

Vorbereiding post 2



Hotel-restaurant De Eik

Groep 6-7-8

Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding op post 2:

Hotel-restaurant De Eik, voor groep 6, 7 en 8.



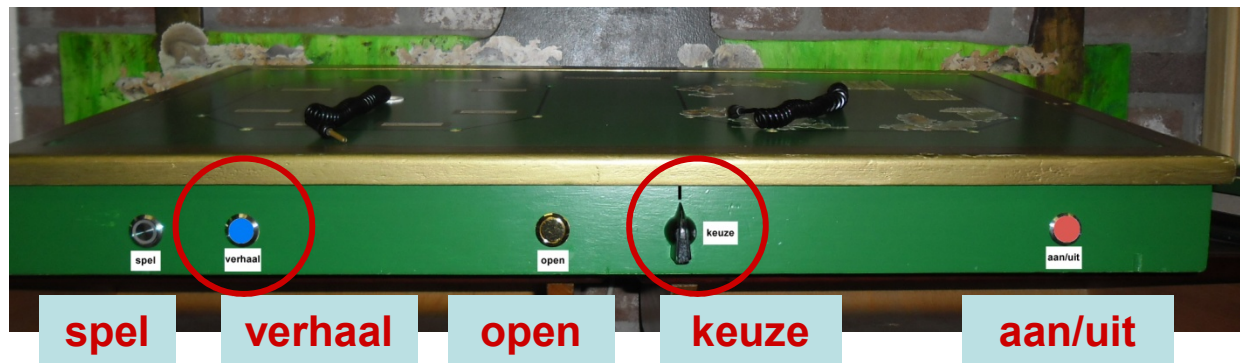
Inhoud:

- Algemeen
- Verhaal
- Spel
- Werkblad
- 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.
- Een tafel in de buurt is handig voor het invullen van het werkblad.
- Het werkblad voor groep 6-7-8 wordt gebruikt bij het spel. Zorg dat er voldoende kopieën voor alle kinderen op de post zijn.
- 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

