



# Het Bewaarde Land

Creatieve natuurbeleving met kinderen  
Activiteiten Handleiding

“De onuitsprekelijke schoonheid van bloesem.

De gratie waarmee een vogel door de lucht vliegt. Het geraas van de wind in de bomen. Op een bepaald moment in ons leven worden wij door de natuur geraakt.....ieder van ons op een persoonlijke, speciale manier.”

Uit: Beleef de natuur met kinderen door Joseph Bharat Cornell (1979)

## Colofon

Teksten: Hugo Bakker, Jeanette Boogmans, Gerrit Jan de Bruyn, Marion de Cocq, Geertemarie de Gelder, Susanne Huizenga, Agnes Meijs, Boris van Oirschot, Mari Verstegen en Daniëk Bosch

Eindredactie: Eefke Vaes, IVN Brabant

Sinds maart 2016 is Het Bewaarde Land een project van IVN, Instituut voor natuureducatie en duurzaamheid, gehuisvest in Provinciehuis Brabant.  
Brabantlaan 3a  
5216 TV ,s-Hertogenbosch  
E: [hetbewaardeland@ivn.nl](mailto:hetbewaardeland@ivn.nl)  
W: [www.hetbewaardeland.nl](http://www.hetbewaardeland.nl)



De eerste versie van deze handleiding is in 1991 ontwikkeld door Stichting 'Het Bewaarde Land' Hilversum. Met medewerking van: Gerrit Jan de Bruyn, Laura van Deijl, Andy Schuurmans, Paul Terstegge, Ingrid Verweij, Hans Webeling.

2025, IVN.

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

## Voorwoord

Dit is één van de zes documenten van Het Bewaarde Land. Deze handleiding is een naslagwerk voor de wachters van het driedaags natuurbelevingprogramma Het Bewaarde Land. In dit onderdeel van de handleiding staan alle activiteiten beschreven.

Met de inhoudsopgave vind je alle onderdelen gemakkelijk terug. Evenals het programma is ook de handleiding in ontwikkeling. Deze pretendeert dan ook niet volledig te zijn en wordt regelmatig bijgewerkt. Daar waar in de handleiding 'hij' staat wordt ook 'zij' bedoeld.

Mocht je naar aanleiding van deze handleiding vragen hebben, neem dan contact op met IVN Brabant / Het Bewaarde Land via [hetbewaardeland@ivn.nl](mailto:hetbewaardeland@ivn.nl) of kijk op de website [www.hetbewaardeland.nl](http://www.hetbewaardeland.nl) voor de gegevens van de contactpersonen.

## Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>ACTIVITEITEN OP SCHOOL</b>	<b>5</b>
1.1	VÓÓR DE EERSTE DAG	5
1.1.1	<i>Klas uitnodigen</i>	5
1.2	TUSSEN EERSTE EN TWEEDE DAG	6
1.3	TUSSEN DE TWEEDE EN DERDE DAG	6
1.4	NA AFLOOP	6
<b>2</b>	<b>WERKVORMEN</b>	<b>7</b>
2.1	HBL EN FLOW LEARNING	7
2.2	WERKVORMEN DAG 1	10
2.2.1	<i>Eerste ontmoeting</i>	10
2.2.2	<i>Praatstok gebruik</i>	11
2.2.3	<i>Elementenassociatie</i>	12
2.2.4	<i>Namen bedenken</i>	13
2.2.5	<i>Tenentik in oefenen</i>	14
2.2.6	<i>Namenspel</i>	15
2.2.7	<i>Landverkenspel</i>	16
2.2.8	<i>Werken met loepjes</i>	18
2.2.9	<i>Wachtersgroet</i>	19
2.2.10	<i>Eetbare kruiden verzamelen</i>	20
2.2.11	<i>Hoe om te gaan met amfibieën.</i>	21
2.2.12	<i>Verdwaalverhaal</i>	22
2.2.13	<i>Gebblinddoekt bomen herkennen</i>	23
2.2.14	<i>Boom klimmen</i>	25
2.2.15	<i>Lielingsboom</i>	27
2.3	WERKVORMEN DAG 2	29
2.3.1	<i>Haiku-wachtersweb</i>	29
2.3.2	<i>Zintuigpad</i>	30
2.3.3	<i>De voedselkringloop</i>	32
2.3.4	<i>Kleine beestjes zoeken</i>	34
2.3.5	<i>Waterdieren onderzoeken</i>	35
2.3.6	<i>Stiltewandeling</i>	39
2.3.7	<i>Natuurtafel: bomen herkennen</i>	40
2.4	WERKVORMEN DAG 3	42
2.4.1	<i>Alle elementen in je lijf</i>	42
2.4.2	<i>Haiku's voordragen</i>	43
2.4.3	<i>Je eigen plekje</i>	44
2.4.4	<i>Eindpresentatie vormen</i>	45
2.4.5	<i>Wachters-elementendans</i>	46
2.5	OVERIGE WERKVORMEN OP ALFABETISCHE VOLGORDE	48
2.5.1	<i>Alle elementen in een boompje</i>	48
2.5.2	<i>Blootvoets wandelen</i>	50
2.5.3	<i>Boompje verwisselen</i>	51
2.5.4	<i>Boomvisualisatie: 'Stel je voor je dat je een boom bent'.</i>	52
2.5.5	<i>Bosbrand</i>	53
2.5.6	<i>Bosparfum</i>	54
2.5.7	<i>Dansmug</i>	55
2.5.8	<i>Diaraampje</i>	56
2.5.9	<i>Dierenonderzoek</i>	57
2.5.10	<i>Doorgeefverhaal</i>	58

2.5.11	<i>Gebblinddoekte duizendpoot/blinde rups</i>	59
2.5.12	<i>Hutten bouwen</i>	60
2.5.13	<i>Natuurmemorie</i>	61
2.5.14	<i>Natuurmozaïek</i>	62
2.5.15	<i>Natuurweb</i>	63
2.5.16	<i>Paddenstoelen</i>	64
2.5.17	<i>Paraplu als vangnetje</i>	65
2.5.18	<i>Raam in aarde</i>	66
2.5.19	<i>Regenboogspel</i>	68
2.5.20	<i>Ree en wolf</i>	69
2.5.21	<i>Sluipspel</i>	70
2.5.22	<i>Spiegelwandeling</i>	72
2.5.23	<i>Takkenrace</i>	73
2.5.24	<i>Uilen en uilskuikens</i>	74
2.5.25	<i>Vleermuizenspel</i>	75
2.5.26	<i>Vlindernetjes</i>	76
2.5.27	<i>Voedselpiramide</i>	77
2.5.28	<i>Volg de wildsporen</i>	78
2.5.30	<i>Zandbijenmozaïek</i>	79

## 1 Activiteiten op school

**Deze paragraaf beschrijft de activiteiten van de kinderen en de leerkracht op school tijdens de looptijd van Het Bewaarde Landproject.**

**De leerkracht heeft een eigen handleiding met daarin een checklist waarin van dag tot dag beschreven is wat er van de leerkracht en de kinderen wordt verwacht.**

### 1.1 Vóór de eerste dag

Twee weken voor het programma nodigen de dagcoördinator (of een andere wachter) en Fleur de klas uit voor een bezoek aan Het Bewaarde Land. Dit schoolbezoek is voor de kinderen onverwacht. Indien het niet lukt dit bezoek in te plannen wordt dit gedaan middels een filmpje.

Het doel is om de kinderen alvast in de sfeer van Het Bewaarde Land te brengen. Samen vertellen de wachter en Fleur hoe destijds Erik en Sylvia in Het Bewaarde Land terecht zijn gekomen en dat er naar aanleiding van hun bezoek nu veel meer kinderen uitgenodigd worden. Ze gaan in op de elementen, wat voor dieren je in het bos allemaal tegen kunt komen en dat je meer kans hebt om ze te zien als je stil bent. Eventueel vragen ze een kind om voor te doen hoe je moet sluipen. Fleur heeft kruiden bij zich waarover ze het een en ander vertelt, bijvoorbeeld over de geneeskracht of welke kruiden in haar zelfgemaakte soep kunnen (zie verhaal Erik en Sylvia).

De kinderen krijgen tijdens het bezoek uitleg over:

- de praatstok
- de indeling in elementgroepjes
- de Bewaarde Landnaam en T-shirt
- het Bewaarde Landlied (deze krijgt de leerkracht digitaal)
- het werkboek (de wachters krijgen dit tijdens de opleiding)
- de bezoekdata van de drie buitendagen (vermeld in een officiële uitnodiging)

Na de uitnodiging begeleidt de leerkracht de kinderen bij de volgende activiteiten:

- lied leren
- in goede groepen indelen
- het zoeken en maken van een praatstok
- opdrachten uit het werkboek maken

Ook leest de leerkracht het verhaal van Erik en Sylvia voor en maakt hij praktische afspraken over het vervoer naar het Bewaarde Land, tijden, kleding etc.

#### 1.1.1 Klas uitnodigen

Wie zijn wij? Fleur en Koekoek (of Eekhoorn of.....). Wij zijn van het Bewaarde Land, een groot natuurgebied hier in de buurt. Wij komen jullie klas vragen of jullie een paar dagen naar Het Bewaarde Land willen komen om van alles in de natuur mee te maken. *Hier kan de juffrouw / meester erbij worden betrokken, die wat begint te protesteren.*

Eerst iets vertellen over waarom we jullie vragen. Dat heeft met Erik en Sylvia te maken.

Erik en Sylvia.... Vakantie....verveelden zich...bosvrouwkje...zullen we ze gaan zoeken?

Bos in.... Klein huisje.....op een tak.....afwachten wat er zou gebeuren

Hier ergens neemt Fleur het verhaal over.

Soep aan het maken.....Plotseling: Boem.....Naar buiten.... 2 kinderen op de grond.....blauwe plekken, schrammen....Zalfjes / kruiden. Hier kunnen de kinderen erbij betrokken worden (wie heeft er een blauwe plek en wil wat zalf, dan gericht naar maximaal 2 kinderen toe gaan). Ik zal jullie eens naar een wachter brengen die jullie van alles leert over de natuur en die jullie ook leert hoe je in veilig in bomen moet klimmen.

Hier neemt de wachter het weer over

Fleur komt bij mij.....Leren klimmen.....In de boomgezeten..... heel stil.....Beest met een pluimstaart, wat was dat?..... Ree of specht of.....Kleine beestjes.... *Sluipspel spelen: 2 kinderen uit de klas mogen een rondje sluipen terwijl de rest de ogen dicht heeft en mag wijzen waar ze zijn. Groot compliment geven als ze heel stil kunnen zijn.*

Knorrend geluid....Wat zou dat zijn?....Maag van Sylvia. ....Honger..... naar Fleur: soep. Wachter vraagt Fleur. Wat doe jij altijd in die lekkere soep, heb je toevallig wat kruiden bij je? *Op ieder tafelgroepje wat kruiden neerleggen om te proeven.* Dit weer samen met Fleur bespreken.

*Afronding kan door:* Erik en Sylvia zeiden: dit zouden eigenlijk veel meer kinderen moeten kunnen meemaken. Dan kunnen zij ook "kinderen van de natuur" worden. Daarom nodigen wij soms een klas uit om naar Het Bewaarde Land te komen. Maar wat zegt de meester / juffrouw er van?.....Idee: als de hele klas samen de uitnodiging zonder fouten kan voorlezen, dan mag het. Is dat goed juffrouw?.....

Voordat jullie naar Het Bewaarde Land komen nog een paar dingen:

Voor zover dat nog niet ter sprake is geweest, hier uitleg over

- indeling in fijne groepjes (doet de juffrouw / meester), ieder groepje heeft de naam van een element (dit even uitleggen) en moet goed samen kunnen werken.
- praatstokjes, werkboek, lied digitaal
- kleding, wat kun je doen om warm en droog te blijven?
- waterflesje, afvalzakje
- afsluiten met een paar bosvragen en het lied.

## 1.2 Tussen eerste en tweede dag

In de week tussen de eerste en tweede dag maken de kinderen met de hele klas onder andere een nieuw couplet voor Het Bewaarde Landlied. Ook maken ze een verslagje van de eerste dag en een ontwerpschets voor hun T-shirt, vaak kleuren ze het T-shirt op school ook al verder in.

## 1.3 Tussen de tweede en derde dag

Eén van de opdrachten uit het werkboek is om een eigen Haiku te maken. Kinderen brengen deze de derde dag op een los velletje mee zodat ze deze kunnen voordragen aan elkaar. Daarnaast maken ze weer een verslagje. Een andere opdracht is om blaadjes van vier verschillende bomen (eik, grove den, berk en beuk) in te plakken. De kinderen verzamelen de blaadjes op de tweede buitendag samen met de wachter en bewaren deze in een zakje. Ook is er een opdracht met vragen over de lievelingsboom. Het is dus belangrijk dat de kinderen een lievelingsboom gevonden hebben in Het Bewaarde Land.

## 1.4 Na afloop

Eventueel voert de leerkracht, naast het maken van een verslag van de laatste dag, nog enkele andere vervolgvragen uit met de kinderen. Hiervoor staan suggesties in de leerkrachtenhandleiding.

## 2 Werkvormen

**Dit hoofdstuk omschrijft alle werkvormen die in Het Bewaarde Land gebruikt worden. Eerst zijn de vaste werkvormen per dag opgenomen. Daarna volgen op alfabetische volgorde de overige werkvormen. Iedere werkvorm is volgens een vaste structuur steeds zo concreet mogelijk beschreven incl de fase van Flow Learning. Dit neemt niet weg dat je natuurlijk je eigen draai aan de werkvormen kunt geven.**

### 2.1 HBL en Flow Learning

(Deze informatie is grotendeels overgenomen van de site [www.sharingnature.nl](http://www.sharingnature.nl))

In Het Bewaarde Land maken we onbewust al gebruik van het principe van Flow Learning. Door deze didactische methode bewuster toe te passen kunnen we de kinderen in Het Bewaarde Land nog beter begeleiden naar verbondenheid met de natuur. We willen onze wachters daarom van harte uitdagen om te kijken of ze deze methode bewuster toe kunnen passen bij de keuze van de volgorde van werkvormen per dag. Als dit ons bevalt kunnen we in een volgende versie van de handleiding voor de wachters wellicht de indeling in de fasen van Flow Learning opnemen in de uitleg van de werkvormen.

Flow Learning is een simpele methode om het leren te structureren en kinderen en volwassenen uit eerste hand de natuur te laten ervaren, wat leidt tot een diepgaand gevoel van verbondenheid. Het is ontwikkeld door Joseph Cornell, docent en auteur van de Sharing Nature boeken en spelvormen, waar ook Het Bewaarde Land op is gebaseerd. Docenten en trainers van over de hele wereld maken inmiddels gebruik van de Flow Learning lesmethode en prijzen deze om haar gebruikersgemak, effectiviteit en vermogen om leerlingen en studenten te stimuleren en inspireren.

De speelse activiteiten prikkelen de nieuwsgierigheid van de deelnemers en maken deze enthousiast. Hiermee wordt het leren leuk, dynamisch en ervaringsgericht met als gevolg een beter begrip en respect voor de natuur.

Cornell onderscheidt vier fasen binnen Flow Learning waarbij iedere fase leidt naar een intensere beleving van de natuur:

- Fase 1. Stimuleer enthousiasme – je begint met speelse activiteiten waar de energie van gaat stromen en die maken dat je enthousiast wordt;
- Fase 2. Concentreer de aandacht – vervolgens komen activiteiten die je vragen je aandacht te richten via de zintuigen (zien, horen, ruiken, voelen);
- Fase 3. Directe (natuur)ervaringen – in deze derde fase ligt de nadruk op de individuele beleving van de natuur. Door op te gaan in een bepaald aspect van de natuur, ervaar je verbondenheid met alle levende organismen;
- Fase 4. Inspiratie delen – de cyclus wordt afgerond door terug in de groep met elkaar ervaringen en inspiratie uit te wisselen.

De 4 Fasen van Flow Learning verder toegelicht

Fase 1: Stimuleer enthousiasme - Kinderen leren makkelijk wanneer het onderwerp betekenis voor ze heeft, nuttig is of op een of andere manier appelleert aan hun emoties. De tijd die je besteedt aan het scheppen van een goede sfeer is bijzonder waardevol. Door nieuwsgierigheid, verwondering en persoonlijke interesses te wekken worden de leerlingen enthousiast, waardoor zij hierna in staat zijn hun energie te richten op de volgende les of ervaring.

Kwaliteit: Speelsheid en alertheid

Symbol: Otter

- voor een dynamisch begin;
- voor een enthousiaste sfeer: 'dit wordt leuk!';
- voor een goede groepsdynamiek;
- gaat uit van spelplezier;
- maakt open en alert;
- stimuleert betrokkenheid (iedereen wil mee doen);
- bouwt aan een goede relatie met de spelleider;
- geeft spelleider overzicht op de groep;
- als uitlaatklep bij teveel energie.

De spelvormen van fase 1 bereiden voor op de komende activiteiten die dieper gaan. Het moment om over te stappen op een fase 2-activiteit is als iedereen wakker en alert is, zich vertrouwd voelt in de groep en in de omgeving.

Fase 2: Concentreer de aandacht - Bij sommige kinderen kun je hun brein vergelijken met een horde wilde paarden waar niemand controle over heeft. Zonder het vermogen je te kunnen concentreren, kun je nooit werkelijk leren. De activiteiten in deze fase dagen de deelnemers uit op een plezierige en creatieve manier. Om de uitdagingen aan te kunnen gaan, zullen de deelnemers zich moeten concentreren op een van hun zintuigen. Hierdoor worden zij rustig en ontvankelijk voor hun omgeving en zijn ze in staat deze te observeren.

Kwaliteit: Ontvankelijkheid

Symbool: Kraai

- voor een betere concentratie;
- voor een goed waarnemingsvermogen;
- voor verdieping van het bewustzijn (door gerichte aandacht);
- bouwt voort op het enthousiasme dat is opgewekt in fase 1;
- werkt kalmerend (brengt het denken tot rust);
- om hart en hoofd af te stemmen op de schoonheid van de natuur.

In fase 2 ontwikkel je de ontvankelijkheid voor subtiele natuurbelevingservaringen. Breng de aandacht steeds naar één van de zintuigen (voelen, zien, horen) en zorg door de keuze van spelvormen dat de deelnemers zich daarop concentreren.

Fase 3: Directe (natuur)ervaringen - Zodra de interesse en energie van de deelnemers is opgewekt en ze deze ook bewust kunnen richten, is de groep klaar voor een meer intense natuurbeleving. Deze experimentele activiteiten kunnen een dramatische impact hebben waarbij mensen zich direct betrokken voelen bij de natuur. Dit helpt ons om diep van binnen een gevoel van verbondenheid en begrijpen te ervaren. Wanneer mensen liefde en bezorgdheid voor de aarde moeten ontwikkelen, dan hebben zij deze directe natuurervaringen nodig; anders blijft hun weten afstandelijk en theoretisch en zullen zij nooit werkelijk hierdoor geraakt worden.

Kwaliteit: Opgaan in de ervaring ('flow')

Symbool: Beer

- wekt verwondering over de natuur op;
- maakt nieuwsgierig;
- voor een persoonlijke ontdekking (zo leren mensen het beste);
- opent het hart voor een ervaringsgericht leermoment;
- stimuleert het intuïtieve weten deel uit te maken van de natuur;
- zet aan tot empathie en liefde voor de (natuurlijke) omgeving;
- voor een persoonlijke binding met ecologische idealen.

Kies voor fase 3 een plek die zich leent voor een intense natuurervaring en stem je spelvormen af op de omgeving. Door de directe natuurervaringen ontstaat een gevoel van verbinding met de natuur en gaan mensen er ook beter voor zorgen. Laat de deelnemers hun ervaring opdoen met de natuur in plaats van erover te praten. De natuur zelf is de beste leerkracht!

Fase 4: Inspiratie delen - Deze fase voorziet de deelnemers van een interessante manier om samen te reflecteren op wat zij hebben geleerd. In onze snelle wereld haasten zowel studenten als docenten zich vaak van de ene activiteit naar de andere. Door echter voldoende tijd te nemen om een ervaring te bespreken, wordt deze sterker en intenser. Het hoeft ook helemaal niet zo lang te duren. Het kan zo simpel zijn als het beantwoorden van een paar vragen, het schrijven van een paar zinnen in een dagboek of het maken van een tekening. Goethe zei 'gedeelde vreugde is dubbele vreugde'. Door kinderen in de gelegenheid te stellen hun ervaringen met elkaar te delen, wordt het leermoment voor de hele groep versterkt. Dit delen versterkt eveneens de onderlinge band en creëert een prettige sfeer, waardoor het voor een docent veel eenvoudiger wordt om inspirerende ideeën en verhalen te delen.

Kwaliteit: Idealisme

Symbool: Dolfijn

- voor verheldering en versterking van persoonlijke ervaringen;
- voor het delen van liefde voor, en zorgen over, de aarde;
- om inspirerende rolmodellen te introduceren;
- voor vergroting van het leereffect (door bevestiging van groepsgenoten);
- zorgt voor groepsbinding;
- maakt gebruik van het verlangen om goed te zijn;
- geeft spelenderwijs goede feedback aan de spelleider.
- deelnemers leren elkaars binnenwereld kennen.

Fase 4-spelvormen zijn een goede manier om een dag of een serie activiteiten af te ronden. Kies spelvormen die de deelnemers helpen hun ervaringen met elkaar te delen. Als spelleider kun je deze fase gebruiken om inspirerende verhalen te vertellen. Ook samen zingen past goed in deze afsluitende fase.

## 2.2 Werkvormen dag 1

### 2.2.1 Eerste ontmoeting

De eerste ontmoeting met de groep is erg belangrijk. Hier bepaal je namelijk hoe de rest van de drie dagen zal verlopen.

Tijdsduur: ca. 1 uur  
Materiaal: -  
Terrein: Wachtersplek

#### *Leerdoel*

Een sfeer creëren met de kinderen waarop gebouwd kan worden en voor jou fijn is.

#### *Spelregels/uitleg*

Ga in een goede en duidelijke sfeer de werkvormen af t/m tenentik zodat je een sterke basis hebt voor de rest van de dagen. Tijdens de ontmoeting kan je lekker relaxed zitten. Nodig de kinderen uit om bij je te komen zitten om zo de werkvormen door te nemen.

#### *Afronding*

Vertel dat wij op deze manier met elkaar omgaan in Het Bewaarde Land en ga verder met een spel want ze hebben lang stil gezeten.

#### *Didactische tips*

- Blijf rustig praten
- Laat kinderen elkaar helpen bij de situaties. Laat ze bijvoorbeeld kinderen halen die niet in een tenentik komen staan of laat ze elkaar erop wijzen als iemand praat zonder praatstok. Vertel dat dit mag en dat wij gezamenlijk moeten zorgen voor een leuke drie dagen.
- Vertel de kinderen dat zodra je klaar bent met deze werkvormen dat wij daarna een leuk spel gaan doen. Kinderen vinden het soms lastig om lang stil te zitten. Hou er daarom ook een beetje tempo in.

## 2.2.2 Praatstok gebruik

Ieder groepje heeft zijn eigen praatstok op school gemaakt. Het is fijn om deze heel regelmatig te gebruiken tijdens gesprekjes waarbij je alle kinderen aan het woord wil laten komen. En waarbij je verwacht dat de kinderen ook daadwerkelijk goed naar elkaar luisteren.

Tijdsduur: ca 10 minuten per praatstokronde

Materialen: groepspraatstok

Terrein: een plekje om prettig in een kring te zitten of te staan

### *Leerdoel*

Kinderen gebruiken de praatstok om met respect naar elkaar te luisteren.

### *Inleiding*

De praatstok is een hulpmiddel om tijdens kringgesprekken/praatstokrondes met meer respect naar elkaar te (leren) luisteren. De praatstok is een instrument van de Noord-Amerikaanse indianen en wordt gebruikt bij groepsbesprekingen. Degene die de stok in handen heeft, heeft het recht tot spreken. De anderen hebben de plicht aandachtig te luisteren. Ze mogen niet reageren op wat er wordt gezegd, tenzij ze zelf de praatstok in handen hebben.

### *Spelregels/uitleg*

De praatstok wordt gebruikt om ervaringen uit te wisselen of te verwerken. Dit kan op verschillende momenten door de dag: zittend of staand in een kring.

De kinderen hebben de praatstok zelf op school gemaakt. Door de tijd en moeite die de kinderen gestopt hebben in het maken van de praatstok, heeft deze vaak ook een echte meerwaarde in deze gesprekken.

Het is goed om de eerste keer dat je de praatstok gaat gebruiken even stil te staan bij de volgende vragen:

waar hebben jullie de stok gevonden?

