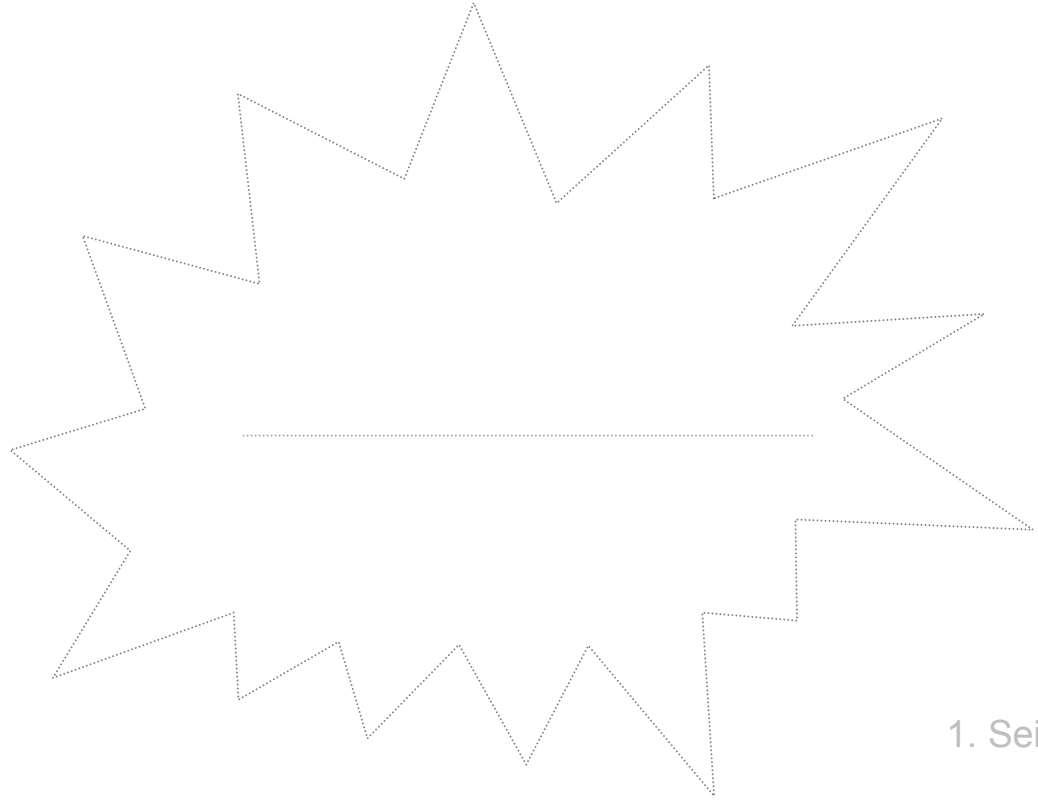


# Dieses Heft gehört:

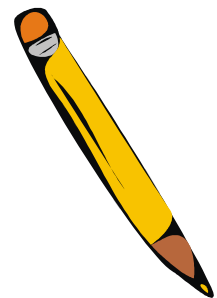
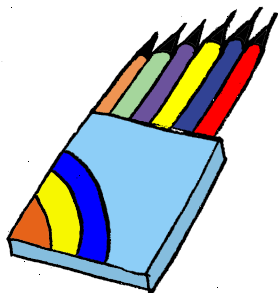
Graphomotorische Übungen



1. Seite



hat die Übungen  
mit  
Erfolg  
beendet.



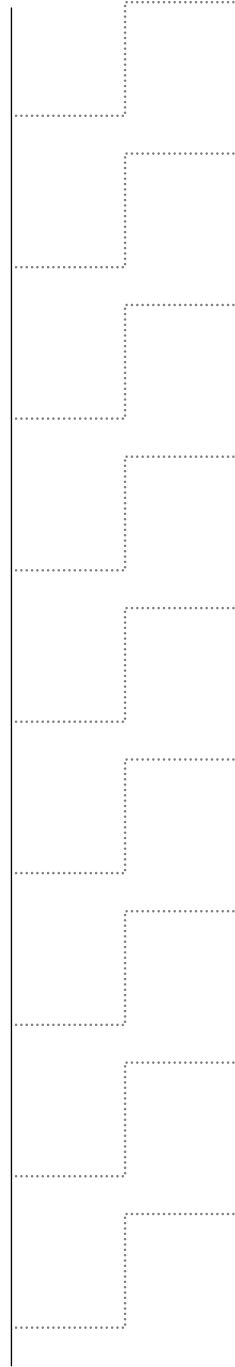
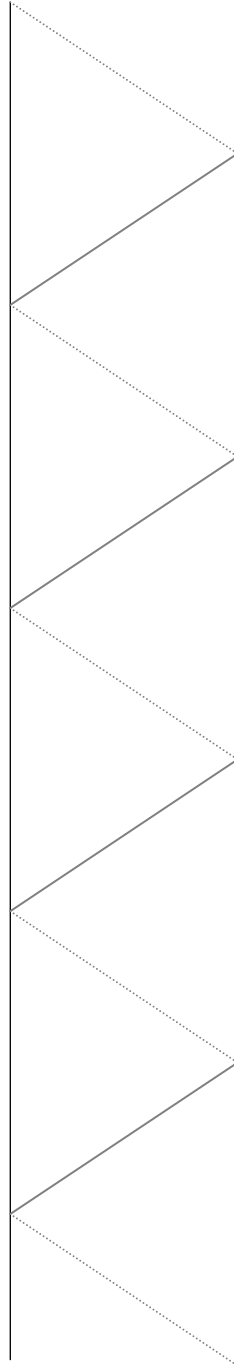
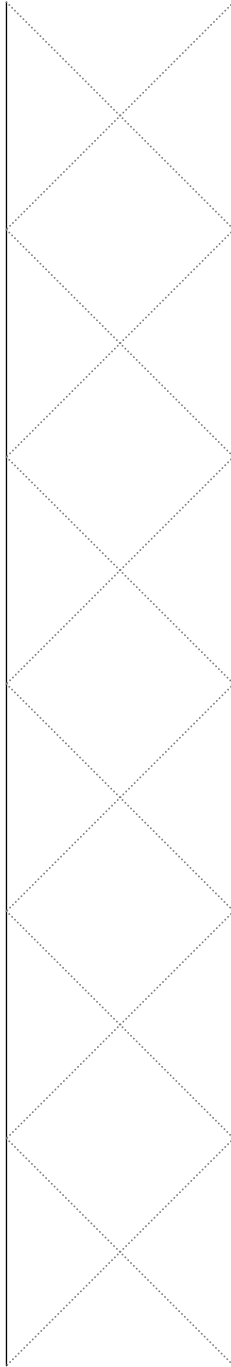
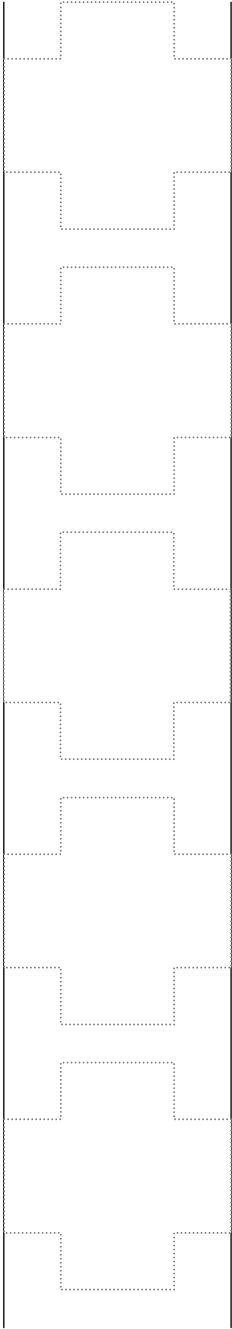
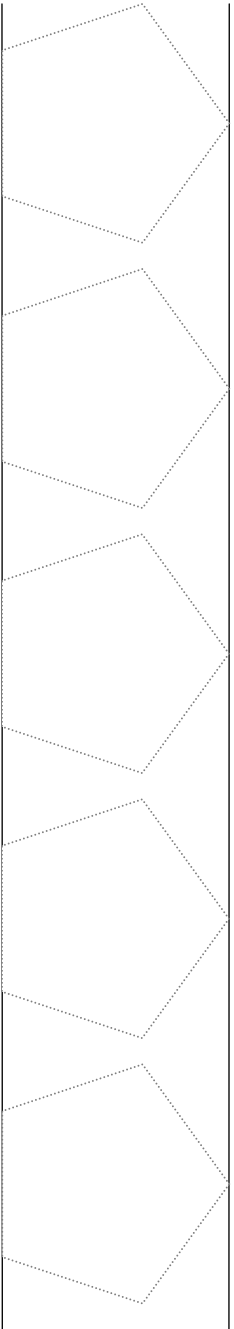
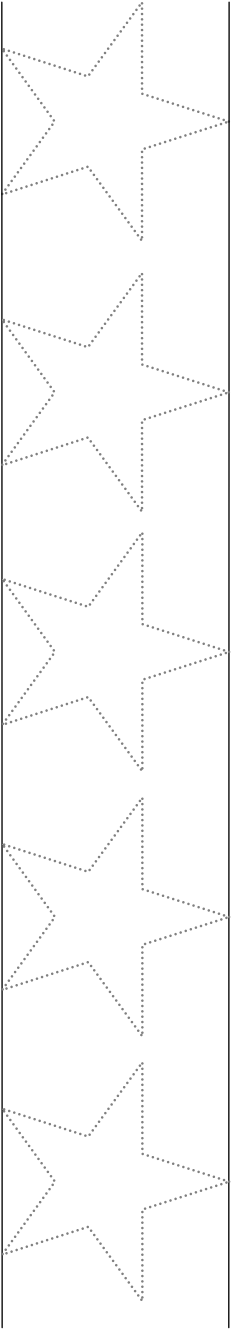
Die Seiten „dazwischen“ können individuell zusammengestellt werden.

