

Vorbereiding post 2



Hotel-restaurant De Eik

Groep 1-2-3

Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding op post 2:

Hotel-restaurant De Eik, voor groep 1, 2 en 3.



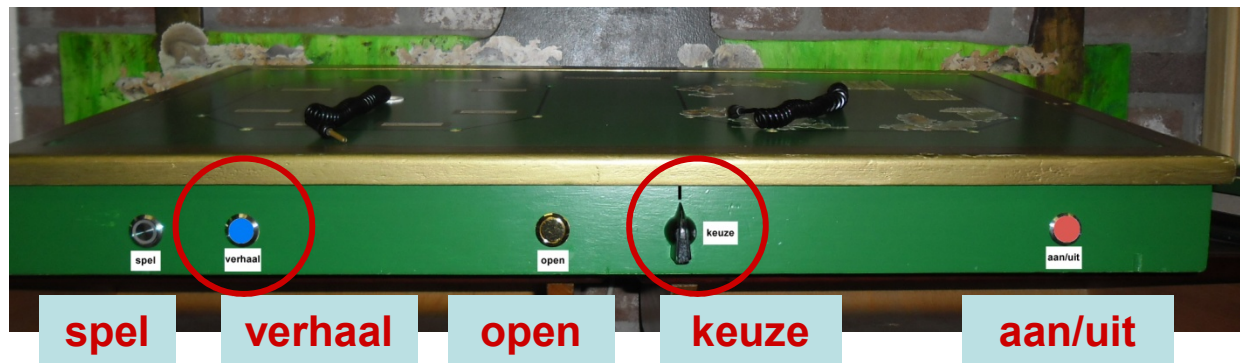
Inhoud:

- Algemeen
- Verhaal
- Spel
- Werkbladen
- Opruimen



Algemeen

- Voor post 2 is elektriciteit nodig, zorg voor een stopcontact in de buurt.
- Zet voor alle kinderen en jezelf een stoel klaar bij de boom.
- Voor de groepen 1, 2 en 3 hoef je het rechterbord niet te gebruiken.
- Steek voordat je begint de stekker van de boom in het stopcontact. Het snoer is gemerkt met 'Post 2 Stekker eikenboom'.



Het bedieningspaneel van de boom wordt zowel bij het verhaal als bij het spel gebruikt. Bij het aanzetten staat hij altijd in de 'verhaal'-stand. De 'verhaal'-knop geeft dan blauw licht.

Let voordat je met het verhaal begint op het volgende:

- Zorg dat de keuzeschakelaar op '12 uur' staat.
- Zorg dat alle klepjes op de boom dicht zijn. De bovenste klepjes kun je dicht maken met de speciale hulpstok die op de post ligt.





