

NATUURSPEL

1. Leeftijd.

Het spel kan worden gespeeld met kinderen vanaf 9 jaar.

2. AANTAL DEELNEMERS.

Een klas of groep van maximum 32 kinderen. Bij kleinere groepen (minder dan 15) kunnen er twee samenspelen.

Een groep bestaat uit maximum 4 leden.

3. BEGELEIDERS.

Minimum één begeleider (de leerkracht), liefst twee begeleiders.

4. DUUR.

Het volledige spel duurt ongeveer drie en een half tot vier uur (het spel zal met het vierde leerjaar langer duren dan met het zesde leerjaar). De drie onderdelen van het spel (zie 7. Het spel zelf) kunnen ook apart worden gespeeld.

- *Het opdrachterspel: ongeveer twee en een half uur.*
- *Het kaartspel: ongeveer drie kwartier.*
- *Het verhaal van de appel: ongeveer een half uur.*

5. MATERIAAL.

- *Het Opdrachterspel:*
 - *48 opdrachtkaartjes.*
 - *acht invulschema's (één schema per groepje).*
 - *overzicht van de invulschema's (voor de begeleider).*
 - *acht balpenen.*
 - *één vuilniszak.*

- *Het Kaartspel:*
 - *48 opdrachtkaartjes*
- *Het verhaal van de appel:*
 - *een appel en een mesje.*
 - *tekeningen om aan de muur te bevestigen.*

6. ACCOMMODATIE.

- *Het Opdrachtenspel:*
 - *Een bos waarbinnen een ruimte wordt afgebakend (bijvoorbeeld niet over die greppel, niet verder dan dit pad,...)*
 - *Een loofbos is meer geschikt dan een naaldbos.*
Een aantal opdrachten zijn immers gemakkelijker uit te voeren in een loofbos.
 - *Het spel kan in elk seizoen van het jaar worden gespeeld.*

- *Het Kaartspel:*
Bij voorkeur in het bos zelf, maar het kan ook in de klas worden gespeeld.
- *Het Verbaal van de Appel:*
Kan zowel in het bos als in de klas worden gespeeld.

7. HET SPEL ZELF.

Het natuurspel bestaat uit 3 delen: het opdrachterspel, het kaartspel en het verbaal van de appel. Is er voldoende tijd, dan kan het spel best in zijn volledige vorm worden gespeeld. Is er minder tijd, dan kan elk spel ook afzonderlijk worden gespeeld, of kan het volledige spel worden gespeeld, maar gespreid over een ruimer tijdsbestek.

HET OPDRACHTENSPEL

Het opdrachtenspel kan op twee manieren worden gespeeld:

1. De begeleider blijft steeds op dezelfde plaats in het bos. De groepjes moeten niet op elkaar wachten en kunnen steeds nieuwe opdrachten na elkaar uitvoeren, los van de andere groepjes.

2. De begeleider maakt met de groepen een wandeling. Op vaste plaatsen stoppen ze. De groepjes trekken elk een opdrachtkaartje en voeren de opdracht uit. Iedereen wacht tot alle groepjes hun opdracht hebben uitgevoerd. Pas daarna gaan de begeleider en de groepjes verder het bos in en op een vaste plaats stoppen ze om nieuwe opdrachten te trekken en uit te voeren.

HET SPELVERLOOP:

De bedoeling van het spel is tweevoudig: Zo veel mogelijk opdrachtkaartjes correct oplossen. Zo vlug mogelijk de opgave van het invulschema raden. Bij de start van het spel trekt elk groepje

een opdrachtkaart bij de begeleider en ontvangt elke groep een invulschema. Op de opdrachtkaarten staan allerlei opdrachten; de leerlingen moeten bijvoorbeeld iets zoeken in het bos of ze moeten iets uitbeelden voor de leerkracht,...

De invulschema's zijn lege roosters waarin letters moeten ingevuld worden. Wat moest ingevuld worden vindt de begeleider bij het overzicht invulschema's.

MOGELIJKE VARIANT:

In verband met de invulschema's zijn er verschillende mogelijkheden: ofwel heeft elke groep hetzelfde invulschema bij zich en zoeken ze allemaal dezelfde zin, ofwel zoeken ze allemaal een verschillende zin. Een andere mogelijkheid is dat de leerkracht een groot invulschema heeft en dat alle groepen samen zoeken naar de ene zin.

Elke opdrachtkaart, die is uitgevoerd (ongeacht of het fout of goed is), wordt door de groep bijgehouden (zie kaartspel).

Is een opdracht correct uitgevoerd, dan mag de groep één of twee (afhankelijk van het niveau van de groep) letters raden uit het

invulschema. Is de opdracht fout uitgevoerd, dan mag de groep geen of één letter raden uit het schema.

