



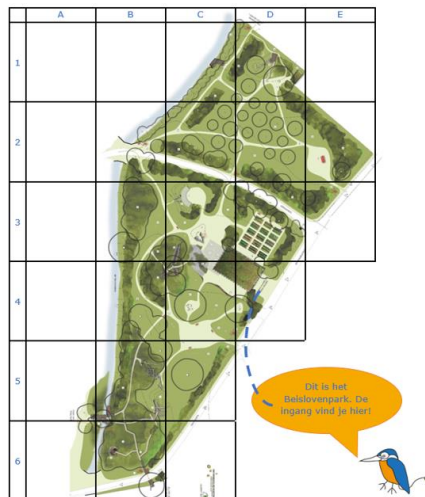
Opdrachtenfiche 1: Start

Welkom in het Beislovenpark. In dit park mag je ravotten, plezier maken, luisteren, voelen, ruiken, misschien zelfs proeven,...
Laten we even starten bij het begin...
Wat gaan we vandaag doen in het Beislovenpark?



Welkom in het park:

Tijdens deze wandeling gaan jullie als een echte speurneus aan de slag. Je zal verschillende opdrachten krijgen en kennismaken met verschillende delen van het park. Om deze opdrachten te kunnen uitvoeren, zal je moeten zoeken naar de vogel, die op verschillende plaatsen in het park verstopt zit. Hiervoor heb je de volgende kaart nodig:



Ook zal je een potlood en een werkbundel nodig hebben.

Om de verstoppplaatsen van de vogel te vinden, heb je coördinaten nodig. De juf of meester geeft dit aan jullie wanneer de opdracht goed is opgelost.

Als je de vogel gevonden hebt, krijg je een nieuwe opdracht. Je mag dan telkens de bijhorende opdrachtenfiche uit de materiaalkoffer nemen en lezen wat je moet doen.

Let op, het kan zijn dat je niet alle opdrachten doet die op de opdrachtenfiches staan, luister dus goed naar de juf of meester, welke opdrachten je zal uitvoeren in het park.

Op het einde van het natuurpad krijg je een beloning als je de opdrachten goed hebt uitgevoerd. Maar dat is natuurlijk nog een verrassing!

Zijn jullie klaar voor het grote avontuur?

Laten we van start gaan!!





Opdrachtenfiche 2

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Welkom in het centrum van het Beislovenpark want dit is het middelste deel van het park. Hier komen heel wat verschillende personen voorbij. Maar niet iedereen kijkt op dezelfde manier naar het park...



Opdrachten:



- Maskers
- Opdrachtenkaarten per masker



- Volledige klasgroep

Neem de verschillende maskers uit de materiaalkoffer. Neem allemaal één maskertje en loop rond in het park zoals jouw personage. Vorm groepjes. Als je alles hebt ontdekt, dan kijk je naar de opdracht die bij jouw masker hoort. Als iedereen klaar is, kom je naar het amfitheater en stel je voor aan elkaar wat je onderzocht hebt.

1. Het bos door de ogen van een **boswachter**



- Afspraken: woorden
- Afsprakenbordjes (velcro)



- Ongeveer per 5

Hoe kijkt een boswachter naar de omgeving?
Wat moet een boswachter allemaal zien?
Wat ruikt de boswachter?
Wat hoort de boswachter?



Neem de enveloppes met de afspraken uit de materiaalkoffer. Probeer met de woorden en prenten de afspraken te vormen, die in het park gelden. Hang deze daarna aan de afsprakenbordjes. Ken je zelf ook nog enkele afspraken? Denk hierover na en onthoud ze voor straks.

Overloop samen nog eens alle afspraken in het park. Vertel de afspraken daarna ook aan de rest van de groep.





2. Het bos door de ogen van een archeoloog



- Kaarten (geschiedenis) van het beislovenpark



- Ongeveer per 5

Hoe kijkt een archeoloog naar de omgeving?
Wat moet een archeoloog allemaal zien?
Waar let de archeoloog extra goed op?



Neem de puzzels van de kaarten van het Beislovenpark uit de materiaalkoffer. Puzzel de kaarten mooi in elkaar en bekijk ze daarna goed. Zo krijg je een beeld van hoe het Beislovenpark er ongeveer 500 jaar geleden uitzag.

Welke kaart is het meest recent?

Hoe is het park veranderd?

Wat valt je op?

Wat was er vroeger wel en nu niet meer?

Wat was er vroeger niet en nu wel?

Zijn er gelijkenissen?

Toon daarna de kaarten aan de rest van de groep en vertel wat jullie is opgevallen.

3. Het bos door de ogen van een meteoroloog



- Weerbord + symbolen
- Thermometer
- Werkbundel: het weerbericht



- Ongeveer per 5

Hoe kijkt een meteoroloog naar de omgeving?
Wat moet een meteoroloog allemaal zien?
Wat ruikt de meteoroloog?
Wat voelt de meteoroloog?



Neem het materiaal uit de materiaalkoffer. Kijk rondom jou: onderzoek het weer en vul het weerbericht in.

Hoeveel graden is het vandaag?

Is er veel wind?

Is er bewolking?

Is er neerslag?

Toon daarna het weerbericht aan de rest van de groep en vertel wat jullie is opgevallen.
Vul dit ook allemaal aan in jullie werkbundel.





4. Het bos door de ogen van een **onderzoekster**



- Kijkplaten: het park



- Ongeveer per 5



Hoe kijkt een onderzoekster naar de omgeving?

Wat moet een onderzoekster allemaal zien?