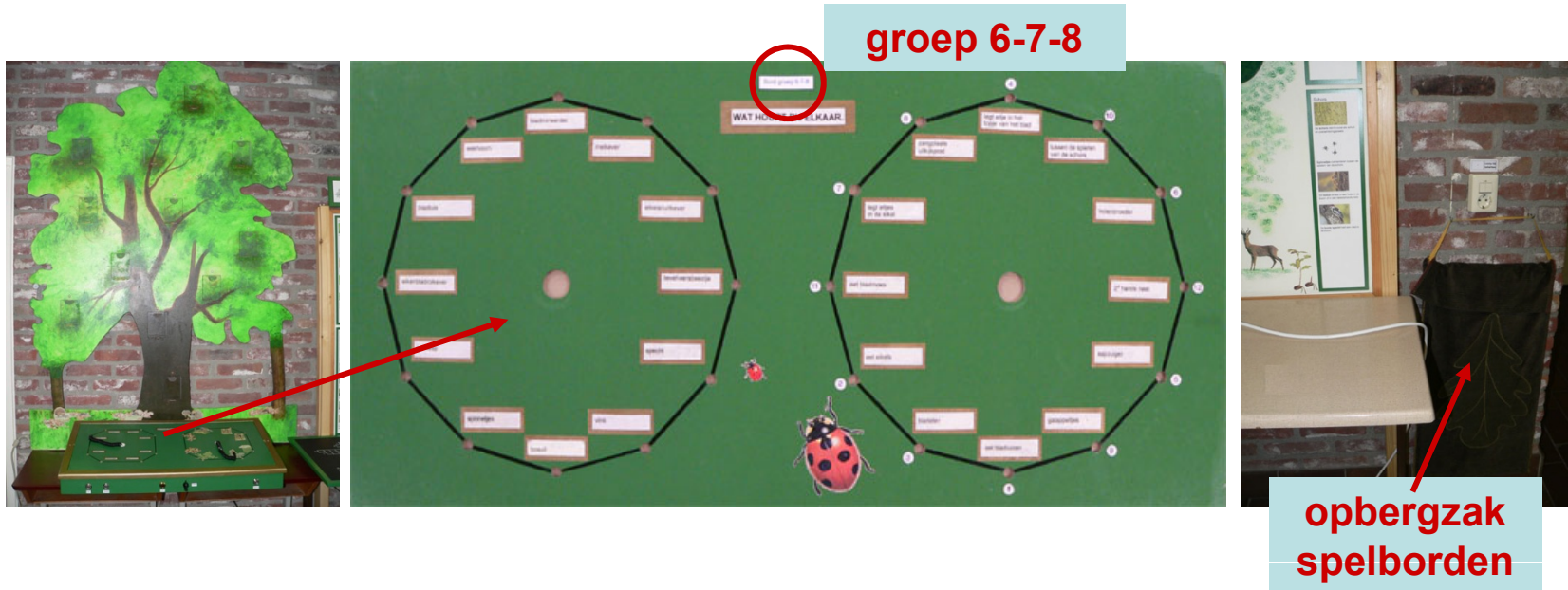


**hulpstok onder de klep
steken**



**klep omhoog laten
scharnieren**

Zorg daarna dat het spel gebruiksklaar is voor groep 6-7-8.



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

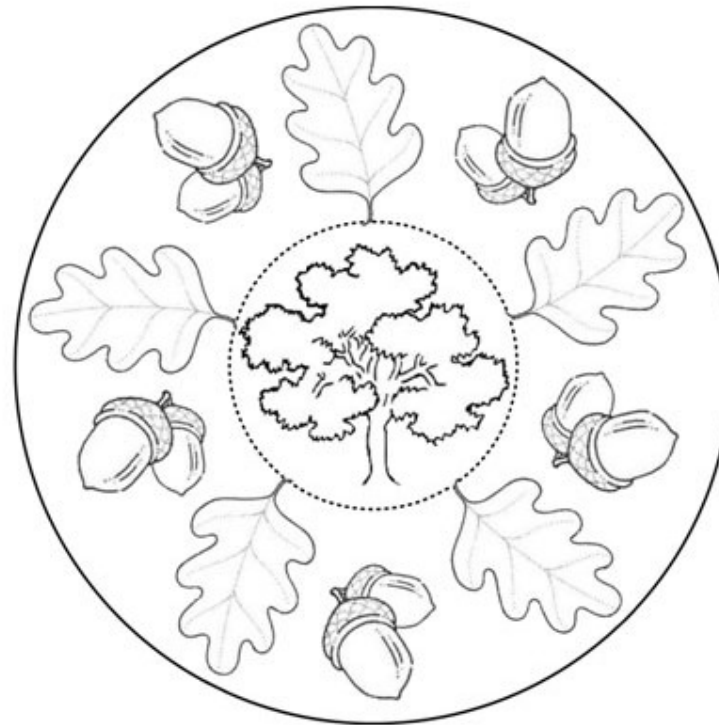
De spelborden zijn gemerkt met de diverse groepen. Ligt het spelbord voor groep 6-7-8 niet op het bedieningspaneel, wissel het dan om met het juiste bord. De borden zitten in een groene opbergzak.

- In het werkboek dat op de post ligt vind je achter het tabblad 'Groep 6-7-8' 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 wordt op de post gebruikt, zorg voor voldoende kopieën.

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.

