

Fotozoektocht De Averegeten – najaar 2020

Didactische fiche voor de leerkracht

Richtleeftijd: lager onderwijs

Help! Michael Mier is verdwenen!

Na onderzoek van de boswachter blijkt dat verschillende bosbewoners op het moment van de verdwijning in het bos aanwezig waren. De Cel Vermiste Dieren verzamelde de getuigenissen maar vindt Michael nog steeds niet terug. Alle detectives, haast je naar De Averegeten om dit mysterie op te lossen!

Bewijs dat jullie superdetectives zijn en bezorg ons jullie oplossing. Wie weet winnen jullie wel 1 van onze mooie prijzen! Buiten leren was nog nooit zo plezant!

Start ter hoogte van de Boerderij. De zoektocht heeft geen vast parcours, je bepaalt zelf je route. Als je de tocht in één keer wil wandelen, reken dan op minimum 6 kilometer.

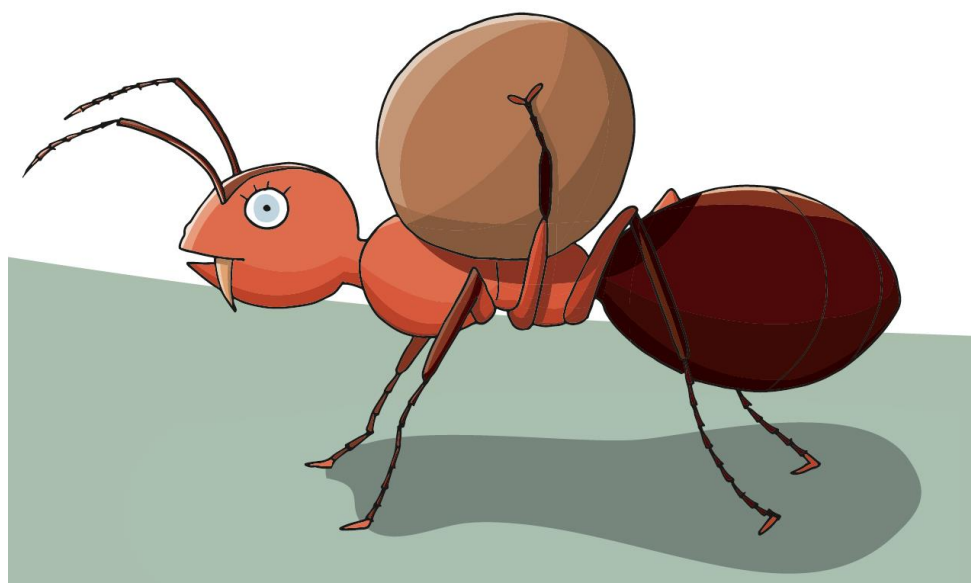
Doelgroep: Geschikt voor alle detectives van 4 tot 104 jaar (toegankelijk voor loopfietsen en buggy's met grote wielen).

Plaats van afspraak: Provinciaal Groendomein De Averegeten, Boerderij, Langendijk 17, 2220 Heist-op-den-Berg

Deelname is gratis, maar verwittig je komst via averegeten@provincieantwerpen.be

Zo zijn we zeker dat het domein niet overspoeld wordt en iedereen kan genieten van de uitstap. Elke mail wordt beantwoord.

Periode: van 1 oktober 2020 tot 18 december 2020



Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

Didactische fiche voor de leerkracht

Richtleeftijd: lager onderwijs

Duur: Deze zoektocht heeft geen vast parcours. Print thuis de plattegrond en de foto's (zoveel je wil) en stippel zelf je route uit. De duur is afhankelijk van de gekozen route en het aantal ingelaste pauzes.

Info: Hou er rekening mee dat de totale tocht ongeveer 6 kilometer is! Je kan de tocht natuurlijk ook opsplitsen. Zorg ervoor dat je ALLE aangeduide plaatsen op de plattegrond passeert.

