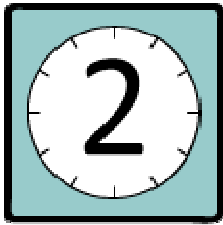
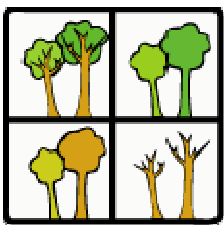
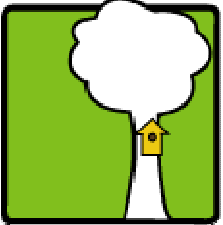
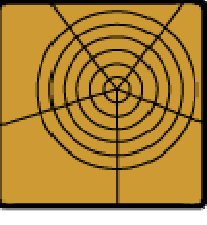


## PictoLadderSpel

			
			-sluipende vossen -Bosgeluiden Volume 1

### Leerdoelen:

- De leerlingen weten de betekenis van de verschillende pictogrammen over toegankelijkheid in het bos.
- De leerlingen maken kennis met de verschillende sorteeropties van afval.

### Samenvatting:

Wat betekenen de pictogrammen aan een ingang van het bos eigenlijk? Wat mag wel en wat niet in het bos? Verdien het certificaat van 'Goede Boswandelaar' door de pictogrammen te herkennen en de opdrachten goed uit te voeren. Zo bescherm je het bos zonder plant of dier te schaden.

### Uitgewerkte activiteit:

**Werkvorm:** ladderspel, uitdagingen, parcours

### Inkleding:

Regels zijn er overal, dus ook in het bos. Maar wat mag nu eigenlijk en wat niet? Wat betekenen de pictogrammen? Speel het spel en ontdek de regels van het bos.

### Materiaal en voorbereiding:

- Doorloop de opdrachten op voorhand. Afhankelijk van je speelterrein of seizoen kan je bepaalde opdrachten weglaten.
- 1 ladder (getekend op papier of een echte)
- naamkaartjes voor elk leerling die je bv met een wasknijper aan de ladder kan bevestigen.
- voor iedereen een picto-kaart (zie bijlage)
- eventueel: voldoende stickervellen met pictogrammen (zie 'bronnen')

- spelmateriaal voor de opdrachten
  - o parcoursmateriaal
  - o trektouw
  - o 4 afvallemmers (zie sorteerspel): restafval, PBM, papier en karton en GFT
  - o afvalkaartjes (zie bijlage – in 2 kleuren)
  - o 2 afbeeldingen van een bosbrand, met 2 puzzels van water (zie bijlage)
  - o 2 potjes met een drijfkaars, 2 kleine bekertjes (de potjes met de drijfkaars moeten minstens 5 keer zoveel water kunnen bevatten als de bekertjes).
  - o ballonnen
  - o touwtjes
  - o 2 emmers water
  - o bekertjes
  - o 5 kleine konijntjes (knuffels)
  - o (grote) dobbelsteen met op de helft van de vlakken een maantje, en op de andere helft zonnetjes
  - o bord-weg voor zonnetocht (zie bijlage)
  - o blinddoeken

### **Vorbereiding:**

Verdeel het materiaal voor de verschillende opdrachten in het bos. Maak de hindernissenparcours in het bos (zie onder voor meer info over deze parcours). Zorg dat je voldoende overzicht over het speelterrein hebt.

Print de opdrachten uit op een groot blad en hang deze op bij het klaargezette materiaal, zodat de leerlingen ze zelf kunnen (her)lezen.

### **Verloop activiteit:**

De regels die in het bos gelden worden voorgesteld door enkele pictogrammen. Maar weten de leerlingen ook wat ze betekenen?

Verdeel de leerlingen op willekeurige wijze over de ladder. Doel is om aan het eind van het spel bovenaan te eindigen én zoveel mogelijk verschillende pictogrammen verzameld te hebben op hun picto-kaart.

Door elkaar uit te dagen kunnen de leerlingen stijgen op de ladder en pictogrammen verzamelen. Per pictogram kunnen er verschillende opdrachten uitgevoerd worden.

Hoe gaat dit in zijn werk: Daag iemand uit die hoger staat op de ladder. De uitdager kiest de opdracht. (Tip voor de leerlingen: kies eerst een pictogram dat je nog niet op je kaart hebt, en vervolgens een opdracht die je denkt te kunnen winnen van je tegenstander.) Wint de uitdager (stond laagst op de ladder)? Dan wisselen beide spelers van plaats en krijgt de winnaar een pictogram (de winnaar stijgt dus enkele

plaatsjes, de verliezer zakt). Verliest de uitdager? Dan blijven beide spelers op de zelfde plaats op de ladder staan, maar krijgt de winnaar wel een pictogram.

Om vals spelen te vermijden kan enkel de leerkracht de volgorde op de ladder veranderen en pictogrammen uitdelen.

Opgelet, sommige opdrachten kan je in groep doen (als toevallig verschillende 'paren' dezelfde opdracht tegelijk willen doen)? Let wel op dat er steeds goed wordt afgesproken wie wie uitdaagt (en dus van plaats kan wisselen)

**Puntentelling:** aan het einde van het spel worden de punten geteld, en de winnaar bekend gemaakt. Hiervoor vermenigvuldig je het **aantal verschillende pictogrammen** die je gewonnen hebt met het **totaal aantal spelletjes** dat je won. (Zo zorg je ervoor dat kinderen die steeds hetzelfde spel wouden spelen omdat ze hier toevallig goed in zijn hierdoor minder punten krijgen.) Tel hierbij je **plaats op de ladder** (van onder naar boven). Stel dat je het spel met 21 kinderen speelt, heeft de leerling die op het einde het hoogst staat 21 punten extra, de persoon op de 2<sup>de</sup> plaats 20 punten extra, enz... De laagste slechts 1 punt extra.

