



Hinweise für die Lehrkraft

1 Ausmalen: Mandala

- Zielgenauigkeit
- Hand- und Fingerkraft

→ KV 1 ★
→ KV 2 ★★
→ KV 3 ★★★

Vorbereitung: Je nach Leistungsstand der Kinder kann ihnen entweder ein Mandala der Kopiervorlagen zum Ausmalen vorgegeben werden oder von ihnen selbst ausgesucht werden.

Tipps zum Einsatz: Es empfiehlt sich, Mandalas nach einer belastungsintensiven Arbeitsphase einzusetzen. Als besonders effektiv hat es sich erwiesen, dazu im Hintergrund leise Entspannungsmusik laufen zu lassen. Bei Vorlagen in Größe DIN A4 können die Kinder mit Filz- oder Buntstiften arbeiten. Werden die Vorlagen hingegen auf DIN A3 vergrößert, eignen sich dann besser Wachsmalstifte oder Wasserfarben.

Weiterführende Idee: Die Mandalas können zu einer Girlande aufgefädelt im Klassenzimmer aufgehängt werden.

2 Ausmalen: Zahlenbild

- Zielgenauigkeit
- Hand- und Fingerbeweglichkeit

→ KV 4 ★
→ KV 5 ★★
→ KV 6 ★★★

Vorbereitung: Je nach Leistungsstand der Kinder kann ihnen entweder eine Malvorlage vorgegeben werden oder die Kinder entscheiden selbstständig, welches Material sie ausmalen möchten.

Tipps zum Einsatz: Es empfiehlt sich auch hier, die Vorlagen nach einer belastungsintensiven Arbeitsphase einzusetzen. Die Wahl der Stifte (Bunt- oder Filzstifte) sollte den Kindern überlassen werden. Als Hilfestellung können die Zahlen zunächst gemeinsam in der entsprechenden Farbe geübt werden.

Weiterführende Idee: Die Blankovorlage (KV 9) kann für eigene Muster genutzt werden. Hier sollte die Lehrkraft im Vorfeld die Pfeilrichtung für Rechts- und Linkshänder sowie selbstgewählte Muster markieren.

4 Linien (nach-)malen: Musterbilder

- Zielgenauigkeit
- Hand- und Fingerbeweglichkeit

→ KV 10

Tipps zum Einsatz: Die Kopiervorlage (Schreibrichtung von links nach rechts) können Links- und Rechtshänder gleichermaßen bearbeiten. Würde man die Linkshänder an dieser Stelle von rechts nach links arbeiten lassen, könnte sich eine fehlerhafte Schreibrichtung einschleichen.

Weiterführende Idee: Die Musterbilder können in das Lernportfolio der Kinder abgeheftet werden, sodass ihr Lernerfolg sichtbar wird.

5 Bilder ergänzen

- Zielgenauigkeit
- Hand- und Fingerbeweglichkeit

→ KV 11 ★
→ KV 12 ★★

Tipps zum Einsatz: Als Einstieg werden mit den Kindern die Bilder auf den Kopiervorlagen betrachtet. Gemeinsam wird erarbeitet, welche Teile auf dem Bild noch ergänzt werden können. Im Vordergrund sollte für die Kinder dabei das Fortführen der Formen und Muster stehen.

Weiterführende Idee: Mit den Bildern kann das Klassenzimmer geschmückt werden oder Einladungskarten gebastelt werden.

6 Großflächiges Malen: Fingerfarben

- Schulter- und Ellenbogengelenksbeweglichkeit

Vorbereitung: Je nach Leistungsstand der Kinder kann

Download zur Ansicht



7 Großflächiges Malen: Handabdruckfrösche

- Hand- und Fingerkraft
- Handgelenksbeweglichkeit

Tipps zum Einsatz: Für das Erstellen der Handabdrücke sollten die Handinnenflächen möglichst vollständig mit Farbe bedeckt sein, um gute Abdrücke zu erzielen. Es empfiehlt sich, einen Borstenpinsel zu benutzen. Bevor die Abdrücke weiter gestaltet werden, muss die Farbe gut trocknen!

Aus den Handabdrücken lassen sich neben Fröschen noch viele andere Motive gestalten: Elefanten (grau), Indianer (ohne Daumen), Tintenfische (schräg), Blumen im Blumentopf, Hasen (nur Farbe an Zeige- und Ringfinger) oder Schneemannfamilien (auf farbigem Papier).

Weiterführende Idee: Die Handabdruckfrösche können auf Seerosenblätter gesetzt werden. Als Gemeinschaftsarbeit kann daraus ein Teich entstehen, der in Form eines Wandfrieses in die Klasse gehängt wird.

