

Vorbereitung post 4



Heidespinsels

Groep 1-2-3

Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding voor post 4:
Heidespinsels, voor groep 1, 2, en 3.

Inhoud:

- Algemeen
- Verhaal
- Spel
- Werkblad
- Opruimen



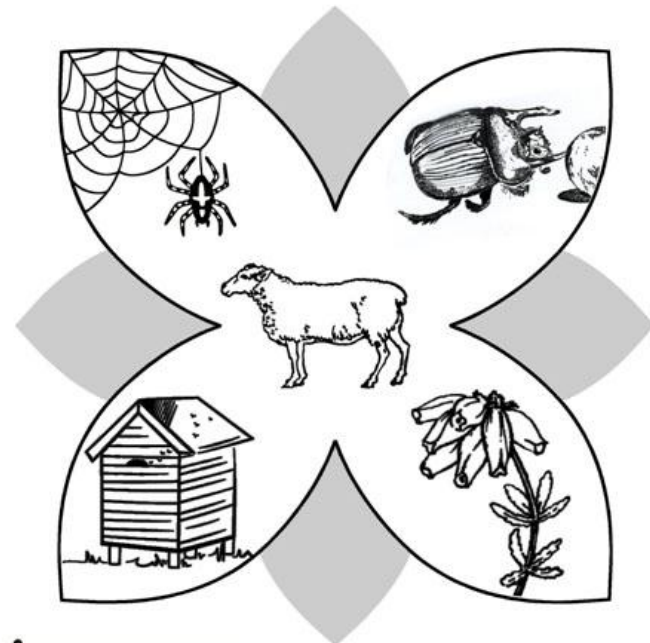
Algemeen

- Voor post 4 is een tafel nodig om het spel aan te spelen. Zorg voor voldoende stoelen voor de kinderen en voor jezelf.
- Bij de post horen drie informatieborden. Voor groep 1, 2 en 3 wordt het bord met de schilderijen gebruikt. De andere twee borden worden voor groep 4 t/m 8 gebruikt.

- In het werkboek dat bij 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 tien minuten de tijd en gebruik de rest van de tijd voor het spel.
- Het werkblad voor groep 3 kan op school worden gemaakt, dit hoeft niet op de post gedaan te worden. Voor groep 1-2 is er geen werkblad voor deze post. Er is voor hen een algemene kleurplaat.

Kom kijken op de hei

WERKBOEK POST 4:
HEIDESPINSELS



ivn natuur
educatie
Valkenswaard-Waalre

Verhaal

Op de hei leven veel spinnen. Dit is goed te zien in het najaar als de dauwdruppels aan de spinnenwebben blijven hangen. Maar er leven ook veel spinnen op de hei die geen web maken.

We willen graag dat de leerlingen meer over spinnen te weten komen. De volgende onderwerpen worden op deze post behandeld:

- het verschil tussen spinnen en insecten
- de levensloop van een spin: ei, cocon, vervellen, eten zoeken, paren
- hoe maakt een spin een web

Voordat we naar het bord kijken, leggen we het verschil uit tussen insecten en spinnen. Op de post ligt een doos met plastic modellen van spinnen en insecten.



Haal een insect en een spin uit de doos om het verschil tussen spinnen en insecten uit te leggen. Insecten hebben zes poten en een driedelig lichaam. Als je het insect omdraait, zijn de drie lichaamsdelen goed te zien. Spinnen hebben acht poten en een tweedelig lichaam. De acht poten zitten aan het voorste deel vast.



Waarmee maakt de spin spindraad? Met de spintepels aan het achterlijf.

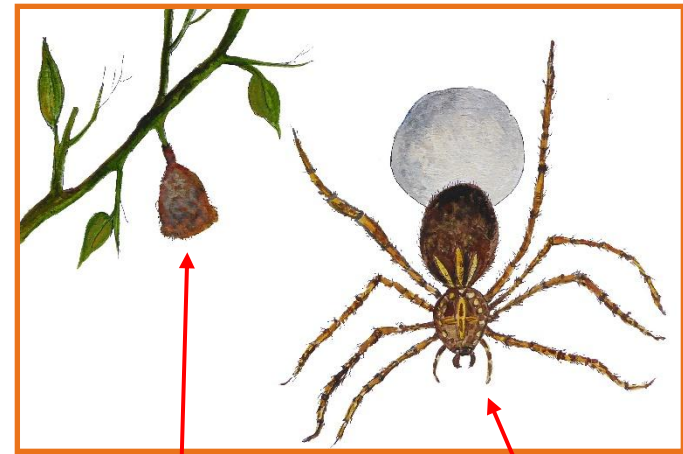
Je kunt daarna nog een paar andere beestjes uit de doos halen. Tel samen met de leerlingen het aantal poten om te bepalen of het een spin of een insect is.

