

Das Fingerspiel und seine besondere Bedeutung für den Aufbau der Spielfähigkeit

→  Praxiskarte 6.1

Christel Spitz-Güdden

Inhalt:

1. Was heißt eigentlich „Spielen“?
2. Das Spiel als kindliche Lernform
3. Der Aufbau von Spielfähigkeit
4. Spiel und Bindung
5. Das Fingerspiel
6. Zusammenhang von Fingerspiel, Beziehungsaufbau und Bindung
7. Erste Wahrnehmungs- und Lernerfahrungen durch Fingerspiele
8. Entwicklungsförderliche Verhaltensweisen der elementarpädagogischen Fachkraft
9. Fingerspiele für die Kleinsten
10. Literatur

*„Solange ich meine Individualität nicht entdecke,
kann ich keine Beziehung eingehen.“
(Oscar Wilde)*

Grundvoraussetzung für die Entwicklung eines Menschen ist eine vertrauensvolle Bindung. Erziehung ist somit erlebte Beziehung. Wie kann diese gestaltet werden? Was sollten pädagogische Fachkräfte über den Zusammenhang von Beziehungsaufbau und Spielfähigkeit wissen? Welche Rolle übernimmt dabei das Fingerspiel und wie kann man es bei der Betreuung unter 3-Jähriger praktisch umsetzen? Diesen häufig gestellten Fragen soll im folgenden Artikel nachgegangen werden.

1. Was heißt eigentlich „Spielen“?

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selbst hat und begleitet wird von einem

Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“ (Huizinga 1956, S. 46)

„Spielen ist eine zentrale Tätigkeitsform des kindlichen Lebens. Keine andere Verhaltensweise zieht so viel kindliche Aufmerksamkeit in ihren Bann, und nirgendwo strengen sich Kinder mehr und ausdauernder an, um ein eigenes Ziel zu erreichen, als das beim freien Spielen der Fall ist. Man kann das hohe Engagement und die Vertiefung in das eigene Spiel bei den verschiedensten Spielformen beobachten. Spielen scheint eine ungemein wichtige Angelegenheit zu sein. Kinder setzen ein hohes Maß eigener Aktivität ein, wenn es darum geht, ein Spiel zu beginnen und in Gang zu halten. (...) Aber die Dynamik und die Energie des Spielvorganges sind nicht einfach von vornherein vorhanden. Es muss einige Bedingungen dafür geben, dass ein Kind überhaupt von sich aus zu spielen beginnt und sein Spiel fortführt.“ (Mogel 1994, S. 10–11)

Aus diesen Definitionen geht hervor, dass die Spielfähigkeit entgegen der weit verbreiteten Alltagstheorie nicht angeboren ist: Spielen muss (und will) gelernt sein. Beim Kind entsteht das Spiel aus einer Lebensfreude heraus, die die Neugier, die Welt zu erkunden, mit einschließt. Kinder lernen aus Beobachtungen und insbesondere dann, wenn sie mit Menschen zusammen sind, zu denen sie eine gute Bindung haben. Nur wo aktive Handlung stattfindet, entwickelt sich etwas zum Spiel. Ein Spiel ist stets zweckfrei und funktionsvielfältig.

2. Das Spiel als kindliche Lernform

Das Spiel ist die kindliche Form des Lernens. Bereits Jean-Jacques Rousseau und Friedrich Fröbel haben in ihren Forschungen erkannt, dass das Spiel einen besonderen Einfluss auf die Erweiterung des kindlichen Lernpotenzials besitzt. Mithilfe des Spiels kann das Kind also seine Kompetenzen besser entwickeln. Dies beginnt bei der Stabilisierung der Ich-Identität und geht über die Verbesserung der Belastbarkeit bis hin zur Erweiterung seiner sozialen Sensibilisierung. Es können demnach drei Aspekte festgehalten werden:

1. Das Spiel ist von entscheidender Bedeutung für die **Persönlichkeitsentwicklung** des Kindes.
2. Das Spiel ist der Nährboden für den Auf- und Ausbau vieler **schulischer und personaler Fertigkeiten**.
3. Das Spiel schafft die Grundlage für später notwendige **berufliche Kompetenzen**.

