

HEYNE <

Bernd Brucker

Fingerspiele

*Klassiker und neue Ideen
für Babys und Kleinkinder*

WILHELM HEYNE VERLAG · MÜNCHEN



Mix
Produktgruppe aus vorbildlich
bewirtschafteten Wäldern und
anderen kontrollierten Herkünften

Zert.-Nr. SGS-COC-1940
www.fsc.org
© 1996 Forest Stewardship Council

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete FSC-zertifizierte Papier
München Super liefert Mochenwangen.

4. Auflage
Originalausgabe 12/2004

Copyright © 2004 by Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
<http://www.heyne.de>

Printed in Germany 2008

Konzept und Realisation: Medienagentur Gerald Drews, Augsburg

Redaktion: Katy Albrecht, Düsseldorf

Umschlagabbildung: Dex Images, Inc./CORBIS

Umschlaggestaltung: Eisele Grafik-Design, München

Satz: Fotosatz Völkl, Türkenfeld

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pöbneck

ISBN: 978-3-453-68502-4

Inhalt

Vorwort	9	Kommt ein Mäuschen ..	28
Kapitel 1		In der Küche	28
Einführung	11	Da kommt der Bär	28
Eine lange Tradition ..	11	Die Maus kauft ein	29
Verschiedene Finger-		Da kommt die Maus ...	30
spiele	13	Der Floh	30
Welche Spiele für		Kommt ein Mann die	
welches Alter?	16	Treppe rauf	30
Was bringen Finger-		Eine Schnecke	31
spiele?	16	Kleiner Käfer	31
Was Fingerspiele <i>nicht</i>		Das Käferkind	32
bewirken	20	Der Elefant	32
Kapitel 2		Die Krabbe	32
Praktische Tipps	22	Hansemann geht	
Wo kann man spielen? ..	22	voran	33
Wann spielt man?	22	Fünf Schweinchen	34
Wie spielt man?	23	Komm, mein Bärchen ..	34
Nehmen Sie sich Zeit ..	23	Ei, wer kommt denn da	
Nützliche Tipps	24	daher	35
Kapitel 3		Fünf Reiter	35
Kosespiele,		Die Fliege summ-summ-	
Krabbelspiele	26	summ	36
<i>1. Spiele für jeden</i>		Morgenwäsche	36
<i>Anlass</i>	27	Klein Häschen wollt'	
Das Mäuschen	27	spazieren gehn	36
Kommt 'ne Maus	27	Kinne Wippchen	37
		Abendkuss	37
		Piepering	38
		Sonnenkäfer	38
		Katzen können Mäuse	
		fangen	39

Sälzchen, Schmälzchen	40	Das Häschen kochte	
Ringle, Ringle	40	süßen Brei	51
Der Schneck	40	Ins Bett	51
Nasenmann	41	Zu Bett	52
Hühnerhaus	41	Der Baumeister	52
Vogelnest	42	Regen	52
Mein, dein, sein	42	Warum ist mein	
Das Spiegelei	43	Däumchen so dick	53
<i>2. Trostverse</i>	<i>43</i>	Die Familie von guter	
Heile, heile, Segen	44	Art	54
Heile, heile Gänschen	44	Die Familie	54
Heile, Fingerchen,		Bauernhof	54
heile	44	Der Herbst ist da	55
Krabbel, krabbel		Der Flieger	55
Mäuschen	45	Der muss das Bäumlein	
Kapitel 4		schütteln	55
Zeigespiele	46	Die fünf Musikanten	56
Das ist der Daumen	47	Das Christkind	56
Das ist das Kleinchen	47	Was die Finger alles	
Daumen, bück dich	47	können	56
In den Brunnen		Kleines Auto	57
gefallen	48	Schaut, was meine	
Der ist in den Pütz		Finger machen	57
gefallen	48	Fünf Finger hab' ich an	
Das Däumchen fiel ins		der Hand	58
Wasser hinein	48	Alle meine Fingerlein	58
Der ist in den Wald		Bäume	59
gegangen	49	Der Wurm auf dem	
Der sah den Hasen	49	Turm	59
Rasen mähen	49	Der Daumen wollte	
Der sagt	50	spazieren gehn	60
Essen	50	Der schöne Kirsch-	
		zweig	60
		Wellen	60
		Blumen	61