Wandel je route. Bij elke locatie hoort een foto, wanneer je de juiste foto gevonden hebt, mag je deze doorstrepen. Opgelet: de foto's zijn reeds in september genomen!

Alle verdachten zijn te spotten vanop het wandelpad. Breng eventueel een verrekijker mee en verlaat het wandelpad niet. Bij elke verdachte hoort een weetje en een spelletje, deze vind je verderop in dit document. De begeleider kan deze al dan niet gebruiken om de kinderen in beweging te houden en/of kennis bij te brengen. Op deze manier blijft de tocht boeiend en leerrijk voor de kinderen.

Ben je overal geweest? Dan blijft er 1 plaats, 1 voorwerp en 1 verdachte over.

PROFICIAT, je hebt het mysterie in De Avereften opgelost! Ga naar onze website en geef je oplossing door. Wie weet winnen jullie wel een mooie prijs!

Wat er exact gebeurde kan je in december, na afloop van de zoektocht, op onze Facebook-pagina terugvinden.

Detectives, veel succes allemaal!

Materialen zelf te voorzien: afgedrukte formulieren: zie website + materialen opdrachten (fluohesje, blinddoeken, zoekkaarten, chronometer)

Leuke zoekkaarten kan je hier eventueel downloaden: <https://webwinkel.ark.eu/gratis>
Verzamelbakjes en enkele spiegeltes om naar de onderzijde van paddenstoelen te kijken zijn ook altijd leuk om bij te hebben.

Sanitaire stop: Er zijn toiletten aan het onthaalgebouw, de Blokhut, boerderij en taverne Boshuis. Deze worden dagelijks gepoetst door het aanwezige personeel, maar worden ook door de dagelijkse bezoekers gebruikt.

Schillen en picknicken: Dit kan onder de shelters aan het onthaalgebouw, de Blokhut of de speelzone achter natuurspeelplaats Hobbeldonk. De shelters blijven staan tot midden november. Daarna worden ze verwijderd om schade door hevige regenval, storm of sneeuwbuien te voorkomen.

Ontdek ook:

- Het wist-je-dat-pad (niveau kleuters + 1^e graad lager onderwijs): vertrek aan parking Boshuis, Boonmarkt 12, 2220 Heist-op-den-Berg + didactische fiche voor de leerkracht op onze website
- Bijzondere Bomenwandeling (2^e + 3^e graad lager onderwijs): vertrek aan het onthaalgebouw, Boonmarkt 4a, 2220 Heist-op-den-Berg

Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

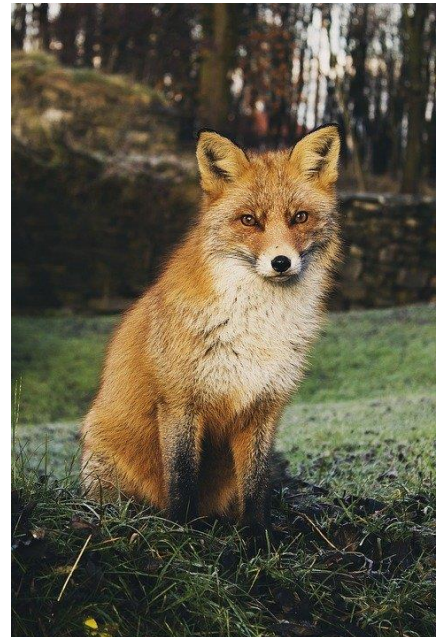
Didactische fiche voor de leerkracht

Richtleeftijd: lager onderwijs

Vos (*Vulpes vulpes*)