Komt de geraden letter voor in de opgave van het invulschema, dan geeft de begeleider de coördinaten door en vullen de leerlingen de letter(s) in het schema in. Komt de letter niet voor, dan kan voor de laagste klassen de letter op de achterkant worden opgeschreven, zodat ze die geen twee keer vernoemen. Voor de oudste klassen is die niet nodig. De begeleider ziet erop toe dat de kwaliteit van de opgeloste opdrachten primeert op de snelheid waarmee ze worden opgelost.

Heeft een groepje de opgave van het invulschema geraden, dan kunnen de leerlingen nog verder opdrachten uitvoeren. Ook het aantal kaartjes is van belang (zie kaartspel).

Ofwel eindigt het spel wanneer alle opdrachtkaartjes uitgevoerd zijn, ofwel na de afsproken tijd.

HET KAARTSPEL

De opdrachtkaarten zien er als volgt uit: Op de voorkant staat de opdracht en rechts in de hoek een symbool van een van de 5 zintuigen, links in de hoek het reeksnummer.

Op de achterkant een deel van een puzzel (zie infra).

Na het opdrachterspel heeft iedere groep een aantal kaartjes. De bedoeling is om zoveel mogelijk reeksen per groep te verzamelen. Elke reeks (twaalf in het totaal) bestaat uit vier kaarten. Een reeks verzamelen houdt in dat de vier kaarten (één van de vijf zintuigen) van het desbetreffende reeksnummer moeten worden verzameld.

Per zintuig wordt een geluid/gebaar ingeoefend.

Ruiken: Regelmatig na mekaar diep inademen met de neus.

Voelen: Heel snel met de handen klappen.

Zien: Een pilotenbril opzetten.

Smaken: Met de mond op en neer bewegen.

Horen: De handen rond de oren zetten als frietzakken en fluiten.

Daarna gaan de groepen apart zitten (dit is hun thuisbasis) en spreken ze af welke reeks(en) ze willen verzamelen.

Dit gebeurt zo dat de groepen niet van elkaar weten welke reeksen ze willen verzamelen.

Vanaf nu is er absolute stilte. Niemand mag enig ander geluid of gebaar maken dan het geluid of gebaar dat bij het zintuig hoort.

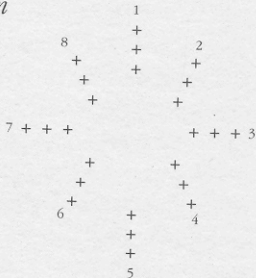
De acht groepen staan als volgt in een kring: Elke groep stelt zich op in één rij. De eerste in de rij zal gaan onderhandelen met een ander groepje, die persoon neemt geen

kaarten mee. De anderen hielden de kaarten bij zich en blijven staan om

te onderhandelen met iemand van

een andere groep. Na de onderhandeling worden de rollen omgekeerd.

*Wie eerst in de rij stond, sluit nu
achteraan aan. Zo kan iedereen
gaan onderhandelen.*



Op het signaal van de leerkracht mag de eerste in de rij van elke groep naar een andere groep om een kaart te vragen.
Men probeert dus een handel op te zetten en dat gebeurt op de volgende manier:

- stap 1: Recht in de ogen van de anderen kijken
- stap 2: Het geluid/gebaar maken dat hoort bij het zintuig van de reeks dat ze willen verzamelen. Het reeksnummer wordt duidelijk gemaakt door het aantal vingers dat de vragende leerling in de lucht steekt.
- Ofwel heeft de groep de gevraagde kaart:
- stap 3: De groep knikt uitbundig "ja" met het hoofd. En legt de kaart op de grond neer.

- stap 4: De vragende leerling knielt en neemt de kaart van de grond op en gaat terug naar zijn thuisbasis.
- Ofwel heeft de groep de gevraagde kaart niet:
- stap 3: De groep schudt uitbundig "nee" met het hoofd.
- stap 4: De vragende leerling haalt met triestig gezicht de schouders op en gaat terug naar zijn thuisbasis.

Let op: er wordt NIET GESPROKEN!

Daarna geeft de begeleider terug een teken en kan een nieuwe transactie gebeuren. Het is van belang om de transacties terzelfdertijd te laten gebeuren. Per teken van de begeleider mogen de leerlingen slechts éénmaal een kaart vragen.

Wanneer een groep reeds 3 kaarten van een reeks heeft kunnen verzamelen moet deze groep, wanneer één van die kaarten gevraagd wordt, geen afgeven. Alleen in dit geval mag er geweigerd worden om een kaart af te geven, tenminste als men kan.

De leerkracht kan zelf bepalen wanneer het spel afloopt. Ofwel wordt een tijdslimiet afgesproken ofwel als er twee, drie, ... reeksen verzameld zijn.

