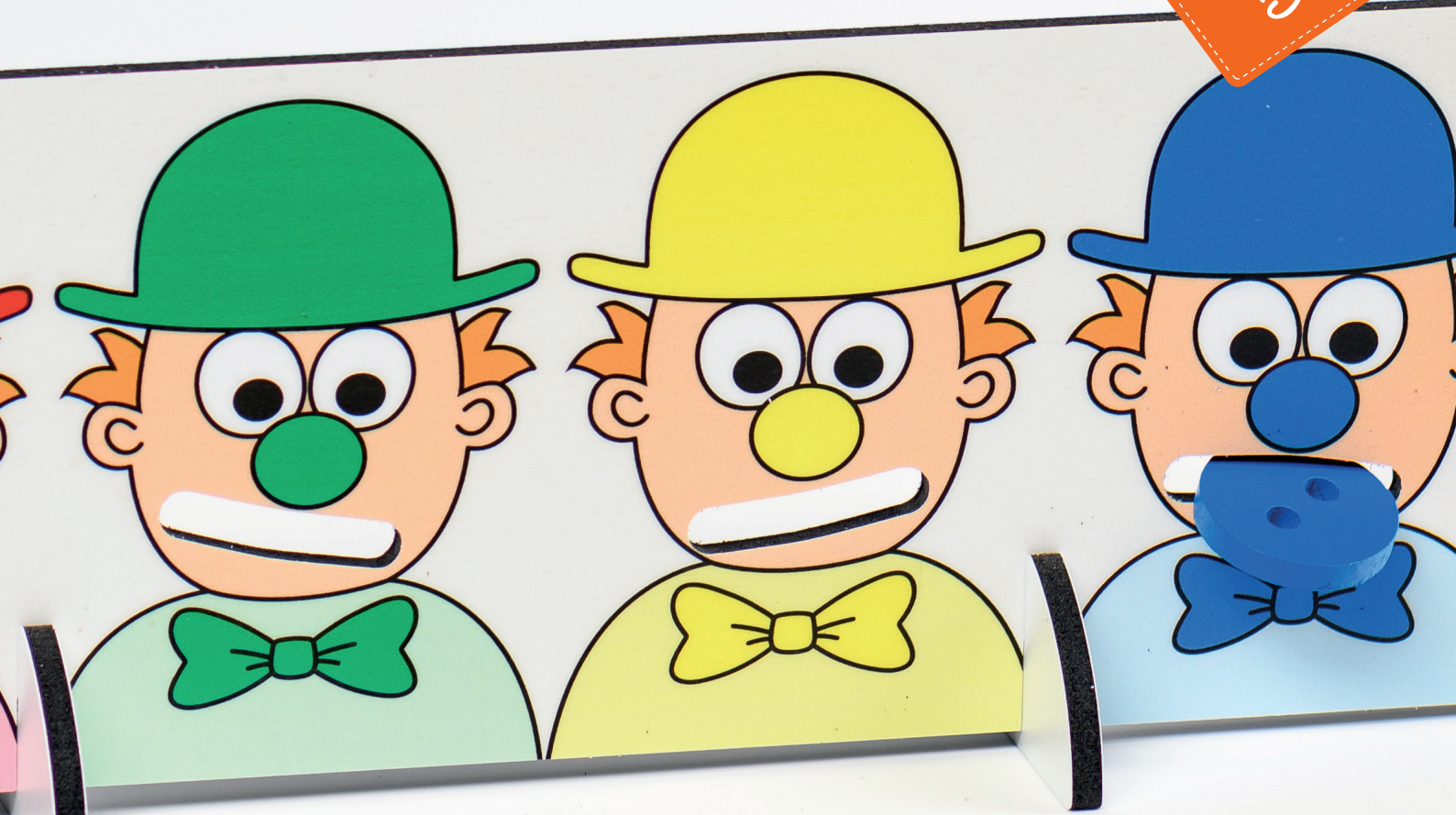


SPELREGELS



# CLOWNS



## KNOPEN

Ref. JY6309



5 035012 054395

**HAAA**<sup>®</sup>  
handige handen

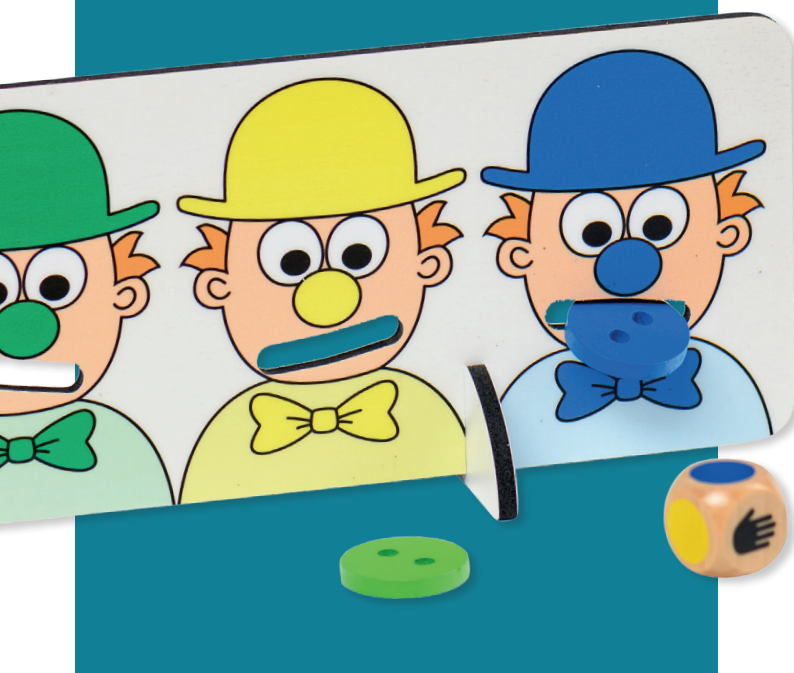
# SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Eenhandig grijpen: oppositie duim
- Eenhandig grijpen: driepuntsgreep
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Tweedeling in de hand
- Manipulatie (in en uit de hand)
- Krachtdosering

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

# MATERIALEN

- Motoriekbord Clowns
- 2 voetjes (blauw)
- 4-kleurendobbelsteen
- 2-stippendobbelsteen
- Knopen (4 kleuren)
- Spelbakje
- Voelzakje



# OEFENVORMEN

*De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.*

## ● EXPERIMENTEREN (starter)

Schuif 2 voetjes over het motoriekbord zodat het mooi rechtop blijft staan. Laat de kinderen vrij experimenteren met de knopen en het motoriekbord.

De kinderen stoppen de knopen door de gaten (mondjes) van het motoriekbord.

## ● SNOEPZAK (starter)

Alle snoepjes zitten in het voelzakje. 5 knopen van elke kleur. In totaal 20 snoepjes.

Om de beurt wordt er met de 2-stippendobbelsteen gedobbeld. Dobbelt de speler 1 dan mag de speler 1 snoepje uit het zakje halen. Dobbelt de speler 2 dan mogen 2 snoepjes uit het zakje gehaald worden. Daarna mag de speler de snoepjes aan de juiste clowntjes geven. Rode snoepjes aan de rode clown, blauwe snoepjes aan de blauwe clown, ...

Handje gedobbeld? De clowntjes doen gek. Ze dansen een rondje rond zichzelf en draaien de handjes heen en weer. Alle spelers doen gekke clowntjes na. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Het spel eindigt wanneer het snoepzakje leeg is.

## ● SPELVARIANT (junior)

2 stippen gedobbeld? Probeer met 1 hand de twee knopen tegelijk uit het zakje te nemen.

Je neemt een knoop en brengt deze naar de handpalm. Daarna neem je de tweede knoop uit het zakje. Breng ook deze knoop naar de handpalm. Zo oefen je de translatie van de vingers naar de handpalm. Lukt het ook om nu één voor één de knopen terug naar de vingers te verplaatsen om ze aan de clowntjes te geven?





