



**Vlaanderen**  
is milieubewust

Speel je mee  
in de natuur?

**Natuurspelenboek**



# inhoud

## Voorwoord 1

Dierengeluiden	2
Eekhoornestafette	3
Een is te weinig, drie is teveel	4
Geuren	5
Konijnenkeutels	6
Maak je klein	7
Mierenleeuw	8
Muis en uil	9
Pak je tak	10
Prooien	11
Spinnen	12
Strontvliegen	13
Turboplanten	14
Vogels in de lente	15
Vossen en konijnen	16
Wissels	17

# voorwoord

Kinderen spelen graag in de natuur.  
Ondanks computerspelletjes, ipods en verleidelijke televisieprogramma's.  
Een zandheuvel wordt een huizenhoge berg,  
een tak een geheimzinnige toverstaf,  
een konijnenhol de toegang tot een mysterieuze wereld.

Je hebt niet veel nodig als je in de natuur wil spelen.  
Met gretigheid, verbeelding en enthousiasme kom je al een heel eind.  
Deze spelenbundel wil je daarbij helpen.

De bundel bevat 16 natuurspelen :  
voor kleine en grote groepen,  
in alle seizoenen,  
met een actief of een rustig verloop,  
met weinig of geen materiaal.  
Voor elk wat wils dus.

Stop de bundel in je rugzak,  
verzamel kinderen en speelgrage volwassenen  
en geniet.



# Dieren- geluiden

## Wat?

Een zoekspel over dierengeluiden.

## Waar?

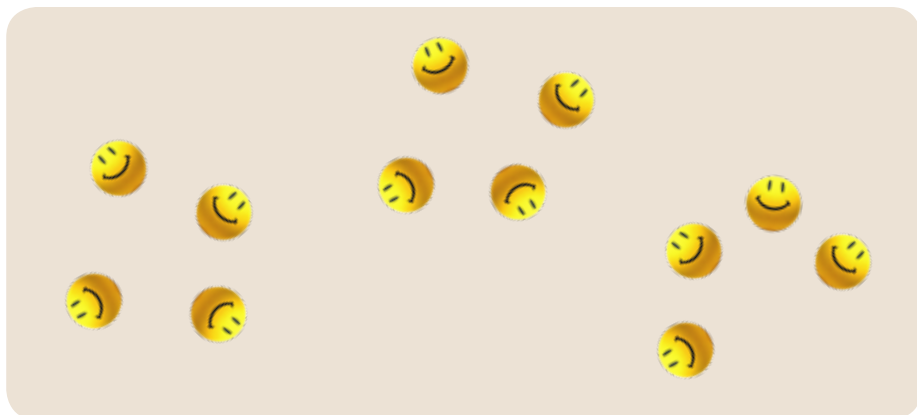
Open terrein (grasveld, zandvlakte).

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen			
6 - 12	10	24	10	1	L	Z	H	W

## Materiaal

Kleine foto's van 4 dieren (voorzie van elk dier 5 dezelfde foto's en zorg dat je voor elke speler een foto hebt).

## Opstelling



## Vorbereiding

Laat aan de spelers de foto's zien van de 4 verschillende dieren. Dit kunnen 4 boerderijdieren zijn of 4 dieren die voorkomen in het landschap waar je het spel speelt. De spelers imiteren het geluid van elk dier (spechten roffelen, schapen blaten, bijen zoemen, kikkers kwaken).

## Spelregels

Elke speler krijgt een foto met daarop 1 van de 4 dieren. De spelers mogen deze foto niet aan elkaar laten zien en ook niet spontaan het dierengeluid nabootsen. De spelers verspreiden zich op het terrein. Zorg ervoor dat ze op voldoende afstand van elkaar staan. De begeleider geeft een signaal. De spelers bootsen het geluid van 'hun' dier na en proberen zo snel mogelijk bij elkaar te komen (familiehereniging). Ze mogen zich uiteraard verplaatsen, maar enkel het geluid van 'hun' dier nabootsen. De kaartjes dienen om te controleren of ze bij de juiste familieleden zijn aanbeland. Welke diersoort slaagt daar het snelst in?

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Je kan deze opdracht nog eens laten uitvoeren, maar dan heel stil.  
Je kan de spelers ook laten bewegen als 'hun' dier, dus zonder geluiden.

## Nabespreking

Waarom maken dieren geluiden? Dieren communiceren niet zoals mensen. De geluiden die ze maken, gebruiken ze vooral om 'contact' met elkaar te leggen (huilen van wolven), alarm te slaan (alarmroep van vogels), voedsel te bedelen (bedelroep van jonge vogels), aandacht van vrouwtjes te trekken (vogels, kikkers, herten), territorium af te bakenen (vogels, kikkers), mannelijke soortgenoten te imponeren (apen, leeuwen).

Welke dieren vinden elkaar via het geluid gemakkelijker terug dan andere?  
*(dieren die een luid en vérdragend geluid maken)*

Hoe maken de dieren deze geluiden? *(een bij met de vleugels, een sprinkhaan met de poten, vogels en zoogdieren via de keel).*



# Eekhoorn-estafette

## Wat?

Een estafetteloopspel over de wintervoorraad van eekhoorns.

## Waar?

Bos of park met dennenbomen en een plaats waar spelers ongehinderd kunnen rennen.

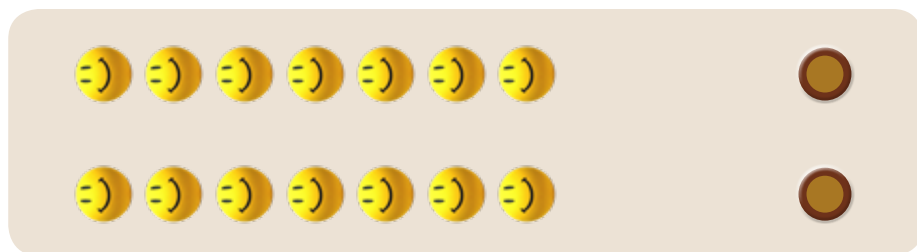
*Variant:* het spel kan ook worden gespeeld met beukennotjes of eikels.

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen
6 - 12	10 (2x5)	30 (6x5)	15	1	H

## Materiaal

- 2 potjes of bakjes om dennenappels in te verzamelen
- bij gebrek aan bakjes kan je een cirkel op de grond tekenen

## Opstelling



## Vorbereiding

Kort inleidend gesprekje over eekhoorns in de winter:

- eekhoorns houden geen winterslaap, soms wel een winterrust (als het heel koud is), maar moeten na een paar dagen rust op zoek naar voedsel
- wat eten eekhoorns in de winter? (*zaden, vruchten, noten*)
- wat eten ze precies van de dennenkegel? (*de zaadjes*)

- hoe geraken ze bij die zaadjes? (*ze bijten de schubben van de dennenkegel*)
- wat doen eekhoorns met zaden en noten in de herfst? (*ze leggen een winter voorraad aan*).
- hoe knabbelt een eekhoorn aan een dennenkegel (*hij neemt de dennenkegel 'om gedraaid' vast met beide voorpoten en scheurt de schubben met zijn tanden los*)

Geef alle spelers de opdracht twee dennenkegels te zoeken. Verdeel de groep spelers in twee groepen met evenveel deelnemers (begeleider speelt eventueel mee). Trek met een stok of met de hak van je schoen een dwarse streep over een weg of in het zand. Doe dit eveneens en parallel aan deze eerste streep ongeveer 15 meter verder. Zet net achter deze tweede streep de twee potjes op dezelfde hoogte en met ongeveer 1 meter tussenafstand. Vraag eventueel aan de twee groepen of ze voor hun 'eekhoornfamilie' een leuke naam bedenken. Laat de spelers van de 2 groepen achter elkaar plaatsnemen achter de eerste streep.

