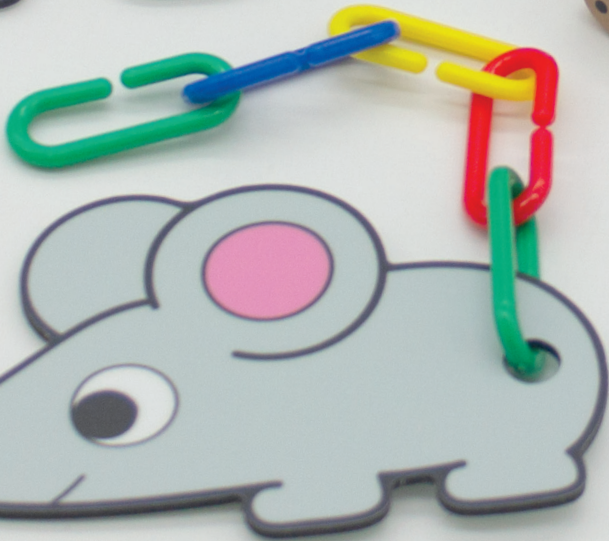


SPELREGELS



SCHAKELDIERTJES

AAP — MUIS — OLIFANT

Ref. UH2056



5 035012 065094

HAAA[®]
handige handen

SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweehandig samenwerken (bewegende en steunende hand)
- Eenhandig grijpen (driepuntsgreep)
- Oog-handcoördinatie (visuomotoriek)
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Vingerbeweeglijkheid stimuleren
- Lateralisatie in de hand (tweedeling in de hand)
- Ruimtelijk structureren

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

MATERIALEN

- Motoriekbord(en) aap, olifant, muis (set van 12 schakeldieren)
- 1 schakeljeton
- 3-stippendobbelsteen
- 4-kleurendobbelsteen
- Gekleurde schakels (zelf te voorzien)
- Spelbakje
- Voelzakje
- Opdrachtkaarten aap, olifant, muis



Schakeljeton

OEFENVORMEN

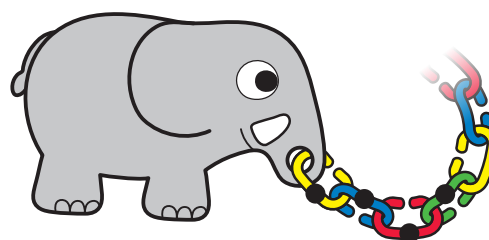
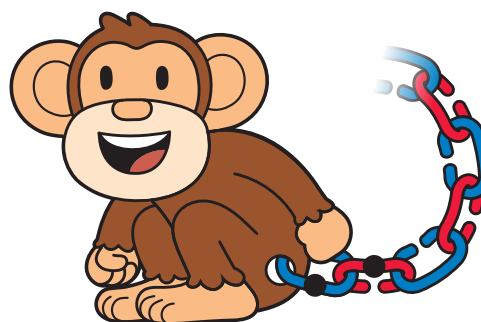
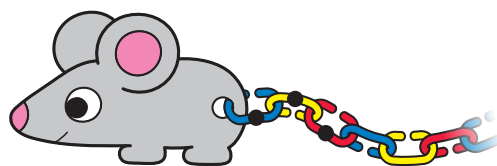
De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.

● EXPERIMENTEREN MET SCHAKELS (starter - junior)

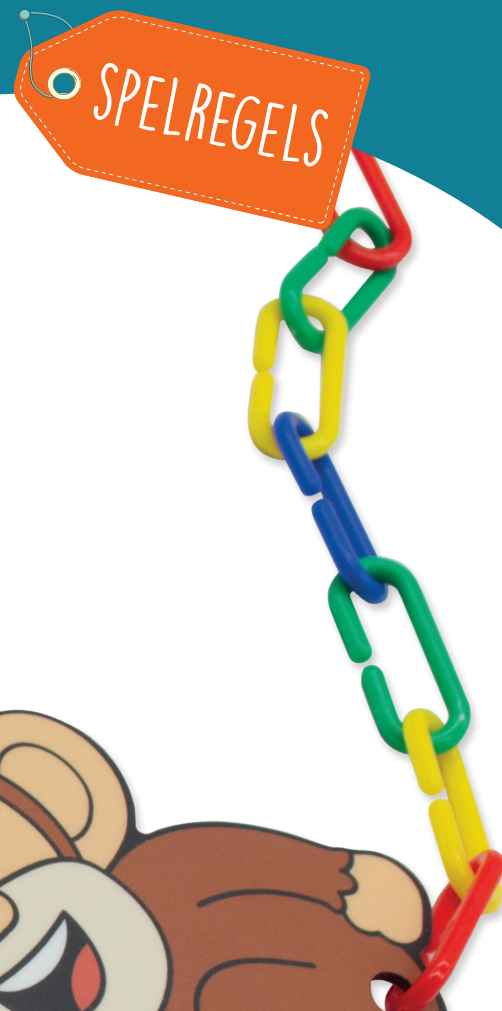
Laat de kinderen vrij experimenteren. De kinderen nemen één van de schakeldiertjes bij de hand en rijden met de schakels een lange staart of slurf.