8 Großflächiges Malen: Hüpfkästchenhäuser

- Schulter- und Ellenbogengelenksbeweglichkeit

Vorbereitung: Am besten wird auf dem Schulhof gemalt, bzw. in einem verkehrsberuhigten Bereich. Notfalls kann auch Tafelkreide verwendet werden, die jedoch rasch verbraucht ist.

Tipps zum Einsatz: Zum Hüpfkästchen-Spiel können die Kinder einen kleinen Stein benutzen und diesen immer in das nächste Feld werfen. Dieses Feld muss dann übersprungen werden.

Weiterführende Idee: Die Klatschspiele aus dem Baustein 7 können in den Hüpfkästchenhäusern rhythmisch gesprungen werden.

10 Arbeiten mit Schablone: Hände/Füße

- Handgelenksbeweglichkeit

Tipps zum Einsatz: Beim Arbeiten mit den Händen als Schablone sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Auch die Handabdrücke (s. KK 7) können als Schablone benutzt werden, wenn sie ausgeschnitten werden. Die Kinder können auch ihre Füße umfahren.

Weiterführende Ideen: Als Gemeinschaftsarbeit kann ein Weihnachtsbaum aus Händen gestaltet werden. Jedes Kind erstellt von seinen Händen grüne Abdrücke, die zusammen zu einem großen Baum an die Tür geheftet werden.

Auch als Girlande quer durch den Raum können die Hände aufgehängt werden oder sie hängen an der Gruppentür.

Mit Stoffmalfarbe können Abdrücke auf eine Baumwolltragetasche gedruckt werden.

11 Arbeiten mit Schablone: Der Körper

- Zielgenauigkeit
- Schulter- und Ellenbogengelenksbeweglichkeit

Tipps zum Einsatz: Bei dieser Übung ist es wichtig, dass die Kinder gemeinsam arbeiten und sich gegenseitig unterstützen und helfen.

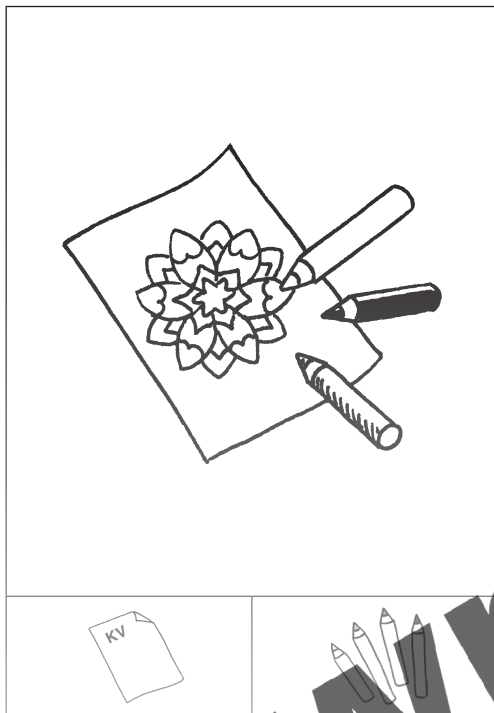
Weiterführende Idee: Wenn die Schablonen der Körper fertiggestellt sind, kann ein Ratespiel daraus gemacht werden, welches Kind sich hinter welchem Umriss/Abdruck verbirgt.



Ausmalen: Mandala



1



Das brauchst du:

- Vorlage Mandala → KV 1, 2, 3
- Buntstifte oder Filzstifte

So arbeitest du:

Male das Mandala aus.

Ausmalen: Zahlenbild



2

Das brauchst du:

- Vorlage Zahlenbild → KV 4, 5, 6
- Buntstifte oder Filzstifte

So arbeitest du:

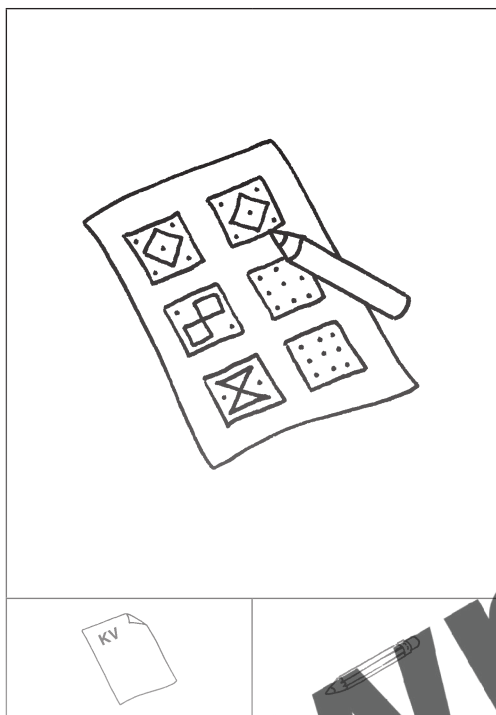
Download zur Ansicht



Linien (nach-)malen: Punktebilder



3



Das brauchst du:

- Vorlage Punktebild → KV 7, 8, 9
- Bleistift

So arbeitest du:

1. Suche einen Startpunkt.
2. Übertrage das vorgegebene Muster in das freie Punktebild.

Linien (nach-)malen: Musterbilder



4

Das brauchst du:

- Vorlage Musterbilder → KV 10
- Bleistift und Buntstifte

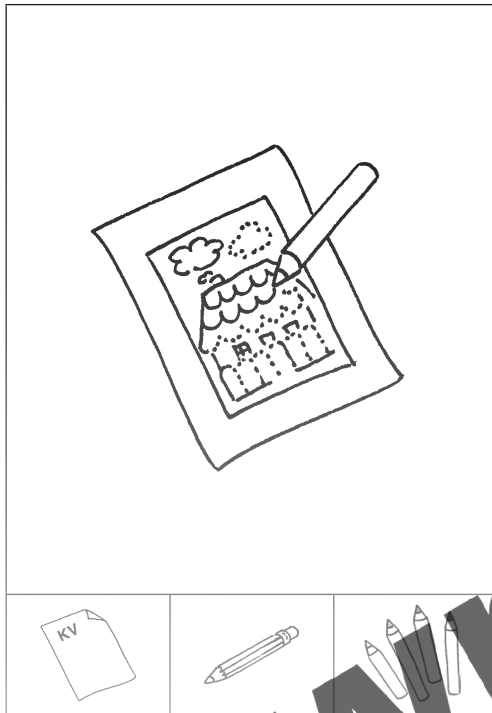
So arbeitest du:



Bilder ergänzen



5



Das brauchst du:

- Vorlage Bild → KV 11, 12
- Bleistift und Buntstifte

So arbeitest du:

1. Spure die Punktlinien nach.
2. Male das Bild aus.

Großflächiges Malen: Fingerfarben



6

Das brauchst du:

- Fingerfarben
- Fensterscheibe
- Zeitungspapier



Großflächiges Malen: Handabdruck-Frösche



7

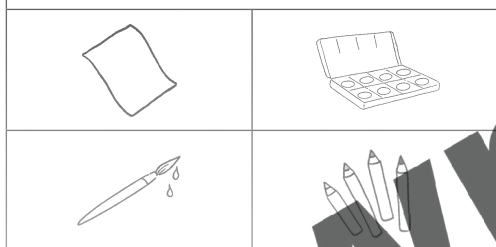


Das brauchst du:

- großes Blatt Papier
- Wasserfarben
- Pinsel
- Filzstifte oder Buntstifte

So arbeitest du:

1. Suche eine Farbe für deinen Frosch aus.
2. Pinsele die Farbe auf deine Handinnenfläche.
3. Drücke deine Hand auf das Papier.
4. Male deinem Frosch ein Gesicht.



Großflächiges Malen: Hüpfkästchen-Häuser



8



Das brauchst du:

- Straßenkreide

So arbeitest du:

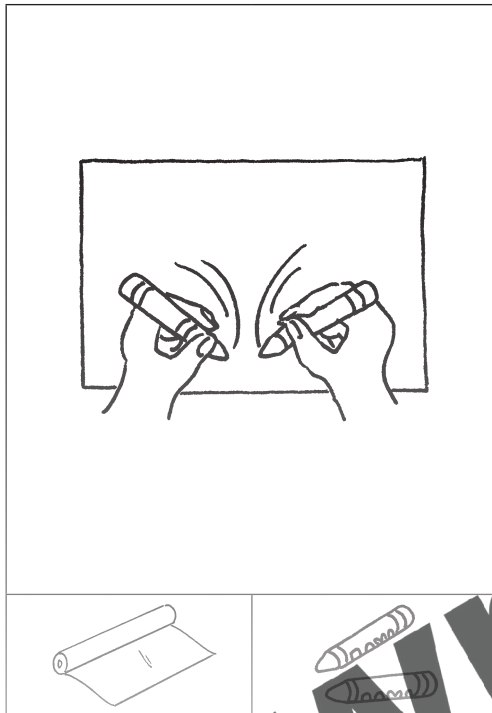
1. Male 6 Hüpfkästchen.