### ● SNOEPJES PROEVEN (starter)

Leg de gekleurde knopen in het spelbakje. Het aantal knopen bepaalt de speelduur. Het spel kan individueel of met 2 à 4 kinderen gespeeld worden.

Neem de 4- kleurendobbelsteen bij de hand. De clowntjes hebben zin in snoepjes. Opgelet! De rode clown lust alleen rode snoepjes, de groene clown alleen groene snoepjes, de gele clown alleen gele en de blauwe clown alleen blauwe snoepjes.

De spelers dobbelen om de beurt met de 4-kleurendobbelsteen. Er wordt een kleur gedubbeld. De speler aan zet neemt een knoop in de gedubbelde kleur uit de voorraad en geeft de snoep aan de juiste clown.

Handje gedubbeld? De clowntjes moeten even wachten met snoepjes eten want anders krijgen ze buikpijn. De spelers wrijven over hun bolle buik. Daarna wordt er weer verder gespeeld.

Lachend gezichtje gedubbeld? De speler aan zet mag een snoepje naar keuze van de tafel nemen en aan de juiste clown geven. Het spel eindigt wanneer alle snoepjes op zijn.

### ● SPELVARIANT (starter)

De clowntjes hebben zin in snoepjes. Alle spelers (2 à 4) krijgen 8 snoepjes. 2 rode, 2 gele, 2 groene en 2 blauwe snoepjes. Om de beurt wordt er met de 4-kleurendobbelsteen gedubbeld.

Er wordt een kleur gedubbeld. De speler aan zet neemt een snoepje in de gedubbelde kleur uit zijn voorraad en stopt hem in de mond van de juiste clown. De rode clown lust alleen rode snoepjes, de groene clown alleen groene snoepjes, ... Heeft de speler geen snoepjes meer in de gedubbelde kleur? De volgende speler is aan de beurt.

Een lachend gezichtje gedubbeld? Geluk! Neem een snoep naar keuze uit de voorraad en geef hem aan de juiste clown.

Handje gedubbeld? De clowntjes moeten even wachten met snoepjes eten want anders krijgen ze buikpijn. De spelers wrijven over hun bolle buikjes. Daarna wordt er weer verder gespeeld.

Wie heeft als eerste al zijn snoepjes aan de clowntjes gegeven? Ook de andere spelers mogen nu de overige snoepjes aan de clowntjes geven.

### ● SNOEPTOREN (starter)

De spelers krijgen elk 8 snoepjes. 2 rode, 2 gele, 2 groene en 2 blauwe snoepjes. De spelers maken met de snoepjes een snoeptoren door de knopen op elkaar te stapelen. De spelers mogen zelf kiezen in welke volgorde ze de snoepjes stapelen.

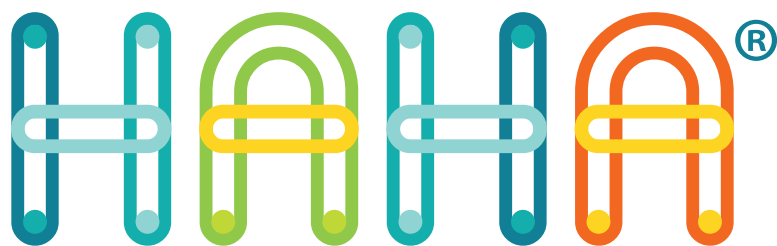
Om de beurt wordt er met de 4-kleurendobbelsteen gedubbeld. Er wordt een kleur gedubbeld. Alle spelers kijken naar hun eigen snoeptoren. De spelers die bovenaan hun stapel een snoep in de gedubbelde kleur hebben liggen mogen deze heel voorzichtig van hun stapel nemen en aan de juiste clown geven.

Lachend gezichtje gedubbeld? Enkel de speler aan zet mag zijn bovenste snoepje aan de juiste clown geven.

Handje gedubbeld? De clowntjes moeten even wachten met snoepjes eten want anders krijgen ze buikpijn. De spelers wrijven over hun bolle buikjes. Daarna wordt er weer verder gespeeld.

Het spel eindigt wanneer bij één van de spelers de volledige snoeptoren is opgegeten.





## 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)