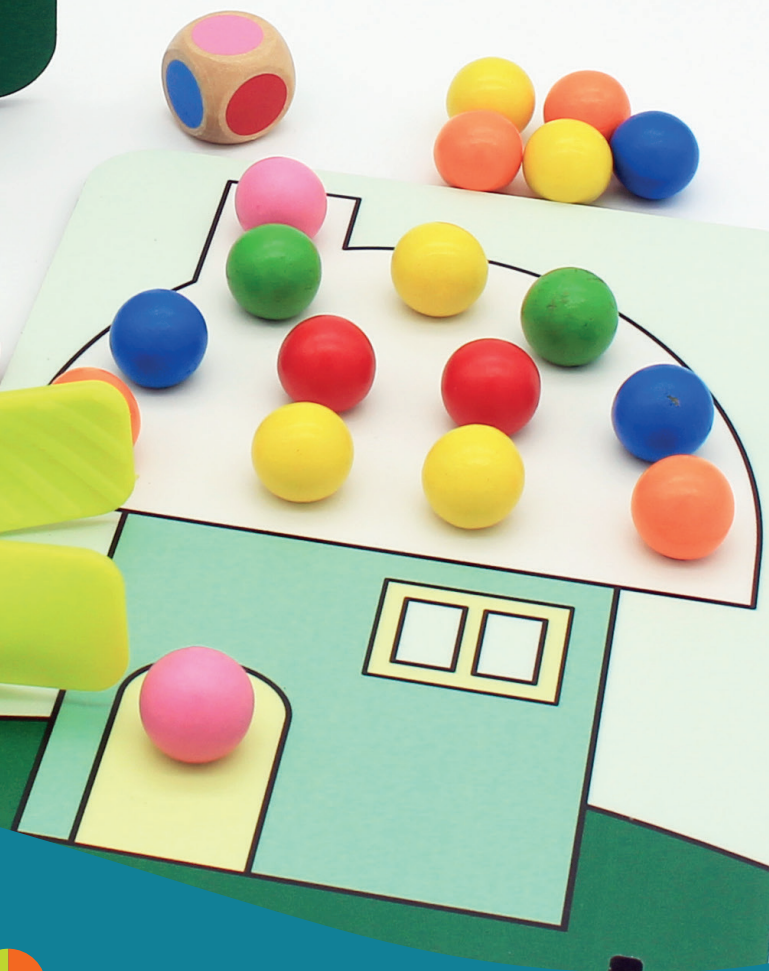
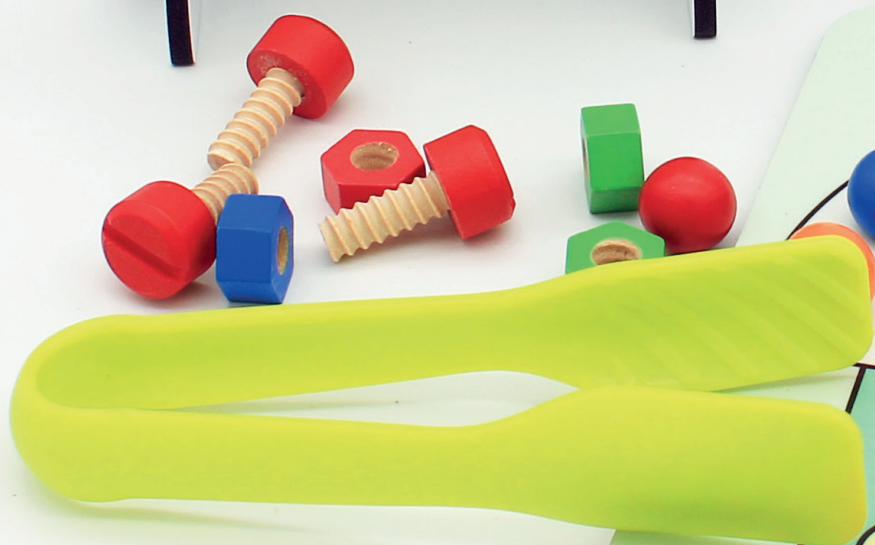
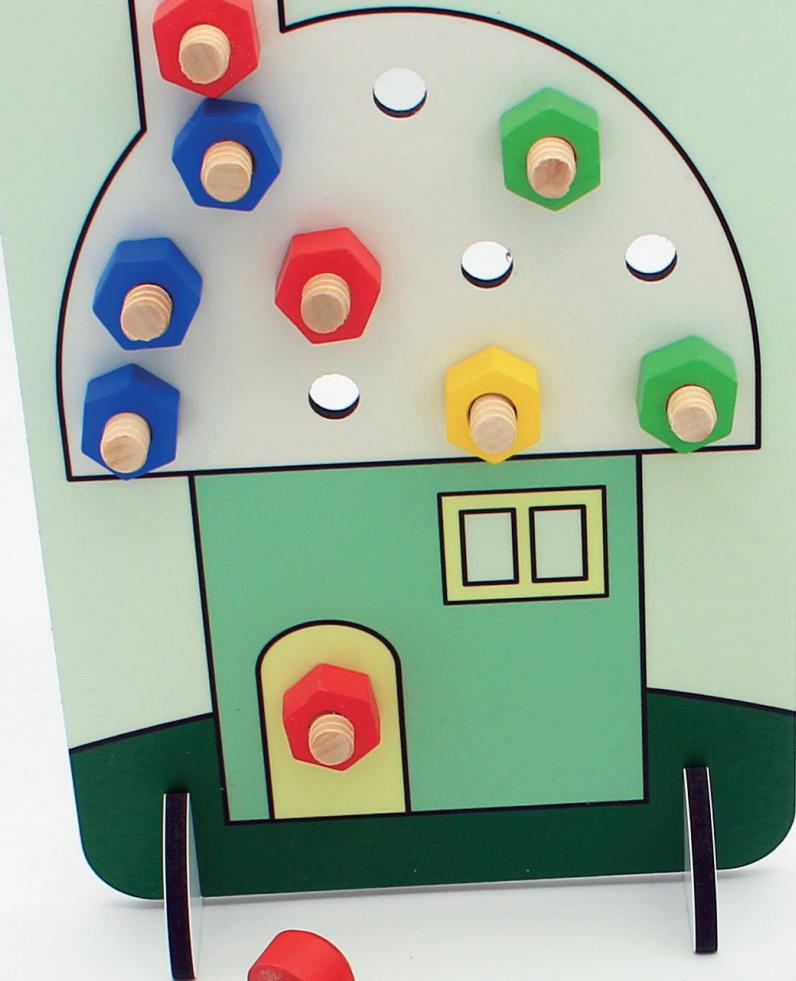


