



Beestig ^{2de en 3de} KLEUTERKLAS Natuurpad

HANDLEIDING VOOR LEERKRACHTEN EN GIDSEN
die dit programma zelf willen begeleiden in de Kesselse Heide



WAT TE DOEN BIJ AANKOMST IN DE KESSELS HEIDE?

GA NAAR de achterzijde van het onthaalgebouw Doefoepdhei, Vaerestraat 4, 2560 Nijlen

OPEN HET BERGHOK links van de ingang

Als de wachter niet aanwezig is, kan je het hangslot van de bergruimte openen met de code die in uw toegangsbewijs vermeld staat.

LEES pagina 3 van de handleiding over het Beestig Natuurpad

Indien je de handleiding nog niet op voorhand gedownload hebt, vind je hier de nodige info over het doel en het gebruik van de zelf-doe-koffers.

KIES de materiaalkoffers van de dieren die je onderweg aan bod wil laten komen.

VUL de bolderkar met de gekozen koffers

NEEM ook de handleiding en de plattegrond mee

SLUIT het berghok met het hangslot

VERTREK

Via de kleine poort achter het onthaalgebouw kom je rechtstreeks op de heide. Vlakbij is al een eerste stopplaats mogelijk, nl de mol.

CONTROLEER bij terugkeer of alle materialen terug in de koffers zitten.

Een overzicht vind je op pagina 4.

PLAATS kar, koffers, plattegrond en handleiding terug in het berghok.

SLUIT het berghok met het hangslot.

GRAAG TOT EEN VOLGENDE KEER

Hopelijk hadden jullie een leuke en leerrijke uitstap.

Eventuele opmerkingen mag u doorgeven via

kesselseheide@provincieantwerpen.be

2



HANDLEIDING 'BEESTIG NATUURPAD'

Doelgroep	Kleuters van 2de en 3de kleuterklas
Duur activiteit	1,5 u Daarna mogelijkheid tot spelen in de zandvlakte.
Materiaal leerkracht/ gids	<ul style="list-style-type: none">• handleiding 'Beestig Natuurpad'• Per dier een materiaaldoos met foto's, uitlegboekje opdrachten en spelletjes. Er is geen voorkennis of voorbereiding nodig.
Plaats	De materiaaldozen worden opgehaald door de betrokken leerkracht in het onthaalgebouw Doefoepdhei van de Kesselse Heide. De leerkracht/gids werkt met de kleuters doos per doos af. Er is geen 'vaste' volgorde in het afwerken van de dozen.
Locatie materiaaldozen: zie situatieplannetje	<ul style="list-style-type: none">• Mol: grasveldje achter het onthaalgebouw Doefoepdhei (molshopen),• Kikker: ven naast zandvlakte• Eekhoorn: dennenbomen rechts van parking (afgeknabbelde denappels, nesten).• Lieveheersbeestje: bomen en struiken naast zandvlakte• Schapen: zandvlakte tussen de heidestruiken (keutels, plukken wol)• Konijn: zandvlakte met konijnenholen• Zandbij: bermen van het zandpad (enkel april en mei bij zonnig weer)• Speldoos: zandvlakte
Verloop	<ul style="list-style-type: none">• Kies zelf welke en hoeveel koffers je meeneemt. Er is een bolderkar ter beschikking. Vier of vijf dozen zijn meestal voldoende.• Gebruik de handleiding van elke doos. Elke 'voorstelling' begint met het voorlezen van een gedichtje over het betreffende dier.• Overloop vervolgens de genummerde foto's (toelichting bij elke foto vind je terug in deze handleiding)• Speel na de foto's één of meer spelletjes per dier. De uitleg van elk spel vind je in de handleiding, het te gebruiken materiaal zit in de materiaaldoos.• Je bepaalt zelf (afhankelijk van de beschikbare tijd) hoeveel en welke spelletjes je met de kinderen speelt.• Leg al het materiaal na afloop in de materiaaldozen en sluit deze a.u.b. Gelieve de materiaaldozen terug af te leveren in het onthaalgebouw.• Pluk tijdens de wandeling aub geen planten of bloemen. Zo kunnen de klasjes die na jullie komen ook nog genieten van de pracht van de heide.

