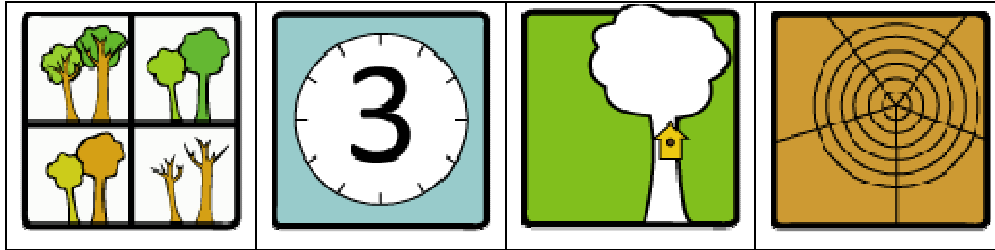


BosStratEgos



Leerdoelen:

- *Leerlingen kunnen de wet van eten en gegeten worden illustreren aan de hand van minstens twee met elkaar verbonden voedselketens.*
- *Leerlingen kunnen illustreren dat de mens de aanwezigheid van organismen beïnvloedt.*
- *Leerlingen kunnen met concrete voorbeelden uit hun omgeving illustreren hoe mensen op positieve, maar ook op negatieve wijze omgaan met milieu.*
- *De leerlingen kunnen mogelijk oorzaken aangeven van de bedreiging van bepaalde organismen.*
- *Leerlingen maken kennis met complexiteit van ecosystemen en de invloed van de mens op de biodiversiteit.*

Samenvatting:

BosStratEgos is een buitenspel gebaseerd op de spelregels van stratego. De leerlingen ervaren de wetten van eten en gegeten worden in levende lijve. Er zijn echter niet enkel dieren in het bos... Ook de mens laat z'n sporen na.

Als naverwerking worden verschillende methodieken gebruikt die de complexiteit van de ecosystemen en de invloed van de mens hierop illustreren. Een stevig staaltje systeemdenken!

Uitgewerkte activiteit:

Werkvorm: Spelvorm + naverwerking tijdens groepsgesprek(EDO)

Materiaal en voorbereiding:

- Afhankelijk van het aantal leerlingen zorgt de leerkracht voor voldoende kaartjes (verschillende kleuren voor elke groep).
 - Pagina 1 van bijlage: 3 x printen op groen papier

De Boom In! Met de boom de klas in of met de klas de boom in!
www.deboomin.eu
in samenwerking met BOS+, GREEN vzw / GoodPlanet en Tetra Pak

- Pagina 2 van bijlage: 2 x printen op groen papier
 - Pagina 3 en 4 van bijlage: 1 x printen op groen papier
 - Pagina 5 van bijlage: 3 x printen op geel papier
 - Pagina 6 van bijlage: 2 x printen op geel papier
 - Pagina 7 en 8 van bijlage: 1 x printen op geel papier
- Schmink of waterverf voor ploegverdeling
 - Er wordt een uitstap voorbereid naar een speelbos of een ander groot terrein.

Verloop activiteit

Basisreglement

Het BosStratEgospel werkt volgens de principes van stratego. De groep wordt verdeeld in 2 groepen. Elke groep heeft een eigen 'kamp', waar de spelbegeleider 'strategisch' kaartjes uitdeelt. Elke ploeg heeft bovendien z'n eigen kleur. De kinderen krijgen een duidelijke stip op hun kaken (schmink / waterverf).

De spelleider zorgt ervoor dat alle kinderen het blad-steen-schaarspel kennen.

Na het startsignaal vertrekken de kinderen van uit hun kamp, op zoek naar dat van de tegenstander. Elk kind heeft één kaartje van het eigen kleur bij, dat ze gekregen hebben van de spelbegeleider. Elk kaartje stelt een dier voor, dat een bepaalde plaats in de voedselpiramide heeft. In het kamp hangt een overzichtje.

De kinderen lopen met hun kaartje. Door kinderen van de andere ploeg te tikken kunnen de verschillende dieren elkaar 'opeten'. Het hoogste dier op de voedselpiramide (mits uitzonderingen) wint en krijgt het kaartje van de tegenspeler. Wanneer beide spelers gelijke kaartjes hebben spelen ze blad-steen-schaar. De winnaar van het duel brengt het kaartje van de tegenstander onmiddellijk naar z'n eigen kamp. De 'verliezer' gaat zo snel mogelijk in eigen kamp een nieuw kaartje halen.

Ondertussen lopen er 1 of 2 milieuvuilers (mogelijks de begeleiding) rond die sporadisch willekeurige dieren tikken en hun kaartje afpakken.

Een ploeg kan het spel winnen door de jagerskaart (Eddy of Willy) van het andere team in het kamp te brengen.

Opgelet: het kaartje van de jager wordt pas later ingezet, wanneer het spel al even bezig is (na bijvoorbeeld een tiental minuutjes). Hier moet je als spelleiders op letten. Spreek een signaal of tijdstip af onder de twee ploegleiders zodat de jagers op ongeveer hetzelfde moment in het spel komen. Eenmaal de jagers in het spel zijn, mogen ze zich niet meer in het kamp verschansen.

Wie eet wie?

Er zijn 2 soorten kaartjes: de gewone kaartjes (uit de voedselpiramide) en de speciale.

