

Kampenbos

In het Kampenbos kun je voluit kampen bouwen met takken, twijgen en allerhande natuurlijk materiaal dat je hier terugvindt. De ideale start voor een namiddag vol spelplezier. Kleine kinderen kunnen hun fantasie de vrije loop laten in een sprookjesverhaal of rollenspel, grotere kunnen zich uitleven met strategische spelletjes of duels tussen verschillende kampen.

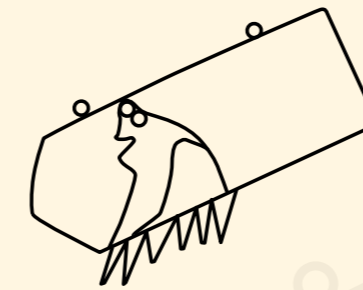
De **ree** waakt over het Kampenbos. Die verstopt zich liever overdag tussen het struikgewas en komt pas tegen de avond uit zijn schuilplaats om eten te zoeken. In de winter kan het dier, door zijn dikke vacht, in de sneeuw liggen zonder dat die smelt.

Denappelstress

Verdeel de spelers in twee gelijke ploegen. Bakken voor elke ploeg een terrein af. Op elk terrein ligt een even grote hoop denappels. Gedurende een afgesproken tijd (bijvoorbeeld 3 minuten) gooit elke ploeg als gek zoveel mogelijk denappels uit haar eigen terrein op het terrein van de andere ploeg. Wie na het eindsignaal de meeste denappels op haar terrein heeft liggen, is de pineut ...

Reeënjacht

Een aantal leid(st)ers speelt voor ree. De reeën verstoppen zich niet, ze staan gewoon in het bos en verplaatsen zich af en toe. De spelers trekken erop uit en proberen een ree te vinden en ze heel stilletjes te benaderen. Zodra een ree een speler in de gaten heeft, dan wijst de ree naar deze speler waarna de speler af is. Zodra er wordt afgefloten, gaat iedereen staan. De speler die de reeën het dichtst heeft benaderd, die heeft gewonnen.