hulpstok

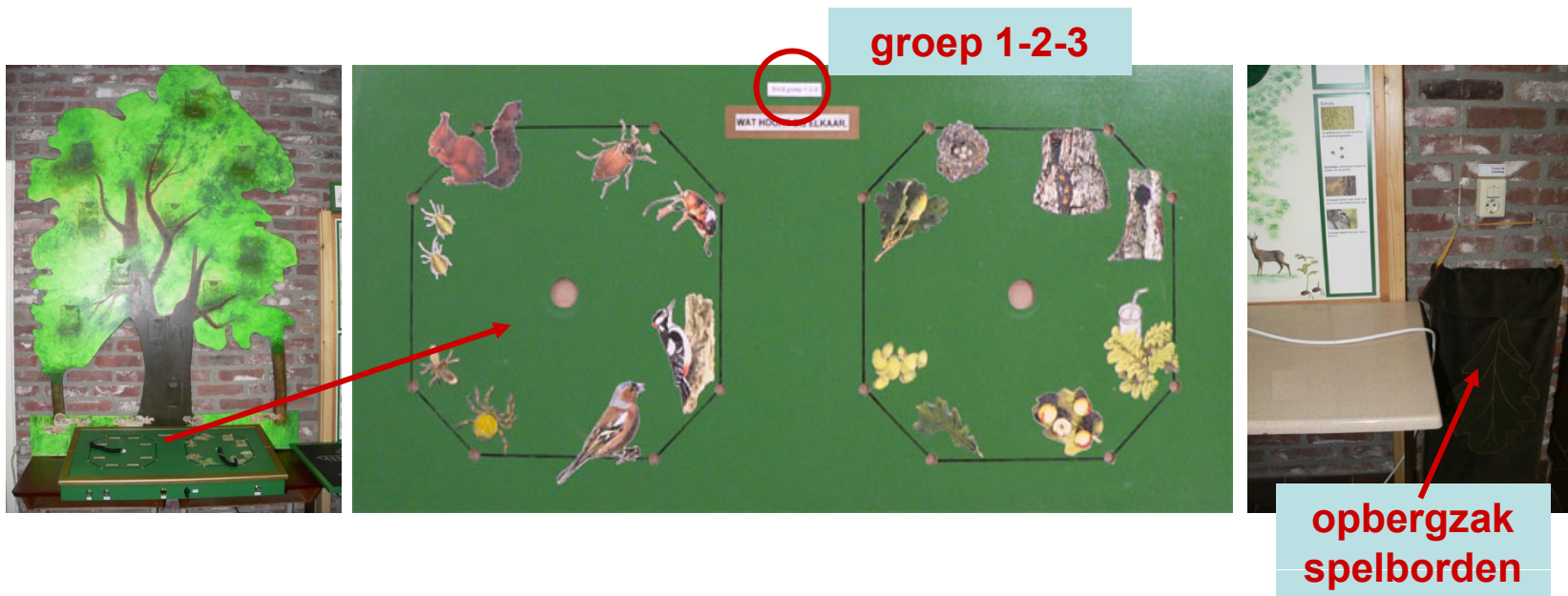


**hulpstok onder de klep
steken**



**klep omhoog laten
scharnieren**

Zorg daarna dat het spel gebruiksklaar is voor groep 1-2-3.



De bovenkant van het bedieningspaneel is een electrospel. Hiervoor zijn 3 spelborden gemaakt: voor groep 1-2-3, groep 4-5 en groep 6-7-8.

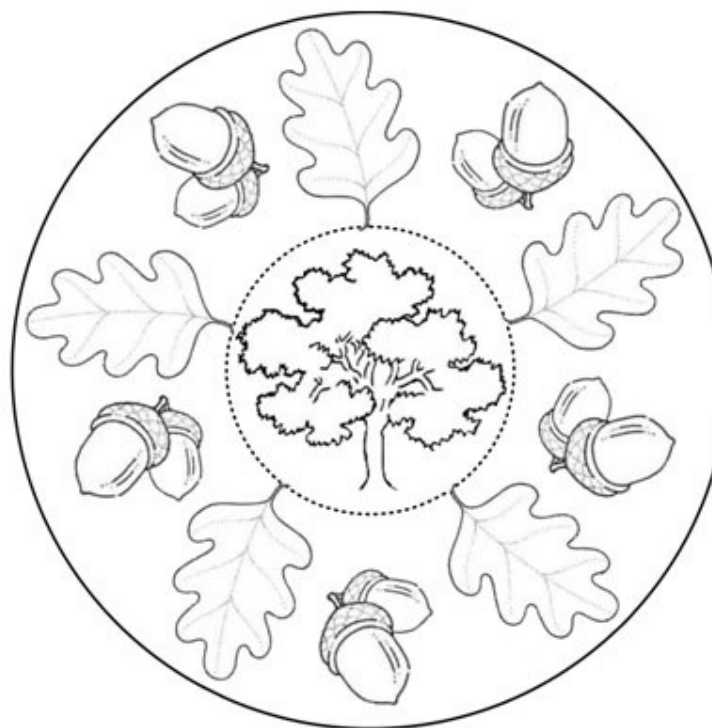
De spelborden zijn gemerkt met de diverse groepen. Ligt het spelbord voor groep 1-2-3 niet op het bedieningspaneel, wissel het dan om met het juiste bord. De borden zitten in een groene opbergzak.