Daarna gaan we verder met het bord.



Voor groep 1, 2 en 3 gebruiken we dit bord. Kijk naar de schilderijen in de volgorde zoals hierboven aangegeven door de rode getallen. Je kunt de teksten voorlezen of het verhaal in je eigen woorden vertellen.

Spinnen beginnen hun leven als eitje in een zakje verpakt, de cocon. Sommige spinnen dragen de cocon met zich mee tot de jonge spinnetjes eruit komen zoals de wolfspin rechts op het schilderij. Andere spinnen gaan dood na het leggen van de eitjes. Op het schilderij zie je links de cocon van een lantaarnspin.



Cocon lantaarnspin
(gecamoufleerd)

Wolfspin met cocon

Op de post staan 3 doosjes met cocons. Laat deze aan de leerlingen zien.

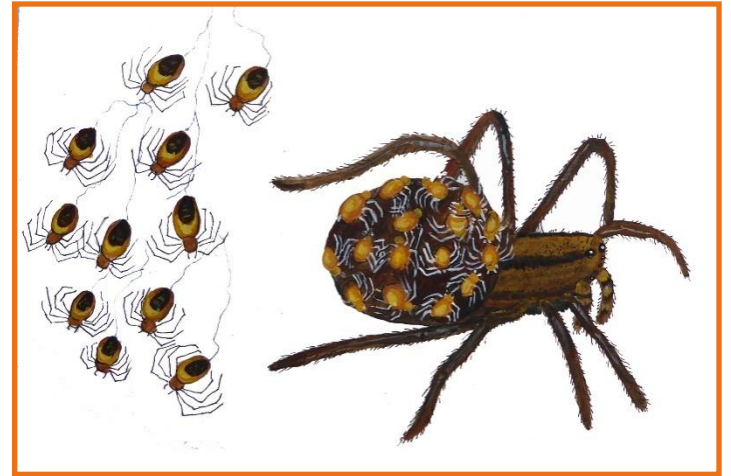


Cocon
lantaarnspin

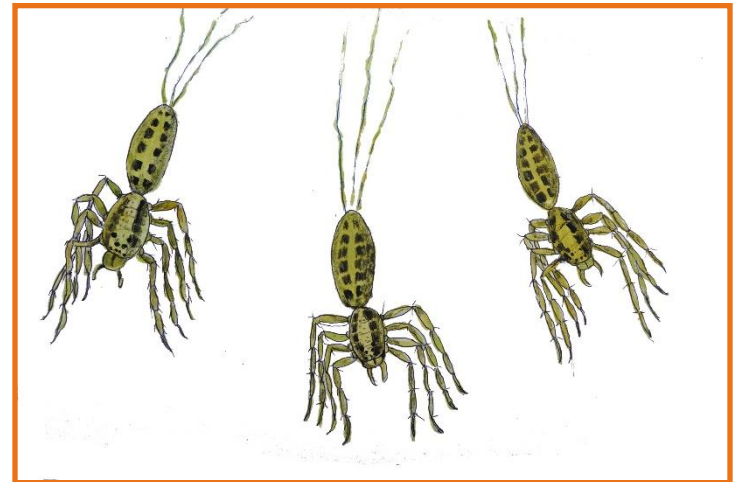
Cocon lantaarnspin
(gecamoufleerd)

