

Materialien zur Sprachförderung

Erstellt von dem Kea-Multiplikatorinnenteam



Inhaltsverzeichnis

I Spielideen

1 Bewegungsgeschichten

- 1.1 Pferderennbahn
- 1.2 Löwenjagd
- 1.3 König Grrr
- 1.4 Die Geschichte von Habenuna
- 1.5 Umba, umba, umba leo

2 Sprachförderliche Kreisspiele

- 2.1 Wer hat den Keks aus der Dose geklaut?
- 2.2 1-2-3-4- Wer steht hinter dir?

3 Zungenspiele (Mundmotorik)

- 3.1 Bären waschen
- 3.2 Pferde im Trap
- 3.3 Zunge winkt
- 3.4 Zungen-Scheibenwischer
- 3.5 Zunge versteckt sich
- 3.6 Centstück abstoßen
- 3.7 Mundwinkel ablecken
- 3.8 Brausepulver

4 Fingerspiele

- 4.1 Das ist gerade, das ist schief
- 4.2 Familie Maus
- 4.3 Himpelchen und Pimpelchen
- 4.4 10 kleine Zappelmänner
- 4.5 Weiß wie Schnee
- 4.6 Fünf Freunde
- 4.7 Ein kleines Auto

I SPIELIDEEN

1 Bewegungsgeschichten

1.1 Pferderennbahn

Der Erzähler erzählt die Geschichte vom Pferderennen. Die Kinder ahmen Geräusche, Stimmungen und Bewegungen nach:

Es ist kurz vor dem Rennen. Die Pferde in ihren Boxen sind schon nervös. *(mit dem Fuß auf dem Boden trommeln)*

Der Startleiter gibt das Kommando: "Auf die Plätze, fertig, los!" Alle Pferde galoppieren los *(mit den Händen auf die Knie klatschen)*

Die Zuschauer sind begeistert. *(in die Hände klatschen)*

Der erste Wassergraben ist zu überwinden. *(mit den Fingern die Unterlippe schnalzen lassen, "blubb, blubb...")*

Ein kleines Hindernis. *(eine Welle mit der Hand in die Luft malen, dazu "wupp" sagen)*

Ein großes Hindernis. *(große Welle malen, dazu "wuupp" sagen)*

Geschafft, Pferd Nr. 7 überholt. *(schneller auf die Knie schlagen)*

Die Rechtskurve kommt. *(mit dem Körper nach rechts legen)*

Die Linkskurve kommt. *(mit dem Körper nach links legen)*

Die Zuschauer sind begeistert ... *(klatschen, "bravo" rufen)*

... und machen die große Welle. *(nacheinander aufstehen und die Arme hoch)*

... und das kleine Hindernis. *("wupp")*

Das große Hindernis. *("wuupp")*

usw.

Nun die Zielgerade: Alle Pferde geben ihr Bestes, Pferd Nr. 5 geht in Führung. *(schnell klatschen)*

Ein packender Einlauf. *(noch schneller klatschen)*

Endlich - das Ziel ist erreicht *(Schweiß von der Stirn wischen)*

Weiteren Ausschmückungen, Begriffserweiterungen und Spielformen sind keine Grenzen gesetzt!

1.2 Löwenjagd

Wir gehen heute auf Löwenjagd.	Jaaa!
Hat jemand Angst?	Nein!
Kommen alle mit?	Jaaa!
Wir kommen zu einem großen Wald. Wir können nicht drüber. Wir können nicht unten durch. Wir können nicht drum herum. Wir müssen mitten durch. Säg, säg, säg ,... geschafft!	Sägebewegungen
Wir gehen heute auf Löwenjagd.	Jaaa!
Hat jemand Angst?	Nein!
Kommen alle mit?	Jaaa!
Wir kommen zu einem hohen Berg. Wir können nicht drüber. Wir können nicht unten durch. Wir können nicht drum herum. Wir müssen mitten durch. Buddel, buddel, buddel ,... geschafft!	Schaufelbewegungen
Wir gehen heute auf Löwenjagd.	Jaaa!
Hat jemand Angst?	Nein!
Kommen alle mit?	Jaaa!
Wir kommen zu einem großen See. Wir können nicht drüber. Wir können nicht unten durch. Wir können nicht drum herum. Wir müssen mitten durch. Schwimm, schwimm, schwimm ,... geschafft!	Schwimmbewegungen
Wir gehen heute auf Löwenjagd.	Jaaa!
Hat jemand Angst?	Nein!
Kommen alle mit?	Jaaa!
Wir kommen zu einem großen Sumpf. Wir können nicht drüber. Wir können nicht unten durch. Wir können nicht drum herum. Wir müssen mitten durch. Patsch, patsch, patsch ,... geschafft!	Knie abwechselnd hochziehen
Wir gehen heute auf Löwenjagd.	Jaaa!
Hat jemand Angst?	Nein!

