

Vorbereiding post 2



Rovers op (het) pad

Groep 4-5

Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding op post 2:
Rovers op (het) pad, voor groep 4 en 5.

Inhoud:

- Algemeen
- Verhaal
- Spel
- Werkblad
- Opruimen



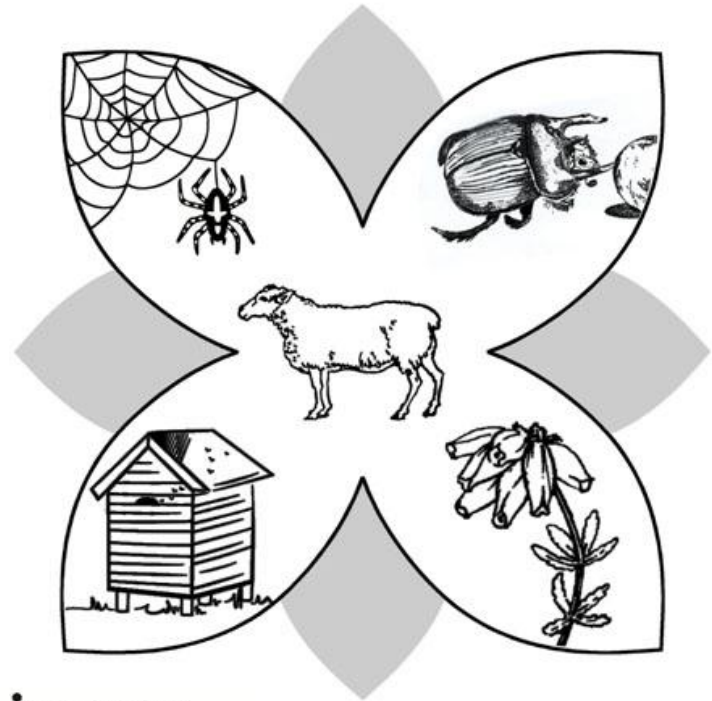
Algemeen

- 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 4-5' 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.

Kom kijken op de hei

WERKBOEK POST 2:
ROVERS OP (HET) PAD



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.

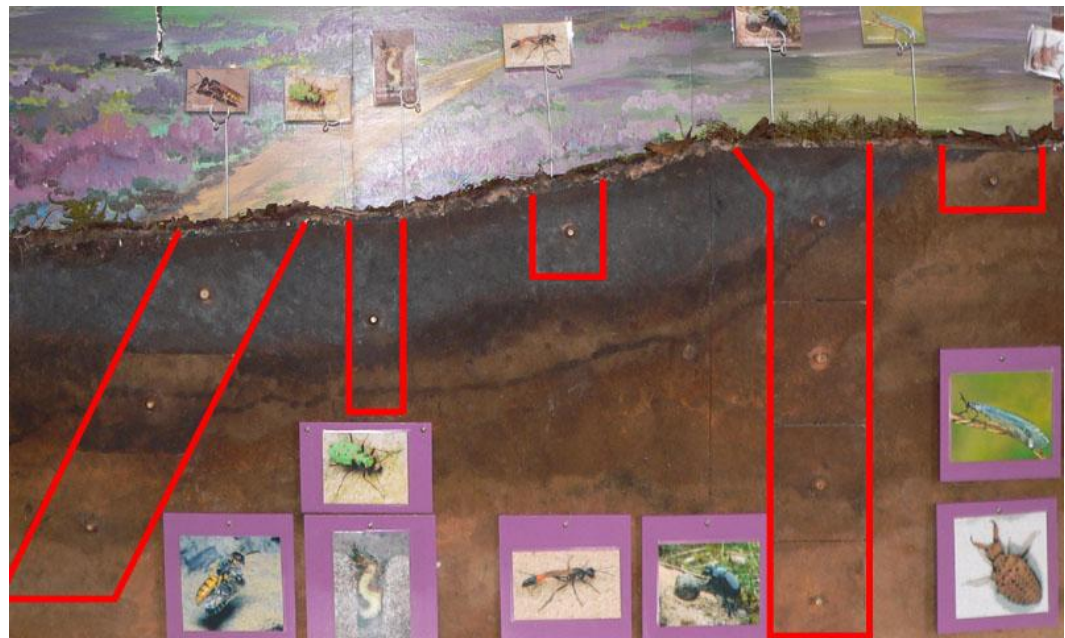
Bord

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.

