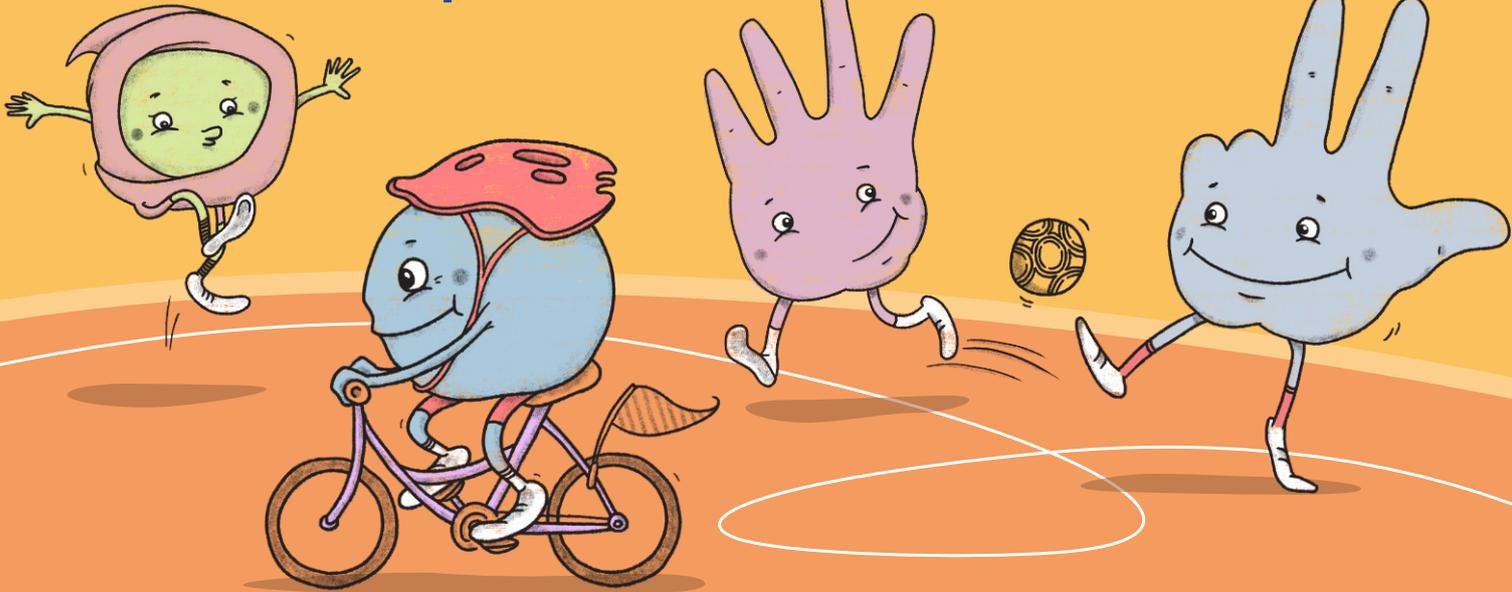


Henning Rosenkötter

# Motorik-Karten

Körper- und Handmotorik



Beobachtung, Förderideen und Spiele  
für Kinder von 1 - 6

# Impressum



1. Auflage 2025

© **H. Rosenkötter**

Alle Rechte vorbehalten

keine Haftung für Links zu externen Websites

Dr. Henning Rosenkötter  
Im Vogelsang 17  
74385 Pleidelsheim

↗ [henning-rosenkoetter.de](http://henning-rosenkoetter.de)

ISBN 978-3-00-081170-8

**Gestaltung & Illustration:** Björn Dermann

↗ [bjoerndermann.de](http://bjoerndermann.de)



# Motorik-Karten →

Die Motorik-Karten beschreiben wichtige Fähigkeiten und Funktionen der Körper- und der Handmotorik, die Sie bei einem Kind in einem bestimmten Alter beobachten („Ihre Beobachtungen“), für jedes Lebensjahr von 1 bis 6. In den Motorik-Karten nutzen wir Meilensteine der kindlichen Entwicklung aus dem **Beobachtungsbogen Kita BB 1-6**. Die Motorik-Karten sind also keine pädagogische Entwicklungsdiagnostik, sondern sie dienen als Orientierung in der jeweiligen Altersgruppe.

