

SPELREGELS



BOOM



BOUTEN EN MOEREN — KNIKKERS — MAGNETEN

Ref. JL6301



5 035012 054319

**HAAA**<sup>®</sup>  
handige handen

# SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Tweehandig samenwerken: steun- en bewegende hand
- Pincetgreep
- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Vingerbeweeglijkheid stimuleren
- Tweedeling in de hand
- Doseren van kracht
- Manipulatie (translatie: in en uit de hand - rotatie - shift)
- Ruimtelijk structureren
- Krachtdosering

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

# MATERIALEN

- Motoriekbord(en) Boom
- Voetjes (blauw)
- 2-stippendobbelsteen
- 3-stippendobbelsteen
- 6-kleurendobbelsteen (met roze)
- 4-kleurendobbelsteen
- Pompons gekleurd
- Knickers (6 kleuren)
- Houten pincetten
- Bouten en moeren (4 kleuren)
- Magneten (6 kleuren)
- Magnetische vishengels
- Magnetische vogels
- Opmachtkaarten Boom
- Spelbakje
- Voelzakje



# OEFENVORMEN

*De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.*

## ● EXPERIMENTEREN MET KNIKKERS EN POMPONS (starter)

Laat de kinderen vrij experimenteren. De kinderen leggen knickers of pompons op de gaatjes van het motoriekbord. Ze doen dat met hun vingers (pincetgreep) of aan de hand van een pincet.

## ● UIT HET ZAKJE (junior)

Stop 10 knickers van elke kleur in het voelzakje. In totaal zijn dat 60 knickers. Beide spelers plaatsen het motoriekbord voor zich op tafel.

Dobbel om de beurt met de 2 of 3-stippendobbelsteen en haal evenveel knickers 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 knickers in de hand en haal daarna de hand met het juiste aantal knickers uit het zakje. Plaats de knickers op de gaatjes van het motoriekbord. Knickers verplaatsen van de vingers naar de handpalm en terug stimuleert de vingerbeweeglijkheid.

Handje gedobbeld? Oei, het begint hevig te waaien. De wind blaast en blaast. Hopelijk vallen de vruchten niet van de boom! Beide spelers staan recht en beelden een boom uit. Ze brengen beide armen boven hun hoofd. De kruin beweegt heen en weer. Gelukkig hebben de bomen stevige wortels en vallen ze niet om. Daarna wordt er opnieuw gedobbeld.

Welke boom is als eerste gevuld met heerlijke vruchten?

## ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. De speler dobbelt en neemt het juiste aantal knickers uit het zakje en plaatst deze op het motoriekbord. Oefen de tweedeling in de hand, de pincetgreep en de translatiebeweging.

TIP

Knickers rollen gemakkelijk van de tafel. Plaats indien nodig het motoriekbord in of op een deksel, dienblad, schotel,... met gleuven of opstaande rand.

### ● EXPERIMENTEREN MET BOUTEN EN MOEREN (junior)

Schuif twee voetjes (blauw) over de uitsparingen van het motoriekbord. Zo kan het motoriekbord rechtop blijven staan.

De kinderen experimenteren met de bouten en moeren. Ze stoppen bouten door de gaten van het motoriekbord en draaien gekleurde moeren op de bouten. Ze vullen de boom met lekkere vruchten.

## WEETJE

Het werken met bouten en moeren stimuleert het tweehandig samenwerken. De steunhand houdt de bout vast terwijl de bewegende hand de moer op de bout draait. Ook de vingerbeweeglijkheid wordt goed geoefend. De bewegende vingers van de dominante hand maken telkens enkelvoudige rotaties. Zo stimuleer je op een speelse manier ook de pengreepontwikkeling.

### ● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN BOUTEN EN MOEREN (junior)

Schuif twee voetjes (blauw) over de uitsparingen van het motoriekbord. Zo kan het motoriekbord rechtop blijven staan.

Neem één van de opdrachtkaarten en probeer deze kaart identiek na te maken. Stop door elk gaatje van het motoriekbord een bout en draai de juiste moeren op de bouten.

