

Leerzame spelletjes met de pop it fidget (met downloads)

Petri Duysters en Jacqueline Wouda | 2 april 2021



Pop it fidgets zijn razend populair. Kinderen vinden ze heerlijk om mee te friemelen en de bubbels te laten ploppen. Maar wist je dat je fidget poppers ook kunt gebruiken voor educatieve spelletjes? Zo wordt de pop it fidget pas echt 'satisfying'.

Wij hebben maar liefst 14 leuke leerspelletjes bedacht die je kind met de pop it fidget kan doen. Bijvoorbeeld om te leren tellen, te oefenen met de (deel)tafels of om de fijne motoriek te stimuleren.

Zoals je hieronder kunt zien bieden pop it fidgets allerlei leerzame spelvariaties.

Zo benut je de leeransen van een kinderrage (en heb je nog wat aan de fidget popper als die ná de hype straks vergeten in de kast ligt).

- We zijn benieuwd naar jouw ervaringen!
- Welke (leer)spelletjes spelen jouw kinderen met de pop it fidget?

1. Patronen ploppen (+ download)

Van patronen namaken leert je kind niet alleen goed kijken, maar ook de logica achter het patroon ontdekken. Download onze gratis voorbeeldpatronen (oplopend in moeilijkheid) of gebruik de lege sjablonen om zelf patroonvoorbeelden te verzinnen.

Klik *hier* of op de afbeelding om te downloaden.

PATRONEN PLOPPEN POP IT FIDGET

ZO WERKT HET:
Probeer de patronen van deze voorbeelden na te maken op de Pop It Fidget.
Druk de ingekleurde bubbels in. De voorbeelden lopen op in moeilijkheid.
Gebruik de lege sjablonen om zelf patroonvoorbeelden te verzinnen.

MEER LEERSPELLETJES MET DE POP IT FIDGET? Kijk op heutinkvoorthuis.nl

heutink
voor thuis.

PATRONEN PLOPPEN POP IT FIDGET

ZO WERKT HET:
Probeer de patronen van deze voorbeelden na te maken op de Pop It Fidget.
Druk de ingekleurde bubbels in. De voorbeelden lopen op in moeilijkheid.
Gebruik de lege sjablonen om zelf patroonvoorbeelden te verzinnen.

MEER LEERSPELLETJES MET DE POP IT FIDGET? Kijk op heutinkvoorthuis.nl

heutink
voor thuis.

2. Holletjes vullen

In het holletje van de bubbel past precies een knikker of een pomponnetje. En dat biedt fantastische mogelijkheden om de fijne motoriek te oefenen!. Gebruik de downloads met patroonvoorbeelden bijvoorbeeld om patronen in te leggen met knikkers of pompons. Of laat je kind zelf een creatieve kleurige invulling bedenken.



Laat je kind ook eens proberen om de pompons (of knikkers, maar dat is moeilijk!) met een houten kleuterpincet of met een wasknijper vast te pakken. Om de pincet te gebruiken heeft je kind een **goede pengreep** nodig - een mooie voorbereiding voor het leren schrijven in groep 3.

3. Knikkers onderweg

En een leuk motoriekspel is om een knikker al ploppend naar de andere kant te brengen. De knikker ligt in de pop it, je drukt van onderen de bubbel in en brengt zo de knikker van linksonder naar rechtsboven. Je kunt er ook een wedstrijdje van maken: wie heeft het eerst de knikker aan de andere kant? Als de knikker valt moet je opnieuw beginnen. Begin wellicht met één rij, dat is al best lastig!

4. Tellen & ploppen (+ download)

De spelletjes die je met deze download speelt, zijn ontwikkeld om spelenderwijs te oefenen met tellen. Geschikt voor kinderen in groep 1 tot 3. Je kunt de download op verschillende manieren gebruiken.

Klik *hier* of op de afbeelding om te downloaden.