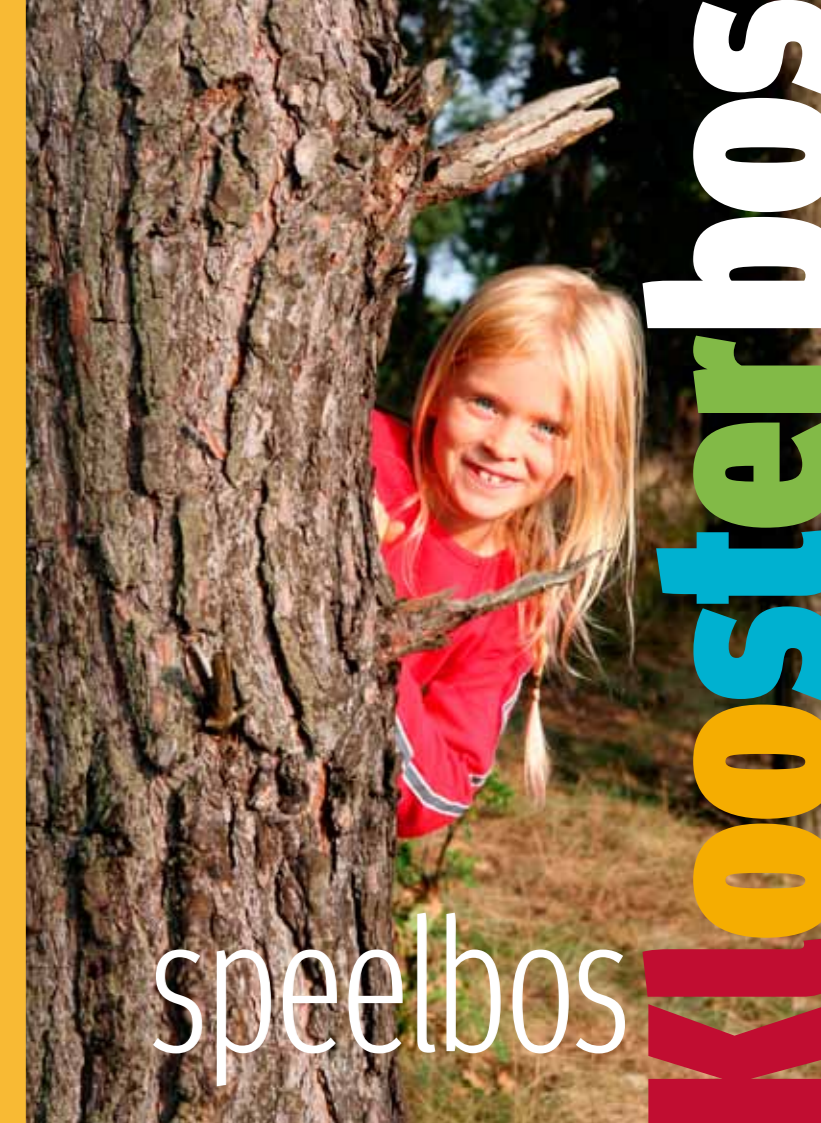
Speelbos

In deze zone zijn kronkelende paadjes voorzien. Gebruik ze om snel van de ene naar de andere speelzone te rennen, een estafettespel te spelen of ongezien iemand te besluipen...

De **kikker** is de mascotte van deze speelzone, omdat hij speels en vol energie rond kan springen en kwaken. Kikkers zijn beschermde diersoorten. Bewonder ze gerust, maar doe ze geen kwaad.

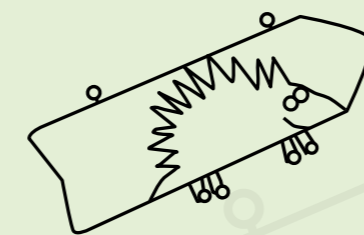
Eerste natuurstapjes

De natuur ontwaakt en heel wat dieren krijgen jongen, die ze moeten helpen bij hun eerste stapjes in de natuur. Verdeel de spelers in duo's. Eén speler is het jong en wordt geblinddoekt. Hij krijgt ook een touw rond de arm zodat de tweede speler, de moeder, hem de natuur kan leren kennen. Het vrouwtje probeert het jong over een bepaald parcours te leiden. Hierbij mag niets worden gezegd. Een voorbeeldparcours kan zijn: zigzag tussen takken lopen, al kruipend een stukje afleggen, rond bomen draaien, achteruit lopen, ...



speelbos

Kloosterbos



Speelweide

De speelweide is een grote, open ruimte in het bos. Dat maakt deze plek ideaal voor pleinspelen, sportieve spelen of een reuzengrote picknick. Ook als verzamelplaats is de speelweide erg geschikt. Aan de tafeltjes kun je zitten en spelen.

De **egel** is mascotte van de Speelweide. Dit dier is een insecteneter en krijgt in de winter moeilijk zijn kostje bij elkaar gescharreld. Daarom houdt hij een winterslaap van november tot april. Hij zoekt daarvoor een plek onder een heg of liever nog een grote bladerhoop. Let dus op dat je hem niet verstoort in deze periode.

De magische totems

De opperbosheks geeft één van haar leerlingen nog een laatste opdracht om te slagen in het heksenexamen. Om hierin te slagen heeft de leerling-bosheks echter vier dezelfde magische totems nodig. En daar ligt nu juist het probleem: de totems zijn verloren en hij/zij vindt ze niet terug. Misschien willen de kinderen wel helpen zoeken? Hiervoor moeten ze naar het land van de bosheksen en zich ook zo verkleden en schminken (met materiaal uit het bos). In het Bosland aangekomen, gaan ze ieder apart op zoek. Bij elke bostotem (dierfiguren van de andere speelzones) kunnen spelers in ruil voor een korte opdracht een magisch symbool krijgen.

