

natuurvriendelijk
spelen



SLEUTELKAART

Spelnummer	Speltitel	Spelduur	Spelcategorie	max. aantal spelers	Spelintensiteit	Speelplaats	Spelmateriaal
1	Magische spot	20'	natuurbeleving	20	rustig	geen belang	praatstok
2	Zintuigenspel	20'	natuurbeleving	20	rustig	geen belang	blinddoeken
3	Het uitvergrande visioen	20'	natuurbeleving	20	rustig	geen belang	blinddoeken
4	Fantasiereis als waterdruppel	10'	expressief	20	rustig	geen belang	geen
5	Stil als een valk	10'	actief	30	matig	geen belang	blinddoek
6	Natuurpantomime	10'	expressief	20	rustig	geen belang	geen
7	Natuur in't klein	20'	creatief	30	rustig	geen belang	geen
8	De Lyme bacterie	30'	actief	30	hevig	geen belang	dobbelsteen, 2 x schmink, sponsje, medicijnflesje, scoreblad, witbordstift, kaartjes met wondermiddelen
9	Weermassage	10'	expressief	20	rustig	geen belang	geen
10	De eenzame sprookjesschrijver	20'	expressief	10	matig	geen belang	10 personagekaartjes
11	Klein maar fijn	10'	creatief	30	rustig	geen belang	6 filmpotjes, 6 potloden, kladpapier
12	Natuurquiz	30'	leerrijk	30	matig	geen belang	fiche met meerkeuzevragen, blinddoeken
13	Ren je groen	10'	actief	30	hevig	geen belang	geen
14	Breek de code	20'	actief	30	matig	geen belang	geen
15	Afvalmonster	10'	actief	30	matig	geen belang	ter plaatse: een stuk afval of een voorwerp uit de natuur
16	Ter land, ter zee en in de lucht	10'	actief	30	matig	geen belang	een voorwerp (om mee te gooien)
17	Fietsbandenboomspel	20'	actief	20	matig	open bos	evenveel fietsbanden als spelers, touw, schaar

SLEUTELKAART

Spelnummer	Speltitel	Spelduur	Spelcategorie	max. aantal spelers	Spelintensiteit	Speelplaats	Spelmateriaal
18	Afval speel(t)goed	30'	creatief	30	rustig	geen belang	geen
19	Inheems of uitheems?	10'	leerrijk	30	hevig	geen belang	geen
20	Eet eens een appel	30'	actief	20	matig	geen belang	grote dobbelsteen, fiche met anagrammen, verkleedkleden boswachter, bord, mes, vork, appel, witbordstift
21	Levende piramide	10'	leerrijk	30	matig	geen belang	4 reeksen kaarten van een voedselpiramide
22	Bij de beesten af	10'	actief	20	matig	geen belang	geen
23	Bomendans	20'	actief	20	matig	open bos	geen
24	Bladmemory	30'	creatief	30	rustig	geen belang	per speler 4 kaartjes van dezelfde grootte en kleur, lijm
25	Strijd der biotopen	40'	leerrijk	30	hevig	geen belang	30 blinddoeken, 5 biotoopfiches, 5 potloden, kladpapier
26	Beestenbos herenigd?	30'	leerrijk	30	hevig	geen belang	15 fietsbanden
27	Uilen en muizen	30'	actief	20	hevig	geen belang	kaartjes met muis, kaartjes met eikel
28	Vogelspel	20'	actief	30	matig	dichtbegroeid bos	fluitje
29	Bosjassen	30'	actief	30	hevig	geen belang	spel kaarten, 30-tal wasknijpers
30	Vossenstrijd	60'	actief	30	hevig	geen belang	2 reeksen kaarten, 2 kampnamen, afbakenlint, 2 prooien, jagerkledij / variant: 2 x morsecode, 2 x morseboodschap, 'schat'

1 Magische spot

Spelduur	20'
Categorie	natuurbeleving
Max. Groepsgrootte	20
Spelintensiteit	rustig
Materiaal	praatstok

Iedereen zoekt een plekje uit en gaat daar alleen zitten. De spelers nemen in zich op wat er om hen heen is, wat ze ruiken, wat ze zien, wat ze horen en wat ze voelen.

Na 5 minuten komt iedereen terug naar de afgesproken plaats. Daar worden de indrukken besproken via de praatstok. Alleen de speler met de stok mag spreken. De praatstok wordt doorgegeven aan een volgende speler.



2 Zintuigenspel

Spelduur	20'
Categorie	natuurbeleving
Max. Groepsgrootte	20
Spelintensiteit	rustig
Materiaal	voor de helft van de spelers een blinddoek

De ene helft van de spelers wordt geblinddoekt en door de andere helft rondgeleid. De geblinddoekte speler probeert aan de hand van tast, geur, geluid of smaak te raden wat hem wordt gepresenteerd.



Enkele voorbeelden:

- voelen: mos, beukenootje, kastanje, dennenappel, blad, grassprietje, boomschors
- ruiken: hooi, rozengeur, bloemengeur, boom, aarde
- proeven: vlierbessen(siroop), frambozen(sap), noot, grassprietje
- horen: geluid van water, geluid van vogels, geluid van de wind (Je kan hiervoor een cd met natuurgeluiden gebruiken.)

Daarna wissel je van rol.



3 Het uitvergrote visioen

Spelduur	20'
Categorie	natuurbeleving
Max. Groepsgrootte	20
Spelintensiteit	rustig
Materiaal	voor elke speler een blinddoek

SPELUITLEG

De spelers worden geblinddoekt en door de spelbegeleider naar een interessante plek geleid, bijvoorbeeld waar een met mos overdekte boomstam ligt. De spelbegeleider vertelt een verhaal over wat hij ziet. Details worden uitvergroot tot bomen, grotten, moerassen, enz. Na het verhaal nemen de spelers hun blinddoek af. Ze zoeken naar het beschreven plekje. Ze zullen beter naar de details in de omgeving kijken.



4 Fantasiereis als waterdruppel

Spelduur	10'
Categorie	expressief
Max. Groepsgrootte	20
Spelintensiteit	rustig
Materiaal	geen

Alle spelers gaan ontspannen op de grond liggen. De spelbegeleider vertelt het verhaal van de waterdruppel. Zorg er eerst voor dat alle spelers zich volledig ontspannen en stil zijn. 'Ontspan je hoofd en je gezicht, je hals, schouders, armen, handen, borstkas, middenrif, onderlijf, je benen en je voeten. Alles wordt heel zwaar en je zakt verder en verder in de grond naarmate je meer ontspannen raakt. Word je bewust van je eigen ademhaling: de lucht komt binnen langs je neus, vult je luchtpijp en je longen en dringt steeds dieper door tot in je onderbuik, waar je hem kan vasthouden. Laat nu de lucht langzaam terug ontsnappen tot je helemaal leeg bent. Adem rustig verder op deze manier. Verzamel al je gedachten in een grote koffer, doe hem dicht en laat hem op slot tot straks. Je hoofd is nu helemaal leeg. Stel je nu voor dat je een waterdruppel bent.'



Fantasiereis als een waterdruppel:

Je deint in zee heen en weer, samen met ontelbare andere waterdruppels. Je geniet van de deining. De zon staat hoog aan de hemel te branden.

Er steekt een wind op. Je wordt lichter. De zonnestralen trekken je omhoog, steeds hoger. Je ziet vele kleine waterdruppels die door de wind heen en weer worden gedreven.

Je krijgt het kouder. Je voegt je samen met een andere kleine waterdruppel en jullie worden één grotere. In de lucht vliegt veel vuil en stof rond dat aan jou blijft hangen. Je ziet nog andere waterdruppels die het koud hebben en je zoekt elkaar op. Je groeit met hen samen tot een grote wolk. Langzaam glijd je hoog over de aarde.

De wind waait steeds harder. Er is onweer op komst. Plotseling een heldere bliksem en een zware donderslag. En dan weer bliksem en gedonder ...

Het begint zachtjes te regenen. Eerst enkele druppels, dan regent het steeds harder. Je valt steeds dieper en dieper ... tot je belandt op een klein blaadje aan een

boom. Eventjes. Dan rol je stilletjes naar beneden en plof je op de grond. Lang blijf je er niet liggen.

Je zakt langzaam in de zachte bodem. Maar in de grond is weinig plaats. Je moet je tussen de vele kleine stukjes aarde door persen. Daarbij word je helemaal geboend en schoongemaakt.

Je zakt steeds dieper in de bodem tot je plots niet meer dieper kan. Je bent op een laag aarde gestuit die geen water doorlaat.