Wat ruikt de onderzoekster?

Wat voelt de onderzoekster?

Neem het materiaal uit de koffer. Jullie gaan vandaag onderzoek doen naar het park.

Wat kan je allemaal doen in het park? Waarvoor dient een park allemaal?

Maak de twee puzzels van de kijkplaten.

Onderzoek deze daarna goed en som verschillende dingen op die je kan doen in het park.

Weten jullie nog enkele andere dingen die je kan doen, die niet op de kijkplaten staan?





Opdrachtenfiche 3

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Kijk eens goed rondom jou? Het is groen en heel erg mooi, soms is het klein, maar vaak groeit het tot iets heel groot... Het zorgt voor schaduw, bescherming en nog veel meer. Het heeft ook een mooie stam en heel veel bladeren.

Bomen! Inderdaad, in dit park staan er heel wat hoor! Helpen jullie mij de bomen onderzoeken?



Opdrachten:

1. Zoek de juiste boom bij het juiste blad



- Gelamineerde bladeren



- Ongeveer per 4 of 5

Neem alle gelamineerde bladeren van de bomen uit de materiaalkoffer. Dit zijn verschillende bladeren van bomen die hier in dit park te vinden zijn. Zoek de juiste boom bij het juiste blad. Je mag rondlopen in het park. Als je de juiste boom hebt gevonden, kom je terug naar de vogel en de materiaalkoffer. Je kan meerdere bomen met hetzelfde blad zoeken in het park.

2. Onderzoek jouw boom en maak een identiteitskaart



- Wasco
- Wit papier
- Potloden
- Werkboekje
- Determinatietabel: 'Van welke boom is dat blad?'
- Determinatietabel: 'Hoe heet die boomvrucht?'



- Ongeveer per 4 of 5

Ga naar één van de bomen die je gevonden hebt in het park. Je zal deze boom onderzoeken. Volg de opdrachten in jouw werkboekje en vul alles in. Als je klaar bent kom je terug naar de vogel en de materiaalkoffer. Vertel aan de rest van de groep welke boom jullie onderzocht hebben en wat jullie te weten zijn gekomen.





3. De omtrek en de hoogte van een boom meten



- Touw
- Meters
- Houthakkerskruis



- De volledige klas/groep

Kies een mooie grote boom uit in het park, liefst een boom op een open plaats. Probeer eerst de omtrek van de boom te meten door met een touw rond de boomstam te gaan. Daarna meet je met de meter de lengte van het touw dat je nodig had om rond de boom te gaan.

Probeer daarna de hoogte van de boom te meten. Volg hiervoor de volgende stappen:

1. Neem het houthakkerskruis.
2. Hou het houthakkerskruis met de buis omhoog en zorg ervoor dat het onderste been van de driehoek horizontaal gehouden wordt.
3. Eén iemand kijkt door de buis naar de boom, en stapt achteruit tot de top van de boom zichtbaar is door de buis (zie tekening).
4. Tel nu de volgende afstanden met elkaar op en je weet de hoogte van de boom:

**Afstand tot de boom (A) + jouw lengte (B) =
hoogte van de boom (C)**





4. Spel: Raden en uitbeelden van de bladeren



- Werkboekje



- Per twee

Gebruik jullie werkboekje. Je beeldt elk om de beurt een bladrand of een bladvorm uit. De andere persoon raadt wat je uitbeeldt. Wanneer hij of zij het antwoord juist heeft, wissel je om.

5. Inleven: fantasiereis als een boom



- De volledige klas/groep

Je gaat een fantasiereis maken als boom, dat wil zeggen dat je voor 5 minuutjes een reis gaat maken en je even inleven in het leven van een boom.

De leerkracht of een leerling leest deze tekst voor:

Je stelt je ontspannen recht, met je benen een beetje open. Ontspan je hoofd en je gezicht, je hals, schouders, armen, handen, borstkas, je benen en je voeten. Alles wordt heel zwaar. Naarmate je meer ontspannen raakt, zak je verder en verder in de grond. Word je bewust van je eigen ademhaling: de lucht komt binnen langs je neus, vult je luchtpijp en je longen en dringt steeds dieper door tot in je onderbuik, waar je hem kan vasthouden. Nu laat je de lucht langzaam terug ontsnappen. Eerst uit je onderbuik, dan uit je longen, je luchtpijp en tenslotte ben je helemaal leeg. Adem rustig verder op deze manier. Verzamel al je gedachten in een grote koffer. Doe hem dicht en laat hem op slot tot straks. Je hoofd is nu helemaal leeg. Stel je nu voor dat je een boom bent. We gaan samen na hoe het is om een boom te zijn. Waar sta je? Welke boom ben je? Hoever reiken je wortels in de grond? Moet je veel moeite doen om voedingsstoffen uit de grond op te zuigen? Voel je de sapstromen helemaal van je wortels naar je blaadjes trekken? Hoe sterk, dik en lang is je stam? Hoe leef je? Hoe gaat het met je als boom? Hoe ziet je omgeving eruit? Stel je voor dat je een tijd als boom moet leven. Welk seizoen is het nu? Heb je veel takken? Veel of weinig bladeren? Welke kleur hebben ze? Nestelen er vogels in je takken? Welke? Hoe voelen de vogelpootjes op je takken? Zijn er andere dieren die bij je wonen en je bezoeken? Wat voel je als ze van je vruchten peuzelen? Welke dingen zou je graag aan de mensen willen vragen? Hoe ga je met kinderen om? Kom nu stilletjes aan terug, verlaat de boom die je bent, doe je gedachtekoffertje terug open en open je ogen. Goede reis gehad als boom?