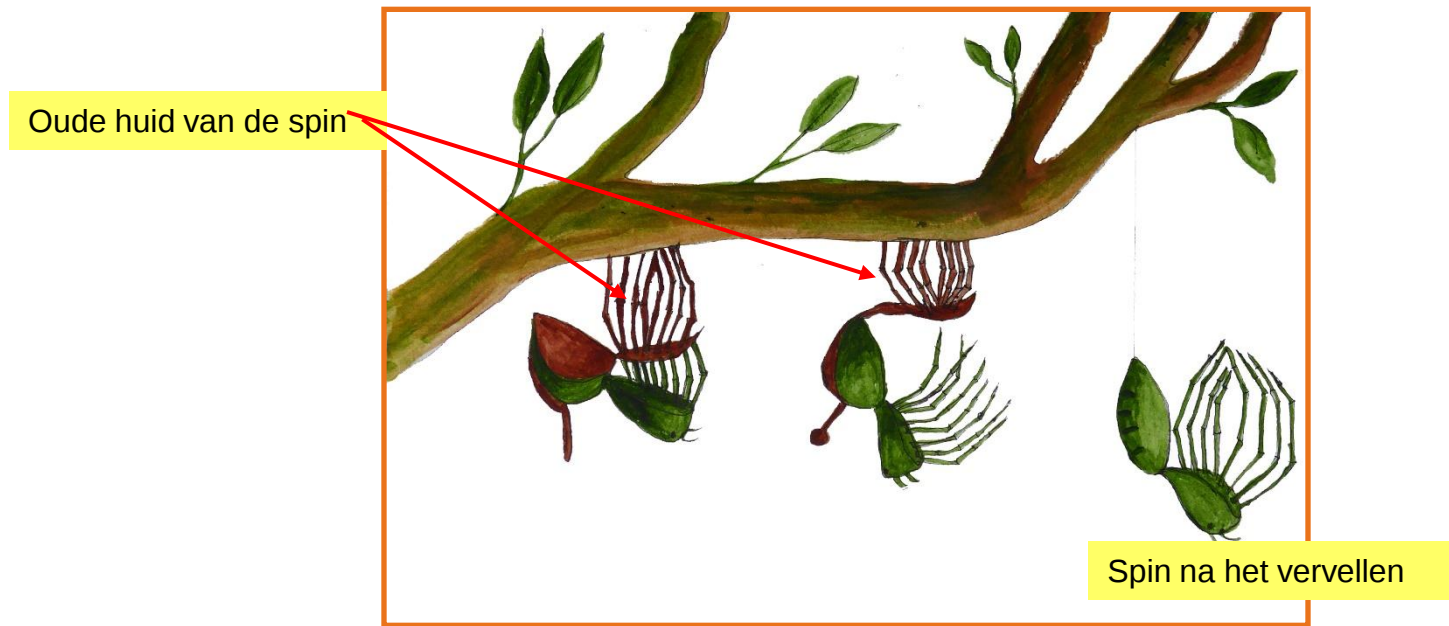
Cocons tijgerspin

Uit de eitjes komen jonge spinnen. Na een tijdje verlaten ze de cocon. Sommige jonge spinnetjes blijven nog even bij elkaar. Andere worden zelfs nog een tijdje op de rug van de moeder meegedragen. Op het schilderij zie je rechts een wolfspin met jonge spinnetjes op haar rug.



