



# Smokkelspel

Op spelenderwijs de voedselkringpiramide leren kennen.

## Groep

Dit spel is primair geschikt voor groep 5/6.

## Introductie en instructie voor de leerkracht

Dit spel is ideaal om te spelen tijdens een kamp of een leuke middag in het bos! Het spel kan ook op het schoolplein gespeeld worden. In dit spel moeten de muizen en kikkers oppassen om niet opgegeten te worden door een kerkuil of een ooievaar! Wie wint het spel, de jagers of de prooien...

## Kerdoel

Deze activiteit past bij kerndoel 40. leerlingen leren in de eigen omgeving veel voorkomende planten en dieren onderscheiden en benoemen en leren hoe ze functioneren in hun leefomgeving.

## Doel:

De kinderen maken middels dit spel kennis met de voedselpiramide. Ze leren het verschil tussen jager en prooi.

## Tijd

Dit spel duurt minimaal 15 minuten tot maximaal 1 lesuur. Dit is afhankelijk van het aantal muizen en kikkers in het spel. Hoe meer kikkers en muizen in het spel, des te langer het spel duurt. De leerkracht kan zelf bepalen hoe lang het spel gespeeld wordt.

## Vorbereiding en benodigheden:

Benodigheden bij een groep van 20 kinderen:

- 1 ooievaarskaart
- 1 kerkuilkaart
- 60 muizenkaarten
- 60 kikkerkaarten
- Een leeg potje

U kunt de kaarten aanpassen aan de grootte van uw groep. Er moet wel minimaal 1 kerkuil en 1 ooievaar in het spel zijn.

*N.B. Martine Top - Luchtenberg is natuurliefhebber en leerkracht op een basisschool, en maakt kinderen graag enthousiast over de mooie dingen die de natuur biedt.*

# Informatie voor de leerkracht

## Verloop van het spel

Voordat het spel begint kiest u twee tikkers, één ooievaar en één kerkuil. Deze tikkers verstoppen zich in het bos of, wanneer het spel op een plein gespeeld wordt, gaan de tikkers halverwege het plein staan.

Dan geeft u ieder kind één kaartje. Dit kan een kikkerkaart zijn of een muizenkaart. Dan gaan de kikkers en muizen naar één kant van het plein of van het bos. Dit noemen we de startkant.

Na het startsignaal mogen zij naar de overkant rennen. Aan de overkant staat een leeg potje. Hierin kunnen ze hun kaartje stoppen als ze veilig de overkant hebben bereikt. Het kind loopt dan terug naar de startkant om een nieuw kaartje te halen.

Maar er ligt een gevaar op de loer! De kinderen kunnen onderweg getikt worden door de ooievaar of de kerkuil! Wordt een kind getikt dan moet hij zijn kaartje aan de tikker laten zien. Is de tikker een ooievaar en de getikte een muis, dan mag de muis verder proberen om de overkant te halen. Maar is de tikker een ooievaar en de getikte een kikker? Dan heeft de kikker pech... hij wordt 'opgegeten' door de ooievaar! Dit betekent dat hij zijn kaartje moet inleveren bij de ooievaar en een nieuw kaartje moet gaan halen bij de startkant.

Belangrijk: een kikker kan alleen worden gegeten door een ooievaar en een muis alleen door de kerkuil!

Het spel stopt zodra alle kaartjes op zijn. Dan gaan de tikkers tellen hoeveel kaartjes zij hebben bemachtigd en de kaartjes uit het potje worden geteld. De groep met de meeste kaartjes heeft gewonnen!

Veel speelplezier!



## Spelkaarten

Muis



Jij kunt alleen gegeten worden door een kerkuil.

Muis



Jij kunt alleen gegeten worden door een kerkuil.

Muis



Jij kunt alleen gegeten worden door een kerkuil.

Muis



Jij kunt alleen gegeten worden door een kerkuil.

Muis



Jij kunt alleen gegeten worden door een kerkuil.

Muis



Jij kunt alleen gegeten worden door een kerkuil.

Kikker



Jij kunt alleen gegeten worden door een ooievaar.

Kikker



Jij kunt alleen gegeten worden door een ooievaar.

Kikker



Jij kunt alleen gegeten worden door een ooievaar.

Kikker



Jij kunt alleen gegeten worden door een ooievaar.

Kikker



Jij kunt alleen gegeten worden door een ooievaar.

Kikker



Jij kunt alleen gegeten worden door een ooievaar.

# *Kerkuil*



*Tij kunt alle muizen opeten!*

# *Ooievaar*



*Tij kunt alle kikkers opeten!*