

Zusammenstellung durch:

Alicia Balmer (Psychomotoriktherapeutin, EDK)

Ursina Herrmann (Psychomotoriktherapeutin, EDK)

Spiele zur Förderung der korrekten Stifthaltung

Der sogenannte «Tigergriff» verwenden und dabei folgender Spruch sagen; «Daumen, Zeige-Mittelfinger, mit dem Tigergriff geht's ringer!»

- Knete um das Bleistift herum fixieren und Finger auf der Knete korrekt platzieren
- Mit kleinen Punktekleber arbeiten (am Schreibgerät fixieren, dort wo der Stift gehalten werden sollte)
- Ein Klebeband um den Stift kleben, um auf geeigneten Ort hinzuweisen
- Verschiedene Stifte mit den Stifthaltungen ausprobieren (dünne, dicke, Kreiden, Neocolor etc.)

DUUME, ZEIGE- MITTELFINGER



MITEM TIGERGRIFF GEITS RINGER!



Wichtiger Hinweis: Es gibt auch andere Möglichkeiten den Stift zu halten (z.B. mit vier Fingern). Dabei muss aber die **Fingerbeweglichkeit** gewährleistet sein.

Druckanpassung variieren (wenn ihr Kind mit dem Stift zu fest auf das Blatt drückt)

- Aus Knete eine Kugel formen und auf dem Bleistift fixieren. Das Bleistift wird dadurch schwerer und führt dazu, dass das Kind den Stift lockerer hält.
- Moosgummimatte (oder sonst eine weiche Unterlage) unter das Schreibblatt legen
- In Gegensatzerfahrungen bringen (ganz fest und dann ganz wenig Druck geben, reflektieren; was geht besser > Zwischenlösung ☺)
- Eine Kugel aus Knete formen und in der Handinnenfläche (also mit dem Ring- und dem kleinen Finger) halten. Die «Tigergriff-Finger» halten den Stift normal. Dies führt zur Entspannung in den Fingerspitzen.
- Versch. Schreibgeräte ausprobieren (Gel-Farben, Neocolor, Farben, Filzstifte, dicke, dünne Stifte etc.)

Einfache Spiele auf dem Blatt

«Falt-Verbindungen»

1. A-4 Blatt irgendwo falten
2. Wieder aufklappen
3. Der Falllinie nachfahren mit einem Farbstift
4. Wiederholen: irgendwo falten, aufklappen und Strich nachfahren
5. Nach mehreren Wiederholungen Verbindungen suchen und markieren
6. Diese Verbindungen/Kreuzungen mit neuen Strichen miteinander verbinden

«Klebe-Punkte»

- Klebepunkte auf dem Blatt aufkleben. Entweder durch vorgegebene, bereits aufgezeichnete Punkte oder frei
- Slalom um die Punkte herumfahren (ggf. werden die Punkte nummeriert und müssen in der Abfolge umrundet oder verbunden werden)

Zusammenstellung durch:

Alicia Balmer (Psychomotoriktherapeutin, EDK)

Ursina Herrmann (Psychomotoriktherapeutin, EDK)

- Punkte mit Linien miteinander verbinden (genau zielen und beim Punkt stoppen)
- Ein Deckblatt darüberlegen. Das Kind sucht mit dem Bleistift die Kleber, macht sie durch hin- und her Bewegungen sichtbar oder umfährt sie in beide Richtungen.

«Murmel-Spiel»

1. Grosses Blatt aufkleben (Tisch oder Boden)
2. Eine Murmel, eine geformte Kugel aus Knete oder ein Auto über das Blatt gleiten lassen
3. Die Fahr-/Rollspur mit dem Stift nachfahren
4. Es entstehen Kreuzungen und Wege die gesucht und gefunden werden können
5. Es können auch Dreiecke gesucht und ausgemalt werden.

«Stopp-Spiel»

1. Ein Kind malt auf dem Blatt bis ein anderes laut «Stopp» ruft
2. Das malende Kind stoppt sofort und malt einen «End-Punkt» hin
3. Das nächste Kind fährt an diesem Punkt weiter bis wieder «Stopp» gerufen wird
4. Wiederholen; es entstehen spannende Muster