



Het Bewaarde Land

Creatieve natuurbeleving met kinderen
Handleiding regenprogramma

Colofon

Teksten: Marion de Cocq
Eindredactie: Eefke Vaes, IVN Brabant

Sinds maart 2016 is Het Bewaarde Land is project van IVN, Instituut voor natuureducatie en duurzaamheid, gehuisvest in Natuurmuseum Brabant.

Spoorlaan 434c
5038 CH Tilburg

E: hetbewaardeland@ivn.nl

W: www.hetbewaardeland.nl



© 2021, IVN.

Alles uit deze handleiding is vrij te gebruiken mits Het Bewaarde Land als bron vermeld wordt.

Inhoudsopgave

1	WAT IS DE SITUATIE?	4
1.1	AF EN TOE BUIEN	4
1.2	ONWEER	4
1.3	REGENACHTIGE DAG, VEEL KANS OP OF LANGDURIGE BUIEN	4
2	TIPS VOOR EEN ALTERNATIEF PROGRAMMA:	4
3	ALTERNATIEVE WERKVORMEN	5
4	BIJLAGEN	6
4.1	BIJLAGE 1 PROGRAMMA	6
4.2	BIJLAGE 2 LEVEND MEMORY	9
4.3	BIJLAGE 3 WIE BEN IK?	10
4.4	BIJLAGE 4 (SPEUR)NEUZEN	11
4.5	BIJLAGE 5 VOELEN EN WOELLEN	12
4.6	BIJLAGE 6 UILENBALLEN UITPLUIZEN	13
4.7	BIJLAGE 7 NATUURWEB	14
4.8	BIJLAGE 8 QUIZ	15
4.9	BIJLAGE 9 KNUTSELEN	17
4.10	BIJLAGE 10 WAT TE DOEN BIJ ONWEER?	18



1 Wat is de situatie?

1.1 Af en toe buien

Een regenprogramma is niet vaak nodig. Bij korte buien is kun je even schuilen en met de juiste kleding kun je lang doorgaan met het normale programma. Voorwaarde hiervoor is dat iedereen goed gekleed is. De ouders hebben daarom vooraf een brief gehad, waarin verzocht is geschikte (regen)kleding mee te geven. Er is een beperkte voorraad regenkleding en laarzen in het huisje van Vrouw Fleur aanwezig.

1.2 Onweer

Als de voorspelling is dat het de hele dag hard zal regenen met grote kans op onweer, wordt in overleg met de school en de wachters besloten om het programma te verschuiven. Dit gebeurt pas 's ochtends om 8 uur op de dag zelf. Voor tips over wat te doen met onweer: zie [bijlage 10](#).

1.3 Regenachtige dag, veel kans op of langdurige buien

Mocht het veel regenen, maar kan het programma wel doorgaan? Dan is het verstandig in de ochtend de tent die op locatie is op te zetten. Ook nemen alle wachters een zogenaamde *tarp* mee zodat ze met hun groepje in het gebied een afdakje kunnen bouwen om tijdens een flinke bui onder te schuilen. Inspiratie voor activiteiten en een alternatief programma worden in deze handleiding aangeboden.

2 Tips voor een alternatief programma:

- Als het alleen hard regent aan het begin van de dag, kun je ervoor kiezen om eerst de t-shirts te tekenen in de tent voor vertrek.
 - Als het koud en nat is kan de soep tussen de middag gegeten worden ipv op het einde.
 - Werkboekopdrachten vooruit halen: Er kunnen gezamenlijk Haiku's of onderdelen van het lied gemaakt worden.
 - Een alternatief landverkenningsspel. De kaarten geschikt voor onder een tarp of in de tent zijn geprint op **blauw papier**. (losse regensets in huisje is handiger te realiseren)
 - Gebruiken van alternatieve werkvormen, uit deze handleiding
- Alternatief tijdschema: zie [bijlage 1](#).



