

SPELREGELS



# SPEELDEKSEL

FEEST — VORMEN EN KLEUREN

Ref. UZ2092



5 035012 065186

**HAAA**<sup>®</sup>  
handige handen

# SCHRIJFRITMIEKDOELEN

- Oog-handcoördinatie
- Voorkeurshand ontwikkelen
- Duim-oppositie - driepuntsgreep - pincetgreep
- Tweedeling in de hand
- Gereedschap hanteren
- Tast - tastzintuig stimuleren/tactiele differentiatie

## EXTRA

- Kleuren herkennen, benoemen en sorteren
- Vormen herkennen, benoemen en sorteren
- Synchroon tellen - één-één relatie
- Getalbegrip tot 3
- Begrip evenveel

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

# MATERIALEN

- Speeldeksel feest
- HAHA-spelbakje
- 4 dekselvoetjes
- Vierkante kralen (6 kleuren)
- Ronde kralen (6 kleuren)
- 6-kleurendobbelsteen (met roze)
- 2- of 3-stippendobbelsteen
- Pion (zelf te voorzien)
- Extra HAHA-spelbakje (voorraadbakje)
- Extra: verdeellatjes speeldeksel
- Extra: houten knickers (6 kleuren)

TIP

Gebruik de verdeellatjes om het HAHA spelbakje in 4 te verdelen. Gebruik hiervoor 1 lange en 1 korte sorteerklat. Schuif beide in het midden over elkaar. Zo vallen alle oranje, roze en blauwe ronde kralen in één vak. Alle gele, rode en groene ronde kralen in een vak enz... Gebruik de sorteerset als controlesysteem.

# OEFENVORMEN

*De oefenvormen worden steeds onder begeleiding aangeboden.*

## ● KLEUREN EN VORMEN SORTEREN (starter)

Schuif de 4 dekselvoetjes over het dekselbord en plaats het bord met de voetjes in het HAHA-spelbakje. Leg 10 vierkante en ronde kralen van elke kleur in een voorraadbakje. De kinderen nemen de ronde en vierkante kralen uit het voorraadbakje en stoppen deze door de juiste gaatjes van het dekselbord.

TIP

Laat handige handen (junior!) tijdens het sorteren een pompon in de hand houden. Ze houden de pompon vast met pink en ringvinger. Stimuleer de tweedeling in de hand. Het gebruik van steun- en bewegende vingers wordt zo goed geoefend.

## ● HIEP, HIEP, HOERA! (starter - junior)

Schuif de 4 dekselvoetjes over het dekselbord en plaats het bord met de voetjes in het HAHA-spelbakje. Speel het spel met 2 à 4 spelers. Leg de ronde en vierkante kralen in een voorraadbakje. Alle spelers nemen 4 ronde en 4 vierkante kralen uit de voorraad. De kleuren mogen de spelers zelf kiezen.

Variante: stop de ronde en vierkante kralen in een voelzak en laat de spelers op de tast 4 ronde en 4 vierkante kralen uit het voelzakje halen.

De spelers leggen de kralen voor zich op tafel. Geef eventueel een doosje of kommetje om de voorraad in te leggen. Plaats een pion op één van de velden van het vormenwiel. Leg de 2 of 3 stippendobbelsteen binnen handbereik klaar.

Om de beurt wordt er gedobbeld. De speler aan zet verplaatst de pion evenveel stappen vooruit (in wijzerszin) als het aantal ogen op de dobbelsteen. De pion komt op een cirkel: de speler aan zet mag één ronde kraal uit zijn voorraad nemen en door het juiste gaatje (ballon) in het speeldeksel stoppen. De pion komt op een vierkant: de speler aan zet mag één vierkante kraal uit zijn voorraad nemen en door het juiste gaatje (pakje) in het speeldeksel stoppen. Geen juiste kraal meer in voorraad? Jammer. De volgende speler is aan de beurt.

Handje gedobbeld? Stop! We gaan springen!! De speler aan zet mag nog een keertje dobbelen. Alle spelers kijken naar het aantal stippen op de dobbelsteen en

springen evenveel keer de lucht in! Joepie! Feest! Springen maar! Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Wie wordt de winnaar? Wie kan als eerste al zijn kralen door de gaatjes van het speeldeksel stoppen? Proficiat! Het feest kan beginnen! Laat daarna ook de andere spelers alle overige kralen door de gaatjes van het speeldeksel stoppen. Feesten maar!