● LOGISCHE VOLGORDE SCHAKELS (junior)

Neem een opdrachtkaart bij de hand. Rijg de juiste schakels aan het motoriekbord. Zet het patroon verder. De zwarte stipjes op de schakels tonen het terugkerend patroon.



SCHAKELDIERTJES AAP – MUIS – OLIFANT



● 1, 2, 3 START! (junior)

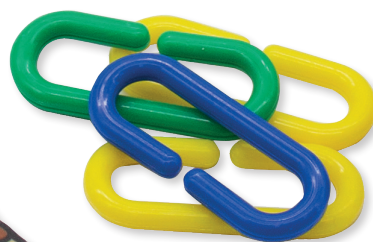
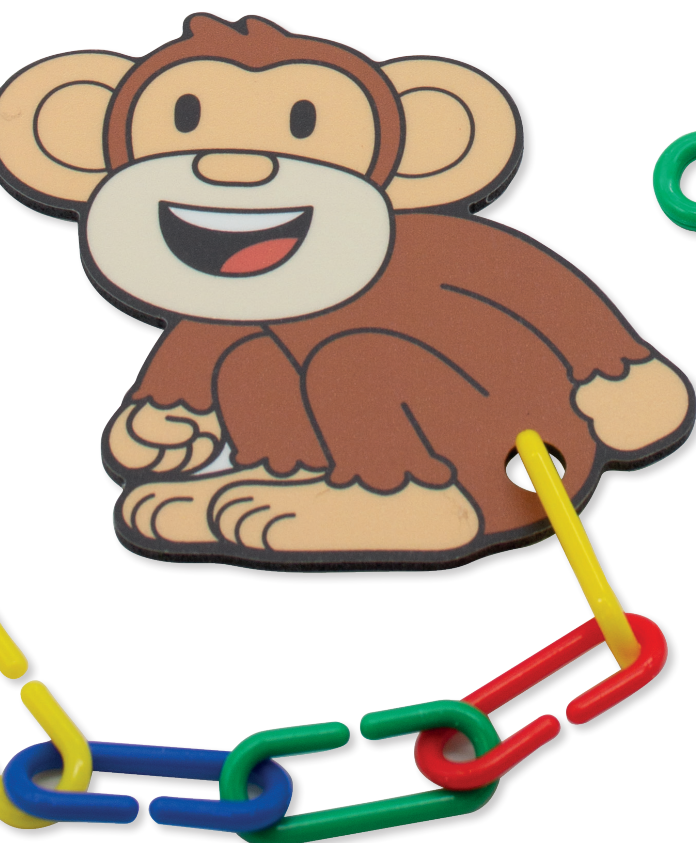
Speel het spel met 2 à 4 spelers. Kies één set schakeldieren (apen, olifanten of muizen). Elke speler krijgt één van de schakeldieren en legt deze binnen handbereik klaar.

Vul het HAHA-spelbakje met schakels (rood, geel, groen en blauw) en plaats het bakje in het midden van de tafel. Leg ook de schakeljeton met 10 schakels open op tafel. Neem de 3- stippendobbelsteen en dobbel om de beurt. De speler aan zet neemt evenveel schakels uit het spelbakje als het aantal ogen op de dobbelsteen. Doe het in één beweging.

Neem 1, 2 of 3 schakels in een kleur naar keuze in de hand. Rijg daarna de schakels aan het schakeldier. Probeer tijdens het rijgen de andere schakels in de hand te houden.

Handje gedobbeld? De speler aan zet haalt 1 schakel van de schakeljeton en legt de schakel in het spelbakje. De volgende is aan de beurt. Het spel eindigt wanneer de laatste schakel van de schakeljeton wordt gehaald.

Wie wint het spel? Wie heeft de langste slurf of staart? Meten en tellen maar!



