

Natuurspelen!

Natuurspelletjes en -activiteiten
voor alle leeftijden

deel 2



Natuurspelen!



jong
nederland

Voorwoord

Natuurspelen! is een boekje vol natuurspelen en –activiteiten uitgebracht door Jong Nederland om het spelen in en met de natuur te bevorderen.

Natuurspelen! is gemaakt voor iedereen die, beroepsmatig of in zijn vrije tijd, met kinderen werkt. Natuurspelen! is er ook voor ouders.

Jong Nederland is een landelijke jeugd- en jongerenorganisatie die het belangrijk vindt jeugdigen te laten spelen. Via het spel bevordert Jong Nederland het respect voor mensen, het leven en voor de natuur. Het spelen van een spel schept voorwaarden om bij jeugdigen een houding te ontwikkelen waarbij ieder mens uniek, onvervangbaar en waard is om gerespecteerd te worden. Spelen is een wezenlijk onderdeel van het leven.

Tijdens het spelen ontdekt het kind de ander, de wereld en vooral zichzelf. Spelen betekent ontmoeting, ontspanning en ontplooiing. Spelen is leren leven. En spelen is vooral leuk!

Jong Nederland brengt met enige regelmaat spelaanbod uit. Voor meer informatie over Jong Nederland en ons spelaanbod, kijk op **www.jongnederland.nl**.

Jong Nederland wenst je veel natuurspeelplezier!

Hoe werkt dit boekje?

In dit boekje vind je allerlei natuurspelen en -activiteiten.

De natuurspelen en -activiteiten zijn geordend op de spelpijlers van Jong Nederland: (Sport &) Spel, Creativiteit en Buitenleven.

De gele balkjes geven het onderdeel **Spel** aan. Bij de oranje balkjes vind je **Creativiteit** en bij groen **Buitenleven**.

Binnen de ordening op spelpijlers, zijn de spelen vervolgens geordend op leeftijd en aantal deelnemers.

LEEFTIJD

De leeftijds aanduiding bij een spel of activiteit wil zeggen dat kinderen vanaf die leeftijd het spel kunnen spelen. Ook oudere kinderen kunnen enorm veel plezier beleven aan die spelen.

Door extra spelregels toe te voegen of een variant toe te passen, maak je een spel snel geschikt voor oudere spelers.

Spel 6

Creativiteit 52

Buitenleven 89

Wie vindt als eerste...

.....
SPEL
.....

Wie vindt als eerste in het bos...

- Een paddenstoel
- Een eikenblad
- Een geel blad
- Een naaldboom
- ...

.....
minimum
leeftijd **4 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **2**
.....

.....
nodig **NIETS**
.....



Bladersaté

.....
SPEL
.....

.....
minimum
leeftijd **4 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **2**
.....

.....
nodig
SATÉPRIKKERS,
BLADEREN
.....

Prik aan een prikker verschillende soorten bladeren of dezelfde bladeren in verschillende grootte.

Op het startsein moeten alle spelers proberen aan hun prikker dezelfde bladeren, op dezelfde volgorde te krijgen. Diegene die dit als eerste voor elkaar krijgt, wint!



Bosdomino

SPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
**VOORWERPEN UIT
HET BOS**

Leg een voorwerp neer, bijvoorbeeld een steentje.

De spelers moeten zo snel mogelijk ook een steentje zoeken. De speler die als eerste een steentje gevonden heeft, legt het achter de steen en legt er zelf weer iets achter. Denk hierbij bijvoorbeeld aan een geel blad.

De spelers gaan op zoek naar hetzelfde voorwerp en weer legt de speler, die het voorwerp als eerste gevonden heeft, het achter het (in dit geval) blad.

Zo krijg je een lange “domino” van voorwerpen. De speler die het vaakst iets erbij heeft gelegd, is uiteraard de winnaar.



Stapelen

SPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
**BLADEREN OF
DENNENAPPELS**

Ga in het bos op zoek naar heel veel bladeren of dennenappels. Twee groepjes maken elk een hoge stapel. Welk groepje maakt de hoogste stapel?