Wenn Kinder nicht nur eine große Anzahl von Spielerfahrungen machen, sondern auch eine hohe Spielintensität in möglichst allen Spielformen erleben, entwickelt sich eine Spielfähigkeit, die wiederum Grundlage für die Schul- und Berufsfähigkeit bildet.

Die Lernauswirkungen des kindlichen Spiels zeigen sich dabei auf vier verschiedenen Ebenen:

1. emotional:

- Durch das Spiel erfahren Kinder viel über sich selbst und ihre Gefühle.
- Sie können Enttäuschungen besser verarbeiten und haben eine höhere Toleranz bei Frustrationen.
- Uneindeutige Situationen (Unsicherheiten) können sie besser aushalten.
- Kinder gelangen durch das Spiel zu einer höheren Zufriedenheit mit sich und in ihren Lebenssituationen.
- Ihre Grundhaltung ist von Optimismus geprägt.
- Sie besitzen ein ausgeprägtes Verständnis für die vier Grundgefühle Freude, Trauer, Angst und Wut.

2. sozial:

- Kinder können bei Gesprächen besser zuhören.
- Sie haben eine geringe Vorurteilsbildung.
- Kinder besitzen eine bessere Kooperationsbereitschaft und verfügen über ein breiteres Handlungsspektrum in Konfliktsituationen.
- Sie zeigen Verantwortungsbereitschaft.
- Kinder sind hilfsbereiter und haben ein geringeres Aggressionspotenzial.

3. motorisch:

- Die Grob- und Feinmotorik wird durch Spielerfahrungen differenzierter.
- Dies führt zu einer verbesserten visuell-motorischen Koordination.
- Die Gesamtmotorik ist flüssiger.
- Die Reaktionsfertigkeit ist schneller.
- Die Selbstaktivität ist höher.

4. kognitiv:

- Kinder entwickeln eine höhere Konzentrationsfähigkeit.
- Es baut sich ein besseres vernetztes Denken auf.
- Das Langzeitgedächtnis ist ausgeprägter.
- Kinder entwickeln eine differenziertere Sprache und einen besseren Wortschatz.
- Das kausale und logische Denken prägt sich besser aus.
- Kinder entwickeln eine bewusste Kontrolle über ihr eigenes Handeln.

Wenn man sich diese Lernauswirkungen des kindlichen Spiels bewusst macht, wird schnell klar, wie wichtig es gerade im elementarpädagogischen Bereich ist, Kinder bei der Entwicklung ihrer Spielfähigkeit zu unterstützen.

3. Der Aufbau von Spielfähigkeit

Wie bereits erwähnt, wird die Fähigkeit zum Spielen uns Menschen nicht in die Wiege gelegt, sondern muss – wie andere Fähigkeiten auch – erlernt und ausgebaut werden. Um Kinder bei diesem Prozess kompetent unterstützen zu können, müssen pädagogische Fachkräfte wissen, in welchen Schritten sich die Spielfähigkeit aufbaut. Dabei lassen sich insgesamt **16 Spielformen** auflisten:

1. Fingerspiele
2. Bauspiele
3. Entdeckungs- und Wahrnehmungsspiele
4. Konstruktionsspiele
5. Produktionsspiele zum Gestalten
6. Bewegungsspiele
7. Musikspiele
8. Handpuppen- und Marionettenspiele
9. Schattenspiele
10. soziale Spiele (Regelspiele)
11. Aggressionsspiele
12. Freispiel
13. Rollenspiele/Planspiele
14. Theaterspiele
15. Märchenspiele
16. gruppendynamische Spiele (Selbsterfahrung)

Die einzelnen **Spielformen bauen aufeinander auf**, d. h. keine Spielform kann übersprungen werden. Von besonderer Bedeutung für die grundlegende Entwicklung eines Kindes sind vor allem die ersten fünf Spielformen.