TELLEN & PLOPPEN POP IT FIDGET

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

DIT HEB JE NODIG: download tellen & ploppen en een Pop It Fidget.
 ZWERKT HET: print de cijferkaartjes op stevig papier (of lamineer ze). Hussel ze door elkaar en leg ze op een stapel. Zit je kind in groep 1? Dan kun je ervoor kiezen om niet alle kaartjes te gebruiken, maar bijvoorbeeld de kaartjes t/m 10.
 MEER LEERSPELLETJES MET DE POP IT FIDGET? Kijk op heutinkvoorthuis.nl



TELLEN & PLOPPEN POP IT FIDGET

13	14	15
16	17	18
19	20	

DIT HEB JE NODIG: download tellen & ploppen en een Pop It Fidget.
 ZWERKT HET: print de cijferkaartjes op stevig papier (of lamineer ze). Hussel ze door elkaar en leg ze op een stapel. Zit je kind in groep 1? Dan kun je ervoor kiezen om niet alle kaartjes te gebruiken, maar bijvoorbeeld de kaartjes t/m 10.
 MEER LEERSPELLETJES MET DE POP IT FIDGET? Kijk op heutinkvoorthuis.nl



Print de cijferkaartjes op stevig papier (of lamineer ze). Hussel ze door elkaar en leg ze op een stapel. Zit je kind in groep 1? Dan kun je ervoor kiezen om niet alle kaartjes te gebruiken, maar bijvoorbeeld de kaartjes t/m 10.

Spel voor 1 speler of ouder met kind:

- Pak een kaartje van de stapel (of houd als ouder een kaartje omhoog) en benoem welk getal erop staat.
- Plop het aantal bubbels dat op het kaartje staat.
- Tel hardop mee bij het indrukken: “1, 2, 3, 4, 5, ...”
- Extra moeilijk: draai de fidget popper om en plop nu hardop terugtellend de bubbels weer omhoog: “..., 5, 4, 3, 2, 1”

Spel voor 2 spelers:

- Trek om de beurt een kaartje van de stapel. Benoem het getal en plof het aantal bubbels dat op het kaartje staat. Tel hardop mee bij het indrukken.
- De eerste speler die het gevraagde aantal niet meer kan ploppen, heeft deze ronde verloren.
- Speel nog een keer. De speler die als eerste drie (of vijf) rondes heeft gewonnen, is de winnaar.

5. Plop tot 10

Dit extra spel bij de download 'Tellen en ploppen' is bedacht voor kinderen in groep 3. Het oefent splitsingen en aanvullen tot 10 (zie ook: **Splitsen is handig**). Ook als je kind in groep 4 zit maar de splitsingen nog niet voldoende heeft geautomatiseerd, is dit een leuke spelletjes om even tussendoor te spelen om je kind wat extra te laten oefenen.

- Gebruik alleen de kaartjes met de cijfers 1 t/m 9.
- Speel volgens de spelregels hierboven, maar nu gaat het niet om tellen maar om aanvullen tot 10.
- Druk het aantal bubbels in dat nodig is om samen met het getal op het kaartje 10 te maken.

6. Luister en plop

Dit spelletje, dat je samen met je kind speelt, combineert goed luisteren en tellen. Het is heel simpel, maar oefent belangrijke vaardigheden voor jonge kinderen. Je kunt het zo kort of lang spelen als je zelf wilt. Stop zodra je merkt dat de aandacht van je kind begint te verslappen. We beschrijven drie varianten, maar waarschijnlijk kun je er zelf nog wel meer bij verzinnen.

1. Klap een aantal keer in je handen. Je kind luistert, telt in zijn hoofd mee en benoemt hardop hoe vaak je hebt geklapt. Klopt het antwoord? Laat je kind dan hetzelfde aantal bubbels indrukken terwijl hij hardop meetelt. Was het te moeilijk? Klap nog een keer en laat je kind hardop meetellen tijdens het klappen of tel zelf ook mee.
2. Noem een getal en laat je kind hardop tellend het juiste aantal bubbels ploppen.
3. Spreek een woord langzaam uit en laat je kind het aantal lettergrepen wegploppen. Voor oudere kleuters is dit een goede oefening ter voorbereiding op het leren lezen in groep 3.

Je kunt dit spelletje zo makkelijk of zo moeilijk maken als je zelf wilt. Merk dat je kind het lastig vindt, maak het dan wat simpeler. Gaat het supergoed en is je kind enthousiast? Maak er een vrolijke uitdaging van door het steeds net ietsje moeilijker te maken. Draai de rollen ook eens om en maak eens een foutje tijdens het tellen; heeft je het kind het in het gaten?

