

Vorbereiding post 3



Er was eens ...

Groep 3-4-5

Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding voor post 3:

Er was eens ... voor groep 3, 4 en 5.

Opmerking: de eerste paar maanden van het schooljaar kunt u voor groep 3 beter de werkwijze van groep 1-2 volgen.

Inhoud:

- Algemeen
- Verhaal
- Spel
- Werkblad
- Opruimen



Algemeen

- Zorg bij de post voor een tafel en zorg dat er bij de tafel genoeg stoelen staan voor de kinderen en voor uzelf.
- Bij de post horen drie informatieborden. Het bord met het schilderij wordt alleen voor groep 1-2 gebruikt. De andere twee borden worden voor groep 3 t/m 8 gebruikt.

- In het werkboek dat bij de post ligt, vindt u achter het tabblad 'Groep 3-4-5' op papier alle informatie over deze post.
- Neem voor het verhaal niet meer dan tien minuten de tijd en gebruik de rest van de tijd voor het spel.
- Het werkblad kan op school worden gemaakt, dit hoeft niet op de post gedaan te worden.

WAT SCHIMMELT DAAR ?

WERKBOEK POST 3

ER WAS EENS ...



ivn natuur
educatie
Valkenswaard-Waalre

Verhaal

Op de post willen we de kinderen de volgende dingen duidelijk maken:

- Hoe het komt dat paddenstoelen en sprookjes bij elkaar horen
- Hoe een heksenkring ontstaat
- Wat heksenboter is
- Hoe de vliegenschwam aan zijn naam komt
- Dat paddenstoelen zowel in oude als in moderne verhalen een rol spelen



Voor groep 3-4-5 gebruiken we deze twee borden. Het derde bord met het schilderij wordt alleen voor groep 1-2 gebruikt. We beginnen met het linker bord.



We leggen eerst uit waarom paddenstoelen en sprookjes bij elkaar horen. Paddenstoelen hebben iets geheimzinnigs. Ze verschijnen plotseling zonder dat duidelijk is waar ze vandaan komen. Sommige paddenstoelen kun je eten, van andere die er soms sprekend op lijken word je heel erg ziek. Het leek alsof de paddenstoelen betoverd waren. Daarom ontstonden sprookjes en verhalen. Het goede in paddenstoelen werd in verband gebracht met elfjes, het slechte met de duivel en heksen.

We gaan daarna verder met de volgende teksten rechtsboven op het bord:

Paddenstoelen en kabouters

Mensen die van giftige paddenstoelen gegeten hadden, konden soms niet meer normaal zien. Het leek alsof de andere mensen die ze zagen, heel klein waren, net kabouters.



Paddenstoel

In de naam paddenstoel vinden we twee woorden: pad en stoel. Padden werden gezien als weerzinwekkende, giftige en enge beesten. Heksen en tovenaars hadden soms een pad als huisdier. Deze padden rustten uit op een stoel: de paddenstoel.



Op het bord vindt u voorbeelden van paddenstoelennamen die beginnen met:

elfen: elfenbankje, elfenschermpje

heksen: heksenbezem, heksenboleet

duivel en satan: duivelsei, satansboleet

Op het bord staat telkens een korte tekst over de desbetreffende paddenstoel. In het midden van het bord vindt u nog de heksenboter.

Heksenboter is geen schimmel, hoort ook niet bij de planten en niet bij de dieren, maar bij de slijmzwammen. Heksenboter leeft van bacteriën en schimmelsporen. Heksenboter kan zich voortbewegen en laat daarbij een slijmerig spoor achter.



Ten slotte vertellen we bij dit bord nog over heksenkringen.

Een heksenkring is een kring van paddenstoelen. Vroeger dacht men dat een heksenkring ontstond op plaatsen waar 's nachts de heksen hadden gedanst.

Hoe ontstaat een heksenkring?

