

'De strijd om het licht'

De strijd om het licht

Doelstellingen :

cognitief

- een aantal planten kennen die deel uitmaken van het bosecosysteem in Het Leen
- inzicht hebben in het verloop van de successie van planten bij de ontwikkeling van een bos
- inzicht hebben in de betekenis van planten in het ecosysteem

affectief

- inzet in en voor de groep

psychomotorisch

- lopen, spelen, sluipen, bepalen van strategische aanpak



Aantal deelnemers :

min 10, max. 30

min. 2 begeleiders

Richtleeftijd :

vanaf 2^{de} grad BO

Duur :

2 uur.

Terrein :

De inleiding wordt gegeven bij een perceel waar alle "figuranten" te zien zijn. (heideperceel)

Om het verloop van het spel onder de knie te krijgen wordt het spel eerst gespeeld op een overzichtelijk terrein. Nadien wordt het spel in het speelbos gespeeld.

Materiaal :

2 brooddozen met elk 29 geplastificeerde kaartjes (figuranten), 6 grote kaarten met overstroming(5) en "bos" (1)

Begeleiding :

Deze activiteit kan zonder problemen begeleid worden door de verantwoordelijke begeleiders van de groep zelf. Begeleiding door iemand van Het Leen is mogelijk na afspraak en tegen de gangbare vergoeding.

'De strijd om het licht'

Verloop van de activiteit :

Inleiding

De begeleider neemt de deelnemers mee naar het "heideperceel". (ong. 10 min stappen, bij buitenkomen Bosinfocentrum linksaf, eerste straat links, aan het einde rechtsaf, 2de straat links, bij brandgang rechts, 2 straten oversteken en stoppen bij een open plek op de linkerkant)

Bij het heideperceel legt de begeleider uit dat er in dit "vredig" bos eigenlijk helemaal geen vrede is. Alle planten zijn onderling in een strijd ontwikkeld om zoveel mogelijk zonlicht op te vangen. Die strijd gaat zo ver dat bij de ontwikkeling van een bos, de ene plantensoort de andere verdringt. Dat experiment wordt op het heideperceel overgedaan. De bodem werd afgeplagd.

Op de braakliggende grond was struikheide een eerste teken dat er een bos tot ontwikkeling kwam. De struikheide wordt nu meer en meer overwoekerd door pijpenstrootje. Aan de rand van het perceel zien we adelaarsvaren oprukken en er is ook al een zwarte els te zien.

Na de zwarte els is de berk aan de beurt en dan komen de tamme kastanje, de zomereik en ten slotte de gewone beuk het rijtje vervoegen.

'De strijd om het licht'

Spelregels :

Doel van het spel :

Met één kamp het bos volledig innemen door binnen te dringen in het andere kamp en hun "bos" te veroveren.

2 Kampen

De groep wordt onderverdeeld in twee kampen : kamp Geel en kamp Blauw. Met elk kamp gaat een begeleider mee. De kampen nemen een basis in aan weerszijden van het terrein (bank of boom). Op die plaats worden de enveloppen met "overstroming" en "bos" gelegd. De begeleider blijft in de basis.

Spelkaarten

Voor het begin van het spel krijgt elke speler een kaartje met een plant op. Op de voorzijde van het kaartje staat welke planten zij kunnen overwinnen en op de achterzijde staat door welke planten ze overwonnen worden. De spelers behouden hun kaart tot ze door een speler van het andere kamp overwonnen worden. Onderling wisselen op het terrein is niet toegestaan. Elke deelnemer mag slechts één kaart van zijn kleur bij zich hebben. De begeleider in de basis houdt een lijst bij van wie welke kaart heeft.

Verover het bos

De spelers moeten hun basis verdedigen en tegelijkertijd de andere basis aanvallen. Dat doen ze door de spelers van het andere kamp aan te tikken. Dan moeten beide spelers hun kaartje tonen. Daarop staat wie wint en wie verliest. De verliezer geeft zijn kaartje af aan de winnaar en haalt een nieuw in zijn basis. De winnaar houdt het kaartje bij zich en vervolgt zijn weg.

In het kamp

Wanneer een speler de basis van het vijandige kamp (de bank of de boom) kan aantikken, mag hij een keuze maken uit de enveloppen. Kiest hij die met "bos", dan is zijn kamp gewonnen. Kiest hij echter overstroming, dan moet hij zijn kaartje afgeven. De gekozen envelop wordt weggenomen. Als de speler het kaartje van "Zwarte els" bij zich heeft en hij heeft "overstroming" getrokken, dan krijgt hij een tweede kans.

Enkele afspraken voor een aangenaam en eerlijk spelverloop:

- Kaartjes worden niet weggegooid, maar bijgehouden.
- Wanneer twee tegenspelers dezelfde kaart blijken te hebben, wisselen ze met elkaar van kaart, en moeten ze bijgevolg elk een nieuwe spelkaart halen in hun basis.
- wanneer een envelop met "overstroming" wordt gekozen, wordt deze opzij gelegd

'De strijd om het licht'

De kaarten : (eronder staat opgesomd welke planten ze verdringen)

BOS (wanneer deze kaart bemachtigd wordt, eindigt het spel)

OVERSTROMING (5)

Echte tonderzwam, Struikheide, Pijpenstrootje, Adelaarsvaren, Ruwe berk,
Tamme kastanje, Zomereik Gewone beuk

ECHTE TONDERZWAM (1)

Gewone beuk

STRUIKHEIDE (8)

Echte tonderzwam

PIJPENSTROOTJE (4)

Echte tonderzwam, Struikheide

ADELAARSVAREN (5)

Echte tonderzwam, Struikheide, Pijpenstrootje

RUWE BERK (3)

Echte tonderzwam, Struikheide, Pijpenstrootje, Adelaarsvaren

ZWARTE ELS (4)

Echte tonderzwam, Struikheide, Pijpenstrootje, Adelaarsvaren Ruwe berk
(overleeft één overstroming)

TAMME KASTANJE (2)

Echte tonderzwam, Struikheide, Pijpenstrootje, Adelaarsvaren, Ruwe berk,
Zwarte els,

ZOMEREIK (1)

Echte tonderzwam, Struikheide, Pijpenstrootje, Adelaarsvaren, Ruwe berk,
Zwarte els, Tamme kastanje

GEWONE BEUK (1)

Struikheide, Pijpenstrootje, Adelaarsvaren, Ruwe berk, Zwarte els, Tamme
kastanje, Zomereik