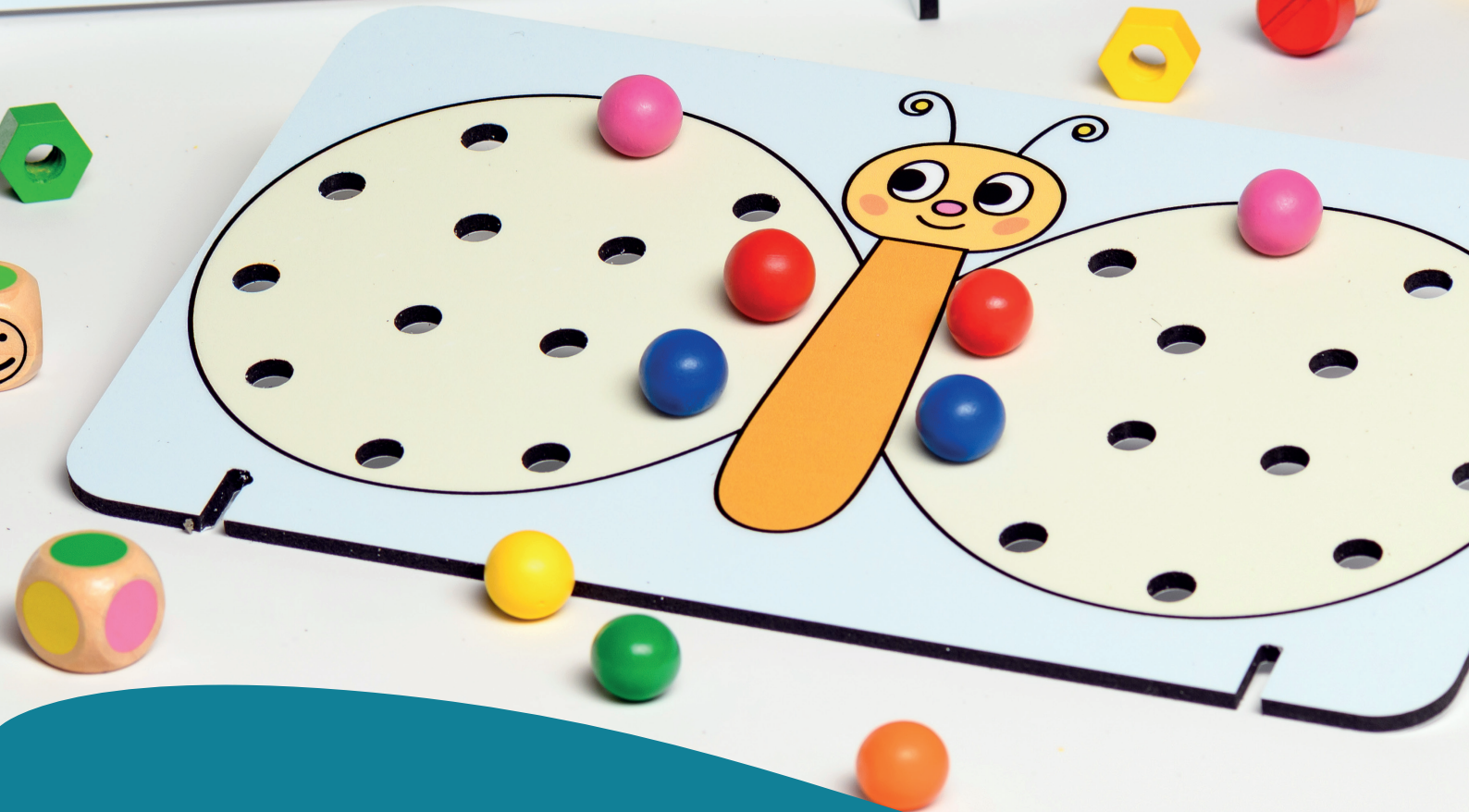


SPELREGELS



VLINDER

BOUTEN EN MOEREN — KNIKKERS — MAGNETEN

Ref. HX6291



5 035012 054210

HAAA[®]
handige handen

SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweehandig samenwerken: steun- en bewegende hand
- Pincetgreep
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Vingerbeweeglijkheid stimuleren
- Tweedeling in de hand
- Krachtdosering
- Manipulatie (translatie (in en uit de hand) - rotatie - shift)
- Ruimtelijk structureren

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

MATERIALEN

- Spelbord(en) Vlinder
- Voetjes (blauw)
- 3-stippendobbelsteen
- 6-stippendobbelsteen
- 6-kleurendobbelsteen (met roze)
- Pompons gekleurd
- Knikers (6 kleuren)
- Houten pincetten
- Bouten en moeren
- Magneten (6 kleuren)
- Magnetische vishengels
- Magnetische vogels
- Opdrachtkaarten Vlinder
- Spelbakje
- Voelzakje

OEFENVORMEN

De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.

● EXPERIMENTEREN MET KNIKKERS EN POMPONS (starter)

Laat de kinderen vrij experimenteren. De kinderen leggen knikers of pompons op de gaatjes van het motoriekbord. Ze doen dat met hun vingers (pincetgreep) of aan de hand van een pincet.

