

Vorbereiding post 5



Opzij ... opzij ... opzij ...

Groep 1-2

Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding op post 5:

Opzij ... opzij ... opzij ..., voor groep 1 en 2.

Inhoud:

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



Algemeen

- Zet bij de post een tafel en stoelen klaar voor de kinderen en voor jezelf.
- Zet alvast het spel klaar. Bij het spel krijgen de kinderen een snoepje (aardbeienvester). Vraag vooraf aan de leerkracht of alle kinderen deze aardbeienvesters mogen eten.
- Controleer of er genoeg stukjes aardbeienvester zijn voor de hele groep (**één stukje per kind**). Vraag zo nodig om aanvulling.

- In het werkboek dat op de post ligt vind je achter het tabblad 'Groep 1-2' 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.
- Voor groep 1 en 2 is er geen apart werkblad per post. Voor deze kinderen is er een algemene kleurplaat.

Zoogdieren ...

Hoezo?

**Werkboek post 5:
Opzij ... opzij ...
opzij ...**



ivn natuur
educatie
Valkenswaard-Waalre

Verhaal

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

- Veel wilde dieren, en zeker veel wilde zoogdieren, vinden niet makkelijk een goede plek om te leven omdat mensen zoveel plaats innemen.
- Dit geldt bijvoorbeeld voor de bever, de das en de mol.
- Over het leven van de mol zijn veel interessante dingen te vertellen.

Algemeen

- We willen de kinderen kennis laten maken met de bever, de mol en de das.
- Op de post staat een poppenkast met poppen van een bever, een mol en een das. De poppenkastteksten gaan over deze drie dieren: hoe ze eruit zien, waar ze leven en wat ze eten.
- Daarna vertellen we nog meer over de mol. Hoewel iedereen de molshopen kent, weten de meeste kinderen verder weinig over de mol zelf. We willen vooral laten zien hoe de mol aangepast is aan zijn leven in ondergrondse gangen.
- Voor groep 1 en 2 worden de infoborden over de das en de bever niet gebruikt.

Poppenkast

- Zet de kinderen op de grond of op stoelen voor de poppenkast.
- De teksten staan achter op de kast.
- Haal de poppen uit de stoffen zak.
- Doe aan één hand de das en aan de andere hand de bever.
- Je begint met het verhaal van de das.
- Zodra het verhaaltje van de das klaar is, ga je verder met de bever. In het begin zien de kinderen even beide poppen.
- Wissel snel de das voor de mol want als het verhaal van de mol begint zijn bever en mol even samen te zien.
- Bij de laatste alinea is het leuk om alle drie de poppen omhoog te houden.



1. DE DAS

Hallo, hallo.

Weten jullie wie ik ben?

Ik ben een das.

Dat kun je zien aan mijn zwart-wit gestreepte kop.

Ik heb een lange neus, waar ik goed mee kan ruiken.

En ik heb stevige poten met lange spitse nagels.

Daar kan ik goed mee graven.

Ik graaf een groot hol in de grond met veel gangen en kamers.

Dat is mijn huis en dat huis noem ik een burcht.

Van al dat harde werken krijg ik wel honger.

Ik ben een alleseter, net als jullie.

Ik eet zowel planten als vlees.

Het allerlekkerste vind ik regenwormen, mmmm ...

(Laat nu de bever die aan je andere hand zit, opkomen en houd de das nog even omhoog tot de bever heeft gezegd dat hij weg moet gaan.)

2. DE BEVER

Opzij, opzij ...

Zeg das, laat mij er eens even bij.

Ik ben een bever, bruin van kleur.

Mijn vacht is mooi en lekker warm en ook waterdicht.

Want ik woon in het water.

Ik heb een brede, platte staart.

Die gebruik ik bij het zwemmen.

Als er gevaar is, klets ik met mijn staart op het water om de anderen te waarschuwen.

En, wat denken jullie dat ik eet?

