



ONZE KLAS IS
BEESTIG

Be scary!

Be wild!

Handleiding voor de beestige leerkracht



'De beestige klas' is een publicatie van WWF-Vlaanderen vzw, 2016
E. Jacquainlaan 90
1000 Brussel
Tel.: 02 340 09 99
E-mail: educatie@wwf.be
www.wwf.be/school

Alle rechten voorbehouden aan WWF. Het pandalogo en de initialen WWF zijn handelsmerken van WWF (World Wide Fund for Nature). Elke reproductie van teksten uit deze publicatie, gedeeltelijk of volledig, moet de bron vermelden.

Verantwoordelijke uitgever: Sara De Winter

Redactie: Marie Suleau, Caroline Steygers, Stijn Sterckx en Sara De Winter

Lay-out en illustraties: Alice De Page (www.mouchette.be)

Druk: Daddy Kate

Dit dossier is gedrukt op 100% gerecycleerd papier.





Inhoud

Wat is 'De beestige klas'?	p. 4
✦ Nature Up: een campagne om de Europese natuur te beschermen	p. 5
✦ En op school?	p. 5
Word een beestige klas!	p. 6
✦ Kom in actie met je klas	p. 7
Speel het spel Wildera	p. 8
✦ De dieren van Wildera	p. 8
✦ De habitats van Wildera	p. 9
✦ Het spel Wildera	p. 10
Een beestig Halloweenfeest	p. 11
Om verder te gaan	p. 12
✦ Help de natuur met je klas	p. 12
✦ Vergroening van de schoolomgeving	p. 13
✦ Swingen met Radio Oorwoud	p. 13
✦ Een kamishibai over biodiversiteit	p. 13
Eindtermen	p. 14
Ken je de WWF-Rangerclub al?	p. 15

Wat is 'De beestige klas'?

Bij 'De beestige klas' draait het om dieren. We hebben het niet over schoothondjes en huiskatten, maar over **wilde dieren**.

Naar aanleiding van **Werelddierendag** (4 oktober) wil WWF aan lagere schoolklassen materiaal aanbieden om dieren en de natuur beter te leren kennen en te beschermen.

De nadruk bij 'De beestige klas' ligt op plezier en actie en we willen de interesse van kinderen voor wilde dieren prikkelen. De aangeboden activiteiten zijn dan ook laagdrempelig en je kan er al in één lesuur mee aan de slag.

Dit jaar kiezen we als thema voor 'engerds' van bij ons... Aaahhh, een spin! Help, een slang! Paniek, een vleermuis! Wat is dat geschreeuw in de nacht... een uil? Van sommige beestjes zijn we wat bang. Ze zijn nochtans onschuldig en hebben vaak een belangrijke rol in de natuur. Wist je bijvoorbeeld dat een vleermuis tot 3000 muggen per nacht kan eten? En toch gaat het niet zo goed met dit supernuttige kleine zoogdier: meer dan de helft van de 21 vleermuissoorten die in ons land voorkomen zijn bedreigd!

In deze **vijfde editie van 'De Beestige klas'** zetten we dieren die we wat eng vinden in de kijker, helemaal in het thema van **Halloween**. Be scary, be wild!

De handleidingen van de vorige edities van 'De beestige klas' zijn nog steeds te downloaden en/of te bestellen via www.wwf.be/school.

We kiezen voor vier 'enge' dieren die ook in België leven. Daarmee willen we de aandacht vestigen op de natuur dicht bij huis. En dat omdat de **Natura 2000-gebieden**, een netwerk van natuurgebieden in Europa, **onder druk** staan. De Europese ministers van milieu zijn momenteel aan het bespreken of ze de Europese natuurwetten (de EU Vogel- en Habitatrichtlijnen) die al meer dan 25 jaar ons natuurlijk erfgoed beschermen, moeten veranderen.

Nature Up: een campagne om de Europese natuur te beschermen

WWF en heel wat andere natuurverenigingen in Europa voeren actie om ervoor te zorgen dat de natuurwetten niet afgezwakt en goed toegepast worden in Europa.

De actie voor de campagne 'Nature Up' is zeer eenvoudig: ga naar de website www.wwf.be/nl/natureup en creëer je eigen liedje met je favoriete natuurgeluiden. Dit liedje wordt samen met een politieke boodschap aan onze betrokken Belgische ministers en de Europese Commissie bezorgd.



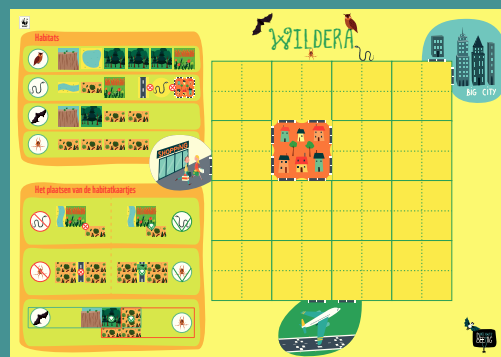
En op school?

Kinderen mogen en kunnen zeker ook hun stem laten horen in dit debat. Natuur dicht bij ons is belangrijk voor hen om in te spelen en op ontdekking te gaan. Maar het gaat ook over de wereld waarin zij als volwassenen zullen leven. Het kan ook een goed voorbeeld zijn om uit te leggen hoe beslissingen op Europees niveau ons leven beïnvloeden en het belang van je stem te laten horen.

In deze handleiding vind je een **actie-oproep** om mee de Europese natuur te beschermen, helemaal **op maat van kinderen**.

Het beestig klaspakket bestaat uit:

-  Een **handleiding** voor de beestige leerkracht
-  Een angstaanjagend **mooi** poster voor in de klas
-  Het spannende **spel Wildera** over de biodiversiteit in België
-  Een **actie-oproep** om onze 'enge' dieren en de Europese natuur een handje te helpen
-  Ideeën en tips voor een **beestig Halloweenfeest** met je klas



Kom in actie met je klas!

De Europese ministers van milieu zullen voor het einde van 2016 beslissen of ze de Europese natuurwetten die al meer dan 25 jaar ons natuurlijk erfgoed beschermen, gaan veranderen. Daarom is het belangrijk dat we massaal onze stem laten horen om ervoor te zorgen dat de natuurwetten niet afgezwakt worden. Ook de kinderen kunnen meedoen!

Hoe kan je deelnemen aan de beestige actie?