Eine wichtige Voraussetzung für den Aufbau der Spielfähigkeit ist außerdem das **Rhythmische Prinzip**: Es besagt, dass Anspannung und Entspannung miteinander im Gleichgewicht stehen sollten. Dabei besitzt jeder Spielverlauf einen sogenannten Spannungsbogen: Wenn ein Spiel beginnt, baut sich immer mehr Spannung auf, bis das Spiel seinen Höhepunkt erreicht hat. Danach fällt die Spannung ab und führt in eine Entspannung.

Bei einem Kitzelreim wird beispielsweise durch den Reim und die sprachliche Betonung eine Spannung aufgebaut: Jeder, der den Kitzelreim kennt, weiß, wann der Höhepunkt erreicht ist – nämlich dann, wenn das Kind gekitzelt wird. An dieser Stelle tritt die Entspannung ein.

Um den Aufbau von Spielfähigkeit zu unterstützen, ist ferner eine **entspannte Lernatmosphäre** notwendig. Eine solche Atmosphäre ist geprägt von Ruhe, Zeit und freundlicher Zugewandtheit, die eine **besondere Spielqualität** ermöglichen. Diese stressfreie Stimmung bewirkt, dass der Mensch wahrnehmungsoffener ist.

Wenn wir dem Kleinstkind eine solche qualitative Spielerfahrung (z. B. im Fingerspiel) anbieten, so kann es verschiedene Einzelheiten wahrnehmen: Die Finger machen zum Beispiel bestimmte Bewegungen oder sind angemalt, sie kitzeln das Kind und vieles mehr. Dies führt zu einer Wahrnehmungsdifferenzierung, die dem Kind wiederum die Möglichkeit der kreativen Spielerweiterung gibt. Auf diese Weise wird eine Spielentwicklung in Gang gesetzt.

4. Spiel und Bindung

Der Aufbau von Spielfähigkeit vollzieht sich aber nicht über das Einüben von Spielen und deren Abläufe, sondern in erster Linie über eine **Bindungsbeziehung**: Kinder entwickeln sich nur aus erlebter Sicherheit heraus! Wie bedeutsam eine sichere Bindungserfahrung ist, zeigt beispielsweise Karl Gebauer in seinem Buch „Klug wird niemand von allein: Kinder fördern durch Liebe“:

„Setzt man nun die Ergebnisse der Bindungsforschung, die zum Teil in Langzeitstudien von über 20 Jahren dokumentiert werden, in Beziehung zu Ergebnissen der modernen Hirnforschung, dann wird schnell einsichtig, dass Kinder mit einer sicheren Bindung über die Grundlagen verfügen, die notwendig sind, um auf einem weniger anstrengenden Weg klug zu werden, als dies Kindern mit einer unsicheren Bindungserfahrung möglich ist. Man kann sich gut vorstellen, dass Kinder, die die Erfahrung anregender und zugewandter Eltern gemacht haben, Freude und Ausdauer beim Spiel und beim Experimentieren erleben und entwickeln. Dies wirkt sich positiv auf die Entwicklung des kindlichen Gehirns aus ...“ (Gebauer 2007, S. 43–45)

Diese **Zugewandtheit des Erwachsenen zum Kind** kommt besonders im Fingerspiel zum Tragen. Das **Fingerspiel** ist die erste der 16 Spielformen und bildet damit das Fundament für den Aufbau der Spielfähigkeit. Zudem wirkt es sich unterstützend auf den Beziehungs- und Bindungsaufbau aus. Daher wird das Fingerspiel im Folgenden näher betrachtet.

5. Das Fingerspiel

Der Pädagoge Adolf Portmann sagte bereits 1976:

„Spiel ist freier Umgang mit der Zeit, ist erfüllte Zeit; es schenkt sinnvolles Erleben jenseits aller Erhaltungswerte, es ist ein Tun mit Spannung und Lösung, ein Umgang mit einem Partner, der mit einem spielt – auch wenn dieser Partner nur der Boden ist oder die Wand, welche dem Spielenden den elastischen Ball zuwerfen.“ (Portmann 1976, S. 60)

Das Fingerspiel ist die erste Spielform, auf deren Grundlage sich Spielfähigkeit entwickeln kann. Fingerspiele sind zärtliche Kosespiele, Kitzelverse, Schmusespiele und Knireiter. Hierbei genießt das Kind die Zuwendung des Erwachsenen, der sich ganz auf das Kind konzentriert. Das Kind freut sich am Reim, an der zärtlichen Berührung, an der Wiederholung, die ihm eine **Vorausschau auf den Spielablauf** ermöglicht. Genau diese Vorausschau, die auf dem immer gleichen Spielablauf beruht, bietet dem Kind **Sicherheit**. Das Kind wartet gespannt auf das Ende, das fast immer den Höhepunkt bildet.