Nee hoor, geen vis.

Ik eet alleen planten.

Kijk eens naar mijn sterke tanden.

Daar kan ik bomen mee omknagen.

(Nu de mol nemen en de bever nog omhoog houden tot de mol hem weggestuurd heeft.)

3. DE MOL

Zeg dikke bever ga eens opzij. Nou ben ik aan de beurt.
Ik ben dan wel de kleinste,
maar ik wil de kinderen ook wat vertellen.
Ik ben een mol. Ik heb korte, zachte haartjes.
Mijn ogen zie je bijna niet. Ik kan slecht zien,
wel heel goed ruiken en voelen.
Maar het allerbeste kan ik graven.
Met mijn graafhandjes maak ik heel veel lange gangen.
Het zand uit die gangen duw ik naar boven.
Hebben jullie al die zandhoopjes weleens gezien?
In de gangen ga ik op zoek
naar kleine beestjes, want ik eet alléén vlees.
Net als bij de das is mijn lievelingseten regenwormen.

(Probeer nu alle drie de poppen omhoog te houden.)

Zo nu kennen jullie ons alledrie. Weet je nog?
De das, de bever en de mol.
Zullen wij nu eens op de borden laten zien waar wij wonen?

Bord 'De Mol'

- Onderaan het bord is een model te zien van de gangen van de mol.
- Veel kinderen zullen nog nooit een levende mol gezien hebben. Ze kennen wel de molshopen. Daaronder bevinden zich de gangen van de mol.
- Mollen zijn bijna altijd onder de grond. Ze wonen en leven in hun gangen.



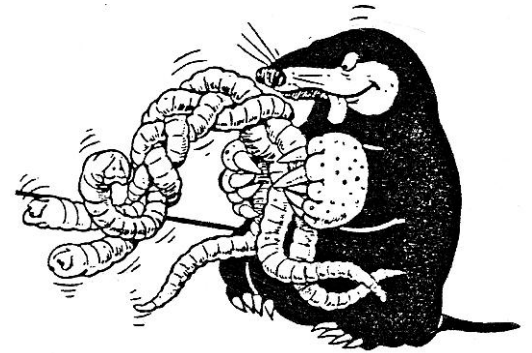
- De gangen van de mol hebben een doorsnede van 4 tot 5 cm. De mol is een vrij klein dier. Aan de hand van de opgezette mol kun je dit laten zien.
- Let vooral op de voorpoten die naar buiten gedraaid zijn. Daarmee kan de mol uitstekend graven.
- De belangrijkste zintuigen van de mol zijn het reuk- en tastvermogen, vooral de neus van de mol is heel gevoelig.



- De haren van de mol hebben geen eigen groeirichting. Ze blijven altijd glad liggen. Je kunt een mol niet tegen de haren instrijken.
- Laat de kinderen het mollenvel zien. Ze mogen het aaien.



- De mol is een vleeseter. Op het bord staan foto's met voorbeelden van wat mollen eten. Het liefst eten ze regenwormen. Op de post ligt ook een plaat van een mol die een voorraad regenwormen aanlegt.



- De mol heeft scherpe tanden. Dit kun je laten zien met behulp van de schedel van de mol.

- De mol leeft alleen. Alleen in de paartijd komen vrouwtjes en mannetjes kort bij elkaar.

De jonge mollen (foto links op het bord) worden door de moeder opgevoed. Na ongeveer zeven weken moeten de jonge mollen uit huis en op eigen benen staan.