Kommen alle mit?

Jaaa!

Da vorne ist eine Höhle. Mal sehen, was drin ist! Es ist ganz dunkel.

Ich fühle... ein weiches Fell, ...einen buschigen Schwanz, ...vier Beine...

DER LÖWE! Oh Schreck! Nichts wie weg!

Wir drehen uns um und laufen schnell zurück!

Patsch, patsch, patsch,... durch den großen Sumpf

Knie abwechselnd hochziehen

Schwimm, schwimm, schwimm,... durch den großen See

Schwimmbewegungen

Buddel, buddel, buddel,... über den hohen Berg

Schaufelbewegungen

Säg, säg, säg,... durch den großen Wald.

Sägebewegungen

Geschafft! Wir sind wieder zu Hause.

1.3 König Grrr

Der Erzähler erzählt die Geschichte vom König Grrr. Die Kinder ahmen Geräusche, Stimmungen und Bewegungen nach:

Vor vielen Jahren lebte einmal ein alter König. Dieser König hatte immer schlechte Laune und war stets brummig und zornig. Alle Leute nannten ihn darum König Grrr (**Hände wie Hörner an die Stirn halten und knurren**, jedes Mal, wenn sein Name genannt wird.)

Der König Grrr lebte in einem großen schönen Schloss mit seinen drei Töchtern. Die eine Tochter war rund und dick. Das war die Prinzessin Oh (**mit beiden Armen einen dicken Bauch vor dem Körper nachempfinden**, jedes Mal wenn ihr Namen genannt wird). Die zweite Tochter war ganz dünn und lang. Das war die Prinzessin Ssit (**mit dem Daumen die volle Armlänge von unten nach oben zeigen**. Jedes Mal, wenn der Name genannt wird.) Die dritte Tochter hatte seidene lange Haare und war wunderschön anzusehen, das war die Prinzessin Kuss. (**Daumen und Zeigefinger an die Lippen führen und einen lauten Kuss machen**. Jedes Mal, wenn ihr Name fällt.) Nicht weit entfernt vom Schloss des Königs Grrr stand ein kleines Schloss. Hier wohnt der Prinz Toll (**rechter Arm in Schulterhöhe anwinkeln und eine Faust nach obenhin machen**, jedes Mal wenn sein Name fällt.) Der Prinz Toll lebte allein und langweilte sich furchtbar. Eines Tages hatte er eine gute Idee. Er wollte zum Schloss des König Grrr reiten und mit der Prinzessin Oh, Prinzessin Ssit und mit der Prinzessin Kuss tanzen gehen. Er rief seinen Diener: „Bring mir ein Pferd.“ Er stieg auf und ritt los, über Wiesen (**Hände aneinanderreihen wie rauschendes Gras**), über eine Brücke (**Fäuste auf dem Brustkorb trommeln- mal schnell und mal langsam-**), einen Berg hinauf, sprang über Hindernisse usw.