SPELREGELS



# PADDENSTOEL

BOUTEN EN MOEREN — KNIKKERS — MAGNETEN

Ref. JM6302



5 035012 054326

**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) Paddenstoel
- Voetjes (blauw)
- 2-stippendobbelsteen
- 3-stippendobbelsteen
- 6-kleurendobbelsteen (met roze)
- 4-kleurendobbelsteen
- Pompons gekleurd
- Knikkers (6 kleuren)
- Houten pincetten
- Bouten en moeren
- Magneten (6 kleuren)
- Magnetische vishengels
- Magnetische vogels
- Opdrachtkaarten Paddenstoel
- 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.

## ● SPELVARIANT (expert)

Beide spelers nemen een opdrachtkaart en leggen de kaart boven hun motoriekbord.

Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. Beide spelers nemen 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 kunnen geen knikkers op het motoriekbord geplaatst worden. Er wordt opnieuw gedobbeld.

Wie kan de opdrachtkaart als eerste volledig namaken? Welke paddenstoel is als eerste volledig versierd met stippen? Ook de andere speler werkt daarna zijn paddenstoel verder af. Veel plezier!

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 paddenstoel.

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

### ● 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. Ze vullen de hoed van de paddenstoel met stippen.

## 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.

### ● 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.

### ● BOUTEN EN MOERENSPEL

(junior)

Beide spelers plaatsen een motoriekbord voor zich op tafel. De bouten en moeren worden in het spelbakje gelegd. Speel met de 4-kleurendobbelsteen.

Dobbel om de beurt. Neem een bout en een moer in de gedobbelde kleur uit de voorraad. Steek de bout door één van de gaten van het motoriekbord en draai de moer op de bout.

Handje gedobbelde? Beide spelers maken zich zo klein als een kabouter en draaien een rondje rond zichzelf. Daarna wordt er opnieuw gedobbelde.

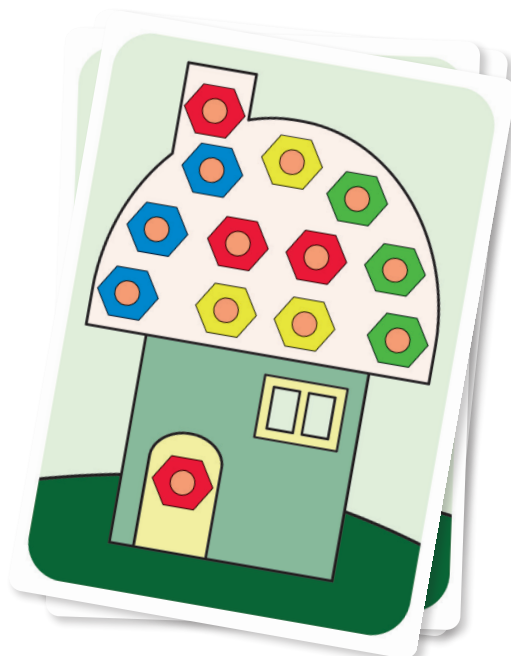
Lachend gezichtje gedobbelde? Joepie! De speler aan zet mag een bout en moer naar keuze uit de voorraad nemen en aan de paddenstoel vastmaken.