## Spelregels

Bij het startsein loopt de eerste speler van elke groep zo snel mogelijk naar het potje van zijn groep en legt (niet gooien vanop een afstand) zijn eerste dennenkegel in het potje. De speler loopt terug naar zijn rij, tikt de tweede speler aan die pas nadat hij aangetikt is, mag vertrekken en hetzelfde moet doen als de eerste speler. Alle spelers hebben twee dennenkegels, dus elke speler kan tweemaal lopen. De eekhoornfamilie die het eerst alle dennenkegels in het potje heeft gestopt, wint.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Ga als begeleider (als je niet meeloopt) tussen de twee potjes staan. Zo heb je een goed zicht op het correcte verloop van het spel en kan je de spelers aanmoedigen.

## Nabespreking

Wat doen dieren als het winter wordt (wegtrekken, winterslaap houden, wintervoorraad aanleggen)? Niet elke eekhoorn vindt zijn wintervoorraad terug, de zaden kunnen dan ontkiemen en zo ontstaan nieuwe bomen in het bos. Eén eekhoornfamilie wint, maar eigenlijk winnen beide families. Eekhoorns die een wintervoorraad aanleggen, hebben immers meer kansen om te overleven. Eekhoorns leven niet in familieverband en werken dus niet samen. Elke eekhoorn maakt zijn eigen 'opslagplekjes'.





# Een is te weinig, drie is te veel

## Wat?

Een tikspel over groepsverplaatsingen bij dieren.

## Waar?

Open terrein (grasveld, zandvlakte).

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen			
7 - 12	20	50	20 per beurt	1	L	Z	H	W

## Materiaal

Geen

## Opstelling



## Vorbereiding

Baken een rechthoekig terrein af op een open plaats (zandvlakte).

## Spelregels

Iedereen speelt mee. Eén kind wordt aangeduid als 'roofdier' of 'tikker' en moet proberen zoveel mogelijk andere kinderen te tikken. Als de kinderen per twee staan of lopen (ze moeten elkaar een hand geven), mogen ze niet worden getikt. Als 3 spelers één groepje vormen, dan mag de tikker ze allemaal aantikken. Als de spelers per twee stilstaan, mogen ze elkaar niet langer dan 5 seconden (5 'tellen') vasthouden. Wie wordt getikt, speelt mee als 'roofdier'. De groep tikkers wordt steeds groter zodat de prooien minder kansen hebben om te overleven.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Laat enkele spelers demonstreren en speel eerst een 'proefspel' zodat alle spelers goed op de hoogte zijn van de spelregels. Je kan dit spel verschillende keren na elkaar spelen, zeker als de eerste speelbeurten snel afgelopen zijn. Let erop dat de spelers de spelregels respecteren en speel eventueel 'scheidsrechter' bij 'betwistingen'.

## Nabespreking

Dieren verplaatsen zich vaak in groep omdat dit veiliger is. Eén dier alleen is een makkelijker prooi voor een roofdier dan een grote groep van dieren.



# Geuren

## Wat?

Een rustig ruikspel over geuren.

## Waar?

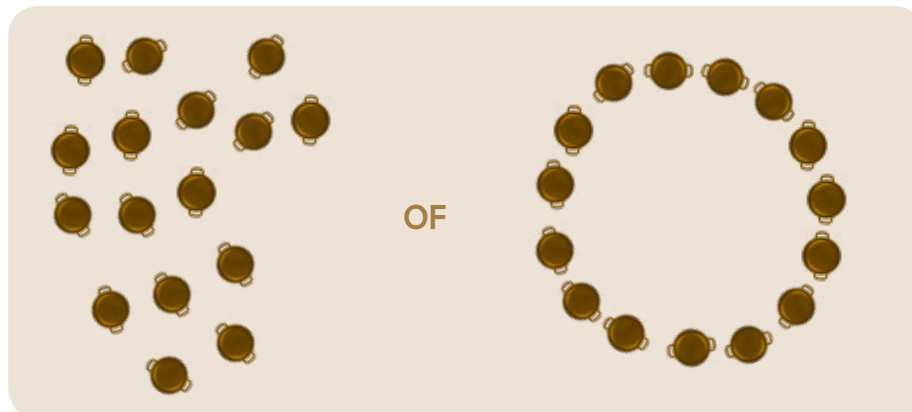
Klein open terrein (grasveldje, tuin, park).

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen
7 - 12	10	25	10	1	L Z H W

## Materiaal

- 20 plastic potjes die je kan afsluiten. In het plastic dekseltje kan je een gaatje aanbrengen. De potjes kunnen op een tafel worden gezet. Je kan ze ook monteren op stokken en in de grond steken ze zo meermaals gebruiken
- papier en potloden

## Opstelling



## Vorbereiding

Op elk potje breng je een etiket aan waarop je een letter schrijft. Bedenk eerst een woord dat met geur te maken heeft, het aantal letters is niet zo belangrijk, maar maak het woord niet te kort (b.v. geurspoor).  
Breng enkel in de potjes met de letters van het gekozen woord dezelfde geur aan. In winkels met schoonheidsproducten vind je vaak sterke geuren of staaltjes van parfum. Drenk de geurstof in een watje of een sterk absorberend stukje keukenpapier en stop dit 'geurpapiertje' in de potjes. In de andere potjes (met andere letters) stop je propjes keukenpapier zonder geur.

## Spelregels

Laat alle spelers ruiken aan de te herkennen geur zodat ze die goed kunnen 'inprenten'.  
De spelers ruiken aan alle potjes en schrijven de letters op van de potjes waarin ze de geur duidelijk ruiken. Als ze aan alle potjes hebben gesnoven, kunnen ze het woord in elkaar puzzelen.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Breng de geuren in de potjes net vóór het spel zodat de geuren niet te snel uit de potjes verdwijnen. Bij jonge kinderen plaats je de stokken met de letters meteen in de juiste volgorde, b.v. in cirkelvorm (dus niet kriskras door elkaar). Je kan het moeilijker maken door in de andere potjes andere geuren aan te brengen. Voor de oudsten kan je een zin maken met een aparte geur per woord.

## Nabespreking

In de dierenwereld zijn geuren erg belangrijk. Dieren bakenen hun leefgebied (territorium) af met geuren (vos, konijn). Mannelijke insecten hebben goed ontwikkelde antennes (voelsprietten) en 'ruiken' de vrouwtjes die een geslachtsgeur (feromoon) verspreiden.



# Konijnen- keutels

## Wat?

Een werpspel over de afbakening van het leefgebied (territorium) bij wilde konijnen.

## Waar?

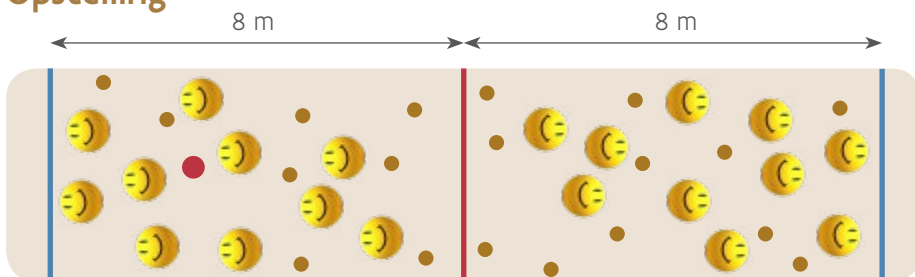
Open terrein (grasveld, zandvlakte, strand, duinen) zonder obstakels.