Kapitel 5	Was die Finger können . 73
Zählspiele 62	Zwerge 74
Eins, zwei, drei 64	Bimmel, bammel, bommel 75
Beim Däumchen sag ich eins 64	Händchen schütteln . . . 75
Die Stachelmaus 64	Mit Fingerlein 75
Eins, zwei, drei, vier, fünf 65	Kaufladen 76
Fünf Finger 65	Die fünf Reiter 76
Fünf Kinder 66	Zehn kleine Finger habe ich 77
Fünf Freunde 66	Häuschen 78
Der Apfel 66	Die Bäume stehn im Kreise 79
Fünf Brüder 67	Pitsche, patsche, Peter . . 80
Wie schreibt mein Kind so schön 67	Patsche, patsche, Krügelchen 80
Eins, zwei Polizei 68	Haltet eure Arme still . . 80
Zehn kleine Fingerlein . 68	In unserm Häuschen . . . 81
Kapitel 6	Fünf kleine Mäuschen . 81
Aktionsspiele 70	Hund und Katze 81
Meine lieben Fingerlein 71	Zehn kleine Heinzelmännchen 82
Zwei Hände und zehn Fingerlein 71	Es tröpfelt – es regnet . 82
Taler 71	Es regnet 83
Talerspiel 72	In Leipzig wird ein Turm gebaut 83
Meine Hände sind verschwunden 72	Das Wetterhaus 84
Wie das Hähnchen auf dem Turm 72	Die Brücke 85
Halte grad die Finger . . 72	Zehn Kinderlein 86
Zippel, zappel, Fingerlein 73	Es sitzen zwei Tauben auf einem Dach 86
	Vögel 87
	Immse wimmse Spinne . 87
	Wo ist der Daumen 88
	Wir spielen 88

Kapitel 7	
Kleine Geschichten . . .	90
Häschen Löffelohr	91
Steigt ein Büblein auf den Baum	92
Himpelchen und Pimpelchen	92
Zehn kleine Zappel- männer	94
In dem Walde steht ein Haus	94
Schneemann und Schneefrau	95
Mäusefamilie	95
Apfelbaum und Zottel- saum	98
Schiffahrt	98
Die beiden Hände sind mein Kahn	100
Das Schneeglöckchen .	100
Der Herbst ist da	101
Die Eisenbahn	102
Da oben auf dem Berge	103
Zwei Zappelmänner . .	103
Der Kaufmann	104
Katz' und Maus	104
Daumen Knuddeldick	105
Fünf Männlein sind in den Wald gegangen . . .	105
Die kleine Schnecke Max	106
Linke Hand, die ist der Stall	106
Guten Tag, liebe Sonne	107
Schweinchen Fett und Schweinchen Dick	108
Kapitel 8	
Fingertheater	111
Das Hexenhaus	112
Zwei Händchen und acht Fingerlein	113
Kasperles Abenteuer .	114
Die Prinzessin hat Geburtstag	116
Anhang	
Bastelanleitungen . . .	120

Vorwort

Wie heißt es doch so schön: Spielend lernt der Mensch seine Umwelt kennen, und in ganz besonderem Maße gilt dies natürlich für die Allerkleinsten. Mit jedem neuen Tag gehen sie auf Entdeckungsreise in eine ihnen noch vollkommen fremde Welt, in der es allerhand zu erleben, zu erfahren und – in des Wortes ursprünglichster Bedeutung – zu begreifen gibt. Durch ihre natürliche Neugier und ein für uns Erwachsene beinahe unbegreifliches Durchhaltevermögen eignen sie sich auf diese Weise all die Fertigkeiten an, die sie im Laufe des Lebens benötigen.

An Ihnen als Eltern liegt es nun, Ihr Kind und die Entwicklung seiner Fertigkeiten gezielt zu fördern, spielerisch zu fördern, denn eines ist gewiss: Spielen bildet den Charakter, hat nachweislich positiven Einfluss auf die Kreativität und stärkt das Selbstbewusstsein.

