

SPELREGELS



# SOEP

KNIKKERS — POMPONS — MAGNETEN

Ref. KL6318



5 035012 054487

**HAAA**<sup>®</sup>  
handige handen

# SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweehandig samenwerken: bewegende en steunende hand
- Driepuntsgreep - 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) Soep
- Voetjes (blauw)
- 2-stippendobbelsteen
- 3-stippendobbelsteen
- 6-kleurendobbelsteen (met roze)
- Pompons gekleurd
- Knikkers (6 kleuren)
- Plastic pincetten
- Houten pincetten
- Magnetische vogels
- Magnetische vishengels
- Magneten (6 kleuren)
- Spelbakje
- Voelzakje
- Plasticine (zelf te voorzien)

# OEFENVORMEN

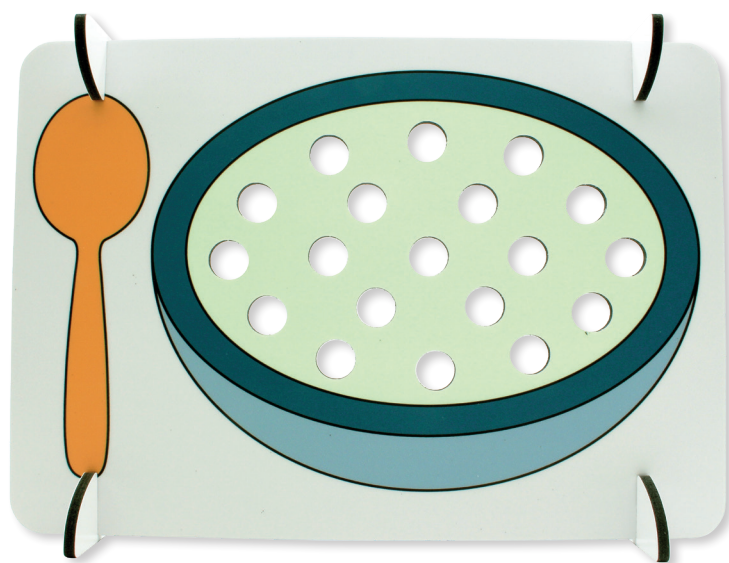
*De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.*

## ● 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

Laat de spelers (junior/ expert) tijdens het spel een stevige pompon (soepballetje) 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. 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.

### ● SOEPBALLEN VISSEN (starter)

Plaats 1 motoriekbord op tafel. De 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.

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 (junior)

Plaats één motoriekbord in het midden van de tafel. Stop de magneetjes in het voelzakje en leg de 3-stippendobbelsteen binnen handbereik klaar.

Om de beurt wordt er gedobbeld. De spelers halen dan in één beweging 1, 2 of 3 magneetjes uit het voelzakje. Zo wordt de translatiebeweging geoefend. Ze plaatsen nadien de magneetjes (soepballetjes) op het motoriekbord.

Voorbeeld: Je dobbelt 3. Je mag 3 soepballetjes uit het zakje nemen. Neem een magneetje en verplaats het naar je handpalm. Neem dan een tweede magneet en verplaats het ook naar de handpalm. Daarna neem je met dezelfde hand nog een derde magneetje uit het zakje. Haal nadien de hand met de drie verzamelde magneetjes uit het zakje en plaats de soepballetjes op het motoriekbord.

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

Handje gedobbeld? We moeten in de soep roeren! Beide spelers maken met de linkerhand, met de rechterhand of met beide handen samen ronddraaiende bewegingen. Ze doen alsof ze in een grote kom soep roeren. Ze wisselen ook eens van draairichting. Daarna is de andere speler aan de beurt. Speel tot op elke gaatje een magneetje ligt.

Nu wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. Met de vogelmagneet of een magnetische vishengel wordt telkens een magneet in de gedobbelde kleur van het motoriekbord gevestigd. Geen magneten meer in de gedobbelde kleur? De andere speler is aan de beurt. Speel tot alle magnetische soepballetjes uit de soepkom zijn gevestigd.

### ● ROLLENDE SOEPBALLEN (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.

Niet gemakkelijk. Oefenen maar! Het gedoseerd bewegen met het bakje is een uitdaging voor jonge kinderen. Lukt het om alle soepballetjes in de gaatjes te rollen of blijven enkele gaatjes vrij? Proberen maar!



### 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 bakje te duwen. Zo zet je de vingers goed aan het werk en wordt de shiftbeweging geoefend.