- 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.
- Het werkblad kan op school worden gemaakt, dit hoeft niet op de post.

Het rijk van koning Eik

Werkboek post 2:

Hotel-restaurant De Eik



Verhaal

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

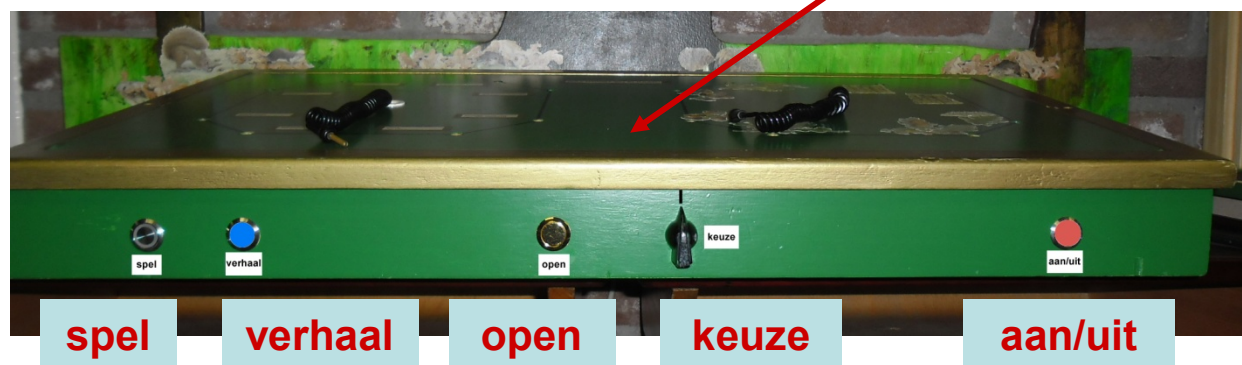
- De eikenboom is gastvrij voor heel veel dieren.
- Sommige dieren komen er eten, van het blad of van de eikels.
- Andere dieren wonen er, of leggen hun eitjes in de boom.
- Er zijn ook dieren die er alleen komen schuilen.

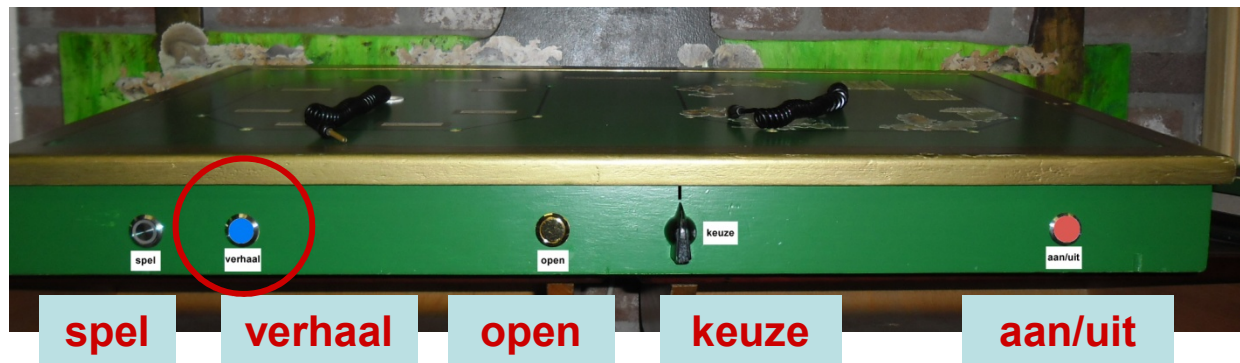
Voor de kinderen van groep 1, 2 en 3 hoeft het rechter infobord niet gebruikt te worden.