Op de gewone kaartjes worden dieren uit een voedselpiramide afgebeeld. Hun rangnummer bepaalt wie ze kunnen 'opeten'. Hoe hoger het nummer hoe sterker ze zijn.. Aan de onderkant van de piramide zit de 'regenworm', hij kan door iedereen opgegeten worden. Bovenaan de piramide staan de **predators**, dit zijn de allersterkste roofdieren. En daarboven staan jagers Willy en Eddy. Zij kunnen alle dieren doden.

- De **bombardeerkever (x)** mag zelf niemand tikken. Alle anderen die de bombardeerkever tikken, sterven. Enkel de **spitsmuis (2)** kan de bombardeerkever opeten.
- De **Vliegenzwam**: de vliegenzwam kan enkel de jager doden. Opgelet, wanneer alle vliegenzwamkaartjes (2 per team) van het ene team door het andere team afgepakt zijn, kunnen de 2 jagers enkel nog elkaar verslaan.
- De **regenworm (1)** kan enkel de vliegenzwam opeten.
- De **spitsmuis (2)** kan enkel de regenworm opeten. Bovendien is hij de enige die de bombardeerkever kan opeten en zo onschadelijk kan maken. De spitsmuis is dus een heel belangrijke kaart!
- De **egel (3)** kan enkel de spitsmuis, de regenworm en de vliegenzwam opeten.
- De **hermelijn (4)** kan enkel de egel, de spitsmuis, de regenworm en de vliegenzwam opeten.
- De **vos (5)** kan de hermelijn, de egel, de spitsmuis, de regenworm en de vliegenzwam opeten.
- De **wolf (6)** kan de vos, de hermelijn, de egel, de spitsmuis, de regenworm en de vliegenzwam opeten.
- De **beer (7)** kan de wolf, de vos, de hermelijn, de egel, de spitsmuis, de regenworm en de vliegenzwam opeten.
- De **jager (8)** kan de beer, de wolf, de vos, de hermelijn, de egel, de spitsmuis, de regenworm opeten. De jager is NIET bestand tegen het eten van de vliegenzwam!
- De **milieuvervuiling** kan de kaartjes afnemen van alle dieren, maar niet dat van de jager of vliegenzwam. De milieuvervuiling behoort niet tot één van de ploegen.

Belangrijk om weten:

- De kaartjes worden vooraf geteld. De leerkracht kan meer of minder kaartjes voorzien afhankelijk van het aantal leerlingen. Het aantal kaartjes in bijlage,

afgeprint zoals aangegeven, kunnen gebruikt worden voor een groep van rond de 28 leerlingen.

- Wanneer alle kaartjes van een team opgebruikt zijn, blijven de teamleden in hun eigen kamp.
- Milieuvervuiling tikt het liefst kinderen die teveel rond het eigen kamp blijven rondhangen. Zij zorgen er tevens voor dat ze bij de twee ploegen ongeveer evenveel vernielen.
- De kaartjes worden NIET geruild.
- De kinderen mogen maar 1 kaartje tegelijk op zak hebben.
- Ze houden de kaartjes in hun handen.
- Een bombardeerkever die tikt is z'n kaartje kwijt.

Bijlage:

De spelkaartjes en de naverwerking vind je terug in bijlage. De eerste 4 pagina's worden op een andere kleur geprint als de laatste 4 pagina's.

Naverwerking: zie 'naverwerking BosStratEgospel'

- Emoties (zo snel mogelijk na het spel): gedragspatroongrafiek
- Nieuwe kennis: vraagstelling en individueel onderzoek
- Systeemdenken: relatiecirkels
- Waarden: stellingenspel
- Actiegerichtheid: brainstorm met mindmap

Om kinderen kennis te laten maken met de complexiteit van ecosystemen, kan dit spel een ideale aanzet zijn. Spelenderwijs maken ze kennis met de wetten van 'eten en gegeten worden' en de invloed van de mens op bos en natuur. Als naverwerking wordt het spel teruggekoppeld aan de complexe werkelijkheid. Hiervoor kunnen we verschillende methodieken gebruiken. Wij kozen voor enkele werkvormen die aansluiten bij de **principes van EDO** (educatie voor duurzame ontwikkeling).

- De leerlingen bouwen zelf de leerinhoud op, op basis van eigen kennis en ervaringen, de leerkracht ondersteunt het leerproces. (constructivisme)
- Let op: belangrijk bij systeemdenken is dat zo goed als alle antwoorden plausibel zijn! Er bestaat geen juist of fout.
- Leren gebeurt volgens 4 grote stappen: onderzoeken, beleving, kritisch nadenken en aanzetten tot actie.

Bronnen:

- JNM: Jeugdbond voor Natuur en Milieu
- Boek: 'Duurzame Ontwikkeling, hoe integreren in onderwijs', Willy Sleurs e.a., 2008, Uitgeverij De Boeck nv.

Gelinkte activiteiten en werkvormen:

De Boom In! Met de boom de klas in of met de klas de boom in!
www.deboomin.eu
in samenwerking met BOS+, GREEN vzw / GoodPlanet en Tetra Pak



- Chic, zo'n gedragspatroongrafiek. (vakoverschrijdend)
- Relatiecirkels als hulpmiddel voor systeemdenken. (vakoverschrijdend)
- BosStellingenSpel (levende natuur)
- Eten en gegeten worden (levende natuur)