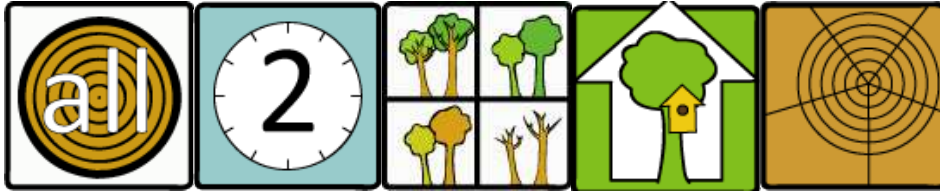


Bosbattle



Samenvatting

Zoveel mogelijk land in je bezit krijgen, zodat jouw sector kan doen wat het wil.

De leerlingen leren dat grond een kostbaar bezit is, waarvoor strijd wordt gevoerd door mensen met verschillende belangen. De natuur wordt hierdoor vaak aan de kant geschoven.

Leerdoelen (Eindtermen)

- De leerlingen kunnen na het spelen van het spel aangeven dat de mens de natuur op een positieve, maar ook op een negatieve manier beïnvloedt.
- De leerlingen kunnen na het spelen van het spel voorbeelden geven van het feit dat aan milieuproblemen vaak tegengestelde belangen ten grondslag liggen.
- De leerlingen kunnen zich in een spel inleven en hierbij verschillende rollen waarnemen.
- De leerlingen kennen elementaire tactische principes en kunnen ze toepassen in spelletjes. De leerlingen kunnen onderling een tactisch plan uitdenken.
- De leerlingen passen afgesproken spelregels toe en aanvaarden de sancties bij overtredingen.
- De leerlingen bewegen op een aangepaste manier in de vrije natuur.

Spelers

De klas wordt onderverdeeld in vier gelijke groepen.

Ploeg 1 bestaat uit de natuurbeschermers, zij willen zoveel mogelijk grond bemachtigen om bomen op te planten.

Ploeg 2 bestaat uit de landbouwsector, zij willen zoveel mogelijk grond bemachtigen om bomen te kappen om ze te gebruiken voor brandhout en gronden voor hun vee.

Ploeg 3 bestaat uit mijnwerkers, zij willen zoveel mogelijk grond bemachtigen om bomen te kappen, zodat ze de grond kunnen ontginnen.

Ploeg 4 bestaat uit de bouwsector, zij willen zoveel mogelijk grond bemachtigen om bomen te kappen, zodat ze meer plaats hebben om steden te bouwen.

Verloop spel

Ga met je klas naar het bos en verdeel de klasgroep in vier gelijke groepen. Geef ze even de tijd om een kamp te bouwen. Elke leerling krijgt een levenskaartje mee. Op de levenskaartjes van de natuurbeschermers staat een boom, op de levenskaartjes van de landbouwsector staat een koe, op de levenskaartjes van de mijnwerkers staat een pikhouweel en op de levenskaartjes van de regering

staat een appartement. De leerlingen vertrekken van hun kamp en wanneer ze een andere leerling uit een ander kamp tegen komen, dagen ze elkaar uit voor een spel. De winnaar van dit spel krijgt het levenskaartje van de verliezer. De verliezer gaat een nieuw levenskaartje bij de leerkracht halen en de winnaar gaat het gewonnen levenskaartje in zijn kamp leggen. Je mag telkens maar één kaartje op zak hebben. Wanneer een kamp drie verschillende levenskaartjes heeft (van elk kamp van de tegenstander één), kunnen ze met deze kaartjes naar de leerkracht gaan. Daar kopen ze dan een stuk grond mee op een kaart die bij de leerkracht ligt. Wanneer de meeste gronden reeds zijn verkocht, kunnen de leerlingen grond afpakken van elkaar. Dit doen ze door de ploeg, die op het gewenste stuk grond staat, uit te dagen voor een ploegenspel. De winnaar van dit ploegenspel krijgt/behoudt het stuk grond waarvoor gestreden is. Wie op het eind van het spel de meeste stukken grond heeft, wint.

