

Vorbereiding post 4



Ik zie, ik zie wat jij niet ziet

Groep 6-7-8



Welkom bij IVN Valkenswaard-Waalre

Dit is de digitale voorbereiding op post 4:

Ik zie, ik zie wat jij niet ziet voor groep 6, 7 en 8.

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.

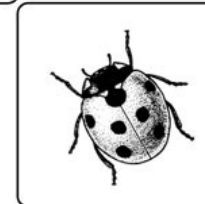
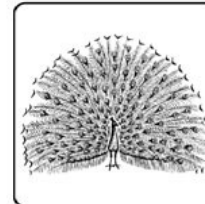
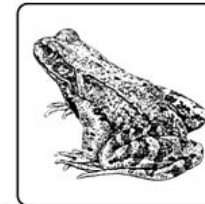
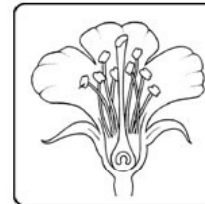
- In het werkboek dat bij de post ligt, vind je achter het tabblad 'Groep 6-7-8' op papier alle informatie over deze post.
- Neem voor het verhaal niet meer dan tien minuten de tijd en gebruik de rest van de tijd voor het spel.
- Het werkblad voor groep 6-7-8 kan op school worden gemaakt, dit hoeft niet 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.



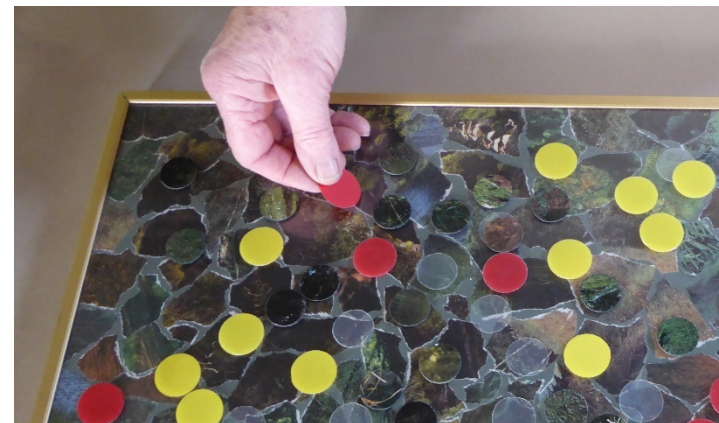
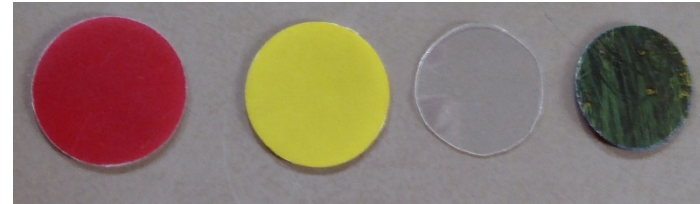
Start

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

Spelverloop

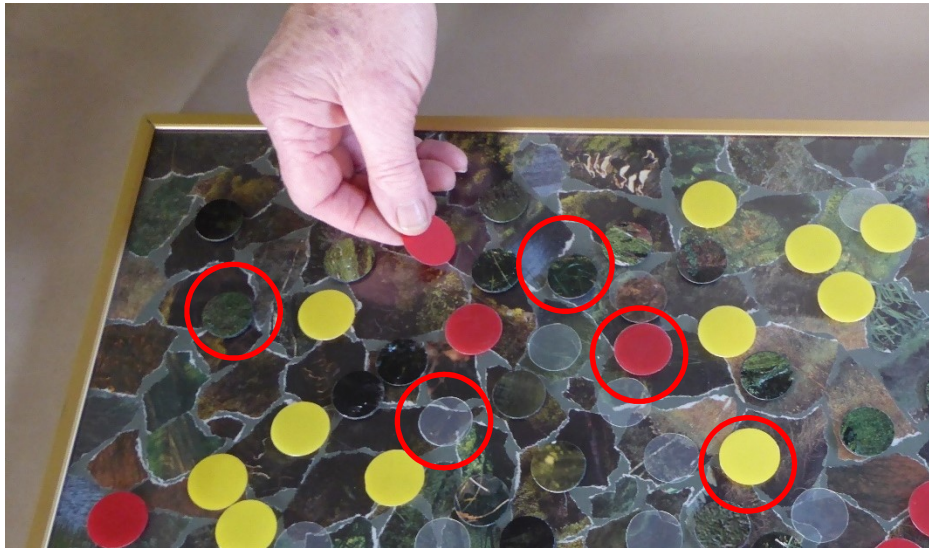
De kinderen mogen 10 tellen lang rondjes van het bord oppakken. Let op! Niet met de hand van het bord schuiven maar echt oppakken.