Opdrachtenfiche 4

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Ik hou van alle kleuren in dit park. Kijk eens rondom jou! De natuur bevat zoveel kleuren die je kan gebruiken om iets heel moois van te maken...Wist je dat je een mooie boog kan maken met verschillende voorwerpen uit de natuur? Dit noemen we een herfstboog. Proberen jullie hem ook eens te maken?



Opdrachten:

1. Verzamel kleuren in de natuur



- Natuurlijke materialen
- Kleurenpalet



- Per twee of per drie

Neem een kleurenpalet uit de verzamelkoffer. Ga op zoek in het park naar de verschillende kleuren. Probeer ze allemaal te verzamelen. Wanneer je alles hebt gevonden of wanneer de leerkracht een signaal geeft, keer je terug naar de vogel en de materiaalkoffer. Toon alle kleuren en voorwerpen aan elkaar. Daarna kan je ook eens zoeken naar voorwerpen van je klasgenoten.





2. Maak een mooie herfstboog



- Verzamelde natuurlijke materialen



- Volledige klas

Gebruik de materialen die je tijdens de vorige opdracht gezocht hebt. Maak hiermee een mooie herfstboog op de open grasplek en laat de kleuren zoveel mogelijk in elkaar overlopen. Hieronder vind je een voorbeeld. Let op! Je mag ook andere materialen gebruiken dan bladeren.





3. Maak een mooi natuurplaatje



- Verzamelde natuurlijke materialen



- Volledige klas

Gebruik de materialen die je tijdens de vorige opdracht gezocht hebt om op de open grasplek een mooi natuurplaatje of een kunstwerk te maken. Je ziet enkele voorbeelden op de foto's hieronder.



Ben je klaar? Beantwoord volgende vragen:

- Wat heb je gemaakt?
- Was het leuk om de land-art te maken?
- Wat vond je leuk en minder leuk?
- Was het moeilijk om het materiaal te vinden?
- Zouden jullie dit nog willen doen?





Opdrachtenfiche 5

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Kijk eens goed om je heen, hier in de buurt ligt een groot vogelnest. Nu moet je heel erg stil zijn. Als je muisstil bent, dan kan je misschien wel een vogel zien in de bomen. Kijk allemaal goed om je heen!



Opdrachten:

1. Vogels



- Memory Vogels
- Kaartjes beschrijving van de vogels



- per 4 of 5

Neem de memory uit de materiaalkoffer. Elke groep mag om de beurt twee kaarten omdraaien. Wanneer een duo gevormd wordt, krijgt de groep dit. Vervolgens loopt één van de groepsleden naar de materiaalkoffer. Hij of zij zoekt het kaartje met de juiste beschrijving van de vogel. Hierop staat het aantal punten per vogel. Op het einde van het spel worden de punten opgeteld. De groep met het meest aantal punten, zijn de beste vogelspotters!

2. Probeer een vogelnest te bouwen



- Natuurlijke materialen



- Ongeveer per 4

Verzamel allerlei takjes, bladeren, stokjes,... uit de natuur en probeer hier een goed vogelnestje mee te bouwen. Dit kan je doen door de takjes en andere materialen goed in elkaar te vlechten. Kan je het nestje opheffen zonder dat het stuk gaat op het einde?

- Is het gelukt om een vogelnest te bouwen zoals de vogels?
- Vond je het moeilijk om een vogelnest te bouwen?





3. Spel: De bijzondere verstopte vogels



- Volledige groep

Er zijn bijzondere vogels gesignaleerd in het Beislovenpark! Probeer de vogels te vinden. De groep wordt verdeeld in twee groepen: de vogels en de jagers. Elke vogel vormt een duo met een jager. De vogel verzint vooraf een bijzonder geluid. De jager probeert dit geluid goed te onthouden.

Daarna verstoppen de vogels zich in het park. De jagers tellen tot 30 en gaan daarna de vogels zoeken. De verstopte vogels maken hun geluid. Let op, wanneer je een vogel zoekt, die jij niet moet zoeken, dan mag je die niet vangen (tikken)! Ja mag natuurlijk de andere jagers wel helpen en een tip geven! Als jij jouw vogel hebt gevangen, breng je hem naar het vogelnest. Je mag dan verder zoeken naar andere vogels en de andere jagers op weg helpen. Maar let wel op dat jouw vogel niet ontsnapt!





Opdrachtenfiche 6

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Het bos leeft, hoor je en voel je dat? Wist je dat de planten en zelfs de bomen leven? Waarschijnlijk denk je dat dit niet kan, maar toch is het waar, de bomen leven echt. En dat kan je zelfs onderzoeken? Luister je even naar het sap dat door de bomen stroomt?



Opdrachten:

1. Luisteren naar de levende bomen



- Stethoscoop



- De volledige klas

Neem de stethoscoop uit de materiaalkoffer en leg deze tegen de boomstam. Hoor je het sap in de boom stromen? Dit heeft de boom nodig om te kunnen leven. Luister goed! Hoor je het niet goed? Luister dan nog eens bij een andere boom.

2. Filosoferen over de bomen



- De volledige klas

Kijk allemaal naar een mooie boom in het park. Bespreek de volgende vragen:

- Denk je dat de boom leeft? Waarom denk je dat?
- Wat zou de boom zien?
- Wat zou de boom ruiken?
- Wat zou de boom horen?
- Hoe zou de boom zich voelen?
- Kan de boom denken? Wat zou hij kunnen denken?
- Wat zou de boom zeggen als hij kon praten?
- Wat zou de droom van de boom zijn?
- Zou de boom verliefd kunnen worden? Op wie of wat?
- ...





