

Pluimpje de eekhoorn



Programma voor de **peuters**
& **1ste kleuterklas**

 domein
Puyenbroeck
Provincie Oost-Vlaanderen

Inhoudstafel

Hoofdstuk 1: Inleiding	3
Hoofdstuk 2: De gids	4
Hoofdstuk 3: Doelgroep	5
3.1. Ontwikkelingsdoelen	5
3.2. Eindtermen Wereldoriëntatie	5
Hoofdstuk 4: Uitvoering programma	6
4.1 Algemene richtlijnen	6
4.1.1 verloop van het programma	6
4.2.2 verloop van de opdrachten	6
4.2.3 af te leggen route	7
4.2 De opdrachten	8
4.2.1 De inleiding (20 minuten)	8
4.2.2 De boom (15 minuten)	13
4.2.3 Evenwichtig de kring rond (15 minuten)	13
4.2.4 Gaaien en eekhoorns (15 minuten)	15
4.3 Pluimpje regenprogramma	17
4.3.1 Opdracht 1: Het verhaal	17
4.3.2 Opdracht 2: De delen van de boom	17
4.3.3 Opdracht 3: Behendigheid	18
4.3.4 Opdracht 4: Wintervoorraad	18
4.3.5 Opdracht 5: Het nest	18
Hoofdstuk 5: Nuttige informatie	19
5.1. Evaluatieformulier	19
5.2. Enkele afspraken	19



Hoofdstuk 1

Inleiding

Oei, tijdens het spelen heeft Pluimpje een grote dennenappel op zijn hoofd gekregen. Hierdoor weet hij niet meer wie of wat hij is. Gelukkig is zijn goede vriend er nog. Hij helpt, samen met de kinderen, Pluimpje om te weten te komen wat hij is, nl. een eekhoorn.

‘Pluimpje de eekhoorn’ is een natuurgericht educatief programma geschikt voor leerlingen uit de peuterklas en de eerste kleuterklas. Op een speelse manier beleven ze de natuur alsof ze zelf een eekhoorn zijn. Ze bewegen als een eekhoorn, eten zoals een eekhoorn ... de pret kan niet op.

Het voornaamste doel van dit programma is om de leerlingen een leuke tijd te laten beleven in en rond het bos. Ondertussen leren ze ook iets bij. In de eerste plaats iets over de eekhoorn, maar ook over andere bosdieren en -planten. Natureducatie staat op kop, maar er zal ook veel gesprongen, gelopen en bewogen worden.

Op het einde van dit programma zullen de kinderen moe maar voldaan zijn en hopelijk ook in de ban van Pluimpje de eekhoorn.

Het programma start en eindigt aan het bezoekerscentrum en duurt anderhalf uur. De gids zal de groep daar ophalen en daar nadien ook terug naar toe brengen. De toiletten zijn net naast het bezoekerscentrum dus is er zowel voor als na het programma de mogelijkheid om naar het toilet te gaan.

Aangezien het programma doorgaat in en rond het bos vragen we om geschikte, aangepaste kledij en schoenen mee te laten brengen. Bij erg slecht weer kan er een deel van het programma binnen doorgaan.

Wil je meer informatie over dit of de andere educatieve programma's die in Puyenbroeck plaatsvinden. Dan kan je terecht bij de cel Educatie of op www.puyenbroeck.be

Wij wensen jullie en de leerlingen een boeiende daguitstap toe!



Hoofdstuk 2

De gids

- ‘Pluimpje de eekhoorn’ kan enkel met gids geboekt worden
- de gids heeft in het domein een algemene opleiding en een specifieke opleiding voor dit programma gevolgd
- de gids komt jullie ophalen aan het bezoekerscentrum
- bij iedere opdracht zorgt de gids voor de optimale uitvoering, soms zal uw hulp gevraagd worden om zo de leerlingen voldoende aandacht te kunnen geven
- u kan de gids en het programma evalueren aan de hand van het evaluatieformulier dat u bij de aanvang van uw schoolreis ontvangt in het bezoekerscentrum



Hoofdstuk 3

Doelgroep: leerlingen van de peuterklas en 1ste kleuterklas

3.1. Ontwikkelingsdoelen

Bij het opstellen van dit programma werd er rekening gehouden met de ontwikkelingsdoelen voor het kleuteronderwijs. Hieronder vindt u een overzicht van de ontwikkelingsdoelen wereldoriëntatie waaraan gewerkt wordt bij de uitvoering van dit programma.