1. Vraag aan de kinderen om op een A4-blad hun ideale school, huis, dorp of stad te tekenen waar mensen, planten en dieren in harmonie met elkaar samenleven. Alle tekentechnieken zijn welkom: potlood, stiften, verf, collage ...
2. Kinderen die willen kunnen ook hun geschreven boodschap voor de natuur op hun tekening toevoegen.
3. Stuur de tekeningen van je klas op naar **WWF, tav Beestige klas, Emile Jacqmainlaan 90, 1000 Brussel**. De tekeningen inscannen en doormailen naar **educatie@wwf.be** kan ook. Het insturen van tekeningen kan tot en met **31 oktober 2016**.
4. We gebruiken de tekeningen van de kinderen in onze campagne 'Nature Up' en overhandigen die mee aan onze betrokken Belgische ministers en de Europese Commissie. De wensen van de kinderen zullen onze beleidsmakers erop wijzen dat ze hun verantwoordelijkheid moeten nemen om de toekomst van de natuur in Europa te verzekeren.
5. Als bedankje zullen alle klassen die tekeningen inzenden een kit ontvangen om de natuur in hun buurt een handje te helpen.

Aan 'De beestige klas' is dit jaar geen wedstrijd verbonden. De natuur in Europa gaat ons allemaal aan. Daarom kiezen we ervoor om al de klassen die tekeningen inzenden een klein bedankje voor de kinderen te sturen.



Speel het spel Wildera

Om met de kinderen de bedreigingen voor de Europese en Belgische natuur te bespreken, kan je met je leerlingen in de wereld van **Wildera** duiken. **Wildera** is een oase van groen waar mensen, dieren en planten in harmonie leven. Maar ook in de buurt van **Wildera** rukken de wegen en steden op. Kunnen de leerlingen de uitdagingen oplossen en daarbij rekening houden met de mensen, dieren en planten die er leven?

De dieren van Wildera

Vier 'enge' dieren die ook in België leven spelen de hoofdrol in het spel: de kruisspin, de oehoe, de dwergvleermuis en de ringslang.



De kruisspin – De tuinkoningin

Deze spin is makkelijk te herkennen aan het lichtgekleurde kruis op het achterlijf. Ze zijn helemaal niet zo schuw als andere spinnen en je ziet ze dan ook vaak in de tuin midden in hun web zitten.

De oehoe – De heerser van de nacht

De oehoe is een indrukwekkend dier en de grootste roofvogel van België. Hij heeft een spanwijdte van bijna twee meter. Uilen kunnen zo goed als geluidloos vliegen en de oehoe is dan ook een uitstekende jager. Door herintroductieprogramma's komen oehoes steeds meer voor in België en dat is goed nieuws!



De dwergvleermuis – Het perfecte antimuggenmiddel

De gewone dwergvleermuis is de meest algemeen voorkomende vleermuissoort in België. Ook in bebouwde zones kom je ze vaak tegen. Zo vinden ze regelmatig een slaapplek onder dakranden of spleten in muren. Vleermuizen kunnen tot 3000 muggen en andere insecten vangen per nacht, een efficiënt antimuggenmiddel dus!

De ringslang – Vinnig maar ongevaarlijk

De ringslag is met haar meter lengte de grootste slang die je (in het wild) in België kan tegenkomen. Misschien even schrikken, maar ringslangen zijn niet giftig en ongevaarlijk voor mensen. Ze zijn gek op water en dat is dan ook hun favoriete jachtplek.



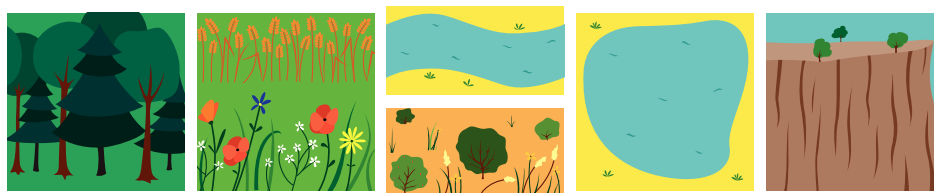
Meer info over elk dier vind je in de dierenfiches die je kan downloaden op www.wwf.be/beestigeklas.

De habitats van Wildera

In Europa heb je een netwerk van beschermde natuurgebieden, de Natura 2000-gebieden. Er zijn 27.000 Natura 2000-gebieden, goed voor één vijfde van de totale oppervlakte van Europa. De Natura 2000-gebieden vormen het hart van het natuurbehoud in Europa en bevatten heel wat verschillende habitats.

Ook in België hebben we Natura 2000-gebieden en kunnen we genieten van natuurpracht. Zo kan je gaan luisteren naar het burlen van de edelherten in de Ardeense bossen, zwemmen er terug bevers in onze rivieren en is de oehoe aan een opmars bezig.

In het spel Wildera ontdek je zes habitats die we ook in België kennen en waar de vier dieren van het verhaal kunnen voorkomen: **bos, grasland, rivier, struiken, meer en rotswand**.



Een habitate?

Een habitat wordt vaak verward met een biotoop. Een biotoop is een gebied met min of meer dezelfde leefomgeving, waar bepaalde planten en dieren kunnen leven, zoals een bos. Een habitat van een soort geeft aan waar deze soort kan leven. In de biotoop bos is de bodem de habitat van de regenworm. In Wildera zijn het bos, de rivier, het grasland... eigenlijk voorbeelden van biotopen. De dwergvleermuis heeft zijn habitat in meerdere biotopen zoals de rivier, het grasland, de struiken en de rotswand.

De versnippering van habitats

Het verdwijnen en de versnippering van habitats zijn in Europa en België belangrijke oorzaken van biodiversiteitsverlies. Habitats worden doorsneden door wegen en andere obstakels, waardoor soorten zich niet meer of niet veilig kunnen verplaatsen. Dit kan het voor bepaalde soorten moeilijk maken om voldoende voedsel, een geschikte partner, een schuilplaats ... te vinden. Gelukkig zijn er een aantal hulpmiddelen om habitats met elkaar te verbinden zoals ecologische corridors en eoducten.

Ecologische corridor - Een ecologische corridor is een stuk natuur dat natuurgebieden met elkaar verbindt. Dat kan gaan van een strook met hagen en heggen langs een autostrade tot een bos of een rivier. Een ecologische corridor maakt dat een soort zich van één natuurgebied naar een ander kan verplaatsen. Een aangeschakeld geheel van natuurgebieden is voor heel wat soorten van essentieel belang voor hun voortbestaan.