'KNABBEL, DE EEKHOORN'



- Handleiding 'Knabbel, de eekhoorn'
- 1 handpop eekhoorn
- Mapje met foto's : foto 1, foto 2, foto 3A, foto 3B, foto 3C, foto 4
- 2 eekhoornstaarten met riempje
- 2 boomstammen liggen onder de dennen waar het bordje met de tekening van de eekhoorn staat.

'WROET, DE MOL'



- Handleiding 'Wroet, de mol'
- 1 handpop mol
- Mapje met foto's genummerd van 1 tot en met 6
- Prentenboek 'Over een kleine mol die wil weten wie er op zijn kop gepoept heeft'
- 1 voelzak met voorwerpen
- 6 blinddoeken

'STIP, HET LIEVEHEERSBEESTJE'



- Handleiding 'Stip, het lieveheersbeestje'
- 1 handpop lieveheersbeestje
- Mapje met foto's genummerd van 1 tot en met 5
- Gezelschapsspel 'bladluizen en lieveheersbeestjes' met 2 reuzenteerlingen, 10 schijven lieveheersbeestje en 10 schijven bladluis.

'KWAAK, DE KIKKER'



- Handleiding 'Kwaak, de kikker'
- 1 handpop kikker
- Mapje met foto's genummerd van 1 tot en met 6
- 5 spiegeltjes
- 1 touw van één meter
- Boekje van ei tot kikker
- 1 stempel van een kikker.

'PEPIJN, HET WILDE KONIJN'



- Handleiding 'Pepijn, het wilde konijn'
- 1 handpop konijn
- Mapje met foto's genummerd van 1 tot 5
- Zandloper 2 minuten



'DOT, HET SCHAAP'

- Handleiding 'Dot, het schaap'
- 1 handpop schaap
- Mapje met foto's genummerd van 1 tot 10
- Stukje schapenvel
- Wollen muts



'WANDA, DE ZANDBIJ'

- Handleiding 'Wanda, de zandbij'
- 1 handpop zandbij
- Mapje met foto's: 1A, B, 2, 3A, 3B, 4
- Reuze- memory zandbij met 2X6 afbeeldingen



ZANDSPEELKOFFER

- Handleiding Zandspeelkoffer
- Boomschijven met gat
- Touw 5 meter



KNABBEL, DE EEKHOORN



Klimmen kan ik in een boom
Zelfs springen vind ik heel gewoon
Kijk maar naar mijn lange staart
Ben ik geen dikke knuffel waard?

FOTO 1

De staart van een eekhoorn is even lang als de rest van zijn lichaam. Zijn staart gebruikt hij om zijn evenwicht te bewaren als hij van de ene boomtop naar de andere springt. Als het koud is en hij in zijn nest slaapt, gebruikt hij zijn staart als een dekentje.

FOTO 2

Eekhoorns houden geen winterslaap, maar slapen als het heel koud is enkele dagen in hun nest. Ze rollen zich dan helemaal op in een bolletje zodat ze het lekker warm hebben. Knabbel maakt een nest van takken en bladeren hoog in een boom. Dat nest lijkt op een grote voetbal. Het is helemaal rond met slechts één gaatje om binnen te kruipen. Een eekhoorn maakt meer dan één nest.

FOTO 3 A

Een eekhoorn heeft heel scherpe tanden. Soms legt Knabbel in de herfst een wintervoorraad aan zodat hij in de winter zijn buikje rond kan eten. In de lente durft de eekhoorn ook wel eens vogeleitjes eten en zelfs jonge vogeltjes.

FOTO 3 B

In de winter eet hij zadjes en noten.

FOTO 3 C

Kijk maar hoe scherp deze snijtanden zijn.

FOTO 4

Knabbel heeft heel scherpe klauwen. Zo kan hij zich bij het klimmen heel goed vasthouden aan de stam van een boom.



SPEL 1

GEBRUIK JE STAART

Eekhoorns gebruiken hun staart om hun evenwicht niet te verliezen. Kan jij dat ook? Bind de eekhoornstaart om je middel en loop over de boomstam. Jij mag ook je armen gebruiken om in evenwicht te blijven. Als je niet valt, heb je veilig het topje van de boom bereikt. Proficiat!

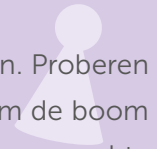
Materiaal : eekhoornstaart en boomstam.



