

SPELREGELS



RIJGRUPSEN



Ref. DE1168



5 035012 064110

HAAA[®]
handige handen

SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Duim-oppositie - driepuntsgreep - pincetgreep
- Tweehandig samenwerken

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

- 6 rijgrupsen
- 4 rijgstokken
- HAHA Spelbakje
- Vierkante kralen (6 kleuren)
- Ronde kralen (6 kleuren)
- Rechthoekige kralen (6 kleuren)
- Driehoekige kralen (6 kleuren)
- Grote vormendobbelsteen
- Grote kleurendobbelsteen
- 4-kleurendobbelsteen
- Voelzakje

OEFENVORMEN

De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.

● EXPERIMENTEREN KRALEN RIJGEN (starter)

Leg de kralen in het HAHA spelbakje. De spelers rijgen de kralen aan de rupsen en oefenen de rijgtechniek. Ook de rijgstokken kunnen hiervoor gebruikt worden.



● DOBBEL EN RIJG: VORMENRUPS (starter)

Speel het spel met 4 spelers. Leg 4 kralen van elke kleur en vorm in het HAHA spelbakje. Er liggen nu 96 kralen in het spelbakje. Elke speler krijgt een rijgrups en mag al één kraal aan zijn rups rijgen. Elke speler kiest een andere vorm. Leg ook de grote vormendobbelsteen binnen handbereik klaar. Om de beurt wordt er met de vormendobbelsteen gedobbeld.

Er wordt een vorm gedobbeld: De speler die de kralen in de gedobbelde vorm verzamelt mag een overeenkomstige kraal (zelfde vorm) uit het spelbakje nemen en aan zijn rups rijgen.

Er wordt een lachend gezichtje gedobbeld: De speler aan zet heeft geluk. De speler mag een juiste kraal uit de voorraad nemen en aan zijn rups rijgen. Verzamelt de speler ronde kralen dan neemt de speler een ronde kraal uit de voorraad en rijgt deze aan zijn rups.

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.

Het spel eindigt wanneer één van de rupsen al zijn kralen heeft verzameld. De winnaar is de speler wie als eerste alle 24 kralen aan zijn rijgrups heeft geregen.

TIP: De duur van het spel wordt korter wanneer minder kralen van elke kleur en vorm in het spelbakje worden gelegd.

● PATROONRUPSEN (junior)

Alle kralen worden in een voorraadbakje gelegd. Leg de grote kleur- en vormdobbelen binnen handbereik klaar. De speler maakt de opdracht individueel. Er kunnen wel meerdere spelers op hetzelfde moment een patroonrups maken. De speler kiest een rijgrups en dobbelt met beide dobbelstenen.

Er wordt een kleur en vorm gedubbeld: De speler zoekt in de voorraad de juiste kraal en rijgt deze aan zijn rups.

Er wordt een kleur en een lachend gezichtje gedubbeld. De speler neemt een kraal met de overeenkomstige kleur uit de voorraad maar mag de vorm zelf kiezen.

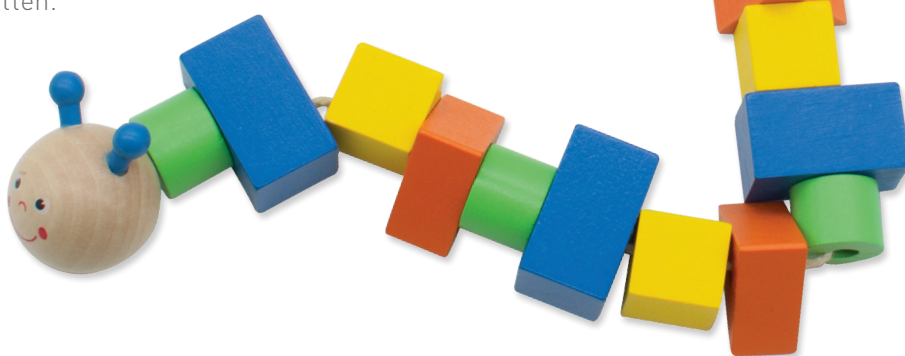
Er wordt een kleur en een handje gedubbeld. De speler dobbelt nog een keertje met de vormdobbelen en neemt nadien de juiste kraal uit de voorraad.

De speler herhaalt het dubbelen nog 1, 2 of 3 keer. Er worden afhankelijk van het aantal worpen 2, 3 of 4 kralen aan de rups geregen. Daarna worden de dobbelstenen langs de kant gelegd. Nu moet de speler zijn rups verder afwerken door het kralenpatroon te herhalen. Er worden kralen op de rups geregen tot aan het houten rijgstuk.

Bijvoorbeeld: De speler dobbelt eerst een vierkant en de kleur geel. De speler rijgt een geel vierkant aan de rups. Daarna wordt nogmaals met beide dobbelstenen gedubbeld. De speler dobbelt het lachend gezichtje en de kleur rood. De speler neemt een rechthoekige rode kraal uit de voorraad want de vorm mag de speler zelf kiezen. De kraal wordt aan de rijgrups geregen.

De dobbelstenen worden langs de kant gelegd. De speler moet nu het patroon 'geel vierkant' en 'rode rechthoek' verderzetten. De eerst volgende kraal wordt dus opnieuw een geel vierkant, daarna volgt dan opnieuw een rode rechthoek. Enz...