Großflächiges Malen: Tapetenrolle



9



Das brauchst du:

- großes Stück Tapete
- Wachsmalstifte

So arbeitest du:

1. Nimm in jede Hand einen Wachsmalstift.
2. Achte auf die Anweisungen deiner Lehrkraft.

Arbeiten mit Schablone: Hände/Füße



10

Das brauchst du:

- großes Blatt Papier
- Buntstifte

So arbeitest du:



Arbeiten mit Schablone: Der Körper



11



Das braucht ihr:

- großes Stück Tapete
- Buntstifte

So arbeitet ihr:

1. Lege dich auf den Boden.
2. Dein Partner umfährt deinen Körper mit einem Stift.
3. Male deinen Körperumriss aus.
Kann dich jeder erkennen?





1

Mandala ☆ ☆



2





1

Mandala ☆☆☆



3





2

Zahlenbild ☆



4

4 = blau

3 = grün

2 = gelb

1 = rot



Download zur Ansicht



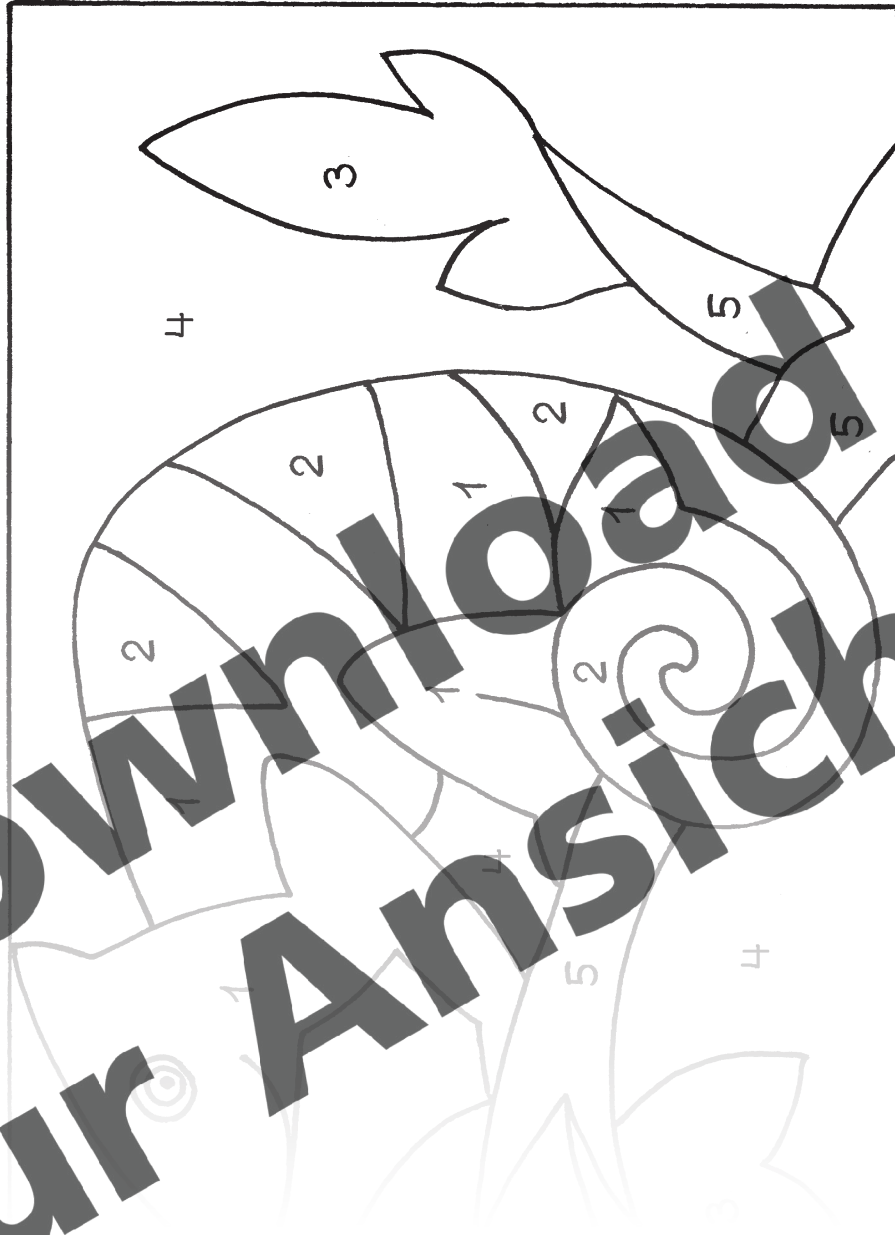
2

Zahlenbild ☆ ☆



5

4 = gelb 3 = grün 4 = blau 5 = braun





2

Zahlenbild ☆☆☆



6



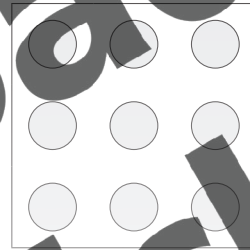
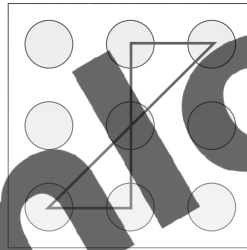
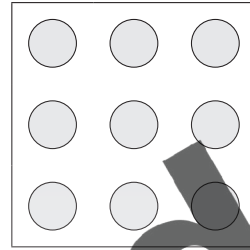
