

Vorbereiding post 2



Rovers op (het) pad

Groep 1-2-3

Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding op post 2:
Rovers op (het) pad, voor groep 1, 2 en 3.

Inhoud:

- Algemeen
- Verhaal
- Spel
- Werkblad
- Opruimen



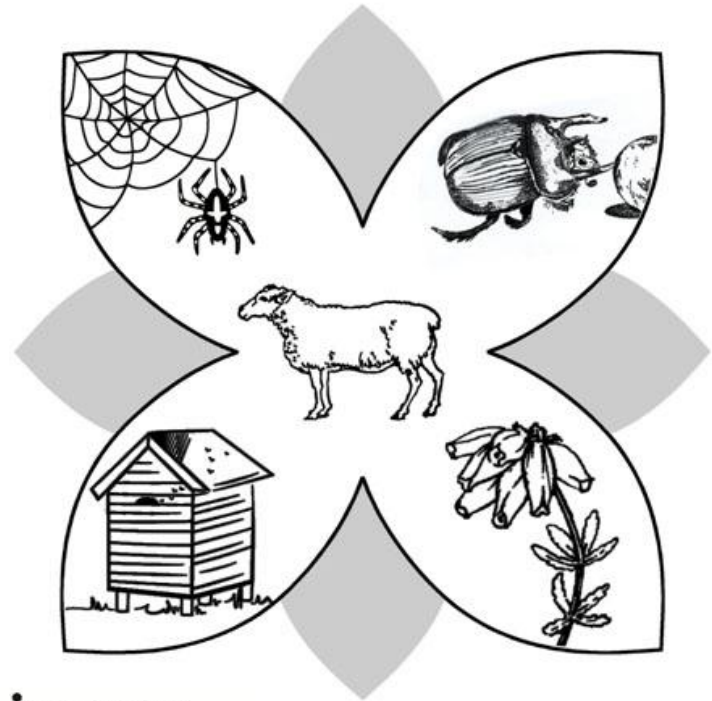
Algemeen

- Voor post 2 is een tafel nodig om het spel aan te spelen. Zorg voor voldoende stoelen voor de kinderen en voor jezelf.

- In het werkboek dat op de post ligt, vind je achter het tabblad 'Groep 1-2-3' 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 1-2 is er geen apart werkblad per post, er is een algemene kleurplaat.
- Het werkblad voor groep 3(-4-5) kan op school worden gemaakt, dit hoeft niet op de post.

Kom kijken op de hei

WERKBOEK POST 2:
ROVERS OP (HET) PAD



ivn natuur
educatie
Valkenswaard-Waalre

Verhaal

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

- De hoopjes gekleurd zand die vaak op de paden te zien zijn, zijn uitgegraven bij het maken van insectenholletjes.
- Allerlei roofzuchtige insecten gebruiken hun holletjes als kraamkamer of om zich te verbergen voor hun prooi.