Eikenboom

De post bestaat uit een grote eikenboom met daarnaast een infobord.
Het bedieningspaneel van de boom staat op tafel onder de boom.

Aan de voorkant van het paneel zitten 5 knoppen. De meest rechtse is de aan/uit-knop.
Druk deze in; de knop geeft rood licht als de boom 'aan' staat.





Het bedieningspaneel wordt zowel bij het verhaal als bij het spel gebruikt.

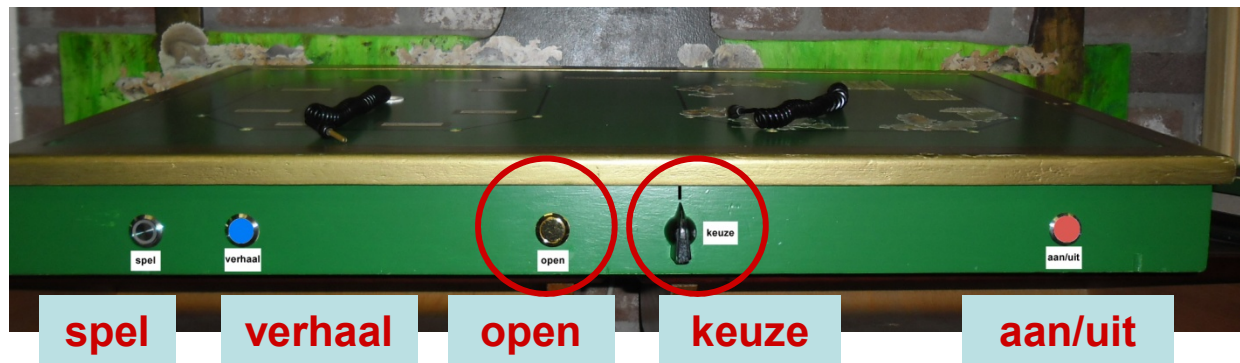
Bij het aanzetten staat hij altijd in de 'verhaal'-stand. De 'verhaal'-knop geeft dan blauw licht.

Vertel:

Deze post heet 'Hotel-restaurant De Eik'.

We gaan het hebben over dieren die in het hotel te gast zijn: ze schuilen of wonen er, en leggen er soms hun eitjes.

Verder hebben we het over dieren die de eik als restaurant gebruiken: zij eten van de eik.



Zorg dat de keuzeschakelaar op '12 uur' staat.

Druk dan op het knopje 'open'. Op de boom gaat een luikje open en het lichtje boven het luikje gaat branden.

Weten de kinderen misschien om welk dier het gaat? En zou dit dier eten, en/of wonen in de boom?

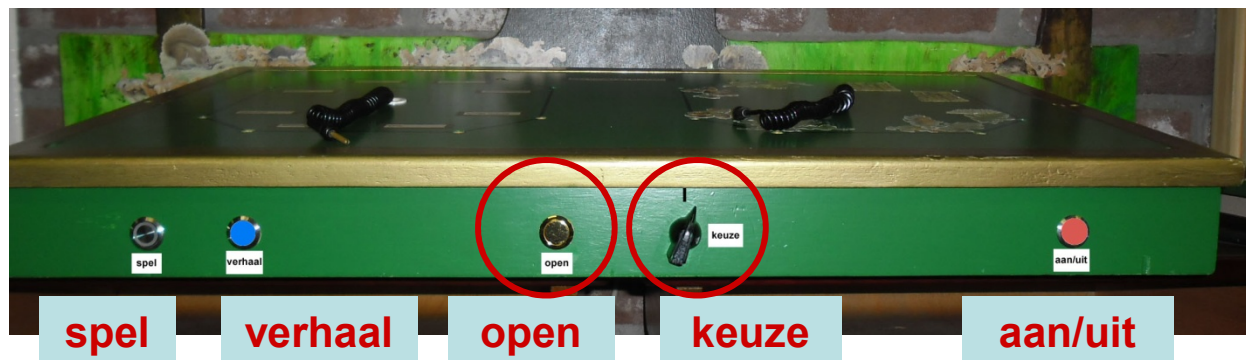


De 12 luikjes gaan in een vaste volgorde open. Op de gelamineerde kaart die bij de boom ligt staan de dieren in die volgorde. Op de kaart staat bij elk dier een korte tekst die je voor kunt lezen.

