

# Vorbereiding post 4



**Ik zie, ik zie wat jij niet ziet**

**Groep 4-5**



## Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding op post 4:

[Ik zie, ik zie wat jij niet ziet](#) voor groep 4 en 5.

Inhoud:

- Algemeen
- Verhaal
- Spel
- Werkvel
- Opruimen



## **Algemeen**

- Zorg voor een tafel bij de post. Zorg dat er bij de tafel genoeg stoelen staan voor de kinderen en voor jezelf.

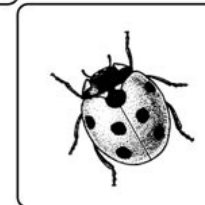
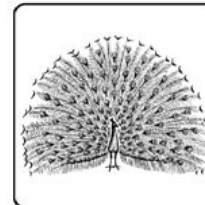
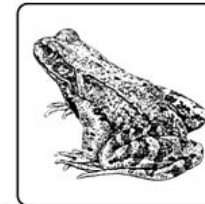
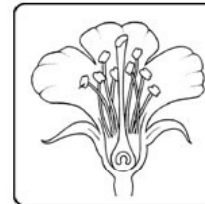
- In het werkboek dat bij de post ligt, vind je achter het tabblad 'Groep 4-5' op papier alle informatie over deze post.
- Neem voor het verhaal niet meer dan tien minuten de tijd en gebruik de rest van de tijd voor het spel.
- Het werkblad voor groep 4-5 kan op school worden gemaakt, dit hoeft niet op de post gedaan te worden.

# Kleur

**om te overleven**

**Werkboek post 4:**

**Ik zie, ik zie wat jij niet ziet**



## Verhaal

Camouflage is verborgen zijn, onopvallend. Hierbij spelen kleur, vorm, gedrag en geur een rol.

Op de post willen we de kinderen kennis laten maken met drie verschillende soorten camouflage:

- Defensieve camouflage: verborgen zijn voor je vijanden.
- Agressieve camouflage: verborgen zijn voor prooidieren.
- Neppers: lijken op iets wat niet eetbaar is.

Van iedere soort worden voorbeelden gegeven op de borden.

## Inleidend spel

We gebruiken een inleidend spel om duidelijk te maken hoe camouflage werkt.

Het materiaal voor dit spel bestaat uit een spelbord in camouflagetinten en een doosje met gekleurde en doorzichtige rondjes.



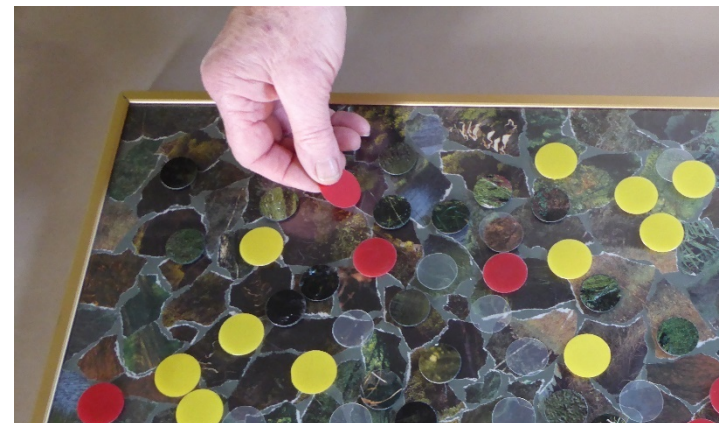
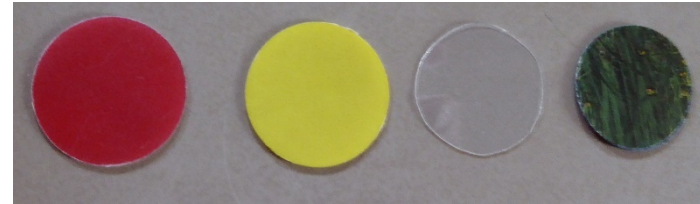
### ***Start***

Leg van tevoren op het bord wat rondjes neer, minimaal 20 van elke kleur (rood, geel, doorzichtig en natuurkleuren).