letzte Seite

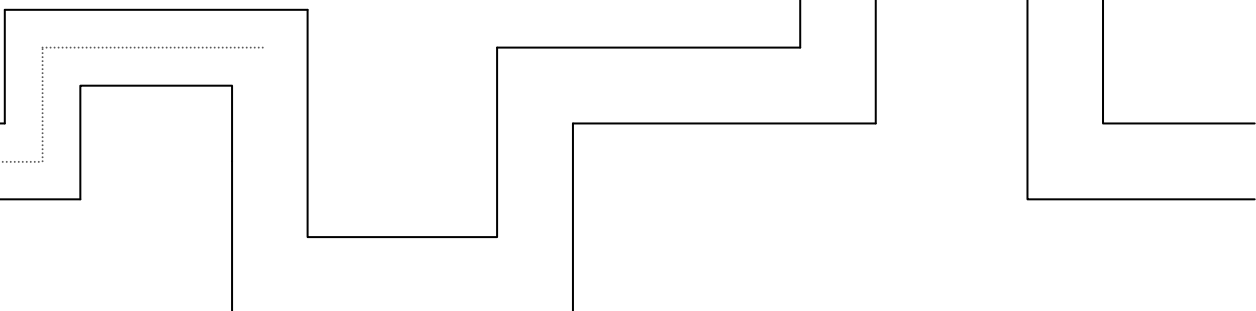


Ziehe die gepunkteten Linien nach.

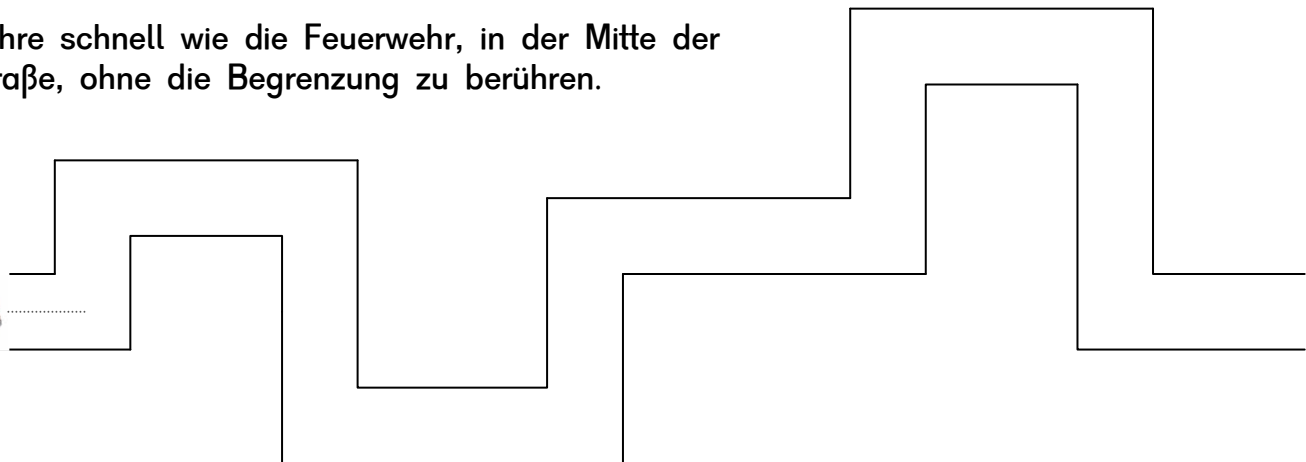
Ziehe die gepunkteten Linien nach.



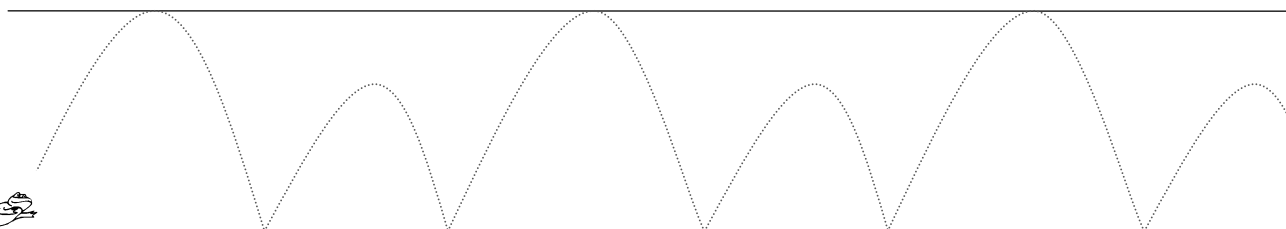
Fahre langsam mit dem Dreirad, in der Mitte der Spielstraße, ohne die Begrenzung zu berühren.



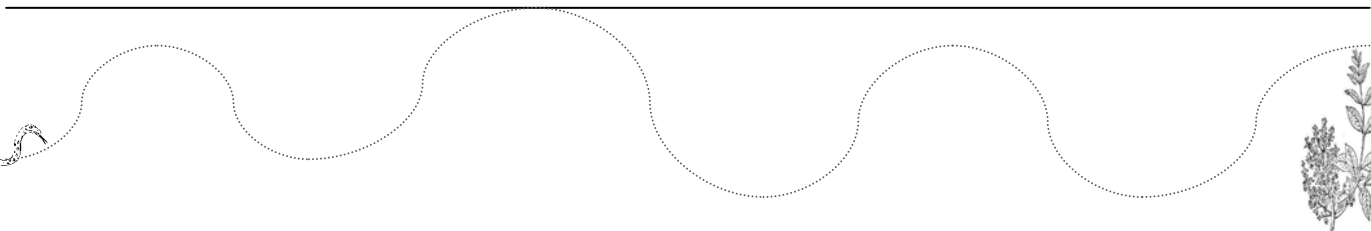
Fahre schnell wie die Feuerwehr, in der Mitte der Straße, ohne die Begrenzung zu berühren.



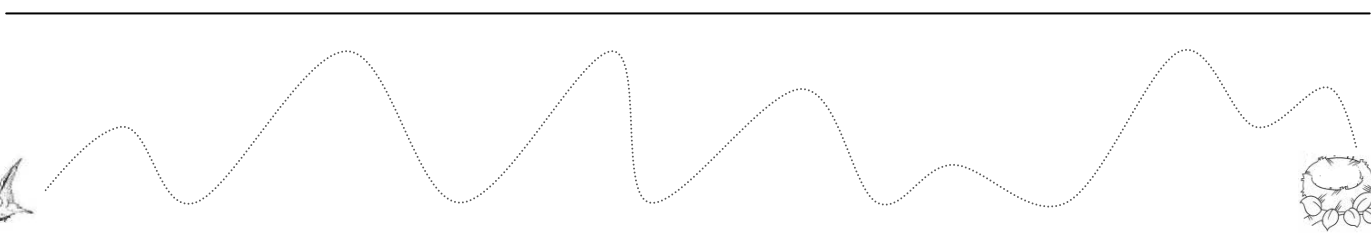
Lass den Frosch zu seiner Frau hüpfen.