Opdrachtenfiche 7

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Kriebel kriebel, wat kruipt daar op de grond? Het is heel erg klein, maar toch heel sterk. Weet je wat het is? Kijk goed naar de grond! Misschien kom je wel een heel speciale soort tegen? Het zijn de Bodemdieren. Ze kruipen in het rond! Kan jij er enkele vinden? En weet je ook hun naam?



Opdrachten:

1. Zoeken naar bodemdierpjes in het park



- Loepe-potjes
- Schepjes
- Determinatiekaart: 'Hoe heet dat bodemdierpje?'



- Ongeveer per 2

Neem de loepe-potjes uit de materiaalkoffer. Ga in de omgeving op zoek naar insecten. Hiervoor kan je onder stenen kijken, bij de bomen, in het gras, misschien kan je wel eens in de aarde scheppen met een schepje. Als je een diertje gevonden hebt, en in het loepe-potje gestopt hebt, keer je terug naar de vogel en de materiaalkoffer.

2. Maak een identiteitskaart van een bodemdierpje



- Werkboekje Beislovenpark



- Ongeveer per 2

Neem de identiteitskaart van de bodemdierpjes in je werkboekje. Onderzoek jouw bodemdierpje. Volg de opdrachten in je werkboekje en vul alles in. Als je klaar bent, kom je terug naar de vogel en de materiaalkoffer. Vertel aan de rest van de groep welk bodemdierpje jullie onderzocht hebben en wat jullie te weten zijn gekomen. Geef een duidelijke beschrijving hoe jouw diertje eruit ziet!



Doe geen diertjes dood en doe ze ook geen pijn! Als je alle bodemdierpjes hebt bestudeerd, mag je ze terug vrijlaten in de natuur.





3. Kijken hoe bodemdieren zich voortbewegen



- Gevonden bodemdieren
- Wit blad



- Ongeveer per 2

Plaats de bodemdiertjes ook eens op een wit blad, zodat je ze nog eens extra goed ziet. Daarna laat je ze eventjes op het blad lopen. Als ze niet meteen op het blad stappen, geef je ze een klein zetje.

Als je durft, kan je de bodemdiertjes ook eens op je hand laten lopen.

Let op! Vraag aan de leerkracht of dit mag, sommige dieren mag je niet vastnemen!

Besprek allemaal samen: Hoe bewegen de verschillende bodemdieren zich voort?

4. Checklist van de bodemdieren



- Werkboekje
- Gevonden bodemdieren
- Loepe-potjes
- Schepjes



- Klassikaal (lijst overlopen)
- Ongeveer per 2 (nieuwe diertjes zoeken)

Neem de checklist in het werkboekje en duid aan welke bodemdieren jullie gevonden hebben. Kunnen jullie nog enkele bodemdieren vinden die je nog niet aangeduidt hebt?

5. Spel: Ik ben een spin en ik heb zin in...



- Kaartjes bodemdieren (met touwtjes)



- Volledige klasgroep



Eén iemand van de groep krijgt een foto van een kruisspin. De andere personen van de groep krijgen foto's van de andere bodemdieren. Er moeten telkens twee dezelfde kaartjes zijn van de bodemdieren. Iedereen gaat in een kring staan. De personen met dezelfde kaartjes staan recht tegenover elkaar. De kruisspin staat in het midden van de kring. Iedereen hangt de kaartjes aan de nek. De spin zegt 'Ik ben een spin en ik heb zin in.....' De spin noemt het dier dat ze wil opeten. Deze twee dieren proberen zo snel mogelijk van plaats te wisselen. Als de spin je tikt, ben je opgegeten en wordt jij de spin. Je geeft je kaartje af. LET OP! Je mag enkel in de kring lopen, niet langs de buitenkant. Om het moeilijker te maken kan je een tweede spin aan het spel toevoegen. (Ook bij een even aantal kinderen kan je twee spinners in het spel stoppen.)





Opdrachtenfiche 8

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Wist je dat het park bijzondere schatten bevat? Aan die schatten kan je voelen en ruiken. Ik heb er al heel wat gevonden, maar ben benieuwd of jullie nog enkele bijzondere schatten kunnen vinden in het Beislovenpark?



Opdrachten:

1. Verschillende texturen zoeken



- Werkboekje



- Ongeveer per 5 (zoeken)
- Volldige groep (bespreken en aanduiden)

Ga in de natuur op zoek naar verschillende voorwerpen door te voelen. Neem alles vast, wrijf er eens over, neem het vast tussen je twee handen,... en beslis daarna met je groep of het voorwerp hard, zacht, glad, ruw, puntig, kleverig, nat, droog, scherp of slijmerig is. Probeer van alle texturen een voorwerp in het park te zoeken. Daarna toon je al je voorwerpen aan de groep. Hebben jullie samen met de klas van elke soort iets gevonden? Vul je werkboekje aan.





2. Natuurparfum maken



- Fles water
- Potje
- Lepel
- Vijzels
- Werkboekje



- Ongeveer per 4

Probeer een origineel parfum te ontwerpen. Ga eerst en vooral op zoek naar verschillende geuren in de natuur. Stop de verschillende voorwerpen in het potje en roer, plet de verschillende geuren door elkaar, voeg eventueel wat water toe.

Hoe ziet jouw parfum eruit?

