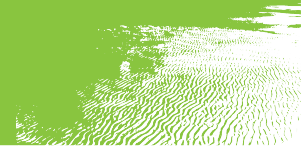




Groep 3 en 4

5

Wie eet wie op het wad?



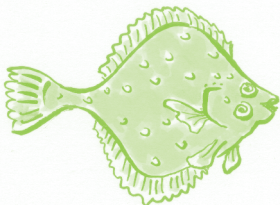
Spel

- Doel:** De leerlingen leren dat verschillende waddieren en –planten elkaar eten. Alle dieren en planten zijn met elkaar verbonden, in een voedselweb.
- Materialen:**
- Voor elke leerling een kaart met een plaatje van een wadorganisme. (vis, vogel, wadpier, kokkel, algen, krab, zeehond).
 - Bol wol of lang touw
 - Per leerling een wasknijper
 - Filmpje: Plankton
- De filmpjes zijn te vinden in een apart kader naast de lijst met strand- en zee-lessen, of wadden-lessen, op de website.
- Groepsgrootte:** Klassikaal
- Duur:** 30 minuten

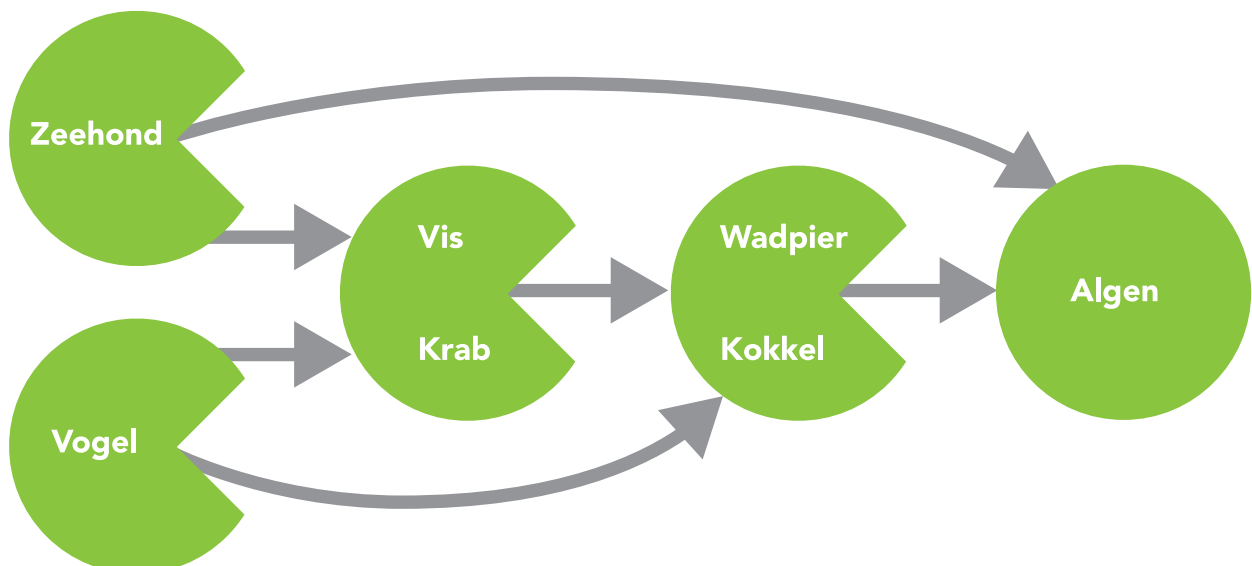


Inleiding
(5 minuten)

Leg uit dat dieren en planten op het wad van elkaar afhankelijk zijn, doordat ze elkaar eten. De basis van de voedselketen is plankton. Laat dit zien met het filmpje "Plankton" van Huisje Boompje Beestje. Leg uit dat plankton hele jonge diertjes en plantjes in de zee zijn. Sommige zijn zo klein dat je ze niet met het blote oog kunt zien. In het voedselketen-spel hebben we het voor het gemak alleen over algen. Elke leerling is straks een waddier of wadplant. Ze gaan met elkaar een voedselweb vormen.