### ● OP DE TAST - COÖPERATIEF SPEL (starter - junior)

Schuif de 4 dekselvoetjes over het dekselbord en plaats het bord met de voetjes in het HAHA-spelbakje. Speel het spel met 2 à 4 spelers. Stop 12 vierkante kralen (2 van elke kleur) en 12 ronde kralen (2 van elke kleur) in een voelzakje. Plaats een pion op één van de velden van het vormenwiel. Leg de 2 of 3 stippendobbelsteen binnen handbereik klaar.

Om de beurt wordt er gedobbeld. De speler aan zet verplaatst (in wijzerszin) de pion evenveel vakjes vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen. De pion komt op een cirkel. De speler aan zet probeert op de tast een ronde kraal uit het voelzakje te halen. Kijken is niet toegestaan! Gelukt? Heel goed! De speler mag de ronde kraal door het juiste gaatje in het speeldeksel stoppen. De foute kraal uit het zakje genomen? Niet erg! Stop de kraal terug in het zakje. De volgende speler is aan de beurt.

Handje gedobbeld? We gaan springen!! De speler aan zet mag nog een keertje dobbelen. Alle spelers kijken naar het aantal stippen op de dobbelsteen en springen evenveel keer de lucht in! Joepie! Feest! Springen maar! Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Het spel eindigt wanneer alle ronde of vierkante kralen uit het zakje zijn gehaald. Bijvoorbeeld: De pion komt op een vierkant. De speler aan zet gaat met de hand in het zakje op zoek naar een vierkante kraal. Na goed voelen denkt de speler dat er geen pakjes (vierkante kralen) meer in het zakje zitten. Om zeker te zijn mag de speler aan zet een andere speler aanwijzen om te controleren. Die speler kijkt in het zakje. Het kan uiteraard ook de begeleider zijn die controleert.

Klopt het? Zijn alle vierkante kralen op? Ja: het spel eindigt. Beer en Giraf hebben het spel gewonnen want alle pakjes zijn uitgedeeld. Nee: Er zitten nog één of meerdere vierkante kralen in het zakje. De speler aan zet probeert nog eens op de tast een vierkante kraal (pakje) uit het zakje te halen. Zou het lukken? Proberen maar.

Wie mag als eerste naar het feest? Beer en Giraf met hun vierkante pakjes of Kikker en Krokodil met de ronde ballonnen?

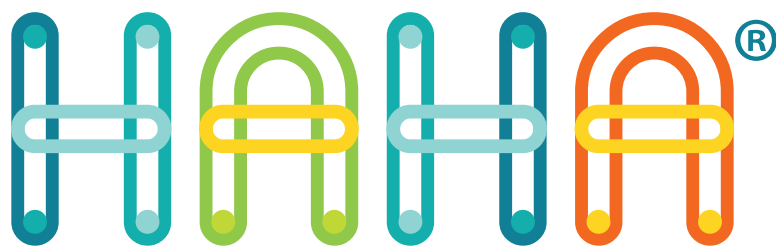
### ● GEKLEURDE PAKJES EN BALLONNEN - COÖPERATIEF SPEL (starter - junior)

Schuif de 4 dekselvoetjes over het dekselbord en plaats het bord met de voetjes in het HAHA-spelbakje. Leg 4 ronde en vierkante kralen van elke kleur in het voorraadbakje.

Neem de 6-kleurendobbelsteen (met roze) bij de hand. Speel het spel met 2 à 4 spelers. Om de beurt wordt er gedobbeld. De speler aan zet neemt een kraal in de juiste kleur uit de voorraad en stopt deze door het juiste gaatje van het speeldeksel. De vorm mag de speler zelf kiezen. Voorbeeld: de speler dobbelt rood. De speler aan zet neemt een ronde, rode kraal uit de voorraad en stopt deze door het gaatje van de rode ballon. Stimuleer ondertussen ook de woordenschat en laat de kinderen de kleuren en vormen benoemen. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Geen kraal meer in de gedobbelde kleur? Jammer. De volgende speler is aan de beurt.

Het spel eindigt wanneer het voorraadbakje leeg 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](http://WWW.SCHRIJFRITMIEK.BE)