Mit diesem Buch möchte ich Ihnen bei der Auswahl der für Sie und Ihr Kind passenden Spiele helfen. Neben zahlreichen Fingerspielen unterschiedlichster Art – einige davon werden Sie noch aus Ihrer eigenen Kindheit kennen – habe ich detaillierte Anleitungen und weitere nützliche Tipps zum Gebrauch hinzugefügt, mit einem Wort: Sie können sofort loslegen.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen und Ihrem Kind viel Freude beim gemeinsamen Spiel und allzeit die nötige Muße.

Bernd Brucker

Kapitel 1

Einführung

Eine lange Tradition

Wer erinnert sich nicht daran zurück: »Das ist der Daumen, der schüttelt die Pflaumen ...« Diese Zeilen hat sicher jeder schon einmal – oder besser gesagt zimal – gehört, und tatsächlich gehört dieses wohl bekannteste Fingerspiel auch heute noch zu den beliebtesten überhaupt. Ein echter Evergreen, sozusagen, der von Generation zu Generation weitergegeben wird. Damit sind wir auch schon beim Thema: Fingerspiele haben in unserer Gesellschaft eine lange Tradition. Sie sind ein lebendiges Stück Kultur, das bereits Jahrhunderte überdauert hat, und das auch in Zukunft weiter leben wird. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass zumindest die gebräuchlichsten Spiele auch im heutigen Medienzeitalter noch immer mündlich überliefert werden. Und beinahe noch erstaunlicher: Über die ganze Zeit bewahren sie mehr oder weniger ihren Ursprung, von einzelnen Modernisierungen und regionalen Besonderheiten einmal abgesehen. Diesen Umstand verdanken wir in erster Linie der Tatsache, dass sie kinderleicht gelernt und auch behalten werden können, was wiederum an der speziellen Form liegt: Zumeist sind es einfache Verse in Reimform. Inhaltlich beschäftigen sie sich mit den verschiedensten Dingen und Lebensbereichen, gelegentlich finden sich auch so genannte Nonsens-Verse, die allein wegen des »schönen Klanges« gefallen. Kurz gesagt: Sie decken ein breites Spektrum ab und geben gleichzeitig Aufschluss

darüber, was zu welcher Zeit als kindgerecht empfunden wurde. Und hier hat sich in der Tat im Laufe der Jahre viel getan. Vor allem werden Kinder in der Gegenwart als Kinder angesehen, und nicht wie noch bis ins letzte Jahrhundert hinein als kleine Erwachsene. Dementsprechend betrachten wir heute manches, was wir finden, mit einem Schmunzeln, anderes eher kritisch, weil es eindeutig nicht mehr zeitgemäß ist. Dies gilt insbesondere für jene Verse, die allzu stark moralisieren und zu viel Wert auf den erhobenen Zeigefinger legen. Konsequenterweise haben solche Zeilen hier keinen Platz gefunden. Die Zusammenstellung in diesem Buch ist eine Mischung aus alten und neuen Spielen, die sich in der Praxis bewährt haben und täglich aufs Neue bewähren. So etwas wie eine autorisierte oder einzig gültige Fassung einzelner Spiele gibt es jedoch nicht. Vielmehr bestehen eine Vielzahl verschiedener Varianten nebeneinander. Zögern Sie also nicht – falls Sie eine kennen –, Ihre eigene Version zu spielen, wenn sie Ihnen besser gefällt.

Warum dann aber überhaupt ein Buch, wenn doch Fingerspiele, wie behauptet, noch immer mündlich überliefert werden? Ganz einfach: Aus praktischen Gründen! Auf diese Weise behält man bei der Vielzahl an Versen besser den Überblick und es fällt leichter, eine Auswahl zu treffen. Der Erste, der damit anfang, volkstümliche Fingerspiele zu sammeln und neue selbst systematisch zu entwickeln, war der Pädagoge Friedrich Fröbel. Sein Buch *Mutter- und Kose-Lieder, wie auch Lieder zu Körper-, Glieder- und Sinnenspielen* fand zu seinen Lebzeiten allerdings nur wenig Anklang. Fröbel, der bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts wirkte und auch als »Erfinder« des Kindergartens gilt, hatte schon damals Vorstellungen über die Erziehung von Kindern, mit denen er seiner Zeit weit voraus war. So sah er beispielsweise das Spielen als ele-