Weetje

De vos behoort tot de familie van de hondachtigen. Hoewel de vos familie is van de wolf, de jakhals en de hond, vertonen ze uiterlijk meer gelijkenissen met katten. De vos is maar weinig groter dan een flinke kat maar dankzij zijn lange vacht en dikke staart lijkt hij wel vaak bedrieglijk groter. De vos is een schemer- en nachtdier en leeft in familiegroepen van een zestal dieren. Een familie bestaat uit een dominante rekel (mannetjesvos) en een dominante moervos (vrouwjesvos), zij zijn de leiders en krijgen welpen (jongen). Ondergeschikte moervossen vervolledigen de familie. Meestal zijn alle vrouwjes in een groep verwant aan elkaar, het zijn vaak allemaal zussen, tantes en nichten. De ondergeschikte moervossen bieden hulp bij de opvoeding van de welpen, zij brengen bijvoorbeeld voedsel aan. Afhankelijk van het voedselaanbod trekken jonge vrouwjes weg uit het leefgebied of blijven ze om het dominante paar te helpen. Rekels worden, zodra ze volwassen zijn, uit de groep verjaagd.



Vossen leven in een hol. Het hol kan ofwel zelf gegraven zijn of er kan gebruik gemaakt zijn van reeds bestaande hopen van bijvoorbeeld konijnen of dassen. Een groot hol met meerdere ingangen wordt een burcht genoemd.

Hoewel vossen in familieverband leven, jagen ze alleen. Het zijn echte alleseters en voedselopportunisten. Ze leven van wat er ter plaatse het makkelijkst te verkrijgen is. Dit kan gaan van kleine zoogdieren zoals muizen en konijnen tot insecten en bessen.

Spel: Vos kom uit je hol!

Eén speler is de vos. Die staat aan de andere kant van het speelterrein (gebruik hiervoor het wandelpad), tegenover de rest van de groep. De vos keert zich met zijn rug naar de groep. De groep stapt naar de vos toe en roept: 'vos kom uit je hol!'. Deze zin wordt steeds herhaald door de ganse groep. De groep stapt zover mogelijk door tot aan de vos. Als de vos zich omdraait, loopt iedereen terug naar de startplaats en probeert de vos de anderen te tikken. De kinderen die door de vos getikt zijn, worden ook vossen. De vossen horen dus aan het geroep waar de groep zich al ergens bevindt.

Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

Didactische fiche voor de leerkracht

Richtleeftijd: lager onderwijs

Ree (*Capreolus capreolus*)

Weetje

Een mannetjes ree heet bok, een vrouwtje geit en een jong een reekalf. Hoewel het in principe solitaire dieren zijn die alleen leven, kan je soms ook een groep reeën tegenkomen. Zo een groep wordt een sprong genoemd en bestaat meestal uit een reeget met reekalfjes.

Reekalfjes worden in mei of juni geboren. Een kalfje heeft witte vlekjes ter camouflage en geen geur. Zo kunnen roofdieren hem/haar niet makkelijk terugvinden. De reekalfjes worden door hun moeder goed verstopt en meerdere keren per dag gezoogd. Na het zogen gaat de moeder zelf eten zoeken en laat ze haar jongen alleen achter. Wanneer je een reekalfje vindt, raak dit dan zeker niet aan want het jonge dier wordt dan niet meer aanvaard door de moeder en de reeget zal het dus ook niet meer zogen.



De ree eet voornamelijk plantaardig voedsel. Reeën zijn echter geen echte grazers maar plukkers. Tijdens hun tochten door het bos plukken ze overal de lekkerste bladeren, twijgjes en scheutjes weg. Ook vruchten, kruiden, grassen en landbouwgewassen eten ze graag. Afhankelijk van het seizoen wordt het menu aangevuld met jonge blaadjes (lente), eikels, paddenstoelen en noten (herfst) of knoppen (winter). De ree is een herkauwer, dit wil zeggen dat hij nogmaals op het eten kauwt nadat het in de maag is geweest. Om te herkauwen rusten reeën vaak op beschutte plekken.

Spel: Omgekeerd verstoppertje

Dit spel dient als illustratie van het belang van stilte, schutkleuren en camouflage in het bos. Je kiest een leerling die een heel felle jas draagt of je geeft een van hen een fluo hesje. Die leerling verstopt zich terwijl de rest van de klas met gesloten ogen tot 20 telt. Dan mag iedereen gaan zoeken. Als één van de zoekers de verstopte leerling ziet zitten, mag hij of zij er bij gaan zitten. Het is van het grootste belang je stil, sluipend en subtiel voort te bewegen in het bos, anders verklap je natuurlijk meteen de schuilplaats! Met hoeveel kan je je ongezien verstoppertje?