Die kindliche Entwicklung verläuft keineswegs in einer starren Abfolge. Vielmehr ist sie zeitlich und in der Abfolge sehr variabel. Wenn Sie die standardisierten Meilensteine der motorischen Entwicklung kennenlernen wollen, dann benutzen Sie den **Beobachtungsbogen Kita BB 1-6**, der für alle Altersbereiche eine qualifizierte Beobachtung ermöglicht. Damit können Sie erfassen, ob die Entwicklung eines Kindes altersentsprechend verläuft.

In der **pädagogischen Förderung** von Kindern gehen Sie als pädagogische Fachkräfte von dem Grundgedanken aus, dass Sie ein Kind „dort abholen, wo es steht“. Das geht nur dann, wenn Sie kein Kind überfordern oder unterfordern. Wenn Sie eine strukturierte Beobachtung mit dem BB 1-6 gemacht haben und nun wissen, wo Sie das Kind abholen wollen, können Sie ein Förderziel formulieren, das den nächstliegenden Entwicklungsschritt ins Auge fasst.

Genau dabei unterstützen Sie die Motorik-Karten. Sie zeigen Ihnen mögliche Entwicklungsziele auf, die erreichbar sind. Wir sprechen dann von der „**Zone der proximalen Entwicklung**“. Damit sind diejenigen Funktionen gemeint, die sich in einem Prozess der Reifung befinden. Die Karten sollen Ihnen Ideen und Impulse geben, wie Sie in kleinen Schritten, ausgehend vom Ist-Stand der Entwicklung, anregen und unterstützen können.



## Das Lernen von kleinen Kindern verläuft in vier Phasen (Textor 1999)

- 1 Sie geben dem Kind Zeit, sich mit neuen Aufgaben oder Materialien vertraut zu machen.
- 2 Das Kind lernt, zuerst mit Ihrer Unterstützung, die neuen Aufgaben zu bewältigen und mit den Materialien zu arbeiten.
- 3 Das Kind geht selbständiger mit ähnlichen Aufgaben und Materialien um; es übt durch Wiederholung.
- 4 Das Kind hat schließlich die benötigten Kompetenzen erworben. Es handelt eigenständig und selbstverantwortlich.

---

### Literatur:

Groschwald, A. & Rosenkötter, H., 2018: Handmotorik bei Kindern. Freiburg: Herder.

Textor, M.R., 1999: Lew Wygotski - entdeckt für die Kindergartenpädagogik <https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/paedagogische-ansaeetze/moderne-paedagogische-ansaeetze/19/>

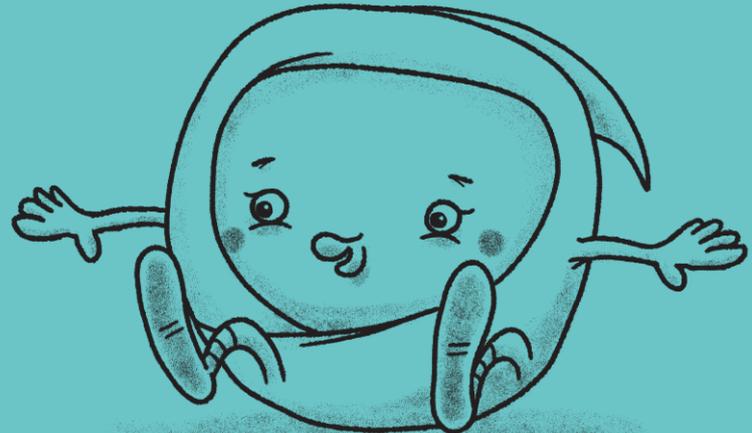
Rosenkötter, H., 2023: Der Beobachtungsbogen Kita BB 1-6. [www.henning-rosenkoetter.de](http://www.henning-rosenkoetter.de)

Rosenkötter, H., 2021: Motorik und Wahrnehmung im Kindesalter. Stuttgart: Kohlhammer