Heb je de bladluis (dier no. 1) gehad, zet dan de keuzeschakelaar met de klok mee één tikje verder ('1 uur'). Druk opnieuw op 'open' om het tweede luikje te openen.

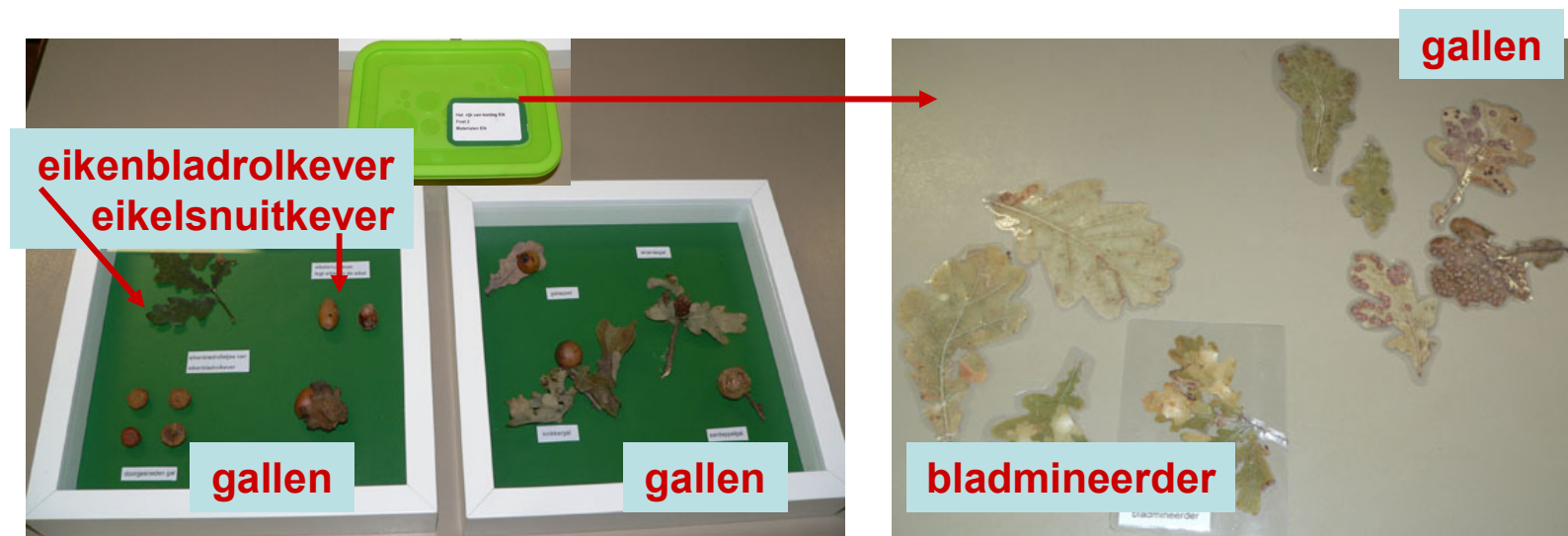
	1. de bladluis De bladluis zuigt de hele lente en zomer het sap uit de blaadjes van de eik. Hij woont er met een hele groep familieleden.
	2. de eekhoorn De eekhoorn springt door de boom en eet van de eikels. Hij verzamelt ze voor zijn wintervoorraad.
	3. de bladmineerder De larve van de bladmineerder maakt gangetjes door het bladmoes van het blad.
	4. de meikever In mei zie je de meikever in de boom lekker van de blaadjes eten.
	5. de eikelsnuitkever of eikelboorder De eikelsnuitkever boort een gaatje in de eikel en legt daar een eitje in. De larve zit goed beschermd en heeft genoeg te eten.
 	6. het lieveheersbeestje en zijn larven Het lieveheersbeestje en zijn larven eten de bladluizen die in de boom zitten op.
de boom.	

