



# DIEREN IN HET BOS

**Opgemaakt door:** Krystyna Rózga

**Leeftijd van de deelnemers:** 5-7 jaar

**Benodigde tijd voor de activiteiten:** 2 uur

## Algemene doelstellingen:

- Vergroten van het milieubewustzijn van kinderen
- Creëren van een positief natuurbeeld
- Ontwikkelen van creativiteit en groepswork

## Gedetailleerde doelstellingen:

- Kennismaking van de deelnemers met de kenmerken van diersoorten die voorkomen in Europese bossen
- Ontwikkelen van de groepsworkvaardigheden door middel van samenwerking en wederzijdse steun
- Ontwikkelen van motoriek door het maken van kunstwerken

## Methoden:

- bewegingsspelletjes
- kunstwerken

## Sleutelwoorden:

Dieren, bos, wilde dieren

## Materiaal:

- Apparatuur voor het opnemen van muziek
- boeken, gedichten en liedjes over dieren die in de opdrachten voorkomen
- aanwijzingskaarten en kaarten met dieren
- boslandschapsborden voor elke deelnemer
- uitgeknipte dieren uit het boslandschapsbord
- doos, meerdere malen afwisselend verpakt in zakken en grijs/cadeaupapier
- de doos bevat geselecteerde kunstbenodigdheden (verf/plasticine, creatieve draden....)
- grutten en erwten gemengd in een grote kom of meerdere kleine kommen
- grote pincetten – één voor elke deelnemer
- een boek over bosdieren en hun avonturen





## VERLOOP

### 1. INLEIDING (10 minuten)

Elke deelnemer ontvangt een bord met een boslandschap. De leider vraagt wat er ontbreekt in het landschap. Door vallen en opstaan achterhalen de deelnemers dat er dieren ontbreken. De leider vraagt welke dieren kunnen voorkomen in het bos.

Er staan talrijke antwoorden op de vragen met een stift op het bord genoteerd. De leider probeert de antwoorden te groeperen in dierenrijken – zoogdieren, vogels, amfibieën, reptielen, vissen. De leider stelt de deelnemers voor om verschillende dieren te zoeken, en probeert de indruk te wekken van een gezamenlijk avontuur en de manier waarop de informatie wordt gepresenteerd zodanig vorm te geven dat de kinderen het gevoel hebben dat ze op bosexpeditie gaan.

De deelnemers nemen nu deel aan 8 spellen die aan verschillende dieren zijn gewijd. De dieren kunnen vrijelijk worden gekozen. Hieronder een voorstel voor het uitvoeren van de spellen voor de volgende soorten: vis, ooievaar, wolf, wild zwijn, specht, ree, haas, uil.

Het loont de moeite om vóór elke volgende opdracht het boekfragment, het vers voor te lezen of het liedje af te spelen dat betrekking heeft op dit dier, zo weten de deelnemers welk dier als volgende zal worden besproken.

Na elke opdracht ontvangen de deelnemers de uitgesneden afbeelden van het dier die ze op hun bord kunnen plakken.

### 2. VOS (15 minuten)

Nadat is geraden dat de opdracht is toegewijd aan vossen, vraagt de leider welke kenmerken dit dier heeft. Vossen zijn slim, snel en kunnen sluipen.

De deelnemers zitten in een cirkel. In de eerste ronde is de leider een vos die op zoek is naar een hol. Hij gaat de cirkel rond terwijl de muziek speelt. Wanneer de muziek stopt raakt hij de schouder aan van de persoon bij wie hij staat en rent een volledig rondje. De aangeraakte persoon rent hem achterna – er is een soort race om de vrije plaats. Wie het eerst aankomt, gaat zitten, wie als tweede aankomt wordt de nieuwe vos.

Het spel gaat door zolang er deelnemers zijn die de rol van vos op zich willen nemen. Bij beëindiging van het spel ontvangt iedereen een vosbeeld.

### 3. WOLF (10 minuten)

Nadat is geraden dat de opdracht is toegewijd aan wolven, vraagt de leider welke kenmerken dit dier heeft. Wolven leven in roedels, jagen en zijn slim.