Enkel de ontwikkelingsdoelen wereldoriëntatie natuur worden hier opgesomd. Toch wordt er ook gewerkt aan enkele andere ontwikkelingsdoelen, bijvoorbeeld van lichamelijke opvoeding. '1.3 de kleuters kunnen het evenwicht behouden in verplaatsingen en bij houdingen op diverse steunvlakken', maar aangezien het natuureducatieve voorop staat vermelden we deze hier verder niet.

Eindtermen Wereldoriëntatie

1 Wereldoriëntatie natuur

Algemene vaardigheden

- 1.1 De leerlingen kunnen gericht waarnemen met alle zintuigen en kunnen waarnemingen op een systematische wijze noteren.

Levende en niet-levende natuur

De leerlingen

- 1.7 De kleuters kunnen bij zichzelf aangeven welk lichaamsdeel instaat voor het horen, zien, ruiken, proeven en voelen.

Gezondheid

- 1.12 De kleuters weten dat ze door inname van sommige producten en planten ziek kunnen worden.

Milieu

- 1.13 De kleuters tonen een houding van zorg en respect voor de natuur.



Hoofdstuk 4

Uitvoering programma

4.1 Algemene richtlijnen

In dit deel van deze brochure gaan we verder in op de verschillende opdrachten en de werkwijze die gehanteerd wordt. Zowel voor de verschillende opdrachten als voor de algemene werkwijze.

4.1.1 verloop van het programma

Bij aankomst in het domein meldt de begeleidende leerkracht zich aan bij de balie in het bezoekerscentrum. De leerlingen blijven op dit moment het best buiten wachten zodat alles rustig en vlot verloopt.

Op het afgesproken uur (zie dagprogramma) staat de groep klaar aan het bezoekerscentrum om opgehaald te worden door de gids. Zorg ervoor dat de kleuters voor dit uur even naar het toilet zijn geweest. Dit zorgt er voor dat er geen tijd verloren gaat voor het programma en het maakt de beleving voor iedereen aangenamer.

De uitvoering van de opdrachten van het programma duurt anderhalf uur.

Bij slechte weersomstandigheden gaat het programma gewoon door. Indien het erg hard regent, kan een deel van het programma binnen doorgaan. Indien er windstoten zijn van 70km/u of meer, moet het domein alle bossen afsluiten. In dit geval zal het parcours van het programma aangepast worden.

Er mogen bij de groep een aantal begeleiders aansluiten om de kleuters mee te begeleiden. Het aantal begeleiders wordt wel beperkt tot maximum 1 per vijf kleuters.

Tijdens het programma wordt er een afstand van ongeveer 1 km afgewandeld. Hou hier rekening mee. Indien er kleuters zijn die niet zo ver kunnen stappen, kunnen er bolderkarren gehuurd worden (niet inbegrepen in de prijs van het educatief pakket) aan de fietsenverhuur van het domein.

4.2.2 verloop van de opdrachten

Gedurende het programma zullen er een viertal opdrachten uitgevoerd worden. Deze opdrachten worden door de gids begeleid. Het kan zijn dat voor de uitvoering van bepaalde opdrachten de begeleidende leerkrachten gevraagd zal worden om even in te springen.

4.2.3 af te leggen route



Het af te leggen parcours is ongeveer 950 m lang. Onderweg komt de groep geen toiletten tegen.

4.2 De opdrachten

4.2.1 De inleiding (20 minuten)

Doel

Het doel van deze opdracht is dat kleuters weten hoe een eekhoorn er uit ziet en dat ze enthousiast gemaakt worden om samen met de gids en Pluimpje op stap te gaan.

Verloop

Op het moment dat de gids de kleuters opwacht vertelt hij hen dat er een probleem is. Zijn goede vriend Pluimpje heeft een ongelukje gehad. Hij vraagt dan ook aan de kleuters en de begeleiders om met hem mee te gaan naar Pluimpje.

Allemaal samen gaan de kleuters, de begeleiding en de gids naar het lokaal waar Pluimpje ligt. Pluimpje weet niet meer dat hij een eekhoorn is en hoe deze dieren leven in het bos. De gids besluit om aan Pluimpje en de kleuters te vertellen wat er deze morgen gebeurde om zo hopelijk het geheugen van Pluimpje terug te brengen.