3 Alternatieve werkvormen

Er zijn een hoop dingen in de tent te doen, hiervoor zijn materialen in het huisje aanwezig in de regenkist. Ook een aantal spelletjes uit het landverkenspel kunnen onder de tent gedaan worden. Het kan ook erg leuk zijn om verhalen te vertellen aan de kinderen, **een klapper met verhalen is aanwezig in het huisje** (bijv. rijke bramenplukker – godfried bomans deze moeten aangepast en aangevuld worden, wellicht aan Anton/ Joost/ Niek /Dayenne vragen om te doen). De volgende werkvormen worden toegelicht deze handleiding:

Goed om alle opdrachten uit te werken volgens het format van de handleiding en aan de wachtershandleiding een hoofdstuk regenwerkvormen toe te voegen. Dan mailen we alle wachters de bijgewerkte wachtershandleiding incl hoofdstukken regenwerkvormen en groepsactiviteiten. Die nummering dan ook aan houden.

Wellicht toevoegen

- Bouw een boom
- Ren je rot
- Natuurmassage
- Natuurschilderij als losse opdracht

Onderscheid maken in groepsactiviteiten in de tent en regenactiviteiten in elementgroepjes onder de tarp

1. Levend Memory ([bijlage 2](#))
2. Wie ben ik? ([bijlage 3](#))
3. (Speur)neuzen ([bijlage 4](#))
4. Voelen en woelen ([bijlage 5](#))
5. Uilenballen pluizen ([bijlage 6](#))
6. Natuurweb ([bijlage 7](#))
7. Quiz ([bijlage 8](#))
8. Knutselen ([bijlage 9](#))



4 Bijlagen

4.1 Bijlage 1 Programma

Ik geloof dat dit schema niet zo zinvol is... Liever per vaste opdracht (zie wachtershandleiding voor het lijstje) aangeven wat het alternatief is?

Dus landverkenspel... blauwe kaartjes

Boomklimmen... quiz over regels

Bomen herkennen... takkentoets

Etc.

Praktisch... T-shirts onder de kleren en meegeven naar school om te drogen en te tekenen, stiften meegeven.

Dag 1

Vaste activiteit	Regen alternatief
Wachters en Vrouw Fleur aanwezig Voorbespreking en voorbereiding Rugzakken controleren	Tent opzetten + regenkist laten zien. Alternatief programma bespreken.
Ontvangst kinderen door Vrouw Fleur Lied zingen bij Het Bewaarde Landbord T-shirts aan Op zoek naar de wachters	Wachters zijn in tent of in onder tarpjes in de buurt van het huisje.
Welkom en inleiding op het element "Fruit"pauze Toelichting gebruik praatstok Elementassociatie Namenspel Tenentik uitleggen Wachtersgroet	Liefst onder tarpjes in groepjes; dan ben je sneller geneigd op pad te gaan als het minder gaat regenen. T-shirts onder de jas aan. Bewaarde Landnaam bedenken en T-shirts versieren. Niet op natte T-shirts tekenen, want dit gaat vlekken.
Landverkenspel Kliminstructie Boom klimmen Kruiden verzamelen Praatstokronde	Onder tarp: Landverkenspel (blauwe kaartjes zijn geschikt tijdens het regenprogramma) - zorg wel voor een voorraadje materialen. Niet klimmen als bomen nat zijn! Tussen buien door kruiden evt. zoeken
Lunch en vrij spelen	Als kinderen nat en koud geworden zijn, is het lekker als ze bij de lunch al warme soep of thee krijgen.
Verdwaalverhaal door Vrouw Fleur	Idem in tent
Geblinddoekt boom herkennen Lievalingsboom zoeken Praatstokronde	Natuur herkennen (opdracht voeldoos maken). Boomvisualisatie kan binnen ook. Schors van de verschillende bomen laten onderzoeken en "rubben" (opdracht knutselen)



Vaste activiteit	Regen alternatief
Naam op T-shirts Soep eten	Indien tijd over: Couplet van HBL lied voor dag 2 maken. Of knutselen, verhalen vertellen, werkvormen uit regenkit. Thema: natuur.
Dagafsluiting Kinderen 'uitzingen'	Idem
Evalueren, napraten en opruimen	Idem

