

SPELREGELS



KRIEBELBEESTJES

Ref. FE1272



5 035012 067142

HAAA[®]
handige handen

SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Duim-oppositie - Driepuntsgreep - Pincetgreep
- Gebruik van gereedschap
- Krachtdosering
- Tast - Tastzintuig stimuleren - Tactiele differentiatie

Extra:

- Kleuren herkennen, benoemen, sorteren
- Vormen herkennen, benoemen, sorteren

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

MATERIALEN

- 24 kriebelbeest-kaartjes
- 24 vormkaartjes
- HAHA spelbakje
- Vierkante kralen (6 kleuren)
- Ronde kralen (6 kleuren)
- Rechthoekige kralen (6 kleuren)
- Driehoekige kralen (6 kleuren)
- Grote vormdobbelssteen
- Grote kleurdobbelssteen
- Voelzakje

OEFENVORMEN

De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.

MEMORY KLEUR EN VORM (starter - junior - expert)

Speel het spel met 2 à 4 spelers. Start eenvoudig en speel het spel eerst met een beperkt aantal kaarten. Verzamel alle kaarten van één kleur. 4 kaarten met kriebelbeestjes en 4 kaarten met vormen in dezelfde kleur. Alle kaarten worden met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd. Leg alle kaarten met kriebelbeestjes aan één kant van de tafel, alle vormkaarten aan de andere kant. Leg de kaarten mooi in rijen.

Om de beurt draaien de spelers 2 kaarten om. Een kaart met een kriebelbeestje en een kaart met een vorm. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk paren te verzamelen. Bij elk kriebelbeestje hoort een vormkaart. Heeft de speler aan zet een kriebelbeestje en de bijhorende vorm omgedraaid, dan mag de speler de beide kaarten van de tafel nemen en bij zich leggen. De speler mag onmiddellijk 2 nieuwe kaarten omdraaien. Dit gaat zo verder tot de speler 2 kaarten omdraait die geen paar vormen. De kaarten die geen paar vormen worden opnieuw omgedraaid. De volgende speler is aan de beurt.

Laat de kinderen de vormen benoemen. Roze, rechthoek, een roze rechthoek. Roze, vierkant, een roze vierkant, ... Het spel eindigt wanneer het laatste paar is omgedraaid. De speler met de meeste kriebelbeestjes is de winnaar.

Maak het spel moeilijker door het aantal paren uit te breiden. Gebruik bijvoorbeeld alle rechthoekige kriebelbeestjes en de bijhorende vormkaarten. Er liggen nu 12 kaarten op tafel. Speel het spel met alle kaarten van 2 verschillende kleuren. Er liggen dan 16 kaarten op tafel. Speel je het spel met alle kaarten van 3 verschillende kleuren dan speel je al met 24 kaarten enz...



● **LUISTERLOTTO** (junior)

Speel het spel met 4 spelers. Elke speler krijgt 6 kriebelbeestjes. De kaarten worden willekeurig onder de spelers verdeeld. De spelers leggen de kaarten in twee rijen voor zich open op tafel. Alle vormkaarten worden goed geschud en met de afbeelding naar beneden op een stapel gelegd.

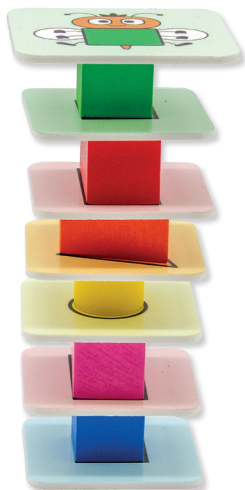
Om de beurt draaien de spelers de bovenste vormkaart om. De speler aan zet kijkt naar de vorm en zorgt ervoor dat de andere spelers de afbeelding niet zien. De speler aan zet controleert eerst of de vormkaart overeenkomt met één van zijn eigen kriebelbeestjes.

Ja: de speler aan zet toont aan de andere spelers de vormkaart, vertelt welke vorm/ kleur op de kaart staat en mag deze omgekeerd op het juiste kriebelbeestje leggen.