Uiteindelijk zal blijken dat dit niet voldoende was. Dus moet de gids Pluimpje overtuigen dat hij wel degelijk een eekhoorn is.

Eens Pluimpje en de kleuters weten hoe een eekhoorn er uit ziet en dat Pluimpje een eekhoorn is, gaan ze op pad.

Het verhaal



Deze morgen waren ik en Pluimpje verstoppertje aan het spelen. Het was mijn beurt om tot vijf te tellen. “Eén, twee, drie, vier, VIJF! Al wie niet weg is, is gezien!”



Pluimpje had zich boven in een grote eik vol met eikels verstopt. Plots zag hij mij en stapte hij wat achteruit.



Hij keek niet goed uit. Hij stapte naast de tak en viel pardoes naar beneden. Gelukkig zijn eekhoorns snelle diertjes die het gewoon zijn om in bomen te klimmen en kwam hij mooi op zijn pootjes terecht.



Ik zag hem zitten en riep: “Gezien! En pas op!!”

Er viel een grote eikel recht naar beneden op het hoofd van Pluimpje.

Nu wordt het verhaal even stopgezet en vertelt de gids wat er verder gebeurde. Hij heeft Pluimpje naar binnen gebracht en een groot verband om het hoofd van Pluimpje gedaan. En sindsdien weet Pluimpje niet meer dat hij een eekhoorn is.

De gids vraagt dan aan de kleuters of zij weten wat een eekhoorn is en of ze eventueel kunnen zeggen hoe je een eekhoorn herkent. De gids wil Pluimpje helpen en stelt voor om een grote tekening te maken van een eekhoorn. Samen met de kinderen kijkt hij naar een grote foto van een eekhoorn en overloopt hij de verschillende delen. Kop, staart, 4 poten, pluimoren, ogen ...



Deze prent toont een overzicht van de eekhoorn. Het moet lijken alsof de gids dit net getekend heeft tijdens het overlopen van de delen van de eekhoorn.

Nu laat hij deze tekening zien aan de kleuters en vergelijkt hij deze met Pluimpje. Nu ziet Pluimpje dat hij inderdaad een eekhoorn is, maar hij weet nog steeds niet hoe een eekhoorn leeft en hoe hij zich gedragen moet. Hierop stelt de gids voor om samen met de kleuters naar het bos te gaan om daar te kijken hoe eekhoorns leven.

Achtergrondinformatie

Tips voor tijdens het vertellen

- Pas uw vertelstijl aan het onderwerp aan en gebruik kleurrijke taal: beschrijf in romantische bewoordingen die mooie lentedag of met ruwe woorden een vervelende situatie. Of om de spanning te verhogen, spreek je je gedachten uit in de tegenwoordige tijd ‘de deur gaat open, hij piept ...’.
- Speel een beetje toneel. Gebruik je lichaam en gezichtsuitdrukking om emoties weer te geven. Wissel je stemvolume af, las soms een stilte in.
- Gebruik je stem goed. Bij stemgebruik onderscheiden we verschillende deelaspecten: klankkleur van de stem, intonatie, volume, melodie.
- Mime versterkt je stem: gezichtsuitdrukking, gebaar, beweging, houding, non-verbaal gedrag en oogcontact.
- Varieer in tempo. Spreek duidelijk en traag genoeg zodat het publiek de tijd krijgt het verhaal in zich op te nemen en hun eigen beelden bij het verhaal te vormen.
- Zoek oogcontact met je volledige publiek. Het geeft de luisteraar het gevoel tot hem/haar persoonlijk te praten.
- De vormgeving van de vertelruimte (ruimte-indeling en aankleding) is een belangrijke voorwaarde voor het goed overkomen van het verhaal bij het publiek. Het brengt het publiek in de juiste stemming. Dit kan met eenvoudige hulpmiddelen bijv. doeken als afscheiding of achtergrond, lichtjes, krukje, tafel, plant, rekwisiet... bij het opbouwen van de aankleding is het goed uit te gaan van diagonale lijnen en de ruimte niet té vol te zetten. Bekijk de ruimte zeker ook eens vanuit het gezichtspunt van het publiek.
- De (aan)kleding van de verteller heeft een belangrijke invloed op de sfeer van het verhaal en/of kan ook duidelijk maken vanuit welke rol de verteller vertelt. Het kostuum van de verteller moet passen bij het verhaal, de doelgroep waaraan wordt verteld, alsook bij de verteller zelf. Het kostuum mag de verteller zeker niet hinderen. Complete verkleedpartijen zijn meestal overbodig, vaak volstaat het met enkele kledingaccenten en attributen.
- Gebruik rekwisieten bij het vertellen en zorg dat ze op een natuurlijke wijze tijdens de vertelling gebruikt worden. Het rekwisiet kan een hoofdrol spelen, tijdens het verhaal worden onthuld, een symbool betekenen voor de inhoud van het verhaal, functioneel worden ingezet ... Op welke plek je het rekwisiet in de vertelruimte plaatst, wordt bepaald door de rol die het rekwisiet in het verhaal geeft.
- Maak gebruik van wat de omgeving te bieden heeft. Soms biedt het een meerwaarde het verhaal te vertellen op een locatie bijv. wilgentenen hut, bos of monument. Je kan je publiek letterlijk meenemen naar een andere tijd, wereld waar andere regels gelden bijv. ‘het is nu nacht hier, we moeten dus stil zijn ...’ of je kan je publiek aanspreken in de rol van een personage ‘welkom natuurliefhebbers ...’
- Uit verhalen kan je leren. Het is echter niet noodzakelijk de moraal van het verhaal uitdrukkelijk te vermelden. Laat het publiek zelf het verhaal interpreteren. In het geval je toch wil expliciteren, vraag dan eerst aan het publiek wat zij erover denken.