Welke paddenstoel heeft als eerste alle bouten en moeren aan zijn paddenstoel verzameld? Opgelet! Vergeet ook de deur niet!

### ● SPELVARIANT (expert)

De spelers plaatsen een motoriekbord voor zich op tafel, nemen de 4-kleurendobbelsteen bij de hand en leggen een opdrachtkaart voor zich neer. Al dobbelend proberen ze de opdrachtkaart na te maken. Spelregels zie hierboven. De bouten en moeren moeten op de juiste plaats aan de paddenstoel vastgemaakt worden. De gedobbelde kleur niet meer nodig? Jammer. De andere speler is aan de beurt.

Wie zijn paddenstoel is als eerste volledig versierd?





## ● MAGNEETPADDENSTOEL (junior)

Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. De gekleurde magneten (60 stuks: 10 van elke kleur) worden in het voelzakje gestoken. Leg de kleurendobbelsteen en de 2 of 3-stippendobbelsteen binnen handbereik klaar.

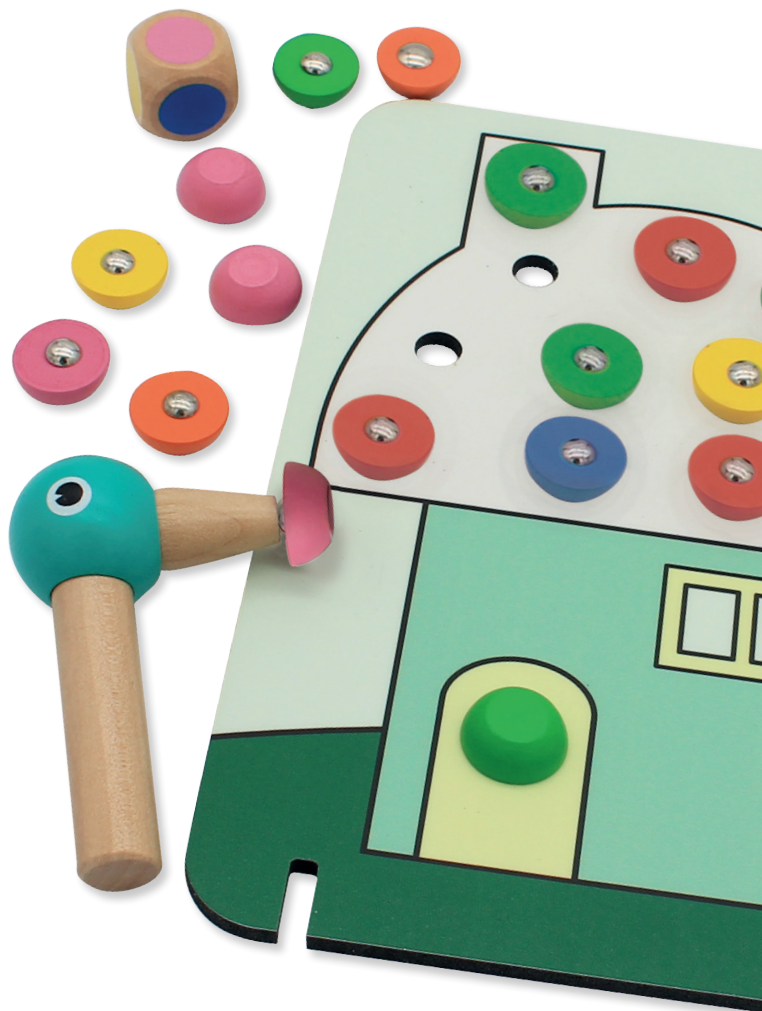
Om de beurt wordt er met de dobbelsteen gedobbeld. De speler neemt in één beweging evenveel magneten uit het zakje als het aantal stippen op de dobbelsteen. Oefen de translatiebeweging en verplaats de magneten van de vingertoppen naar de handpalm. De magneten worden daarna op de gaatjes van het spelbord geplaatst.

Handige handen proberen de magneten terug te verplaatsen van de handpalm naar de vingers om ze zo op het motoriekbord te leggen. De steunhand houdt het bord vast, de vingers van de dominante hand oefenen de translatiebeweging.

