

'De vrienden van Kwerkus'

De vrienden van Kwerkus

Ontwikkelingsdoelen:

lichamelijke opvoeding:

1 Motorische competenties

GROOT-MOTORISCHE EN KLEIN-MOTORISCHE
VAARDIGHEDEN IN GEVARIEERDE SITUATIES

Groot-motorische vaardigheden

1.26 De kleuters tonen een toenemende
bedrevenheid in basisbewegingen met
betrekking tot de kind-eigen
bewegingscultuur bv. Zoeken naar
kabouters, exploreren van natuur, nieuwe
omgeving

Klein-motorische vaardigheden

1.29 De kleuters kunnen klein-motorische
vaardigheden in verschillende situaties
voldoende nauwkeurig gedoseerd en
ontspannen uitvoeren bv. Tekenen, vastnemen

Bewegingsantwoorden

1.32 De kleuters kunnen een gepast bewegingsantwoord geven op
eenvoudige speltaken, bewegingsopdrachten, afspraken en regels bv.
Een tikspel juist spelen, een bewegingsverhaal vlot uitvoeren



Nederlands:

1 luisteren

1.1 De kleuters kunnen een mondelinge boodschap, eventueel ondersteund
door gebaar, mimiek met betrekking tot een concrete situatie begrijpen bv.
Naar een verhaal luisteren, opdrachten beluisteren

2 spreken

2.6 De kleuters kunnen antwoorden op gerichte vragen in verband met
betekenis, inhoud, bedoeling bv. Hoeveel cirkels moet je tekenen? welke
vogels ken je?

Wereldoriëntatie:

1 natuur

ALGEMENE VAARDIGHEDEN

1.6 => De kleuters kunnen bij zichzelf aangeven welk lichaamsdeel instaat
voor het horen, zien, ruiken en voelen

=> De kleuters kunnen de verschillen in vorm, de geur, het geluid en in
aanvoelen onderscheiden bv. Dat voelt zacht, dit hard

1.7 De kleuters tonen een experimenterende en explorerende aanpak om
meer te weten te komen over de natuur bv. Door visuele elementen te
herkennen gaan ze alles beter onthouden, media herkennen, krijgen
basisinzicht in biotoop van het bos,...

MILIEU_EDUCATIE

1.12 De kleuters tonen een houding van zorg en respect voor de natuur

Aantal deelnemers:

maximum 12 per groep binnen

maximum 30 voor buiten

'De vrienden van Kwerkus'

Richtleeftijd:

2^e en 3^e kleuterklas

Duur:

1 uur

Terrein:

De binnentoonstelling over het bos in het infocentrum
speelbos, speeltuin of graspleinen buiten

Materiaal:

(materiaal is voorzien en klaargezet door de educatieve dienst)

Voor binnen:

- 2 kleine werkblaadjes per kind
- potloden
- 6 kaboutertjes
- het verhaal van Hans de koekoek en Niels de duif van de Kaaihoeve
- 6 vergrootglazen
- houtschijven

Voor buiten:

- bewegingsverhaal
- OPTIE: bakfiets voor 10 kleuters

Begeleiding:

Deze activiteit is zo uitgewerkt dat ze zonder problemen kan begeleid worden door de verantwoordelijke begeleiders van de groep.

'De vrienden van Kwerkus'

Verloop en opdrachten:

Inleiding voor de hele groep:

Binnen staat een grote vriendelijke boom. Zijn naam is Kwerkus. Die gaan wij straks allemaal zien. Kwerkus vindt het heel fijn als mensen een wandeling maken in het bos. Daar kan je al zijn broertjes en zusjes zien. Daarom gaan wij ook iets doen buiten, in het bos.

Verdeel de klasgroep in 2 groepen. (1 groep zal eerst naar binnen gaan, de andere naar buiten. Na een uurtje wisselen.)