Eoduct - Eoducten zijn constructies aangelegd door de mens, die dieren toelaten om wegen, kanalen, spoorwegen ... over te steken. Eoducten hebben zeker hun nut maar toch zijn er nog heel wat verkeersslachtoffers zoals vossen, dassen ... die worden aangereden als ze zich verplaatsen.



Het spel Wildera

Wildera is een oase van groen waar mensen, dieren en planten in harmonie leven. Tijdens het spel moeten de kinderen verschillende uitdagingen oplossen en daarbij een woonplaats creëren waar de mens, de dwergvleermuis, de oehoe, de ringslang en de kruisspin in harmonie met elkaar samenleven.

Om dat te doen moeten de leerlingen natuurlijke (bos, grasland ...) en bebouwde gebieden (wegen en dorpen) plaatsen en verplaatsen op het spelbord, rekening houdend met de noden van de dieren en mensen die er leven.

De spelregels om het spel Wildera te spelen vind je op de map van dit beestig klaspakket.

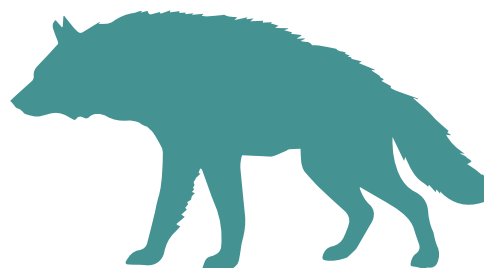
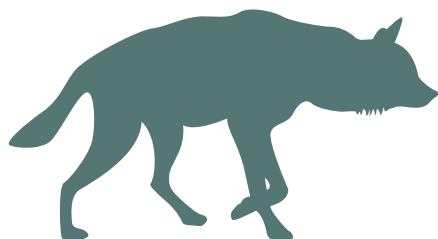
Wat leren de kinderen tijdens het spel?

Tijdens het spel ontdekken de kinderen dat heel wat menselijke activiteiten gevolgen hebben voor de natuur. Bos, grasland ... moet plaats maken voor gebouwen, wegen, akkers ... Maar ze leren ook dat het mogelijk is om rekening te houden met de natuur door bijv. een ecoduct over een drukke baan te voorzien, hagen en heggen aan te planten langs wegen en akkers die als ecologische verbinding kunnen dienen ... Ook in de stad, op school en in de tuin kan je ruimte voorzien voor wilde planten en dieren.

Het is mogelijk dat de leerlingen voor een uitdaging komen te staan die ze niet kunnen oplossen. Op die manier merken ze dat er grenzen zijn aan de natuur die we niet kunnen overschrijden. Verlies en versnippering van habitats zijn namelijk belangrijke oorzaken van biodiversiteitsverlies.

Kom in actie met je klas voor de Europese natuur!

Door mee te doen aan onze actie-oproep (zie p.7) geef je de kinderen de kans om op hun niveau actie te ondernemen voor de Europese natuur. Dus grijp naar jullie potloden! We kijken uit naar massa's tekeningen om te overhandigen aan onze beleidsmakers.



Een beestig Halloweenfeest



'Enge' dieren zijn een geweldige inspiratiebron voor een **beestig Halloweenfeest**.

Op de website www.wwf.be/beestigeklas vind je heel wat ideeën en tips om je klaslokaal beestig te versieren en om de leerlingen te veranderen in een eng dier. **Be scary! Be wild!**

Je kan de leerlingen één van de vier dieren laten kiezen (slang, uil, vleermuis of spin) waarin ze zich willen verkleeden. Laat hen ook drie redenen bedenken waarom dit dier best cool is en ze er niet bang voor moeten zijn. De info op de dierenfiches kan helpen om de leerlingen de dieren beter te leren kennen en te appreciëren.



Vier je een beestig Halloweenfeest in je klas? Stuur zeker enkele foto's* en/of extra knutseltips naar educatie@wwf.be. Zo kunnen we onze inspiratiepagina voor een beestig Halloweenfeest verder uitbreiden.

* Gelieve bij het opsturen van foto's er zeker van te zijn dat je de toelating van de ouders hebt opdat deze foto's gepubliceerd mogen worden op de website van WWF.

Om verder te gaan

Help de natuur met je klas



Er zijn heel wat acties die je op school kan doen om de natuur te helpen. Acties rond **papiergebruik** zijn een goede manier om de leerlingen bewust te maken van de impact die ons papierverbruik heeft op bossen. Mogelijke acties: kies op school voor de aankoop van gerecycleerd papier en/of papier met een FSC-label. Zamel op school en in de klas papier afzonderlijk in zodat het gerecycleerd kan worden. Gebruik papier dat langs één kant beschreven is nog eens als kladpapier.

Om **dieren op school** aan te trekken moet je zorgen voor interessante schuilplaatsen en voldoende voedsel. Solitaire bijen voelen zich bijvoorbeeld helemaal thuis in een bijenhotel en in een bloemenweide vinden ze meer lekkers dan in een kort gemaaid gazon. Bedenk samen met de kinderen welke plekjes op school best wel wat wilder mogen.



Nestkastjes voor vogels kennen we allemaal. Er al eens aan gedacht om een **huisje voor vleermuizen** te hangen? Je kan een vleermuizenkast aankopen op zelf ineem timmeren.



Vergroening van de schoolomgeving

In de 'Technische handleiding voor een groene school' van WWF en Velt vind je heel wat info over hoe je je schoolomgeving kan vergroenen. Het aanleggen van een moestuin, een boomgaard, een bloemenakker, speelplaatsbomen ... wordt er stap voor stap in beschreven. Je kan de handleiding gratis downloaden op www.wwf.be/school > Educatief aanbod voor basisonderwijs.



Swingen met Radio Oorwoud

De cd 't Is altijd wat in mijn habitat is de tweede cd van Radio Oorwoud. De natuur en haar problemen op kindermaat... maar dan wel dansbaar, een beetje stout en vol humor. Het is de ideale soundtrack voor schoolprojecten (bijvoorbeeld de rode draad om een schoolfeest rond op te bouwen). De liedjes nemen de kinderen mee naar **verschillende habitats** (van de diepzee tot de pampa) en hun bijzondere bewoners. Leerkrachten kunnen hun exemplaar gratis bestellen op www.wwf.be/school.