Omdat je niet meer naar boven of beneden kan, zet je je weg verder op deze laag.

Je komt enkele andere waterdruppels tegen. Steeds meer en meer. Je komt aan een bron. Samen met je vriendjes kabbel je rustig verder.

Je begint sneller te glijden, en nog sneller. Dit heb je nog nooit meegemaakt. Wat is dat? Een waterval! Je moet naar beneden springen ... Je wordt helemaal door elkaar geschud. Met een harde dreun kom je neer.

Maar veel tijd om uit te rusten heb je niet. De rivier voelt je meteen verder. Overal zijn er bochten, steentjes en hobbels waar je tegen aan stoot. Het klotst en spettert, net als in een

wildwaterbaan. De dieren om je heen in het water vinden dat fantastisch. Zo komt er veel zuurstof in het water. Dat hebben ze nodig om te leven. Af en toe kriebelt een dierdje aan je. Wat vind je dat leuk!

Plots beland je in een donkere opening. Heeft er iemand een metalen buis rond het water gebouwd? Er zijn hier nauwelijks nog dieren en planten. Wat nu? Hopelijk kom je hier snel weer uit ... Het is pikkedonker. Je bent een beetje bang.

Daar, daar zie je wat licht in de verte. Je redding is nabij! Maar wat is dat? Nog meer buizen en weinig licht. Langs alle kanten word je gereinigd. Van een grondige schoonmaakbeurt gesproken! Je bent blij dat dit achter de rug is. Maar ... wat is dat nu weer? Weeral buizen. Via allerlei bochten en kronkels word je verder geduwd. Gelukkig ben je er niet alleen.

Eindelijk bereik je de uitweg. Je belandt met een boel andere waterdruppels in een grote pot. Het wordt er lekker warm.

Terwijl je zachtjes suddert, droom je al van je volgende reis. Waar zou deze naartoe gaan?

Opmerkingen: Laat als je voorleest voldoende tijd tussen de zinnen / woorden, zodat iedereen zich een voorstelling kan maken van wat er gezegd wordt. Als er spelers zijn die weten dat ze zich niet serieus kunnen houden tijdens deze oefening, haken ze beter op voorhand af.

Variant

De spelers kunnen het verhaal ook uitbeelden zonder spraak, met alleen hun handen, mimiek en lichaamstaal zoals in spel 6 'Natuurpantomime'.



5 Stil als een valk

Spelduur	10'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	matig
Materiaal	blinddoek

Eén speler is de spitsmuis. De anderen zijn valk. De spitsmuis zit geblinddoekt op de grond. De valken staan in een kring op ongeveer 10 meter afstand van de muis. Ze proberen zo stil mogelijk naar de muis te komen. Telkens wanneer de spitsmuis iemand hoort, wijst zij in de richting waarvan volgens haar het geluid komt. De valk die de muis aanwijst moet opnieuw beginnen (op 10 meter afstand). Wie als eerste de spitsmuis kan aantikken, is de winnaar.

Variante

De spitsmuizen bewaakt haar voedselvoorraad (bv. vieruurtje). Wie verovert als eerste de voedselschat?



6 Natuurpantomime

SPELUITLEG

Spelduur	10'
Categorie	expressief
Max. Groepsgrootte	20
Spelintensiteit	rustig
Materiaal	geen

Alle spelers liggen op de grond. Ze zijn de zaden van planten, bloemen of bomen. Een speler (of de spelbegeleider) vertelt een verhaal over hoe het zaad ontkiemt, zich ontwikkelt en een rijzige plant of een grote boom wordt. De spelers beelden dit verhaal uit zonder spraak, met alleen hun handen, mimiek en lichaamstaal. Je kan ook verschillende spelers elk een deel van het verhaal laten vertellen. Benieuwd welk natuurfenomeen zich ontwikkelt?



7 Natuur in 't klein

Spelduur	20'
Categorie	creatief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	rustig
Materiaal	geen

SPELUITLEG

De spelers zoeken per ploegje een mooi plekje om een eigen natuurgebiedje te creëren. Hiervoor kunnen ze alles gebruiken wat in de natuur te vinden is. Zo kan een den-nappel een boom voorstellen en een paar stukjes schors een hutje. Laat je fantasie de vrije loop! Het is natuurlijk niet de bedoeling om hierbij de natuur te beschadigen. Gebruik alleen 'dood' materiaal dat op de grond te vinden is. Maak een tochtje langs de verschillende natuurgebiedjes!



8 De Lyme bacterie

Spelduur	30'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	hevig
Materiaal	dobbelsteen, 2 x schmink, sponsje, scoreblad, witbordstift, medicijnflesje en kaartjes met wondermiddelen

Een teek heeft alle spelers besmet met de ziekte van Lyme. De ziekte is te zien aan het aantal stippen op ieders gezicht. Elke speler gooit met een dobbelsteen. Het aantal ogen op de dobbelsteen, bepaalt het aantal stippen op je gezicht. De spelbegeleider is de professor. Deze kent enkele wondermiddelen. Al wie wil genezen moet op bezoek gaan bij de professor. Helaas heeft hij de middeltjes niet in huis. Hij kan de spelers wel zeggen welke middelen (kaartjes) ze moeten gaan zoeken. Dit is afhankelijk van de ernst van de ziekte. Spelers met één stip moeten maar één wondermiddel zoeken, spelers met twee stippen moeten twee wondermiddelen zoeken, enz. Telkens een speler een kaart van een middel heeft gevonden, brengt hij deze naar de professor.



SPELUITLEG

Hij houdt een overzicht bij van wie welk wondermiddel heeft gevonden. Pas wanneer de speler de nodige wondermiddelen heeft gevonden, kan de professor de speler genezen. Let wel: de professor heeft het razend druk. Het kan dus best zijn dat een speler even moet wachten vooraleer hij hem kan genezen (= de stippen verwijderen). Natuurlijk zijn er ook nog andere bacteriën in de lucht waarvoor de spelers vatbaar zijn. Hiervoor worden twee spelers (afhankelijk van het totale aantal spelers) aangeduid. Zij kunnen de andere spelers tikken. Spelers die worden getikt door een bacterie krijgen een stip bij. De wondermiddelen van de professor kunnen de spelers wel genezen van de Lyme bacterie, maar ze kunnen de bacteriën niet doden. Elke speler wil immuun zijn voor alle bacteriën en heeft dat middel nodig. De spelers moeten dus naast het zoeken van wondermiddelen ook op zoek gaan naar het middel om de andere bacteriën te doden. Dit middel ligt verstopt op het terrein. Alleen de bacteriën weten waar het ligt. Wie het middel vindt en geen stippen heeft, is gewonnen. Tips over het middel kunnen de spelers vragen aan de bacteriën maar dan krijgen ze wel 4 stippen bij. Een speler met 10 stippen wordt zelf een bacterie!



Verstop de kaartjes met de wondermiddelen en het medicijnflesje voor de start van de vorming.



9 Weermassage

Spelduur	10'
Categorie	expressief
Max. Groepsgrootte	20
Spelintensiteit	rustig
Materiaal	geen

De helft van de spelers ligt ontspannen op een aangename ondergrond. De andere helft van de spelers is masseur. De spelbegeleider (of een speler) vertelt een verhaal dat tijdens de massage wordt uitgebeeld door de masseurs. 'Stel je voor dat je op het strand ligt in de heldere zon. Je voelt de warme zonnestralen op je huid. (De masseur wrijft zijn handen snel over elkaar en legt deze dan op de rug van zijn partner.) De zonnestralen doen je lichaam tintelen. Je voelt je volledig vrij van zorgen en gelukkig. Plots begint het zachtjes te druppelen. (De masseur tokkelt met zijn vingers zachtjes op de rug.) Het begint ook wat te waaien en ietsjes harder te regenen. (De masseur beeldt de wind uit door met zijn handen over de rug te wrijven.)



SPELUITLEG

Het waait nog harder en het begint zelfs te bliksemen. (De bliksem wordt voorgesteld door bliksemschichten te tekenen op de rug.) Het onweer raast voorbij. Het begint zachter te waaien en te regenen. En na een tijdje voel je de zon door de wolken priemen. En hé, wat is dat, een beestje kruipt over je heen! Langzaam maar zeker kruipt het omhoog langs je been en zelfs over je rug. En dan is het weer weg. Je kan weer rustig genieten op het strand in de heldere zon.'

Daarna draaien de rollen om.

Let op! Overdrijf niet bij de harde regen en wind. Het blijft een ontspannende massage.