Dag 2

Vaste activiteit	Regen alternatief
Wachters aanwezig Voorbespreking en voorbereiding Rugzakken controleren	Tent opzetten + regenkit laten zien. Alternatief programma bespreken. Wachtersweb binnen klaarleggen
Kinderen trekken T-shirts aan en gaan in een kring om het wachtersweb zitten. Ze zingen het lied met een eigen couplet.	Idem. T-shirts niet nat laten worden; onder jas aantrekken
Wachters voeren het Haiku-wachtersweb uit.	Idem
Zintuigpad Kringloopspel Bladeren en vruchten Afronding ochtend	Het zintuigpad proberen door te laten gaan. Kringloopspel: bespreken en uitbeelden mbv verzamelde materialen en HBL namen. Ook leuk: Braakballen opdracht. Bladeren e.a. onderdelen van eik, beuk, berk en grove den bestuderen of natekenen. Een wachter en/of kind met goede regenkleding kan dit verzamelen. Spullen ook met loepjes laten onderzoeken. Evt. 'rubben' (zie opdracht dag 1).
Lunch en vrijspelen	Thee of soep indien gewenst/mogelijk
Zintuigpad Kringloopspel Bladeren en vruchten Afronding middag	Zie boven. Tijd over: Alvast Haiku's voor de volgende keer maken (incl. wisselen van wachter zodat haiku nog verrassing is op dag 3), knutselen, spelletjes, hints. Als groepen niet aan het zintuigpad toekomen, kan dit misschien de derde dag nog ingehaald worden.
Tekeningen op T-shirts	Idem
Dagafsluiting Kinderen 'uitzingen'	Idem
Evalueren, napraten en opruimen	Idem



Dag 3

Vaste activiteit	Regen alternatief
Wachters en vrouw Fleur aanwezig Voorbespreking en voorbereiding Rugzakken controleren	Tent opzetten + regenkist laten zien. Alternatief programma bespreken.
Ontvangst kinderen T-shirts aan trekken en de groepen gaan zelf op zoek naar de wachters.	Wachters zijn al in tent
Voordragen eigen Haiku Alle elementen zitten in je lijf Je eigen plekje Eigen elementplek Lievalingsboom terugzoeken Afscheidsspelen	Idem Idem Verplaatsen naar middag indien mogelijk? Evt. in ochtend afsluiting voorbereiden. Middag buitenprogramma (of andersom). Verder: knutselen, verhalen, uilenballen etc.
Lunch met soep	Idem
Inleiding door dagcoördinator Presentaties voorbereiden	Evt. ruilen met ochtendprogramma, nu afscheid nemen van lievelingsboom + eigen plekje.
Eindpresentaties	In tent
Wachters elementendans	In tent
Afscheid van de elementgroepjes	In tent
Dagafsluiting Kinderen 'uitzingen'	Idem
Evalueren, napraten en opruimen	Idem



4.2 Bijlage 2 Levend Memory

Opbouw aansluiten bij opbouw van wachtershandleiding en deze daar ook in opnemen als extra hoofdstuk.

Voor wie?	De hele klas of in eigen groepje.	<i>NB: een even aantal spelers nodig!</i>
Waar?	In de tent bij het huisje	
Materiaal?	Set duo-dierenkaartjes	
Doel?	Zoek je maatje onder de dieren	

Speluitleg

Ter inleiding kun je vragen wie het spelletje Memory kent en het doel van dat spelletje bepalen: twee dezelfde bij elkaar zoeken. Dat gaan we nu zelf ook doen!

Zet de kinderen in een kring en geef elk kind een kaartje. Hierop staat de naam van een dier. Zorg dat elk dier twee keer voor komt (mocht je met een oneven aantal zijn, vraag dan de leerkracht om mee te doen). Ze mogen niet aan de anderen laten zien welk dier ze zijn. Verzamel de kaartjes weer.