**gelamineerde
kaart**



Ook bij dier 2 denk je samen met de kinderen na om welk dier het gaat en wat het dier in de eik doet: wonen, eten, eitjes leggen, schuilen? Lees daarna de tekst voor die op de kaart bij dier 2 staat.

Op de post staan ook twee showdozen met natuurmateriaal, en een plastic doosje met gelamineerde eikenbladeren. Het materiaal uit het plastic doosje (blad met gangen van de bladmineerder en bladeren met gallen) mogen de kinderen vasthouden. De showdozen zijn alleen om te bekijken. **S.v.p. niet proberen open te maken!**



Als je vertelt over de bladmineerder, de eikelsnuitkever, de galwesp of de eikenbladrolkever, laat je telkens het gedeelte van het natuurmateriaal zien dat bij het besproken diertje hoort.

De procedure is iedere keer: keuze-knop één tikje verder met de klok mee, daarna op 'open' drukken.

Aan het eind van het verhaal zijn alle 12 luikjes van de eikenboom open en heb je over alle gasten verteld.

Doe de luikjes daarna dicht, gebruik voor de bovenste luikjes de hulpstok.

NB Doe de luikjes **zelf** dicht, dit voorkomt onnodige slijtage.



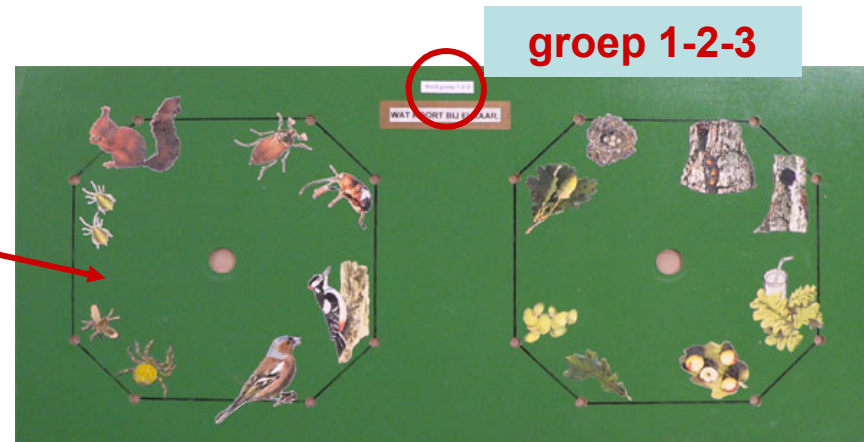


Spel

Voor groep 1-2-3 wordt het Electrospeel gebruikt dat bij de eikenboom hoort.

Materiaal :