### ● BOUTEN EN MOERENSPEL (junior)

Beide spelers plaatsen een motoriekbord voor zich op tafel. Speel met de 4-kleurendobbelsteen.

Dobbel om de beurt. Neem een bout en een moer in de gedobbelde kleur uit de voorraad. Steek de bout door één van de gaten van het motoriekbord en draai de moer op de bout.

Handje gedobbeld? Oei! Daar komt de houthakker! Hij hakt er maar op los! De spelers vouwen beide handen in elkaar en maken grote hakbewegingen. Gelukkig blijven de bouten- en moerenboompjes rechtop staan. Daarna mag de andere speler dobbelen.

Lachend gezichtje gedobbeld? Joepie! De speler aan zet mag een bout en moer naar keuze uit de voorraad nemen.

Welke boom heeft als eerste alle bouten en moeren verzameld?

### ● SPELVARIANT (junior - expert)

De spelers plaatsen een motoriekbord voor zich op tafel, nemen de 4-kleurendobbelsteen bij de hand en leggen een opdrachtkaart voor zich neer. Al dobbelend proberen ze de opdrachtkaart na te maken. Spelregels zie hierboven.

De bouten en moeren moeten op de juiste plaats aan de boom vastgemaakt worden. De gedobbelde kleur niet meer nodig? Jammer. De andere speler is aan de beurt.

Wie zijn boompje is als eerste volledig versierd met bouten en moeren?



## ● MAGNEETBOOM (junior)

Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich neer op tafel. De gekleurde magneten (60 stuks: 10 van elke kleur) worden in het voelzakje gestoken. Leg de kleurendobbelsteen en de 2 of 3-stippendobbelsteen binnen handbereik klaar.

Om de beurt wordt er met de stippendobbelsteen gedobbeld. De speler neemt in één beweging evenveel magneten uit het zakje als het aantal stippen op de dobbelsteen. Oefen de translatiebeweging en verplaats de magneten van de vingertoppen naar de handpalm. De magneten worden daarna op de gaatjes van het motoriekbord geplaatst. Handige handen proberen de magneten terug te verplaatsen van de handpalm naar de vingers om ze zo op het motoriekbord te leggen. De steunhand houdt het bord vast, de vingers van de dominante hand oefenen de translatiebeweging.

Handje gedobbeld? Oei! Daar komt de houthakker! Hij hakt er maar op los! De spelers vouwen beide handen in elkaar en maken grote hakbewegingen. Gelukkig blijven de magneetboompjes rechtop staan. Daarna mag de andere speler opnieuw dobbelen. Wie heeft als eerste een mooie magneetboom gemaakt? Ook de andere speler plaatst daarna op elk gaatje een magneet.

Beide spelers nemen nu een magnetische vishengel in de hand. Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. Beide spelers mogen telkens 1 magneetje in de gedobbelde kleur van de boom vissen en in het spelbakje leggen. Geen magneten meer in de gedobbelde kleur? Jammer. Er wordt opnieuw gedobbeld.

Per ongeluk een foute kleur gevestigd? Haal het magneetje van de vishengel en leg het terug op één van de gaatjes van de boom. Er wordt opnieuw gedobbeld.

Wie heeft als eerste al de magneetjes van zijn boom gevestigd?



TIP

Een uitdaging voor handige handen (junior/expert): gebruik de vogelmagnetten en probeer de opgeviste gekleurde magneetjes met de vingers van dezelfde hand terug van het bekje te duwen. Zo zet je de vingers goed aan het werk en wordt de shiftbeweging geoefend.





## ● OPDRACHTKAARTEN NAMAKEN KNIKKERS (junior)

Neem één van de knikkerkaarten en probeer deze kaart identiek na te maken. Neem de juiste knikkers uit de voorraad met de vingertoppen of aan de hand van een pincet.