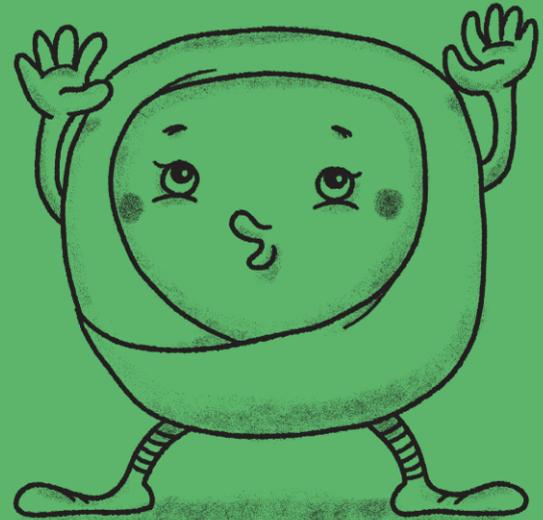
## Die Motorik-Karten helfen Ihnen!

- Sie formulieren klare Entwicklungsschritte, die Sie durch andere Beobachtungen ergänzen können.
- Sie vermeiden Über- und Unterforderung eines Kindes.
- Sie dokumentieren die kindlichen motorischen Fähigkeiten, evtl. ergänzt durch Fotos, Bilder der Kinder, andere Beobachtungen.
- Sie diskutieren im Austausch mit Ihren Kolleginnen und Kollegen über konkrete Entwicklungsschritte.
- Sie sind in Elterngesprächen unterstützt und Sie bringen bei der Beratung hilfreiche Ideen ein.
- Sie führen fundierte Gespräche beim Übergang von der Krippe in die Kita oder in die Schule.
- Sie greifen Ideen auf, welche Entwicklungsbereiche eines Kindes gefördert werden sollen.
- Durch strukturierte Beobachtungen vermeiden Sie „blinde Flecken“, weil man bei „freien Beobachtungen“ immer einmal den einen oder anderen Entwicklungsschritt „vergisst“.