Das Fingerspiel ist gleichermaßen Zuwendungsspiel, Funktionsspiel und Fantasienspiel:

1. **Zuwendungsspiel** ist es, weil dem Kind dabei ungeteilte Aufmerksamkeit zukommt. Der Erwachsene erzählt den Reim und wartet mit Freude die Reaktion des Kindes ab, dessen Erstaunen und Begeisterung sich im Gesicht des Erwachsenen widerspiegeln.
2. Das Fingerspiel ist ebenso **Funktionsspiel**, weil das Kind durch Kitzelverse, Schmuse- und Tragespiele, Knireiter und Schaukelverse erste Wahrnehmungs- und Körpererfahrungen machen kann.
3. Schließlich sind Fingerspiele auch **Fantasienspiele**, weil die Finger dabei meistens Tiere, Menschen, Pflanzen oder Fantasiewesen symbolisieren.

6. Der Zusammenhang von Fingerspiel, Beziehungsaufbau und Bindung

In der Neurobiologie und der Bindungsforschung hat man festgestellt, dass es einen engen **Zusammenhang** zwischen entgegengebrachtem **Vertrauen**, dem Gefühl von **Freude** und einer sich dadurch entwickelnden Motivation gibt. Diesen Zusammenhang beschreibt Karl Gebauer als **Motivationssystem** und zeigt ihn folgendermaßen auf:

„Der Kreislauf des Motivationssystems, der sich durch Vertrauen, Selbstwirksamkeit und Freude auszeichnet, ist aktiv. Im Gehirn gibt es eine Entsprechung. Die Botenstoffe des Gelingens sind angeregt: Oxytozin für Vertrauen, Dopamin für Motivation und körpereigene Opiode für das Erleben von Freude.“ (Gebauer 2007, S. 111)

	Vertrauen Oxytozin	
Motivation Dopamin		Freude/Glück Opioide

Genau diese drei Faktoren werden beim Fingerspiel vermittelt: Das **Vertrauen** des Kindes baut sich durch das Beziehungs- und Bindungsangebot des Erwachsenen auf und wird durch einen achtsamen, wertschätzenden Umgang gefestigt. Indem die Bezugsperson das Fingerspiel wiederholt und der Ablauf immer gleich ist, erfährt das Kind außerdem Sicherheit und wird motiviert, das Spiel selbst auszuprobieren: Dank der einfachen Gestaltung von Fingerspielen ist das Kind durchaus in der Lage, diese nachzuahmen. Dabei erlebt es eine erste **Selbstwirksamkeit**, weil es die eigenen Hände und deren vielfältige Bewegungs- und Einsatzmöglichkeiten entdeckt. Solche Selbstwirksamkeitserfahrungen sind unerlässlich; sie sorgen für einen hohen **Selbstwert** des Kindes und damit für ein Gefühl der Freude und des Glücks. Es entsteht also eine Art **Kreislauf**: Geschenktes Vertrauen und Sicherheit führen zu Motivation und schließlich zu erlebter Freude. Diese wiederum weckt neue Motivation usw.

