




Ingrid Schäfer

Graphomotorik für Grundschüler

Praktische Übungen zum Schreibenlernen

Unter Mitarbeit von Dipl.-Psych. Helga Lutz, Marburg

Inhalt

Vorwort		9
1. Graphomotorische Fähigkeiten im Überblick		11
1.1	Entwicklung der Graphomotorik	11
1.2	Bausteine zur Graphomotorik	13
1.3	Graphomotorische Lernprozesse	14
1.4	Lernhilfen im Schreiblernprozeß	15
 2. Sensorische und motorische Grundlagen		18
 2.1	Körperwahrnehmung und -Orientierung	19
2.1.1	Begrüßung	23
2.1.2	Unfall-Notdienst	25
2.1.3	Paradiesvögel	27
2.1.4	Sommersprossen	29
2.1.5	Re-rot- und Li-bunt-Indianer	31
2.1.6	Schuhe- und Hüte-Schau	34
2.1.7	Schmuckwerkstatt	36
2.1.8	Verkleidungsstaffel	37
2.1.9	Käfergekrabbel	39
2.1.10	Körper-Buchstaben-Rätsel	42
2.1.11	Der Riese	44
2.1.12	Gespenster	46
2.1.13	Meister Langarm - Meister Langfinger	47
2.1.14	Körpermagnete	49
2.1.15	Piepmaschine	51
2.1.16	Zwillinge	54
2.1.17	Roboter	55
2.1.18	Bärenspuren	57
2.1.19	Körper-Puzzle	58
2.1.20	Hampelmann	59
2.1.21	Schatten	61
 2.2	Raumwahrnehmung und -Orientierung	63
2.2.1	Polonaise im Karree	68
2.2.2	Blindenführer	70
2.2.3	Abschleppdienst	73
2.2.4	Bussard auf Mäusejagd	75
2.2.5	Seilbahn-/Lift fahren	78
2.2.6	Transportband	80
2.2.7	Fahrstuhl fahren	82
2.2.8	Kästchen springen	84
2.2.9	Elektrischer Zaun	86
2.2.10	Zaubertore	88
2.2.11	Dickicht	90
2.2.12	Platzwechsel	92
2.2.13	Fluglinien	93

2.2.14	Reise nach Berlin	96
2.2.15	Stadtteil-/Straßenbau	98
2.2.16	Flizzi-Führerschein	100
2.2.17	ReitParcours	102



2.3	Objektwahrnehmung und Orientierung	105
2.3.1	Stühle haben Seiten	107
2.3.2	Schuhklau	109
2.3.3	Taxi-Fahrten	111
2.3.4	Stift-Ballett	113
2.3.5	Becher schnappen	115
2.3.6	Bürsten- und Besenhandel	118
2.3.7	Hütchen fangen	120
2.3.8	Stühle-Chaos	122
2.3.9	Streichel-Zoo	125
2.3.10	Lirum-Larum-Löffelstiel	126
2.3.11	Bücherwurm	128
2.3.12	Servietten falten/Zaubertüte	130
2.3.13	Zollstock-Muster	132
2.3.14	Entwürfe von Bauplänen	135
2.3.15	Stöckchen-Mikado	138
2.3.16	Gordischer Knoten	139
2.3.17	Drei gewinnt	141
2.3.18	Turmbau	143
2.3.19	Finger-Gummi-Twist	145



3. Basis für Schreibhaltungen und -bewegungen 148



3.1	Körperhaltungen und -bewegungen	149
3.1.1	Rückenmassage	151
3.1.2	Tollpatsch	153
3.1.3	Waage	154
3.1.4	Aufstehen	155
3.1.5	Spieglein in der Hand	156
3.1.6	Kraftprotz	157
3.1.7	Kleine Schiebe- und Ziehspiele	158
3.1.8	Magnetkraft	159
3.1.9	Zusammenhalt	160
3.1.10	Eiszapfen	162



3.2	Hand-Finger-Haltungen und -bewegungen	163
3.2.1	Tücher-Tanz	167
3.2.2	Malermeister Schön	168
3.2.3	Verständigung mit Händen, Armen, Schultern	171
3.2.4	Schneeball-Schlacht	172
3.2.5	Ellenbogen-Malereien	173
3.2.6	Ellenbogen-Torball	174
3.2.7	Scheibenwischer	175
3.2.8	Kommando-Pimperle	177

3.2.9	Münzen-Versteck	178
3.2.10	Klammer-Tiere	179
3.2.11	Seilzüge	180
3.2.12	Schub- und Zugmaschinen	182
3.2.13	Frösche	185
3.2.14	Scheibendreher	187
3.2.15	Murmelspiele	188
3.2.16	Spiele mit Magneten	191
3.2.17	Fingerpuppenspiele	192
3.2.18	Autorennen	193
3.2.19	Formen und Biegen	19



4. Wahrnehmung und ReVProduktion von Zeichen 196



4.1	Zeichenwahrnehmungen durch Handlungen	203
4.1.1	Buchstaben zum Anfassen	204
4.1.2	Zeichenschnittmuster	206
4.1.3	Autokennzeichen	209
4.1.4	Buchstabenkartei	210
4.1.5	Buchstabenpuzzle	212
4.1.6	Rubbelbuchstaben	214
4.1.7	Finger aphabet	215
4.1.8	Buchstabenessen	216
4.1.9	Auf den Körper geschrieben	217
4.1.10	Umzug	218
4.1.11	Buchstabensalat	219
4.1.12	Buchstabenkinder	222
4.1.13	Kreuzworträtsel	224
4.1.14	Einkaufszettel	226
4.1.15	Buchstabengeschichte	227



4.2	Schreibbewegungen zu wahrgenommenen/wahrnehmbaren Zeichen	228
4.2.1	Tisch-/Visitenkarten	231
4.2.2	Ausweiserstellung	232
4.2.3	Ballon-Köpfe	235
4.2.4	Gruppen-/Klassen-Poster	236
4.2.5	In den Sand geschrieben	237
4.2.6	Pflaster- und Tafelmalereien	238
4.2.7	Gleiten und Schreiben	239
4.2.8	Tanzende Stifte	241
4.2.9	Geheimnisvolle Zeichen	243
4.2.10	Schreibspiele	246

5. Literaturverzeichnis 247

6. Marburger Handzeichen 249