

# Vorbereitung post 5



**Elke paddenstoel zijn eigen plekje**

**Groep 1-2**

# Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre



Dit is de digitale voorbereiding op post 5:

*Elke paddenstoel zijn eigen plekje*, voor groep 1 en 2.

Inhoud:

- Algemeen
- Opbouw laptop
- Verhaal
- Spel
- Werkblad
- Opruimen



# Algemeen

- Zorg voor twee tafels bij de post.
- Gebruik één tafel voor de laptop met toebehoren.  
Het is de bedoeling dat de laptop al door de organisatie klaargezet en aangesloten.
- Zet het paddenstoeltafeltje met de muis vóór de computertafel.
- Zorg dat het zonlicht niet direct op het scherm valt. In de zon is het beeld lastig te bekijken.
- Zet ook het spel klaar op een tweede tafel.
- Zorg dat de kijkdoos van alle kanten te benaderen is.
- Moet de laptop nog helemaal opgezet worden, doe dit dan ruim voordat het eerste groepje kinderen begint. Aanwijzingen voor de opbouw vind je in het werkboek, p. 33-34.

- In het werkboek dat op de post ligt vind je achter het tabblad 'Groep 1-2-3-4' op papier alle informatie over deze post.
- Neem voor de wandeling op de computer 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.

## **WAT SCHIMMELT DAAR ?**

**WERKBOEK POST 5  
ELKE PADDENSTOEL  
ZIJN EIGEN PLEKJE**



# Verhaal

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

- Paddenstoelen hebben allemaal hun eigen voorkeur voor een goede groeiplek.

## *'Wandeling' op de computer*

De groeiplek wordt duidelijk gemaakt in een computerprogramma waarin 9 filmfragmenten van verschillende stukjes natuur zitten. De filmpjes eindigen telkens met een paddenstoel die dáár zijn favoriete plek heeft.

In het computerprogramma komen fantasiefiguren voor. Zorg dat eekhoorn, elfje en kabouter naast de computer staan. Zij geven de kinderen een idee hoe groot de paddenstoelen in het echt zijn.

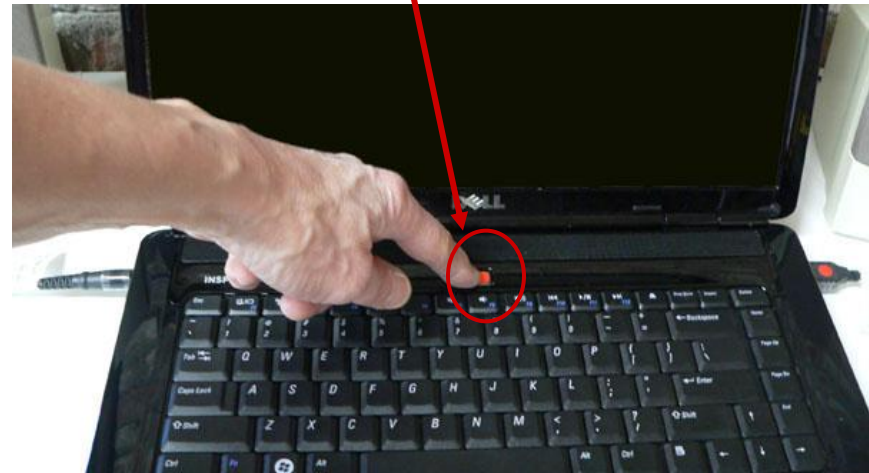


Voor de kinderen van groep 1 en 2 worden de infoborden niet gebruikt.

