

Vorbereiding post 5



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

Groep 7-8

Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding op post 5:

Opzij ... opzij ... opzij ..., voor groep 7 en 8.

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.
- Voor het spel is een stopcontact in de buurt nodig. Sluit het spel aan voordat het eerste groepje bij de post komt. Hoe je dat doet staat bij het spel beschreven.

- In het werkboek dat op de post ligt vind je achter het tabblad 'Groep 7-8' 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 5:
Opzij ... opzij ...
opzij ...**



ivn natuur
educatie
Valkenswaard-Waalre

Verhaal

Op deze post willen we de kinderen kennis laten maken met de mol, de das en de bever:

- Hoe ziet het dier eruit?
- Hoe leeft het dier? Hoe bouwt het zijn gangen en burcht?
- Wat eet het?

Voor elk dier is er een infobord. Onderaan staat een model van de gangen of burcht van het desbetreffende dier. Daarboven vind je informatie over hoe het dier eruitziet, wat het eet, waar het leeft en allerlei wetenswaardigheden onder het kopje 'Wist je dat ...'. Voor alle dieren zijn er ook verschillende voorwerpen op de post om aan de kinderen te laten zien.

De titel van de post

- Vertel eerst waarom deze post de titel 'Opzij ... opzij ... opzij ...' heeft.
- Wij mensen hebben een eigen plek nodig waar we kunnen wonen, eten en slapen en waar we ons veilig voelen. Dieren hebben ook zo'n plek nodig, maar wij nemen zoveel ruimte in, dat er voor veel dieren bijna geen plaats meer over is. Op deze post wordt gevraagd, of wij een beetje **opzij** willen gaan voor de **das**, de **bever** en de **mol**, zodat ook zij een veilige plek hebben om te kunnen leven.

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.
- Naast diepe gangen maken mollen ook ondiepe gangen, ritten genoemd. Deze zie je op de foto rechts. Deze foto staat ook op het bord.



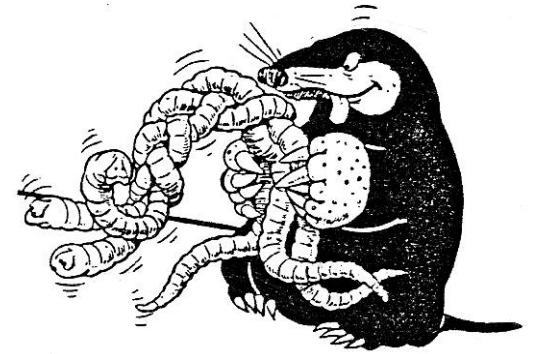
- De gangen van de mol hebben een doorsnede van 4 tot 5 cm. De mol is een vrij klein dier. Aan de hand van de opgezette mol kun je dit laten zien.
- Let vooral op de voorpoten die naar buiten gedraaid zijn. Daarmee kan de mol uitstekend graven.
- De belangrijkste zintuigen van de mol zijn het reuk- en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