Na het startsein gaan de kinderen het dier uitbeelden dat ze zijn; dit mag met gebaren, bewegingen en geluid, maar **zonder te praten!** Op deze manier moeten dezelfde "dieren" elkaar proberen te vinden.

Aanvullende mogelijkheden

Heb je een oneven aantal leerlingen en geen hulp, kun je om het moeilijk te maken ook één drietal maken. Een andere mogelijkheid is om één leerling spelleider te maken. Die krijgt de opdracht om van afstand te raden wie er bij elkaar horen. Leerlingen gaan dus niet op zoek naar elkaar, maar de spelleider speelt echt memory met levende "kaarten".

Materiaal

In de regenkist liggen kaartjes met diernamen, zoals specht, konijn, vos, buizerd, eekhoorn, egel, muis, slang, kikker, hagedis, libel, eend, wolf, koe, paard, wesp etc. Mocht je de kaartjes niet bij de hand hebben? Bedenk dan zelf diernamen en schrijf deze op of deel deze mondeling uit.



4.3 Bijlage 3 Wie ben ik?

Voor wie?	De hele klas of in je eigen groepje
Waar?	In de tent of onder de tarp
Materiaal?	Set namenkaartjes + plakstift (schilderstape en potlood)
Doel?	Raad welk dier of welke plant je bent

Speluitleg

Plak bij elke leerling een kaartje met de naam van een dier of plant op het voorhoofd met de plakstift (of natuurlijk dennenhars). Kinderen mogen niet zien wat er op hun eigen hoofd staat.

De kinderen gaan nu aan de medeleerlingen **ja-nee vragen** stellen om er achter te komen wat ze zijn. Ben ik een dier? Kan ik vliegen? Ben ik eetbaar? Is het ja? Dan krijg je een tweede vraag. Is het nee? Dan is de volgende in de kring aan de beurt. Heb je het geraden? Heel goed! Dan blijf je in de kring en mag je nog steeds de vragen van anderen beantwoorden. Je speelt dit totdat alle kinderen weten wat ze zijn. **De vragen mogen alleen met ja of nee worden beantwoord.**

Aanvullende mogelijkheden

Gaat het goed en willen ze zelf namen verzinnen? Dit kan door met pen of stift op de schildertape zelf te schrijven en deze dan op te plakken. Let wel op dat je dit goed organiseert en de rust en structuur bewaard. Je kunt zoveel rondes spelen als je wilt.

Materiaal

In de regenkist liggen kaartjes met dieren- en plantennamen. Mocht je de kaartjes niet bij de hand hebben? Bedenk dan zelf diernamen en schrijf ze op schilderstape en plak deze op de voorhoofden van de kinderen.

VB: Konijn, Vos, Ree, Hert, Schotse Hooglander, Paard, Muis, Eekhoorn, Rat, Mol, Salamander, Hagedis, Kikker, Pad, Libel, Mug, Vlieg, Mier, Spin, Mestkever, Lieveheersbeestje, Pissebed, Duizendpoot, Vlinder, Rups, Bij, Wesp, Teek, Regenworm, Mus, Merel, Specht, Koolmees, Roodborstje, Zwaluw, Buizerd, Uil, Eend, Zwaan, Gans, Reiger, Ooievaar, Eik, Den, Berk, Paardenbloem, Brandnetel, Zonnebloem, Boterbloem, Madeliefje, Waterpeper, Vliegzwam, Elfenbankje, Vis, Schapenzuring, Heide



4.4 Bijlage 4 (Speur)neuzen

Voor wie?	De hele klas of in je eigen groepje
Waar?	In de tent of onder de tarp
Materiaal?	Aanwijzingenkaartjes met 8 aanwijzingen per dier
Doel?	Enthousiasmeren en wat leren over planten en dieren

Speluitleg

De wachter vertelt aan de kinderen dat hij/zij een aantal aanwijzingen over een plant of dier gaat voorlezen en dat de kinderen moeten raden wat het is. Hierbij gaan ze hun (speur)neus gebruiken!