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 gehakkelde 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 6-7-8

Voor de groepen 6, 7 en 8 wordt het spel met roofdieren en prooidieren gebruikt.



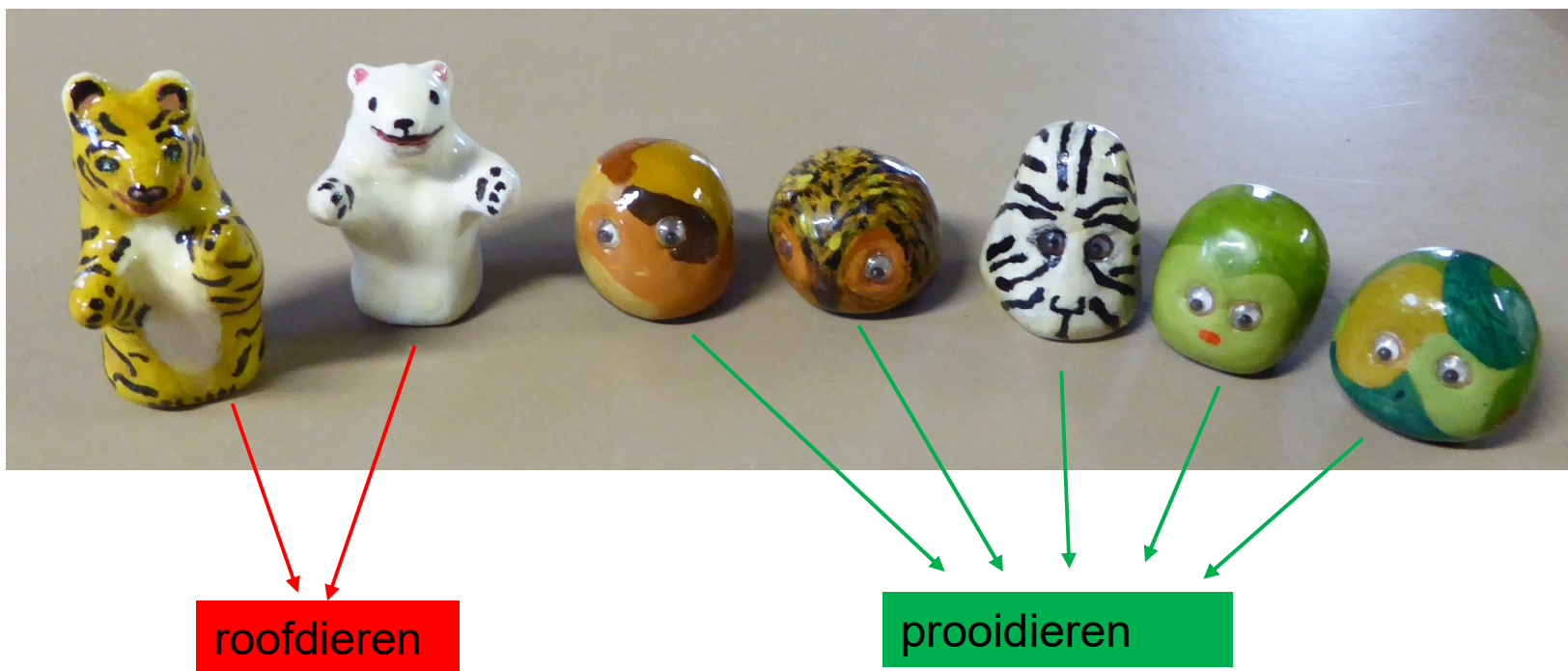
Materiaal

- spelbord (zie vorige bladzijde)
- plastic doos met
 - 15 groene damstenen
 - 15 rode damstenen
 - doosje met 7 speelfiguren en 1 dobbelsteen



