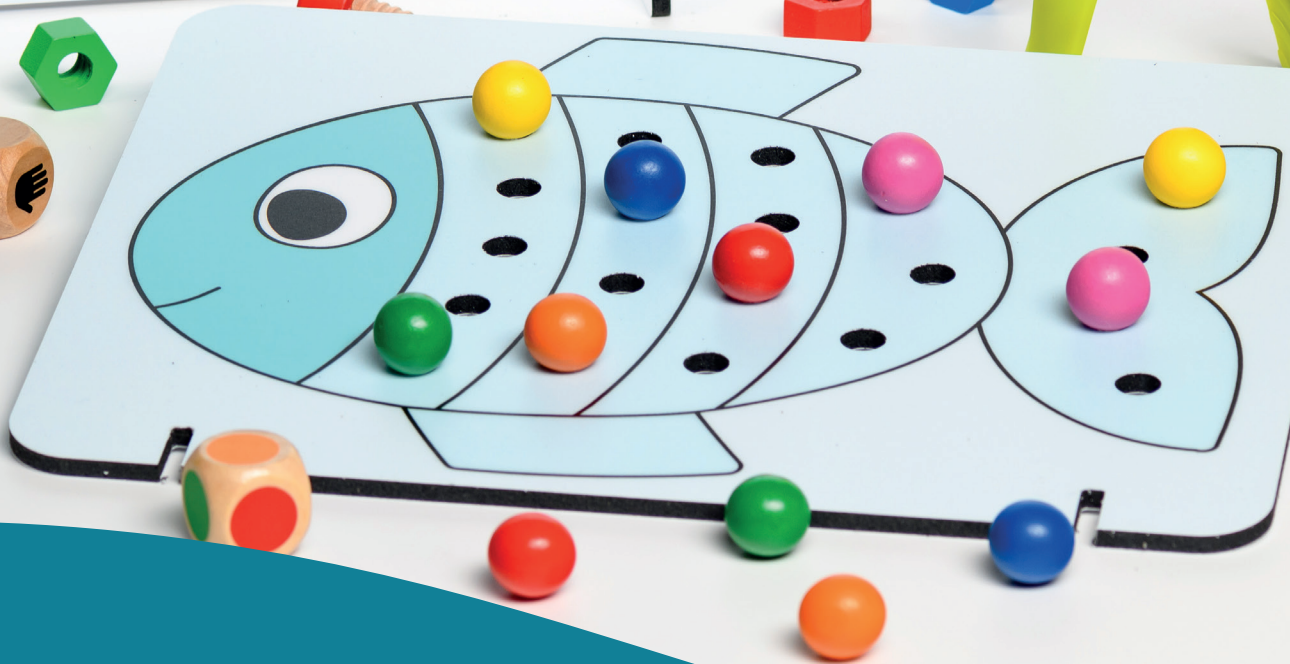
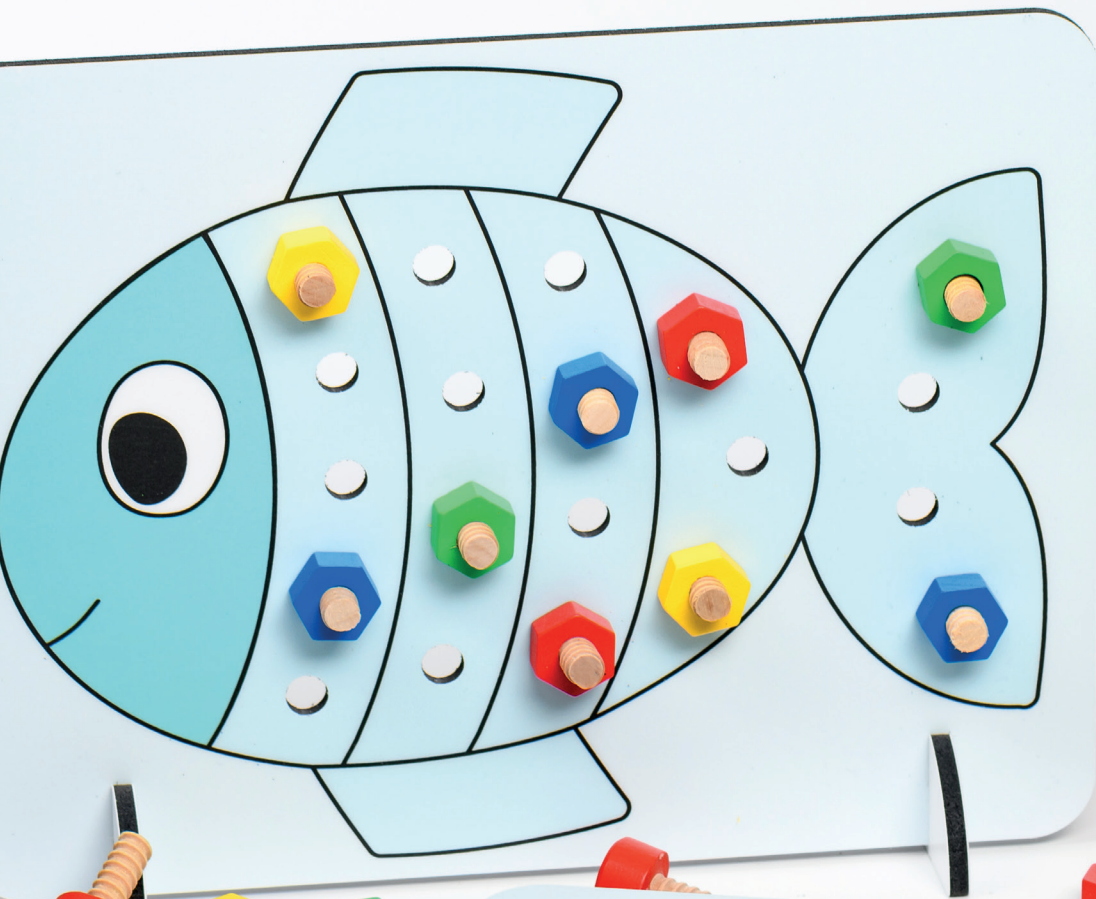