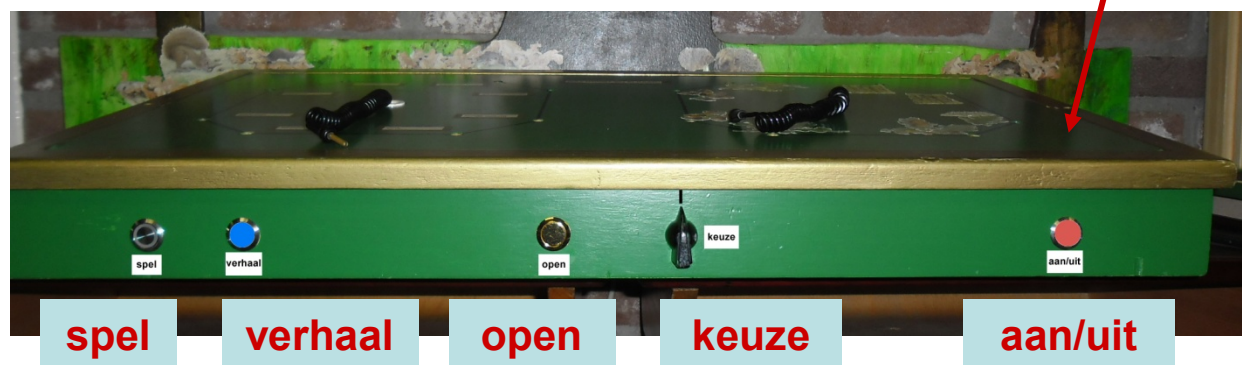
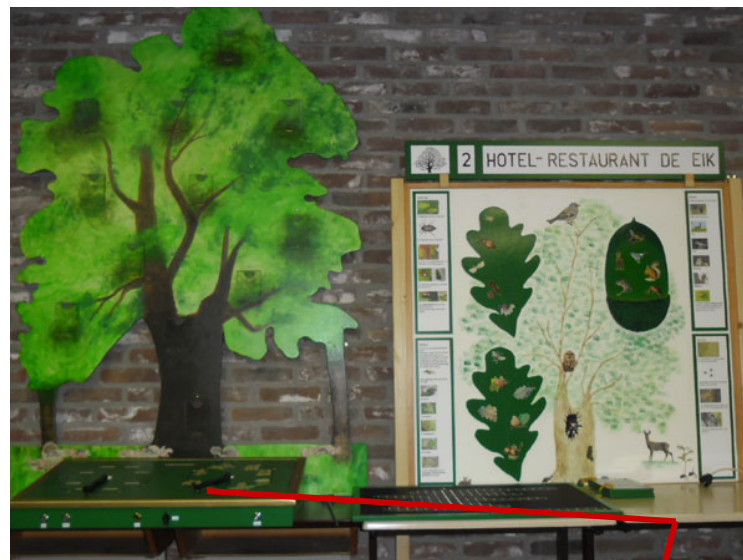
Eikenboom

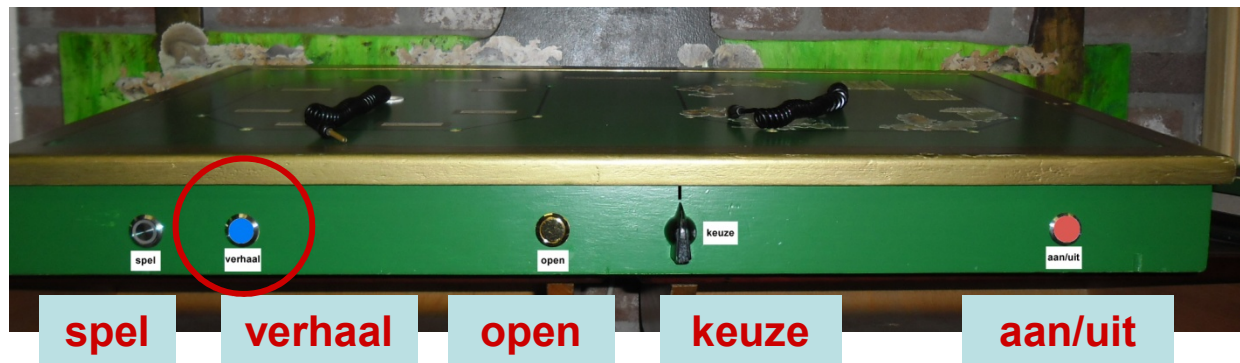
De post bestaat uit een grote eikenboom met daarnaast een infobord.

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.

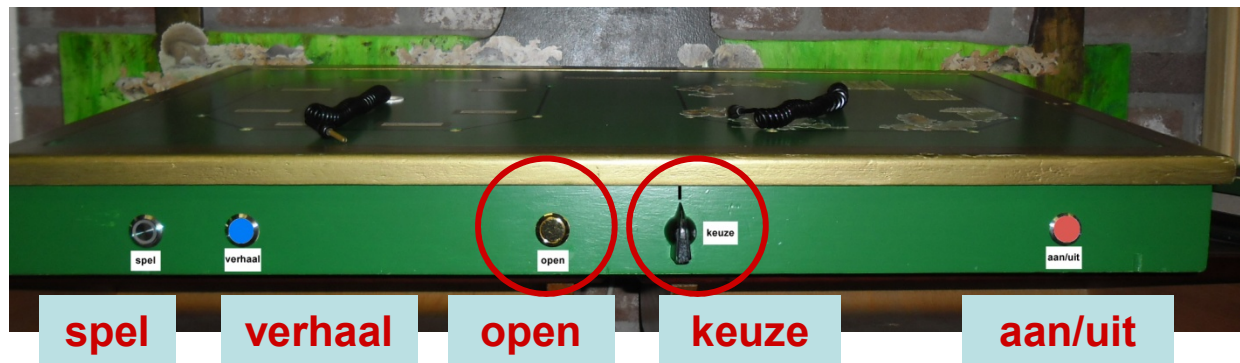
Bij het aanzetten staat hij altijd in de 'verhaal'-stand. De 'verhaal'-knop geeft dan blauw licht.