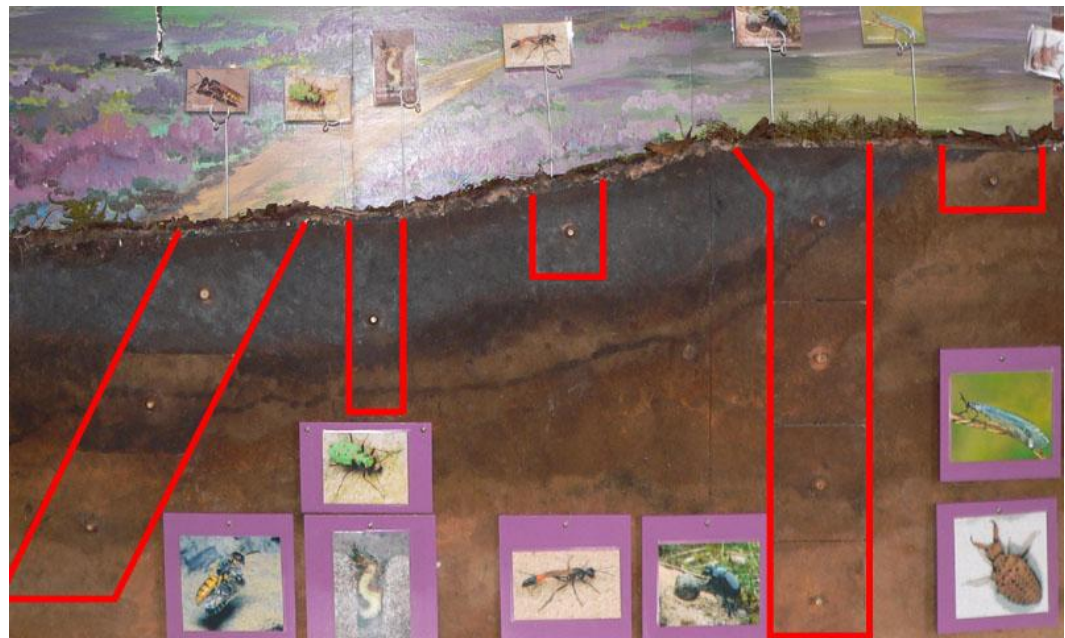
Bord

In het bodemprofiel onder de hei zitten allerlei holletjes van insecten verborgen. De holletjes zijn te zien wanneer de bedekkende bordjes worden weggehaald.

Een prikkertje bovenin het heidelandschap en een foto onderaan laat telkens het dier zien dat het holletje heeft gemaakt.

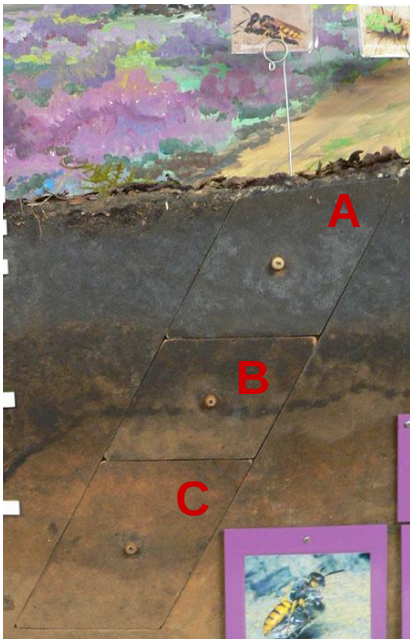
Van links naar rechts:

- bijenwolf
- larve zandloopkever
- rupsendoder
- driehoornmestkever
- larve mierenleeuw



Begin bij de bijenwolf. Deze maakt een lange gang schuin de grond in, met aan weerszijden kamertjes waarin een verlamde honingbij wordt gelegd, samen met een eitje van de bijenwolf. Zo heeft de larve meteen te eten wanneer hij uit het ei komt.

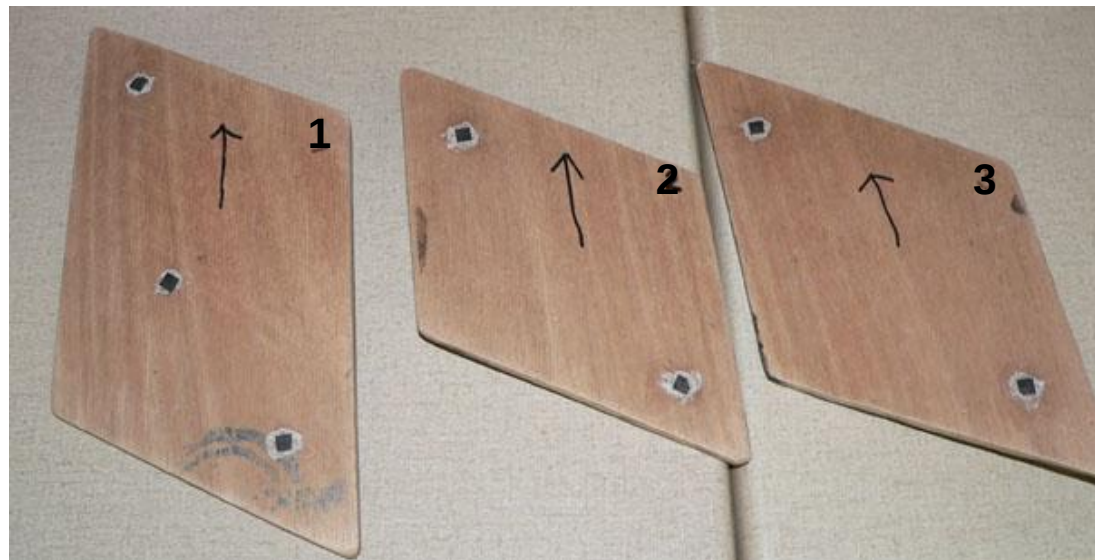
Haal de bordjes van boven naar beneden weg zodat de kinderen steeds meer van de gang zien.



Heb je de gang bekeken met de kinderen, zet dan daarna de bordjes meteen weer terug.