- Vraag de leerlingen wat ze al weten van deze dieren. Wat zouden ze eten? Door wie zouden ze gegeten worden? Vul samen het volgende schema in op het bord:





Groep 3 en 4

5

Wie eet wie op het wad?



- Ga in de kring staan of zitten.
- Indien de groep groter is dan 20 leerlingen werk je in tweetallen. Twee leerlingen zijn dan één dier/plant, anders duurt het spel te lang.
- Iedereen hangt zijn eigen voedselweb kaart met een knijper op zijn buik.
- De zeehond krijgt de bol touw in handen.

Kern

(20 minuten)

Spelregels voedselketenspel:

- De zeehond begint.
- Degene die de bol touw in handen heeft mag deze doorgeven/gooien aan een ander. Daarbij gelden de volgende regels:
 - **Je wilt het liefst zelf eten.**
Geef het touw door aan iemand die jij eet.
Zeg wat je doet: "Ik ben een zeehond en ik eet Linda de vis"
Houd één eind van het touw vast! Je bent nu met een draad verbonden aan jouw prooi.
- Zo wordt het touw steeds doorgegeven. De vis geeft het touw weer door aan een kokkel of een wadpier. Er ontstaat in eerste instantie een keten.
- Is het voedsel op of is er geen eten voor jou in de kring (bijv. bij algen)?

Dan word je opgegeten. Geef het touw door aan iemand die jou eet. Zeg weer wat je doet: "Ik ben een alg wordt opgegeten door Herman de kokkel". Op deze manier ontstaat er een voedselweb

- **Iedereen moet aan de beurt komen.**
- Je geeft het touw aan iemand die nog niet geweest is. Als dat niet kan dan mag iemand het touw voor de 2e keer krijgen.

Afronding

(5 minuten)

