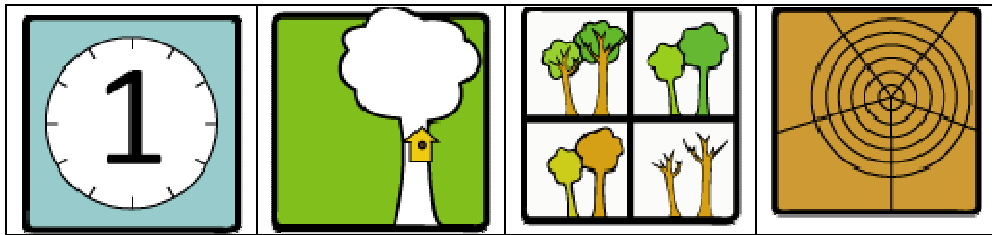


Roodkapje vult haar mandje



Leerdoelen:

De leerlingen kunnen

- Enkele voorbeelden geven van producten en grondstoffen die afkomstig zijn van planten (ons voedsel, hout, rubber, kurk ...).
- Aangeven dat planten en zwammen soms nuttig, soms gevaarlijk zijn voor de mens (giftige planten, giftige paddenstoelen ...).
- Planten met elkaar vergelijken op basis van minstens 1 gegeven criterium (bijv. vorm, kleur, vindplaats, vruchten, bloemen, eetbaar/niet eetbaar, nuttig/niet nuttig voor de mens ...).
- Aangeven dat voeding als energiebron nodig is voor de ontwikkeling, de instandhouding en het functioneren van organismen.
- Verwoorden dat ze door inname van en/of contact met sommige producten en planten ziek kunnen worden.

De leerlingen oefenen de tafels.

Samenvatting:

Oma is ziek, daarom gaan rood –en blauwkapje op zoek naar eten in het bos. Hopelijk belandt er niets giftigs in hun mandje! Tijdens dit loopspel maken de kinderen kennis met giftige en eetbare planten, vruchten en paddenstoelen uit de natuur.

Uitgewerkte activiteit:

Werkvorm: spelvorm, loopspel

Materiaal en voorbereiding:

Nodig:

- kaartjes uit bijlage 1 of 2 keer afgeprint in kleur en uitgeknipt (evt. gelamineerd), zowel de gewone voedselkaartjes als de ziekenhuislijst. (aantal keer printen hangt af van het aantal leerlingen en de beschikbare tijd)
- 2 mandjes / kartonnen dozen
- 1 grote voeldoos met verschillende ingangen en wat groen erin (takken, blaadjes, klimop) of een extra begeleider die instaat voor de verdeling van de kaartjes.
- 3 controlelijsten
- Eventueel 2 rekenmachines (afhankelijk van niveau van rekenen)
- Eventueel fluitje om start- en eindsignaal te geven.

Vorbereiding:

- Leerkracht zorgt voor geschikt terrein: open speelveld of bos.
- Leerkracht bekijkt vooraf de lijst met giftige en eetbare planten
- Leerkracht zorgt voor het nodige materiaal

Verloop activiteit:

De groep wordt op volgende manier in 2 verdeeld. De kinderen zoeken een vriendje. Wanneer iedereen / 2 staat nemen ze een grassprietje of een dood takje. Ze nemen elk een uiteinde vast en trekken (/breken) het sprietje of takje. Alle kinderen die het kortste uiteinde getrokken hebben vormen samen een team en omgekeerd.