10 De eenzame sprookjesschrijver

Spelduur	20'
Categorie	expressief
Max. Groepsgrootte	10
Spelintensiteit	matig
Materiaal	10 personagekaartjes

Een sprookjesschrijver (spelbegeleider) zit zuchtend op een omgevallen boomstronk van zijn sprookjesbos. Hij is ongelukkig want hij is al zijn sprookjesfiguren kwijt. Zij willen enkel nog opdagen als ze opslag krijgen en meer vakantie. Maar de sprookjesschrijver kan dat niet betalen. Daarom zoekt de sprookjesschrijver hulp bij de spelers. De spelers krijgen elk een kaartje met daarop de beschrijving van hun personage. Elke speler leest zijn fiche en leeft zich in zijn rol in. De spelers mogen niet aan elkaar vertellen wie ze zijn. De sprookjesschrijver vertelt het begin van een verhaal. De kersverse sprookjesfiguren vullen het verhaal aan vanuit hun rolbeschrijving. Ze mogen natuurlijk zoveel uitvinden als ze willen. Improviseren maar!

Variant

Spelers met veel fantasie kunnen zelf personages of een verhaallijn verzinnen.



Hoe alles begon:

Het is een mooie zonnige dag. Iedereen is gelukkig. Iedereen? Nee, de heks niet, die kan het niet verdragen dat iedereen zo gelukkig is. "Aha, iedereen is blij en gelukkig. Daar zal ik eens verandering in brengen!"

Een beetje verderop houdt de natuurwachter een picknick samen met zijn vrienden David, de boskabouter, kabouter Plop en Pirrelf, de elf. Ze eten allerlei lekkernijen die ze zelf klaarmaakten. Ze praten wat over hoe mooi hun omgeving wel is in en hoe fijn het is om er te wonen. Kris, de kikkerprins is in zijn nopjes want vanaf zijn lievelingsblad kan hij Pirrelfje bewonderen.

Jaak, de draak, heeft natuurlijk geroken dat er in de buurt een picknick aan de gang is. Hij wandelt rustig naar daar waar zijn neus hem brengt. Onderweg komt hij Stampertje tegen waartegen hij vertelt over al het lekkers dat hij heeft geroken. Stampertje lust ook wel wat en vergezelt Jaak. Wanneer ze aankomen bij de anderen vraagt Jaak meteen of hij een beetje honing mag eten. "Oei, honing, daar heb ik niet aan gedacht!", zegt de natuurwachter. Om Jaak niet boos te maken gaan ze met zijn allen op zoek naar een bijennest met lekkere honing. Hopelijk zijn de bijen aardig tegen hen vandaag ...

Reinaart sloeg het hele gebeuren van op een afstandje gade. Hij heeft ook wel honger, maar hij lust liever een sappig konijntje dan boterhammetjes met hazelnoten-choco of frambozenjam. Misschien wil de heks hem wel een handje helpen...

.....



11 Klein maar fijn

Spelduur	10'
Categorie	creatief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	rustig
Materiaal	6 filmpotjes, 6 potloden, kladpapier

De spelers krijgen de opdracht om per ploeg 26 voorwerpen te verzamelen, één voor elke letter van het alfabet (bv. aarde voor de letter 'a'). Alle voorwerpen moeten samen in het filmpotje passen. Elke ploeg schrijft alle letters onder elkaar op een blad en noteert wat ze in het potje steekt. Moeilijke letters, zoals 'q' en 'x' kan je weglaten. Na een tijdje kan je letter per letter overlopen wat elke ploeg heeft gevonden. Zorg ervoor dat dit niet te lang duurt.



Je kan toelaten dat de spelers Latijnse woorden gebruiken zoals bijvoorbeeld quercus (= eik) voor de 'q'.



12 Natuurquiz

Spelduur	30'
Categorie	leerrijk
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	matig
Materiaal	fiche met meerkeuzevragen, blinddoeken

Kies vier elementen in de natuur (bv. bomen) op ongeveer gelijke afstand van elkaar. Benoem elk element met de letters A, B, C of D. Verdeel de groep in twee (of meer) ploegen met behulp van blinddoeken. De groep stelt zich op een gelijke afstand van de vier antwoordplaatsen op. De spelbegeleider stelt een vraag en geeft vier mogelijke antwoorden. Elke speler loopt naar de vermoedelijke antwoordplaats. Wie juist antwoordt, wint een punt voor zijn ploeg. Je kan de scores bijhouden op een blad of je kan bijvoorbeeld een eikel geven aan wie een punt scoort. De ploeg die op het einde van het spel de meeste eikels (punten) heeft, wint. Wanneer de spelers van een ploeg niet zeker zijn van het antwoord kunnen ze onderling afspreken wie welk antwoord kiest.

Welke ploeg is of speelt het slimst?

Variant

Wanneer je over een avontuurlijk terrein beschikt, kan je een parcours afbakenen. Verdeel de groep in twee (of meer) ploegen. De spelbegeleider stelt een vraag. Van elke ploeg vertrekt een speler om het parcours af te leggen (beurtrol). Wie het parcours als eerste aflegt, mag eerst antwoorden. Bij een juist antwoord krijgt een speler één punt. Bij een fout antwoord mag de speler van een andere ploeg antwoorden en proberen een punt te scoren.



12 MEERKEUZEVRAGEN

1. Welk zoogdier maakt de prachtigste bouwwerken in rivieren?

- A. Otter
- B. Nerts
- C. Bever
- D. Marter

(antwoord C, Bever)

2. Welke vogel is geen roofvogel?

- A. Buizerd
- B. Bosuil
- C. Smient
- D. Torenavalk

(antwoord C, Smient, dit is een eendensoort. Een Bosuil is een nachtroofvogel.)

3. Welke inheemse plant eet insecten?

- A. Veenbes
- B. Vliegenzwam
- C. Paardenstaart
- D. Zonnedaauw

(antwoord D, Zonnedaauw.)

4. Wat is een vliegend hert?

- A. Een soort vleermuis
- B. Een soort buizerd
- C. Een soort kever
- D. Een soort ree

(antwoord C, een soort kever)

5. Welk dier is een reptiel?

- A. Hazelworm
- B. Alpenwatersalamander
- C. Duizendpoot
- D. Regenworm

(antwoord A, Hazelworm)

6. Welke vogel is geen zangvogel?

- A. Nachtegaal
- B. Kraai
- C. Zomertaling
- D. Koolmees

(antwoord C, Zomertaling, dit is een eendensoort. De kraai behoort wel tot de zangvogels.)

7. Wat is geen bestaande plant?

- A. Oranje Drieblad
- B. Berenklauw
- C. Klaverzuring
- D. Leeuwentand

(antwoord A, Oranje Drieblad)

8. Welke bloemsoort bestaat niet?

- A. Wespbloemigen
- B. Lipbloemigen
- C. Vlinderbloemigen
- D. Schermbloemigen

(antwoord A, de wespbloemigen)

9. Wat is geen vlinder?

- A. Witje
- B. Blauwtje
- C. Groentje
- D. Roodje

(antwoord D, Roodje)

10. Welk dier graaft geen holen?

- A. Konijn
- B. Haas
- C. Muskusrat
- D. Hamster

(antwoord B, de haas)

11. Wat is een kikkerbeet?

- A. Netje om kikkers mee te vangen
- B. Dier
- C. Plant
- D. Insect

(antwoord C, plant)

12. Welke diertjes geven 's nachts licht?

- A. Glimworpje
- B. Vuurvliegje
- C. Lantaarntje
- D. Gaasvliegje

(antwoord A en B, strikvraag!)