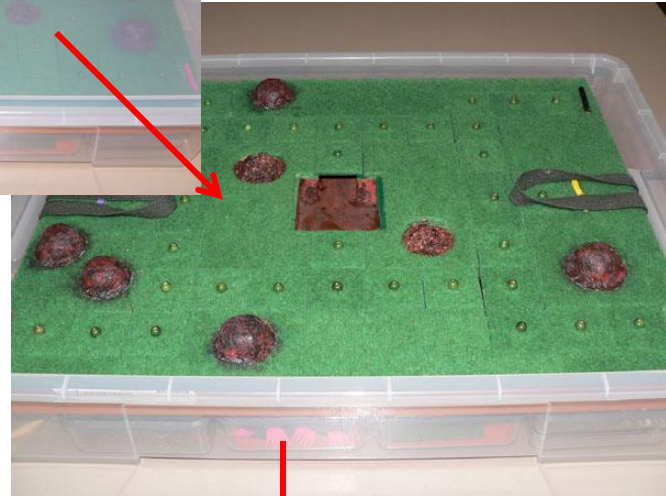
ca. 4 cm

Spel

Bij de groepen 1, 2, 3 en 4 wordt het Mollenspel gebruikt.

Materiaal:

- grote lage krat met daarin:
 - spelbord
 - 6 bamboe bakjes
 - 8 transparante doosjes met inhoud (zie volgende pagina)



Materiaal:

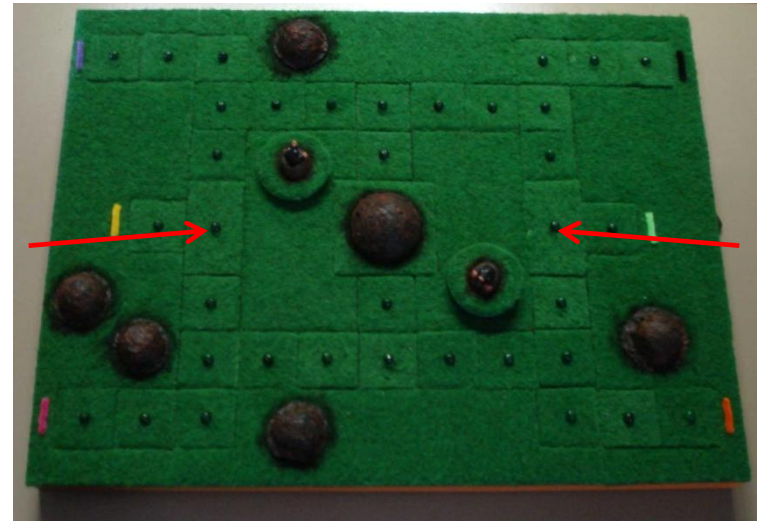
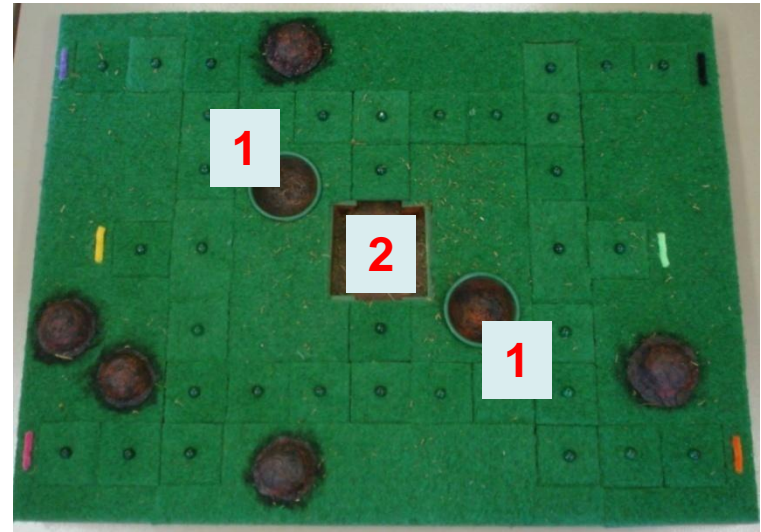
1. bakje met stukjes aardbeieveter*
2. bakje met afbeeldingen van wormen en andere bodemdieren
3. 4 roze babymollen
4. 6 kleine bamboe bakjes
5. dobbelbak met 2 groene en 2 bruine dobbelstenen
6. bakje met mos
7. 6 mollen met gekleurde staart en 2 zeefjes
8. 2 ronde stukjes gras met mol en een vierkant stukje gras met molshoop
9. stapelbare lege bakjes voor de weggehaalde stukjes gras