De persoon die als laatste de verstopte groep vindt, is verloren.

Je laat de klas weer verzamelen en dan kies je een ander kind. Iemand die onopvallende kleuren draagt. Je laat hem/haar zich verstoppertje en dan mag de klas weer gaan zoeken. Zo voelen de kinderen hoe moeilijk het is om iemand te ontdekken die gecamoufleerd is.

Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

Didactische fiche voor de leerkracht

Richtleeftijd: lager onderwijs

Bever (*Castor fiber*)

Weetje

De bever is het grootste knaagdier van Europa. Van kop tot staart is het dier 70 tot 100 cm lang. Deze grote knaagdieren kunnen zo'n 15 tot 20 jaar oud worden.

Het zijn echte waterdieren, hun bouw is hierop afgestemd. Ze hebben zwemvliezen tussen de vijf tenen van hun achterpoten, hun bruine (soms donkergrijze) vacht is waterafstotend en ze hebben kleine oren en neusgaten die ze kunnen afsluiten tijdens het zwemmen. Op die manier kunnen ze tot wel 15 minuten onder water blijven. Hun platte, geschubde staart wordt onder meer gebruikt om te sturen. Als er gevaar dreigt, slaan ze met hun staart op het water om hun soortgenoten te waarschuwen.



De bever heeft een paar sterke oranje knaagtanden die altijd doorgroeien. Het oranje glazuur is zo hard als glas. Dit maakt de tanden sterk genoeg om bomen door te knagen. Met het gewonnen hout kunnen de bevers hun burcht bouwen. De burcht is tot 2 meter hoog en kan een doorsnede van wel 10 meter bereiken. De ingang bevindt zich onder water waardoor de kamers niet toegankelijk zijn voor roofdieren. In de 'natte kamer' schudt de bever het water uit zijn vacht alvorens hij de nestkamer betreedt.

Spel: SporenSpeurTocht

De aanwezigheid van een bever wordt vaak verraden door het vinden van afgeknaagde boomstammen. De bever laat dus grote, duidelijke sporen na in het landschap. Er zijn echter erg veel dieren die (zeer kleine tot kleine) sporen achterlaten. Het kan gaan om pootafdrukken, pluimen, uitwerpselen, vraatsporen en nog veel meer. Hoeveel diersporen kan jullie klas vinden in 10 minuten tijd? In de webwinkel van Ark Natuurontwikkeling kan je enkele handige zoekkaarten gratis downloaden.

Tip: je kan de klas opdelen in verschillende groepjes die het tegen elkaar opnemen.

<https://webwinkel.ark.eu/producten/zoekkaarten-tekeningen/zoekkaart-diersporen>

<https://webwinkel.ark.eu/producten/zoekkaarten-tekeningen/zoekkaart-pootafdrukken-2>

<https://webwinkel.ark.eu/producten/zoekkaarten-tekeningen/zoekkaart-pootafdrukken-3>

Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

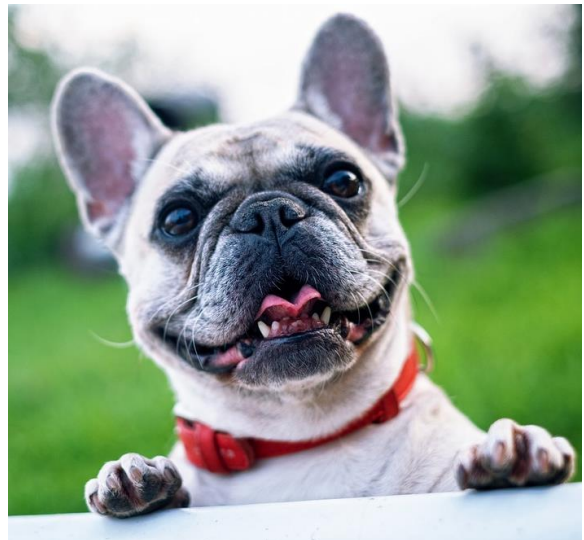
Didactische fiche voor de leerkracht

Richtleeftijd: lager onderwijs

Hond (*Canis lupus familiaris*)

