



MAART

Dit is... natuur! van Kim Merel

Scan de QR-code en kom meer te weten over dit boek



De natuur verandert op veel plekken in de loop van het jaar. Dat komt door de seizoenen. Het is bijvoorbeeld 's zomers warm en droog en 's winters koud en nat. Planten en dieren reageren daarop. Ze laten hun bladeren vallen, krijgen een andere vacht of gaan slapen. Of ze reizen ergens anders naartoe en komen later weer terug.

SEIZOENSSPEL

INTRODUCTIE

Bekijk de plaat met de boom en de reeën op de kalender. Houd met de kinderen een kort gesprek over wat er op de plaat te zien is.

- Wat valt je op aan de boom?
- Wat valt je op aan de reeën?
- Ken je de vier seizoenen?
- Welk seizoen vind jij het fijnst? Waarom?
- In welk seizoen ben je jarig?
- Welk seizoen is het op dit moment?

Lees het boek *Dit is... natuur!* voor.

VOORBEREIDING

Gebruik dit kalenderblad als spelbord. Zorg voor een pion of kleine afbeelding van een vogel die je vastmaakt op bijvoorbeeld een kurk voor elke speler. Leg een dobbelsteen klaar. Ga voor elk seizoen op zoek naar passende attributen, op z'n minst één voor elke speler, zoals kleine bloemen (bloesem) voor de lente, groene bladeren voor de zomer, appels voor de herfst en witte watjes (sneeuwvlokken) voor de winter. Leg die naast het spelbord.

Teken voor elke speler een eenvoudige, kale boom op een vel papier.

SPELVERLOOP

Bekijk het spelbord en bedenk samen welk deel van de boom het huidige seizoen weergeeft. Alle spelers zetten hun pion of vogel op de cirkel die daarbij past. Geef elke speler een kale boom. De spelers leggen die voor zich neer.

De eerste speler gooit met de dobbelsteen. Hij telt het aantal ogen en de volwassene of spelleider leest de vraag of opdracht voor die bij dat seizoen en dat cijfer staat beschreven. De speler voert de opdracht uit of beantwoordt de vraag. Heeft hij dat juist gedaan, dan mag hij een attribuut, passend bij het seizoen waar hij nu bij staat, pakken en op zijn

boom leggen. Zijn pion zet hij een seizoen verder in de boom, op de eerstvolgende cirkel met de klok mee. De volgende speler is aan de beurt.

Als alle spelers hun beurt hebben gehad, staan de pionnen of vogels van spelers die een opdracht juist hebben uitgevoerd bij het volgende seizoen en de pionnen of vogels van spelers die de opdracht niet juist hebben uitgevoerd nog op hetzelfde seizoen. Het spel gaat verder. De spelers gaan van seizoen naar seizoen en verzamelen attributen voor hun boom. Wie het eerst een attribuut van alle seizoenen in zijn boom heeft gelegd, wint het spel.

Het kan gebeuren dat een speler een vraag of opdracht krijgt die een vorige speler al heeft ge-

had. De uitvoering van de opdracht kan er anders uitzien en soms kunnen er andere antwoorden worden bedacht. Wanneer dat niet het geval is, heeft de speler geluk als hij goed heeft opgelet. Hij mag het antwoord van zijn voorganger dan herhalen.

VARIATIE: laat de spelers meer attributen verzamelen voor het spel eindigt, bijvoorbeeld drie attributen per seizoen.

DE OPDRACHTEN ZIJN:

LENTE

1. In de lente worden er jonge dieren geboren. Noem er vijf.

2. Sommige dieren zien er niet altijd hetzelfde uit. Ze veranderen gedurende hun leven, bijvoorbeeld een kikker. Vertel hoe kikkerdril een kikker wordt. Je mag in het boek *Dit is... natuur!* kijken.

3. De moeder-ree verstopt haar kleintje in het hoge gras. Kijk maar eens in het boek *Dit is... natuur!* of je het verstopte kleintje kunt vinden. Verstop jezelf, terwijl de medespelers de ogen sluiten en tot dertig tellen. Daarna gaan ze je zoeken. Ze krijgen daarvoor dertig seconden. Lukt het je om verstopt te blijven, dan is de opdracht geslaagd.

