

SPELREGELS



RUPS ●

KNOPEN — WASKNIJPERS

Ref. JF6296



5 035012 054265

HAAA[®]
handige handen

SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweekhandig samenwerken: steun- en bewegende hand met functiewissel
- Eenhandig grijpen: driepuntsgreep - pincetgreep
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Vingerbeweeglijkheid stimuleren
- Manipulatie (translatie: in en uit de hand)
- Tweedeling in de hand
- Ontwikkelen kracht - krachtdosering
- Ruimtelijk structureren

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

MATERIALEN

- Motoriekbord(en) Rups
- 4-kleurendobbelsteen
- 2-stippendobbelsteen
- Kleurendobbelsteen (met bruin)
- Wasknijpers
- Knopen (4 kleuren)
- Elastische rijgtouwen (zwart)
- Touwstoppers
- Opdrachtkaarten Rups
- Spelbakje
- Voelzakje



OEFENVORMEN

De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.

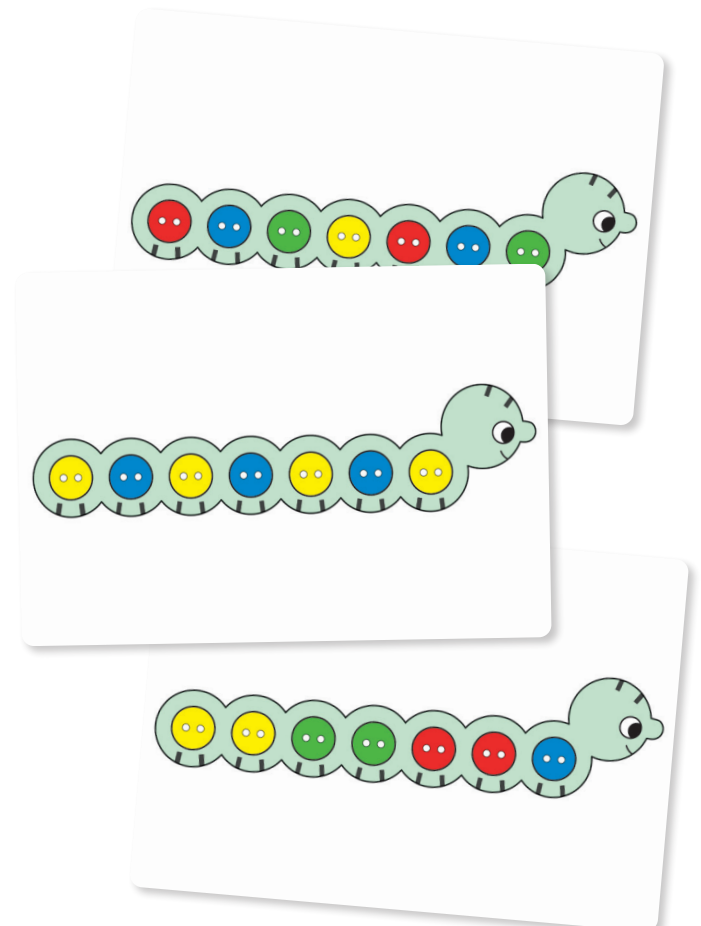
● EXPERIMENTEREN MET KNOPEN (junior)

Laat de kinderen vrij experimenteren. De kinderen rijgen knopen aan de rups. Leer de juiste rijgtechniek aan. Dat vraagt in het begin een beetje sturing.

Techniek: Maak aan één uiteinde van het rijgtouw een knoop of maak een touwstopper vast aan één uiteinde. Knip indien gewenst een stukje van het touw zodat het korter wordt. Maak een touwstopper vast aan het afgeknipte gedeelte.

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 rups. Werk planmatig.