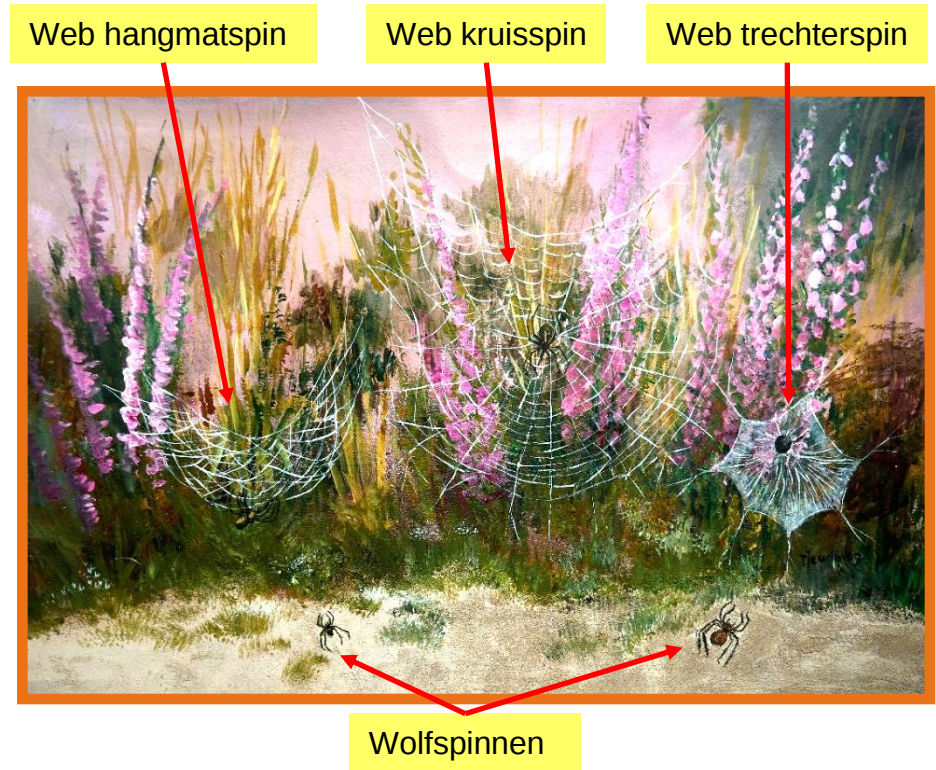
Jonge spinnetjes gaan op zoek naar een eigen plek. Ze zijn heel licht. Ze kunnen een paar spindraden gebruiken als een soort ballon om door de lucht te zweven.





Spinnen hebben een harde huid aan de buitenkant. Om te kunnen groeien, moeten ze vervellen. Hun oude huid barst en de spin glipt uit de oude huid. De nieuwe huid is groter dan de oude. Vervellen is gevaarlijk voor een spin omdat de spin tijdens het vervellen niet voor vijanden kan vluchten.

Veel spinnen maken een web om hun prooi te vangen. Jonge spinnen weten zelf hoe ze een web moeten maken. Niemand hoeft ze dat te leren. Als het web af is, wacht de spin geduldig tot er een insect in zijn web vliegt.



Kijk met de leerlingen naar het schilderij. Er zijn drie verschillende webben te zien: in het midden het wielweb van een kruisspin, rechts een trechterweb en links het web van een hangmatspin.

Er zijn ook spinnen die zonder web op zoek gaan naar prooi. Op het schilderij zie je twee wolfspinnen. Wolfspinnen jagen op de grond en pakken daar hun prooi.

Volwassen spinnen leven in hun eentje en zoeken elkaar alleen op om te paren. Vrouwtjesspinnen zijn vaak groter dan mannetjes. De mannetjes moeten voorzichtig zijn als ze met een vrouwtje willen paren, anders worden ze opgegeten.



Als je tijd hebt, kun je nog uitleggen hoe een spin een web maakt (zie volgende bladzijde), anders ga je met het spel verder.

Hoe maakt een spin een web

Op de post staat een voorbeeld van een spinnenweb en een doosje met negen kaarten. De kaart met uitleg houd je zelf. De andere acht kaarten leg je op tafel.

Leg samen met de leerlingen deze acht kaarten in de volgorde van hoe een spin een web maakt. Op de kaart met uitleg staan acht stappen en achter op elke kaart staat het bijbehorende nummer van de uitleg. Rechts zie je de eerste kaart.