- Wie wil er iets vertellen over deze stok?
- Wie wil er iets vertellen over het proces van versieren van deze stok?
- Welke regels zullen we hanteren bij het gebruik van de praatstok (let op: deze gelden dan ook voor jou als wachter)

De praatstok mag niet uit handen van de spreker worden gepakt. De praatstok wordt, willekeurig of in volgorde, doorgegeven of in het midden van de groep gelegd. Iedereen heeft vervolgens het recht deze te pakken en verwerft daarmee het recht om te spreken.

### *Afronding*

Bedank iedereen voor het goed luisteren naar elkaar en berg de praatstok goed op voor een volgende ronde.

### *Didactische tips*

- Zorg dat alle kinderen de praatstok in handen krijgen.
- Spreek af dat ze hem zonder iets te zeggen door mogen geven.
- Spreek af dat ze niet mogen zeggen, "dat vind ik ook" maar laat ze hun eigen ideeën formuleren.
- Wanneer je deze gecontroleerde manier van evalueren/discussieren gebruikt en er een gewoonte van maakt is dit een goede manier om als wachter meer orde te houden. Het is als het ware een goede en nuttige management trick.

### 2.2.3 Elementenassociatie

Het elementgroepje bespreekt welke dieren, planten en natuurverschijnselen met hun element te maken hebben. Hiermee bereiden zij zich ook voor om een Bewaarde Landnaam te kiezen.

Tijdsduur: 10 minuten  
Materialen: praatstok  
Terrein: eigen elementplek

#### *Leerdoel*

Kinderen kunnen een verband leggen tussen de planten, dieren en natuurverschijnselen in het natuurgebied waar ze zijn en die bij het element horen van hun eigen groepje.

#### *Inleiding*

Dit is je eerste kennismaking met de kinderen. Neem de tijd om elkaar te leren kennen. Vertel zelf waarom je wachter bent van dit element en wat jou raakt. Onderzoek wat de kinderen al dan niet met natuur hebben. Zit er iemand in een natuurclubje? Komen ze vaak in het bos? Hebben ze al een lievelingsplant of -dier? Zijn ze ergens bang voor in het bos, zoals spinnen of kikkers? Controleer of de kinderen weten in welk elementgroepje ze zitten en vertel dat jullie het verder over dit element gaan hebben.

#### *Spelregels/uitleg*

Dit is het eerste echte praatstokgesprek, je vraagt achtereenvolgend de volgende vragen. Terwijl de praatstok steeds rond gaat.

- Welke dieren horen er bij ons element?
- Welke planten horen er bij ons element?
- Welke natuurverschijnselen horen er bij ons element?
- Als je al deze woorden nu hebt gehoord: welke Bewaarde Land naam vind je dan goed bij jezelf passen? Ga door naar de volgende werkvorm.

#### *Afronding*

Sluit het gesprek af door te zeggen dat ze een eigen Bewaarde Landnaam mogen kiezen uit al deze woorden die we net genoemd hebben.

#### *Didactische tips*

- Gebruik de praatstok bij deze eerste gespreksvorm. Het is het eerste 'kring'gesprek dat je met je groep hebt. Neem er de tijd voor en gebruik het om duidelijk de luisterregels in je groep te introduceren. Hier heb je later veel voordeel van.
- Laat de kinderen vrij associëren en ga hier in mee om de aandacht te richten op het gebied waar ze zijn.
- Laat de kinderen eventueel eerst een minuut stil zijn, goed om zich heen kijken en luisteren om de omgeving goed in zich op te nemen.

## 2.2.4 Namen bedenken

De kinderen kiezen een naam die ze tijdens het verblijf in Het Bewaarde Land gebruiken.

Tijdsduur: 10 minuten  
Materialen: geen  
Terrein: de elementplek

### *Leerdoelen*

Kinderen kunnen een keuze maken voor een naam die bij hen past. Ze leggen een verband tussen de dieren- of plantennaam die ze kiezen en het element waar ze bij horen of de natuur waar ze zich bevinden.

### *Inleiding*

Sluit aan bij de elementenassociatie. Bijvoorbeeld: "We hebben heel veel planten, dieren en natuurverschijnselen genoemd die met ons element te maken hebben. Nu mag je hieruit een Bewaarde Landnaam kiezen".

### *Spelregels/uitleg*

Vertel dat ieder kind om de beurt mag vertellen welke naam het kiest. Om dit te begeleiden kun je het volgende aangeven: "Als je het nog niet weet, vertel je dat. Misschien kunnen de anderen je helpen. Kies een naam die je mooi vindt, die te maken heeft met ons element en met de natuur in het Bewaarde Land. Kies als namen echt voor Nederlandse natuurverschijnselen, dieren of planten." Als iedereen een naam heeft ga je die inoefenen.

### *Afronding*

Complimenteer de kinderen met hun namen. Ga door naar het in oefenen vande tenentik gevolgd door de verschillende namenspelletjes

### *Didactische tips*

- Gebruik eventueel de praatstok om elke leerling aan het woord te laten.
- Sluit nadrukkelijk aan bij de elementenassociatie om namen uit tv-series en games te vermijden.
- Zorg voor korte duidelijke namen zonder bijvoeglijke naamwoorden erbij.
- Vertel ook zelf hoe je aan je Bewaarde Landnaam gekomen bent en welke betekenis deze voor je heeft.
- Let op dat de namen niet uitnodigen tot plagen. De kinderen moeten er drie dagen mee doen.
- Schrijf de namen van het groepje op in een boekje. Zo onthoud je het beter

Erik en Sylvia hadden nog geen echte Bewaarde Landnamen. Dat hebben we later bedacht om de kinderen nog meer natuurkind te laten worden.

### 2.2.5 Tenentik in oefenen

Tenentik is een manier om kinderen snel in een kring te krijgen, zodat je iets kunt uitleggen

Tijdsduur: 5 minuten  
Materialen: geen  
Terrein: overal

#### *Leerdoel*

Kinderen weten wanneer er iets belangrijks komt, waar iedereen naar moet luisteren.

#### *Inleiding*

Soms wil je snel de kinderen bij elkaar hebben om iets uit te leggen. Een tenentik is een kring waarbij de kinderen allemaal met hun tenen tegen (niet op) elkaar aan staan.

#### *Spelregels/uitleg*

Doe de tenentik een keertje met uitleg met de kinderen. Ga daarna oefenen door de kinderen heel kort vrij te laten spelen. Daarna geef je ze een geluidssignaal (instrument of stem). Dan geef je ze 10 tellen om weer in de tenentik te komen. Tel echt hard op af 10, 9, 8 ... . Groot compliment natuurlijk als dit lukt. Zou het nog sneller kunnen.... Je oefent zodat de kinderen er lol in krijgen om zo snel mogelijk bij elkaar te komen als jij het seintje geeft.

#### *Afronding*

Je kunt kinderen ook zelf een seintje laten geven voor als ze iets moois tegenkomen wat ze willen delen met de anderen.

#### *Didactische tips*

- Gebruik de tenentik vooral als je echt wilt dat iedereen ergens aan mee doet.
- Let op dat de kinderen geen misbruik gaan maken van een afgesproken sein, want dan luisteren ze niet meer naar jouw signaal.
- Oefen dit genoeg. Kinderen weten niet hoe dit werkt, ook al lijkt het heel makkelijk. Doe dit ook op dag 2 en 3.
- Geef de kinderen zelf de vrijheid om het seintje te gebruiken, maar alleen als ze iets bijzonders zien.

## 2.2.6 Namenspel

Ga nadat de kinderen hun naam bedacht hebben paar spelletjes hiermee doen.

Tijdsduur: 10 minuten

Materiaal: Geen

Terrein: Elementplek of ander fijn terrein

### *Leerdoelen*

De kinderen leren elkaars namen op een leuke en interactieve manier. Ze ervaren voor het eerst hoe het is om op een andere manier aangesproken te worden en hierop te reageren.

### *Inleiding*

Er worden verschillende namenspelletjes gedaan om elkaars namen te oefenen. Hier zijn allemaal verschillende spelletjes voor om te doen. Zie hieronder paar namenspelletjes.

### *Spelregels*

Maak een namenrondje, waarbij je zelf even alle kinderen benoemd.

Hierna kun je nog diverse namenspelletjes doen:

- Ik ga naar Het Bewaarde Land en ik neem de volgende kinderen mee. De lijst wordt steeds langer, tot iedereen genoemd wordt.
- Inspring spel met Bewaarde Land namen, zeg eerst je eigen HBL naam en daarna de van een ander kind terwijl je in en uit de kring springt..
- Wandeling in een treintje waarbij de voorste steeds een naam roept van iemand die achter hem loopt. Deze komt dan naar voren. Dit kan ook snel lopend om een flinke route af te leggen
- Dennenappel overgooien en steeds eerst de HBL-naam zeggen.

### *Afronding*

Laat een paar kinderen alle kinderen aanwijzen met de praatstok, weten ze ze allemaal al, weet jij ze allemaal al?

### *Didaktische tips*

- Herhaal iedere dag de namen door een ander namenspelletje te doen.

### 2.2.7 Landverken spel

Met dit spel ontdekken de kinderen door middel van speelse opdrachten de natuur en raken ze vertrouwd met het terrein.

Tijdsduur:	15 à 20 minuten tot 1 uur (als je echt gaat struinen)
Materialen:	geplastificeerde kaartjes met opdrachten
Terrein:	de keuze van de kaartjes bepaalt de plek waar je het spel gaat uitvoeren

#### Leerdoelen

De kinderen leren het terrein beter kennen. Ze ervaren dat het leuk en leerzaam in de natuur kan zijn. Ze worden zich meer bewust van de omgeving en kunnen zich beter oriënteren.

#### Inleiding

Vertel dat ze Het Bewaarde Land gaan verkennen door allerlei opdrachtjes. Vertel zelf hoe jij Het Bewaarde Land verkend hebt, toen je hier voor het eerst kwam.

#### Spelregels/uitleg

Er zijn verschillende varianten mogelijk. Leg daarom jouw spelregels uit. Schud de kaartjes en laat de kinderen om de beurt een kaart trekken en oplezen. Iedereen doet vervolgens mee met de opdracht. Houd de gebruikte kaart apart. Na een stukje verder dwalen door het bos mag iemand anders een kaartje trekken. Je kunt doorgaan totdat iedereen geweest is of tot dat je iets anders wilt gaan doen. Zie de kaartjes op de volgende pagina.

#### Afronding

Je kunt de kinderen vragen om zelf nog een laatste leuke opdracht te bedenken.

#### Didactische tips

- Het spel kan gebruikt worden als kennismaking met het natuurgebied, maar ook als intermezzo.
  - Na iedere uitgevoerde opdracht kun je het spel onderbreken en eventueel later weer opstarten.
  - Je kunt een beetje in de keuze sturen, afhankelijk van seizoen, weer, terrein en je eigen voorkeur. Verwijder daarvoor een aantal (op dat moment of op die plek minder geschikte) opdrachten uit het stapeltje.
  - Hier onder de opdrachten die op de kaartjes staan: Stel bij ieder kaartje verdiepende vragen aan de kinderen om er meer uit te halen, ieder kaartje is een echte losse opdracht om de omgeving beter te leren kennen. Voorbeeld tips en vragen staan hieronder bij de opdrachten.
  - Gebruik de inslagloepjes of loepotjes om de aandacht te focussen.
1. Zoek op de plek waar je staat met elkaar naar drie sporen van dieren. Bespreek welke sporen dieren achterlaten. [pootafdrukken, uitwerpselen, knaagsporen, haren, wissels, schuurschade reeën, botjes, nesten, holletjes, etc.]. Bespreek de ervaringen van de kinderen. Bijvoorbeeld: "Welke sporen heb je gezien? Wat vond je een bijzonder spoor? Waarom? Welk spoor zou je nog eens willen vinden? Van welke dieren zijn de sporen, denk je? Waarom denk je dat? Hoe heeft het dier het spoor precies gemaakt?" Je kunt hierbij ook nog ingaan op de sporen van mensen: namelijk zwerfafval.
  2. Hoe huppelt een konijn? Doe dat eens na. Hoe rent een konijn om aan een vos te ontkomen. Denk aan zig zaggen van het konijn. Dit is een leuke spelvorm om een flink stuk te overbruggen. Konijnen voorop en een vos probeert de konijnen te tikken.
  3. Zoek vlakbij je een voorwerp, maar laat het niet aan de anderen zien. Ga in een kring zitten, sluit je ogen en geef het voorwerp naar rechts door. Ga door tot je je eigen voorwerp weer in handen hebt. Wat hebben jullie allemaal in je handen?
  4. Wees één minuut helemaal stil. Luister goed naar alle geluiden. Wat heb je allemaal gehoord?

5. Ga naar de dikste boom die je vanaf dit punt kan zien. Wat voor soort boom is het? Hoe oud denk je dat die boom is? Waar zou je dat aan kunnen zien? Tip: bij dennenbomen kun je het aantal takkenkransen tellen van onder naar boven om de leeftijd van de boom te weten te komen. Bomen die ongeveer even groot zijn als de kinderen zijn ook ongeveer 9 jaar oud.
6. Waar staat de zon? Loop vijftig passen achteruit in de richting van de zon. Zet je voeten voorzichtig neer (je mag achterom kijken). Wat is je allemaal opgevallen.
7. Zoek vlakbij een plek waar je de lucht goed kunt zien. Ga hier bij elkaar op de grond liggen. Kijk omhoog en wees een minuut stil. Vertel elkaar daarna wat je gezien hebt. Wat zie je allemaal voorbij komen? Zie je wolken? Wat voor vormen zie je? Laat je fantasie de vrije loop." Zorg dat je een paar minuten stil bent bij het wolken kijken. Laat iedereen opnoemen wat hij of zij ziet. Uiteraard is deze werkvorm alleen geschikt als er mooie wolken zijn.
8. Ga eens op je buik liggen en kruip als een slang tien meter verderop. Wat heb je onderweg ontdekt?
9. Zoek naar een spechtennest. Wordt het bewoond? Waar zoeken we eigenlijk naar? Hoe herken je een spechtennest?
10. Ga naar het dichtstbijzijnde stukje gras. Ga in een cirkel op je buik liggen met de hoofden naar elkaar toe en kijk een minuut lang in stilte naar de planten binnen de cirkel. Ken je hier plantjes van, zie je verschillen tussen de plantjes? Zet loepjes in.
11. Kijk om je heen. Raap van de grond iets op dat je opvalt en waarvan je niet weet wat het is. Laat het de anderen zien. Stel veel vragen aan de kinderen over de voorwerpen. Gebruik alle zintuigen.
12. Zoek een boomstronk of ander stuk hout. Welke vormen zie je daarin? Doe zelf mee en gebruik je fantasie.
13. Luister goed naar de vogelgeluiden. Wees één minuut helemaal stil. Hoeveel heb je er gehoord? Probeer de geluiden na te bootsen.
14. Waar staat de zon? Weet je waar het zuiden is? Waar is dan het westen? Kun je ook aan de bomen zien waar het westen is? Leer ze het ezelsbruggetje: de zon komt Op in Oosten en gaat Weg in het Westen. Hij komt Nooit in het Noorden..... Waar is dan het Zonnige Zuiden?
15. Ruik eens bij een aantal verschillende bomen aan de stam. Ruik je verschil? Welke boom vind je het sterkst ruiken?
16. Ga op je knieën zitten. Breng je neus naar de grond en ruik eraan. Hoe vind je de geur? Ken je de geur?
17. Ga op je zij liggen en rol een paar keer om. Wat ben je allemaal tegen gekomen? Tip eerst de tassen op een hoop leggen en lekker van een erg af rollen.
18. Uit welke richting komt de wind? Hoe weet je dat? Welke geur brengt de wind met zich mee?
19. Kies de dikste boom uit die je kunt zien. Hoeveel handen zijn ervoor nodig om de stam te omvatten? Maak hier echt een rekensom van. Hoe breed is een hand dus hoe dik is de boom?
20. Ga naar een omgevallen boom. Ga achter elkaar langs die boom liggen. Hoeveel van jullie zijn er nodig om het topje te bereiken? Ook echt rekenen, hoe lang is een kind, dus hoe lang is de boom?
21. Ga op je knieën zitten. Zie je diertjes? Heb je enig idee hoe ze heten? Hoe veel verschillende zie je? Zet loepjes in.

## 2.2.8 Werken met loepjes

Tijdens het landverkenningsspel kom je veel moois tegen. Een mooi moment om gebruik te maken van loepjes

Tijdsduur: 5 minuten  
Materiaal: Loepjes  
Terrein: Interessante natuur omgeving

### *Leerdoel*

Leren werken met de dradentellers die in de rugzak zitten.

### *Inleiding*

Door middel van het gebruik van een loep kun je de wereld dichterbij halen. Dit levert vaak enorme verwondering op.

### *Spelregels/uitleg*

Leg uit hoe de loepjes werken, kijk goed naar de brandpuntsafstand van de te gebruiken loep, en laat zien hoe je "scherp kan stellen".

Geef achtereenvolgend de volgende opdrachten en laat de deelnemers echt goed de tijd nemen om te kijken. Ze beantwoorden de vraag in eerste instantie voor zichzelf en zoeken daarna weer verder.

Zoek iets heel moois en bekijk dit heel goed met de loep. Wat valt je allemaal op?

Zoek iets heel onopvallends. Wat valt je nu allemaal op?

Laatste opdracht neem elkaar mee naar iets wat jij heel bijzonder vond.

### *Afronding*

Na afloop delen de deelnemers hun ontdekkingen. Het gaat echt om een stukje verwondering om de "normale dingen" zoals een handje zand, een stukje (korst)mos etc.

### *Didactische tips*

- Laat de kinderen zelf ontdekken en beleven
- Vraag door als ze iets moois gevonden hebben

### 2.2.9 Wachtersgroet

Elke wachter kan een eigen groet bedenken (een elementgebaar of serie gebaren), waarmee kenmerken van zijn element worden uitgedrukt. Daarnaast bedenkt de wachter, samen met de kinderen, een eigen wachtersgroet, die bij de groep past. Er zijn ontelbare mogelijkheden. Als groepen elkaar in Het Bewaarde Land ontmoeten is het de bedoeling dat ze elkaar met de wachtersgroet begroeten, in plaats van uit de verte naar elkaar te roepen.

Tijdsduur: 5 minuten  
Materialen: geen  
Terrein: kan overal

#### Leerdoelen

Kinderen weten dat je in Het Bewaarde Land altijd je natuurstem gebruikt en dat je dus niet naar andere groepen kunt roepen als je die in de verte ziet. Ze leren dat je daarvoor een mooie groet kunt doen zonder geluid.

#### Inleiding

Vertel dat we als we andere groepen tegen komen ze op een bijzondere manier gaan begroeten.

#### Spelregels/uitleg

Samen met de kinderen bedenk je bewegingen die met het element te maken hebben. Deze doe je samen als je een andere groep tegen komt. Denk aan duidelijke fysieke bewegingen, zoals golven met de armen bij water of zand strooien bij aarde. Laat ze een start beweging hebben en een afsluitende beweging. Maak van alle bewegingen waar de kinderen mee komen een mini dansje.

#### Afronding

Even oefenen.

#### Didactische tips

- Laat de kinderen zelf allemaal een eigen beweging bedenken en plak deze aan elkaar tot een minidansje.
- Oefen als je een ander groepje, leerkracht of Fleur in de verte ziet.
- Als de groepen samen komen bij de lunchplek is het leuk elkaars groet te laten zien.
- Doe het echt in stilte dus zonder geluiden of namen rondjes.

#### Voorbeelden

Vuur: Kijk in de richting van de zon, open je armen wijd en laat de zon je lichaam verwarmen. Sluit met je armen de warmte in, draai je om en geef het aan de kinderen. Sla twee stenen tegen elkaar, maak een vuurtje en blaas het aan (vuurslag en vuursteen). Hang een denkbeeldige pot boven het vuurtje en roer er in.

Aarde: Stamp stevig op de grond. Ga op die plek staan, armen als takken omhoog en benen stevig in de grond geworteld.

Water: Schep water in je handenkomp, breng het naar je gezicht en drink ervan. Schep water in je handenkomp en geef het aan de planten. Beweeg je vingers alsof het regent.

Lucht: Breng je handen zijdelings naar achteren en adem de lucht diep in. Op uitademing armen weer omlaag brengen. Leg je hand achter je oorschelp, zet een stap in die richting en luister.

Kleur: Beweeg je armen in een grote regenboog.

## 2.2.10 Eetbare kruiden verzamelen

De kinderen zoeken eetbare kruiden voor in de soep.

Tijdsduur: 15 minuten of gedurende het lopen door het gebied van de ene naar de andere plek  
Materialen: een tasje om de kruiden in te verzamelen, kruiden zoekkaart en kruidenboekje  
Terrein: op plekken waarvan je weet dat er eetbare kruiden groeien

### Leerdoelen

Kinderen weten dat sommige planten uit de natuur eetbaar zijn. Kinderen kennen en herkennen enkele veelvoorkomende eetbare soorten.

### Inleiding

Vertel bijvoorbeeld: "Stel je voor dat je verdwaalt in het bos, net als Erik en Sylvia. Hoe overleef je dan? Heb je iets te eten? We gaan zoeken naar eetbare planten. Weet je al een voorbeeld? We geven de kruiden straks aan Fleur, zodat zij er soep van kan maken."

### Spelregels/uitleg

- Laat zien hoe ze kruiden moeten plukken, stengel vasthouden zodat de worteltjes niet mee komen.
- Leg goed uit hoe ze brandnetels moeten plukken (met de brandharen mee van onder naar boven).
- Vertel de kinderen dat, als ze denken een eetbare plant gevonden te hebben, ze het laten zien en niet direct zelf proeven. Sommige kruiden zijn helemaal niet lekker.
- Laat iedereen bijvoorbeeld 3 plantjes plukken en ga daarna (zittend om de mantel met kruiden) samen kijken welke wel en niet eetbaar zijn.
- Laat ze zelf met het kruidenboekje kijken welke planten ze gevonden hebben.

### Afronding

Inventariseer wat er is gevonden. Valt het de kinderen mee of tegen? Zouden ze hiervan kunnen leven? Waar komen de groenten vandaan die ze thuis eten [uiteindelijk ook uit de grond, uit de natuur]?

### Didactische tips

- Laat de kinderen zelf proeven van bijvoorbeeld schapenzuring of brandnetel. Of van vruchten als bosbessen of krenten. Geef zelf het goede voorbeeld.
- Laat kinderen soorten leren door te herhalen. Bespreek kort waaraan je de soort herkent.
- Je neemt alleen kruiden mee in het kruidentasje waarvan jij als wachter 100% zeker weet dat ze eetbaar zijn.

### Vindplaatsen

Per locatie komen er verschillende eetbare planten voor. De meest voorkomende soorten staan in onderstaande lijst. Voor iedere wachter is er een kruidenboekje in de rugzak waarin meer over deze en andere kruiden te vinden is.

Meest voorkomende eetbare planten:

- Vogelmuur
- Brandnetel
- Hondsdraf
- Dovenetel
- Zevenblad
- Duizendblad
- Zuring (vooral schapenzuring is lekker)
- Braamblaadjes (alleen jonge blaadjes)
- Kleefkruid (alleen jonge blaadjes)
- Kleine veldkers
- Waterpeper (versnipperen, niet meekoken)

### 2.2.11 Hoe om te gaan met amfibieën.

Je legt uit hoe je om moet gaan met amfibieën aan de kinderen op het moment dat een van de kinderen er een vindt.

Amfibieën zijn kikkers, salamanders en padden.

Tijdsduur: 10 min

Terrein: Daar waar je de eerste kikker of pad tegen komt.

#### *Leerdoel*

Kinderen weten dat er veel verschillende amfibieën zijn en dat het belangrijk is om er voorzichtig mee om te gaan want ze zijn nodig een gezond bos en ze eten muggen. Ze weten waar amfibieën leven en ervaren dat ze niet eng of vies zijn. Ze leren om de amfibieën voorzichtig op te pakken. Ze leren waarom ze zo kwetsbaar zijn.

#### *Inleiding*

Verzamel de kinderen in een kring of de kikker of pad heen. Weten ze bij welke dier groep ze horen en waarom? Amfibieën, omdat ze deels in het water en deels op de grond leven.

#### *Spelregels/uitleg*

Stel de volgende vragen:

- Wat weet je al over dit dier?
- Wat voor soort dier is het?
- Wat denk je dat hij eet?
- Wie eet hem weer op?
- Waar wordt hij geboren?
- Hoe kan je ze beter bekijken?
- Waar verstoppen ze zich?

