

FINGERSPIELE

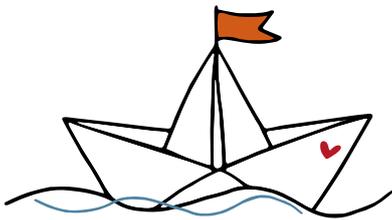
FÜNF FREUNDE

[Eine Hand hoch halten und eine Faust machen; nacheinander kleinen Finger, Ringfinger, Mittelfinger, Zeigefinger und Daumen ausstrecken; zum Schluss eine Faust um den Daumen herum bilden.]

Fünf Freunde sitzen dicht an dicht,
sie wärmen sich, sie frieren nicht.
Der Erste sagt: Ich muss jetzt gehn.
Der Zweite sagt: Auf Wiedersehn.
Der Dritte, der verlässt das Haus.
Der Vierte geht zur Türe raus.
Der Fünfte ruft: Hey ihr, ich frier.
Da wärmen ihn die anderen vier.

SCHNECKE

Erst kommt die Schnecke und kriecht um die Ecke.
[Mit zwei Fingern z. B. den Arm des Kindes hinaufkriechen.]
Dann kommt der Hase und zwickt Dich in die Nase.
[Dem Kind an die Nase stupsen.]
Jetzt kommt der Zwerg, der klettert über'n Berg.
[Dem Kind mit den Fingern über den Kopf krabbeln.]
Zum Schluss kommt der Floh und zwickt dich in den Po!
[Dem Kind sanft in den Po zwicken.]



WIE DAS FÄHNCHEN AUF DEM TURME *[Hände drehen]*

Wie das Fähnchen auf dem Turme,
sich kann dreh'n bei Wind und Sturme,
so sollen sich meine Hände dreh'n,
dass es ein Spaß ist, zuzuseh'n.

MEMORY

Einen Vordruck für ein Memory zum Ausschneiden finden Sie auf der nächsten Seite. Memorys eignen sich für Kinder ab dem 3. Lebensjahr. Schneiden Sie die Karten entlang der schwarzen gestrichelten Linien aus. Legen Sie alle Karten verdeckt, mit dem Frühe Hilfen-Logo nach oben, auf einen Tisch. Nun decken Sie nacheinander jeweils zwei der Karten auf und suchen zusammenpassende Bilder. Drehen Sie die Karten wieder um und merken sich, welche Bilder wo lagen. Wenn Sie zwei gleiche Bilder gefunden haben, legen Sie diese zur Seite. Wer die meisten Pärchen findet gewinnt!

TIPP

Memory macht besonders viel Spaß mit mindestens zwei Spielern.