4. De lente is het seizoen om te zaaien en planten. Kiep een zakje zaadjes leeg of zorg voor pitten uit een broodzak: pompoenpitten, pijnboom-pitten, zonnebloempitten of iets soortgelijks. Maak groepjes van drie zaadjes binnen een minuut of maak groepjes van zeven zaadjes zonder tijdslimiet. Als je klaar bent, moet het aantal zaadjes in elk groepje precies kloppen.

5. In de sloot zwemmen kikkervisjes. Noem nog vijf dieren die in de sloot leven.

6. In de lente bloeien de bloemen en hebben de bomen bloesem. Ga in het boek *Dit is... natuur!* op zoek naar een bloem en zoek een voorwerp in dezelfde kleur als die bloem.

ZOMER

1. Het is zomer! Serveer voor elke speler een koel drankje.
2. Ga naar de kledingkast en kleed jezelf zo zomers mogelijk aan. Als je terugkomt bij de groep, noemen zij een item dat je in ieder geval aan moet hebben. Heb je dat aan, dan is de opdracht geslaagd. Voor de eerste speler met die opdracht: een korte broek. Voor de tweede speler: een zonnebril. Voor de derde speler: slippers.
3. Het is warm. Bedenk vier manieren om af te koelen.

4. De ventilator wordt aangezet. Neem drie voorwerpen die licht zijn, zoals een pingpongbal, watje, blaadje of propje papier. Leg de voorwerpen aan de kopse kant van de tafel en blaas ze naar de andere kant. Zorg ervoor dat ze er niet aan de zijkant afvallen. Lukt het, dan is de opdracht geslaagd.

5. Bekijk de insecten in het boek *Dit is... natuur!* Vind binnen vijf minuten een echt insect. Weet je hoe dat insect heet?

6. Leg een patroon van bloemen (bijvoorbeeld losgeknipt van een hawaïketting), schelpen of ander zomers materiaal.

HERFST

1. Het regent. Een medespeler pakt enkele herfstattributen, zoals een paraplu, regenlaarzen en een regenjas. Kijk goed naar hoe hij dat vasthoudt/aanheeft. De speler gaat weg en verandert iets. Hij komt weer terug. Raad wat er is veranderd.
2. In de herfst laat de boom zijn vruchten vallen. Noem drie herfstvruchten.
3. In de herfst verkleuren alle bladeren. Een medespeler noemt een kleur. Ren zo snel mogelijk naar iets met die kleur. Daarna wordt de volgende kleur genoemd. Ren naar die kleur. Ga zo verder tot je zes kleuren hebt gehad.
4. Egels rollen zich op als er gevaar dreigt. Rol je op als een egel en rol door de ruimte. Zorg ervoor dat je buiten de vloer niets raakt. Lukt dat, dan is de opdracht geslaagd.
5. Het stormt. Een medespeler is de wind en gaat in een hoek van de ruimte staan. Hij blaast. Speel dat je wegwaait, met de wind mee. De medespeler verplaatst zich. Welke kant moet je nu op waaien?
6. Het regent en er staan plassen. Maak een plas door een hoepel neer te leggen. Start het muziekstuk 'Pizzicato' van Léo Delibes. Op elke 'ploep' die je in het lied hoort, stamp je in de plas. De eerste keer doe je dat met je voeten. Daarna bedenken je medespelers andere lichaamsdelen.

WINTER

1. Het is koud. Bedenk vier manieren om op te warmen.
2. In de winter bevriest water. Teken met stoepkrijt of Stabilo Woody's ijschotsen op de stoep of vloer. Teken ze steeds wat verder uit elkaar. Spring van schots naar schots zonder de stoep of vloer naast een schots te raken.
3. Sommige dieren houden van kou. Noem drie dieren die in een poolgebied voorkomen.
4. Het sneeuwt. Een medespeler gaat op een stoel staan en jij gaat recht onder hem staan, met je rug naar hem toe. Je medespeler laat tien sneeuwvlokken (watten) een voor een vallen. Lukt het je om er ten minste vijf te vangen?
5. We gaan op wintersport. Een medespeler beeldt een wintersport uit, bijvoorbeeld schaatsen, skiën, snowboarden of sleeën. Raad wat hij uitbeeldt.
6. Wat hoort bij de winter? Je medespeler noemt drie of vier dingen die bij de winter horen en iets wat bij een ander seizoen hoort. Kun je raden wat niet bij de winter hoort?