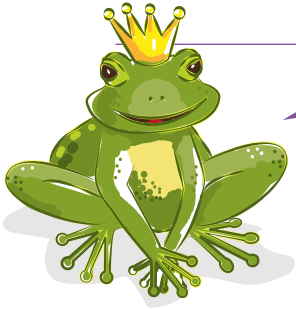
SPEL 2

KLIMMEN ALS EEN EEKHOORN

Eekhoorns kunnen met hun scherpe klauwen aan de stam van een boom hangen. Proberen jullie ook eens? Kies een niet te dunne boom uit, sla je armen en benen stevig om de boom en probeer zolang mogelijk aan de boom te 'hangen'. Als je dat lang kan, ben je een echte eekhoorn.



KWAAK, DE KIKKER



Kwaak, kwaak, mijn naam is Kwaak
Met mijn grote kikkerpoten
Spring ik rond in alle sloten ...
Kwaak, kwaak, ik kwaak maar raak
Daarom hoor je vaak: 'Kwaak'

FOTO 1

Kwaak voelt zich heerlijk in het water. Hij verstopt zich graag tussen het kroos. Je moet heel goed kijken om hem te zien. Alleen zijn ogen zitten boven het water.

FOTO 2

Kwaak heeft grote gouden ogen bovenop zijn kop. Hij kan zien wat achter hem gebeurt. Weet je waar zijn oren zitten? Het zijn de cirkeltjes achter zijn ogen.

FOTO 3

Met zijn lange sterke achterpoten kan hij heel ver en hoog springen. Zijn voorpoten zijn kort. Ze dienen om te steunen. Kwaak loopt niet, hij springt. Hij kan wel een meter ver springen. Dat is héél ver voor zo'n klein diertje.

FOTO 4

Kwaak kan niet alleen goed springen. Hij is ook een zwemkampioen. Kijk maar eens naar zijn zwemvliezen. Tijdens het zwemmen, trapt hij hard met zijn achterpoten.

FOTO 5

Allerlei kleine diertjes zoals vliegen, kevertjes, vlinders en wormen vindt Kwaak lekker. Hij heeft een tong die hij kan uitrollen. Als een beestje voorbij vliegt, steekt hij snel zijn roltong uit. De diertjes blijven kleven en hap, het beestje belandt in de bek van de kikker.

FOTO 6

De huid van Kwaak is glad en slijmerig. Onder water ademt hij door zijn huid. Boven water gebruikt hij zijn neus. Kwaak houdt niet van koud weer. In de winter, als het kouder wordt, zoekt hij een veilig plekje onder de modder om te slapen. Hij slaapt de hele winter door. In de lente wordt hij wakker. Dan gaat hij op zoek naar een vriend of vriendinnetje. Kwaak kan veel lawaai maken, hij is een echte blaaskaak. Als hij kwaakt, zijn z'n wangen net twee ballonnetjes.



SPEL 1

ACHTER JE KIJKEN

Een kikker heeft ogen op zijn kop waarmee hij zelfs kan zien wat er achter hem gebeurt. Kunnen jullie dat ook? Probeer eens met een spiegelkje ...

Materiaal : 5 spiegelkje



SPEL 2

SPRINGEN ALS EEN KIKKER

Een kikker kan wel een meter ver springen.

Hoever kunnen jullie springen? Probeer maar eens. In de doos vind je een touw van één meter om de afstand te vergelijken. Zo zie je meteen of je verder kan springen dan Kwaak.

Materiaal : 1 touw van één meter



ACTIVITEIT

Met stempel van kikker een tatoe op de hand van de kleuters drukken.

Materiaal : stempel kikker en inkkussen.



STIP, HET LIEVEHEERSBEESTJE



Kevertje, kevertje, kriebelpoot,
Mutsje zwart, jasje rood.
Hier en daar een nopje,
Sprietjes op je kopje.
Op mijn hand, op mijn vel.
Kriebelpoot dat kriebelt wel!
Hoe zo'n kevertje toch heet ...
'k Ben benieuwd of jij dat weet!