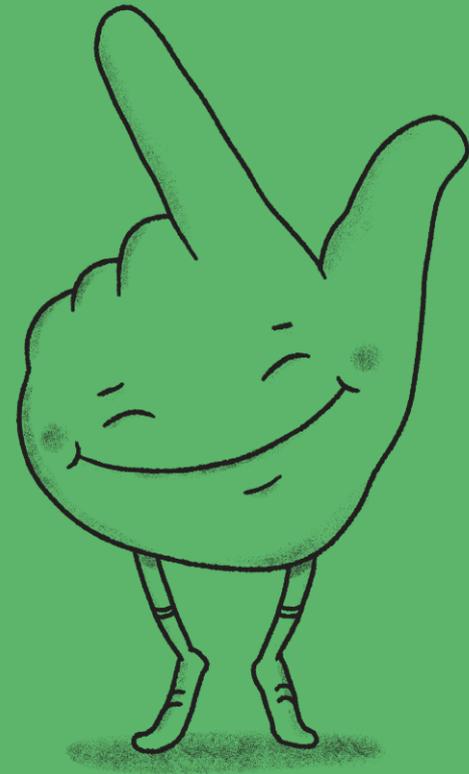
# 12-24 Monate



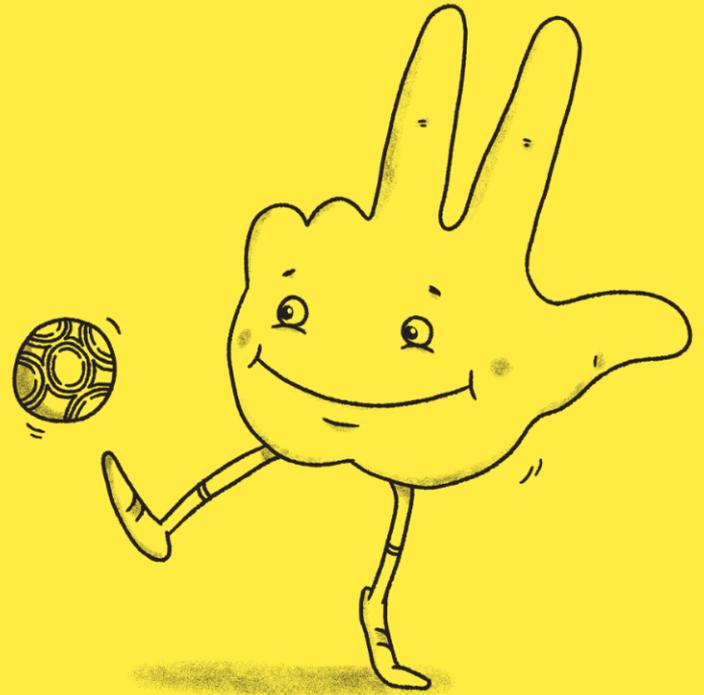
# 24-36 Monate



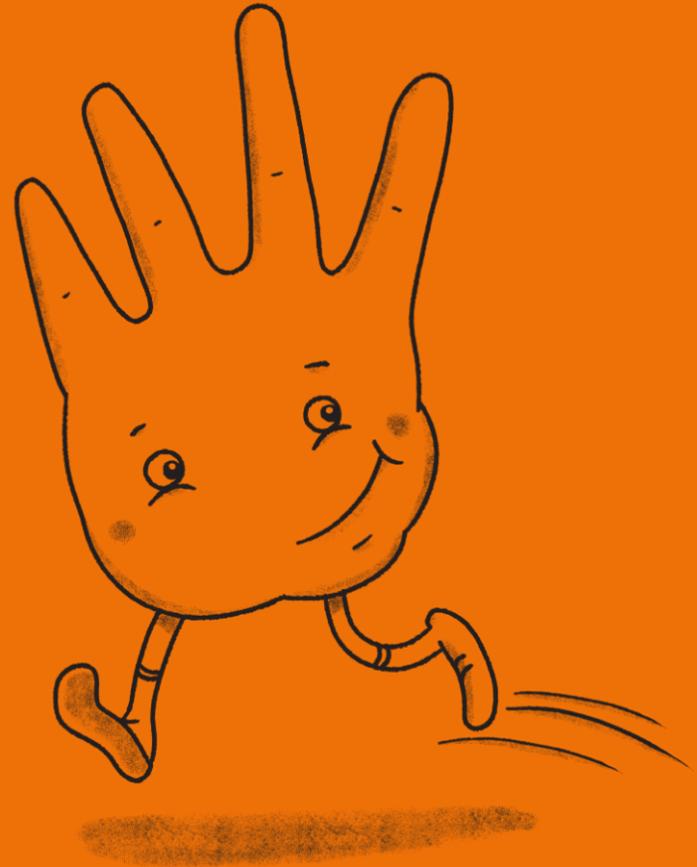
# 24-36 Monate



# 36-48 Monate



# 48-60 Monate



# älter als 60 Monate



# Förderideen, Angebote & Spiele — 1

Handmotorik 12-24



## Behälter-Spiele

- Geben Sie Ihrem kleinen Entdecker\*innen eine Schachtel oder Dose mit einem Deckel, die sie öffnen oder schließen können. Sie können in einer Dose auch etwas verstecken und das Kind damit überraschen, wenn es einen Blick hineinwirft.
- **Steck- oder Formwürfel:** Animieren Sie das Kind dazu, Blöcke verschiedener Formen (Quadrate, Rechtecke, Dreiecke) in die dafür vorgesehenen Öffnungen zu stecken.
- Bauen Sie mit Holzklötzen oder Stapelbechern Türme und lassen Sie sie wieder einstürzen.
- In der Küche oder in der Puppenküche können Sie mit dem Kind gemeinsam kochen oder aufräumen.
- Später wird das Kind versuchen, kleine Figuren lebensnah an die „richtige“ Stelle zu platzieren: Eine Figur muss im Bagger Platz nehmen, eine soll sich auf einen Stuhl setzen, drei Figuren sollen sich zu den Tieren im Zoo stellen. Helfen Sie dem Kind, kleine Szenen zu bauen: Eine Familie, ein Arbeiter, Eltern, die ein Kind ins Bett bringen, Figuren, die die Tiere auf dem Bauernhof füttern.

