

Zeichnen und Schreiben- erste Spiele

Zur Förderung des Orientierungs- und Richtungssinns

Zeichnen und Schreiben besteht aus drei Kartengruppen. In diesem Spiel übt das Kind auf graphisch gestalteten Unterlagen Geschicklichkeit für elementare Schreib- und Zeichentätigkeiten ein. Es erwirbt erste Fingerfertigkeit und lernt Richtungen zeichnerisch nachvollziehen. Die Karten sind mit Zeichen und Figuren bebildert: Kreise, Geraden, gekrümmte Linien, ... und zahlreiche einfache Formen mit Kreis- und Kurvenlinien, Spiralen, Wellenlinien, Die Übungen bereiten die ersten Grundlagen vor für Zeichnen- und Schreibenlernen.

Einsatzmöglichkeiten

Ab 3 Jahren. Erste Vorschulstufe, Kindergarten-Unterstufe und Sonderpädagogik.

Materialbeschreibung

- **3 Kartengruppen, jede Gruppe enthält 10 Bildkarten** (21 cm x 30 cm).
- Erste Gruppe: grüne Serie.
- Zweite Gruppe: blaue Serie.
- Dritte Gruppe: rote Serie.

Die Karten sind nach Schwierigkeitsgrad geordnet. Jede Serie enthält 10 Karten, nummeriert von 1-10 (Nr. 1 ist das leichteste Spiel und Nr. 10 das schwierigste Spiel der Serie).

Empfohlenes Schreibmaterial:

Bleistift; breiter oder feiner wasserlöslicher Filzstift, wie z.B. für Overheadprojektor (Schutzhülle mit 8 Spezialfilzstiften für Tafeln: Bestellnummer Nathan 387102); Fettkreiden.

Keine trocken auswischbaren Filzstifte verwenden.

Gestaltung der Karten:

- oben, linke Seite: Modell der zu zeichnenden Figur.
- oben, rechte Seite: Strichführung, ganz oder teilweise; die Pfeile geben die Strichrichtung an.
- Mitte: Zeichenvorlagen; sie erleichtern dem Kind das Zeichnen der verlangten Figuren.

- **4 durchsichtige Tafeln** (21 cm x 30 cm).

Der durchsichtige Tafelteil ist auf- und zuklappbar. Das Kind zeichnet die Linien auf diese bewegbare Zeichenplatte. Die Linien lassen sich mit einem Radiergummi, einem Lappen oder einem feuchten Schwamm auswischen. Es empfiehlt sich, die Klapptafel regelmäßig oder sobald sie nicht mehr durchsichtig ist, mit einem mit Alkohol leicht befeuchteten Lappen zu reinigen.

Die Bildkarten werden unter die hochgeklappte durchsichtige Zeichenplatte geschoben und durch Herunterklappen des durchsichtigen Tafelteils festgeklemt.

- **1 Schutzhülle mit 8 Spezialfilzstiften für Tafeln, auswischbar.**
- **1 didaktische Anleitung.**

Lehrinhalt und Lernziel

Die Spiele fördern in erster Linie:

- Aufmerksamkeits- und Konzentrationsfähigkeit.
- Wahrnehmen von Formen und Richtungen.
- Gestaltung der Zeichen- oder Schreibfläche.
- Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit: Handgelenk - Hand - Finger.
- Zusammenspiel von Auge und Hand.
- Variation der Druckeinwirkung auf Stift und Zeichenunterlage.
- Beherrschung der Bewegungsführung.
- Orientierung im Raum: Oben - unten - um ... herum - zwischen - ...
- Ausbildung des Zeitbegriffs: Anfang - Ende - vorher - nachher - ...
- Nachvollzug des Linienvorlaufs.
- Zeichen- und Schreibfertigkeit: Genau - sicher - klar.