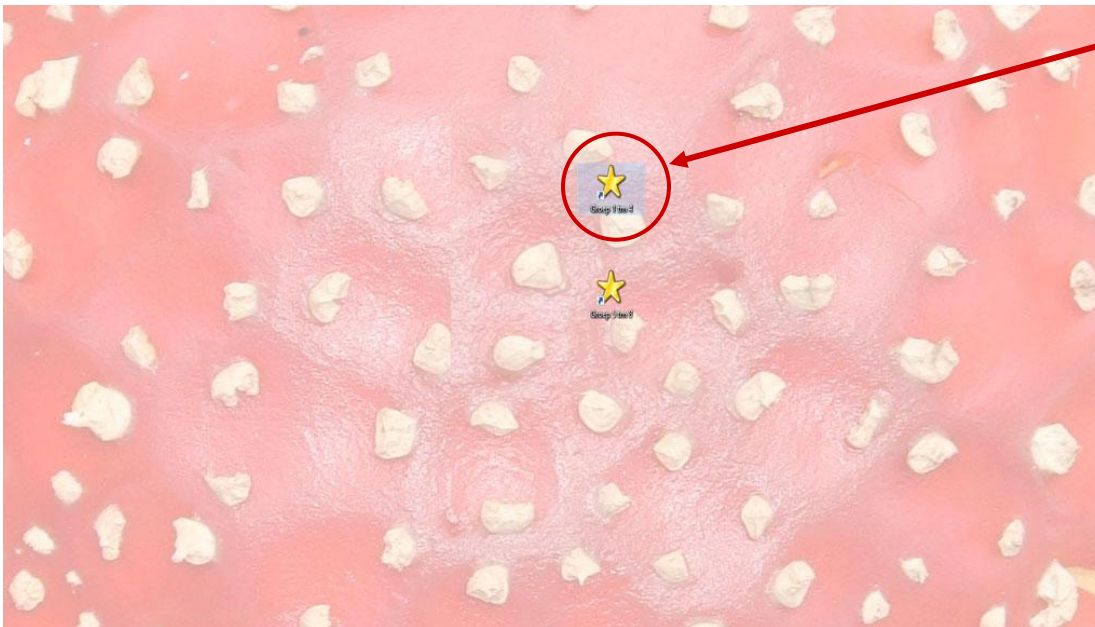
- Zorg dat de laptop volledig aangesloten is vóór het eerste groepje begint.

- Zet de schakelaar op de contactdoos op '1'.

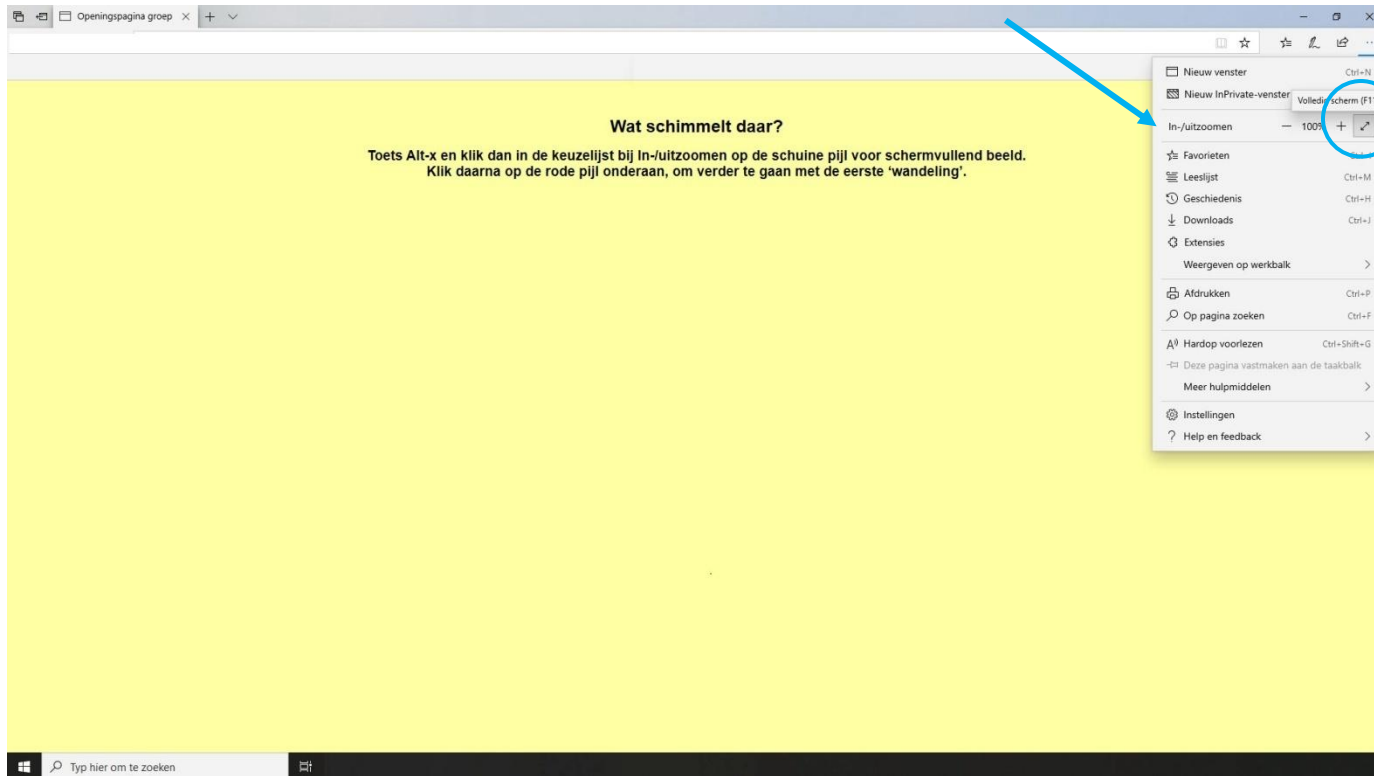
- Klap de laptop open en zet hem aan (rode knop boven het toetsenbord).
- Het geluid staat al aan, s.v.p. niets aan veranderen.
- Haal het 'paddenstoeltafeltje' met de muis naar voren.