Als een kind denkt te weten wat het antwoord is moet hij/zij het antwoord **niet roepen**, want dan verklapt hij het aan de anderen. In plaats daarvan legt hij/zij de vinger op de eigen neus.

De volgende aanwijzing komt.

Als bij volgende aanwijzing het kind nog steeds overtuigd is, laat hij/zij de vinger op de neus liggen. Is echter de twijfel toegeslagen, dan haalt het kind onopvallend de vinger weer weg en doet b.v. net of het jeuk aan de neus had!

Heeft iemand al 3 aanwijzingen lang, de vinger op de neus? Loop dan langs en laat het antwoord in je oor fluisteren. Is het goed, tik je op je eigen neus. Is het fout, wrijf dan bedenkelijk over je (al dan niet bestaande) snor. Doe dit ook voor, tijdens de uitleg.

Nadat alle aanwijzingen zijn voorgelezen kijk je rond of alle neuzen bedenkt zijn. Dan kun je aftellen en roept iedereen tegelijk het antwoord.

Las eventueel een oefenronde in.

v.b.:

Ik kan heel snel bewegen, maar nog niet als ik jong ben
Ik jaag meestal langs de waterkant, maar niet altijd
Ik eet vliegende insecten
Ik kan heel goed vliegen
Ik ben koud bloedig en heb mijn skelet aan de buitenkant
Ik heb zes poten en hele grote (facet-)ogen
Met mijn vier vleugels vlieg ik als een helikopter door de lucht

Antwoord: Libel

Materiaal

In de regenkist ligt een a4'tje met beschrijvingen.

Deze moeten we denk ik nog aanvullen met hele specifieke beschrijving van HBL dieren of planten



4.5 Bijlage 5 Voelen en woelen

Voor wie?	In kleinere groepjes of in tweetallen
Waar?	Onder de tarp of in de tent
Materiaal?	Theedoos waar je met een hand onder/in kan. Materialen uit de natuur die je goed kunt voelen (bijv. dennenappels, eikels, blaadjes, veren, etc.)
Doel?	Probeer er achter te komen wat je voelt.

Speluitleg

Leg steeds een voorwerp onder de doek/doos en laat de kinderen voelen en raden wat het is. Dit kan in tweetallen of met het hele groepje.

Aanvullende mogelijkheden:

Verdieping door per geraden natuuronderdeel deze toe te lichten en deze te gebruiken in de kringloop. Neem hierbij ook afval mee als je het tegenkomt. Waarom is afval in de natuur? Waar hoort het in de kringloop?

Als je klaar bent en er is enthousiasme, kun je ook iedereen zijn "lievelingsmateriaal" laten zoeken en deze onder het doek laten verstoppen. De wachter of een andere leerling moet dan een nieuwe pakken en raden wat het is.

Materiaal

Heb je geen theedoek? Gebruik je eigen mantel en verstop daar iets onder. Bij het huisje van vrouw Fleur liggen vaak gedroogde materialen, maar nog leuker om zelf op zoek te gaan in het bos!



4.6 Bijlage 6 Uilenballen uitpluizen

Voor wie?	In kleine groepjes
Waar?	In de tent bij het huisje
Materiaal?	Uilenballen, determinatiebladen, pincetten of satéprikkers, afbeelding muizenskelet (op watervast papier)+ dubbelzijdige tape, loep, "uilenballen practicum" of andere uilen-zoekkaart.
Doel?	Wat eet een uil?

Speluitleg

Elk groepje krijgt een uilenbal en haalt die **voorzichtig** uit elkaar. Wat zit er allemaal in? Kan je uitvinden van welk dier de botjes zijn en welke botjes het zijn?

Plak de botjes op de juiste plek op het muizenskelet. Plak ook de haren van de muis op de afbeelding. Heb je een botje dubbel, bewaar deze en kijk later of er een ander groepje is die deze nodig heeft.