Individuele spelletjes:

- Boomknuffelen: knuffel de stam van een boom met je hele lichaam, wie het langst de boom kan blijven knuffelen, zonder de grond te raken, is de winnaar.
- Dierenslinger: om beurten een dier opnoemen, met de laatste letter van het vorige dier. Wie binnen de 30 seconden geen dier kan opzeggen, verliest.
- Olifantboksen: olifanten hebben geen armen om mee te boksen, daarom gebruiken ze hun achterwerk. Teken een kring op de grond waarin je in het midden poep tegen poep staat. Probeer elkaar op deze manier uit de kring te duwen. Wie een voet buiten de kring zet is verloren.
- Ik ga naar het regenwoud en ik kom tegen: de leerlingen zeggen om beurten iets dat ze tegenkomen in het regenwoud als ze er ooit op ontdekking zouden gaan. Ze herhalen ook telkens wat de vorige persoon gezegd heeft. Wie het eerste een voorwerp in verkeerde volgorde zegt, is verloren.
- Blad, steen, schaar

Ploegspelletjes:

- Om ter mooist insectenhuis maken (grootte en verfijndheid tellen)
- 10 verschillende insecten verzamelen
- Boskunstwerk maken met 10 verschillende voorwerpen
- Boomvoetbal: elke ploeg kiest één boom uit, deze boom is de goal van die ploeg. Wie het minste tegendoelpunten krijgt, wint het spel.
- Maak een boslied van minstens twintig regels, waarin de woorden: wondermooie boom, kabouters, Amazone, kappen en zuurstofbron komen. Het mooiste lied wint.
- Verzin een regendans, het origineelste dansje wint.
- Bostafette: voorzie een hindernissenparcours dat de leerlingen met de ganse ploeg moeten afleggen. Om beurten legt één leerling van elke ploeg het parcours af, wanneer de leerling terug aankomt, mag de volgende vertrekken. De ploeg die het eerst uitloopt, wint.
- Tik, tak, krak: de leerlingen staan in een kring, in het midden zit er één leerling. Deze leerling zegt de hele tijd 'Tik, tak, tik, tak, ...', zolang hij/zij dit doet, geven de andere leerlingen een stok door aan elkaar in wijzerzin. Wanneer de leerling in het midden 'KRAK' roept, moet de leerling die op dat moment de tak vast heeft, op de grond gaan liggen als een omgekapt stam. De volgende keer dat de tak bij hem/haar passeert, moeten de andere leerlingen over hem/haar springen alvorens de tak door te geven. Wie als laatste overblijft, wint het spel.

- STAMina: de leerlingen van beide ploegen gaan op een omgevallen stam op één been staan. Wie als laatste zijn/haar evenwicht verliest en een voetje moet bijzetten, wint het spel.
- Verzamel om ter snelst een plastic zak vol zwerfvuil en sorteer het ook nog eens.

Uitbreiding:

Wanneer het spel niet uitdagend genoeg is, kan je elke ploeg een aparte opdracht geven, die ze moeten volbrengen om te kunnen winnen.

Opdrachten:

- Bezit heel Azië
- Bezit heel Europa
- Bezit heel Noord-Amerika
- Bezit heel Afrika + 2 plaatsen in een ander continent

Als je kiest om het spel op deze manier te spelen, zorg er dan zeker voor dat de ploegen niet starten in het continent dat ze moeten veroveren.

Vorbereitung en materialen

Vorbereitung:

- Print de levenskaartjes af en knip ze uit.
- Maak een wereldkaart in het groot (zie voorbeeld in bijlage).
- Zoek indien mogelijk een leuk plekje in het bos om te spelen.

Materialen:

- Levenskaartjes + wereldkaart (zie bijlage)
- Bal
- Pen en papier