

SPELREGELS



FITTE VINGERS



THEMABOX FITTE VINGERS

De themabox FITTE VINGERS stimuleert op een speelse manier de manipulatieve vaardigheden.

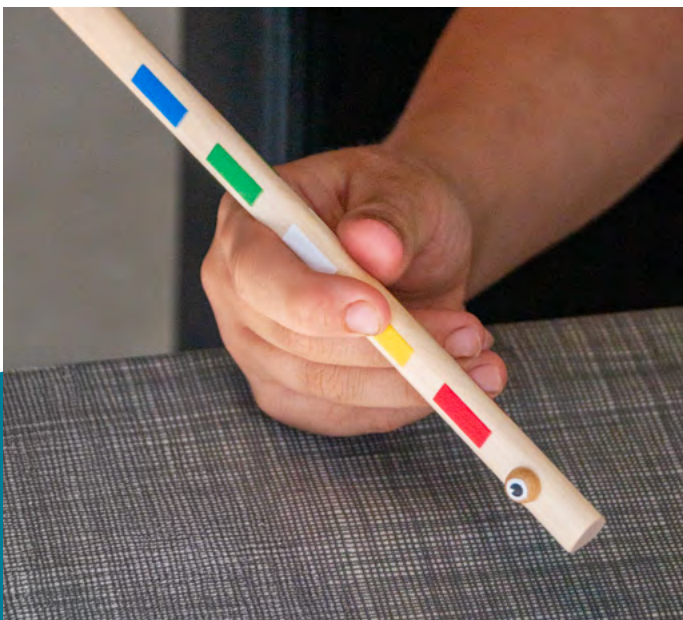
WAT IS MANIPULEREN MET DE VINGERS PRECIES?

De term manipuleren wordt gebruikt voor het oppakken van een klein voorwerp in één hand, om het nadien in een andere positie te brengen met de vingers van dezelfde hand. Het zijn fijne vingerbewegingen die je in het dagelijks leven veel gebruikt. Deze taken worden vooral geoefend met de voorkeurshand. Het is een belangrijke vaardigheid binnen de fijne motoriek waarbij duim, wijs- en middenvinger het meest betrokken zijn. Voorbeelden hiervan zijn: een potlood dicht bij de punt vastnemen, een knoop dichtdoen, potloden slijpen, de schuifknop van een zaklamp aan- en uitdoen ...

De ontwikkeling van het manipuleren start al bij een kind van 1 jaar en gaat door in de hele basisschoolperiode. Tussen de 4 en 6 jaar zien we een grote evolutie.

Bij het schrijven heb je veel manipulatieve vaardigheden nodig. Je pakt je potlood op en brengt het in een goede schrijfpositie (pengreep). Je voert een schuifbeweging uit om het potlood wat dicht of verder van de punt vast te pakken. Tijdens het schrijven moet je gecoördineerde vingerbewegingen kunnen uitvoeren om je potlood goed over het papier te kunnen bewegen. Soms draai je het potlood om, zodat je met het gummetje dat vastzit aan je potlood een foutje weg kunt gummen. Niet goed kunnen manipuleren heeft invloed op je handschrift. Kinderen schrijven vaak groter en hoekiger en krijgen ook sneller schrijfkrimp.

Kinderen die het manipuleren moeilijk vinden, passen vaak compensaties toe. Zij gebruiken vaker hun beide handen bij het manipuleren, of gebruiken een ander deel van hun lichaam of het tafelblad om iets te fixeren. Door in spelvorm deze belangrijke in-handvaardigheid te oefenen stimuleer je fitte vingers op een speelse manier.



UIT WELKE 3 ONDERDELEN BESTAAT HET MANIPULEREN MET DE VINGERS?

Er zijn een drietal onderdelen van manipuleren. Rotatie, translatie (in en uit de hand) en shift (schuifbeweging).

Rotatie:

Rotatie is een draaibeweging maken met de toppen van de duim, wijs- en middenvinger om een voorwerp in een andere positie te brengen.

Bij het opendraaien van een kleine flessendop heb je een eenvoudige rotatiebeweging nodig. Voorwerpen worden meestal minder dan 180° gedraaid. Bij een complexe rotatie draaien voorwerpen helemaal om de eigen as. Spelletjes waarbij gekleurde stokjes met twee kleuren in de hand worden gedraaid, oefenen de complexe rotatie. Oefen je de rotatiebeweging terwijl je ondertussen nog één of meerdere voorwerpen in de hand houdt, dan spreken we van rotatie met stabilisatie.

Translatie (in en uit de hand):

Translatie is één of meerdere voorwerpen verplaatsen van de vingertoppen naar de handpalm (in de hand) of van de handpalm naar de vingertoppen (uit de hand). De translatie van de vingertoppen naar de handpalm is gemakkelijker dan de beweging van de handpalm naar de vingertoppen. Deze beweging is moeilijker voor de duim.

Een voorwerp van de vingertoppen naar de handpalm brengen en terug is een opdracht zonder stabilisatie. Je houdt ondertussen geen andere materialen in de hand. Er wordt gemanipuleerd met één voorwerp. Dat kan bijvoorbeeld een kraal, een knikker, een stokje, een pompon ... zijn. Meerdere voorwerpen van de vingertoppen naar de handpalm brengen (in de hand) of omgekeerd (uit de hand), is een opdracht met stabilisatie. Het kind verzamelt één voor één twee of meerdere knikkers in de hand. Laat kinderen bijvoorbeeld bij het rijgen twee kralen in de hand houden en ze één voor één aan een touw rijgen. Als het lukt, bouw je verder op naar drie, vier of vijf kralen. De meeste kinderen uit de tweede kleuterklas/groep 1 kunnen al een drietal voorwerpjes in de hand verzamelen. Kinderen uit de derde kleuterklas/groep 2 leren al een vijftal voorwerpen in de hand verzamelen.

Shift (schuiven)

Shift is een op en neer schuivende beweging van een voorwerp in de hand. De schuifbeweging vindt plaats bij de toppen van de vingers. Je hebt de shiftbeweging nodig om bijvoorbeeld een potlood dicht bij de punt vast te pakken. Een goede oefening is dan ook om een potlood op en af te klimmen met de vingers. Het spel 'Worm op wandel' oefent op een speelse manier de shiftbeweging.



SOMMIGE KINDEREN VINDEN HET MANIPULEREN MOEILIJK. WAT ZIE JE?

Kinderen die het manipuleren moeilijk vinden, passen vaak compensaties toe. Zij gebruiken vaker hun beide handen bij het manipuleren, of gebruiken een ander deel van hun lichaam of het tafelblad om iets te fixeren.

Deze kinderen gaan vaak fijnmotorische oefeningen uit de weg, waardoor ze minder oefening krijgen. Nochtans hebben deze kinderen net meer oefening nodig.