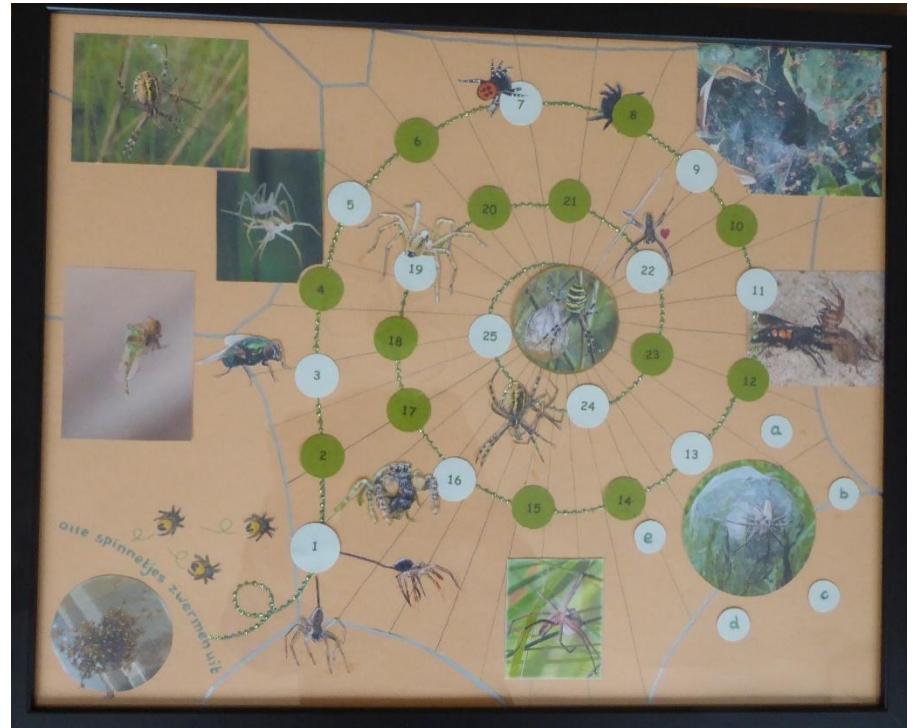


Tekst bij 1e kaart: De spin gaat op een vrij punt zitten en spint een draad die los in de lucht wappert.

Spel

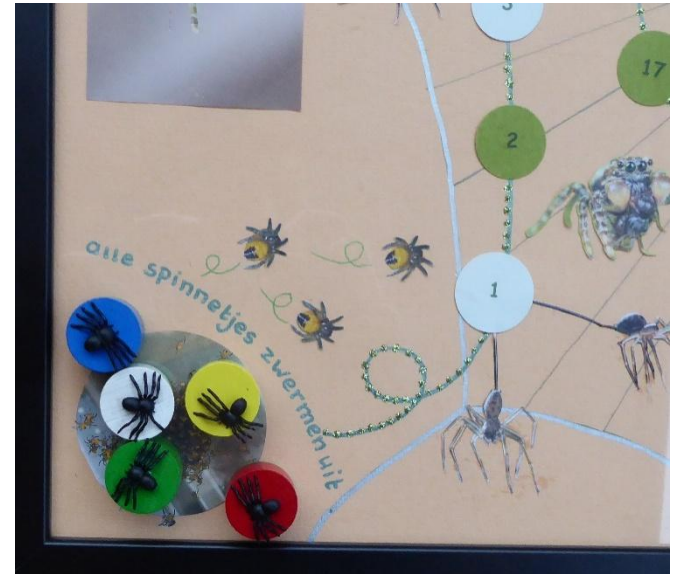
Materiaal

- spelbord
- doos met 7 pionnen en 1 dobbelsteen
- spelregels in het werkboek



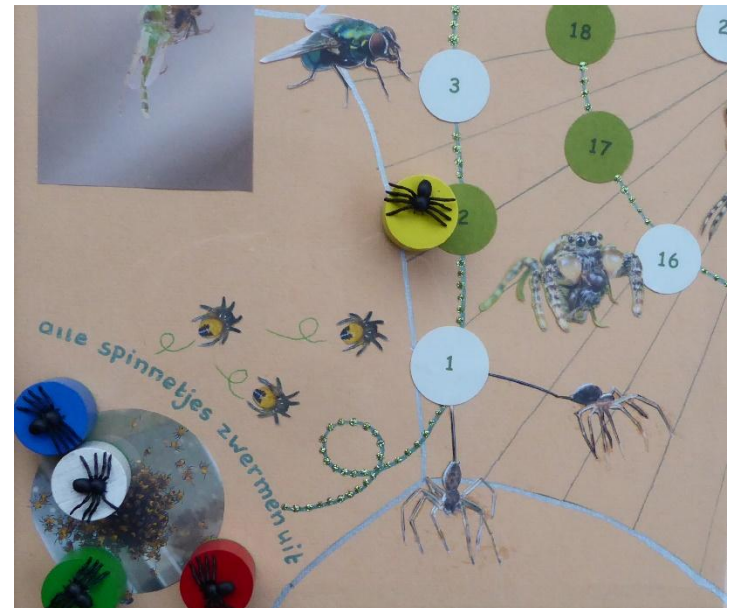
Begin

Leg het spelbord op tafel en laat elk kind een spin kiezen. De leerlingen zetten hun spinnetjes op het plaatje in de hoek naast het rondje met nummer 1.



