Fingerspiele Raupe und Schmetterling

Fingerspiel-Texte und Bildkarten von Logo Hub

1. Von der Raupe zum Schmetterling

Alter: ab etwa zwei Jahren · Mitmachen: „Mampf, mampf“ ergänzen und am Ende die Flügel öffnen.

Eine kleine Raupe kriecht den Ast entlang,
Zeigefinger krümmt und streckt sich und kriecht über den Arm
sie kriecht und kriecht, der Weg ist lang.
weiterkriechen
Sie findet ein Blatt, so grün und frisch,
flache Hand als Blatt hinhalten
mampf, mampf, das ist ihr Mittagstisch.
Zeigefinger knabbert an der Handkante
Jetzt ist sie satt und furchtbar müd,
Zeigefinger hängt schlapp herunter
sie spinnt sich ein, bis es draußen blüht.
Faust in die andere Hand legen und zudecken
Sie schläft und schläft, ganz lange Zeit,
Hände an die Wange legen
dann ist sie für die Sonne bereit.
Hände langsam öffnen
Sie macht sich los und, schau doch, sieh:
Daumen ineinander verhaken
ein Schmetterling! Er fliegt, **hui, hui!**
Hände flattern wie Flügel nach oben

2. Fünf kleine Schmetterlinge

Alter: ab etwa drei Jahren · Mitmachen: mitzählen und am Ende „Tschüss!“ rufen.

Fünf kleine Schmetterlinge sitzen auf dem Zaun,
eine Hand hoch, fünf Finger gespreizt
sie sind gelb und rot und blau und braun.
Finger wackeln
Der erste fliegt zur Blume hin,
Daumen fliegt weg und versteckt sich
der zweite schaut, wo die Bienen sind.
Zeigefinger fliegt weg
Der dritte sucht einen Sonnenplatz,
Mittelfinger fliegt weg
der vierte spielt mit einem Spatz.
Ringfinger fliegt weg
Der fünfte bleibt noch kurz allein,
kleiner Finger wackelt
dann fliegt er nach: **„Tschüss!“** Wie fein.
kleiner Finger fliegt weg, winken

3. Der Marienkäfer

Alter: ab etwa einem Jahr · Mitmachen: Punkte zählen und den Käfer wegpusten.

Ein Marienkäfer krabbelt auf deine Hand,
Zeigefinger krabbelt auf die Hand des Kindes
er kommt von weit her, aus dem Blumenland.
über den Handrücken krabbeln
Er hat einen Punkt, und noch einen, und drei,
auf den Handrücken tippen, einmal, zweimal, dreimal
jetzt krabbelt er zum Daumen, eins, zwei.
zum Daumen des Kindes krabbeln
Dort setzt er sich hin und schaut sich um,
Zeigefinger bleibt auf dem Daumen sitzen
dann pusten wir: **„Pfff!“** Er fliegt, **summ!**
gemeinsam pusten, Zeigefinger fliegt davon

4. Flatter, flatter

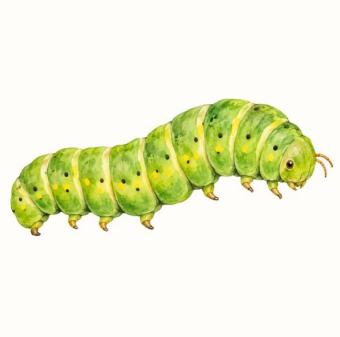
Alter: ab etwa einem Jahr · Mitmachen: „Hoch!“ und „Runter!“ rufen.

Flatter, flatter, Schmetterling,
Daumen verhaken, Hände flattern
fliegt so **hoch**, so hoch, ding, ding!
Hände hoch über den Kopf
Flatter, flatter, ganz nach **runter**,
Hände sinken langsam
auf die Nase, kitzel, munter!
Fingerspitzen kitzeln die Nase des Kindes

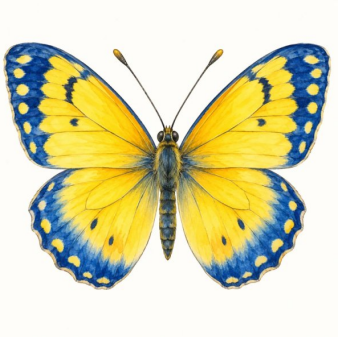
Kostenlos für den privaten Gebrauch.

12 Bildkarten: Fingerspiele Raupe und Schmetterling

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



die Raupe



der Schmetterling



der Käfer



die Biene



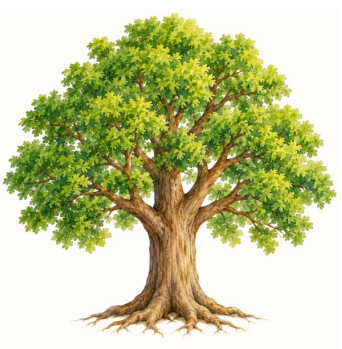
das Blatt



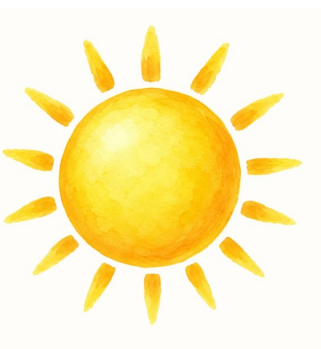
die Blume



die Tulpe



der Baum



die Sonne



die Wolke



der Regen



der Vogel

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 die Raupe.“ 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.