

SPELREGELS



CLOWN



KNIKKERS — MAGNETEN — POMPONS

Ref. JT6306



5 035012 054364

HAAA[®]
handige handen

SCHRIJFRITMIEKDOELEN

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

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

MATERIALEN

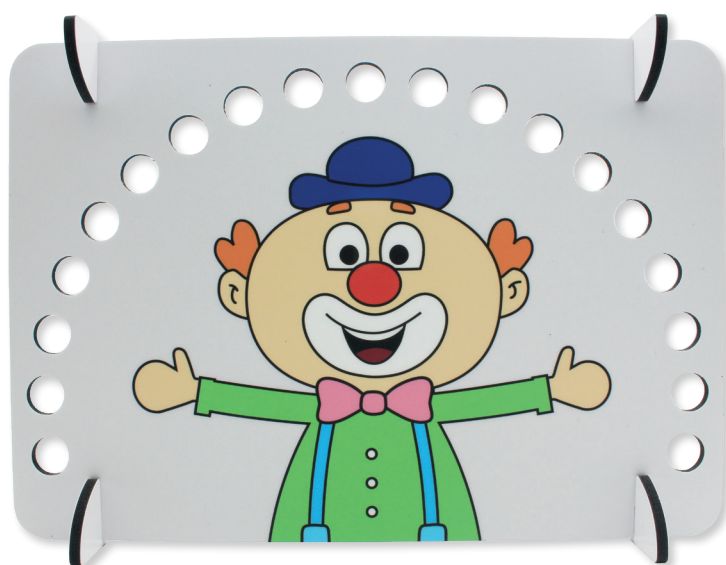
- Motoriekbord(en) Clown
- Voetjes (blauw)
- 2-stippendobbelsteen
- 3- stippendobbelsteen
- 6-stippendobbelsteen
- 6-kleurendobbelsteen (met roze)
- Knickers (6 kleuren)
- Pompons gekleurd
- Houten pincetten
- Magnetische vishengels
- Magnetische vogels
- Magneten (6 kleuren)
- Opdrachtkaarten Clown
- Spelbakje
- Voelzakje
- Plasticine (zelf te voorzien)

OEFENVORMEN

De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.

● EXPERIMENTEREN MET POMPONS EN KNIKKERS (starter)

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



TIP

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

TIP

Laat de spelers (junior/ expert) tijdens het spel een stevige 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 steunen bewegende vingers wordt zo goed geoefend. Laat de kinderen op deze manier knickers en/of pompons op het motoriekbord plaatsen of laat hen met een pompon in de hand een pincet hanteren.

● **BALLEN DOOR DE GAATJES** (starter)

Plaats 4 voetjes (blauw) over de uitsparingen van het motoriekbord. Zo ligt het spelbord niet rechtstreeks op de tafel.

Laat de kinderen pompons op de gaatjes van het motoriekbord plaatsen. Ze doen dat met de vingertoppen of een pincet. Combineer eventueel met een opdrachtkaart of kleurendobbelsteen.

Daarna kunnen de pompons door het motoriekbord geduwd worden. Maak er een spel van. Werk met de kleurendobbelsteen en duw de juiste kleuren door het bord of ga met de 2- of 3-stippendobbelsteen aan het werk.

Oefen op een speelse manier het getalbegrip tot 3 en zet de vingers ondertussen goed aan het werk. Stimuleer gerust het gebruik van verschillende vingers.

● **ROLLENDE KNIKKERS** (junior)

Leg het motoriekbord in het spelbakje. Neem een opdrachtkaart en leg de juiste knikkers los in het bakje. Ga planmatig te werk. Volg de knikkerboog.

Beweeg nadien het bakje heen en weer en probeer alle knikkers in de gaatjes te rollen. Gelukt? Oei! De knikkers liggen natuurlijk niet op de juiste plaats! Probeer de opdrachtkaart na te maken door de knikkers met één hand te verplaatsen.

Je zal minstens één knikker in de hand moeten houden terwijl de vingers van dezelfde hand de andere knikkers verplaatst. Zorg dat alle knikkers op de juiste plaats komen.