Als er zum Schloss des Königs Grrr kam, stieg er vom Pferd, gab es der Schlosswache und ging dann direkt zum König Grrr. „Ich will mit der Prinzessin Oh, Prinzessin Ssit und der Prinzessin Kuss tanzen gehen.“ „Was, schrie König Grrr, was willst du? Du willst mit meinen Töchtern, den Prinzessinnen...tanzen? Das kommt überhaupt nicht in Frage!“ Traurig ritt Prinz Toll langsam den ganzen Weg zurück. Zuhause angekommen, beschließt er, den König Grrr nachts zu überlisten und heimlich mit den Prinzessinnen tanzen zu gehen. Er umwickelt die Hufe seines Pferdes mit Lappen (**mit Fäusten rhythmisch auf die Knie schlagen**) und ritt wieder durch Wiesen über die Brücke usw. zurück zum Schloss des König Grrr. Er klettert über die Schlossmauer und kommt an eine große Tür (**mit beiden Händen werden die Türen wie Flügeltüren laut knarrend geöffnet**) und öffnet sie. Er kommt in ein wunderschönes Zimmer. In einem großen goldenen Bett liegt der König Grrr und schnarcht. Ganz leise schleicht der Prinz am Bett vorbei kommt an die nächste Tür. Wieder öffnet er sie quietschend und betritt ein Zimmer mit einem runden Bett, indem liegt die Prinzessin Oh und schnarcht. Leise schleicht der Prinz Toll weiter zur nächsten Tür und öffnet sie quietschend. In einem Zimmer liegt in einem langen Bett die Prinzessin Ssit und schnarcht. Prinz Toll ist enttäuscht, denn er wollte doch tanzen gehen und nun schlafen alle. Wieder schleicht er zur nächsten Tür öffnet sie quietschend. Er kommt in ein himmelblaues Zimmer mit einem Himmelbett, in dem sitzt die Prinzessin Kuss und sieht ihn freundlich an. Prinz Toll fragt die Prinzessin Kuss, ob sie mit ihm tanzen gehen möchte und sie hat große Lust dazu. Leise schleichen sie gemeinsam durch die Zimmer (**Geräusche der Türen, Schnarchgeräusche und andere Bewegungen wiederholen**) zurück. Aber im Königsgemach stolpert der Prinz laut über die königlichen Pantoffel, wovon König Grrr geweckt wird und nach seiner Wache brüllt. Der Prinz läuft mit der Prinzessin zu seinem Pferd und sie jagen den ganzen Weg zu seinem Schloss zurück, denn dicht hinter ihnen haben der König Grrr und die Wachen die Verfolgung aufgenommen.

Der Prinz und die Prinzessin erreichen das kleine Schloss und knallen hinter sich das schwere Eingangsschloss zu. Sie rennen über die Wendeltreppe (**im Kreis um sich selbst laufen**) bis auf den Turm (**auf den Stuhl stellen**) und schauen hinunter. Dort sehen sie den furchtbar zornigen König Grrr. Sie machen ihm von oben herunter eine lange Nase. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann machen sie das heute noch.

1.4 Die Geschichte von Habenuna

Alle sitzen im Kreis. Die Erzieher/in erzählt die Geschichte von Habenuna:

„Habenuna liegt in seinem Zelt und schläft (**Schnarchen**),
erwacht auf und reckt sich und streckt sich (**recken**),
dann hat er eine gute Idee (**mit dem Finger an die Stirn tippen**),
er macht den Reißverschluss von seinem Zelt auf (**Ritsch-Bewegung nach oben**)
und ruft alle seine Krieger herbei: „Habenuna-Habenuna!“ (**Hand an den Mund, rechts und links**),
die Freunde kommen mit Indianer Geheul (**Huah, huah und trampeln**).
Dann gehen sie zusammen auf Büffeljagd.

Zuerst über eine Straße (**mit den Händen auf die Beine klatschen**),
dann über eine Wiese (**Hände gegeneinander reiben**)
und über eine alte Holzbrücke (**mit den Fäusten gegen die Brust trommeln**),
dann noch durch den Sumpf (**Kusslaute**).

Sie kommen an einen hohen Berg und steigen hinauf (**Kletterbewegungen**).
Als sie oben sind, schauen sie nach links und rechts (**mit den Händen schauen**),
aber keine Büffel sind zu sehen.

Dann steht da noch ein hoher Baum. Sie klettern hinauf (**Kletterbewegungen**)
und schauen wieder nach links und rechts. Wieder kein Büffel zu sehen.