12 MEERKEUZEVRAGEN

13. Welke muis bestaat niet?

- A. Woelmuis
- B. Hazelnootmuis
- C. Stekelmuis
- D. Spitsmuis

(antwoord B, Hazelnootmuis, een hazelmuis bestaat wel)

14. Welke vogel kan ondersteboven langs een stam naar beneden kruipen?

- A. Boompieper
- B. Boomkruiper
- C. Boomklever
- D. Boomhanger

(antwoord C, Boomklever)

15. Welk dier bestaat niet?

- A. Heldenbok
- B. Vliegend hert
- C. Zilvervisje
- D. Ankerhoorn

(antwoord D, Ankerhoorn)

16. Welke plant bestaat niet?

- A. Bitterzoet
- B. Waterpeper
- C. Plaatjesaar
- D. Zuurbes

(antwoord C, Plaatjesaar)

17. Welke van de volgende zwammen bestaat niet?

- A. Brandzwam
- B. Roestzwam
- C. Hamerzwam
- D. Nestzwam

(antwoord A, Brandzwam)

18. Welke van volgende vogels bestaat niet?

- A. Glanskop
- B. Matkop
- C. Grijskop
- D. Zwartkop

(antwoord C, Grijskop)

19. Welke van volgende vogels bestaat niet?

- A. Kievit
- B. Roetduif
- C. Koperwiek
- D. Vlaamse gaai

(antwoord B, Roetduif)

20. Hoeveel spinnen zitten er ongeveer in een huis?

- A. 10-20
- B. 100-200
- C. 1000-2000
- D. 10 000-20 000

(antwoord C, 1000-2000)

21. Welke spin bestaat niet?

- A. Deurspin
- B. Trechterspin
- C. Kogelspin
- D. Marmerspin

(antwoord A, deurspin)

22. Welke plant is niet giftig?

- A. Vingerhoedskruid
- B. Lijsterbes
- C. Wolfsmelk
- D. Brandnetel

(antwoord D, Brandnetel)

23. Wat is een knuppelpad?

- A. Een pad waar je alleen mag lopen met knuppels.
- B. Een verhoogd pad uit hout.
- C. Een paddensoort die een knuppelvormige tong heeft.
- D. Een paddensoort met een knuppelvormig oog.

(antwoord B, een verhoogd pad uit hout)

24. Welk dier is geen knaagdier?

- A. Haas
- B. Bruine rat
- C. Bever
- D. Eekhoorn

(antwoord A, Haas)

13 Ren je groen

Spelduur	10'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	hevig
Materiaal	geen

De spelers staan twee aan twee met de ruggen tegen elkaar. De koppels vormen samen één kring. In het midden van de kring ligt een voorwerp. Elk paar krijgt van de spelbegeleider een woord ingefluisterd. De spelbegeleider roept een woord. De twee spelers met dit woord lopen in hun richting de kring rond en komen de kring terug binnen langs de plaats waar ze stonden. Ze trachten zo snel mogelijk het voorwerp te grijpen. Diegene die verliest neemt de rol van spelbegeleider over. Hij krijgt een overzicht van de gebruikte woorden. De spelbegeleider neemt de plaats van de verliezer in.

Opmerking: bij een oneven aantal spelers neemt één speler vanaf het begin van het spel de rol van spelbegeleider over. De spelbegeleider speelt dan niet mee.

Woordenlijst: hazelaar, hazelworm, beukenootje, beukenblad, paardenbloem, paardenkastanje, bosmier, bosmuis, zandduin, helmgras, zonnedauw, zonnestraal, dwergmuis, dwergkonijn, bladluis, steenbok, steenmarter ...



14 Breek de code

Spelduur	20'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	matig
Materiaal	geen

Verdeel de groep in twee ongelijke ploegen: een kleine ploeg natuurvervuilers en een grote ploeg natuurbeschermers. De natuurbeschermers maken een nauwe cirkel door schouder aan schouder te gaan staan en de armen om elkaar heen te slaan. Zij beschermen zo het natuurgebied. De natuurvervuilers willen het natuurgebied veroveren. De natuurbeschermers spreken onderling af onder welke voorwaarden ze de cirkel openen, bv. door een bepaald gebaar of een reeks van gebaren te maken of een bepaald woord te zeggen. Om te zorgen dat hun natuurgebied kan blijven bestaan, moeten de natuurbeschermers zorgen voor subsidies. Hiervoor sturen ze om de 5 minuten een afgezant naar de overheid (de spelbegeleider). Wanneer de afgezant naar het gebied terugkeert, zal hij de toegangscode moeten geven aan de andere natuurbeschermers om weer binnen te mogen. De natuurvervuilers proberen de toegangscode te achterhalen wanneer de afgezant terugkeert en proberen zo binnen te dringen.



15 Afvalmonster

Spelduur	10'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	matig
Materiaal	een stuk afval of een voorwerp uit de natuur

Alle spelers zitten in een kring, ruim 50 centimeter van elkaar. Een stuk afval ligt in het midden van de kring. Eén speler wordt aangeduid als afvalmonster en verlaat de kring. De andere spelers duiden iemand aan als bewaker van het afval. Het afvalmonster probeert het afval uit de kring te krijgen. De bewaker kan dat voorkomen door het afvalmonster aan te tikken voordat het samen met het afval de kring heeft verlaten. De bewaker mag pas dan ingrijpen wanneer het afvalmonster het afval heeft aangeraakt.

Variant

Als je een voorwerp uit de natuur neemt, kan je de naam van het afvalmonster wijzigen in de naam van een levend organisme dat dat specifieke voorwerp afbreekt in de natuur. Bijvoorbeeld: een parasolzwam die op dood materiaal groeit.



16 Ter land, ter zee en in de lucht

Spelduur	10'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	matig
Materiaal	een voorwerp (om mee te gooien)

De spelers staan in een kring. De spelbegeleider staat in het midden en gooit het voorwerp naar één van de spelers en roept 'aarde', 'lucht' of 'water'. De speler die het voorwerp moet opvangen, noemt een dier dat (voornamelijk) leeft op aarde, in de lucht of in het water. Als de speler geen dier heeft genoemd vooraleer hij het voorwerp vangt, moet hij uit de kring gaan. Elk dier mag maar één keer voorkomen. Wanneer de spelbegeleider 'vuur' roept, laat je het voorwerp vallen. Wie het toch opvangt, verlaat de kring.

Variant

De spelbegeleider maakt deel uit van de kring. De spelers gooien het voorwerp naar elkaar. Wanneer een speler 'vuur' roept, laat je het voorwerp vallen.



17 Fietsbandenboomspel

Spelduur	20'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	20
Spelintensiteit	matig
Materiaal	evenveel fietsbanden als spelers, touw, schaar
Locatie	open bos

Elke speler krijgt een fietsband rond zich met daaraan een lang stuk touw bevestigd. Eventueel kunnen twee spelers samen in één fietsband. Het uiteinde van het touw wordt aan een boomstam bevestigd. Per boom mag maar één touw worden bevestigd. De lengte van het touw moet ongeveer de afstand zijn tussen de bomen. Op het einde van het spel moeten alle spelers aan dezelfde eindboom vasthangen. Deze eindboom kiest de spelbegeleider zelf en staat iets verder in het bos. Voortbewegen gebeurt als volgt (zie bijlage): in stap 1 maakt speler 2 speler 1 los van boom 1. Vanaf dat moment mag speler 1 niet meer bewegen. In stap 2 gaat speler 2 naar boom 3 en hangt speler 1 daar vast. Speler 1 is nu 1 boom dichterbij het einddoel. Nu kan speler 1 op zijn beurt speler 2 losmaken van boom 2 en vasthangen aan boom 4. Herhaal deze stappen totdat alle spelers aan de eindboom vasthangen.



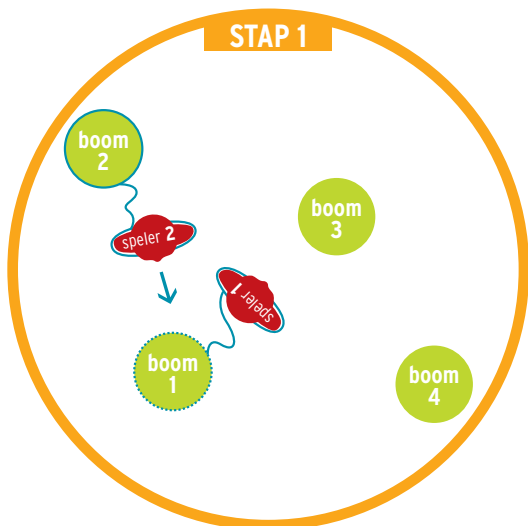
Variant

Speel dit spel in racevorm door de groep in twee ploegen te splitsen.