Lukt dit al goed? Leer dan een patroon van 3 of 4 kralen verderzetten.



WEETJE

Wanneer je kralen rijgt aan de rijgrups dan moeten je beide handen goed samenwerken. De ene hand (steunende hand) houdt het houten rijgstuk van de rijgrups vast, de andere hand (bewegende hand) schuift de kraal over het rijgstuk. Daarna moeten beide handen van functie wisselen. Je bewegende hand houdt nu bovenaan het houten rijgstuk vast en de steunende hand laat de rups los zodat de kraal over het touw naar beneden kan glijden.

Nog moeilijk? Begin dan eerst met de rijgstokken. De stokken worden onderaan vastgehouden met de steunende hand waardoor de kralen onmiddellijk naar beneden glijden zonder functiewissel.





● **DOBBEL EN RIJG:
KLEUR- EN VORMENRUPS**
(junior)

Speel het spel met 4 spelers. Elke speler krijgt een rijgrups. Er worden 24 kralen in het HAAH-spelbakje gelegd. Een kraal van elke kleur en vorm. Er zijn 6 verschillende kleuren en 4 verschillende vormen). De grote vorm- en kleurendobbelsteen wordt binnen handbereik klaargelegd. Om de beurt wordt er met de vormdobbelsteen gedobbeld.

De speler dobbelt een vorm: De speler dobbelt nu ook met de kleurendobbelsteen om te zien welke kraal uit de voorraad mag genomen worden. Bijvoorbeeld: De speler dobbelt eerst een vierkant. Daarna wordt met de kleurendobbelsteen de kleur 'rood' gedobbeld. De speler mag de rode vierkante kraal uit de voorraad nemen aan aan zijn rups rijgen. Ligt de kraal niet meer in het spelbakje? Jammer. De volgende speler mag dobbelen.

Er wordt een lachtend gezichtje gedobbeld: De speler aan zet heeft geluk. De speler mag een kraal naar keuze uit de voorraad nemen en aan zijn rups rijgen.

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.

Het spel eindigt wanneer alle kralen aan de rupsen zijn geregen. Wie heeft de meeste kralen aan zijn rijgrups geregen? Tellen maar!

● DOBBEL EN RIJG: KLEURENRUPS (starter)

Speel het spel met 6 spelers. Leg 5 kralen van elke kleur en vorm in het HAHA spelbakje. Er liggen nu 120 kralen in het spelbakje. Elke speler krijgt 1 rijgrups. Elke rups heeft een andere kleur. Leg ook de grote kleurendobbelsteen binnen handbereik klaar.

Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. De speler met de overeenkomstige rups mag een kraal in de gedobbelde kleur uit de voorraad nemen en aan zijn rups rijgen.

Bijvoorbeeld: Er wordt 'rood' gedobbeld. De speler met de rode rijgrups mag nu een rode kraal uit het HAHA-spelbakje nemen en aan zijn rups rijgen. Daarna mag de volgende speler dobbelen. Al dobbelend worden de kralen aan de juiste rupsen geregen.

Het spel eindigt wanneer één van de rupsen al zijn kralen heeft verzameld. De winnaar is de speler wie als eerste alle 20 kralen aan zijn rijgrups heeft geregen.

TIP: De duur van het spel wordt korter wanneer minder kralen van elke kleur in het spelbakje worden gelegd.

● SPELVARIANT (starter)

Speel het spel met 4 spelers en gebruik de 4-kleurendobbelsteen. Elke speler krijgt een rijgrups. Gebruik de kleuren rood, geel, blauw en groen. Leg 20 rode, 20 groene, 20 blauwe en 20 gele kralen in het HAHA-spelbakje. Om de beurt wordt er met de 4-kleurendobbelsteen gedobbeld.

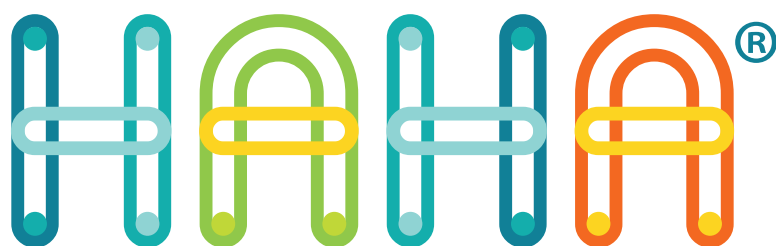
Er wordt een kleur gedobbeld: De speler met de overeenkomstige rups mag een kraal in de gedobbelde kleur uit de voorraad nemen en aan zijn rups rijgen.

Er wordt een lachend gezichtje gedobbeld: De speler aan zet heeft geluk. De speler mag een juiste kraal uit de voorraad nemen en aan zijn rups rijgen. Verzamelt de speler rode kralen dan wordt een rode kraal uit de voorraad genomen. De speler rijgt de kraal aan zijn rode rups.

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.

Het spel eindigt wanneer één van de rupsen al zijn kralen heeft verzameld. De winnaar is de speler wie als eerste alle 20 kralen aan zijn rijgrups heeft geregen.





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