Een kamishibai over biodiversiteit

Kamishibai is een vorm van Japans verteltheater. De kamishibai 'De wonderlijke avonturen van een kleine bij' werd door WWF ontwikkeld en vertelt het verhaal van een kleine bij die vastberaden op zoek gaat naar haar verdwenen zussen. Tijdens haar spannende tocht ontmoet het bijtje verschillende dieren en wordt ze geconfronteerd met heel wat bedreigingen voor de biodiversiteit op onze planeet. Een begeleidende lesmap maakt de problemen en oplossingen voor de biodiversiteit begrijpbaar voor 6 tot 9-jarigen. Je kan de lesmap en de kamishibai gratis downloaden op www.wwf.be/school.



Eindtermen

Door met 'De beestige klas' aan de slag te gaan in je klas, werk je aan verschillende eindtermen. We lijsten hier de belangrijkste eindtermen op voor de leergebieden 'Mens en maatschappij' en 'Wetenschap en techniek'.

Mens en maatschappij

De leerlingen

- 2.15 kunnen illustreren op welke wijze internationale organisaties ernaar streven om het welzijn en/of de vrede in de wereld te bevorderen.
- 2.16 weten dat Vlaanderen één van de gemeenschappen is van het federale België en dat België deel uitmaakt van de Europese Unie. Ze weten daarbij dat elk een eigen bestuur heeft waar beslissingen worden genomen.
- 4.8 kunnen suggesties geven voor het inrichten van hun eigen omgeving.
- 4.12 kunnen in een landschap gericht waarnemen en ze kunnen op een eenvoudige wijze onderzoeken waarom het er zo uitziet.
- 5.1 kunnen op hun niveau verschillende informatiebronnen raadplegen.

Wetenschappen en techniek

De leerlingen

- 1.4 kennen in hun omgeving twee verschillende biotopen en kunnen er enkele veel voorkomende organismen in herkennen en benoemen.
- 1.5 kunnen bij organismen kenmerken aangeven die illustreren dat ze aangepast zijn aan hun omgeving.
- 1.6 kunnen illustreren dat de mens de aanwezigheid van organismen beïnvloedt.
- 1.23* tonen zich in hun gedrag bereid om in de eigen klas en school zorgvuldig om te gaan met afval, energie, papier, voedsel en water.
- 1.24 kunnen met concrete voorbeelden uit hun omgeving illustreren hoe mensen op positieve, maar ook op negatieve wijze omgaan met het milieu.
- 1.25 kunnen met concrete voorbeelden uit hun omgeving illustreren dat aan milieuproblemen vaak tegengestelde belangen ten grondslag liggen.
- 1.26* tonen respect en zorg voor de natuur vanuit het besef dat de mens voor zijn levensbehoeften afhankelijk is van het natuurlijk leefmilieu.

Ken je de WWF-Rangerclub al?

De **WWF-Rangerclub** is de beestigste club van het land, voor kinderen die wild zijn van de **natuur** en **wilde dieren**. Het is een lidmaatschap van WWF speciaal voor kinderen van 6 t.e.m. 12 jaar. WWF-Rangers zijn echte natuurbeschermers!



Voor slechts €30 per jaar ontvangen de Rangers:

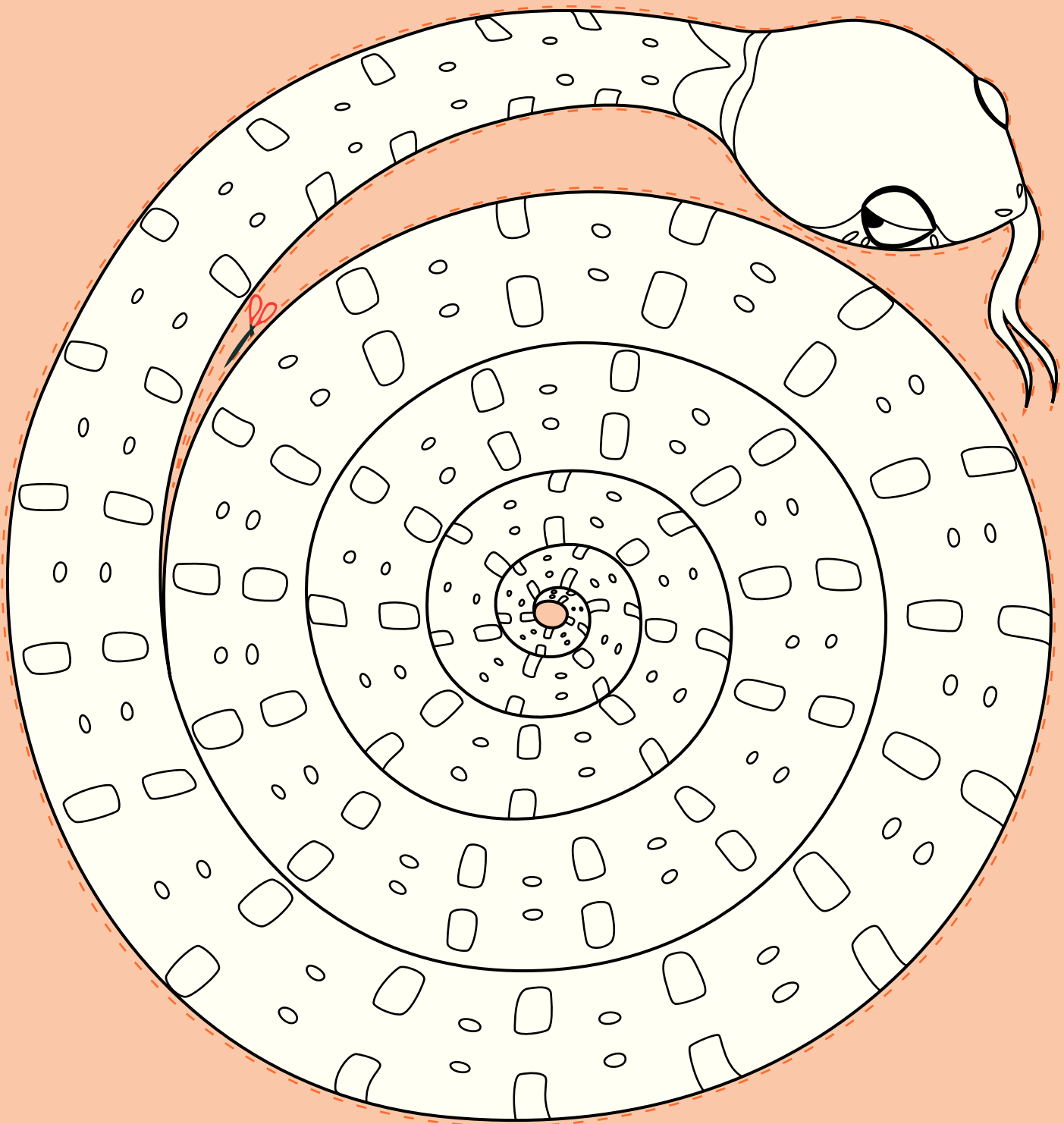
- 5 keer per jaar het **Rangerclubmagazine** boordevol weetjes over wilde dieren, spelletjes, raadseltjes, een poster, prachtige foto's ...
- Een **welkomstpakket** met een Ranger-paspoort, een lidkaart en andere verrassingen.
- Een bonnenboekje met **kortingsbonnen** voor natuur- en dierenparken overal in België.
- Uitnodigingen voor heel wat activiteiten in en over de natuur.

