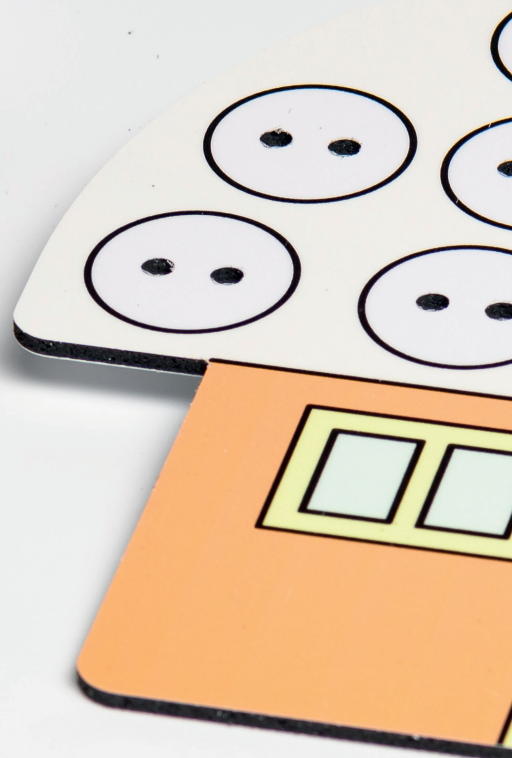
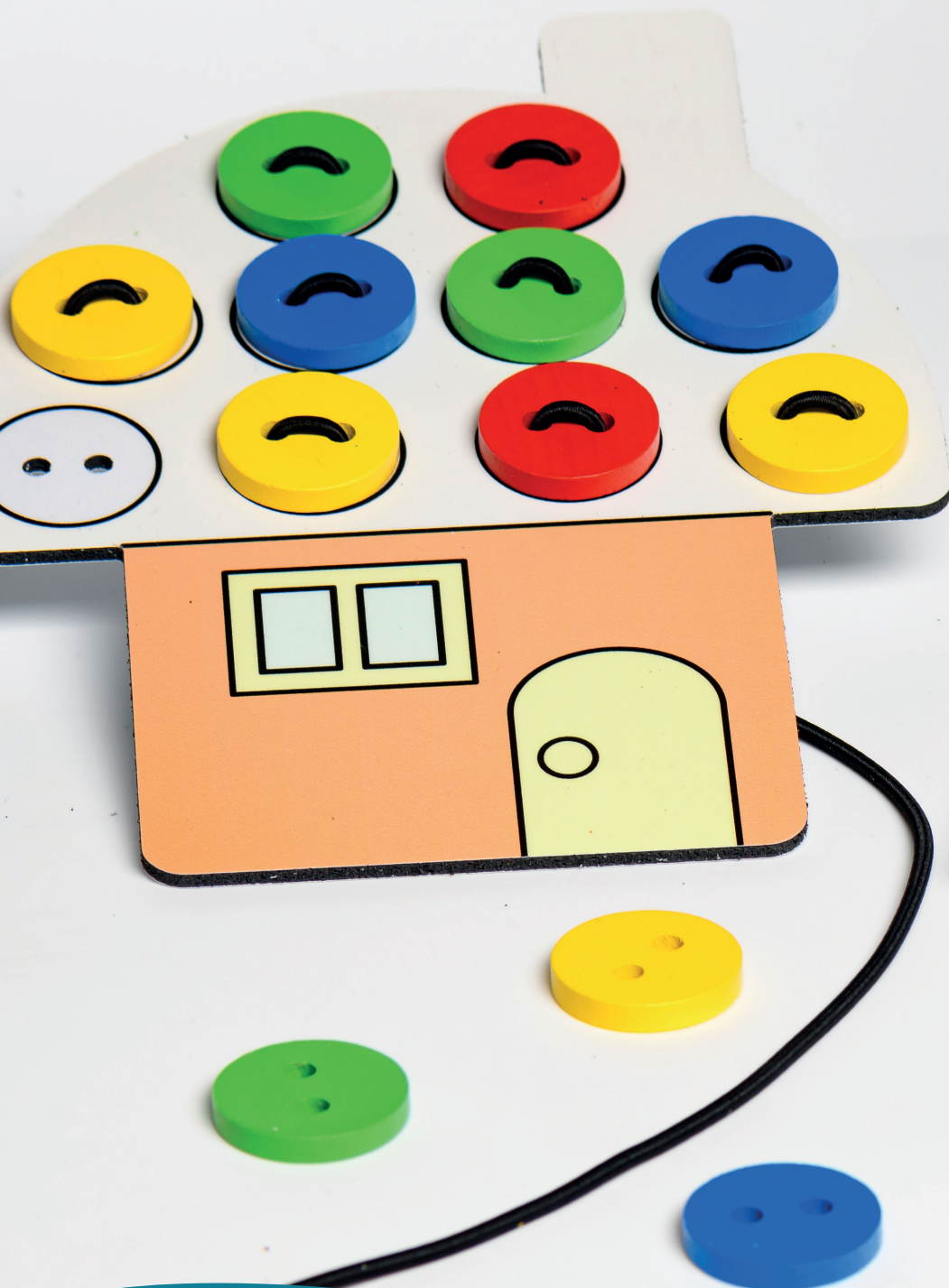