Uit een spore groeit een ondergrondse zwamvlok waarvan de zwamdraden in alle richtingen groeien, net als spaken van een wiel. Als de paddenstoelen gevormd worden staan deze min of meer in een kring. Elk jaar groeien de zwamdraden verder en wordt de kring die de paddenstoelen vormen groter.



De naam vliegenzwam

Vroeger doopten de mensen de hoed van deze paddenstoel in melk, waarna ze er een beetje suiker op strooiden. De vliegen die hiervan snoepten, gingen dood. Zo komt de vliegenzwam aan zijn naam.



De vliegenzwam was een gelukssymbool. In de vorige eeuw werd de vliegenzwam regelmatig afgebeeld op nieuwjaarskaarten. Ook nu nog zijn talloze voorwerpen voorzien van afbeeldingen van de vliegenzwam: sleutelhangers, tuinlampjes of postzegels.



Bij de post hebben we een aantal voorwerpen met afbeeldingen van de vliegenzwam. Ze zitten in een grote doos. U geeft aan iedere leerling een klein doosje en de kinderen mogen dan kijken wat in hun doosje zit en dit aan de andere leerlingen laten zien. Daarna de doosjes voorzichtig sluiten en weer terugleggen in de grote doos.

De teksten van 'Wodan en de vliegenzwammen' en 'Vliegenzwammen en rituelen' slaan we over. We gaan rechtsonder verder met het verhaal over lichtgevende paddenstoelen.

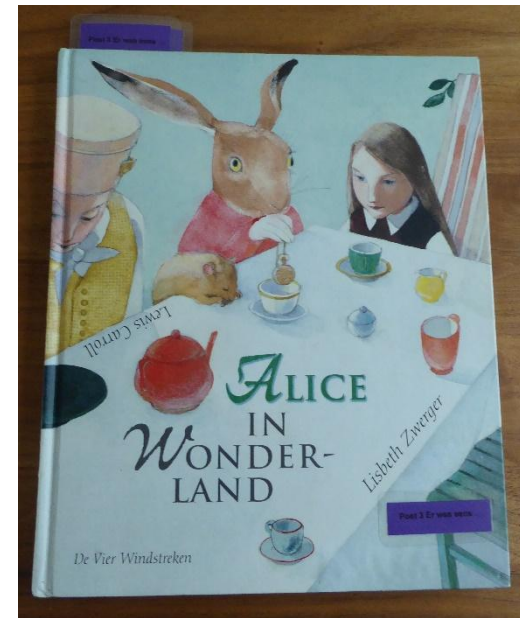
Lichtgevende paddenstoelen

Er bestaan lichtgevende paddenstoelen. Soms zijn alleen de schimmeldraden lichtgevend, soms de hoed of de plaatjes. Bij de honingzwam is het aangetaste hout lichtgevend. Tijdens de Eerste Wereldoorlog droegen soldaten in de loopgraven zulke stukjes hout op hun helm. Zo botste men in het donker niet voortdurend op elkaar terwijl de vijand het zwakke licht niet kon zien.



Er bestaan oude verhalen over paddenstoelen, maar ook nieuwere. Deze staan rechtsboven op het bord. Over **Mario** en de paddenstoelen die in de Mario spellen voorkomen, kunt u het beste de kinderen zelf laten vertellen.

In **Alice in Wonderland** beleeft Alice allerlei avonturen. Zo ontmoet Alice een rups die op een paddenstoel zit. Door te eten van de paddenstoel, verandert Alice van grootte. Als ze van de ene kant van de paddenstoel eet, dan wordt ze langer, als ze van de andere kant eet, dan krimpt ze. Op de post ligt een boek met illustraties die u aan de leerlingen kunt laten zien.



Op het bord vindt u nog meer verhalen:

- over keizer Claudius die vermoord werd met behulp van de groene knolamaniet
- over het judasoor
- over bliksem en paddenstoelen
- over de houtknotszwam

Als er nog tijd is, dan kunt u de desbetreffende teksten voorlezen.