Voor meer info over de Rangerclub, ga naar www.rangerclub.be.





Knutselidee! Kopieer de slang op wat steviger papier. Laat de kinderen de slang inkleuren en dan uitknippen door de cirkels te volgen tot helemaal in het midden. De slangen kan je aan hun staarten ophangen in de klas. Perfecte Halloweendecoratie!

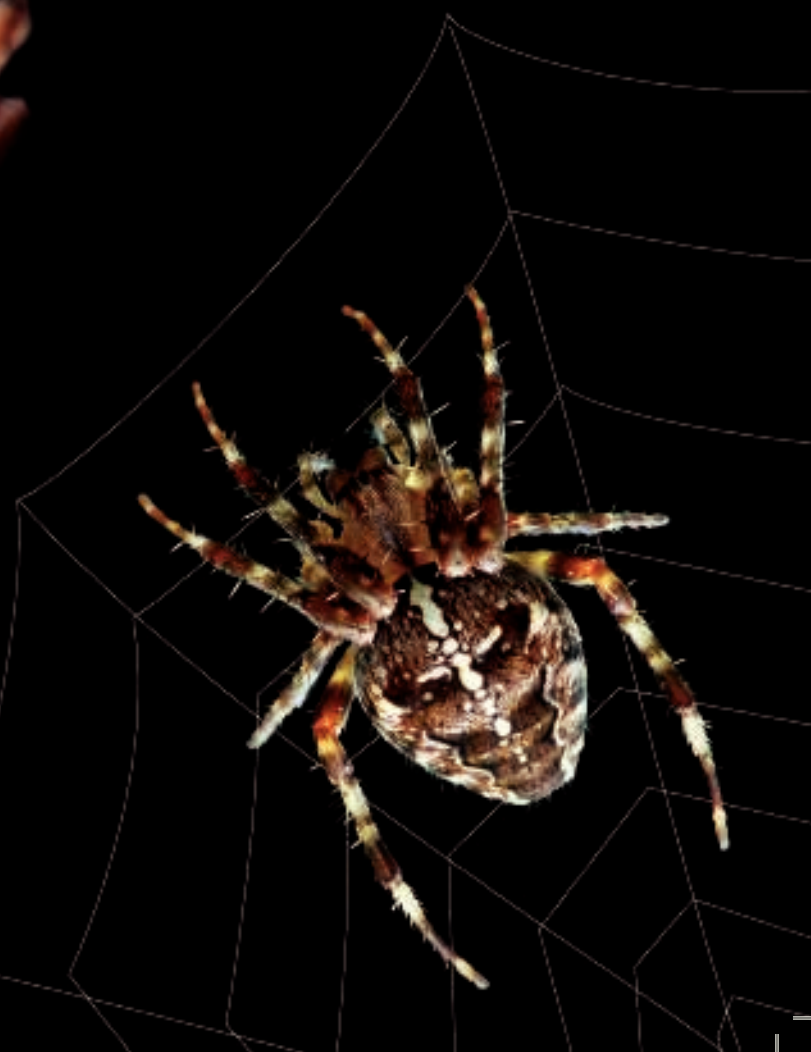




WIJ ZIJN
BEESTIG

Be scary,

be wild!





Wildera: de spelregels



Leeftijd: vanaf 6 jaar

Wildera kan je spelen met kinderen vanaf 6 jaar. Afhankelijk van hun leeftijd kan je een verschillend moeilijkheidsniveau kiezen.

Aantal spelers: van 1 tot 5 per spelbord

Dit beestig klaspakket bevat 4 sets van het spel, zodat je gelijktijdig met een klas van 20 leerlingen kan spelen.

Een spelset bestaat uit:

-  Een spelbord
-  De speelkaartjes
 -  36 habitatkaartjes: 6x bos, 4x grasland, 7x struiken, 2x meer, 4x rivier en 3x rotswand
 -  4 dierenkaartjes: 1x spin, 1x ringslang, 1x vleermuis en 1x uil
 -  2 dorpskaartjes en 8 wegkaartjes (waarvan 2 met ecoduct)
-  8 fiches met uitdagingen

Voor de start:

Knip de verschillende speelkaartjes uit en doe dat ook met de fiches met uitdagingen.

Als je de 4 sets gebruikt, bewaar dan de onderdelen van elke set in een afzonderlijke envelop of mapje zodat elke set volledig blijft.

Doel van het spel: de uitdagingen oplossen en daarbij een woonplaats creëren voor mensen, vleermuizen, uilen, ringslangen en spinnen.

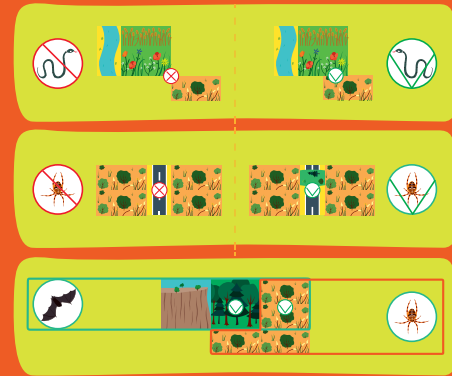
Start van het spel

Tip: door het verhaal voor te lezen dat je ook op het mapje vindt, kan je de drie eerste stappen van het spel samen met de leerlingen overlopen.

