Fingerspiele mit Tieren

Fingerspiel-Texte und Bildkarten von Logo Hub

1. Fünf Tiere auf dem Hof

Alter: ab etwa einem Jahr · Mitmachen: Ihr Kind ergänzt die Tiergeräusche.

Der Daumen ist die dicke Kuh,
Daumen hochhalten und wackeln lassen
die ruft am Morgen laut: **„Muh!“**
Daumen nicken lassen
Der Zeigefinger ist das Schwein,
Zeigefinger hochhalten
das grunzt: **„Oink, oink!“**, und wälzt sich ein.
Zeigefinger hin und her drehen
Der Mittelfinger ist das Pferd,
Mittelfinger hochhalten
es wiehert laut, wenn man es hört.
Mittelfinger auf und ab traben lassen
Der Ringfinger ist das Schaf,
Ringfinger hochhalten
das blökt **„Mäh!“** und ist ganz brav.
Ringfinger sanft streicheln
Der kleine Finger ist die Maus,
kleinen Finger hochhalten
die piepst **„Piep!“** und huscht ins Haus.
kleinen Finger in die Faust ziehen

2. Die kleine Spinne

Alter: ab etwa zwei Jahren · Mitmachen: pusten wie der Wind, „Huiii“ rufen.

Eine kleine Spinne krabbelt an der Wand,
Finger krabbeln langsam den Arm des Kindes hinauf
krabbelt, krabbelt, krabbelt bis zum Rand.
bis zur Schulter krabbeln
Dort spinnt sie einen Faden, dünn und fein,
Daumen und Zeigefinger drehen einen Faden
und baut sich ein Netz, das soll ihr Zuhause sein.
Finger beider Hände spreizen und verschränken
Da pustet der Wind: **„Huiii!“**
gemeinsam pusten
Die Spinne hält sich fest, ganz fest, so!
Hand zur Faust machen
Dann scheint die Sonne, warm und hell,
mit den Armen einen großen Kreis malen
da schläft die kleine Spinne schnell.
Hände an die Wange legen

3. Der Frosch im Teich

Alter: ab etwa zwei Jahren · Mitmachen: „Quak“ und „Blubb“ ergänzen.

Ein Frosch sitzt auf dem Seerosenblatt,
eine Faust ruht auf der flachen anderen Hand
er hat das Stillesitzen satt.
Faust wackelt ungeduldig
Er springt, hopp, ins Wasser rein
Faust springt hoch und taucht ab
und ruft dabei: **„Quak, ist das fein!“**
Faust öffnet und schließt sich wie ein Maul
Da schwimmt ein Fisch ganz still und stumm,
flache Hand schlängelt sich durch die Luft
der Frosch fragt: „Fisch, was schwimmst du rum?“
Faust schaut zur flachen Hand
Der Fisch macht nur den Mund auf: **„Blubb.“**
Lippen öffnen und schließen
Der Frosch springt heim und ruft: **„Quak!“** Schwupp!
Faust springt zurück auf die flache Hand

4. Die Schnecke kommt nach Haus

Alter: ab etwa zwei Jahren · Mitmachen: „Tipp, tipp, tapp“ für die Regentropfen.

Die Schnecke kriecht ganz langsam los,
Faust mit zwei ausgestreckten Fingern als Fühler kriecht über den Arm
ihr Haus ist klein, ihr Weg ist groß.
weiterkriechen, ganz langsam
Sie streckt die Fühler: eins und zwei,
Zeige- und Mittelfinger nacheinander strecken
da krabbelt schnell ein Käfer vorbei.
mit der anderen Hand schnell über den Tisch krabbeln
Da fallen Tropfen: **„Tipp, tipp, tapp!“**
Fingerspitzen tippen auf den Tisch
Die Schnecke zieht die Fühler ein. Schnapp!
Finger in die Faust ziehen
Sie kriecht ins Haus und schläft ganz still,
Faust mit der anderen Hand zudecken
bis sie morgen weiterkriechen will.
leise flüstern

Kostenlos für den privaten Gebrauch.

5. Fünf Mäuse im Haus

Alter: ab etwa drei Jahren · Mitmachen: „Miau!“ rufen und die Mäuse verstecken.

Fünf kleine Mäuse wohnen im Haus,
  eine Hand hoch, fünf Finger gespreizt
die gucken neugierig zum Fenster raus.
  Finger wackeln
Die erste ruft: „Ich will Käse!“ **Piep!**
  Daumen wackeln
Die zweite sagt: „Ich hab Brot so lieb.“
  Zeigefinger wackeln
Die dritte will Milch, die vierte ein Ei,
  Mittelfinger, dann Ringfinger wackeln
die fünfte will alles und ruft: „Juchhei!“
  kleinen Finger wackeln
Da schleicht die Katze leise heran: **„Miau!“**
  andere Hand schleicht langsam näher
Husch, husch! Wo sind die Mäuse? Schau!
  Mäusehand schnell hinter dem Rücken verstecken

6. Das müde Krokodil

Alter: ab etwa zwei Jahren · Mitmachen: „Schnapp!“ rufen und gähnen.

Das Krokodil schwimmt durch den Fluss,
  Hände flach aufeinander legen und durch die Luft gleiten lassen
mal schnell, mal langsam, wie es muss.
  Tempo wechseln
Es reißt das Maul auf, riesig weit,
  Hände wie ein Maul weit öffnen
und **schnapp!** Es gähnt. Jetzt Schlafenszeit.
  Hände zusammenklappen, dann laut gähnen

Kostenlos für den privaten Gebrauch.

12 Bildkarten: Fingerspiele mit Tieren

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



die Kuh



das Schwein



das Pferd



das Schaf



die Maus



die Spinne



der Frosch



der Fisch



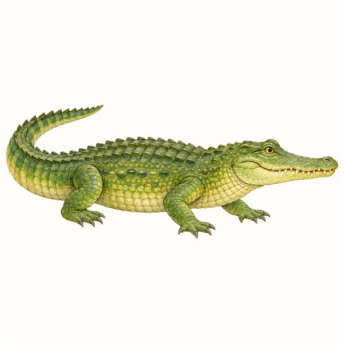
die Schnecke



der Käfer



die Katze



das Krokodil

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 Kuh.“ 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.