De deelnemers krijgen kaarten met sporen en dieren – dit kunnen simpelweg ook kaarten met dieren en hun schuilplaatsen zijn. De opdracht bestaat eruit om de dieren te verbinden met de juiste sporen die ze achterlaten. Als alle sporen correct zijn verbonden, ontvangen de deelnemers een wolfbeeld.



#### 4. HAAS (10 minuten)

Nadat is geraden dat de opdracht is toegewijd aan hazen, vraagt de leider welke kenmerken dit dier heeft. Hazen zijn snel, schichtig en leven in de velden.

De deelnemers krijgen een hindernissenbaan voorgeschoteld - slalom, evenwichtsbalkloop, viaduct, onderdoorgang, sprong – hoe interessanter de hindernissen en hoe gevarieerder de route, hoe beter.

Elke deelnemer moet, als haas, de hindernissenroute afleggen. De overige deelnemers juichen toe, en wanneer de deelnemer het einde bereikt (of halverwege is zodat het dynamisch is), start de volgende.

#### 5. WILD ZWIJN (15 minuten)

Nadat is geraden dat de opdracht is toegewijd aan wilde zwijnen, vraagt de leider welke kenmerken dit dier heeft. Wilde zwijnen zijn sterk, soms gevaarlijk en graven in de grond.

De deelnemers zitten in een cirkel en geven elkaar een pakje – een meermaals verpakte doos. Met behulp van een vers of spelende muziek wordt een persoon aangeduid die de volgende laag van het pakket zal verwijderen – als het stil wordt (het vers is afgelopen of de muziek is gestopt), verwijdt de persoon die het pakje in handen heeft de bovenste laag. Het spel eindigt als de groep toegang krijgt tot de doos.

Samen openen ze de doos waarin kunstbenodigdheden zitten – dingen die nodig zijn voor de volgende opdracht.

#### 6. REE (25 minuten)

Nadat is geraden dat de opdracht is toegewijd aan reeën, vraagt de leider welke kenmerken dit dier heeft. Reeën zijn behendig, schichtig en plantenetend.

Met de inhoud van de uitgekakte doos maken de deelnemers kunstwerken - boeketten. Zoals bijvoorbeeld:

- schilderijen op groot formaat
- werk met crêpepapier
- werk met plasticine
- werk met creatieve draden en andere.

De werken zijn souvenirs voor de kinderen na de activiteiten, ze mogen ze meenemen naar huis.

#### 7. OOIEVAAR (10 minuten)

Nadat is geraden dat de opdracht is toegewijd aan ooievaars, vraagt de leider welke kenmerken dit dier heeft. Ooievaars zijn frequente bezoekers van velden, ze staan vaak onbeweeglijk op één poot en migreren voor de winter naar warme landen.

De deelnemers rennen in groepjes van drie op één been naar het einde van de zaal en komen op het andere been springend terug. Elke groep wordt aangemoedigd door de overige deelnemers. De race gaat door tot alle deelnemers de kans hebben gehad om deel te nemen.



## 8. SPECHT (10 minuten)

Nadat is geraden dat de opdracht is toegewijd aan spechten, vraagt de leider welke kenmerken dit dier heeft. Spechten zijn bomendokters, ze tikken op de barst om schadelijke insecten te verwijderen waarmee ze zich voeden.

De deelnemers ontvangen bonen gemengd met grutten. Ze hebben een vastgestelde tijd (bijv. 5 minuten) om de bonen uit de grutten te halen met een pincet en ze in een ander doosje te leggen. Elk paar heeft een pincet – de kinderen moeten met elkaar afspreken en het gereedschap afwisselend gebruiken.

## 9. SAMENVATTING (20 minuten)

De leider moedigt de deelnemers aan om de verworven afbeeldingen van dieren op hun boslandschapsborden te plakken.

Hij vraagt om in een kring te gaan zitten en leest een boek naar keuze voor dat gaat over bosdieren en hun avonturen.