TIP

Laat de spelers (junior) tijdens het spel een pompon in de hand houden. Ze houden de pompon vast met pink en ringvinger. Zo stimuleer je de lateralisatie in de hand. Het gebruik van steun- en bewegende vingers wordt zo goed geoefend. De steunvingers houden de pompon vast. De bewegende vingers (duim, wijs- en middenvinger) rijgen de schakels aan elkaar.

● SCHAKELS UIT HET ZAKJE (junior - expert)

Vul het voelzakje met schakels. Zorg dat er van elke kleur ongeveer evenveel schakels in het zakje zitten en schudden maar. Vul nog eens aan tijdens het spel indien nodig.

Elke speler (2 à 4) kiest een schakeldier en rijgt één schakel aan zijn motoriekbord. Elke speler kiest een andere kleur (rood, geel, blauw of groen). Leg de 3-stippendobbelsteen en de schakeljeton met 10 schakels binnen handbereik klaar. Het spel kan beginnen!

Dobbel om de beurt met de 3-stippendobbelsteen en haal evenveel schakels uit het zakje als het aantal ogen op de dobbelsteen. Doe het in één beweging. Ga met de hand in het zakje. Neem 1, 2 of 3 schakels in de hand en haal daarna de hand met het juiste aantal schakels uit het zakje. Zo wordt de in-hand manipulatie (translatie) geoefend. Heeft de speler één of meerdere schakels in de juiste kleur in de hand dan mogen deze schakels aan het schakeldier vastgemaakt worden. De andere schakels gaan terug in het zakje. Geen juiste schakels uit het zakje genomen? Jammer. Stop alle schakels terug in het zakje. De volgende speler is aan de beurt.

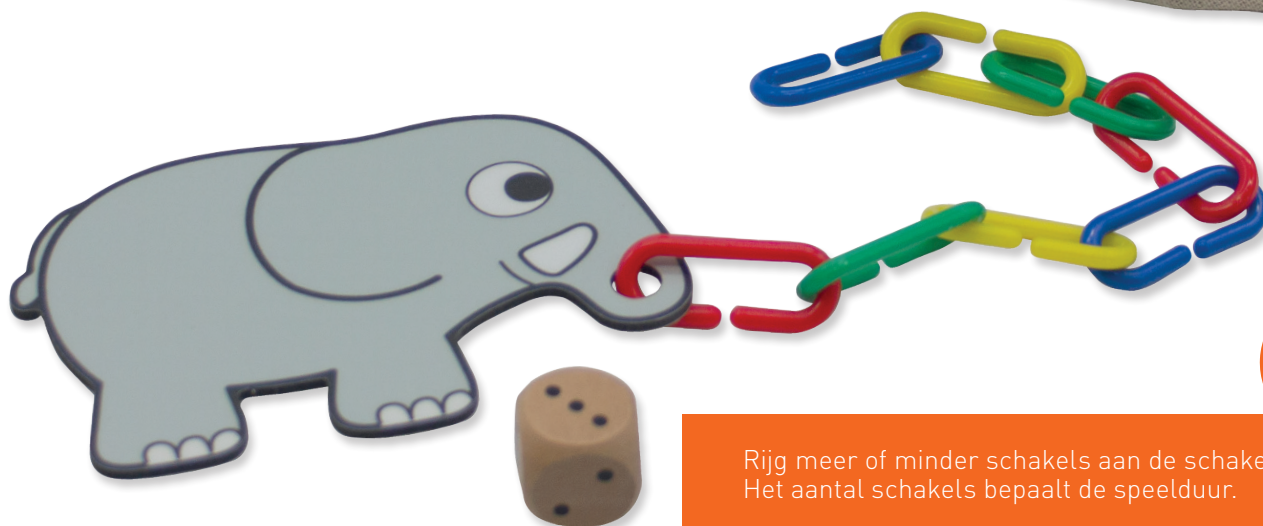
Handje gedubbeld? Haal 1 schakel van de schakeljeton en stop deze in het voelzakje. De volgende speler is aan de beurt. Het spel eindigt wanneer de laatste schakel van de schakeljeton wordt gehaald. Wie heeft de langste slurf of staart? Meten en tellen maar! Proficiat!

● SPELVARIANT (junior)

Speel het spel op dezelfde manier. Alle spelers nemen nu een opdrachtkaart bij de hand en proberen aan de hand van de spelregels een lange staart of slurf te rijgen volgens het opgelegde patroon.

