

Vorbereiding post 3



Jonkies

Groep 4-5

Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding op post 3:
Jonkies, voor groep 4 en 5.

Inhoud:

- Algemeen
- Verhaal over de infoborden
- Spel
- Werkblad
- Opruimen



Algemeen

- Zet bij de post een tafel en stoelen klaar voor de kinderen en voor jezelf.

- In het werkboek dat op de post ligt vind je achter het tabblad 'Middenbouw' op papier alle informatie over deze post.
- Neem voor het verhaal niet meer dan 10 minuten en de rest van de tijd voor het spel.
- Het werkblad kan op school worden gemaakt, dit hoeft niet op de post.

Zoogdieren ...

Hoezo?

**Werkboek post 3:
Jonkies**



ivn natuur
educatie
Valkenswaard-Waalre

Verhaal

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

- Tussen pasgeboren zoogdieren zijn grote verschillen.
- Er zijn jonkies die meteen zichzelf warm kunnen houden, kunnen zien en horen, en kunnen lopen. Ze kunnen trouwens ook melk drinken. Voor deze jonkies maakt de moeder **geen** nest.
- Er zijn ook jonkies die kaal geboren worden (ze kunnen zichzelf niet warm houden). Ze kunnen in het begin niet zien, horen of lopen, ze kunnen alleen drinken. Voor deze jongen maakt de moeder **wel** een nest.

Bord 1

Algemeen

Verhaal en foto's van de zoektocht van een mannetje naar een vrouwtje, de draagtijd, de geboorte, het nest, het zogen en de opvoeding van de jongen.



Je kunt de teksten onder de foto's voorlezen of je eigen woorden gebruiken.

Bord 2

Schaap

Het schaap is een voorbeeld van een dier dat geen nest maakt.

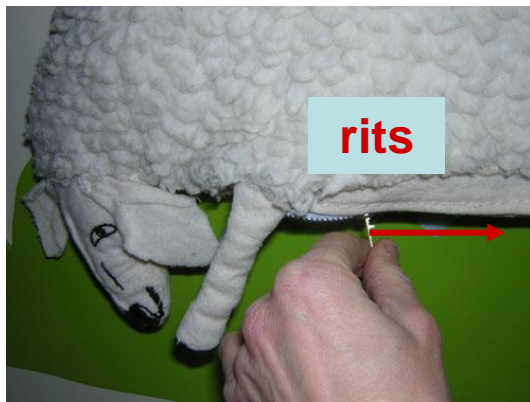
Een lammetje kan meteen na de geboorte staan en lopen; zien en horen.

Een schaap krijgt één of twee lammetjes per keer.

Op het bord staan nog andere voorbeelden van dieren die geen nest maken: koe en ree.



In de buik van het schaap zit een rits. Maak deze open en haal het lammetje uit de buik. Het kan meteen aan één van de 'tepels' (druk-knoop) worden gehangen. Het stukje klittenband onder de buik van het schaap dient om het lammetje vast te hangen aan zijn staart.



Bord 3

Muis

De muis is een voorbeeld van een dier dat wel een nest maakt.

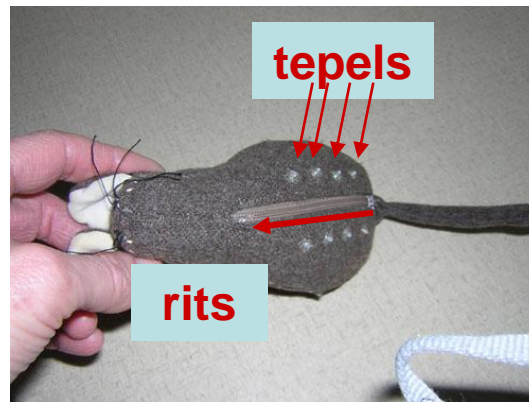
Een babymuisje kan na de geboorte nog bijna niets, alleen drinken. Het is kaal en kan nog niet lopen, zien en horen.

Een muis krijgt veel jongen per keer.

Op het bord staan nog andere voorbeelden van dieren die een nest maken: konijn en hamster.



In de holte onderin de boom woont moeder muis. Haal haar voorzichtig uit het hol en zorg dat mos en stro in de holte blijven. In de buik van de grote muis zit een rits. Maak deze open en haal de babymuisjes uit de buik. Het zijn er 8!



Moeder muis heeft veel 'tepels', alle jonkies kunnen bij haar aanleggen (zet ze vast met de drukkertjes).



Een muis kan op allerlei plekken een nest maken, en gebruikt daarvoor materiaal uit de buurt.

Op de post zijn twee voorbeelden van echte muizennesten te zien: eentje van natuurlijk materiaal, en eentje van allerlei papier en plastic afval. Laat de dozen s.v.p. dicht.



Spel

Voor de groepen 4 en 5 is er een spel waarbij de kenmerken gesorteerd moeten worden van jonkies die wel of niet in een nest geboren worden.