4.2.2 De boom (15 minuten)

Doel

Het is hier de bedoeling dat de kleuters de grote, zichtbare delen van de boom leren kennen. Namelijk de stam, de takken en de bladeren.

Verloop

De gids blijft staan bij een boom in de zijdreef van de beukendreef. Hij vertelt Pluimpje dat eekhoorns zeer graag in bomen leven. Ze spelen daar, slapen er, zoeken hun eten in de bomen enz. Maar Pluimpje weet niet meer hoe een boom er nu juist uitziet. Dus besluit de gids om samen met de kleuters en Pluimpje eens goed te kijken naar een boom.

De gids gaat samen met de kleuters de boom van onder tot boven bekijken. Hij vertelt hen dat het onderste deel de stam is, daarboven de takken en dat er aan de takken bladeren groeien.

Nadien neemt hij een laken waarop de contouren staan van een boom. Hij kan dan samen met de kleuters kijken naar de getekende boom en vergelijken met de echte. De stam van de getekende boom is nog helemaal wit. Die van de echte boom bruin. De kleuters moeten nu op zoek gaan naar dingen uit de natuur die bruin zijn en deze op de stam van de getekende boom leggen. Voor de takken (bruin) en bladeren (groen) gebeurt hetzelfde.

Achtergrondinformatie



4.2.3 Evenwichtig de kring rond (15 minuten)

Doel

De kleuters krijgen hier de opdracht om enkele kleine evenwichtsoefeningen te doen. Dit is bedoeld als spelelement waarbij er gewerkt wordt rond springen, evenwicht, lopen...

Verloop

De gids vraagt aan Pluimpje of hij niet graag in de bomen zou rondlopen, zoals de andere eekhoorns. Pluimpje wil dit wel, maar durft niet echt. Hij is een beetje bang omdat hij deze morgen uit de boom viel. De gids stelt daarom voor om wat te oefenen. En om Pluimpje wat te helpen vraagt de gids of de kleuters willen mee doen met de oefeningen.

De oefeningen gaan door in de ronde takkenwal aan het infobord over de zwammen. Hier liggen 30 dunne houten schijven en staan er 30 hogere. Het zijn vooral de dunne houten schijven die tijdens dit programma gebruikt worden. De hogere worden gebruikt om op te zitten als er uitleg gegeven wordt.

Voorbeelden van oefeningen zelf kan de gids terugvinden bij de achtergrondinformatie. Welke oefeningen de gids juist gebruikt mag hij zelf bepalen aan de hand van de tijd die er rest, de capaciteiten van de groep, de weersomstandigheden...

Achtergrondinformatie

Voorbeelden van oefeningen

- Laat de kleuters allemaal staan op een van de lage houtschijven die in de ronde takkenwal liggen. Laat ze dan allemaal op 1 been staan, ze mogen kiezen hetwelke. Nadien vraag je ze van been te wisselen en op 1 been te springen.