# Förderideen, Angebote & Spiele — 2

Handmotorik 12-24



- In der Mitte des zweiten Lebensjahres versucht das Kind, einen Deckel durch Drehbewegungen zu öffnen. Geben Sie ihm eine Spieluhr mit einer Kurbel und verschiedene Behälter mit großen, leicht zu schraubenden Deckeln. Wenn die Dosen und Becher durchsichtig sind und sich darin interessante Materialien verstecken, ist die Motivation besonders groß, **Drehbewegungen** zu üben.
- Ein Kind in diesem Alter liebt es, Wasser oder Sand von einem **Behälter** in den anderen zu schütten (Eimer, Kannen, Becher, Gläser).
- **Verstecken** Sie Holzfiguren aus einem Spiel oder Tierfiguren in Säckchen oder unter einem Tuch und holen Sie sie wieder heraus. Sobald ein Kind verstanden hat, dass diese Gegenstände nicht verschwunden sind, sondern noch existieren, will es die Rollen tauschen: es versteckt selbst und Sie sollen die Objekte finden.
- **Materialien:** Klötze mit drei verschiedenen Formen (Würfel, Kugel, Dreieck) werden je nach Form in unterschiedliche Gefäße sortiert (in kleine Körbe, Kisten, Kartons, Dosen, Eiswürfelformen, kleine Eimer). Im weiteren Verlauf des zweiten Lebensjahres lernt ein Kind, die Gegenstände nach ihrer Farbe zu sortieren. Schauen Sie sich in den Räumen um und finden Sie andere Materialien, die das Kind gerne sortieren wird (Obst aus Knete, schwarze und weiße Kieselsteine, Jungen- und Mädchen-Figuren, kleine und große Gegenstände, runde und eckige, schwere und leichte, kalte und warme, raue und glatte ....).



## Stapel- oder Steckspiele

- Ein senkrechter Stab steht auf einem Sockel. Viele Ringe oder Scheiben mit einer Bohrung werden von dem Stab genommen. Das Kind steckt die Ringe oder Scheiben wieder auf den Stapelturm. Die Reihenfolge, Größe oder Farbe der Ringe spielt noch keine Rolle. Erst ab Ende des Jahres versuchen einige Kinder die Reihenfolge von groß (unten) und klein (oben) einzuhalten.
- In einem Steckspiel gibt es ein Brett mit Löchern in gleicher Größe. Das Kind setzt in diese Löcher passende Steckteile (z. B. Stäbe oder Würfel) ein, bis alle Löcher besetzt sind.
- **Klopfbank mit Hammer:** Das Kind klopft mit einem kleinen Holzhammer runde, stabförmige Klötze in die Löcher der Klopfbank. Danach wird die Bank umgedreht und die Stäbe wieder aus den Bohrungen geklopft.
- **Magnetische Gegenstände und Magnet (Magnet Movers - STEM Explorers):** Die magnetischen Teilchen werden zusammen mit Reiskörnern in eine Plastikflasche gefüllt. Die Flasche wird verschlossen und geschüttelt. Die Flasche wird auf die Unterlage gelegt. Das Kind fährt mit dem Magnetstab die Flasche entlang. Die angezogenen bunten Magnetteile bilden neue faszinierende Gebilde.
- Dosen stapeln: Dosen aus dem Haushalt (Gewürzdosen, Aufbewahrungsdosen etc. aus Metall, Plastik, Holz oder Pappe) werden zu Türmen gestapelt, wieder umgeworfen und in den Korb zurückgelegt.

# Förderideen, Angebote & Spiele — 4

Handmotorik 12-24



## Tast- und Fühlspiele

- **Schaummalen:** Mit Seifenschaum oder Rasierschaum aus der Sprühdose mit der ganzen Hand auf dem Boden, auf einer Folie oder auf einem Spiegel „Bilder“ malen.
- **Kleine Gegenstände verstecken und herausfühlen:** in verschiedenen Materialkisten oder -wannen, gefüllt mit Murmeln, kleinen Steinen, Kastanien, trockenen Erbsen oder Linsen.
- Verschiedene Spielfiguren, Holzformen oder Tiere werden in Säckchen verpackt und einzeln herausgeholt. Bevor die Figuren herauskommen, sollen sie ertastet und wenn möglich benannt werden.
- **Ballröhre:** Sie nehmen eine Pappröhre, aneinander geklebte Toilettenpapierrollen oder eine aus bunten Pappstücken gerollte und zusammengeklebte Röhre. Kugeln, kleine Bälle oder Sensorikbälle, die durch die Röhre passen, werden in einen Korb gelegt. Das Kind steckt die Kugeln oder Bälle in die Röhre und lässt sie durch die Röhre in den Korb rollen. Benennen Sie dabei, was die Bälle und Kugeln machen.

