

SPELREGELS



# CLOWN

BOUTEN EN MOEREN — KNIKKERS — MAGNETEN

Ref. HT6289



5 035012 054197

**HAAA**<sup>®</sup>  
handige handen

# SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweehandig samenwerken: steun- en bewegende hand
- Pincetgreep
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Vingerbeweeglijkheid stimuleren
- Tweedeling in de hand
- Krachtdosering
- Manipulatie (translatie (in en uit de hand) - rotatie - shift)
- Ruimtelijk structureren

Meer info over de onderwijsdoelen?  
Bekijk de pdf gelinkt aan dit artikel op  
[www.baert.com](http://www.baert.com).

# MATERIALEN

- Motoriekbord(en) Clown
- Voetjes blauw
- 3-stippendobbelsteen
- 6-stippendobbelsteen
- 6-kleurendobbelsteen (met roze)
- 4-kleurendobbelsteen
- Pompons gekleurd
- Knikkers (6 kleuren)
- Houten pincetten
- Bouten en moeren
- Magnetten (6 kleuren)
- Magnetische vishengels
- Magnetische vogels
- Opdrachtkaarten Clown
- Spelbakje
- Voelzakje



# OEFENVORMEN

*De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.*

## ● EXPERIMENTEREN MET KNIKKERS EN POMPONS (starter)

Laat de kinderen vrij experimenteren. De kinderen leggen knikkers of pompons op de gaatjes van het motoriekbord. Ze doen dat met hun vingers (pincetgreep) of aan de hand van een pincet.

## ● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN KNIKKERS (junior)

Neem één van de opdrachtkaarten en probeer deze kaart identiek na te maken. Neem de juiste knikkers uit de voorraad met de vingertoppen of aan de hand van een pincet. Ga planmatig te werk. Oefen de pincetgreep en de tweedeling in de hand. Zie tips.

## ● SPELVARIANT (expert)

Beide spelers nemen een opdrachtkaart (zonder vrije gaatjes) en leggen de kaart boven hun motoriekbord. Leg alle knikkers in het spelbakje.

Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. Beide spelers nemen telkens de juiste kleur uit de voorraad. Ze doen dat met de vingertoppen of aan de hand van een pincet. De knikkers moeten op de juiste plaats op het motoriekbord geplaatst worden. De gedobbelde kleur niet meer nodig? Jammer. Er wordt opnieuw gedobbeld.

Wie kan de opdrachtkaart als eerste volledig namaken?

TIP

Laat de spelers (junior/ expert) tijdens het spel een pompon in de hand houden. Ze houden de pompon vast met pink en ringvinger. Zo stimuleer je de tweedeling in de hand. Het gebruik van steun- en bewegende vingers wordt zo goed geoefend.

De steunvingers houden de pompon vast. De bewegende vingers nemen de knikkers uit de voorraad en plaatsen deze op de clown. Stimuleer een goede pincetgreep.

Laat de spelers ook eens met een pompon in de hand een pincet hanteren om zo de knikkers op het motoriekbord te plaatsen.

### ● EXPERIMENTEREN MET BOUTEN EN MOEREN (junior)

Schuif twee voetjes (blauw) over de uitsparingen van het motoriekbord. Zo kan het motoriekbord rechtop blijven staan. De kinderen experimenteren met de bouten en moeren.

Ze stoppen bouten door de gaten van het motoriekbord en draaien gekleurde moeren op de bouten.

### ● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN BOUTEN EN MOEREN (junior)

Neem één van de opdrachtkaarten en probeer deze kaart identiek na te maken. Stop door de juiste gaten van het motoriekbord een bout en draai de moeren op de bouten.



## WEETJE

Het werken met bouten en moeren stimuleert het tweehandig samenwerken. De steunhand houdt de bout vast terwijl de bewegende hand de moer op de bout draait. Ook de vingerbeweeglijkheid wordt goed geoefend. De bewegende vingers van de dominante hand maken telkens enkelvoudige rotaties. Zo stimuleer je op een speelse manier ook de pengreepontwikkeling.

### ● BOUTEN EN MOERENSPEL (expert)

Speel met de 4-kleurendobbelsteen. Beide spelers nemen een opdrachtkaart met evenveel bouten en moeren (of met evenveel vrije gaatjes).

Dobbel om de beurt. Neem een bout en een moer in de juiste kleur uit de voorraad en stop de bout op de juiste plaats door één van de gaten van het motoriekbord. Draai de moer op de bout.

Handje gedobbeld? Pauze! Clowntjes doen graag gek. De spelers doen een gekke clown na. Beide spelers stappen een rondje rond de tafel. Ze draaien de knieën tijdens het stappen naar binnen, naar buiten en trekken gekke bekken. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Lachend gezichtje gedobbeld? Joepie! De speler aan zet mag een bout en moer naar keuze uit de voorraad nemen. Opgelet! Kijk naar de opdrachtkaart om te zien welke moeren je nog nodig hebt.

De gedobbelde kleur niet meer nodig? Jammer, de andere speler is aan de beurt.

Welke clown heeft als eerste alle bouten en moeren verzameld?



## ● **MAGNEETCLOWN** (junior)

Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich neer op tafel. De gekleurde magneten (60 stuks: 10 van elke kleur) worden in het voelzakje gestoken.

Om de beurt wordt er met de 3-stippendobbelsteen gedobbeld. De speler neemt in één beweging evenveel magneten uit het zakje als het aantal stippen op de dobbelsteen. De magneten worden met de bolle kant op de gaatjes van het motoriekbord geplaatst.

Handje gedobbeld? Pauze! De clowntjes doen weer gek! Doe maar mee. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld. Wie heeft als eerste een mooie hoed en jas vol magneten gemaakt? Ook de andere speler plaatst nu op elk gaatje een magneetje.