mentar für die Entwicklung an, nicht zuletzt, weil es dem Kind wichtige Ausdrucksmöglichkeiten bietet. Entgegen der herrschenden Meinung seiner Zeit war für ihn die spielerische Beschäftigung mit Kleinkindern weit mehr als reiner Müßiggang. Heute zum Glück ein unbestrittener Fakt! Aber: Spielen ist (auch!) ein schöner Zeitvertreib, der Kindern wie Erwachsenen Spaß machen soll und nicht nur einen pädagogischen Zweck erfüllt. Um es auf den Punkt zu bringen: Nehmen Sie die Sache nicht zu ernst! Spielen Sie!

Verschiedene Fingerspiele

Fingerspiel ist nicht gleich Fingerspiel! Möglicherweise eine überflüssige, weil banale Aussage, aber die Fragestellung bei der Zusammenstellung der vorliegenden Spielsammlung war folgende: Wie gelingt es, die verschiedenen Spiele so unter einen Hut zu bringen, dass die Reihenfolge einen inhaltlichen Sinn ergibt und gleichzeitig für Sie, den Leser, leicht nachvollziehbar ist? Die Antwort lautet: Möglichst übersichtlich soll es sein, damit Sie sich jederzeit zurecht finden und wissen, wo Sie was schnell finden können. Eine Unterteilung nach rein inhaltlichen Gesichtspunkten, also etwa nach Versen aus der Tier-, Pflanzen-, Menschen-, Fantasiewelt, etc. schien mir wenig zweckmäßig. Entstanden ist schließlich ein Ordnungsprinzip nach unterschiedlichen Spieltypen.

Den Anfang machen dabei die so bezeichneten *Kosespiele* oder auch *Krabbelspiele*. Dabei handelt es sich um Spiele, die hauptsächlich dazu dienen, mit dem Kind in Kontakt zu treten, es anzusprechen, zum Lachen zu bringen. Sie verlaufen alle mehr oder weniger nach dem gleichen Mus-

ter: Der Erwachsene spricht einen Vers und führt dabei bestimmte Rituale aus, wie zum Beispiel am Körper des Kindes entlang zu krabbeln, es zu streicheln, zu drücken, zu kitzeln, ihm die Hand zu schütteln, usw. Hierunter fallen unter anderem auch Trostreime wie »Heile, heile Gänschen«, denen ein eigener kurzer Abschnitt gewidmet ist. Das Kind hat dabei eher eine passive, eine wahrnehmende Rolle. Die eigenen Finger werden noch nicht gezielt bewegt.

Als nächstes kommen die *Zeigespiele*. Ihnen ist allen zu eigen, dass die Finger in irgendeiner Form benannt werden, indem zunächst der Erwachsene darauf zeigt. Bekanntestes Beispiel ist das bereits an vorheriger Stelle erwähnte »Das ist der Daumen, der schüttelt die Pflaumen ...«. Die Absicht dahinter ist, dass das Kind lernt, die einzelnen Finger unabhängig voneinander zu bewegen. Die Feinmotorik wird geschult und gleichzeitig das Sprachgefühl. Später dann soll das Kind auch in der Lage sein, auf bestimmte Dinge zu zeigen und diese zu benennen.

Dem schließen sich an die *Zählspiele*, eigentlich eine Unterform der Zeigespiele. Anstelle von Begriffen werden den Fingern unterschiedliche Zahlen zugeordnet oder beides miteinander kombiniert. Es geht darum, ein Gespür für Reihenfolgen zu entwickeln. Sinnvollerweise werden die Zählspiele erst gespielt, wenn das Kind bereits so etwas wie grammatische Strukturen beherrscht, sprich einfache Sätze bilden kann.

Das nächste Kapitel befasst sich mit *Aktionsspielen*. Darunter ist zu verstehen, dass das Kind mit den Fingern, den Händen und den Armen bestimmte einfache Bewegungen unter Anleitung nachahmen kann. Ziel ist es, das Spiel

auch zu begreifen, also einen Handlungszusammenhang nachzuvollziehen. Viele dieser einfachen Aktionsspiele eignen sich jedoch auch hervorragend als einfache Krabbelspiele.