Weetje

De hond is een gedomesticeerde ondersoort van de wolf (*Canis lupus*). Dit betekent dat de hond, in tegenstelling tot de wolf, aangepast is aan het leven bij mensen. Tot op de dag van vandaag stellen wetenschappers zich de vraag hoe en waarom de wolf een huishond werd. Drie mogelijkheden worden vaak besproken. Een eerste groep wetenschappers neemt aan dat door de verandering in levenswijze, van jager-verzamelaar naar boer, mensen vaker op een vaste plaats verbleven. Hierdoor werden de 'wilde honden' aangetrokken door het afval dat de mensen achterlieten. Honden werden volgens dit idee dus per toeval gedomesticeerd. Een tweede groep schaatst zich achter het idee dat mensen wolven zijn gaan selecteren op basis van bepaalde kenmerken zoals coöperatief gedrag, gehoorzaamheid of zin voor hiërarchie. Enkel de dieren die hier goed op scoorden, kregen pups waardoor deze eigenschap verder verspreid werd. Tot slot gelooft een derde groep wetenschappers dat wolven gebruikt werden als waakhond of tijdens de jacht om sporen te volgen en wild op te jagen. Hierdoor veranderde het gedrag van de wolven om hun overlevingskansen bij de mens te maximaliseren. De laatste twee groepen wetenschappers gaan dus uit van een actieve rol van de mens bij de eerste stappen die tot de domesticatie van de hond leidde.



Spel: Aai hondje!

De kinderen staan in een kring. Iemand moet in het midden van de kring gaan zitten, deze persoon is het hondje dat aandacht zoekt. Hij/zij kruipt naar iemand toe en begint hondengeluiden te maken (blaffen, grommen, huilen,...). De persoon bij wie het geluid gemaakt wordt, zegt "Aai, hondje, aai, hondje, aai hondje" en streelt het hondje. Dit doet hij/zij met een uitgestreken gezicht en zonder te lachen. Als dit lukt, gaat het hondje naar een volgende persoon. Als die persoon toch lacht, wordt hij/zij het hondje.

Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

Didactische fiche voor de leerkracht

Richtleeftijd: lager onderwijs

Konijn (*Oryctolagus cuniculus*)

Weetje

Het konijn is een schemerdier. Dit betekent dat de dieren voornamelijk in de vroege ochtend, 's avonds en 's nachts actief zijn. Hun aanwezigheid verraden ze vaak door konijnenholen- en keutels.

Een konijn maakt twee soorten keutels. De 'gewone' keutels worden in de darm gevormd uit grote, onverteerbare delen uit het voedsel. Deze keutels zijn rond en stevig. De blindedarmkeutels worden, zoals de naam reeds verradt, in de blindedarm gevormd. Deze keutels zijn zacht en zien eruit als kleine trosjes druiven. Omdat deze blindedarmkeutels zeer eiwitrijk zijn en veel mineralen en vitaminen bevatten, eet het konijn ze direct op, nog voor ze op de grond kunnen vallen. Dit is een soort van herkauwing in twee fasen, na de eerste vertering eet het konijn de uitwerpselen nogmaals op. Hierdoor gaan de voedingsstoffen die een eerste keer niet konden worden opgenomen een tweede keer door het spijsverteringskanaal en wordt de resterende energie er uit gehaald. De tweede keutelreeks bestaat uit 'gewone' keutels die nog nauwelijks eiwitten en mineralen bevatten en wordt niet meer opgegeten. Deze keutels kan je tijdens een wandeling in het bos wel eens terugvinden.