SPELREGELS



VISSSEN



BOUTEN EN MOEREN — KNIKKERS — MAGNETEN

Ref. JN6303



5 035012 054333

HAAA[®]
handige handen

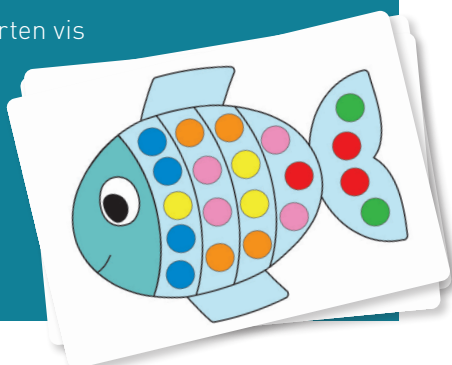
SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- 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.

MATERIALEN

- Motoriekbord(en) Vis
- 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 vis
- 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 knikkerkaarten 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. Werk rij per rij.

● SPELVARIANT (expert)

Beide spelers nemen een opdrachtkaart en leggen de kaart boven hun motoriekbord. De knikkers worden in het spelbakje gelegd.

Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld en nemen beide spelers 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 spelbord 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 vis is als eerste volledig versierd?

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 vis.

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

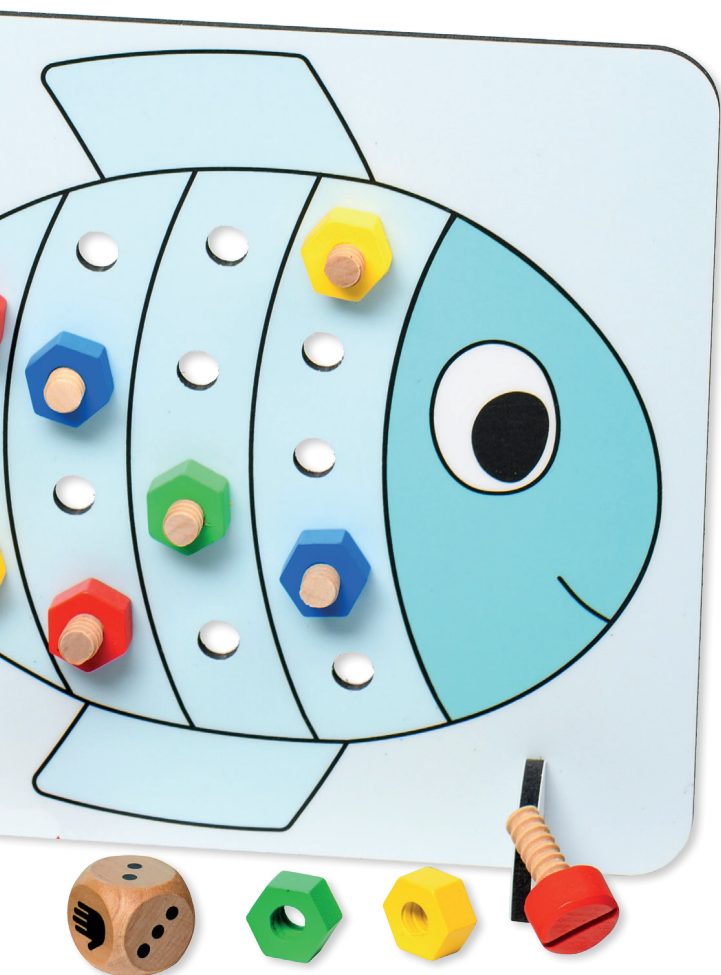
● EXPERIMENTEREN MET BOUTEN EN MOEREN (junior)

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 maken een mooie bouten en moerenvis.

