



SPELREGELS

KIP 

KNIKKERS — POMPONS — MAGNETEN

Ref. KH6315



5 035012 054456

**HAAA**<sup>®</sup>  
handige handen

# SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweehandig samenwerken: steunende en bewegende hand
- Pincetgreep
- Oog-handcoördinatie
- Tweedeling in de hand
- Manipulatie (in en uit de hand, rotatie)
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Vingerbeweeglijkheid stimuleren
- Gebruik van gereedschap
- Krachtdosering
- 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) Kip
- Voetjes (blauw)
- 2-stippendobbelsteen
- 3-stippendobbelsteen
- 6-kleurendobbelsteen (met roze)
- Knikkers (6 kleuren)
- Pompons gekleurd
- Pompons wit
- Plastic pincetten
- Houten pincetten
- Magnetische vogels
- Magnetische vishengels
- Magneten (6 kleuren)
- Opdrachtkaarten Kip
- Spelbakje
- Voelzakje
- Plasticine (zelf te voorzien)

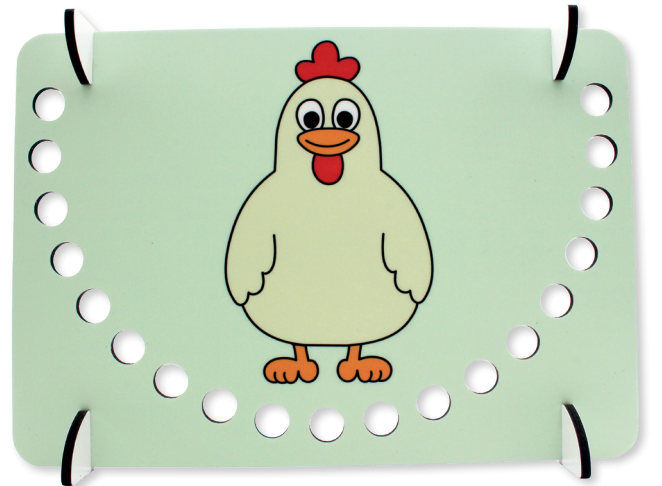
# OEFENVORMEN

*De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.*

## ● EXPERIMENTEREN MET POMPONS - KNIKKERS (starter)

Laat de kinderen vrij experimenteren. De kinderen leggen pompons en/of knikkers op de gaatjes van het motoriekbord. Stimuleer een goede pincetgreep. De top van de duim en wijsvinger nemen de pompons en knikkers vast.

Laat de kinderen ook experimenteren met pincetten. De kinderen plaatsen de knikkers en/of pompons op het motoriekbord aan de hand van een pincet. Zo leren ze gereedschap hanteren en kracht doseren.



## 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 knikkers en/of pompons op het motoriekbord plaatsen of laat hen met een pompon in de hand een pincet hanteren.

### ● EITJES VISSEN (starter)

Plaats één motoriekbord in het midden van de 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 pikken met de vogelmagneet de juiste kleur van de tafel. De gekleurde magneet wordt met de bolle kant op één van de gaatjes van het motoriekbord 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.

### ● SPELVARIANT (starter)

Plaats op alle gaatjes van het motoriekbord een gekleurde magneet. Laat de kleurtjes zelf kiezen of stop de magneetjes in het voelzakje en combineer met de 2-stippendobbelsteen. De spelers halen dan 1 of 2 magneetjes uit het voelzakje.

Handje gedobbeld? De spelers doen een kakelende kip na. Speel tot op elke gaatje een magneetje ligt.

Daarna wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. Met de vogelmagneet wordt telkens een magneet in de gedobbelde kleur van het motoriekbord gevist. Geen magneten meer in de gedobbelde kleur? De andere speler is aan de beurt.

Speel tot alle eitjes (magneetjes) door de vogel zijn weggepikt.

### ● SPELVARIANT (junior)

Gebruik de magnetische vishengels in plaats van de vogelmagnetten. Er is meer motorische controle nodig en het is een goede oefening om de oog-handcoördinatie te oefenen. Een foute kleur gevist? Leg de gekleurde magneet terug op het motoriekbord. De andere speler is aan de beurt.

### ● VALLENDE EITJES (starter)

Schuif over de uitsparingen van het motoriekbord 4 voetjes (blauw). Zo ligt het motoriekbord niet rechtstreeks op de tafel. Laat de spelers witte pompons op de gaatjes van het motoriekbord plaatsen. Dat kan met de vingers of aan de hand van een pincet. De 2 of 3-stippendobbelsteen wordt binnen handbereik klaargelegd.