Kinderen die het manipuleren moeilijk vinden, maken vaak trage, ongecontroleerde bewegingen. Dit kan zichtbaar zijn wanneer ze een object/objecten in de hand proberen te verplaatsen en hierbij veel extra bewegingen maken. De uitvoering verloopt niet vloeiend.

Kinderen die het manipuleren moeilijk vinden, laten objecten vaker uit de hand vallen. Deze kinderen hebben vaak moeilijkheden met het buigen, strekken en onafhankelijk bewegen van de duim en vingers.

Zwakke hand- en vingerspieren kunnen het manipuleren bemoeilijken. Dit is o.a. zichtbaar bij kinderen met een lage spiertonus. Ze hebben vaak weinig kracht in hand en vingers.

Sommige kinderen hebben een minder goed ontwikkelde tastzin, waardoor ze niet goed voelen waar een object zich in de hand bevindt. Dit staat de ontwikkeling van goede manipulatievaardigheden in de weg.

Ook een minder goed ontwikkelde oog-handcoördinatie kan het manipuleren bemoeilijken.

Onze kleuters hebben tegenwoordig vaak nog weinig ervaring opgedaan met manipulatieve spelletjes of oefeningen. Doordat ze deze bewegingen nog niet frequent genoeg hebben gedaan, zien we nog geen vlotte en gecoördineerde uitvoering. Omdat we ook bij het schrijven veel manipulatieve vaardigheden nodig hebben, is het oefenen van rotatie, translatie (in en uit de hand) en het verschuiven (shift) heel belangrijk.

Stimuleer de algehele fijnmotorische vaardigheden en doe activiteiten die de handspieren versterken zoals kleien. Stimuleer de manipulatieve vaardigheden in spelvorm waarbij bijvoorbeeld stokjes worden gedraaid, knikkers moeten verplaatst worden van de vingertoppen naar de handpalm en terug, of laat de kinderen aan de slag gaan met tollen, bouten en moeren, doppen en fiches die gemanipuleerd moeten worden.

WAT IS 'TWEEDELING IN DE HAND' EN HOE KAN JE DIT OEFENEN MET DE SPELLEN UIT DE THEMABOX 'FITTE VINGERS'?

De tweedeling in de hand verwijst naar de manier waarop de hand zich verdeelt in twee delen om verschillende taken uit te voeren. De duimzijde van de hand met duim, wijs- en middenvinger voert de precisietaken uit en staat in voor de beweging. De pinkzijde van de hand, met ringvinger en pink, zorgt voor stabiliteit. De twee zijden van de hand hebben binnen de fijnmotorische vaardigheden dus een verschillende functie.

De tweedeling in de hand wordt o.a. gebruikt bij het manipuleren met kleine voorwerpen. Wanneer je een kraal in de hand houdt terwijl je een andere kraal op een draad rijgt, dan maak je gebruik van de tweedeling in de hand. De pinkzijde houdt de kraal vast (stabiliseert), de duimzijde rijgt de andere kraal op de draad (zorgt voor de beweging). De spellen uit de themabox 'Fitte Vingers' focussen doelgericht op de tweedeling in de hand — een belangrijke basisvaardigheid voor zowel de fijnmotorische ontwikkeling als het leren schrijven.

VEEL SPEELPLEZIER GEWENST!

We wensen jou ontzettend veel spelplezier met de themabox 'Fitte Vingers'. Elk spel in deze box is met zorg samengesteld om de ontwikkeling van de fijne motoriek te stimuleren, met bijzondere aandacht voor in-handmanipulatie en de tweedeling in de hand.

Laat de kinderen draaien, schuiven, rijgen en verzamelen, terwijl ze hun vingers doelgericht leren gebruiken. Terwijl zij genieten van het spel, bouwen ze spelenderwijs aan belangrijke motorische basisvaardigheden die nodig zijn voor tekenen en schrijven.

Geniet van het begeleiden, observeren én meespelen! Samen maken we van oefenen een feest voor de vingers!



DRAAIOSAURUS

EEN DINO-DRAAIPEL VOOR HANDIGE HANDEN

2 SPELERS

SPELREGELS

INLEIDING

In het verre Dinoland leeft een wel heel bijzondere dino: de Draaiosaurus!
Hij houdt niet van brullen of stampen...
maar van draaien, wiebelen en friemelen.
Zijn schubben veranderen van kleur als je hem helpt met je vingers.

Ben jij klaar om je vingers aan het werk te zetten?
De Draaiosaurus staat te popelen om met jou te spelen!

VOORBEREIDING

Beide spelers krijgen een Draaiosaurus. De 2-kleurenstokjes worden met de groene kant in de gaatjes van de Draaiosaurus gestoken.

De 4-stippendobbelsteen wordt binnen handbereik klaargelegd.

SPELVERLOOP

Elke Draaiosaurus is opgedeeld in 4 vakken: het kopje vormt één vak, en het lijfje bestaat uit 3 kleurenzones in verschillende tinten groen.

Om de beurt dobbelen de spelers met de stippendobbelsteen. De speler aan zet mag evenveel stokjes omdraaien als het aantal gedobbelde ogen. Aandacht: het draaien van de stokjes gebeurt bij voorkeur tussen de vingertoppen van één hand. Zo wordt de rotatiebeweging goed geoefend. Het omdraaien van stokjes gebeurt altijd binnen één en hetzelfde vak.

Rotatie is een draaibeweging maken met de toppen van de duim, wijs- en middenvinger om een voorwerp in een andere positie te brengen.

Voorbeeld:

Dobbelt een speler 4 stippen, dan mag hij of zij 4 stokjes omdraaien binnen één en hetzelfde vak van de Draaiosaurus.

De speler kiest bvb. het kopje en draait daar 4 stokjes om, zodat de groene kant naar boven komt.

Let op: het is niet toegestaan om het aantal om te draaien stokjes te verdelen over meerdere vakken (bv. 2 in het kopje en 2 in het onderste deel van het lijfje).
Alle stokjes moeten in één en hetzelfde vak worden omgedraaid.

Is er geen vak meer beschikbaar waarin 4 stokjes kunnen worden omgedraaid?
Dan vervalt de beurt en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Wie krijgt als eerste alle stokjes gedraaid? Proficiat!
Je bent een echte dinoheld!



EXTRA OEFENING VOOR FITTE VINGERS

Ideaal bij de start of het opruimen

Beide spelers krijgen een Draaiosaurus.

Extra oefening bij de start van het spel:

Leg alle 2-kleurenstokjes in een voorraadbakje. De kinderen verzamelen meerdere stokjes in de hand, door ze één voor één op te nemen. De stokjes worden in de handpalm verzameld.