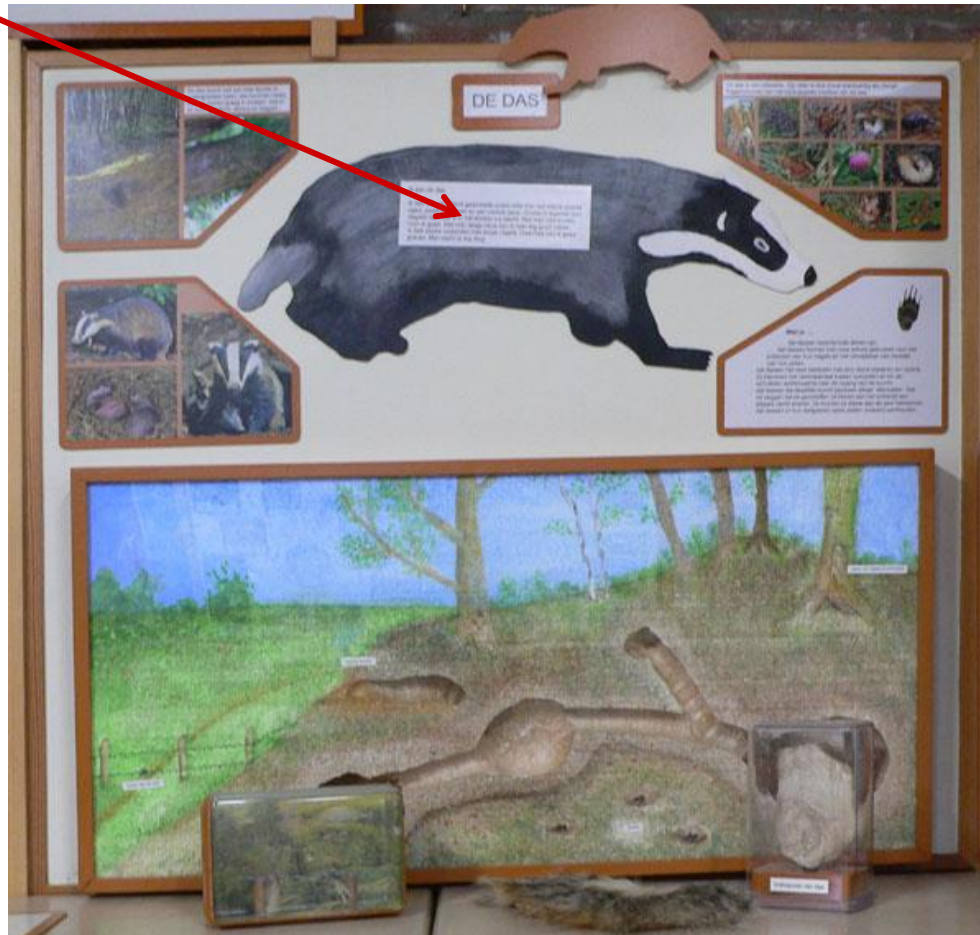
De jonge mollen (foto links op het bord) worden door de moeder opgevoed. Na ongeveer zeven weken moeten de jonge mollen uit huis en op eigen benen staan.



ca. 4 cm

Bord 'De Das'

- Lees de tekst 'Ik ben de das' voor. Deze tekst staat op de das op het bord.



- Dassen leven samen met hun familie in een ondergronds gangenstelsel, een burcht. Er zijn meerdere slaapkamers. Dassen zijn heel netjes op hun burcht. Ze houden de burcht schoon en verversen regelmatig het nestmateriaal. Dassen deponeren hun uitwerpselen in putjes die ze in de grond graven. Deze heten latrineputjes.
- Dassen hebben de gewoonte om hun klauwen te scherpen en schoon te maken aan bijvoorbeeld een boomstam. Die wordt dan ook 'krabboom' genoemd. Bij de post ligt een voorbeeld van een steen met krabsporen van de das. Deze kun je de kinderen laten zien.
- De haren van de das zijn stug. Ze zijn eerst een stukje wit, dan zwart en aan het einde is er een wit puntje. Bij de post ligt een stukje dassenvacht. Laat dit aan de kinderen zien en laat ze eraan voelen.



- Dassen lopen regelmatig langs dezelfde route. Daar ontstaan dan vaste wegen, wissels genoemd. Als een das onder prikkeldraad door loopt, dan blijven soms haren van de das in de draad steken. Je kunt de kinderen het doosje laten zien met de haren van de das.



- Dassen zijn alleseters. Op het bord staan voorbeelden van wat een das allemaal eet. Hij eet veel regenwormen die hij bovengronds vangt. Een das houdt geen winterslaap. In de zomer en herfst moet hij veel eten om een dikke speklaag aan te kweken. Deze helpt hem dan om in de winter te overleven als er minder eten te vinden is.
- Dassen krijgen één keer per jaar jongen, meestal 2 of 3. Op het bord staat een foto van babydassen.

Bord 'De bever'

- Lees eerst samen met de kinderen de tekst die op de bever op het bord geplakt is.
- Kijk daarna naar het model van de beverburcht. De ingang van de burcht ligt onder water. Dit maakt het veiliger voor de bever. Bevers kunnen de waterstand in een rivier controleren door een dam te bouwen. Zo zorgen ze ervoor dat de ingang van de burcht onder water blijft.



- Bevers zijn knaagdieren. Je kunt de kinderen de schedel van de bever laten zien. De knaagtanden van de bever hebben hard glazuur aan de voorkant en een zachtere laag daarachter. De zachte laag slijt sneller en de tanden krijgen de vorm van een beitel.



