



# DIEREN IN HET BOS

**Opgesteld 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, meermaals afwisselend verpakt in zakken en grijs/geschenkpapier
- 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 krijgt een bord met een boslandschap. De leider vraagt wat ontbreekt in het landschap. Door vallen en opstaan komen de deelnemers er achter dat er dieren ontbreken. De leider vraagt welke dieren voorkomen in het bos.

Talrijke antwoorden op de vragen zijn met een stift op het bord geschreven. 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 gemeenschappelijk avontuur en de manier waarop de informatie wordt gepresenteerd zodanig vorm te geven dat de kinderen het gevoel hebben dat ze op een bosuitstap gaan.

De deelnemers nemen nu deel aan 8 spellen die aan verschillende dieren zijn gewijd. De dieren kunnen naar keuze worden geselecteerd. 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 wordt besproken.

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

### 2. VOS (15 minuten)

Nadat is achterhaald dat de opdracht is gewijd 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 vóór hem 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 afloop van het spel ontvangt iedereen een vosbeeld.

### 3. WOLF (10 minuten)

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

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

Elke deelnemer moet als een 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 achterhaald dat de opdracht is gewijd 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 gaat verwijderen – als het stil wordt (het vers is afgelopen of de muziek is gestopt), verwijdert de persoon die het pakje in handen heeft de bovenste laag. Het spel eindigt als de groep de doos te zien krijgt.

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

#### **6. REE (25 minuten)**

Nadat is achterhaald dat de opdracht is gewijd 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 een aandenken voor de kinderen na de activiteiten, ze mogen ze meenemen naar huis.

#### **7. OOIEVAAR (10 minuten)**

Nadat is achterhaald dat de opdracht is gewijd 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 toegejuicht door de overige deelnemers. De race gaat door tot alle deelnemers de gelegenheid hebben gehad om deel te nemen.



## 8. SPECHT (10 minuten)

Nadat is achterhaald 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 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.