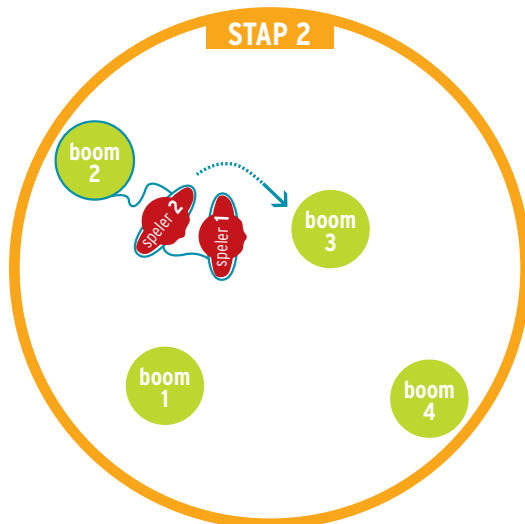


STAPPENPLAN

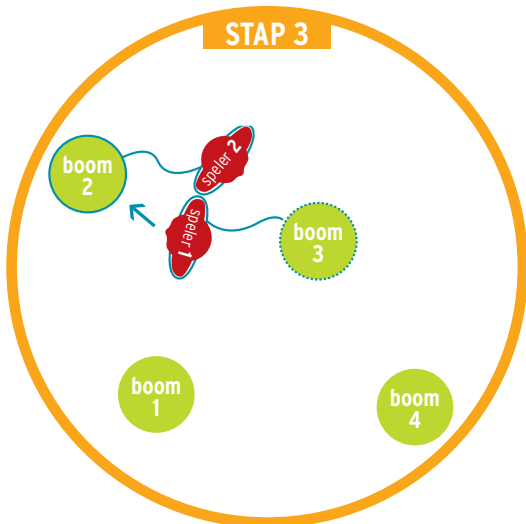
STAP 1



STAP 2



STAP 3



18 Afval speel(t)goed

Spelduur	30'
Categorie	creatief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	rustig
Materiaal	geen

SPELUITLEG

Verdeel de groep in kleine ploegen. De ploegen krijgen 15 minuten om afval te zoeken in de natuur (of natuurlijk materiaal). Elke ploeg maakt met het gevonden afval speelgoed. Daarna showen en uittesten!



19 Inheems of uitheems?

Spelduur	10'
Categorie	leerrijk
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	hevig
Materiaal	geen

Verdeel de groep in twee ploegen. De ploegen stellen zich op twee rijen op met het gezicht naar elkaar. De afstand tussen de twee ploegen is ongeveer 2 meter. De ene ploeg zijn de inheemse bomen, de andere zijn de uitheemse bomen. De spelbegeleider vertelt een verhaal waarin hij het verschil tussen exoten en inheemse bomen uitlegt. Wanneer hij een uitheemse boomsoort noemt, moeten deze weglopen en moeten de inheemse bomen hen proberen te tikken. Wanneer de spelbegeleider een inheemse boomsoort noemt, lopen de exoten achter de inheemse bomen. Wie wordt getikt, verandert van ploeg. Wanneer de spelbegeleider enkel de eigen naam van een boom noemt, moeten de spelers niet tikken. Welke ploeg is aan het einde van het verhaal het grootst?



De strijd tussen inheemse en uitheemse boomsoorten:.....

De lente was nog maar net in het land of Hendrik, de Zomereik voelde de kriebels al tot in zijn kruin. Zijn blaadjes trilden van plezier. Hendrik was al niet meer van de jongsten, maar hij zat nog vol met plannen. Een bezoekje aan zijn goede vriendin, Wendy, de Wintereik, stond als eerste op zijn lijstje. Hendrik kamde zijn bladeren en trok vervolgens één voor één zijn wortels uit de grond. Als een statig heertje wandelde hij door het bos.

Wat woonde hij toch in een mooi en rustig bos, bedacht Hendrik terwijl hij de vogeltjes hoorde fluiten. Overal had hij vrienden die hij goed kende. Ze woonden immers al jaren samen in hetzelfde bos. Hij groette Bea, de Beuk en maakte een praatje met Bertje, de Zachte berk. Onderweg kwam hij ook allerlei dieren tegen.

Hendrik hield veel van de dieren. Hij moest altijd hard lachen wanneer de duizendpoot hem met zijn vele pootjes zachtjes kriebelde. Hij genoot van het gekibbel van de mezen in zijn kruin en liet Erik, de eekhoorn zijn winterslaap doen in een holte in zijn stam. In ruil begroef Erik een paar van Hendrik's beste eikels op het mooiste plekje in het bos.

Ondertussen was Hendrik al bijna halfweg het bos. Plots weerklonk in de verte een ongelooflijke plof. Iedereen was in paniek. De bosmieren kropen in de grond en Reinaart, de vos vluchtte in zijn burcht. Alle bomen trilden nog even na van de schok. Hendrik voelde tot in zijn kleinste worteltjes, dat er wat mis was en stapte sneller door. Toen hij bij Wendy, de Wintereik aankwam, zag hij wat er gebeurd was.

Wendy lag languit op de grond. Op het plekje waar ze altijd had gestaan, stond nu *André, de Amerikaanse eik* streng voor zich uit te kijken. Die was veel groter en sterker dan Wendy. Hendrik vroeg wat er was gebeurd maar hij verstond niets van wat die nieuweling allemaal vertelde. Met tranen in de ogen wandelde Hendrik terug naar huis.

Onderweg zag hij dat er nog veel meer mis was. *Hans, de Hazelaar* had ruzie met *Angela, de eigenwijze Amerikaanse vogelkers* om het mooiste plekje in de schaduw. De reeën wilden komen helpen maar vonden de zure knoppen van Angela niet te eten. Aan de waterkant stond *Willy, de Schietwilg* te verdrogen omdat *Pol, een gulzige Canadapopulier*, zijn beekje leegdrank. De kriebeldieren vonden de nieuwe naaldbomen zoals *Sarah, de Zilverspar* maar niks. Ze bleven immers met hun pootjes in haar hars kleven.

Hendrik vond dat het zo niet langer kon en riep de Hoge Bosraad bij elkaar. Ook *Harry, de ouwe Haagbeuk* was van de partij. Die wist te vertellen dat de indringers van heel ver kwamen, zelfs van over de grote oceaan. Daarom spraken ze ook een andere taal. Het waren de mensen die er voor gezorgd hadden dat de nieuwelingen in het bos kwamen wonen.

De mensen konden goed opschieten met de nieuwe bomen in het bos. In de herfst bleef het stil onder Hans en Bea terwijl vele kinderenstemmen weerklonken onder *Peggy, de Paardenkastanje* en *Nele, de Notelaar*, die veel grotere nootjes hadden. *Gert, de Grove* den keek beteuterd wanneer niet zijn takken maar die van *Francine, de Fijnspar* met kerstmis werden versierd met ballen en slingers.

De bomen in het bos kregen het steeds moeilijker. Overal staken Amerikaanse eikjes de kop op. De jonge Zomereikjes konden de pesterijen van de indringers niet meer verdragen en kwamen al wenend rond hun moeder zitten. *Lies, de Lijsterbes* had het ook heel moeilijk. Uiteindelijk gaf ze de strijd op en nam *Angelique, een Amerikaanse vogelkers* haar plaats in. De vogels kregen buikpijn omdat er alleen nog bessen van Angela, Angelique en hun vriendinnen in het bos te verkrijgen waren. Ze misten de lekkere bessen van Lies in de zomer.

Door alle problemen in het bos is Hendrik snel ouder geworden. Hij kan het allemaal maar moeilijk aan. Het doet hem pijn om te zien dat de dieren en bomen niet meer zo gelukkig zijn als vroeger. Maar hij heeft ook hoop.

Stilaan beginnen de mensen de nieuwe bomen ook als indringers te zien. Ze willen helemaal geen bos met alleen maar Amerikaanse soorten. *André, de Amerikaanse eik* die ooit Wendy, de Wintereik van haar plaats duwde, werd deze winter gekapt. En het jonge Wintereikje dat werd aangeplant doet Hendrik aan Wendy denken.

Met andere soorten hebben de bomen en dieren van het bos toch vriendschap kunnen sluiten. De eekhoorns vinden de kastanjes best wel lekker en springen nu van de takken van Bea, de Beuk naar die van *Peggy, de Paardenkastanje* en omgekeerd.

En Hendrik droomt soms dat het bos weer net zo vredig en mooi zal zijn als vroeger.