Spelverloop

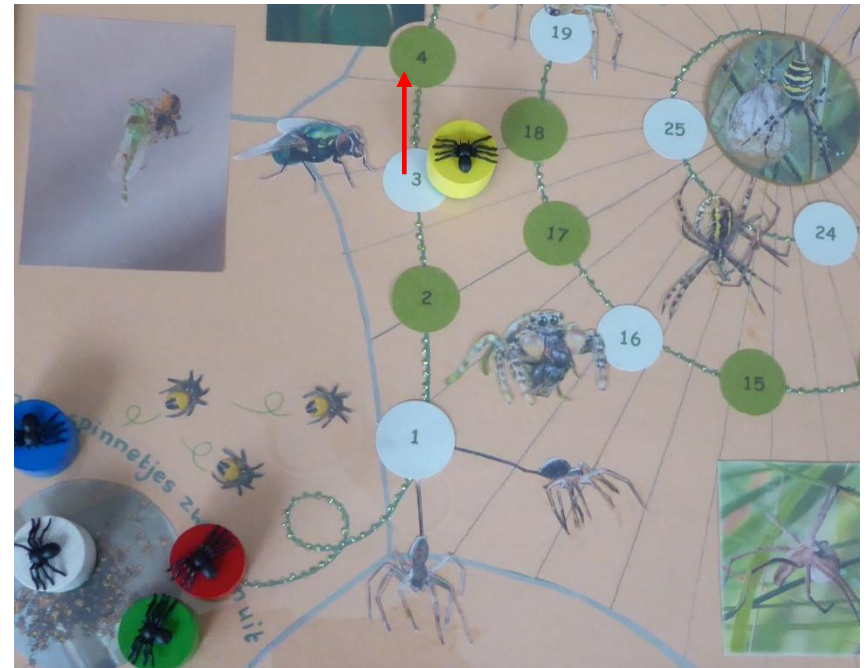
Er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok. Eerst gooien alle spelers met de dobbelsteen. Wie de meeste ogen heeft gegooid, mag beginnen en gooit nog een keer. Ga op de rondjes het aantal ogen van een worp vooruit. Komt de spin uit op een groen rondje dan gebeurt er niets en is de volgende speler aan de beurt.



Wanneer een kind uitkomt op een wit rondje dan moet in de spelregels in het boek opgezocht worden wat de speler moet doen. Je vindt de spelregels in het werkboek achter tabblad 'groep 1-2-3'.

In het voorbeeld rechts heeft de speler 3 gegooid. In de spelregels staat:

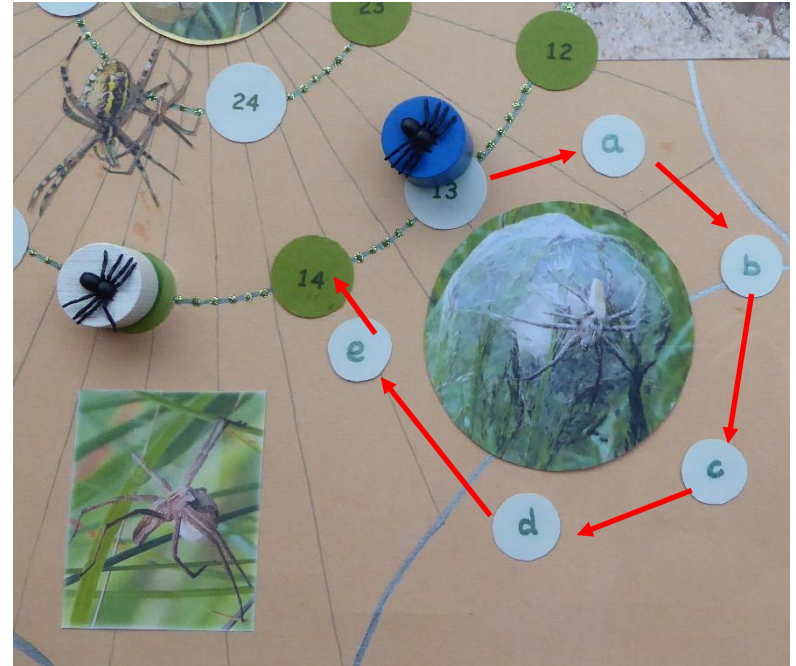
Kijk nou eens! Je hebt je eerste prooi gevangen! Een lekkere, vette vlieg! Die mag je opeten. Je groeit en je mag een rondje verder.