Om de beurt wordt er gedobbeld. De speler aan zet duwt nu evenveel eitjes door het motoriekbord als het aantal stippen op de dobbelsteen. Dat kan gemakkelijk met een vinger.

Handje gedobbeld? Kip rekt zich even uit en fladdert met haar vleugels. Beide spelers rekken zich uit en maken een fladderende (op en neergaande) beweging met gebogen armen. Ze kakelen er vrolijk op los.

Speel verder tot het kippenhok volledig leeg is.

### ● SPELVARIANT (starter)

Plaats één motoriekbord in het midden van de tafel. Plaats gekleurde pompons op het motoriekbord en leg de 6- kleurendobbelsteen binnen handbereik klaar.

Om de beurt wordt er gedobbeld. De speler aan zet duwt met een vinger een eitje in de juiste kleur door het motoriekbord. Geen eitjes meer in de gedobbelde kleur? De volgende speler is aan de beurt.

Speel verder tot het kippenhok volledig leeg is.



### TIP

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



## ● EITJES VAN PLASTICINE (starter)

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 (starter)

Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. Er wordt om de beurt met de 2-stippendobbelsteen gedobbeld. Rol evenveel plasticineballetjes als het aantal ogen op de dobbelsteen. Plaats de plasticineballetjes op de gaatjes van het motoriekbord.

Handje gedobbeld? Kip rekt zich even uit en fladdert met haar vleugels. Beide spelers rekken zich uit en maken een fladderende (op en neergaande) beweging met gebogen armen. Ze kakelen er vrolijk op los. Daarna is de andere speler aan de beurt.

Wie krijgt zo als eerste het kippenhok gevuld met eitjes?

Snellere variant: Om de beurt wordt er gedobbeld. Beide spelers mogen telkens evenveel balletjes rollen als het aantal ogen op de dobbelsteen. Beide kippenhokken zijn dan op hetzelfde moment gevuld met eitjes.

## ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. Al dobbelend wordt het kippenhok gevuld met eitjes.

TIP

Handige handen (junior/ expert) proberen kleine plasticineballetjes te rollen tussen de vingertoppen. Zo wordt de vingerbeweeglijkheid goed gestimuleerd. Het rollen van de eitjes tussen de vingertoppen oefent de rotatiebeweging.

## ● ROLLENDE EITJES (junior)

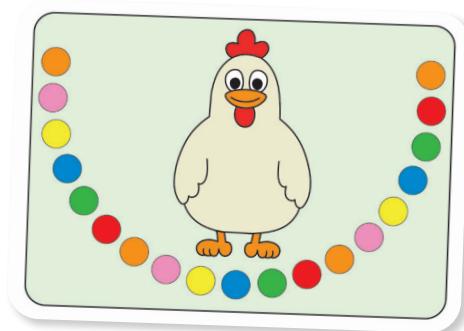
Plaats het motoriekbord in het spelbakje. Leg 19 gekleurde knikkers los in het bakje.

De speler neemt het spelbakje in de handen en laat de knikkers in het bakje heen en weer rollen. De knikkers rollen in de gaatjes. Het gedoseerd bewegen is niet gemakkelijk. Oefenen maar!

## ● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN (junior)

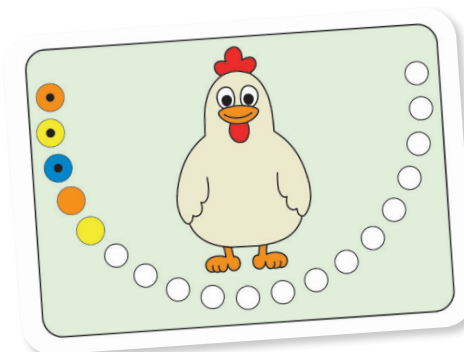
De speler plaatst het motoriekbord voor zich op tafel. De gekleurde pompons/knikkers worden in het spelbakje gelegd.

De speler neemt één van de opdrachtkaarten bij zich en probeert deze identiek na te maken. De speler neemt de pompons/ knikkers uit de voorraad met de vingertoppen of aan de hand van een pincet. Stimuleer planmatig werken.



## ● LOGISCHE VOLGORDE (junior)

Neem een opdrachtkaart bij de hand. Plaats de juiste pompons/ knikkers op het motoriekbord en werk de gaatjesboog verder af volgens het opgelegde patroon. De zwarte stipjes op de kaart tonen het terugkerend patroon.



### ● EITJES IN HET KIPPENHOK (starter)

Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. De witte pompons worden in het spelbakje gelegd. De 2-stippendobbelsteen wordt binnen handbereik klaargelegd.

