

SPELREGELS



SCHAAP ●

KNIKKERS — POMPONS — MAGNETEN

Ref. KJ6316



5 035012 054463

HAAA[®]
handige handen

SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweehandig samenwerken: steunende en bewegende hand
- Pincetgreep
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Tweedeling in de hand
- Manipulatie (in en uit de hand - rotatie)
- Vingerbeweeglijkheid stimuleren
- Gebruik van gereedschap
- Krachtdosering

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

MATERIALEN

- Motoriekbord(en) Schaaap
- Voetjes (blauw)
- 2-stippendobbelsteen
- 3-stippendobbelsteen
- 6-kleurendobbelsteen (met roze)
- Pompons gekleurd
- Knikkers (6 kleuren)
- Pompons wit
- Plastic pincetten
- Houten pincetten
- Magnetische vogels
- Magnetische vishengels
- Magneten (6 kleuren)
- 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 plukje wol (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 plukjes wol van het motoriekbord. Stimuleer een goede pincetgreep.

● MAGNEETSCHAAP (starter)

Plaats één motoriekbord op tafel. De gekleurde magneten (60 stuks: 10 van elke kleur) worden ook 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 magneet wordt met de bolle kant op één van de gaatjes van het motoriekbord geplaatst. Daarna is de andere speler aan de beurt.

Het spel eindigt wanneer op elk gaatje 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. Oefen ondertussen goed de translatiebeweging.

Handje gedobbeld? De spelers doen een schaapje na en mekkeren luid. Speel tot op elk gaatje een gekleurde magneet ligt.

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

Speel tot alle 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.

● WOL DOOR DE GAATJES (starter)

Schuif over de uitsparingen van één 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 bolletjes wol door het motoriekbord als het aantal stippen op de dobbelsteen. Dat kan gemakkelijk met een vinger.

Handje gedobbeld? Schaap heeft een beetje honger gekregen. Hij smult van het lekkere gras. De spelers gaan op handen en knieën zitten en doen alsof ze van het lekkere gras smullen. Mmm, lekker. Mekker maar even tussendoor! Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Speel verder tot er geen plukje wol meer te zien 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.



● PLASTICINEWOL (starter)

De motoriekborden zijn afwasbaar en dus ook te combineren met plasticine. Laat ze vrij experimenteren of maak er een spel van.

Combineer met de 2-stippendobbelsteen en laat de kinderen 1 of 2 plukjes plasticinewol rollen. Al dobbelend worden vele plasticinebolletjes gerold. Handje gedobbeld? Mekker maar eens heel luid! Speel tot op elk gaatje een plukje plasticinewol ligt.

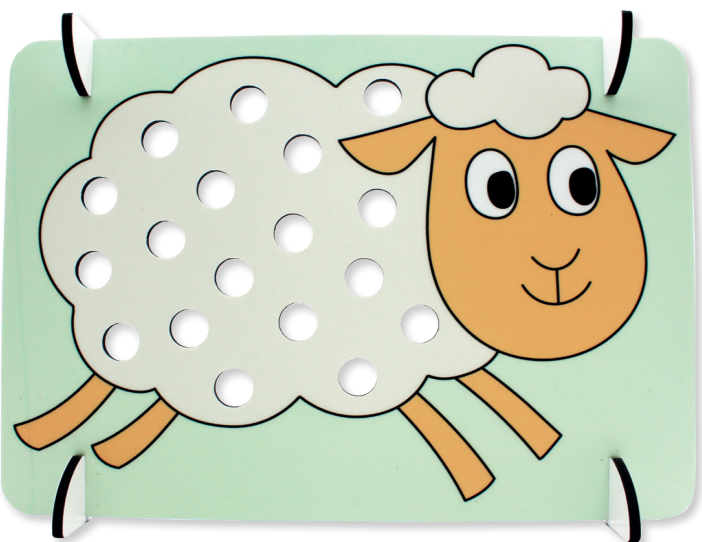
Snellere variant: Om de beurt wordt er gedobbeld. Beide spelers mogen telkens evenveel balletjes rollen als het aantal ogen op de dobbelsteen. Beide schapen hebben dan op hetzelfde moment een mooie vacht met plasticinewol!

● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met één motoriekbord. Al dobbelend krijgt het schaap een mooie plasticinevacht.

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.



● WOLLIG SCHAAP (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 plukjes wol (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? Schaap heeft een beetje honger gekregen. Hij smult van het lekkere gras. De spelers gaan op handen en knieën zitten en doen alsof ze van het gras smullen. Mmm, lekker. Mekker maar even tussendoor! Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Welk schaapje heeft als eerste een lekkere warme vacht?

Snellere variant: Speel het spel met 1 motoriekbord. Beide spelers geven samen 1 schaapje een warme vacht.