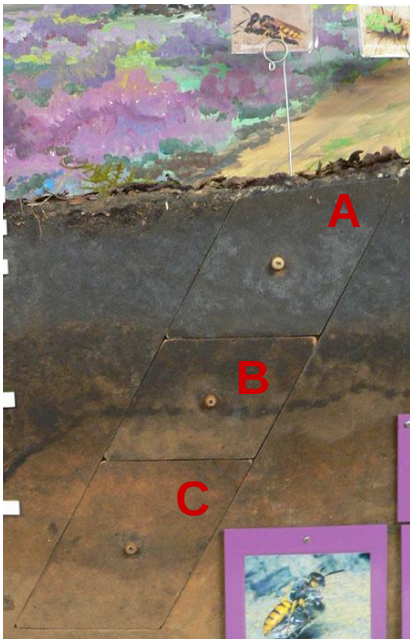
Van links naar rechts:

- 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.

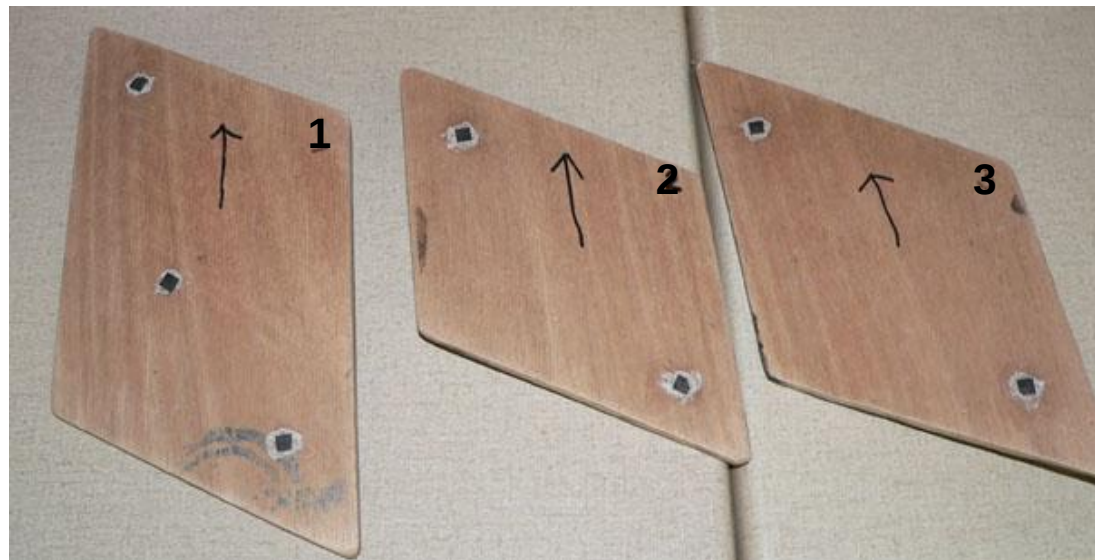
Haal de bordjes van boven naar beneden weg zodat de kinderen steeds meer van de gang zien.



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.

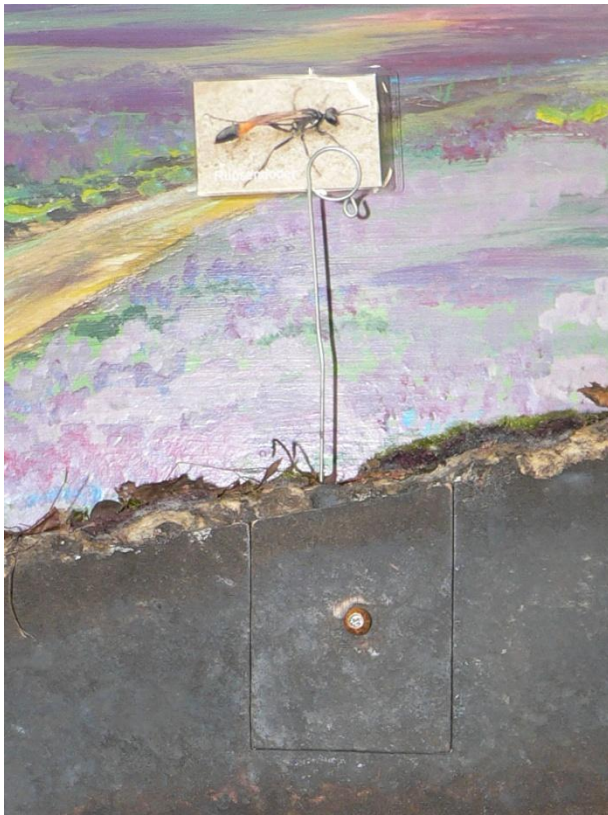
Bij de bijenwolf en ook bij de driehoornmestkever wordt de gang door meerdere bordjes bedekt. Let dus op de volgorde: de bordjes zijn van beneden naar boven genummerd (in het geval van de bijenwolf eerst nr. 1 terugzetten, dan nr. 2 en als laatste nr. 3).



