

SPELREGELS



# PINGUÏN

KNIKKERS — POMPONS — MAGNETEN

Ref. JV6307



5 035012 054371

**HAAA**<sup>®</sup>  
handige handen

# SCHRIJFRITMIEKDOELEN

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

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

# MATERIALEN

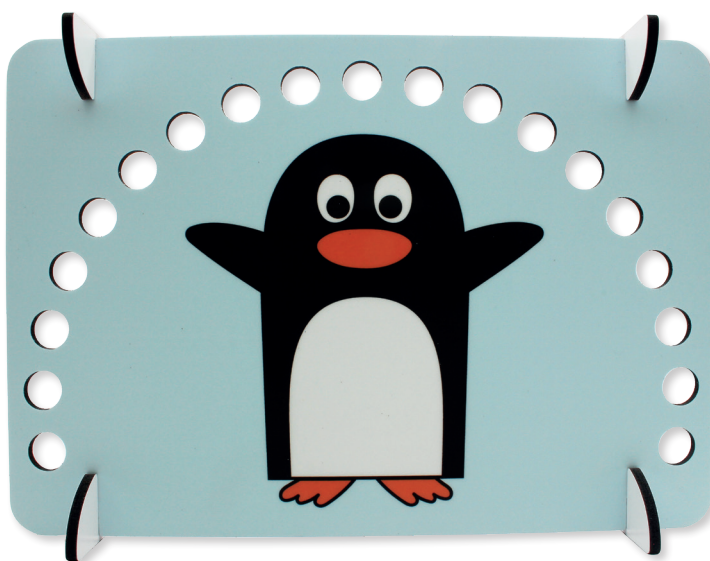
- Motoriekbord(en) Pinguin
- Voetjes (blauw)
- 2-stippendobbelsteen
- 3-stippendobbelsteen
- 6-stippendobbelsteen
- 6-kleurendobbelsteen (met roze)
- Knickers (6 kleuren)
- Pompons wit
- Houten pincetten
- Magnetische vishengels
- Magnetische vogels
- Magneten (6 kleuren)
- Opdrachtkarten Pinguin
- Spelbakje
- Voelzakje
- Plasticine (zelf te voorzien)

# OEFENVORMEN

*De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.*

## ● EXPERIMENTEREN MET POMPONS EN KNIKKERS (starter)

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



## TIP

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

## TIP

Laat de spelers (junior/ expert) tijdens het spel een stevige 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 steunen en bewegende vingers wordt zo goed geoefend. Laat de kinderen op deze manier knickers en/of pompons op het motoriekbord plaatsen of laat hen met een pompon in de hand een pincet hanteren.

### ● SMELTENDE SNEEUW (starter)

Plaats 4 voetjes (blauw) over de uitsparingen van het motoriekbord. Zo ligt het motoriekbord niet rechtstreeks op de tafel.

Laat de kinderen witte pompons op de gaatjes van het motoriekbord plaatsen. Ze doen dat met de vingertoppen of een pincet. Het motoriekbord is nu volledig ondergesneeuwd.

De zon schijnt en de sneeuw begint te smelten. De pompons (sneeuwballen) kunnen door het motoriekbord geduwd worden. Combineer met de 2 of 3-stippendobbelsteen. Dobbel en duw evenveel sneeuwballen door de gaatjes van het motoriekbord.

Speel tot er geen sneeuw meer te zien is.

### ● ROLLENDE KNIKKERS (junior)

Leg het motoriekbord in het spelbakje. Neem een opdrachtkaart en leg de juiste knikkers los in het bakje. Ga planmatig te werk. Volg de knikkerboog.

Beweeg nadien het bakje heen en weer en probeer alle knikkers in de gaatjes te rollen. Oei! De knikkers liggen natuurlijk niet op de juiste plaats! Probeer de opdrachtkaart na te maken door de knikkers met één hand te verplaatsen.

Je zal minstens één knikker in de hand moeten houden terwijl de vingers van dezelfde hand de andere knikkers verplaatst. Zorg dat alle knikkers op de juiste plaats komen.

### ● KLEUREN VISSEN (junior)

Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. De gekleurde magneten (60 stuks: 10 van elke kleur) worden open op tafel gelegd met de bolle kant naar onder.