19 LIJST VAN INHEEMSE EN UITHEEMSE BOOMSOORTEN

Inheemse houtachtigen (= bomen en struiken)				Uitheemse bomen
Aalbes	Gewone dophei	Laurierwilg	Vogelkers	Amerikaanse eik
Amandelwilg	Gewone es	Maretak	Wegedoorn	Amerikaanse vogelkers
Beuk	Gewone esdoorn	Mispel	Wilde appel	Corsicaanse den
Bittere wilg	Gewone vlier	Peterselievlier	Wilde gagel	Cultuurpopulier (Canadapopulier)
Bitterzoet	Gladde iep	Ratelpopulier	Wilde kamperfoelie	Douglaspapar
Blauwe bosbes	Grauwe wilg	Rode bosbes	Wilde kardinaalsmuts	Drents krentenboompje (struik)
Bosrank	Grove den	Rode dopheide	Wilde liguster	Fijnspapar
Bosroos	Haagbeuk	Rode kamperfoelie	Wilde lijsterbes	Gewone acacia
Boswilg	Hazelaar	Rode kornoelje	Wilde peer	Gewone plataan
Brem	Hondsroos	Rood peperboompje	Wilgbladige roos	Grauwe els
Dauwbraam	Hulst	Rossige wilg	Wintereik	Lork (Europese en Japanse)
Duindoorn	Jeneverbes	Ruwe berk	Winterlinde	Moeraseik
Duinroosje	Katwilg	Ruwe iep	Wollige sneeuwbal	Noorse esdoorn
Eenstijlige meidoorn	Kleine roos	Schietwilg	Zachte berk	Paardenkastanje
Egelantier	Kleine veenbes	Sleedoorn	Zoete kers	Sitkaspar
Fladderiep	Klimop	Spaanse aak	Zomereik	Tamme kastanje (wel ingeburgerd)
Framboos	Koraalmeidoorn	Sporkehout	Zomerlinde	Treurwilg
Gaspeldoorn	Kraagroos	Stekelbrem	Zuurbes	Walnoot
Gele bindwilg	Kraakwilg	Struikheide	Zwarte bes	Zeeden
Gele kornoelje	Kruipbrem	Tweestijlige meidoorn	Zwarte els	Zilverspar
Georde wilg	Kruipwilg	Verfbrem	Zwarte populier	
Gewone braam	Kruisbes	Viltroos		

20 Eet eens een appel

SPELUITLEG

Spelduur	30'
Categorie	actief
Max. Groeps grootte	20
Spelintensiteit	matig
Materiaal	grote dobbelsteen, fiche met anagrammen, verkleedkleden boswachter, bord, mes, vork en appel

Alle spelers zitten in een kring. In het midden van de kring liggen enkele verkleedkleden, een bord met een appel, een vork en een mes. Elke speler gooit om beurt met de dobbelsteen. Diegene die zes gooit gaat in het midden zitten.

Deze speler in het midden moet volgende stappen uitvoeren:

1. Een anagram oplossen.
2. De kleden van de boswachter aantrekken.
3. De appel eten met mes en vork.

Ondertussen blijven de andere spelers gooien met de dobbelsteen. Wie een zes gooit, mag in het midden. De speler die dan in het midden zit, moet stoppen, de kleden uittrekken en terug op zijn plaats in de kring gaan zitten.

De speler die het laatste stuk appel opeet, is de winnaar.



ANAGRAMMEN

1. SABARDIBEO	bosaardbei
2. LREEFOEPIMAK	kamperfoelie
3. VRLAKE	klaver
4. NELKORTVA	torenvalk
5. SKERTE	ekster
6. EHOKNEOR	eekhoorn
7. MOLUSIEW	woelmuis
8. EEEIKMRV	meikever
9. JPERSZUID	zijderups
10. OORBTK	boktor
11. WEEINRJVZ	everzwijn
12. AAEIOORV	ooievaar
13. AEKLRTW	kwartel
14. AAACEGHLNT	nachtegaal
15. AEMNNOO	anemoon
16. ACHINTY	hyacint
17. AEKKLNORS	aronskelk
18. ZENTHOAL	hazelnoot
19. KMOZRIEE	zomereik
20. NDOROSE	esdoorn
21. VRRSEETAA	reservaat
22. GINREUBUATED	natuurgebied
23. CTROHBEAWS	boswachter

24. AJDIEEELMF	madeliefje
25. UALNRIS	ransuil
26. LLIUABSD	bladluis
27. LWIANARTESP	winterslaap
28. MHEOLZAWR	hazelworm
29. GKUAHEAB	haagbeuk
30. PEENNJIKAE	eikennapje



20 Eet eens een appel

1. SABARDIBEO	
2. LREEFOEPIMAK	
3. VRLAKE	
4. NELKORTVA	
5. SKERTE	
6. EHOKNEOR	
7. MOLUSIEW	
8. EEEIKMRV	
9. JPERSZUID	
10. OORBTK	
11. WEEINRJVZ	
12. AAEIOORV	
13. AEKLRTW	
14. AAACEGHLNT	
15. AEMNNOO	
16. ACHINTY	
17. AEKKNORS	
18. ZENTHOAL	
19. KMOZRIEE	
20. NDOROSE	

ANAGRAMMEN

21. VRRSEETAA	
22. GINREBUATED	
23. CTROHBEAWS	
24. AJDIEEELMF	
25. UALNRIS	
26. LLIUABSD	
27. LWIANARTESP	
28. MHEOLZAWR	
29. GKUAHEAB	
30. PEENNJKAE	



21 Levende piramide

SPELUITLEG

Spelduur	10'
Categorie	leerrijk
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	matig
Materiaal	4 reeksen kaarten van een voedselpiramide

De groep wordt opgedeeld in verschillende ploegen.
Per ploeg krijgt elke speler een kaart met de naam van een dier of een plant. Doel van het spel is dat elke ploeg zo snel mogelijk een piramide maakt door op handen en knieën te gaan zitten.

Er zijn twee verschillende voedselpiramides:

Bosaardbei, herderstasje => Bladluis => Lieveheersbeestje
Bosaardbei, herderstasje => Konijn => Vos

De winnende ploeg is de ploeg die het snelst de juiste voedselpiramide maakt.



22 Bij de beesten af

Spelduur	10'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	20
Spelintensiteit	matig
Materiaal	geen

Alle spelers krijgen om beurt door de spelbegeleider een dierennaam ingefluisterd. Deze naam is geheim. De spelbegeleider zorgt ervoor dat ongeveer 3/4 van de spelers diezelfde dierennaam krijgt. Alle spelers gaan in een kring staan en haken de armen stevig in elkaar. Als de spelbegeleider de naam van een dier noemt, proberen de spelers met deze naam zo snel mogelijk met hun zitvlak de vloer te raken zonder hun armen te lossen. Het komt er op aan je snel te laten vallen en voor de anderen je stevig vast te houden. De spelbegeleider begint met alle dierennamen op te sommen die maar éénmaal of tweemaal voorkomen. Daarna noemt hij de naam die 3/4 van de groep kreeg. Hierbij zal het effect zijn dat alle spelers op de grond zitten.



Voorbeelden dierennamen:

koninginnepage, spitsmuis, sperwer, steenmarter, wezel, bosmier, kruisspin, steenuil, vleermuis, das, hert, buizerd, koolmees, duizendpoot



23 Bomendans

Spelduur	20'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	20
Spelintensiteit	matig
Materiaal	geen
Locatie	open bos

Alle spelers maken een kring rond enkele bomen. Zorg ervoor dat er één boom minder is dan het aantal spelers. De spelbegeleider begint een (natuur)liedje te zingen. De spelers lopen ondertussen in een cirkel rond de bomen. Wanneer het gezang stopt, omarmt elke speler zo snel mogelijk een boom. De speler die geen boom uit de kring vindt om te omarmen, ligt eruit en zingt mee voor de volgende rondes. De speler die als laatste een boom omarmt, is de winnaar.



Voorbeelden natuurliedjes:

En de boom staat op de bergen, In het bos daar staat een huisje, In de stille kempen, De kikkertjes, Tien kleine visjes, Op een grote paddenstoel, Door de wind, De Noorderwind, De roos, Laat ons een bloem.



Variant

De spelbegeleider noemt een boomsoort. Als de boomsoort inheems is, omarmen de spelers om ter snelst een boom. Als de boom een exoot is, gaan de spelers om ter snelst voor de boom op de grond zitten. Degene die geen boom kon bemachtigen en ook alle spelers die fout reageerden, vallen af.