SPELREGELS



# PADDENSTOEL ●

KNOPEN

Ref. HK6283



5 035012 054135

**HAAA**<sup>®</sup>  
handige handen

# SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweekhandig samenwerken: steun- en bewegende hand met functiewissel
- Pincetgreep
- Oog-handcoördinatie - visuomotoriek
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Vingerbeweeglijkheid stimuleren
- Manipulatie (translatie: in en uit de hand)
- Tweedeling in de hand
- 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) Paddenstoel
- 4-kleurendobbelsteen
- 2-stippendobbelsteen
- Knopen (4 kleuren)
- Elastische rijgtouwen (zwart)
- Touwstoppers
- Opmachtkaarten Paddenstoel
- Spelbakje
- Voelzakje

# OEFENVORMEN

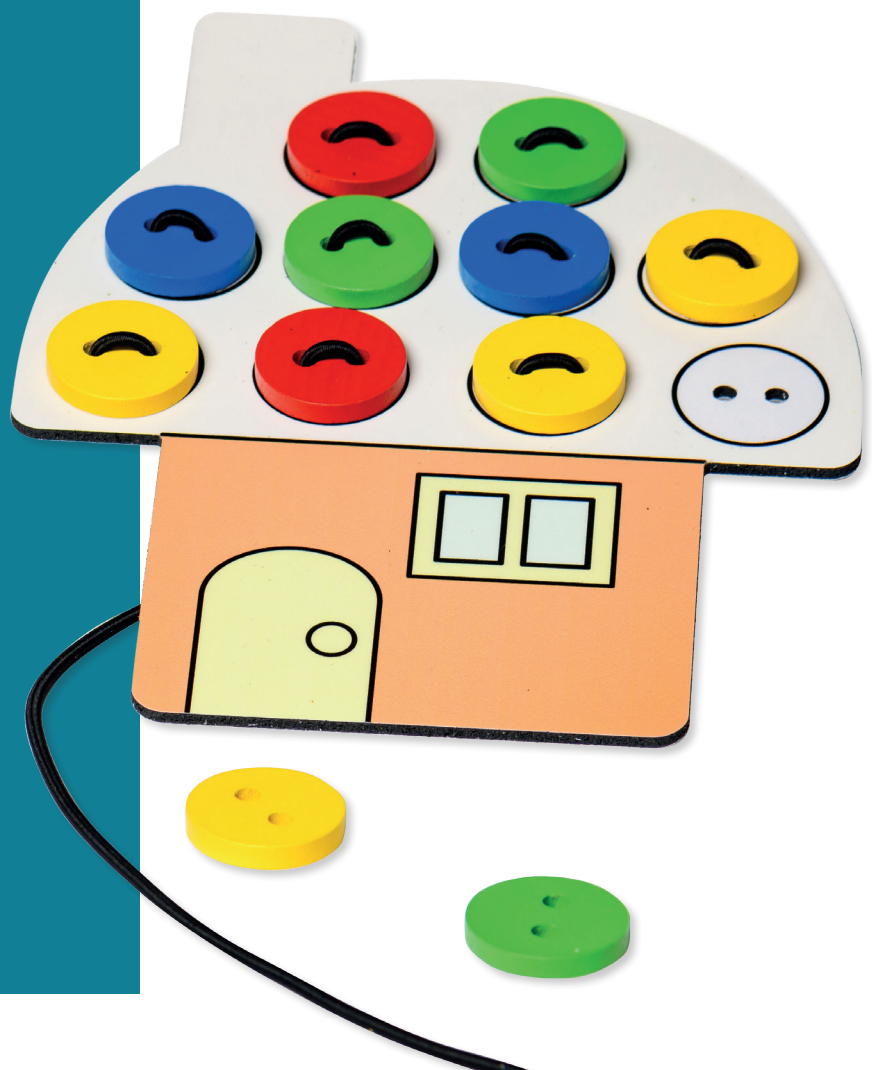
*De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.*