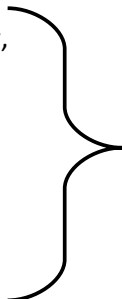
Plötzlich hören sie ein Getrappel (**mit den Füßen trappeln**), eine Staubwolke ist zu sehen.

Das Getrappel wird lauter und kommt näher (**lauter trampeln**).

Die Büffel kommen!!!

Schnell zurück!

Sie klettern ganz schnell den Baum hinunter,
laufen den Berg hinab,
durch den Sumpf,
über die Brücke,
über die Wiese,
über die Straße



Entsprechende
Bewegungen wie
vorher.

Da ist das Zelt, schnell alle hinein!
Reißverschluss zu! Gerettet!

1.5 Umba, umba, umba leo

(eine Geschichte von einem Elefanten-Kind)

Ein Elefanten-Kind und seine Mutter sind sehr durstig. Sie wollen zum Fluss gehen, um Wasser zu trinken. Die Elefanten-Mutter geht vorweg.

Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo.

(mit den Händen im Wechsel auf die Oberschenkel klopfen)

Das Elefanten-Kind trottet hinterher.

Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo.

(hohe Kinderstimme; schnelleres Klopfen auf die Oberschenkel)

Unterwegs begegnen sie einer Elefanten-Dame.

Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo.

(eingebildete Stimme sowie eingebildete Geste bei „leo“: d.h. 2x „umba“ auf die Oberschenkel klopfen, 1x mit der Hand durch die Luft streifen bei „leo“; nun 2x wiederholen)

Die Elefanten-Mutter und die Elefanten-Dame hatten sich gaaaanz viel zu erzählen.

Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo.

(beim Klopfen auf die Oberschenkel sehr interessiert den Kopf bewegen)

Das Elefanten-Kind langweilte sich schrecklich. Dann schlich es sich leise davon, um schon etwas zu trinken.

Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo.

(leise über die Oberschenkel wischen)

Als das Elefanten-Kind am Fluss angekommen ist, will es gleich von dem leckeren Wasser trinken. Es will gerade seinen in das Wasser stecken,

(rechten Arm als Rüssel nach vorn strecken, linke Hand unter dem rechten Arm zur Nase und diese zuhalten)

da kommt ein großes Krokodil!

(mit den Armen ein großes Maul zuschnappen lassen)

Da läuft das Elefanten-Kind so schnell es kann zurück zur Mutter. Als es dort angekommen ist, fängt es an zu weinen.

Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo.

(sich mit weinender Stimme die Tränen abwischen)

Die Elefanten-Mutter tröstet das Elefanten-Kind.

Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo.

(sich mit tröstender Stimme über die Handrücken streichen)

Die Elefanten-Mutter und die Elefanten-Dame haben sich nun genug erzählt. Die Elefanten-Dame geht jetzt weiter.

Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo.

(beim Klopfen auf die Oberschenkel sehr interessiert den Kopf bewegen)

Jetzt gehen die Elefanten-Mutter und das Elefanten-Kind nach Hause.

Die Elefanten-Mutter geht vorweg.

Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo.

(mit den Händen im Wechsel auf die Oberschenkel klopfen)

Das Elefanten-Kind trottet hinterher.

Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo. Umba, umba, umba leo.

(hohe Kinderstimme; schnelleres Klopfen auf die Oberschenkel)

2 Sprachförderliche Kreisspiele

2.1 Wer hat den Keks aus der Dose geklaut?

Bei diesem Spiel steht das rhythmische Sprechen im Vordergrund.

Alle beginnen zunächst einen gemeinsamen Rhythmus mit Hilfe von wechselndem Klatschen in die Hände und auf die Oberschenkel zu erlangen.

Sind alle im gemeinsamen Rhythmus, beginnt der Spielleiter

Spielleiter: „Wer / hat den / Keks / aus der / Do- / se / geklaut?
Anna / hat den / Keks / aus der / Do- / se / geklaut!“

Kind: „Wer / ich?“

Alle: „Ja, / du!“

Kind: „Nie- / mals!“

Alle: „Wer / dann?“

Kind: „Fa- / bi- / an!“

Alle: „Fabian / hat den / Keks / aus der / Do- / se / geklaut!“

Kind: „Wer / ich?“

Alle: „Ja, / du!“

Das letzte Kind oder der Spielleiter sagt zum Schluss: „Ich / war’s!“

Achtung: Besonders sprachförderlich ist dieses Spiel, wenn der Text variiert wird:

Wer hat die Wand lila angemalt?