Vorbereiding

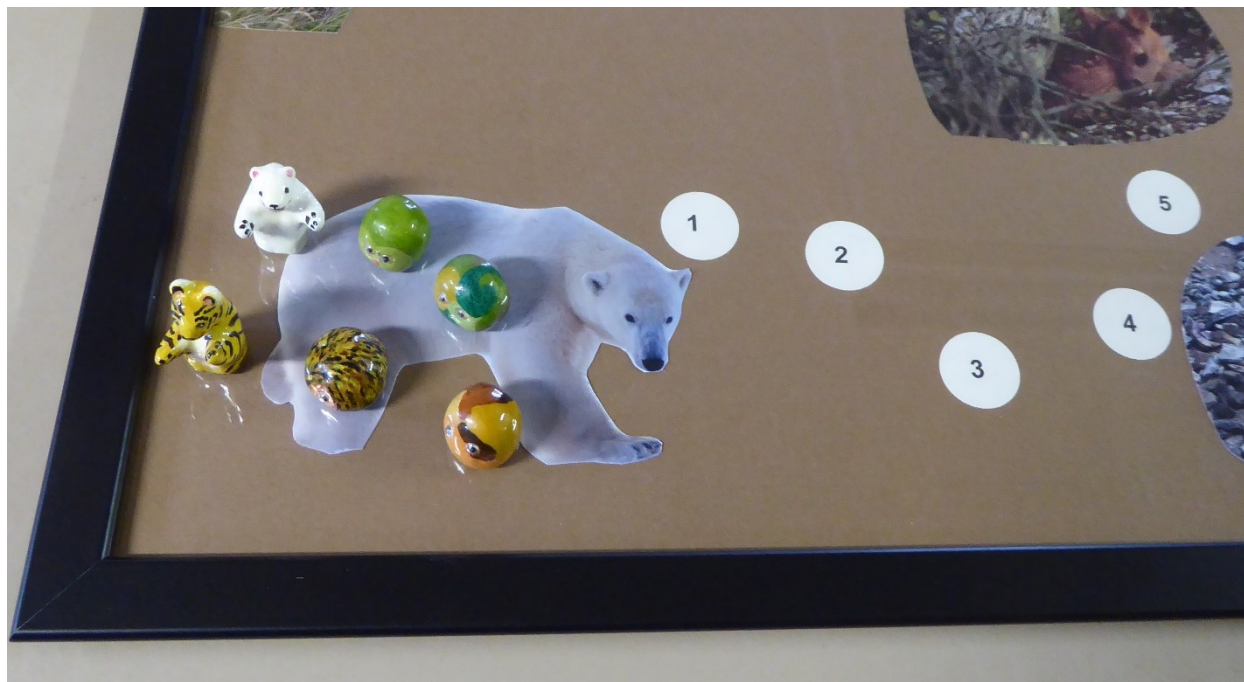
Leg het spelbord op tafel en geef ieder kind een dier. Er zijn prooidieren (bang, met wiebeloogjes) en roofdieren (met grijphandjes). Als er 6 of 7 kinderen meedoen zijn er twee roofdieren, als er 5 of minder kinderen meedoen is er één roofdier, de rest is prooidier.