## ● EXPERIMENTEREN RIJGTECHNIEK AANLEREN (expert)

Laat de kinderen vrij experimenteren. De kinderen rijgen knopen aan de paddenstoel. Leer de juiste rijgtechniek aan. Dat vraagt in het begin een beetje sturing. Maak gebruik van de stappenplanner.

Techniek: Maak aan één uiteinde van het rijgtouw een knoop of maak een touwstopper vast aan één uiteinde. Stop het verharde uiteinde van het touw (kant zonder knoop/ touwstopper) langs onder (witte kant motoriekbord) door een gaatje en trek het touw er volledig door tot het strak zit. Schuif nu een knoop over het touw en leg de knoop op het motoriekbord. Zorg dat de gaatjes van de knoop mooi overeenkomen met de gaatjes van het motoriekbord.

Stop nu het touw door de knoop en het motoriekbord. Trek het touw er volledig door tot het strak zit. Stop nu het touw opnieuw langs onder door een gaatje en rijg de tweede knoop op dezelfde manier aan de paddenstoel.



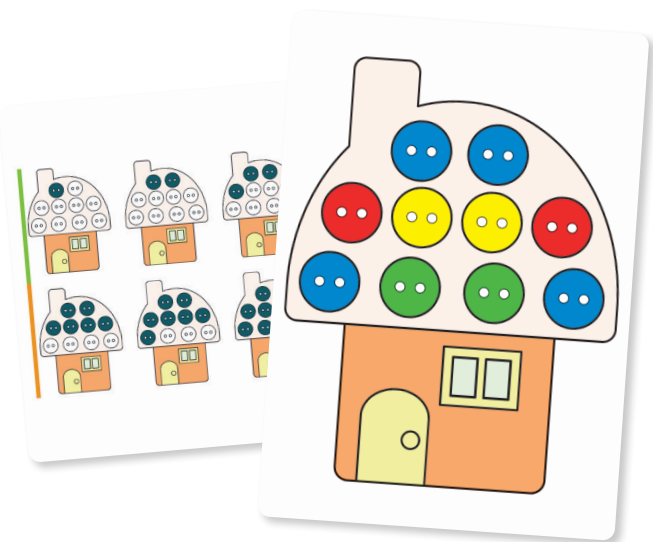
### OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN (expert)

Neem één van de opdrachtkaarten bij de hand en probeer deze kaart identiek na te maken. Neem de juiste knopen uit de voorraad en rijg de knopen aan de paddenstoel. Doe het in de juiste volgorde. Kijk goed naar het stappenplan.