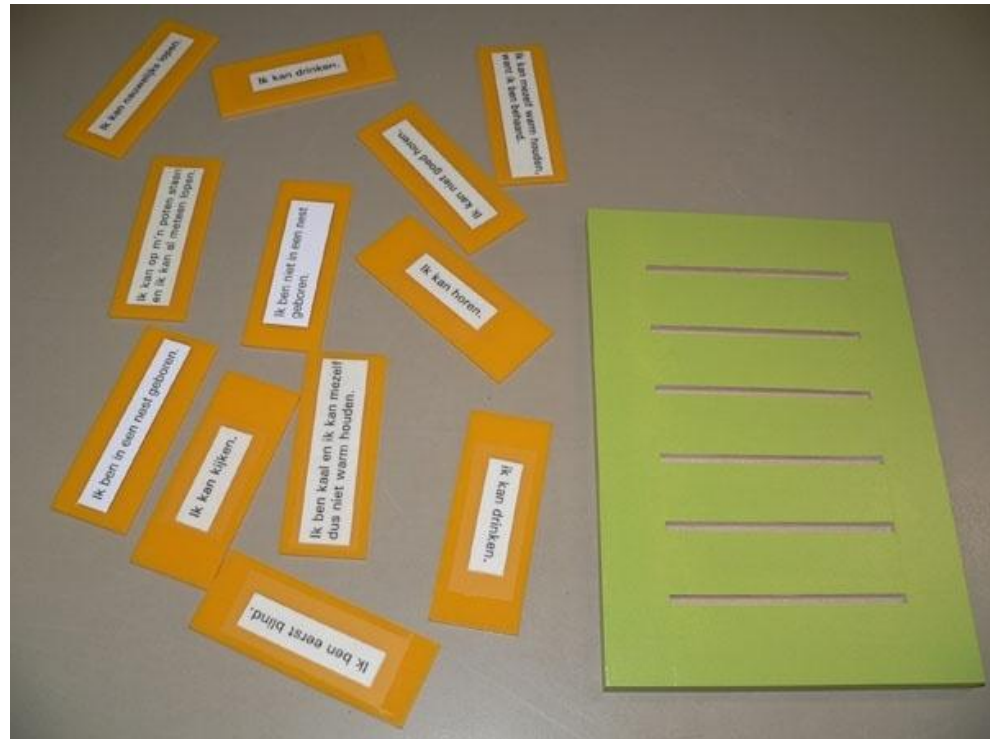
Materiaal:

- krat met daarin:
 - 3 doosjes met elk 12 tekstkaartjes in dezelfde kleur (geel, rood of blauw)
 - 3 opzetplanken
 - doosje met 10 witte dierenkaartjes
- doosje met tafelbel
- doos met plastic dieren



Begin

- Verdeel het groepje kinderen in 3 teams.
- Geef elk team een doosje met kaartjes en een opzetplank.
- Zet de tafelbel midden op tafel.
- De kinderen halen de kaartjes uit het doosje en leggen ze – met de tekstkant naar boven – op tafel.



Spelen

- Pak een witte dierenkaart uit het doosje en lees voor. Bij elk dier gaat het om twee vragen: Is het in een nest geboren, en wat kan het allemaal net na de geboorte?
- De teams zetten de tekstkaartjes die bij dit dier horen zo snel mogelijk in hun opzetplank.
- Wie het eerst klaar is, drukt op de tafelbel.
- Controleer of alle antwoorden kloppen. De goede antwoorden staan in het werkboek.
- Is alles goed, dan verdient het team dat gebeld heeft, een plastic dier.
- Zijn niet alle antwoorden goed, dan mogen de andere teams doorgaan en zo proberen een plastic dier te verdienen.



- Daarna haalt elk team de tekstkaartjes uit de opzetplank en legt de kaartjes weer door elkaar op tafel.
- Je pakt een nieuw dierenkaartje en leest dit voor.
- Bij elk dierenkaartje is zo één plastic dier te verdienen.

Einde

- Het spel eindigt wanneer alle dierenkaartjes aan de beurt zijn geweest, of wanneer de speltijd om is.
- Het team met de meeste plastic dieren heeft gewonnen.

**alle
dierenkaartjes**






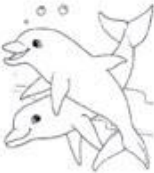




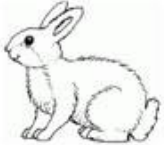



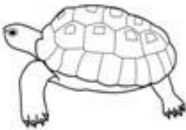

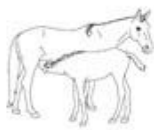





Let op: de plastic dieren horen bij de post te blijven. Niet mee naar huis laten nemen!

Werkblad groep (3-4)

Van de 20 dieren zijn er 14 zoogdieren. Zoek ze en kleur ze.

Dit kan op school gebeuren.

Wil je het werkblad ter plekke maken, dan zijn er kleurpotloden op de post. De oplossing van het werkblad zit in het werkboek.

	3. Jonkies	Groep 3-4	ivn
Hier zie je heel veel dieren. Kun jij de zoogdieren vinden? Het zijn er 14. Als je ze gevonden hebt, mag je ze kleuren.			
			
			
			
			
			



Werkblad groep 5(-6)

De dieren die niet in een nest geboren worden, mogen gekleurd worden.

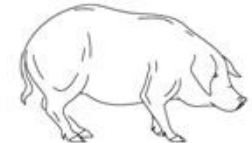
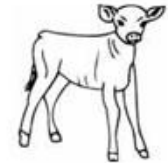
Daarna kunnen de dingen die een jong wel / niet kan, worden ingevuld.

Dit kan op school gebeuren.

Wil je het werkblad ter plekke maken, dan zijn er (kleur)potloden op de post.

De oplossing van het werkblad zit in het werkboek.

Welke dieren worden niet in een nest geboren?
Die mag je kleuren.



Wat kan ik wel / niet bij mijn geboorte

In een nest

niet in een nest

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Opruimen

Na de laatste groep het lammetje in de schapenbuik stoppen, de babymuisjes in de muizenbuik en de muis weer in het holletje stoppen. Het 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 de organisatie.

Bedankt voor je medewerking en veel succes en plezier met het bezoek aan *Zoogdieren ... Hoezo?*.