Vertel dat amfibieën een hele gevoelige huid hebben, want ze ademen door hun huid en als je deze met je blote handen zou oppakken dat je ze beschadigt. Let ook op dat ze de kikker laag bij de grond houden ca 10 cm maximaal. Laat kinderen zien hoe ze natuurhanden kunnen maken en dat ze de dieren maar 10 tellen vast mogen houden (maak een kommetje van je handen) omdat het koudbloedige dieren zijn en ze anders dus te veel opwarmen. Zet de diertjes altijd terug waar je ze gevonden hebt. Hele kleintjes kun je even in een loepsteker laten stoppen om ze beter te bekijken. Let op dat de nageltjes niet tussen de deksel komen. Voor grotere kun je samen even een kuil maken met een dijkje erom heen als "kikkerhotel" om ze beter te kunnen bekijken. Als kikkers ontsnappen laat je ze ook echt gaan!

#### *Afronding*

Geef na afloop de opdracht om de beestjes voorzichtig terug te brengen naar waar ze gevangen zijn.

#### *Didactische tips*

- Bespreek dit punt echt pas als je een kikker of pad tegenkomt. Begin er niet zomaar over. Kijk mee, en stel veel vragen.
- Doe het maken van natuurhanden echt goed voor.
- Doe het vasthouden door een kommetje te maken van je natuurhanden goed voor.
- Spreek van te voren af hoe de andere wachtters hier over denken, zodat iedereen op de zelfde lijn zit.

### 2.2.12 Verdwaalverhaal

**Dit verhaal vertelt Fleur op de eerste dag na de lunch in eigen woorden.**

Fleur ( of bij haar afwezigheid één van de wachters) vertelt inhoudelijk het volgende verhaal. De kinderen verzamelen zich in een compacte kring om Fleur heen. Het is leuk als zij in het verhaal vragen vlecht en die aan de kinderen stelt, om zo een actieve participatie te krijgen.

Als Sylvia en Erik met Fleur door het Bewaarde Land lopen, zien ze aan de rand van het bos opeens een ree. Enthousiast rennen ze er op af. Fleur roept nog tegen ze dat ze dat niet moeten doen, maar ze zijn al weggerend. Natuurlijk rent het ree weg en Sylvia en Erik gaan erachter aan. Steeds verder hollen ze het bos in, struikelend over takken en boomstronken. Even later is de ree uit hun ogen verdwenen en bemerken ze dat ze verdwaald zijn.

Als ze in paniek door het bos rennen, dan weer deze kant op en dan weer de andere kant, komt er een konijn naast hun mee huppelen. Sylvia zie dit en vraagt aan het konijn of deze weet waar het huisje van Fleur is. Het lijkt net alsof het konijn dit begrijpt. Het konijntje rent vervolgens naar een boom stamp met zijn pootjes en kijkt naar de boom en naar Sylvia..... hij rent weer verder naar een volgende boom, stampen kijken en verder.....

Sylvia wijst naar het konijn en zegt tegen Erik, he het lijkt wel of het konijntje ons de weg wil wijzen. Zullen we hem even volgen? Het konijntje staat steeds stil bij een boom stampt en kijkt... dat gaat zo een tijdje door tot dat Erik de boom van de luchtwachter herkent. O kijk Sylvia hier is de boom van de luchtwachter, nu weet ik de weg weer. Ze rennen door naar mijn huisje. Het konijntje verdwijnt weer in het bos.

Fleur beschrijft hierbij dan een aantal bomen, die de kinderen werkelijk onder weg hebben gezien (liefst in vraagvorm!) en misschien een fantasieboom om hun ontdekkingslust te prikkelen (boom met een hartje erin). Het is erg leuk als Fleur 's ochtends tijdens de speurtocht naar de wachters, al een paar bomen heeft aangewezen (trollenboom, eekhoornnest etc.).

Vervolgens nodigt ze de kinderen uit om met hun wachters bomen te gaan ontdekken (geblinddoekt boom herkennen).

### 2.2.13 Geblinddoekt bomen herkennen

Bomen verschillen onderling zoveel van elkaar dat je ze blind kunt herkennen. Geen twee bomen zijn hetzelfde. Die verschillen kunnen op allerlei manieren gevonden worden. Om deze op te sporen gebruiken de kinderen alle zintuigen, behalve hun ogen. Deze werkvorm legt een kiem voor verwondering over de enorme variatie die de natuur kent.

Tijdsduur: 15 à 20 minuten

Materialen: blinddoeken (één blinddoek per twee kinderen)

Terrein: bij de start een terrein waar bomen staan die veel van elkaar verschillen. Denk hierbij aan verschillende soorten bomen (eik, den, etc.), of bomen van één soort (bijvoorbeeld eiken) die veel van elkaar verschillen. Zorg dat er niet te veel prikstruiken zijn.

#### Leerdoelen

Kinderen weten en ervaren dat alle bomen verschillend zijn. Ze weten dat je door met je handen te voelen je informatie over een boom kunt verzamelen. Het herkennen van bomen kunnen ze en dit gebruiken bij het oriënteren. Let op het gaat niet om boomsoorten of het op naam brengen van de bomen.

#### Inleiding

Deze werkvorm komt altijd pas nadat Fleur het verdwaalverhaal heeft vertelt. Je kunt het spel inleiden door te vragen hoe een blinde de weg in het bos zou kunnen vinden.

#### Spelregels/uitleg

Vertel dat ze in tweetallen gaan werken. Soms is het handig dat je als wachter bepaalt wie er samenwerken. Doe het spel voor met een van de kinderen terwijl je uitlegt: "Om de beurt krijgt de één een blinddoek om en is de ander de begeleider. De begeleider brengt de blinde naar een boom. Laat hem daar goed voelen, ruiken etc. Breng de blinde daarna weer terug naar de beginplek. Daarna mag de blinde de boom terug zoeken. Hij mag maar één keer (of in ieder geval een beperkt aantal keren) een boom aanwijzen. Geef niet te snel op: bomen raken zelden zoek. Daarna ruilen. Doe dit een paar keer. Wat voor verschillen voel je?"

Wijs erop dat de begeleider verantwoordelijk is voor de blinde. Rennen mag absoluut niet. Om te voorkomen dat de blinde tegen een boom loopt, moet hij een beschermarm voor zijn hoofd houden terwijl ze rondlopen. De tweetallen lopen naast elkaar en de begeleider houdt de blinde met een hand midden op de rug om het tempo van de geblinddoekte te volgen en een hand bij de pols om te sturen. Degene met de blinddoek om bepaalt het tempo. Doe dit goed voor! Veiligheid gaat voor alles. Je kunt het voor de blinde moeilijker maken door hem een paar keer rond te draaien of door een omweg te nemen.

#### Afronding

Nabespreking: "Wat vond je leuker: begeleider of blinde zijn? Heb je steeds je boom terug gevonden? Welke verschillen heb je gevoeld tussen de bomen? Wat is je opgevallen aan de schors van de bomen?"

#### Didactische tips

- Doe het zelf heel duidelijk voor met een van de kinderen.
- Zorg dat ze de blinddoeken niet over de neus doen ivm hygiëne.
- Baken het terrein af. Anders heb je kans dat de begeleiders te ver gaan en daardoor het spel onnodig rekken. Jij bepaalt het speelveld en daarmee de moeilijkheidsgraad.
- Begin op een eenvoudig perceel (verschillende boomsoorten, wat verder uit elkaar groeiend) en ga later eventueel de uitdaging van een moeilijk perceel aan (met veel van dezelfde soort bomen).
- Probeer te voorkomen dat de geblinddoekte kinderen takken of tekens bij hun boom neerleggen om hem zo gemakkelijker terug te vinden.

- Sommige kinderen kunnen hier eindeloos mee doorgaan. Anderen vinden het leuk om het twee keer te doen en willen daarna weer wat anders. Beestjes zoeken vinden bijna alle kinderen leuk. Deel wat loeppotjes uit aan de kinderen die klaar zijn. Zo voorkom je dat kinderen op elkaar moeten wachten en niet weten wat ze moeten doen.
- Maak eerst zelf duo's en koppel jongens aan meisjes, of laat meisjes zelf een jongen uitkiezen of visa versa. Je kunt ook degene die wat minder in de groep ligt als eerste iemand laten uitkiezen. Na een of twee rondes kunnen ze wisselen van tweetallen.
- Kinderen met een bril, kunnen de bril even aan de wachter geven.
- Laat kinderen hun ogen dichthouden onder de blinddoek.

### 2.2.14 Boom klimmen

Boom klimmen vinden bijna alle kinderen leuk. De kinderen die aangeven het niet leuk te vinden zijn meestal bang om te vallen. Een goede kliminstructie is dan ook in alle gevallen belangrijk.

Tijdsduur: 30 minuten  
Materialen: geschikte klimbomen  
Terrein: een plek met voldoende geschikte bomen voor de hele groep. De plek moet overzichtelijk zijn, zodat je de groep goed kunt observeren.

#### Leerdoelen

De kinderen kennen de klimregels, waardoor ze met voldoende vertrouwen kunnen klimmen. Ze weten dat iedere boom anders is. Ze ervaren en weten welke taken stevig genoeg zijn om in te klimmen en ervaren dat het klimmen leuker wordt naarmate je het vaker doet. Na afloop van Het Bewaarde Land kan ieder kind op verantwoorde wijze in een boom klimmen en gaan zij met meer respect met bomen om.

#### Inleiding

Je kunt verwijzen naar Eric en Sylvia, die uit de boom vielen toen ze vrouw Fleur 'bespioneerden'.

#### Spelregels/uitleg

Vertel de kinderen dat ze niet mogen klimmen, voordat de klimregels besproken zijn en nooit zonder begeleiding. Ze mogen niet hoger klimmen dan vier meter (wijs via een tak de hoogte aan of zeg dat ze maximaal twee deuren hoog mogen). Het is belangrijk dat ze voorzichtig zijn met de boom, de andere kinderen en zichzelf. Leg dan de onderstaande klimregels duidelijk uit en doe ze zelf voor (of laat een kind dit doen). Maak hierbij eventueel gebruik van de klimregel schijfjes. Laat elk kind om de beurt een schijfje voorlezen en deze na doen.

Belangrijkste klimregels:

**Natregel:** Nat is glad! Voel aan de stam of die niet te glad is.

**Voelregel:** Voel of de takken stevig genoeg zijn om op te staan. Soms zijn ze dood en erg zwak. Je kunt een dode tak herkennen, doordat hij afgebroken is of doordat schors, bladeren of naalden ontbreken. Bij twijfel test je de tak door er zover mogelijk vanaf de stam stevig op te drukken. Je houdt je hierbij goed vast. Mocht de tak breken, dan sta je toch stevig genoeg.

**Stamregel:** Klim zo dicht mogelijk bij de stam. Hier is de tak het sterkst.

**3-puntsregel:** Je hebt vier punten om de boom vast te houden: twee handen en twee voeten. Gebruik er altijd minstens drie van.

**Buikregel:** Klim altijd met je buik naar de stam toe. Je ziet dan goed waar je jezelf aan vast kunt houden en je kunt er gemakkelijker bij.

**Durfregel:** Klim nooit hoger dan jij durft. Vergeet niet dat je echt flink bent als je durft te zeggen dat je iets niet durft.

**Vorrangsregel:** Met meer kinderen in één boom heeft het dalende kind voorrang op het stijgende kind.

**Respectregel:** Ben voorzichtig met de boom en behandel de boom met respect wanneer je erin klimt.

**Eikenprocessierups:** Altijd eigen controleren

Als ze deze klimregels goed toepassen, leren ze niet alleen goed te klimmen, maar beschadigen ze de boom, de anderen en zichzelf ook niet. Sommige kinderen vinden het leuk om aan de boom te vragen of hij het goed vindt dat ze er in klimmen.

#### Afronding

Besprek wat ze van het klimmen vonden. Hebben ze iets bijzonders ontdekt? Welke bomen klimmen het fijnste?

*Didactische tips*

- Sommige kinderen hebben al (veel) klimervaring en willen direct aan de slag. Sta dit nooit toe! Iedereen doet mee aan de kliminstructie.
- Neem rustig de tijd voor de kliminstructie. Hierbij kan één van de kinderen een stukje voorklimmen, waarbij je gezamenlijk de klimregels bespreekt.
- Vraag hoeveel klimervaring ze hebben en help bij het uitzoeken van een geschikte boom.
- Er mogen maximaal twee kinderen in een boom. Ze mogen, na jouw toestemming, wel even in de boom van een ander kind klimmen.
- Klimmen gaat gemakkelijker op blote voeten. Je hebt dan meer grip en voelt beter wat je doet.
- Als je een grote groep kinderen hebt, kan het heel zinvol zijn om alle kinderen eerst een proefstukje te laten klimmen. Je ziet dan snel waar het klimtalent ligt en aan welke kinderen je meer aandacht moet besteden.

### 2.2.15 Lielingsboom

De kinderen kiezen en onderzoeken een eigen boom.

Tijdsduur:	30 minuten
Materialen:	eventueel kaartjes met vragen over hun lieliingsboom
Terrein:	gebied met voldoende mooie solitaire bomen

#### *Leerdoelen*

Kinderen kunnen motiveren waarom ze kiezen voor een bepaalde boom. Ze weten dat er verschillende dieren in en rond de boom leven. Ze kennen de soortnaam van hun boom en weten waaraan deze boomsoort te herkennen is.

#### *Inleiding*

Refereer aan het verhaal van Erik en Sylvia: "Erik en Sylvia kregen van het konijn het idee om goed op de bomen te letten als je in het bos loopt. Elke boom is anders. Wij gaan nu ook eens heel goed naar bomen kijken. Ieder naar een eigen boom." Of vertel iets over je eigen lieliingsboom.

#### *Spelregels/uitleg*

Vraag de kinderen om een eigen boom te zoeken, erbij te gaan zitten of er in te klimmen. Ze gaan hem goed bestuderen: kijken, voelen en luisteren. Vertel dat je langs komt om te kijken wat ze ontdekten hebben. Houd in de gaten hoe lang ze zich alleen vermaken. Als ze een fijne plek gevonden hebben geef je ze eventueel de vragenkaartjes over de lieliingsboom. Geef hen die het moeilijk vinden om zich alleen te vermaken een specifiekere opdracht. Suggestie: "Ga met je rug tegen je boom zitten en sluit je ogen. Hoe voelt dat?" Sommigen vinden het leuk om hun boom te versieren met gras of mos.

Op de kaartjes Lielingsboom staan onder andere de volgende vragen:

- Waaraan herken je jouw lieliingsboom?
- Waarom heb je deze boom uitgekozen?
- Hoe voelt de schors? Hoe ruikt hij?
- Verzamel een blaadje en een vrucht/zaadje van je boom.
- Wat voor soort boom is dit? Waar zie je dat aan?
- Leven er ook planten en dieren in deze boom?
- Hoe oud is je boom? Hoe zie je dat?
- Is jouw boom gezond? Hoe zie je dat?
- Wat heeft jouw boom allemaal meegemaakt?
- Zou jij op deze plek ook boom willen zijn?
- Verzin een echte bomennaam die past bij je boom.

#### *Afronding*

Laat in de kring ieder kind kort iets over zijn boom vertellen of ga met de hele groep alle bomen langs. Wat zijn opvallende verschillen tussen de lieliingsbomen? Gebruik eventueel de praatstok. Geef aan dat ze al veel leren en al steeds meer kinderen van de natuur worden.

Nadat ze tijd hebben doorgebracht bij hun boom vinden sommige kinderen het fijn om hun boom even gedag te zeggen of een knuffel te geven. Op de derde dag bezoeken ze hun boom voor de laatste keer. Sommige kinderen vinden het leuk om een 'afscheidscadeautje' (bijvoorbeeld een mooi veertje) in hun boom te leggen. Vertel ze dat ze altijd met hun ouders nog een keer terug kunnen komen.

#### *Didactische tips*

- Geef eerst kliminstructies (zie werkvorm 'boom klimmen')! Ondanks dat de lieliingsboom geen klimboom hoeft te zijn zullen veel kinderen toch graag hun lieliingsboom in gaan. Het is daarom aangeraden de werkvorm 'boom klimmen' met kliminstructies eerder te doen dan de werkvorm 'lieliingsboom'.

- Als er niet voldoende bomen zijn kunnen de kinderen in tweetallen werken.
- Loop bij elk kind en zijn boom langs. Stel het kind vragen over zijn/haar boom
- Kinderen vinden het vaak leuk om in 2-tallen de kaartjes door te nemen door elkaar te interviewen over hun boom.
- Je kunt de kinderen ook vragen om hun boom te versieren met allerlei materialen uit de natuur. Hiermee geven ze de boom een cadeautje en laten ze hun waardering aan de boom zien. Ook kunnen ze dan gemakkelijker hun boom herkennen en is bovendien leuk om te doen. Het is ook leuk om de volgende dagen terug te komen om te zien wat er van over blijft.

## 2.3 Werkvormen dag 2

### 2.3.1 Haiku-wachtersweb

De wachters dragen Haiku's voor waarmee zij de voedselkringloop schetsten en het begrip 'kringloop' uitbeelden door middel van touwen.

Tijdsduur: 15 minuten

Materialen: wachtersmantels, materialen voor het wachtersweb (touwen en haken)

Terrein: open meestal bij het huisje van Fleur

#### Leerdoelen

De kinderen weten dat de verschillende planten, dieren en de elementen in de natuur met elkaar te maken hebben. Ze weten dat hiervoor het begrip 'kringloop' gebruikt wordt.

#### Inleiding

De touwen van het wachtersweb worden klaargelegd in de vorm van een wiel met vier of vijf spaken. De wachters hebben hun mantel aan, met één touw stevig om hun middel geknoopt. Ze liggen te 'slapen' als de kinderen aankomen. Die 'zingen' de wachters vervolgens 'wakker'. Deze worden om de beurt wakker en zeggen hun Haiku rustig en duidelijk op. Tekst en volgorde van de Haiku's:

1 Waterwachter Regen in het bos Aarde drinkt het water op Bomen worden groen	2 Luchtwachter Rupsen in de boom Volgevreten en verpopt Vlinders vliegen weg	5 Kleur Een groen blaadje vangt Kleuren verstopt in wit licht De boom kan groeien
3 Vuurwachter Het koolmeesje roept Geel en zwart flitst door de boom Hij leeft van rupsen	4 Aardewachter Alles poept en plast Bemest daarmee de aarde Voedsel voor de boom	

Nadat een wachter de Haiku opgezegd heeft, gaat die op hurken zitten en klikt hij zich vast aan het 'webtouw'. Door terug op hurken te gaan zitten is de focus echt gevestigd op de wachter die zijn/haar haiku voordraagt. Als de laatste wachter zijn Haiku opgezegd heeft en via het touw verbonden is met de andere wachters, demonstreren zij het wachterweb: Water trekt eerst aan Lucht en vervolgens aan Aarde. De bewegingen worden langzaam en duidelijk gemaakt, zodat de rest van de wachters echt gedwongen wordt mee te bewegen. Vervolgens trekt Lucht om beurten aan beide kanten, daarna Vuur en ten slotte Aarde. De beweging wordt steeds door één wachter ingezet en stroomt door naar de anderen totdat hij is uitgegolfd. De kinderen moeten goed kunnen zien wat er gebeurt. Aan het eind van de 'dans' rollen de wachters de touwen langzaam op. Ten slotte brengen zij de handen bij elkaar en buigen naar elkaar. Bij grote groepen is er een vijfde wachter van Kleur:

#### Afronding

De dagcoördinator vraagt de kinderen wat ze gezien en gehoord hebben en bespreekt wat elke wachter in zijn Haiku vertelde. Hij geeft ook aan wat de Haiku's met elkaar te maken hebben: het water gebruikt de boom om te groeien, de boom wordt door de rups gegeten en de rups wordt door de koolmees gegeten. De poep en plas zijn mest voor de aarde. Daar groeien de bomen weer van. Zo komt hij uit op het begrip 'kringloop': alles is met alles verbonden. In de dagco handleiding staan de vragen die de dagco stelt.

#### Didactische tips

- Laat de kinderen zoveel mogelijk zelf vertellen wat ze gezien hebben.
- Stel verschillende vragen. Er is altijd wel een kind dat het woord kringloop kent.

### 2.3.2 Zintuigpad

Bij deze werkvorm volgen de kinderen geblinddoekt een touw van 100 meter lang. De werkvorm wordt uitgevoerd op de tweede dag en is een prima verdieping op het 'geblinddoekt bomen herkennen' van de eerste dag.

Tijdsduur: ± 45 minuten  
Materialen 100 meter lang touw, acht blinddoeken  
Terrein Dwars door het terrein loopt een lang touw van boom tot boom. Het touw markeert een zorgvuldig uitgezette route langs verschillende boom(stam)soorten, over een verschillende ondergrond (mos, naalden, blad, zand) en langs/over/door allerlei obstakels en natuurlijke hindernissen (omgewaaide bomen, kuilen, heuvels, struikgewas).

#### Leerdoelen

De kinderen weten dat, als je stil bent, je je meer van de omgeving bewust bent. Ze ervaren dat het best fijn is als je stil bent. Ze krijgen meer zelfvertrouwen en zijn minder bang voor de duisternis en alleen zijn.

#### Inleiding

Vertel de kinderen dat ze helemaal alleen een wandeling gaan maken met een blinddoek om, zodat ze hun andere zintuigen beter kunnen gebruiken: "Als je al je zintuigen gebruikt, word je nog meer een 'kind van de natuur'."

Daarbij kun je aansluiten bij het verhaal van Erik en Sylvia:

Erik en Sylvia kwamen zo vaak als ze konden naar Het Bewaarde Land. In het begin gingen ze dan met Fleur of de wachters op pad en leerden zo Het Bewaarde Land en alles dat er leeft steeds beter kennen. Soms mochten ze ook 's avonds komen. Dat was extra leuk, omdat veel dieren pas actief worden als het donker wordt. De wachters namen ze dan mee om reeën te spotten of vossen te zoeken. Dat vonden ze super spannend!

Na verloop van tijd trokken ze er ook steeds vaker alleen op uit om door het bos te struinen, in hun lievelingsboom te klimmen of even op hun speciale plekje te zitten. Ze vonden het leuk om te zien hoe alles steeds veranderde: bloemen begonnen te bloeien en roken heerlijk, mieren waren druk bezig om hun nest te bouwen en vogels vlogen heen en weer om jongen te voeren. Het leek ook of de dieren steeds minder bang en schuw voor hen werden. Vogels kwamen dichterbij en af en toe kwam er ook wel een ree langs. Ze wisten inmiddels dat ze daar niet achteraan moeten rennen en bleven dan dus rustig zitten. Dan bleven de reeën soms gewoon in de buurt grazen en keken ze elkaar ooit een hele tijd aan. Ze voelden zich inmiddels helemaal thuis in de natuur. Maar één ding bleef een beetje eng. Om 's avonds, in het donker, alleen in het bos te zijn. Met wachters of Fleur was dat geen probleem, maar alleen durfden ze niet zo goed.

Op een dag fietsten ze tegen de avond naar huis en kreeg Erik pech... zijn band was lek. Terwijl ze samen door het bos naar huis liepen werd het langzaam donker. Ze wisten eigenlijk wel dat ze nergens bang voor hoefden te zijn: dat hadden Fleur en de wachters al vaak verteld. Er zitten immers geen gevaarlijke dieren in Het Bewaarde Land en ze kenden de weg op hun duimpje. Maar toch.. als het donker wordt, is het allemaal anders. Geluiden klinken harder, er beweegt en ritselt van alles, maar je kunt niet zien wat. "Wat was dat?" vroeg Erik verschrikt toen er vlak voor hen iets over het pad schoot. "Weet ik niet" zei Sylvia, die er ook niet helemaal gerust op was. Ondanks dat het waarschijnlijk gewoon een muis of vogeltje was, waar ze normaal niet bang voor waren, gingen ze sneller lopen. En toen opeens vloog een vleermuis vlak voor hun neus langs. Ze voelden de wind van de vleugeltjes in hun gezicht en gilden alle twee van de schrik. "Ik ben bang!" riep Erik. Hij gooide zijn fiets in de struiken en spong bij Sylvia achterop. Zo hard ze konden zijn ze naar huis gefietst.

De volgende dag zijn ze de fiets gaan halen en kwamen ze ons het verhaal vertellen. Fleur, en wij wachters, vonden het vervelend dat ze het nog zo spannend vonden om in het donker in het bos te zijn. Daarom hebben we toen dit spel verzonnen om te oefenen. En dat oefenen is wat jullie zo meteen ook gaan doen.