● SPELVARIANT (junior)

Gebruik de 3-stippendobbelsteen en oefen speels het getalbegrip tot 3.

Dobbel en neem evenveel plukjes wol (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 plukjes wol uit de voorraad nemen. Neem één pompon en verplaats de pompon naar je handpalm. Neem dan een tweede pompon en verplaats ook deze naar de handpalm. Daarna neem je met dezelfde hand nog een derde plukje wol uit de voorraad. Verplaats ook het derde plukje wol naar de handpalm. Plaats nadien de pompons op het motoriekbord.

Iets moeilijker: lukt het ook om de plukjes wol één voor één opnieuw naar de vingers te verplaatsen? Het nemen en plaatsen van de plukjes wol 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.

● SNOEPJESSCHAAP (starter)

Schaap lust heel graag snoepjes. Hij propt zijn buikje helemaal vol. Oei, oei! Als dat maar goed komt.

Plaats één van de motoriekborden in het midden van de tafel. Neem de 2- of 3-stippendobbelsteen bij de hand. De gekleurde pompons worden in het spelbakje gelegd.

Om de beurt dobbelen de spelers met de stippendobbelsteen. Ze nemen evenveel snoepjes uit het spelbakje als het aantal stippen op de dobbelsteen. De spelers mogen de kleuren zelf kiezen. Ze plaatsen de snoepjes op de gaatjes van het motoriekbord. Dat kan met de vingers of aan de hand van een pincet.

Handje gedobbeld? Schaap moet even wachten met snoepjes eten. Anders krijgt hij vast buikpijn. De spelers maken met de hand ronddraaiende bewegingen op hun buik. Ze wisselen ook eens van draairichting. Daarna wordt er weer verder gespeeld.

Het spel eindigt wanneer op elk gaatje een snoepje ligt. Oei, voelt schaap zich niet zo goed? Hij heeft vast veel te veel snoep gegeten!

Het spel kan ook nog verder gespeeld worden. Neem nu de kleurendobbelsteen bij de hand. Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. De speler aan zet haalt 1 snoepje in de gedobbelde kleur van het motoriekbord. Geen snoepjes meer in de gedobbelde kleur? Jammer. De andere speler mag dobbelen.

Speel tot het buikje van schaap helemaal leeg is.

● SPELVARIANT (junior)

Speel het spel met twee dobbelstenen. De 2-stippendobbelsteen en de kleurendobbelsteen. Leg de knikkers in het spelbakje.

De spelers dobbelen om de beurt met beide dobbelstenen. Er worden evenveel snoepjes (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 snoepjes op het motoriekbord. Is het juiste aantal snoepjes in de gedobbelde kleur niet meer in voorraad? Jammer. De volgende speler is aan de beurt.

Handje gedobbeld? Schaap wacht eventjes met snoepjes eten en wrijft over zijn dikke buik. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld. Speel verder tot op elk gaatje een knikker ligt.

● ROLLENDE WOL (junior)

Plaats het motoriekbord in het spelbakje. Leg 18 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.

Niet gemakkelijk. Het gedoseerd bewegen met het bakje is een uitdaging voor jonge kinderen. Geef schaap maar gekleurde knikkerwol. Lukt het om alle knikkers in de gaatjes te rollen of blijven enkele gaatjes open? Oefenen maar!

● SCHAAP SCHEREN (starter)

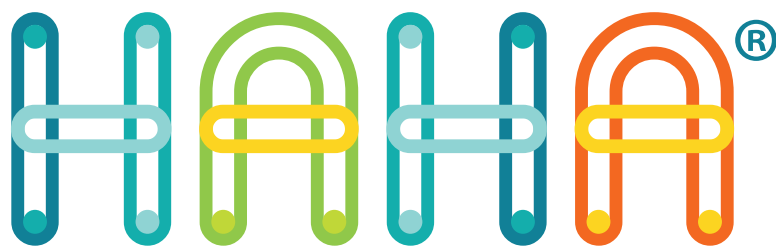
Plaats één van de motoriekborden op tafel. Leg op elk gaatje een witte pompon. Het is buiten lekker warm. Tijd om het schaapje te scheren.

Om de beurt wordt er met de 2- of 3-stippendobbelsteen gedobbeld. De speler aan zet neemt het juiste aantal pompons van het motoriekbord. Dat kan met de vingers of aan de hand van een pincet.

Handje gedobbeld? Schaap heeft een beetje honger gekregen. Hij smult van het lekkere gras. De spelers gaan op handen en knieën zitten en doen alsof ze van het gras smullen. Mmm, lekker. Mekker maar even tussendoor! Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Al dobbelend wordt het volledige schaap geschoren.





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