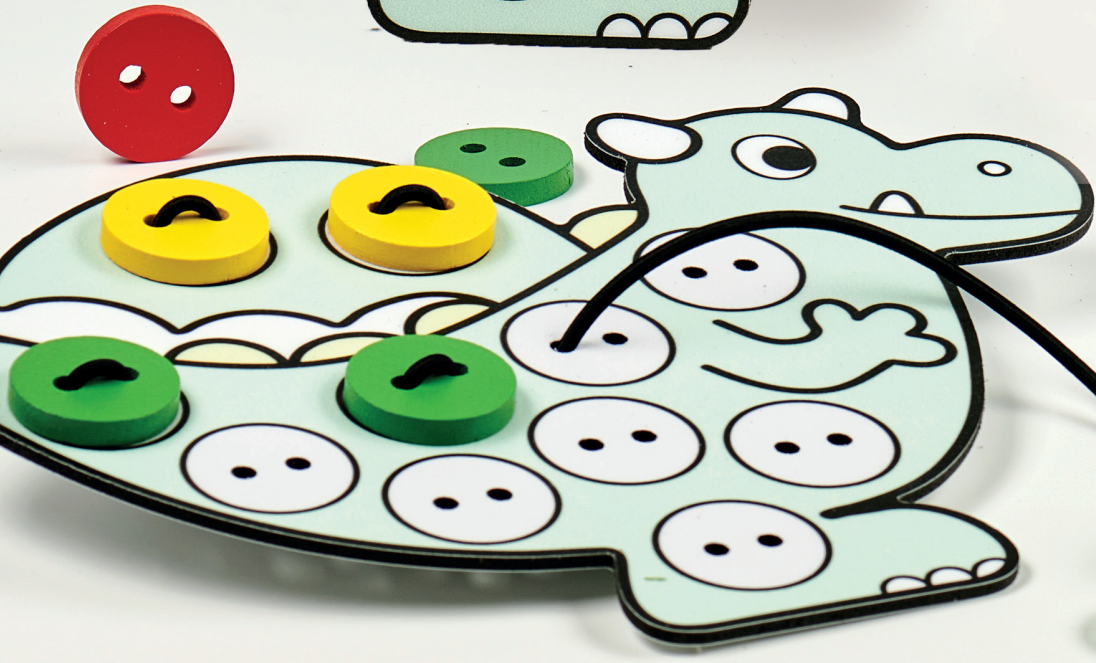
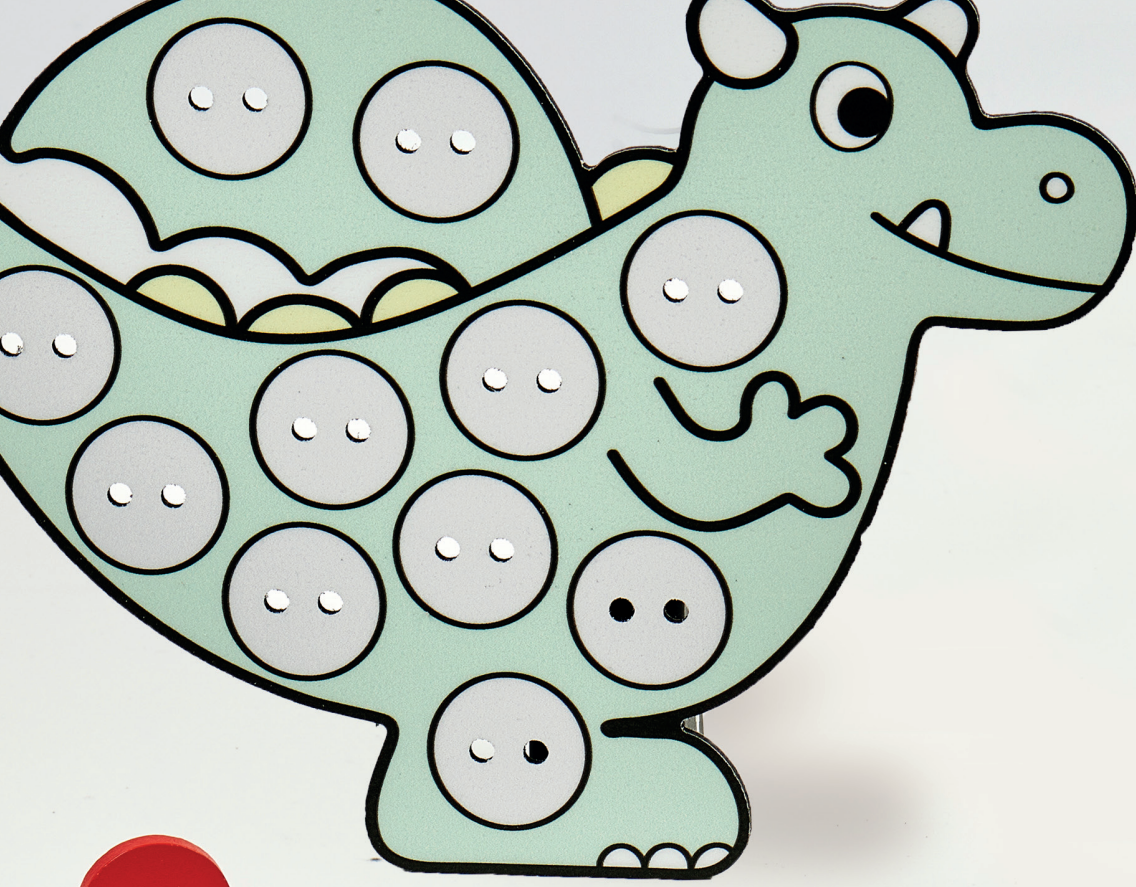