Es folgen *einfache Geschichten*, die mit den Händen dargestellt und nachgespielt werden. Sinn und Zweck ist wie bei den Aktionsspielen, Zusammenhänge zu begreifen, das Sprachgefühl und die Koordinationsfähigkeit weiter zu entwickeln. Die Erfahrung zeigt, dass Kinder bei diesen kleinen Geschichten riesigen Spaß haben, auch wenn sie noch nicht in der Lage sind, sie selbst nachzuspielen. Soll heißen: Spielen sie ruhig frühzeitig, aber erwarten Sie nicht zu viel.

Das letzte Kapitel schließlich widmet sich dem einfachen *Fingertheater*. Hier werden etwas komplexere Zusammenhänge dargestellt. Aus Fingern werden Figuren, die miteinander interagieren. Hierbei sind die Kinder vor allem Zuschauer, die aber auch mit ins Spiel einbezogen werden. Das Besondere am Fingertheater ist, dass es keine feste Form hat. Es ist gereimt oder ungereimt, folgt einer Vorlage oder ist improvisiert. Zum Selberspielen ist es – besonders für Kleinkinder – eher ungeeignet. Dennoch bringt schon das Zuschauen viel und macht obendrein Spaß. Um das Ganze noch aufzupeppen, können Sie Ihre Finger schmücken und Ihre eigene kleine Bühne basteln. Hierzu finden Sie entsprechende Anleitungen und Vorlagen.

Wie schon gesagt: Die Trennlinie zwischen einzelnen Spielen kann verschwimmen und es ist nicht immer auf den ersten Blick einzusehen, warum ein Spiel ein Zeigespiel, das nächste aber ein Aktionsspiel sein soll. Lassen Sie sich

dadurch aber nicht irritieren. Wie »einfach« oder »anspruchsvoll« ein einzelnes Spiel dann in Wirklichkeit ist, hängt natürlich maßgeblich davon ab, wie es gespielt wird. Bleibt noch eine Frage zu klären:

Welche Spiele für welches Alter?

Als Richtwert geht man davon aus, dass Fingerspiele gespielt werden können, sobald das Kind aus eigener Kraft sitzen kann und seine Hände frei hat. Zuerst die einfachen Kosespiele, mit einem Jahr auch Zeigespiele und so geht es dann weiter bis zu einem Alter von ungefähr fünf Jahren. Aber wie gesagt handelt es sich dabei um einen Richtwert. Sinnvoller als eine verbindliche Altersangabe ist es jedoch, die Entwicklungsstufe des Kindes zum Maßstab zu nehmen. Und noch viel wichtiger für Sie als Eltern ist vor allem eines: Sie können nicht viel falsch machen, wenn Sie mit Ihrem Kind spielen, so lange Sie nur richtig bei der Sache sind. Einen ganz sicheren Anhaltspunkt haben Sie noch: Gefällt das Spiel Ihrem Kind, liegen Sie in jedem Fall richtig.

Was bringen Fingerspiele?

Erst im letzten Jahrhundert wurde intensiv – und mit den neuesten wissenschaftlichen Methoden – erforscht, welchen Einfluss die Beweglichkeit der Finger auf die Entwicklung weiterer Fähigkeiten hat. Die Ergebnisse überraschen nicht: Es sind durchweg positive Auswirkungen. So haben Verhaltensforscher beispielsweise festgestellt, dass der Gehirnbereich, der für die Koordination der Finger verantwortlich ist, in unmittelbarer Nachbarschaft zum