Nee: de speler aan zet vertelt welke vorm/kleur op de kaart staat zonder de afbeelding aan de andere spelers te laten zien. Bijvoorbeeld: blauw, rechthoek, blauwe rechthoek.

Alle spelers zoeken nu het overeenkomstige kriebelbeest. De speler met het juiste kriebelbeestje toont aan de andere spelers zijn kaart en mag de vormkaart omgekeerd op de afbeelding leggen. Komt het kriebelbeestje toch niet overeen met de vormkaart? Jammer. De speler aan zet legt de vormkaart open op tafel. Alle andere spelers zoeken nu naar het overeenkomstige kriebelbeest. De speler met het juiste kriebelbeestje mag de vormkaart omgekeerd op de afbeelding leggen. Daarna mag de volgende speler een nieuwe vormkaart van de stapel nemen.

De winnaar is de speler die als eerste op elk kriebelbeest een overeenkomstige vormkaart heeft gelegd. Spelen we nog een keertje?



● **VORMTOREN** (starter - junior)

Speel het spel met 4 spelers. Alle vormkaarten worden goed geschud en met de afbeelding naar beneden op een stapel gelegd. Leg 24 kralen in een spelbakje. 1 kraal van elke kleur en vorm. Er zijn 6 verschillende kleuren en 4 verschillende vormen. Elke speler neemt 6 willekeurige kralen uit het spelbakje en legt deze open voor zich neer op tafel. Elke speler kiest ook één kriebelbeestje (kaartje) en legt dit binnen handbereik klaar. Het spel kan beginnen.

Om de beurt nemen de spelers een vormkaart van de stapel. Alle spelers controleren de vormkaart met de eigen kralen. De speler met de overeenkomstige kraal mag de vormkaart nemen en voor zich op tafel leggen.

De kraal wordt mooi op de vormkaart gelegd. Daarna mag de volgende speler een vormkaart omdraaien. Heeft een speler voor de tweede keer een vormkaart die overeenkomt met één van zijn kralen dan wordt de vormkaart bovenop de eerste kraal gelegd. Daarbovenop komt dan de overeenkomstige kraal. Op deze manier wordt een vormtoren gebouwd.

De winnaar is de speler die als eerste al zijn kralen op elkaar heeft gestapeld. Deze speler legt nu zijn kriebelbeestje bovenop de bovenste kraal. Blijft de toren mooi rechtop staan? Proficiat! We hebben een winnaar! Valt de toren om? Niet erg! De speler probeert nog een keertje zijn vormtoren te bouwen. Het lukt vast! Het spel gaat nog even verder want ook de andere spelers willen natuurlijk hun vormtoren afwerken.

Variant: Speel het spel met twee spelers. Alle vormkaarten worden goed geschud en met de afbeelding naar beneden op een stapel gelegd. Leg 24 kralen in een spelbakje. 1 kraal van elke kleur en vorm. Er zijn 6 verschillende kleuren en 4 verschillende vormen. Het spel kan beginnen.

Om de beurt nemen de spelers een vormkaart van de stapel. De vormkaart wordt mooi voor zich op tafel gelegd. De speler zoekt de overeenkomstige kraal en legt deze op de vormkaart. Daarna mag de andere speler een vormkaart omdraaien. Ook deze speler zoekt de overeenkomstige kraal en legt deze bovenop de vormkaart. Zo gaat het spel verder. Beide spelers bouwen elk hun eigen vormtoren.

Het spel eindigt wanneer de toren van één van beide spelers omvalt. De winnaar is de speler wiens toren rechtop blijft staan. Kunnen beide spelers een toren bouwen van wel 12 blokjes hoog en daarbovenop hun kriebelbeestje leggen? Waauw!! Beide spelers zijn echte winnaars!

● KRIEBELBEESTJES DOBBELEN (junior)

Speel het spel met 4 spelers. Verdeel willekeurig de kriebelbeestjes onder de spelers. Elke speler krijgt 6 kaartjes en legt deze in 2 rijen voor zich open op tafel. Leg de grote vorm- en kleurendobbelsteen binnen handbereik klaar. Leg ook 24 kralen in het spelbakje. 1 kraal van elke kleur en vorm. Er zijn 6 verschillende kleuren en 4 verschillende vormen. Het spel kan beginnen. Om de beurt wordt er gedobbeld. De speler aan zet dobbelt eerst met de vormendobbelsteen.