SPELREGELS



DRAAK ●

KNOPEN

Ref. GT6272



HAAA[®]
handige handen

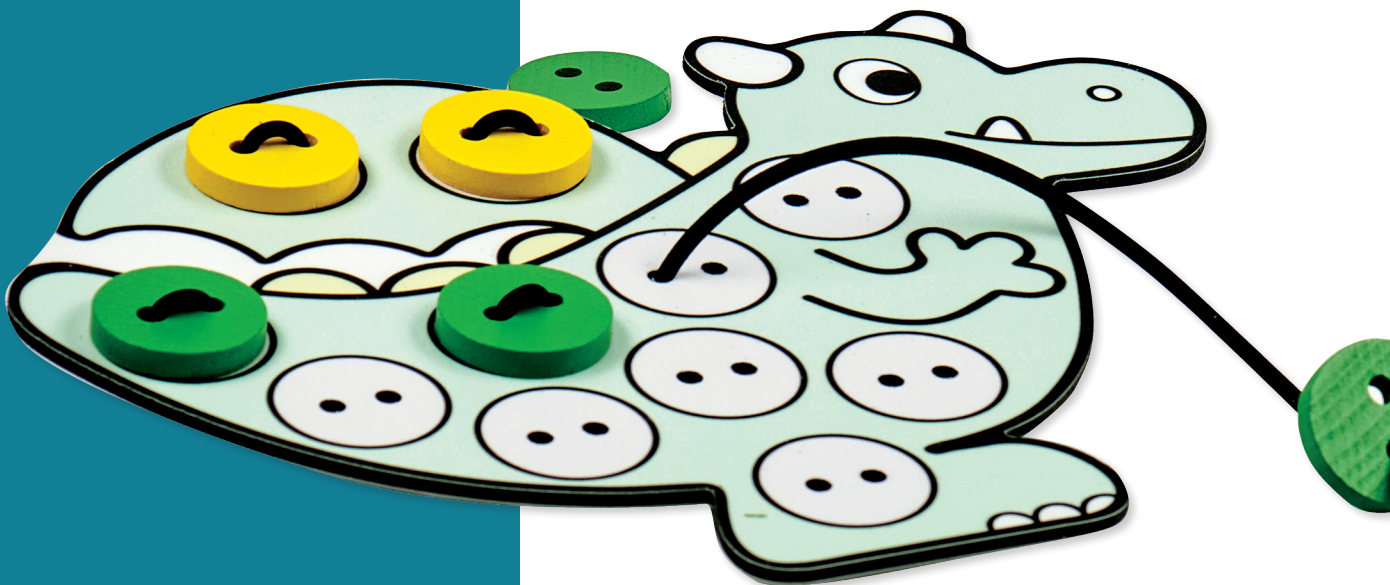
SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweehandig samenwerken
- Pincetgreep
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Vingerbeweeglijkheid stimuleren
- Tweedeling in de hand
- Manipulatie (translatie)
- Ruimtelijk structureren

Meer info over de onderwijsdoelen?
Bekijk de pdf gelinkt aan dit artikel op
www.baert.com.

