

SPELREGELS



# SPEELDEKSEL

CIRCUS – VORMEN EN KLEUREN

Ref. UY2090



5 035012 065179

**HAAA**<sup>®</sup>  
handige handen

# SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Duim-oppositie - driepuntsgreep - pincetgreep
- Tweedeling in de hand
- Gereedschap hanteren

## EXTRA

- Kleuren herkennen, benoemen en sorteren
- Vormen herkennen, benoemen en sorteren
- Synchroon tellen - één-één relatie
- Getalbegrip tot 3

Meer info over de onderwijsdoelen?  
Bekijk de pdf gelinkt aan dit artikel  
op [www.baert.com](http://www.baert.com).

# MATERIALEN

- Speeldeksel circus
- HAHA-spelbakje
- 4 dekselvoetjes
- Vierkante kralen (blauw, groen, geel, rood)
- Ronde kralen (blauw, groen, geel, rood)
- Knopen (blauw, groen, geel, rood)
- 2- of 3-stippendobbelsteen
- Pion (zelf te voorzien)
- Extra HAHA-spelbakje (voorraadbakje)
- Extra: verdeellatjes speeldeksel

TIP

Gebruik de sorteersset om het HAHA spelbakje in 4 te verdelen. Gebruik hiervoor 1 lange en 1 korte sorteerslat. Schuif beide in het midden over elkaar. Zo vallen alle blauwe kralen en knopen in één vak, alle rode in een vak, ... Gebruik de sorteersset als controlesysteem.

# OEFENVORMEN

*De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.*

## ● KLEUREN EN VORMEN SORTEREN (starter)

Schuif de 4 dekselvoetjes over het dekselbord en plaats het bord met de voetjes in het HAHA-spelbakje. Leg rode, gele, blauwe, groene vierkante en ronde kralen in het voorraadbakje. Leg ook rode, gele, groene en blauwe knopen bij de voorraad. De kinderen nemen de kralen en knopen uit het voorraadbakje en stoppen deze door de juiste gaatjes van het dekselbord.

TIP

Laat handige handen (junior!) tijdens het sorteren een pompon in de hand houden. Ze houden de pompon vast met pink en ringvinger. Stimuleer de tweedeling in de hand. Het gebruik van steun- en bewegende vingers wordt zo goed geoefend.

## ● CIRCUSSEL - COÖPERATIEF (starter - junior)

Schuif de 4 dekselvoetjes over het dekselbord en plaats het bord met de voetjes in het HAHA-spelbakje.

Leg 5 rode, gele, blauwe en groene kralen (rond en vierkant) in een voorraadbakje. Leg ook 5 rode, gele, groene en blauwe knopen bij de voorraad. In totaal liggen 60 kralen/knopen in het voorraadbakje. Plaats een pion op één van de kleuren van het kleurenwiel in het midden van het speeldeksel. Leg de 2 of 3-stippendobbelsteen binnen handbereik klaar. Speel het spel met 2 à 4 spelers.

Om de beurt wordt er gedobbeld. De speler aan zet verplaatst (in wijzerszin) de pion evenveel vakjes vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen. De speler neemt een kraal of knoop in de juiste kleur uit de voorraad en stopt die kraal of knoop door het juiste gaatje in het speeldeksel.

Handje gedobbeld? Wijs één van de dieren aan en maak een passend geluid en/of beeld uit. Alle spelers doen mee! Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Het spel eindigt wanneer de voorraad kralen en knopen van één bepaalde kleur op zijn. Dat dier heeft het spel gewonnen! Bijvoorbeeld: de voorraad gele knopen en kralen zijn op. Konijn heeft als eerste al zijn knopen en kralen verzameld. Proficiat konijn!

### NAAR HET CIRCUS! (starter - junior)

Schuif de 4 dekselvoetjes over het dekselbord en plaats het bord met de voetjes in het HAHA-spelbakje. Speel het spel met 2 à 4 spelers.

Leg gele, rode, groene, blauwe knopen en kralen (rond en vierkant) in het voorraadbakje of stop ze in een voelzakje. Alle spelers nemen in totaal 8 kralen/knoppen uit de voorraad of uit het zakje. De spelers mogen de kleuren en vormen zelf kiezen of nemen op de tast 8 kralen/knoppen uit het zakje. De spelers leggen deze knopen/kralen voor zich neer op tafel. Voorzie eventueel voor elke speler een doosje of kommetje om de knopen/kralen in te leggen. Plaats een pion op één van de kleuren van het kleurenwiel in het midden van het speeldekseel. Leg de 2 of 3-stippendobbelsteen binnen handbereik klaar. Het spel kan beginnen.

Om de beurt wordt er gedobbeld. De speler aan zet verplaatst (in wijzerszin) de pion evenveel vakken vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen. De speler aan zet controleert de kleur van het kleurenwiel (waar de pion op staat) met de eigen voorraad knopen en kralen. Heeft de speler aan zet een kraal of knoop in de juiste kleur dan mag de speler één knoop of kraal uit de voorraad nemen en door het juiste gaatje in het speeldekseel stoppen. De kraal of knoop valt in het spelbakje. Heeft de speler geen juiste knoop of kraal meer in zijn voorraad? Jammer.

De volgende speler is aan de beurt. Vb: De pion komt op een geel veld. De speler aan zet mag nu een gele kraal of knoop uit zijn voorraad nemen en door het juiste gaatje in het speeldekseel stoppen. De gele kraal/knoop valt in het HAHA-spelbakje. Heeft de speler geen gele kraal of knoop meer in zijn voorraad? Jammer. De volgende speler is aan de beurt.

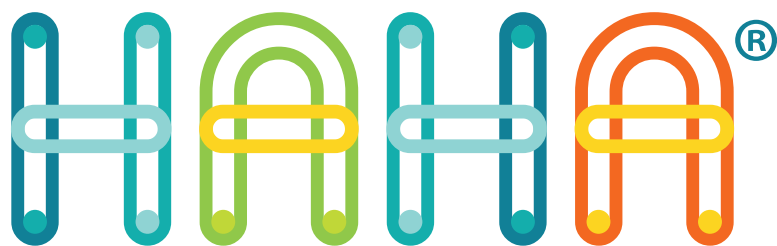
Handje gedobbeld? Wijs één van de dieren aan en maak een passend geluid en/of beeld uit. Alle spelers doen mee! Geef daarna het dier een knoop of kraal in de juiste kleur uit je voorraad. Wees slim! Bekijk eerst goed je eigen voorraad knopen en kralen en wijs dan een dier aan. Bijvoorbeeld: De speler aan zet dobbelt een handje en kijkt naar de eigen voorraad knopen en kralen. De speler heeft enkel nog gele en rode kralen. De speler aan zet wijst de leeuw aan want leeuw verzamelt alle rode knopen en kralen. Alle spelers brullen als leeuwen. Daarna mag de speler een rode kraal door het juiste gaatje in het speeldekseel stoppen. De volgende speler aan de beurt.

De winnaar van het spel is de speler wie als eerste al zijn kralen en knopen aan de dieren heeft gegeven. Wie mag als eerste naar het circus? Proficiat! Speel gerust verder want ook de andere spelers willen natuurlijk graag naar het circus!

TIP

Varieer met de speelduur door meer of minder kralen en knopen van elke kleur te gebruiken.





## 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)