Spel: Het gevangen konijnenspel

De spelers staan geblinddoekt in een kring met de benen open. Eén speler is konijn en staat (niet geblinddoekt) in het midden van de kring. Het konijn probeert uit de kring te ontsnappen door onder iemands benen door te kruipen. De andere spelers proberen de ontsnapping te verhinderen. Als ze vermoeden dat het konijn door hun benen probeert te ontsnappen, kunnen ze het konijn proberen te tikken of vangen met hun benen. De kinderen in de kring mogen zich echter niet verplaatsen. Het konijn mag niet getikt worden.

Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

Didactische fiche voor de leerkracht

Richtleeftijd: lager onderwijs

Blauwe reiger (*Ardea cinerea*)

Weetje

Lust een reiger ook gebakken vis?

Dat ligt eraan waar hij woont! Stadse reigers zijn gewend aan marktkramen met gebakken vis en gebakken patatjes. Zeker in de wintermaanden, als “echte” vissen moeilijker te vangen zijn, zijn reigers nieuwsgierig en geneigd voedsel uit te proberen. Gebakken vis, frietjes en zelfs spekjes gaan er dan goed in, zo blijkt in de praktijk. Als een reiger dit soort menselijk eten gegeten heeft, dan herkent hij dit de volgende keer en gaat er gretig op af. Reigers op het platteland komen minder makkelijk met gebakken vis in contact. Leg je daar een reiger gebakken vis voor, dan zal hij dit niet als voedsel herkennen. Een gebakken vis beweegt immers niet. Overigens is het voeren van gebakken vis of spekjes niet aan te bevelen; het is veel te zout voor een vogel!



De blauwe reiger is een waadvogel die voorzichtig door ondiep water schrijdt of doodstil wacht op een naderende prooi. Hij heeft een voorkeur voor een waterdiepte van 20 tot 40 cm. Als hij een prooi ziet, schiet de kop met de lange snavel razendsnel vooruit om het eten te vangen.

Spel: Het hongerige reigerjong

Verdeel de groep in 2 ploegen en zet ze elk aan een kant van het terrein. Betreed de weide niet maar gebruik het wandelpad. Elke groep moet een reigerjong 5 vissen voeden (dus om ter eerste 5 punten). In het midden leg je een dennenappel (of iets anders), dit is de vis. Iedere speler krijgt per ploegje een nummer. De spelleider roept een van deze nummers, de kinderen met die nummer lopen naar de vis (één kind van elke ploeg). Ze proberen de vis te pakken en naar hun kamp te brengen. Zo verdienen ze punten. Maar, zodra ze de vis aangeraakt hebben, kunnen ze door de andere getikt worden. Als de tegenstrever hen tikt, gaat het punt naar zijn ploeg. De ploeg die als eerste 5 punten behaalt, is gewonnen.

Variant: Vang de vis met 1 hand op de rug.

Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

Didactische fiche voor de leerkracht

Richtleeftijd: lager onderwijs

Rode eekhoorn (*Sciurus vulgaris*)

Weetje

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 rent of van de ene boomtop naar de andere springt. Als het koud is en hij in zijn nest rust of slaapt, gebruikt hij zijn staart als een dekentje.

Eekhoorns houden geen winterslaap maar een winterrust. Als het heel koud slapen is, slapen ze enkele dagen en nachten na elkaar in hun nest. Ze rollen zich dan helemaal op in een bolletje zodat ze het lekker warm hebben. Soms leggen ze in de herfst een wintervoorraad van zaadjes en noten aan zodat ze in de winter maar even hun nest hoeven te verlaten om hun buikjes rond te eten. In de lente durft de eekhoorn ook wel eens vogeleitjes en zelfs jonge vogeltjes te eten.

Bij ons is de eekhoorn een beschermde diersoort, maar in Oost-Europa wordt hij soms gegeten. Een gekend recept is gevulde gerookte eekhoorn met deegkruim, bonen en wodka. Maar je geniet meer van een eekhoorn wanneer die door de boomkruinen springt!



Spel: De behendige eekhoorn

Eekhoorns gebruiken hun staart om hun evenwicht niet te verliezen. Kan jij dat ook? Loop over een boomstam/tak. 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!