* *De organisatie zorgt ervoor dat er genoeg aardbeieveters in het bakje liggen. Kom je tekort, vraag dan om aanvulling.*

Begin

- Haal eerst het spelbord uit de krat en leg het op tafel.
- Onder het bord liggen de andere materialen.
- Leg de zeefjes in de ronde gaten, leg de ronde stukjes gras met de mollen op de zeefjes (1).
- Leg het vierkante stuk gras met de molshoop in het midden (2).
- Alle stukjes gras zijn even groot met uitzondering van twee stukjes (zie rode pijlen). Deze twee stukjes moeten dan ook altijd op de aangegeven plaats liggen.
- Als je het spel niet gebruikt, kun je het spelbord het beste even wegleggen in de geopende opbergdoos.



- Gebruik voor groep 1 en 2 de groene dobbelstenen (één met symbolen, één met getallen). De bruine dobbelstenen zijn voor groep 3 en 4.

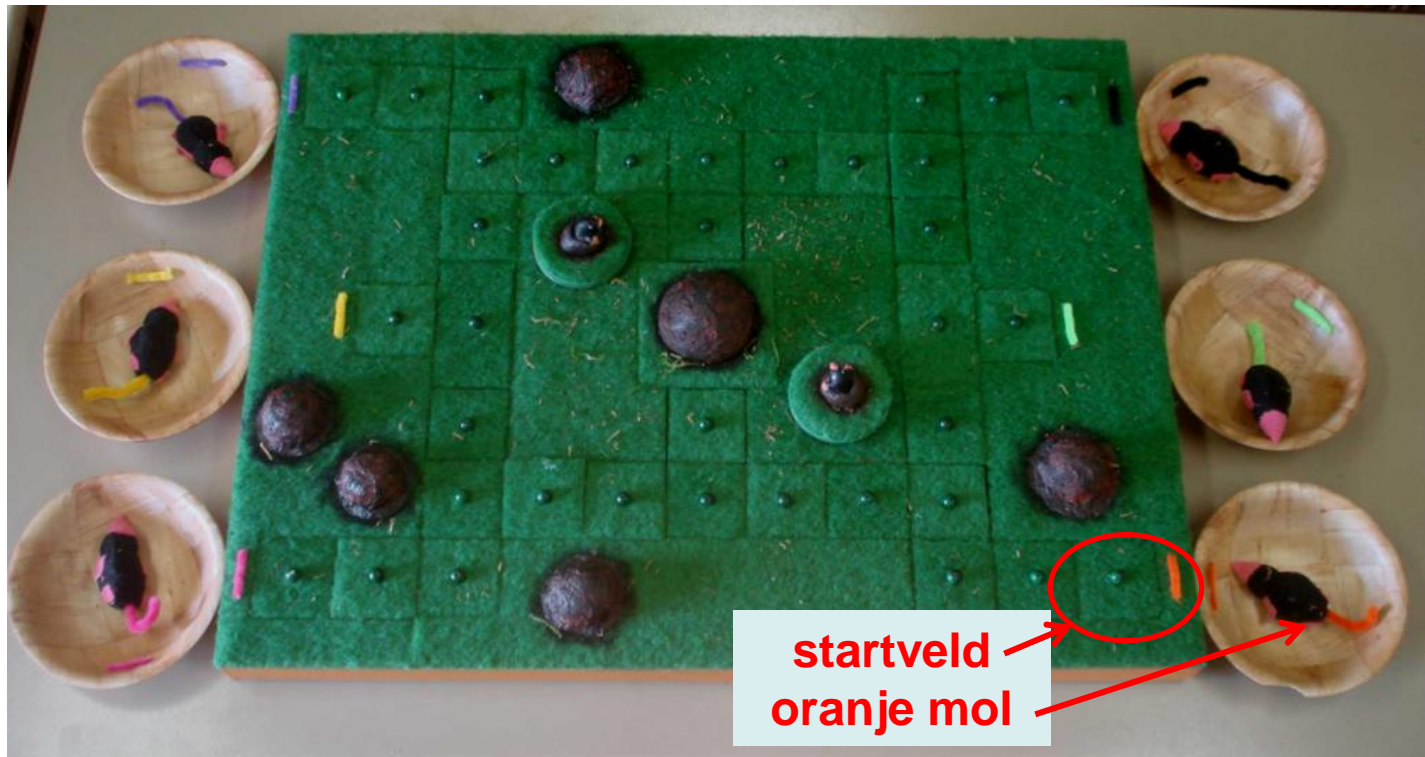


Doel van het spel

- Het dagelijkse leven van een mol bestaat uit eten, graven en slapen. Met het Mollenspel bootsen we dit na.
- De winnaar is de mol die als eerste de grote molshoop in het midden bereikt.
- Als een tweede mol de grote molshoop bereikt gaan de mollen paren en krijgt het vrouwtje later jongen.

Spelen

- Iedere speler krijgt een mol om mee te spelen en een bamboe bakje voor het eten van de mol.
- De spelers beginnen bij het startveld dat overeen komt met de kleur van de staart van hun mol.





- Als de rondetijd minder dan 20 minuten bedraagt, kun je het beste ieder kind meteen het eerste stukje gras weg laten halen (zie boven). Dan kost het spel minder tijd.