Vervolgens verplaatsen ze de stokjes één voor één naar de vingertoppen om ze met de groene kant naar onder in de gaatjes van de Draaiosaurus te stoppen.

Extra oefening bij het opruimen:

De kinderen verzamelen opnieuw meerdere stokjes in de hand, door ze één voor één op te nemen. Daarna worden de stokjes bij de voorraad gelegd.

Met deze extra oefening wordt 'in – en uit de hand' goed geoefend.



SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Pincetgreep
- In-handmanipulatie: complexe rotatie, translatie (in- en uit de hand)
- Tweedeling in de hand
- Vingervaardigheden stimuleren
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen

MATERIALEN

- 2 motoriekborden Draaiosaurus
- 2-kleurenstokjes (groen-natuur)
- 4- stippendobbelsteen (1 x 1 stip, 2 x 2 stippen, 2 x 3 stippen, 1 x 4 stippen)
- HABA-spelbakje of doosje (zelf te voorzien)

KROKOFLIP

FLIP DE STOKJES VOOR VEEL KROKODILLENPRET

2 SPELERS

SPELREGELS

INLEIDING

In de rivier ligt een grappige krokodil te zonnen...
Zijn schubben flippen van kleur als jij je vingers slim gebruikt.
Durf jij het aan om z'n rug te aaien en zijn schubben te draaien tot alles juist ligt?
Tijd om je vingers aan het werk te zetten.
Flip, flip, krokoflip! – laat het avontuur beginnen!

VOORBEREIDING

Beide spelers krijgen een Krokoflip-bord.
De 2-kleurenstokjes worden met de groene kant naar onder in de gaatjes van het motoriekbord gestoken.

De 4-stippendobbelsteen wordt binnen handbereik klaargelegd.

SPELVERLOOP

Elke krokodil is opgedeeld in vier vakken: 2 lichtgroene zones en 2 donkergroene zones.
Om de beurt dobbelen de spelers met de stippendobbelsteen.
De speler aan zet mag evenveel stokjes omdraaien als het aantal ogen op de dobbelsteen.

Aandacht: het draaien van de stokjes gebeurt bij voorkeur tussen de vingertoppen van één hand – zo wordt de rotatiebeweging geoefend.

Rotatie is een draaibeweging maken met de toppen van de duim, wijs- en middenvinger om een voorwerp in een andere positie te brengen.

Let op: Het omdraaien van de stokjes gebeurt altijd binnen één en hetzelfde vak.

Voorbeeld:

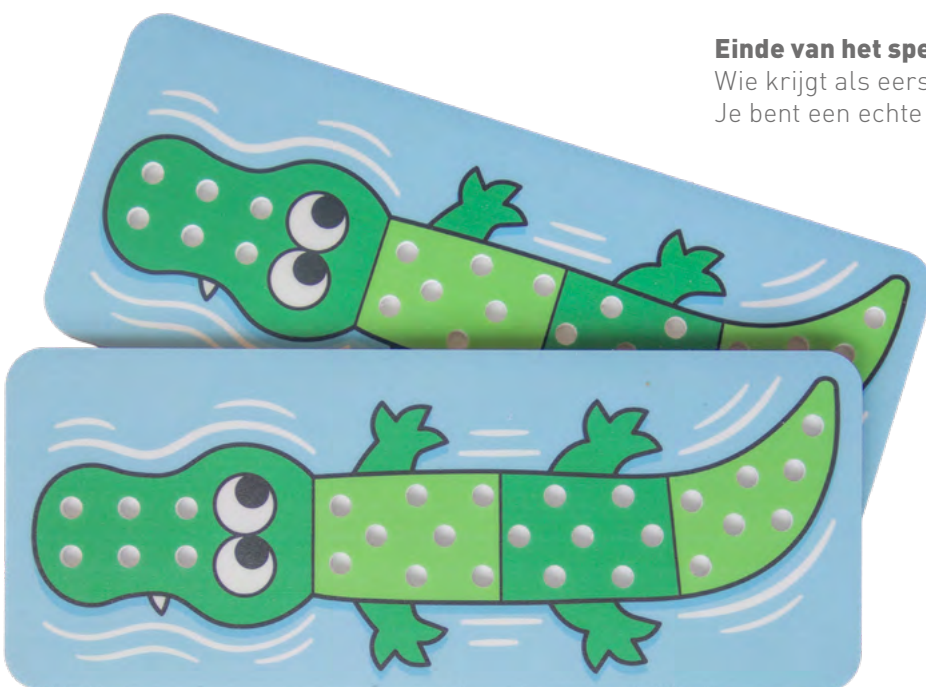
Dobbelt een speler 4 stippen, dan mag hij of zij 4 stokjes omdraaien binnen één vak van de krokodil.
Bijvoorbeeld: de lichtgroene staart wordt gekozen en daar worden 4 stokjes omgedraaid, zodat de groene kant naar boven komt.

Het is niet toegestaan om het aantal om te draaien stokjes te verdelen over meerdere vakken (bv. 2 stokjes in de staart en 2 stokjes in het kopje)

Is er geen vak meer beschikbaar waarin 4 stokjes kunnen worden omgedraaid?
Dan vervalt de beurt en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Wie krijgt als eerste alle stokjes gedraaid? Proficiat!
Je bent een echte krokokampioen!



EXTRA OEFENING VOOR FITTE VINGERS ideaal bij de start of het opruimen

Extra oefening bij de start van het spel:

Leg alle twee-kleurenstokjes in een voorraadbakje. De kinderen verzamelen meerdere stokjes in de hand, door ze één voor één op te nemen. Vervolgens verplaatsen ze de stokjes één voor één naar de vingertoppen om ze met de groene kant naar onder in de gaatjes van de krokodil te stoppen.

Extra oefening bij het opruimen:

De kinderen verzamelen opnieuw meerdere stokjes in de hand, door ze één voor één op te nemen. Daarna worden de stokjes bij de voorraad gelegd.

Met deze extra oefening wordt 'in-en uit de hand' goed geoefend.



SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Pincetgreep
- In-handmanipulatie: complexe rotatie, translatie (in- en uit de hand)
- Tweedeling in de hand
- Vingervaardigheden stimuleren
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen

MATERIALEN

- 2 motoriekborden Draaiosaurus
- 2-kleurenstokjes (groen-natuur) 3 zakjes
- 4-stippendobbelsteen (1 x 1 stip, 2 x 2 stippen, 2 x 3 stippen, 1 x 4 stippen)
- HABA-spelbakje of doosje (zelf te voorzien)

HET LEGE NEST VAN MEVROUW GIER

EEN EIERRACE VOOR FITTE VINGERS

2 SPELERS

SPELREGELS

INLEIDING

Hoog in een boom woont Mevrouw Gier. Ze is een trotse vogelmama, maar deze ochtend... is haar nest leeg! Alle eitjes zijn weggerold tijdens de windstorm vannacht. Ze heeft jullie hulp nodig om de eitjes terug te brengen en dat moet natuurlijk met zorgzame en fitte vingers – want eitjes zijn breekbaar!