In der Säuglingsforschung spricht man von sogenannten **Lächeldialogen**: Wir alle kennen die Situation, dass wir einem Säugling ein Lächeln schenken und dieser das Lächeln erwidert. Das gilt natürlich auch umgekehrt: Wenn uns ein Kleinkind anlächelt, können wir Erwachsenen nicht umhin, zurückzulächeln. Dieser erlebten Spiegelung liegt eine besondere Botschaft zugrunde, denn ein solcher angstfreier Dialog sagt dem Kind ohne Worte: „Ich sehe dich! Du bist ein Geschenk für mich!“ An genau dieser Stelle wird Oxytozin freigesetzt, das Hormon, das für das Vertrauen steht. Das erlebte Vertrauen wiederum weckt Freude bzw. Glück und ist für eine gute Stimmung zuständig. Freude ist das Fundament für ein stressfreies Spiel, das wiederum Lernen (Motivation) ermöglicht. Und schon setzt sich der oben genannte Kreislauf in Gang. Ferner eignet sich das Fingerspiel besonders gut für eine **Kontaktaufnahme zum Kind** und somit für den **Aufbau von Beziehung und Bindung**: Beim Fingerspiel erlebt das Kind eine ganz persönliche Zuwendung und Aufmerksamkeit. Es spürt, dass jemand ihm sein ungeteiltes Interesse entgegenbringt, sich ausschließlich mit ihm beschäftigt. So kann sich Kontakt anbahnen und aufbauen. Die ungeteilte Aufmerksamkeit, das Interesse und der Kontakt sind die drei Grundlagen für den Aufbau eines Wertigkeitsempfindens. Das Kind spürt: „Ich bin wichtig, ich habe einen Wert!“

In den ersten Lebensjahren ist es von besonderer Bedeutung, dass Kinder ein tiefes eigenes **Lebensglück** spüren und entwickeln können. Dieses führt später zu einem Grundoptimismus und ist die Voraussetzung für die Selbstannahme eines Menschen. Aus dieser Selbstannahme heraus kann sich schließlich Empathie entwickeln.

7. Erste Wahrnehmungs- und Lernerfahrungen durch Fingerspiele

In Kapitel 2 wurde bereits aufgezeigt, was Kinder ganz allgemein durch ihre Spieltätigkeit lernen und welche Kompetenzen sie dabei erwerben. Doch welche Lernerfahrungen lassen sich nun speziell beim Fingerspiel machen? Hier eine Auswahl:

- Die Kinder fühlen sich wahrgenommen und wichtig (Ich-Identität).
- Sie entdecken sich nach und nach selbst (Ich-Identität).
- Die Kinder können nachahmen und erleben dabei ihre Selbstwirksamkeit.
- Sie entdecken, dass ihre Finger zu ihnen gehören und dass sie bestimmen können, was diese tun (Entwicklung des Körpergefühls und der Selbstwirksamkeit).
- Die Kinder erleben die Freude des Gegenübers (Spiegelung) und entwickeln daraus Ich-Identität und Selbstwirksamkeit.
- Die Kinder machen Körpererfahrungen durch Kitzelreime.
- Sie entdecken, dass auf die Anspannung (am Höhepunkt des Spiels) eine Entspannung folgt. So entwickeln sie Ausgeglichenheit und einen Lebensrhythmus.
- Sie entdecken nach und nach, dass Sprache ein Mittel ist, um eigene Gefühle auszudrücken und kennenzulernen.
- Fingerspiele erweitern den Wortschatz.
- Durch das Zuhören baut sich die Konzentrationsfähigkeit auf.
- Durch das Wiederholen der Verse, Reime und Gesten wird die Gedächtnisleistung unterstützt und aufgebaut.
- Die Entwicklung der Motorik wird angeregt.
- Das Zusammenspiel von Motorik, Sprache und Gestik bildet die Grundlage für den Aufbau kausalen Denkens.

Sicherlich könnte man diese Liste noch weiter fortführen. Allerdings geht es hier weniger um einen wissenschaftlichen Nachweis als vielmehr um die Verdeutlichung des Potenzials, das in Fingerspielen steckt.

8. Entwicklungsförderliche Verhaltensweisen der elementarpädagogischen Fachkraft

Neben den Eltern zählt die elementarpädagogische Fachkraft wohl zu den einflussreichsten Bezugspersonen, die ein Kind im Laufe seiner Persönlichkeitsentwicklung begleiten. Das wirkt sich auch direkt auf das Spielen aus: Die Fachkraft hat Einfluss darauf, ob ein Spiel stattfindet oder nicht, sie kann dem Kind Raum zum Spielen geben oder auch nicht, sie hat die Möglichkeit, dem Kind Spielanregungen zu bieten oder es in seinem Tun allein zu lassen.

