

Opdracht 2: Vingertwister



Wat heb je nodig?



Deze opdracht is goed voor:

1. Fijne motoriek
2. Herkennen van kleuren
3. Benoemen van vingers

Werkwijze:

1. Print het vingertwister blad voor iedere speler één keer af (zie bijlage 1) of laat het je kleuter zelf tekenen.
2. Neem de handen met symbolen (zie bijlage 2) erbij of print dit indien mogelijk af.
= hulpmiddel om aan te geven welke vinger het kind kiest. Handig als hij/zij deze nog niet correct kan benoemen of herkennen.
3. Elke speler heeft zijn/haar eigen speelbord (vingertwister blad). Net zoals bij het originele spel mogen de vingers niet meer van het speelbord gehaald worden eens het spel bezig is. Indien dit wel het geval is verlies je die ronde.
4. Om de beurt spreekt een speler een opdracht uit voor de andere. Wanneer deze correct uitgevoerd wordt gaat het spel verder. Indien dit niet het geval is val die speler uit.