Die Schlange schlängelt sich hinter den Busch.



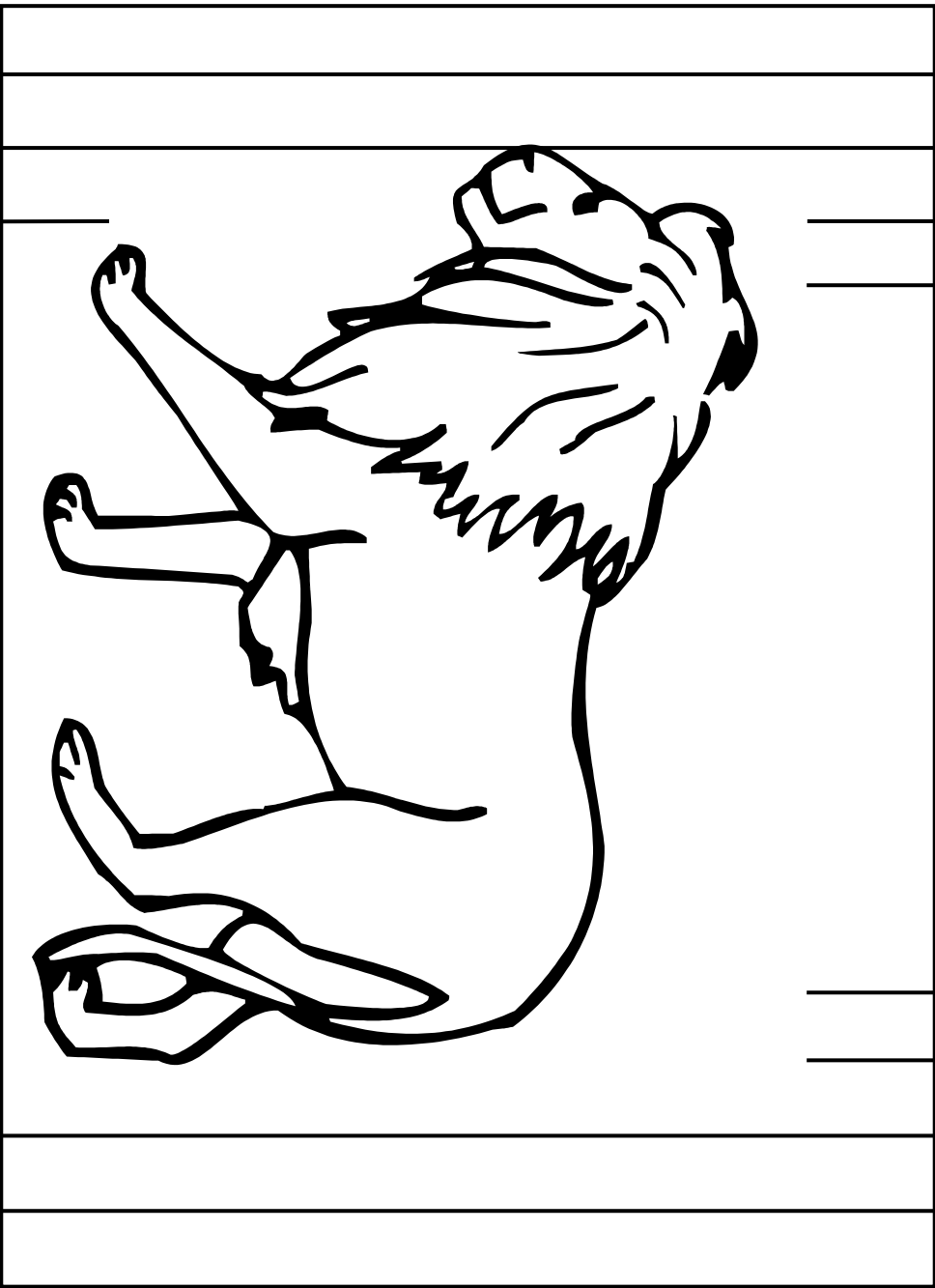
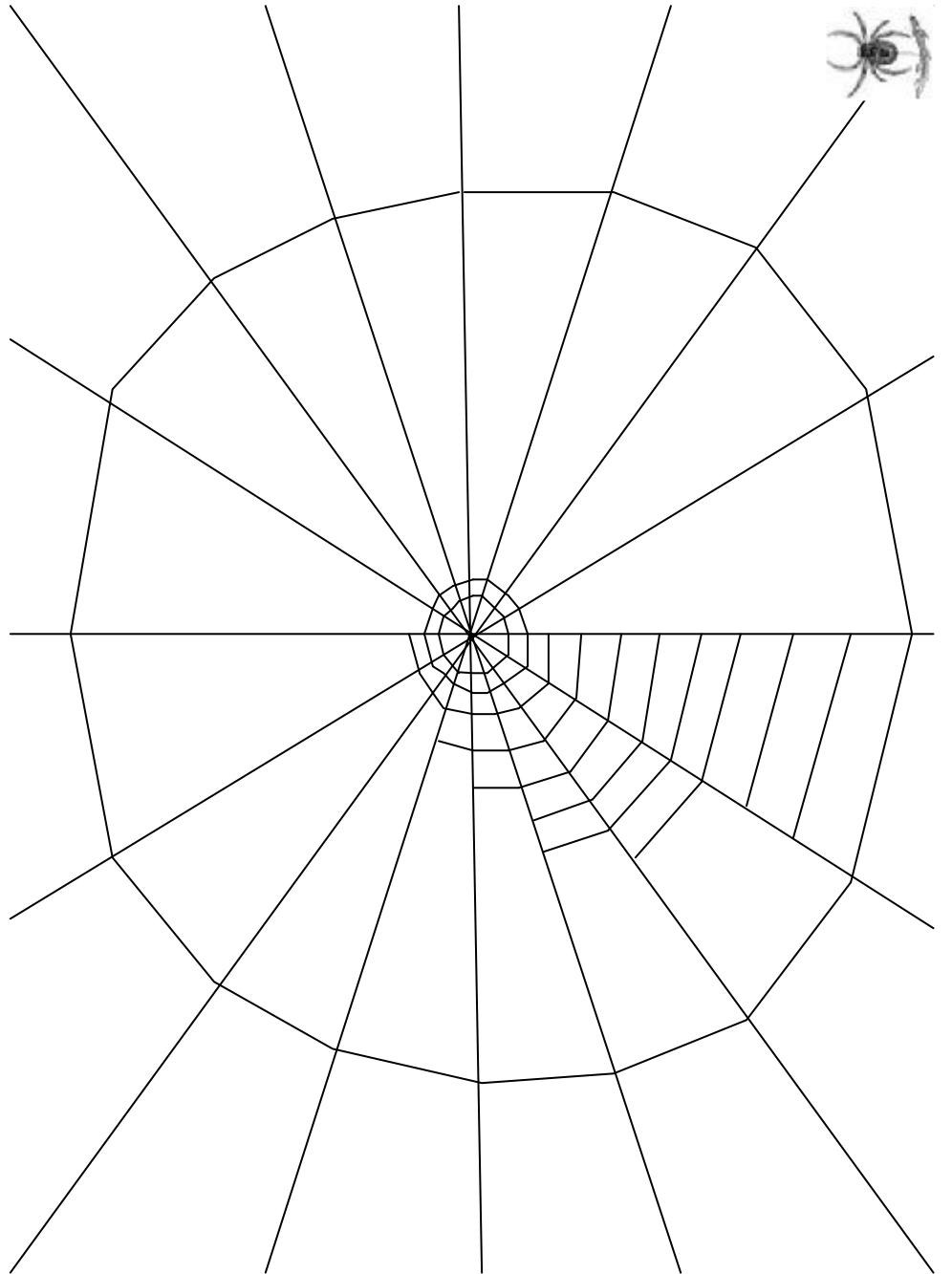
Der Vogel fliegt zu seinem Nest.