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 antwoorden op deze vragen staan op het rechterbord.
Hier staan alle dieren met hun naam.

Ze zijn in 4 groepen verdeeld:

- Dieren die van het blad eten (grote eikenblad linksboven en tekstkolom linksboven)
- De verschillende soorten gallen die door galwespen gemaakt worden (grote eikenblad linksonder en tekstkolom linksonder)
- Dieren die van de eikels eten (grote eikel rechtsboven en tekstkolom rechtsboven)
- Dieren die in de eik wonen of schuilen (dieren op de stam van de getekende eikenboom en tekstkolom rechtsonder)

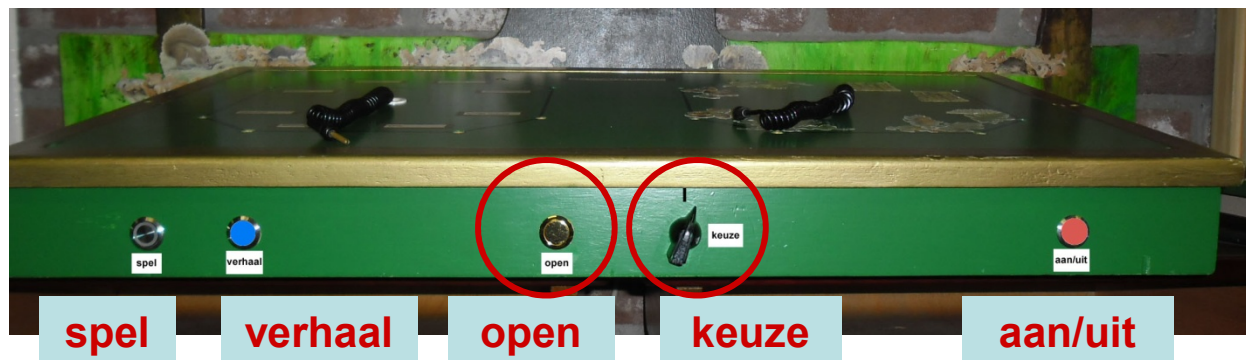


De 12 luikjes gaan in een vaste volgorde open. Op de gelamineerde kaart die bij de boom ligt staan de dieren in die volgorde. Op de kaart staat bij elk dier een korte tekst die je voor kunt lezen als je het dier bekijkt op het rechterbord.

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.

