

SPELREGELS



SPEELDEKSEL



DIEREN VOEDEREN

Ref. UX2088



5 035012 065193

HAAA[®]
handige handen

SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Duim-oppositie - driepuntsgreep - pincetgreep
- Doseren van kracht - Vingerkracht
- Tweehandig samenwerken
- Gereedschap hanteren

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

MATERIALEN

- Speeldeksel dieren voederen
- Spelbakje
- Lepel (zelf te voorzien)
- Gekleurde rijst, pasta, maïs, ... (zelf te voorzien)
- Gekleurde pompons, knikkers (rood, geel, blauw en groen), spuitjes, pipetten, ... (zelf te voorzien)
- 4-kleurendobbelsteen
- 2- of 3-stippendobbelsteen
- 10 gele ronde HAHA-kralen

OEFENVORMEN

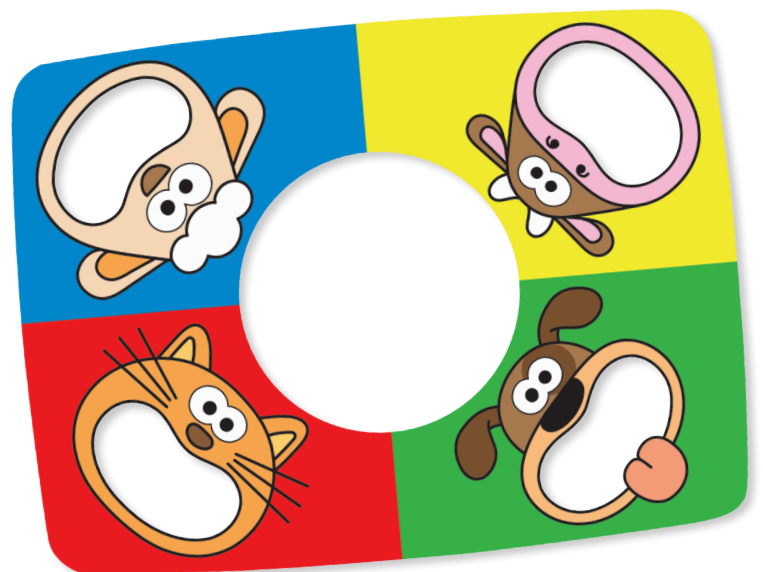
De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.

● DIEREN VOEDEREN - EXPERIMENTEREN (starter)

Vul de helft van het HAHA-spelbakje met gekleurde rijst, pasta, maïs,

Plaats het speeldeksel 'dieren voederen' op het HAHA-spelbakje. Laat de kleuters experimenteren. Ze nemen met hun lepel een beetje gekleurde rijst, pasta, ... uit de grote opening in het midden van het speeldeksel en geven het aan één van de dieren. En daarna nog een keer en nog een keer! Wat hebben de dieren honger!!

Schud tussendoor het spelbakje eens zachtjes heen en weer zodat alle pasta, gekleurde rijst opnieuw mooi over het bakje wordt verdeeld. Veel plezier!



● VOEDERSPEL (starter)

Speel het spel met 2 à 4 spelers. Vul de helft van het HAHA-spelbakje met gekleurde rijst, pasta, maïs, ...

Plaats het speeldeksel 'dieren voederen' op het HAHA-spelbakje. Neem de 4- kleurendobbelsteen bij de hand. Plaats een lepel in de grote opening van het speeldeksel. Dobbel om de beurt met de kleurendobbelsteen.

De speler aan zet heeft een kleur gedobbeld. Kijk welk dier overeenkomt met de gedobbelde kleur. (hond= groen, poes= rood, koe = geel, schaap = blauw). Maak het juiste dierengeluid! Neem een schepje rijst, pasta, maïs vanuit de grote opening in het midden van het speeldeksel en voeder het juiste dier. De dieren hebben grote honger dus doe het voorzichtig zodat bijna alle rijst, maïs, pasta in het mondje terecht komt. Gelukt? De volgende speler mag dobbelen. Voeder de dieren maar!

Een lachend gezichtje gedobbeld? De speler aan zet mag kiezen welk dier gevoerd wordt.

Handje gedobbeld? Even stoppen met eten! Niet zo gulzig zijn! Alle spelers wrijven over hun buik. De speler aan zet mag ook eventjes heel zachtjes het HAHA-spelbakje heen en weer schudden zodat alle pasta, rijst, maïs,... terug mooi over het bakje wordt verdeeld. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde: bepaal zelf het einde van het spel of leg een tiental blokjes naast het spelbakje. Neem bijvoorbeeld 10 gele ronde HAHA-kralen. Elke keer een handje wordt gedobbeld wordt er ook 1 gele kraal van de tafel genomen. Stop die kraal in een zakje of leg het in een bakje. Wanneer alle gele kralen van de tafel zijn verdwenen (dus na 10 keer handje dobbelen) is het buiten helemaal donker geworden. Het is tijd om te slapen! Welterusten poes, hond, schaap en koe. Tot morgen!

● SPELVARIANT (starter-junior)

Vul het spelbakje voor de helft met gekleurde pompons (snoepjes). Zorg voor voldoende rode, gele, blauwe en groene pompons en plaats het speeldeksel op het bakje. Leg een pincet binnen handbereik klaar. Speel het spel zoals hierboven uitgeschreven. De dieren krijgen nu al dobbelend gekleurde snoepjes (pompons). De speler aan zet neemt met een pincet een pompon in de juiste kleur uit de grote opening in het midden van het speeldeksel en geeft het snoepje aan het juiste dier.

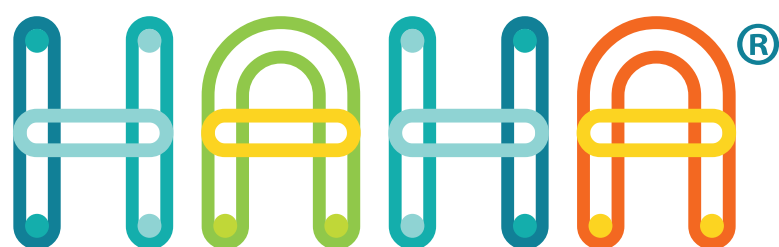
● SPELVARIANT (starter-junior)

Vul de helft van het HAHA- spelbakje met water (gekleurd water). De dieren hebben dorst. Speel het spel zoals hierboven uitgeschreven. Gebruik spuitjes of pipetten om de dieren water te geven. Wat hebben ze dorst!

● SPELVARIANT (starter-junior)

Combineer met de stippendobbelsteen om te zien hoeveel schepjes of snoepjes de dieren krijgen. Zo werk je ook aan getalbegrip.





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 HAA 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