



## Handige brandweermannen

*Van onze handafdruk maken we 5 stoere brandweermannen*

Dubbel "handig" zijn deze brandweermannetjes. Ze zijn namelijk gemaakt van onze handen en blussen ook nog eens het vuur!

Duratie	:	30 minuten
Vorbereidingstijd	:	n.v.t
Ontwikkeling	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Creatieve ontwikkeling:</b> Beeldende expressie</li><li>• <b>Motorische ontwikkeling:</b> Fijne motoriek, Sensomotorische ontwikkeling</li></ul>
Doelgroep	:	Peuter (2 tot 4 jaar), Kleuter (4 tot 6 jaar), 6-8 jaar
Soort activiteit	:	Creatief
Groepsgrootte	:	Individueel, Groep tot 3 kinderen, Groep tot 10 kinderen, Groep meer dan 10 kinderen



### Wat heb je nodig?

- restjes papier diverse huidskleuren
- zwarte stift
- munt voor omtrek hoofdjes
- potlood
- stevig papier als ondergrond
- rode verf voor op de hand
- blauwe verf (met glitter evt.)
- lijm

### Ontwikkelingsgebieden stimuleren

Tijdens deze activiteit stimuleer je de **fijne motoriek** van het kind. Het kind knutselt verschillende brandweermannen door te verven, te knippen en te tekenen. Het kind voelt de verf op zijn hand (**sensomotorische ontwikkeling**). Laat het kind vooral naar eigen inzicht de brandweermannen maken. Dit stimuleert de **beeldende expressie**.

### Wat gaan we doen?

Van onze handafdruk maken we 5 stoere blussende brandweermannen. Het is erg gemakkelijk en het geeft ook nog eens zo'n grappig resultaat..! Doe je mee?

- Zet op een groot vel stevig papier een handafdruk met rode verf.
- Laat de handafdruk drogen en maak met de omtrek van een dopje of een muntje ronde cirkels voor de hoofden van de brandweermannetjes.
- Knip de cirkels uit en plak ze op.





- Teken gezichtjes op de hoofdjes.
- Knip uit rood papier een helm en plak deze op de hoofden.
- Teken een waterslang.
- Gebruik lijm om een waterstraal te maken en besprenkel met glitters.
- Laat het te veel aan glitters van je kunstwerk af glijden.
- Klaar! Laat het goed drogen.



**Bron:**

- <http://tippytoecrafts.blogspot.com/search/label/firefighters>