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen
7 - 12	20 (2x10)	50 (2x25)	30	1	L Z H W

## Materiaal

- 3 gekleurde linten van 10 meter lang waarvan 2 linten dezelfde kleur hebben
- 6 haringen om de linten in het gras of zand te verankeren
- 30 zachte ballen (grootte van een tennisbal), kleur is onbelangrijk
- 1 grotere zachte bal (duidelijk verschillend van de andere)
- fluitje

## Opstelling



## Vorbereiding

Veranker de linten met de haringen in de bodem zoals op de tekening. De afstand tussen 2 linten bedraagt 8 meter. Verdeel de speelgroep in 2 gelijke groepen (evenveel deelnemers in elke groep). Elke groep speelt een konijnenfamilie. Elke spelersgroep kiest een groepsnaam (een naam die verwijst naar konijnen). De spelers stellen zich (per groep) op in het speelveld. Verspreid op elke speelhelft 15 ballen.

## Spelregels

De ballen stellen konijnenkeutels voor. De spelers proberen zoveel mogelijk keutels in het andere speelveld te gooien. Na een fluitsignaal gooien (niet trappen of schoppen!) de spelers bal per bal (geen 5 ballen tegelijkertijd bijvoorbeeld) in het andere speelveld. Ballen die buiten de grenzen van het speelveld terecht komen, mogen opgehaald en opnieuw gegooid worden. Bij een nieuw fluitsignaal 'bevriezen' (ze blijven stokstijf stilstaan zoals een standbeeld) de spelers in hun houding en mogen ze geen keutels meer gooien. Alle keutels die binnen de grenzen van elk speelveld liggen, worden verzameld en geteld. De ploeg die het minst aantal keutels op het eigen speelveld telt, is de winnaar. Als beloning wordt hun speelveld 1 meter groter: het middenlint wordt één meter opgeschoven (het terrein van de andere spelersgroep verkleint hierdoor met één meter). Speel dit spel verschillende keren zodat beide territoria telkens, afhankelijk van het aantal getelde keutels, groter of kleiner worden.

*Extra voor de oudste spelers:* breng een 'vossendrol' (grotere zachte bal) in het spel. Deze bal wordt op het terrein gelegd net zoals de 'keutelballen'. Wie bij het affluiten het dichtst bij de vossendrol 'bevriest', heeft pech, want hij of zij is de prooi geworden van de vos. De speler in kwestie mag nog meespelen, maar moet verhuizen naar het andere speelveld. Een speler wordt enkel opgegeten door de vos als de vossendrol zich bevindt in één van beide speelpakken.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Zorg dat de spelers telkens 'bevriezen' bij elk fluitsignaal en niet doorgaan met keutels gooien. Je kan dit 'bevriezen' even inoefenen vooraleer je met het spel begint. Hou goed in de gaten dat de spelers enkel gooien met de keutels en dat ze keutel per keutel gooien.

## Nabespreking

Tijdens het spel zullen alerte spelers reeds opmerken dat hun beloning (telkens één extra meter speelveld) extra inspanningen kost (meer loopwerk) omdat ze een groter terrein moeten 'verdedigen'. Territoria (afgebakende woongebieden van dieren) van konijnen verschillen in grootte afhankelijk van de hoeveelheid voorradig voedsel. Territoria verschillen in grootte afhankelijk van diersoort tot diersoort. Er is nooit een 'winnaar' in dit spel. De ene keer verlies je terrein, de andere keer win je 1 extra meter terrein. Vooraf kan je een wandeling maken waarbij de kinderen kennismaken met konijnenkeutels en sporen van territoriumafbakening (keutels verzameld op een hoger gelegen plaats, gegraven putjes in de grond met keutels in de buurt).



# Maak je klein

## Wat?

Een bewegingsspel over zelfbescherming bij dieren in de winter.

## Waar?

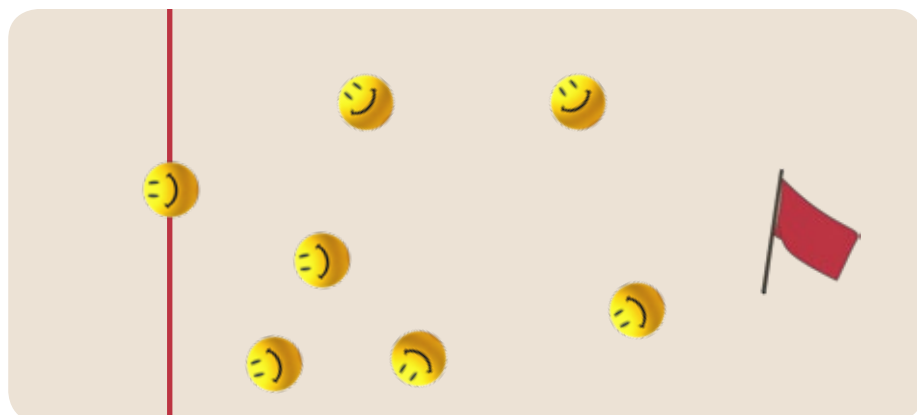
Open terrein (grasveld, zandvlakte, park).

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen
6 - 10	10	25	10 per beurt	1	W

## Materiaal

- 1 vlaggetje
- 1 fluitje (of toeter of ander geluidssignaal)

## Opstelling



## Vorbereiding

Vraag de spelers om jou te tonen dat ze kou hebben. Waarom maken jullie jezelf kleiner (minder warmteverlies door verkleining van je eigen oppervlakte)?

Dat doen sommige dieren in de winter ook.

Stop een vlaggetje op ongeveer 50 meter afstand in de grond. Als je geen vlaggetje hebt, kan je de spelers laten lopen tussen 2 parallel getrokken strepen.

## Spelregels

De spelers vertrekken op een rij aan een vast vertrekpunt (achter een lijn, lint of een denkbeeldige lijn, gemarkeerd door twee stokjes of stenen).

Alle spelers spelen dit spel tegelijkertijd. De spelers moeten zo snel mogelijk het vlaggetje bereiken, maar als ze een fluitsignaal (of toeter) horen, is het te koud om zich te verplaatsen en moeten ze zich klein houden, anders sterven ze van de kou. Wie nog beweegt na het fluitsignaal of zich niet klein maakt, moet opnieuw starten aan het vertrekpunt.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Fluit best zo vaak mogelijk zodat de spelers niet te snel het vlaggetje bereiken.

## Nabespreking

Dieren moeten snel reageren op prikkels uit hun omgeving. Wie de kou negeert, gaat dood en overleeft niet. Dieren die zuinig omspringen met hun energie (zoals muizen en insecten) hebben de meeste overlevingskansen.

Wijs er nadien op dat alle dieren die het vlaggetje bereiken winnaars zijn (en niet degene die dat als eerste doet), want ze zijn niet omgekomen door de kou.





# Mieren-leeuw

## Wat?

Spel over de vangtechnieken van een mierenleeuwarve.