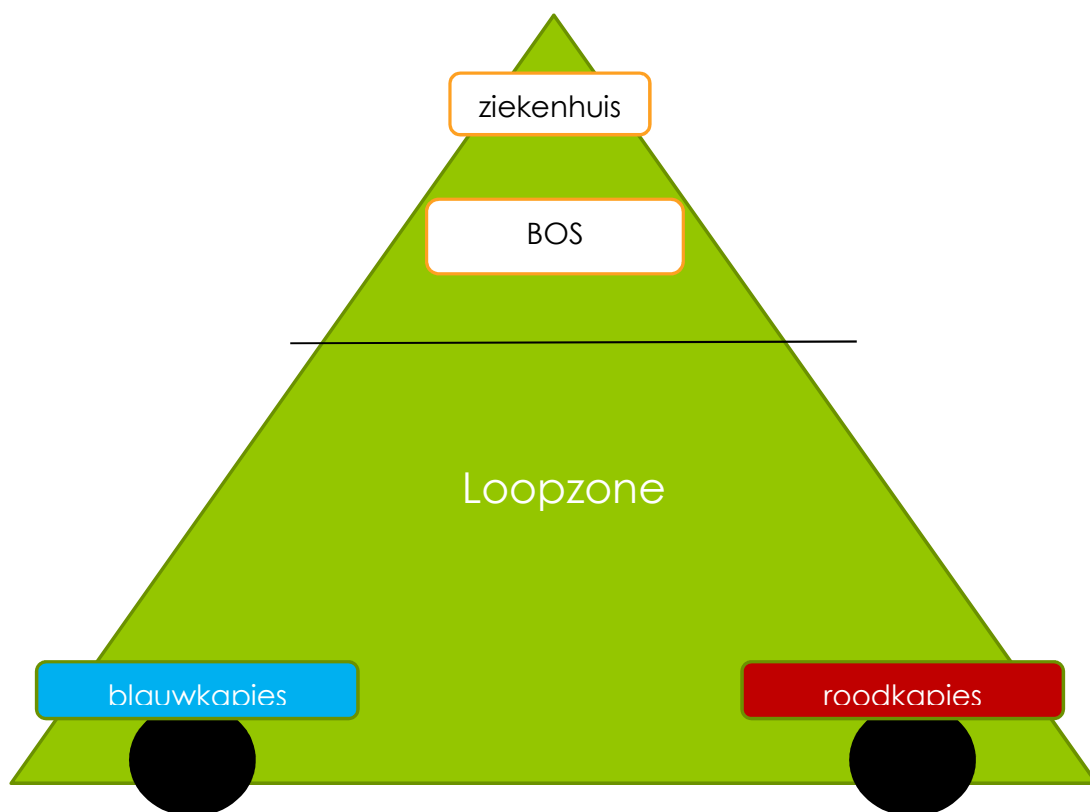
Het ene team wordt het team van de 'roodkapjes' en het andere dat van de 'blauwkapjes'. De leerkracht voorziet beide teams van een kleurtje op hun kaken en legt vervolgens het spel uit.

Oma is ziek en ligt in bed. De rood- en blauwkapjes willen haar eten brengen.

Inleidende vragen om de link tussen vroeger en nu te verduidelijken:

- "Waar denk je dat roodkapje en blauwkapje het eten voor oma zullen halen?"
- "In de supermarkt?"
- "Waar haalden de mensen vroeger hun eten?" "Waar kopen wij ons eten?"
- "Komen er nog steeds voedingswaren uit het bos?" (denk maar aan notenchoco, koffie, paddenstoelen, sommige kruiden, bosbessen enz.)

In de tijd van roodkapje en blauwkapje bestonden er nog geen supermarkten. Ze gaan dus op zoek naar voedsel in het bos. Alles waarvan ze denken dat het eetbaar is, verzamelen ze in hun mandje.



De twee teams bouwen hun kamp op gelijke afstand (ongeveer 100m) van 'het bos' (op één lijn, maar minstens 30m van elkaar verwijderd). Het mandje staat centraal in hun kamp.

Het 'bos' bevindt zich aan de overkant van het terrein en wordt gesymboliseerd door een voeldoos of een begeleider die de kaartjes uitdeelt. In de voeldoos zitten allerlei takken, blaadjes en eetbare of giftige voedselkaartjes. Daarachter bevindt zich het ziekenhuis. Zorg dat dit ziekenhuis niet te gemakkelijk te bereiken is (op een berg, achter een parcours, enz.). Je kan ook een 'mobiel' ziekenhuis maken, waarbij de persoon die het ziekenhuis voorstelt zich steeds opnieuw verstopt in het bos.