Einde van het spel

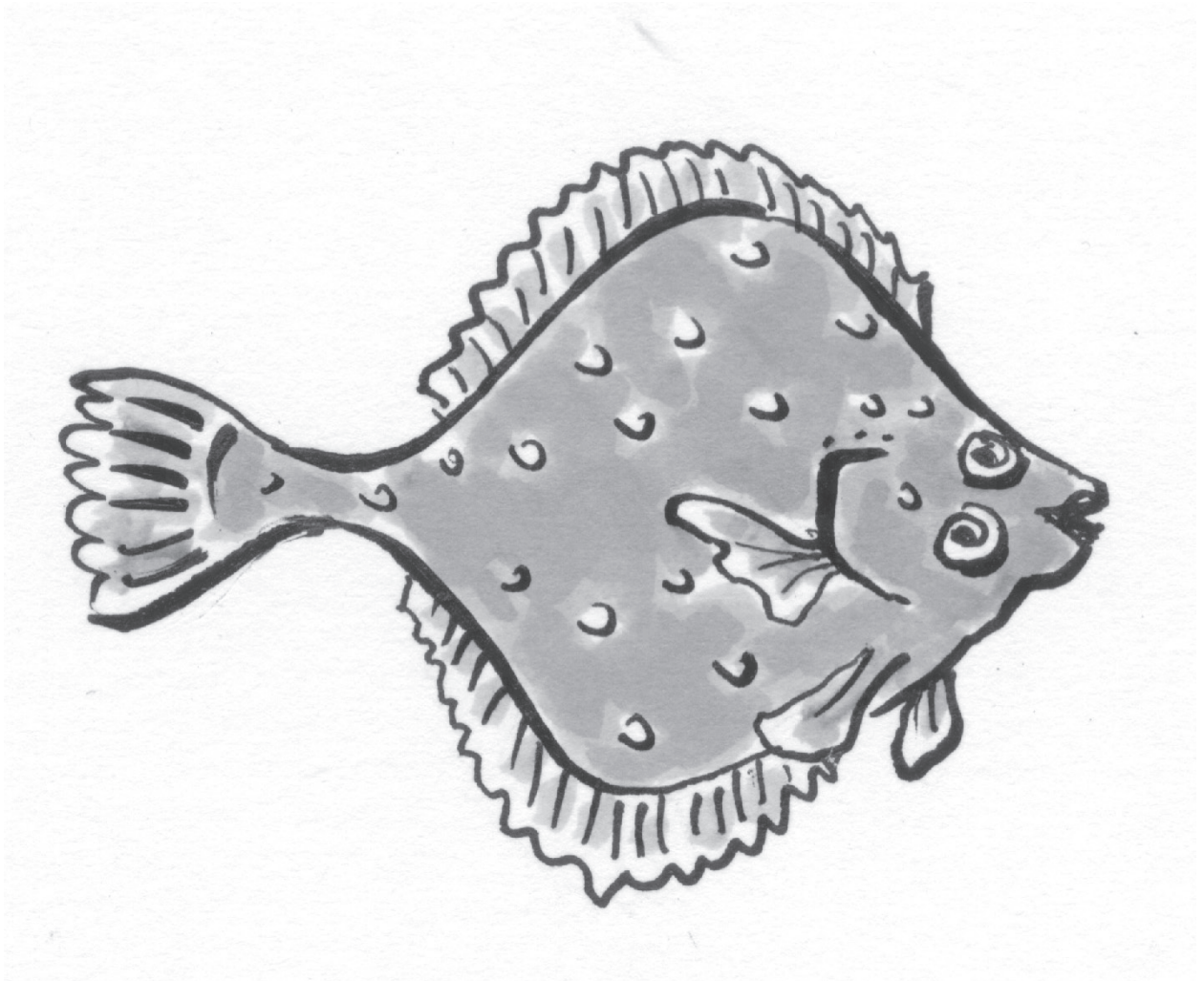
- Iedereen is aan de beurt geweest en heeft in elk geval één keer het touw vast. Jullie zijn verbonden in een voedselweb.
- In een klassengesprek wordt het web besproken.
Welk dier zou je het liefste willen zijn en waarom?
Welke dieren eten alleen planten? Welke dieren eten alleen andere dieren? Een moeilijke vraag: wat eten planten eigenlijk? Hoe groeien zeeplanten? (Antwoord: door o.a. zonlicht)



Groep 3 en 4

5

Wie eet wie op het wad?