## Waar?

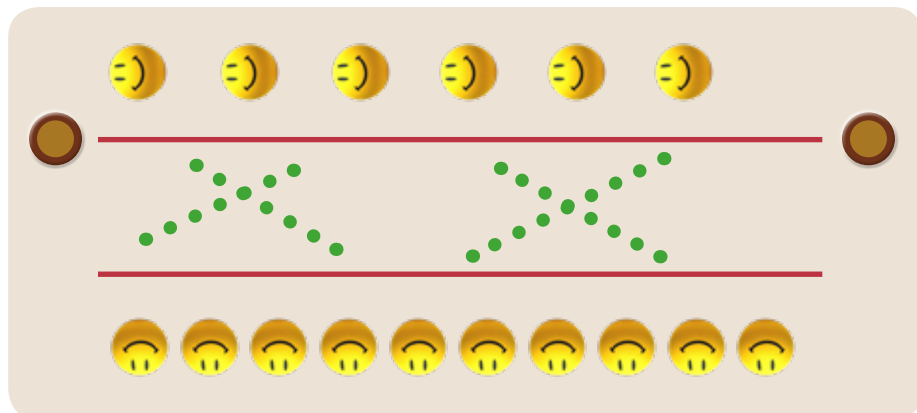
Open terrein met liefst een zachte ondergrond (gras, zand).

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen
8 - 12	20	30	10 per beurt	1	L Z H

## Materiaal

- zachte balletjes
- 2 linten
- 2 bakjes
- plastic insecten
- horloge of gsm om tijd op te meten

## Opstelling



## Vorbereiding

Toon aan de spelers een mierenleeuwtrechttertje. Je vindt die trechttertjes vaak onder afgekalfde duinrandjes waar ze niet onderhevig zijn aan regen. Mierenleeuwarven maken zandtrechttertjes om mieren 'in de val te lokken'. Mieren vallen op de bodem van het trechttertje en proberen tevergeefs via de zandkorrels weer naar boven te klauteren. Soms bestookt de larve een mier met zandkorreltjes om hem in het kuiltje te laten vallen en op te eten.

## Spelregels

Leg op de grond een lint van 15 meter tussen twee bakjes. Plaats, evenwijdig met het eerste lint, een tweede lint op 10 meter afstand.

Verdeel de spelersgroep in 2 ploegen. De ene groep zijn een groepje mieren die 'beestjes' moeten overbrengen (anders gaan ze dood van de honger) van het ene bakje naar het andere volgens een rechte lijn (ev. gekleurd lint op de grond vastmaken). De andere groepsleden spelen mierenleeuwen die achter een ander lint (vanop de 'zijlijn') met zachte balletjes gooien. Deze ballen zijn zandkorrels die door de mierenleeuwen worden gegooid naar de mier. Als de overlopende mier geraakt wordt door een bal moet hij stoppen en terugkeren.

Alle spelers/mieren moeten hun 'beestje' overbrengen. De begeleider neemt de tijd op die alle mieren hiervoor nodig hebben.

Nadien worden de rollen omgekeerd en neemt de begeleider de tijd op van de tweede ploeg. Wie het minst tijd nodig heeft om alle beestjes over te brengen, wint.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Afhankelijk van de leeftijd van de spelers plaats je de mierenleeuwen die met de ballen gooien dicht of verder van het looptraject van de mieren. Hou ook in het oog dat de spelers die door een bal worden geraakt, meteen rechtsomkeer maken en opnieuw beginnen.

## Nabespreking

Wijs op het feit dat een mierenleeuwarve een onvolwassen stadium is van een vliegend insect dat in zijn volwassen vorm een totaal ander uitzicht heeft (dan lijkt hij op een volwassen waterjuffer). Ondanks het vernuftig vangstelsel is het niet gemakkelijk voor een mierenleeuwarve om voedsel te verzamelen.



# Muis en uil

## Wat?

Een jaagspel met je oren over jager en prooi.

## Waar?

Een open plek, grasveld, groot genoeg om één grote kring te vormen met alle spelers.

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen			
6 - 12	15	25	30	1	L	Z	H	W

## Materiaal

- 1 blinddoek
- 1 belletje bevestigd aan een bandje dat rond de enkel kan worden aangebracht

## Opstelling



## Vorbereiding

Laat alle spelers in een grote kring plaatsnemen (op armlengteafstand van elkaar). Leid het spel in met een kort vraaggesprek:

- we spelen het muis- en uilspel. Wie vangt wie? (*de uil vangt de muis*)
- hoe weet een uil waar een muis zit? (*hij hoort de muis*)
- wanneer gaat een uil op muizenjacht? (*'s nachts*)

## Spelregels

Kies één speler uit de kring en geef hem of haar een blinddoek. Die speler speelt de uil, die enkel op zijn gehoor moet jagen. Kies een andere speler (muis) en bind rond de enkel van die speler het bandje met het belletje.

De andere spelers spelen het 'leefgebied' van muis en uil. Zij moeten ervoor zorgen dat beide dieren niet uit hun leefgebied lopen. Geef het startsein.

Muis en uil staan allebei in de gesloten kring. De muis loopt voortdurend rond, de uil probeert de muis armenzwaaiend te tikken. Als de uil de muis kan aantikken, is de muis gevangen en wordt ze opgegeten. Dan is het de beurt aan twee andere spelers.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Dit spel zorgt voor veel animo. Je zal de spelers geregeld tot stilte moeten aanmanen, omdat de uil anders het belletje van de muis niet hoort. Zorg ervoor dat elke speler minstens één rol kan spelen (muis of uil) en effectief deelneemt aan het spel.

Als het te lang duurt vooraleer de uil de muis tikt, kan je de kring kleiner maken door alle spelers een kleine stap voorwaarts te laten maken.

## Nabespreking

Vraag aan spelers of het moeilijk is om 'met je oren te jagen'.

Vraag aan de muis of het vermoeiend is om telkens weer weg te rennen voor de uil. Bij 11-12-jarigen kan je vermelden dat uilen die niet perfect horen en muizen die niet zo snel kunnen lopen, in de natuur ongenadig worden wegeselecteerd.

Zo blijven de beste jagers en de snelste prooidieren 'over', die kunnen zich voortplanten en geven diezelfde kenmerken door aan hun nakomelingen (*natuurlijke selectie*).



Jack  
Wolfskin

# Pak je tak

## Wat?

Een geconcentreerd voelspel met de handen.

## Waar?

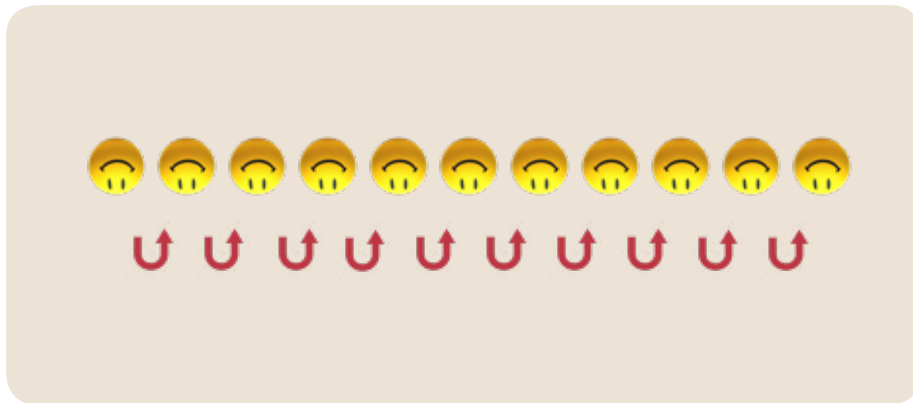
Bos of plaats waar je losse takken vindt op de grond.

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen			
8 - 12	5	10 (...x5)	10	1	L	Z	H	W

## Materiaal

Door de spelers zelf verzamelde takjes.