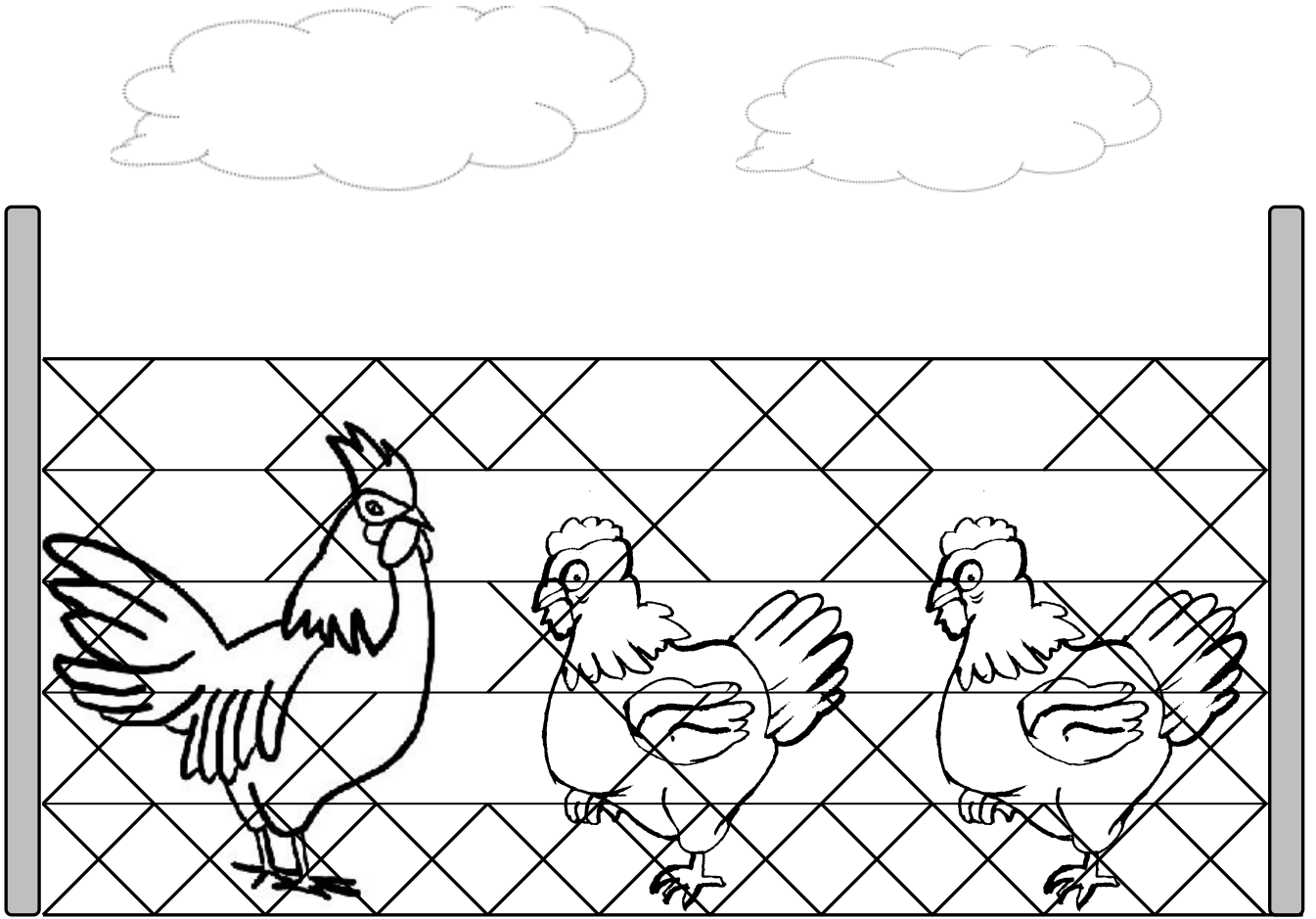




Hilf der Spinne ihr Netz zu beenden.

Sichere den Löwenkäfig durch Gitterstangen.





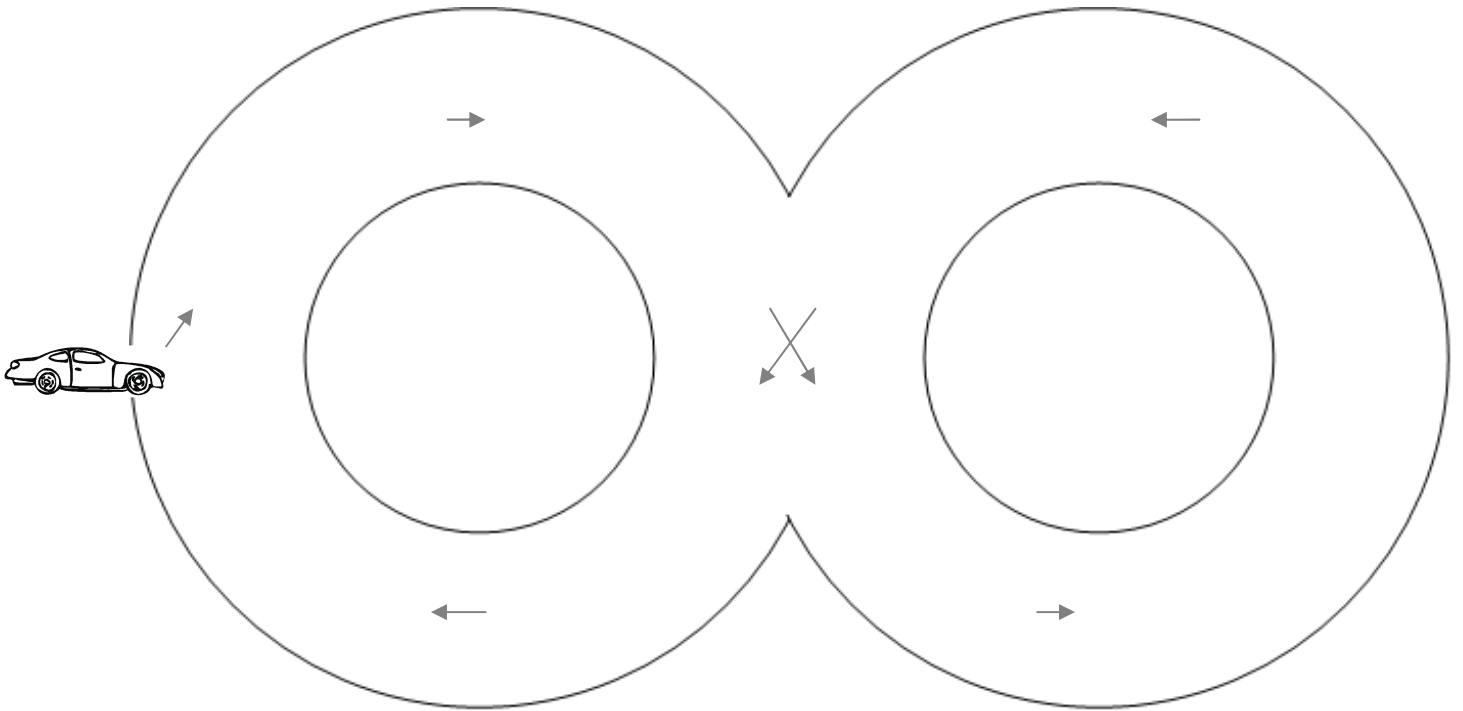
Repariere den Zaun, damit die Hühner nicht entkommen.