Afspraak: *We drukken niet op het knopje op de boom als we binnengaan.*

- *Dit is de oude vriendelijke boom. Hoe was zijn naam nu ook alweer? Hij praat heel graag tegen zijn vrienden de dieren. Zij spelen dan met hem of ze maken grapjes. Kwerkus de boom vertelt graag verhalen aan mensen. Maar die verhalen zijn veel te moeilijk voor ons. De boom vertelt ze alleen aan mama, papa of aan de juf.*

Alle mensen en dieren uit het bos zijn zijn vrienden. Maar de kabouters vindt hij het leukst.

Zij verstoppen zich graag.

OPDRACHT: *Kwerkus heeft mij verteld dat wij de kabouters moeten zoeken. Als we ze gevonden hebben moeten we ook iets doen.*

Druk nu op het knopje op de boom. Als Kwerkus praat bewegen zijn ogen en mond. De uitleg is te moeilijk. Voel eens aan zijn schors. Nu kan je doorgaan.

We lopen niet zomaar rond. We gaan stukje voor stukje zoeken naar kabouters.

Vanaf nu kan je ook in omgekeerde volgorde gaan, als er meerdere groepen tegelijk binnengaan.

Afspraak: *als je een kabouter vindt mag je hem eens tonen aan iedereen maar zet hem dan terug op dezelfde plaats.*

- Kabouter 1:

Afspraak: *Kruip pas door de boom als ik het zeg.*

Grumpie: Hij zit verstopt in het onderste raampje aan de linkerkant.

Kijk eens rond, tot aan de hangmatten.

Met de vergrootglazen kijken we eens naar de schijven hout.

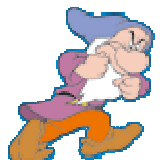
We zien dat er allemaal cirkeltjes=ringetjes zijn. Elk cirkeltje is 1 jaar. Hoeveel cirkeltjes hebben jullie dan?

(Jullie hebben 4 of 5 cirkeltjes in boomjaren.)

Neem een blaadje met een cirkel op en een potlood. Teken op de cirkel hoe oud jij bent. (Aantal cirkeltjes tekenen.)

TIP: Toon aan de kleuters hoe ze de cirkels moeten tekenen.

(Concentrisch)



'De vrienden van Kwerkus'

Als optie: *Waar komt hout vandaan?*

Wat kunnen we er allemaal mee doen? (ermee spelen, dingen maken, zagen, timmeren, muziek maken,...)

Wat wordt ermee gemaakt? Bv. Muziekinstrumenten zoals een viool of een gitaar, blokken, stoelen, tafels, deuren,...

➤ Kabouter 2:

Stoetel: Hij zit aan de zwam verstoppt.

Deze boom is dood. Daarom ligt hij op de grond. Er wonen een heleboel diertjes en paddenstoelen in en op.

Kruip één voor één eens door de boom. Kijk goed als je erdoor kruipt. Als je erdoor bent keer je onmiddellijk terug. Dan teken je een dier dat je hebt gezien op het papiertje. Op de achterkant van het blaadje met de cirkel.

Wat kunnen de kleuters tekenen: kevers, spinnen, bijen.



➤ Kabouter 3:

Doc: Hij zit in het eerste voelgaatje verstoppt.

- *Als je voorbij loopt hoor je een geluid. Luister. De kleuters moeten heel stil zijn. Wat zou dat kunnen zijn?*

(kettingzaag, de boom wordt omgezaagd en valt om)

- *Voelen: steek je hand in het gaatje. Wat voel je? Zeg het niet tegen de anderen.*

(zachte staart, dennenappel) *Haal het er eens uit en toon het.*

- *Kijken: draai aan de hendel en kijk door de kijker. Wat zijn dit allemaal?* (de eerste zijn allemaal paddenstoelen, de 2^{de} zijn allemaal vogels)

Neem voor de kleinere kinderen een stoeltje van bij de tafels.

- *Luisteren: wat zou dit kunnen zijn?* (kinderen fantaseren) *Het is een vleermuis. (De batdetector)*

- *Voelen: voel eens in het gaatje: er zit een veer in.*



Tegelijk mogen de kleuters ook eens in de hangmatten zitten.