- Op de post ligt hout en een paar takken met knaagsporen van de bever. Er liggen resten bij van een wilg die is omgeknaagd ten zuiden van Valkenswaard.

- Met behulp van zijn voorpoten die op handen lijken kan de bever kleine bomen ombuigen en deze daarna met zijn snijtanden in stukken knagen. Bevers zijn planteneters. Op het bord staan foto's van planten die een bever eet.



- Bevers kunnen goed zwemmen. Zie de foto van de zwemmende bever op het bord.
- Op de post is een achterpoot van een bever te zien. Bevers hebben zwemvliezen tussen de tenen van de achterpoten.

Kijk ook eens naar de nagels. Eén nagel is gespleten. Deze nagel gebruikt de bever als kam om zijn vacht te verzorgen. De bever smeert iedere dag zijn vacht in met 'bevervet'. Zo blijft zijn vacht waterafstotend.



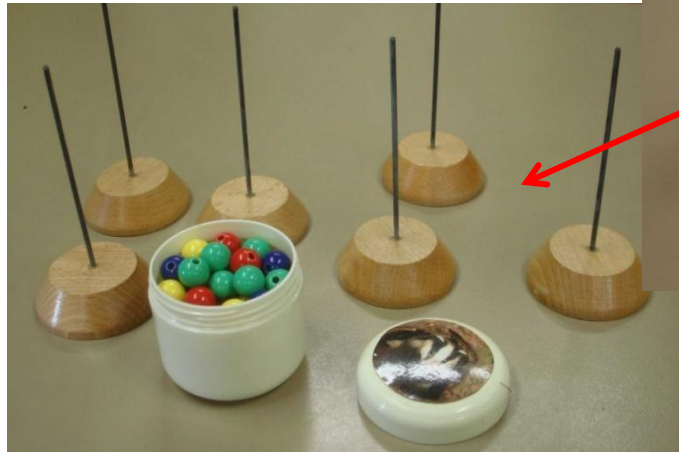
- De staart van de bever heeft schubben in plaats van haren. De bever gebruikt de staart als roer en als peddel. Hij gebruikt de staart ook om andere bevers te waarschuwen bij gevaar. Hij slaat dan hard op het water. Een bever slaat in de zomer vet op in zijn staart zodat hij een voedselvoorraad heeft voor de winter.

Spel

Voor groep 7 en 8 is er een quiz.

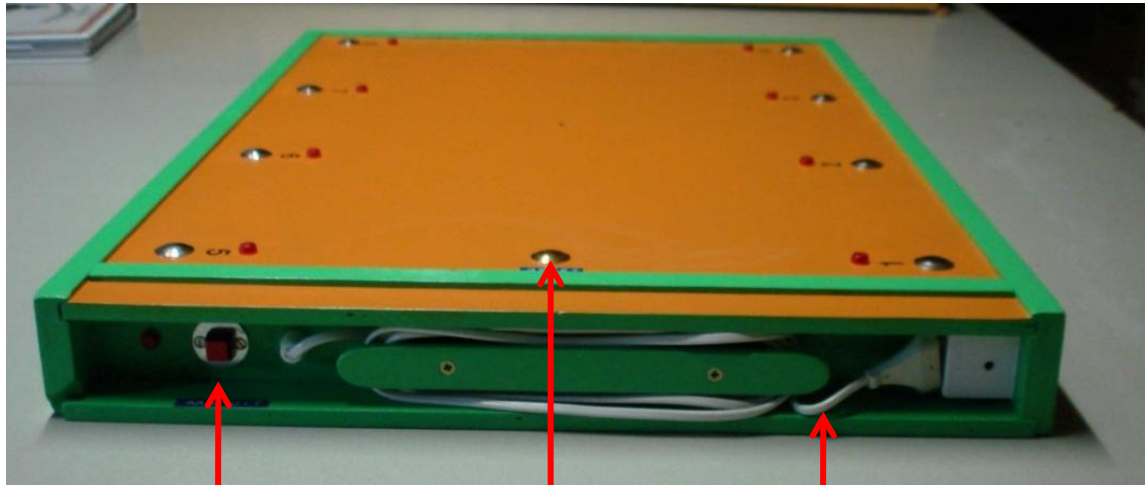
Materialen:

- spelpaneel met snoer
- doos met daarin:
 - 6 kralenhouders
 - doosje met kralen
- quizvragen (in het werkboek bij de post, achter tabblad 'Groep 7-8')



Begin

- Zet het spelpaneel op tafel.
- Ga zelf aan de zijkant van het spelpaneel zitten waar het snoer, de aan/uitknop en de resetknop zich bevinden.