- Bij de apparatuur hoort een muis met rollende bal bovenop. Het huis blijft bij de bediening stil liggen.
- Er wordt altijd geklikt met de linker muisknop.
- Heb even geduld terwijl de computer opstart! Wacht totdat de iconen met 'Groep 1 tm 4' en 'Groep 5 tm 8' zichtbaar zijn.
- Dubbelklik op het scherm op het bovenste icoon: **'Groep 1 tm 4'**.



- Er verschijnt een startscherm. Toets **'Alt-x'** en klik in de lijst rechts bij 'In-/uitzoomen' op het schuine pijltje om het beeld schermvullend te maken. Dit kan de hele ochtend/middag zo blijven.



- Klik daarna op de rode pijl  die onderaan in beeld komt.



- Er verschijnt een intro met eekhoorn. Laat nadat de introtekst beluisterd is, één van de kinderen op de eekhoorn klikken.



- Er volgt een kort natuurfilmpje dat eindigt met een foto van één van de fantasiefiguren, naast een paddenstoel.



NB Als de muisaanwijzer dicht tegen boven- of onderrand van het scherm zit, verschijnt daar een menubalk. Ga je met de muiswijzer weer meer naar het midden, dan verdwijnt de balk vanzelf.

- Op het keuzescherf met 9 paddenstoelen dat daarna automatisch verschijnt, moeten de kinderen de foto aanklikken van de paddenstoel die daarvoor in het filmpje te zien was.





- Als de goede paddenstoel is aangeklikt, kan daarna het volgende filmpje worden opgestart.

- Als een verkeerde paddenstoel is aangeklikt, komt het keuzescherf weer terug en kan een andere paddenstoel gekozen worden.

- Eventueel kan de foto van de gezochte paddenstoel worden teruggeroepen door bovenaan op het vraagteken-icoon te klikken, of het filmpje opnieuw afgespeeld worden door op het schoentjes-icoon te klikken.