Jede Tafelgruppe hat einen besonderen Schwerpunkt:

Grüne Serie

Die grünen Tafeln enthalten Spiele, die die Entwicklung der Fingerfertigkeit fördern und den Bewegungsablauf einüben:

- Die kreisförmigen Figuren führen die Hand an den Ausgangspunkt der Linie zurück und der Verschmelzungspunkt zwischen Anfang und Ende der Kreislinie wird mit fortschreitender Übung immer weniger sichtbar.
- Die Linien mit geringem Abstand erlauben es dem Kind, verschiedene Richtungen auszuwählen.
- Die Überkreuzungen führen das Kind dazu, auf eine bereits gezeichnete Linie zurückzukommen.
- Die auseinander gehenden Linien erlauben das Wiederholen einer in eine bestimmte Richtung gehenden Bewegung.
- Die in einem Punkt zusammen fließenden Linien fördern das Zeichnen in unterschiedliche Richtungen gehender Linien.
- Die Kurvenformen bilden das formgetreue Nachzeichnen aus.

Blaue Serie

Die blauen Tafeln enthalten Spiele, die die Entwicklung der präzisen Strichführung einüben und die motorische Geschicklichkeit fördern:

- Die Spiralen, von innen ausgehend nach außen verlaufend, begünstigen das Fortführen der Bewegung.

- Die exzentrischen Kreise vergrößern den Bewegungsausschlag.
- Die sich von außen berührenden Kreise verlangen ein Einschätzen der Abstände, um ungleichmäßige Kreislinien zu vermeiden.
- Die Linien mit großem Abstand fördern das Voraussehen und -planen der Bewegung, um das Überzeichnen anderer Figuren zu vermeiden.
- Das Zeichnen der Wellenlinien appelliert an den motorischen Koordinationssinn.
- Die auseinander gehenden Geraden und Schräglinien fördern Beherrschung und Genauigkeit der Bewegung.

Rote Serie

Die roten Tafeln fördern das Wiederholen und Weiterführen des Bewegungsablaufs. Das Kind erwirbt Exaktheit und Sicherheit:

- Die strahlenförmigen und die parallelen Linien entwickeln die Bewegungspräzision.
- Das Vergrößern einer Figur, durch mehrmaliges, nach außen verschobenes Umranden, erweitert den Bewegungskreis.
- Die getrennten und die sich folgenden Kurvenlinien fördern die Feinmotorik.
- Die Schräglinien verlangen ein Abstimmen der verschiedenen Bewegungsrichtungen aufeinander.
- Die Schleifenlinien fördern das sichere Koordinieren der Bewegung, um das Überkreuzen der Linien bei gleichzeitiger Richtungsänderung zu meistern.
- Die gezackten und die gebrochenen Linien machen das Kind vertraut mit Richtungsänderungen in der Linienführung.

Anwendungsweise

1. Die ausgewählte Bildtafel unter dem durchsichtigen Tafelteil festklemmen.
2. Vorlage und Pfeile helfen dem Kind, auf dem durchsichtigen Tafelteil die verlangten Linien zu zeichnen. Die vorgedruckten Figuren unterstützen das Kind, indem sie den Ausgangspunkt und die Länge der Linie vorgeben.
3. Ist die Zeichnung missraten, so können die zu verbessernden Stellen ausgewischt werden; das Kind hat so die Möglichkeit, mehrere Entwürfe nacheinander zu zeichnen.
4. Nach Beendigung des Spiels die Bildtafel herausziehen.
5. Das Kind beurteilt seine Zeichnung selbst oder zusammen mit der Lehrperson.

Anwendungsbereich

Einzelförderung

Das Spiel eignet sich dank der Vielzahl der Bildtafeln zum Einsatz in der dem Entwicklungsstand jedes einzelnen Kindes angepassten Einzelförderung.

In der Gruppe

Jedes Kind wählt sich eine Bildkarte aus. Das einfache Entziffern der gezeichneten Anweisungen und die Unterstützung durch die vorgezeichneten Figuren erlauben es dem Kind, das Spiel allein durchzuführen. Die Zeichnungen können auf der durchsichtigen Zeichenplatte schnell und leicht vom Kind selbst verbessert werden.