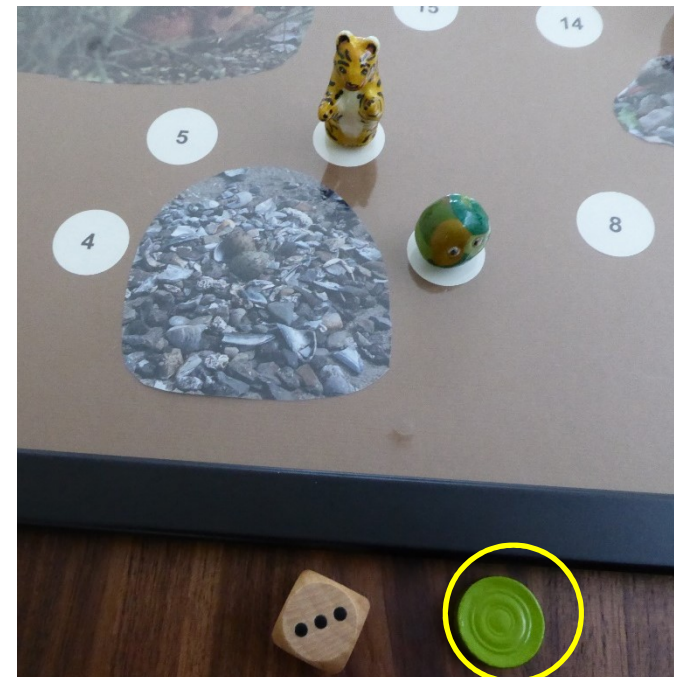
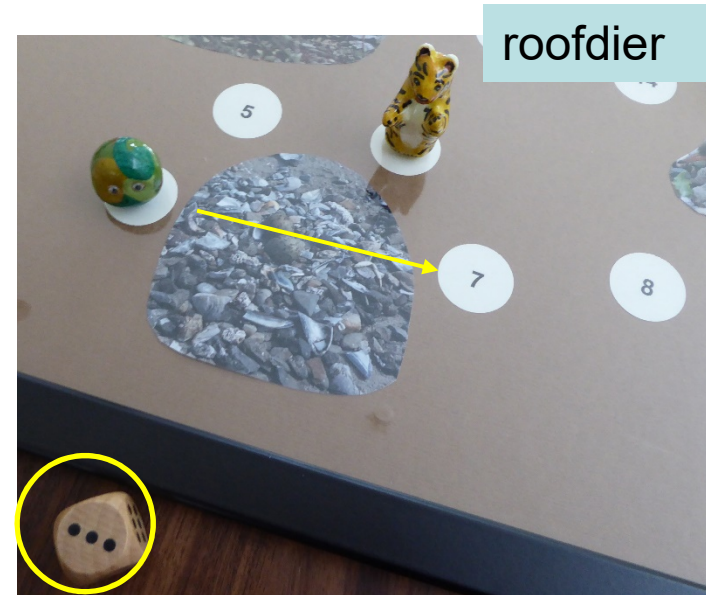
Spelverloop

Alle dieren beginnen bij Start (de ijsbeer op het bord). Kies een kind dat mag beginnen. Zorg dat dit een prooidier heeft en dat er minstens nog één ander prooidier start voordat er een roofdier aan de beurt is.

De speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en gaat op de rondjes het aantal ogen van de worp vooruit.

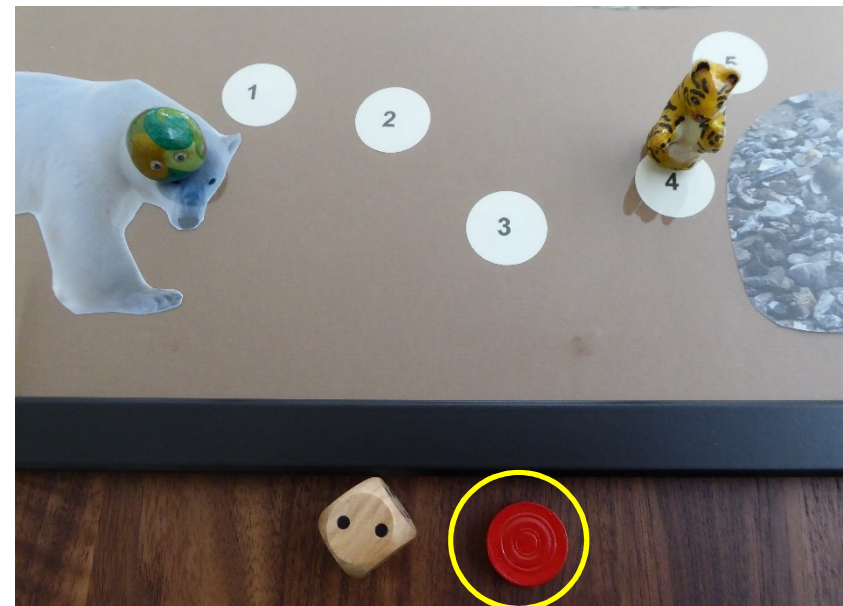
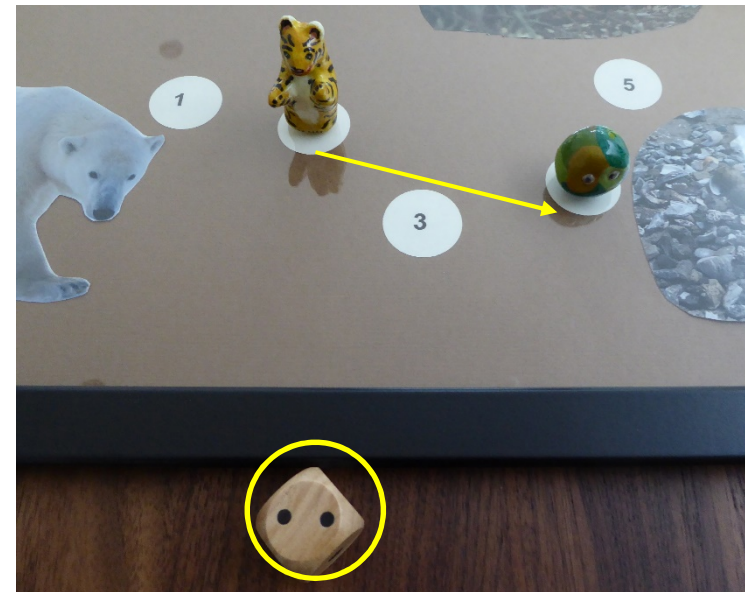