● KLEURENVLINDER (junior)

Het wordt zomer en daar zijn weer die mooie vlinders! Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. Leg de gekleurde knikers (10 van elke kleur, in totaal 60 knikers) in het spelbakje. Neem de 6-stippendobbelsteen bij de hand.

Dobbel om de beurt en plaats evenveel knikers op het motoriekbord als het aantal stippen op de dobbelsteen. Dat kan met de vingers of aan de hand van een pincet. De spelers mogen de kleuren zelf kiezen. Maak een mooie kleurenvlinger. Einde: speel passend uit, vb. er zijn nog 2 gaatjes over. Je moet nu 2 dobbelen of 2 x 1 dobbelen om uit te spelen.

Snellere variant: vb. er zijn nog 2 gaatjes over. Je moet nu 2 of meer dobbelen om uit te spelen. Wie heeft als eerste op elk gaatje een gekleurde knikker liggen? Waauw! Natuurlijk mag nu ook de andere speler zijn vlinder verder afwerken. Zo kunnen ze samen een rondje vliegen.

● SPELVARIANT ZORPPAKKET

Speel het spel met 1 spelbord. Dobbel met de 6-stippendobbelsteen en plaats het juiste aantal knikers op het motoriekbord. Maak een mooie vlinder. Zie spelregels.

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 knikers uit de voorraad en plaatsen deze op de vlinder. Stimuleer een goede pincetgreep.

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



● EXPERIMENTEREN MET BOUTEN EN MOEREN (junior)

Schuif twee voetjes (blauw) over de uitsparingen van het motoriekbord. Zo kan het motoriekbord 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.

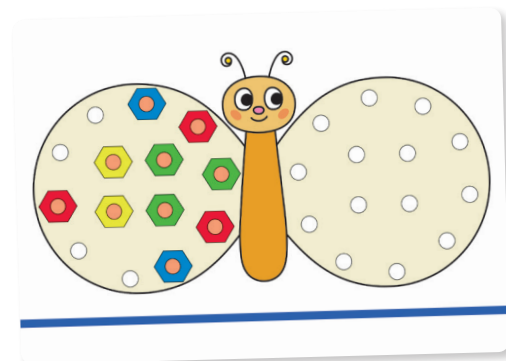
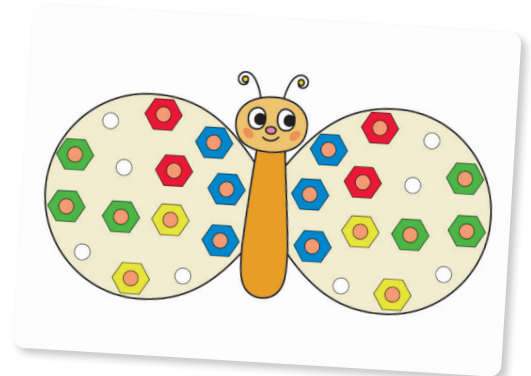
WEETJE

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.



● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN BOUTEN EN MOEREN (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.



● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN BOUTEN EN MOEREN SYMMETRIE (expert)

Neem één van de opdrachtkaarten (met blauwe lijn) bij de hand. Er is maar één vleugel versierd met bouten en moeren. Maak de vleugel identiek na. Werk daarna ook de andere vleugel af. Doe het symmetrisch!

Kijk even naar de opdrachtkaarten zonder blauwe lijn om te zien hoe het moet.

● MAGNEETVLINDER (junior)

Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich neer op tafel. De gekleurde magneten (60 stuks: 10 van elke kleur) worden in het voelzakje gestoken.

Om de beurt wordt er met de 6-stippendobbelsteen gedobbeld. De speler aan zet neemt in één beweging evenveel magneten uit het zakje als het aantal stippen op de dobbelsteen.

De magneetjes worden telkens van de vingertoppen naar de handpalm verplaatst. Daarna wordt de hand uit het zakje gehaald en de magneetjes worden op de gaatjes van het motoriekbord geplaatst.

Handige handen proberen ook al eens om één voor één de magneetjes terug naar de vingers te verplaatsen om ze zo op het spelbord te leggen. Zet die vingers maar aan het werk! Al dobbelend maken de spelers een mooie magneetvlinder.

Wie zijn vlinder is als eerste volledig versierd? Ook de andere speler plaatst nu op elk gaatje een magneetje.

Zin om nog even verder te spelen?

Beide spelers nemen een magnetische vishengel in de hand. Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. Beide spelers mogen telkens 1 magneetje in de gedobbelde kleur van de vlinder vissen. Geen mageten meer op het spelbord in de gedobbelde kleur? Jammer. Er wordt opnieuw gedobbeld. Per ongeluk een foute kleur gevist? Haal het magneetje van de vishengel en leg het terug op het motoriekbord. Dobbel opnieuw. De opgeviste magneetjes worden in het spelbakje gelegd.

Wie heeft als eerste al de magneetjes van zijn vlinder gevist?



