



Paaseieren bezorgen

Leuk dat je het spel **Paaseieren bezorgen** hebt gedownload!

BENODIGDHEDEN:

- Beweegspel 'Buurman & buurman' (of getalkaartjes t/m 100)
- Beweegspel 'Levende rekenmachine t/m 50' of 'Levende rekenmachine t/m 100'
- Beweegspel 'Memodrie: tafels oefenen'
- Materiaal voor een beweeg parcours (bijv. planken, autobanden, hoepels, skippyballen, etc.)
- 10 bakken.
- nest-kaarten (zie bijbehorende download)
- evt. paashaasoren

Afhankelijk van het aantal spelers, kun je er voor kiezen om te oefenen met getallen t/m 50 of t/m 100. Bij ieder nest staat een paashaas die controleert of het juiste pakje bezorgd wordt. Als je met alle getallen t/m 100 oefent, zijn er 10 nesten en dus 10 paashazen nodig. Let op: de rol van Paashaas wisselt steeds.

Dit bezorg-spel is geschikt voor **groep 3 en 4**. Voordat je start print je de 10 nest-kaarten (dubbelzijdig!) uit. Als je het spel vaker wilt spelen, kun je de nest-kaarten lamineren. Zet (samen met de leerlingen) een parcours uit waar de leerlingen doorheen/overheen moeten bewegen. Aan het eind van het parcours staat bij iedere straat een Paashaas (met Paashaasoren!) met in zijn/haar handen de nest-kaart en op de grond voor hem/haar een bakje. De Paashaas controleert of het paasei (getalkaartje) in het juiste nest wordt bezorgd. Als geheugensteuntje staan de juiste huisnummers op de achterkant van de nest-kaart. Als het paasei bij het juiste nest is bezorgd, stopt die Paashaas het getalkaartje in het bakje en wordt de bezorger een Paashaas en andersom. De nieuwe bezorger gaat terug door het parcours en pakt een nieuw paasei (getalkaartje).

Bij dit spel oefenen leerlingen met:

- benoemen van getallen t/m 100.
- ordenen van getallen tussen de juiste tientallen.