Ruikt jouw parfum goed of slecht?

Wat is een mooie naam voor jouw parfum?

Maak een origineel etiket voor jullie parfum, schrijf hier de naam en een originele beschrijving op. Maak daarna reclame bij de rest van de groep en stel jullie parfum voor.





Opdrachtenfiche 9

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

BZZZZZ.... BZZZZZZZZZZ..... Bijenalarm! Geen paniek, ren zelf niet als een gekke bij weg, deze bijen steken NIET! Dit noemen we solitaire bijen, je kan ze dus gewoon vastnemen als je wil, maar of de bij dat wil, is natuurlijk een andere vraag...

Doe de dieren zeker en vast geen pijn, het zijn mijn lieve vrienden. Je kan ze wel eens proberen aaien. En oh ja, misschien mag je wel eens een bezoek brengen aan hun broedkamers? Maar wees voorzichtig en stil... Want er zitten misschien wel kleine bijtjes in!

Wil je nog wat meer leren over de bijen of enkele leuke activiteiten doen? Dan kan je eens een bezoekje brengen of contact opnemen met de milieudienst van Zottegem. Zij kunnen jullie hier nog heel wat meer over vertellen!



Opdrachten:

1. Bijenalarm in het Beislovenpark?



- Bijenhotel in het Beislovenpark
- Zoekkaart bijen

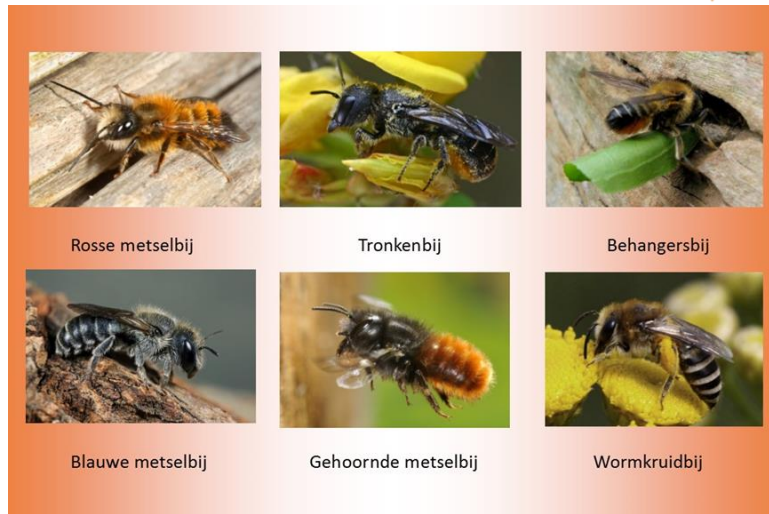


- Volledige klas/groep
- Per 4 of 5 (zoeken naar de verschillende bijen in het bijenhotel)

Hier vliegen heel wat bijen, zoals de vogel al vertelde, kunnen deze bijen NIET STEKEN! Je mag ze dus van dichtbij bekijken. Blijf wel rustig, want de bijen houden niet van drukte.

Op de achterzijde kan je een kijkje nemen naar alle bijen die zich in het Beislovenpark bevinden. Ook kan je de zoekkaarten uit de koffer nemen. Kan jij deze bijen terugvinden in het bijenhotel?





2. Op kraambezoek bij de bij

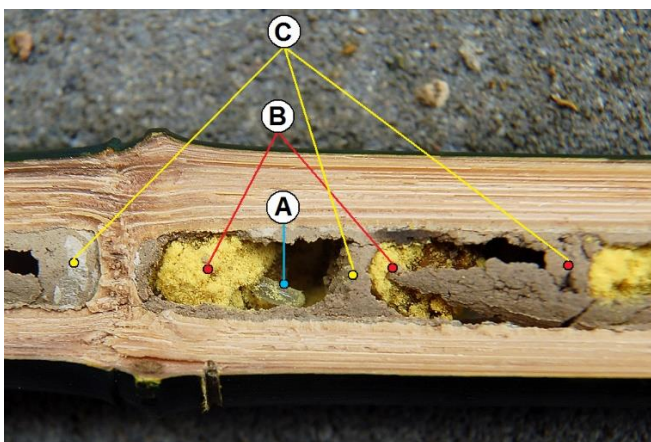


- Bijenhuisje in het Beislovenpark



- Volledige groep/klas

Ssst, er zijn kleine bijtjes in het Beislovenpark. Je mag vandaag eens op 'babybezoek' gaan bij de bij. De juf of meester mag het bijenhuisje open doen en de nestjes van de bijen tonen. Hierin kan je zien dat de eitjes of kleine bijtjes achter elkaar in de buisjes zitten. Deze bijen maken verschillende broedcellen (soms wel 10 na elkaar!) graag in kleine holletjes zoals deze buisjes, maar ook in stengels van bamboe, in gaatjes van muren en andere kleine holletjes. In elke broedcel legt de bij een voedselvoorraad aan voor wanneer de larve uitkomt. Daarna maakt ze tussen elke broedcel een tussenwand, die wordt gemaakt van vermalen plantendelen of modder. Na twee dagen komt het eitje al uit! Maar de bij komt pas volgend jaar uit zijn broedcel, want hij moet zich eerst nog volledig uit zijn broedcel knagen. Niet zo gemakkelijk hé?



A = eitje

B = voedsel
(stuifmeel)

C = celwand
(van vermalen plantendelen of modder)





Opdrachtenfiche 10

Er zijn heel wat dieren in het park. Maar niet al deze dieren leven gelukkig en tevreden samen... Bij het volgende spel zal je te weten komen welke dieren sterker zijn dan andere dieren en welke dieren elkaar een smakelijk hapje vinden.