## Opstelling



## Vorbereiding

Alle spelers zoeken een (niet te groot) takje dat ze bijzonder, mooi of interessant vinden.

## Spelregels

Geef de spelers even de tijd om 'hun' takje aandachtig te bekijken en te betasten. Verzamel alle takjes op een doek en plaats de spelers naast elkaar op een horizontale rij, allemaal met hun gezicht in dezelfde richting met hun handen op de rug. Geef een eerste takje achter de rug en in de handen van de eerste speler. Als die zijn eigen takje niet herkent, moet hij dit doorgeven aan de volgende speler terwijl die ondertussen een tweede takje moet betasten enzoverder. Als een speler zijn tak 'herkent' (voelt), mag hij één stap voorwaarts zetten en naar het takje kijken. Als het zijn tak is, is de opdracht volbracht. Hij stapt uit de rij en de anderen in de rij schuiven dicht bij elkaar. Als hij zich heeft vergist, moet hij weer in de rij plaatsnemen en het 'verkeerde' takje verder doorgeven. We blijven spelen tot iedereen zijn takje terug heeft.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Benadruk het feit dat het om een 'kleine tak gaat. Overrijverige spelers komen geregeld met 'boomstammen' aanzetten en dat is niet de bedoeling.

## Nabespreking

Laat de spelers de verschillende takvormen ervaren. Elke tak of twijg heeft een unieke verschillende vorm. Via takken en twijgen kan de boom water en voedsel tot aan de bladeren vervoeren. Een boom 'groeit' ook elk jaar via zijn takken. Uit elke eindknop komt volgend jaar opnieuw een twijg.



# Prooien

## Wat?

Een loopspel over mierenprooien.

## Waar?

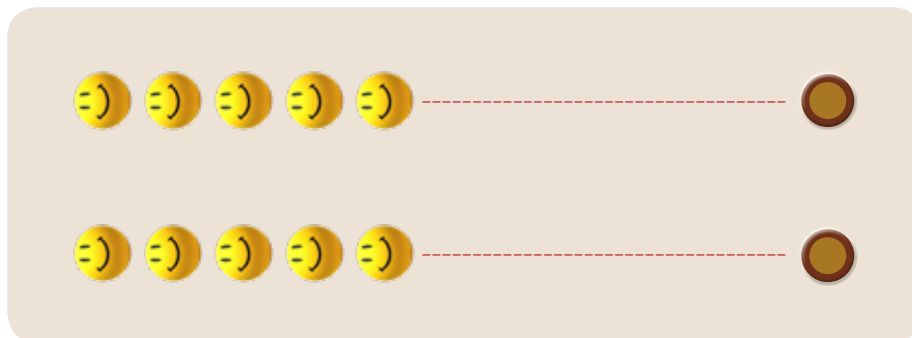
Open terrein (grasveld, zandvlakte).

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen			
6 - 12	12	24	15	1	L	Z	H	W

## Materiaal

- kaartjes of foto's waarop 3 prooien van mieren staan afgebeeld (sprinkhaan, rups, duizendpoot). Zorg voor minstens 10 foto's van elk dier. Op de achterzijde van elke foto breng je een tekening van 1, 2, 3 of 4 mieren aan of je schrijft het cijfer 1, 2, 3 of 4 (wissel af bij elke foto) op de achterzijde van de foto's.
- 2 bakjes

## Opstelling



## Vorbereiding

Verdeel de spelers in 2 gelijke groepen.

Breng 2 markeringen aan op de grond (liggende stok, streep in het zand) en zet twee bakjes (met daarin de foto's van de prooien van de mier) op gelijke afstand op 20 meter van de markeringen.

## Spelregels

Elke spelersgroep is een mierenfamilie. Elke mierenfamilie moet zoveel mogelijk prooien verzamelen. Beide mierenfamilies staan op een rijtje opgesteld (parallel aan elkaar). Na het startseizoen loopt de eerste mier van elke familie naar het bakje, neemt een kaartje met daarop een prooi en draait het kaartje om.

Op de achterkant van het kaartje staat vermeld hoeveel mieren nodig zijn om de prooi naar het nest te brengen. De mier roept naar zijn wachtende familieleden hoeveel 'helpers' tot aan het bakje moeten rennen. Aan het bakje geven de mieren elkaar een hand (ze mogen elkaar niet loslaten) en lopen zo snel mogelijk (met het kaartje) weer naar de vertrekplaats. Als iedereen over de streep is gelopen, mag een nieuwe speler vertrekken. De mierenfamilie die het eerst alle 'prooikaartjes' heeft verwerkt, wint.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Let erop dat de spelers elkaars handen niet loslaten als ze weer naar de vertrekplaats lopen.

## Nabespreking

Mieren zijn, in verhouding tot hun lichaamsgrootte, erg sterk. Ze kunnen voorwerpen (takjes en blaadjes) torsen die zwaarder zijn dan hun eigen lichaamsgewicht. Prooien zoals een dode rups of vlinder zijn echter te zwaar voor één mier, dus is samenwerking geboden. Een mierenstaat kan maar overleven door de specifieke taakverdeling én samenwerking. Mieren worden ook 'koloniedieren' genoemd. Alle werkmieren zijn vrouwtjes. Sommige mieren verzamelen voedsel, anderen bewaken het nest, weer anderen bouwen het nest en er zijn mieren die de koninginnen en larven voeden en verzorgen.







## Wat?

Een tikspel over spinnen.

## Waar?

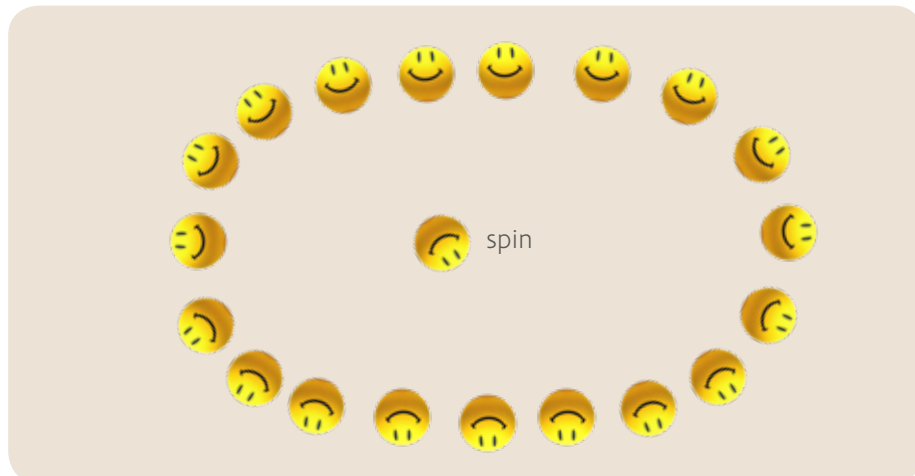
Open plek in het bos, een grasveld, een zandvlakte.

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen			
6 - 12	10	20	20	1	L	Z	H	

## Materiaal

- foto van een spin (ev. in een web)
- foto's van kleine dieren (insecten, ongewervelden, per dier twee dezelfde foto's).  
Je kan foto's gebruiken van een steekmug, kever, lieverheersbeestje, vlinder, vlieg, bij, wesp, zweefvlieg, bladluis, langpootmug, enz.