7. Delen & ploppen (+ download)

Leuke spelletjes om de tafels mee te oefenen kun je nooit genoeg hebben. Want wat is het toch een klus voor kinderen in groep 4 en 5 om de tafels te leren. En oefenen blijft belangrijk om de tafels te onderhouden, ook als je kind het tafeldiploma al op zak heeft. Daarom vind je op [deze pagina](#) al een heleboel spelletjes en downloads om tafels en keersommen te oefenen.

Wij geven er hier nog een tafelspel bij, dat net even anders is dan andere. Want de pop it fidget leent zich bij uitstek om nu eens niet de maaltafels ($6 \times 7 = 35$) maar deeltafels ($35 : 7 = 6$) te oefenen. Gebruik daarvoor deze download.

Klik [hier](#) of op de afbeeldingen om te downloaden.



Print de kaartjes op stevig papier (of lamineer ze). Hussel ze door elkaar en leg ze op een stapel. Je kunt zelf kiezen welke (deel)tafels je wilt oefenen.

Samenspel voor 2 spelers:

- Speler 1 trekt een deelkaartje en leest de som voor
- Speler 2 geeft hardop de uitkomst
- Als de uitkomst volgens speler 1 goed is, mag speler 2 het aantal bubbels van de uitkomst ploppen.

Spel voor 2 spelers:

- Trek om de beurt een kaartje van de stapel. Reken de deelsom uit en plop het aantal bubbels van de uitkomst. Controleer goed of de tegenstander het goede antwoord geeft.
- De eerste speler die het gevraagde aantal niet meer kan ploppen, heeft deze ronde verloren.
- Speel nog een keer. De speler die als eerste drie (of vijf) rondes heeft gewonnen, is de winnaar.

8. Meer of minder?

Een spelletje met twee spelers om de begrippen 'meer' en 'minder' te oefenen. Je hebt er twee dobbelstenen voor nodig en één pop it fidget. Een speler speelt voor 'meer', de ander speelt voor 'minder'.

- Begin met een startworp met één dobbelsteen en tel samen het aantal ogen dat er is gegooid.
- Speler 1 gooit nu met de andere dobbelsteen. Leg de dobbelstenen naast elkaar en vergelijk het aantal ogen. Is de nieuwe worp hoger dan de startworp (meer ogen)? Dan mag speler 1 net zo veel bubbels ploppen als het aantal ogen op de dobbelsteen. Is het minder, dan plopt speler 2 het juiste aantal bubbels (= ogen).
- Bij een gelijke worp, mag de speler die aan de beurt is opnieuw gooien.
- De speler die de laatste bubbel indrukt, heeft gewonnen. Maar let op: je moet in je laatste beurt precies uitkomen. Als het verschil bijvoorbeeld 5 is, dan móet je 5 bubbels ploppen. Als dat niet lukt, wordt er opnieuw gegooid.

Je kunt dit spel iets moeilijker maken door het met één dobbelsteen te spelen. De spelers kunnen de dobbelstenen nu niet naast elkaar leggen om het aantal ogen te vergelijken. Kinderen die al vertrouwd zijn met getallen tot 12, kunnen ook twee dobbelstenen tegelijk werpen.

9. Plop het verschil

Dit is een variant op 'Meer of minder?' De spelregels zijn hetzelfde als hierboven, maar in plaats van het aantal ogen te ploppen, drukt de speler nu het verschil in. Het draait nu niet meer alleen om tellen, maar ook om rekenen.

Een voorbeeld: na de startworp 3 gooit de eerste speler (die voor 'meer' speelt) een 5. Hij plopt nu twee bubbels weg. In de volgende beurt gooit speler 2 (die voor 'minder' speelt) een 1. Hij mag nu 4 bubbels wegploppen. Ook bij dit spel kun je variëren in moeilijkheid door één óf twee dobbelstenen per worp te gebruiken.