Außerdem kann sie dem Kind durch ihre Person Freude und Vertrauen schenken und damit die Lust auf ein Spiel wecken. Elementarpädagogische Fachkräfte sind immer auch direkte oder indirekte Spielpartner von Kindern. So haben sie die Möglichkeit, am Spiel des Kindes teilzuhaben und entwicklungsförderlich zu wirken. Folgende Verhaltensweisen wirken sich entwicklungsförderlich aus:

- Die Anwesenheit und Erreichbarkeit der pädagogischen Fachkraft vermittelt ein Sicherheitsgefühl.
- Indem die pädagogische Fachkraft als Ansprechpartnerin fungiert, befriedigt sie das Bedürfnis nach Kontaktaufnahme.
- Die pädagogische Fachkraft betrachtet und begleitet das Spiel des Kindes mit Wertschätzung.
- Sie bietet genügend Spielraum und Spielzeit an und zeigt Interesse am Spiel des Kindes.
- Sie schafft einen stressfreien Rahmen, damit eine entwicklungsfreundliche Atmosphäre entstehen kann.
- Die pädagogische Fachkraft bietet sich als Spielpartner an, erkennt aber auch, wann das Kind sie nicht mehr braucht.
- Sie spricht in einer ruhigen, ausgeglichenen Sprache, die den Spannungsbogen betont, aber vor allem in ihrer Freundlichkeit und Freude am eigenen Tun authentisch ist.
- In der Kontaktaufnahme mit Kindern fördert sie Lächeldialoge.

9. Fingerspiele für die Kleinsten

Wie das Fähnchen auf dem Turme

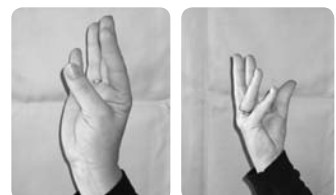
Text und Melodie: traditionell

Wie das Fähn-chen auf dem Tur-me sich kann drehn bei Wind und Stur-me,

so soll sich mein Händ-chen drehn, dass es ei-ne Lust ist an - zu-sehn.

Bewegungen zum Lied:

Die Hand hoch halten und die Finger leicht spreizen.
Dabei die Hand immer wieder nach rechts und links drehen.



Schaut, was meine Finger machen

Schaut, was meine Finger machen
langsam und geschwind.

Wickel, wickel, wackel, wackel,
das kann jedes Kind.

Der erste Finger ist sehr klein
und kann noch nicht zu Hause sein.

Alle Finger einer Hand bewegen sich.

*mit der anderen Hand
den kleinen Finger
festhalten*



Der zweite Finger wackelt sehr

den Ringfinger hin- und herbewegen

und holt sich schnell den dritten her.

*den kleinen Finger, Ring- und Mittelfinger
zusammenhalten*

Der vierte schaut in großer Ruh'
als Zeigefinger allen zu.

*Der Zeigefinger bewegt sich langsam
hin und her.*

Der Daumen kommt noch angesaut:
Ach, lasst mich doch in euere Faust!

*Alle Finger legen sich
um den Daumen und
bilden eine Faust.*



(Fingerspiel von Heinz Beckers, aus: Jöcker, Detlev: Si-Sa-Singemaus. Menschenkinder Verlag, Münster 1992)

Strampelverse

(besonders für Wickelsituationen geeignet)

Guten Morgen, ihr lieben Beinchen.
Wie heißt ihr denn?

Ich heiße Hampel!

Ich heiße Strampel!

Ich bin das Füßchen Tu-nicht-gut!

Ich bin das Füßchen Übermut!

Tu-nicht-gut und Übermut

gehen auf die Reise.

Patschen durch die Sümpfe,

nass sind Schuh' und Strümpfe.

Schaut die (Name der Erzieherin)

um die Eck',

laufen alle beide ganz schnell weg.