23 LIJST VAN INHEEMSE EN UITHEEMSE BOOMSOORTEN

Inheemse houtachtigen (= bomen en struiken)				Uitheemse bomen
Aalbes	Gewone dophei	Laurierwilg	Vogelkers	Amerikaanse eik
Amandelwilg	Gewone es	Maretak	Wegedoorn	Amerikaanse vogelkers
Beuk	Gewone esdoorn	Mispel	Wilde appel	Corsicaanse den
Bittere wilg	Gewone vlier	Peterselievlier	Wilde gagel	Cultuurpopulier (Canadapopulier)
Bitterzoet	Gladde iep	Ratelpopulier	Wilde kamperfoelie	Douglaspapar
Blauwe bosbes	Grauwe wilg	Rode bosbes	Wilde kardinaalsmuts	Drents krentenboompje (struik)
Bosrank	Grove den	Rode dopheide	Wilde liguster	Fijnspapar
Bosroos	Haagbeuk	Rode kamperfoelie	Wilde lijsterbes	Gewone acacia
Boswilg	Hazelaar	Rode kornoelje	Wilde peer	Gewone plataan
Brem	Hondsroos	Rood peperboompje	Wilgbladige roos	Grauwe els
Dauwbraam	Hulst	Rossige wilg	Wintereik	Lork (Europese en Japanse)
Duindoorn	Jeneverbes	Ruwe berk	Winterlinde	Moeraseik
Duinroosje	Katwilg	Ruwe iep	Wollige sneeuwbal	Noorse esdoorn
Eenstijlige meidoorn	Kleine roos	Schietwilg	Zachte berk	Paardenkastanje
Egelantier	Kleine veenbes	Sleedoorn	Zoete kers	Sitkaspar
Fladderiep	Klimop	Spaanse aak	Zomereik	Tamme kastanje (wel ingeburgerd)
Framboos	Koraalmeidoorn	Sporkehout	Zomerlinde	Treurwilg
Gaspeldoorn	Kraagroos	Stekelbrem	Zuurbes	Walnoot
Gele bindwilg	Kraakwilg	Struikheide	Zwarte bes	Zeeden
Gele kornoelje	Kruipbrem	Tweestijlige meidoorn	Zwarte els	Zilverspar
Georde wilg	Kruipwilg	Verfbrem	Zwarte populier	
Gewone braam	Kruisbes	Viltroos		

24 Bladmemory

Spelduur	30'
Categorie	creatief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	rustig
Materiaal	per speler 4 papieren kaartjes van dezelfde grootte en kleur, lijm

SPELUITLEG

Alle spelers zoeken 2 verschillende bladeren in tweevoud. Elke speler kleeft zijn bladeren op de gekregen vellen papier. Speel nu memory. Leg alle kaarten met de bladeren naar onderen. Elke speler draait om beurt twee kaarten om. Als de twee kaarten gelijk zijn, neemt hij ze weg. De speler wint een punt en mag opnieuw twee kaarten omdraaien. Als de twee kaarten ongelijk zijn, draait hij ze weer om en is zijn beurt voorbij. Bij een groot aantal spelers splits je de groep best op in kleinere ploegen.



25 Strijd der biotopen

Spelduur	40'
Categorie	leerrijk
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	hevig
Materiaal	30 blinddoeken, 5 biotoopfiches, 5 potloden en kladpapier

Verdeel de groep in 5 ploegen. Elke speler krijgt een lint in de kleur van zijn ploeg. Elke ploeg krijgt een fiche van een bepaald biotoop, een potlood en papier. Deze is geheim voor de andere ploegen. Elke ploeg zoekt een kampplaats. In de kampplaats lezen de spelers de fiche. Daarop staat een beschrijving van een biotoop met enkele bomen, planten, dieren die specifiek zijn voor dit biotoop. Elke speler kiest een ander element uit en memoriseert de omschrijving hiervan. Eén speler bewaakt de kampplaats (en de gevonden informatie). Deze speler kan tijdens het spel verwisselen. De andere spelers gaan op pad op zoek naar spelers van andere ploegen.



SPELUITLEG

Wie als eerste het lint van een tegenspeler kan veroveren, krijgt de omschrijving van deze speler en ook welk soort element (bv. plant, insect) het is. Met deze informatie probeert de speler te achterhalen om welk element het gaat. De informatie bezorgt hij aan de kampbewaker die alles noteert. Doel van het spel is om van elke andere ploeg verschillende elementen te weten te komen en aan de hand daarvan te raden om welk biotoop het gaat. De ploeg die als eerste al de andere biotopen en minstens 4 elementen per biotoop aan de spelbegeleider kan vertellen, wint het spel. Afhankelijk van het terrein zal het spel eerder een loop- of sluispel zijn. Om het spel moeilijker te maken geeft een speler alleen de cryptische omschrijving en zegt niet om welk element het gaat.



26 Beestenbos herenigd?

Spelduur	30'
Categorie	leerrijk
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	hevig
Materiaal	15 fietsbanden

Enkele vrienden uit het beestenbos zijn door een natuurramp elkaar uit het oog verloren. Hun doel is elkaar terug te vinden zodat ze hun tocht naar het Witte Hertepark kunnen voortzetten. Wanneer twee van de vrienden elkaar terugvinden, moeten ze bij de vriendschapssmid (de spelbegeleider) een natuurvraag oplossen. Elk duo dat er in slaagt, krijgt een vriendschapsband (fietsband) over hen heen. Vervolgens probeert het duo tot bij de vriendschapsvereeuwiger (een speler die vooraf werd aangeduid) te komen. Onderweg staat een wolfjizer (spelers die vooraf werd aangeduid). Als het duo door het wolfjizer wordt vastgeklemd (door te tikken) of als het per ongeluk zijn band breekt (los komen van elkaar), moeten beide spelers een andere vriend gaan zoeken.

Ze bezorgen hun vriendschapsband terug aan de vriendschapssmid. Als ze wel slagen, krijgen ze een punt van de vriendschapsvereeuwiger en kunnen ze nog meer vrienden gaan zoeken. Het spel eindigt wanneer het hele beestenbos elkaar heeft teruggevonden (aan elkaar is verbonden via fietsbanden).



Variant

Elke speler kiest vooraf een diersoort en beeldt deze tijdens het spel uit. Enkele voorbeelden: de das, de vos, de mol, de wezel, de uil, de torenvalk, de haas, de egel, de muis, de blauwe reiger... De vos en de haas of de uil en de muis zullen geen duo's vormen!

26 WEETVRAGEN

1. Welke boom heeft een witte schors en kan je van ver herkennen? (Berk)
2. Hoe heet het wijfje van een ree? (geit)
3. Hoe heet het mannetje van een edelhert? (hert)
4. Welke boom gebruiken wij meestal als kerstboom? (Fijnspar)
5. Is een paddenstoel een boompje, plant of vrucht? (vrucht)
6. Is de hazelaar een boom of een struik? (struik)
7. Hoe heten de zaden van varens? (sporen)
8. Hoe heet de paddenstoel van kabouter Pinnemuts met de grote witte stippen? (Vliegenzwam)
9. Wat is een rammelaar nog buiten een speelgoedje? (mannelijk konijn)
10. Hoe heet de periode waarin mannelijke zoogdieren de vrouwtjes proberen te versieren? (branstijd)
11. In mei legt elke vogel een ei, maar waar legt de koekoek zijn ei? (in het nest van een andere vogel)
12. Welke soort planten zijn de klimop en de kamperfoelie? (klimplanten, lianen, slingerplanten)
13. Welke plant groeit op natte plaatsen en is pikant? (Waterpeper)
14. Hoeveel vleugels heeft een libel? (4)
15. Hoeveel vleugels heeft een vlinder? (4)
16. Is een duizendpoot een insect? (Nee, een geleedpotige, insecten hebben 6 poten en een duizendpoot veel meer)
17. Wat is de naam van een mannetjesbij? (dar)
18. Wat voor ogen heeft een vlieg? (facetogen)
19. Wat is het verschil tussen een duizendpoot en een miljoenpoot? (Duizendpoten hebben maar 1 paar poten per segment en miljoenpoten hebben er twee per segment.)
20. Welke van de twee steekt? De mannetjesmug of de vrouwtjesmug? (vrouwtjesmug)
21. Hoe noemt men een groep vissen? (school)
22. Hoe noemt men een groep mieren? (kolonie of leger)
23. Geef een andere naam voor een aal? (paling)
24. Welk zoogdier kan vliegen? (vleermuis)
25. Hoeveel magen heeft een koe? (4)
26. Welk zoogdiertje is de grootste vlooiendrager? (eekhoorn)
27. Geef een ander woord voor kikkervisje (dikkopje)
28. Hoe kan een kikker onder water ademen? (via zijn huid)
29. Wat is het verschil tussen een hagedis en een salamander? (De hagedis is een reptiel, de salamander een amfibie.)
30. Wat is de naam van de hagedissensoort zonder poten? (hazelworm)
31. Wat is de juiste naam voor wat men in de volksmond een 'Suskwiet' noemt? (vink)
32. Hoe maken sprinkhanen lawaai? (door met hun poten over hun vleugels te wrijven)
33. Uitwerpselen van een vos raak je niet alleen aan omdat het vies is maar ook om infecties te voorkomen. Van welk dier kan je een infectie krijgen bij contact met uitwerpselen van een vos? (vossenlintworm)
34. Hoe noemt het deel van de zwam dat zich onder de grond bevindt? (zwamvlok of mycelium)
35. Hoe hou je de zomer- en de wintereik uit elkaar? (De zomereik heeft een zittend blad of een blad zonder steel. Het blad van de wintereik heeft een steeltje.)

