



staatsbosbeheer



Biologie opdracht

Opdracht 1: De kinderen gaan buiten op zoek naar mieren. Als ze mieren gevonden hebben bestuderen ze de beestjes. Waar zijn de mieren mee bezig? Waar lopen ze naartoe? Zijn er mieren die voedsel hebben gevonden? Wat doen ze daarmee? Wat eten mieren? Kunnen de kinderen zien waar de mieren het voedsel naartoe sjuuwen en zo ontdekken waar de mieren wonen?

Opdracht 2: Teken zo goed mogelijk een mier na. Een mier heeft een kop met kaken en voelsprietten, 6 poten aan het borststuk en een achterlijf. Lok de mieren met een druppeltje honing of suikerwater op wit papier. Dan blijven ze stilletjes zitten om van het feestmaal te genieten en kun je ze goed bekijken tegen de witte achtergrond.

Leer het van de boswachter

De meest voorkomende mieren in Nederland zijn zwarte wegmieren. Je kunt deze kleine bezige miertjes dan ook overal zien lopen: over de stoep, in bloempotten, over rozen in de tuin, over de tuintafel. Mieren lopen in een rijtje wanneer ze een geurspoor volgen dat aangeeft waar voedsel te vinden is. Dat geurspoor noemen we een mierenstraat. Mieren eten insecten maar zijn ook dol op zoetheid en daarom komen ze graag op visite in je keuken, op zoek naar wat lekkers. Zwarte wegmieren bijten niet, de veel grotere rode bosmieren wel.

In de tuin wonen de mieren in een mierennest onder de grond, vaak onder stoeptegels. De ingang van het mierennest zit dan tussen 2 tegels, je ziet een gaatje waar ze in en uit kruipen, met vaak een hoopje zand op de tegels. Wist je dat er daar een huis kan zijn met wel 6 verschillende kamers? De kamer van de koningin (daar legt ze de eitjes), de kraamkamer, de voorraadkamer, de ziekenkamer, de afvalkamer en de gastenkamer (daar houden mieren luizen, vanwege de zoete honingdauw die ze uitscheiden).



Ingang van een mierennest.



Groep
4-6

Materiaal: papier, potlood, druppeltje honing of suikerwater

Kijk voor meer opdrachten op
www.natuurwijs.nl/natuuropdrachten



NatuurWijs
DE NATUUR ALS KLASLOKAAL



staatsbosbeheer



Biologie opdracht

Opdracht 1: Zoek een slak en vraag de slak of hij je vriendje wil zijn. Neem hem dan voorzichtig mee naar een plekje in de schaduw om hem beter te leren kennen. Benevel de slak met water uit een plantenspuit en geef hem een lekker blaadje, dat vindt hij fijn en dan kun je hem bekijken terwijl hij eet. Bekijk de ademopening bij de ingang van het huisje, de ogen op steeltjes waarmee hij licht waarneemt en de kortere steeltjes (tasters) waarmee hij ruikt, de slijmerige huid, de raspachtige mond en het huisje. Geef je nieuwe vriendje dan een naam.

Opdracht 2: Vraag of je slak zin heeft in een slakkenrace. Trek met een krijtje een startlijn en een finishlijn op de tegels in de schaduw. Elk kind zet zijn slakkenvriendje achter de startlijn, naast elkaar. Moedig je slak aan door zijn naam te roepen. Benevel je slak met de plantenspuit waardoor hij actiever wordt. Leg iets lekkers achter de finishlijn. Bedank je vriendje na de race en zet hem weer terug waar je hem gevonden hebt.

Leer het van de boswachter

In de tuin, de moestuin of het plantsoen wonen veel slakken. Slakken met een eigen huisje en naaktslakken. De gewone tuinslak komt het meest voor in Nederland. Huisjesslakken komen al met een piepklein huisje uit het ei, het huisje groeit mee met de slak. Slakken eten bladeren, groente en fruit, ze verstoppen zich aan de onderkant van bladeren, onder stenen of in een bloempot. Daar zitten ze in de schaduw en veilig voor vogels die wel een lekker slakje lusten. Slakken zijn de enige weekdieren op het land. Ze hebben een slijmerige huid om te voorkomen dat ze uitdrogen. Als het geregend heeft hebben slakken het naar hun zin, dan worden ze actief en komen ze massaal tevoorschijn uit hun schuilplaatsen.



Groep
1-6

Materialen: plantenspuit met water, krijtje

Kijk voor meer opdrachten op
www.natuurwijs.nl/natuuropdrachten



NatuurWijs
DE NATUUR ALS KLASLOKAAL



Foto: Jonathan Leeuwis

Leer het van de boswachter

Beweeg opdracht

Opdracht 1: Kijk eens goed naar je huis, de tuin, de schuur. Als jij een vleermuis was, waar zou jij je dan verstoppen om overdag te slapen? Speel vleermuis verstoppertje.

Opdracht 2: Hang ondersteboven, met je benen gebogen aan een klimrek of niet al te hoge stevige tak, als een vleermuis. Hoe lang hou jij dit vol?