Bereich für Spracherwerb liegt, und allem Anschein nach verhält es sich so, dass sich die beiden Bereiche gegenseitig beeinflussen. Etwas verkürzt dargestellt ergibt sich die Schlussfolgerung, dass die Fingerfertigkeit sich günstig auf die Sprachentwicklung auswirkt und umgekehrt: Sprachübungen verbessern das Koordinationsvermögen. Demzufolge sind Fingerspiele also in doppelter Hinsicht wertvoll, weil sie eine Kombination von beidem sind: Sprache und Bewegung. Aber ganz von diesen Erkenntnissen einmal abgesehen: Für die Kleinsten hat jedes Spiel – durchaus wörtlich genommen – seinen ganz eigenen Reiz. Aus Sicht eines Babys oder Kleinkindes ist zunächst einmal alles, was es in dieser Welt sieht, hört, fühlt, riecht oder schmeckt, eine ganz neue Erfahrung, die es noch nicht einordnen kann. Erst mit der Zeit werden diese Erfahrungen zu etwas Vertrautem, nämlich dann, wenn sie sich öfter wiederholen. Und genau darum geht es: Vertrauen! Das bedeutet nichts anderes als etwas, worauf man sich verlassen kann, etwas, das man kennt. Ein schöneres Geschenk können Sie Ihrem Kind gar nicht machen, als ihm dieses Urvertrauen mit auf seinen Lebensweg zu geben; ein Pfund, mit dem es später einmal wuchern kann.

Wussten Sie übrigens, dass Fingerspiele nicht nur riesigen Spaß machen und das Koordinationsvermögen verbessern, sondern noch eine Reihe weiterer »Nebenwirkungen« haben? Und das alles ohne Risiko! Hier sind nur einige davon:

1. Wie bereits erwähnt: Durch wiederholtes Spielen lernt ein Kind: Es kann sich auf seine Eltern verlassen und ihnen vertrauen. Die kleinen Rituale werden mit der Zeit durchschaubar und berechenbar, ein Teil der Unsicherheit geht dadurch verloren, die Position in dieser

Welt wird ein Stück weit bestimmt. Mit einem Wort: Das Fundament für ein gesundes Selbstvertrauen wird gelegt.

2. Die Sinne werden geschärft. Babys und Kleinkinder sind ständig damit beschäftigt, ihre Möglichkeiten zu erkunden, soll heißen: Sie finden nach und nach heraus, welche Mittel ihnen zur Verfügung stehen, um sich in der »neuen Welt« (nach der Geborgenheit im Mutterleib) zu behaupten. Dieser Prozess verläuft besonders in den ersten Lebensmonaten in rasender Geschwindigkeit und ist ein ständiges Hin und Her zwischen Erfahren und Ausprobieren, Erleben und Nachahmen. Um diese Entdeckungsreise zu begleiten und zu unterstützen, können Sie als Eltern in einem begrenzten Maße bestimmen, welchen Erfahrungen Sie Ihr Kind aussetzen. Neben der Flut an Reizen, auf die Sie keinen Einfluss haben, können Sie eine angenehme und anregende Umgebung schaffen. Dazu gehört die Bereitstellung von verschiedenen Spielzeugen ebenso wie häufiger Körperkontakt und eine liebevolle Zuwendung.
3. Spielen ist ein schöner Zeitvertreib oder anders ausgedrückt: Spielen ist gut gegen Langeweile. Zur Erklärung: Jeder kennt die unangenehme Situation, nicht zu wissen, was er mit seiner Zeit anfangen soll. Das ist schon bei den Kleinsten so. Über die Langeweile gibt es ausführliche Theorien, die hier freilich nicht in allen Einzelheiten erörtert werden können. Nur soviel: Eine der angenommenen Ursachen für jenes lähmende Gefühl ist ein Mangel an Abwechslung auf der einen Seite, verbunden mit der Unfähigkeit, die einströmenden Reize von außen in angemessener Form zu verarbeiten. Im Klartext bedeutet das: Man hätte zwar genug zu tun, weiß aber nicht, wie man es anfangen soll. Wenn Sie also mit Ihrem Kind spielen, ist es nicht nur für den

Moment abgelenkt und »ruhig gestellt«. Es lernt darüber hinaus, wie es seine Zeit nutzen kann und dabei Fortschritte macht. Viele kleine Erfolgserlebnisse sind garantiert.