De leerlingen lopen na het startsignaal naar de overkant, naar het 'bos', waar ze een kaartje uit de doos kunnen halen/ontvangen van de begeleider. (Extra: indien het speelloppervlak tussen het kamp en het bos maar klein is of als het een open weide betreft, kan er een soort parcours aangelegd worden dat de leerlingen moeten volgen om het bos te bereiken. Zo wordt het minder saai en meer dan gewoon lopen. Ook tussen het bos en het ziekenhuis kan er een vaste weg afgesproken worden waarop er hindernissen aanwezig zijn.) Wanneer de leerlingen denken dat ze iets giftigs geplukt hebben, lopen ze naar het ziekenhuis (of gaan ze er naar op zoek). Daar zorgt de begeleidende leerkracht dat ze (met of zonder opdracht, opdrachten kan je vinden in bijlage) hun giftig voedselkaartje kunnen wisselen voor iets eetbaars. Wanneer de leerlingen denken dat het getrokken voedselkaartje eetbaar is, kunnen ze het direct meenemen naar hun kamp. Daar

aangekomen kunnen ze aan de hand van het rekensommetje op het kaartje en de oplossingenlijst hun antwoord controleren. Blijkt het voedselkaartje toch giftig, dan moeten ze terug naar het ziekenhuis. In het andere geval steken ze het voedselkaartje in hun mandje.

Het doel van het spel is om tegen afloop van het spel zoveel mogelijk eetbare voedselkaartjes in het mandje te verzamelen. De leerkracht beslist zelf hoe lang ze het spel laat duren. Richttijd = 45 min.

Extra: Tijdens het spel, maar enkel in de loopzone, mogen de 2 teams elkaar tikken. Wordt iemand getikt, dan blijft hij/zij met zijn benen open staan tot wanneer iemand van z'n eigen team door de benen kruipt.

Op het einde van het spel worden de kaartjes uit de 2 mandjes gecontroleerd en geteld. De leerkracht kan hiervoor de oplossingenlijst gebruiken. Zijn de leerlingen onzorgvuldig te werk gegaan en zit er toch een giftig bosproduct in het mandje? Dan moeten ze hiervoor een eetbaar voedselkaartje afstaan aan de andere ploeg. Uiteraard telt het giftige kaartje ook niet mee bij de telling.

Integratie EDO:

Tijdens dit spel leren we het bos weer wat beter kennen. Het bos is immers niet enkel leuk om in te spelen of nuttig voor het hout. Een bos is ook een producent... We leggen de link tussen vroeger en nu en hier en elders op de wereld.

De kinderen leren dat er een groot verschil is tussen vroeger en nu. Terwijl wij nu naar de supermarkt gaan, haalden de mensen vroeger heel wat eten uit het bos. Op sommige plaatsen op aarde is dit trouwens nog steeds het geval! Wanneer de mensen de planten en de bomen, de vruchten of paddenstoelen in het bos niet goed kenden, dan kon het zijn dat ze de verkeerde, giftige dingen plukten.

Heel wat dingen uit het bos zijn eetbaar, maar minstens evenveel producten zijn giftig. Ook nu nog, is het belangrijk dat wij weten welke producten eetbaar zijn en welke niet en waar onze huidige voedingsmiddelen vandaan komen.

Daarnaast wordt tijdens dit spel ook geïntegreerd gewerkt. Terwijl de kinderen verschillende eetbare en giftige planten, vruchten of paddenstoelen leren kennen, oefenen ze hun tafels.

Bronnen:

Voor de afbeeldingen in bijlage: www.google.be

Gelinkte activiteiten en leerdoelen:

Een andere activiteit waarin de kennis over eetbare natuur aan bod komt:
2^{de} graad, levende natuur en vakoverschrijdend: 'Wij stellen u voor, het bosmuseum!'

Bijlage: Opdrachten voor in het ziekenhuis:

Dit lijstje bevat enkele opdrachtjes die je de leerlingen kan laten doen om het 'gif uit hun lichaam te verdrijven'. Is de opdracht geslaagd? Dan krijgen ze een eetbaar kaartje! Je kan uiteraard nog veel meer opdrachten verzinnen, gelinkt aan de locatie waar je het spel speelt.

- Loop 10 keer rond een boom.
- Raak 10 keer een tak aan die boven het hoofd hangt door ernaar te springen.
- Draai 10 keer rond je as en loop dan zo recht mogelijk naar een aangewezen boom.
- 10 keer pompen.
- Doe 15 sit-ups.
- Verzamel 5 verschillende soorten blaadjes op de grond.
- Ga op zoek naar 2 kriebelbeestjes.
- Zoek een blaadje of een vrucht dat aangevreten is door een dier.
- Som 5 verschillende boomsoorten op.
- Loop 3 keer een bepaalde afstand (tussen 2 bomen).
- Loop 1 keer een bepaalde afstand op één been.
- Maak 3 koprollen. Zorg hierbij dat je niet terecht komt op scherpe takken!