

EXPEDITIE VEELPOOT

KLEEDJE / AANBRENG

Sandra Veelpoot is een echte insectenvriend. Ooit, toen ze nog een peuter was is ze eens in een reusachtige pot confituur gevallen. Dit stom ongeluk was bijna haar dood geworden, gelukkige kwam er net een leger mieren aan die wel zin had in het goedje en de hele pot leegat.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Plastieken potjes, vergrootglas, stokjes, plakband, wit papier, vergrootglasbokalen, suiker, appel, plastieken bekertje, plakband, zwarte schmink, zwarte zonnebril, isomo ballen, satéstokjes, 2 toneelklemmen, kosteloos materiaal, zwarte verkleedkleden

SPEELIMPULSEN

Ga op insectenjacht en bouw vallen om hen erin te lokken. Zo kan je een wit plastic bekertje tot aan het randje in de grond graven en wordt het de perfecte slakkenval. Of hoef je alleen een stukje appel of klontje suiker ergens te laten liggen om een heuse mierenfamilie te strikken.

Bouw een parcours uit met stokjes, potjes enz. Plaats alle mieren aan de start en laat ze racen tegen elkaar op.

Ga op expeditie en verzamel de gekste insecten in je speciale vergrootglasbokaaltjes. Als je deze bekertjes niet hebt, gebruik dan gewoon lege bokaaltjes. Maak eens een insectenhuis uit karton. Snij een bed, zetel tafel uit karton...

Bouw een restaurant voor je nieuwe kleine vriendjes. Met wat bierviltjes en tandenstokers heb je al snel een gezellige tafel voor een ganse familie mieren en met een afgesneden kurkje de nodige stoelen. Om te weten te komen wat ze het liefst van al eten kan je 'CSI-gewijs' best wat mensen uithoren in je buurt.

Vorm jezelf om tot een reusachtige mier. Een motorhelm op je hoofd, daarop 2 satéstokjes en 2 isomo ballen (je voelsprietten), alleen maar zwarte kledij en twee toneelklemmen in je handen als sterke kaken en hopla, je bent de grootste mier ooit!

Een piepklein holhuisje: De kleuters hollen een aardappel uit. Met een kaarsenprikker en een doekje maken ze een eigen wimpel. Die komt erbovenop, zodat ze hun eigen huisje herkennen. Ze zetten de huisjes omgekeerd in de tuin. Zo'n uitgeholde aardappel lokt heel snel pissebedden aan. De verschillende huisjes samen vormen een dorp. Je kan de kleuters nog inspireren om paadjes tussen de huisjes aan te leggen. Dit kan met stokjes, stenen ...

Friemelpad: Voorzie kaartjes met tekeningen of prenten van friemeldiertjes en/of insecten op die de kinderen kunnen waarnemen in de omgeving. Daarnaast voorzie je enkele materialen die kleuters kunnen gebruiken om zich in te leven in de insecten. Je maakt samen met de kleuters een parcours, het touw vormt de startlijn. Je trekt een kaartje en geeft de opdracht: bv. "volg het parcours al lopend (kruipend) en terug als een duizendpoot, een slak, een spin ... Je kan samen bespreken hoe je je kan voortbewegen als dat dier. Het is de bedoeling dat ze dit zo goed mogelijk doen. Niet zo snel mogelijk. Hierbij stimuleer je de kleuters om zich helemaal in te leven in het diertje. Zo mogen materiaal gebruiken om zich beter in te leven. Bv. Een grote doos op de rug meedragen voor de slak of sjaals ombinden voor de poten van de duizendpoot. Laat de kleuters hun fantasie maar gebruiken, alles kan. Kleuters kunnen zelf bepalen wat ze doen.

BEGELEIDERSTIPS



Geef kinderen een zorgende houding mee tegenover deze kleine, maar heel interessante diertjes. Kleuters vinden het fijn en genieten volop van het op zoek gaan naar kriebeldiertjes. Zorg er wel voor, wanneer je ze gaat vangen, dat de kleuters met respect omgaan met deze diertjes en hou ze niet voor altijd in de potjes, bokalen ... Maak kleuters duidelijk dat je hen nadien terug vrij laat in de natuur waar ze horen.

Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be