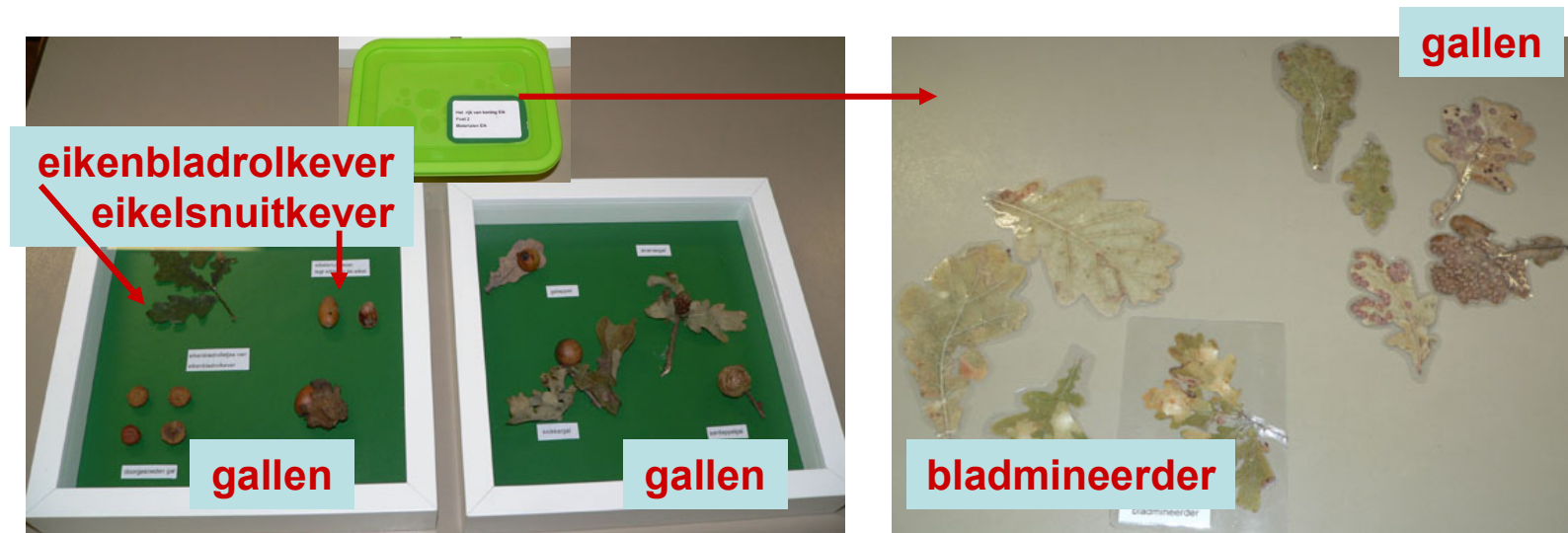
	1. de bladluis De bladluis zuigt de hele lente en zomer het sap uit de blaadjes van de eik. Hij woont er met een hele groep familieleden.
	2. de eekhoorn De eekhoorn springt door de boom en eet van de eikels. Hij verzamelt ze voor zijn wintervoorraad.
	3. de bladmineerder De larve van de bladmineerder 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.
	

**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? Bekijk het dier op het rechterbord. 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.

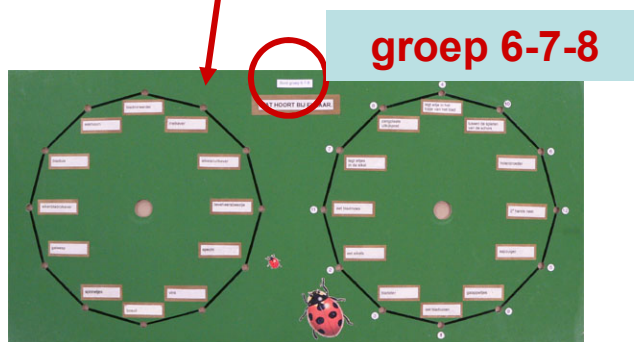
De procedure is iedere keer: keuze-knop één tikje verder met de klok mee, daarna op 'open' drukken.

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.



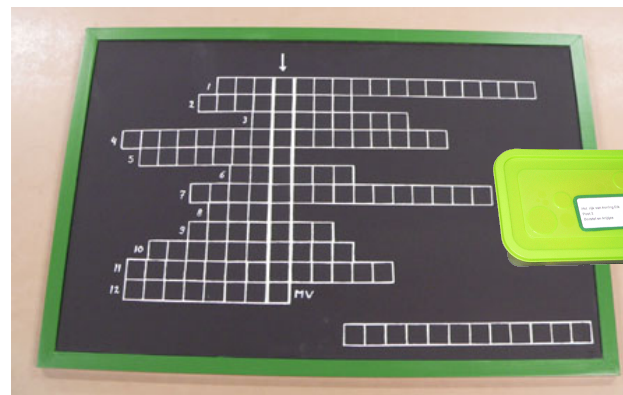


Spel

Voor groep 6-7-8 wordt het Electrospel gebruikt dat bij de eikenboom hoort.

Materiaal :

- eikenboom met bedieningspaneel
- spelbord voor groep 6-7-8
- invulbord
- doosje met krijt en wisser



Voorbereiding

Zorg dat alle luikjes in de eikenboom dicht zijn.