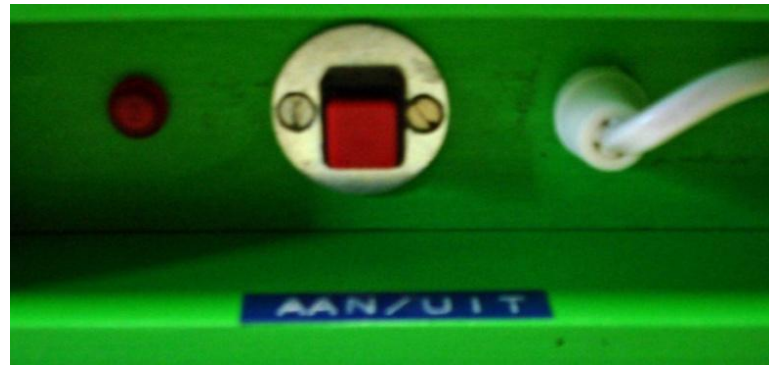


aan/uitknop

resetknop

snoer

- Trek de stekker uit de houder, haal het snoer los en stop de stekker in het stopcontact.
- Druk de aan/uitknop in. Nu brandt het rode lampje links van de aan/uitknop.
- Het spel is gereed.



Spelen

- De kinderen gaan om het spelpaneel zitten. Ieder kind kiest een drukschakelaar met bijbehorend nummer.
- Zodra het eerste kind tijdens de quiz op de drukknop drukt, gaat het bijbehorende lampje branden.



- Ieder kind krijgt ook een kralenhouder.



- Je leest nu de eerste vraag voor.
- Het kind dat als eerste drukt, mag antwoorden.
- Is het antwoord goed, dan krijgt het kind een kraal, is het antwoord fout, dan moet het kind een kraal inleveren.
- Daarna kun je het goede antwoord uit de map voorlezen.
- Wordt er gedrukt voordat de hele vraag gesteld is, stop dan met het voorlezen van de vraag. Het kind dat gedrukt heeft moet meteen antwoord geven.
- Is het antwoord fout, dan lees je verder en krijgen de andere kinderen de kans om opnieuw als eerste te drukken voor het goede antwoord.
- Je gebruikt telkens de resetknop om het lampje uit te zetten dat laat zien wie er als eerste gedrukt heeft.



Einde

- Wie aan het einde de meeste kralen heeft, is de winnaar.
- Als meerdere kinderen hetzelfde aantal kralen hebben, kun je de bonusvraag uit de map gebruiken om te bepalen wie er gewonnen heeft.
- De vragen en antwoorden staan in de map op de post achter het tabblad 'Groep 7-8'.
- Schakel na elk groepje kinderen het spel uit door op de aan/uitknop te drukken. Het duurt even voordat het rode lampje uit gaat.
- Doe na elk groepje kinderen de kralenhouders in de opberghoos; ze zijn niet bedoeld om elkaar mee te prikken.
- Aan het einde van de ochtend of middag schakel je het spel voor het laatst uit. Haal de stekker uit het stopcontact en berg het snoer weer op aan de zijkant van het spelpaneel. Je wikkelt het snoer met de klok mee op, anders raakt het snoer in de knoop. Zet de stekker weer terug in de houder.



Werkblad groep 7-8

Op het werkblad zetten de kinderen een cirkel om de letter bij het dier dat bij het plaatje aan de linkerkant van het werkblad hoort. De letters vormen een woord. Met dat woord kunnen de kinderen de laatste vraag beantwoorden. Dit kan op school gebeuren.

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

De oplossing van het werkblad zit in het werkboek.

Bij welk dier hoort het plaatje? Zet een rondje om de letter die erbij hoort.
Let op: soms moet je meer dan één dier kiezen.

	Bever	Mol	Das
	E	A	Z
	U	R	W
	T	R	M
	G	N	A
	M	N	E
	Z	B	W
	E	U	O
	E	T	M

Welke letters heb je gevonden?

Welk woord kun je met deze letters maken?

Wat heeft dit woord met de das, de mol of de bever te maken?

.....

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 de organisatie.

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