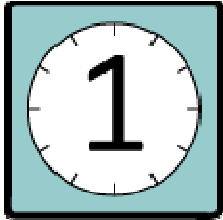
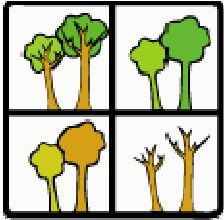
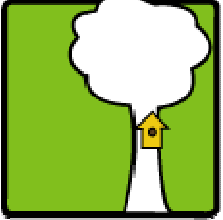
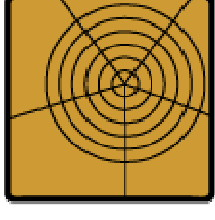


Natuur als buur¹

			
Zonder verplaatsing naar het bos			naverwerking

Leerdoel:

- Leerlingen kunnen illustreren dat de mens de aanwezigheid van organismen en de natuur beïnvloed.
- Leerlingen kunnen met concrete voorbeelden uit hun omgeving illustreren hoe mensen op positieve, maar ook op negatieve wijze omgaan met het milieu.
- Leerlingen kunnen op een aangepaste manier bewegen in de vrije natuur

Samenvatting:

Het natuurgebied De Groene Bergen is in gevaar! Slagen de projectontwikkelaars in hun snode plan, of kunnen de natuurliefhebbers ze tegenhouden?

In dit spannende spel leren de leerlingen samenwerken en strijden voor een hoger doel.

Uitgewerkte activiteit:

Werkvorm: bosspel

Inkleding:

Het natuurgebied *De Groene Bergen* is ingenomen door een groep projectontwikkelaars die er een groot woon- en winkelcomplex wil bouwen. De natuurliefhebbers van de plaatselijke natuurbeweging willen het gebied als natuurgebied behouden.

Materiaal en voorbereiding:

- Een lint voor keer het aantal spelers
- De letters U I T K I J K op 7 verschillende kaarten

¹ Dit spel komt uit het boek 'BuitenBenen – handboek voor natuurvriendelijk spelen', een uitgave van Inverde vzw.

- 7 linten om rond een boom te spannen
- Schmink of vingerverf

Verloop activiteit:

De projectontwikkelaars vatten het plan op om het natuurgebied te vervuilen om zo de grond te bemachtigen. Op die manier hopen ze dit stuk grond aan een spotprijs te kopen om het nadien vol te bouwen en aan een hoge prijs opnieuw te verkopen. De projectontwikkelaars zijn al begonnen om hun snode plan uit te voeren. Op enkele kilometers (in het spel een 100-tal meter) van het gebied bevindt zich een uitkijkpost van de projectontwikkelaars die alle pogingen van de natuurliefhebbers om het gebied te betreden stopt. De natuurliefhebbers zullen dus eerst de uitkijkpost moeten vernietigen voordat ze het gebied kunnen bevrijden van de projectontwikkelaars.

Beide ploegen tellen evenveel spelers. Elke speler heeft een lint. De uitkijkpost wordt gevormd door een groepje van 7 bomen die de letters U I T K I J K dragen. Gebruik een touw om aan elke boom een letter op te hangen. Vermijd duimspijkers want die kwetsen de boom. Deze bomen staan enkele meters van elkaar. Elke boom draagt op een kleine 2 meter een lint.

Fase 1

Om de uitkijkpost te vernietigen, verdelen de natuurliefhebbers zich in verschillende verzetsploegen. Elke verzetsploeg bestaat uit 4 leden: 2 beschermers, 1 klusjesman en 1 ploegleider. De verzetsploeg vernietigt de uitkijkpost door de linten van de bomen te trekken. Elk verzetslid heeft zijn taak. De klusjesman dient als ladder en zet zich met gebogen knieën met zijn rug tegen de boom. De projectontwikkelaars kunnen zijn lint afpakken, maar zelf kan hij geen linten veroveren. De ploegleider kan ook geen linten veroveren, maar hij is de enige die een lint van een boom mag halen. De beschermers beschermen de klusjesman en de ploegleider door de linten van de projectontwikkelaars af te nemen.