### SPELVARIANT (expert)

Maak een mooie paddenstoel en rijg de stippen (knopen) aan de hoed. Beide spelers nemen een motoriekbord en leggen een opdrachtkaart voor zich op tafel. De knopen (32 knopen: 8 van elke kleur) worden in het spelbakje gelegd. Leg de 4-kleurendobbelsteen binnen handbereik.

Dobbel om de beurt. De spelers proberen al dobbelend de knopen aan de paddenstoel vast te maken. Doe het in de juiste volgorde. Gebruik het stappenplan. Wie heeft als eerste alle knopen aan de hoed vastgemaakt? Voorbeeld: De speler met deze opdrachtkaart moet eerst blauw dobbelen, daarna nog eens blauw, dan rood, daarna geel, ...



Er zijn twee soorten stappenplannen. Kijk goed naar de volgorde! Een foute kleur gedobbeld? Jammer. De andere speler is aan de beurt.

Lachtend gezichtje gedobbeld? Geluk! Neem een juiste knoop uit de voorraad en rijg de knoop aan de paddenstoel.

Handje gedobbeld? De spelers maken zich zo klein als een kabouter. Ze stappen in hurkzit een rondje rond zichzelf.

### UIT HET ZAKJE (expert)

Stop de knopen (32 knopen: 8 van elke kleur) in het voelzakje. Beide spelers nemen een motoriekbord bij zich en leggen één van de opdrachtkaarten voor zich op tafel. Ook het stappenplan wordt goed zichtbaar voor beide spelers op tafel gelegd.

Dobbel om de beurt met de 2-stippendobbelsteen en haal evenveel knopen uit het zakje als het aantal stippen op de dobbelsteen. Doe het in één beweging. Ga met de hand in het zakje, neem 1 of 2 knopen in de hand en verplaats ze naar de handpalm. Haal daarna de hand met het juiste aantal knopen uit het zakje. Zo wordt de in-hand manipulatie (translatie) geoefend.

De knopen worden met de opdrachtkaart gecontroleerd. De opdrachtkaart wordt identiek nagemaakt in de juiste volgorde (stappenplan). Heeft de speler 1 of 2 juiste knopen uit het zakje genomen dan mag de speler 1 knoop aan de paddenstoel vastmaken. De andere knoop gaat terug in het zakje. In elke beurt mag slechts 1 knoop aan de paddenstoel vastgemaakt worden.

Heeft de speler 2 knopen uit het zakje genomen en is er maar 1 knoop bruikbaar dan wordt die knoop aan de paddenstoel genaaid. De andere knoop gaat terug in het zakje. Heeft de speler geen enkele juiste knoop uit het zakje genomen? Jammer. De knopen gaan terug in het zakje. Er wordt om de beurt gedobbeld en de spelers naaien al spelend de knopen aan de paddenstoel.

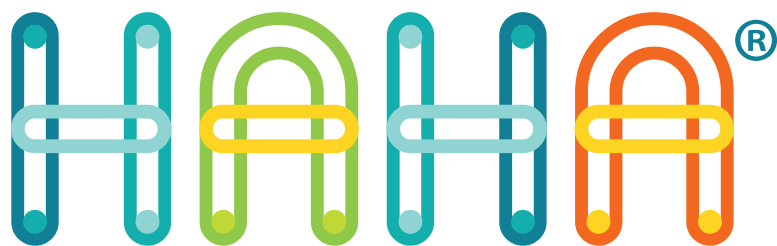
Handje gedobbeld? De spelers maken zich zo klein als een kabouter. Ze stappen in hurkzit een rondje rond zichzelf. Daarna is de andere speler aan de beurt.

Wie krijgt zo als eerste alle knopen aan zijn paddenstoel?

### SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler dobbelt en neemt het juiste aantal knopen uit het zakje. De opdrachtkaart wordt identiek nagemaakt 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 HAAHA 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)