Om de beurt wordt er gedobbeld. Er worden evenveel eitjes (witte pompons) op de gaatjes van het motoriekbord geplaatst als het aantal stippen op de dobbelsteen. Dat kan met de vingers of aan de hand van een pincet.

Handje gedobbeld? Kip rekt zich even uit en fladdert met haar vleugels. Beide spelers rekken zich uit en maken een fladderende (op en neergaande) beweging met gebogen armen. Ze kakelen er vrolijk op los. Daarna wordt er opnieuw verder gespeeld. Welk kippenhok is als eerste volledig gevuld met eitjes?

Snellere variant: Speel het spel met 1 motoriekbord. Vul samen al dobbelend 1 kippenhok met eitjes.

### ● SPELVARIANT (junior)

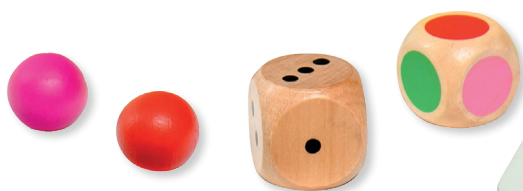
Speel het spel met de 3-stippendobbelsteen en oefen speels het getalbegrip tot 3. Dobbel en neem evenveel eitjes (pompons) uit de voorraad. Doe het in één beweging en zet je dominante hand goed aan het werk.

Voorbeeld: Je dobbelt 3. Je mag 3 eitjes uit de voorraad nemen. Neem één pompon en verplaats de pompon naar je handpalm. Neem dan een tweede pompon uit de voorraad en verplaats ook deze naar de handpalm. Daarna neem je met dezelfde hand nog een derde eitje uit de voorraad. Verplaats ook het derde eitje naar de handpalm. Plaats nadien de eitjes op het motoriekbord.

Iets moeilijker: lukt het ook om de eitjes één voor één opnieuw naar de vingers te verplaatsen? Het nemen en plaatsen van de eitjes gebeurt met je dominante hand. De steunhand houdt het motoriekbord vast. Deze spelvariant oefent goed de translatie van de vingers naar de handpalm en terug.

### ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

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



### ● GEKLEURDE EITJES (starter)

Plaats één van de motoriekborden in het midden van de tafel. Leg de gekleurde pompons of knikkers in het spelbakje (60 stuks= 10 van elke kleur). Neem de 6-kleurendobbelsteen bij de hand. Speel het spel alleen of in groep.

Dobbel en neem een eitje (pompon/ knikker) in de juiste kleur uit de voorraad. Doe het met de vingers en stimuleer een goede pincetgreep. De top van de duim en wijsvinger nemen de pompon of knikker vast. Benoem de kleur luidop. Plaats het eitje op het motoriekbord. Al dobbelend worden gekleurde eitjes op het motoriekbord geplaatst. Dat kan ook aan de hand van een pincet. Zo leren kinderen gereedschap hanteren en kracht doseren. Geen eitjes meer in de gedobbelde kleur? Dobbel nog maar een keertje.

Speel verder tot op elk gaatje een gekleurd eitje ligt.

### ● SPELVARIANT (junior)

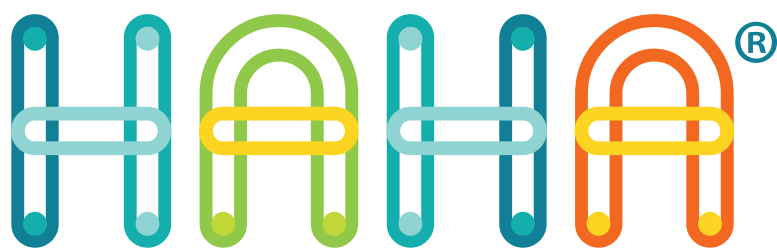
Speel het spel met twee dobbelstenen. De 2-stippendobbelsteen en de kleurendobbelsteen. Plaats één motoriekbord in het midden van de tafel.

De spelers dobbelen om de beurt met beide dobbelstenen. Er worden evenveel pompons (of knikkers) in de juiste kleur uit het spelbakje genomen. De spelers doen dat met de vingers of aan de hand van een pincet. De spelers plaatsen de eitjes op het motoriekbord. Is het juiste aantal eitjes in de gedobbelde kleur niet meer in voorraad? Jammer. De volgende speler is aan de beurt.

Handje gedobbeld? Kip rekt zich even uit en fladdert met haar vleugels. Beide spelers rekken zich uit en maken een fladderende (op en neergaande) beweging met gebogen armen. Ze kakelen er vrolijk op los. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Speel verder tot op elk gaatje een eitje ligt.





## 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)