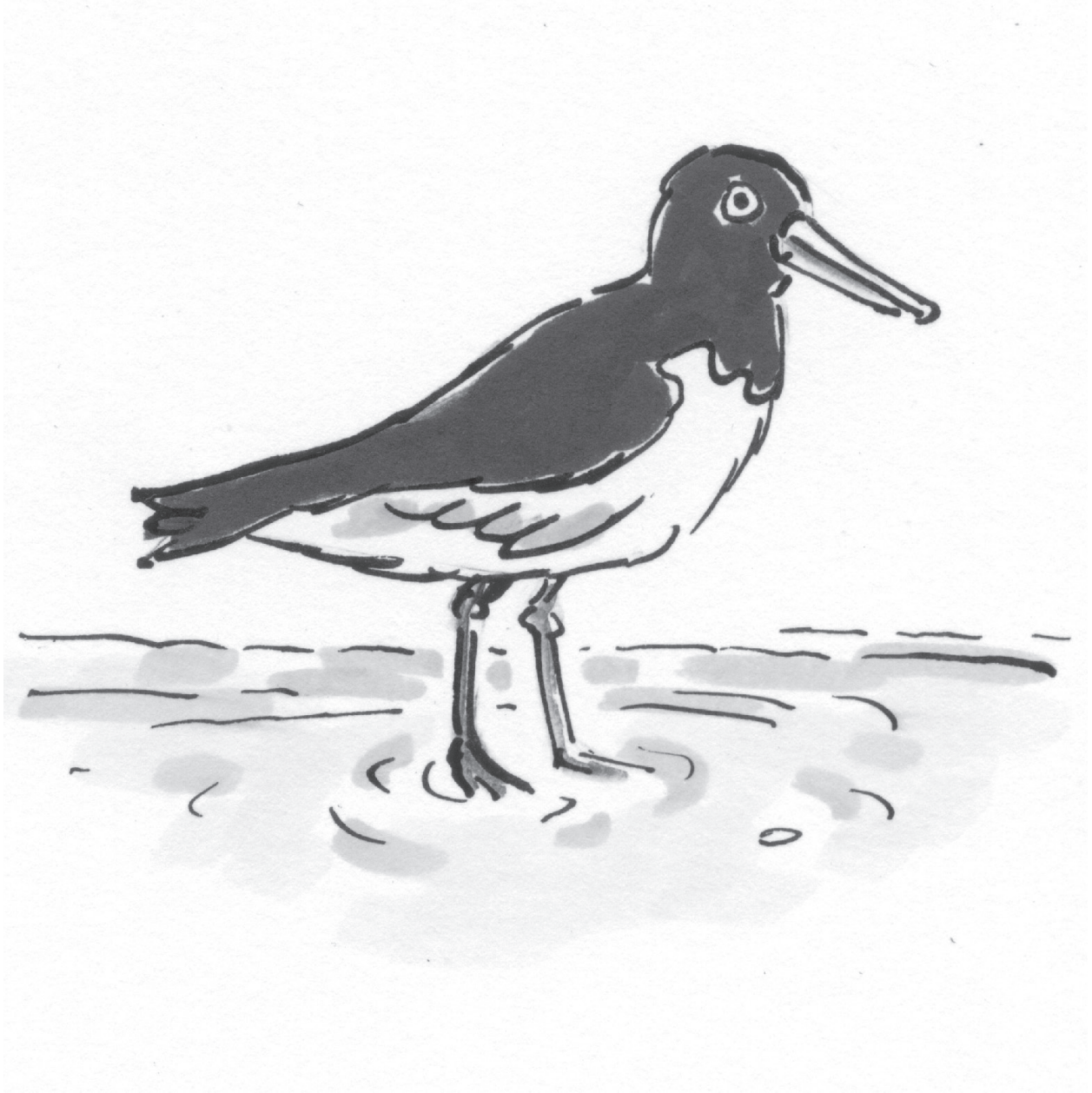
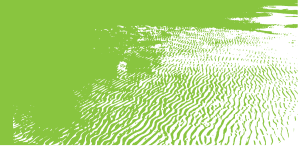




Groep 3 en 4

5

Wie eet wie op het wad?