SPELVERLOOP

De spelers gooien om de beurt met de kleurendobbelsteen. De speler aan zet kijkt naar het eerstvolgende vrije vak net voor zijn of haar eitjes (de eerstvolgende stapsteen die vrij is, zonder eitjes).

Bevat deze stapsteen de kleur die gedubbeld werd? → Ja: Dan verplaatst de speler de 3 eitjes naar dat vak. De speler aan zet neemt één voor één de eitjes van het spelbord en verzamelt alle 3 de eitjes in de hand. Daarna worden de eitjes één voor één terug naar de vingertoppen verplaatst om ze op het eerstvolgende vak (met de gedubbelde kleur) te plaatsen.

Zo wordt de translatiebeweging goed geoefend.

→ Nee: Jammer. Dan is de beurt voorbij. De andere speler mag dobbelen.

Translatie is één of meerdere voorwerpen verplaatsen van de vingertoppen naar de handpalm (in de hand) of van de handpalm naar de vingertoppen (uit de hand).

VOORBEREIDING

Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Beide spelers plaatsen hun 3 eitjes in de gaatjes op het groene startvak van het spelbord.

De kleurendobbelsteen wordt binnen handbereik klaargelegd.

Over de eitjes van de tegenspeler springen

Is de eerstvolgende stapsteen bezet door de 3 eitjes van de tegenspeler?

Dan mag je proberen om erover te springen!

Dobbel met de dobbelsteen en kijk naar de kleuren van de stapsteen net na de bezette stapsteen (de eerstvolgende vrije stapsteen).

Bevat deze stapsteen de kleur die gedubbeld werd?

→ Ja: Dan spring je over de eitjes van je tegenspeler: verplaats jouw 3 eitjes op de juiste manier naar de volgende vrije stapsteen.

→ Nee: Jammer. Dan is je beurt voorbij. De andere speler mag dobbelen.

Einde van het spel:

Wie als eerste zijn 3 eitjes in het nest van Mevrouw Gier kan leggen, wint het spel.





SPELVARIANT VOOR JONGERE SPELERS

Speel het spel zoals hierboven uitgeschreven. Laat de kinderen bij deze variant met 2 eitjes spelen in plaats van 3. Ook nu wordt in- en uit de hand geoefend maar met 2 eitjes in plaats van 3. Dat maakt het manipuleren iets gemakkelijker. Je kan het eventueel nog gemakkelijker maken door beide spelers maar met 1 eitje te laten spelen. Stimuleer ook hier in en uit de hand.

EXTRA: SPELVARIANT: STERK VINGERWERK

In deze variant oefenen kinderen hun vingervaarigheid door de eitjes te verplaatsen tussen verschillende vingers.

SPELVERLOOP:

De spelregels zijn hetzelfde. Enkel het verplaatsen van de eitjes gebeurt op een andere manier.

Het kind dobbelt met de kleurendobbelsteen.
→ Komt de kleur overeen met één van de kleuren van het eerstvolgende lege vak op het spelbord?
→ Dan mag het kind z'n eitjes verplaatsen.

Het kind dobbelt nu met de vingerdobbelsteen.
→ De dobbelsteen toont welke vingers gebruikt moeten worden: bijv. duim en wijsvinger, duim en pink, duim en middenvinger, ... van linker- of rechterhand.

Het kind verplaatst de eitjes één voor één naar het volgende vak, door de juiste vingers te gebruiken.

Bij deze spelvariant worden de vingervaarigheden gestimuleerd. De vingers leren zich onafhankelijk van elkaar te bewegen. De oppositie van duim tegenover de vingers wordt geoefend.



SCHRIJFTRITMIEKDOELEN

- Pincetgreep
- In-handmanipulatie: translatie (in- en uit de hand)
- Tweedeling in de hand
- Vingervaarigheden stimuleren: onafhankelijke vingerbewegingen
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen

MATERIALEN

- Spelbord 'Mevrouw Gier'
- Kleurendobbelsteen
- 6 eitjes (2 verschillende kleuren/ 3 per speler)
- Extra: hand- en vingerdobbelsteen

WORM OP WANDEL EEN VINGERVUG MOESTUINSPEL

2 À 4
SPELERS



INLEIDING

In de moestuin krioelt het van de vrolijke wormen... maar oei! Ze zijn hun vriendjes kwijt! Trek een worm uit de grond en zoek het vriendje met hetzelfde kleurpatroon. De wormen hebben jullie hulp nodig want ze zien zelf geen kleuren en hebben dus jullie scherpe ogen nodig! Veel plezier in de tuin!



VOORBEREIDING

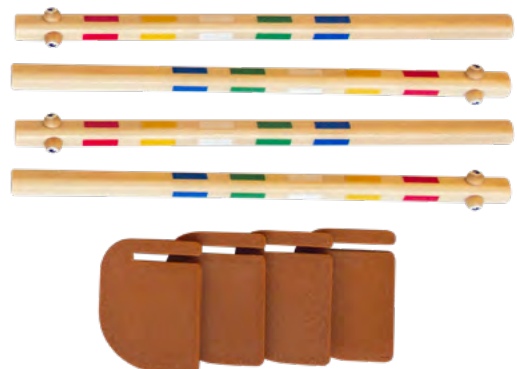
Schuif de 4 voetjes over de uitsparingen van het spelbord. Plaats het spelbord in het midden van de tafel. Stop in elk gleufje (28 in totaal) een worm met hoedje. Het kopje met het hoedje blijft boven het spelbord, het lijfje hangt onder het bord. → Zorg ervoor dat de gekleurde kant van het lijfje naar het midden van het spelbord gericht is en de roze kant naar de buitenzijde van het bord. Leg alle 28 wormen met een petje open op tafel, met hun gekleurde lijfjes naar boven.

Alle spelers leggen een wandelworm (stok) binnen handbereik klaar.

SPELVERLOOP

Om de beurt trekken de spelers een worm uit de moestuin en leggen die met de gekleurde kant naar boven op de bruine aarde van het spelbord. Daarna gaan alle spelers op zoek naar een match: Wie vindt als eerste het wormenmaatje met exact hetzelfde kleurpatroon? Heb je een match gevonden? Leg de twee wormen naast elkaar en controleer goed: Komen de kleuren mooi overeen, in dezelfde volgorde? Klopt het? Dan is het tijd voor de wandelworm.