### ***Spelverloop***

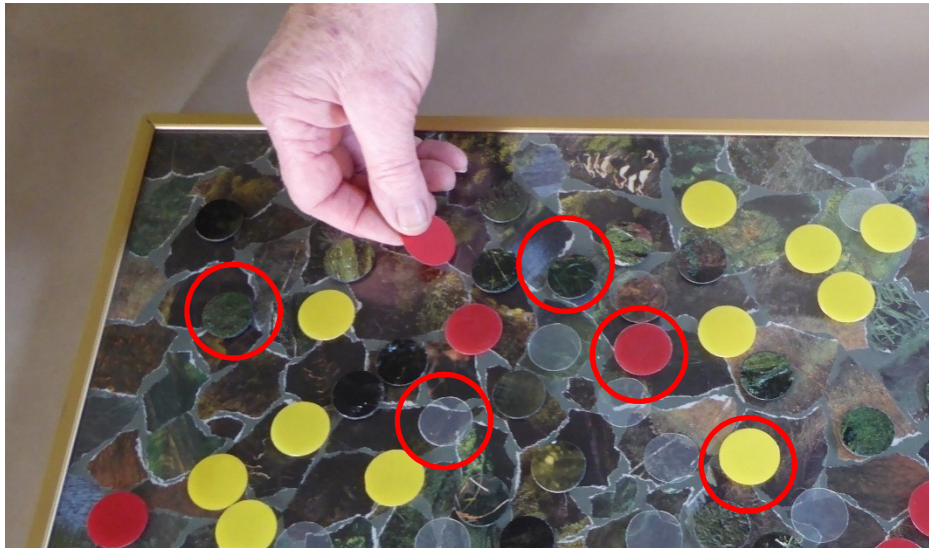
De kinderen mogen 10 tellen lang rondjes van het bord oppakken. Let op! Niet met de hand van het bord schuiven maar echt oppakken.

Daarna gaan we kijken welke rondjes het meest gepakt zijn.



## ***Napraten***

Welke rondjes zijn het meest gepakt? Waarschijnlijk zijn dit de rode en gele rondjes. De rondjes in natuurkleuren en de doorzichtige rondjes zullen minder vaak gepakt zijn, want die vallen veel minder op. Kijk maar op de foto: in iedere rode cirkel ligt een rondje!



In de natuur werkt het net zo: een dier dat goed gecamoufleerd is, zal minder vaak gepakt worden – of als het een roofdier is: zal meer kans hebben om een prooi te pakken te krijgen. Leg alle gepakte rondjes weer terug op het bord, voor de volgende groep kinderen.



# Infoborden



Er staan drie infoborden bij de post met de volgende thema's: defensieve camouflage, agressieve camouflage en neppers. Naast uitleg over de soort camouflage vind je op elk bord voorbeelden van dieren die deze manier van camouflage gebruiken.

# Bord defensieve camouflage



We beginnen met een algemene tekst over camouflage die op het bord 'defensieve camouflage' staat (hierboven rood omcirkeld). Deze tekst vind je op de volgende bladzijde.

# Camouflage: verborgen zijn, onopvallend

## 1. Kleur

Als je de kleur hebt van je omgeving, val je niet op.

## 2. Vorm

Als je de vorm hebt van iets uit je omgeving, val je niet op.

## 3. Gedrag

Als je dan ook nog het gedrag vertoont van iets uit de natuur wordt het echt moeilijk om je te vinden.

## 4. Geur

Als je zorgt dat je weinig geur hebt, word je niet ontdekt door andere dieren.

Daarna leg je uit wat defensieve camouflage is:

Verborgen zijn voor vijanden

## Defensieve camouflage

Het is voor veel dieren belangrijk dat zij niet gezien worden, omdat ze anders opgegeten worden.