1. **Kies welk niveau** van het spel je wil spelen met je klas. Hoe hoger het niveau, hoe meer dorpen en wegen er in Wildera zijn, en hoe moeilijker het is om de uitdagingen op te lossen. **Plaats vervolgens de nodige wegen** (en eventueel extra dorpen voor niveau 4) op het spelbord.
 -  Niveau 1 (1^{ste} en 2^{de} leerjaar): verbind het dorp met wegen met Big city.
 -  Niveau 2 (3^{de} en 4^{de} leerjaar): verbind het dorp met wegen met Big city en het shopping centrum.
 -  Niveau 3 (5^{de} en 6^{de} leerjaar): verbind het dorp met wegen met Big city, het shopping centrum en de luchthaven.
 -  Niveau 4 (expert): het dorp groeit en bestaat nu uit 3 dorpen. Verbind vervolgens het dorp met wegen met Big city, het shopping centrum en de luchthaven.
2. **Plaats dan de habitatkaartjes voor elk dier** op het spelbord.
 -  De habitat van **de spin** bestaat uit 4 struikenkaartjes.
 -  De habitat van **de vleermuis** bestaat uit 1 rotswandkaartje, 1 boskaartje en 2 struikenkaartjes.
 -  De habitat van **de ringslang** bestaat uit 1 rivierkaartje, 1 struikenkaartje en 1 graslandkaartje. De habitat van de ringslang mag niet aan een weg of dorp raken.
 -  De habitat van **de uil** bestaat uit 1 rotswandkaartje, 1 meerkaartje, 3 boskaartjes en 1 graslandkaartje.

Het plaatsen van de habitatkaartjes

- De habitatkaartjes van een dier moeten elkaar met minstens een zijde raken. Raken met enkel een hoekje is niet voldoende.
- De habitat van een dier mag niet doorsneden worden door een weg of een dorp, of er moet een ecoduct over de weg lopen (uitzondering: de habitat van de ringslang mag niet raken aan dorpen en wegen).
- De habitat van een dier mag overlappen met dat van een ander dier. Hetzelfde habitatkaartje kan dus dienen om de habitat van twee verschillende dieren te vormen.



- Als de habitats van de dieren klaar zijn, leg dan het kaartje van elk dier op zijn/haar habitat om te kijken of de habitat van elk dier volledig is.

Verloop van het spel

- Na het doorlopen van de eerste drie stappen van het spel, zijn de regels voor het plaatsen van de kaartjes duidelijk.
- Verwijder nu de habitatkaartjes van het spelbord, de wegen en dorpen mogen blijven liggen. Het kan soms wel nodig zijn om sommige wegen te verplaatsen of te vervangen door een weg met ecoduct om een uitdaging op te lossen.
- Trek nu een fiche met een **uitdaging**.
- Plaats nu **opnieuw voor elk dier de habitatkaartjes** op het spelbord, daarbij rekening houdend met de uitdaging.
- Als de uitdaging is opgelost, plaats dan het kaartje van elk dier op zijn/haar habitat om te controleren of het volledig is.
- Verwijder dan weer de habitatkaartjes van het spelbord, wegen en dorpen mogen blijven liggen en trek een fiche met een **volgende uitdaging**.

Tips:

- Je kan als leerkracht de uitdagingen kiezen en de verschillende groepjes aan dezelfde uitdaging laten werken. Zo kan je mogelijke oplossingen klassikaal overlopen en kunnen de groepjes elkaar helpen. Je kan de groepjes na het doorlopen van de eerste drie stappen ook zelfstandig laten werken en zelf hun uitdagingen laten kiezen.
- Om ervoor te zorgen dat al de kinderen van een groepje betrokken zijn, kan je elk kind verantwoordelijk maken voor één dier. Ze moeten erop toezien dat de habitat voor hun dier volledig is.
- Om meer vaart en dynamiek in het spel te brengen kan je ook een tijdslimiet zetten op het oplossen van elke uitdaging.

Einde van het spel

Je kan het spel na elke uitdaging stoppen.

Het is mogelijk dat de leerlingen voor een uitdaging komen te staan die ze niet kunnen oplossen. Zeker voor niveau 3 en 4 is het niet altijd eenvoudig om de habitats van de vier dieren op het spelbord te plaatsen. Op die manier ervaren de kinderen dat er grenzen zijn aan de natuur die we niet kunnen overschrijden. Verlies en versnippering van habitats zijn namelijk belangrijke oorzaken van biodiversiteitsverlies.

Wil je na het spel in actie komen voor de Europese natuur? Doe met je klas mee aan onze actie-oproep (zie p.7 van de handleiding)!

Het verhaal van Wildera

Het zijn duistere tijden... Steden en dorpen groeien en groeien, de mensen nemen steeds meer plaats in. Heel wat planten- en diersoorten worden dan ook bedreigd... Maar er is een lichtpuntje in de duisternis, Wildera, een oase van groen waar mensen, dieren en planten vredig samenleven. Maar ook hier rukt de duisternis op... Kunnen jullie ervoor zorgen dat vleermuizen, uilen, slangen, spinnen en mensen in harmonie blijven samenleven in Wildera? Hun toekomst ligt in jullie handen...

1. Kies welk niveau van het spel jullie willen spelen.

Niveau 1 (start - 1^{ste} en 2^{de} leerjaar):

Op zoek naar meer rust en natuur verhuizen mensen van Big city naar het dorp midden in Wildera.

Bouw een weg van het dorp naar Big city.



Niveau 2 (makkelijk – 3^{de} en 4^{de} leerjaar):

Op zoek naar meer rust en natuur verhuizen mensen van Big city naar het dorp midden in Wildera. Het shopping centrum wil meer klanten lokken en bouwt een weg naar het dorp in Wildera.

Bouw een weg van het dorp naar Big city en naar het shopping centrum.

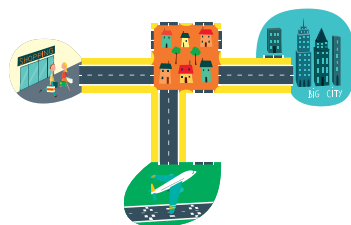


Niveau 3 (gevorderd – 5^{de} en 6^{de} leerjaar):

Op zoek naar meer rust en natuur verhuizen mensen van Big city naar het dorp midden in Wildera. Het shopping centrum wil meer klanten lokken en bouwt een weg naar het dorp in Wildera.