Op de achterkant staat een pijl die naar boven wijst, zodat je de bordjes op de goede manier terug kunt zetten.

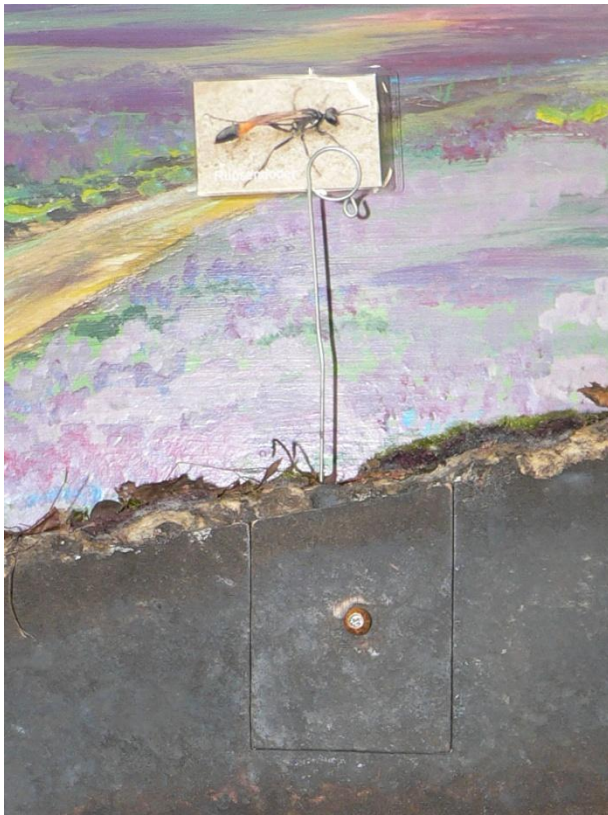
Bij de bijenwolf en ook bij de driehoornmestkever wordt de gang door meerdere bordjes bedekt. Let dus op de volgorde: de bordjes zijn van beneden naar boven genummerd (in het geval van de bijenwolf eerst nr. 1 terugzetten, dan nr. 2 en als laatste nr. 3).



De larve van de zandloopkever maakt een kortere, rechte gang waarin hij zich verbergt voor langskomende prooien. Wanneer een geschikt diertje (insect, spin) voorbij komt wordt het razendsnel gegrepen.



De rupsendoder maakt korte gangetjes met aan het eind een broedkamertje. Hierin komt een verlamde rups te liggen met een eitje van de rupsendoder. Als de larve uit het eitje komt heeft hij meteen te eten.



De driehoornmestkever maakt een zeer lange rechte gang, met aan weerszijden broedkamertjes.

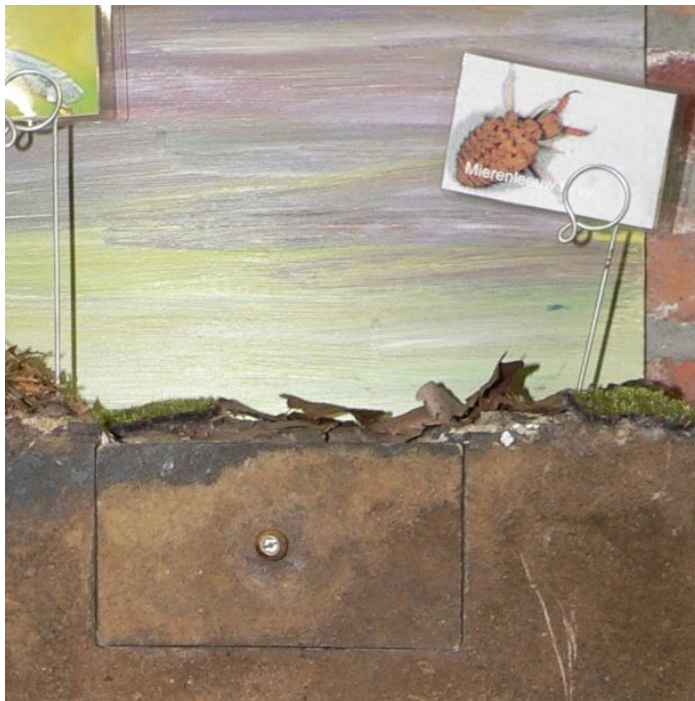
In ieder kamertje komen verkruimelde schapen- of konijnenkeutels met een eitje van de mestkever.

De keutels zijn het voedsel voor de larven.