27 Uilen en muizen

Spelduur	30'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	20
Spelintensiteit	hevig
Materiaal	kaartjes met muis en kaartjes met eikel

Eén of twee spelers (afhankelijk van het aantal spelers) zijn uilen. De andere spelers zijn muizen. De muizen hebben een kaartje met muizenvlees op zak en moeten van punt A (hun holletje) naar punt B (voedselvoorraad) lopen. Bij punt B halen ze een kaartje op met een eikel en brengen dat terug naar punt A. Zolang een muis een vleeskaartje heeft, kan hij eikelkaartjes proberen te bemachtigen. Als een muis onderweg wordt getikt door een uil, geeft het zijn vleeskaartje af. Het eikelkaartje mag de muis houden. Uilen houden niet van eikels. Terug in punt A blijven de muizen zonder vleeskaartje wachten tot er geen muizen meer zijn met een vleeskaartje. Alle spelers worden dan bij elkaar geroepen.



SPELUITLEG

De muizen die in de spelbeurt minder dan twee kaartjes met eikels hebben veroverd, overlijden van de honger en reïncarneren als uil. De uilen die minder dan twee muizen te eten hebben gehad, overlijden en keren terug als muis. Het spel start opnieuw. Na enkele spelbeurten kan men het effect van evolutie waarnemen. Er zal een stabielere verhouding optreden of een soort sterft uit. (Meestal zullen de eikels te moeilijk bereikbaar zijn.) Dit spel kent geen winnaars of verliezers.



28 Vogelspel

Spelduur	20'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	matig
Materiaal	fluitje
Locatie	dichtbegroeid bos

Eén speler (zeldzame vogel) gaat het bos in en verstopt zich. Na een tijdje laat hij zijn gezang horen (fluit één maal langdurig op een fluitje). De andere spelers zijn de vogelverzamelaars en gaan de zeldzame vogel zoeken. De vogel mag zich verstoppen, verplaatsen en wegllopen, maar moet elke minuut zijn gezang laten horen. De vogelverzamelaar die de zeldzame vogel eerst tikt, neemt het fluitje over en gaat verder in het bos. Na een tijdje fluit hij ook één keer langdurig. De eerste fluitter moet op zijn plaats blijven tot de tweede fluitter heeft gefloten. Dan mag hij, samen met de andere spelers, de nieuwe zeldzame vogel zoeken. Vooraf spreek je best af na hoeveel keer fluiten het spel ten einde is.



Variant

Verdeel de groep in twee ploegen. Eén ploeg vormt een bende vogelverzamelaars. Zij zijn er op uit om zeldzame vogels te vangen. Hoeveel het er zijn of waar ze zich bevinden weten ze niet. Alleen weten ze dat het vogels zijn die regelmatig hun gezang laten horen. Met deze informatie trekken ze erop uit. De vogels proberen zich niet te laten vangen. Ze mogen zich verplaatsen, verstoppen of wegllopen, maar ze moeten om de minuut hun gezang laten horen. Welke vogelverzamelaar vangt het meeste vogels? En welke zeldzame vogel kan het langst uit de handen van de vogelverzamelaars blijven?

29 Bosjassen

Spelduur	30'
Categorie	actief
Max. Groepsgrootte	30
Spelintensiteit	hevig
Materiaal	spel kaarten, 30-tal wasknijpers

Verdeel de spelers in vier gelijke ploegen. Elke ploeg krijgt een andere kaartenkleur (ruiten, schoppen, harten, klaveren). Elke speler krijgt één speelkaart in zijn kleur en bevestigt die met een wasknijper duidelijk zichtbaar op zijn kleding. Iedereen probeert zo veel mogelijk punten voor zijn ploeg te scoren: wanneer twee spelers elkaar ontmoeten, kijkt men welke speler de hoogste kaart heeft (aas, heer, dame, boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 en 2). Alleen de twee is in staat de aas te verslaan, maar kan door elke andere kaart worden verslagen. Wordt een speler verslagen, dan geeft hij zijn kaart aan de winnaar en gaat hij terug naar de spelbegeleider om een nieuwe kaart van zijn kleur te halen. Wanneer de speler een nieuwe kaart heeft, kan hij opnieuw aan het spel deelnemen. Wanneer de spelbegeleider geen kaarten meer heeft van een bepaalde ploeg, kunnen de spelers zonder kaart even niet meer deelnemen aan het spel of wordt het spel beëindigd. De ploeg die het meeste kaarten van de tegenstanders veroverd, wint het spel.



30 Vossenstrijd

Spelduur
Categorie
Max. Groepsgrootte
Spelintensiteit
Materiaal

60'
actief
30
hevig
2 reeksen kaarten, 2 kampnamen, afbakenlint, 2 prooien en jagerkledij

'Het woud is al jarenlang de woonplaats van ontelbare dieren. Maar de woonst van een aantal dieren wordt bedreigd! De stad verspreidt steeds meer lawaai, steeds slechtere lucht, vuiler water, meer verkeer... Er dreigt voedseltekort. In het woud leven twee vossen. Zij hebben elk hun eigen territorium en burcht. Hun territorium bakenen ze af door geursporen aan te leggen. Alleen de sterkste vos kan in het woud blijven wonen anders sterven ze allen van de honger. De boswachter merkt onrust in het woud. Er barst een strijd los!'

'Verdeel de spelers in twee ploegen. Elke speler krijgt één speelkaart. De spelbegeleider houdt de voorraad speelkaarten bij. Tijdens het spel kan een speler bij de spelbegeleider zijn kaart omwisselen, zoveel hij wil. Elke speler heeft steeds één kaart op zak.



Er zijn zes verschillende speelkaarten (richtaantallen voor 20 spelers): vos (steeds 1), wezel (10), spitsmuis (15), bosmier (25), teek (steeds 1) en geurstof (25). Deze vormen een bepaalde rangorde. Hoe hoger de rang, hoe minder kaarten er van zijn. Een speler kan een kaart van een andere vossenfamilie proberen te bemachtigen door iemand aan te tikken en de kaarten te vergelijken. De hoogste in rang wint het duel en krijgt de kaart van zijn tegenstander. De verliezer moet een nieuwe gaan halen in zijn eigen kamp. Als een speler geen kaart heeft, kan hij niemand tikken. De winnaar brengt de veroverde kaart naar zijn eigen kamp.

Wanneer een speler een tegenstander van dezelfde soort tegenkomt (bv. wezel en wezel), spelen ze het spel water-vuur-spons (of schaar-steen-papier): water = kommetje maken met je hand, handpalm naar boven, vuur = kommetje maken met je hand, handpalm naar beneden, spons = vuist. Water dooft vuur, maar wordt opgeslorpt door de spons. Vuur verbrandt de spons, maar wordt opgeslorpt door water. De spons slorpt water op, maar wordt verbrand door vuur. Wanneer een vossenfamilie 15 (te bepalen aantal) geurstoffen van zijn vijand heeft verzameld, komt de vos in het spel. (Een speler brengt de 15 geurstoffen naar de spelbegeleider. De speler krijgt de vos van zijn familie mee.) De vos kan in de vijandige burcht proberen binnendringen. In de burcht kan men niet meer aantikken. De vos die als eerste de prooi heeft gevonden, wint het spel. Deze vossenfamilie kan in het woud blijven wonen. De andere zal een nieuw territorium moeten zoeken. Let op! Eens vos of teek in het spel zijn, mogen deze

niet meer van speler wisselen! Minstens 5 geurstoffen moeten van in het begin van het spel worden ingezet. De geurstoffen mogen zelf niemand tikken, maar kunnen wel worden getikt. Er loopt ook een jager (een speler die vooraf werd aangeduid) in het bos rond. De jager probeert een aantal dieren weg te jagen. Als de jager een speler tikt, verliest hij altijd zijn kaart en moet hij in zijn eigen kamp een nieuwe halen.

Variant

Wanneer een vos een vijandige burcht binnendringt, moet hij een code zoeken. Als de vos die heeft, mag heel zijn familie de schat gaan zoeken. (Een aantal familieleden kunnen eventueel ondertussen hun burcht blijven verdedigen.) De familie die als eerste de schat vindt, kan in het woud blijven wonen. Zorg voor twee beschrijvingen in morsecode van de schat, 2 kaartjes met de morsecode en een 'schat', bv. vieruurtje.

