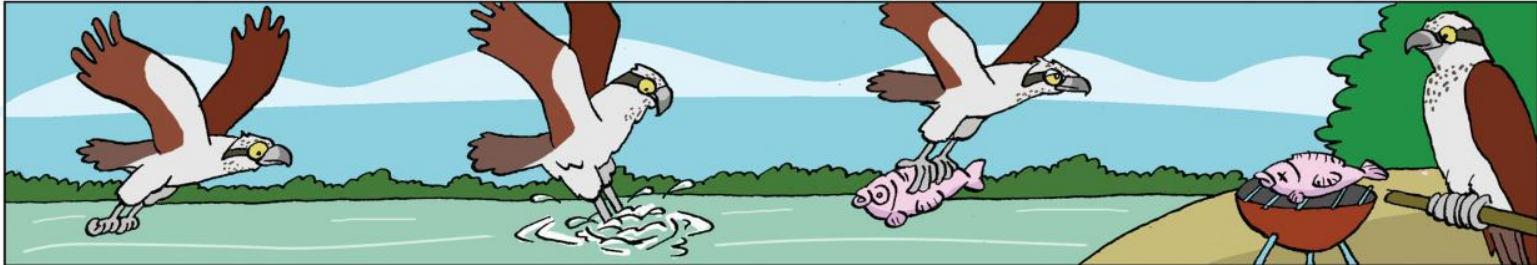


Levend stratego voedselpiramide

Wie staat er bovenaan de voedselpiramide en overleeft het spel?!



Groep

Dit spel kan gespeeld worden door leerlingen van de groepen 5/6 en 7/8.

Introductie en instructie voor de leerkracht

Dit spel is een variant op het bekende levend stratego. Middels dit spel leren de kinderen de voedselpiramide (her)kennen, waar de vogels van Beleef de Lente junior ook deel van uit maken. Een leuke start- of afsluitende opdracht bij een thema over voedselpiramides of voedselkringloop!

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 kennis met de voedselkringloop en leren dat elk dier zijn eigen vijand heeft. Ze leren ze spelenderwijs dat hun favoriete vogel ook zijn vijanden heeft en het niet altijd makkelijk heeft om te overleven.

Tijd

Dit spel duurt ongeveer 25 minuten.

Benodigheden

- 2 verschillende vlaggen
- Spelkaarten in twee verschillende kleuren (zie verderop in dit document).

Vorbereiding

Voor een spel met twee teams van ongeveer 15 kinderen, moet u ervoor zorgen dat u 50 spelkaarten hebt voor ieder team. U kunt dit doen door de kaarten 5 keer op rood papier af te drukken en 5 keer op geel papier. U heeft dan voor elk team voldoende kaarten.

Voor de leerkracht

Verloop van het spel

Dit spel wordt gespeeld door twee groepen; team geel en team rood. Deze twee groepen krijgen elk een vlag die ze gaan verstoppen in het bos. De vlag mag onder bladeren en dergelijke liggen, maar er moet minimaal een punt van de vlag te zien zijn. Doel van het spel is om de vlag van de tegenpartij te vinden.

Na het verstoppen van de vlag verzamelt elke groep zich op een plek in het bos. Dit wordt hun 'honk'. Op deze plek blijft de leiding van de groep staan. De kinderen krijgen van hun leiding een kaart. Op deze kaart staat een nummer. We spreken af dat kaart 8 de hoogste kaart is en kaart 1 de laagste.

De beide groepen gaan na een fluitsignaal op zoek naar de vlag van de tegenpartij. Als ze iemand tegenkomen van de tegenpartij dan mogen ze die persoon tikken. Als ze iemand hebben getikt, dan moeten ze aan elkaar hun kaartje laten zien. Wie van de twee de hoogste rang heeft (het hoogste nummer), die mag zijn kaartje houden en verder gaan lopen. Het kind met de lagere rang moet met zijn armen omhoog terug naar zijn leiding om een nieuw kaartje te gaan halen.

Er zijn twee uitzonderingen.

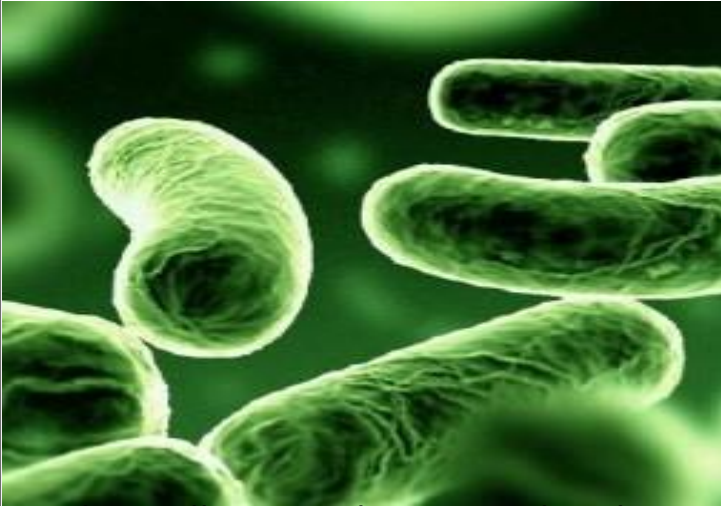
1. Er is ook een bacterie in het spel. Deze bacterie kan iedereen in het spel verslaan, behalve de galwesp. Dit staat ook op het kaartje van de bacterie en de galwesp.
2. Nummer 1 is de dierenbescherming en die kan als enige de nummer 7 verslaan (de jager).

De groep die als eerste de vlag van de tegenstander vindt, heeft het spel gewonnen!

Veel speelplezier!

De kaartjes

Bacterie



Jij kunt alleen verslagen worden door een galwesp (nummer 1)

Dierenbescherming



Jij kunt als enige nummer 8 verslaan! Maar pas op, jij kunt verder door alle dieren verslagen worden.

Galwesp



1

Spin



2

Pimpelmees



3

Rat



4

Bosuil



5

Vos



6

Oekoe



7

Jager



8