# Förderideen, Angebote & Spiele — 5

Handmotorik

12-24



Der Weg zum Malen geht über:

- Fingerfarben, zunächst mit der ganzen Handfläche
- mit Wasser auf den Platten des Außenbereichs
- mit nassen Schwämmen auf dem Betonboden der Terrasse
- mit Seifenschaum auf einem Spiegel
- mit Spuren im Sand mit den Fingern oder mit Stöckchen
- mit Schwämmen, Bürsten oder großen Pinseln auf nassem Papier

# Förderideen, Angebote & Spiele — 6

Handmotorik

12-24



## Malen

- Manche Kinder sind mit 12 Monaten schon an einem Stift interessiert. Womöglich haben sie bei einem Geschwisterkind oder bei älteren Kindern gesehen, wie herrlich die Striche aussehen, die sie damit erzeugen können. Das Malen ist vielen Kindern sehr wichtig. Es hinterlässt bleibende Spuren. Später wollen die Kinder mit kritzelnden Zeichnungen Briefe schreiben, an den Papa oder die Oma oder ...?
- In diesem Alter ist es unerheblich, wenn der Stift mit der ganzen Hand im Faustgriff gehalten wird, mit der nach oben oder unten gedrehten Hand. Achten Sie darauf, dass die Stifte dick sind oder nehmen Sie Wachsmalstifte oder Wachsmalmäuse. Die ersten Malbewegungen sind kritzelnd, eher in der Waagerechten oder wild durcheinander. Geben Sie dem Kind dicke Stifte, die sie besser halten können, und ausreichend großes Papier.
- Stellen Sie den Kindern im Atelier verschiedene Materialien zur Verfügung, an denen sie sich selbständig bedienen und kreativ sein können.

# Förderideen, Angebote & Spiele — 1

Körpermotorik 36-48



- **Bewegungsspiele:** Spielen Sie Spiele wie "Fangen" oder "Verstecken", um die Koordination und das Gleichgewicht des Kindes zu verbessern.
- **Klettern:** Stellen Sie dem Kind sichere Klettergerüste oder Spielplätze zur Verfügung, um seine Muskeln zu stärken und seine motorischen Fähigkeiten zu verbessern. Lassen Sie die Kinder selbständig schaukeln, rutschen und klettern, soweit sie ausreichend sicher sind. Material zum Klettern, Hineinsteigen und Verstecken: Podest, Leiter, Pickler Sprossendreieck, Holzkisten, Kartons, Höhlen, Körbe, Schaukel, Wippe.
- **Hindernisparcours:** Bauen Sie einen kleinen Parcours mit Kissen, Hockern oder anderen Gegenständen auf und lassen Sie die Kinder darüber klettern, springen oder kriechen, um das Gleichgewicht und die Kraft zu trainieren.
- **Laufrad oder Dreirad:** Geben Sie dem Kind ein Laufrad oder Dreirad, um seine Beinmuskulatur zu stärken und seine Koordination zu verbessern. Mit drei Jahren ist alles, was fährt, besonders spannend. War es vor Kurzem noch ein Dreirad und ein Rutschauto, erweitert sich der Fuhrpark nun um Laufrad und Tretroller.
- **Tanz und Musik:** Tanzen Sie mit dem Kind zu Musik, um seine Beweglichkeit und Koordination zu fördern. Tanzparty: Spielen Sie fröhliche Musik und laden das Kind ein, sich frei zur Musik zu bewegen und zu tanzen. Tanzen und singen Sie mit. Legen Sie viel Wert auf den Rhythmus: lassen Sie die Kinder im Takt klatschen oder stampfen oder auf den Tisch klopfen. Nutzen Sie die Musikinstrumente, die Sie in der Kita haben.