Voetenvoelsprietten

SPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **GRASVELD,**
TOUW,
KIEZELSTENEN,
ZAND,
VLOERBEDEKKING,
NATTE DOEKEN,
BLINDDOEK,
STOPWATCH

Maak met behulp van het touw vakken van 30 x 30 centimeter op een grasveld van minimaal 1,50 x 2,10 meter. Vul de vakken afwisselend met zand, kiezelstenen, stukken vloerbedekking en natte doeken. Laat enkele vakken open met gras.

De speler krijgt een blinddoek om en moet het veld op blote voeten oversteken. De speler mag echter alleen op het gras lopen. De speler die het snelste en met droge voeten aan de overkant komt, heeft gewonnen.



Koekeloeren

SPEL

minimum
leeftijd 4 JAAR

minimum aantal
spelers 2

nodig
LAKEN/THEEDOEK

Verzamel verschillende dingen uit het bos, denk aan takjes, bladeren, een kastanje of bijvoorbeeld een steentje. Leg een aantal voorwerpen voor je neer. Leg er een laken/theedoek over en laat de kinderen benoemen wat onder het laken/de theedoek ligt. Wie kan zich herinneren wat er allemaal lag?

Variatie

Haal voorwerpen weg, zonder dat de kinderen het zien. Wie ziet als eerste wat weggehaald is?



Steentje - takje

SPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
**4 LANGERE TAKKEN,
5 STEENTJES,
5 TAKJES**

Dit is een natuurlijke variant op het spel boter, kaas en eieren of kruisje - rondje. Leg twee langere takken verticaal naast elkaar neer en daaroverheen twee horizontale, zodat er negen vlakken ontstaan. Iedere speler krijgt vijf steentjes of takjes. Om en om leggen de spelers het voorwerp in een vakje. Probeer drie op een rij te krijgen. Dit mag horizontaal, verticaal of diagonaal!



Natuurmemory

SPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig

**PLASTIC BEKERTJES,
VOORWERPEN
UIT DE NATUUR**

Ga met de spelers op zoek naar telkens twee dezelfde voorwerpen in de natuur. Bijvoorbeeld: twee stukjes boomschors, twee slakkenhuisjes, twee kiezels, twee blaadjes van de berk, twee konijnenkeuteltjes en zo verder. Leg de voorwerpen door elkaar op de grond en zet er een omgekeerd plastic bekertjes overheen. De natuurmemory kan beginnen.



Bladmemory

SPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig
**VELLEN PAPIER,
PLAK, BLADEREN**

Alle spelers zoeken twee verschillende bladeren in tweevoud. Elke speler plakt zijn bladeren op vellen papier. Speel nu memory. Leg alle vellen met de bladeren naar onderen. Elke speler draait om beurt twee vellen om. Als de twee vellen hetzelfde zijn, pakt de speler ze weg. De speler wint een punt en mag nog een keer twee vellen omdraaien. Als de twee vellen niet hetzelfde zijn, draait de speler ze weer om en is de beurt voorbij. Bij een groot aantal spelers splits je de groep op in kleinere groepjes.



Ik heb, jij hebt, wij hebben

.....
SPEL
.....

.....
minimum
leeftijd **4 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **4**
.....

.....
nodig **NIETS**
.....

Laat de spelers ieder een voorwerp zoeken in het bos.
Wanneer alle spelers terug in de kring staan met een
voorwerp in de handen, geven de spelers het voorwerp
door aan de speler die links van hem staat.
Zodra de spelers het nieuwe voorwerp in de handen
hebben, moet er eenzelfde voorwerp gezocht worden.



Hoe komen we aan de overkant?

SPEL

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig
**BLINDDOEK (MOL),
TOUW (KONIJN, MUIS)**

Laat de spelers als verschillende dieren de weg oversteken. Als een auto (gespeeld door de leiding) een dier aanrijdt (tikt dus), moet het dier naar het dierenziekenhuis (dat aan de rand van de weg staat) en beter worden (een beurt overslaan) voordat ze weer de weg mogen oversteken.