● **KLEUREN VISSEN** (junior)

Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. De gekleurde magneten (60 stuks: 10 van elke kleur) worden open op tafel gelegd met de bolle kant naar onder.

De spelers dobbelen om de beurt met de kleurendobbelsteen en vissen met de vishengels de juiste kleur van de tafel. De magneet wordt met de bolle kant op één van de gaatjes geplaatst. Daarna is de andere speler aan de beurt. Geen magneetjes meer in de gedobbelde kleur? Jammer. De andere speler mag dobbelen. Speel tot op elk gaatje van het motoriekbord een magneet ligt.

Speel verder. Beide spelers hebben een gaatjesboog gevuld met magneetjes. Om de beurt wordt er gedobbeld. Bij elke dobbelbeurt mogen beide spelers één magneetje in de gedobbelde kleur van het motoriekbord vissen.

Geen magneetjes meer in de gedobbelde kleur? Jammer. Hopelijk bij de volgende dobbelbeurt meer geluk. Wie heeft als eerste alle magneetjes van het motoriekbord gevestigd?

● **SPELVARIANT** (starter)

Gebruik bij jonge kleuters de vogelmagneten in plaats van de magnetische vishengels.

● **SPELVARIANT ZORGPAKKET**

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler dobbelt en vist de juiste kleuren van de tafel (of het motoriekbord).



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.



● PLASTICINEBOOG CLOWN (starter-junior)

De motoriekborden zijn afwasbaar en dus ook te combineren met plasticine.

Stimuleer jonge kinderen om balletjes te rollen tussen beide handen. Laat ze vrij experimenteren of maak er een spel van.

● SPELVARIANT (junior)

Dobbel met de 2 of 3-stippendobbelsteen. Rol evenveel plasticineballetjes tussen de vingertoppen als het aantal ogen op de dobbelsteen. Plaats de plasticineballetjes op de gaatjes van het motoriekbord.

Handje gedobbeld? Clown heeft één van zijn ballen laten vallen. Jammer! Haal één van de plasticineballetjes van het motoriekbord en duw het plat tussen duim en wijsvinger. Leg het platte balletje terug in het plasticinedoosje. De andere speler is aan de beurt.

Wie krijgt zo als eerste zijn volledige gaatjesboog gevuld?

● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler vult al dobbelend de gaatjesboog met plasticineballetjes.

TIP

Handige handen (junior/ expert) proberen kleine plasticineballetjes te rollen tussen de vingertoppen. Zo wordt de vingerbeweeglijkheid goed gestimuleerd. Het rollen van de balletjes tussen de vingertoppen oefent de rotatiebeweging. Lukt het ook om twee balletjes tegelijk te rollen? Zet de vingers van beide handen ook eens tegelijk aan het werk.

● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN (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 uitgeschreven tips.



● LOGISCHE VOLGORDE (junior)

Neem een opdrachtkaart bij de hand. Plaats de juiste knikkers op het motoriekbord en werk de knikkerboog verder af volgens het opgelegde patroon.

De zwarte stipjes op de knikkers tonen het terugkerend patroon. Oefen de pincetgreep en de tweedeling in de hand. Zie uitgeschreven tips.



● CIRCUS (junior)

Clown moet straks optreden in het circus. Hij gaat jongleren met ballen. Help je een handje?

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. Dat kan met de vingers of aan de hand van een pincet. De spelers mogen de kleuren zelf kiezen. Maak een mooie knikkerboog.

Handje gedobbeld? Clowntjes kunnen niet lang blijven stilzitten. Ze doen graag gek. Beide spelers doen een gekke clown na. Ze stappen met de knieën naar binnen gedraaid, met de knieën naar buiten gedraaid rond de tafel en trekken gekke bekken. Daarna is de andere speler aan de beurt.

Wie heeft als eerste op elk gaatje een gekleurde knikker liggen? Welke clown kan als eerste naar het circus? Natuurlijk mag ook de andere speler zijn knikkerboog verder afwerken. Zo kunnen beide clowntjes samen naar het circus.