## ● PLASTICINESOEP (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)

De spelers plaatsen een motoriekbord voor zich op tafel. Er wordt om de beurt met de 2-stippendobbelsteen gedobbeld. De spelers rollen evenveel plasticineballetjes als het aantal ogen op de dobbelsteen. Plaats de plasticineballetjes op de gaatjes van het motoriekbord.

Handje gedobbeld? Beide spelers maken met de linkerhand, met de rechterhand of met beide handen samen ronddraaiende bewegingen. Ze doen alsof ze in een grote kom soep roeren. Ze wisselen ook eens van draairichting.

Wie krijgt als eerste zijn soepkom gevuld met plasticineballetjes?

### ● SPELVARIANT ZORGPAKKET (snellere variant)

Speel het spel met 1 motoriekbord of laat telkens beide spelers evenveel soepballetjes rollen als het aantal ogen op de dobbelsteen. De beide soepborden zullen dan tegelijk gevuld zijn met heerlijke balletjes. Aan tafel!

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 tegelijk aan het werk.

## ● BALLETTJES IN HET ZAKJE (junior)

Stop 48 gekleurde knikkers of pompons in het voelzakje. (8 van elke kleur) Beide spelers plaatsen het motoriekbord voor zich op tafel.

Dobbel om de beurt met de 2- of 3-stippendobbelsteen en haal evenveel pompons of knikkers uit het zakje als het aantal ogen op de dobbelsteen. Misschien lukt het al in één beweging. Ga met de hand in het zakje. Neem 1,2 of 3 pompons (knikkers) in de hand en haal daarna de hand met het juiste aantal pompons (knikkers) uit het zakje. Zo wordt de in-hand manipulatie (translatie) geoefend. Plaats de pompons op de gaatjes van het motoriekbord.

Handje gedobbeld? We moeten in de soep roeren! Beide spelers maken met de linkerhand, met de rechterhand of met beide handen samen ronddraaiende bewegingen. Ze doen alsof ze in een grote kom soep roeren. Ze wisselen ook eens van draairichting. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Wie krijgt als eerste zijn soepbord gevuld met balletjes?



### ● **POMPONSOEP** (starter)

Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. De gekleurde pompons (60 stuks = 10 van elke kleur) worden in het spelbakje gelegd. De 2 of 3-stippendobbelsteen wordt binnen handbereik klaargelegd.

Om de beurt wordt er gedobbeld. Er worden evenveel soepballetjes (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? We moeten in de soep roeren! Beide spelers maken met de linkerhand, met de rechterhand of met beide handen samen ronddraaiende bewegingen. Ze doen alsof ze in een grote kom soep roeren. Ze wisselen ook eens van draairichting. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Welk soepbord is als eerste volledig gevuld met soepballetjes?

### ● **SPELVARIANT** (junior)

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

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

Handje gedobbeld? Het is tijd om even in de soep te roeren. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld. Speel verder tot op elk gaatje een pompon of knikker ligt.

### ● **SPELVARIANT ZORGPAKKET** (snellere variant)

Speel het spel met 1 motoriekbord en vul (samen) 1 kom soep met balletjes.

### TIP

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

### ● **GAATJES IN DE SOEPKOM!** (starter)

Schuif over de uitsparingen van 1 motoriekbord 4 voetjes (blauw). Zo ligt het motoriekbord niet rechtstreeks op de tafel. Plaats de soepkom in het midden van de tafel.

Laat de spelers gekleurde 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.

Oei! Wat erg! Er zitten gaatjes in de soepkom!

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

Handje gedobbeld? Even in de soep roeren! Daarna is de andere speler aan de beurt. Al dobbelend vallen alle soepballetjes door de gaatjes van de soepkom.

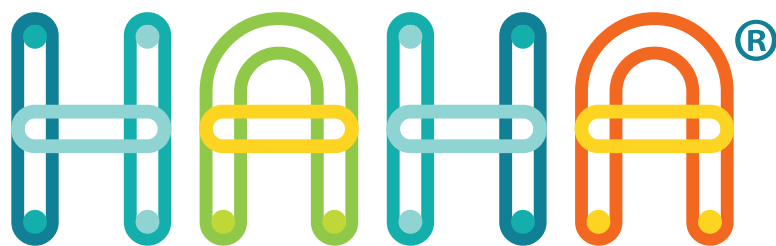
### ● **SPELVARIANT** (starter)

De spelers plaatsen gekleurde pompons op het motoriekbord. Het spel wordt gespeeld met de kleurendobbelsteen.

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

Speel verder tot de soepkom volledig leeg is.





## 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)