Mogelijke inkleding: eekhoorns moeten vaak op dunne takken staan. Ze kunnen dan maar op één pootje staan.

- Leg met een touw een kort parcours tussen de boomstammen in. Laat de kleuters over het touw lopen. Het eerste deel met de armen naast het lichaam, het tweede deel met de armen gespreid.

Mogelijke inkleding: soms moeten de eekhoorns over dunne takken lopen.

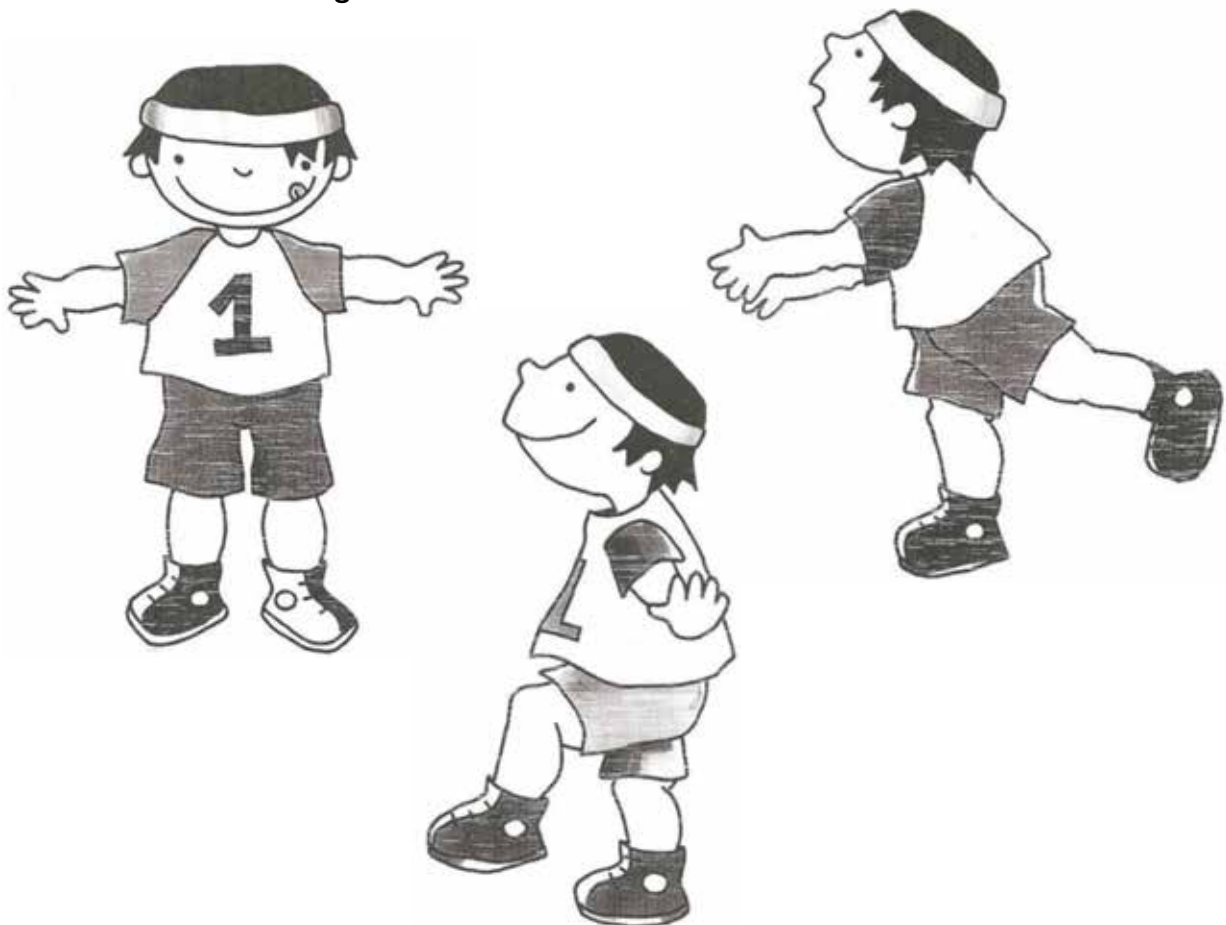
- Je kan ook met de lage boomschijven een parcours uitstippelen, richting een veilige verstopplaats. De kleuters moeten dan van schijf naar schijf overstappen.