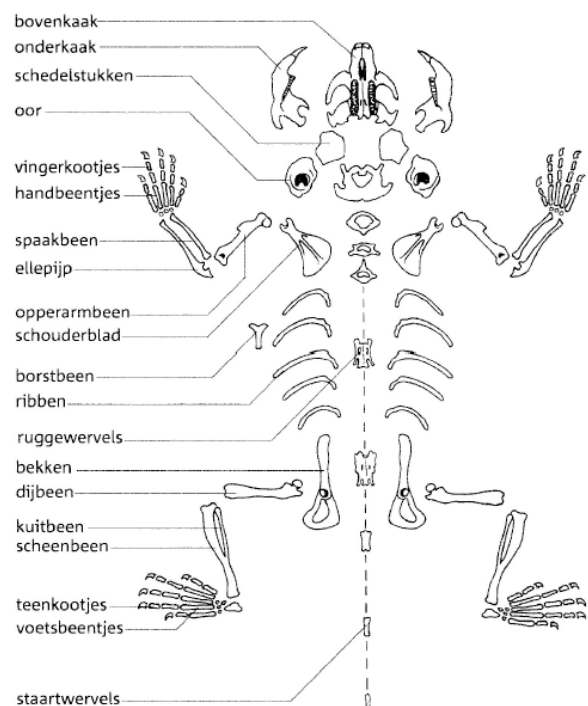
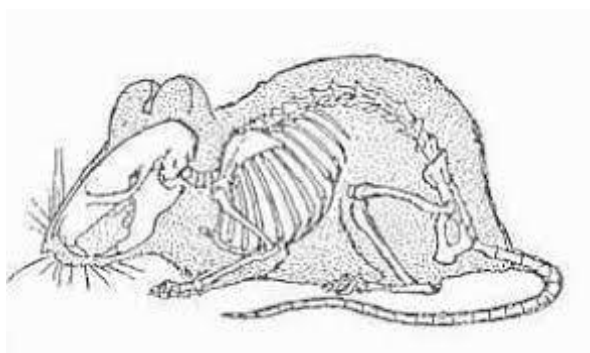
Ben je ook nog andere dingen tegengekomen? Wat zegt dit over de uil? Weet je welke soort uil het is? (bijv: keverschilden, vogeltjes, zand (mol) - **uitwerken practicum**)?

Aanvullende mogelijkheden

Verdieping door de voedselkringloop hierbij te pakken.

Materiaal

Uilenballen liggen in de regenkist bij het huisje van vrouw Fleur. Ook liggen hier de overige benodigdheden. Kom je iets tekort of is er iets op? Geef dit door aan de dagcoördinator.



4.7 Bijlage 7 Natuurweb

Voor wie?	Met de klas of in de eigen groepjes
Waar?	In de tent bij het huisje
Materiaal?	Set van kaarten voor kringloopdieren (bijv. setjes van 10 of 20). Stuk touw of draad (stevig!)
Doel?	Zichtbaar maken hoe alles in de natuur met elkaar verbonden is

Speluitleg

De kinderen krijgen allen een kaartje uit de set met elk een plant of dier die een rol speelt in de **Voedselkringloop**.

Waar begin je? Bij de planten. Laat een "plant" naar voren komen en geef het touw. Vraag: Waar woon jij? Wie in de groep eet er graag deze plant? Verbind die persoon aan het touw. Wat eet jij dan, de tak, de zaden? Wie eet dit dier? Verbind deze aan het touw. Wie ruimt de poep op van deze dieren? Verbind deze aan het touw. Laat kinderen creatieve relaties leggen.

Eén voor een worden de relaties zo met elkaar verbonden en er ontstaat een heel natuurweb. Als alle verbindingen gelegd zijn wordt ergens aan het touw getrokken, als teken dat er in het web op die plek een verandering optreedt (er sterft b.v. een diersoort uit). De kinderen die dit voelen trekken op hun beurt weer aan het touw. Zo wordt het hele web doorgegaan en voelen de kinderen aan den lijve hoe alles in de natuur met elkaar verbonden is.

Aanvullende mogelijkheden

Zijn de leerlingen er erg goed in, gebruik dan hun eigen bewaarde land naam en vervolg bovenstaande oefening.