4. Die sensorisch-motorischen Fähigkeiten werden gefördert. Fingerfertigkeiten, davon war schon öfter die Rede, sind eine Schlüsselqualifikation, deren Bedeutung heutzutage unumstritten ist. Es geht nicht unbedingt darum, ein Kleinkind zu einem späteren Konzertpianisten (oder Chirurgen) auszubilden, aber viele Türen öffnen sich tatsächlich leichter, wenn man seine Hände zu gebrauchen weiß. Beispielsweise kann man etwas »richtig anpacken«, schafft etwas »von eigener Hand« oder »hat den Dreh raus«. Alles Redewendungen, die nicht von ungefähr kommen. Wer seinen Körper selbst bewusst erlebt – und ebendies wollen Fingerspiele unter anderem fördern –, der wird selbstbewusst, weil er ein Gespür für seine Talente und Möglichkeiten entwickelt. Mehr noch werden, wie schon gesagt, das Sprachgefühl, das Gedächtnis und die Intelligenz im Allgemeinen gesteigert. Die Erfahrung lehrt uns, dass wir Dinge, die wir anfassen können, schneller und besser begreifen.
5. Mit Fingerspielen wird soziale Kompetenz vermittelt, sozusagen, um noch einmal eine Redewendung zu bemühen, das sprichwörtliche Fingerspitzengefühl im Umgang mit anderen Menschen. Hierzu gehört neben dem Erlernen von Mitteln der nonverbalen Kommunikation – die gemeinsam mit der Sprache unsere wichtigste Ausdrucksmöglichkeit ist – ein sicheres Gespür dafür, wie man sich in bestimmten Situationen »sozial angemessen« verhält. Dabei geht es für die Kleinsten freilich nicht darum, wie man gekonnt diversen gesellschaftlichen Fettnäpfchen aus dem Wege geht. Ziel ist also keines-

wegs ein Leitfaden für Benimm oder gar ein »Knigge für Kleinkinder«. Vielmehr geht es um elementare Werte wie Zuneigung, menschliche Wärme und Geborgenheit, die ausgedrückt werden durch körperlichen Kontakt, eine liebevolle Ansprache und nette Gesten. Die Vorbildfunktion, die die Eltern diesbezüglich ausüben, ist nicht zu unterschätzen, denn Sozialverhalten lernt man von der Pike auf. Vieles spricht dafür, dass Kinder, die »wohl behütet« aufgewachsen sind, später einmal selbst zu freundlicheren und umgänglicheren Menschen werden.

Neben diesen offensichtlichen Vorzügen – und die Reihe ließe sich beinahe beliebig fortsetzen – haben Fingerspiele noch einen ganz praktischen Vorteil, der sich nicht von der Hand weisen lässt: Sie sind einfach. Und sie gehen schnell. Diesen Umstand werden Sie spätestens zu schätzen lernen, wenn sie einmal unterwegs sind und kein passendes Spielzeug parat haben ...

Was Fingerspiele nicht bewirken

Zum Schluss soll noch mit einem alten Vorurteil aufgeräumt werden. Tatsächlich ist immer noch vereinzelt zu hören oder zu lesen, dass kleine Kinder durch manche Fingerspiele nachhaltig geschädigt würden. Gewarnt wird beispielsweise immer wieder vor dem Osterhasen, den es ja – so sagt man – in Wirklichkeit gar nicht gäbe. Deshalb sei es besser, bei der Wahrheit zu bleiben und auch im Spiel eine Henne die Eier legen zu lassen. Nur so könne vermieden werden, dass sich in den kleinen Köpfen ein falsches Bild der Welt festsetze, das die Kinder unnötig verwirre.

Natürlich entstehen beim Spielen in den Köpfen der Kinder mitunter Bilder, die mit der Wirklichkeit nicht unbedingt viel zu tun haben, aber Schaden wird dadurch nicht verursacht. (Übrigens passiert das nicht nur durch die Erwähnung von Osterhasen und Weihnachtsmännern, sondern auch bei ganz alltäglichen Gegenständen, die dem Kind unbekannt sind.) Ganz im Gegenteil wird eher die Vorstellungskraft gefördert, und wie trostlos sähe denn eine fantasielose Welt aus! Viel bedeutender als die Frage, welche Spiele Sie denn nun auswählen – und das ist immer auch eine Geschmacksfrage –, ist, *wie* Sie mit Ihrem Kind spielen. Dazu finden Sie im folgenden Kapitel ein paar Anregungen.