### *Spelregels/uitleg*

Geef eerst aan wat de kinderen kunnen doen terwijl de rest bezig is met het zintuigpad.

- hut bouwen
- beestjes zoeken
- natuurmandela maken/ of kleine kunstwerken
- voedselkringloop bij elkaar zoeken

Vertel de kinderen individueel wat ze gaan doen: "Je loopt langs een touw om de weg te vinden. Je gaat alleen en helemaal in stilte. Onderweg luister je en voel je met je handen en voeten waar je langs komt. Aan het einde staat er iemand om je op te vangen. Die klapt in de handen en het laatste stuk mag je zonder touw op het geluid af gaan." Laat de kinderen, net als bij het 'geblinddoekt bomen herkennen', één arm als beschermarm gebruiken. Als ze het touw even kwijt zijn, moeten ze eerst goed om zich heen voelen en daarna mogen ze even kijken. Ze mogen nooit zonder touw verder lopen.

Geef de rest van de groep een duidelijke (spel)opdracht, zodat de rust voor de kinderen aan het touw gewaarborgd is.

### *Afronding*

Na deze intensieve werkvorm is het belangrijk dat alle kinderen de gelegenheid krijgen om te ventileren wat ze allemaal beleefd hebben: "Wat heb je onderweg gevoeld, heb je iets spannends gehoord?" En of ze het durfden te doen zonder spieken. Het is leuk om het touw zonder blinddoek 'terug' te volgen. Handig om de praatstok weer eens te voorschijn te halen.

### *Didactische tips*

- Zorg voor een goede uitleg aan de helper (hulpouder, leerkracht) die aan het einde van het touw staat. Wat verwacht je: goed opletten, niet praten, niet sturen, ruimte geven en aan het einde klappen en even fluisterend vragen hoe de kinderen het gevonden hebben.
- De houding van de wachter is van groot belang: Werk niet in op prestige, lef en branie.
- Het is spannend, dus ga dat niet ontkennen. Als een kind echt niet alleen durft, mag je nooit doordrukken. Geef het dan een begeleider mee of een hulpouder. Laat kinderen dit zelf kiezen.
- Wanneer een kind over de helft van het zintuigentouw parcours is, en je hulp zichtbaar is, kun je het volgende kind halen en hem/haar laten starten. Zo blijft er genoeg ruimte tussen de kinderen en hebben ze een persoonlijke ervaring. De kinderen die niet aan de beurt zijn blijven uit de buurt. Zo'n blinddoek maakt hun wereld te klein voor de geintjes van vriendjes!
- Spreek met de kinderen die op hun beurt wachten af dat ze rustig zijn en op de plek blijven (baken een gebiedje af). Je kunt loeppotjes uitdelen, zodat ze rustig beestjes mogen zoeken of ze materialen laten zoeken om de kringloop na te bootsen.
- Beloof de kinderen dat het touw niet door brandnetels, plassen of braamstruiken gaat en houd je daar ook aan.

### 2.3.3 De voedselkringloop

Kinderen maken een voedselkringloop met materialen uit de natuur.

Tijdsduur: 30 minuten

Materialen: 4 kaartjes uit de rugzak: planten, dieren die planten eten, dieren die dieren eten, poep en plas. Gevonden materialen, eventueel grote witte bakken, loeppotjes, eventueel het konijn uit de tas, gedichtje van Thich Nhat Hanh.

Terrein: open stukje, bijvoorbeeld zand of pad, om de materialen duidelijk zichtbaar neer te leggen

#### Leerdoelen

Kinderen weten dat de verschillende dieren en planten in het gebied met elkaar te maken hebben (o.a. omdat ze elkaar eten) en dat dit een kringloop wordt genoemd. Kinderen kunnen zelf aan de hand van (sporen van) planten en dieren een kringloop samenstellen.

#### Inleiding

Breng de Haiku's van die ochtend nog eens in herinnering: "Een blad werd gegeten door een rups, de rups werd gegeten door een roodborst. Van de poep en plas van de dieren kan de boom weer groeien. Dit noemden we een.....[voedselkringloop]?" Of gebruik een gevangen (water)beestje of andere vondsten om de activiteit in te leiden: "Wat is dit? Door wie zou dit gegeten zijn? Van welk dier is dit? Wat zou hij/zij gegeten hebben? Wat zou dit beestje eten? Zou hij ook door een beest opgegeten worden?"

#### Spelregels/uitleg

Leg, samen met de kinderen, met stokken een grote kring met spaken op de grond, in de vorm zoals tijdens het wachtersweb. Leg de kaartjes van de kringloop in ieder vak. Je kunt de kinderen een gerichte opdracht geven: "Zoek een dier (of een spoor ervan) dat planten eet, zoek een dier (of spoor ervan) dat dieren eet enz." Of eerst alles tegelijk gaan zoeken. Bespreek waar ze beestjes kunnen vinden: vochtige donkere plekken, onder de bladeren, tussen de schors, etc. Bespreek, voordat ze gaan zoeken, welke sporen van dieren er zijn: vraatsporen, poep, veren, haren, botjes, braakballen, etc. Laat kinderen zelf herhalen wat een kringloop is. Geef ze de opdracht om materialen/planten/sporen te zoeken die passen in de volgende vier categorieën:

- planten
- dieren die planten eten (of sporen van)
- dieren die dieren eten (of sporen van)
- poep en plas (mest)

De **vijfde categorie**: Afbrekers of opruimers zoals paddenstoelen, kun je midden in de cirkel laten leggen

De **zesde categorie**: Zwerfafval

Zorg voor een kort bewustwordend gesprekje over zwerfafval. Een steeds belangrijker onderwerp in educatie is duurzaamheid en milieu. De volgende vragen kunnen hierbij helpen:

- Zijn er ook dingen gevonden die in geen enkel vak passen?

**Ik heb in de herfst,  
toen ik in het park was,  
heel lang naar een prachtig  
klein blad gekeken  
dat de vorm had van een hart.  
Het was bijna helemaal rood  
en hing nog net aan een tak,  
klaar om te vallen.  
Ik vroeg het blad of het bang  
was,  
omdat het herfst was  
en de andere blaadjes  
al gevallen waren.  
Het blad zei tegen me:  
Neen, in de lente en de zomer  
heb ik volop geleefd,  
ik heb hard gewerkt  
om de boom te helpen voeden  
en een groot deel van mij  
is nu in de boom.  
Als ik naar de aarde terugga,  
zal ik de boom blijven voeden.  
Dus maak ik mij nergens  
zorgen over.  
Als ik deze tak verlaat en naar  
de  
grond dwarrel, zal ik naar de  
boom  
zwaaien en tegen hem zeggen:  
tot gauw!**

**Thich Nhat Hanh**

- Waar zou je deze dan neer leggen? (Buiten de kringloop)
- Dit zijn in principe ook sporen... van wie?
- Wat denken jullie dat er allemaal kan gebeuren met dit.... stukje zwerfafval? Heeft het invloed op de kringloop?
- Waarom is dit afval wel erg en de resten van een gegeten appeltje niet?
- Hoe heeft het zwerfafval invloed op de verschillende elementen?
  - Water > vergiftigd water > dier, mens en plant wordt ziek of sterft. Ook een verwijzing naar de plastic soep is hier mogelijk.
  - Aarde vergiftigd > planten worden ziek of stoppen met groeien. Er ontstaan planten die niet in het gebied horen. Dit verstoort de aarde op die plek. Landdieren eten het op.
  - Lucht > Wat gebeurt er als afval rot? We ademen het allemaal in!
  - Vuur > door glassplinters kan er makkelijk vuur ontstaan.

### *Afronding*

Laat de kinderen in eigen woorden herhalen wat een kringloop is. Bespreek of met dezelfde plant, planteneter of vleeseter ook een andere kringloop kan worden gemaakt. Let op de meeste vleeseters eten ook wel planten maar horen dan toch bij de vleeseters, net als de (niet vegan) mens.

Laat de kinderen met hun eigen Bewaarde Landnaam in het juiste vak staan. Weten ze waar ze thuis horen, wat ze eten of wie hen opeet? Bespreek of er ook een kringloop kan worden gemaakt waar de mens in staat. Laat de kinderen een kringloop verzinnen met de mens erin. Bijvoorbeeld: gras à koe à mens à opruimers à mest à gras. Ander voorbeeld; sla à mens à mug à vogel à poep à sla.

Als afsluiting van deze opdracht kun je het gedicht uit je rugzak voor laten lezen. Het is geschreven door Thich Nhat Hanh en gaat over het thema 'kringlopen'.

Ook kunnen kinderen onderweg terug naar het huisje van Fleur nog bezig gaan met het opruimen van afval. Geef hierbij nog eens goed aan wat een goed werk ze verrichten. Dit kan zorgen voor nog meer bewustwording.

### *Didactische tips*

- Mest en planten brengen kinderen zelf meestal wel in. Je kunt van de andere groepen zelf een voorbeeld gaan zoeken. Voorbeelden van dieren die planten eten: rupsen, konijnen (ter illustratie kun je het pluche konijntje gebruiken), galwespen (een gal ter illustratie), sommige vogels (een veertje ter illustratie). Voorbeelden van dieren die dieren eten: sommige vogels (veertje), spinnen, vos (een keutel ter illustratie). Afbrekers: paddenstoelen, pissebedden, wormen, schimmeldraden.
- Haal de kringloop ook aan bij andere activiteiten, zoals waterbeestjes vangen.

### 2.3.4 Kleine beestjes zoeken

Kinderen zoeken zelf naar kleine beestjes.

Tijd: 20 minuten  
Materialen: loeppotjes, bodemdieren zoekkaart  
Terrein: plek waar kleine beestjes zijn (bijvoorbeeld dood hout op de grond, mosgroei, etc.)

#### *Leerdoel*

Kinderen weten dat er veel verschillende kleine beestjes zijn en dat deze belangrijk zijn voor een gezond bos. Ze weten waar kleine beestjes leven en ervaren dat ze niet eng of vies zijn. Ze kunnen de kleine beestjes vinden en voorzichtig oppakken.

#### *Inleiding*

Verzamel de kinderen in een kring en vraag welke dieren er zijn in Het Bewaarde Land. Reageer door te zeggen dat deze (grote) dieren inderdaad in het bos wonen, maar dat je als wachter ook heel blij bent met de kleine beestjes. Deze beestjes zijn voedsel voor de grote dieren en zorgen ervoor dat dode dieren en dode bladeren weer voedsel worden voor de bomen en de planten. Bespreek waar de leerlingen kleine beestjes kunnen vinden. Bijvoorbeeld onder dood hout, in de bomen tussen de bladeren, in de strooisellaag.

#### *Spelregels/uitleg*

Geef opdracht om te kijken hoeveel verschillende kleine beestjes er leven in Het Bewaarde Land. Hoe meer verschillende beestjes, hoe beter het is voor Het Bewaarde Land. Of geef ze een opdracht als: "Stel je maar voor dat je een egel bent en een lekkere maaltijd met vijf verschillende dingen wilt eten. Zoek dus vijf verschillende beestjes." Vertel dat leerlingen niet bang hoeven te zijn voor de beestjes en dat ze ze voorzichtig beetpakken. Doe dat eventueel voor en deel vervolgens de loeppotjes uit.

Laat de kinderen nadenken over de diertjes die ze hebben gevonden. Laat ze zelf meer uitzoeken door de volgende vragen te stellen: "Heeft het dier vleugels; hoeveel poten kun je ontdekken; heeft het antennes/voelsprietten; hoeveel ogen zie je; is het beestje behaard?" Gebruik het zoekkaartenboek of de zoekkaart bodemdiertjes voor verdere determinatievragen.

#### *Afronding*

Verzamel de kinderen in een kring en laat ze elkaars beestjes bekijken; bijvoorbeeld door ze in de kring door te geven. Bespreek de beestjes met de kinderen door vragen te stellen als: "Welk beestje vind je mooi? Waarom? Waar vond je dit beestje? Wat eten deze beestjes? Welke dieren zouden deze beestjes eten?" Geef aan dat je als wachter blij bent met zoveel verschillende kleine beestjes in het Bewaarde Land. Vertel nog eens dat deze beestjes erg belangrijk zijn voor het Bewaarde Land: ze zijn het voedsel voor andere dieren en maken van dode dieren en bladeren weer voedsel voor de bomen en de planten. Geef na afloop de opdracht om de beestjes voorzichtig terug te brengen naar waar ze gevangen zijn.

#### *Didactische tips*

- Loop rond, stimuleer en vraag kinderen wat ze gevangen hebben.
- Doe vooral ook zelf mee.
- Deze activiteit kan je voorafgaand of tijdens aan de werkvorm 'kringloop' doen of terwijl je de werkvorm 'zintuigpad' uitvoert.

### 2.3.5 Waterdieren onderzoeken

Kinderen scheppen waterbeestjes en onderzoeken die.

Tijd: 30 minuten

Materialen: schepnetjes, platte bakken om waterbeestjes in te doen, zoekkaart waterbeestjes, loepen en loeppotjes.

Terrein: Plek waar kinderen goed bij het water kunnen

#### Leerdoel

Kinderen ervaren en weten dat er veel verschillende kleine waterbeestjes zijn. Ze weten dat kleine waterbeestjes belangrijk zijn voor gezond water en het voedsel zijn voor andere beestjes en vissen. Ze kunnen waterbeestjes vangen met een schepnet en voorzichtig met ze omgaan.

#### Inleiding

Verzamel de kinderen in een kring en geef aan waarom je zelf waterbeestjes heel bijzonder vindt. Of dat Erik en Sylvia het heel spannend vinden om waterbeestjes te scheppen: "Je weet nooit wat je zult vangen, misschien wel een salamandertje! Of een waterschorpioen!"

Ook kan je het verhaal over de nachtmerrie van Sylvia vertellen als inleiding:

Gisterochtend schrok Erik plotseling wakker. Hij wist niet zeker waardoor en luisterde nog eens goed... Ineens hoorde hij Sylvia hard gillen, dus rende hij naar haar toe. Toen hij bij haar bed aankwam zag Erik dat Sylvia nog in een diepe slaap was. Haar hoofd was helemaal rood en bezweet en het leek wel of ze riep: "Dood. Help, help dan toch. Ze zijn allemaal dood!" Sylvia lag drukke gebaren te maken en te woelen in haar bed. Erik riep: "Sylvia, wakker worden! je hebt een nachtmerrie. Er is niks aan de hand..." Sylvia werd gelukkig iets rustiger en deed haar ogen langzaam open. Toen ze Erik zag begon ze een beetje in de war iets te mompelen. "Erik, ik heb ze echt allemaal gezien, het was..., het was..." Sylvia kon niet goed uit haar woorden komen. Met dikke tranen kwam ze rechtop in haar bed zitten. Ook Erik was geschrokken. Zo overstuur had hij Sylvia nog nooit gezien. Hij pakte zachtjes haar handen, keek Sylvia aan en vroeg wat ze gezien had dat haar zó verdrietig maakte.

Sylvia snikte een beetje maar begon te vertellen. "Er waren allemaal kinderen. Ze waren in Het Bewaarde Land. Net zoals wij Erik, zijn zij ook heel graag buiten. Ze hadden allemaal een T-shirt aan met een groot gekleurd rondje op hun buik. Ze waren met een groepje bij de vijver Erik, en ze roerde met stokken door het water!" Sylvia moest opnieuw huilen, maar vertelde verder. "Toen dreven er allemaal kleine dode beestjes in het water. Het water zag er vies en troebel uit. Dat kan toch niet, Erik! Het Bewaarde Land, daar doen we dat zo toch niet?! Daar was Erik het helemaal mee eens en hij kreeg een goed idee. "Sylvia, wat vind je er van als we een brief schrijven voor de Bewaarde Landkinderen? Dan kunnen we ze vertellen dat ze voorzichtig moeten zijn en kan de wachter die aan ze voorlezen. Dat vond Sylvia een heel goed idee en ze was weer wat opgevrolijk.

Deze brief hebben we dus ontvangen van Sylvia en Erik. Fleur gaf hem vanochtend aan mij. Hoe mooi is dat van Erik en Sylvia?! Zal ik hem aan jullie voorlezen?

Hallo Bewaarde Landkinderen (... hier kan je ze persoonlijk met hun bewaardeland-namen aanspreken),

Omdat Sylvia een nachtmerrie heeft gehad, en dat was geen pretje, schrijven we deze brief aan jullie. Met jullie aarde-, water-, vuur- of luchtgroepje en de wachter bezoeken jullie de vijver. Dat is super leuk!

Misschien denk je dat je hier kan komen vissen, maar helaas dat kan hier niet. Wat wel kan is speuren naar waterdiertjes of sporen daarvan! De witte waterbakken kunnen jullie hier goed voor gebruiken. Eerst laat je heel voorzichtig een beetje water hierin lopen. Niet zomaar snel volscheppen! Want hoe zou jij het vinden als een stel reuzen bij jou in de straat ineens het dak van jullie huis optilt om naar binnen te kijken, waar jij ergens in je bed ligt?! Dat zou je niet mee willen maken toch? Daarom gaan wij ook heel voorzichtig om met het water en alle kleine "ienie mini" diertjes die hierin wonen, slapen of zwemmen. Jullie zullen versteld staan hoeveel kleine beestjes, die je eerst misschien niet zag, er wonen. Per groepje van twee of drie kinderen is er een schepnetje. Hiermee mag je, zo voorzichtig en langzaam mogelijk, kleine waterdiertjes uit het water scheppen. Dus let op! Niet wild in het water roeren of de bodem omploegen, we willen geen natuurramp veroorzaken voor de kleine bewoners van de waterwereld.

Hopelijk snappen jullie waarom we deze brief aan jullie wilden schrijven. Heel veel plezier vandaag bij het water in Het Bewaarde Land!

Groetjes,  
Erik & Sylvia

### *Spelregels/uitleg*

Doe voor hoe je de bak vooraf met water vult, hoe je met een schepnet beestjes in het water vangt en ze in de bak doet. Geef opdracht om te kijken hoeveel verschillende kleine beestjes er in het water leven. Laat de kinderen met de zoekkaart de namen van de beestjes opzoeken. Loop tijdens de uitvoering rond en vraag kinderen wat ze gevangen hebben. Laat ze de beestjes met een zoekkaart opzoeken.

### *Afronding*

Verzamel de kinderen in een kring en laat ze elkaars beestjes bekijken. Bespreek welke beestjes er gevangen zijn. Bijvoorbeeld: "Welk beestje vind je mooi? Waarom? Wat eten deze beestjes? Welke dieren zouden deze beestjes opeten?" Zoek eventueel nog enkele beestjes op de zoekkaart. Vertel dat je blij bent om al deze mooie beestjes te zien. Wat is de natuur mooi, ook onder water.

Aan het eind van de opdracht worden de waterbeestjes voorzichtig teruggezet waar ze gevangen zijn.

### *Didactische tips*

- Moedig de kinderen steeds aan, want soms duurt het even voor er iets gevangen wordt. Probeer het op verschillende plekken langs het water.
- Let op dat de leerlingen niet te veel zand/modder meescheppen, waardoor de bak te troebel wordt.
- Deze werkvorm kun je voorafgaand doen aan de werkvorm 'kringloop'. Je kunt de waterbeestjes gebruiken om een kringloop te maken.
- Maak zelf tweetallen. Bij goede tweetallen zullen de kinderen veel serieuzer te werk gaan.
- Vis op een plek waar niet veel kroos is. Anders komen de netjes vol met kroos te zitten en zie je niks.
- Spreek af dat de kinderen om de beurt vissen en echt gaan kijken in de bak wat ze gevangen hebben.
- Help de kinderen om de termen op de zoekkaart echt te begrijpen.
- Als kinderen heel goed gemotiveerd zijn kun je het onderzoek nog uitbreiden naar waterkwaliteit.

### *Inleiding Waterkwaliteit*

Naast dat water belangrijk is om te drinken is het water ook een thuis voor sommige dieren. Voor deze dieren is het erg belangrijk dat het water van goede kwaliteit is. Als het water slecht is kunnen de dieren hier niet in leven. Ook Fleur gebruikt het water om onze soep van te maken, we kunnen geen vies water drinken.

### *Spelregels/uitleg*

Dit kan je tijdens het vissen doen. Terwijl ze aan het vissen zijn kan je aan de kinderen vragen of het water zuiver is of dat het vies is. Als ze klaar zijn met vissen en ze hebben een aantal waterdiertjes in bak zitten, pak je de determinatie kaart tevoorschijn en kijk je wat voor diertjes er gevonden zijn. Ook kan je aan de kinderen vragen aan het water te ruiken. Je kan dit het beste doen om wat water in een loep potje te stoppen.

### *Afronding*

Met de kinderen evalueren hoe het water eruit zag. Is dit schoon of vies. Zaten er veel planten in of niet? Hoe rook het? Misschien zelfs vragen wat de kinderen hier aan zouden doen.

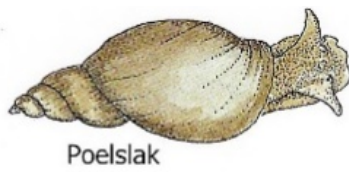
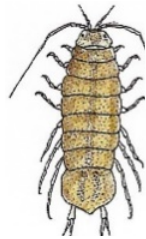
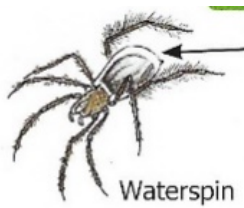
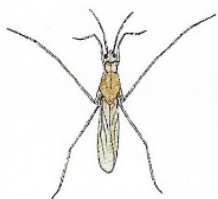
### *Didactische tips*

Stimuleer de kinderen om zelf te ontdekken welke waterdiertjes ze hebben gevonden. Als ze het niet goed hebben vraag of ze wel echt volsprietten zien terwijl die er niet zijn. Help de kinderen als het te lastig is. Zien we vleugels of niet? Door vragen te stellen over het dier gaan de kinderen hierover nadenken en kijken op de kaart welke erbij past.

Gezond water

Matig gezond water

Ongezond water



### 2.3.6 Stiltewandeling

De kinderen lopen in stilte en alleen een stuk door de natuur.

Tijdsduur: 5-20 minuten, afhankelijk van de mogelijke route  
Materialen: geen  
Terrein: een duidelijk afgebakend pad, zodat je kinderen in de gaten kan houden en een duidelijk einde aan kunt geven

#### *Leerdoelen*

Kinderen ervaren hoe het is om alleen en stil door de natuur te lopen: dat je tot rust komt als je stil bent in de natuur. Ze weten en ervaren dat je meer van de natuur ziet, hoort en beleeft als je stil en rustig bent. Ze kunnen de ervaring van het alleen zijn in de natuur onder woorden brengen.

#### *Inleiding*

Geef aan dat de kinderen al echte natuurkinderen zijn geworden. Net als Erik en Sylvia gaan ze alleen van de natuur genieten en nog meer ontdekken.

#### *Spelregels/uitleg*

Leg uit dat ze gaan lopen naar (geef eindpunt aan), maar anders dan anders: iedereen loopt alleen en in stilte. Laat de kinderen één voor één na elkaar vertrekken en geef duidelijk aan vanaf welk punt het volgende kind mag vertrekken (houd minimaal 20 meter aan). Je kunt toelichten: "Geniet onderweg van de mooie planten en bomen, de zon op je gezicht en de wind door je haren. Als je alleen en stil bent, zul je ook veel sneller dieren tegenkomen, dus let goed op. Als je ziet dat je voorganger stopt, stop jij ook. Je zorgt ervoor dat de afstand tussen jou en je voorganger gelijk blijft. Je hoeft dus helemaal niet te letten op wat er achter je gebeurt."

#### *Afronding*

Besprek wat de kinderen ervaren hebben tijdens het alleen lopen. Bijvoorbeeld: "Hoe vond je het om alleen in de natuur te lopen? Wat is je opgevallen?"

#### *Didactische tips*

- Laat een druk kind voorop lopen, ga zelf als tweede of derde.
- Als er twee volwassenen zijn, kan één volwassene achteraan lopen en steeds aangeven wanneer het volgende kind mag gaan lopen. Met twee volwassenen kun je wel een route met bochten nemen.
- Als er een duidelijke route en eindpunt is kun je zelf als laatste gaan om te zorgen dat de kinderen ook echt goed afstand houden: vooral bij het begin.
- Deze activiteit is geschikt voor de tweede of derde dag en in het bijzonder om rust te creëren.
- Er zit een opbouw in de stilte beleving van Het Bewaarde Land, dag 1 minuutje stilte, dag 2 stilte wandeling, dag 3 eigenplekje.