FOTO 1

Het lieveheersbeestje ziet er lief uit. Een mooi rood lijfje met zwarte stippen. Hij rent over takjes en blaadjes. Maar ... het is een rover. Een rover in een gestipte jas. Het lieveheersbeestje eet bladluizen. Dat zijn kleine beestjes die op planten wonen. Vaak zijn ze groen of zwart en zitten ze gezellig bij elkaar, tot het lieveheersbeestje langskomt. Dan wordt het spannend. Hij eet wel honderd luizen per dag.

FOTO 2

Stip heeft zeven stippen op zijn rug. Zou hij zeven jaar oud zijn? Nee hoor, het aantal stippen heeft niets te maken met zijn leeftijd, wel met de soort. Op de hele wereld zijn er meer dan 5000 verschillende soorten.

FOTO 3

Op zijn rug zitten twee stevige schilden net als bij andere kevers. Zijn vleugeltjes dienen om te vliegen en zitten netjes opgevouwen onder zijn gestippelde jas.

FOTO 4

Het lieveheersbeestje klimt graag. Hij klimt steeds hoger en hoger. Als hij het topje van het blad bereikt, vliegt hij weg.

FOTO 5

Stip heeft verschillende trucjes om niet opgegeten te worden door andere dieren. Bij gevaar gaat hij meteen op zijn rug liggen en doet alsof hij dood is. Sommige vogels willen hem dan niet meer opeten.

Als je een lieveheersbeestje op je hand zet, plast hij een geel druppeltje. Dat ruikt heel vies. Zo wil hij je weggagen. Lukt het? Bij de merel wel, want dat druppeltje smaakt bitter. Zo'n viespeuk lust de merel niet. Zijn felle kleuren waarschuwen andere dieren dat hij niet lekker smaakt.

FOTO 6

Stip het lieveheersbeestje kan niet goed tegen de kou. In de herfst kruipt hij met zijn vriendjes dicht tegen elkaar onder droge bladeren of in een hoekje van een muur. Mensen zeggen wel eens dat lieveheersbeestjes geluk brengen. Maar dat is niet zo voor de bladluizen, die worden opgepeuzeld. Wij hebben meer geluk. Lieveheersbeestjes zorgen voor minder bladluizen die de planten ziek maken.



OPDRACHT 1

Gezelschapsspel 'Bladluizen en lieveheersbeestjes'

Vorm 2 groepen kleuters: de bladluizen en de lieveheersbeestjes.

Elke groep krijgt 10 schijven. Leg ze met de ongekleurde kant naar boven.

Laat elke groep de grote teerling rollen. De groep met het meest aantal stippen, mag een schijf omdraaien met de gekleurde kant vanboven.

Welke groep heeft het eerst haar rij vol? Die bereikt het eerst de top van het blad en vliegt weg!

Materiaal : 2 reuzenteerlingen, 10 schijven lieveheersbeestje en 10 schijven bladluis





Ik heb een zwarte fluwelen jas
En maak hoopjes in het gras
Ik kruip vlug in mijn holletje
Ik ben Wroet het ... (molletje)

FOTO 1

Deze hoopjes aarde in het gras zijn het werk van Wroet de mol. We krijgen hem niet vaak te zien. Wroet blijft het liefst onder de grond.

FOTO 2

Wroet heeft een zachte zwarte pels. Zijn piepkleine oogjes liggen diep in zijn vacht verborgen, zo krijgt hij er geen zand in. Hij ziet heel slecht, maar dat is niet erg, want onder de grond is het donker. Wroet heeft geen oorschelpen, zijn oren zitten onder zijn pels. Hij heeft een lange snuit, net een kleine slurf, waarmee hij goed kan voelen. Hij graaft gangen onder de grond, daarom heeft hij poten als schopjes.

FOTO 3

Met zijn graafpoten kan de mol zich snel verplaatsen onder de grond. Hij graaft een heleboel gangen. Hij loopt nooit verloren in zijn ondergrondse doolhof. Hij kan zowel vooruit als achteruit lopen in zijn gangen. Wroet heeft ook een slaap- en eetkamer onder de grond. Als hij vlak onder de oppervlakte graaft, duwt hij de grond omhoog. Zo maakt hij molshopen.

FOTO 4

Regenwormen zijn het lievelingsgerecht van de mol. Slakken en larven van insecten lust hij ook wel. Hij vindt de wormen omdat hij heel goed kan ruiken én voelen. Dat doet hij met de snorharen op zijn snuit.