- Alle stukjes kunstgras gaan in de lege transparante bakjes die daarvoor bestemd zijn.

- De mol met de zwarte staart mag beginnen (omdat deze het meest op een echte mol lijkt) en gooit met de groene dobbelsteen met de symbolen. Gooi de dobbelsteen in het bakje met het gras onderin.



- De speler doet wat de dobbelsteen aangeeft: dus graven, eten of slapen (= niets doen).
- Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
- De uitleg van de symbolen op de dobbelsteen staat op de volgende pagina.

Symbolen op de groene dobbelsteen



Eten: De speler kiest een beestje uit het algemene bakje en legt het in zijn eigen bamboe bakje.



Graven: De speler mag één stukje gras weghalen.



Graven (dubbel): De speler mag twee stukjes gras weghalen.

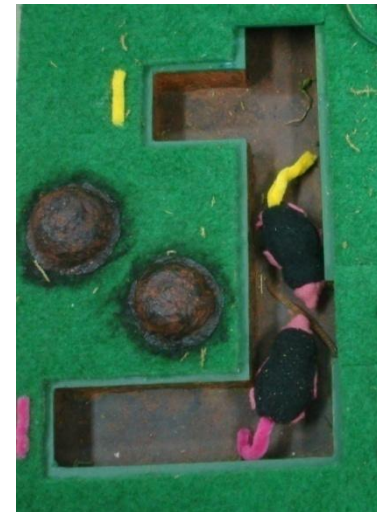


Slapen: De mol slaapt. In deze beurt mag de speler niets doen.

- Als een speler in de eerste ronde 'slapen' gooit, dan mag hij niets doen. Als dezelfde speler in de tweede ronde weer 'slapen' gooit, dan mag hij toch één stukje gras weg halen.
- De spelers mogen zelf kiezen welk(e) stukje(s) gras ze weg halen. Ze moeten echter wel bij hun eigen startveld beginnen en van daaruit verder graven.
- Als twee mollen elkaar tegenkomen, dan gaan ze vechten. Beide spelers gooien één keer met de groene dobbelsteen met de getallen. De mol met het hoogste getal wint en blijft op zijn plek, de andere mol gaat terug naar zijn startplaats.



