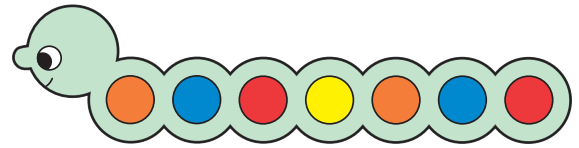


SPELREGELS RUPSENVINGERS



SCHRIJFRITMIEKDOELEN



• Handvaardigheid

- Duimoppositie
- Pincetgreep
- Onafhankelijke vingerbewegingen
- Ritmisch uitvoeren van vingerbewegingen
- tweehandig samenwerken (symmetrie)

MATERIAAL

- downloads: opdrachtkaarten vingerrupsen
- Geleurde stickertjes: oranje, blauw, geel, rood
- stippendobbelsteen

OEFENVORMEN

• Vingertik

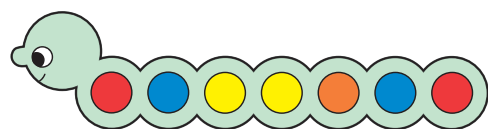
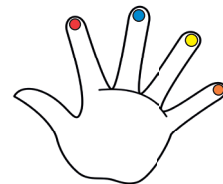
Kleef een rode, blauwe, gele en oranje sticker op de vingertoppen van één hand.

Bijvoorbeeld: een rode sticker op de pink, een blauwe sticker op de ringvinger, een gele sticker op de middenvinger en een oranje sticker op de wijsvinger. Op de duim wordt geen sticker gekleefd.

Leg de rupsenkaarten op een stapel. Draai de eerste kaart om en tik met de top van de duim de vingertoppen aan. Doe het op de juiste manier. Start bij het kopje van de rups en volg de kleurencode.

Voorbeeld

De speler tikt met de top van de duim eerst de wijsvinger, dan de middenvinger, daarna de ringvinger, nog eens de ringvinger, dan de pink, daarna opnieuw de middenvinger en als laatste de wijsvinger aan.



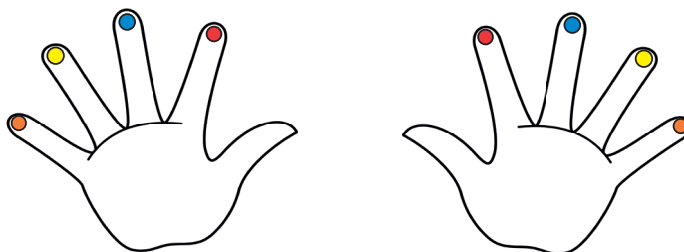
• Vingertik dobbelspel

Speel het spel zoals hierboven. Combineer met een stippendobbelsteen. Het aantal stippen bepaalt hoeveel keer je het patroon moet herhalen.

• Vingertik symmetrie

Speel het spel zoals hierboven. Kleef nu ook op de vingers van je andere hand gekleurde stickers. Kleef de stickertjes in symmetrie. De pinken krijgen dezelfde kleur, de ringvingers krijgen dezelfde kleur, ...

Voorbeeld



Draai een rupsenkaart om en tik met de toppen van de duimen de vingertoppen aan. Zet beide handen tegelijk aan het werk.