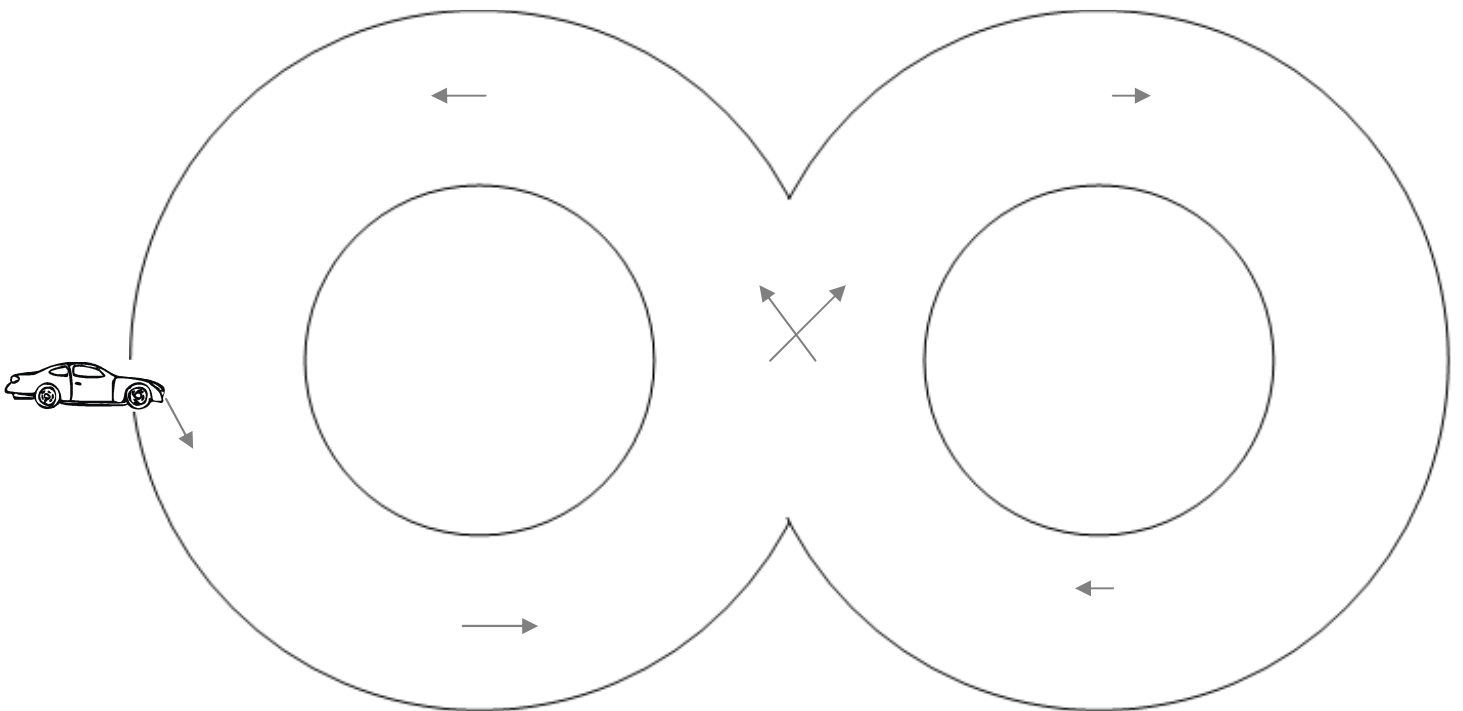
Zeichne viele Regentropfen.



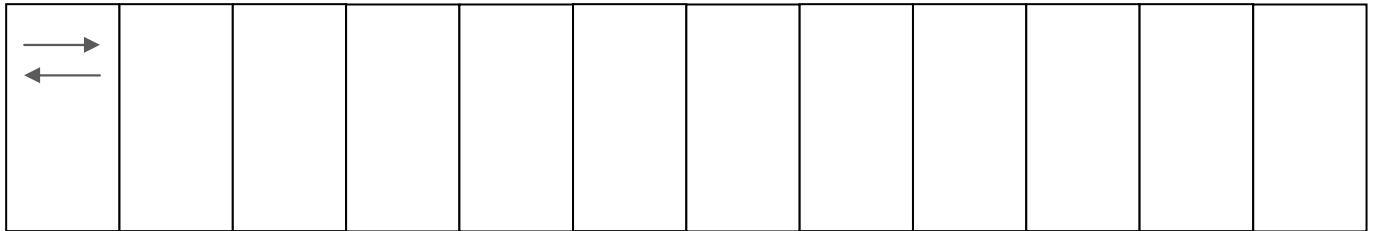
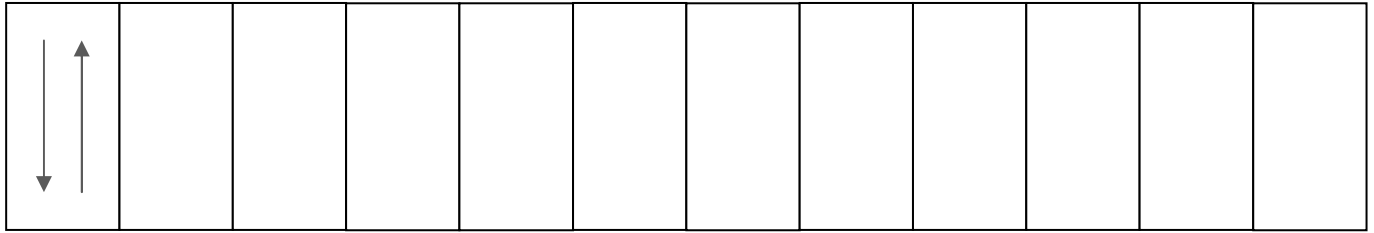
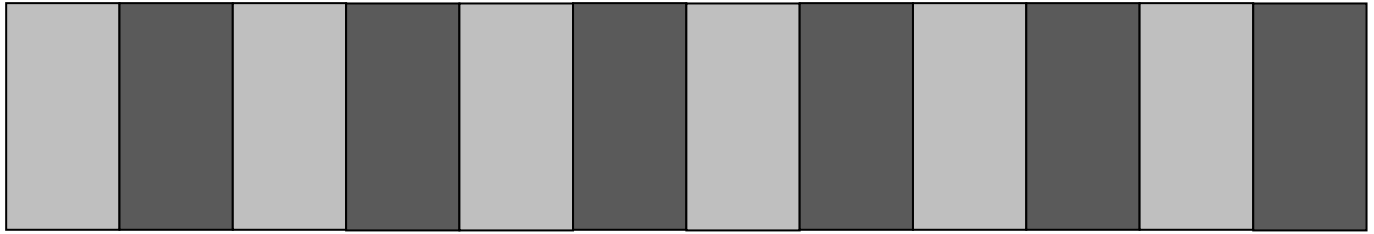
Drehe mit deinem Rennauto mindestens 5 Runden im Uhrzeigersinn.  
Pass auf, dass du nicht an die Begrenzung fährst. (liegende 8)



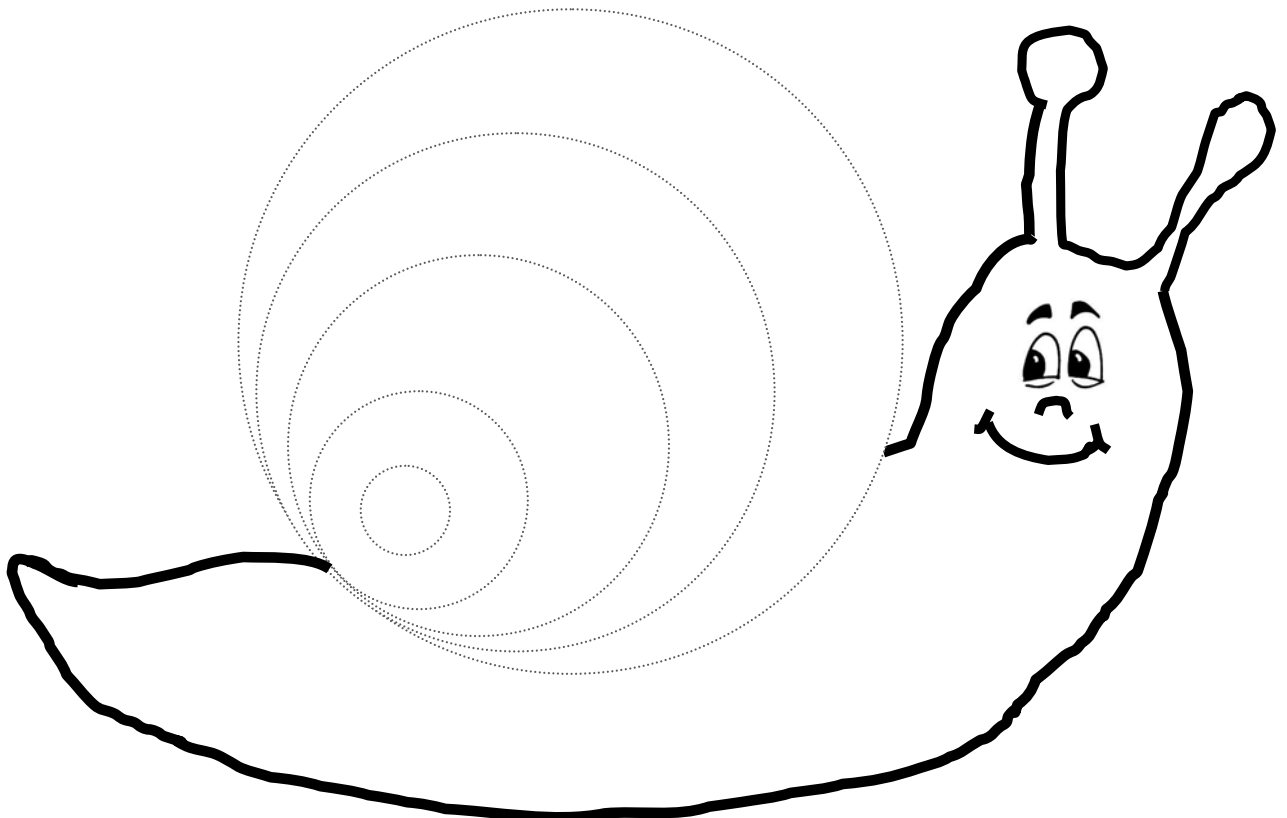
Drehe mit deinem Rennauto mindestens 5 Runden gegen den Uhrzeigersinn.