## Opstelling



## Vorbereiding

Eén speler krijgt de foto van de spin. De andere foto's worden onder de andere spelers verdeeld. De spelers houden de foto voor zich (goed toonbaar) of je bevestigt de foto's aan een touwtje dat de speler rond zijn nek draagt. Van elk dier bestaan twee identieke kaartjes (2 vliegen, 2 lieverheersbeestjes enz.). Alle spelers vormen een kring. Zorg ervoor dat spelers met dezelfde foto nooit naast elkaar staan. Ideaal is als deze spelers tegenover elkaar staan in de kring. De spin staat in het midden.

## Spelregels

De spin vertelt eerst welk dier ze wil opeten. Als ze b.v. zin heeft in een vlieg, verwisselen de twee vliegen van plaats in de kring (ze mogen de kring niet verlaten langs de buitenkant!). De spin probeert één van de twee vliegen te tikken. Als dat lukt, is de vlieg 'opgegeten' en wordt ze spin. Het kaartje van de vlieg wordt dan aan de spin gegeven.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Herverdeel de kring spelers als teveel dezelfde dieren naast elkaar staan. Maak de kring ook voldoende groot.

## Nabespreking

Er zijn spinnen die hun prooi vangen met een web, maar er bestaan ook 'jaagspinnen' die snel over de bosbodem lopen op zoek naar bewegende prooiën (kleine dieren).



# Stront- vliegen

## Wat?

Een piramidebouwspeel over voedselketens.

## Waar?

Open plaats met liefst een zachte ondergrond (grasveld, zandvlakte, open plek in het bos).

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen			
11 - 13	10	15	15	1	L	Z	H	W

## Materiaal

Geen.

## Opstelling



## Vorbereiding

Dit korte spel kan als 'tussendoortje' worden gespeeld of als onderdeel van een spelenreeks. Vertel de spelers dat ze het 'strontvliegenspel' gaan spelen. Ga in op de 'verontwaardigde' reacties dat er 'gelukkig' nog andere dieren in het spel voorkomen, namelijk een kerkuil en een spitsmuis.

Probeer op een snelle manier de spelers te laten kiezen voor één van de 3 dieren die je kort voorstelt. Hemel vooral kerkuil en spitsmuis op (een kerkuil is een mooie vogel, een schrandere en geluidloze jager, de spitsmuis is snel, ziet er lief uit, kan heel goed ruiken) en vermeld de strontvlieg als derde dier (vermeld geen 'kwaliteiten').

Verdeel de spelers over drie groepen, afhankelijk van het dier dat ze hebben gekozen. De groepen zullen, wat aantal spelers betreft, erg verschillend zijn in aantal spelers. Vertel pas de spelregels als de groepen zijn ingedeeld.

## Spelregels

Vertel meteen de opdracht. Maak zo snel mogelijk een 'levende' piramide waarbij de strontvliegen onderaan staan, de spitsmuizen daarbovenop en de kerkuilen op de 2de verdieping. Laat de spelers wat uitproberen, kom niet te snel tussen. Laat de spelers zelf de onmogelijkheid van de opdracht formuleren: een piramide maken is onmogelijk omdat er te weinig strontvliegen zijn en de basis van de piramide te smal en niet stevig genoeg is. Vraag aan de spelers (als ze dit zelf al niet hebben aangebracht) hoe ze dit 'probleem' kunnen oplossen om toch een mooie en stevige piramide te kunnen maken: er zijn veel strontvliegen nodig, maar enkele muizen en slechts 1 kerkuil. Laat de spelers de rollen herverdelen en maak een tweede, ditmaal stevige piramide.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Wees snel bij de opbouw van de eerste piramide zodat de spelers zelf logische conclusies maken.

## Nabespreking

'Eten en gegeten worden' geldt nog steeds als een onwrikbare 'natuurwet'. Er zijn heel veel strontvliegen nodig om een groep spitsmuizen te voeden en die spitsmuizen vormen op hun beurt de voedselbron voor de kerkuil. De spitsmuizen zorgen ervoor dat het aantal strontvliegen niet te groot wordt en kerkuilen doen net hetzelfde met het aantal spitsmuizen. Op die manier wordt een 'ecologisch evenwicht' bereikt. Dit evenwicht kan evenwel worden verstoord. Als de voedselbron van de strontvliegen plots verdwijnt, kunnen strontvliegen zich niet meer voortplanten en zullen ook de spitsmuizen drastisch in aantal afnemen. De kerkuilen wacht hetzelfde lot.



# Turbo-planten

## Wat?

Een wedstrijdspel over de groei van voorjaarsplanten en loofbomen.

## Waar?

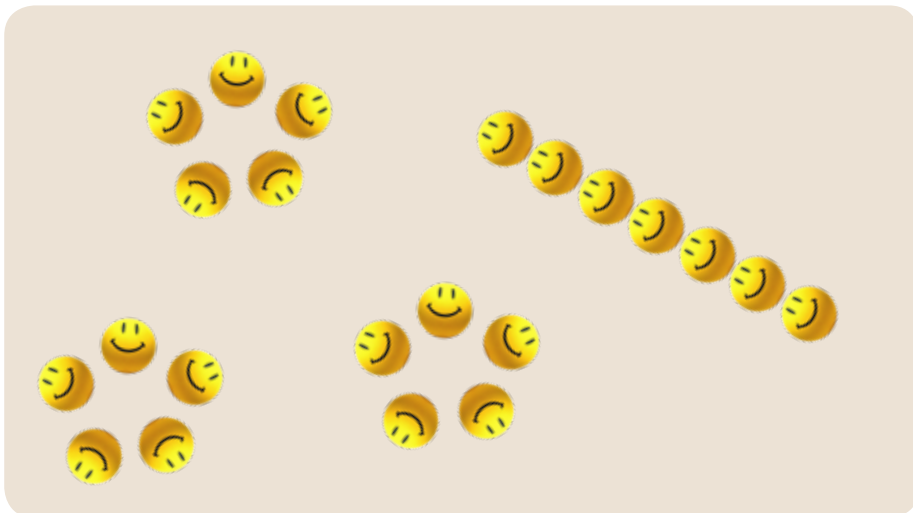
Open plek in het bos, grasveld.

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen
8 - 12	15	25	15 per beurt	1	L

## Materiaal

- puzzels van verschillende voorjaarsplanten (\*)
- uitgeknipte groene boomblaadjes (b.v. eik) (\*\*)
- eventueel getekende boom op een groot wit blad papier (\*\*\*)

## Opstelling



## Vorbereiding

Verdeel de spelers in twee groepen. Vertel dat voorjaarsplanten zeer snel tot ontwikkeling moeten komen (bladeren en bloemen vormen) vooraleer de bomen vol bladeren staan. Dan is het te donker in het bos en hebben deze planten te weinig licht om nog te groeien. Voorjaarsplanten hebben hun volledige cyclus afgewerkt als de bomen in blad staan.

## Spelregels

Het is lente. Loofbomen zoals berk, eik en beuk krijgen opnieuw groene bladeren. De ene groep spelers loopt, in estafettevorm, om beurt met een blaadje naar de kale boom. Het is de bedoeling dat de spelers zo snel mogelijk alle blaadjes aan de boom (\*\*\*) bevestigen of leggen.

Ondertussen puzzelt de andere groep spelers zoveel mogelijk puzzels met voorjaarsplanten in elkaar. Het spel is ten einde als het laatste groene blaadje aan de boom hangt.

Daarna worden de rollen omgekeerd. De spelersgroep die het grootste aantal volledige (!) plantenpuzzels heeft gemaakt, wint het spel.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Vuur vooral de spelers aan die de boom 'bebladeren', zij bepalen de duur en het tempo van het spel. Zorg voor ongeveer 30 à 40 blaadjes, dan hebben de puzzelaars ook even de tijd om te puzzelen. Bij te weinig blaadjes kan je de 'loopafstand' vergroten.