Heb je trouwens al gehoord van Jan De Lichte? Hij was een rover in de streek van Zottegem. Hij richtte een bende op en pleegde diefstallen en vermoordde mensen. Wat verderop ligt een pad dat naar hem genoemd is. Gelukkig leeft hij nu niet meer. Maar let toch maar op in het volgende spelletje. Want misschien vindt Jan De Lichte jullie wel een lekker hapje...



Opdrachten:

1. Spel: De voedselpiramide en Jan De Lichte



- Kaartjes: Stratego
- Aanwijzingen: wie mag wie opeten?
- Shmink



- Klassikaal

De groep wordt verdeeld in 2 groepen. Elke groep heeft een eigen 'kamp' en een groepsleider. De groepen kunnen duidelijk gemaakt worden door met shmink een streep op de kaken te zetten. Elke ploeg heeft dan zijn eigen kleur.

Wanneer de groepen verdeeld zijn, nemen ze de kaartjes mee en de aanwijzingen van wie elkaar mag opeten. Elke leerling krijgt een kaartje (van zijn kleur) in het kamp.

Wanneer het startsignaal gegeven wordt, vertrekken alle leerlingen en zoeken ze de 'dieren' uit het andere kamp. Door leerlingen van de andere groep te tikken, kan je ze opeten. Het hoogste dier in de voedselpiramide (let op voor de uitzonderingen!) wint en krijgt het kaartje van de tegenspelers. Wanneer jullie allebei hetzelfde kaartje hebben, speel je blad-steen-schaar. De winnaar van het duel is opnieuw de winnaar en krijgt het kaartje van de tegenspeler.





Gewonnen kaartjes worden altijd meteen naar het kamp gebracht!

! Let op: Ook de gevaarlijke rover Jan De Lichte is aanwezig in het spel. Hij zoekt alle dieren op en tikt er zoveel mogelijk. Hij krijgt alle kaartjes, behalve dat van de jager of de vliegenzwam. Hij kan door niemand anders gedood worden.

Hoe kan je het spel winnen?

Je kan winnen door de jagerskaart in het andere kamp te krijgen. Wanneer dit als eerste gelukt is, zonder getikt te worden, is jouw ploeg gewonnen.

De jager wordt pas op het einde van het spel in de groepjes gebracht. De juf of meester spreekt vooraf af met de groepsleiders welk signaal gegeven zal worden.

Een **overzicht** van de dieren die elkaar kunnen opeten (Hiervan wordt een schema in de kampen gelegd), bekijk het schema terwijl je dit leest:

- De bombardeerkever mag niemand tikken. Alle dieren die de bombardeerkever tikken, sterven. Enkel de spitsmuis, de jagers en Jan De Lichte kunnen de bombardeerkever doden.
- 1. De regenworm kan enkel de vliegenzwam opeten.
- 2. De spitsmuis kan de regenworm, de vliegenzwam en de bombardeerkever opeten.
- 3. De egel kan enkel de spitsmuis, de regenworm en de vliegenzwam opeten.
- 4. De hermelijn kan enkel de egel, de spitsmuis, de regenworm en de vliegenzwam opeten.
- 5. De vos kan de hermelijn, de egel, de spitsmuis, de regenworm en de vliegenzwam opeten.
- 6. De wolf kan de vos, de hermelijn, de egel, de spitsmuis, de regenworm en de vliegenzwam opeten.
- 7. De beer kan de wolf, de vos, de hermelijn, de egel, de spitsmuis, de regenworm en de vliegenzwam opeten.
- 8. De jager kan de beer, de wolf, de vos, de hermelijn, de egel, de spitsmuis, de regenworm doodschieten, maar hij wordt ziek van de vliegenzwam.
- Jan De Lichte kan de kaartjes afnemen van alle dieren, maar niet dat van de jager of de vliegenzwam. Hij behoort niet tot één van de ploegen.





Opdrachtenfiche 11

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden! Luister goed naar het water, hoor je het? Ik hou van dat geluid. Heel af en toe durf ik eens te drinken van dit water. Maar natuurlijk is het belangrijk dat het water gezond en helder blijft. Willen jullie dit voor mij eens onderzoeken? Zodat ik en de andere dieren niet ziek worden. Laat me zeker en vast weten wat jullie gevonden hebben!



Opdrachten:

1. Wateronderzoek uitvoeren



- Werkboekje
- Waterthermometer
- Emmer met touw



- Klassikaal

Neem je werkboekje en onderzoek het water van het Beislovenpark op verschillende manieren. Let op! Wees voorzichtig want de beek ligt hier heel diep. Luister goed naar de leerkracht. Als je wil kan je ook water gaan halen aan de andere kant van het park (coördinaat B5), daar ligt het wateroppervlak minder diep.

2. Wie komt allemaal drinken van het water uit de beek?



- Werkboekje



- Klassikaal

Denk samen met de klas na: welke dieren zullen komen drinken van dit water?

- Dieren met twee poten?
- Dieren met vier poten?
- Dieren die vliegen?
- Dieren die lopen?
- Kleine dieren?
- Grote dieren?
- ...





Opdrachtenfiche 12

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Hier kan je een bankje vinden. Het favoriete plekje van de kunstenaars. Dit zorgt ervoor dat mensen even kunnen rusten en kijken naar het landschap. Misschien kunnen jullie ook eens naar het landschap kijken als een echte kunstenaar? En niet te vergeten: leg er een mooi beeld van vast!