Variant: balanceer een dennenappel op je hoofd terwijl je over de stam of tak loopt.

Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

Didactische fiche voor de leerkracht

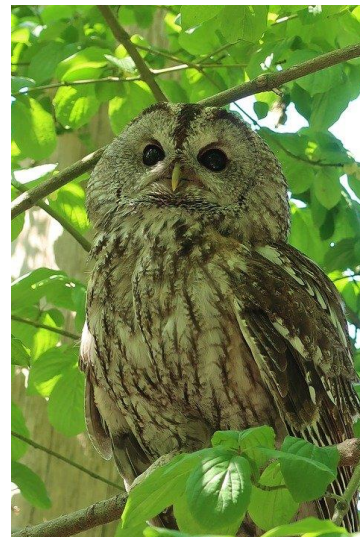
Richtleeftijd: lager onderwijs

Bosuil (*Strix aluco*)

Weetje

Bosuilen zijn nachttactieve roofvogels. Overdag rusten ze in een hoge boomtop of een gedrongen knotwilg. In tegenstelling tot wat zijn naam doet vermoeden, kan je de bosuil niet enkel in bossen terugvinden. Deze uil doet het ook geweldig in parken, in grote tuinen en op kerkhoven. Ook in open gebieden met voldoende groepen bomen voelt de bosuil zich opperbest.

De bosuil broedt overwegend in boomholtes, maar deze opportunist houdt ook van kant en klare nestkasten. Al vroeg in het jaar (februari of maart) begint de bosuil met nestelen. Een bosuil kan 1 tot 7 eieren leggen maar meestal telt het legsel 2 tot 4 eieren. De uilskuikens worden ook wel 'takkelingen' genoemd. De takkelingen kunnen nog niet vliegen maar verlaten al fladderend en klauterend het nest, op zoek naar een veilige zitplaats. Na 3 maanden kunnen de uilskuikens vliegen.



De bosuil eet voornamelijk muizen en andere kleine zoogdieren. De uil kan echter niet alle delen van deze prooien verteren en zal deze terug uit braken. De braakballen die dan gevonden kunnen worden, zitten vol met haren, botjes en andere harde resten van zijn prooien zoals nagels. Door een braakbal te pluizen kan je te weten komen wat er op het menu van de uil stond.

Spel: een geruisloze vlucht

Om zijn (levende) prooien te vangen moet de uil hen stilletjes benaderen. Zijn verenkleed is aangepast om geruisloos te zweven. Eén speler is de spitsmuis. De anderen zijn uilen. De spitsmuis zit geblinddoekt op de grond. De uilen staan in een kring op ongeveer 10 meter afstand van de muis. De spelleider duidt één voor één een uil aan. Ze proberen zo stil mogelijk naar de muis te komen. Telkens wanneer de spitsmuis iemand hoort, wijst die in de richting waarvan volgens hem/haar het geluid komt. De uil die de muis aanwijst moet opnieuw in de kring gaan staan. Wie als eerste de spitsmuis kan aantikken, is de winnaar, hij/zij mag dan spitsmuis worden.

Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

Didactische fiche voor de leerkracht

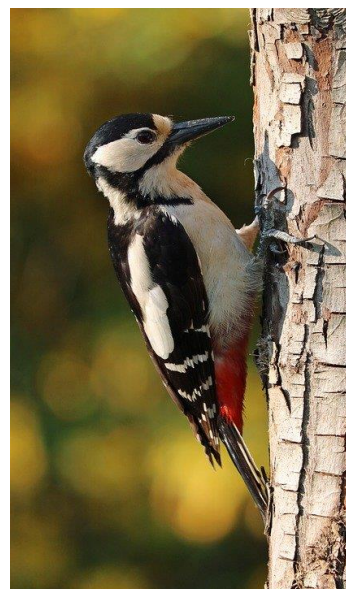
Richtleeftijd: lager onderwijs

Specht (*Picidae*)

Weetje

De specht nestelt in een boomholte. Vaak hakken ze meerder gaten uit een boomstam en kiezen dan de mooiste holte uit om eieren in te leggen. Spechten verkiezen hiervoor zacht of door rotting en ziekte aangetast hout. Ook worden spechtenholen gevonden in dood hout. Dit verklaart mede de uitspraak 'dood hout brengt leven in het bos'. Zodra de eieren gelegd zijn, zullen zowel man als vrouw de eieren uitbroeden.