*die Beinchen des Kindes einzeln schütteln und
die Fußsohlen streicheln*

die Beine vorsichtig dazu bewegen

*das Kind gegen die Handinnenfläche stram-
peln lassen*

*Papiertuch oder Windel auf das Gesicht des
Kindes legen und langsam wieder abziehen*

(aus: Austermann, Marianne/Wohlleben, Gesa: Zehn kleine Krabbelfinger. © 1989, Kösel-Verlag, München, in der Verlagsgruppe Random House GmbH)

Da kommt eine Maus

Da kommt eine Maus,	<i>die rechte Hand von außen heranholen und dabei die Finger bewegen</i>
die baut ein Haus.	<i>die Hände schräg aneinanderlegen</i>
Da kommt eine Mücke,	<i>die linke Hand von außen heranholen und dabei die Finger bewegen</i>
die baut eine Brücke.	<i>beide Hände mit den Fingerspitzen aneinanderlegen</i>
Da kommt ein Floh	<i>die rechte Hand außen lassen und dabei die Finger bewegen</i>
und der springt so!	<i>Die Hand springt auf das Kind zu und kitzelt es.</i>

(überliefert; aus: Austermann, Marianne/Wohlleben, Gesa: Zehn kleine Krabbelfinger. © 1989, Kösel-Verlag, München, in der Verlagsgruppe Random House GmbH)

Wozu sind die Hände da?

Wozu sind die Hände da, Hände da, Hände da?

Wozu sind die Hände da, wozu sind sie da?

Die Hände sind zum Klatschen da, Klatschen da, Klatschen da,
die Hände sind zum Klatschen da, dazu sind sie da!

Durchführung:

Der Text kann als Sprechgesang vorgetragen werden, oder man erfindet eine einfache Melodie dazu.

Es können verschiedene Körperteile genannt und besungen werden, z. B. Ohren (Hören), Füße (Gehen/Stehen/Strampeln), Mund (Singen/Sprechen), Augen (Sehen) usw. Die Strophen werden entsprechend durch Gesten begleitet.

(aus: Friedl, Johanna: Spiele für die Kleinsten (Spielkartei). 1. Auflage, Ökotopia Verlag, Münster 2008)

10. Literatur

Gebauer, Karl: Klug wird niemand von allein: Kinder fördern durch Liebe. Düsseldorf 2007

Huizinga, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 2. Auflage, Reinbeck 1956

Krenz, Armin (Hrsg.): Kindorientierte Elementarpädagogik. Göttingen 2010

Krenz, Armin: Was Kinder brauchen. Berlin 2010

Krenz, Armin (Hrsg.): Psychologie für Erzieherinnen und Erzieher. Berlin/Düsseldorf/Mannheim 2007

Mogel, Hans: Psychologie des Kinderspiels. 2. Auflage, Berlin/Heidelberg/New York 1994

Portmann, Adolf: Das Spiel als gestaltete Zeit. In: Bayerische Akademie der Schönen Künste (Hrsg.): Der Mensch und das Spiel in der verplanten Welt. München 1976

Die Autorin:

Christel Spitz-Güdden, geb. 1959, ist Diplom-Sozialpädagogin, Psychologische Beraterin IAPP und Fachkraft für den Situationsorientierten Ansatz DGQ/IFAP. Sie arbeitet als Leiterin einer integrativen Kindertagesstätte/Familienzentrum NRW.

Tätigkeitsfelder: Sozialdienst in einer psychiatrischen Landesklinik, Leitung von Eltern-Kind-Gruppen, Referententätigkeiten in der Fortbildung für Erzieherinnen und in der Ausbildung für Kinderpflegerinnen und Tagesmütter/-väter.

Christel Spitz-Güdden ist Autorin verschiedener Fachartikel zu elementarpädagogischen Themen und gibt seit 2011 im Olzog Verlag das „Praxishandbuch Kinder unter 3“ heraus.

Fingerspiele für die Kleinsten

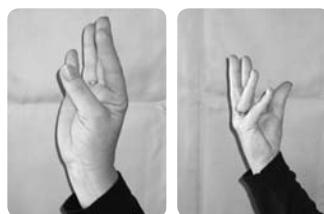
Wie das Fähnchen auf dem Turme

Text und Melodie: traditionell

Wie das Fähn-chen auf dem Tur-me sich kann drehn bei Wind und Stur-me,
so soll sich mein Händ-chen drehn, dass es ei-ne Lust ist an-zu-sehn.