Voorzie een herkenningsteken voor de functies binnen de verzetsploeg. Bijvoorbeeld 1,2 of 3 strepen op het gezicht. Als je als verzetser je lint kwijtraakt aan een projectontwikkelaar, ga je een ander halen bij de spelbegeleiding. Als je als bezetter je lint kwijtraakt, ga je je verstoppen in het natuurgebied (een andere plek in het bos die is aangeduid).

Fase 2

Wanneer de uitkijkpost is gevallen (alle kaartjes zijn veroverd), zijn de natuurliefhebbers al in hun eerste opdracht geslaagd. De projectontwikkelaars verstoppen zich nu echter allemaal in het natuurgebied (een afgebakend stuk bos). De tweede taak voor de natuurliefhebbers is het bevrijden van het natuurgebied van de projectontwikkelaars.

De natuurliefhebbers vallen het natuurgebied binnen en proberen alle projectontwikkelaars te overmeesteren. Er wordt via een duel man tegen man gevochten. Kijk hiervoor in de bijlage. Wie verliest, valt af en gaat naar de spelbegeleiding. Het spel eindigt als een ploeg geen linten meer heeft. Kunnen de

natuurliefhebbers hun natuurgebied veilig stellen of zullen zij met lede ogen moeten toezien hoe de projectontwikkelaars er een woon- en winkelcomplex bouwen?

Naverwerking

In dit leuke spel strijden de leerlingen voor een hoger doel, nl de bescherming van het fictieve natuurgebied 'De Groene Bergen'. In een kringgesprek kan je na gaan of de leerlingen in het echte leven ook zouden strijden voor een stukje natuur.

Is er een mooi groen plekje in hun buurt die ze kost wat kost zouden willen verdedigen? Hoe zouden ze zit doen? Kunnen ze zich inleven in het standpunt van de projectontwikkelaars? Ten slotte doen zij ook maar hun werk... of niet?

Verwijzing naar werkblaadje: /

Integratie EDO:

Tijdens de naverwerking bespreken de leerlingen hun eigen 'normen en waarden' die vanuit dit spel naar voren komen. Ze projecteren het fictieve spel op hun eigen leefomgeving en situaties en trachten de gelijkenissen te zien.

Bronnen:

- Dit spel komt uit het boek 'BuitenBenen', een uitgave van Inverde vzw. Kijk onder [links](#) voor meer info.

Bijlage:

Voor het duel dat de twee groepen moeten uitvechten kan je kiezen uit verschillende spelletjes:

- **Dassenroof:** beide spelers hebben een das die achteraan een 20-tal cm uit de kledij hangt en die ze proberen uit mekaars kledij te trekken.
- **Papieren staart:** beide spelers hebben lang touw met een papiertje dat op de grond sleept in hun kledij steken. De speler die als eerste het papiertje bij de andere aftrapt (en opraapt!) wint.
- **Wasknijper knippen:** beide spelers hebben een wasknijper en moeten deze op de kledij van de tegenspeler vastknippen vooraleer de andere hierin slaagt.
- **Blad-steen-schaar:** beide spelers houden hun handen achter hun rug en maken met één hand ene bepaald gebaar: een *blad* (vlakke hand), een *steen* (vuist) of een *schaar* (twee vooruitstekende vingers). Beide spelers tellen tot drie en tonen op het zelfde moment hun hand. Wie wint? Een schaar kan een blad knippen, een blad kan een steen omwikkelen en een steen maakt een schaar bot. Tonen beide spelers hetzelfde gebaar, dan wordt opnieuw gespeeld tot er een winnaar is.
- **Hanengevecht:** beide spelers staan op één been en proberen elkaar omver te duwen.

- **Even-oneven:** beide spelers houden een hand achter hun rug. Op hetzelfde moment tonen ze een aantal vingers en roepen: 'even' of 'oneven'. Dit slaat op het totaal aantal getoonde vingers. De speler die het juist heeft, wint.
- **Hoger-lager:** elk speler heeft een speelkaart op zak. Als je een andere speler tegenkomt, toon je je kaart. Wie de hoogste (laagste) kaart heeft, wint.
- **Sprietje-trek:** beide spelers kiezen een grasspriet uit en haken die in elkaar. Even trekken. De speler wiens grasspriet in twee scheurt, is verloren.