### ● SPELVARIANT (junior - expert)

Beide spelers nemen een opdrachtkaart en leggen deze kaart boven hun motoriekbord. De knikkers worden in het spelbakje gelegd.

Om de beurt wordt er met de kleurendobbelsteen gedobbeld. Beide spelers nemen de juiste kleur uit de voorraad. Ze doen dat met de vingertoppen of aan de hand van een pincet. Ze plaatsen de knikkers op de juiste plaats. De gedobbelde kleur niet meer nodig? Jammer. Er kunnen geen knikkers op het motoriekbord geplaatst worden. Er wordt opnieuw gedobbeld.

Wie kan de opdrachtkaart als eerste volledig namaken? Welke boom is als eerste volledig gevuld met lekkere vruchten? Ook de andere speler werkt daarna zijn boom verder af. Veel plezier!

## TIP

Laat de spelers (junior/ expert) tijdens het spel een vruchtje (pompon of knikker) in de hand houden. Ze houden de pompon of knikker vast met pink en ringvinger. Zo stimuleer je de tweedeling in de hand.

Het gebruik van steun- en bewegende vingers wordt zo goed geoefend. De steunvingers houden de pompon vast. De bewegende vingers nemen de vruchtjes uit de voorraad en plaatsen deze in de boom.

Laat de spelers ook eens met een pompon in de hand een pincet hanteren om zo de knikkers op het motoriekbord te leggen.

## ● VRUCHTENBOOM (junior)

Het is lente en aan de boom hangen lekkere sappige vruchten. Beide spelers leggen het motoriekbord voor zich op tafel. Leg de gekleurde knikkers (10 van elke kleur, in totaal 60 knikkers) in het spelbakje. Neem de 2-stippendobbelsteen bij de hand.

Dobbel om de beurt en plaats evenveel knikkers op het motoriekbord als het aantal stippen op de dobbelsteen. De spelers mogen de kleuren zelf kiezen. Vul de boom met heerlijke vruchten.

Handje gedobbeld? Oei, het begint hevig te waaien. De wind blaast en blaast. Hopelijk vallen de vruchten niet van de boom! Beide spelers staan recht en beelden een boom uit. Ze brengen beide armen boven hun hoofd. De kruin beweegt heen en weer. Naar voor, naar achter, naar links, naar rechts. Gelukkig hebben de bomen stevige wortels en vallen ze niet om. Daarna mag de andere speler terug dobbelen.

Wie heeft als eerste op elk gaatje van het motoriekbord een lekkere vrucht liggen? Mmm, dat wordt smullen! Ook de andere speler mag nadien zijn boom verder afwerken.

### ● SPELVARIANT (junior)

Speel het spel met de kleurendobbelsteen. Leg 30 knikkers (5 van elke kleur) in het spelbakje.

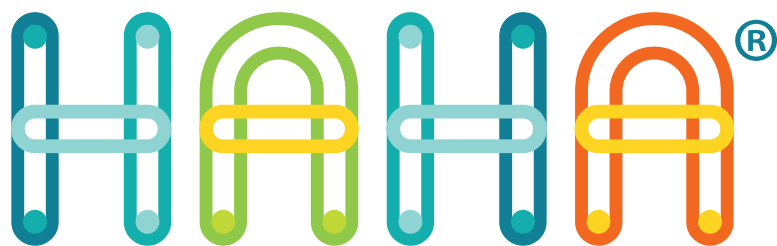
De kinderen dobbelen om de beurt en nemen de juiste kleur uit de voorraad. Stimuleer een goede pincetgreep. De top van de duim en wijsvinger nemen de knikkers vast en plaatsen deze voorzichtig op de gaatjes van het motoriekbord. Geen knikkers meer in de gedobbelde kleur? Jammer. De andere speler is aan de beurt.

Welke boom is als eerste gevuld met lekkere vruchten?

### ● SPELVARIANT ZORGPAKKET

Speel het spel met 1 motoriekbord. Dobbel met de 2-stippendobbelsteen en plaats het juiste aantal knikkers op het motoriekbord.





## 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)