In de situatie links heeft de speler met de mol met de gele staart 'graven' gegooid en mag één stukje kunstgras weghalen. Daardoor komt hij de mol met de roze staart tegen en gaan ze vechten (rechts).



- Op vier plaatsen op het spelbord is een worm vastgeplakt. De eerste keer dat een speler een stukje gras weghaalt met daaronder één van deze wormen, mogen alle spelers meehelpen om een voorraad wormen aan te leggen.

Dit doen we maar één keer.

- Aanleggen van de wormenvoorraad: Ieder kind krijgt 'n stukje aardbeinveter om een knoop in te leggen. Deze aardbeinveters bewaren we in de zeefjes onder de twee molletjes op het spelbord. Aan het einde mogen de kinderen de aardbeinveter opeten.
- Graag vooraf aan de leerkracht vragen of er kinderen zijn die dit snoepje niet mogen eten.



Einde

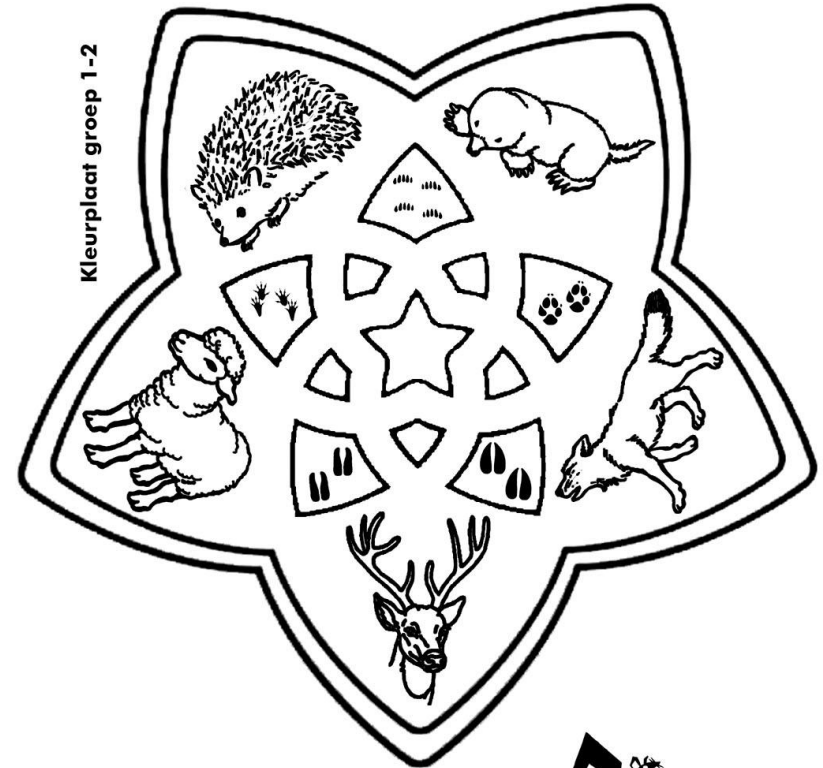
- De eerste mol die in het midden aankomt, heeft gewonnen. De desbetreffende speler mag een nest bouwen met mos.
- Als er een tweede mol in het midden komt, kunnen de mollen paren. De spelers met de twee mollen in het midden mogen de jonge molletjes in het nest leggen.
- Nu is het spel afgelopen en mogen de kinderen de aardbeienveter opeten.
- Aan het einde van de ochtend of middag leg je alles weer terug in de transparante bakjes. Op de bakjes staat wat erin hoort.
- Daarna leg je eerst de bakjes in de grote krat en daar bovenop het spelbord. Afsluiten met de deksel.



Werkblad groep 1-2

Dit is de algemene
kleurplaat.

Zoogdieren ... Hoezo?



ivn natuur
educatie
Valkenswaard-Waalre



Opruimen

Na de laatste groep spel opruimen en tafel/stoelen rechtzetten. De poppen van de poppenkast weer in de stoffen zak opbergen.

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?*.