Übertrage das Muster mit dem Bleistift. Hell werden die Flächen wenn du wenig Druck ausübst, dunkler werden die Flächen, wenn du stärkeren Druck ausübst. Führe deinen Bleistift immer in Pfeilrichtung.

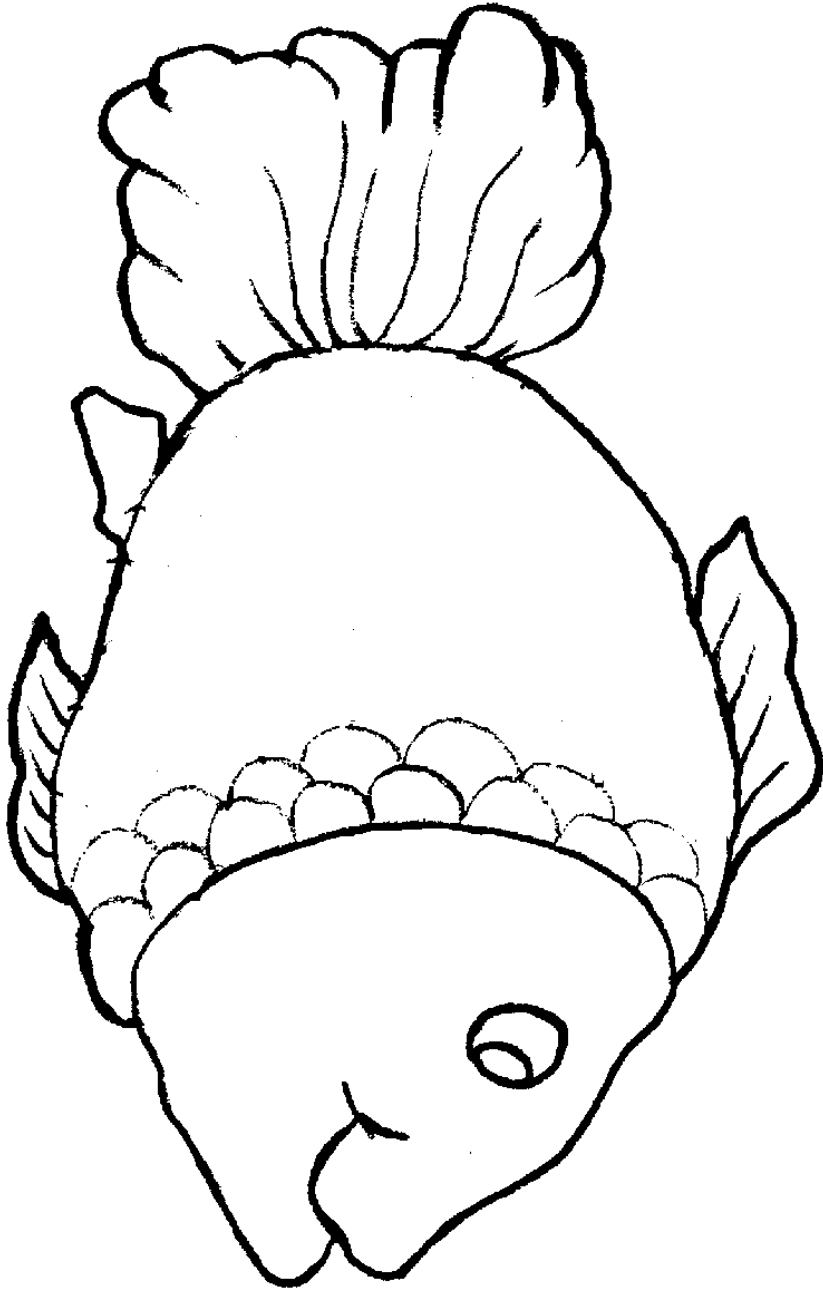


Das Schneckenhaus sollte deutlich zu erkennen sein.