● SPELVARIANT (expert)

Speel het spel op dezelfde manier. Probeer nu ook 'uit de hand' te oefen door telkens de juiste schakel vanuit de handpalm naar de vingers te verplaatsen om hem zo aan het schakeldier te rijgen. Een extra uitdaging voor handige handen!!



TIP

Rijg meer of minder schakels aan de schakeljeton. Het aantal schakels bepaalt de speelduur.

● DE LANGSTE STAART OF SLURF (junior)

Speel het spel met 2 à 4 spelers. Kies één set schakeldieren (apen, olifanten of muizen). Elke speler krijgt één van de schakeldieren en legt deze binnen handbereik klaar.

Vul het HAHA-spelbakje met schakels (rood, geel, groen en blauw) en plaats het bakje in het midden van de tafel. Rijg 10 schakels aan de schakeljeton en leg deze open op tafel. Neem ook de 4-kleurendobbelsteen bij de hand.

Om de beurt wordt er gedobbeld. Dobbelt de speler een kleur (rood, geel, blauw of groen) dan wordt een schakel met dezelfde kleur uit de voorraad genomen. De speler rijgt de schakel aan zijn motoriekbord. Let wel op. Rijg nooit twee dezelfde kleuren aan elkaar! Bvb. De speler dobbelt rood. De laatste schakel van de slurf of staart is ook rood. Jammer. Twee rode schakels aan elkaar vastmaken is niet toegelaten. De volgende speler is aan de beurt. De speler dobbelt een lachend gezichtje. Er mag een schakel naar keuze aan het schakeldier vastgemaakt worden.

Een handje gedobbeld? Haal 1 schakel van de schakeljeton en leg deze bij de voorraad. De volgende speler is aan de beurt. Het spel eindigt wanneer de laatste schakel van de schakeljeton wordt gehaald.

Wil je graag weten wie de winnaar is? Leg dan alle schakeldieren onder elkaar en meten maar. Het schakeldier met de langste slurf of staart is gewonnen. Spelen we nog een keertje?

● SPELVARIANT (junior)

Speel het spel met 2 à 4 spelers. Kies één set schakeldieren (apen, olifanten of muizen). Elke speler rijgt één schakel aan zijn motoriekbord. Elke speler kiest een andere kleur (rood, geel, blauw of groen).

Plaats het HAHA spelbakje gevuld met schakels in het midden van de tafel. Leg de 4-kleurendobbelsteen binnen handbereik klaar en leg de schakeljeton met 10 schakels open op tafel.

Het spel kan beginnen! Het rode schakeldier probeert zoveel mogelijk rode schakels te verzamelen. Het blauwe schakeldier wil alleen blauwe schakels verzamelen, enz... Om de beurt wordt er met de 4-kleurendobbelsteen gedobbeld.

Er wordt een kleur gedobbeld: de speler met het juiste schakeldier neemt een schakel in de gedobbelde kleur uit de voorraad en rijgt het aan zijn schakeldier. Er wordt een lachend gezichtje gedobbeld: de speler aan zet mag een schakel in zijn kleur uit de voorraad nemen en rijgt de schakel aan zijn schakeldier.

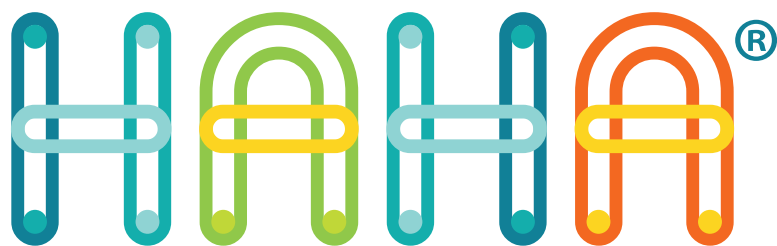
Er wordt een handje gedobbeld: de speler aan zet haalt één schakel van de schakeljeton en legt de schakel bij de voorraad. De volgende speler mag dobbelen. Het spel eindigt wanneer de laatste schakel van de schakeljeton wordt gehaald.

Wil je graag weten wie de winnaar is? Leg alle schakeldieren onder elkaar en meten maar! Welk schakeldier heeft de langste staart of slurf? Misschien lukt het ook al om de schakels te tellen. Probeer maar! Spelen we nog een keertje?



TIP

Kleef een gekleurde sticker (op de achterkant) van de schakeldieren. Interessant wanneer de spelers aan het meten gaan en willen weten wie gewonnen is. Zorg uiteraard voor verschillende kleuren. Zo weten de spelers goed welke muis, olifant of aap gewonnen is.



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