➤ Ga een beetje verder naar de tafel. Laat de kleuters neerzitten. Vertel het verhaal uit het boek dat hierbij ligt. 'Hans de koekoek, Niels de duif.'
Bron: De Kaaihoeve.

Hier staan ook grote kaarten van het bos. Neem kaart 3:

Dit deden de mensen vroeger in dit bos: kijk goed, wat doen ze?

(Ze zwemmen, wandelen (met de hond en kar), ze liggen in de zon,...)

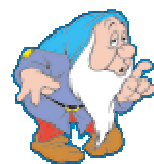
Neem kaart 7: *zo ziet het bos eruit als je in een vliegtuig zou zitten.*

➤ Kabouter 4:

Dommel: Hij zit op het scherm verstoppt.

Ga allemaal maar neerzitten.

Welke vogels kennen jullie?



'De vrienden van Kwerkus'

Bv. De merel. Laat het geluid van de merel horen via het filmpje.
Doe dit bij zo'n vijftal vogels.

HULPMIDDEL: Wat de kleuters allemaal kunnen zeggen:

- Bij bodem: - de wilde eend
- roodborst
- grauwe gans
- fazant
- waterhoen
- Bij holen: - koolmees
- grote bonte specht
- bosuil
- Bij struik: - duif
- merel
- winterkoning
- mus
- Bij kroon: - zwarte kraai
- ekster
- Bij water: - meerkoet

- *Kijk ook eens naar de grond. Daar zijn veel sporen van dieren. Als er tijd genoeg is kan je die dieren ook eens nadoen. De dieren die hun sporen hebben achtergelaten zijn: een ree, een vos, een merel, een rat en een konijn.*
- *Ga naar de volgende tafel. Kijk hier eens rond. Er is hier een vogel die zich heel goed heeft verstoppt. (de houtsnip). Het is niet het ijsvogeltje op de kast. Zoek ook eens naar de kikker en de hazelworm. (Die zitten allebei aan de omgevallen boom waar de kleuters hebben doorgekropen.)*

- Kabouter 5:

Giechel: Hij zit in een hangmat, vanboven in het haakje verstoppt.
Ga nu allemaal aan de hangmatten staan. *Hebben jullie vraagjes over het bos of over waar we nu zijn? Welke dieren leven er allemaal in het bos? Wat doen mensen in het bos?*



- Kabouter 6:

Niezel: Hij zit verstoppt op de grond aan het paneel met de grote tekening.
Laat de kinderen gaan zitten rond de tafel.
Geef elk kind een blaadje met detailfoto's van het paneel.
Kijk goed naar de prenten. Wat hoort niet in het bos? Wat doe jij allemaal in het bos? Dat mag je tekenen in het lege vakje.
(Kan een aanleiding zijn tot klein gesprekje.)



'De vrienden van Kwerkus'

➤ Kabouter 7:

Bloosje: Hij zit verstopt tussen de andere houten figuren.

Bekijk het laatste stukje eens over wat een bos is en wat niet.

Toon hoe het landschap werkt:

Zorg dat er geen enkele figuur op de glazen plaat staat. Nu is het landschap leeg.

-> Begin met 1 figuur. Een kleuter kiest een figuur. Op het scherm zal er iets mee gebeuren.

Bv. Als de kleuter een dier neemt zal het dier doodgaan

Wordt er een boom op het glas gezet zal de vrucht niet groeien want er zijn geen dieren. (Met uitzondering van 1 boom)



Zo kiezen de kleuters telkens 1 figuur die iets zal doen veranderen.

Als er iets fout loopt verschijnt er commentaar op het scherm.