De speler mag met zijn spinnetje naar rondje 4 gaan.

Een ander voorbeeld. De blauwe spin is op rondje 13 gekomen. In de spelregels staat:

Deze kraamwebspin heeft hard gewerkt om een mooi afdakje te maken voor haar spinnenkinderen! Ze zorgt goed voor ze. Niemand mag in de buurt komen. Loop voorzichtig om haar heen. In de volgende ronde(s) volg je de rondjes met a, b, c, d en e tot je bij 14 uitkomt en daar verder kunt.



In de volgende ronde moet de speler dus via de rondjes met letters (zie rode pijlen) verder naar rondje 14.

Einde

Het spel eindigt wanneer een van de spinnen op of voorbij rondje 25 komt. Deze speler heeft gewonnen. Als de tijd om is voordat iemand op rondje 25 is gekomen, dan wint degene die het verst gekomen is.

Werkblad groep 1-2

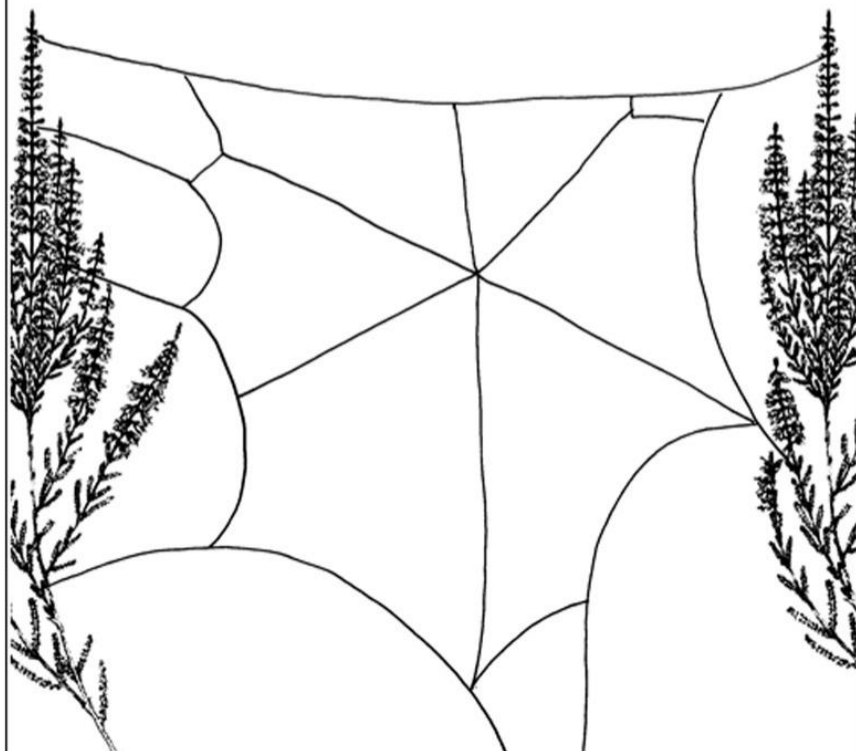
Voor groep 1-2 is er geen apart werkblad per post, er is een algemene kleurplaat. Wil je het werkblad bij het IVN maken, dan zijn er kleurpotloden op de post.



Werkblad groep 3

Het werkblad voor groep 3 zie je hiernaast.

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

	4. Heidespinsels	Groep 3 ivn
Maak het spinnenweb onderaan af.		
 Teken eerst de rest van de spaken zoals hierboven.	 Teken daarna de kleverige spiraaldraad.	 Teken nu nog een spin in het web.
		

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.***