Wer hat das Fahrrad vor die Wand gefahr’n?

Wer hat den Apfel von dem Tisch geklaut?

2.2 1-2-3-4- Wer steht hinter dir?

Der Spielleiter hat ein Kissen auf den Oberschenkeln.

Ein Kind darf sein Gesicht in das Kissen legen.

Ein weiteres Kind stellt sich hinter das erste und sagt, während es gleichzeitig dem anderen auf den Rücken tippt:

„1-2-3-4- Wer steht hinter dir?“

Das erste Kind rät nun den Namen des Kindes hinter ihm.

3 Zungenübungen

3.1 Bären waschen

- Gummibären auf einem Zahnstocher spießen und die Kinder sollen den Bären mit der Zungenspitze waschen bis der Bär glänzt
- Kinder sollen die Zunge außerhalb des Mundes nach oben und unten bewegen (nicht den Bären bewegen)

3.2 Pferde im Trap

- Wie ein Pferd galoppieren
- Im Trap gehen, langsam, schnell

3.3 Zunge winkt

- Zunge bewegt sich im Wechsel von der Nase bis zum Kinn

3.4 Zungen-Scheibenwischer

- Die Zunge bewegt sich nach links und rechts
- Wischt langsam Ober-und Unterlippen ab

3.5 Zunge versteckt sich

- Die Zunge versteckt sich in der Wangentasche und beult die Wange nach außen

3.6 Centstück abstoßen

- Einen Cent mit Creme an den Mundwinkel kleben und versuchen ihn mit der Zunge von ihnen ab zustoßen

3.7 Mundwinkel ablecken

- Die Mundwinkel mit der Zunge Ketchup/Nutella ablecken

3.8 Brausepulver

- Prickelnder Geschmack auf der Zunge, so wird sich das Kind seiner Zunge bewusst

4 Fingerspiele

4.1 Das ist gerade, das ist schief

Das ist gerade,
das ist schief.
Das ist hoch und
das ist tief.
Das ist dunkel,
das ist hell.

das ist schnell.

Das sind die Haare,
das ist die Haut.

Das ist groß und das ist klein.
Das ist mein Arm und das mein Bein.

Das ist traurig,
das ist froh.
Das ist mein Bauch und
das mein Po.

Das ist nah und
das ist fern.

Dieses Lied, das hab' ich gern.

Arme zur Seite strecken,
gerade stehen/schief stehen
Arme hochstrecken/
zum Boden bewegen
Hände vor die Augen/
Hände wegnehmen
langsame Laufbewegungen der Beine/
schnelle Bewegung

eine Haarsträhne hochziehen/
die Wange streicheln
flüsternd singen/ sehr laut singen
hochstrecken/ klein machen
Arm strecken/ Bein strecken

trauriges Gesicht machen/
frohes Gesicht machen
Bauch herausstrecken/
Po herausstrecken

Hände vor die Brust/
Arme weit wegstrecken

im Rhythmus klatschen

4.2 Familie Maus

1. Das ist Vater Maus,
hat ein weiches Fellchen,
eine spitze Nase,
so große Ohren
und so einen langen Schwanz.

2. Das ist Mutter Maus,
3. Das ist Bruder Maus
4. Das ist Schwester Maus

5. Jetzt kommt Baby Maus,
hat ein nacktes Fellchen,
eine kleine Spitze Nase,
kleine Ohren
und so ein kleines Schwänzchen.