- Laat de kinderen om de beurt kiezen en doorklikken. Overleggen met de rest van de groep mag natuurlijk.
- Na de laatste paddenstoel (de vliegenschwam) komt het programma automatisch in wachtstand voor het volgende groepje kinderen. Klik pas op de rode pijl wanneer het volgende groepje met de 'wandeling' kan beginnen.
- Als tussen twee groepjes kinderen veel tijd verstrijkt, gaat de screen saver aan. Rol een paar keer heen en weer met de muis (niet klikken) om weer gewoon beeld te krijgen.



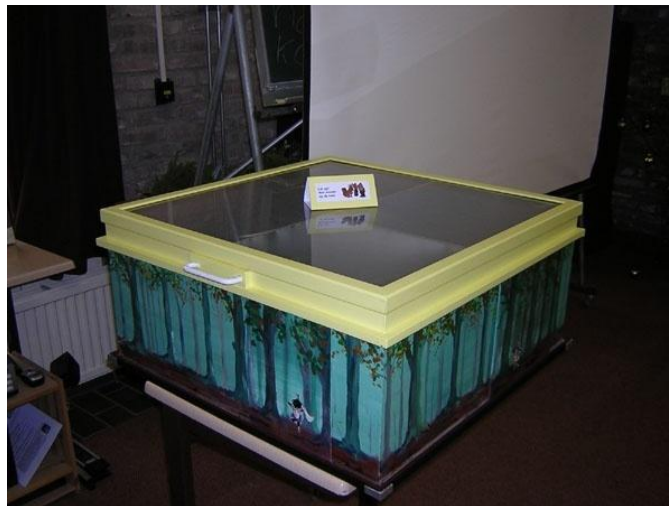
- De tekst die bij de filmpjes is ingesproken staat ook in het werkboek. Hier staat bovendien telkens over welke paddenstoel het filmpje is gegaan.
- Sluit na het laatste groepje kinderen af.
  - Rol met de muis naar de rechterbovenhoek van het scherm.
  - De menubalk verschijnt.
  - Klik op het rode kruisje rechtsboven om het programma af te sluiten.
  - Klik op het Windows-icoontje linksonder: .
  - Klik op het 'Aan/uit' icoontje dat erboven verschijnt: .
  - Klik vervolgens op 'Afsluiten' om de laptop uit te zetten.
  - Laat het geluid aan staan.
  - Zet de schakelaar op de contactdoos op '0' om alle apparatuur stroomloos te maken.
- Werkt de laptop of het programma niet zoals beschreven, kijk dan achterin het werkboek achter de tab 'Bij computerproblemen' of hier de oplossing staat.

# Spel

Voor de groepen 1 en 2 wordt het spel 'Volg het paadje' gebruikt.

Materiaal:

- doos met 2x6 spelborden; draaischijf; plastic doosje met 6x gele, 6x rode, 6x groene, 6x blauwe pionnen
- grote kijkdoos