● EXPERIMENTEREN MET WASKNIJPERS (junior)

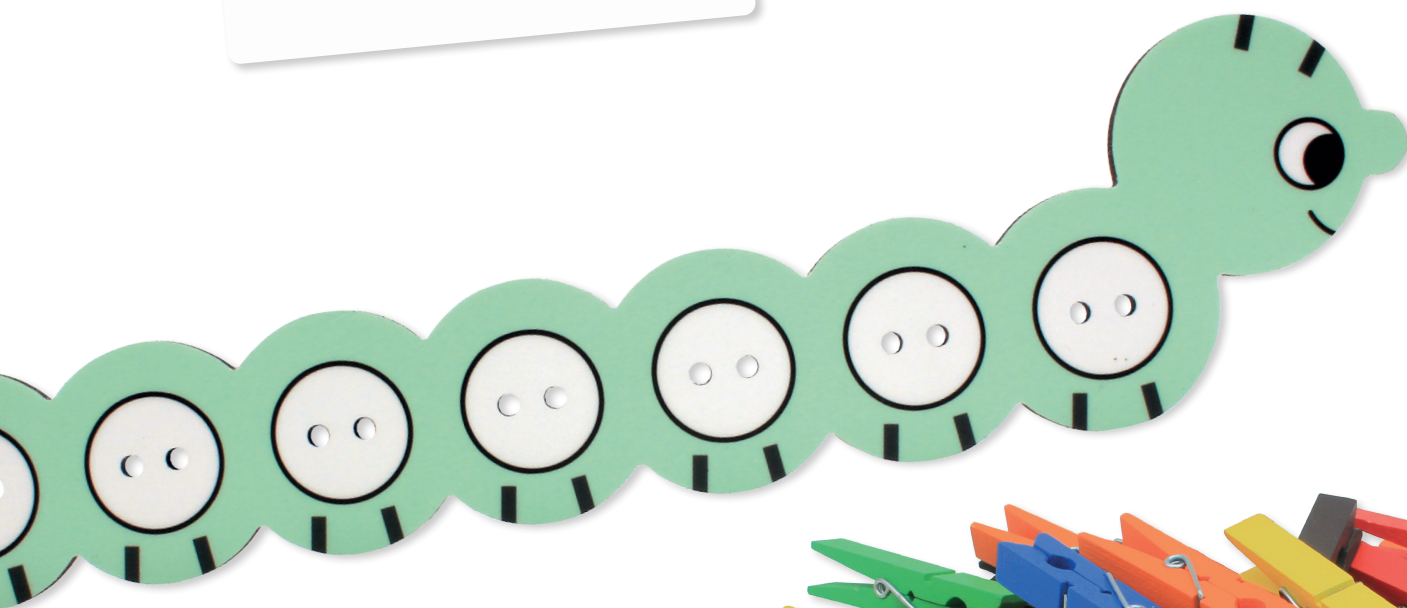
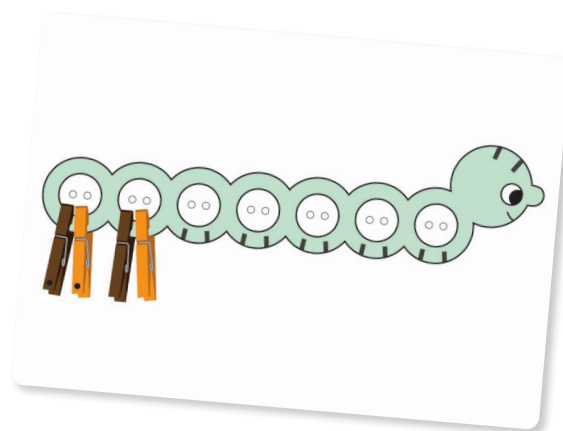
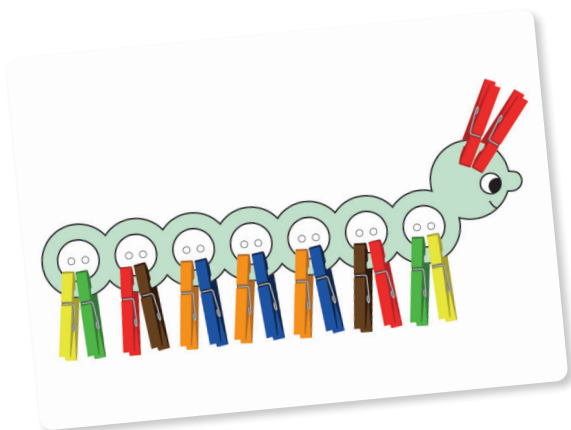
Laat de kinderen vrij experimenteren. De kinderen knippen wasknijpers op het motoriekbord. Over elk grijs lijntje wordt een wasknijper geplaatst. Ze geven rups wasknijperpootjes en 2 voelsprietten.

● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN WASKNIJPERS (junior)

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 rups. Ga planmatig te werk.

● LOGISCHE VOLGORDE: WASKNIJPERRUPS (junior)

Neem een opdrachtkaart bij de hand. Knijp de juiste wasknijpers op het lijfje van rups en probeer het patroon verder te zetten. De zwarte stipjes op de wasknijpers tonen het terugkerend patroon. Geef rups vele pootjes en twee voelsprietten.



● VROLIJKE POOTJES (junior)

Geef rups vele mooie pootjes. Vergeet ook de voelspriet niet. Beide spelers nemen een motoriekbord bij zich. De wasknijpers worden in het spelbakje gelegd. Neem de kleurendobbelsteen bij de hand. Werk van links naar rechts.

Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. De speler aan zet neemt de juiste wasknijper uit de voorraad en knijpt de wasknijper op de rups. Opgelet! Rups wil er piekfijn uitzien! Hij wil geen twee dezelfde pootjes naast elkaar.

Voorbeeld: De speler dobbelt blauw. Er wordt een blauwe wasknijper op de rups geplaatst. In de volgende beurt wordt er opnieuw blauw gedobbeld. Jammer. Rups wil geen twee dezelfde pootjes naast elkaar. De andere speler is opnieuw aan de beurt. Al dobbelend verzamelen de rupsen hun pootjes.

Welke rups kan als eerste op wandel?

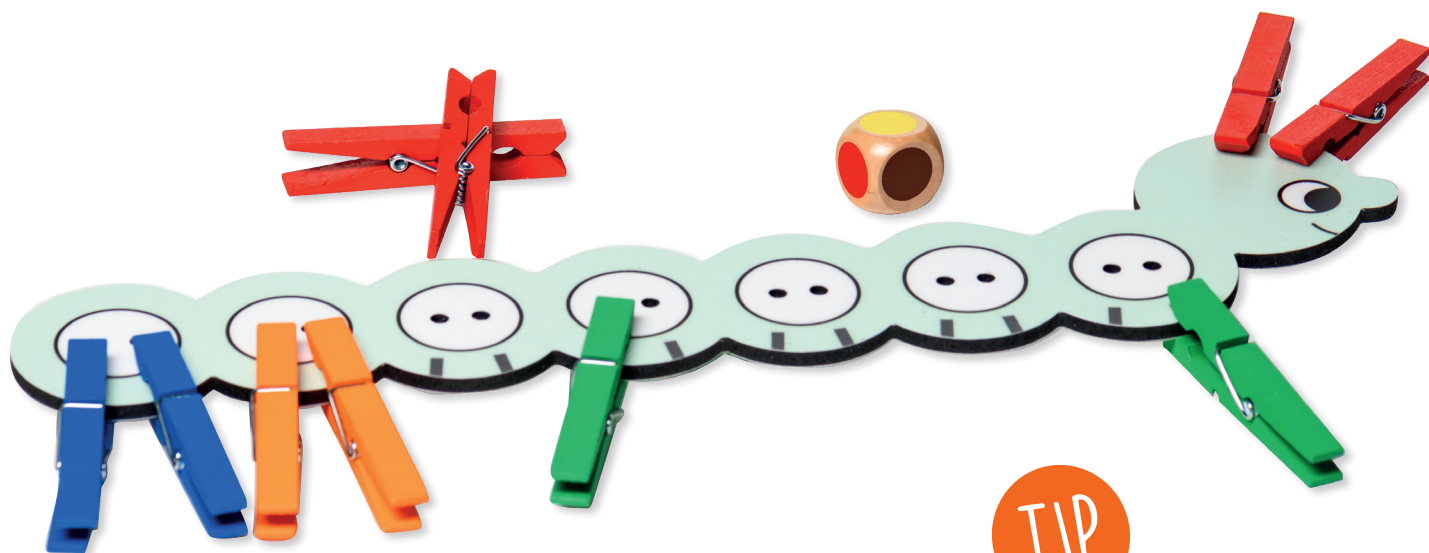
● 1-2, 1-2 IN DE MAAT (junior)