Daumen zeigen
über den Handrücken streichen
auf die Nase zeigen
große Ohren zeigen
mit den beiden Händen die Schwanzlänge
andeuten

Zeigefinger; Text wie in der 1. Strophe
Mittelfinger
Ringfinger

4.3 Himpelchen und Pimpelchen

Himpelchen und Pimpelchen stiegen auf einen Berg. „wandern“ hoch)	(Fäuste mit hochgestreckten Daumen
Himpelchen war ein Heinzelmann,	(linker Daumen wackelt)
Pimpelchen ein Zwerg. Sie blieben lange dort oben sitzen	(rechter Daumen wackelt) (beide Daumen abwinkeln)
und wackelten mit ihren Zipfelmützen.	(beide Daumen wackeln)
Doch nach dreiunddreißig Wochen, sind sie in den Berg gekrochen.	(Daumen verschwinden in den Fäusten)
Da schlafen sie in guter Ruh', seid mal still und hört gut zu. Und als sie wieder aufgewacht, da haben sie ganz laut gelacht. Himpelchen sprach: "Ich bau mir ein Haus.	(leise Schnarchgeräusche machen) (alle lachen laut) (mit den Händen ein Hausdach formen)
Pimpelchen sprach: "Und ich schaue hinaus."	("Ausschau" halten)
Himpelchen sprach: "Mein Häuschen ist krumm, ist das aber dumm!"	(mit einem Fuß aufstampfen)
Pimpelchen sprach: "Dein Haus ist nicht gerade, das ist aber schade."	(trauriges Gesicht machen)
Da kam ein großer Pustewind, und blies das Häuschen weg geschwind.	(zwischen den Händen Windgeräusche machen)
Da kam der liebe Sonnenschein, und macht das Häuschen wieder fein.	(bei "Sonnenschein" die Hände zu einer Sonne formen und bei "Häuschen wieder fein" formen die Hände ein schräges Hausdach, dass sich gerade aufrichtet)

4.4 10 kleine Zappelmänner

Zehn kleine Zappelmänner zappeln hin und her, zehn kleinen Zappelmännern fällt das gar nicht schwer.	Mit allen Fingern zappeln und die Hände hin und her schwenken.
Zehn kleine Zappelmänner zappeln auf und nieder, zehn kleine Zappelmänner tun das immer wieder.	Mit allen Fingern zappeln und die Hände hoch und runter bewegen.
Zehn kleine Zappelmänner zappeln ringsherum, zehn kleine Zappelmänner fallen plötzlich um.	Mit allen Fingern zappeln, Hände abwechselnd hinter dem Rücken verstecken, dann bewegungslos nach unten hängen lassen.

Zehn kleine Zappelmänner
kriechen ins Versteck,
zehn kleine Zappelmänner
sind auf einmal weg.

Die Hände hinter dem Rücken verstecken.

Zehn kleine Zappelmänner
sind nun wieder da,
zehn kleine Zappelmänner
rufen laut: "Hurra!"

Schnell die Hände mit zappelnden Finger
wieder hervorholen.

4.5 Weiß wie Schnee

Das ist der Daumen, der sagt:

"Ich bin weiß wie Schnee!"

Das ist der Zeigefinger, der sagt:

"Ich bin grün wie Klee!"

Das ist der Mittelfinger, der sagt:

"Ich kann blau wie der Himmel sein!"

Das ist der Ringfinger der sagt:

"Ich bin gelb wie der Sonnenschein!"

Das ist der kleine Finger, der sagt:

"Ich bin rot wie Mama's Mund!"

Alle Finger sagen:

"Wir sind kunterbunt!"

Die einzelnen Finger antippen,
zum Schluss mit allen Fingern zappeln.

4.6 Fünf Freunde

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.

Eine Hand hoch halten.

Nacheinander Daumen, Zeigefinger,
Mittelfinger, Ringfinger und kleinen
Finger antippen.

Zum Schluss eine Faust um
den kleinen Finger herum bilden.

4.7 Ein kleines Auto

Ein kleines Auto hält vor unserem Haus.

„Ich fahre mit!“, ruft der dicke Pit.

„Ich steige auch ein!“, ruft der dünne Hein.

„Macht Platz!“, ruft der lange Max.

Und dann noch die Trude,
die will nach Buxtehude.

„Die Türen zu!“, ruft Klaus.

„Sonst fallen wir alle wieder raus!“

Eine Hand hoch halten.

Nacheinander mit Daumen, Zeigefinger,
Mittelfinger, Ringfinger und kleinem
Finger wackeln.

Zum Schluss eine Faust bilden.