● SPELVARIANT (starter)

Speel het spel met de kleurendobbelsteen. Plaats 1 motoriekbord in het midden van de tafel. Dobbel om de beurt en neem de juiste kleur uit de voorraad. Plaats de knikker op het motoriekbord. Vul zo de volledige gaatjesboog. Stimuleer een goede pincetgreep. Jonge kleuters kunnen ook aan de slag met de pompons.

● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. Dobbel met de 2 of 3-stippendobbelsteen en plaats het juiste aantal knikkers of pompons op het motoriekbord.

● 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 het juiste aantal knikkers in de hand. Verplaats telkens de knikkers van de vingers naar de handpalm. Haal de hand uit het zakje en plaats de knikkers op het motoriekbord.

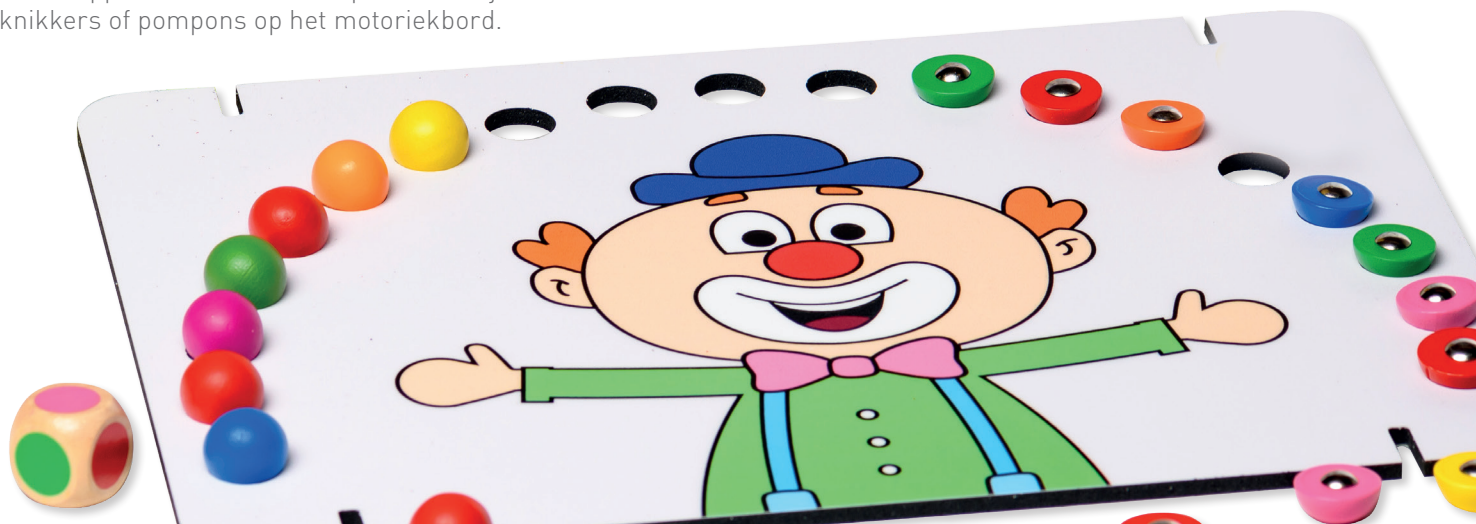
Handje gedobbeld? Pauze! Clowntjes doen graag gek. Doe maar een gekke clown na. Beide spelers stappen een rondje rond de tafel. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld. Wie zijn clown kan als eerste naar het circus?

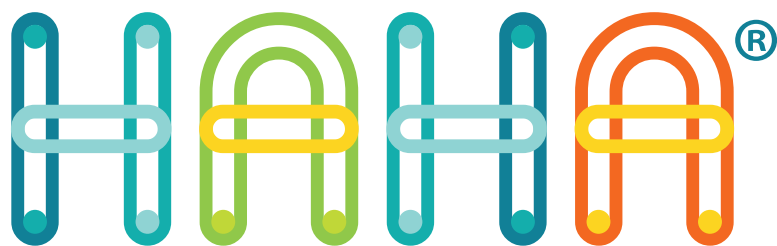
Welke clown heeft als eerste een boog vol knikkers verzameld?

● 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 (translatie: 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 of pompons in de hand te verzamelen?





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