Heb je geen touw of wil je een beweeglijker alternatief?

Deel de kaartjes uit en laat ze zelf door de groep lopen en bij elkaar navragen wat de ander is. Hebben ze een voedselrelatie met elkaar, laat ze dan elkaars handen vasthouden. Ben je een tweetal, dan ga je stokstijf stilstaan en stop je met zoeken (bijv. konijn en gras; mol en regenworm).

Blijven er kinderen zonder partner over, dat kan! Zij mogen rondlopen langs de stilstaande tweetallen en bekijken of ze ergens bij passen. Dit hoeft niet altijd een voedselrelatie te zijn, als ze het maar wel kunnen uitleggen (bijv. wolk geeft regen aan het gras).

Als iedereen in een groep handen vast houdt, kun je kijken wie er nog één van de twee handen los heeft? Wat zijn zij? Welke andere "losse" hand hoort hierbij? Kun je zo groepjes aan elkaar verbinden? (bijv. konijn, gras, wolk aan regenworm + mol, omdat regen goed is voor het gras, maar dan ook de regenwormen naar boven komen).

Kijk of het mogelijk is om de hele groep aan elkaar te verbinden! Het is niet erg dat er soms gekke bochten nodig zijn, dit is vaak vooral grappig!



4.8 Bijlage 8 Quiz

Voor wie?	Met de hele groep, werken binnen de elementgroepjes (max 4 groepjes)
Waar?	In de tent
Materiaal?	Vragenlijst en boek van serie kleine beestjes: Mug, Vlinder, Worm en Duizendpoot.
Doel?	Diepgang over kriebelbeestjes, documentatie opdracht

Speluitleg

Elk elementengroepje krijgt één boekje voor 5 minuten te zien. Vooraf wordt verteld dat er straks een quiz volgt over de 4 boekjes, dus als je de jouwe goed leest kun je in elk geval al 1/4^e van de vragen goed hebben.

Haal na 5 minuten de boekjes op en begin de quiz. Laat ieder groepje de antwoorden opschrijven. Stel over elk dierenboekje hetzelfde aantal vragen, zodat er geen voordeel voor de een of ander is.

Mug

Hoeveel poten heeft een mug?	6
Hoe heten de jongen van een mug?	
a. Larven b. muggen c. rupsen	a
Waar kun je de mug tegenkomen?	
a. Onder bladeren b. Bij bloemen c. Bij het water	c
Waar kun je de eitjes van een mug vinden?	
a. Op het water b. in een cocon c. In de grond	a
Hoe ademt een muggenlarve?	Door een lange buis hangend aan het wateroppervlak

Worm

Hou oud kan een worm worden?	10 jr
Waar kun je de eitjes van een worm vinden?	
a. Op het water b. in een cocon c. In de grond	b
Hoe heetten de jongen van een worm?	
a. Larven b. Wormen c. rupsen	b
Wat eten wormen?	Delen van dode planten en dieren en grond
Hoeveel poten heeft een worm?	Geen

Vlinder

Hoeveel poten heeft een vlinder?	6
Waar kun je de eitjes van een vlinder vinden?	
a. Op een blad b. in een cocon c. In de grond	a
Hoe heetten de jongen van een vlinder?	
a. Larven b. Vlinders c. rupsen	c
Waar kun je de vlinder tegenkomen?	
a. Onder bladeren b. Bij bloemen c. Bij het water	b
Hoeveel vleugels heeft een vlinder?	4



4.9 Bijlage 9 Knutselen

Voor knutselactiviteiten heb je materialen nodig uit het bos. Een wachter of kinderen met goede regenkleding kunnen dit verzamelen. Vooraf zaken verzamelen is handig, zodat ze droog zijn bij gebruik. Natte materialen plakken niet.

