



## Eierdozen spel

*Een spel en een bouwactiviteit in één*

Met eierendozen kun je leuke dingen doen! Je kunt er heerlijk mee bouwen, maar ook bijv. een telspelletje mee spelen.

Duratie	: 30 minuten
Vorbereidingstijd	: 10 minuten
Ontwikkeling	: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Cognitieve ontwikkeling:</b> Getallen, Kleuren en vormen, Sorteren en ordenen</li><li>• <b>Motorische ontwikkeling:</b> Fijne motoriek</li></ul>



Doelgroep	: Peuter (2 tot 4 jaar), Kleuter (4 tot 6 jaar)
Soort activiteit	: Creatief, Spel
Groepsgrootte	: Individueel, Groep tot 3 kinderen, Groep tot 10 kinderen

### Wat heb je nodig?

- eierdozen
- 10 (of meer) enveloppen
- 10 (of meer) A4-tjes
- aantal plastic eieren die in de eierdoos passen

### Ontwikkelingsgebieden stimuleren

Deze activiteit stimuleert de **cognitieve ontwikkeling** van het kind. Het kind telt de stippen en de eieren. Ook kun je verschillende kleuren van de bolletjes benoemen. Met de **fijne motoriek** stopt het kind de bolletjes in de eierdoos of begint met de eierdozen te bouwen.

### Vorbereiding

#### Stap 1

Maak 6 verschillende briefjes. Op elk briefje geef je een getal aan met een aantal stippen.

#### Stap 2

Stop in elke envelop een briefje waar je stippen op geschreven hebt.

#### Stap 3

Verzamel de eierdozen en zet ze klaar. Stop de plastic eieren in een schaal of mandje.

### Wat ga je doen?

Ga met de oudste kinderen in een kring of aan tafel zitten. Geef elk kind een eierdoos. Laat ze dan één voor één een envelop pakken en openmaken. De bedoeling is dat ze de stippen op het papier tellen en evenveel eitjes in hun eierdoos stoppen.

Dit spelletje kun je een aantal keer herhalen door de eieren weer terug te stoppen in de schaal, de briefjes weer in de enveloppen te doen en de enveloppen weer opnieuw uit te delen.





## Afsluiting

Hebben de kinderen genoeg van het spelletje, gooi dan een grote hoeveelheid eierdozen op de grond en laat de kinderen heerlijk bouwen!

## Bron:

- <https://wegwijzer-kikkervrienden.blogspot.com/2017/03/tellen.html?m=0>