De prooidieren hebben tot doel om te overleven. Als een prooidier meer ervaren is, maakt hij meer kans om aan een roofdier te ontsnappen. Telkens als een prooidier in zijn eigen beurt tijdens het spel een roofdier passeert, 'ontsnapt' het. Het prooidier verdient daarmee een groene steen (groen staat voor veiligheid).

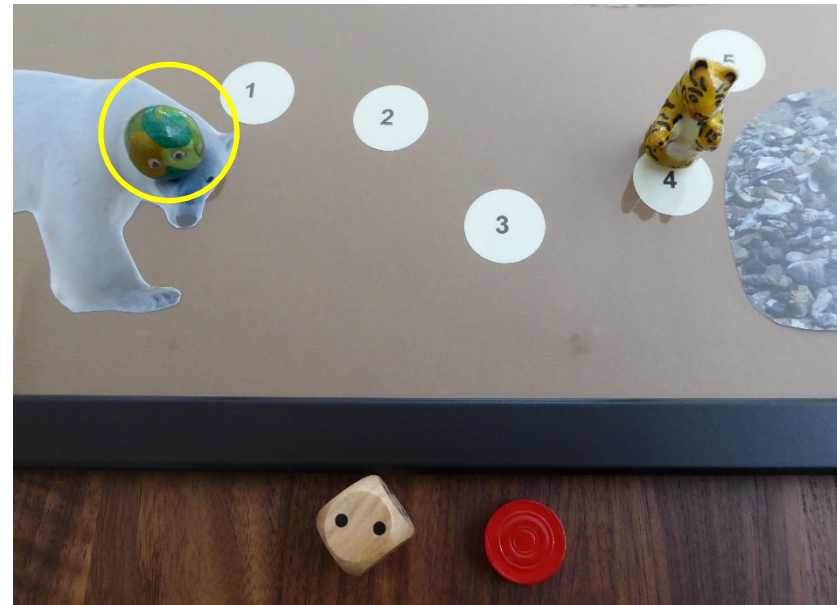


Een roofdier heeft ook tot doel om te overleven, dat wil zeggen: hij moet te eten hebben. Hij kan een prooidier vangen door tijdens zijn beurt op hetzelfde vak als een prooidier te komen. Ook wanneer een prooidier tijdens zijn beurt uitkomt op een vak waar al een roofdier staat, wordt hij gevangen. Het roofdier verdient dan een rode steen (rood is gevaar).

Behalve ... als het prooidier een groene steen kan inleveren. De ervaring die het prooidier al heeft opgebouwd maakt dat hij niet opgegeten wordt. Het roofdier krijgt geen rode steen.