Op het bord staan 5 voorbeelden van dieren die camouflage gebruiken om niet gezien te worden door roofdieren:

- schol
- kabeljauw
- jonge kievit
- reekalf
- berkenspanner (peper- en zoutvlinder)

Je kunt de teksten voorlezen van het bord of je eigen woorden gebruiken.

Kies 3 of 4 dieren uit waarover je iets wilt vertellen. Doe daarna hetzelfde voor de andere 2 borden. Mocht er tijd over zijn, dan kun je alsnog de andere voorbeelden bekijken.

# Bord agressieve camouflage



Je gaat verder met dit bord.

Je legt eerst uit wat agressieve camouflage is.



Op dit bord staan 6 voorbeelden van dieren die camouflage gebruiken om niet gezien te worden door prooien:

- tijger
- hermelijn
- krabspin
- ijsbeer
- zilvermeeuw
- adder

Je kunt de teksten voorlezen van het bord of je eigen woorden gebruiken.

Vertel ook dat voor veel dieren geldt dat ze zowel agressieve als defensieve camouflage gebruiken. Dieren die op andere dieren jagen, moeten ook opletten om niet zelf opgegeten te worden. Dit geldt bijvoorbeeld voor de hermelijn, de adder, de kabeljauw of de krabspin.



# Bord neppers



Het laatste bord gaat over **neppers**.



Op dit bord staan de volgende voorbeelden:

- nachtzwaluw
- zebra
- eieren en jongen Noordse stern
- roerdomp
- pop oranjetipje
- vogelpoepje (nachtvlinder) en rups gehakelde aurelia

Je kunt de teksten voorlezen van het bord of je eigen woorden gebruiken.

Op het bord van de neppers vind je een foto van wandelende takken. Van dezelfde foto ligt ook een gelamineerde versie bij de post. Laat deze aan de leerlingen zien. Hoeveel wandelende takken kunnen ze op de foto ontdekken? Het zijn er zeker 40.



Nu ga je verder met het spel.