### 2.3.7 Natuurtafel: bomen herkennen

Kinderen maken kennis met de meest voorkomende en/of opvallendste bomen, samen met hun bladeren en vruchten. Ze zoeken andere mooie bladeren, schors en vruchten en leren hiermee over de diversiteit in de natuur.

Tijdsduur: 20 minuten of tijdens het lopen van de ene naar de andere plek  
 Materialen: zakje per elementgroep om verzamelde blaadjes, schors en vruchten in te verzamelen  
 Terrein: alle terreinen waar bomen voorkomen

#### Leerdoelen

Kinderen kennen enkele soortnamen van bomen, weten waaraan deze te herkennen zijn en kunnen deze zelf herkennen. Kinderen weten dat bomen van elkaar verschillen in de vorm en kleur van de totale boom, de stam, de bladeren, de vruchten etc. Kinderen weten dat er verschillende andere planten en dieren leven in en rond bomen.

#### Inleiding

Refereer aan het verdwaalverhaal van Erik en Sylvia, waarin het konijn hen de tip gaf om de bomen goed te kunnen herkennen. Geef aan hoe je zelf als wachter je kennis van bomen, schors, bladeren en vruchten nodig hebt. Je hebt kennis nodig om een echt natuurkind te worden. Vertel dat jullie verschillende soorten bomen gaan bekijken en ontdekken welke andere dieren en planten er leven. Ga met de hele groep naar een boomsoort en geef korte opdrachtjes: "Wat zijn de vruchten? Hoe zien de bladeren eruit? Welke andere dieren leven er?" Herhaal dit bij enkele boomsoorten.

#### Spelregels/uitleg

Wijs op enkele bomen en vraag de kinderen of ze verschillen ertussen zien (bomen die hetzelfde zijn, hebben dezelfde naam). Ga bij een boom/plant staan en vraag de kinderen dingen op te noemen waar ze deze boom/plantensoort aan kunnen herkennen. [Let op kleur en vorm van de schors (ook voelen!), geur, bladvorm en kleur, bloemen en/of de vruchten.] Vraag dan hoe de boom/plant heet. Herhaal dit bij andere boom/plantensoorten. Begin met maximaal drie verschillende soorten: bijvoorbeeld den, eik en berk. Vraag alle kinderen om van minimaal drie verschillende bomen/planten bladeren, schors, zaden etc te verzamelen voor in het werkboek en voor de seizoenstafel in de klas.

Voorbeelden van dieren en planten op bomen:

Den: *Schors/stam*: Insecten (onder de schors), schimmels op dode delen, woonsporen zoals hollen van vogels *Knoppen/naalden/takken*: algen (op door zure regen aangetaste naalden), vogels in kruin, vraatsporen

Eik: *Schors/stam*: Meerdere soorten/kleuren algen en korstmossen, verspreid over de windstreken afhankelijk van regenafvoerbanen, konijnen (bast aangevreten), smidse van grote bonte specht (eikels of dennen/sparappels die in spleet gekraakt worden), woonsporen zoals hollen van vogels, onder schors tal van insecten als ei of larve, al dan niet in beschermende cocon of spinsel

*Takken*: schimmels (dode takken), luizeneieren onder aan takken (als volwassen dieren op takken en bladeren), vogels in kruin

*Knoppen, bladeren/takken*: mieren (luizen melkend op knoppen), gallen van diverse insecten, vraatsporen van eekhoorn, bladmineerders (gangen in bladeren), bladetende insecten (stukjes uit blad), knopetende insecten/vogels (stukjes uit knop)

#### Afronding

Bespreek wat de kinderen ontdekt hebben: "Welke verschillen zijn er tussen de verschillende boomsoorten? Wat voor andere planten en dieren leven er in en rond de bomen? Waarvoor zijn bomen belangrijk? [Zuurstof, plek voor andere planten en dieren om te wonen, voedsel voor dieren.] Waarvoor zijn dode bomen belangrijk?" [Veel kleine bestjes en paddenstoelen houden daarvan. Zij zijn weer voedsel voor andere dieren.] Laat de kinderen herhalen welke boom/plantensoorten ze nu kennen en

vraag ze waarom dit handig is om te weten. De zakjes gaan met de leerkracht mee aan het einde van de dag.

*Didactische tips*

- Geef niet direct zelf de naam van een boom/plantensoort. Kinderen kennen bijvoorbeeld allemaal wel de dennenappel of de eikel. Als de kinderen de vruchten hebben ontdekt, zullen ze wellicht ook de naam van de boom weten.
- Laat de kinderen eerst een eigen naam voor de boom bedenken, bijv. witte boom voor de Berk.
- Maak gebruik van de werkvorm 'boompje verwisselen', waarbij de wachter steeds roept welke boomsoort geldt als 'vrij'. Staat een kind bij een andere boomsoort, dan mag het dus nog getikt worden!
- De activiteit kan op meerdere buitendagen herhaald worden, waarbij je het aantal boom/plantensoorten kunt uitbreiden.
- In je rugzak zit een zoekkaartenboek met diverse bomen zoekkaarten. Gebruik deze vooral ook als de kinderen dit interessant vinden.
- Als de bomen nog niet in blad staan kan je de bladeren lastiger behandelen. Maak vooral gebruik van de andere kenmerken en zoekkaarten
- Laat kinderen zoveel mogelijk verschillende bladeren zoeken met verschillende bladvormen en bespreek van welke boom ze zijn aan de hand van een zoekkaart.

## 2.4 Werkvormen dag 3

### 2.4.1 Alle elementen in je lijf

De kinderen gaan in gesprek over hoe de verschillende elementen in het lichaam van mensen voorkomen.

Tijd: 10 minuten  
Materiaal: geen  
Terrein: de wachtersplek van een ander element

#### Leerdoel

Leerlingen weten dat alle elementen ook in hun eigen lijf voorkomen.

#### Inleiding

Refereer de inleiding van Fleur, waarom zit je op een andere plek?

#### Spelregels/uitleg

Vraag in een eerste praatstokronde: Welke element is het belangrijkste? Laat ze ook op elkaar reageren. Wellicht is er al een die zegt alles is even belangrijk. Waarom denk je dat?

Vraag de kinderen of de elementen ook in hun eigen lijf zitten. Laat ze de elementen in hun lijf ook echt even goed voelen door een paar rondjes heel hard te rennen en dan onderstaande vragen te stellen: Hoe zit lucht in je lijf? Hijgen ....en hoe zit water in je lijf... zweten.... Noem de elementen om de beurt en laat de kinderen benoemen hoe dit element in hun lijf voorkomt. Bijvoorbeeld:

- Vuur: warm door het rennen, koorts, verwarming in je lijf, verliefd, blozen, verbranden door de zon.
- Water: plassen, zweten, slijm, snot, je lijf bestaat voor het grootste gedeelte uit water.
- Lucht: hijgen, ademen, scheten laten, boeren.
- Aarde: zit in je botten en je spieren: alles wat je eet komt uit de aarde en ... vraag de kinderen wat ze gegeten hebben en redeneer terug naar aarde: melk, koe, gras, aarde...

#### Afronding

Herhaal dat alle elementen even belangrijk zijn en dat ze allemaal met elkaar te maken hebben.

#### Didactische tips

- Stel goede open vragen als de kinderen zelf niet op iets komen.
- Als je een hele slimme groep kinderen hebt kun je het gedicht hiernaast voor(laten) lezen en kijken of ze dit begrijpen.

#### *Er drijft een wolk in dit vel papier (Thich Nhat Hanh)*

Als je dichterbent, dan zie je duidelijk dat er een wolk drijft in een velletje papier. Zonder wolk is er geen regen; zonder regen kunnen de bomen niet groeien; en zonder bomen kunnen we geen papier maken. De wolk is nodig voor het bestaan van het papier. Als de wolk er niet is, kan dit vel papier er ook niet zijn... Als we nog dieper in een vel papier kijken, kunnen we er zonneschijn in zien. Als de zon er niet zou zijn, kan het bos niet groeien... En zo weten we dat er ook zonneschijn in dit vel papier is. Als we nog langer kijken, kunnen we de houthakker zien die de boom omhakte en hem naar de fabriek bracht waar er papier van wordt gemaakt. En we zien de tarwe. We weten dat de houthakker niet kan leven zonder zijn dagelijks brood en daarom is de tarwe die zijn brood werd, eveneens in dit vel papier. Een vel papier bestaat omdat al het andere bestaat.

## 2.4.2 Haiku's voordragen

De kinderen dragen om de beurt hun zelfgemaakte Haiku voor.

Tijdsduur:	15 minuten
Materialen:	de Haiku's van de kinderen op papier, brengen ze zelf mee.
Terrein:	een prettige plek om te zitten liefst met een natuurlijk podium

### Leerdoelen

Kinderen kunnen hun natuurervaringen of wat ze gezien hebben, creatief verwerken en in taal uitdrukken.

### Inleiding

Begin bijvoorbeeld met: "De wachters hebben vorige week Haiku's voorgedragen. Zij houden erg van mooie verhalen en gedichtjes over de natuur. Jullie hebben ook een Haiku gemaakt over het Bewaarde Land. Ik ben benieuwd waar ze over gaan." Het is ook leuk om met een eigen Haiku te beginnen.

### Spelregels/uitleg

Iedereen mag om de beurt zijn/haar Haiku voordragen. Laat ieder kind de Haiku twee keer oplezen (of uit het hoofd voordragen). De tweede keer is de aandacht van de kinderen vaak veel groter. De andere kinderen luisteren goed. Geef ze een echt natuurpodium, met de praatstok als microfoon.

Een Haiku is in de tegenwoordige tijd geschreven en heeft vaak een titel. De opbouw is als volgt:

- de eerste regel heeft 5 lettergrepen
- de tweede regel heeft 7 lettergrepen
- en de derde regel heeft 5 lettergrepen

In totaal dus een gedicht van 17 lettergrepen. De tekst beschrijft een waarneming buiten jezelf. Dus niet een gevoel of beleving, maar gewoon wat je ziet, uitkomend op een conclusie of vraag. Oefen zelf als wachter ook met het maken van Haiku's.

Als er kinderen zijn die geen Haiku hebben gemaakt, kun je ze door onderstaande drie vragen op weg helpen:

- zeg eerst wat je ziet (het uiterlijk zichtbare)
- dan wat er gebeurt (de beweging, de handeling)
- en dan hoe het afloopt (de conclusie)

Probeer te voorkomen dat het kunstje (5, 7, 5) belangrijker wordt dan de inhoud. Wees soepel met de regels! Het uiteindelijke doel is iets vast te houden dat je zelf gezien of meegemaakt hebt, niet om wat zinnnetjes in drie regels te persen.

### Afronding

Geef de kinderen complimenten en herhaal enkele zinnen over Het Bewaarde Land. Geef aan dat ze al echte natuurkinderen worden en misschien zelf ook wel wachter kunnen worden.

### Didactische tips

- Bespreek elke Haiku kort na en gebruik de praatstok. Geef na iedere haiku een applaus.

### 2.4.3 Je eigen plekje

De kinderen zoeken een plekje waar ze zich thuis voelen en blijven daar enige tijd alleen zitten.

Tijdsduur: 30 minuten  
Materialen: geen  
Terrein: afwisselend terrein met bomen, open plekken en water (indien mogelijk)

#### *Leerdoelen*

Kinderen kunnen een plekje in de natuur vinden waar ze zich thuis voelen. De kinderen ervaren dat je tot rust komt als je stil bent in de natuur en dat de natuur ook een plek is waar jij je thuis kan voelen. De kinderen weten en ervaren dat je meer van de natuur ziet, hoort en beleeft als je stil en rustig bent. Kinderen kunnen hun persoonlijke ervaring met de natuur verwoorden.

#### *Inleiding*

Refereer aan de lievelingsplekken van de wachters en van Erik en Sylvia. Vertel dat echte natuurkinderen het liefst alleen in de natuur zijn. Zo ontmoeten ze het vaakst dieren. Of refereer aan dieren, die hebben ook een plek waar ze het liefst zijn. Waar zou het dier van hun Bewaarde Landnaam bijvoorbeeld graag zijn?

#### *Spelregels/uitleg*

Vertel dat de kinderen nu ook een fijn plekje voor zichzelf mogen zoeken. Zorg dat de kinderen eerst de tijd krijgen om heel goed rond te kijken voor ze gaan rondrennen naar mooie plekjes. Geef grenzen aan voor het gebied waar ze mogen gaan zitten. Geef aan dat ze voldoende afstand van elkaar houden en dat je na 10 á 15 minuten een geluidssignaal geeft om weer bij elkaar te komen. Vertel dan: "Als je een plekje gevonden hebt, blijf daar dan zitten. Ben even helemaal stil en kijk naar wat de natuur doet als jij echt onderdeel van die natuur wordt. Je mag daarna je plekje gezellig maken en ga dan eens kijken, ruiken, tasten, horen en proeven om de plek te leren kennen, net als bij het zintuigpad." Neem als wachter de tijd om bij alle kinderne langs te gaan.

#### *Afronding*

Na 10 á 15 minuten geef je het eindsignaal en komen de kinderen bij elkaar. Loop dan gezamenlijk de plekken af. Iedere leerling vertelt iets over zijn keus. Je kunt de kinderen vragen wat ze gevoeld hebben op die plek. Als ze het gevoel hebben dat die plek hen iets geeft, bijvoorbeeld veiligheid, kun je vragen om die plek iets terug te geven. Dit kan in de vorm van een eigen elementengebaar, een Haiku opzeggen, een lied zingen of een klein kunststukje van takken, bloemen, vruchten en gras. Bespreek welk plekje de kinderen gekozen hebben en waarom. "Voelde jij je er op je gemak? Hoe kwam dat? Wat heb je er ontdekt?"

#### *Didactische tips*

- Laat kinderen die het eng vinden, dicht bij je in de buurt een plek zoeken. Zeg ze dat ze zo gaan zitten dat ze jou zien.
- Kinderen die gaan zitten kletsen of bij elkaar klitten kun je zelf een plekje geven en vertellen dat ze daar moeten blijven zitten.
- Als je vermoed dat de groep het lastig gaat vinden om een eigen plek te zoeken kun je er ook voor kiezen om de kinderen allemaal een plekje te geven langs een route die jij loopt. Als alle kinderen een plek hebben gekregen van je haal je ze om de beurt weer op en geef je ze individueel de ruimte om iets over hun ervaringen te vertellen. Vaak willen ze dan nog even langer blijven zitten.
- Stimuleer de kinderen om echt stil te zijn en ieder zintuig om de beurt te gebruiken.

### 2.4.4 Eindpresentatie vormen

De kinderen bereiden in een groepje een presentatie voor, waarin zij de ervaringen van de drie dagen creatief verwerken.

Tijdsduur: voorbereiden 45 minuten, uitvoeren 5 minuten per groep.

Materialen: afhankelijk van de gekozen presentatievorm verschillende materialen uit de natuur en de rugzak van de wachters. Setje kaarten om de vorm van de presentaties te verdelen zodat het niet allemaal quizen of toneelstukjes zijn.

Terrein: afhankelijk van de gekozen vorm

#### *Leerdoelen*

Kinderen kunnen hun emoties en ervaringen in Het Bewaarde Land op een creatieve manier uiten.

#### *Inleiding*

Geef aan dat Het Bewaarde Landavontuur nu echt bijna is afgelopen en dat ze als groepje aan de andere groepjes een presentatie geven over wat ze zelf gedaan, gezien en meegemaakt hebben in Het Bewaarde Land. Bedenk voor jezelf een aantal opties of gebruik hiervoor de gemaakte inspiratie kaartjes. Bespreek met de kinderen wat ze gaan doen. Laat de kinderen ook zelf met ideeën komen. Haal herinneringen op om te inspireren.

#### *Vorbereiden*

Overleg met de kinderen wie wat gaat doen. Zorg ervoor dat iedereen een duidelijke taak heeft. Oefen het geheel een paar keer met de kinderen. Laat de ideeën echt uit de kinderen zelf komen.

#### *Uitvoeren presentaties*

Bespreek met de andere wachters een logische volgorde voor de uitvoering van de presentaties. Houd rekening met het lopen naar verschillende plekken. Eindig op de plek waar ook de dagafsluiting plaatsvindt.

Mogelijke presentatievormen: (zie ook kaartjes in het huisje)

- Het Bewaarde Land in het klein.
- Uitbeelden van samenhang in de natuur
- Bewaarde Land Quiz
- Gedichten presentatie
- Uitbeelden
- Muziekstuk
- Avonturen sieraden.
- Natuurkunst
- Expositie/ museum
- Bouw een piramide

#### *Didactische tips*

- Bij de inleiding is het van belang om de ervaringen van de kinderen boven te halen en vandaar uit te zoeken naar een geschikte presentatievorm.
- Zorg ervoor dat alle kinderen een taak hebben, zowel bij de voorbereiding als bij de presentatie.
- Zoek naar aanknopingspunten om met de kinderen te praten over hun persoonlijke ervaringen in de natuur.
- Bespreek duidelijk wie wat doet tijdens de presentatie. Ook 'inleiden' of 'presenteren' kan een rol zijn.

### 2.4.5 Wachters-elementendans

De wachters voeren een korte dans op, waarin zij hun eigen element en de interactie met de andere elementen uitbeelden.

Tijdsduur: 15 minuten  
Materialen: wachtersmantels, eventueel een muziekinstrument voor de wachter van de Kleur  
Terrein: open

#### Leerdoelen

De kinderen weten dat de elementen met elkaar te maken hebben en elkaar beïnvloeden.

#### Inleiding

De wachterselementendans vindt plaats na de eindpresentaties van de kinderen. Na de laatste voorstelling van de groepjes trekken de wachters hun mantels aan. Eén van de wachters geeft aan dat de voorstelling van de wachters gaat beginnen.

Hoewel iedere locatie haar eigen invulling heeft gegeven aan deze dans, komt hij in grote lijnen overeen. Tijdens de opleiding en de dagvoorbereiding spreken de wachters onderling af hoe zij de dans uitvoeren.

#### Verhaal

Het verhaal is Fleur/dag-co specifiek, maar het idee blijft het zelfde. Mensen gingen op pad in de buitenlucht want het was mooi weer. Hier lieten ze wat glas liggen. Door mooie weer ontstond er brand. Aarde wachter zag dat en probeerde te blussen. Vuur werd rustig, maar was niet uit. Lucht wilde helpen maar blies de aarde weg en wakkerde het vuur weer aan. Water zag dit allemaal gebeuren en nam alle elementen mee om het vuur te doven, zodat Het Bewaarde Land weer tot rust komt.

#### 4 wachters

Uitgangspositie: De wachters zitten gehurkt op de grond.

**Vuur:** Begint met dansen als een klein vlammetje tot een groot vuur. Gebruikt hierbij de armen en de flappen van de mantel.

**Aarde:** Besluit het vuur met stevige stappen en dooft het in één of twee keer. Gebruikt de flappen van de mantel en legt zijn mantel over de vuurwachter. Komt weer tot rust.

**Lucht:** Begint te dansen als een zacht briesje en zwelt aan tot harde wind. Wappert met de flappen van de mantel. Gaat naar de vuurwachter. Het vuur laait weer op. Wappert tegen de aardewachter aan. Aarde verschuift, wachter rolt of kruipt over de grond. Gaat achter de waterwachter staan.

**Water:** Begint te golven, eerst zachtjes, dan harder. De waterwachter haalt de andere wachters op. De waterwachter geeft de bewegingen aan. De anderen volgen, zodat er een vloeiende golfbeweging ontstaat. Ten slotte in een kring eindigen.

Volgorde in het verhaal: Brand, aarde wachter dooft het vuur, luchtwachter verspreid de aarde weer en het vuur gaat weer aan. Luchtwachter brengt water in beweging en gelukkig dooft het water het vuur weer.

#### Kleurwachter

**Kleur:** Laat al zijn mooie kleuren zien als een regenboog en schijnt ze op de vuur wachter waardoor er een vlammetje ontstaat

#### Verhaal

Mensen gingen op pad in de buitenlucht want het was mooi weer. De kleur wachter vond dit hartstikke leuk en wilde aan iedereen zijn kleuren zien, maar mensen lieten glas liggen in natuur. Door de felle kleuren van de kleur wachter die in het glas schijnen ontstond er een brand. Aarde wachter zag dat en probeerde te blussen. Vuur werd rustig, maar was niet uit. Lucht wilde helpen maar blies de aarde weg en wakkerde het vuur weer aan. Water zag dit allemaal gebeuren en nam alle elementen mee om het

vuur te doven, zodat Het Bewaarde Land weer tot rust komt. De gevolgen waren te zien. Alles was zwart en wit, maar gelukkig was de kleur wachter er om Het bewaarde Land weer kleur te geven.

#### *Spelregels/uitleg*

Nodig de kinderen uit om goed te kijken. Daarna mogen ze naspelen wat er is uitgebeeld.

#### *Afronding*

Vraag de kinderen wat ze gezien hebben. [De wachters beelden uit dat de elementen met elkaar te maken hebben. Aarde dooft het vuur, lucht laait het vuur weer op, verschuift de aarde en laat het water golven.] Vraag de kinderen of ze nog meer voorbeelden weten. [Bijvoorbeeld: water dooft vuur, water verplaatst aarde.]

#### *Didactische tips*

- Laat de kinderen zelf zoveel mogelijk vertellen. Laat de kinderen het eventueel zelf nadoen. Ieder wachter kiest dan een kind uit zijn groepje die het voor mag doen en Fleur kiest een verteller.

## 2.5 Overige werkvormen op alfabetische volgorde

### 2.5.1 Alle elementen in een boompje

Door een heel klein boompje op te graven, te evalueren en ergens terug te planten ontdekken ze alle elementen in een boom.

Tijdsduur:	15 minuten
Materialen:	Schepje, jong boompje ca 5 cm hoog.
Terrein:	Ergens waar je een klein boompje vind om op te graven en te verplaatsen.
Fase:	3

#### *Leerdoelen*

De kinderen ontdekken door naar verschillende delen van een boompje te kijken dat ook een plant alle elementen nodig heeft en bevat. De kinderen leren over de onderdelen van een plant en de manier van groeien door middel van het kijken naar de elementen. Door hands-on een heel klein boompje (eik of den) op te graven en na te denken over een nieuw plekje zijn ze praktisch bezig met de elementen en het ontdekken van hun waarden.

#### *Inleiding*

Erik en Sylvia waren weer op bezoek bij Fleur. Samen liepen ze naast een boom, een boom met een witte schors. Weet iemand wat voor boom dat is? De lente was net begonnen en alle bomen kregen nieuwe blaadjes. Zo ook deze mooie boom. Plots ging Fleur met haar oor tegen de boom aan staan. Sylvia en Erik moesten lachen, wat doet ze nou?! Ja zegt Fleur, luister maar eens. Deze boom is druk in de weer met het element Water. Je hoort het water door de boom razen. Erik en Sylvia snapten er niks van. Een boom past toch helemaal bij het element Aarde? Ja zegt Fleur, daar past ie ook heel goed bij! Maar eigenlijk... past hij misschien wel overal bij. Fleur gaf Erik en Sylvia de opdracht om daar de komende dagen maar eens over na te denken. Probeer er maar eens achter te komen waarom ik denk dat een boom overal bij past.

In de dagen daarna hadden Erik en Sylvia al een aantal ideeën en snapte ze al wel een beetje waarom een boom bij alle elementen paste. Maar Fleur vertelde ook dat je alle elementen IN de boom zou kunnen vinden. Toen hebben ze bedacht dat ze misschien een boom maar eens beter moesten bekijken. Samen kwamen ze met het idee om een boompje op te graven en te onderzoeken. Toen snapte ze het helemaal! Omdat ze het boompje toen al opgegraven hadden bedachten ze dat het leuk was om het boompje een nieuw plekje te geven. Een plekje waarvan ze echt dachten dat dat een fijn thuis voor hem zou zijn.

Toen ze Fleur weer zagen namen ze haar mee naar het nieuwe plekje met het boompje. Ze vertelde dat ze het snapte. Fleur was zo trots! Wat was dit een goed idee van ze. Dit zouden meer kindjes zo zorgzaam moeten doen. Het is leerzaam en leuk! En daarom heeft Fleur dit idee ook aan de wachter vertelt. Zodat ook wij een boompje kunnen onderzoeken, en een nieuw plekje kunnen geven. Waardoor ook wij zullen snappen hoe alle elementen ook in een boompje te vinden zijn!

#### *Spelregels/uitleg*

Bespreek duidelijk dat we zorgzaam moeten omgaan met een klein baby boompje. Vertel ze ook hoe ze dit boompje uit gaan graven, kies voor jonge eik, beuk of den op een plekje waar er heel veel staan. Graaf een kring om het boompje heen, niet te dicht bij het stammetje. Vraag of ze weten waarom niet. Het is belangrijk dat de wortels niet kapot gemaakt worden. De wortels zijn heel belangrijk voor het boompje. Vraag de kinderen waar ze de elementen in de boom verwachten.