## Nabespreking

Laat de spelers zelf nog eens, aan de hand van hun spelervaringen, verwoorden waarom ze snel moesten puzzelen.

(\*) je kan foto's gebruiken die je in 6 of 10 willekeurige stukken knipt. Stop de puzzels in briefomslagen. Als je dit spel vaker wil spelen, kan je de puzzelstukken laminieren. Typische voorjaarsplanten zijn : bosanemoon, sleutelbloem, speenkruid, sleutelbloem, boshyacint.

(\*\*) ook de boomblaadjes kan je uit papier knippen en eventueel laminieren.

(\*\*\*) de boom kan je met een tak tekenen in het zand of je gebruikt een getekende boom op een groot wit blad papier, je kan ook een paraplu gebruiken met velcrostipjes erop genaaid (en velcro aan de blaadjes) als je het materiaal vaker wil gebruiken. Je kan ook een tak gebruiken die je in het zand of in de grond duwt waaraan de spelers zelf verzamelde blaadjes met een wasspeld kunnen vastmaken.



# Vogels in de lente

## Wat?

Een spel over nestbouw en voedergedrag.

## Waar?

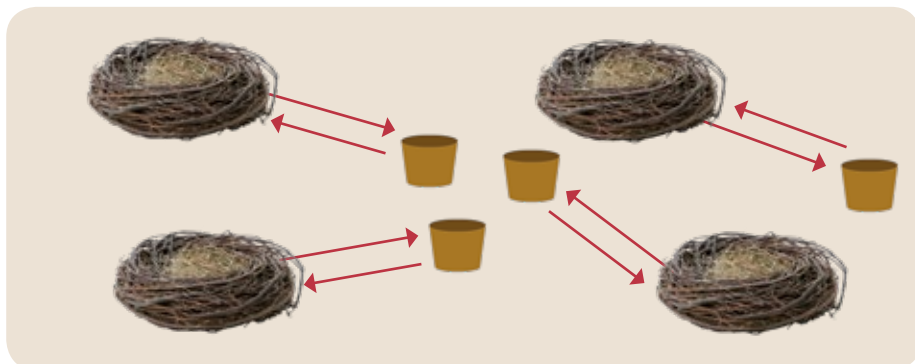
Bos of grasland, liefst met voldoende 'dood' materiaal op de bodem (dorre bladeren, afgestorven gras, dode takjes).

## Materiaal

- pak droge koekjes (letterkoekjes)
- 4 plastic potjes

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen
6 - 9	10	25	10	1	L

## Opstelling



## Vorbereiding

Er is geen specifieke voorbereiding vereist. Het spel kan meteen worden gespeeld als begeleider en spelers op de uitgekozen plaats aankomen. Het spel bestaat uit 2 momenten. Bewaar de logische volgorde van het spel (nestbouw – voedergedrag). Hou een kort inleidend groepsgesprek met de spelers om het spel te plaatsen aan de hand van bijvoorbeeld de volgende vragen:

- in welk seizoen leven we nu? (*lente*)
- hoe kan je in de natuur waarnemen dat het lente is? (*bladjes aan bomen, bloemen, lekker weer, vogels zingen, het is warmer dan in de winter, frisse lentegeuren*)

## Spelregels

**Nestbouw:** Als vogels een koppeltje vormen, beginnen ze een nest te bouwen. Hou met de spelers een kort groepsgesprek over de functie van nestbouw en wat de vrouwtjes doen als het nest klaar is (eitjes leggen waaruit de jongen geboren worden). Leg zo een verband met het tweede speelmoment en op het belang (veiligheid) van het nest voor de jonge vogels.

Verdeel de spelers in kleine groepen (best 5 spelers per groep). Ze maken per 5 een nest waarin zeker 3 spelers achteraf in kunnen plaatsnemen. De spelers gebruiken 'los' materiaal uit de omgeving (gras, takken, schors). Deze spelfase is afgelopen als alle nesten afgewerkt zijn.

**Voedergedrag:** Alle spelers staan bij het nest dat ze hebben gemaakt.

De begeleider laat de groepsleden zelf uitmaken wie van de 5 spelers het mannetje en (papa) het vrouwtje (mama) zal spelen. Als die keuze is gemaakt, worden de 3 andere spelers meteen tot 'jongen' gedoopt. Zij zitten in het nest en moeten worden gevoederd door de ouders.

Plaats een plastic potje met letterkoekjes op dezelfde afstand van elk nest. Bij het startseizoen 'vliegen' (de spelers mogen vliegbewegingen maken) de ouders om beurt (!) naar het potje nicnacjes, halen er telkens één (!) koekje uit, vliegen terug naar het nest en geven het aan één van de jongen. Laat de kinderen die vogeljong spelen het koekje aanpakken met de mond (hun handen op de rug). Op die manier bootsen ze het 'opensperren' van de vogelbekken na. Dit doen ze om beurt tot alle koekjes op zijn.

Laat de ouders ook af en toe een koekje opeten terwijl ze zelf voedsel aanbrengegen, zij moeten natuurlijk ook eten om te kunnen blijven vliegen. Je kan ook een 'spannend element' in het spel brengen door een 'tikker' (b.v. vos) aan te duiden die de voedselbedelende vogels probeert te tikken (opeten).

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Geef geen of weinig suggesties hoe de spelers het voedergedragspel moeten spelen. De spelers die 'jongen' zijn, gaan automatisch om voedsel bedelen (om ter hardst, wie het hardst roept, krijgt vaak het voedsel en wordt dus het sterkst). De 'ouders' klagen allicht dat voedsel aanbrengegen heel vermoeiend is, dus hard werken voor de oudervogels. Gebruik deze aspecten in een eventuele nabespreking.

## Nabespreking

Laat de spelers niet navertellen wat ze hebben gedaan, maar haak eventueel in op wat ze spontaan aanbrengegen tijdens of net na het spel. De uitgelegde spelregels geven meteen aan wat bij vogels belangrijk is bij nestbouw en voedergedrag.





# Vossen en konijnen

## Wat?

Een spel over 'eten en gegeten worden' in de natuur.

## Waar?

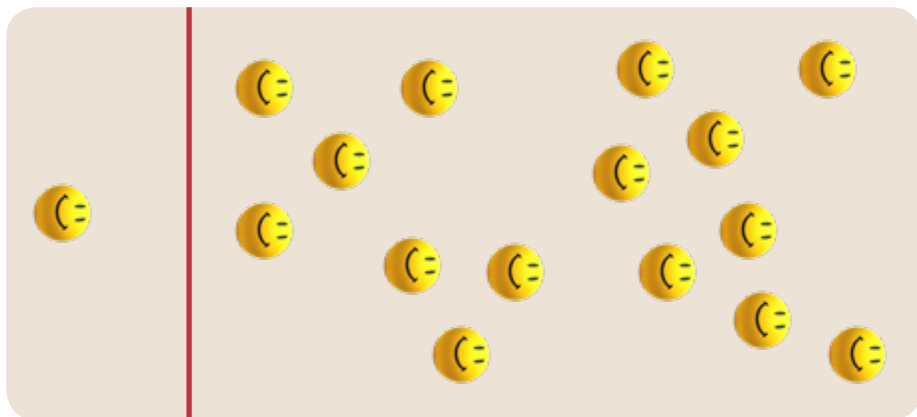
Open plaats (gras, zand, plein).