Er wordt een vorm gedobbeld: De speler aan zet dobbelt nu ook met de kleurendobbelsteen. Alle spelers kijken naar hun eigen kriebelbeestjes en zoeken de overeenkomstige kaart. De speler met het juiste kriebelbeestje mag de kraal uit het spelbakje nemen en op het kriebelbeestje leggen. Ligt de kraal al op het kriebelbeestje? De volgende speler mag dobbelen.

Er wordt een lachend gezichtje gedobbeld: Geluk. De speler aan zet mag een kraal naar keuze uit de voorraad nemen en op één van zijn kriebelbeestjes leggen.

Er wordt een handje gedobbeld: Alle spelers maken van hun beide handen twee kriebelbeestjes en laten hun kriebelbeestjes over hun lichaam lopen. Ze tokkelen dus met beiden handen op hun lichaam van boven naar onder. Kriebelen maar! Daarna is de volgende speler aan de beurt.

De winnaar is de speler die als eerste op al zijn kriebelbeestjes een kraal heeft gelegd. Proficiat!

Variant kleurendobbelsteen: Om de beurt wordt met de kleurendobbelsteen gedobbeld. De speler aan zet kijkt naar de eigen kaartjes en kijkt of hij/zij een kriebelbeestje heeft in de gedobbelde kleur.

Ja: de speler aan zet mag de juiste kraal (kleur en vorm) uit de voorraad nemen en op het kriebelbeestje leggen.

Nee: de volgende speler is aan de beurt.

De winnaar is de speler die als eerste op al zijn kriebelbeestjes een kraal heeft gelegd. Proficiat!

Variant vormendobbelsteen: Om de beurt wordt met de vormendobbelsteen gedobbeld. De speler dobbelt een vorm: De speler aan zet controleert de vorm op de dobbelsteen met de eigen kaartjes. Heeft de speler een kriebelbeestje in de gedobbelde vorm?

Ja: de speler mag de juiste kraal (kleur en vorm) uit de voorraad nemen en op het kriebelbeestje leggen.

Nee: de volgende speler is aan de beurt.

De speler dobbelt een lachend gezichtje: Geluk. De speler aan zet mag een kraal naar keuze uit de voorraad nemen en op één van zijn kriebelbeestjes leggen.

Er wordt een handje gedobbeld: Alle spelers maken van hun beide handen twee kriebelbeestjes en laten hun kriebelbeestjes over hun lichaam lopen. Ze tokkelen dus met beide handen op hun lichaam van boven naar onder. Kriebelen maar! Daarna is de volgende speler aan de beurt. De winnaar is de speler die als eerste op al zijn kriebelbeestjes een kraal heeft gelegd. Proficiat!



● KRIEBELLOTTO (starter)

Speel het spel met 4 spelers. Elke speler krijgt 6 kriebelbeestjes. De kaarten worden willekeurig onder de spelers verdeeld. De spelers leggen de kaarten in twee rijen voor zich open op tafel. Alle vormkaarten worden goed geschud en met de afbeelding naar beneden op een stapel gelegd.

Om de beurt draaien de spelers de bovenste vormkaart om en leggen deze open op tafel. De speler aan zet vertelt welke vorm/kleur op de kaart staat. Bv. 'rode rechthoek'. De speler met het overeenkomstige kriebelbeest mag het kaartje van de tafel nemen en het omgekeerd op het kriebelbeest leggen. De kaart met de rode rechthoek komt dus op het kriebelbeest met het rode, rechthoekige lijfje. Daarna mag de volgende speler een nieuwe vormkaart van de stapel nemen. Opnieuw zoeken alle spelers naar het overeenkomstige kriebelbeest.

De winnaar is de speler die als eerste op elk kriebelbeest een overeenkomstige vormkaart heeft gelegd. Spelen we nog een keertje?