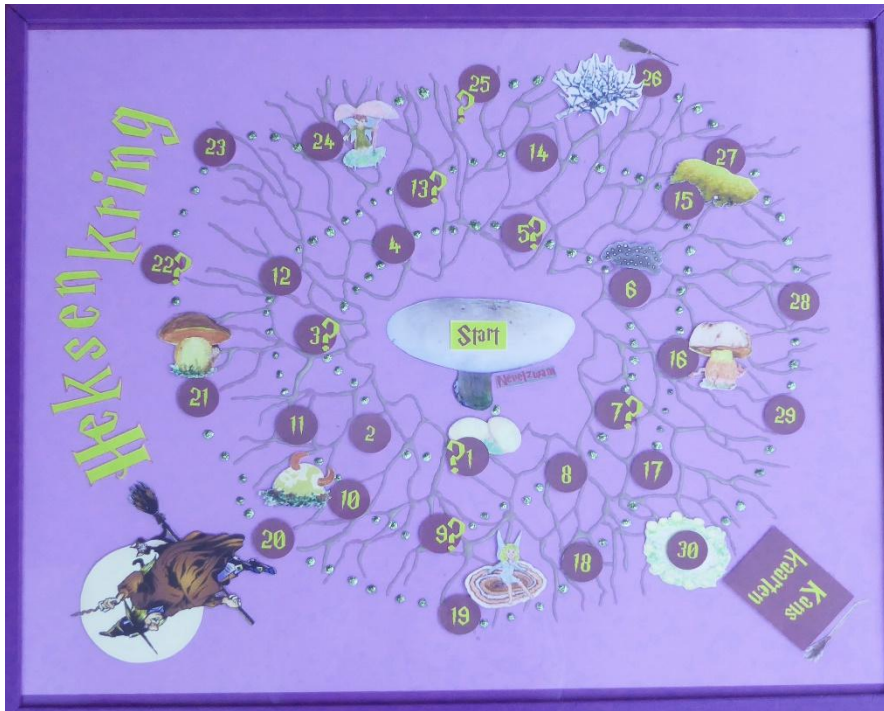
Bij de post staan bakjes met sommige van de paddenstoelen waarover verteld is. Laat deze aan de leerlingen zien.



Daarna is het tijd voor het spel.

Spel

Materiaal:



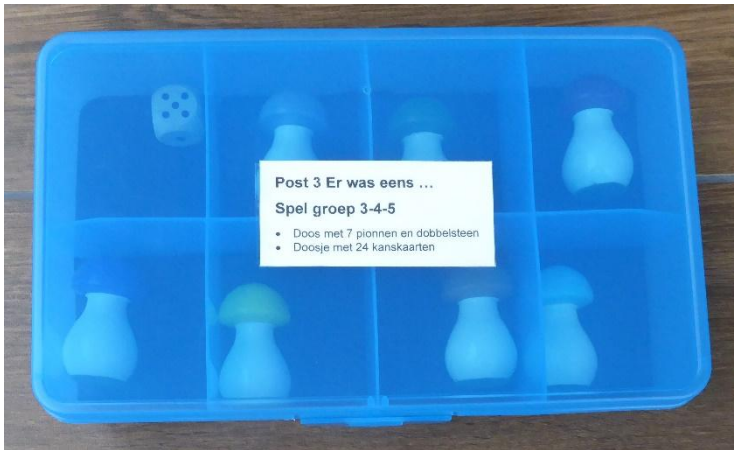
Spelbord



Doos met spelmateriaal

Inhoud doos met spelmateriaal

Doos met
7 pionnen
1 dobbelsteen



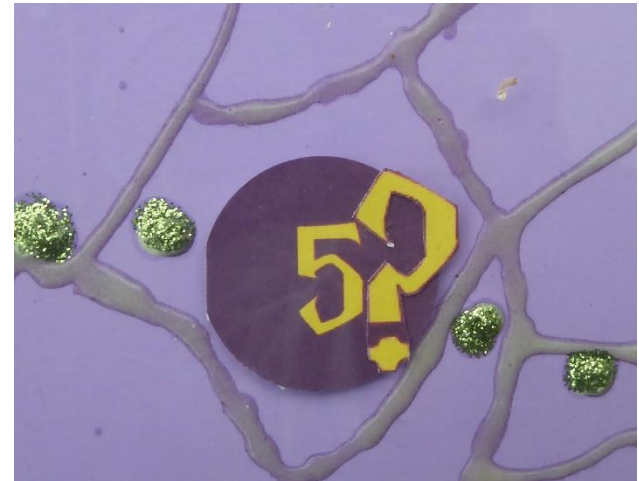
Doosje met 24 kanskaarten

Laat alle kinderen van tevoren gooien met de dobbelsteen. Wie het hoogste heeft gegooid mag beginnen en gooit nog een keer. Loop op de rondjes het aantal ogen van een worp vooruit. Je loopt van binnen naar buiten, zoals bij een echte heksenkring. De kinderen moeten goed opletten hoe ze moeten lopen. Het kind dat het eerste op of voorbij nummer 30 komt, heeft gewonnen!

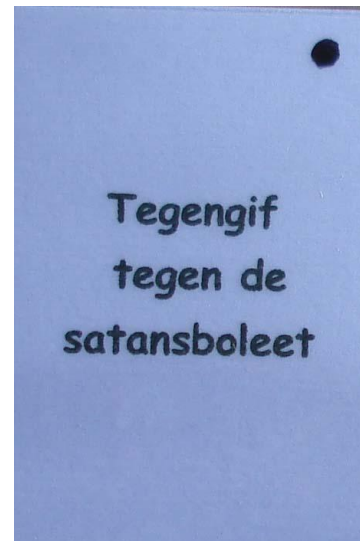
Als een kind op een rondje komt met een plaatje, zoals hiernaast, dan kijkt u in het werkboek om te zien welke opdracht bij het betreffende plaatje hoort.



Als een kind op een rondje met een vraagteken komt, dan pakt het een kanskaart. Er zijn twee soorten kanskaarten: kanskaarten met een punt rechtsboven en kanskaarten zonder punt.



De opdrachten op de kanskaarten zonder punt moeten meteen uitgevoerd worden, een kanskaart met een punt mag de speler houden en inleveren als dit handig is (zie de volgende blz. voor een voorbeeld).



Stel een kind komt op rondje 16. In het werkboek staat de volgende tekst bij 16:

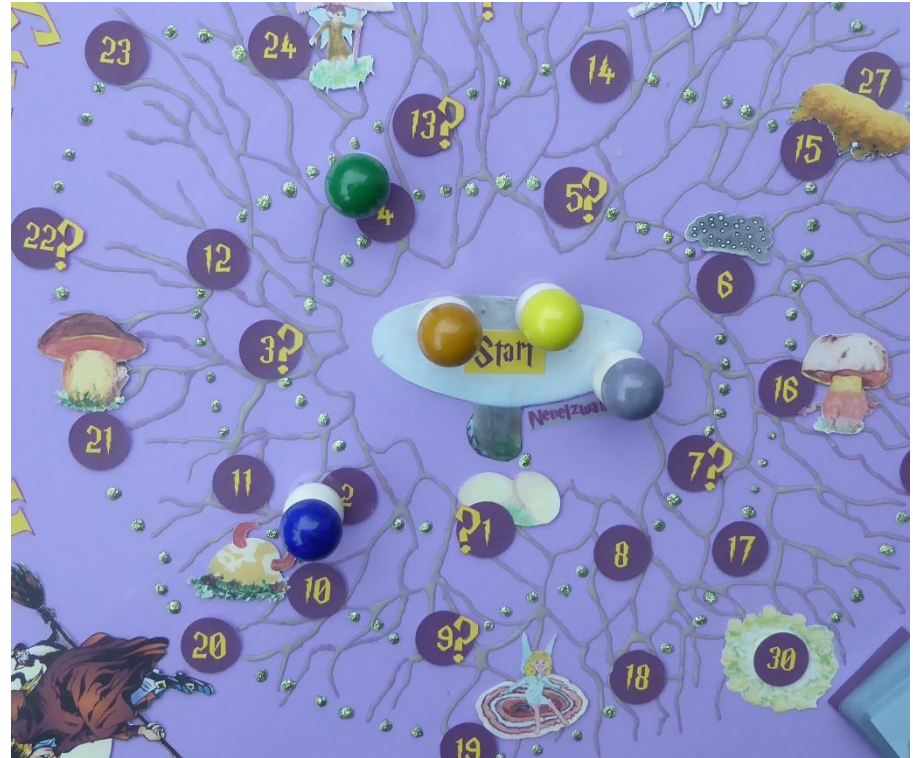


De Satansboleet! Hoe heb je het zo uit kunnen zoeken! Je gaat heel ziek worden van deze paddenstoel, en daarom mag je, als je weer beter bent, helemaal opnieuw beginnen bij START. Tenzij je een kanskaart in kunt leveren met een tegengif, dan mag je gewoon verder.

Een kind dat dus de kanskaart 'Tegengif tegen de satansboleet' heeft, zal deze nu inleveren. Als het kind de kaart niet heeft, moet het terug naar START.



Per beurt wordt maar 1 opdracht uitgevoerd. Stel, een kind komt op 3 (met vraagteken). Het kind trekt een kanskaart waarop staat: 'ga 2 plaatsen verder'. Na de opdracht staat de pion op 5. Hoewel ook bij 5 een vraagteken staat, trekt het kind niet opnieuw een kanskaart.



Kinderen en begeleiders moeten opletten dat de pionnen in de goede richting verplaatst worden. Zeker als al andere pionnen op een rondje staan, is het zaak om goed te kijken waar de pion heen moet. Op het spelbord staat de juiste weg langs de rondjes aangegeven middels groene puntjes.

Er mogen meerdere pionnen op hetzelfde rondje staan.

Het kind dat het eerste op of voorbij nummer 30 komt heeft gewonnen!
















Afhankelijk van de tijd die u nog heeft voor de post, kunt u daarna de andere kinderen verder laten spelen totdat ook de andere kinderen nummer 30 bereikt hebben of totdat de tijd om is.

Werkblad groep 3-4

Hiernaast ziet u het werkblad voor groep 3-4.

Wilt u het werkblad bij het IVN maken, zorg dan voor kleurpotloden op de post. Een oplossing van het werkblad zit in het werkboek.

	3. Er was eens ...	Groep 3-4 ivn
<p>Wat hoort bij elkaar? Er horen telkens drie dingen bij elkaar. Kijk naar het voorbeeld: links zie je de paddenstoel, in het midden de padden en rechts de stoel. Zoek nu de andere dingen die bij elkaar horen en kleur de rondjes. Gebruik voor elk groepje van drie een andere kleur.</p>		
 <input checked="" type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input checked="" type="radio"/>
 <input type="radio"/>	 <input checked="" type="radio"/>	 <input type="radio"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>

Opruimen

Na de laatste groep spel opruimen en tafel/stoelen rechtzetten.

De materialen gaan door veel handen. We nemen aan dat iedereen hiermee voorzichtig is, maar toch kan er iets kapot gaan of kwijt raken. Meld dit s.v.p. meteen bij degene die vanuit het IVN de ochtend/middag begeleidt, of bij de leerkracht.

Heeft u opmerkingen of vragen voor het IVN? Deze kunt u doorgeven aan de organisatie.

Bedankt voor uw medewerking en veel succes en plezier met het bezoek aan ***Wat schimmelt daar?***