- Natuurschilderij maken (met tweezijdig plakband)
- Natuurmobiel maken: aan grote takken allerlei maaksels ophangen (meegeven naar school)
- Tafelkleed maken: lange strook pakpapier op tafel en daarop gevonden voorwerpen plakken, schors en bladeren rubben (= met potlood of krijt over papier krassen, waar voorwerp met reliëf onder ligt (bijvoorbeeld een blaadje), eventueel erbij schrijven wat het is (opzoeken). Mee naar school geven.
- Bewaarde Landje maken van natuurlijke materialen.
- Jezelf versieren met natuurlijke materialen. Zorg dat er touw, haarspeldjes, klemmetjes aanwezig zijn. Presenteer het via een modeshow, toneelstukje of raadspelletje: Wat ben ik?
- Een soort zoekkaart maken: vondsten opplakken, erbij schrijven wat het is, desnoods opzoeken, eventueel tekeningen erbij. Je kunt dit presenteren als een Bewaarde Landmuseum. Nodig: stevig papier of karton, plakband, lijm.
- Stuk gaas invlechten met allerlei bosmaterialen, dat kinderen mee naar school kunnen nemen.
- Kleine bootjes of vloten maken, eventueel kurken eronder bevestigen. Het leukste is om ze ook echt te testen. Doe dit bijvoorbeeld in een teiltje, als je niet dicht bij een ven of plas bent.
- Muziekinstrument maken: water in flessen laten lopen en ophangen. Maak hierbij verschillende toonhoogten. Zorg dat je flessen in voorraad hebt. Geen flessen? Laat de kinderen op zoek gaan naar andere geluiden/dingen die geluid maken en creëer een bosorkest.
- Een natuurmozaïek maken. Voor een bosmozaïek maak je een cirkel van takken. Je verdeelt, ook weer met takjes, de cirkel in een aantal stukken, zoveel als er kinderen zijn. Ieder stuk van de cirkel wordt opgevuld met materiaal van één soort, bijvoorbeeld bladeren of takjes.

Materialen

- Dubbelzijdig plakband
- Plakband of knutsellijm
- Vellen papier, wit & gekleurd en/of karton, rol papier
- Klemmetjes en speldjes
- Potloden en/of houtskool (rubben)
- Touw
- Scharen
- Pincetten of satéprikkers
- Gaas
- Flessen

Natuurlijke materialen (droog en gedroogd), b.v.:

- Takken en takjes
- Schors, bladeren en naalden
- Grassen, pitrus
- Pluis
- Noten, zaden en vruchten (dennenappels, eikels, beukenootjes, etc.)
- Veren
- Zand



4.10 Bijlage 10 Wat te doen bij onweer?

Ga ervan uit dat het al gevaarlijk is wanneer je donder hoort, dus ook als het droog is.

Om te bepalen hoe ver de bliksem verwijderd is, **tel je het aantal seconden tussen het zien van de bliksem en het horen van de donder en deel je dit aantal door drie**. Zoveel kilometer is de bliksem ongeveer bij je vandaan.

(Geluid legt ongeveer 330 meter per seconde af. Dus 1 kilometer “duurt” ongeveer 3 seconden. En in 10 seconden legt het geluid ongeveer 3,3 kilometer af).

Open veld

- Blijf uit de buurt van hoge punten
- Zorg dat je zelf niet het hoogste punt wordt: Maak je zo klein mogelijk.
- Ga **gehurkt** en ineengedoken zitten met je handen over je oren, **ga niet liggen**.
- Houd je **voeten tegen elkaar** aan, in verband met de zogeheten stapspanning die koeien en paarden nog wel eens fataal is.
- **Doe metalen sieraden, riemen etc. af en leg je telefoon en paraplu weg.**
- Ben je in een groep? Ga dan **niet bij elkaar zitten**.
- Schuil nooit onder een boom. Hoge objecten hebben meer kans op een inslag, omdat ze stroom beter geleiden dan lucht. Slaat de bliksem in een boom, is de kans groot dat de boom ontploft door de grote weerstand die de stroom ondervindt in de stam.

In een bos

- Al het bovenstaande
- Probeer een plek te zoeken waar veel **kleine boompjes** bij elkaar staan.