TIP

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



● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN KNIKKERS (expert)

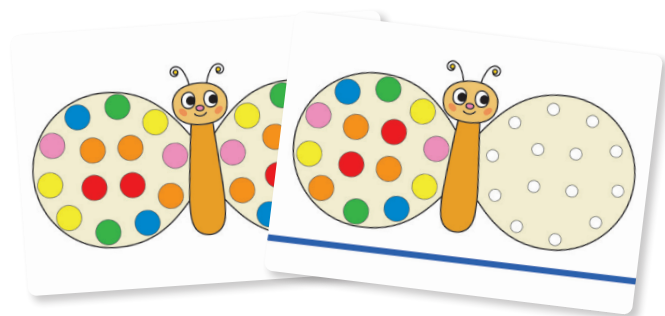
Neem één van de opdrachtkaarten en probeer deze kaart identiek na te maken. Neem de juiste knikkers uit de voorraad met de vingertoppen of aan de hand van een pincet. Ga planmatig te werk.

● SPELVARIANT (expert)

Beide spelers nemen een opdrachtkaart (zonder vrije gaatjes) en leggen de kaart boven hun spelbord. Leg alle knikkers in het spelbakje.

Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. Beide spelers nemen telkens de juiste kleur uit de voorraad. Ze doen dat met de vingertoppen of aan de hand van een pincet. De knikkers moeten op de juiste gaatjes van het motoriekbord geplaatst worden. De gedobbelde kleur niet meer nodig? Jammer. Er wordt opnieuw gedobbeld. Wie kan de opdrachtkaart als eerste volledig namaken? Welke vlinder is als eerste volledig versierd met knikkers?

Snellere variant: Dobbel om de beurt met de kleurendobbelsteen en neem 2 knikkers in de gedobbelde kleur uit de voorraad met de dominante hand. Plaats daarna 1 knikker op de linkervleugel en 1 knikker op de rechtere vleugel. Maak zo een mooie symmetrische kleurenvlinder en oefen in spelvorm de in-handmanipulatie (translatie).



● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN KNIKKERS SYMMETRIE (expert)

Neem één van de opdrachtkaarten (met blauwe lijn) bij de hand. Er is maar één vleugel versierd met knikkers. Maak de vleugel identiek na. Neem de juiste knikkers uit de voorraad en plaats de knikkers op de gaatjes van het motoriekbord. Dat kan met de vingertoppen of aan de hand van een pincet. Werk daarna ook de andere vleugel af. Doe het symmetrisch! Beide vleugels zijn identiek maar dan wel in symmetrie. Kijk even naar de opdrachtkaarten zonder blauwe lijn om te zien hoe het moet.

● UIT HET ZAKJE (junior)

Stop 10 knikkers van elke kleur in het voelzakje. In totaal zijn dat 60 knikkers. Beide spelers plaatsen een motoriekbord voor zich op tafel.

Dobbel om de beurt met de 3-stippendobbelsteen en haal evenveel knikkers 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 en verplaats ze telkens naar de handpalm. Haal daarna de hand met het juiste aantal knikkers uit het zakje. Zo wordt de in-hand manipulatie (translatie) geoefend. Plaats de knikkers op de gaatjes van het motoriekbord.

Handje gedobbeld? Pauze! Vlinder gaat eventjes een rondje vliegen. Vlieg maar mee! Beide spelers vliegen een rondje rond de tafel. Ze maken met beide armen grote zwaaibewegingen. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Welke vlinder is als eerste volledig versierd?

● SPELVARIANT (expert)

Speel het spel met de 6-stippendobbelsteen. De spelers nemen evenveel knikkers in de hand als het aantal ogen op de dobbelsteen. De knikkers worden telkens van de vingers naar de handpalm verplaatst. Dobbel je 5 dan neem je met je dominante hand 5 knikkers uit de voorraad. Je verzamelt alle knikkers één voor één in je handpalm.

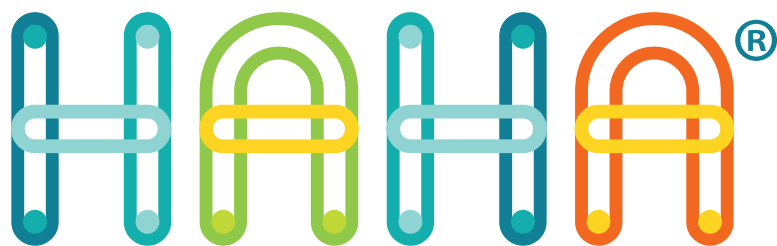
Extra uitdaging! Lukt het ook om daarna de knikkers terug één voor één naar de vingertoppen te verplaatsen? Probeer maar. Geef vlinder al dobbelend vele kleurtjes.

● SPELVARIANT ZORGPAKKET (snellere variant)

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler dobbelt en neemt het juiste aantal knikkers uit het zakje en plaatst ze op het motoriekbord. Zie spelregels. Of plaats de vlinder in het midden van de tafel. Speel het spel met 2 spelers. Beide spelers proberen aan de hand van de spelregels elk één vleugel te versieren. Oefen de tweedeling in de hand, de pincetgreep en de translatiebeweging.

TIP

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



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