Alle spelers nemen nu hun wandelworm en laten hun vingers wandelen van kleur naar kleur, volgens het kleurpatroon van de worm. Je start altijd bij wit (het kopje) en eindigt ook weer bij wit. Voorbeeld: Van wit naar geel, van geel naar rood, van rood naar groen, van groen naar blauw, van blauw naar wit.



Wandelworm vasthouden

Neem de wandelworm tussen duim en wijsvinger. Lukt het? Laat dan ook je middenvinger de stok ondersteunen. Leg de stok in de open webspaces (de opening tussen duim en wijsvinger).

Zo ligt hij stevig én ontspannen in je hand.

Nu ben je klaar om met je vingers van kleur naar kleur te wandelen. Laat je vingers goed samenwerken!

Lukt het nog niet om de wandelworm met een driepuntsgreep vast te houden (duim en wijsvinger op de stok en middenvinger ondersteunt) dan mag de middenvinger mee op de stok geplaatst worden. Wat telt, is dat de duim, wijsvinger en middenvinger actief over de stok bewegen, terwijl ringvinger en pink gebogen in de hand liggen.

Zo wordt er op een speelse manier geoefend op de shiftbeweging én de tweedeling in de hand.

Daarna mag de speler die het wormenmaatje heeft gevonden, beide wormen bij zich langs de kant leggen. De volgende speler mag nu een worm uit de moestuin halen. Opnieuw zoeken alle spelers naar het vriendje met hetzelfde kleurpatroon.

Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer alle wormen uit de moestuin zijn gehaald en alle wormen hun wormenmaatje hebben gevonden. Alle spelers tellen nu het aantal wormenmaatjes die ze hebben gevonden.

Wie heeft de meeste wormenmaatjes gevonden?

Proficiat!



SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Pengreep (vingerzetting)
- In-handmanipulatie: shift (schuiven)
- Tweedeling in de hand
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen

MATERIALEN

- Spelbord 'wormenmoestuin'
- 4 bruine voetjes om over het spelbord 'wormenmoestuin' te schuiven
- 28 wormen met hoedje
- 28 wormen met petje
- 4 wandelwormen



SNELLE SPELVARIANT:

Speel met een beperkt aantal wormenparen om de speelduur te verkorten.

COÖPERATIEVE VARIANT:

De gevonden wormenmaatjes worden in een doosje of HAAH-spelbakje gelegd. Het spel eindigt wanneer alle wormenmaatjes zijn gevonden. Een spelvorm zonder winnaar.



SPELVARIANT LOTTO

Speel het spel zoals hierboven beschreven, maar met een kleine aanpassing:

de wormen met petje worden vooraf verdeeld onder de spelers.

Bij 4 spelers krijgt elke speler 7 wormen met petje.

Bij 2 spelers krijgt elke speler 14 wormen met petje.

SPELVERLOOP

Om de beurt trekt een speler een worm uit de moestuin.

Alle spelers kijken in hun eigen set of ze het wormenmaatje met exact hetzelfde kleurpatroon hebben.

Gevonden? Dan worden de twee wormen naast elkaar gelegd en gecontroleerd. Daarna nemen alle spelers hun wandelworm en laten hun vingers over de wormenstok kruipen, volgens het kleurpatroon van het gevonden wormenpaar.

De speler die het juiste wormenmaatje had, legt beide wormen aan de kant. Daarna is de volgende speler aan de beurt om een worm uit de moestuin te trekken.

Einde van het spel:

Het spel eindigt zodra een speler al zijn wormenmaatjes gevonden heeft en geen wormen met petje meer voor zich heeft liggen.



SPELVARIANT WORMENMEMORY

Speel dit spel enkel met de wormenkaartjes. Er zijn in totaal 28 wormen met petje en 28 wormen met hoedje. Bouw het spel rustig op: start met een beperkt aantal wormenmaatjes, afgestemd op de leeftijd of het niveau van de kinderen.

VOORBEREIDING

Leg de wormen met de gekleurde kant naar onder op tafel. Wormpjes met petje liggen aan de ene kant van de tafel, Wormpjes met hoedje aan de andere kant.

SPELVERLOOP

De spelers draaien om de beurt twee wormenkaartjes om:

→ Eén met een hoedje en één met een petje.

Is er een match? Hebben beide wormen hetzelfde kleurpatroon?

→ Dan worden ze naast elkaar gelegd ter controle.

Daarna nemen alle spelers hun wandelworm en wandelen met hun vingers over de stok, volgens het kleurpatroon van het gevonden wormenpaar.

De speler die het paar vond, legt de twee wormenkaartjes bij zich aan de kant.

De beurt gaat vervolgens naar de volgende speler.

Einde van het spel:

Het spel eindigt zodra alle wormenmaatjes zijn gevonden.

Wie heeft de meeste paren verzameld? Proficiat!



Weetje: Het op- en afklimmen van de wormenstok is een goede fijnmotorische oefening. Deze vaardigheid heb je ook nodig bij kleuren en schrijven. Het is belangrijk dat je het potlood op- en af kan klimmen zodat je het schrijfmateriaal op de juiste hoogte kan vasthouden.

Tip:

Leg de wormenkaartjes gestructureerd op tafel. Dat kan bijvoorbeeld in rijen. Dat maakt het memoriseren gemakkelijker.

Extra:

Voor jongere kleuters die nog moeite hebben met het op- en afklimmen over de wormenstok, kan het spel aangepast worden. Ze spelen dan enkel met het spelbord en de wormenkaartjes, waarbij de focus vooral ligt op kijken, vergelijken en onthouden en iets minder op de fijne motoriek.



INLEIDING

Dobbel, rijg en verzamel parels aan je snoer... maar pas op!
De Pareldief zit niet stil. Hij wil de mooiste parels verzamelen om zijn kralenboom mee te versieren.
Wie rijgt het langste parelsnoer vóór de boom van de Pareldief helemaal vol hangt?

VOORBEREIDING

Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
Steek in elk gaatje van de kralenboom een plug.
Zet de pareldief (pion) op het startveld, met de pijl.
Geef elke speler een rijgtouw.
→ Rijg één kraal naar keuze onderaan het touw en leg een knoopje, zodat de parels tijdens het spel niet van het snoer glijden. Leg alle kralen (in 6 verschillende kleuren) in een spelbakje naast het bord.
Leg de stippendobbelsteen binnen handbereik klaar.

SPELVERLOOP

De spelers gooien om de beurt met de stippendobbelsteen.
De Pareldief wordt evenveel vakjes vooruit geplaatst als het aantal stippen op de dobbelsteen.

De Pareldief komt op een parelveld

→ Geluk! Je mag parels rijgen.

1. Kijk goed naar het parelvak: hoeveel kralen zie je, en in welke kleuren?
2. Neem met één hand de juiste kralen uit de voorraad en verzamel ze één voor één in je handpalm.