De spelers dobbelen om de beurt met de kleurendobbelsteen en vissen met de vishengels de juiste kleur van de tafel. De magneet wordt met de bolle kant op één van de gaatjes geplaatst. Daarna is de andere speler aan de beurt. Geen magneetjes meer in de gedobbelde kleur? Jammer. De andere speler mag dobbelen. Speel tot op elk gaatje van het motoriekbord een magneet ligt.

Speel verder. Beide spelers hebben een gaatjesboog gevuld met magneetjes. Om de beurt wordt er gedobbeld. Beide spelers mogen bij elke dobbelbeurt één magneetje in de gedobbelde kleur van het motoriekbord vissen.

Geen magneetjes meer in de gedobbelde kleur? Jammer. Hopelijk bij de volgende dobbelbeurt meer geluk. Wie heeft als eerste alle magneetjes van het motoriekbord gevestigd?

### ● SPELVARIANT (starter)

Gebruik bij jonge kleuters de vogelmagneten in plaats van de magnetische vishengels.

### ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler dobbelt en vist de juiste kleuren van de tafel of het motoriekbord.



### 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.



## ● PLASTICINEBOOG SNEEUW (starter - junior)

De motoriekborden zijn afwasbaar en dus ook te combineren met plasticine.

Stimuleer jonge kinderen om balletjes te rollen tussen beide handen. Laat ze vrij experimenteren of maak er een spel van.

### ● SPELVARIANT (junior)

Dobbel met de 2 of 3-stippendobbelsteen. Rol evenveel plasticineballetjes tussen de vingertoppen als het aantal ogen op de dobbelsteen. Plaats de plasticineballetjes op de gaatjes van het motoriekbord.

Handje gedobbeld? Pinguin heeft één van zijn ballen laten vallen. Jammer! Haal één van de plasticineballetjes van het motoriekbord en duw het plat tussen duim en wijsvinger. Leg het platte balletje terug in het plasticinedoosje. De andere speler is aan de beurt.

Wie krijgt zo als eerste zijn volledige gaatjesboog gevuld?

### ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler vult al dobbelend de gaatjesboog met plasticineballetjes.

TIP

Handige handen (junior/ expert) proberen kleine plasticineballetjes te rollen tussen de vingertoppen. Zo wordt de vingerbeweeglijkheid goed gestimuleerd. Het rollen van de balletjes tussen de vingertoppen oefent de rotatiebeweging. Lukt het ook om twee balletjes tegelijk te rollen? Zet de vingers van beide handen ook eens tegelijk aan het werk.

## ● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN (junior)

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

Ga planmatig te werk. Oefen de pincetgreep en de tweedeling in de hand. Zie tips.



### ● LOGISCHE VOLGORDE (junior)

Neem een opdrachtkaart bij de hand. Plaats de juiste knikkers op het motoriekbord en werk de knikkerboog verder af volgens het opgelegde patroon.

De zwarte stipjes op de knikkers tonen het terugkerend patroon. Oefen de pincetgreep en de tweedeling in de hand. Zie uitgeschreven tips.



### ● KUNSTJES (junior)

Pinguïn wil kunstjes leren. Hij oefent eerst met sneeuwballen. Help je een handje? Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. Leg de witte pompons (60) in het spelbakje. Neem de 3-stippendobbelsteen bij de hand.

Dobbel om de beurt en plaats evenveel pompons op het motoriekbord als het aantal stippen op de dobbelsteen. Dat kan met de vingers of aan de hand van een pincet.

Handje gedobbeld? Pinguïn wil zijn kunstjes laten zien. Beide spelers gooien denkbeeldige sneeuwballen de lucht in. Gooien, vangen, gooien, vangen! Of ze gooien denkbeeldige sneeuwballen naar elkaar. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Welke pinguïn heeft als eerste zijn gaatjesboog gevuld met sneeuwballen?

### ● SPELVARIANT (expert)

Speel het spel met de 6-stippendobbelsteen. De spelers nemen evenveel sneeuwballen in de hand als het aantal ogen op de dobbelsteen. De sneeuwballen worden telkens van de vingers naar de handpalm verplaatst.

Dobbel je 5 dan neem je met je dominante hand 5 pompons uit de voorraad. Je verzamelt alle pompons in je handpalm. Leg daarna de sneeuwballen met behulp van je andere hand op het motoriekbord. Moeilijker: lukt het ook om de verzamelde sneeuwballen terug één voor één naar de vingertoppen te verplaatsen? Probeer maar. Leg ze dan één voor één op het motoriekbord.

Vul zo al dobbelend de gaatjesboog met sneeuwballen.

### ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. Dobbel met de 3-stippendobbelsteen en plaats het juiste aantal pompons op het motoriekbord. Maak een mooie sneeuwballenboog.

### ● 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.

Dobbel om de beurt met de 2 of 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 het juiste aantal knikkers in de hand. Verplaats telkens de knikkers van de vingers naar de handpalm. Haal de hand uit het zakje en plaats de knikkers op het motoriekbord.

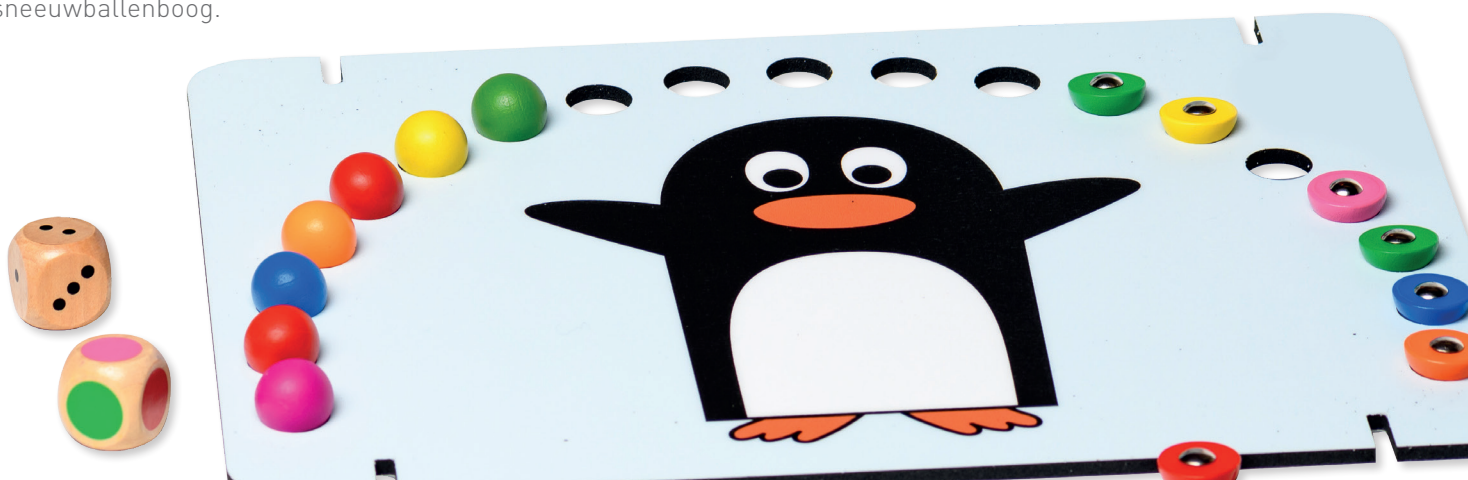
Handje gedobbeld? Pauze! Beide spelers staan recht en stappen als een pinguïn rond de tafel. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

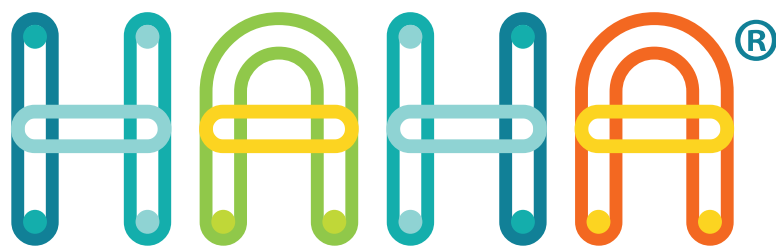
Welke pinguïn kan als eerste zijn gaatjesboog vullen met knikkers?

### ● SPELVARIANT (expert)

Speel het spel op dezelfde manier. Probeer nu ook de verzamelde knikkers terug van de handpalm naar de vingers te verplaatsen. De vingers van de dominante hand nemen de knikkers tussen de vingertoppen en verplaatsen deze naar de handpalm. Daarna worden de knikkers terug één voor één naar de vingertoppen verplaatst om ze op het motoriekbord te leggen. De steunhand houdt het motoriekbord vast.

Een leuke spelvariant om de vingerbeweeglijkheid (translatie: in en uit de hand) te oefenen. Lukt het goed? Probeer dan het spel al eens te spelen met de 6-stippendobbelsteen. Lukt het om 4, 5 of 6 knikkers in de hand te verzamelen?





## 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)