemalt werden können. Auch profitieren Kinder davon, wenn feinmotorische Spiele mit grobmotorischen Spielen verknüpft werden, sie also z. B. zu einem Tier-Vers durch den Raum hüpfen.



Malen oder zeichnen?

In diesem Buch wird von „malen“ gesprochen, selbst wenn es sich – genau genommen – meist um „zeichnen“ handelt. „Malen“ meint eigentlich flächige Angebote, „zeichnen“ dagegen Linien/Umrisse. Da die Alltagssprache jedoch häufig „malen“ als Oberbegriff für diverse bildnerische Techniken benutzt, findet der Einfachheit wegen dieser Begriff durchgehend im Buch Verwendung.

Selbst bei malerfähigeren Kindern empfiehlt es sich, mit einfachen Reimen/Geschichten bzw. Spielen zu beginnen („Lachendes Mondgesicht“, S. 13, „Autorennen“, S. 47). Komplexere Verse und Geschichten wie „Bis zum Mond“ (S. 44) oder „Fußball in Bärenhausen“ (S. 61) sind für echte Profis. Zu Beginn des Praxisteils (Kapitel 3.1 und 3.2) finden sich zudem konkrete Hinweise und Tipps zum Ablauf der Mal-Reime und Mal-Geschichten. Bei jedem Spiel in diesem Buch gilt jedoch: Die **Freude am Malen und Sprechen** soll im Vordergrund stehen, nicht etwa eine Art „Vorstufe“ des Schreibenlernens. Leichtigkeit und Humor sind eine wichtige Voraussetzung, um alles locker anzugehen. Auch brauchen die Kinder Erfolgserlebnisse und sollen nicht etwa das Gefühl bekommen, etwas falsch machen zu können. Wenn bei Mal-Reimen das Ergebnis nicht immer der Vorlage entspricht, ein Reim nicht „aufgeht“ oder ein Vers nicht vollständig wiedergegeben wird, ist das nicht weiter schlimm – die kreativen Ergebnisse sollen, so wie sie sind, Wertschätzung erfahren!

Allen Kindern und Erwachsenen wünsche ich eine lockere Hand und viel Freude beim Sprechen, Reimen und Malen.

Ihre/eure Brigitte Wilmes-Mielenhausen