

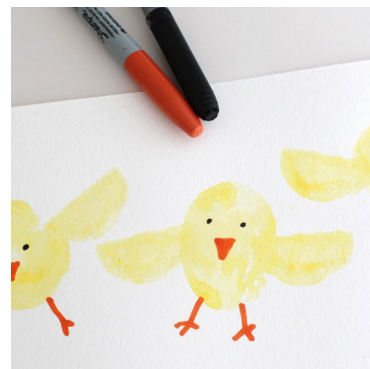


## Gestempelde kuikens

### *Kuikens stempelen met ongekookte aardappelen*

Deze schattige kuikentjes kun je eenvoudig stempelen met aardappels. Leuk om kaarten mee te maken of een ander gezellig paaskunstwerk!

Duratie	: 15 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)
Soort activiteit	: Creatief
Groepsgrootte	: Individueel, Groep tot 3 kinderen, Groep tot 10 kinderen, Groep meer dan 10 kinderen



### Wat heb je nodig?

- viltstiften
- aardappels
- grote spons
- plastic bak voor spons
- papier naar keuze
- gele, oranje en zwarte verf

### Ontwikkelingsgebieden stimuleren

Tijdens deze activiteit stimuleer je de **fijne motoriek** van het kind. Het kind stempelt met de ongekookte aardappel kuikens op papier. Daarbij voelt het kind de aardappel. Dit stimuleert de **sensomotorische ontwikkeling**. Laat het kind vooral zelf stempelen, zodat je de **beeldende expressie** stimuleert.

### Hoe stempel je deze lieve kuikentjes?

- Maak je spons nat, maar niet doorweekt, en leg deze in een plastic bak (van bijvoorbeeld ijs).
- Meng nu een kwart kopje verf met wat water zodat je verf een beetje verdund is en laat dit nu over de spons lopen. Knijp dan met je handen de kleur goed in de spons en spoel je handen af.
- Snijd een aardappel door de helft, gebruik de ene helft als lijfje. De andere helft doe je nog een keertje doormidden en die twee delen zijn je vleugels.
- Druk de aardappels in de spons en stempel vervolgens op papier.
- Met stiften breng je, nadat de verf is opgedroogd, nog even een snaveltje, pootjes en oogjes aan.





**Tip:**

Als je deze activiteit met jongere kinderen uitvoert, dan kun je ervoor kiezen om de eerste handelingen al te doen voordat je begint met het stempelen. Zodat de kinderen direct kunnen starten. Laat hen zelf stempelen en bepalen waar het snaveltje, de pootjes en de oogjes moeten komen.