### ● **SPELVARIANT** (expert)

Speel het spel met de 6-stippendobbelsteen. Lukt het ook om in één beweging 4, 5 of 6 magneetjes in de hand te nemen? De magneetjes worden telkens van de vingertoppen naar de handpalm verplaatst. Daarna wordt de hand uit het zakje gehaald en de magneetjes worden op de gaatjes van het motoriekbord geplaatst.

Handige handen proberen ook al eens om één voor één de magneetjes terug naar de vingers te verplaatsen om ze zo op het spelbord te leggen. Zet die vingers maar aan het werk!

Zin om nog even verder te spelen?

Het circus is gedaan. De clowntjes zijn moe en willen naar bed. Het is tijd om zich uit te kleden. Beide spelers nemen een magnetische vishengel in de hand.

Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. Beide spelers mogen telkens 1 magneetje in de gedobbelde kleur van de hoed of jas vissen. Geen mageten meer in de gedobbelde kleur? Jammer. Er wordt opnieuw gedobbeld. Per ongeluk een foute kleur gevestig? Haal het magneetje van de vishengel en leg het terug op het spelbord. Dobbel opnieuw. De opgeviste magneetjes worden in het spelbakje gelegd.

Wie heeft als eerste al de magneetjes van de clown gevestig?



**TIP**

Een uitdaging voor handige handen (junior/expert): gebruik de vogelmagneten en probeer de opgeviste gekleurde magneetjes met de vingers van dezelfde hand terug van het bekje te duwen. Zo zet je de vingers goed aan het werk en wordt de shiftbeweging geoefend.



### ● UIT HET ZAKJE (junior)

Stop 10 knikkers van elke kleur in het voelzakje. In totaal zijn dat 60 knikkers. Beide spelers plaatsen het motoriekbord voor zich op tafel.

Dobbel om de beurt met de 3-stippendobbelsteen en haal evenveel knikkers uit het zakje als het aantal ogen op de dobbelsteen. Doe het in één beweging. Ga met de hand in het zakje. Neem 1, 2 of 3 knikkers en verplaats ze telkens naar de handpalm. Haal daarna de hand met het juiste aantal knikkers uit het zakje. Zo wordt de in-hand manipulatie (translatie) geoefend. Plaats de knikkers op de gaatjes van het motoriekbord.

Handje gedobbeld? Pauze! Clowntjes doen graag gek. De spelers doen een gekke clown na. Beide spelers stappen een rondje rond de tafel. Ze draaien de knieën tijdens het stappen naar binnen, naar buiten en trekken gekke bekken. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Wie zijn clown kan als eerste naar het circus?

### ● SPELVARIANT (expert)

Speel het spel met de 6-stippendobbelsteen. De spelers nemen evenveel knikkers in de hand als het aantal ogen op de dobbelsteen. De knikkers worden telkens van de vingers naar de handpalm verplaatst.

Dobbel je 5 dan neem je met je dominante hand 5 knikkers uit de voorraad. Je verzamelt alle knikkers één na één in je handpalm. Plaats de knikkers op de gaatjes van het motoriekbord. Moeilijker: Lukt het ook om de knikkers terug één voor één naar de vingertoppen te verplaatsen? Probeer maar.

Geef de clown al dobbelend vele kleurtjes.

### ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler dobbelt en neemt het juiste aantal knikkers uit het zakje en plaatst deze op het motoriekbord. Zie spelregels.

Oefen de tweedeling in de hand, de pincetgreep en de translatiebeweging.

### ● KLEURENCLOWN (junior)

Clown moet optreden in het circus. Hij trekt hiervoor zijn mooiste hoed en jas aan. Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. Leg de knikkers (10 van elke kleur, in totaal 60 knikkers) in het spelbakje. Neem de 6-stippendobbelsteen bij de hand.

Dobbel om de beurt en plaats evenveel knikkers op het motoriekbord als het aantal stippen op de dobbelsteen. De spelers mogen de kleuren zelf kiezen. Maak een mooie kleurenc clown. Einde: speel passend uit, vb. er zijn nog 2 gaatjes over. Je moet nu 2 dobbelen of 2 x 1 dobbelen om uit te spelen.

Snellere variant: vb. er zijn nog 2 gaatjes over. Je moet nu 2 of meer dobbelen om uit te spelen. Wie heeft als eerste op elk gaatje een gekleurde knikker liggen?

Wauw! Wat een mooie clown! Natuurlijk mag nu ook de andere speler zijn clown verder afwerken. Zo kunnen de clowntjes samen naar het circus.

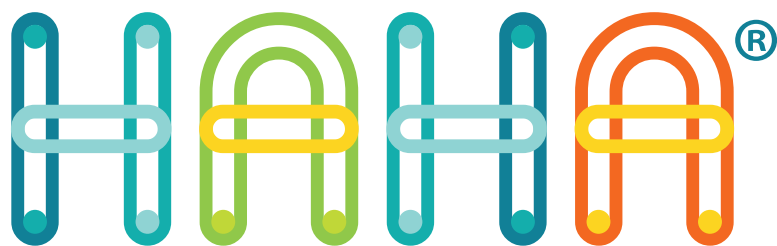
### ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 spelbord. Dobbel met de 6-stippendobbelsteen en plaats het juiste aantal knikkers op het motoriekbord. Maak een mooie kleurenc clown. Zie spelregels.



TIP

Knikkers rollen gemakkelijk van de tafel. Plaats indien nodig het motoriekbord in of op een deksel, dienblad, schotel,... met gleuven of opstaande rand.



## 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](http://WWW.SCHRIJFRITMIEK.BE)