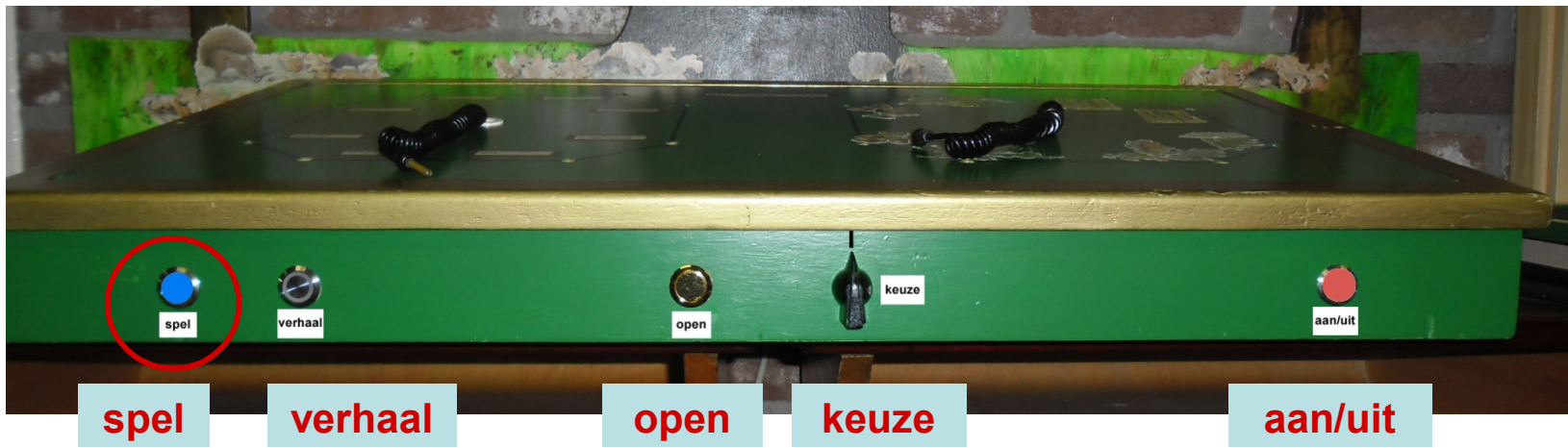
Kijk of het juiste spelbord (groep 6-7-8) op het bedieningspaneel ligt.

Leg het invulbord en het doosje met krijt en wisser klaar op de tafel bij de vitrine. Zorg dat het bord uitgeveegd is (neem eventueel een vochtig doekje).

Leg op tafel ook de werkbladen neer en leg er potloden bij.

Druk de knop 'spel' in.

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



Spelen

Op de linkerhelft van het electrobord staan 12 namen van dieren, op de rechterhelft staan uitspraken over wat die dieren eten, waar ze in de eik wonen of hun nest hebben.