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen
6 - 10	15	25	5 per beurt	1	L Z H W

## Materiaal

Geen.

## Opstelling



## Vorbereiding

Dit spel is gebaseerd op het alomgekende één-twee-drie-piano-spel. Eén speler is een konijn dat probeert te ontkomen aan een hele familie vossen. De vossen kunnen het konijn enkel verschalken als ze stil en roerloos naderbij sluipen.

## Spelregels

Alle 'vossen' staan achter een in het zand getrokken streep. Het konijn staat 50 meter verder met zijn rug 50 meter naar de groep 'vossen' verder en zegt (niet te snel) '1-2-3-vosjes'. De 'vossen' sluipen zo snel mogelijk vooruit, maar moeten stokstijf blijven staan als 'het konijn' zich omkeert. Wie dan nog beweegt, wordt door het konijn met naam aangeduid en moet terug naar de startstreep. Het konijn is dan althans aan deze vos ontsnapt. De vos die het eerst het konijn kan aanraken, wint of heeft het konijn opgegeten.

## Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Speel eventueel 'scheidsrechter' als spelers niet meteen reageren als het 'konijn' hen terugstuurt.

## Nabespreking

In de natuur is 'eten en gegeten worden' een normale zaak. Het prooidier zal altijd proberen te ontsnappen aan het roofdier. Als een vos stil en geruisloos naderbij sluipert, heeft hij veel kans een konijn te vangen. Een trage en luidruchtige vos verhongert. Dat geldt ook voor het konijn. Als een konijn zich goed kan stilhouden en/of verbergen, zal het geen slachtoffer worden van de vos. Een konijn dat te traag is en zich niet goed kan stilhouden of verbergen, wordt snel ontdekt en opgegeten.





### Wat?

Een loopestafettespel over dierenwissels (veilige vluchtwegen).

### Waar?

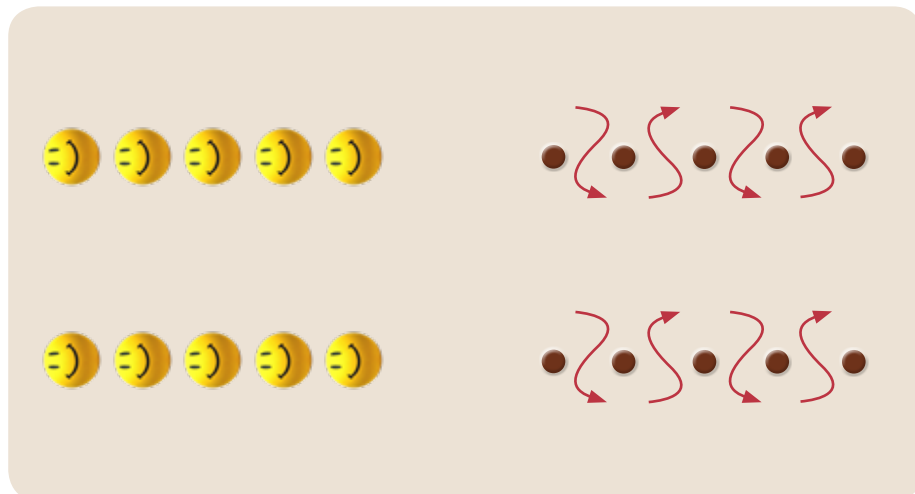
Open terrein (grasveld, zandvlakte).

Leeftijdsgroep	Min spelers	Max spelers	Duur in min	Begeleiders	Seizoen			
6 - 12	10 (2x5)	20 (4x5)	5 per beurt	1	L	Z	H	W

### Materiaal

Voorzie 10 markeerstokjes of 10 stokjes uit het bos van ongeveer dezelfde lengte (max. 30 cm) voor elke estafetteploeg.

### Opstelling



### Vorbereiding

Dieren maken gebruik van zelfgemaakte 'wissels' om snel langs een vertrouwde weg te kunnen vluchten. De spelers worden verdeeld in gelijke groepen van maximum 5 spelers. De begeleider plant 10 markeerstokjes op een rechte rij voor elke estafetteploeg. Zorg ervoor dat de stokjes op ongeveer dezelfde afstand van elkaar staan.

### Spelregels

Na het startsein van de spelbegeleider loopt de 1ste speler van elke ploeg slalom-mend langs de markeerstokjes, keert bij het laatste stokje en loopt opnieuw slalom-mend terug naar de startplaats. De tweede speler wordt aangetikt en doet net hetzelfde tot alle spelers het parcours hebben afgelegd. Wie een stokje 'overslaat', moet herbeginnen. De ploeg die dit het snelst doet, wint.

*Variant:* de markeerstokjes kunnen ook in een kring worden uitgezet.

### Aandachtspunten voor spelbegeleider(s)

Zorg ervoor dat de stokjes niet te dicht bij elkaar staan waardoor het slalom-lopen te moeilijk wordt. Pas ook het aantal stokken en de lengte van het parcours aan aan de leeftijd van de spelers.

### Nabespreking

'Snelheid' bij dit spel is erg belangrijk omdat dieren zich ook snel in veiligheid willen brengen. Wissels zijn soms in het landschap te herkennen: ze zijn smal en hebben vaak platgetrapt gras en uitgelopen paadjes als kenmerk. Reeën en wilde konijnen maken vaak gebruik van wissels.

## symbolen



Speler



Tikker



Potje met deksel



Bakje



Vlag



Plastic potje



Nest



Markeerstokje

## colofon

Vlaamse overheid, Departement Omgeving  
Afdeling Partnerschappen met Besturen en Maatschappi  
De Vroente - Putsesteenweg 129, 2920 KALMTHOUT  
Tel. 03 620 18 30

<http://www.omgevingvlaanderen.be> - <http://www.devroente.be>

Deze natuurspelen werden ontwikkeld door het educatorenteam van De Vroente in Kalmthout:  
Greet Hermans, Sofie Regniers, Rudy Sempels, Krist Tack, Bart Hoes.

Foto's: Krist Tack

Met dank aan: Jasper, Maarten en Lukas

Depotnummer: D/2012/3241/042

Concept en eindredactie: Bart Hoes

Verantwoordelijke uitgever:

Peter Cabus, secretaris-generaal, Departement Omgeving  
Koning Albert II-laan 20 bus 8, 1000 Brussel



Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt, in enige vorm of enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopiën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaandelijke toestemming van de uitgever.

*De Vroente is een Vlaams Kennis- en Vormingscentrum voor Natuur en Milieu van de Vlaamse overheid, Departement Omgeving, afdeling Partnerschappen met Besturen en Maatschappij.*

*Het centrum laat de bezoekers kennismaken met de overweldigende natuur van het Grenspark 'De Zoom-Kalmthoutse Heide' en is ingericht als bezoekerscentrum.*

*De Vroente ontwikkelt natuureducatieve programma's voor zeer diverse doelgroepen zoals, onderwijs, jeugd, gezinnen, senioren en gehandicapten. De opleiding van 'opleiders' (mensen die vorming volgen om op hun beurt anderen te vormen) is een zeer belangrijk aandachtspunt in de werking van het centrum.*

*De natuurspelen in dit boek werden ontwikkeld voor de educatieve programma's van De Vroente en worden nu voor het eerst gebundeld.*



DEPARTEMENT  
**OMGEVING**

Koning Albert II-laan 20, bus 8  
1000 BRUSSEL  
[omgeving@vlaanderen.be](mailto:omgeving@vlaanderen.be)  
[www.omgevingvlaanderen.be](http://www.omgevingvlaanderen.be)