## Spel groep 4-5

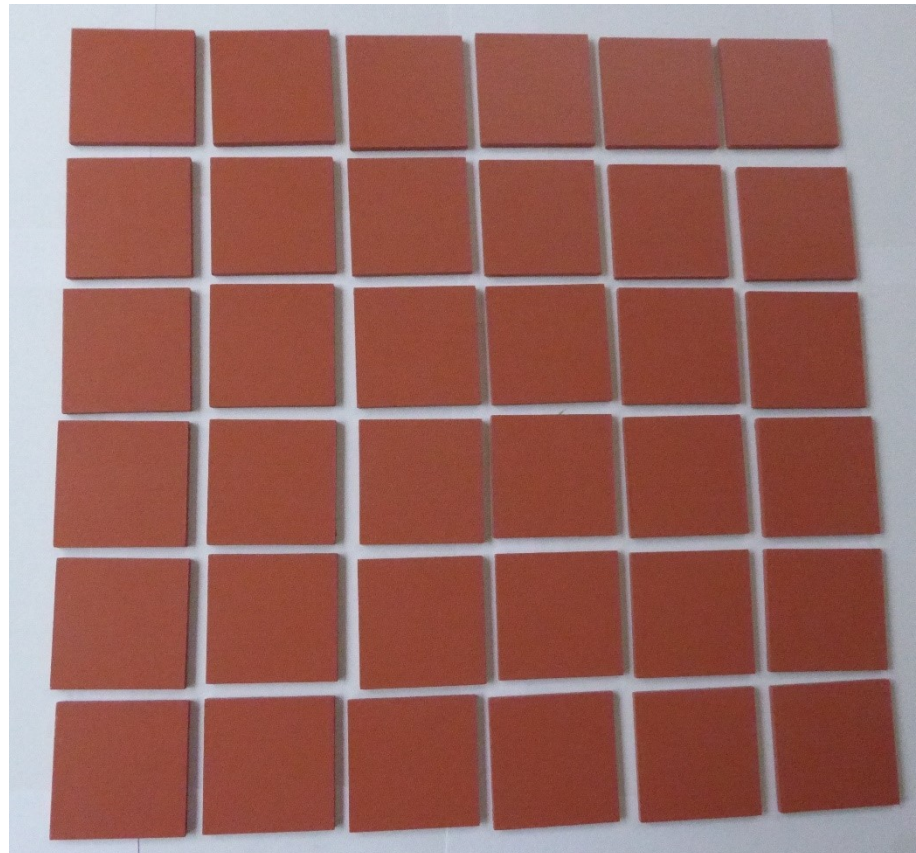
### Materiaal

- Spelregels (in het werkboek)
- Doos met
  - 36 plankjes met achtergronden
  - doosje met 32 dierenkaarten

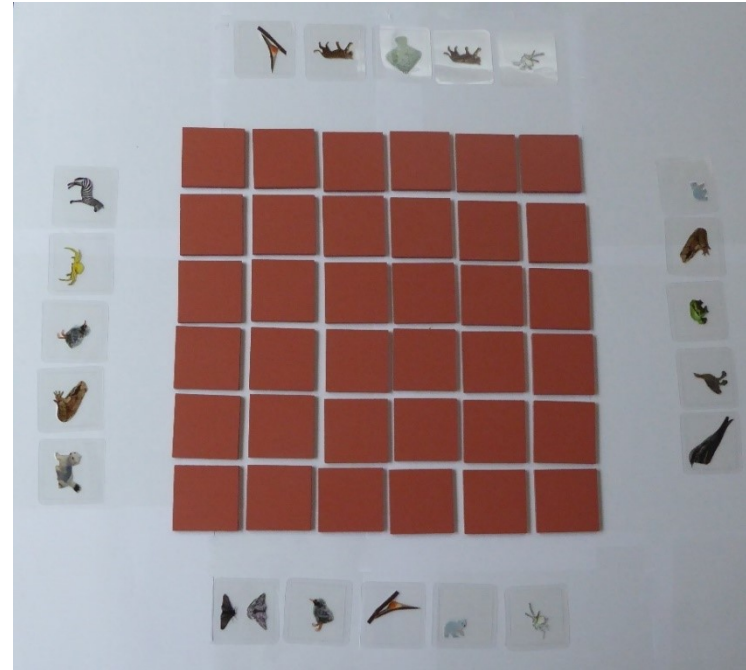


## Vorbereiding

Leg de achtergrondplankjes met de afbeelding naar beneden op tafel. Maak 6 rijen en 6 kolommen. De plankjes voor groep 4-5 hebben een bruine achterkant **zonder** stip. (Om ze goed van elkaar te kunnen onderscheiden hebben de plankjes van het spel voor groep 1-2-3 een zwarte stip op de achterkant.)



Geef iedere speler 5 verschillende dierenkaarten. De spelers leggen de kaarten voor zich op tafel.



### **Doel van het spel**

De spelers proberen zo snel mogelijk voor elk van hun dierenkaarten de passende achtergrond te zoeken. Het dier moet zo goed mogelijk gecamoufleerd zijn. In het werkboek en op de volgende bladzijde vind je de 14 verschillende dierenkaarten met bijbehorende achtergrond. Sommige dierkaarten komen 3 keer voor, andere 2 keer. Hetzelfde geldt voor de achtergrondplankjes. Er zijn 4 extra achtergrondkaarten (rechtsonder op de foto op de volgende bladzijde) zonder bijpassende dierenkaart.