FOTO 5

Wroet de mol voelt zich veiliger onder de grond. Boven de grond leven dieren die wel een zacht molletje lusten. Reigers eten niet alleen vissen en kikkers, maar ook mollen. Er zijn ook mensen die het niet leuk vinden als een mol op bezoek komt in hun tuin.



SPEL 1

MOLLENVERHAAL

Laat de kinderen in een kring zitten rond de molshopen en vertel het verhaal aan de hand van het gelijknamige prentenboek.

Materiaal : prentenboek



SPEL 2

VOELSPEL

De mol kan niet goed zien, maar wel goed voelen. De kleuters mogen een voorwerp uit de zak nemen en met een blinddoek aan, het voorwerp benoemen (veer, takje, steen, dennenappel, eikel, blaadje).

De juf en de andere leerlingen kijken of het juist is.

Materiaal : - voelzak met voorwerpen.



PEPIJN, HET WILDE KONIJN



Ik heb lange oren,
En een korte staart,
Ik heb ook een snorretje
En verstop me in een holletje
Ra,ra,ra...wie zou ik zijn?
Ik ben Pepijn, het ... wilde konijn!

FOTO 1

Pepijn leeft met zijn papa, mama, broertjes en zusjes gezellig samen in een grote familie. Ze noem dit hun kolonie. Overdag zitten ze meestal onder de grond in een hol te slapen. Mama konijn heet moer of voedster. Papa konijn heet rammelaar. Een jong konijn heet ook wel lamprei.

FOTO 2:

Met hun poten graven ze veel gangen, zo kunnen ze zich goed verstoppem. Op het einde van de gang maken ze een kuiltje of wentel om in te slapen. Het zand hier in de heide is heel gemakkelijk om in te graven. Zie je in je omgeving een konijnenhol?

FOTO 3:

Het neusje van Pepijn gaat steeds op en neer. Snuffelend gaat hij op zoek naar lekkere hapjes. Hij ruikt ook wie er in zijn buurt is. Weten jullie hoe konijntjes elkaar begroeten? Handpop (konijn) gaat rond en besnuffelt elke kleuter.

Konijnen ruiken aan elkaar om te weten of ze bij elkaar horen, bij de groep. Zoals wij bij onze juf horen, horen de konijntjes bij hun kolonie. Wie van jullie kan ook zijn neusje op en neer bewegen zoals Pepijn? Wat ruik je?

Pepijn gebruikt zijn voelharen om de weg te vinden in het donker. Zo voelt hij of hij ergens tegen zit.

FOTO 4:

Wanneer Pepijn iets hoort, spitst hij zijn lange oren. De grote oorschelpen kan hij in alle richtingen draaien. Zo kan hij ook heel zachte geluiden horen. Hoort hij gevaar, dan stampet en roffelt hij met een achterpoot hard op de grond. Zo weten de vriendjes dat ze zich moeten verstoppem. Alle staartjes van wilde konijnen zijn van achteren wit. Als Pepijn moet vluchten dan kan hij de witte vlekken van de weglappende konijnen goed volgen.

FOTO 5:

Pepijn is dol op malse blaadjes. Hij knabbelt met zijn knaagtanden aan gras, bloemen en kruiden. In de winter knaagt hij aan takjes en aan schors van de bomen.

Zie je konijnenkeutels, dan zijn er zeker konijntjes in de buurt. Pepijn doet soms rare dingen... hij eet zijn eigen keutels op als ze nog zacht en groen zijn. In de zachte groene keutels zitten er nog vitaminen die hij nodig heeft om te groeien. De harde keutels laat hij achter, netjes bij elkaar op dezelfde plaats. Zie je een konijntoilet (keutels) in de buurt ?



OPDRACHT 1

nabootsingsopdracht

Ga met alle kinderen in een kring zitten met in het midden een omgedraaide zandloper. Begroet de kinderen "Horen jullie mij goed?"

Laat de kinderen hun handen achter hun oren leggen zodat ze grote oorschelpen maken zoals bij een konijn. Vraag nogmaals of ze je goed horen. Horen ze het verschil?

Luister nu allemaal samen stil naar alle geluiden met die grote konijnenoren, tot de zandloper is doorgelopen. Wat hebben ze gehoord?