Handje gedobbeld? Beide spelers maken zich zo klein als een kabouter en draaien een rondje rond zichzelf. Daarna mag de andere speler opnieuw dobbelen. Wie heeft als eerste een paddenstoel vol magneetjes? Ook de andere speler legt nu op elk gaatje een magneet.

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 paddenstoel vissen. Geen magneten meer in de gedobbelde kleur? Jammer. Er wordt opnieuw gedobbeld. Per ongeluk een foute kleur gevestigd? Haal het magneetje van de vishengel en leg het terug op één van de gaatjes van de paddenstoel. Er wordt opnieuw gedobbeld.

Wie heeft als eerste al de magneetjes van de paddenstoel gevestigd?



### TIP

Een uitdaging voor handige handen (junior/expert): gebruik de vogelmagnet 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.



### ● STIPPENPADDENSTOEL (junior)

Maak een mooie stippenpaddenstoel. Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. Leg de gekleurde knikkers (10 van elke kleur, in totaal 60 knikkers) in het spelbakje. Neem de 2-stippendobbelsteen bij de hand.

Dobbel om de beurt en plaats evenveel knikkers op het motoriekbord als het aantal stippen op de dobbelsteen. Dat kan met de vingers of aan de hand van een pincet. De spelers mogen de kleuren zelf kiezen. Vul de hoed van de paddenstoel met mooie stippen.

Handje gedobbeld? Oei, er valt een stip van de paddenstoel! De speler aan zet legt één van de verzamelde knikkers terug bij de voorraad. De andere speler is aan de beurt.

Welke paddenstoel is als eerste volledig versierd met mooie stippen? Waauw! Wat mooi!

### ● SPELVARIANT (junior)

Speel het spel met twee dobbelstenen. Leg 6 knikkers van elke kleur in het spelbakje. Beide spelers dobbelen om de beurt met de 2-stippendobbelsteen en de kleurendobbelsteen. Ze nemen evenveel knikkers in de juiste kleur uit de voorraad. Is het juiste aantal knikkers in de gedobbeldde kleur niet meer in voorraad? Jammer. De andere speler is aan de beurt.

Handje gedobbeld? Oei, er valt een stip van de paddenstoel! De speler aan zet legt één van de verzamelde knikkers terug in het spelbakje. De andere speler mag dobbelen.

Welke paddenstoel is als eerste volledig versierd met mooie stippen?

### ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. Dobbel met de 2-stippendobbelsteen en plaats het juiste aantal knikkers op het motoriekbord. Zie spelregels.

### ● 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 2 of 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 in de hand. Verplaats de knikkers naar de handpalm en haal daarna de hand met het juiste aantal knikkers uit het zakje. Zo wordt de in-hand manipulatie (translatie: in de hand) geoefend. Plaats de knikkers op de gaatjes van het motoriekbord.

Handje gedobbeld? Oei, er valt een stip van de paddenstoel! De speler aan zet legt één van de verzamelde stippen (knikkers) terug bij de voorraad. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Welke paddenstoel heeft als eerste al zijn stippen verzameld?

### ● SPELVARIANT (expert)

Speel het spel op dezelfde manier. Probeer nu ook de verzamelde knikkers terug van de handpalm naar de vingers te verplaatsen. De vingers van de dominante hand nemen de knikkers tussen de vingertoppen en verplaatsen deze naar de handpalm. Daarna worden de knikkers terug één voor één naar de vingertoppen verplaatst om ze op het motoriekbord te leggen. De steunhand houdt het motoriekbord vast. Een leuke spelvariant om de vingerbeweeglijkheid (manipulatie: in en uit de hand) te oefenen.

Lukt het goed? Probeer dan het spel al eens te spelen met de 6-stippendobbelsteen. Lukt het om 4, 5 of 6 knikkers in de hand te verzamelen?

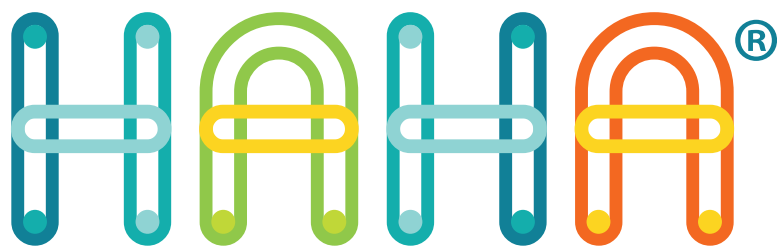
### ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler dobbelt en neemt het juiste aantal knikkers uit het zakje en plaatst deze op het motoriekbord. Oefen de tweedeling in de hand, de pincetgreep en het manipuleren (in en uit de hand).

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)