Kies nu één van de twee spelvormen:

Eenvoudige variant (voor jongere kinderen)

- Leg de verzamelde kralen in één van de witte voorraadvakjes op het spelbord.
- Rijg daarna de kralen één voor één aan het snoer.

Uitdagendere variant – extra fijne motoriekoefening

- Gebruik géén voorraadvakje.
- De verzamelde kralen in de hand worden één voor één naar de vingertoppen gebracht om ze aan het snoer te rijgen.
- Oefen zo op een speelse manier fitte vingers! In- en uit de hand met stabilisatie wordt goed geoefend!



De Pareldief komt op een pareldiefveld

→ Oei! Daar is de Pareldief... Hij wil graag enkele kralen om zijn kralenboom te versieren.

1. Kijk naar het veld: hoeveel kralen houdt de Pareldief vast?
2. Neem het juiste aantal kralen uit de voorraad. De kleuren mag je zelf kiezen.
3. Stop de kralen over de pluggen van de kralenboom.
4. Doe het op de juiste manier en oefen in- en uit de hand met stabilisatie.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.
Er wordt opnieuw gedobbeld, en de Pareldief (pion) wordt evenveel vakjes vooruit geplaatst als het aantal stippen op de dobbelsteen.
Afhankelijk van het vak waarop hij terechtkomt,

- mag je kralen rijgen, of
- geef je de Pareldief enkele kralen uit de voorraad.

Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer alle pluggen van de kralenboom gevuld zijn met kralen.
Beide spelers leggen hun parelsnoer naast elkaar.
Wie het langste snoer heeft geregen, wint het spel!
Proficiat aan de parelkampioen!



SCHRIJFTRITMIEKDOELEN

- In-handmanipulatie: translatie met stabilisatie (in- en uit de hand)
- Tweedeling in de hand
- Tweehandig samenwerken: steun- en bewegende hand met functiewissel
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen

MATERIALEN

- Spelbord 'De pareldief'
- Pluggen
- Pion pareldief
- 6-stippendobbelsteen
- Kleine gekleurde kralen (6 kleuren x 50)
- Elastische rijgtouwen (zwart)
- Extra: spelbakje

RUIMTEMISSIE

EEN WERVELENDE RUIMTEREIS VOOR SPELERS MET
EEN GOED GEHEUGEN EN FITTE VINGERS!

2 SPELERS



INLEIDING

Klaar voor een spannend ruimte-avontuur?
Dobbel, denk en draai! Met een goed geheugen en
fittige vingers vliegt jouw ruimtetuig door het heelal.
Wie bereikt als eerste de planeet aan het einde van de
reis?
3, 2, 1, Start de missie!

VOORBEREIDING

Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
Plaats de ruimtetuigen op de groene startvakken.
Plaats de 16 kleurpionnen in de gaatjes van het
spelbord.
Leg de 2 dobbelstenen binnen handbereik klaar.

SPELVERLOOP

Om de beurt dobbelen de spelers met beide
dobbelstenen.

De stippendobbelsteen:
Bepaalt hoeveel kleurpionnen moeten worden
omgedraaid.

De kleurendobbelsteen:

Er wordt een kleur gedobbeld:

Afhankelijk van het aantal gedobbelde stippen
moeten nu evenveel pionnen in de juiste kleur worden
omgedraaid.

Bij het omdraaien komen de kleuren van de pionnen
tevoorschijn. De pionnen worden bij voorkeur in
de hand gedraaid om ze op de bijhorende stip te
plaatsen.

Lukt het om het juiste aantal pionnen om te draaien in
de juiste kleur?

→Ja: je ruimtetuig mag één stapsteen verplaatst
worden richting planeet.

→Nee: Jammer. Draai de pionnen terug om en plaats
ze in de gaatjes van het spelbord. De andere speler
mag nu dobbelen.

Handje gedobbeld:

Stop! Beurt overslaan.

Tip: koppel er een beweegmoment aan vast. Beide
spelers vliegen bijvoorbeeld een rondje rond de tafel.

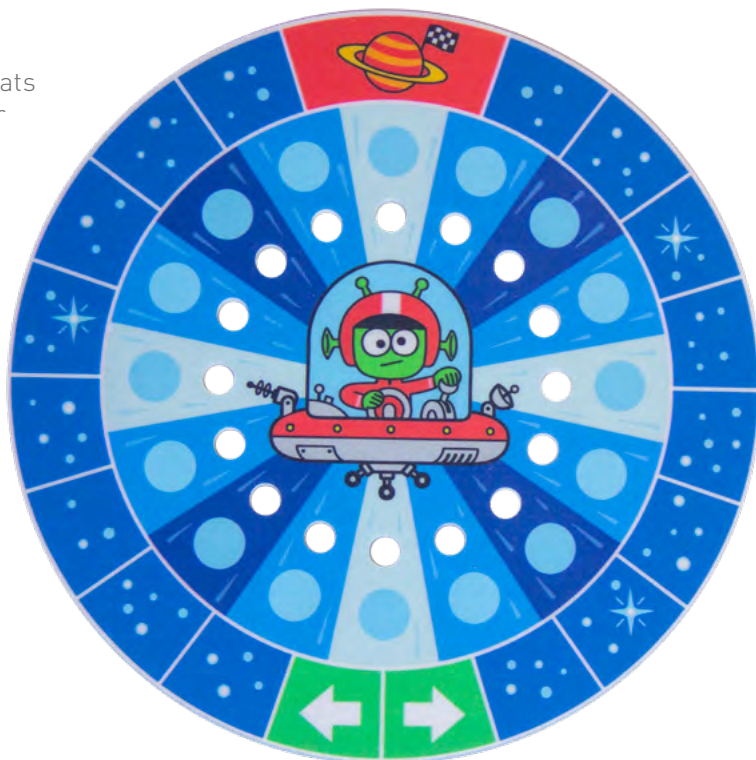
Lachend gezichtje gedobbeld:

Geluk. Kies een kleur naar keuze en draai evenveel
pionnen in de gewenste kleur om als het aantal
gedobbelde ogen op de dobbelsteen.

Om de beurt wordt er gedobbeld. Al dobbelend en
met een goed geheugen vliegen de ruimtetuigen door
de ruimte.

Einde van het spel:

Welk ruimtetuig komt als eerste aan bij de planeet?
Missie geslaagd! Proficiat ruimtepiloot!





SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- In-handmanipulatie: complexe rotatie
- Tweedeling in de hand
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen

MATERIALEN

- Spelbord 'Ruimtemissie'
- 2 ruimtetuigen (pionnen)
- 4-kleurendobbelsteen
- 4-stippendobbelsteen (1x1 stip, 2x2 stippen, 2x3 stippen, 1x4 stippen)
- 16 gekleurde draaipionnen (4 rood, 4 blauw, 4 geel, 4 groen)

INLEIDING

De bijtjes zijn druk in de weer...
Ze hebben stuifmeel verzameld en willen snel terug naar hun nest!
Maar pas op: onderweg moeten ze goed onthouden waar de juiste kleuren verstopt zitten.
Dobbel, zoek, draai en vlieg! Wie vindt de juiste pionnen met zijn scherpe ogen en handige vingers?
En wie laat zijn bij als eerste veilig landen in het nest?

SPELVERLOOP

Om de beurt dobbelen de spelers met beide dobbelstenen.

De stippendobbelsteen:
Bepaalt hoeveel kleurpionnen moeten worden omgedraaid.

De kleurendobbelsteen:

Er wordt een kleur gedobbeld:

Afhankelijk van het aantal gedobbelde stippen moeten nu evenveel pionnen in de juiste kleur worden omgedraaid.

Bij het omdraaien komen de kleuren van de pionnen tevoorschijn. De pionnen worden bij voorkeur in de hand gedraaid om ze op de bijhorende stip te plaatsen.

Lukt het om het juiste aantal pionnen om te draaien in de juiste kleur?

→ Ja: je bij mag één stapsteen verplaatst worden richting de bijenkorf.

→ Nee: Jammer. Draai de pionnen terug om en plaats ze in de gaatjes van het spelbord. De andere speler mag nu dobbelen.



VOORBEREIDING

Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
Plaats de bijen (pionnen) op de oranje startvakken.
Plaats de 16 kleurpionnen in de gaatjes van het spelbord.
Leg de 2 dobbelstenen binnen handbereik klaar.

Handje gedobbeld:

Stop! Beurt overslaan.

Tip: koppel er een beweegmoment aan vast.

Bijvoorbeeld: Beide spelers vliegen al zoemend een rondje rond de tafel.

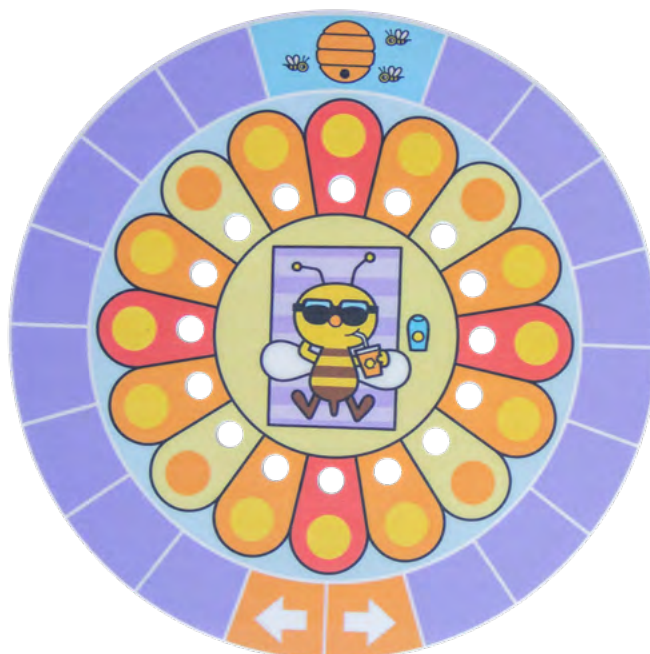
Lachend gezichtje gedobbeld:

Geluk. Kies een kleur naar keuze en draai evenveel pionnen in de gewenste kleur om als het aantal gedobbelde ogen op de dobbelsteen.

Om de beurt wordt er gedobbeld. Al dobbelend en met een goed geheugen vliegen de bijen richting de bijenkorf.

Einde van het spel:

Welke bij komt als eerste aan bij de bijenkorf?
Proficiat! Tijd om van de honing te genieten!





SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- In-handmanipulatie: complexe rotatie
- Tweedeling in de hand
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen

MATERIALEN

- Spelbord 'Bijenrace'
- 2 bijen (pionnen)
- 4-kleurendobbelsteen
- 4-stippendobbelsteen (1x1 stip, 2x2 stippen, 2x3 stippen, 1x4 stippen)
- 16 gekleurde draaipionnen (4 rood, 4 blauw, 4 geel, 4 groen)

OTJE EN LOTJE ROBOTJE

VOOR STERK VINGERWERK

EEN SPANNEND DOBBELSPEL



2 SPELERS

INLEIDING

Otje en Lotje zijn 2 kleine robots met een groot probleem... Hun gekleurde energieknoppen zijn verdwenen! Ze hebben jouw hulp nodig om hun buikjes weer vol te krijgen. Gebruik je slimme vingers en scherpe ogen, want alleen wie goed voelt, draait én kijkt, kan Otje en Lotje weer helemaal opladen!

VOORBEREIDING

Beide spelers leggen een grote robot voor zich op tafel. Beide spelers leggen ook één mini robot naast het spelbord en een opdrachtkaart boven het spelbord. De 4- stippendobbelsteen en het voelzakje met de 60 kleine kleurendobbelstenen wordt binnen handbereik klaargelegd.

SPELVERLOOP

Om de beurt dobbelen de spelers met de 4-stippendobbelsteen. Ze halen evenveel dobbelstenen uit het voelzakje als het aantal ogen op de stippendobbelsteen. Ze verzamelen de dobbelstenen in de hand.

Kies nu één van de twee spelvormen:

Eenvoudige variant (voor jongere kinderen)

- Leg de verzamelde dobbelstenen in de opening (gat in buik) van de mini robot.
- Neem een dobbelsteen tussen de vingers, kijk naar de opdrachtkaart en draai de dobbelsteen tussen de vingers naar de juiste kleur. Leg daarna de dobbelsteen op de juiste plaats op de grote robot. Neem daarna de 2de dobbelsteen en draai deze opnieuw tussen de vingers naar de juiste kleur en plaats daarna de dobbelsteen op het motoriekbord.
- Zo wordt de rotatie-beweging zonder stabilisatie geoefend. Doe zo verder tot het buikje van de mini robot leeg is.

Uitdagendere variant – extra fijne motoriekoefening

- Gebruik géén mini-robot.
- De verzamelde dobbelstenen in de hand worden één voor één naar de vingertoppen gebracht, gedraaid naar de juiste kleur en op de grote robot geplaatst.
- Zo wordt de rotatie-beweging met stabilisatie geoefend.

Om de beurt wordt er gedobbeld en worden dobbelstenen in de hand verzameld. Tussen de vingers worden de dobbelstenen naar de juiste kleur gedraaid om de opdrachtkaart na te maken.