Materiaal: zandloper 2 minuten



OPDRACHT 2

Een konijn huppelt. Met zo'n lange achterpoten kan het heel snel lopen. Nu ben jij een konijn: huppel in het rond.



DOT, HET SCHAAP



Dotje, waar zijn je wollen krullen gebleven?
Al je krullen ben je kwijt
Oh, ik weet het, wacht maar even
Oma heeft er een trui van gebreid.

FOTO 1

Mama schaaap heet ooi. Papa schaaap heet ram. Dot, het jonge lam drinkt melk bij haar mama. Mama blijft rustig staan want ze ruikt dat het een lam van haar is.

FOTO 2

Hier staan Dot en haar tweelingzus. Weet je nog hoe mama schaaap wordt genoemd? Een ooi krijgt één of twee lammetjes tegelijk. Heel soms krijgt mama schaaap een drieling maar dat is moeilijk want mama heeft maar twee spenen om aan te drinken.

FOTO 3:

Dit is Dot. Ze is nu groter. Je ziet haar tussen de andere schapen van de kudde. In haar oor heeft ze een plaatje met een nummer. Zo kan de herder het schaaap herkennen. Dot is een meisje en zij heeft geen horens op haar kop. Wie wel? Papa ram heeft wel horens. Schapen hebben geen baard zoals een geit. Dot kan heel goed ruiken met haar vochtige neus en ze kan ver zien.

FOTO 4

Schapen zijn kuddedieren. Ze zijn bang en verlegen en blijven altijd samen. Als de herder wil dat ze ergens naartoe gaan, moet hij er een paar in die richting leiden. De rest van de kudde volgt dan. Ook de herdershonden helpen hem.

FOTO 5

Schapen gras en andere planten die op de heide groeien. Waar ze gegraasd hebben, lijkt het of er met een grasmachine gemaaid is. Ze eten ook struikheide, een plant met paarse bloemen. Schapen drinken ook water. Je mag deze schapen niet voederen.

FOTO 6 + STUKJE SCHAPENVEL:

Dot leeft het hele jaar buiten. Tegen dat het koud wordt, heeft zij een dikke vacht van wol. Het lijkt wel alsof ze een dikke trui draagt.

Voel eens aan een pluk wol.

De witte vacht van het schaaap wordt vuil van zweet, modder en poep. Dicht bij de huid is de vacht nog mooi wit en schoon.

Op haar poten en kop heeft Dot geen wol.



Lees ook de opdrachten op pagina 18.



FOTO 7

Waar is nu de dikke wollen jas van Dot?

Bij het begin van de zomer, worden de schapen geschoren. Ze kunnen hun dikke wollen vacht nu wel missen.

De schapenscheerder verzamelt de schapen. Hier zet hij Dot op haar achterste poten. De schapenscheerder scheert de vacht in één keer af met een elektrische schaar of tondeuse.



FOTO 8

Schapen zijn nuttige dieren. Ze worden gekweekt voor de wol, de melk, voor vlees en ook om het gras op de heide kort te houden.



FOTO 9

Wie zorgt voor deze schapen? Dit is herder Wim met de honden Toby en Zusje. Schapen die op de heide grazen mag je niet aaien, ze leven hier in het wild en ze zijn bang van mensen, daarom lopen ze ook weg.



OPDRACHT 1:

blaten als een schaap

Doe je mond een beetje open, steek je tong een beetje uit en roep 'bei'



OPDRACHT 2

Als je echt wil slapen, moet je geen schaapjes tellen maar aan een mooi en rustig plekje denken zoals bij een waterval of op je rug in het zand van de heide, ... of een slaapliedje kan ook helpen. Zing samen "Slaap kindje slaap, daarbuiten loopt een schaap"



OPDRACHT 3

nabootsingsspel

Een van jullie krijgt een muts van schapenwol op.

Hij/Zij is de leider die gevolgd wordt door de hele kudde.

Al wat de leider voordoet wordt nagedaan door de hele groep.

Vb. over een takje springen, zig-zaggen, blaten.