## Spelverloop

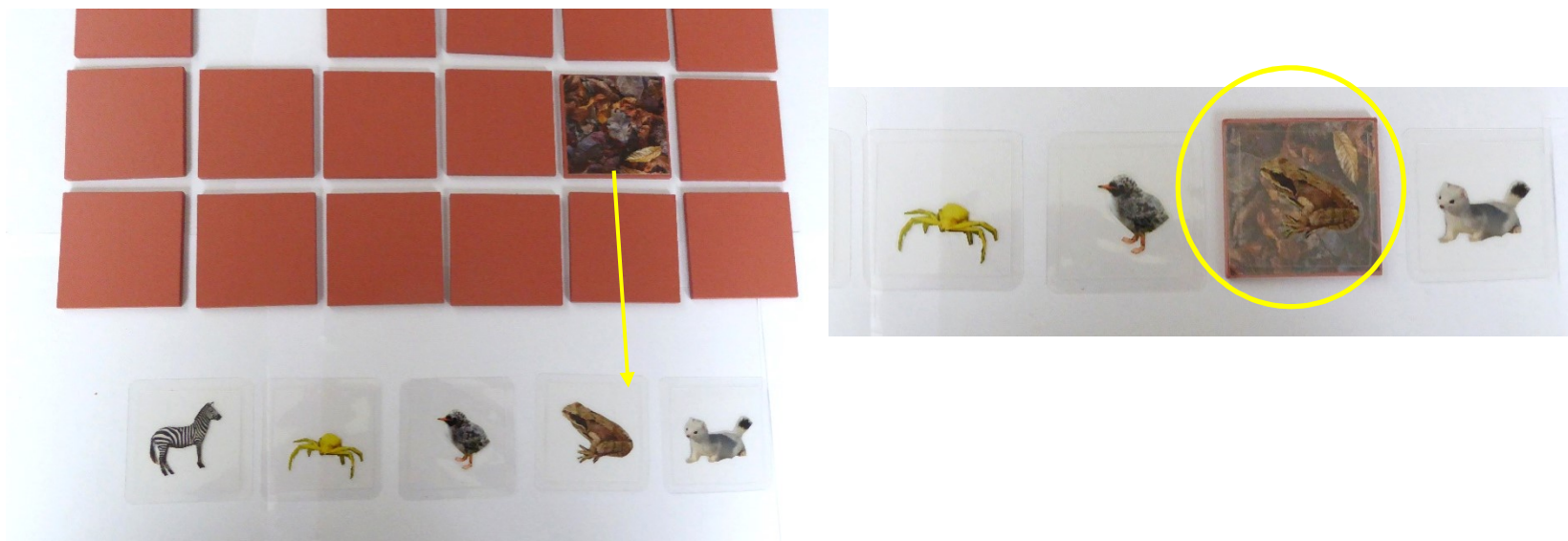
De speler links van de spelleider mag beginnen. Speel met de klok mee. De speler wiens beurt het is, draait één plankje om. Alle spelers moeten kunnen zien welke achtergrond er op het plankje staat.

De speler kijkt of de achtergrond bij één van zijn dierenkaarten past. Als de speler de achtergrond niet kan gebruiken, dan draait hij het plankje weer om, met de afbeelding naar beneden. De volgende speler is nu aan de beurt.





Als de achtergrond bij één van de dieren past die de speler heeft, dan mag hij het achtergrondplankje pakken en het desbetreffende dier erop leggen.



De speler mag nu een volgend achtergrondplankje omdraaien en ook deze pakken als de achtergrond bij één van zijn dieren hoort. Als de speler de achtergrond niet kan gebruiken, dan draait hij het plankje weer met de afbeelding naar beneden en gaat de beurt naar de volgende speler.

Na twee keer gaat de beurt altijd naar de volgende speler.

De volgende speler kan dan hetzelfde plankje draaien als hij de achtergrond kan gebruiken, of een ander plankje als hij een andere achtergrond nodig heeft.

De winnaar is degene die het eerst voor alle 5 dieren een passende achtergrond gevonden heeft.





Als er nog tijd over is, dan kunnen de andere leerlingen verder spelen tot ook zij voor alle dieren een achtergrond gevonden hebben.