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.

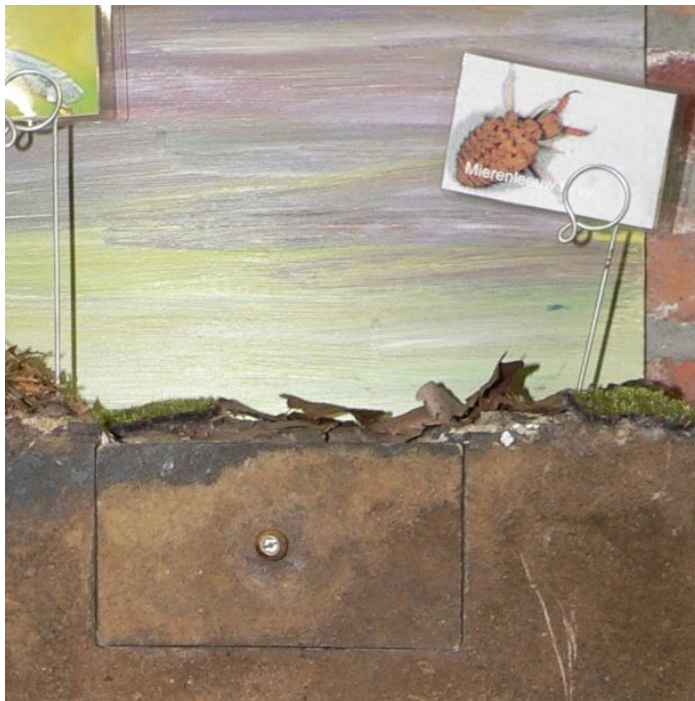
In ieder kamertje komen verkruimelde schapen- of konijnenkeutels met een eitje van de mestkever.

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.



Op kaarten bij de post is meer over de dieren te lezen.

Ook staat er een insectenkistje. Til de paarse deksel op om de insecten goed te bekijken. Het kistje verder dicht laten.



bak met
informatiekaarten



insectenkistje



Spel

Voor de groepen 4 en 5 wordt het IVN-spel gebruikt.

Materiaal:

- spelbord
- verhoging voor op het spelbord
- 8 gekleurde pionnen
- kleurendobbelsteen
- 9 houten schijven waarvan 5 met afbeelding van een dier

Voor groep 4 en 5 worden de schijven zonder afbeelding niet gebruikt.



De volgende dieren staan op de schijven:

1. rupsendoder (vangt rupsen)
2. driehoornmestkever (zoekt konijnenkeutels)
3. larve zandloopkever (eet o.a. spinnen)
4. larve mierenleeuw (eet mieren)
5. bijenwolf (vangt honingbijen)



Vooraf

- Leg het spelbord op tafel.
- Leg de verhoging midden op het spelbord.
- Geef ieder kind een pion en laat deze bij het IVN-gebouw (Start) zetten.
- Leg de 5 houten schijven op de verhoging op het spelbord, met de afbeeldingen van de 5 dieren zichtbaar. Laat iedereen goed kijken naar de dieren.
- Bedenk samen nog eens wat ieder dier vangt op de hei.
- Draai de schijven daarna om.