Materiaal: wollen muts



WANDA, DE ZANDBIJ



Zoem, zoemt de bij
Zoem, zoem.
Bloem, zoemt de bij
Bloem, bloem
Zoem, zoem
Van bloem naar bloem
Zoem, zoem
Dag bij
Dag bloem

FOTO 1A + 1B

Even voorstellen: dit is Wanda

Wanda is een zandbij en ze leeft op de hei. Ze graaft graag met haar poten in het zand en dat is er erg veel op de hei.

Kijk naar haar mooie blinkende vleugels en donzige lijf.

19

FOTO 2

Wanda is een solitaire bij. Dat wil zeggen dat zij helemaal alleen een nest in het zand graaft en dit verzorgt. De zon houdt haar eitjes warm. Onder de grond voedt Wanda in haar eentje haar jonge bijtjes op.

Dus als je bijen een holletje in het zand ziet graven, dan is dat om er hun eitjes in te leggen.

Vaak komen hun nesten zeer dicht bij elkaar voor.

De mannetjes vliegen in de buurt rond om een vrouwtje aan de haak te slaan

FOTO 3A + 3B

Je kan Wanda enkel zien als het lente wordt en als de zon schijnt.

Eerst warmt ze zich op in de zon en dan gaat ze op zoek naar eten.

Wanda lust heel graag stuifmeel. Soms vliegt ze ver om de beste bloemen te zoeken. *De bij (handpop) vliegt van bloem naar bloem (van kind naar kind)*

Als ze op de bloemen landt, blijft het gele poeder aan de haren op haar buik of op haar poten hangen. Zo brengt ze dat naar haar nest als voedsel voor haar kleintjes.

FOTO 4

Wanda kan steken om zich te verdedigen, maar ze heeft maar een heel kleine angel. Daarmee kan ze niet door een mensenhuid heen steken. Ze heeft geen kolonie om te verdedigen zoals haar verre nicht de honingbij. Daarom steekt een zandbij niet zo snel.

OPDRACHT 1:

zintuigenspel: warmte voelen

Schijnt de zon? Voel eens met je handen aan het zand. Voel ook eens aan het zand in de schaduw. Voelen jullie het verschil? Zoek het warmste plekje voor de eitjes van Wanda.

OPDRACHT 2:

Speel samen de reuze-memory over de zandbij.

Materiaal: 2x6 kaarten reuze-memory



zandkoffer, spelen in het zand

SPEL 1

Alleen spelen

Schep met één hand zand op en knijp je vuist dicht.

Laat het zand traag tussen je vingers weglopen.

Kijk naar het torentje dat onder je hand groeit.

Hoe hoog kan jij dat maken?



SPEL 2

4 deelnemers

3 boomschijven met gat

Drie kinderen nemen een boomschijf en houden die boven elkaar.

Een 4de kind schept zand op en giet dat door het bovenste gat

De anderen moeten hun schijf zo houden dat het zand ook bij hen door het gat stroomt.



SPEL 3: PETANQUE

Samen spelen met heel de klas of in kleine groepjes

Zoek eerst twee stokken en een mooie dikke denappel.

Zet een stok in het zand.

Gooi de denappel zo dicht mogelijk bij de stok.

Plaats de tweede stok op de plaats waar de denappel viel.

De volgende mag gooien, en zo om beurt.

Telkens iemand dichtër gooit, verplaats je de stok.



SPEL 4

Alleen of samen spelen

Maak een zandschilderij. Je mag tekenen met je vinger en je mag ook takjes en blaadjes gebruiken, alles wat je in de buurt vind maar niets plukken of aftrekken.

Maak een tentoonstelling waarbij de kinderen naar elkaars schilderij gaan kijken.



SPEL 5

Alleen spelen

Maak een engel in het zand.

Ga op je rug in het zand liggen. Strek je armen uit en beweeg die naar boven en naar beneden tot er grote vleugels in het zand ontstaan.

Sta voorzichtig recht en kijk naar je zandengel!



SPEL 6

Alleen spelen

Leg het lange touw op het zand, in een kronkelende vorm.

Om beurt moeten de kleuters het touw volgen.

Maar ... ze mogen enkel kijken door een slurf (de mouw van bijv. een trui of jas)



SPEL 8

Alleen spelen

Schop je schoenen uit en stap op blote voeten door het zand!

Probeer eens een klein takje of ander voorwerp dat er ligt zover mogelijk met je blote voet weg te schoppen.



Kleurplaat