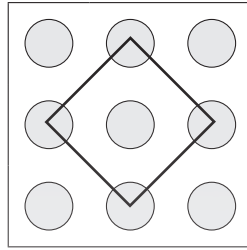
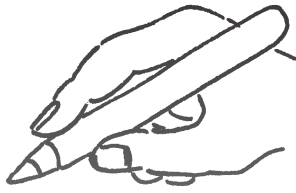


3

Punktebilder (Rechtshänder) ☆



7

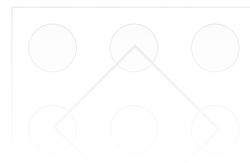
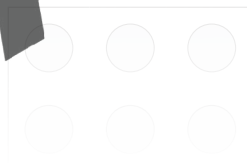


3

Punktebilder (Linkshänder) ☆



7



Download zur Ansicht

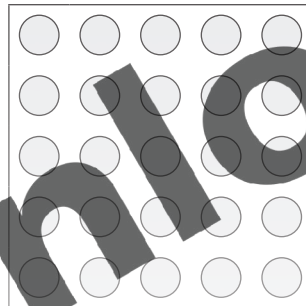
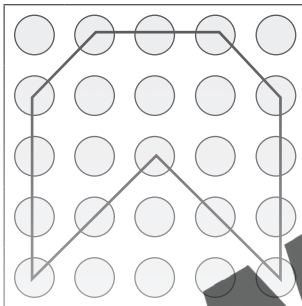
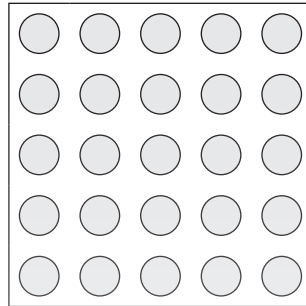
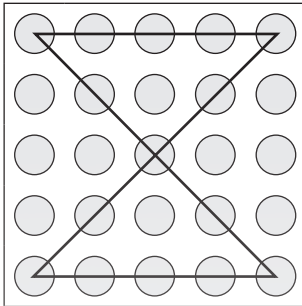


3

Punktebilder (Rechtshänder)



8



Download

3

Punktebilder (Linkshänder)



8



zur Ansicht

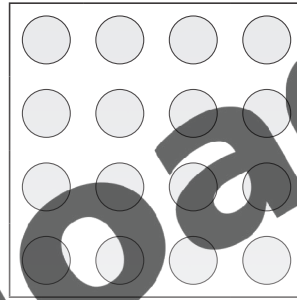
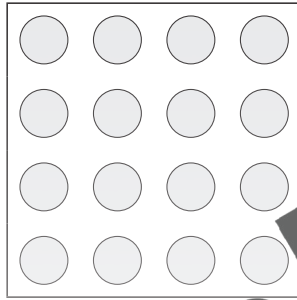
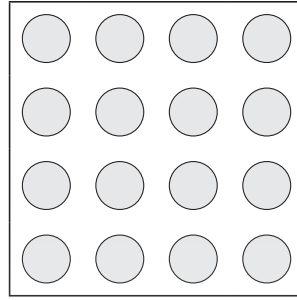
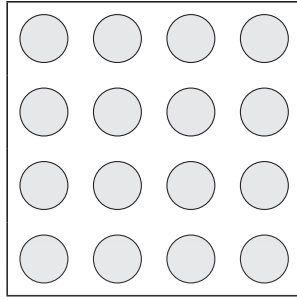


3

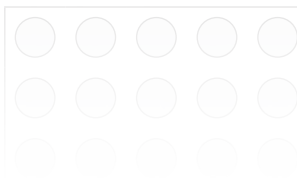
Punktebilder (Blankovorlage) ☆ ☆



9



**Download
zur Ansicht**





4

Musterbilder



10





5

Bilder ergänzen: Haus ☆



11





5

Bilder ergänzen: Unterwasserwelt



12

Download
zur Ansicht