

Pfeifenputzer



- Um den Zeigefinger wickeln, Ende überstehen lassen und diesen als Schieber z. B. für Knöpfe, Bügelperlen, etc. verwenden (Fernsteuerung)
- Um einen Stab wickeln und herunterziehen = Spiralen / Spiralnudeln
- Großen Ring formen und diesen einhändig, ohne Hilfe der anderen Hand, von Finger zu Finger wandern lassen
Variation: Kleineren Ring bis zum Grundgelenk über einen Finger sinken lassen und ohne Hilfe der anderen Hand von Finger zu Finger und wieder zurück befördern
- Aus mehreren Pfeifenputzer eine lange Reihe oder „Straße“ bilden, dazu die Enden miteinander verdrehen (Zwei Reihen als Kegelbahn benutzen)
- Ringe formen und diese zu einer Kette ineinander hängen
- 2 Pfeifenputzer umeinander wickeln (Nudel / Armband)
- Aus 3 Pfeifenputzern einen Zopf flechten (Hefezopf backen)
- Formen, z. B. Fische, Schnecken oder Buchstaben biegen
- Mehrere Pfeifenputzer an einem Ende miteinander fest verdrehen (dies ist der Körper des Tintenfischs). Als „Saugnäpfe“ Bügelperlen / Knöpfe anbringen
Variation: Als Körper eignet sich auch ein Knopf mit vier Löchern
- Päckchen packen: Pfeifenputzer um Materialsäckchen wickeln und zudrehen

- Bügelperlen auffädeln und als „Schwimmringe“ oder „Siegerkränze“ für Spielfiguren zu Kreisen formen
- Um Spielfigur als „Schal“ wickeln
- Als „Spielbälle“ kompakt zusammen knüllen (Entsorgung verbrauchter Pfeifenputzer)



Pinzetten

- Diebische Elster: So lange Bügelperlen / Büroklammern mit der Pinzette aufnehmen, wie der Kreisel läuft / bis der Partner eine bestimmte Augenzahl würfelt
- Würfeln und entsprechende Menge verschiedener kleiner Dinge, z. B. Büroklammern / Bügelperlen / Schnipsel mit Pinzette in Flaschen-Schraubdeckel / auf Materialsäckchen legen
- Bügelperlen aufnehmen und auf Pfeifenputzer / Zahnstocher auffädeln / stecken
- Pfeifenputzertiere biegen und anschließend „füttern“: Mit der Pinzette Bügelperlen / Schnipsel zu den Tieren legen



Reepschnüre

- Reepschnur auslegen, mit 2 oder 3 Fingern darauf „entlang laufen“
Variation: Im „Kreuzgang“ mit den Fingern über die Reepschnur „treten“
- 2 Reepschnüre als Ring aneinanderknoten und Fadenspiel mit abnehmen / übernehmen spielen
- Fingerhäkeln: Zuerst eine Schlaufe bilden und durch diese mit dem Daumen und dem Zeigefinger der dominanten Hand die nächste Schlaufe ziehen. Geschichte zur Verdeutlichung der Bewegung: „Eine Henne pickt den Wurm aus der Futterschüssel“
- Mit 3 gleichlangen Reepschnüren einen Zopf flechten (Friseurbesuch)
- „Knotentreff“: So viele Knoten übereinander machen, bis nichts mehr von der Schnur übrig ist und wieder aufknoten



Rund- / Dübelstäbe

- Umwickeln mit Pfeifenputzern / Wolle / Reepschnur / Gummiringen
- Kegel aufstellen und diese mit Murmeln oder Glasnuggets umschießen (Stäbe sind die „Schläger“)
- Reepschnur / Wolle anbinden, Gegenstand am anderen Ende befestigen und durch Aufwickeln der Schnur heranziehen
- Hubschrauber: Stab einhändig wie Rotoren in beide Richtungen zwischen den Fingern drehen
- Feuermacher: Einen oder mehrere Stäbe zwischen den Handflächen hin- und her rollen
Variation: Stab oder Zahnstocher einhändig ohne Hilfe der anderen Hand zwischen Finger 1–3 hin- und her rollen
- Hürdenlauf: Die Finger „steigen“ einzeln und nacheinander über einen in Richtung der Finger liegenden Stab. Die Hand dazu flach auf den Tisch auflegen, Finger spreizen – von ulnar nach radial und umgekehrt durchführen



Spielfiguren

- Spielfiguren einzeln ergreifen und auf Holzzyylinder stellen (auch mit Zuckerzange / Esstäbchen-Korkenzange möglich)
- Mehrere Spielfiguren in eine Hand sammeln und ohne Hilfe der anderen Hand nacheinander wieder abstellen
- Spielfigur als „Spieler“ im Dreipunktgriff ergreifen und damit Glasnuggets oder Murmeln hin und her kicken (Bewegung aus dem Handgelenk)
- Spielfigur im Dreipunktgriff ergreifen und Glasnuggets durch Slalomstrecke aus Holzzyindern schieben – nach jedem Tor oder Holzzyylinder die Spielfigur 1 x zwischen den Fingern umdrehen (macht einen Salto)
- Spielfiguren in größerem Kreis aufstellen, eine Spielfigur an Reepschnur befestigen, die Schnur von oben halten und durch Schwingen versuchen, die umstehenden Figuren umzuschmeißen
- Spielfigur an Schnur binden, die Schnur von oben halten und Spielfigur wie mit einer „Fernsteuerung“ durch einen Slalom aus Holzzyindern „führen“
- Der Spielfigur ein Gummiband als Halstuch umwickeln
- 2 Spielfiguren in unterschiedlichen Farben hintereinander stellen. Eine Figur überspringt die andere, bis beide an einem Ziel angekommen sind (Bockspringen)

Streichholzschachtel

- Mit einer Pinzette Streichhölzer in die Schachtel legen oder heraus nehmen
- Bügelperlen mit einem Zahnstocher oder einer aufgebogenen Büroklammer aufnehmen und in die Schachtel legen
- Schachtel zwischen den Fingern in der Luft halten und ohne Hilfe der anderen Hand auf- und zu schieben oder drehen
- Mit Punktwürfel Anzahl von Bügelperlen würfeln, diese in eine Hand sammeln und einzeln in die Streichholzschachtel ablegen. Nach jedem Mal die Schachtel schließen, schütteln und dem Geräusch lauschen



Streichhölzer

- Ohne Hilfe der anderen Hand in eine Hand einsammeln und einzeln in einer Reihe ablegen (durch Würfeln oder Alter des Kindes die Menge ermitteln)
- „Packesel“ spielen: Zwei oder mehr Streichhölzer kreuzweise aufeinander stapeln
- Verschiedene Turmformen aufstapeln (auch mit Pinzette möglich)
- Mit Fingern oder Pinzette Formen vor- und nachlegen
- Mit Pinzette in die Schachtel legen / heraus nehmen