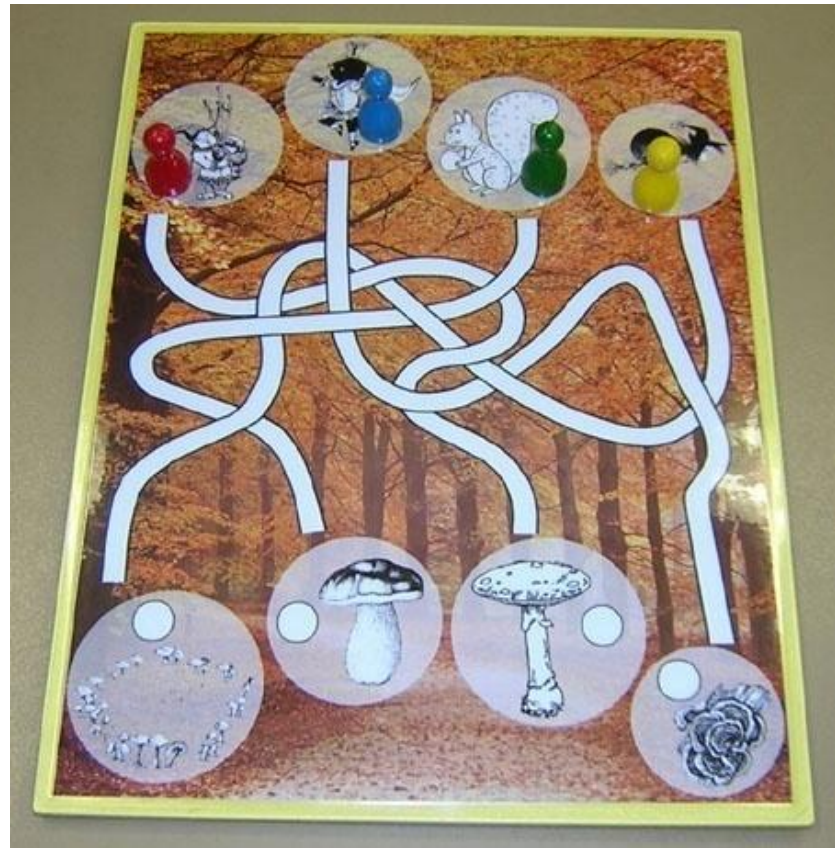


## Vooraf

Er zijn aparte spelborden voor groep 1-2 en voor groep 3-4. Neem de juiste spelborden, op de achterkant zit een etiket.

Geef alle kinderen een eigen spelbord en 4 pionnen (1x geel, 1x rood, 1x groen, 1x blauw).

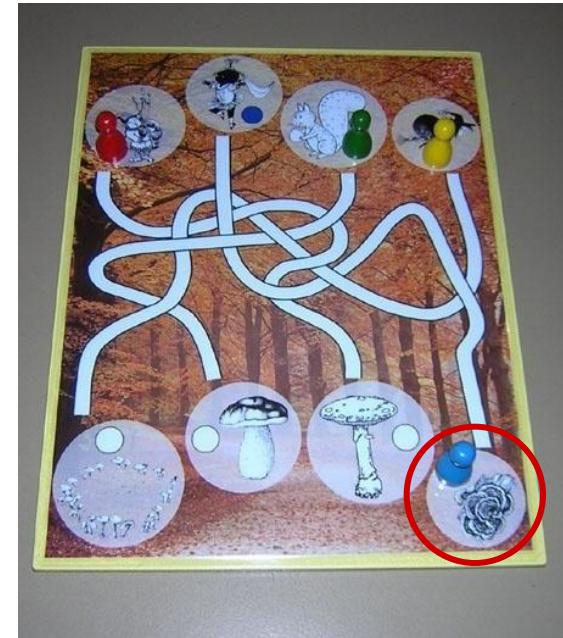
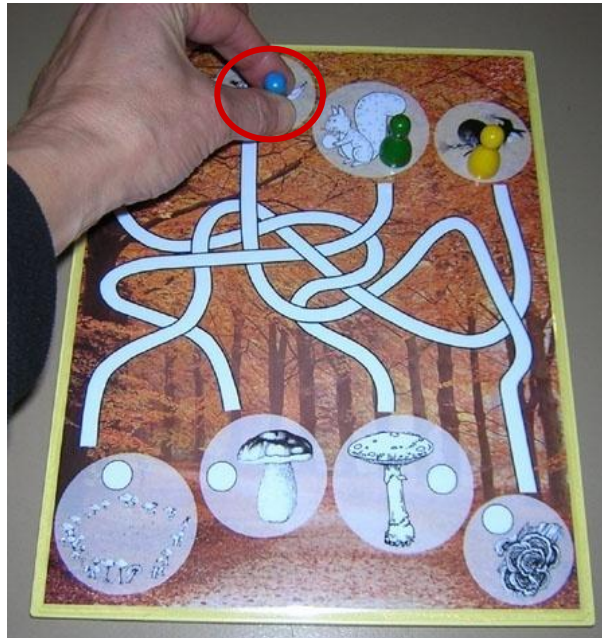
Laat de kinderen de pionnen op de velden van de juiste kleur bij de sprookjesfiguren zetten.