Haal de bedekkende bordjes van boven naar beneden weg.



De larve van de mierenleeuw maakt een mooi kuiltje in los droog zand, liefst in de buurt van een mierenroute. De larve verstopt zich onderin het kuiltje, alleen zijn kaken steken boven het zand uit. Wanneer een mier of ander insect langskomt glijdt deze in het losse zand makkelijk de kuil in, en wordt opgegeten.



Spel

Voor de groepen 1, 2 en 3 wordt het mierenspel gebruikt.

Materiaal:

- spelbord
- 36 spelfiguren met afbeeldingen van mieren (6 per kleur)
- 1 dobbelsteen

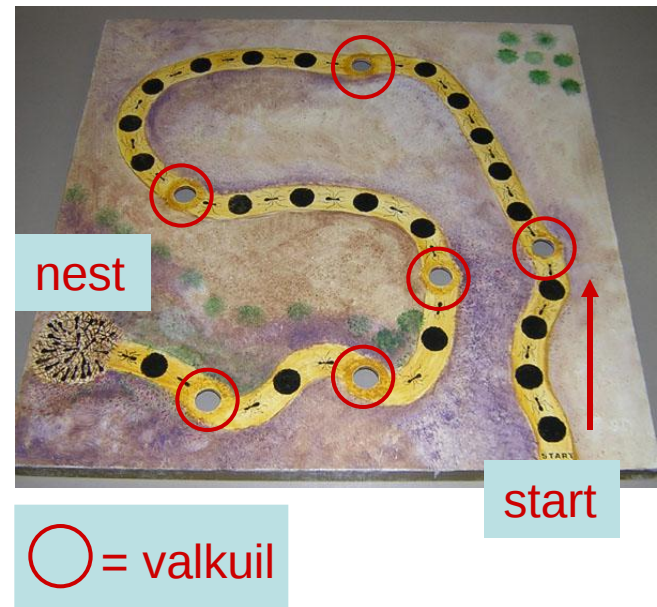


Vooraf

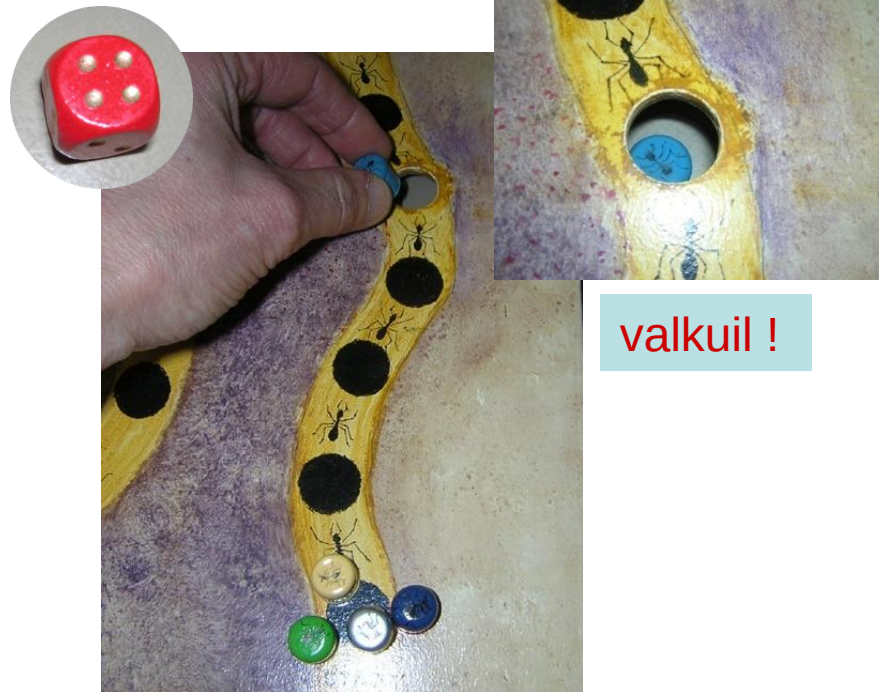
- Leg het spelbord op tafel.
- Geef ieder kind 6 mierenfiguren in één kleur.
- Elk kind zet één mierenfiguur op het startveld.

Spelen

- Vertel wat de bedoeling van het spel is:
 - Alle mieren lopen over het mierenweggetje van het startveld naar het mierennest.
 - Maar pas op: onderweg zijn er valkuilen van de mierenleeuw. Als een mier daar in komt, kan de mier niet meer verder.



