

SPELREGELS



# DINO'S

WASKNIJPERS — BOUTEN EN MOEREN — KNIKKERS

Ref. UD2048



5 035012 065087

**HAAA**<sup>®</sup>  
handige handen

# SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweehandig samenwerken (bewegende en steunende hand)
- Eenhandig grijpen (driepuntsgreep - pincetgreep)
- Oog-handcoördinatie (visuomotoriek)
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Vingerbewegelijkheid stimuleren
- Lateralisatie in de hand (tweedeling in de hand)
- Doseren van kracht - Vingerkracht
- Gereedschap hanteren
- Manipulatie (in en uit de hand, rotatie)
- 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) dino's
- Voetjes (groen)
- 3-stippendobbelsteen
- 6-kleurendobbelsteen (met bruin)
- Knickers (6 kleuren)
- Houten pincetten
- Bouten en moeren
- Wasknijpers (6 kleuren)
- Houten druppels (stekels)
- Opdrachtkaarten dino's

# OEFENVORMEN

*De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.*

## ● EXPERIMENTEREN MET WASKNIJPERS (junior)

Schuif twee voetjes (groen) over de uitsparingen van het motoriekbord. Zo kan het motoriekbord rechtop blijven staan. Laat de kinderen vrij experimenteren. De kinderen knijpen wasknijpers op de rug van de dino.

## ● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN WASKNIJPERS (junior - expert)

Neem één van de opdrachtkaarten en probeer deze kaart identiek na te maken. Neem de juiste wasknijpers uit de voorraad en knijp ze op de dino. Ga planmatig te werk. Begin bij het kopje en eindig bij de staart.



TIP

Stimuleer een goede pincetgreep. De top van de duim en wijsvinger knijpen de wasknijpers open. Het werken met wasknijpers stimuleert ook vingerkracht en het doseren van kracht.

Om de tweedeling in de hand goed te oefenen kunnen de kinderen onderzussen ook een pompon in de hand houden. De pompon wordt vastgehouden met ringvinger en pink. De bewegende vingers nemen de wasknijpers uit de voorraad en plaatsen deze op de rug van de dino.

### ● EXPERIMENTEREN MET BOUTEN EN MOEREN

(junior)

Schuif twee voetjes (groen) over de uitsparingen van het motoriekbord. Zo kan de dino rechtop blijven staan.

De kinderen experimenteren met de bouten en moeren. Ze stoppen bouten door de gaten van het motoriekbord en draaien gekleurde moeren op de bouten.

Combineer eventueel met de houten druppels (stekels). Zo krijgt dino een rug vol sterke stekels. Dit maakt de opdracht op vlak van handvaardigheid iets moeilijker.

### ● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN BOUTEN EN MOEREN

(junior - expert)

Neem één van de opdrachtkaarten en probeer deze kaart identiek na te maken. Stop door de gaten van het motoriekbord een bout en draai de juiste moeren op de bouten.

Combineer eventueel met de houten druppels (stekels). Zo krijgt dino een sterke stekelrug. Dat maakt de opdracht op vlak van handvaardigheid ook iets moeilijker.

## WEETJE

Het werken met bouten en moeren stimuleert het tweehandig samenwerken. De steunhand houdt de bout vast terwijl de bewegende hand de moer op de bout draait. Ook de vingerbeweeglijkheid wordt goed geoefend. De bewegende vingers van de dominante hand maken telkens enkelvoudige rotaties. Zo stimuleer je op een speelse manier ook de pengreepontwikkeling.



## ● GEKLEURDE VLEKKEN 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 en nemen een opdrachtkaart bij de hand.

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

Controleer de verzamelde vlekken (knikkers) in de hand met de opdrachtkaart. Maak de opdrachtkaart identiek na. Opgelet! Doe het in de juiste volgorde! Begin bij het kopje van de dino en eindig bij de staart. Heb je een knikker in de juiste kleur in de handpalm dan mag je die knikker op het motoriekbord leggen. De andere knikkers gaan terug in het zakje. Er wordt telkens maar 1 vlekje (knikker) op het motoriekbord geplaatst. Komen de verzamelde knikkers niet overeen met de kleur die je nodig hebt? Jammer. Stop alle knikkers terug in het zakje. De andere speler is aan de beurt.

Handje gedobbeld? Beide spelers staan recht en maken zich zo groot als een dino. Brul maar even. Daarna is de andere speler aan de beurt. Welke dino heeft als eerste al zijn vlekken op zijn rug?

### ● SPELVARIANT (expert)

Speel het spel op dezelfde manier. Probeer nu ook 'uit de hand' te oefenen door de juiste knikker vanuit de handpalm naar de vingers te verplaatsen om hem zo op het motoriekbord te leggen. Een extra uitdaging voor handige handen!