- eikenboom met bedieningspaneel
- spelbord voor groep 1-2-3



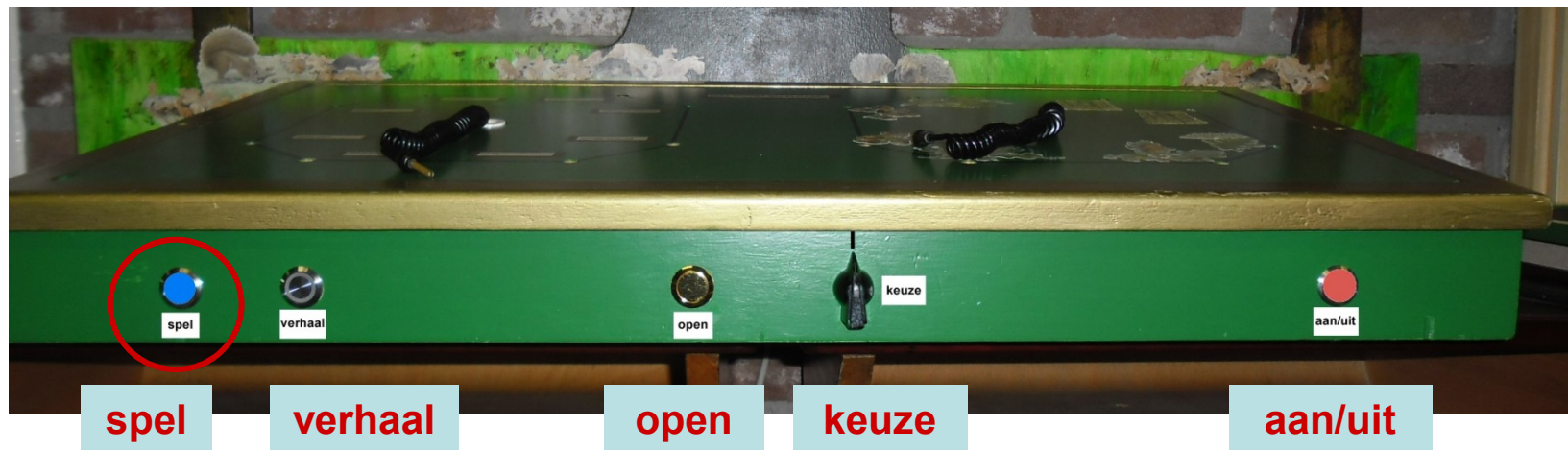
Voorbereiding

Zorg dat alle luikjes in de eikenboom dicht zijn.

Kijk of het juiste spelbord (groep 1-2-3) op het bedieningspaneel ligt.

Druk de knop 'spel' in.

Deze knop geeft nu blauw licht, het licht bij 'verhaal' is uit.



Spelen

Op de linkerhelft van het bord staan 8 plaatjes van dieren, op de rechterhelft staat wat die dieren eten, waar ze in de eik wonen of hun nest hebben.

Laat één kind met de linker pin een dier kiezen, en met de rechter pin de woonplek of het eten van het dier.

Als de combinatie goed is, gaat het klepje van het dier open!



Laat voor elk dier een ander kind aan de beurt komen.

Einde

Als alle dieren op het electrobord aan de beurt zijn geweest, zijn er 8 klepjes op de boom open (4 blijven dicht, deze dieren worden bij groep 1-2-3 niet gebruikt).

Doe alle klepjes dicht. Zet de keuzeschakelaar op '12 uur' en druk op de knop 'verhaal'. De boom is nu klaar voor het verhaal aan het volgende groepje kinderen.

Heb je nog tijd over met dit groepje? Bekijk dan samen het 'gastenboek' dat op de post ligt.