Aantal voorbeelden:

- Als de merel dood is vraag je aan de kleuters hoe we dit kunnen oplossen. (Hem eten geven is het antwoord, maar geen rupsen. Het moet een vlierboom zijn.)
- Als een eekhoorn dood is: eik nodig
- Als beide rupsen op de plaat worden gezet gaan de bomen langzaam dood. Dan moet de juiste vogel (koolmees) erop gezet worden.
- Als de roofvogel erop gezet wordt kan dat niet veel kwaad. Hij eet andere vogels op maar die komen terug.
- Als je 2 eekhoorns of 2 koolmezen dicht bij elkaar zet worden ze verliefd.
- Telkens als je een merel erop zet zal er een vlierstruik bij moeten staan.

'De vrienden van Kwerkus'

Buitenactiviteit: Als de andere groep(en) de binnententoonstelling doen

Laat ze eerst even vrij rondlopen. Baken het terrein af.
Daarna kan je een aantal spelletjes spelen:

Tikspel: 1 kleuter is de kat. De andere kleuters zijn vogels. De vogels moeten overlopen zonder getikt te worden. Wie getikt is moet de kat helpen de andere vogels te pakken. Het spel begint opnieuw als alle vogels gepakt zijn.

En/of:

Bewegingsverhaal over eenden. Vertel het verhaal, de kleuters doen wat er verteld wordt. Zie bijlage.

Als ze een spel een aantal keer hebben gespeeld krijgen de kinderen een verrassing.

Dan mogen ze spelen op de speeltuin.

OPTIE:

Een fietstocht maken met de bakfiets voor 10 kleuters.

Op aanvraag kan ook de activiteit TOVERPAD gevolgd worden als buitengedeelte.

'De vrienden van Kwerkus'

Toverpad
(apart te reserveren indien samen met 'De vrienden van Kwerkus')

Deze activiteit werd uitgewerkt als aanvulling bij de interactieve opstelling "Het Toverbos". Het is de bedoeling dat de deelnemers zich tijdens deze activiteit vooral fysiek kunnen uitleven na of voor een rustig bezoek aan de tentoonstelling.

Doelstellingen:

cognitief

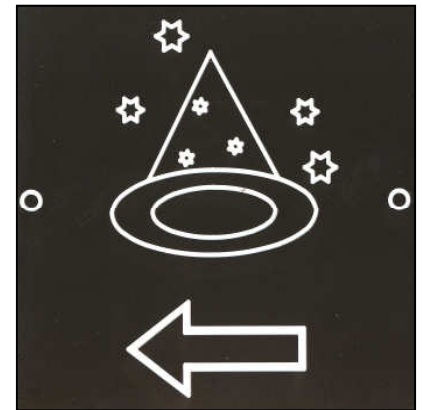
- de natuur kunnen waarnemen met de vijf zintuigen
- basiskennis verwerven in het voedselweb van het bos
- details uit de natuur kunnen tekenen
- bodemdiertjes kunnen observeren

affectief

- zich inleven in enkele bosbewoners

psychomotorisch

- wandelen, zoeken, dansen,
- creatief omspringen met materiaal uit het bos



Aantal deelnemers:

max 25

Richtleeftijd:

vanaf de 2^{de} kleuterklas tot en met de eerste graad van het basisonderwijs.

Duur:

± 1 uur

Terrein:

Het toverpad volgt een aangeduide route in het speelbos achter de cafetaria.

Materiaal:

(materiaal is voorzien door de educatieve dienst)

- gegraveerde bordjes voor de bewegwijzering
- Aan de begeleider wordt een tas meegegeven met :
 - een overzicht van de opdrachten
 - een tovermuts met een kussentje, een haarborstel, een geurkarton
 - tekeningen van dieren

Begeleiding:

Deze activiteit is zo uitgewerkt dat ze zonder problemen kan begeleid worden door de verantwoordelijke begeleiders van de groep zelf.

'De vrienden van Kwerkus'

Opdrachten en route

Ga het toverbos binnen via de picknicktafels op de speel- en ligweide (zie plannetje)

Opdracht 1.: De tovermuts van fee Hupsakee
(bij zomereik op de hoek van het speelbos)

Enkele deelnemers toveren iets te voorschijn uit de muts van fee Hupsakee. De groep zoekt dan in het bos iets dat net zo aanvoelt of ruikt als het voorwerp dat uit de muts gehaald werd.