TIP

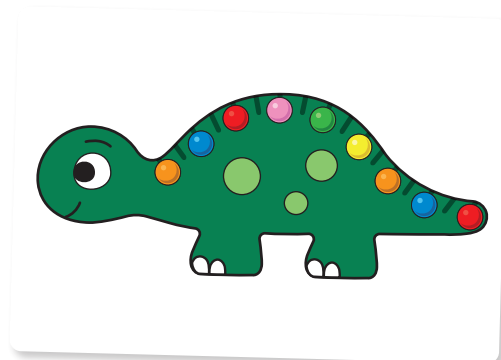
Laat de spelers (junior/ expert) tijdens het spel een pompon in de hand houden. Ze houden de pompon vast met pink en ringvinger. Zo stimuleer je de tweedeling in de hand. Het gebruik van steun- en bewegende vingers wordt zo goed geoefend.

De steunvingers houden de pompon vast. De bewegende vingers nemen de knikkers uit de voorraad en plaatsen deze op de rug van de dino. Stimuleer een goede pincetgreep.

Laat de spelers ook eens met een pompon in de hand een pincet hanteren om zo de knikkers op het motoriekbord te plaatsen.

## ● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN KNIKKERS (junior - expert)

Neem één van de opdrachtkaarten en probeer deze kaart identiek na te maken. Dino heeft gekleurde vlekken op zijn rug. Neem de juiste knikkers uit de voorraad met de vingertoppen of aan de hand van een pincet. Ga planmatig te werk. Begin bij het kopje en eindig bij de staart.



### ● CHENILLE-DINO (junior)

Het werken met chenilledraad oefent de vingerbeweeglijkheid. De kinderen stoppen stukjes chenilledraad door de gaatjes van het motoriekbord en geven de dino scherpe stekels.

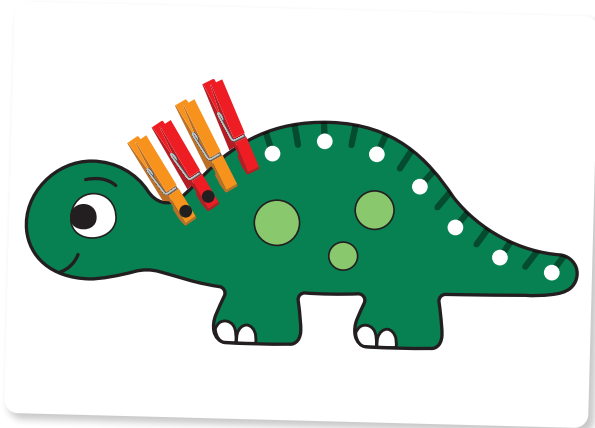
Techniek: Stop een stukje chenilledraad door één van de gaatjes en vouw in het midden dubbel. Draai beide delen enkele keren goed rond elkaar. Zo komen de chenilledraden (de stekels) goed vast te zitten. Geef zo de dino een scherpe stekelrug!

Een goede oefening om de vingermotoriek en de polsbeweging te oefenen.



### LOGISCHE VOLGORDE WASKNIJPERS (junior - expert)

Neem een opdrachtkaart bij de hand. Knijp de juiste wasknijpers op de dino en probeer het patroon verder te zetten. De zwarte stipjes op de wasknijpers tonen het terugkerend patroon. Geef dino een mooie stekelrug.



### KLEURRIJKE STEKELS (junior)

Beide spelers plaatsen een dino voor zich op tafel.

Dobbel om de beurt met de 3-stippendobbelsteen en knijp evenveel wasknijpers op de dino als het aantal ogen op de dobbelsteen. De spelers mogen de kleuren zelf kiezen. De lijntjes op de lijfjes tonen waar de wasknijpers moeten komen.

Handje gedobbeld? Beide spelers staan recht en maken zich zo groot als een dino. Brul maar even. Daarna is de andere speler aan de beurt. Speel passend uit.

Welke dino heeft als eerste een lijfje vol wasknijperstekels? Spelen we nog een keertje?

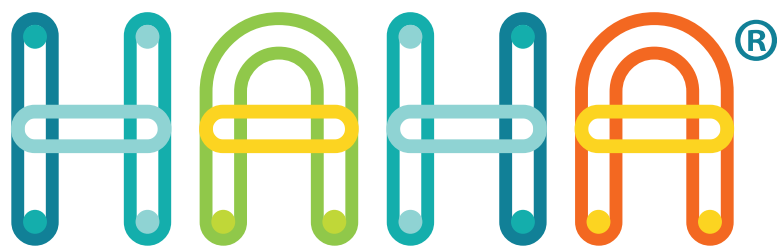
### SPELVARIANT (junior)

De spelers knijpen de wasknijpers op het dinolijfje aan de hand van de kleurendobbelsteen (met bruin).

### SPELVARIANT (junior - expert)

De spelers leggen één van de opdrachtkaarten voor zich op tafel en proberen aan de hand van de 3-stippendobbelsteen als eerste de opdrachtkaart na te maken volgens de spelregels.





## 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)