10. Proppen ploppen en afstand meten

Heeft jouw kind al ontdekt dat de fidget popper een fantastische proppenschietter is? Let een propje papier of – nog beter! – aluminiumfolie in het holletje van de pop it. Laat de bubbel van onder af ploppen en het propje schiet weg. Dat is op zich natuurlijk al leuk, maar het wordt nog leuker als je er een wedstrijdje van maakt - waarbij je kind dan stiekem ook nog eens oefent met meten en rekenen!

Zo werkt het:

Leg twee propjes in het midden van de fidget popper en schiet die omhoog. Meet met een meetlint de onderlinge afstand. Wie lukt het om de propjes zo ver mogelijk uit elkaar te krijgen, of juist zo dicht mogelijk bij elkaar te laten neerkomen. Maak er een best-of-five van en laat je kind de afstanden in een tabel noteren. Of speel meerdere ronden en laat je kind aan het eind het verschil tussen de totalen van de spelers uitrekenen.

Tip! Laat kinderen zelf onderhandelen over de spelregels

Dit is een heel geschikt spel om kinderen zelf te laten onderhandelen over de spelregels. Laat ze zelf bedenken en overleggen wanneer je hebt gewonnen. Je kunt er donder op zeggen dat er gedoe komt, want door de pop it fidget schuin te houden of om te buigen kun je de schietrichting en afstand behoorlijk manipuleren.

Help je kinderen zo nodig om samen tot goede afspraken te komen, maar wees terughoudend en kom niet te snel zelf met een oplossing. Leren hoe je zelf conflicten oplost is een heel belangrijke vaardigheid, waar kinderen vaak beter in zijn dan wij als volwassenen soms denken.

11. Memory

Een leuk spelletje voor peuters en kleuters, om het geheugen te trainen. Leg een aantal kleine voorwerpen klaar die onder de pop it fidget passen. Bijvoorbeeld pomponnen, kralen, steentjes, knoopjes, etcetera. Kies een aantal voorwerpen uit en leg ze onder de fidget popper. Laat je kind er goed naar kijken en proberen te onthouden wat er ligt. Leg nu de pop it fidget terug over alle voorwerpen en laat je kind zijn ogen dicht doen. Haal één voorwerp weg en laat je kind weer kijken. Weet je kind wat er weg is?

12. Wie is het snelst?

Neem de tijd op met de stopwatch. Druk om de beurt alle bobbeltjes in. Wie is het snelst? Laat je kinderen zelf de spelregels finetunen: mag je meer dan één vinger gebruiken? Mag je met twee handen tegelijk bubbels ploppen? Telt de score nog als na indrukken van de tijd een de bubbels vanzelf terugplopt?

13. Plop-estafette (ook leuk voor kinderfeestjes)

De fidget popper is bedoeld voor kleine bewegingen met de vingers, lekker friemelen. Maar waarom zou je 'm niet gebruiken om je kinderen even lekker te laten rennen? Leg de pop it aan de andere kant van de woonkamer of tuin. Maak teams. Ren om beurten naar de overkant en druk 1 bolletje in. Welk team heeft het eerst alle bolletjes ingedrukt?

Zijn er te weinig vriendjes of gezinsleden om meerdere teams te vormen? Vorm dan met zijn allen een groepje en probeer je eigen tijd te verbeteren. Of laat je kind in zijn eentje een nieuw record proberen te vestigen.

14. Uitgeplopt

Dit spelletje speel je met twee spelers en één fidget popper en traint je kind strategisch denken.

- Speler 1 kiest een rij en plopt zo veel bubbels als hij wil (alleen in die rij)
- Speler 2 kiest een andere rij waar nog ongeplopte bubbels in zitten en plopt daarin zo veel bubbels als hij wil
- Dit gaat zo door tot een speler gedwongen wordt om de allerlaatste bubbel te ploppen. Deze speler verliest deze ronde
- Draai de pop-it om en speel een nieuwe ronde (de verliezer van de vorige ronde mag beginnen)
- De eerste speler die 3 rondes heeft gewonnen, wint het spel

Je kunt het spel iets moeilijker maken met deze extra spelregel: in een rij mag je alleen bubbels ploppen die naast elkaar liggen. Er mogen dus geen bubbels tussen zitten die al eerder geplopt zijn.