

SPELREGELS



KIKKERS



KNOPEN

Ref. KA6310



5 035012 054401

HAAA[®]
handige handen

SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Eenhandig grijpen: oppositie duim
- Eenhandig grijpen: driepuntsgreep
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Tweedeling in de hand
- Manipulatie (in en uit de hand)
- Krachtdosering

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

MATERIALEN

- Motoriekbord Kikkers
- 2 voetjes (blauw)
- 4-kleurendobbelsteen
- 2-stippendobbelsteen
- Knopen (4 kleuren)
- Spelbakje
- Voelzakje



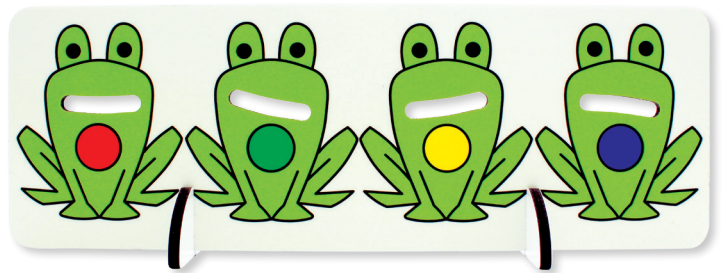
OEFENVORMEN

De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.

● EXPERIMENTEREN (starter)

Schuif 2 voetjes over het motoriekbord zodat het mooi rechtop blijft staan. Laat de kinderen vrij experimenteren met de knopen en het motoriekbord.

De kinderen stoppen de knopen door de gaten (mondjes) van het motoriekbord.



● SNOEPZAK (starter)

De snoepjes (knopen) zitten in het voelzakje. 5 van elke kleur. In totaal 20 snoepjes.

Om de beurt wordt er met de 2-stippendobbelsteen gedobbeld. Dobbelt de speler 1 dan mag de speler 1 snoepje uit het zakje halen. Dobbelt de speler 2 dan worden 2 snoepjes uit het zakje gehaald. Daarna mag de speler de snoepjes aan de juiste kikkers geven. Rode snoepjes aan de rode kikker, blauwe snoepjes aan de blauwe kikker, ...

Handje gedobbeld? Het is tijd om de benen te strekken. Alle spelers maken enkele kikkersprongen ter plaatse of springen als een kikker rond de tafel. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Het spel eindigt wanneer het snoepzakje leeg is.

● SPELVARIANT (junior)

2 stippen gedobbeld? Probeer met 1 hand de twee knopen tegelijk uit het zakje te nemen.

Je neemt een knoop en brengt deze naar de handpalm. Daarna neem je de tweede knoop uit het zakje. Breng ook deze knoop naar de handpalm. Zo oefen je de translatie van de vingers naar de handpalm.

Lukt het ook om nu één voor één de knopen terug naar de vingers te verplaatsen om ze aan de kikkers te geven?

● KIKKERSNOEPJES (starter)

Leg de gekleurde knopen in het spelbakje. Het aantal knopen bepaalt de speelduur. Het spel kan individueel of met 2 à 4 kinderen gespeeld worden. Neem de 4-kleurendobbelsteen bij de hand.

De kikkers vieren feest. Daar horen kikkersnoepjes bij. De rode kikker wil alleen rode snoepjes, de blauwe kikker wil blauwe snoepjes, de gele kikker gele en de groene kikker wil groene snoepjes natuurlijk. Om de beurt wordt er met de 4-kleurendobbelsteen gedobbeld.

Er wordt een kleur gedobbeld. De speler aan zet neemt een snoep in de gedobbelde kleur uit de voorraad en geeft de snoep aan de juiste kikker. De snoepjes worden door de gleufjes van het motoriekbord gestoken.

Handje gedobbeld? De kikkers willen even hun pootjes strekken. Ze maken enkele vrolijke kikkersprongen. Alle spelers staan recht en buigen door de knieën. Ze plaatsen de handen op de grond. Ze maken enkele kikkersprongen ter plaatse of springen als kikkers een rondje rond de tafel. Daarna wordt er weer verder gespeeld.

Lachend gezichtje gedobbeld? De speler aan zet mag een snoepje naar keuze uit de voorraad nemen en aan de juiste kikker geven. Het spel eindigt wanneer alle snoepjes op zijn.

● SPELVARIANT (starter)

De kikkers hebben zin in snoepjes. Alle spelers (2 à 4) krijgen 8 snoepjes. 2 rode, 2 gele, 2 groene en 2 blauwe snoepjes. Om de beurt wordt er met de 4-kleurendobbelsteen gedobbeld.

Er wordt een kleur gedobbeld. De speler aan zet neemt een snoep in de gedobbelde kleur uit zijn voorraad en stopt hem in de mond van de juiste kikker. De rode kikker lust alleen rode snoepjes, de groene kikker alleen groene snoepjes, ... Heeft de speler geen snoepjes meer in de gedobbelde kleur? De volgende speler is aan de beurt.

Een lachend gezichtje gedobbeld? Geluk! Neem een snoep naar keuze uit je voorraad en geef hem aan de juiste kikker.

Handje gedobbeld? De kikkers moeten even wachten met snoepjes eten want anders krijgen ze buikpijn. De kikkers gaan even hun pootjes strekken. Ze maken enkele vrolijke kikkersprongen. Alle spelers staan recht en buigen door de knieën. Ze plaatsen de handen

op de grond. Ze maken enkele kikkersprongen ter plaatse of springen als kikkers een rondje rond de tafel. Daarna wordt er weer verder gespeeld.

Wie heeft als eerste al zijn snoepjes aan de kikkers gegeven? Ook de andere spelers mogen nu de overige snoepjes aan de kikkers geven.

● LELIETOREN (starter)

Elke speler krijgt 8 liebieblaadjes (knopen). 2 rode, 2 gele, 2 groene en 2 blauwe.

De spelers maken met de liebieblaadjes een toren door de knopen op elkaar te stapelen. De spelers mogen kiezen in welke volgorde ze de knopen stapelen. Om de beurt wordt er met de 4-kleurendobbelsteen gedobbeld.

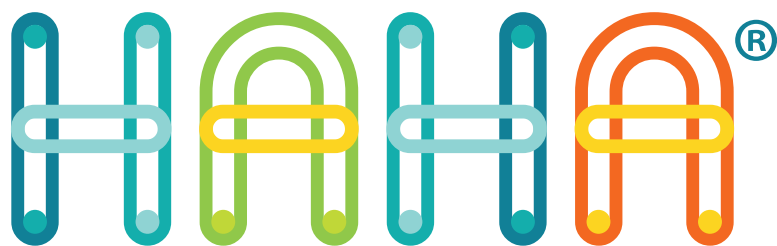
Er wordt een kleur gedobbeld. Alle spelers kijken naar hun eigen toren. De spelers die bovenaan hun stapel een liebieblad (knoop) in de gedobbelde kleur hebben liggen mogen deze heel voorzichtig van hun stapel nemen en aan de juiste kikker geven.

Lachend gezichtje gedobbeld? Enkel de speler aan zet mag zijn bovenste liebieblaadje aan de juiste kikker geven.

Handje gedobbeld? Het is tijd om de benen te strekken. Alle spelers maken enkele kikkersprongen ter plaatse of springen als een kikker rond de tafel. Daarna wordt er weer verder gespeeld.

Het spel eindigt wanneer een speler al zijn liebieblaadjes aan de kikkers heeft gegeven.





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