- een kussentje (zacht)
Wat is zacht in het bos?
(mos, veertje, sommige bladeren)
Ken je ook dingen die erg ruw zijn?
(boomschors van den eik, ...)
- een geurstrookje (ruikt lekker/vies)
wat ruikt er lekker in het bos? wat ruikt er juist heel vies?
(boomschors, paddenstoel, uitwerpselen, sommige bloemen, rottend materiaal, ...)
- een haarborstel (prikt)
Voel aan de haarborstel. Vind je in het bos ook dingen die prikken?
Ken je een diertje met een prikkende vacht?
(dennennaalden, kastanjebolsters, hulst, ...)

Volg de pijltjes tot bij bordje 2.

Opdracht 2.: Maak je eigen toverstaf
(bij dikke beuk)

De deelnemers zoeken een dun, stevig takje en rijgen daar voorzichtig bladeren op. Het is de bedoeling dat er baderen van zo veel mogelijk verschillende boomsoorten (vormen) op komen. De toverstaf kan afgewerkt worden met een beukennapje of een kastanjebolster.

Opdracht 3.: Ik verander je in een...
(bij liggende boomstam)

Eén deelnemer wordt tovenaars of fee. Hij tovert de rest van de groep om in dieren. Daarvoor maakt hij een keuze uit de afbeeldingen van dieren. De andere groepsleden bewegen zich zoals het dier op de afbeelding.

- Eekhoorn : snel lopen over de boomstam, doen alsof ze een denappeltje eten
- Specht: naar een boom lopen en er tegen tokken
- Konijn: huppelen tussen de bomen, graven
- Uil: roerloos blijven zitten, dicht bij een stam, geruisloos vliegen

'De vrienden van Kwerkus'

Biebeldebieb Hupsakee

(tussen enkele ver uit elkaar staande bomen)

De fee/tovenaar van dienst tovert iedereen om tot bomen. Daarvoor draait hij zich met de rug naar de groep, zegt biebeldebieb hupsakee en draait zich terug om. Op dat moment mag niemand meer verroeren stilstaan als bomen. Terwijl de tovenaar met de rug naar de anderen staat, moeten die naar voor lopen om de boom waarbij hij staat, aan te tikken. Wie betrapt wordt op bewegen, wordt teruggestuurd. (variant op 123 piano)

Voedsel zoeken.

(bij boom met uitgesproken wortels)

De deelnemers zijn veranderd in Eekhoorns en moeten op zoek naar voedsel (eikels, beukenootjes, dennenkegels) om een wintervoorraad aan te leggen. Dat voedsel moeten ze net als eekhoorns wegstoppen tussen de wortels van de boom. De begeleider (=fee) duidt echter iemand van de groep aan die de vos is. De vos is steeds op zoek naar een lekker hapje, maar voor hem zijn dat geen nootjes. Hij probeert de eekhoorns zelf op te eten. (= tikken) Voor wie getikt wordt, is de betovering verbroken. Die moet aan de kant.

feeën- en tovenaarsdans

(langs pad tussen de varens.)

Voer een herstdans uit langs de pijltjes naar de volgende stop. Herstfeeën en – tovenaars laten de bladeren ronddwarrelen. Soms zijn ze heel stil, op andere momenten erg onstuimig (storm). Wanneer je bij een hoge boom staat, maak je een diepe buiging. Zie je een paddenstoel, dan draai je éénmaal rond je as.

De tovertroon

(boomtrunk aan de rand van het bos)

Welke boom tover je op de troon? De fee / tovenaar van dienst gaat op de boomtrunk staan en kijkt om zich heen. Dan beeldt hij een boom uit die hij kan zien. Dan anderen moeten raden welke boom het is.

Na deze opdracht ga je terug naar het bosinfocentrum. Geef de tas met het materiaal af aan de balie.