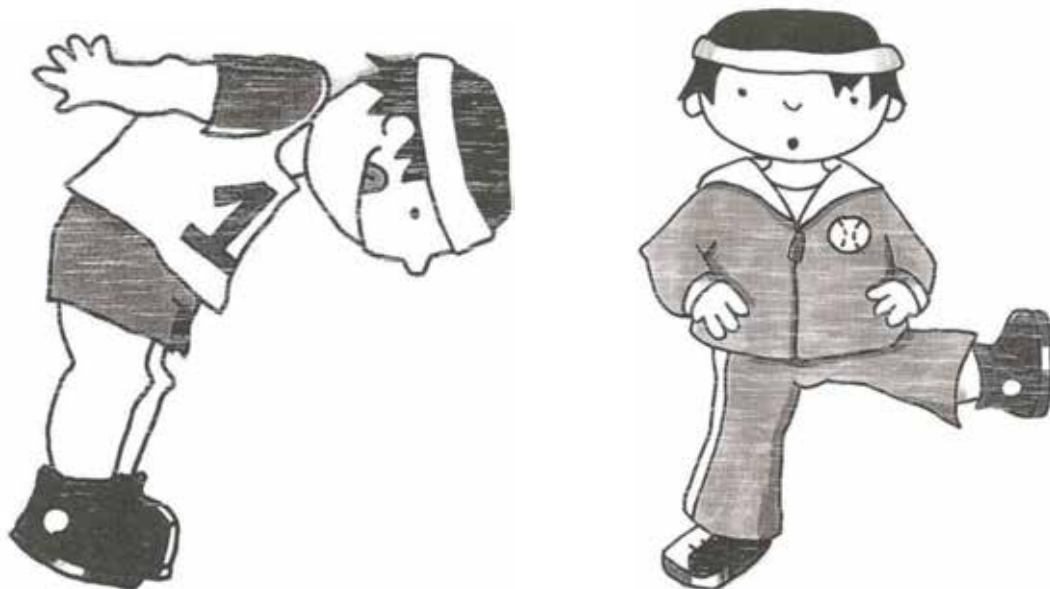
Mogelijke inkleding: eekhoorns moeten zich vaak snel verstoppen als ze een vos of een ander roofdier zien. Ze moeten dan snel van boom naar boom springen naar een veilige plek.

- Hang langs de buitenzijde van de ronde takkenwal een paar prenten waarop een aantal houdingen staan. Deze moeten de kleuters dan nadoen.

Mogelijke inkleding: regelmatig moeten eekhoorns in gekke houdingen staan om hun evenwicht niet te verliezen. Dit kunnen ze oefenen door deze houdingen aan te nemen.

Voorbeelden van houdingen om na te doen





4.2.4 Gaaien en eekhoorns (15 minuten)

Doel

De kleuters leren dat eekhoorns en andere dieren voedsel verstopten als wintervoorraad.

Verloop

De gids vertelt Pluimpje en de kleuters dat eekhoorns graag bessen, jonge blaadjes en kleine diertjes eten maar het liefst van al eten ze nootjes (hazelnooten, kastanjes, beukennootjes en in mindere mate eikels van de zomereik) en de zaden uit dennen-, sparren- en lorkenappels.

Omdat je die niet het hele jaar door kan vinden gaan eekhoorns voorradjes verstopten in het bos. Niet enkel eekhoorns eten dit graag. Er zijn ook andere dieren die graag noten eten. Bijvoorbeeld gaaien en muizen.

Laat de kleuters per twee staan. De ene kleuter (= de eekhoorn) krijgt een dennenappel met daaraan een figuurtje. De andere kleuter (= de gaai) krijgt een prent met hetzelfde figuurtje.

De eekhoorns krijgen 1 minuut de tijd om hun dennenappel te verstopten (binnen een duidelijk afgebakende zone). De gaaien mogen toekijken waar de dennenappels verstopt worden.