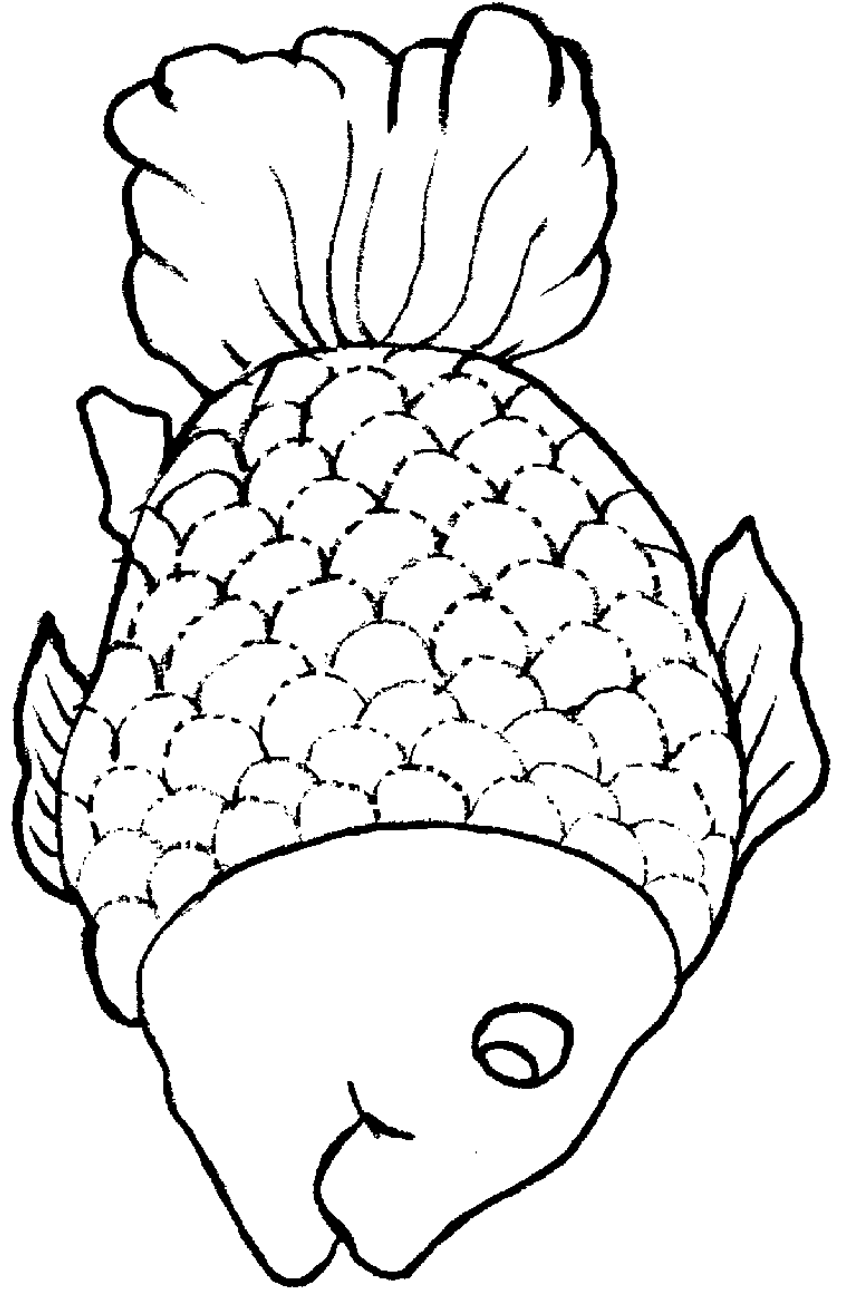




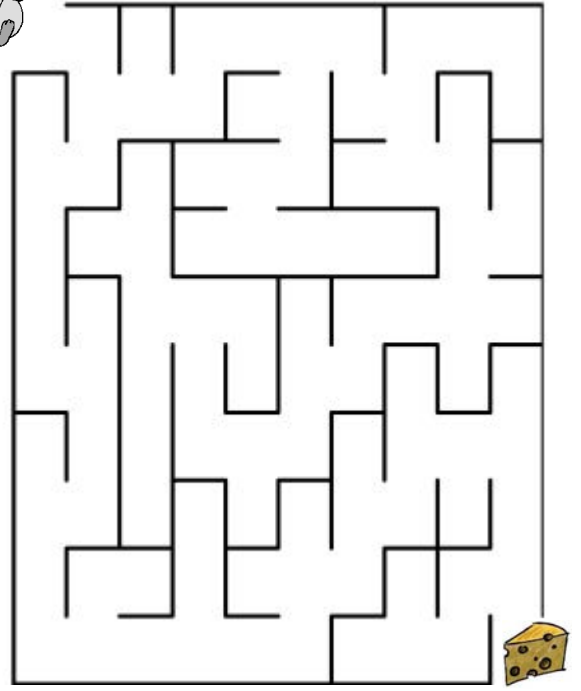
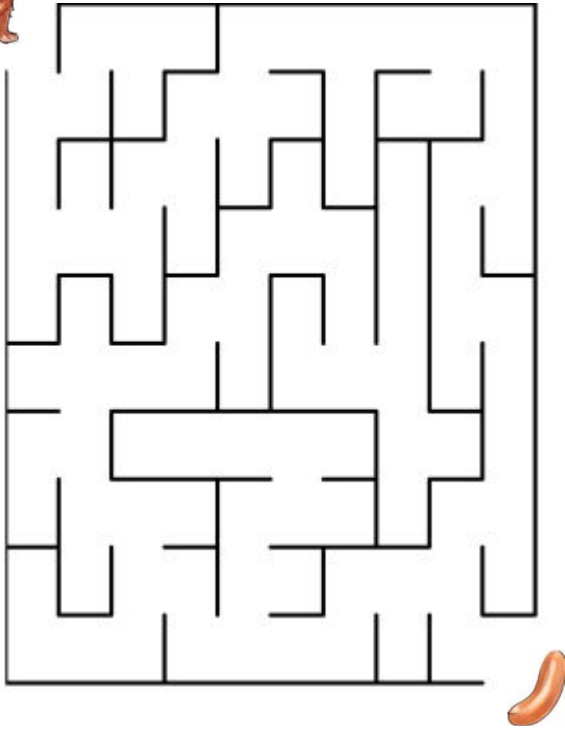
Zeichne die Fischschuppen ein.



Vervollständige die Schuppen des Fisches.



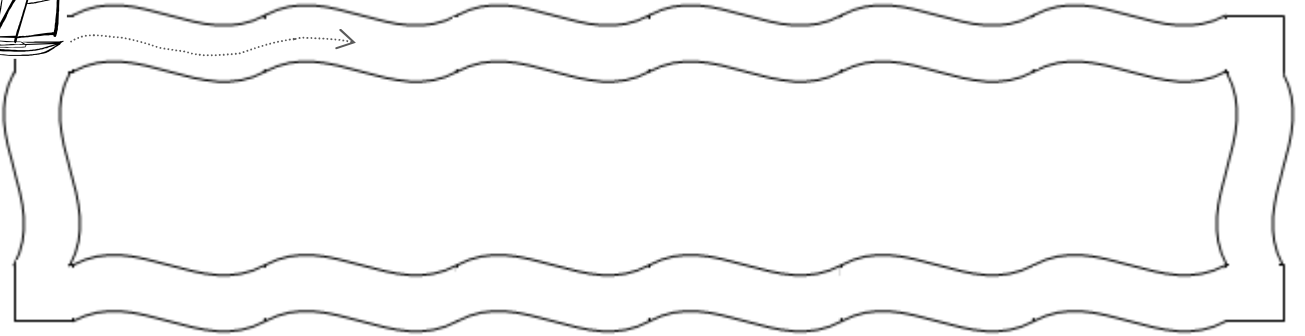




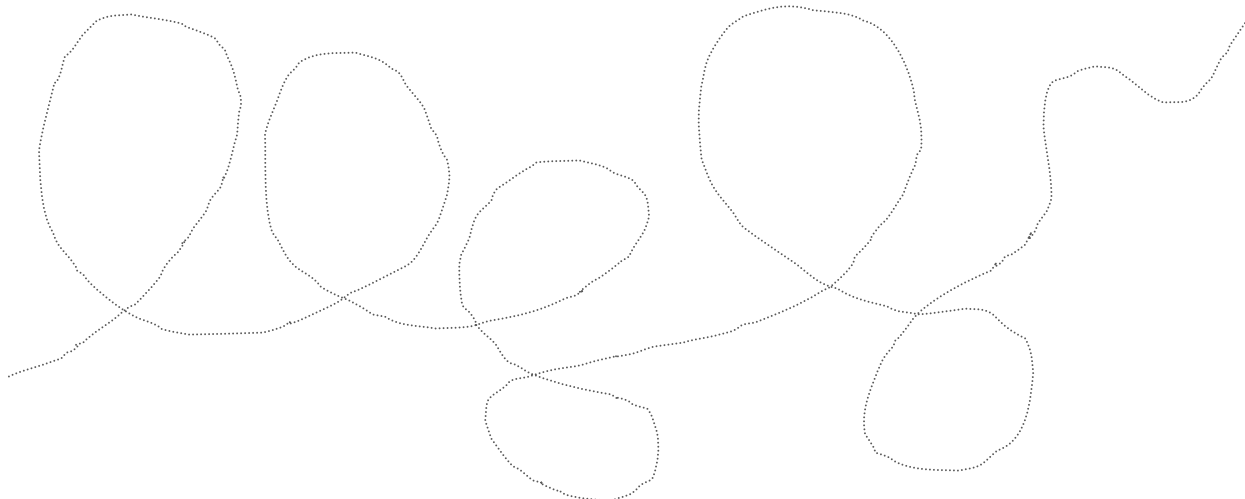
Wie kommt der Hund zur Wurst und die Maus zum Käse?  
Du solltest die Seiten des Labyrinthes beim Durchfahren nicht berühren.

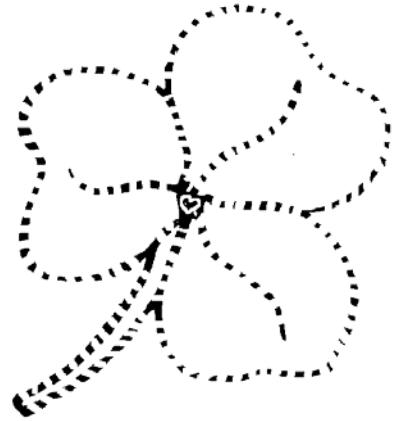
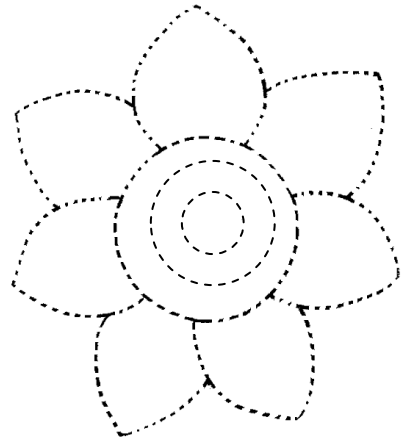
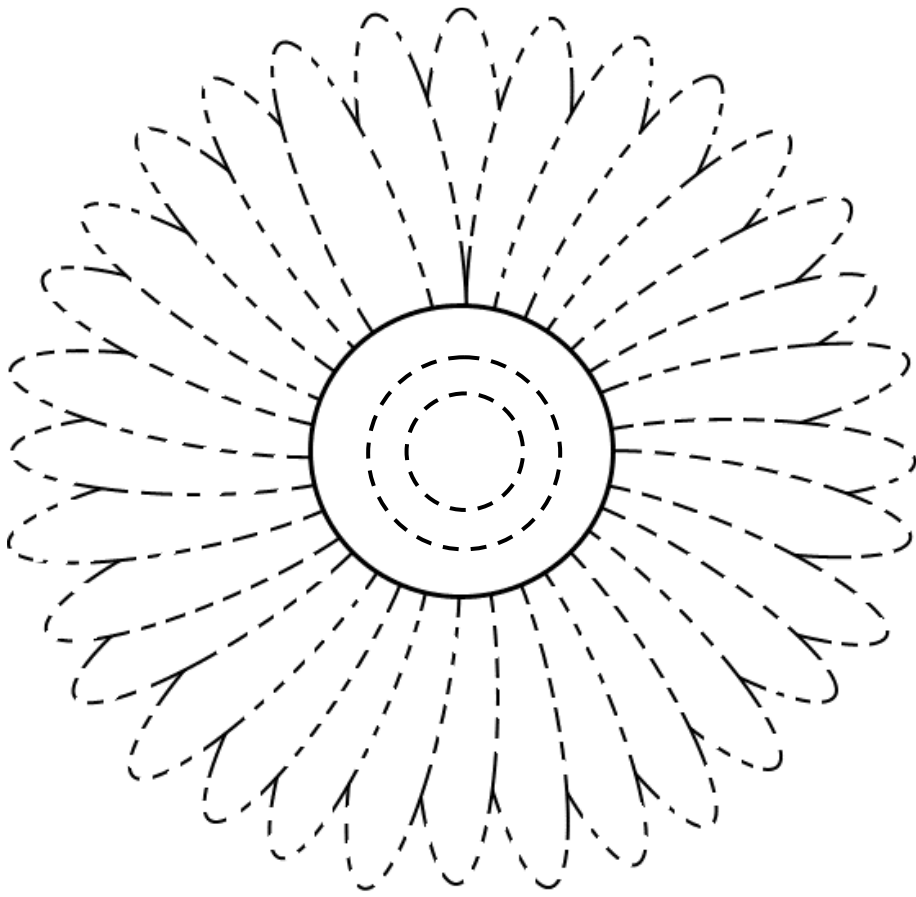


Durchsegle mehrmals die Strecke. Achte auf die Wellen.