De mensen van Wildera willen meer contact met de buitenwereld en openen een luchthaven.

Bouw een weg van het dorp naar Big city, het shopping centrum en de luchthaven.

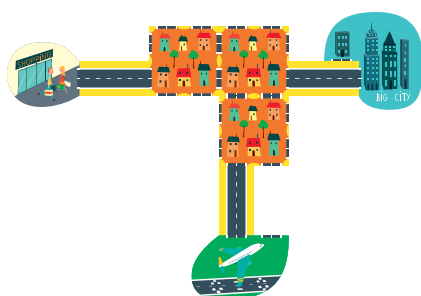


Niveau 4 (expert – voor wie van een uitdaging houdt):

Steeds meer mensen verhuizen van Big city naar de dorpen in Wildera. Het dorp wordt drie keer zo groot. Het shopping centrum wil meer klanten lokken en bouwt een weg naar het dorp in Wildera.

De mensen van Wildera willen meer contact met de buitenwereld en openen een luchthaven.

Voeg twee dorpen toe aan het dorp midden in Wildera. Bouw vervolgens een weg van het dorp naar Big city, het shopping centrum en de luchthaven.



2. Creëer een habitat voor elk dier



De **kruisspin** is makkelijk te herkennen aan het lichtgekleurde kruis op het achterlijf. Ze zijn helemaal niet zo schuw als andere spinnen en je ziet ze dan ook vaak midden in hun web zitten in het struikgewas.

Plaats 4x kaartje struiken op het spelbord om een habitat voor de spin te vormen.



De **gewone dwergvleermuis** is de meest voorkomende vleermuissoort in België. Ook in bebouwde zones kom je ze vaak tegen. Zo vinden ze regelmatig een slaapplek onder dakranden of spleten in muren. Vleermuizen kunnen tot 3000 muggen vangen per nacht, een efficiënt antimuggenmiddel dus! In de winter zoeken ze een rustig plaatsje waar ze niet gestoord worden, zoals spleten in rotswanden en ondergrondse bouwwerken.

Plaats 1x kaartje rotswand, 1x kaartje bos en 2x kaartje struiken op het spelbord om een habitat voor de vleermuis te vormen.



De **ringslang** is met haar meter lengte de grootste slang die je (in het wild) in België kan tegenkomen. Misschien even schrikken, maar ringslangen zijn niet giftig en ongevaarlijk voor mensen. Ze zijn gek op water en dat is dan ook hun favoriete jachtplek.

Plaats 1x kaartje grasland, 1x kaartje rivier en 1x kaartje struiken op het spelbord om een habitat voor de ringslang te vormen. De habitat van de ringslang mag niet aan een weg of dorp raken.

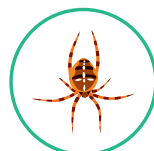


De **oehoe** is een indrukwekkend dier en de grootste roofvogel van België. Hij heeft een spanwijdte van bijna twee meter. Uilen kunnen geluidloos vliegen en de oehoe is dan ook een uitstekende jager. Door herintroductieprogramma's komen oehoes steeds meer voor in België en dat is goed nieuws!

Plaats 1x kaartje rotswand, 1x kaartje grasland, 1x kaartje meer en 3x kaartje bos op het spelbord om een habitat voor de oehoe te vormen.



3. Leg het kaartje van elk dier op zijn/haar habitat om te kijken of de habitat van elk dier volledig is.



Uitdaging

Pesticiden op de velden

De bewoners van Wildera beslissen om pesticiden tegen insecten op hun velden te gebruiken om meer te kunnen oogsten.



De vleermuizen, die dol zijn op insecten, vinden daardoor in de buurt van de velden geen voedsel meer.

De habitat van de vleermuis mag niet raken aan een 'grasland'.



De habitat van de drie andere dieren blijft hetzelfde en vind je terug op het spelbord.

Goed nieuws!

Schuilplaatsen voor de vleermuis



De mensen van Wildera beslissen om de vleermuizen te helpen. Ze hangen nestkastjes op in het dorp en zorgen ervoor dat sommige daken en kelders

toegankelijk zijn voor de vleermuizen.

Op die manier vinden de vleermuizen makkelijk een schuilplaats, ook in de buurt waar mensen wonen.

De habitat van de vleermuis verkleint met een rotswand en een 'struiken'.



De habitat van de drie andere dieren blijft hetzelfde en vind je terug op het spelbord.

Uitdaging

Moeilijke toegang tot de rivier

De bewoners van Wildera hebben een deel van de natuurlijke oevers van de rivier versterkt met stenen en netten.



Langs die oevers kunnen heel wat dieren, waaronder de ringslang, moeilijk naar het water.

Het aantal rivieren in de habitat van de ringslang wordt verdriedubbeld zodat die voldoende toegang vindt tot het water.



De habitat van de drie andere dieren blijft hetzelfde en vind je terug op het spelbord.

Uitdaging

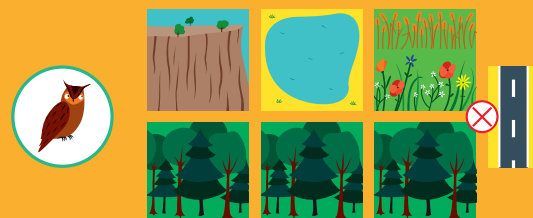
Kans op aanrijdingen neemt toe

Er rijden steeds meer auto's rond in Wildera, waardoor het aantal uilen die worden aangerezen ook stijgt. Uilen jagen veel op muizen in de berm langs wegen.



Om veilig te kunnen jagen, moeten de uilen uit de buurt van de wegen blijven.

De habitat van de uil mag niet raken aan wegen.



De habitat van de drie andere dieren blijft hetzelfde en vind je terug op het spelbord.

Uitdaging

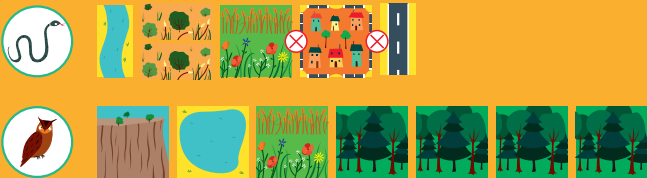
Vervuiling van de meren en rivieren



Wildera groeit en ook de hoeveelheid afval neemt toe. Afvalwater komt terecht in de rivieren en de meren van Wildera.