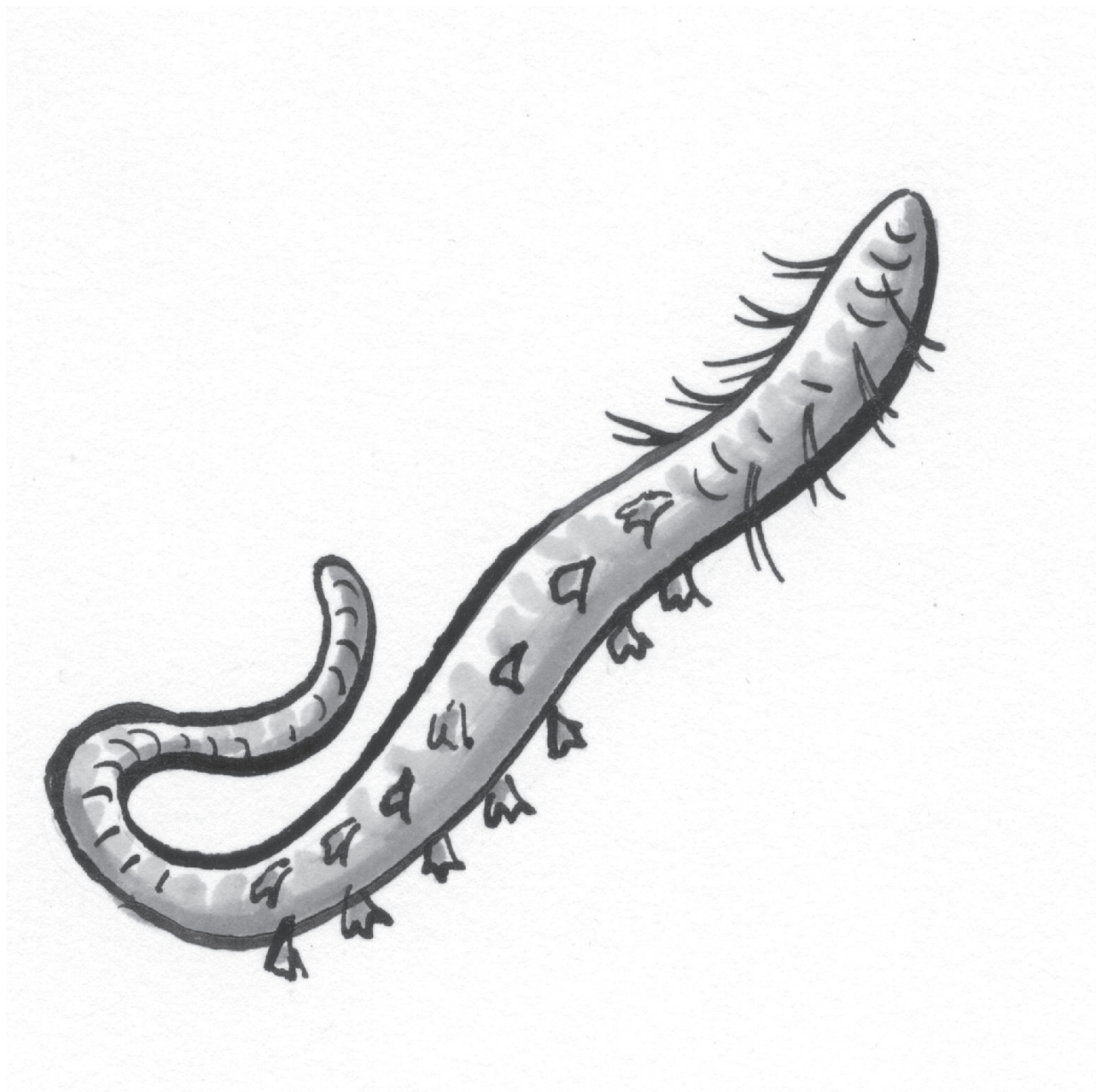




Groep 3 en 4

5

Wie eet wie op het wad?

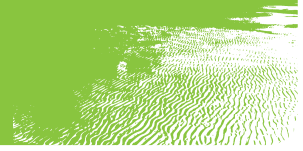




Groep 3 en 4

5

Wie eet wie op het wad?