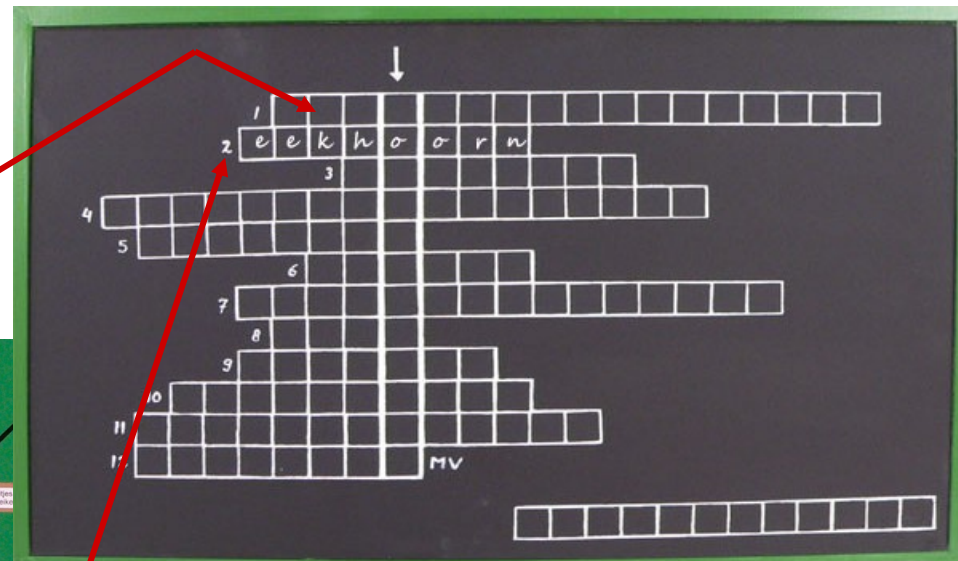
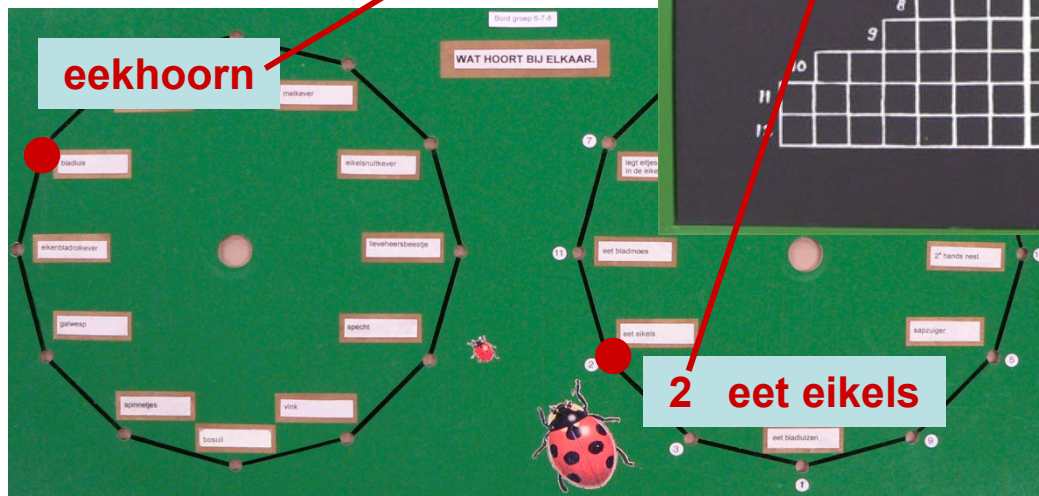
Laat één kind met de linker pin een dier kiezen, en met de rechter pin de tekst die hoort bij het dier.

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



Let nu op:

- Bij het antwoord op de rechterhelft van het electrobord staat een cijfer op een rond etiket
- Dit cijfer hoort bij het dier dat op de linkerhelft van het electrobord was geselecteerd
- Schrijf de naam van het dier op de regel met het bijbehorende cijfer op het invulbord en op het werkblad

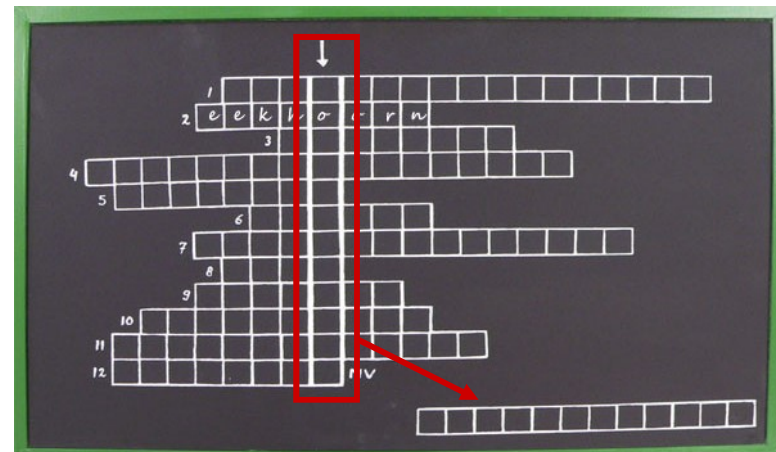


Laat voor elk dier een ander kind aan de beurt komen.
Vul telkens de dieren naam op de goede plek in, op het invulbord en op het werkblad.

Einde

Als alle dieren op het electrobord aan de beurt zijn geweest, zijn alle klepjes op de boom open.

In het dikomlijnde verticale vak op het invulbord (en op het werkblad) is een woord te lezen. Dit kan onderaan worden opgeschreven. Wat heeft dit met alle dieren in de eikenboom te maken?
(Het antwoord staat in het werkboek.)



Veeg het invulbord schoon (gebruik eventueel een vochtig doekje).

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.



De oplossing van het werkblad staat in het werkboek.

[illegible]

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*.