# Fingerspiele mit Kasper und Feuerwehr

Fingerspiel-Texte und Bildkarten von Logo Hub

## 1. Der Kasper ist da

Alter: ab etwa zwei Jahren · Mitmachen: auf die Fragen des Kaspers antworten.

Wer schaut da hinterm Vorhang raus?
Hand hinter dem Rücken, dann langsam hervorholen
Der Kasper! Er kommt aus seinem Haus.
Zeigefinger als Kasper hochhalten und wackeln
Er ruft: **„Hallo! Seid ihr alle da?“**
Zeigefinger beugt sich nach vorn
Und alle Kinder rufen: **„Ja!“**
alle rufen und nicken
„Habt ihr das Krokodil gesehn?“
Zeigefinger schaut sich um
**„Neeein!“** Da kommt es, schnapp, wie schön!
andere Hand schnappt wie ein Maul nach dem Kasper
Der Kasper ruft: „Oh weh, oh weh!“
Zeigefinger zittert
und springt davon. Bis bald, ade!
Zeigefinger hüpft hinter den Rücken

## 2. Die Feuerwehr

Alter: ab etwa zwei Jahren · Mitmachen: „Tatütata!“ und „Pschhh!“.

Die Feuerwehr fährt los, **„Tatütata!“**,
Hände halten ein Lenkrad und lenken
sie ist ganz schnell und gleich schon da.
schneller lenken
Die Leiter geht hinauf, hinauf,
Finger klettern nacheinander den Arm hinauf
ganz oben steht die Feuerwehrfrau, schau rauf!
Arm ganz nach oben strecken
Der Schlauch spritzt Wasser, **„Pschhh!“**,
Hände halten einen Schlauch und spritzen
jetzt ist das Feuer aus, wie frisch!
Hände abwischen, aufatmen
Dann fährt sie heim, ganz leise, schau,
langsam lenken
und ruht sich aus, ganz genau.
Hände in den Schoß legen

## 3. Im Zirkus

Alter: ab etwa drei Jahren · Mitmachen: „Töröööö!“, „Roarrr!“ und Applaus.

Im Zirkus ist was los, hereinspaziert!
Arme einladend ausbreiten
Da kommt der Clown, der stolpert, guckt verwirrt.
Zeigefinger stolpert über den Tisch
Der Elefant hebt seinen Rüssel: **„Töröööö!“**
Arm vor der Nase hochschwingen wie ein Rüssel
Der Löwe springt durch einen Reifen: **„Roarrr!“**
Hand springt durch einen Ring aus Daumen und Zeigefinger
Und alle klatschen, laut und froh,
in die Hände klatschen
**„Bravo! Bravo!“**, so, so, so!
weiterklatschen, Arme hoch

## 4. Ein Gespenst um Mitternacht

Alter: ab etwa drei Jahren · Mitmachen: „Huhuuu!“ und am Ende lachen.

Um Mitternacht, wenn alle ruhn,
Hände an die Wange legen, schlafen
da hat ein Gespenst was zu tun.
Hand mit hängenden Fingern schwebt hervor
Es schwebt durchs Haus, **„Huhuuu!“**, ganz leis’,
Hand schwebt langsam durch die Luft
es ist ganz klein und ganz weiß.
Daumen und Zeigefinger zeigen etwas Kleines
Es klopft an deine Tür: **„Klopf, klopf!“**
anklopfen
Du machst auf, und es lacht: **„Ich hab dich lieb!“** Hopp!
Hand öffnet sich, Gespenst winkt freundlich


Kostenlos für den privaten Gebrauch.

## 12 Bildkarten: Fingerspiele mit Kasper und Feuerwehr

An den gestrichelten Linien ausschneiden. Für ein Memory diese Seite zweimal drucken.



**der Kasper**



**das Krokodil**



**die Feuerwehr**



**die Leiter**



**der Helm**



**der Clown**



**der Elefant**



**der Löwe**



**der Reifen**



**die Trommel**



**die Krone**



**der Mond**

Tipp: Auf dickeres Papier drucken oder auf Pappe kleben. Dann schimmern die Bilder beim Memory nicht durch.


Kostenlos für den privaten Gebrauch.

# Drei Spiele mit den Karten

## 1 · Memory

Drucken Sie Seite 2 zweimal aus und schneiden Sie die Karten aus. Legen Sie alle Karten verdeckt auf den Tisch. Wer an der Reihe ist, deckt zwei Karten auf und sagt beide Wörter. Passen sie zusammen, darf er sie behalten. Machen Sie es vor, wenn Sie an der Reihe sind. Für kleinere Kinder reichen am Anfang sechs Paare.

## 2 · Ziehen und sagen

Alle Karten liegen verdeckt auf einem Stapel. Ihr Kind zieht eine Karte und sagt das Wort. Klappt es gut, kommt die Karte auf den Gewinnstapel. Klappt es noch nicht, sagen Sie das Wort einmal deutlich vor, und die Karte wandert zurück unter den Stapel.

## 3 · Quatschsätze

Ziehen Sie zwei Karten und bauen Sie zusammen einen Satz daraus. Je verrückter der Satz, desto besser. So kommen die Wörter ganz nebenbei oft vor.

### Tipp für den Alltag

Sagt Ihr Kind ein Wort noch anders, wiederholen Sie es einfach richtig und freundlich, zum Beispiel: „Ja, das ist der Kasper.“ Ihr Kind muss nicht nachsprechen.

### Mehr Bilder, mehr Spiele

Diese zwölf Karten sind ein guter Anfang. Wenn Ihr Kind Lust auf mehr hat: In Ponti von Logo Hub finden Sie weitere Bildkarten, Spiele zum Mitmachen und Material zum Ausdrucken für die Sprachförderung zu Hause.

**logo-hub.de/ponti**

Diese Vorlage ersetzt keine Untersuchung und keine Therapie. Wenn Ihre Logopädin Ihnen Übungen mitgegeben hat, gehen ihre Vorgaben vor.


Kostenlos für den privaten Gebrauch.