- Kies een kind uit dat mag beginnen. Deze gooit de dobbelsteen en gaat zoveel plaatsen vooruit als er gegooid is.
- Maar: wanneer op deze plaats een gat is, valt de mier in de valkuil van de mierenleeuw en doet niet meer mee in het spel. De volgende keer dat het kind aan de beurt is, zet het een nieuwe mierenfiguur op het startveld en gaat met deze figuur lopen.



- Daarna is met de klok mee het volgende kind aan de beurt om te gooien en te lopen.
- Kinderen lopen met dezelfde mier door tot het eind of totdat de mier in een valkuil komt. Ze kunnen 5x een nieuwe mier laten starten wanneer hun vorige mier in een valkuil is gevallen.
- Zijn van een kind alle mieren op, dan kan het verder niet meer meedoen aan het spel.

Einde

- Het spel eindigt wanneer een kind als eerste met een mier bij het mierennest is aangekomen, of wanneer de tijd om is.
- Winnaar is degene die als eerste bij het mierennest is aangekomen, of degene die het verst gekomen is.



Werkblad groep 1-2

Voor groep 1-2 is er geen apart werkblad per post, er is een algemene kleurplaat. Wil je het werkblad bij het IVN maken, dan zijn er kleurpotloden op de post.



Werkblad groep 3(-4-5)

Het werkblad voor groep 3(-4-5) hoeft niet op de post gemaakt te worden. Dit kan ook op school gebeuren.

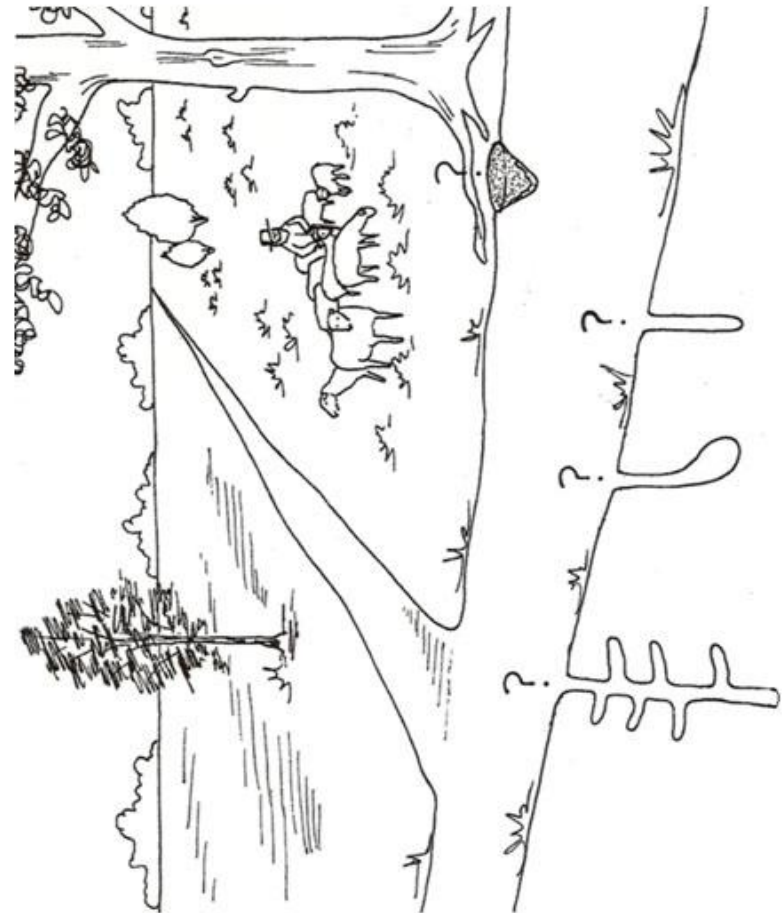
Wil je het werkblad bij het IVN maken, dan zijn er (kleur)potloden op de post. De oplossing van het werkblad zit in het werkboek.



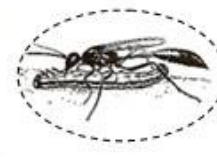
2. Rovers op (het) pad

Groep
3-4-5

ivn



Welk gangetje of holletje heb ik gemaakt? Plak mij op de goede plaats.



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 de organisatie de ochtend/middag begeleidt, of bij de leerkracht.

Heb je vragen, op- of aanmerkingen dan kun je deze doorgeven aan de organisatie.

Bedankt voor je medewerking en veel succes en plezier met het bezoek aan ***Kom kijken op de hei.***