ROL VAN DE LEERKRACHT

Indien niet alle opdrachten vervuld zijn, dan zijn uiteraard niet alle kaartjes in het spel. De leerkracht kan dan de resterende kaarten uitdelen over de groepen, naargelang hun prestatie bij het opdrachterspel. De leerkracht kan ook actief meespelen. Handel drijven met de leerkracht verloopt als volgt: De leerkracht mag nooit weigeren om handel te drijven. De groep vraagt dus aan de

leerkracht om bandel te drijven door het geluid te maken van het zintuig dat ze wensen te verzamelen en het reeksnummer aan te duiden met hun vingers. Alle regels zijn dezelfde als hierboven met deze wijziging: De leerkracht zal zelf nooit kaarten vragen, maar enkel geven, wanneer een groep een kaart vraagt en de leerkracht daarover beschikt. Wanneer alle reeksen verzameld zijn, of wanneer de leerkracht het tijdslein gegeven heeft, moeten de groepen met de verzamelde reeks(en) een puzzel maken. Elke reeks bestaat uit vier kaarten die samen een geheel vormen. Dit geheel is telkens uit het verhaal van de appel.

VOOR DE JONGSTE GROEPEN:

De oplossing van de puzzel kan in de klas worden opgehangen. Zo hebben jongere leerlingen een voorbeeld, waardoor ze de oplossing gemakkelijker kunnen vinden. De leerkracht kan bij het verhaal van de appel (zie infra) ook verwijzen naar die tekeningen in de klas. Wanneer de 12 reeksen gevormd zijn, begint de leerkracht het verhaal van de appel.

HET VERHAAL VAN DE APPEL*

1. De appel is een belangrijk onderdeel van het spel. Reeds bij het verzamelen van de reeksen krijgen de leerlingen informatie over het verhaal van de appel via de opgeloste puzzels achteraan. Het verhaal van de appel heeft als doel om de inhoudelijke boodschap van dit spel visueel voor te stellen. De leerkracht heeft een appel en een mesje meegebracht. Met de appel maakt de leerkracht een aantal dingen over de aardbol en de natuur duidelijk. Terwijl de leerkracht het verhaal van de appel vertelt, kan hij verwijzen naar de tekeningen van de puzzels.
2. Deze appel stelt de aarde voor. Wat komt er allemaal op deze aarde voor? Waaruit bestaat de wereldbol? (De kinderen noemen zelf natuurelementen op: b.v. zeeën, bossen, bergen,...) Om aan de kinderen duidelijk te maken hoe deze verschillende elementen zich verbouden, wordt de appel en het mesje gebruikt.

3. We snijden de appel in vier delen.
4. Drie van deze delen zijn water en één deel is aarde(grond).
5. Er bestaat ook grond waar niets op groeit, dat is woestijn.
6. Dit één stuk aarde wordt nog eens in twee delen gesneden.
Eén deel is dus woestijn.
7. Er blijft nog één deel over dat we nog eens in vier verdelen.
Er is immers niet alleen onvruchtbare woestijn maar er zijn ook bergen en gesteenten waar niets groeit.
8. Wanneer je vervolgens drie delen wegneemt, dan heb je alle gesteenten die er op de aarde zijn.
9. Er blijft nog een klein stuk over en dat is het deel waar alle mensen op wonen. Welk deel van de aarde is dat? (1/32ste).
10. Wanneer we hiervan de schil en een deel van het vruchtvlees nemen dan hebben we het vruchtbare deel van de aardbol.
Daarop leven de mensen en de dieren en groeien de planten.
11. Er is ontzettend veel vervuiling. Dit stukje appel wordt op alle mogelijke manieren vuil gemaakt.
12. Elke groep krijgt als opdracht om de vormen van vervuiling die ze kennen, aan elkaar te vertellen en uit te leggen,
eerst binnen de groep, daarna voor de ganse groep.
Ze zoeken naar dingen die ze zelf kunnen doen om die vervuiling tegen te gaan.

OVERZICHT INVULSCHEMA'S

Dit zijn
de woorden die
de groepen moeten raden.
De leerkracht heeft
dit overzicht bij zich.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	D	E							
B	B	E	V	U	I	L	D	E	
C	A	A	R	D	E				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	D	E							
B	G	R	O	T	E				
C	O	C	E	A	N	E	N		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	D	E							
B	D	R	O	G	E				
C	W	O	E	S	T	I	J	N	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	B	E	R	G	E	N			
B	E	N							
C	R	O	T	S	E	N			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	V	O	G	E	L	S			
B	I	N		D	E				
C	L	U	C	H	T				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	D	E							
B	B	E	W	O	O	N	D	E	
C	W	E	R	E	L	D			

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	V	R	U	C	H	T	B	A	R	E
B	G	R	O	N	D					
C										

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	B	O	M	E	N				
B	E	N							
C	S	T	R	U	I	K	E	N	