Water: wortels, takken, bladeren

Lucht: huidmondjes van de bladeren (kijk met loep)

Aarde: stevigheid van de stengel, wortels

Vuur: zon nodig om te groeien

### *Afronding*

Start een gesprekje over waar bomen groeien. Groeien alle bomen overal even goed? Zijn er ook plekken waar bomen niet goed groeien (bijvoorbeeld in heel los zand). Hoe zou dat komen? Wat moet het nieuwe plekje voor ons boompje hebben?

Alle kinderen zouden een wens kunnen doen voor het boompje als afsluiting. Dit kan bijvoorbeeld d.m.v. een praatstok rondje.

### *Didactische tips*

Geef de kinderen allemaal een taak. Op het moment dat je met z'n alle aan het werk gaat met 1 klein boompje is het wellicht lastig om orde te houden en ze zorgzaam om te laten gaan met het plantje. Laat kinderen in twee tallen om de beurt het boompje bestuderen en de resultaten met elkaar delen. Laat ze zoveel mogelijk onderdelen benoemen.

## 2.5.2 Blootsvoets wandelen

De kinderen lopen op blote voeten over verschillende soorten terrein.

Tijdsduur: 10 minuten

Materialen: geen

Terrein: open terrein met verschillende bodemsoorten, zoals zand en aarde of bodembegroeiing zoals mos en gras. Let op dat er geen planten met doorns of brandharen groeien, zoals brandnetel en braam.

Fase: 2

### *Leerdoelen*

Kinderen weten en ervaren dat er verschillende bodemsoorten en/of -begroeiingen zijn. Kinderen kunnen door middel van tast (met de voeten) verschillende bodemsoorten en/of -begroeiingen herkennen. Kinderen ervaren dat je in de natuur plezier kunt hebben.

### *Inleiding*

Bespreek vanuit het thema 'zintuigen' dat naast je ogen, je mond, je oren en je neus ook je huid een zintuig is en dat je er iets mee kan voelen. Met je handen, maar ook met je voeten. Erik en Sylvia wilden graag iets spannends doen. Vertel dat jullie iets leuks doen, wat ook een beetje spannend is. Geef aan dat je zelf ook graag op blote voeten loopt, omdat je zo letterlijk contact met de aarde/de natuur hebt.

### *Spelregels/uitleg*

Laat de kinderen hun schoenen en sokken uittrekken en eens tuk op blote voeten wandelen. Kies een stuk met veel verschillende ondergronden.

### *Afronding*

Vraag de kinderen wat ze met hun voeten gevoeld hebben: "Wat voor bodem was het? Wat voor begroeiing? Hoe voelt dat? Wat is er fijn aan? Wat is het voordeel van op blote voeten lopen?" [Je maakt minder geluid, net als dieren die goed kunnen sluipen.] Je kunt vervolgens nog een eindje wandelen op blote voeten en daarna nog eens vragen wat ze gevoeld hebben.

### *Didactische tips*

- De activiteit kan eventueel hierna ook met een blinddoek uitgevoerd worden door een geblinddoekte slang te maken of de kinderen geblinddoekt naar een geluid te laten zoeken. Dan moet je wel goed opletten dat de ondergrond veilig is.
- Geef zelf het goede voorbeeld door als eerste je schoenen en sokken uit te trekken!

### 2.5.3 Boompje verwisselen

Een actief renspeel, waarbij bomen vrijplaatsen zijn.

Tijdsduur:	20 minuten
Materialen:	geen
Terrein:	met diverse soorten bomen, niet te dicht begroeid, zodat er gerend kan worden
Fase:	1

#### *Leerdoelen*

Kinderen ervaren dat je in de natuur plezier kan hebben. Kinderen kennen en herkennen enkele veelvoorkomende boomsoorten.

#### *Inleiding*

Vraag wat Erik en Sylvia met bomen deden, bijvoorbeeld erin klimmen. Je kunt er ook andere spelletjes mee doen, bijvoorbeeld boompje verwisselen. Bespreek de namen van de bomen nog eens. "Hoe herken je de boomsoort ook alweer?"

#### *Spelregels/uitleg*

Er is één tikker die de andere kinderen probeert te tikken. Daarbij is steeds één boomsoort 'vrij'. De andere bomen tellen niet mee. Als een kind aan een andere dan de genoemde soort vasthoudt, mag hij dus gewoon getikt worden. De begeleider roept telkens 'berken vrij' of 'eiken vrij', waarna de kinderen van boom verwisselen en de tikker een ander kind probeert te tikken.

#### *Afronding*

Welke bomen zijn er het meest?  
Zal dat overal zo zijn?

### 2.5.4 Boomvisualisatie: 'Stel je voor je dat je een boom bent'.

Tijdsduur:	± 10 à 15 minuten
Materialen:	blinddoeken
Terrein:	bij voorkeur een bomenrijke, mooie en rustige plek
Fase:	3

#### Leerdoelen

Kinderen weten en ervaren zelf hoe een boom groeit en reageert op de omgeving. Kinderen kunnen zich inleven in een boom.

#### Inleiding

Leg uit: "Ga in een kring staan en doe een stap achteruit, zodat je met je armen breed kunt staan. Doe je ogen dicht (of geblinddoekt), blijf staan en luister goed naar mij. Straks kom ik steeds bij jullie langs om te voelen hoe stevig je staat. Stel je voor dat je een boom bent:

#### Spelregels/uitleg

1. Sluit je ogen en probeer je in te denken dat je een klein jong berkje bent boven op een heuvel. Je staat daar en je takken groeien hoog de hemel in. Je takken groeien hoog de hemel in en de wind komt langs (de begeleider wiegt de kinderen één voor één zachtjes heen en weer). Voel maar eens hoe dat boompje daar staat.
2. Het boompje staat nog steeds boven op de heuvel met zijn takken hoog in de hemel en zijn stam is gegroeid. De stam is dik en stevig geworden. De berk staat op de heuvel met zijn takken ver de lucht in en met een dikke stevige stam. De wind komt langs ..... (je beweegt de schouders van de kinderen wiegend heen en weer).
3. De berk wordt steeds ouder en groter. Hij heeft takken die hoog naar de hemel groeien en een stevige dikke stam. Maar hij heeft ook een heleboel wortels die diep de aarde in gaan. De wortels groeien diep de aarde in en groeien ook uit naar opzij. Stel je maar voor hoe die wortels de aarde in gaan. De boom met de vele wortels staat op de heuvel en de wind komt langs...." (je wiegt de kinderen heen en weer).
4. Eindig met: "De berk wordt nog heel oud en zal lang op de heuvel blijven staan. Wij laten hem daar en gaan verder met ...." Je zult merken dat de kinderen steeds steviger gaan staan en moeilijker door de wind te bewegen zijn. Je kunt even kort vragen hoe ze het vonden en je eigen bevindingen met hen delen. Praat er niet te lang over; het ervaren heeft genoeg impact.

#### Alternatief in tweetallen in plaats van de totale groep

Laat de kinderen twee aan twee werken, met ongeveer gelijk gewicht. Eén gaat in kleermakerszit voor de ander zitten, met het gezicht van hem af gericht. Eerst gewoon als kind. De ander beweegt hem zachtjes zijdelings heen en weer en probeert hem daarna aan de oksels op te tillen. Daarna beeldt het zittende kind zich in dat hij een boom is, met heel veel takken hoog in de lucht. Dan wordt hij weer zijdelings heen en weer bewogen. "Voel je een verschil?" Daarna: "Vergeet de takken en laat wortels groeien diep de grond in!" Als dat gelukt is moet de staande hem weer proberen op te tillen. "Voel je een verschil?"

#### Afronding

Vraag aan het einde hoe de kinderen het hebben ervaren en vertel hoe je het zelf hebt ervaren.

#### Didactische tips

- Vertel met een rustige stem en neem ook stiltepauses.
- De kinderen mogen niet pal naast elkaar staan, want je moet ze een beetje kunnen bewegen.
- Het is de bedoeling dat ze het in hun lijf voelen en niet dat ze de dingen uitbeelden die ze horen.
- Het mag best een beetje waaien; dit versterkt het verhaal, (te) veel regen leidt af.
- Je kunt het verhaal eventueel uitbreiden met zonlicht dat op de blaadjes schijnt (zodat de boom kan groeien), regenwater dat de boom uit de aarde opzuigt of een beestje dat op de stam kruipt.

### 2.5.5 Bosbrand

Een goede Energizer om te starten waarbij de deelnemers de effecten van een bosbrand meekrijgen

Tijdsduur:	± 15 minuten
Materialen:	geen
Terrein:	Niet te dicht begroeid zodat er gerend kan worden
Fase:	1

#### *Leerdoelen*

Ontdekken wat voor gevaar een bosbrand kan zijn in de natuur. Je ervaart hoe snel een bosbrand kan verspreiden en wat de effecten hiervan zijn.

#### *Inleiding*

Je kunt de werkvorm inleiden met een aantal prikkelende vragen, zoals “Wat is een bosbrand? Waarom is het gevaarlijk, Hoe ontstaat een bosbrand?” Leg de koppeling met Het Bewaarde Land. Als er een bosbrand is gaat dit bos ook gevolgen hebben.

#### *Spelregels/uitleg*

Bepaal het speelveld middels 2 eindlijnen in het zand of met stokken, ca 10 meter uit elkaar. Vraag “Welke bosdieren leven er in dit gebied”. Laat de deelnemers 4 dieren kiezen bijvoorbeeld: Eekhoorn, Das, Merel of Uil. Laat één deelnemer de tikker (lopend vuur) zijn, de rest mag één van deze 4 dieren voor zichzelf kiezen zonder dit met de groep te delen. De tikker gaat in het midden van het speelveld staan en mag tijdens het gehele spel rondlopen binnen de eindlijnen. De tikker mag elke keer één van de dieren namen roepen die de groep van te voren heeft gekozen. Elk kind dat dit dier heeft gekozen rent naar de overkant van het speelveld zonder getikt te worden door het lopend vuur. Als je getikt bent blijf je op de plek staan waar je getikt bent en word je een brandende boom. De brandende bomen mogen op de plek waar ze staan mee tikken. Het moet voor de groep duidelijk zijn dat je een brandende boom bent door je armen wijd uit te spreiden en rond te bewegen. Als de tikker bosbrand roept, mogen alle dieren naar de overkant rennen. Dus de dieren komen nu van 2 kanten.

#### *Afronding*

Als iedereen getikt is, is het spel afgelopen. Bespreek nog even hoe snel het vuur zich kan verspreiden als er meerdere brandende bomen zijn.

#### *Didactische tips*

- Kies bosdieren die voorkomen in het gebied.
- Als je met kleine groepjes werkt kan het leuk zijn om dit spel samen met een andere groep te doen als jullie elkaar tegen komen.
- Laat een deelnemer voordoen wat voor beweging je maakt zodra je een brandende boom bent.

### 2.5.6 Bosparfum

Een werkvorm waarbij de neus aan bod komt. Alle deelnemers krijgen een bakje/potje, waarin ze geurige dingen uit het bos kunnen verzamelen.

Tijdsduur:	± 15 minuten
Materialen:	loepotjes voldoen, maar mooie potjes/zakjes voor het verzamelen zijn sfeerverhogend
Terrein:	voldoende variatie om verschillende geuren te kunnen vinden (bloemen, mosjes, kruidige blaadjes, humus etc.)
Fase:	3

#### *Leerdoelen*

De kinderen weten dat geur een belangrijke rol speelt in de natuur (denk bijvoorbeeld aan het zoeken naar voedsel). Ze ervaren dat door het ruiken aan voorwerpen je natuurbeleving intenser wordt. Ze weten dat geuren vrijkomen als je even krabbelt of wrijft over het voorwerp.

#### *Inleiding*

Je kunt de werkvorm inleiden met een aantal prikkelende vragen, zoals: "Waarom ruiken bloemen vaak lekker? Waarom stinkt poep? Wat stinkt meer: poep van een konijn (vegetariër) of poep van een vos (vleeseter)? Waarom hebben vossen en honden zo'n goede neus?" Leg de link met de rode draad: de kinderen worden meer 'kind van de natuur' als ze leren om al hun zintuigen te gebruiken.

#### *Spelregels/uitleg*

Leg uit: "Ga alleen of in tweetallen op zoek naar lekker ruikende natuurstukjes. Zoek een speciale combinatie, zodat jouw eigen bosparfum ontstaat. Verzin een mooie naam die past bij je parfum, in de trant van 'Lentebries' of iets dergelijks." Roep na tien minuten iedereen bij elkaar. Leg uit: "We doen een geurenschouw: presenteer je eigen parfum aan de anderen." Zo worden de verschillende geuren en namen uitgewisseld. Door alles in een potje te stoppen en te roeren met een stokje creëren ze een geur.

#### *Afronding*

Fleur is gek op lekkere geurtjes. Je kunt de kinderen voorstellen om een lekker geurtje voor haar mee te nemen. Vraag wat ze op is gevallen: "Ruiken de parfums allemaal hetzelfde?"

#### *Didactische tips*

- Laat de kinderen goed in de gaten houden waar jij bent, geef grenzen aan tot waar ze mogen gaan en spreek een duidelijk eindsignaal af.
- Bij veel regen worden geuren gedempt, bij harde wind vervliegen de geuren direct.
- Variant is geurzakjes maken: Neem leuke rondgeknipte lapjes mee om kruiden in te verzamelen. Met lintjes of touwtjes kun je de zakjes dichtknopen. Is erg geschikt voor bloemige/kruidige plekken en natte vegetaties. Voordeel is dat de kinderen een persoonlijke herinnering mee naar huis kunnen nemen, als ze het individueel doen.

### 2.5.7 Dansmug

Energiser: deelnemers gaan met elkaar "dansen" in een groep als muggen.

Tijdsduur:	10 minuten
Materialen:	praatstuk
Terrein:	open ruimte waar je in een grote kring kan staan
Fase:	1

#### *Leerdoelen*

Ervaren hoe het is om te bewegen in en met de natuur. Ze hebben plezier en een leuke/grappige interactie met elkaar in de natuur.

#### *Inleiding*

Vraag: Heb je wel eens gezien hoe vogels in zwermen doer de lucht gaan? Hoe doen ze dat zonder te botsen? Heb je dat ook wel eens bij muggen gezien? Jullie gaan nu als groep "dansen" als muggen of als een zwerm vogels.

#### *Spelregels/uitleg*

Start in de tenentik. Neem een andere deelnemer in gedachten, zonder te kijken of iets te zeggen. Ik tel zo af. Dan is het de bedoeling dat je allemaal tegelijk zo snel mogelijk om jou doel heen rent en terug naar je huidige plek gaat zonder elkaar aan te raken.

Herhaal dit 2 a 3 keer steeds met een andere persoon in gedachten. Als dit goed gaat maak je het moeilijker; neem 2 andere in gedachten en ga daarom in heen. In de juiste volgorde.

#### *Afronding*

Met praatstok. Wat is de truc? Welke tips hebben jullie voor elkaar?

#### *Didactische tips*

- Dit is een werkvorm die goed aansluit bij bewegen in natuur
- Je kan er een verhaal omheen vertellen

## 2.5.8 Diaraampje

Kinderen bekijken een landschap of voorwerp door een diaraampje.

Tijdsduur:	15 minuten
Materialen:	één diaraampje per kind
Terrein:	geen specifieke eisen
Fase:	3

### *Leerdoelen*

De kinderen ervaren dat je een landschap of voorwerp anders bekijkt als je een kader tegen het licht houdt. Je kunt in de natuur plezier hebben en spelen met natuurlijke materialen. Men kan aangeven wat men mooi vindt in/aan de natuur en waarom.

### Variant 1: Natuurvoorstelling

#### *Inleiding*

Vertel dat jullie met elkaar een natuurvoorstelling gaan maken.

#### *Spelregels/uitleg*

Laat een diaraampje zien. Leg uit dat je je blik kan focussen door alleen daardoor te kijken. Je ziet dan soms heel andere dingen. Doe het ondertussen zelf voor en vertel: "Kijk door het diaraampje naar de natuur dichtbij (zoals boomschors) of juist naar een mooi landschap in de verte. Wanneer zie je door je diaraampje een mooi plaatje? Blijf daar staan of onthoud je plek. Dan kunnen de andere kinderen naar jouw 'schilderijtje' kijken." Of laat ze een mooi blad zoeken en vervolgens in een kring gaan staan. Deel de diaraampjes uit. Laat ze het blad achter het diaraampje houden en tegen het licht in kijken door het diaraampje (NIET in de zon kijken). Laat ze de dia's doorgeven.

#### *Afronding*

Loop met alle kinderen alle plekken af. Laat ze met hun eigen diaraampje op die plek kijken. Bespreek wat ze zien, waarom het ene kind deze plek gekozen heeft en wat ze mooi vinden.

### Variant 2: Camera spel

#### *Inleiding*

Vertel dat ze in tweetallen camera en cameraman/vrouw gaan spelen.

#### *Spelregels/uitleg*

Jullie gaan samen in tweetallen werken. Een van jullie is de cameraman en de ander de camera. Degene die camera speelt, houdt het diaraampje voor een van je ogen. Dan sluit je je ogen. De cameraman kijkt eerst om zich heen om te zien wat hij wil laten zien. Hij begeleidt dan de camera die zijn ogen dicht heeft naar een plek en positioneert die zo voor datgene wat hij de camera wil laten zien (vastleggen). Als de cameraman tevreden is, dan legt hij zijn hand op de schouder van de camera en zegt: een, twee, drie, klik. Tijdens deze drie seconden opent de camera zijn oog en kijkt door het diaraampje, op deze manier maak je 3 foto's en daarna wissel je om. Zo kun je elkaar veel moois laten zien.

#### *Afronding*

Doe een praatstokrondje en laat de duo's vertellen wat ze elkaar hebben laten zien of wat ze gezien hebben. Bespreek wat de kinderen zien en mooi vinden.

#### *Didactische tips*

- Wees ervan bewust dat diaraampjes meestal niet meer bekend zijn bij kinderen. Gebruik eventueel een ander woord: bijvoorbeeld fotolijstje.

### 2.5.9 Dierenonderzoek

De kinderen onderzoeken de levenswijze en eventueel het uiterlijk van een diersoort of -groep.

Tijdsduur:	30 minuten
Materialen:	loep of loeppotjes
Terrein:	alle terreinen
Fase:	3

#### *Leerdoelen*

Kinderen weten van de gekozen diersoort of -groep waar ze precies wonen, wat ze eten en welke sporen ze achterlaten. Ze kunnen een diersoort onderzoeken op zijn uiterlijk en/of levenswijze.

#### *Inleiding*

Kies een diersoortgroep die onderzocht gaat worden. Bijvoorbeeld: kleine beestjes, waterbeestjes, konijnen, reeën, vossen. Vertel wat je als wachter al weet van een diersoort en wat je er nog graag meer van zou willen weten. Voorbeelden:

- Kleine beestjes: waar wonen de meeste?
- Waterbeestjes: welke waterbeestjes leven er nu in het water?
- Konijnen: hoe groot is hun huis onder de grond of hoeveel zijn er rond de eigen elementplek?
- Reeën: waar komen ze voor?
- Vossen: wat eten ze?
- Vogels: waar maken ze precies hun nest en hoever uit elkaar? Waarom zingt een vogel?

Bespreek hoe je achter een antwoord kan komen. Bijvoorbeeld door vossendrollen te zoeken, beestjes te vangen, alle konijnenholen in de buurt op te zoeken, stil vogels te observeren.

#### *Spelregels/uitleg*

Laat de kinderen doen wat je besproken hebt. Geef iedereen een taak. Geef bij het beestjes vangen aan hoe ze een schepnet of loeppotje kunnen gebruiken.

#### *Afronding*

Bespreek of ze achter het antwoord van de vraag zijn gekomen en of er nog iets bijzonders is gevonden. Daarna kun je nog vragen stellen als: "Waarom komt dit dier precies daar voor? Hoe is hij aangepast aan zijn omgeving? Wat is handig aan het lijf van het diertje om te leven in zijn omgeving?" Mogelijk hebben kinderen ook nieuwe vragen. Zeg dat de kinderen weer heel veel geleerd hebben en echt natuurkinderen worden.

#### *Didactische tips*

- Laat de kinderen zelf ook aangeven wat ze willen weten en bespreek hoe ze erachter kunnen komen.
- Neem een vraag of ontdekking van een kind als aanleiding voor deze werkvorm.
- In de rugzak zitten een zoekkaartenboek en losse zoekkaarten. Deze kun je de kinderen laten gebruiken als ze er interesse in hebben.

### 2.5.10 Doorgeefverhaal

De kinderen fantaseren over wat er allemaal kan gebeuren in Het Bewaarde Land.

Tijdsduur: 10 minuten

Materialen: geen

Terrein: mooie markante of geheimzinnige plek om met z'n allen in een kring te zitten.

Bijvoorbeeld een boomstronk met veel wortels, een waterkant of een enorme grote boom met afgebroken takken.

Fase: 2

#### *Leerdoelen*

Kinderen kunnen, net als een echte wachter, verhalen over de natuur te vertellen. Ze kunnen goed naar elkaar te luisteren en op elkaar te reageren.

#### *Inleiding*

Vertel dat jullie samen een echt Bewaarde Land verhaal gaan maken.

#### *Spelregels/uitleg*

Leg uit dat je om de beurt een zin zegt om het verhaal aan elkaar te breien. Ga in een kring zitten en start zelf met het verhaal. Bijvoorbeeld: "Laatst was ik hier bij deze stronk. Het was al tegen de avond en ineens zag ik wat bewegen". Buurman/vrouw (kind dus) neemt het verhaal over en zegt bijvoorbeeld: "En ja, daar schoot een muis weg. Maar er was iets raars met die muis aan de hand". Volgende kind: "Tja, die muis had hele grote witte oren....." etc, etc, tot iedereen een of twee keer aan de beurt is geweest, afhankelijk van de spanningsboog. Stop op tijd als de kinderen de interesse verliezen.

#### *Afronding*

Laat iemand een passende eindopmerking maken.

#### *Didactische tips*

- Dit is een werkvorm die heel goed aansluit op verbaal ingestelde, fantasierijke kinderen.
- De werkvorm nodigt kinderen uit om hun fantasie te delen.
- Je kunt verhaal uitbreiden door mimiek, gebaren of geluiden in te zetten.
- Geef ze thema's. Zo zorg je er voor dat ze niet van de natuur afwijken

### 2.5.11 Geblinddoekte duizendpoot/blinde rups

Kinderen lopen geblinddoekt in een rij achter elkaar door de natuur.

Tijdsduur:	10 minuten
Materialen:	één blinddoek per kind
Terrein:	paden of terrein zonder grote obstakels
Fase:	2

#### *Leerdoelen*

Kinderen weten dat ze op elkaar kunnen vertrouwen. Ze kunnen aangeven hoe ze hun verschillende zintuigen gebruiken. Ze ervaren dat je in de natuur plezier kan hebben.

#### *Inleiding*

Als je een echt natuurkind wil zijn, moet je leren om al je zintuigen te gebruiken. Zo ontdek je nog meer in de natuur. Bespreek welke zintuigen er zijn en welke je gaat gebruiken als je niet kan zien. Verwijs eventueel naar het zintuigentouw, als ze deze activiteit al gedaan hebben.

#### *Spelregels/uitleg*

Laat de kinderen achter elkaar in een rij gaan staan. Doe hen de blinddoeken om en leg uit wat ze gaan doen. "We gaan een eindje lopen zonder dat je kunt zien. Dus concentreer op wat je hoort en ruikt. Ik loop voorop en heb geen blinddoek, dus je kunt nergens tegenaan botsen. Houd elkaar vast door een hand op de schouder van het kind voor je te leggen." Laat de kinderen af en toe iets voelen of ruiken. We doen dit allemaal zo stil mogelijk zodat de concentratie voor iedereen goed is.

#### *Afronding*

Spannende manier om te eindigen is ze op hun rug onder een hoge boom te laten liggen, en terwijl ze naar boven blijven kijken de blinddoek pas afdoen. Let op fel zonlicht!! Bespreek samen de ervaring: "Wat is er anders als je met een blinddoek loopt? Waar let je op? Welke zintuigen gebruik je nu het meest?"