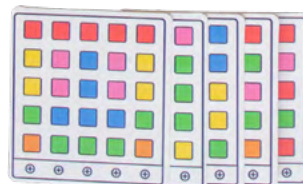
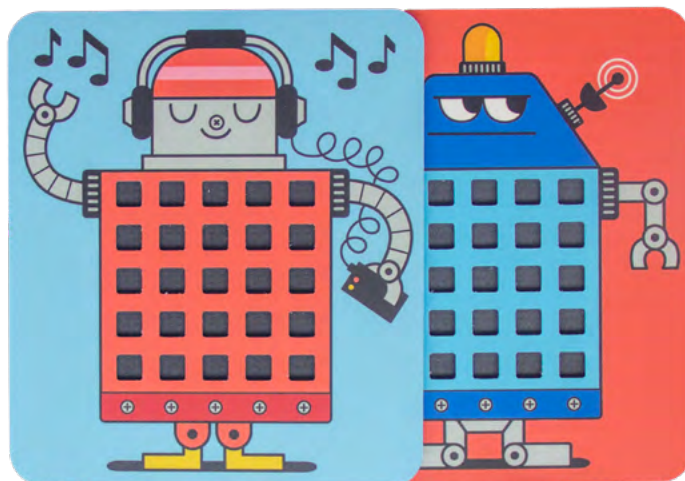
einde van het spel:

Wie verzamelt als eerste alle energieknoppen (dobbelstenen) van Robot? Wie kan zijn robot als eerste weer helemaal opladen? Proficiat robotkampioen!

SPELVARIANT INDIVIDUEEL

Dit spel leent zich ook uitstekend voor individueel spel.

De speler dobbelt, verzamelt de juiste hoeveelheid dobbelstenen in de hand en draait ze één voor één tussen de vingertoppen naar de juiste kleur. Zo wordt stap voor stap de opdrachtkaart nagemaakt.



SPELVARIANT KLEUR DOBBELEN

VOORBEREIDING

Beide spelers leggen een grote robot voor zich op tafel. Beide spelers leggen ook één mini robot naast het spelbord. De 4- stippendobbelsteen, de grote kleurendobbelsteen en het voelzakje met de 60 kleine kleurendobbelstenen wordt binnen handbereik klaargelegd.

SPELVERLOOP

Om de beurt dobbelen de spelers met de 4- stippendobbelsteen en de grote kleurendobbelsteen. Ze halen evenveel dobbelstenen uit het voelzakje als het aantal ogen op de stippendobbelsteen. Ze verzamelen de dobbelstenen in de hand.

Kies nu één van de twee spelvormen om de dobbelstenen naar de juiste kleur te draaien. Doe het zoals de spelregels hierboven uitgeschreven.

Eenvoudige variant (voor jongere kinderen)

- door gebruik te maken van de mini-robot.

Uitdagendere variant – extra fijne motoriekoefening

- door de verzamelde dobbelstenen één voor één naar de vingertoppen te brengen om ze dan tussen de vingers te draaien naar de juiste kleur.

einde van het spel

Wie verzamelt als eerste alle energieknoppen (dobbelstenen) van Robot? Wie kan zijn robot als eerste weer helemaal opladen? Proficiat robotkampioen!

SPELVARIANT INDIVIDUEEL

Dit spel leent zich ook uitstekend voor individueel spel. De speler dobbelt met beide dobbelstenen, verzamelt de juiste hoeveelheid dobbelstenen in de hand en draait ze één voor één tussen de vingertoppen naar de juiste kleur. Zo worden alle energieknoppen van robot verzameld.



SCHRIJFTRITMIEKDOELEN

- In-handmanipulatie: translatie (in- en uit de hand), rotatie met of zonder stabilisatie
- Tweedeling in de hand
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen

MATERIALEN

- 2 spelborden: robot Otje en Lotje
- 2 spelborden mini: robot Otje en Lotje
- Kleurendobbelsteen (extra)
- 4-stippendobbelsteen
- 60 kleine kleurendobbelstenen
- Voelzakje
- 5 tweezijdige opdrachtkaarten

DONUT DUO

EEN VERZAMEL, DRAAI EN GEHEUGENSPEL OM JE VINGERS BIJ AF TE LIKKEN!

2 SPELERS



INLEIDING

Vandaag ligt de toonbank vol met kleurrijke donuts en sappige kersen... maar oei! Sommige donuts zijn op zoek naar hun perfecte match. Kun jij de juiste donutparen vinden en de kersen in je hand verzamelen zonder er eentje te laten vallen? Laat je vingers werken, vertrouw op je geheugen en verzamel zoveel mogelijk lekkers. Een heerlijk spel om je vingers bij af te likken!

VOORBEREIDING

Leg alle donuts open op tafel met de gekleurde kant naar onder.
Plaats op elke donut een kers.

SPELVERLOOP

Om de beurt neemt een speler een kers van een donut, brengt die naar de handpalm en draait de donut om.
Daarna wordt een tweede kers van een andere donut genomen en eveneens in de hand verzameld. Ook deze donut wordt omgedraaid.
Het doel is om donutparen te vinden.

Zijn beide donuts gelijk? Dan is er een match.

De speler legt het donutpaar bij zich langs de kant en plaatst op elk van de twee donuts een kers.
De kersen worden hierbij één voor één naar de vingertoppen gebracht en op de donuts geplaatst.

Geen match?

Dan worden beide donuts opnieuw omgedraaid.
De kersen worden terug op de donuts geplaatst, ook hier één voor één vanuit de hand naar de vingertoppen.



SPELTIPS EN VARIATIES

- **Geheugenvriendelijk:**
Leg de donuts in overzichtelijke rijen (bijv. 4 rijen van 10 of 8 rijen van 5). Dat ondersteunt het geheugen en helpt bij het visueel onthouden.
- **Opdeling in twee groepen:**
Leg de donutparen uit elkaar. Bijvoorbeeld: 20 donuts aan de linkerkant van de tafel en de andere 20 aan de rechterkant. Zo wordt er telkens één donut uit elke groep omgedraaid.
- **Eenvoudigere variant:**
Speel met minder donutparen om het spel korter of toegankelijker te maken voor jongere kinderen.
- **Spelvorm met minder vingeruitdaging:**
Plaats enkel op de helft van de donuts een kers. Er wordt dan telkens één kers in de hand verzameld bij het omdraaien van twee donuts: steeds één met en één zonder kers.
- **Spelen zonder kersen:**
Laat de kersen weg en focus puur op het omdraaien van donutparen. Deze eenvoudige variant oefent de rotatiebeweging.



SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- In-handmanipulatie: translatie (in- en uit de hand), rotatie, rotatie met stabilisatie
- Tweedeling in de hand
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen

MATERIALEN

- 40 donuts
- 40 kersen



ONTDEK AL ONZE MOTORIEKBORDEN
OP WWW.BAERT.COM

