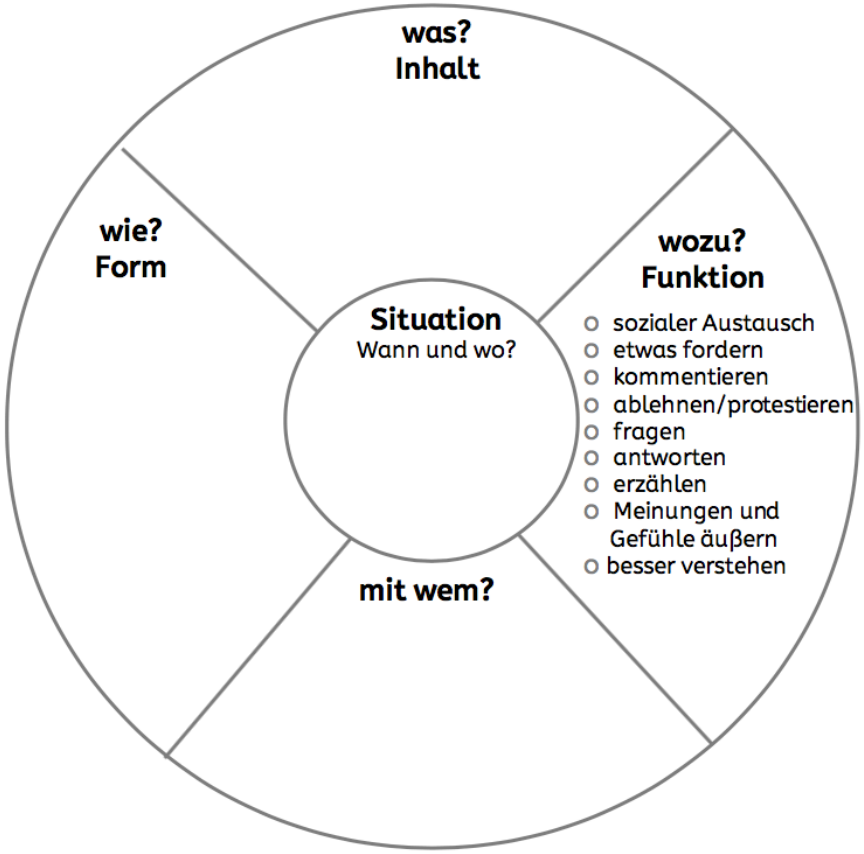
Unser nächster Schritt mit _____

Name

Datum: _____

vereinbart von: _____

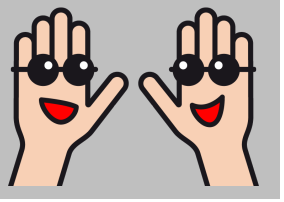
informiert wird: _____



Was ist zu tun?	Wer tut es?	Bis wann?

UK-Info-Flyer Fröhlich/Leber 2018, Symbole: METACOM © Annette Kitzinger
Download: www.die-uk-kiste.jimdo.de/uk-info-flyer, www.cluks-forum-bw.de

Klatschspiele und Co.



Ziel:

Schoß-, Klatsch und Fingerspiele machen vielen Kindern Spaß!

Das Kind wird bewegt, es spürt im direkten Kontakt mit den Bezugspersonen Nähe, Wärme und deren Stimme. Es erlebt, dass es Kommunikation aktiv gestalten kann und das Spaß macht. Es lernt, dass Zeichen für etwas stehen können (z.B. für ein bestimmtes Spiel).

Damit kann es über den Ausdruck von Wohlsein oder Unwohlsein hinaus einen gezielten Wunsch äußern.

Durchführung:

- Das Spiel muss dem Kind und Ihnen Spaß machen!
- Wiederholen sie das Spiel so lange, bis das Kind die Abläufe zu erkennen scheint.
- Zwischen den Wiederholungen machen Sie immer wieder eine Pause: Fragen Sie das Kind: „Möchtest Du nochmal?“ oder „Und jetzt?“ oder machen Sie stumm eine Pause.
- So erhält das Kind Gelegenheit, innezuhalten, Sie anzusehen, einen Laut von sich zu geben, eine Bewegung zu initiieren oder das neue Zeichen auszuprobieren.
- Hat das Kind verstanden, dass es durch das Zeichen die Aktion einfordern kann, geben Sie ihm immer wieder die Gelegenheit dazu.
- Viele Spiele können auch in vertauschten Rollen gespielt werden!
- Später: Führen Sie ein zweites Fingerspiel ein: So kann das Kind lernen, zwischen zwei Spielen eins auszuwählen.

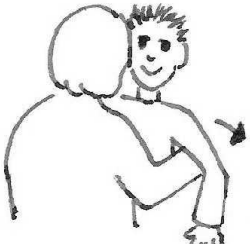
Einfache Bewegung -> großer Effekt ☺

Bewegt werden

Leon lässt sich gern kräftig "durchbewegen":
Mit der Ankündigung „Auf die Plätze- fertig- los!" wird er in drei Schritten in Position gebracht ... und dann mit „Rumpelpumpel" kräftig hin- und herbewegt. Bald breitet sich schon bei der Ankündigung ein Grinsen auf seinem Gesicht aus.

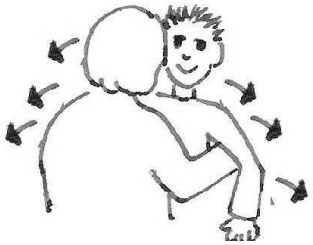
„Große Uhren machen Tick-Tack"

Zeichen: seitlich neigen



Große Uhren machen tick-tack – tick-tack.
Kleine Uhren machen ticketacke- ticketacke..
Taschenuhren machen TicketackeTicketackeTicketacke

So geht´s:
Kind auf dem Schoß seitlich
hin- und her bewegen,
Zunächst langsam dann immer schneller
- Pause -
neigt das Kind sich zur Seite, geht es wieder los!



„Geht ein Mann die Treppe rauf"

Zeichen: Hand entgegenstrecken

Geht ein Mann die Treppe rauf
Klopft an
Ding-Dong
Guten Tag Herr Nasenmann.

Mit zwei Fingern auf dem Arm des Kindes hochlaufen, an der Backe anklopfen, am Ohr klingeln und auf die Nase tippen.

Spielideen

Singen

Zeichen: Arme hin- und her bewegen

Singen Sie ein Lied, das Ihnen und dem Kind gefällt und bewegen Sie dabei die Hände des Kindes hin und her. Passen Sie den Rhythmus des Liedes an die Bewegungen an:
...bewegt das Kind die Hände schneller, singen auch Sie schneller..
...hält das Kind in der Bewegung inne, werden Sie still...
...bewegt es sie weiter, singen sie weiter...

„Da hast ´nen Taler"

Zeichen: Handinnenfläche entgegenstrecken

Da hast nen Taler -
Gehst auf den Markt -
Kaufst Dir ne Kuh -
Kälbchen dazu -
Kälbchen hat ein Schwänzchen-
Didldidldänzchen.

Nach jedem Satzteil auf die Handinnenfläche klatschen,
bei Didldidldänzchen die Handinnenfläche kitzeln.

Das Spiel kann auch mit vertauschten Rollen gespielt werden ☺.

„Hoppe Hoppe Reiter"

Zeichen: nach hinten lehnen