Kapitel 2

Praktische Tipps

Wo kann man spielen?

Die Frage ist schnell beantwortet. Weil sie so einfach sind, weil man weder eine aufwändige Vorbereitung noch viel Platz oder diverse Spielutensilien braucht, lassen sich Fingerspiele prinzipiell überall spielen. Zu Hause in vertrauter Umgebung, unterwegs – ob im Auto, Zug oder Flugzeug –, kurz: an jedem x-beliebigen Ort. Achten Sie jedoch stets auf den richtigen Rahmen! Soll heißen: Schaffen Sie eine angenehme Atmosphäre, eine Art Erlebniswelt, in der das Spiel im Mittelpunkt steht. Dafür braucht es nicht viel mehr, als dass Sie die Aufmerksamkeit Ihres Kindes auf sich lenken, bevor Sie mit dem Spielen beginnen.

Wann spielt man?

Ob beim Wickeln, beim Baden, beim Zubettgehen oder um zu trösten: Für ein Spiel bleibt immer Zeit. Das soll nun aber nicht heißen, dass Sie ununterbrochen und um jeden Preis spielen sollten. Wie bei allen anderen Dingen gilt es auch hier, das richtige Maß zu finden. Aber keine Angst! Sie werden sehr schnell merken, ob Ihr Kind gerade in Spiellaune ist oder nicht. Trotzdem noch ein Tipp: Kleine Kinder brauchen Rituale. Durch bestimmte Abläufe, die sich regelmäßig wiederholen, gewinnen sie Sicherheit und Vertrauen und lernen zu abstrahieren. Das heißt, sie lernen zu unterscheiden und zuzuordnen. Dieser Prozess verläuft ganz automatisch und ist notwendig, um

sich in der Welt zurecht zu finden. Sie können jedoch einen Teil dazu beitragen, indem Sie das Spiel bewusst zu einem Ritual machen. Am einfachsten ist es, immer zu bestimmten Zeiten oder zu bestimmten Gelegenheiten zu spielen, als da wären die oben genannten.

Wie spielt man?

Feste Regeln gibt es zunächst nicht. Zwar finden Sie zu jedem Spiel in diesem Buch eine mehr oder weniger detaillierte Spielanleitung, hier und da sogar verschiedene Varianten, aber diese »Spielregeln« sind nur Vorschläge, die sich beliebig abändern lassen. Letztendlich bleibt es auch Ihrer Fantasie überlassen, was Sie aus einem Spiel machen. Allerdings sollten Sie Ihr Kind nicht überfordern. Das bedeutet erstens, dass einfache Spiele auch einfach bleiben sollten. Bauen Sie also nicht zuviel »Schnickschnack« mit ein. Zweitens sollte jedes Spiel für das Kind einen Wiedererkennungswert haben. Haben Sie sich einmal für eine Spielvariante entschieden, sollten Sie diese im Großen und Ganzen auch in Zukunft beibehalten. Leichte Abweichungen sind aber unproblematisch und gelegentlich sogar sehr reizvoll.

Nehmen Sie sich Zeit

und seien Sie immer bei der Sache! Auch wenn dies wie eine Selbstverständlichkeit klingt, ist es nicht immer einfach, sich daran zu halten, denn eines haben Kinder den Erwachsenen ganz gewiss voraus: eine schier grenzenlose Neugier und ein bewundernswertes Durchhaltevermögen. Haben sie erst einmal Spaß an einer Sache gefunden,



Bernd Brucker

Fingerspiele

Klassiker und neue Ideen für Babys und Kleinkinder

ORIGINALAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 128 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-453-68502-4

Heyne

Erscheinungstermin: Dezember 2004

»Das ist der Daumen, der schüttelt die Pflaumen ...« – ein Fingerspiel, das jeder aus seiner Kindheit kennt. Das geschickte Verbinden von Reimen und Fingerbewegungen fasziniert jedes Kind. Bernd Brucker weiß, wie viel Spaß die Kleinen dabei haben können, und hat neue und klassische Varianten zusammengestellt.