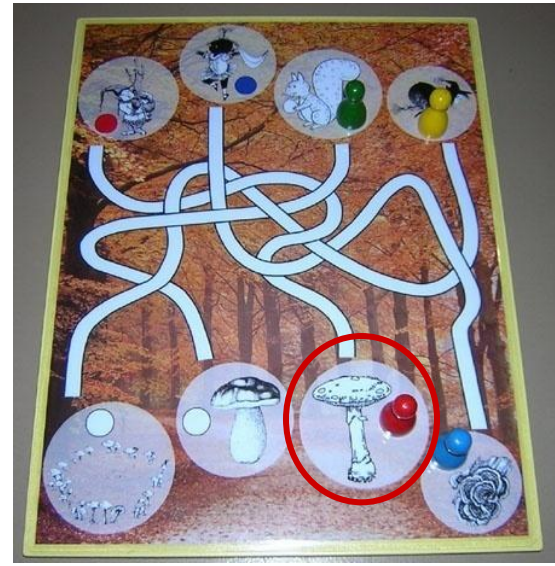
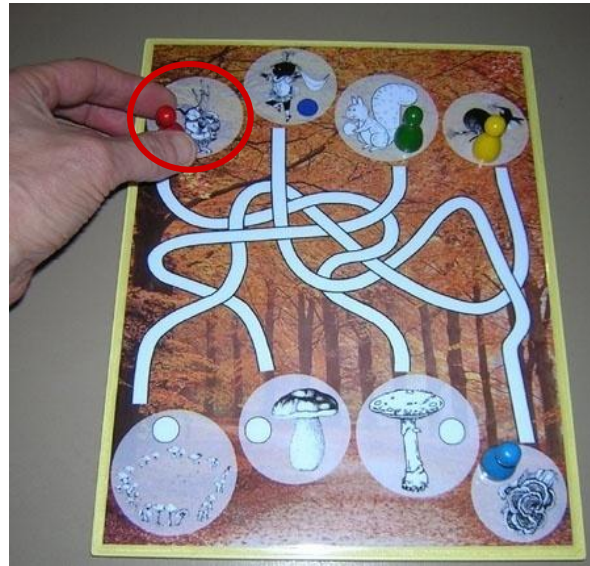
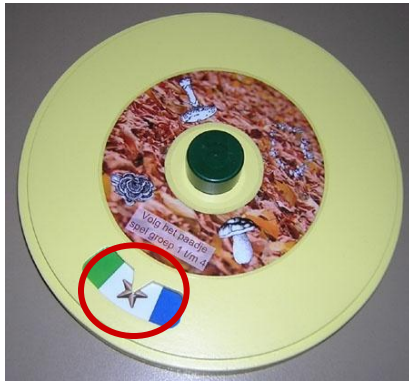
## Spelen

Kies een kind uit dat mag beginnen. Deze draait aan de draaischijf.

Is één van de 4 kleuren gedraaid, dan mag het kind met de pion van die kleur het paadje van het sprookjesfiguur naar de bijbehorende paddenstoel volgen. De pion wordt daar op het blanco veld gezet.



Komt een ster tevoorschijn, dan mag het kind zelf een kleur pion kiezen en deze naar de paddenstoel brengen.



Wordt in de loop van het spel door een kind een kleur gedraaid waarvan de pion al bij de paddenstoel staat, dan gaat de beurt over.



## ***Einde***

Degene die het eerst alle pionnen bij de paddenstoelen heeft staan, heeft gewonnen.

Daarna kunnen de kinderen de oplossing zelf controleren bij de kijkdoos. Op de 4 schuifdeurtjes staan de sprookjesfiguren van het spelbord. Achter de deurtjes zijn de paddenstoelen te zien die erbij horen.

Als er weinig speeltijd is, kan als extra spelregel worden ingevoerd: wanneer iemand een ster draait en een kleur pion heeft gekozen, mogen álle kinderen hun pion van die kleur naar de paddenstoel brengen (voor zover dat nog niet gebeurd was).