Bedoeling van het spel

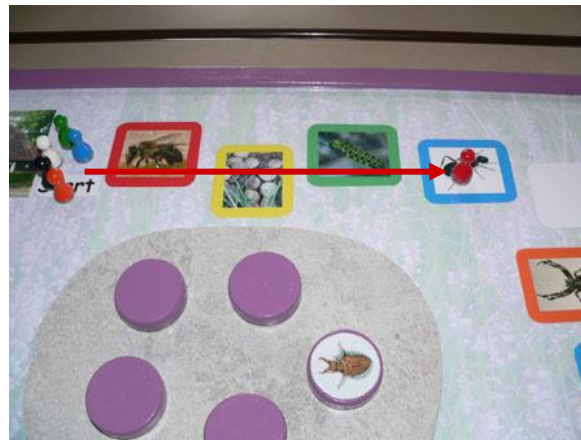
Vertel wat de bedoeling van het spel is:

- De dieren op de schijven hebben allemaal iets anders nodig op de hei: de bijenwolf vangt bijen; de rupsendoder vangt rupsen; de mestkever zoekt konijnenkeutels; de larve van de zandloopkever vangt o.a. spinnen; de larve van de mierenleeuw vangt o.a. mieren.
- Kunnen de kinderen goed onthouden? Dan weten ze vast van alle gekleurde vakken met prooien op het spelbord, op welke paarse schijf in het midden, het dier staat dat deze prooi wil hebben.
- Als je wit gooit heb je geluk! Je kunt dan meteen door naar het volgende witte vak.



Spelen

- Kies een kind uit dat mag beginnen.
- Deze gooit de dobbelsteen.
- Welke prooi staat op het dichtst-bijzijnde vak van de gegooide kleur? En welk diertje wil deze hebben?
- Als het kind van de 9 schijven in het midden het juiste dier omdraait, mag het naar het vak met die prooi.
- Als het gedraaide dier niet goed is, blijft het kind staan.



- Daarna is met de klok mee het volgende kind aan de beurt om te gooien en te raden.

Einde

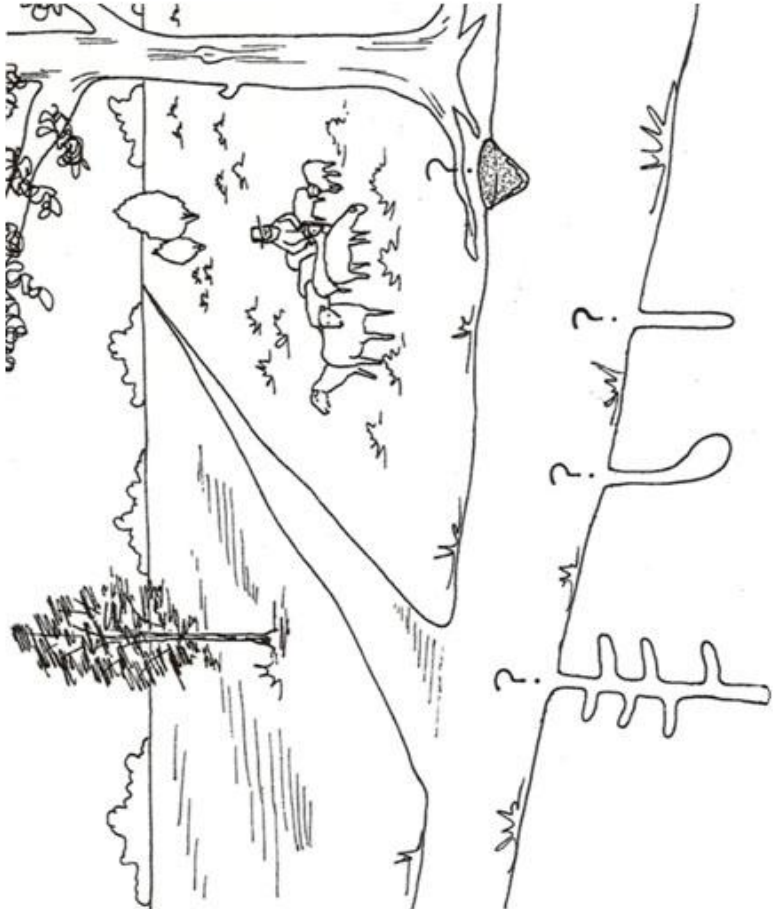
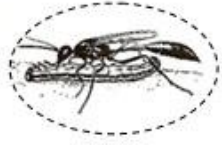
- Als een kind in de buurt van de finish is en een kleur gooit die tot aan de finish niet meer voorkomt, mag de pion doorlopen naar de finish bij het IVN-gebouw.
- Het spel eindigt als alle kinderen bij de finish zijn aangekomen, of als de speeltijd om is.
- Winnaar is degene die als eerste bij de finish is, of degene die het verst is gekomen.



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.***