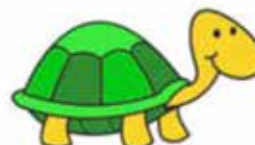
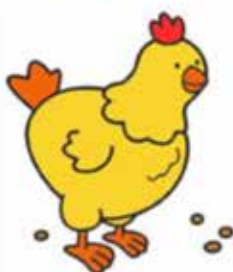
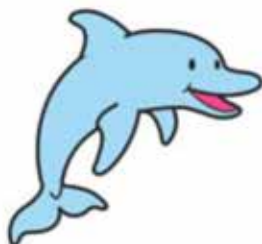
Nadien krijgen de gaaien de kans om tijdens 1 minuut tijd de dennenappel terug te vinden waaraan hun figuurtje hangt. Ze kunnen dit steeds vergelijken met hun eigen figuur.

Als de opdracht gedaan is, wordt er gekeken of alle dennenappels terug zijn. Indien dit niet het geval is, kan de hele groep nog even zoeken naar de achtergebleven dennenappels.

Mogelijke inkleding: eekhoorns leggen een wintervoorraad aan, maar gaaien lusten deze noten ook heel erg graag. Daarom kijken de gaaien steeds goed rond of ze geen eekhoorns zien die noten en dennenappels verstopten. Als de eekhoorn dan weg is, gaat de gaai de noot ophalen.

Achtergrondinformatie

Prenten voor 'Gaaien en eekhoorns'



4.3 Pluimpje regenprogramma

Als je met de groep bij echt slechte weersomstandigheden niet naar buiten kan, dan kan je dit alternatieve programma geven. Let wel op. Als dit aangepaste programma gegeven moet worden, kan het zijn dat de duur van het programma aangepast wordt.

Er worden 5 opdrachten uitgevoerd indien het programma 90 minuten duurt.

Opdracht 1: Het verhaal (30')

Opdracht 2: De delen van de boom (20')

Opdracht 3: Behendigheid (10')

Opdracht 4: Wintervoorraad (15')

Opdracht 5: nest (15')

4.3.1 Opdracht 1: Het verhaal (30')

Hier verandert weinig. Je vertelt gewoon het verhaal zoals anders, maar je kan het verhaal wat langer maken en wat meer opdrachtjes geven.

Het verhaal

Deze morgen waren ik en Pluimpje verstoppertje aan het spelen. (de kleuters zich laten verstoppen achter hun handen, ze mogen nu enkel nog luisteren) Het was mijn beurt om tot vijf te tellen.

“Eén, twee, drie, vier, VIJF! Al wie niet weg is, is gezien!” (samen met de kleuters tot 5 tellen)

Pluimpje had zich boven in een grote eik vol met eikels verstopt. (de kinderen mogen nu weer kijken en zoeken pluimpje op de prent) Plots zag hij mij en stapte hij wat achteruit.

Hij keek niet goed uit. Hij stapte naast de tak en viel pardoos naar beneden. Gelukkig zijn eekhoorns snelle diertjes die het gewoon zijn om in bomen te klimmen en kwam hij mooi op zijn pootjes terecht. (laat de kleuters even rechtstaan en springen, komen zij ook op hun ‘pootjes’ terecht?)

Ik zag hem zitten en riep: “Gezien! En pas op!!”

Er viel een grote eikel recht naar beneden op het hoofd van Pluimpje. (heeft iemand dit al eens voorgehad? Deed dat pijn? Wat had pluimpje moeten doen om de eikel tegen te houden? (poten boven hoofd) Doe dit eens?)

Nu wordt het verhaal even stopgezet en vertelt de gids wat er verder gebeurde. Hij heeft Pluimpje naar binnen gebracht en een groot verband om het hoofd van Pluimpje gedaan. En sindsdien weet Pluimpje niet meer dat hij een eekhoorn is.

De gids vraagt dan aan de kleuters of zij weten wat een eekhoorn is en of ze eventueel kunnen zeggen hoe je een eekhoorn herkent. De gids wil Pluimpje helpen en stelt voor om een grote tekening te maken van een eekhoorn. Samen met de kinderen kijkt hij naar een grote foto van een eekhoorn en overloopt hij de verschillende delen. Kop, staart, 4 poten, pluimoren, ogen ... (laat eventueel enkele kleuters naar voor komen om aan te duiden op de prent wat ze bedoelen)

Deze prent toont een overzicht van de eekhoorn. Het moet lijken alsof de gids dit net getekend heeft tijdens het overlopen van de delen van de eekhoorn. Nu laat hij deze tekening zien aan de kleuters en vergelijkt hij deze met Pluimpje. (hier kan je enkele kleuters op de prent en op pluimpje laten aantonen wat hetzelfde is (de poten, oren...)) Nu ziet Pluimpje dat hij inderdaad een eekhoorn is, maar hij weet nog steeds niet hoe een eekhoorn leeft en hoe hij zich gedragen moet. Hierop stelt de gids voor om dit samen met de kleuters uit te zoeken.