Opdracht 3: Probeer vliegende insecten te vangen in een loepotje. Zijn ze moeilijk te vangen? Bekijk ze door het loepje en laat weer vrij.

Misschien heb je het niet in de gaten, maar er is een goede kans dat er vleermuizen in je huis wonen, op een warm, droog en donker plekje, bijvoorbeeld in de spouwmuur, op zolder of onder de dakpannen. Dat is niet erg want je merkt er niets van en ze zijn niet gevaarlijk. In maart/april komen vleermuizen uit hun winterslaap en kun je ze op een warme dag 's avonds al zien jagen, op een nacht vangen ze ruim 300 muggen, motten en andere vliegende insecten. Vleermuizen zijn de enige zoogdieren die kunnen vliegen. Overdag slapen ze op hun verstoppertje, vaak ondersteboven hangend.

Vleermuis verstoppertje

De zoeker roept:

'Wie niet weg is, is gezien, ik tel tot 10 – 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 – ik kom!' Alle spelers verstoppen zich en de zoeker zoekt. Bij de buitplaats kunnen de spelers zichzelf vrij-buten.



Foto: Hans van Heiningen

Vleermuizen zijn goed in verstoppertje.



Materialen: loepotje

Kijk voor meer opdrachten op www.natuurwijs.nl/natuuropdrachten



NatuurWijs
DE NATUUR ALS KLASLOKAAL



staatsbosbeheer

Foto: Rick Ruis



Spel opdracht

Opdracht 1: Teken een cirkel op de tegels met daarin 8 vakken (als taartpunten). Schrijf in elk vak een deel van een kever (kop, borststuk, achterlijf, ogen, kaken, voelspriet, 6 poten, dekschild). De kinderen gaan achter een lijn staan en gooien om de beurt een steen in de cirkel. Als de steen in een vak komt (en niet op een lijn) mogen ze dat deel van de kever tekenen. Wie het eerst de hele kever compleet heeft, is de winnaar.

Opdracht 2: Ga op zoek naar kevertjes. Kun je de 8 onderdelen van een kever uit het spelletje ook bij een echte kever ontdekken?

Leer het van de boswachter

Kevers (of torren) zijn prachtige diertjes om te zien. Je heb ze in allerlei vormen en kleuren. Sommige lijken wel van metaal met hun prachtig glimmende dekschilden. Kevers die je vast wel eens in je tuin of in het park hebt gezien: lieveheersbeestje, meikever, mestkever, leliehaantje of misschien een vliegend hert. Kevers wonen gewoon buiten: onder bladeren, in bomen en struiken. Wat alle kevers met elkaar gemeen hebben is dat ze uit dezelfde onderdelen bestaan: een kop, borststuk en achterlijf, 2 facetogen, kaken, voelspriet, 6 poten, kwetsbare vleugels die in rust veilig zijn opgeborgen onder het stevige dekschild.



Foto: Twan Teunissen



Onder het dekschild bevinden zich de vleugels.

Kaneelglasvleugelwants.



Groep
4-6

Materialen: steen en krijtjes

Kijk voor meer opdrachten op
www.natuurwijs.nl/natuuropdrachten



NatuurWijs
DE NATUUR ALS KLASLOKAAL



Foto: Twan Teunissen

Biologie opdracht

Opdracht 1: Elk kind maakt zijn of haar eigen dieren-bingokaart. Ze schrijven in 25 vakjes, dieren waarvan ze denken deze tegen te kunnen komen in en om het huis of tijdens een wandeling in de omgeving.

Opdracht 2: De kinderen gaan samen op safari, elk met de eigen bingokaart. Ze speuren de omgeving af naar de dieren op hun kaart. Als ze een dier spotten dan mogen ze dat dier doorstrepen op hun kaart. Daarbij is het ook goed als ze een spoor van dat dier zien (bv een molshoop) in plaats van het dier zelf (de mol). Wie heeft als eerste bingo?



Foto: Marjolijn den Hartog

Gebruik een verrekijker om je zoekgebied te vergroten.



Materialen: papier, pen

Leer het van de boswachter

In en om ons huis leven heel veel dieren met ons samen. Spinnen, muggen, vliegen, muizen, mieren, eekhoorns en nog veel meer. Soms zien we ze, maar vaak ook niet. Voor iedereen is een plekje en de wereld is van ons allemaal. Dieren-bingo speel je met bingokaarten, waarop $5 \times 5 = 25$ vakjes staan, met in elk vakje een ander dier. Elke deelnemer heeft een andere kaart (andere dieren, of dezelfde dieren in een andere volgorde). Je hebt bingo wanneer je in horizontale, verticale of diagonale lijn 5 dieren kunt wegstrepen.

spin	mug	vlieg	muis	mier
mol	lieveheers-beestje	mus	roodborstje	koolmees
regenworm	kat	vlinder	bij	hond
bladluis	kikker	zwaluw	eekhoorn	duif
ekster	konijn	rups	wesp	kauw

Kijk voor meer opdrachten op www.natuurwijs.nl/natuuropdrachten



NatuurWijs
DE NATUUR ALS KLASLOKAAL