Beide spelers nemen een motoriekbord bij zich. De wasknijpers worden in het spelbakje gelegd. Neem de 2-stippendobbelsteen bij de hand.

De spelers dobbelen om de beurt met de 2-stippendobbelsteen en knippen evenveel wasknijpers op hun rups als het aantal ogen op de dobbelsteen. De spelers mogen de kleuren zelf kiezen. Over elk grijs lijntje wordt in spelvorm een wasknijper geplaatst.

Handje gedobbeld? Oei! Rups is net met zijn pootjes door de modder gestapt. De spelers wrijven beide handen stevig tegen elkaar. Ze wrijven ook de modder van hun schoenen. Zo, alle modder is weer weg! Er wordt weer verder gespeeld.

Welke rups kan als eerste op pad vertrekken? Opgelet! Vergeet de voelspriet niet!



TIP

Werken met wasknijpers oefent vingerkracht. Laat de kleuters de knijpers open knippen met duim en wijsvinger. Zo wordt de pincetgreep gestimuleerd. Teken eventueel een klein stipje op de duim en wijsvinger als visueel steuntje.



● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN KNOPEN (junior)

Neem één van de opdrachtkaarten en probeer deze kaart identiek na te maken. Neem de juiste knopen uit de voorraad en rijg de knopen aan de rups volgens de aangeleerde techniek.

● SPELVARIANT (junior)

Maak een mooie kleurenrups en rijg de knopen aan het lijfje. Beide spelers nemen een motoriekbord en een opdrachtkaart. De knopen worden in het spelbakje gelegd. De spelers proberen in spelvorm de knopen aan hun rups vast te maken. Ze werken hiervoor van links naar rechts. Er wordt om de beurt met de 4-kleurendobbelsteen gedobbeld.

Kleur gedobbeld? De speler kijkt of de kleur overeenkomt met de kleur op de opdrachtkaart. Volg de afgesproken werkrichting. De juiste kleur gedobbeld? De speler mag de juiste knoop aan de rups vastmaken. Een andere kleur gedobbeld? Jammer. De andere speler is aan de beurt.

Lachend gezichtje gedobbeld? Geluk! Neem de juiste knoop uit de voorraad en rijg de knoop aan de rups. Handje gedobbeld? Rups wil even wat bewegen. Beide spelers gaan rechtstaan. Ze kronkelen hun lijfje alle kanten op. Daarna wordt er opnieuw verder gespeeld.

Welke rups heeft als eerste alle knopen aan zijn lijfje verzameld?

● UIT HET ZAKJE (junior)

Stop de knopen (32 knopen: 8 van elke kleur) in het voelzakje. Beide spelers nemen een motoriekbord bij zich en leggen ook één van de opdrachtkaarten voor zich op tafel.

Dobbel om de beurt met de 2-stippendobbelsteen en haal evenveel knopen uit het zakje als het aantal ogen op de dobbelsteen. Doe het in één beweging. Ga met de hand in het zakje. Neem 1 of 2 knopen in de hand, verplaats de knopen naar de handpalm en 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.