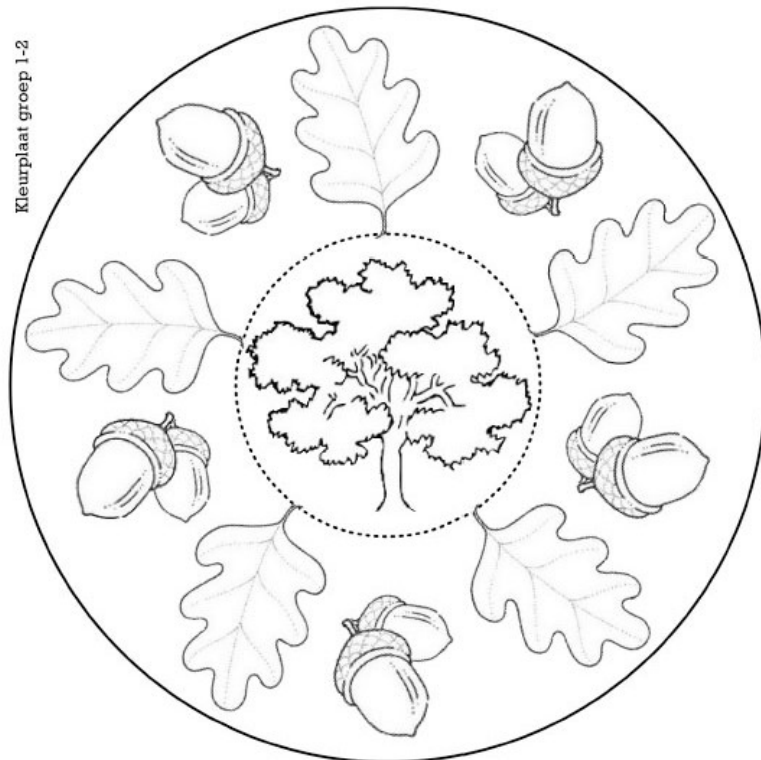
Werkblad groep 1-2

Voor groep 1-2 zijn er geen aparte werkbladen per post. In plaats hiervan is er een algemene kleurplaat om op school te gebruiken.

Wil je het werkblad toch bij het IVN inkleuren, dan zijn er kleurpotloden op de post.

Het rijk van koning

EIK



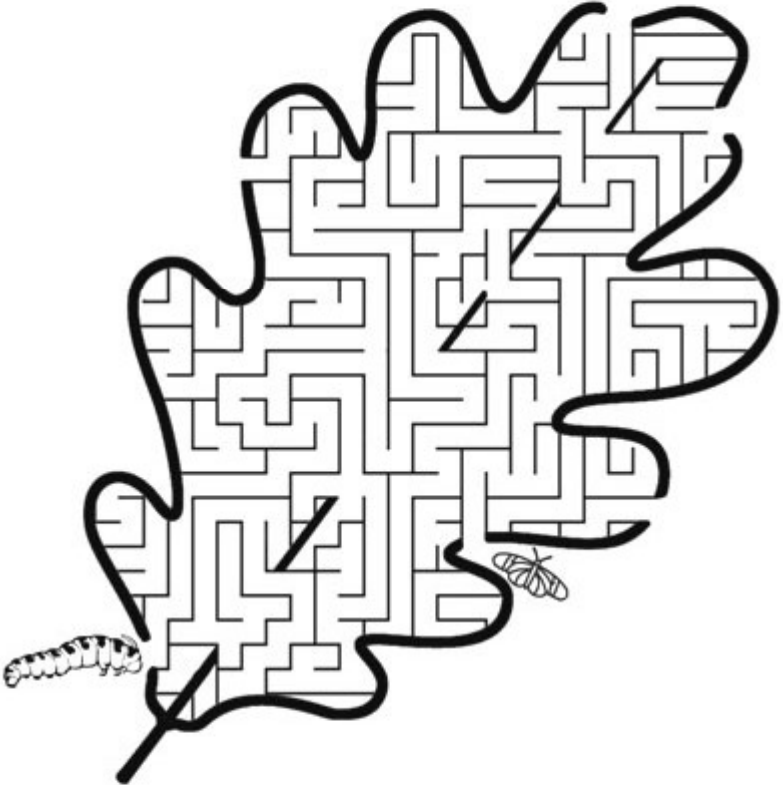
IVN Valkenswaard-Waalre

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 potloden op de post.

De oplossing van het werkblad staat in het werkboek.

	2. Hotel-restaurant De Eik	Groep 3-4-5	
Doolhof Welke gang heeft de rups gegeten vóór hij vlinder werd? 			

Opruimen

Na de laatste groep de materialen opruimen, en tafels/stoelen rechtzetten. Doe alle klepjes van de eikenboom dicht en schakel het bedieningspaneel uit (aan/uit schakelaar indrukken). Haal de stekker van de eikenboom uit het stopcontact.

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.

Bedankt voor je medewerking en veel succes en plezier met het bezoek aan *Het rijk van koning Eik*.