MATERIALEN

- Motoriekbord(en) Draak
- 4-kleurendobbelsteen
- 2-stippendobbelsteen
- Knopen (4 kleuren)
- Elastische rijgtouwen (zwart)
- Opdrachtkaarten Draak
- Spelbakje
- Voelzakje

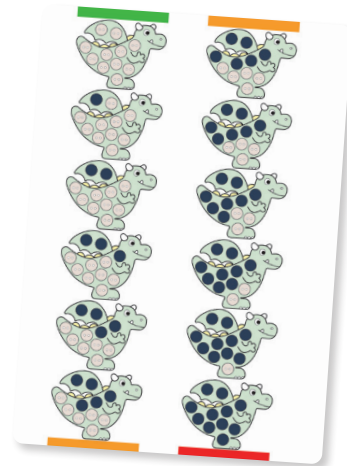


OEFENVORMEN

De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.

EXPERIMENTEREN RIJGTECHNIEK AANLEREN (expert)

Laat de kinderen vrij experimenteren. De kinderen rijgen de knopen aan de draak. Leer de juiste rijgtechniek aan. Dat vraagt in het begin een beetje sturing. Maak gebruik van de stappenplanner.



Techniek: Maak aan één uiteinde van het rijgtouw een knoop of maak een touwstopper vast aan één uiteinde. Stop het verharde uiteinde van het touw (kant zonder knoop/ touwstopper) langs onder (witte kant motoriekbord) door een gaatje en trek het touw er volledig door tot het strak zit. Schuif nu een knoop over het touw en leg de knoop op het motoriekbord. Zorg dat de gaatjes van de knoop mooi overeenkomen met de gaatjes van het motoriekbord.

Stop nu het touw door de knoop en het motoriekbord. Trek het touw er volledig door tot het strak zit. Stop nu het touw opnieuw langs onder door een gaatje en rijg de tweede knoop op dezelfde manier aan de draak. Volg het stappenplan.

OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN (expert)

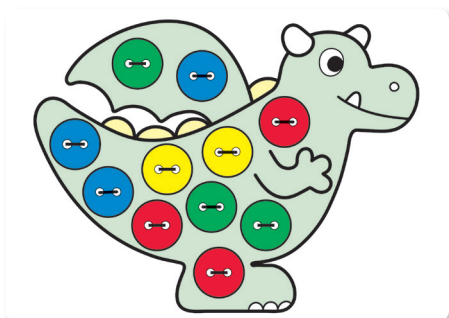
Neem één van de opdrachtkaarten bij de hand en probeer deze kaart identiek na te maken. Neem de juiste knopen uit de voorraad en rijg de knopen aan de draak. Doe het in de juiste volgorde. Kijk goed naar het stappenplan.

SPELVARIANT (expert)

Beide spelers nemen een motoriekbord. De knopen (32 knopen: 8 van elke kleur) worden in het spelbakje gelegd. Leg de 4-kleurendobbelsteen binnen handbereik klaar.

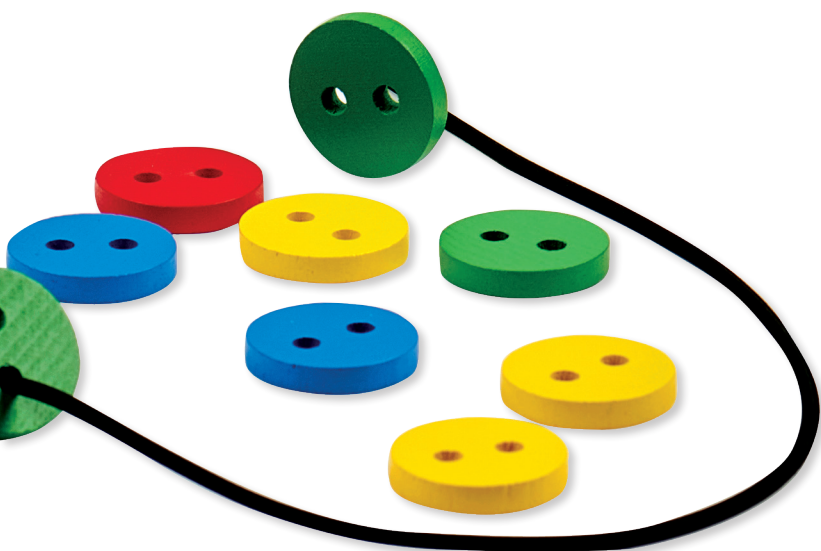
Dobbel om de beurt. De spelers proberen al dobbelend de knopen aan de draak vast te maken. Doe het in de juiste volgorde. Gebruik het stappenplan.