4.3.2 Opdracht 2: De delen van de boom (20')

Aangezien we niet buiten zijn, kunnen we niet kijken naar een echte boom. We hangen wel een prent op van een boom waarnaar we kunnen verwijzen om de kleuren van de stam en kruin te achterhalen.

Om het laken van kleuren te voorzien, laten we de kleuters kleuren. Je geeft iedere kleuter een klembord met een blad papier en een groene en bruine wasco. Je vraagt naar de kleur van de kruin en laat hen dan het bovenste deel van hun blad groen de kleuren. Voor de stam ga je op dezelfde manier te werk.

Zijn ze klaar met kleuren, mogen ze hun blad in twee scheuren en de juiste delen op de juiste plaats leggen. Groen op de kruin en bruin op de stam.

4.3.3 Opdracht 3: Behendigheid (10')

We hebben binnen geen boomstammetjes staan. Dus de kleuters moeten de oefeningen ter plaatse doen. Hiervoor leggen we alle kussens aan de kant.

Het spelletje met de vos zal ook licht anders zijn. De kleuters kunnen namelijk bij het zien van de vos niet in de boom vluchten door ergens te gaan opstaan. Je kan dit veranderen. Als de kleuters de vos zien moeten ze zichzelf zo klein mogelijk maken om zo te ontsnappen aan de vos. De vos zelf kan achter de kamishibai of achter je rug verstopt worden.

4.3.4 Opdracht 4: Wintervoorraad (15')

De dennenappels of iets anders verstoppen gaat niet binnen. Toch gaan we het over de wintervoorraad hebben. Er komen twee bakken: één met een eekhoorn op en één met een egel. De leerlingen krijgen eikels, dennenappels en andere materialen. Ze moeten dit materiaal in de bak gooien waarop volgens hen het juiste dier staat. Nadien kan je dan vertellen wat de eekhoorn eet en wat de egel eet en vertellen over de rol van de eekhoorn als bosbouwer.

4.3.5 Opdracht 5: Het nest (15')

Eekhoorns bouwen mooie nesten. Met de kussens die er liggen, proberen we ook een nest te bouwen. Dit zal er zo wat uitzien als een tunnel. Laat de kleuters helpen en laat hen zeker eens door het nest kruipen. Nadien kunnen we een foto van een nest laten zien. Zo merken de kinderen dat het bouwen van een nest eigenlijk niet zo gemakkelijk is. Zeker niet als je maar korte voorpootjes hebt of vleugels ipv voorpoten.



Hoofdstuk 5

Nuttige informatie

5.1. Evaluatieformulier

Aan de leerkracht wordt gevraagd om na het programma het evaluatieformulier in te vullen. We stellen het erg op prijs dat u dit formulier invult. Het stelt ons immers in staat onze programma's bij te sturen en nog aantrekkelijker te maken. Ingevulde formulieren kunnen gedeponereerd worden in de brievenbus in het bezoekerscentrum.

5.2. Enkele afspraken

- Als de groep later toekomt kan het programma aangepast worden, let wel op! Meestal betekent dit dat het programma ingekort wordt. Het einduur kan meestal niet veranderen.
- Bij regen beslist de leerkracht of het programma al dan niet doorgaat. Als je de dag zelf nog afbelt, wordt er een kost van 50,00 euro aangerekend om de onkosten van de gids te dekken.

5.3. Goed om weten

Gebeurt er een klein ongelukje, geen nood: in het atelier is er steeds een ehbo-kist aanwezig. Ook op tocht gaat er een klein kistje mee.

Colofon

uitgegeven door de deputatie van de Provincie Oost-Vlaanderen

beleidsverantwoordelijke: gedeputeerde Peter Hertog

samenstelling:

redactie: cel Educatie van provinciaal domein Puyenbroeck

vormgeving: dienst Communicatie

depotnummer: D/2013/5139/18

verantwoordelijke uitgever: P. Hertog, gedeputeerde, p.a. Gouvernementstraat 1, 9000 Gent