Er zijn vier verschillende symbolen (één voor elke totem/dier). Je mag per ronde maar één keer bij elke totem langsgaan, de spelers kiezen zelf in welke speelzone ze starten. Elke speler probeert nu een kwartet (4 dezelfde symbolen) te vormen. Dat kan door tijdens meerdere rondes opdrachten te doen bij de totems, maar ook door een andere speler te tikken en blad-steen-schaar te spelen. De winnaar mag één van de symbolen van zijn tegenstander uitkiezen en er één van zichzelf voor in de plaats geven. Het spel eindigt als de leerling-bosheks van een speler een volledig kwartet krijgt. Zo kan die slagen in het heksenexamen.

colofon

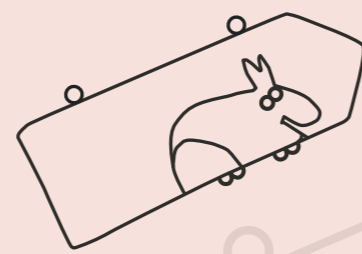
Uitgegeven door de deputatie van de provincie Oost-Vlaanderen
Beleidsverantwoordelijke: gedeputeerde Jozef Dauwe
Samenstelling: dienst Milieubeleidsplanning, -ondersteuning en Natuurontwikkeling
Bron voor de spelen: www.jeugdwerknet.be en Buitenbenen, een uitgave van Inverde: opleidingen bos-, groen- en natuurbeheer met steun van de Vlaamse Overheid
Vormgeving: dienst Communicatie
Druk: Schaubroeck - Nazareth
September 2010
Depotnummer: D/2010/5139/9
Gedrukt op gerecycleerd papier

contactinfo

Dienst Milieubeleidsplanning, -ondersteuning en Natuurontwikkeling
W. Wilsonplein 2, 9000 Gent
Tel. 09 267 78 02
milieubeleidsplanning@oost-vlaanderen.be
www.oost-vlaanderen.be/milieu



V.u.: J. Dauwe, gedeputeerde, p/a Gouvernementsstraat 1, 9000 Gent



Konijnenheuvel

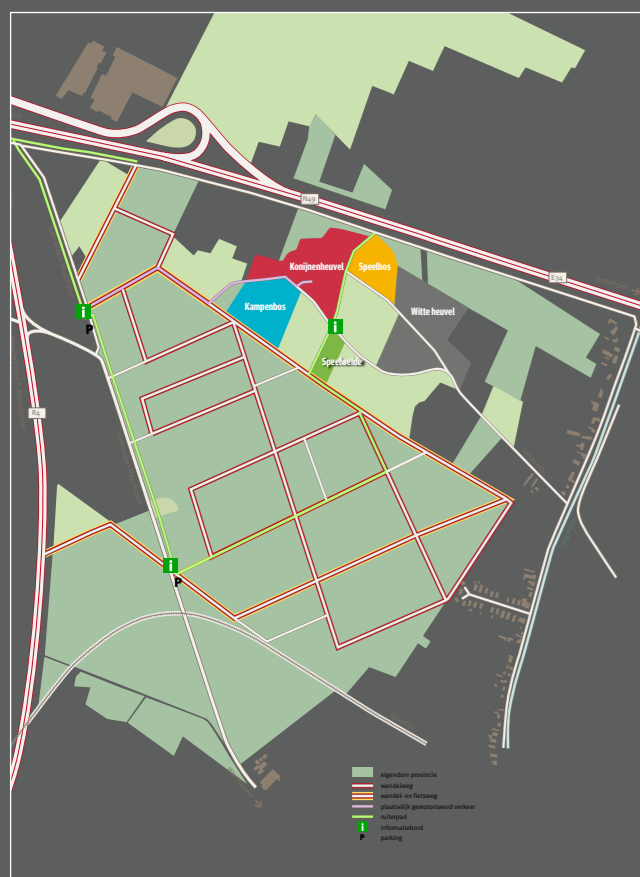
Dit is een open plek met bos ernaast, omzoomd met struiken en een sneukelhaag. Van deze haag kun je lekker komen snoepen van eetbare bessen, nootjes, ... tijdens het spelen. De combinatie van open vlakke en bos maakt dit stukje speelzone erg uitdagend.

Met een naam als konijnenheuvel kan natuurlijk maar één dier de speelzonemascotte zijn! **Konijnen** maken graag hollen en zijn goede overlevers. Ze kunnen zeer goed ruiken en horen. Geluiden horen kunnen ze uit alle richtingen en zelfs uit twee richtingen tegelijk.

Stokske snok

Zet de hoofdspeler geblinddoekt tegen een boom met de benen open. Daartussen wordt een stokje gelegd. De rest van de groep moet naar een "kamp" op ongeveer 25 meter afstand. Na het startsein beginnen de spelers zo geruisloos mogelijk te sluipen naar de geblinddoekte speler. De bedoeling is om zonder door de zittende persoon gehoord te worden het stokje tussen de benen vandaan te halen en naar het kamp te brengen. Als de zittende persoon iemand hoort dan wijst hij in de (precieze) richting van de sluiper. Deze moet dan helemaal naar het kamp terugkeren.

