

## Dikke dierenbertha



### Leerdoelen:

- Leerlingen kunnen bij organismen kenmerken aangeven die illustreren dat ze aangepast zijn aan hun omgeving.
- Kinderen zien in dat dieren een grote verscheidenheid in kenmerken vertonen.

### Samenvatting:

Tijdens dit tikspel maken leerlingen kennis met verschillende dieren en hun kenmerken. Via deze variant op 'dikke bertha' kunnen de leerlingen aan de lijve ondervinden hoe dieren zich voortbewegen in hun biotoop. Zeer Leuk, actief, laagdrempelig en leerrijk!

### Uitgewerkte activiteit:

**Werkvorm:** Loopspel

### Materiaal en voorbereiding:

Voor deze activiteit is geen materiaal nodig.

Het spel wordt gespeeld op een groot terrein, zonder hindernissen. Liefst een groot grasveld of een open plaats in het bos.

### Verloop activiteit:

Wie kent het spel 'dikke bertha'?

De leerkracht begint met de speluitleg van het gekende spel 'dikke bertha' te geven. Daarna volgen verschillende 'dierenrondes' als variant op het gekende spel.

Afhankelijk van de soort beweging, wordt ook de manier waarop getikt wordt aangepast.

Als inleiding wordt de normale versie van het spel één ronde gespeeld. De kinderen zijn dan allemaal 'dikke bertha'. Ze staan op 1 lijn en moeten het veld trachten over te steken. In het midden van het veld staat een tikker. De tikker tracht om zoveel mogelijk 'dikke bertha's' te pakken te krijgen. De kinderen zijn er aan, wanneer ze opgetild worden. Eenmaal opgetild mogen ze nog proberen om andere bertha's op te tillen. Wanneer iedereen aan de overkant staat, begint de volgende ronde. Iedereen die 'gepakt' werd, wordt tikker tijdens de volgende ronde.

Afhankelijk van de beschikbare tijd, de leerstof enz. maakt de leerkracht een selectie uit de verschillende dierenbewegingen.

Verschillende bewegingen:

1. Dikke Bertha: De kinderen proberen gewoon, als mensen, op hun 2 voeten naar de overkant te lopen. → Bertha kan gepakt worden door opgetild te worden.
2. Konijn: De achterste poten worden tussen de voorpoten geplaatst. Het konijn heeft de ogen aan de voorkant van de kop. Om de vijanden in het oog te houden, verplaatst het konijn zich zigzaggend over het veld. → Het konijn moet worden opgetild om opgegeten te worden.
3. Haas: De haas verplaatst zich net zoals het konijn, maar de ogen staan meer aan de zijkant van z'n kop. Zo kan de haas sneller lopen, zonder te zigzaggen. → De haas moet worden opgetild om opgegeten te worden.
4. Kikker: De achterste poten worden gespreid en buiten de voorpoten geplaatst. → De kikker moet worden opgetild om opgegeten te worden.
5. Salamander: De salamander stamt af van de vissen. Je kan dit nog zien aan de manier waarop de salamander zich voortbeweegt. Hij maakt net zoals vissen nog steeds de kronkelende beweging met zijn ruggengraat. De rechter voorpoot wordt samen met de linkerachterpoot verplaatst. Dit geldt ook voor de linkervoor- en rechterachterpoot. → De salamander kan opgegeten worden door uit evenwicht gebracht te worden. Eenmaal hij op z'n buik ligt, is hij dood.
6. Spin: per vier, arm in arm, zodat ze 8 poten hebben. → De spin kan worden opgegeten door de cirkel te verbreken.
7. Wesp: De armen worden naast het lichaam gehouden, de bovenarm (handen) maakt kleine, snelle bewegingen. → De wesp kan worden opgegeten, door getikt te worden.
8. Vogel: De armen worden volledig gespreid en op en neer geslagen. De bewegingen zijn trager dan bij de wesp. → De vogel kan worden opgegeten door omhelsd te worden.

9. Egel: De egel mag gewoon naar de overkant proberen lopen. Dreigt er gevaar, dan kunnen ze zich oprollen en al koprollend verder gaan. Enkel zo kunnen ze niet opgegeten worden. → De egel kan worden opgegeten door aangetikt te worden wanneer hij niet aan het koprollen is.
10. Mier: Mieren zijn sterk, ze kunnen meerdere keren hun eigen gewicht optillen. De kinderen vormen paren en kruipen bij elkaar op de rug. → De mieren kunnen worden opgegeten doordat de tikkers hen op handen en knieën kunnen tikken.

### **Integratie EDO:**

Dit spel is een duidelijk voorbeeld van vakkenintegratie. Tijdens de lessen lichamelijke opvoeding of als tussendoortje, kan de link gelegd worden naar natuureducatie. Elk dier heeft specifieke kenmerken, elk dier verplaatst zich op een andere manier en elke verplaatsing heeft z'n eigen geschiedenis en functie. De leerkracht probeert tijdens dit spel wat meer achtergrondinfo te geven over elk diertje in kwestie. De leerlingen zullen hier aan de lijve ondervinden (ervaringsgericht) wat de voor- en nadelen zijn van de manier waarop dieren zich voortbewegen. Sommige dieren uit onze bossen zijn immers gemakkelijkere prooien dan andere.

### **Gelinkte activiteiten en leerdoelen:**

Dit spel kan met vele andere spelen van [www.deboomin.eu](http://www.deboomin.eu) gecombineerd worden, als actief tussendoortje, maar het lijkt ons het meest interessant om het te combineren met volgende activiteiten:

- 1<sup>ste</sup> graad, levende natuur, kriebeldiertjes vangen
- 2<sup>de</sup> graad, levende natuur, dierenpaspoort maken