Bewegungen zum Lied:

Die Hand hoch halten und die Finger leicht spreizen.
Dabei die Hand immer wieder nach rechts und links drehen.



Schaut, was meine Finger machen

Schaut, was meine Finger machen
langsam und geschwind.
Wickel, wickel, wackel, wackel,
das kann jedes Kind.
Der erste Finger ist sehr klein
und kann noch nicht zu Hause sein.

Alle Finger einer Hand bewegen sich.

*mit der anderen Hand
den kleinen Finger
festhalten*



Der zweite Finger wackelt sehr
und holt sich schnell den dritten her.

den Ringfinger hin- und herbewegen

*den kleinen Finger, Ring- und Mittelfinger
zusammenhalten*

Der vierte schaut in großer Ruh'
als Zeigefinger allen zu.
Der Daumen kommt noch angesaut:
Ach, lasst mich doch in euere Faust!

*Der Zeigefinger bewegt sich langsam
hin und her.*

*Alle Finger legen sich
um den Daumen und
bilden eine Faust.*



(Fingerspiel von Heinz Beckers, aus: Jöcker, Detlev: Si-Sa-Singemaus. Menschenkinder Verlag, Münster 1992)

Strampelverse

(besonders für Wickelsituationen geeignet)

Guten Morgen, ihr lieben Beinchen.	<i>die Beinchen des Kindes einzeln schütteln und</i>
Wie heißt ihr denn?	<i>die Fußsohlen streicheln</i>
Ich heiße Hampell!	<i>die Beine vorsichtig dazu bewegen</i>
Ich heiße Strampell!	
Ich bin das Füßchen Tu-nicht-gut!	
Ich bin das Füßchen Übermut!	
Tu-nicht-gut und Übermut	<i>das Kind gegen die Handinnenfläche strampeln lassen</i>
gehen auf die Reise.	
Patschen durch die Sümpfe,	
nass sind Schuh' und Strümpfe.	
Schaut die (Name der Erzieherin)	<i>Papiertuch oder Windel auf das Gesicht des Kindes legen und langsam wieder abziehen</i>
um die Eck',	
laufen alle beide ganz schnell weg.	

(aus: Austermann, Marianne/Wohlleben, Gesa: Zehn kleine Krabbelfinger. © 1989, Kösel-Verlag, München, in der Verlagsgruppe Random House GmbH)

Da kommt eine Maus

Da kommt eine Maus,	<i>die rechte Hand von außen heranholen und dabei die Finger bewegen</i>
die baut ein Haus.	<i>die Hände schräg aneinanderlegen</i>
Da kommt eine Mücke,	<i>die linke Hand von außen heranholen und dabei die Finger bewegen</i>
die baut eine Brücke.	<i>beide Hände mit den Fingerspitzen aneinanderlegen</i>
Da kommt ein Floh	<i>die rechte Hand außen lassen und dabei die Finger bewegen</i>
und der springt so!	<i>Die Hand springt auf das Kind zu und kitzelt es.</i>

(überliefert; aus: Austermann, Marianne/Wohlleben, Gesa: Zehn kleine Krabbelfinger. © 1989, Kösel-Verlag, München, in der Verlagsgruppe Random House GmbH)

Wozu sind die Hände da?

Wozu sind die Hände da, Hände da, Hände da?
Wozu sind die Hände da, wozu sind sie da?
Die Hände sind zum Klatschen da, Klatschen da, Klatschen da,
die Hände sind zum Klatschen da, dazu sind sie da!

Durchführung:

Der Text kann als Sprechgesang vorgetragen werden, oder man erfindet eine einfache Melodie dazu. Es können verschiedene Körperteile genannt und besungen werden, z. B. Ohren (Hören), Füße (Gehen/Stehen/Strampeln), Mund (Singen/Sprechen), Augen (Sehen) usw. Die Strophen werden entsprechend durch Gesten begleitet.

(aus: Friedl, Johanna: Spiele für die Kleinsten (Spielkartei). 1. Auflage, Ökotopia Verlag, Münster 2008)