Let wel dat niet zomaar in het wilde weg gewezen wordt: best blijft een begeleider in de buurt om op te letten dat alles volgens de regels verloopt of om namen af te roepen van wie betrapt is. Wie de stok kan pakken, neemt die mee naar het kamp, maar let op: ook op de terugweg kan je nog opgemerkt worden door de geblinddoekte speler. Ook speelbaar met meerdere ploegjes.

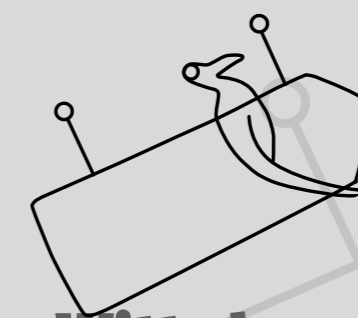


Bosregels

Goede afspraken maken goede vrienden. Je kunt naar hartenlust spelen in de speelzones van het Kloosterbos, maar let wel op de volgende regels:

- Honden en fietsen zijn niet toegelaten in de speelzones, deze zijn enkel toegankelijk voor spelende kinderen en jongeren;
- Het Kloosterbos is het jaar rond toegankelijk van een half uur voor zonsopgang tot een half uur na zonsondergang;
- Vuur maken, een muziekinstallatie meebrengen, de bodem vervuilen, afval achterlaten, vernielingen of beschadigingen aanbrengen zijn verboden;
- Neem altijd het gebruikte spelmateriaal mee uit het bos en verwijder ook gebruikt materiaal bij constructies. Markeringen mogen de bomen niet beschadigen: het gebruik van verf, nagels en duimspijkers is dan ook verboden;
- Het is verboden andere bezoekers of de dieren te (ver)storen of schade toe te brengen aan de infrastructuur of de planten. Het is verboden de dieren te voeren.
- Ga niet spelen in het bos bij krachtige wind.

Een uitgebreid toegankelijkheidsreglement is terug te vinden op de infoborden aan de ingangen van het bos. We wensen je veel speelplezier!



Witte heuvel

De speelzone Witte heuvel is een grote stuifduin van wit zand, wat op zichzelf al een attractie is. Dit is al vele jaren een geliefde speelplek die uitnodigt tot lopen, graven en gek doen. Het bos rond de Witte heuvel is geschikt om strategische spelletjes te spelen (vlaggenroof, stratego, cluedo, ...).

De zwarte specht staat symbool voor deze speelzone. Het is een tamelijk grote, zwarte vogel. De mannetjes hebben een rode kruin, de vrouwtjes zijn enkel rood op het achterhoofd. Hij maakt zijn nestholte bij voorkeur in beuken.

Bosvruchtenpetanque

Speel traditionele petanque maar dan met denappels, eikels of ander materiaal uit het bos.

Anders knikkeren

Een helling leent zich uitstekend om een leuke knikkerbaan te maken met poortjes, tunnels, Ook hier kan je in plaats van knikkers, ander rollend bosmateriaal gebruiken (denappels of kastanjes).

Schatten zoeken

De spelbegeleider verstopt een tiental bosvoorwerpen in het zand (op een afgebakende plek van 3 x 3 m). Wie vindt er het meest?

Vlaggen pikken

Verspreid over het zandterrein staan een twintigtal vlagjes. De spelers zitten in een afgebakend vierkant midden in het terrein. Zij moeten proberen de vlagjes (één per keer) te pakken en in hun vierkant te brengen. Er zijn echter een aantal tikkers. Een speler die aangetikt wordt wanneer hij uit zijn vierkant is, moet zijn vlag teruggeven of valt uit.

Rollende knikker

Per twee spelers maak je een zandheuveltje van zowat 30 cm hoog. Op de top leg je een knikker. Elke speler heeft een kof-fielepel. Om de beurt schept elke speler een lepelje zand weg van het heuveltje. De knikker moet echter blijven liggen. Wie de knikker doet weggrollen, verliest het spel.