● 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. 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 gedobbeld? Vis wil even een rondje zwemmen. Beide spelers zwemmen een rondje rond de tafel (of een rondje rond zichzelf). Ze maken met de armen grote zwembewegingen. Daarna mag de andere speler terug dobbelen.

Lachend gezichtje gedobbeld? Joepie! De speler aan zet mag een bout en moer naar keuze uit de voorraad nemen. Welke vis is als eerste volledig versierd met bouten en moeren?

● SPELVARIANT (junior)

Bij een kortere taakspanning kunnen 2 spelers al dobbelend 1 vis versieren met bouten en moeren.

● 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 vis vastgemaakt worden. De gedobbelde kleur niet meer nodig? Jammer. De andere speler is aan de beurt.

Wie zijn vis is als eerste volledig versierd?

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.

● MAGNEETVIS (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.

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 magneetjes worden nadien op de gaatjes van het motoriekbord geplaatst. De speler mag zelf kiezen waar.

Handje gedobbeld? Vis is blij. Hij mag straks naar een feestje. Hij spettert en plonst in het water. Beide spelers gaan op hun stoel staan en springen het water in. Joehoe! Daarna wordt er opnieuw verder gespeeld. De andere speler is aan de beurt. Welke vis is als eerste volledig versierd met magneetjes? Ook de andere speler werkt nu zijn motoriekbord verder af.

Beide spelers nemen nu 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 vis vissen.

Geen magneten 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 één van de gaatjes van het motoriekbord. Je beurt is voorbij.

Wie heeft als eerste al de magneetjes van de vis 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.





● DOBBELVIS (junior)

Vis moet naar een feestje. Hij wil er piekfijn uitzien! 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 3-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. Opgelet! Op de vis zijn verticale, gebogen lijnen afgebeeld. Binnen één beurt moeten de knikkers in eenzelfde vak geplaatst worden. Er zijn 5 vakken. 4 vakken in het lijfje + 1 vak: de staart. Lukt dit niet dan is de beurt voorbij. Er worden dan geen knikkers op de vis geplaatst. De andere speler is aan de beurt.

Handje gedobbeld? Vis wil even een rondje zwemmen. Beide spelers zwemmen een rondje rond de tafel (of een rondje rond zichzelf). Ze maken met de armen grote zwembewegingen. Daarna mag de andere speler terug dobbelen. Opgelet! Op de vis zijn verticale, gebogen lijnen afgebeeld. Binnen één beurt moeten de knikkers in eenzelfde vak geplaatst worden. Er zijn 5 vakken. 4 vakken in het lijfje + 1 vak: de staart. Lukt dit niet dan is de beurt voorbij. Er worden geen knikkers uit het zakje genomen. De andere speler is aan de beurt.

Wie heeft als eerste op elk gaatje van het motoriekbord een gekleurde knikker liggen? Welke vis mag als eerste naar het feest vertrekken?

● SPELVARIANT (junior)

Speel het spel met twee dobbelstenen. 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.

Houd rekening met bovenstaande spelregels. Binnen één beurt moeten de knikkers in hetzelfde vak geplaatst worden. Lukt dat niet dan is de beurt voorbij.

● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. Dobbel met de 3-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) geoefend. Plaats de knikkers op de gaatjes van het motoriekbord.

Handje gedobbeld? Vis wil even een rondje zwemmen. Beide spelers zwemmen een rondje rond de tafel (of een rondje rond zichzelf). Ze maken met de armen grote zwembewegingen. Daarna mag de andere speler terug dobbelen. Opgelet! Op de vis zijn verticale, gebogen lijnen afgebeeld. Binnen één beurt moeten de knikkers in eenzelfde vak geplaatst worden. Er zijn 5 vakken. 4 vakken in het lijfje + 1 vak: de staart. Lukt dit niet dan is de beurt voorbij. Er worden geen knikkers uit het zakje genomen. De andere speler is aan de beurt.

Welke vis mag als eerste naar het feest zwemmen?

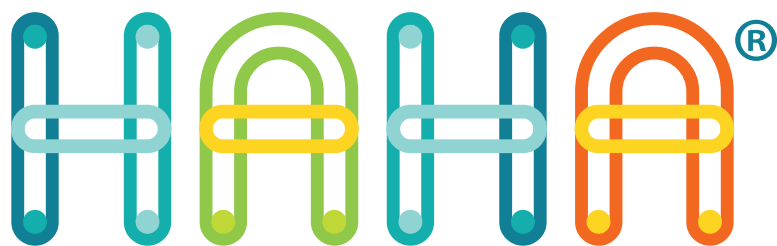
● SPELVARIANT ZORGPAKKET

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 de translatiebeweging.



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 HAAH 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