Opdrachten:

1. Natuurschilderij ontwerpen



- Houten kaders
- Kleurpotloden
- Werkbundel Beislovenpark



- Alleen

Neem de houten kaders uit de materiaalcoffer. Hou het kadertje voor jou en kies een mooi schilderij uit de natuur. Kijk hier ongeveer 3 minuten naar. Vervolgens probeer je alle verschillende delen van het landschap te tekenen. Maak jouw unieke natuurschilderij uit het Beislovenpark.

2. Hoe ziet jouw ideale droompark eruit?



- Kleurpotloden
- Werkbundel Beislovenpark



- Alleen

- Denk na over jouw ideale droompark. Wat moet daar zeker en vast in aanwezig zijn? Ziet het eruit zoals het Beislovenpark? Schrijf belangrijke woorden in je werkbundel en maak een kleine schets wanneer je voldoende tijd hebt. Toon daarna jouw unieke droompark aan de rest. Wie van de groep heeft het origineelste droompark ontworpen?





Opdrachtenfiche 13

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Jullie weten ondertussen al dat ik een heel belangrijke vogel ben voor dit park. Ik hou alles in de gaten. Meestal vlieg ik dus in de lucht... Maar met mijn kleine poten kan ik niet goed de bodem van het park onderzoeken... Willen jullie vandaag als een echte bodemonderzoeker het park eens onderzoeken?



Opdrachten:

1. De grond in het park



- Prent lagen van het park (met velcro)
- Woordkaarten: mossen, kruiden, struiken, bomen.



- Volledige klas/groep

Bekijk de prent en vergelijk ze met het park. Waar horen de woorden 'mossen, kruiden, struiken en bomen'? Hang ze op de correcte plaats.

Op de grond vind je in het park ook een humuslaag onder de bomen. Dit is een laag met oude plantenresten en dierenresten. Bekijk deze laag eens goed.

- Welke kleur heeft de laag?
- Zie je plantenresten in de humuslaag?
- Zie je dierenresten in de humuslaag?
- Wrijf de humuslaag eens door je vingers, wat zie je?
- Ruik eens aan de humus, wat ruik je? Ken je de geur? Aan wat doet dit je denken?
- Voelt de laag droog, vochtig of nat aan?
- ...





2. De grond onderzoeken



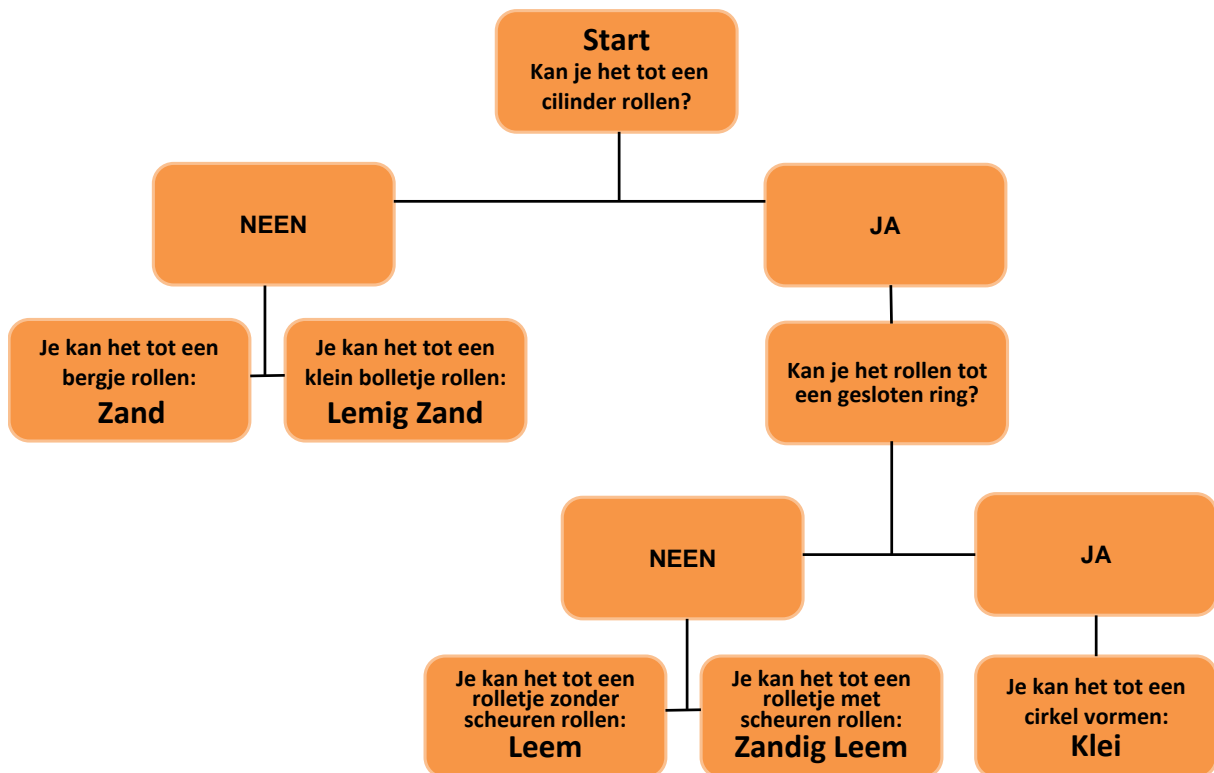
- Schepjes
- Schema bodemonderzoek Beislovenpark
- Eventueel: Plastic handschoenen
- Eventueel: Een beetje water



- Ongeveer per 5

Neem een beetje aarde uit de grond met een schepje. Volg nu de verschillende stappen en onderzoek welke soort grond er aanwezig is in het Beislovenpark.