Welke draak is als eerste volledig versierd met stippen? Voorbeeld: De speler met deze opdrachtkaart moet eerst groen dobbelen, daarna blauw, dan rood, daarna geel, ... Een foute kleur gedobbelde? Jammer. De andere speler is aan de beurt.



Lachtend gezichtje gedobbelde? Geluk! Neem een juiste knoop uit de voorraad en rijg de knoop aan de draak.

Handje gedobbelde? Brul als een draak. Lukt het ook om vuur te spuwen? Daarna mag de andere speler opnieuw dobbelen.



UIT HET ZAKJE (expert)

Stop de knopen (32 knopen: 8 van elke kleur) in het voelzakje. Beide spelers nemen een motoriekbord bij zich en leggen één van de opdrachtkaarten voor zich op tafel. Ook het stappenplan wordt goed zichtbaar voor beide spelers op tafel gelegd.

Dobbel om de beurt met de 2-stippendobbelsteen en haal evenveel knopen uit het zakje als het aantal stippen op de dobbelsteen. Doe het in één beweging. Ga met de hand in het zakje. Neem 1 of 2 knopen en verplaats ze naar de handpalm. Haal daarna de hand met het juiste aantal knopen uit het zakje. Zo wordt de in-hand manipulatie (translatie) geoefend. De knopen worden met de opdrachtkaart gecontroleerd. De opdrachtkaart wordt identiek nagemaakt in de juiste volgorde (stappenplan).

Heeft de speler 1 of 2 juiste knopen uit het zakje genomen dan mag de speler 1 knoop aan de draak vastmaken. De andere knoop gaat terug in het zakje. In elke beurt mag slechts 1 knoop aan de draak vastgemaakt worden.

Heeft de speler 2 knopen uit het zakje genomen en is er maar 1 knoop bruikbaar dan wordt die knoop aan de draak vastgemaakt. De andere knoop gaat terug in het zakje. Heeft de speler geen enkele juiste knoop uit het zakje genomen? Jammer. De knopen gaan terug in het zakje. De andere speler is aan de beurt. Al dobbelend rijgen de spelers de knopen aan de draak.

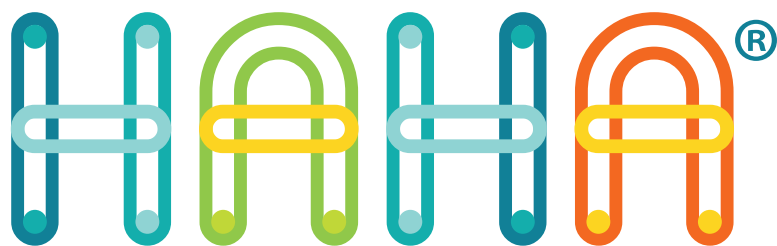
Handje gedobbelde? Beide spelers brullen als een draak! Lukt het ook om vuur te spuwen? Daarna mag de andere speler opnieuw dobbelen.

Welke draak is als eerste volledig versierd met stippen?

SPELVARIANT (expert)

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler dobbelt en neemt het juiste aantal knopen uit het zakje. De opdrachtkaart wordt identiek nagemaakt volgens de spelregels.





handige handen

Handige Handen heeft als doel de handvaardigheid van peuters en kleuters te stimuleren.

Dorine Cleve, de oprichtster van Handige Handen, heeft meer dan 20 jaar ervaring in het ondersteunen van kinderen met een motorische beperking. In 2017 werd SCHRIJFRITMIEK opgericht en geeft ze praktijkgerichte vormingen rond motorische ontwikkeling. Ze is ook de auteur van de voorbereidende schrijfmethode Krullenbol.

Met haar achtergrond in de kritische ontwikkelingsbegeleiding (lateralisatie), psychomotoriek en reflexintegratie wil ze met Handige Handen leerkrachten, zorgleerkrachten, ouders, kinesisten, logopedisten, ergotherapeuten en meer een handje helpen in het aanleren van de fijne motoriek aan peuters en kleuters.

HET AANBOD VAN HAAA BREIDT VERDER UIT.
WE BLIJVEN NIEUWE THEMATISCHE
MOTORIEKBORDEN ONTWIKKELEN OM ZO
VERSCHILLENDE DEELVAARDIGHEDEN VAN DE FIJNE
MOTORIEK SPEELS TE KUNNEN OEFENEN.



VORMINGEN

Individuele en teamgerichte
vormingen rond motorische
ontwikkeling.

Bekijk het volledige
aanbod vormingen op
WWW.SCHRIJFRITMIEK.BE