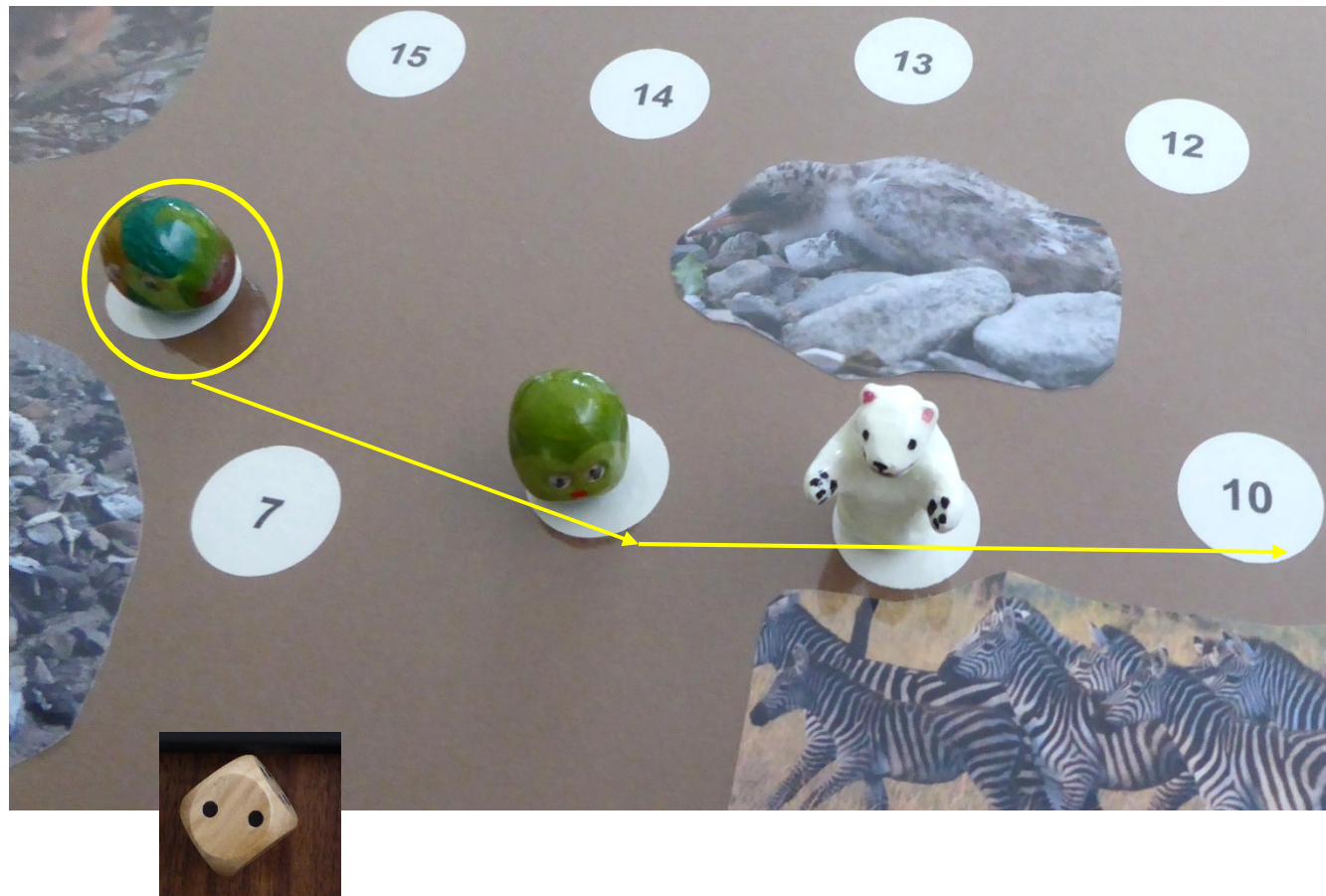


Een prooidier dat gevangen wordt en geen groene steen kan inleveren, begint in de volgende beurt weer op start.