Bodemonderzoek Beislovenpark





Opdrachtenfiche 14

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Kijk eens goed om je heen! Hier vind je in de buurt een kappelletje. Bij dit kappelletje kunnen we even stilstaan en luisteren naar de natuur. Misschien kan je hier ook wel andere geluiden horen... Luister maar goed! Horen jullie dezelfde geluiden? Vinden jullie dezelfde geluiden aangenaam? Of juist storend?



Opdrachten:

1. Luister-cd maken



- Werkboekje
- Potloden



- Zelfstandig

Neem allemaal het cd'tje in je werkboekje. Verspreid je vervolgens over het pad (tussen de twee delen van het park).

Luister ongeveer 5 minuten naar de natuur en de andere geluiden die je kan horen. Schrijf alles wat je kan horen op je cd'tje.

De geluiden die je heel duidelijk hoort, schrijf je in het midden van de cd.

De geluiden die je minder duidelijk hoort, schrijf je aan de zijkant van de cd.

Wanneer de leerkracht een signaal geeft, loop je terug naar de vogel en de koffer.

Vertel aan de rest van de groep wat je gehoord hebt en stel jouw cd'tje voor.

Beantwoord zeker en vast volgende vragen:

- Hoorde je enkel natuurlijke geluiden? Zo nee, wat nog?
- Vind je het erg dat je sommige geluiden kan horen tot in het park?
- Welke geluiden had je niet verwacht?
- Heeft iedereen hetzelfde gehoord?
- Welke geluiden vond je leuk om te horen?
- Welke geluiden vond je minder leuk om te horen?





2. Geluidsbarometer aanduiden



- Geluidsbarometer
- wasknijpers



- Klassikaal

Neem de geluidsbarometer uit de koffer en overloop de verschillende geluiden die hierop aangeduid staan. Neem de wasknijpers en hang deze telkens op het rode of groene deel van de geluidsbarometer.

! Let op: je kan nog eens met de volledige klas herbeluisteren.

Vind je het een aangenaam geluid voor in het park, dan plaats je de wasknijper in het groene deel.

Vind je het een onaangenaam geluid voor in het park, dan plaats je de wasknijper in het rode deel.

Als jullie alle geluiden overlopen hebben, neem je vervolgens de wasknijpers weg van de geluiden die jullie niet gehoord hebben en tel je hoeveel er overblijven. Heb je meer groene, aangename of meer rode, onaangename geluiden gehoord?

Bespreek samen:

- Welke geluiden zou je nog willen horen in het park?
- Welke geluiden ontbreken nu nog in het park?
- Wat zouden we kunnen doen om nog meer geluiden te krijgen in het park?





Opdrachtenfiche 15

Groenten eten, ja dat moet! Want dat doet ons reuzegoed! Sla, tomaten en wat prei, want dat is gezond voor mij!

Dit versje zeg ik heel vaak in mijn hoofd, want het is helemaal waar! Eten jullie veel groenten?

Ik ben benieuwd welke groenten jullie allemaal kennen! Kijk ook eens in onze moestuin van het Beislovenpark. Zou je graag eens aan de slag gaan in deze moestuin? Dan moet je zeker eens een bezoekje brengen of contact opnemen met de milieudienst van Zottegem. Zij kunnen jullie hier nog heel wat meer over vertellen! En misschien kunnen jullie wel vragen om enkele groentjes te planten in de moestuin. Natuurlijk zullen zij jullie wel eens testen op jullie groentekennis, dus oefen goed vandaag!



Opdrachten:

1. Groenten en fruit in de moestuin?



- Raadsels groenten en fruit
- Groenten (velcro)
- Seizoenskalender



- Per 4 of 5

Neem de verschillende raadsels uit de materiaalkoffer. De raadsels hebben telkens een bijhorende kleur van de seizoenen. Als je de raadsels kan oplossen, kan je de groente of het fruit op de juist plaats hangen. Zo krijg je een mooi overzicht van de groenten of het fruit dat in de verschillende seizoenen geogst wordt. Welke groep krijgt het eerst zijn seizoenskalender af? Controleer ook eens of alle groenten juist hangen!





Opdrachtenfiche 16: Einde

Hoera! Je hebt de stopplaats gevonden!

Supergoed gewerkt vandaag! Ik ben echt supertrots op jullie! Jullie zijn één van de beste groepen die ik al heb gezien in dit park. Natuurlijk willen jullie nu weten wie ik ben en waarom ik jullie heb rondgeleid in dit park. Jullie hebben het zeker en vast verdiend om dit te weten te komen!

Het grote mysterie zal eindelijk ontrafeld worden!
Zijn jullie er klaar voor?



Opdrachten:

1. Wie heeft je rondgeleid in het park?



- Puzzelstukken 'Einde'



- Per 4 of 5

Neem de puzzelstukken uit de materiaalkoffer en probeer zo snel mogelijk te weten te komen welke vogel jullie heeft rondgeleid in het park. Dit doe je door de volledige puzzel correct te maken en daarna één voor één de puzzelstukken om te draaien (! Let op: De puzzelstukken moeten langs de zijkant omgedraaid worden!). Zo kom je de naam van de vogel te weten. Daarna zal de juf of meester wat informatie voorlezen over de vogel.