#### *Didactische tips*

- Gebruik de blinddoeken als gereedschap, niet als doel op zich.
- Om de kinderen stil te laten zijn werkt het soms om ze in verhaal mee te nemen op reis: "we gaan nu over een berg, door de jungle....".
- Zorg voor een ontspannen sfeer. Blinddoeken zijn in het Bewaarde Landprogramma heel gewoon. Niemand hoeft er bang voor te zijn, want je spreekt af dat je elkaar voorzichtig begeleidt.
- Mocht een kind echt niet durven, accepteer dan dat hij/zij niet geblinddoekt is.
- Dit kan eventueel op blote voeten gedaan worden.
- Laat de kinderen om de beurt voorop lopen.

### 2.5.12 Hutten bouwen

De kinderen bouwen een hut met behulp van natuurlijke materialen.

Tijdsduur:	30 minuten
Materialen:	materialen uit de natuur
Terrein:	een plek met veel losse takken op de grond
Fase:	1

#### *Leerdoelen*

Kinderen kunnen natuurlijke materialen gebruiken om zelf een hut te maken. Ze ervaren dat je in de natuur plezier kan hebben en kan spelen met natuurlijke materialen. Hierbij ontwikkelen ze ruimtelijk inzicht. Samenwerking is het belangrijkste doel van het bouwen van hutten.

#### *Inleiding*

Refereer aan het verdwaalverhaal van Erik en Sylvia: "Stel je voor dat je verdwaalt en het regent. Wat zou je dan doen?"

#### *Spelregels/uitleg*

Vertel dat de kinderen hutten gaan bouwen: alleen, samen of met de hele groep. Geef als regel aan dat ze geen takken van de bomen mogen trekken. De hut is van de hele groep en eigenlijk van Het Bewaarde Land. Het kan zijn dat de hut er volgende week niet meer staat.

#### *Afronding*

Ga bij de hutten langs en laat de kinderen uitleggen hoe ze de hut gemaakt hebben en welke bijzonderheden er te zien zijn.

#### *Didactische tips*

- Stimuleer om de hut meer te laten zijn dan een paar takken tegen een boom. Bijvoorbeeld: "Hoe kun je hem waterdicht maken? Hoe kun je de hut versieren? Waar kan je lekker zitten? Is er een kapstok om je tas op te hangen? Is er een deur of ingang?"
- Hutten bouwen is alleen echt zinvol als je er meer van maakt dat takken bij elkaar zetten. Bespreek bijvoorbeeld de noodzaak om echt een waterdichte hut te maken.

### 2.5.13 Natuurmemorie

Kinderen gaan op zoek naar bijzondere onverwachte vondsten.

Tijdsduur:	20 minuten
Materialen:	natuurlijke materialen
Terrein:	open plek waar materialen neergelegd kunnen worden.
Fase:	2

#### *Leerdoelen*

De kinderen weten dat er veel verschillende materialen voorkomen in de natuur.

#### *Inleiding*

Vertel dat je weer een paar hele mooie, vreemde dingen gevonden hebt.

#### *Vorbereiding*

Je tekent een 'kruisje-rondje vorm' op de grond met zes of negen vakken. In ieder vak leg je een bijzondere vondst van jezelf uit het omringende gebied. Al wandelend of terwijl de kinderen aan het klimmen zijn, kun je aparte dingen oppakken. Verzamel dingen waar er wel meer van te vinden zijn, zoals: bijzondere zaden, schelpen, mosjes of veren op een plek waar een vogel verschalkt is.

#### *Spelregels/ uitleg*

Je legt je mantel over jouw vondsten. Laat alle kinderen in een kring om jouw vondsten heen zitten. Laat ze een halve minuten kijken en bedenken wat het allemaal is. Daarna gaan de kinderen in tweetallen of alleen op zoek naar dezelfde materialen. Samen maken ze weer hetzelfde 'schema' van materialen.

#### *Afronding*

Ga na of de kinderen alles weer konden vinden? Hadden ze dat verwacht? Wat is het allemaal? Waar komt het vandaan? Van een dier of een plant? Geef aan dat de kinderen nu al iets ontdekt hebben van de natuur in Het Bewaarde Land. Deze materialen laten al zien dat er heel veel verschillende planten en dieren leven.

#### *Didactische tips*

- Deze activiteit is bijzonder geschikt voor de eerste dag. Maak er geen wedstrijd van, maar richt je op de verwondering: wat is het allemaal en hoe komt het hier?
- Het is ook leuk om 1 spion aan te wijzen die alleen mag kijken en aan de rast vertellen wat ze moeten maken.
- Het is ook leuk om dit spel in 2 groepen te doen. 1 kind van iedere groep mag kijken en moet vervolgens aan de anderen vertellen wat ze moeten zoeken en hoe ze het neer moeten leggen.
- Je kunt deze werkvorm ook heel goed gebruiken om de materialen van verschillende bomen te laten zoeken: schors, zaden, bladeren etc. En dan herhalen of ze nog weten wat van welke boom is.

### 2.5.14 Natuurmozaïek

Kinderen maken een mozaïek met natuurlijke materialen.

Tijdsduur:	30 minuten
Materialen:	materiaal uit de natuur, zoals: bladeren, mos, dennenappels, eikels en takjes
Terrein:	open en vlak; bijvoorbeeld een pad of stuk zand
Fase:	3

#### *Leerdoelen*

Kinderen kunnen materialen uit de natuur creatief gebruiken. Ze ervaren dat je in de natuur plezier kan hebben en kan spelen met natuurlijke materialen. Ze worden bewust van de diversiteit aan materialen, vormen, kleuren en structuren in de natuur.

#### *Inleiding*

Erik en Sylvia hebben ontdekt dat het fijn is om in de natuur te spelen. Je kunt met materialen uit de natuur leuk knutselen en er mooie dingen van maken. Vertel dat jullie dit nu zelf gaan doen.

#### *Spelregels/uitleg*

Maak samen met de kinderen een cirkel van takken op de grond en verdeel deze in hetzelfde aantal vlakken als er kinderen zijn. Leg uit dat elk kind één soort materiaal gaat zoeken om één vlak mee op te vullen (bijvoorbeeld mos, bladeren, takjes, dennenappels, eikels, eikendopjes of beukenootjes). Laat ze kiezen wat ze mooi vinden. En dit zo mooi mogelijk neer leggen.

#### *Afronding*

Bespreek wat de kinderen zelf ervan vinden. Vraag waarvoor je deze materialen nog meer kunt gebruiken en waarvoor dieren ze gebruiken. [bijvoorbeeld nestmateriaal]

#### *Didactische tips*

- Laat de kinderen zelf beslissen wie welk materiaal gaat verzamelen.
- Deze werkvorm is ook goed als eindpresentatie te gebruiken (zie 5.3.4).
- Sommige kinderen vinden één materiaal saai en die laat je gewoon een mooie invulling maken van hun pizzapunt.
- Als iemand aangeeft dat het zo weer kapot gemaakt kan worden door mens, dier of het weer, is het leuk om te verwijzen naar 'echte' kunstenaars die gebruik maken van de natuur en dat ook hun werk weer verloren gaat maar dat dat ook bij de kunststijl hoort. Het besef dat er echte kunstenaars zijn die op deze manier hun werk maken, is voor kinderen leuk.
- Het kan heel mooi zijn om i.p.v. een pizza een mandela of spiraal te maken samen.

### 2.5.15 Natuurweb

Een werkvorm die op eenvoudige wijze inzichtelijk maakt dat dieren en planten afhankelijk van elkaar en de elementen zijn om te kunnen leven.

Tijdsduur: ± 5 minuten om een web met acht kinderen te maken. Als de kinderen het leuk vinden kan je het twee of drie keer achter elkaar doen.

Materialen: een paar meter stevig touw, met als beginpunt een lusje. (meenemen uit het huisje).  
Als slechtweer programma: volg dan de instructies van 'Natuurweb' (paragraaf 5.4.6).

Terrein: Het werkt het leukste om dit buiten te doen bij een boom/struik of slootje waar de kinderen zo de voorbeelden uit de praktijk kunnen halen, of in ieder geval gemakkelijker kunnen bedenken. Lekker in het gras gaan zitten verhoogt de sfeer.

Fase: 2

#### Leerdoelen

De kinderen weten dat dieren en planten afhankelijk zijn van elkaar, omdat ze elkaar eten. Ze ervaren en weten dat, als je een schakel uit de keten verwijdert, dit gevolgen heeft voor de andere dieren.

#### Inleiding

Sluit je inleiding aan bij vondsten die de kinderen hebben gedaan in de vorm van vraatsporen, uilenballen of poep. Hier heb je al een prooi en een roofdier te pakken, waar je op door kunt borduren. Of sluit aan bij waterdiertjes en andere dieren. Vraag wat deze dieren met elkaar te maken hebben.

#### Spelregels/uitleg

Een voorbeeld.: je vraagt wie een huppelend dier kent dat onder de grond woont. Eén van de kinderen noemt een konijn. Die houdt als eerste het touwtje vast en is het konijn in het te vormen web. Je vraagt wat het konijn eet. Iemand geeft "worteltjes" als antwoord. Je maakt dan een verbinding tussen het konijn en het kind dat vanaf nu een worteltje is. De volgende vraag is: "Wat drinkt een wortel om te kunnen leven?" Een ander roept "water". Dat kind is vanaf dit moment water en vormt de derde schakel in het web. Zo ga je door tot alle kinderen een plant, dier of element gekozen hebben en via het touwtje verbonden zijn met elkaar.

Wanneer er een echt web is ontstaan kun je het inzichtelijk maken door bijvoorbeeld te vragen: "Als er gif in de grond komt en het gras gaat dood, kunnen er dan veel of weinig konijnen groot worden? Het kind met GRAS laat het touwtje los, wat gebeurt er nu met ons web?

En wat betekent dit voor de vossen? En wat gebeurt er als het lange tijd niet meer regent en er bijna geen water meer is. Wat heeft dat voor gevolgen voor de planten en de dieren?" Het is wel prettig om met een positief voorbeeld te eindigen. Bijvoorbeeld dat dieren dan op zoek gaan naar ander voedsel: een vos lust bijvoorbeeld ook bosbessen.

Let erop dat de vingers met het touwtje erom recht omhoog wijzen, anders glijdt deze eraf. Het touwtje gaat alleen achter de vinger langs en kruist niet, omdat het touw moet kunnen bewegen zonder de vinger af te knellen. Alleen het beginpunt (bij de begeleider) is gefixeerd.

#### Afronding

Je kunt vragen of het voor mensen belangrijk is dat er dieren en planten zijn. Of het belang van de elementen voor mensen bespreken.

#### Didactische tips

- De kinderen vinden het best een leuk spel, maar er moet wel een zekere rust in de groep zijn om te voorkomen dat er een baldadige sfeer ontstaat.
- Ze mogen niet aan het touwtje trekken en moeten goed de naam onthouden van het dier, de plant of het element, dat ze voor zichzelf gekozen hebben.
- Je kan ook gebruik maken van de kaartjes uit de regendoos. Of van de Bewaarde Landnamen van de kinderen.

### 2.5.16 Paddenstoelen

Kinderen onderzoeken paddenstoelen.

Tijdsduur:	20 minuten
Materialen:	spiegeltjes, loepen en zoekkaart paddenstoelen
Terrein:	gebied waar paddenstoelen te vinden zijn
Fase:	3

#### *Leerdoelen*

Kinderen weten dat er verschillende soorten paddenstoelen zijn: groeiend aan een boom, op de grond met een hoed of als bol op de grond; paddenstoelen met plaatjes, gaatjes of buisjes. Kinderen weten dat paddenstoelen een belangrijke functie hebben als voedsel voor dieren of als opruimer. Ze weten dat het ondergronds netwerk ervan enorm groot is.

#### *Inleiding*

Vertel dat ze al heel veel van planten en dieren weten, maar dat er in Het Bewaarde Land ook paddenstoelen zijn.

#### *Spelregels/uitleg*

Leg uit: "We gaan op zoek naar paddenstoelen. Als we er één vinden, bekijken we ze goed. Gebruik spiegeltjes om de onderkant van de paddenstoelhoeden te bekijken en de loep om van heel dichtbij te kijken." Probeer zoveel mogelijk verschillende kleuren en vormen te vinden. Onderzoek de paddenstoel heel goed en stel er vragen over. Welke kleur, welke vorm, hoe is de hoed, hoe is de steel, wat voor vorm heeft de onderkant, zie je schimmeldraden? Gebruik de vragen uit de zoekkaart paddenstoelen om meer te ontdekken.

#### *Afronding*

Vraag nog eens welke verschillende soorten paddenstoelen er zijn. "Welke paddenstoelen vind je spannend of mooi? Waarom? Waarom zijn paddenstoelen belangrijk voor de natuur?" [Voedsel voor andere dieren, opruimers van dode planten en dieren.]

#### *Didactische tips*

- Wie weet er hoe de 'zaadjes' heten? [Sporen.]
- Je kan ze ook een heel moeilijk woord leren: mycelium
- Je kunt ingaan op de 3 V's: Vijand, Vriend, Vuilnisman
- Het gaat er niet om de juiste naam van de paddenstoel te weten, maar om te ontdekken dat er zoveel verschillen zijn. En wat de functie is.

### 2.5.17 Paraplu als vangnetje

Kinderen gaan met een witte paraplu dieren vangen onder een boom.

Tijdsduur:	30 minuten
Materialen:	witte paraplu, 8 loeppotjes, een insectenzoekkaart.
Terrein:	in het bos
Fase:	3

#### *Leerdoel*

Kinderen leren welke insecten er in een bomen leven en kunnen dit combineren met de voedselkringloop.

#### *Inleiding*

Erik & Sylvia liepen door het bos. Toen Sylvia onder een boom liep viel een rupsje op haar hoofd. Ze vroeg zich af wat voor dieren er nog meer in de boom leven. Ze hebben toen uit het huisje een witte paraplu opgehaald. Dat trucje had Fleur hun ooit laten zien. Ze zetten de plu onder een boom en schudden een beetje aan de takken. Ze waren verbaasd over hoeveel diertjes ze op deze manier uit de boom konden schudden. Ze hopen dat jullie ook zoveel dieren gaan vinden.

#### *Spelregels/uitleg*

Je zet of hangt een witte paraplu onder een boom. Daarna schud je voorzichtig aan de takjes boven de plu. Na een paar keer schudden ga je onderzoeken wat je allemaal gevangen hebt. Eventueel kun je de diertjes in een loeppotje stoppen en ze verder onderzoeken met een zoekkaart.

#### *Voorbeeld vragen*

- Welke insecten hebben jullie gevangen?
- Waar denk je dat ze in de voedselkringloop thuishoren?
- Wat eten ze en door wie worden ze opgegeten denk je?
- Kan je de diertjes zo goed bekijken dat je met de zoekkaart de juiste antwoorden kan geven?

#### *Afronding*

Verzamel de kinderen in de tent en laat ze aan elkaar hun mooiste vangsten zien. Vraag door op wat ze vertellen. Bijvoorbeeld: Wat voor dier is het? Vind je je dier mooi? Waarom vind je dier mooi? Vertel ze dat je erg blij bent over de dieren die ze hebben onderzocht. Aan het eind van deze opdracht laat je de dieren vrij in dezelfde boom.

#### *Didactische tips*

- Ben voorzichtig met de paraplu zodat hij het onderzoek overleeft en de volgende groep er ook weer mee op onderzoek kan.
- In het zoekkaartenboekje uit de rugzak vind je verschillende zoekkaarten met diertjes die je in bomen kan vangen.
- Kijk ook eens onder verschillende bomen, in welke bomen zitten de meeste diertjes?

### 2.5.18 Raam in aarde

Deze werkvorm lijkt op het ingraven van elkaar in het zand, zoals we dat vroeger op het strand deden. Het bedekken gaat nu met bladeren. Er zijn redelijk wat randvoorwaarden aan verbonden.

Tijdsduur: ± 15 a 20 minuten (ingraven 10 minuten en daarna 5 à 10 minuten stil liggen)  
Materialen: veel droge bladeren of los zand  
Terrein: zoek een plek waar heel veel afgevalen bladeren liggen. Let erop dat de ondergrond zacht en droog is (geen harde wortels etc.). Niet in de periode dat er veel teken zijn.  
Fase: 2

#### Leerdoelen

De kinderen weten dat er veel verschillende beestjes in de aarde wonen en ervaren hoe dat aanvoelt. Ze ervaren dat het fijn kan zijn om even rustig te liggen en dat je niet bang hoeft te zijn voor 'enge' beestjes. In het zand is het veel meer de ervaring om je echt onderdeel van de aarde te voelen.

#### Inleiding

Vraag of ze beestjes kennen die zich onder bladeren of in de grond verstoppen. "Waarom doen ze dat eigenlijk? [bescherming tegen de kou, verstoppen voor roofdieren, een prooi vangen etc.] Wat moeten ze heel goed kunnen als ze een ander beestje willen vangen? Wij gaan straks zelf ervaren hoe het is wanneer je, als dier verstopt, ligt te wachten."

#### Spelregels/uitleg

Leg kort uit dat straks iedereen ingegraven wordt en minstens 5, liefst 10 minuten blijft liggen. Het is dan helemaal stil. Breng het als een uitdaging. Graaf dan met de hele groep de kinderen één voor één in. Eerst maken ze hiervoor een langwerpige stuk grond vrij, ter grootte van een kind. Eén van hen gaat hierop liggen met de benen gestrekt en de armen langs het lichaam. De anderen schuiven bladeren over hem heen, totdat hij helemaal bedekt is. Het hoofd moet vrij blijven om goed te kunnen ademen en om te voorkomen dat er zand in de ogen komt. Let goed op de volgende randvoorwaarden:

- Er moeten niet te veel muggen zitten: die gaan naar de gezichten en storen.
- De kinderen mogen niet gooien met blad, anders komt het per ongeluk toch in het gezicht. Vaak zit er zand tussen en soms zelfs takken, dus wees voorzichtig met elkaar.
- Degene die ingegraven wordt, houdt tijdens het ingraven zijn ogen dicht.
- In de herfst, bij veel wind, moet je opletten of de boom zaadjes laat vallen.
- Inspecteer op dode takken; vermijdt die plek. Het moet ook hondenpoepvrij zijn.
- Bij kinderen die dat willen kun je heel voorzichtig een paar blaadjes op hun gezicht leggen, zodat ze daar tussendoor kunnen kijken. Dan is de ervaring nog intenser.

#### Afronding

Tijdens een korte nabespreking kun je je richten op het gevoel dat de kinderen ervaren hebben. "Werd je er rustiger van? Vond je het fijn, vervelend of raar?"

#### Didactische tips

- Voorwaarde voor een goed verloop is basisrust in de groep. Meestal orden de kinderen rustiger van het liggen onder de bladeren of het zand. Om dit te stimuleren kun je ze zich laten voorstellen dat ze als een roofdier op een prooi loeren en geen geluid mogen maken: anders vlucht de prooi.
- Je kunt ook afspreken dat dit een oefening is om later het sluipspel te doen. Als je bij dit spel goed stil kan zijn, dan kun je later nog beter sluipen.
- Het voorlezen van het gedicht van Tich Nathan kan hier ook goed bij passen.
- Als iedereen ingegraven is, ga je zitten en vertel je heel zachtjes: "Stel je voor: je ligt in de aarde en je kijkt door het raam van de aarde naar buiten. Wat zie je dan? Hoe voelt het om vanuit de

aarde naar buiten te kijken? Je kunt tussen je wimpers door gluren en daarna mag je je ogen sluiten.”

- Als de tijd om is zeg je: “Als je wilt kan je nu heel rustig gaan zitten en er uit komen. Als je lekker ligt, mag je nog even op je plek blijven.
- Laat kinderen die als eerste opstaan bij je komen zitten, zodat ze de anderen met rust laten.
- De opdracht kan ook in het zand maar dan moet je nog beter op de veiligheid letten dat er geen zand in de ogen komt.
- Doe dit niet op een plek of in een periode dat er veel teken te verwachten zijn.

### 2.5.19 Regenboogspel

In dit spel staat de verwondering over de hoeveelheid kleuren in de natuur centraal.

Tijdsduur:	± 15 à 20 minuten (hangt mede af van de tijdsduur van het inleidende verhaal)
Materialen:	zakje met regenboogsteentjes
Terrein:	een 'spannende' plek (niet te open) waar enige variatie in kleuren te vinden is.
Fase:	3

#### *Leerdoelen*

De kinderen weten dat er in de natuur heel veel verschillende kleuren zijn, en dat er van één kleur, bijvoorbeeld 'groen', weer heel wat nuances zijn. Ze kunnen scherp observeren en zich verwonderen over de mooie vormen en kleuren die ze tegenkomen. Ze leren respectvol omgaan met de gevonden materialen uit het bos.

#### *Inleiding: Verhaal Regenboogspel*

Hieronder staat een voorbeeld van een kort verhaaltje, dat je als inleiding kunt vertellen. Je kunt ook een eigen inleiding bedenken.

Op een sombere dag zat Fleur voor haar huisje. Ze werd er zelf ook helemaal somber van; alles was grijs en grauw. De dieren in het bos probeerden haar op te vrolijken. De konijnen deden een huppelend dansje en de vogels zongen hun hoogste lied. Maar niks kon Fleur op dat moment opvrolijken. Ineens kwam de das aangerend in zijn zwart-witte pak. Hij paste goed bij het sombere weer. Fleur, kom eens kijken naar de lucht. En jawel in de lucht was een prachtige regenboog te zien. Das zei tegen Fleur, al die kleuren zijn ook om je heen te zien, als je maar goed kijkt! Fleur's humeur klaarde helemaal op toen ze al die mooie kleuren om haar heen zag.

Zullen wij ook op zoek gaan naar al die mooie kleuren?

Het toepassen van een korte 'element associatie' van het element kleur kan ook een mooie link zijn naar dit spel. De elementassociatie over het eigen element is de eerste dag gedaan en de derde dag wordt ook gesproken over het belang van de andere elementen. Dat van kleur is interessant om hier aan toe te voegen wanneer je deze werkvorm gaat toepassen.

#### *Spelregels/uitleg*

Laat de kinderen met de ogen dicht een steentje uit het zakje met regenboogsteentjes pakken. Daarmee gaan ze in de omgeving zoeken naar precies dezelfde kleuren als in het steentje: een bloemblaadje, een veer, een stukje schors, etc. Geef aan dat ze wel voorzichtig te werk gaan: "Je kunt in plaats van een hele bloem ook één blaadje meenemen en je hoeft niet altijd een blad te plukken: vaak liggen er afgevallen bladeren. Als je iets moois met precies dezelfde kleur gevonden hebt, dan leg je dit met het steentje op de 'verzameltafel' (bijvoorbeeld jouw mantel)." Als de kleuren niet te vinden zijn, mogen ze hun steentje ruilen; maar laat ze niet te snel opgeven. Als ze klaar zijn, mogen ze nog een steentje halen. Na ± 10 à 15 minuten laat je alle kinderen bij je komen en ga je samen bekijken wat er allemaal gevonden is. Ze mogen hierbij om de beurt vertellen wat ze gevonden hebben. Vaak zijn ze heel verbaasd dat er binnen zo'n klein gebied zoveel kleuren te vinden zijn.

#### *Afronding*

Je kunt aan het einde nog enkele vragen stellen, zoals: "Had je gedacht dat er zoveel verschillende kleuren te vinden zouden zijn in zo'n 'klein' gebied? Waarom zouden er eigenlijk kleuren zijn? Wat kan je leren van dit spel?"

#### *Didactische tips*

- Geef grenzen aan maar geef de kinderen zeker voldoende ruimte om op onderzoek uit te gaan.
- Spreek af dat ze jou altijd in het zicht moeten houden. Denk aan de tenentik afspraken.

## 2.5.20 Ree en wolf

Tijdsduur:	10 minuten
Materialen:	geen
Terrein:	Een plek waar een stuk gelopen kan worden met wat beschutting
Fase:	2

### *Leerdoelen*

Leren concentreren in het bos. Echt stil sluipen oefenen.

### *Inleiding*

Kennen jullie het spel annemaria-koekoek? Hier in Het Bewaarde Land hebben wij ons eigen spel ervan gemaakt. Willen jullie zien wat het is?

### *Spelregels/uitleg*

In Het Bewaarde Land leven allerlei dieren. Zo ook reeën en wolven. De wolven vinden die reeën wel een lekker hapje, maar dat vind het ree wat minder leuk. Vraag "Hoe krijgt een wolf het ree te pakken". Sluipen natuurlijk! Kies één kind uit die het ree is. De rest zijn wolven. Het ree mag voorop lopen terwijl de wolven achter hem aan sluipen. Terwijl het ree rustig loopt blijft hij alert, net zoals een echt ree. Het ree kijkt af en toe onverwacht om. In de tussentijd moeten de wolven het ree te pakken krijgen door hem aan te tikken, maar zodra het ree omkijkt moeten ze helemaal stil staan. Als het ree de wolf ziet bewegen moet de wolf 15 stappen terug rennen.