Kunstflug! Lass das Flugzeug fliegen.

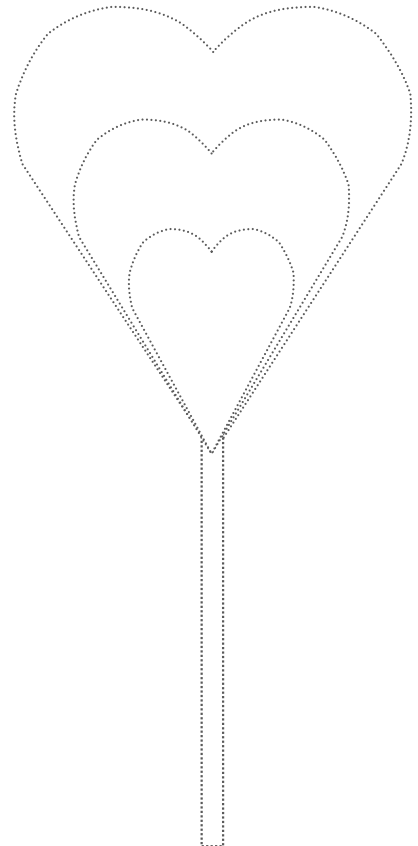
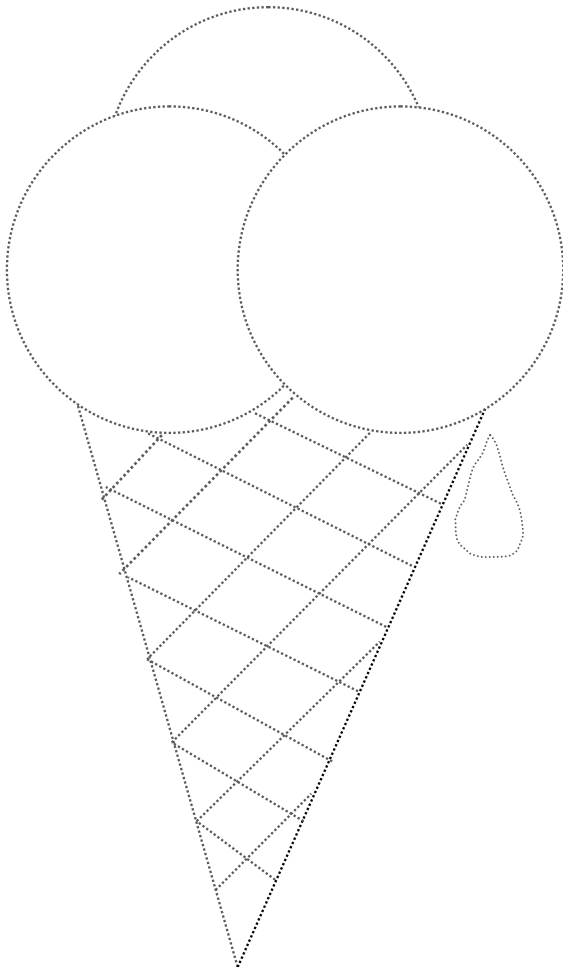


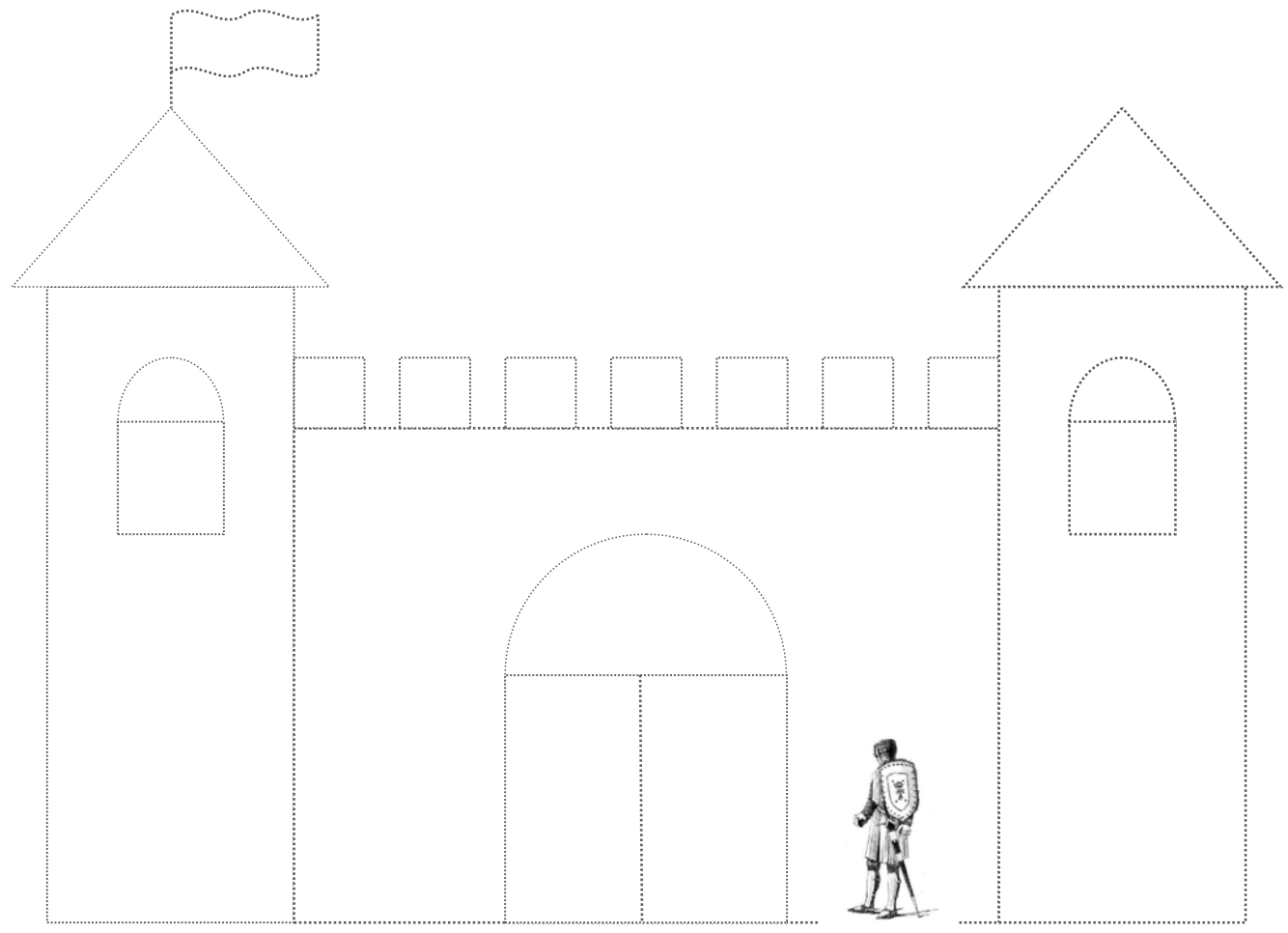


Gestalte dir deine Blüten und das Kleeblatt.



Ein Eis schmeckt doch (fast) immer. Ein Lutscher auch.





Hilf dem Ritter beim Bau seiner Burg. Je mehr Einzelheiten du malst, umso schöner.



Obst und Gemüse sind gesund.