# Förderideen, Angebote & Spiele — 2

Körpermotorik 36-48



- **Hüpfspiel:** Markieren Sie verschiedene Punkte auf dem Boden und lassen Sie das Kind von Punkt zu Punkt hüpfen. Sie können auch verschiedene Bewegungen wie Hopselauf oder Seitwärtshüpfen einbauen.
- **Fangen spielen:** Lassen Sie das Kind versuchen, Sie zu fangen oder umgekehrt. Das fördert die Koordination und Ausdauer.
- **Reise nach Jerusalem:** Stellen Sie Stühle im Kreis auf und spielen Sie Musik. Wenn die Musik stoppt, müssen alle Kinder einen freien Stuhl finden. Derjenige, der keinen Platz findet, scheidet aus.
- **Verstecken spielen:** Verstecken Sie sich im Raum und lassen Sie das Kind suchen. Das fördert die Bewegung und die räumliche Wahrnehmung.
- **Balancieren:** Malen Sie eine Linie auf den Boden, kleben ein Klebeband auf den Boden oder benutzen ein Seil und lassen Sie das Kind versuchen, darauf zu balancieren, ohne herunterzufallen. Oder: Zwei Kinder steigen an den entgegengesetzten Enden auf einen Baumstamm und balancieren aufeinander zu. Wenn sie sich in der Mitte treffen: Gelingt es ihnen wohl, aneinander vorbeizukommen, ohne dass einer vom Baumstamm fällt?
- **Eierlauf:** alle Kinder bekommen einen Suppenlöffel und tragen/balancieren darauf ein „Ei“ (das kann auch ein Stein oder eine Holz- kugel sein). Zuerst gehen 3 oder 4 Kinder nebeneinander in gleicher Richtung von A nach B im Raum oder im Garten. Dann gehen alle Kinder vorsichtig „durcheinander“ und umkurven sich, möglichst ohne das „Ei“ vom Löffel zu verlieren.

# Förderideen, Angebote & Spiele — 3

Körpermotorik 36-48



- **Auf dem Kopf:** Jedes Kind legt sich ein Blatt Papier oder ein Säckchen mit Sand auf den Kopf und versucht, langsam durch den Raum zu gehen, ohne das Papier oder das Säckchen zu verlieren.
- **Einbeinstand:** Im Stuhlkreis: 2-3 Kinder stehen in der Mitte, Anleitung mit dem Vers: „Ich bin ein kleiner Wurzelzweig und stehe auf einem Bein“, Klatschen im Sekundentakt: „Wer hält am längsten aus?“.
- **Springen:** Es kann beidbeinig über einen Strich, ein auf dem Boden liegendes Seil oder einen Stab springen (Spiel mit dem Wurzelzweig fortsetzen. Anleitung: „Ich springe immer fröhlich über Stock und Stein“).
- **Trampolin:** Ein tolles Training für Kraft, Gleichgewicht und Ausdauer sind Trampolin. In vielen Einrichtungen steht ein Trampolin im Garten. Außerdem können Sie beim Trampolinspringen (einbeinig, beidbeinig, kugeln, rollen) alle möglichen Bewegungsmuster gleichzeitig beobachten.
- **Fahrzeuge:** In der Regel fällt es den Kindern nicht schwer, Kinderfahrzeuge wie Dreiräder, Laufräder, Fahrräder mit Stützrädern oder Roller zu benutzen.
- Auf dem **Spielplatz** können die Kinder fast alle Geräte allein benutzen.