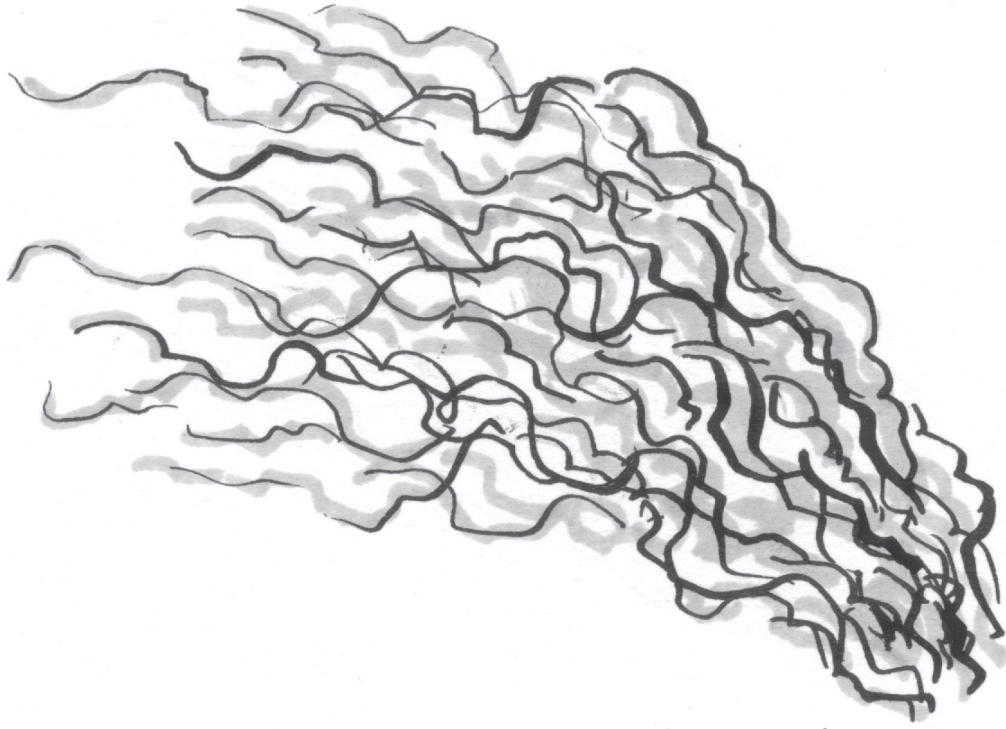




Groep 3 en 4

5

Wie eet wie op het wad?

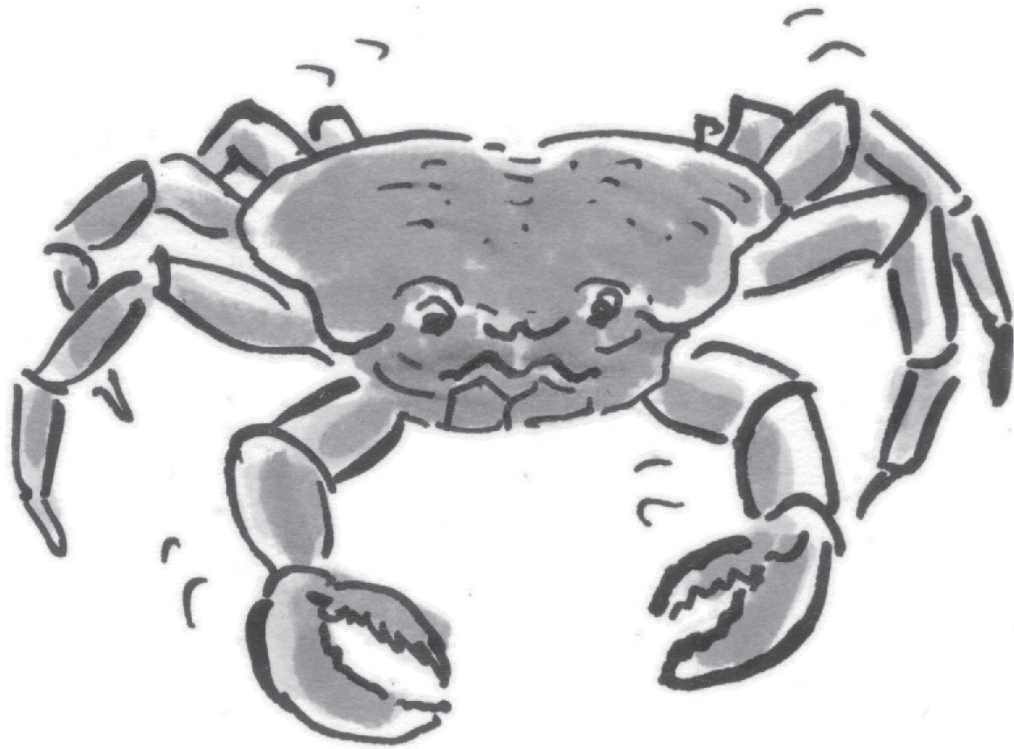




Groep 3 en 4

5

Wie eet wie op het wad?





Groep 3 en 4

5

Wie eet wie
op het wad?