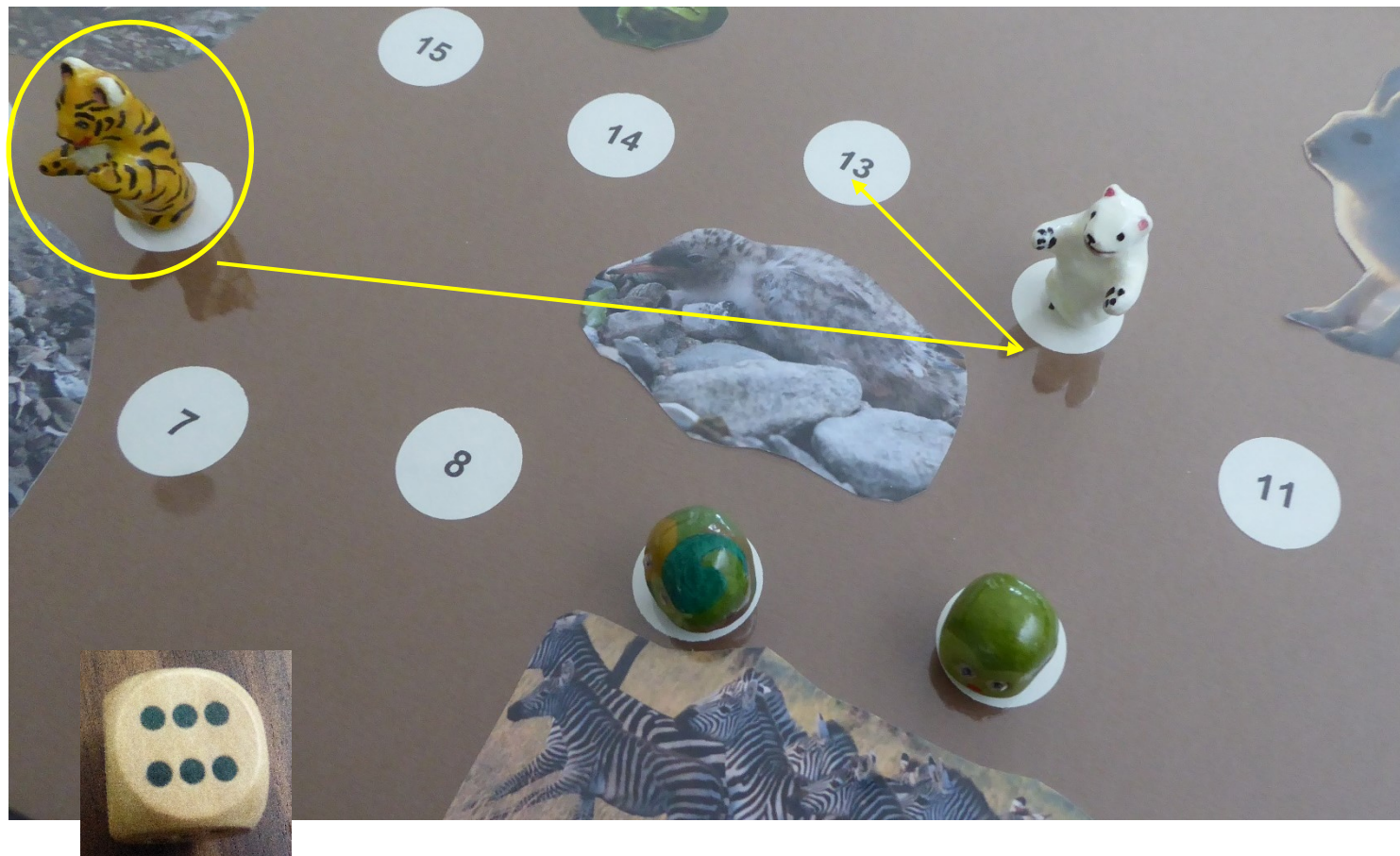


Een roofdier dat nog geen maaltijd heeft gehad (= geen rode stenen heeft) wanneer het op vak 36 komt, gaat dood van de honger en begint in de volgende beurt weer op start.

Twee prooidieren mogen niet op hetzelfde rondje staan. Als een prooidier eindigt op een rondje waar al een ander prooidier staat, dan mag de speler die aan zet is, zijn prooidier vooruit schuiven tot het eerstvolgende vrije rondje. Als hij daarbij een roofdier passeert, dan krijgt de speler een groene damsteen.



Twee roofdieren mogen niet op hetzelfde rondje staan.
Als een roofdier eindigt op een rondje waar al een ander roofdier staat, dan mag de speler die aan zet is, zijn roofdier vooruit schuiven tot het eerstvolgende vrije rondje.



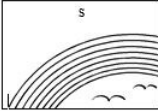



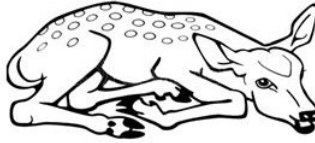
Het dier dat het eerst op of voorbij vak 40 komt, heeft gewonnen.



Werkvel groep 6-7-8

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">• Kleur eerst de kikker, de roerdomp en het ree.• Teken daarna de omgeving zodat het dier niet opvalt. <div data-bbox="1245 483 1509 826"></div> <div data-bbox="1552 483 1832 826"></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.***