# Förderideen, Angebote & Spiele — 4

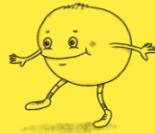
Körpermotorik 36-48



- **Schlittenfahren:** Im Bewegungsraum setzt sich immer ein Kind auf eine kleine Matte oder auf ein Rollbrett und lässt sich von anderen Kindern schieben. Wenn das schon gut geht, können Sie einen kleinen Parcours aufbauen oder ein Wettschieben mit zwei Parteien gleichzeitig veranstalten.
- **Kreissspiele:** Spiele wie "Ringel, Ringel, Reihe" oder "Hänschen klein", bei denen die Kinder teils im Kreis stehen und sich dann bewegen. „Der lustige Peter (oder den Namen des Kindes einsetzen) bin ich und bin dabei so froh. Und wer von mir was lernen will, der macht es einfach so“: Das Kind führt eine Bewegung vor wie Armschwingen, Kniebeugen, klatschen im Wechsel vor oder hinter dem Körper. Die anderen Kinder machen es nach.
- **Abzählreime können Sie gut mit Bewegungen verbinden:** „Ene, mene, miste“, „Eine kleine Dickmadame“, „Auf dem Berge Sinai“, „Eine kleine Mickymaus“ oder „Ich und du, Müllers Kuh“, „Morgens früh um sechs kommt die kleine Hex“, „Hopp, hopp, hopp, Pferdchen lauf Galopp“, „Backe, backe Kuchen“, „Es regnet, es regnet, es regnet seinen Lauf“.
- **Fischer, Fischer:** Am Anfang sollten Sie mitspielen und das Spiel erklären. Sie stehen an einem Ende des Gartens oder eines großen Raums, die Kinder am anderen Ende. Die Kinder rufen "Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?". Sie antworten "Zehn Meter tief". Die Kinder fragen "Wie kommen wir da rüber?" Sie antworten: "Als Krokodil" (oder ein anderes Tier). Die Kinder sollen dann mit den entsprechenden Tiergeräuschen und Tierbewegungen zu Ihnen laufen.

# Förderideen, Angebote & Spiele — 5

Körpermotorik 36-48



## Ballspiele

- **Ballspiele werden nun möglich:** Viele Dreijährige können von unten nach oben werfen und Bälle aus geringer Entfernung fangen. Spiele wie Fußball oder Basketball mit einem weichen Ball. Lassen Sie das Kind den Ball werfen, fangen oder kicken.
- **Zick-Zack-Ballwerfen:** Die Kinder stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf, sodass sie eine Gasse bilden. Sie werfen dem gegenüberstehenden Kind und dieses dem schräg gegenüberstehenden Kind den Ball zu, bis der Ball beim letzten Kind der Kette ankommt. Dieses läuft mit dem Ball zum Anfang der Reihe vor und die Kette beginnt von neuem.
- **Staffellauf mit Ball:** Staffellauf: Zwei Mannschaften stellen sich in zwei Reihen hintereinander auf und grätschen die Beine. Die beiden Kinder ganz vorne nehmen einen Ball und rollen ihn nach dem Start von vorne nach hinten durch die Beine der Mitspieler. Das letzte Kind in der Reihe nimmt den Ball und rennt nach vorne und rollt jetzt selbst den Ball durch die Beine der hinter ihm stehenden Kinder. Das Spiel ist zu Ende, wenn das erste Kind wieder vorne in der Reihe ankommt.
- Kinder in dieser Altersgruppe warten beim Fangen oft unbeweglich, bis ihnen der Ball in die Arme fällt. Daher sind weiche Bälle am besten. Etwa mit 4 Jahren können einige Kinder die Größe eines Balls und seine Flugbahn einschätzen und den Ball mit nach vorne gehaltenen Armen fangen. Wenn das noch nicht geht: Bälle dem Kind zurollen.

# Förderideen, Angebote & Spiele — 6

Körpermotorik 36-48



Beachten Sie beim Fangen-Lernen drei Aspekte:

- **Motorik:** Hierbei ist besonders die Hand-Auge-Koordination wichtig. Kinder müssen den Bewegungsablauf lernen und im richtigen Moment ausführen. Wichtige Voraussetzung ist, dass sie Gegenstände mit beiden Händen gleichzeitig greifen können.
- **Wahrnehmung:** Es geht darum, dass die Kinder die Bewegung von Gegenständen sehen und wahrnehmen. Dazu müssen sie noch lernen, die Geschwindigkeit und das Ziel richtig einzuschätzen.
- **Angst:** Die emotionale Komponente ist ebenfalls wichtig. Viele Kinder verschließen die Augen, wenn ein Gegenstand auf sie zugeflogen kommt. Bekommen sie einmal einen Ball schmerzhaft ab, macht es das Ganze nicht leichter. Wichtig ist es, gerade am Anfang vorsichtig und mit weichen Bällen zu üben.