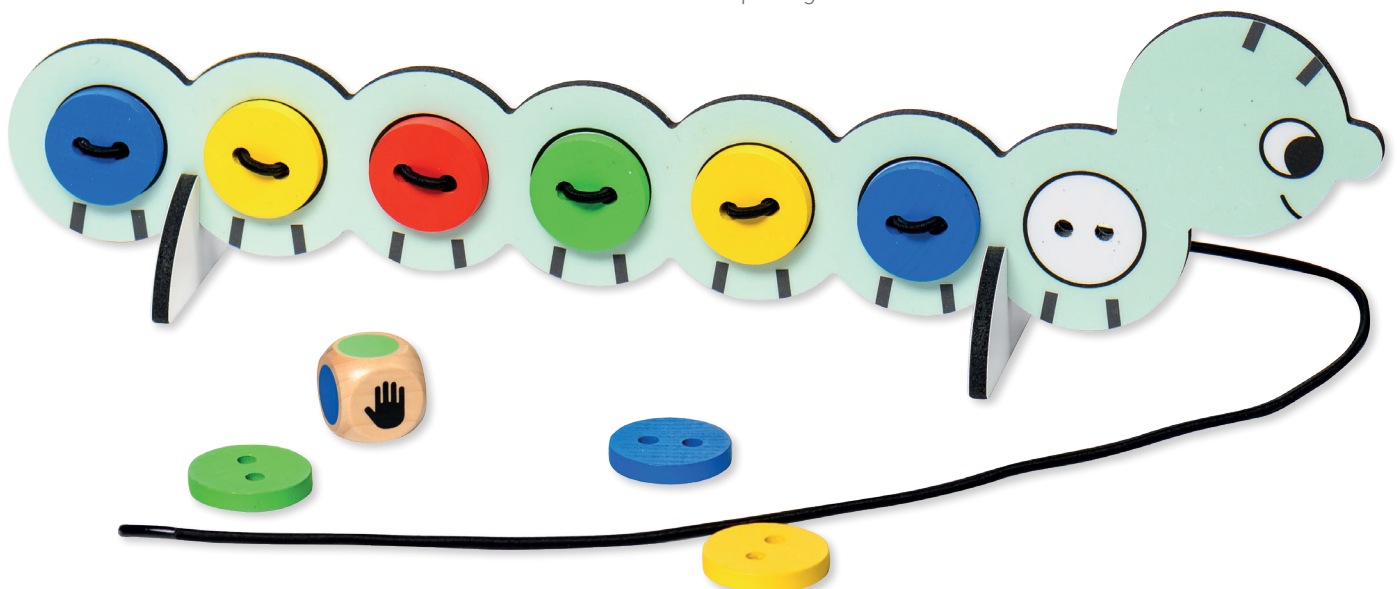
De opdrachtkaart wordt identiek nagemaakt in de afgesproken richting. Heeft de speler 1 of 2 juiste kleuren uit het zakje genomen dan mag de speler 1 van de 2 knopen aan de rups vastmaken. De andere knoop gaat terug in het zakje. In elke beurt mag maar 1 knoop aan de rups vastgemaakt worden. Heeft de speler geen juiste knopen uit het zakje gehaald? Jammer. De knopen gaan terug in het zakje. Er wordt om de beurt gedobbeld en de spelers naaien al spelend de knopen aan de rups.

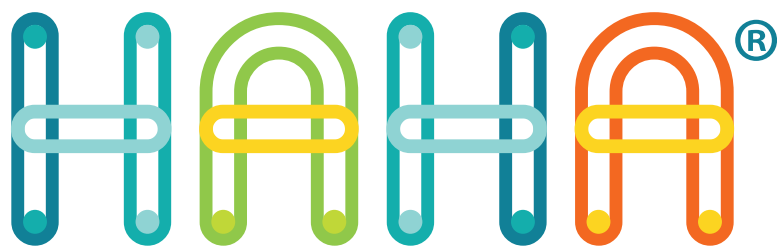
Handje gedobbeld? Rups wil even wat bewegen. Beide spelers gaan rechtstaan. Ze kronkelen hun lijfje alle kanten op. Daarna wordt er opnieuw verder gespeeld.

Welke rups heeft als eerste al zijn knopen aan zijn lijfje vastgemaakt?

● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler dobbelt en neemt het juiste aantal knopen uit het zakje. Al dobbelend worden de knopen aan de rups genaaid. Zie 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