Aan het eind van de winter en begin van het voorjaar hoor je spechten vaak roffelen (= met de snavel op hout tikken). Dit doen ze niet enkel om een holte te maken om te nestelen en om insecten te zoeken maar ook om hun territorium af te bakenen en een partner te lokken. Het is hun manier van zingen. Door op holle boomstammen of nestkasten te roffelen wordt het geluid versterkt en denken andere spechten dat er een heel erg grote specht in de buurt is. Hierdoor wordt dit stuk bos terrein voor deze slimme vogel. Zowel het mannetje als het vrouwtje roffelen. Op die manier laten ze elkaar weten dat ze op zoek zijn naar een partner. Hoewel een specht zijn hoofd wel tot 12 000 keer per dag tegen een boom ramt, krijgt hij geen hoofdpijn of hersenschade. Dit heeft hij te danken aan zijn speciale bouw. De kleine hersenen van spechten zitten stevig vast in hun schedel en worden omgeven door heel weinig hersenvocht. Verder zit er een sponsachtig bot tussen de snavel en het voorhoofd. Deze 'schokdemper' vangt de meeste trillingen op waardoor deze niet tot bij de hersenen kunnen doordringen. Een specht met een hersenschudding zal je dus niet tegenkomen!



Spel: Alle vogels vliegen

De kinderen staan verspreid. De begeleider zegt "alle (dieren) vliegen". Bijvoorbeeld: alle roodborstjes vliegen, alle zwanen vliegen, alle vlinders vliegen... Deze dieren kunnen vliegen dus de kinderen doen vogels na die vliegen (vliegbewegingen). Daarna noemt de spelleider een ander dier. Bijvoorbeeld: alle olifanten vliegen, alle apen vliegen, alle paarden vliegen,... Deze dieren vliegen niet en de kinderen moeten dan stokstijf stilstaan. Als een kind het verkeert doet, is deze af. De begeleider wisselt dus af tussen vliegende en niet-vliegende dieren.

Fotozoektocht De Avereften – najaar 2020

Didactische fiche voor de leerkracht

Richtleeftijd: lager onderwijs

Kikker (Anura)

Weetje

Kikkers zijn amfibieën, net zoals padden en salamanders. Een amfibie is een dier dat in het water én op het land kan leven. De wetenschappelijke naam Anura betekent letterlijk 'zonder staart'. Dit is het grootste verschil met de andere groepen van amfibieën die wel een staart hebben. Tijdens de ontwikkeling (van kikkerdril tot volwassen kikker) hebben kikkers in bepaalde fasen wel een staart maar deze gaat verloren tijdens de metamorfose. Met metamorfose worden alle veranderingen van vorm, structuur en verschijning bedoeld die tijdens de ontwikkeling plaatsvinden.



Alle amfibieën zijn koudbloedig. Dit betekent dat ze een wisselende lichaamstemperatuur hebben. De dieren kunnen hun lichaam niet zelf warm houden. Dus als het koud is, is een amfibie zelf ook koud.

Als een kikker, pad of salamander zich wil opwarmen, kan hij dit doen door lekker in het zonnetje te gaan zitten.

Spel: De kikkerprins(es)

Welke kikker springt het verst?

4-5 kinderen staan op een lijn en maken samen een "kikkersprong". De verste kikker blijft staan waar hij/zij landt (langs de kant). De overige groepjes springen ook en steeds blijft enkel het kind dat het verste springt staan. Er blijft gedurende het hele spel telkens maar 1 kind staan. Wie als laatste blijft staan is de kikkerprins(es).