# WAT SCHIMMELT DAAR ?

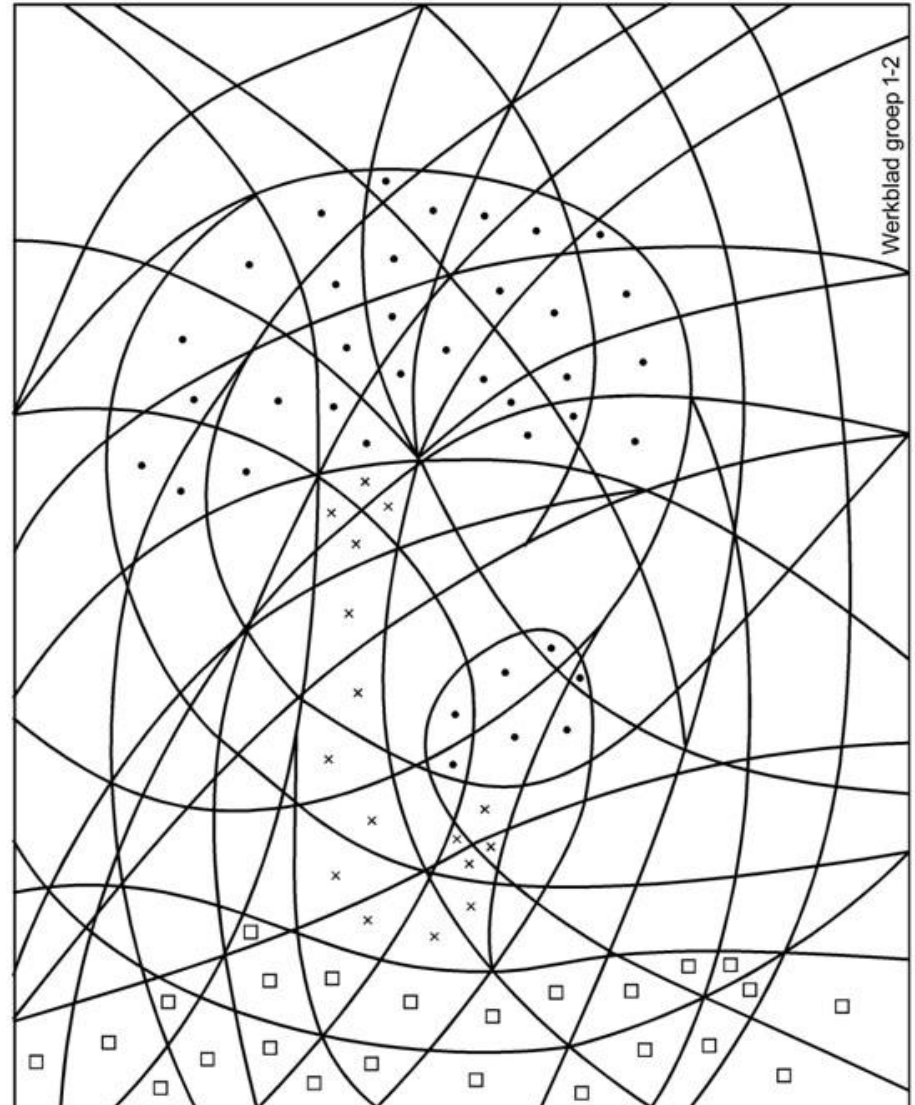
**ivn** natuur  
educatie  
Valkenswaard-Waalre

## 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.

Kleur in: ● = rood, x = geel, □ = bruin



# Opruimen

Na de laatste groep spel opruimen en de kijkdoos terugzetten.  
De laptop uitzetten volgens p. 12 van dit voorbereidingsbestand,  
hetzelfde staat op p. 7 van het werkboek.  
Tafels en 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 het IVN 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 ***Wat schimmelt daar?***