Speel je het spel met 3 spelers dan krijgt elke speler 8 kriebelbeestjes. Speel je het spel met 2 spelers dan krijgt elke speler 12 kriebelbeestjes of beperk het aantal kaarten door paren (bijvoorbeeld groene cirkel-groene slak) uit het spel te halen.

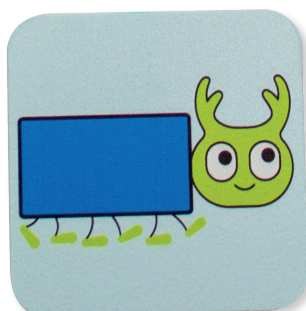
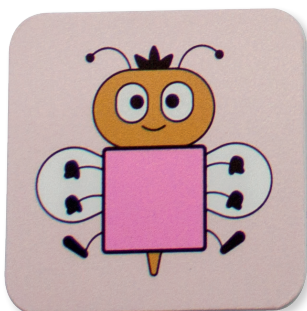
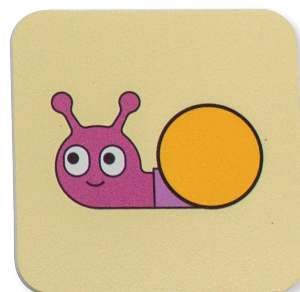
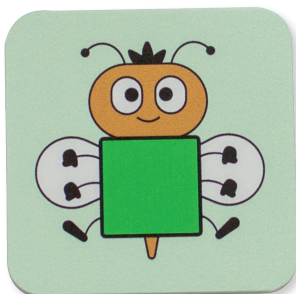
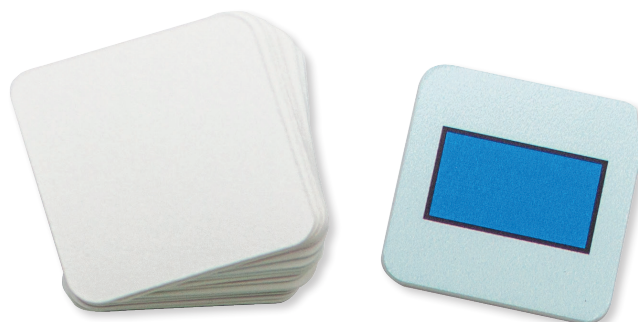
● VOELLOTTO (starter - junior)

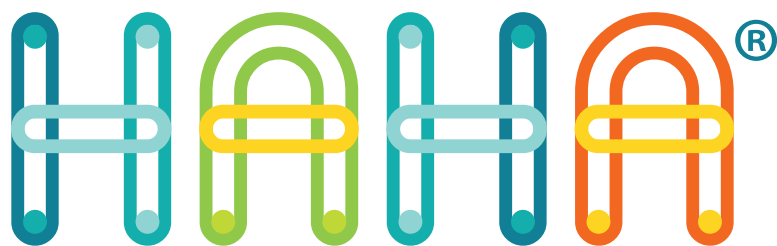
Speel het spel met 4 spelers. Elke speler krijgt 6 kriebelbeestjes. De kaarten worden willekeurig onder de spelers verdeeld. De spelers leggen de kaarten in twee rijen voor zich open op tafel. Stop 24 kralen in een voelzakje. 1 kraal van elke kleur en vorm. Er zijn 6 verschillende kleuren en 4 verschillende vormen.

Om de beurt mogen de spelers 1 kraal uit de voelzak nemen. De speler aan zet zoekt op de tast naar een vorm die hij/zij zelf nodig heeft. Met een beetje geluk neemt de speler een overeenkomstige kraal uit de voelzak. De speler aan zet legt de kraal open op tafel.

Alle spelers zoeken nu naar het overeenkomstige kriebelbeest. De speler met de juiste afbeelding mag de kraal op het kriebelbeestje leggen. Daarna mag de volgende speler op de tast een nieuwe kraal uit de voelzak nemen.

De winnaar is de speler die als eerste op elk kriebelbeest een overeenkomstige kraal heeft gelegd. Spelen we nog een keertje?





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