De dieren die hun voedsel in de buurt van het water vinden, moeten hun voedsel ergens anders zoeken.

De habitat van de ringslang vergroot met een extra 'struiken'. De habitat van de uil vergroot met een extra bos.



De habitat van de twee andere dieren blijft hetzelfde en vind je terug op het spelbord.

Uitdaging

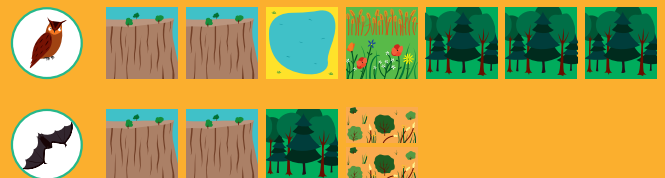
Vernietiging van rotswanden



Een bedrijf gaat in Wildera op zoek naar waardevolle stenen en mineralen. Ze vernietigen hierbij een deel van de rotswanden.

Heel wat uilen en vleermuizen verliezen daardoor hun schuilplaats.

De habitat van de vleermuis en de oehoe vergroot met een extra rotswand zodat ze nog een goede schuilplaats kunnen vinden.



De habitat van de twee andere dieren blijft hetzelfde en vind je terug op het spelbord.

Goed nieuws!

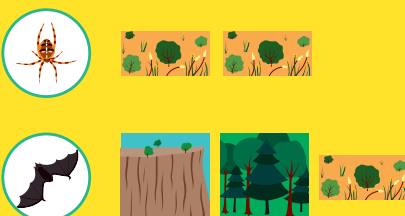
Meer groen in het dorp



De mensen van Wildera creëren meer ruimte voor natuur in het dorp. Ze leggen moestuinen aan, een grote poel, bosjes van struiken en in het park is plaats voor een wild grasland.

Heel wat dieren vinden hun weg naar al dat groen.

In de habitat van de spin en de vleermuis heb je nog maar de helft 'struiken' nodig.



De habitat van de twee andere dieren blijft hetzelfde en vind je terug op het spelbord.

Uitdaging

Minder waardevol bos



De bewoners van Wildera beslissen om een deel van het natuurlijke bos te hakken om het hout te verkopen. Ze vervangen het gekapte bos door allemaal bomen van dezelfde soort te planten.

Deze bossen zijn veel minder rijk aan dier- en plantensoorten.

De habitat van de vleermuis en de oehoe vergroot met een extra bos opdat ze voldoende eten zouden vinden.



De habitat van de twee andere dieren blijft hetzelfde en vind je terug op het spelbord.



Habitats



Het plaatsen van de habitatkaartjes





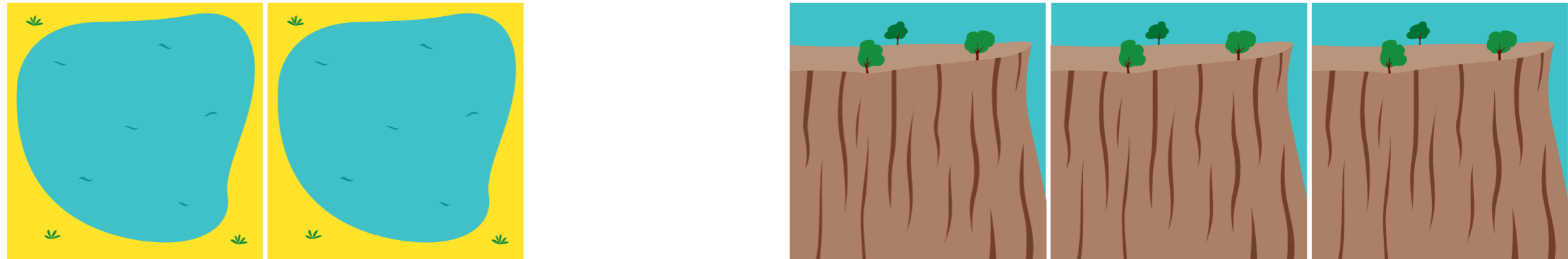


Bos



Dorp

Grasland



Meer

Rotswand



Weg met eoduct

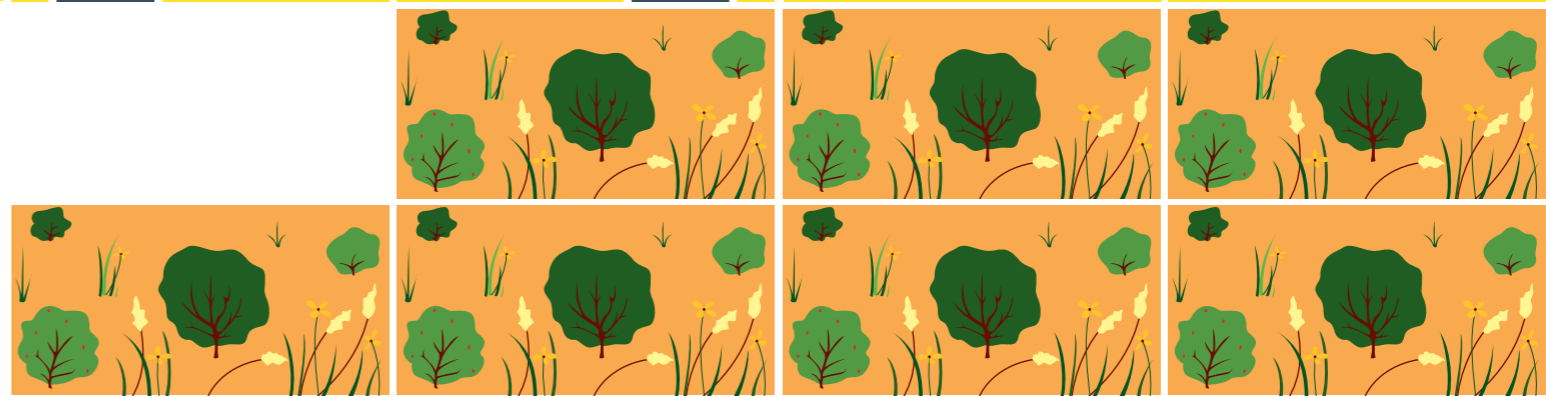
Weg

Weg

Weg

Rivier met brug

Rivier



Struiken