



Bettina Göschl

Stundenbild Fingerspiel „Klitzekleine Fledermäuse“

für Kindergarten und 1. Klasse Grundschule

Zielsetzung:

- Sensibilisierung der auditiven Fähigkeiten und des Sprachverständnisses beim Hören des Textes und der Umsetzung des Gehörten in die Fingerbewegungen
- Förderung der Merkfähigkeit und Gedächtnisleistung durch Erlernen und Mitsprechen des Textes vom Fingerspiel sowie beim Erraten der Endreime in der Motivationsphase
- Förderung des Sprachrhythmus' sowie der Artikulation und des Satzbaus
- Schulung der Feinmotorik und Bewegungskoordination durch die Fingerbewegungen
- Stärkung des Gemeinschaftsgefühls sowie Freude und Spaß erleben in der Gruppe



Vorbereitung:

- Im Vorfeld können die Fledermaus-Fingerpuppen aus dem Buch „Gespensternacht und Monsterspuk“ auf S. 52 gebastelt werden. Das Spiel ist aber auch ohne Fingerpuppen möglich
- Für jedes Kind eine Kopie des Textes vom Fingerspiel „Klitzekleine Fledermäuse“ (S. 53) aus dem Buch „Gespensternacht und Monsterspuk“
- Infoteil „Die Fledermaus – auch ein Vampir?“ auf Seite 48/49 im Buch durchlesen. Evtl. Foto oder Bild einer speziellen Fledermaus, z. B. Vampirfledermaus, organisieren

I. Motivationsphase:

1. Falls vorhanden, die vorbereiteten Fingerpuppen pro Kind bereitlegen. Das Fingerspiel wird zunächst ohne Fingerpuppen erlernt.
2. Die Kinder sitzen im Kreis am Boden oder auf den Stühlen bzw. an den Tischen im Klassenraum. Dann mit einem kleinen Ratespiel das Thema einleiten: Kinder dürfen ein Tier erraten z. B. mit der ersten Beschreibung *Es ist schwarz oder dunkelgrau*. Dann die Antworten der Kinder abwarten, evtl. weiter beschreiben (*diese Tiere leben in Baumhöhlen, Dachstühlen oder hinter Fensterläden usw.*), bis die Fledermaus erraten wurde.
3. Kinder berichten von möglichen Erfahrungen mit Fledermäusen, dann überleiten zu den unterschiedlichen Fledermausarten. Über die Eigenarten der Fledermäuse berichten und die Kinder ins Gespräch miteinbeziehen.

Bezug nehmen auf den Infoteil „Die Fledermaus – auch ein Vampir?“ auf Seite 48 des Buches „Gespensternacht und Monsterspuk“. Evtl. Foto oder Bild einer Vampirfledermaus zeigen und über die Besonderheiten dieser Art berichten.

4. Auf ein Zeichen, z. B. Gongschlag oder Klangschale, spielen die Kinder zunächst eine Fledermaus und flattern im Raum umher, danach setzen sich Kinder wieder hin.
5. Fledermäuse können auch mit den Fingern gespielt werden. Und heute Nacht flattern sie aus zur Gespensterstunde.

II. Durchführungsphase:

1. Der Erwachsene erzählt, dass er heute ein Fledermaus-Fingerspiel dabei hat. Aber leider ist er ein bisschen vergesslich und kann sich nicht mehr an den ganzen Text erinnern. Er bittet die Kinder um Mithilfe. Der Erwachsene spricht die einzelnen Strophen des Fingerspiels vor, lässt jedoch den Endreim jeder Strophe weg. Dieses Wort dürfen die Kinder erraten, z. B.

*Klitzekleine Fledermäuse wohnen unterm Dach.
Klitzekleine Fledermäuse werden langsam? (Kinder erraten „wach“)*

Währenddessen macht der Erwachsene die Fingerbewegungen gleich mit.

2. Der Erwachsene hilft, falls die Kinder nicht weiter wissen. Danach wird das Fingerspiel noch mal wiederholt und die Kinder machen gleich mit. Durch die angezeigten Bewegungen erfassen die Kinder die Wörter nicht nur akustisch, sondern auch visuell. Somit erlernen sie den Text leichter und schneller.
3. Wer möchte, darf nun seine Fingerpuppen auf jeden Finger setzen und das ganze Fingerspiel wird noch einmal wiederholt. Darauf achten, dass die Fingerpuppen in der letzten Strophe nicht kaputtgehen.

III. Ausklangs- oder Vertiefungsphase:

1. Zum Schluss erhält jedes Kind eine Kopie des Fingerspiels aus dem Buch. Die vorgezeichneten Fledermäuse dürfen ausgemalt werden oder die Kinder malen eigene Fledermäuse.
2. Um das Fingerspiel zu festigen, kann es am nächsten Tag oder in der nächsten Woche wiederholt werden.
3. Weiterhin kann zur Vertiefung in einer anderen Stunde Fred oder Frieda Fledermaus aus dem Buch „Gespensternacht und Monsterspuk“ auf Seite 50 gebastelt werden.