Opdrachten per pictogram:

### **Blijf op de paden:**



- Leg een parcours aan met hindernissen zoals takken, plassen waar de leerlingen over moeten springen, dode boomstammen om over te lopen, ... Wie kan het eerst het parcours afleggen zonder van het pad af te wijken?

Tip: heb je geen avontuurlijk bos voorhanden? Dan kan je dit eventueel ook in de turnzaal spelen. Leg voldoende speelmateriaal verspreid over het terrein.

- Leg een dik touw of een dikke tak op de grond. Beide leerlingen gaan hier op staan, tegenover elkaar. Wie kan er het langst blijven staan? Je mag elkaar er af proberen duwen!

### **Gooi je afval in de vuilnisbak:**



hangt.

- Afvalrace: 2 groepen of leerlingen hebben evenveel afvalkaartjes ( elk in hun eigen kleur). Loop in estafettevorm (1 per 1, om het snelst) naar 4 afvalcontainers: restafval; PMD, papier en karton en GFT. Leg het afval in de juiste emmer. Wie heeft op het einde het meeste juist? De leerlingen kunnen dit zelf controleren als je de juiste antwoorden op de onderkant van de emmers

- Vind om het snelst 3 stuks sluikestort of afval dat niet thuis hoort in het bos (en gooi het dan ook in de vuilbak!)

### Geen vuur maken



- Maak om het snelst een puzzel met water bovenop de afbeelding van de bosbrand. Wie kan als eerst de brand blussen?
- Leg beiden een kort parcours af met beker water tussen je tanden geklemd. Aan het einde staat een bokaaltje een drijfkaars op de bodem. Wie kan het eerst de drijfkaars laten 'overlopen'?

### Geen planten/bloemen plukken



- (Opgelet: met deze opdracht kan je enkel een pictogram verdienen, zonder iemand uit te dagen) Maak een bloemenboeket met enkel dode of afgevalen takken, bladeren, bloemen,... Gebruik geen levende bloemen, takken of andere delen want dan doe je de boom of plant pijn! Bovendien hebben ze hun bloemen en bladeren nodig om te overleven en zich voort te planten, dus ga op zoek naar dode en afgevalen delen die op de grond liggen.

### Hou je hond aan de leiband



- touw trekken
- bind een (opgeblazen) ballon aan een touw rond één voet. Wie kan het snelst de ballon van de tegenstander kapot maken?
- Maak een 'touwencours', een tochtje tussen enkele bomen waarlangs je een touw spant. tijdens het parcours moet je het touw steeds vast blijven houden. Bij de start staat een emmer water en een bekertje. Onderweg staan verschillende lege bekertjes. Tijdens de wedstrijd neem je een gevulde beker van bij de start mee, en probeer je zoveel mogelijk bekertjes te vullen. Je mag het touw nooit loslaten! (zet de lege bekertjes bijna te ver weg, maar net niet). Wie heeft de meeste gevuld?

### Geen dieren vangen



Verstop 5 konijntjes (of andere knuffeldiertjes) langs een parcours (afstand tussen enkele bomen). De ene speler is de stroper, de andere de jager. Na 1 spel wisselen de rollen. De stroper vertrekt 5 meter voor de boswachter. De stroper moet zoveel mogelijk, zo snel mogelijk, konijntjes vinden. Kan de boswachter de stroper

tikken voor hij alle konijntjes heeft gepakt? Speel het spel 2 keer (elk eens elke rol). De boswachter die het meest konijntjes heeft kunnen redden wint.

### **Enkel van zonsopgang tot zonsondergang**



- Zonnetocht: gooi om beurt met de zonedobbelsteen. Telkens je een zonnetje gooit mag je een stapje vooruit, een maantje is blijven staan; wie is het eerst aan de eindmeet? je kan ook 1 speciaal vak toevoegen met een opdracht waarna je 2 stappen vooruit mag.
- Volg geblinddoekt een touwenparcours (kan zelfde parcours zijn als bij het pictogram 'hou je hond aan de leiband'), wie arriveert als eerst?

### **Hou het rustig**



- Kijk in elkaars ogen zonder te lachen. Wie houdt dit het minst lang vol?
- Maak een zo hoog mogelijke toren maken met materiaal dat je vindt in het bos
- Je kan deze opdracht ook in groep doen en starten met 1 minuut stilte. Zo heeft zeker iedereen 1 pictogram.

### **Bronnen:**

Je kan de pictogrammen hier downloaden: [http://www.natuurenbos.be/nl-BE/Natuurbeleid/Toegankelijkheid/Speelzones in Vlaanderen/Kindvriendelijke pictogrammen.aspx](http://www.natuurenbos.be/nl-BE/Natuurbeleid/Toegankelijkheid/Speelzones%20in%20Vlaanderen/Kindvriendelijke%20pictogrammen.aspx))

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

- Bosgeluiden Volume 1
- Sluipende vossen