### *Afronding*

Vraag aan ree "Was het lastig om de wolven te zien bewegen? Vraag aan de wolven "Was het sluipen lastig".

Welke wolf was het vaakst gezien?

### *Didactische tips*

- Dit is een leuk spel om afstand te overbruggen terwijl de kinderen wel heel gefocust zijn.

### 2.5.21 Sluipspel

Bij het sluipspel moeten de kinderen, al sluipend als een vos, proberen om het jong van moeder konijn af te pakken. Het is een uitdaging om zonder gehoord te worden de prooi, het jonge konijntje, te pakken. Kinderen zijn na dit spel beter in staat om dieren te besluipen.

Tijdsduur:	± 25 à 30 minuten
Materialen:	een blinddoek, knuffelkonijn of iets wat voor konijn doorgaat (een tak, een petje etc.)
Terrein:	Het gebruik van terrein met verschillende soorten ondergrond zorgt voor een diepere bewustwording. Bijvoorbeeld een stukje zandgrond naast een stukje grond met begroeiing of een gebied waar veel blaadjes liggen. Je kunt op deze manier de moeilijkheidsgraad opvoeren.
Fase:	1

#### *Leerdoelen*

De kinderen weten dat het bemachtigen van een prooi nog niet zo eenvoudig is (meer respect voor dieren die dat goed kunnen). Ze weten dat je meer zal zien in het bos als je stil bent. Ze ervaren dat het moeilijk is om geluidloos te lopen en dat het gemakkelijker is op blote voeten. Bovendien merken ze dat dit niet vies of eng is en dat je verschillen in temperatuur, ruwheid, etc. van de bosbodem voelt. Ze zijn na deze werkvorm beter in staat om beestjes van dichtbij te benaderen.

#### *Inleiding: Verhaal Sluipspel*

Begin eerst met sluipen over een stukje grond met veel takken....om te oefenen.

Daarna vertel je bijvoorbeeld onderstaande verhaal, je mag ook een eigen verhaal bedenken.

Welke dieren leven er allemaal in dit bos? ...Konijnen ook. (pak het konijntje er bij). Dit is Stampertje, een klein baby konijntje. Konijntjes zoals zij leven hier in het bos samen met hun mama. Konijntjes hupsen lekker vrolijk rond en eten wat plantjes. Maar ook voor hen is het niet alleen maar gezellig in het bos. Wat hebben konijnen nodig om te overleven in het bos? ...Grote oren om goed te kunnen luisteren. Want voor wie moeten de konijnen uitkijken? ...De vos, die goed kan sluipen. Mama vos en mama konijn zijn jammer genoeg geen vrienden. Want ook mama vos moet haar kinderen voeden, en dat doet ze met? ...Bijvoorbeeld baby konijntjes. Daarom heeft mama konijn Stampertje goed geleerd haar grote oren te gebruiken, door te oefenen met een blinddoek, zodat ze zelfs de stille voetjes van sluipende mama vos kan horen. Willen jullie dit ook eens oefenen?

#### *Spelregels/uitleg*

Leg het spel uit: Vraag wie er konijn wil zijn, blinddoek deze en geef het knuffelkonijn of ander voorwerp dat jullie gekozen hebben als babykonijn. Laat de andere kinderen in een cirkel van minimaal 15 grote stappen om het zittende konijn heen staan. Zorg dat je zelf ergens zo staat, dat je de kinderen om de beurt kan zien, liefst achter het konijn.

De andere kinderen zijn de vossen en proberen al sluipend het babykonijn te pakken. Als het konijn een vos hoort sluipen, wijst ze die aan. De vos moet dan tien tellen doodstil op zijn plek blijven staan (tl zichtbaar op je handen). Jij houdt in de gaten of een vos echt stopt als hij aangewezen wordt, en wijst een nieuw vos aan die mag proberen richting het jonge konijntje te sluipen. Als dit goed gaat ga je snel over op de volgende stap namelijk dat alle vossen gelijktijdig mogen sluipen. Als ze maar goed opletten wanneer ze stil moeten staan en tellen.

#### *Afronding*

Je kunt erop wijzen dat kinderen die nu hebben leren sluipen, beter stil kunnen zijn in de natuur en daardoor meer dieren zien en die ook meer rust gunnen. Na het sluipspel zijn ze weer een beetje meer een echt Bewaarde Landkind. Je kunt ze ook nog vragen om tips uit te wisselen.

*Didactische tips*

- Dit spel vinden de kinderen erg leuk, maar het vergt wel een goede uitleg.
- Als de vos aangewezen wordt, moet hij echt doodstil blijven staan.
- Als wachter is het belangrijk om het aanwijzen van de vossen in goede banen te leiden. Hierbij moet je doortastend zijn en geen discussie aangaan of iemand wel echt aangewezen is.
- Wijs de vossen erop dat ze gebruik kunnen maken van de wind. Als bladeren door een windvlaag ritselen, kun je soms ongemerkt verder sluipen. De vossen mogen geen afleidende geluiden maken om het konijn te verwarren. Soms gooien ze met takjes of bladeren om het konijn op een dwaalspoor te brengen. Hierdoor wordt het onoverzichtelijk.
- Leuke uitdaging na dit spel is om kinderen uit te dagen om bijvoorbeeld een kikker aan te tikken zonder dat de kikker wegspringt.

### 2.5.22 Spiegelwandeling

Bij deze werkvorm volgen de kinderen onder jouw begeleiding een route, terwijl ze een spiegel op hun neusbrug houden. Door het gebruik van de spiegel krijgen ze letterlijk een totaal andere kijk op de wereld! Op een ongebruikelijke wijze ontdekken ze de schoonheid van de natuur, waardoor er verwondering ontstaat.

Tijdsduur:	10 minuten
Materialen:	een spiegeltje per kind
Terrein:	een afwisselend terrein met zowel open als gesloten plekken.
Fase:	2

#### *Leerdoelen*

De kinderen ervaren dat er boven hen nog een hele wereld bestaat en hoe het is om tijdens het lopen naar boven te kijken in plaats van naar beneden.

#### *Inleiding*

Vertel dat jullie als eekhoorn het bos gaan verkennen: vanuit de boomtoppen.

#### *Spelregels/uitleg*

Leg uit: "Jullie krijgen allemaal een spiegeltje, waarmee we een wandeling gaan maken. Je houdt de spiegel in één hand en met je andere hand houd je de schouder van je voorganger vast. De spiegel zet je zachtjes op de brug van je neus. Niet onder je neus (dan beslaat hij) en niet te hoog, want je moet er wel in kunnen kijken." Als wachter loop je eerst rustig voorop. Later kun je ook de kinderen afwisselend voorop laten lopen. Stimuleer de kinderen om echt alleen in hun spiegeltje te kijken.

#### *Afronding*

Geef deelnemers de gelegenheid om even over hun ervaringen te vertellen.

#### *Didactische tips*

- Het lopen gaat heel rustig en zonder hindernissen. Er wordt weinig bij gepraat en de nadruk ligt op de verwondering. De kinderen zien de looproute niet, maar ervaren de reis door de "bovenwereld".
- Het is een zeer krachtige werkvorm, omdat de schoonheid van de lucht en de boomkruinen veel verbazing oproept. Kinderen vinden het ook erg leuk om een tijdje alleen met de spiegels te lopen.
- Een afwisseling van boomsoorten maakt het avontuurlijker: begin in het bos en eindig op een open plek. Het is sfeervol om in een kring te beginnen en ook weer zo te eindigen.
- Je kunt vlak voor het laatste gedeelte kinderen laten stoppen onder een grote boom. Daar kunnen ze een mooie tak zoeken en deze volgen vanaf de stam naar het einde toe. Door de spiegel een beetje te kantelen kunnen ze, zonder zich te verplaatsen, met hun ogen de tak volgen alsof ze een eekhoortje zijn die onderweg is.
- Spiegels zijn ook leuk om mee te seinen of selfies te maken.

### 2.5.23 Takkenrace

Een Energizer en een leuke manier om kinderen met stokken om te laten gaan.

Tijdsduur:	10 minuten
Materialen:	voor iedereen een stok van ca 50 cm
Terrein:	ruimte om in een kring te gaan staan
Fase:	1

#### *Leerdoelen*

Samenwerking bevorderen en veel plezier hebben samen

#### *Inleiding*

In het bos zijn veel takken te vinden. En daarmee kunnen wij op een leuke manier een spelletje spelen. Takken zijn namelijk hartstikke leuk om mee te spelen als je in het bos bent.

#### *Spelregels/uitleg*

Iedere deelnemer gaat op zoek naar een rechte stok van 30 – 50 cm lang.

Er wordt een kring gemaakt van de deelnemers en ieder heeft de stok horizontaal in 2 handen.

Oefen met de stok voor jezelf omhoog te gooien en op te vangen. Als dit goed gaat ga je verder:

Daarna tel je als spelleider af: 3,2,1 gooi: Iedereen gooit de eigen stok recht omhoog en draai met de wijzers van de klok een stap op zij en vangt de stok van de buur. Steeds weer door.

Zo ga je een rondje oefenen.

Als het oefenrondje goed gaat ga je verder.

Als je nu de stok laat vallen ben je af en start je met je eigen stok een nieuwe cirkel met dezelfde afspraken. Dit gaat steeds verder tot dat de eerste cirkel nog maar 1 winnaar ver heeft.

#### *Didactische tips*

- In plaats van gooien kan het ook door de stok recht op te zetten, door het uiteinde van de stok op de grond te zetten en de stok met 1 vinger in evenwicht te houden.
- Maak duidelijk dat stokken geen wapens zijn

### 2.5.24 Uilen en uilskuikens

Tikspel waarbij twee groepen kinderen twee diersoorten voorstellen; en veel verschillende natuurweetjes langskomen.

Tijdsduur:	10 minuten
Materialen:	geen; eventueel een tak om lijnen te trekken en 2 verschillende kleuren blinddoeken
Terrein:	open met zachte bodem, zodat er lijnen getrokken kunnen worden
Fase:	1

#### *Leerdoelen*

Kinderen ervaren dat je in de natuur plezier kan hebben.

#### *Inleiding*

Geef bijvoorbeeld aan: "Erik en Sylvia houden erg van spelletjes in de natuur. Jullie ook? Ik weet een leuk spelletje. Het heet Uilen en Uilskuikens." Het is eigenlijk een soort hele snelle quiz.

#### *Spelregels/uitleg*

Zet een vak uit van  $\pm 5 \times 15$  meter met twee achterlijnen en één lijn in het midden. Er ontstaan dus twee vakken. Deel de kinderen op in twee groepen: de Uilen en de Uilskuiken. Laat ze elk in een vak gaan staan met hun voeten op de middenlijn. Leg het spel uit: Ik geef een stelling die goed of fout is. De uilen moeten de uilskuikens proberen te tikken vóór de achterlijn, als de stelling goed is. De Uilskuikens moeten de Uilen proberen te tikken als de stelling fout is. Achter de achterlijn is iedereen vrij. Als je afgetikt bent, kom je bij de andere groep." Laat de kinderen zelf ook stellingen bedenken.

Stellingen kunnen bijvoorbeeld zijn:

- gras is groen
- de lucht is groen
- ik heb een .... In mij hand
- een konijn eet vlees

#### *Voorbeeld stellingen rond om zandbijen die juist zijn:*

- Zandbijen leven in gangen onder de grond.
- Zandbijen halen hun voedsel in een straal van 5 km.
- Een gang van een zandbij kan 20cm lang zijn.
- Wilde bijen vinden takjes, bamboe of kleine pvc buizen ook fijn als gang.
- Alleen vrouwtjes bijen kunnen steken.
- Bijen kunnen 30 km/ u vliegen.

#### *Afronding*

Vraag: "Wie vond het een leuk spelletje? Waarom? Zijn er nog andere stellingen die we kunnen bedenken?"

#### *Didactische tips*

- In het begin is er altijd veel verwarring wie wie moet tikken. Tip: Uilskuikens moeten nog veel leren, dus die moeten tikken als het fout is.
- Laat de kinderen ook eens 'scheidsrechter' zijn en ze een stelling zeggen.

### 2.5.25 Vleermuizenspel

Vleermuizenspel is een lekker actief spel waarbij je kinderen laat ervaren hoe vleermuizen op gehoor hun prooi vangen.

Tijdsduur:	15 minuten
Materialen:	blinddoek
Terrein:	duidelijk af te bakenen gebied, zonder obstakels, bomen en struiken.
Fase:	1

#### *Leerdoelen*

De kinderen weten dat vleermuizen hun prooi op gehoor weten te vinden. Ze ervaren dat ze gewend zijn om vooral hun ogen te gebruiken en dat ze ook hun oren goed kunnen gebruiken.

#### *Inleiding*

Je vraagt de kinderen of ze wel eens vleermuizen hebben zien vliegen. "Op wat voor tijdstip van de dag? Wat viel je op aan hun manier van vliegen? Wat zouden ze eten? Waar vinden ze hun prooi? Zag je ze duiken tijdens hun vlucht?" Vertel dan dat ze op insecten jagen en vraag met welk zintuig ze die ontdekken. [Vleermuizen ontdekken hun prooi op hun gehoor: door de weerkaatsing van geluid. Vleermuizen stoten geluid uit dat weerkaatst op de prooi; soort radar dus] (geef preciezere omschrijving als je wilt). Door het Vleermuizenspel kunnen kinderen dit beleven.

#### *Spelregels/uitleg*

Leg uit dat één van de kinderen vleermuis is en de anderen insecten zijn. Geef duidelijk de grenzen van het gebied aan. De vleermuis krijgt een blinddoek om en probeert op gehoor de insecten te 'vangen'. De vleermuis mag vrij rondlopen en tikt de insecten aan. Die zijn dan af en gaan aan de rand van het veld staan, of kunnen ook mee gaan doen als extra vleermuis. De insecten mogen niet buiten het afgesproken gebied komen. Ze maken geluid. Om de vleermuis de kans te geven om hen te lokaliseren, mogen ze steeds twee stappen doen, stilstaan en tweemaal klappen, en daarna pas weer twee stappen verder. Ze mogen dus niet rondrennen. De vleermuis maakt zelf geen geluid, anders kun je de vleermuis niet meer van de insecten onderscheiden. Je ziet vaak dat de insecten toch de vleermuis te snel af zijn. Zet dan meer vleermuizen in (die ook mogen samenwerken) of verklein langzamerhand het veld. Het spel stopt als alle insecten gevangen zijn, of wanneer je het genoeg vindt.

#### *Afronding*

Vraag vooral bij de vleermuis na hoe deze het spel ervaren heeft.

#### *Didactische tips*

- Leg heel duidelijk de regels van lopen voor de insecten uit. Stap stap, klap klap...Anders ontstaat er een complete chaos en kunnen de vleermuizen geen insecten meer vangen.
- Als je meerdere vleermuizen inzet, bestaat de kans dat de vleermuizen tegen elkaar aan gaan botsen. Dat gaat meestal goed als de vleermuizen rustig lopen en goed hun andere zintuigen gebruiken.

### 2.5.26 Vlindernetjes

Kinderen gaan met vlindernetjes op zoek naar vliegende insecten.

Tijdsduur: 30 minuten  
Materialen: 4 Vlindernetten, grote doorzichtige potten, loeppotjes en het zoekkaartenboekje.  
Terrein: een grasland of een stuk heide.  
Fase: 3

#### Leerdoel

Kinderen weten dat er veel verschillende kleine vlindertjes en andere vliegende insecten bestaan en dat deze belangrijk zijn voor een gezonde natuur. Ze kunnen de kleine vliegende insecten vinden en onderzoeken wat voor dieren het zijn.

#### Inleiding

Toen Erik & Sylvia weer eens in Het Bewaarde Land over de heide wandelende zagen ze heel veel kleine diertjes wegvliegen en springen. Ze werden heel nieuwsgierig welke diertjes dit waren en probeerde ze te vangen. Als snel kwamen ze op het idee om met een speciaal netje aan de slag te gaan. Dat mogen jullie nu ook uitproberen.

#### Spelregels/uitleg

Eerst laat de wachter zien hoe dat werkt. Je moet met je vlindernet namelijk net boven de grond door het gras of de heide zwaaien. (Het vlindernet mag de grond NIET raken, want anders gaat het vlindernet kapot en dat willen we niet) Na het zwaaien met het netje draai je het netje om in de grote onderzoeksput. Je doet de deksel erop en kan dan de diertjes goed bestuderen en onderzoeken met een van de zoekkaarten uit het zoekkaartenboekje.



#### Voorbeeld vragen

- Wat voor dier denk je dat dit is?
- Welke lichaamsdelen kun je onderscheiden?
- Hoe kan je dit zien?
- Hoeveel poten heeft het dier? Heeft het vleugels etc... Kijk voor goede vragen op de zoekkaart.

#### Afronding

Verzamel de kinderen in een kring. Bespreek met de kinderen welke dieren ze hebben gevangen? Stel vragen Bijvoorbeeld: Welke insecten vind je de mooiste? Waarom vind je dit insect de mooiste? Wat denk je wat dit insect eet. Je mag nog in de zoekkaart kijken welke insect dit is. Vertel ze dat je héél blij bent met de insecten die ze hebben gevangen. Wat is de natuur mooi en vooral de insecten die je eigenlijk met je ogen bijna niet kan zien. Aan het eind van deze opdracht laat je de insecten vrij.

#### Didactische tips

- Moedig de kinderen aan. Soms vang je niks dus je laat ze dan een andere plek kiezen waar ze gaan zwaaien.
- Zorg ervoor dat de kinderen de vlindernetten niet op de grond zwaaien, want anders gaan de vlindernetten snel kapot
- Denk om de dieren na de eind van de activiteit de dieren vrij te laten, want anders gaan de dieren dood.
- Bij het voordoen laat je ze zien hoe de moeten zwaaien boven de grond.

### 2.5.27 Voedselpiramide

Dit is een actieve werkvorm die vooral leuk is om te doen. Het koppelt een positieve fysieke ervaring aan kennis en inzicht.

Tijdsduur:	± 15 minuten
Materialen:	niet van toepassing
Terrein:	een zachte ondergrond
Fase:	3

#### *Leerdoelen*

De voedselpiramide kennen de begrippen planteneters, vleeseters en planten. Kinderen weten dat planten de basis vormen van de voedselpiramide. Ze ervaren dat ze voorzichtig met elkaar om moeten gaan.

#### *Inleiding*

Een voedselpiramide kan fysiek nagebootst worden. Het is een lekkere actieve werkvorm. Dit kan ook leuk als afsluiting op de derde dag.

#### *Spelregels/uitleg*

Vertel de kinderen dat je drie soorten 'eters' hebt: vleeseters, planten en planteneters. Vraag waar er de meeste van zijn. Laat ze even rustig nadenken en eventueel om zich heen kijken. Vraag dan waar er iets minder van zijn en waarvan er dus het minste. Geef aan dat jullie samen een piramide gaan maken en laat ze een voorbeeld bedenken van een plant, een planteneter en een vleeseter die bij elkaar horen. Vraag wie wat wil zijn en bouw de piramide op. Zorg eerst voor een brede basis, net als bij een echte piramide: drie kinderen die als plant willen dienen. Vervolgens daar twee bovenop (de planteneters) en als laatste een licht/soepel kind als vleeseter. Of vier onder, drie daarop en twee helemaal boven. De piramide bestaat dus uit zes of negen personen.

De onderste kinderen zitten op knieën en handen, met schouders, handen, knieën en heupen tegen elkaar aan. Let op dat de ruggen recht zijn, de kinderen recht vooruit kijken en de armen allemaal gestrekt zijn. Degenen die daar bovenop komen, plaatsen hun hele onderbeen op de heupbotten van de twee onderste (laat ze niet de knieën in de rug prikken!). De bovenste kan voorzichtig via de billen en met wat hulp omhoog komen. Als de piramide stevig opgebouwd is, kan de bovenste met losse handen zitten/staan. In elkaar storten gebeurt vaak en meestal met veel gelach.

#### *Afronding*

Je kunt samen met de kinderen nieuwe planten en dieren bedenken die een piramide vormen.

#### *Didactische tips*

- Per keer kunnen zes of negen kinderen aan de slag. De anderen kunnen helpen (regelmatig wisselen).
- Let op dat de kinderen voorzichtig met elkaar doen.
- Laat ze zelf bedenken of uitproberen of iedereen de vleeseter (bijvoorbeeld de uil) kan zijn en of je een brede top en een smalle basis kunt hebben.
- Wissel van plaats na het bedenken van een nieuw voorbeeld. Probeer te zorgen dat ze niet steeds in dezelfde laag zitten: grote kinderen zitten ook graag een keer boven. Natuurlijk is het logisch/gemakkelijker om de groten onder te hebben en de kleintjes boven.
- Je kunt ze geconcentreerd (en rustiger) houden door samen te tellen hoe lang de piramide overeind blijft. Er worden soms records gebroken!
- Het is een leuk inleidend spel voor de relatieonderzoekjes.

### 2.5.28 Volg de wildsporen

Kinderen gaan sluipen als 'jagers'.

Tijdsduur: ± 15-20 minuten

Materialen: geen

Terrein: Het is heel handig als je weet waar in je terrein wissels van bijvoorbeeld reeën zijn. De kinderen ervaren dan extra de spanning van het sluipen en hebben een concreet doel om dit heel geconcentreerd te doen.

Fase: 3

#### *Leerdoelen*

Kinderen leren om echt in stilte te sluipen en ervaren dat ze op die manier meer van de natuur te zien te krijgen.

#### *Inleiding*

Geef aan dat jullie gaan sluipen als echte jagers. Vertel dat hoe langzamer je loopt, hoe meer kans je hebt wat te zien: "De mens verradt zijn aanwezigheid door geluid en geur, maar ook door snelle beweging. Als je heel langzaam loopt, versmelt je met de bomen en ziet een ree je voor boom aan". En onderweg kun je van allerlei interessante sporen vinden (botjes, slaapplaatsen, poep, veren, holletjes etc).

#### *Spelregels/Uitleg*

Vraag de kinderen om wissels/paden van dieren te zoeken, of de slaapplaatsen van reeën. Vertel dat de kans bestaat dat ze deze dieren echt kunnen zien, als ze de paadjes heel stil volgen. Laat hen voordoen hoe je sluipt. Laat iedereen als 'jager' de paadjes volgen. Eén kind gaat voorop en probeert het pad te volgen. De anderen volgen in stilte.

#### *Afronding*

Besprek met de kinderen wat ze allemaal gezien hebben.

#### *Didactische tips*

De grote kunst is om kinderen in stilte te laten blijven, ook als ze iets moois of onverwachts zien. Besteed hier bij het begin aandacht aan.

### 2.5.30 Zandbijenmozaïek

Kinderen maken een mozaïek van de gangen van zandbijen

Tijdsduur:	30 min
Materialen:	Dingen die je vindt in Het Bewaarde Land
Flow Learning fase:	4
Terrein:	Plek waar kinderen kunnen zitten en materialen kunnen neerleggen
Fase:	3

#### Leerdoelen

De kinderen begrijpen aan de hand van hun eigen gemaakte gangen-web hoe de zandbijen onder de grond leven en hoe dit eruit kan zien.

#### Inleiding

Het bijzondere aan zandbijen is dat ze onder de grond leven in zelf gemaakte tunnels. In deze tunnels doen ze alles, slapen, eten, eitjes leggen etcetera. Door middel van zelf zo een tunnel te maken kan er gekeken worden naar de indeling hiervan en hoe knap het is van die bijen dat ze dit maken.

#### Spelregels/uitleg

De kinderen kunnen takken, steentjes, bladeren en meer verzamelen in de buurt van waar de gang wordt gemaakt. Deze materialen worden dan gebruikt om de gangen neer te leggen op de grond als een soort mozaïek. De kinderen kunnen dit als groep gezamenlijk doen of individueel.

#### Afronding

Na afloop roep je de kinderen weer bij elkaar. Bespreek hoe de gangen eruit kunnen zien, wat voor kamers er kunnen zijn en hoe groot het kan zijn.

#### Didactische tips

Als de kinderen niet weten hoe een gang eruit kan zien kun je de volgende vragen stellen. Hoe groot zou een gang zijn? Hoeveel zouden er kunnen zijn? Als het kind hier antwoord op geef laat ze dit dan maken. Mochten ze het niet weten stel dan vragen als: Zouden er 100 gangen zijn of eerder vijf? Zou een gang vijf meter zijn of een aantal centimeter? Op deze manier denkt het kind erover na.

#### Voorbeeld foto van de gangen van zandbijen