## Werkvel groep 4

Het werkvel voor groep 4 zie je hiernaast. De leerlingen maken de tekening af door een lijn te trekken van stip 1 naar stip 2 en verder tot stip 29. Daarna kunnen ze de tekening nog inkleuren.

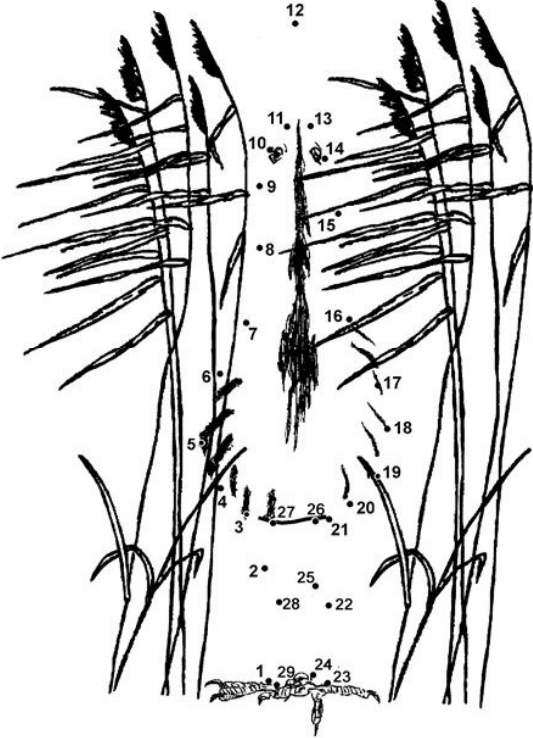
Wil je het werkvel ter plekke maken, zorg dan voor (kleur)potloden op de post. Een oplossing van het werkvel zit in het werkboek.

	4. Ik zie, ik zie wat jij niet ziet	Groep 4	
---	-------------------------------------	------------	---

**Wie heeft zich hier verstopt?**

Begin bij stip 1 en trek een lijntje naar stip 2. Ga zo verder tot stip 29.

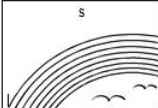



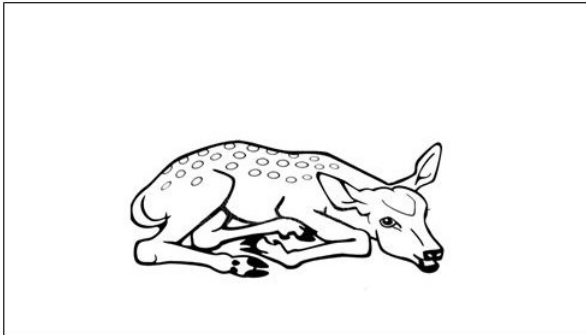
Zie je welk dier zich hier verstopt heeft? .....



## Werkvel groep 5

Het werkvel voor groep 5(-6-7-8) zie je hiernaast. De leerlingen kleuren eerst de kikker, de roerdomp en het reekalf. Daarna tekenen ze de omgeving zodat het dier niet opvalt.

Wil je het werkvel ter plekke maken, zorg dan voor kleurpotloden op de post. Een oplossing van het werkvel zit in het werkboek.

	4. Ik zie, ik zie wat jij niet ziet	Groep 5-6-7-8 
<p>Dieren zijn vaak goed verstopt, bijvoorbeeld een kikker tussen bladeren of waterplanten, een roerdomp in het riet of een reekalf dat rustig op de grond ligt.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kleur eerst de kikker, de roerdomp en het ree.</li><li>• Teken daarna de omgeving zodat het dier niet opvalt.</li></ul> <div data-bbox="1245 483 1509 828"></div> <div data-bbox="1552 483 1832 828"></div> <div data-bbox="1249 879 1832 1214"></div>		

## Opruimen

Na de laatste groep ruim je op en zet je tafels en stoelen recht.

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 de organisatie.

Bedankt voor je medewerking en veel succes en plezier met je bezoek aan ***Kleur om te overleven.***