Deze dieren kunnen de weg oversteken:

- konijn: twee voeten samengebonden zigzaggend springen
- muis: twee voeten samengebonden met een klein beetje speling: kleine pasjes zetten
- slak: sluipen op de buik
- ree: hard rennen
- kever: kruipen op handen en voeten
- aap: met handen onder de oksels, al springend
- kikker: springen op handen en voeten
- mol: geblinddoekt
- eekhoorn: springen met beide voeten tegelijk
- pinguïn: lopen met een papier tussen je knieën



Hoe komen we aan de overkant?

VERVOLG

Voor de iets oudere kinderen:

- spin: kruipen op handen en voeten met buik naar boven
- rups: je handen op de grond, je voeten zo dicht mogelijk bij je handen schuiven en dan je handen weer over de grond naar voren schuiven
- vleermuis: zonder de grond aan te raken (maak gebruik van attributen om de weg over te steken)
- kameel: op elkaars rug
- vogel: twee spelers dragen een derde speler in de lucht
- kever: drie spelers staan in een kring, houden elkaar bij armen en schouders vast en bewegen samen voort (de zes benen zijn de zes poten)
- olifantenloop: achter elkaar lopen met je rechterhand naar voren en je linkerhand, tussen je benen door, naar de speler achter je
- duizendpoot: met z'n vijven achter elkaar lopen, met dezelfde voet beginnen



Boomtikkertje

.....
SPEL
.....

.....
minimum
leeftijd **4 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **4**
.....

.....
nodig **NIETS**
.....

Wie niet getikt wil worden, moet een boom aanraken.

Er mag maar een speler bij een boom staan.

Als een tweede speler er bij komt, moet de eerste vertrekken. Als je in een dicht begroeid bos bent, wijs dan een paar bomen aan waar de spelers veilig zijn.



Zoek hetzelfde

SPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
VOORWERPEN
UIT DE NATUUR,
THEEDOEK

Verzamel tien voorwerpen uit de natuur zoals bladeren, zaden, steentjes, dennenappels, enzovoort. Leg er een theedoek overheen. Haal de theedoek een halve minuut weg en laat de spelers goed kijken naar de voorwerpen. Dan gaat de theedoek weer over de voorwerpen heen en gaan de spelers tien minuten zoeken naar de voorwerpen van onder de theedoek. Kunnen de spelers de tien voorwerpen vinden? Na de tien minuten haal je steeds een voorwerp onder de theedoek vandaan. Vertel er iets over en vraag wie hetzelfde heeft gevonden.



Wie is het?

.....
SPEL
.....

.....
minimum
leeftijd **6 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **2**
.....

.....
nodig **NIEYS**
.....

Speel het bekende ‘wie is het’-spel met bomen.
Stel om beurten vragen zoals “Heeft hij een witte
schors?” of “Heeft hij meer dan drie takken onder de
twee meter?” Probeer zo als eerste te raden welke
boom je tegenspeler in gedachten heeft.



Ik zoek...

SPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
**VERSCHILLENDE
VOORWERPEN
DIE NIET IN
HET BOS HOREN**

Verstop op een bospad (van een aantal tientallen meters) links en rechts, niet ver van het pad af, een aantal voorwerpen: groot, klein, felle kleuren of juist schutkleuren. Vertel de spelers duidelijk het begin- en eindpunt, welke voorwerpen ze in welke volgorde moeten zoeken en laat ze stil het pad aflopen.

Welke voorwerpen horen niet in het bos?

Voor oudere spelers kun je wel voorwerpen uit de natuur/het bos gebruiken die op een rare plek liggen (als voorbeeld: kersen horen niet in een dennenboom). Ook kunnen zij zelf voor een ander team een route uitzetten. Laat ze kijken naar kleur en vorm om de voorwerpen goed te kunnen camoufleren.



Bospetanque

SPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **EIKELS,
KASTANJES OF
STEENTJES
EN EEN TAKJE**

Speel petanque/jeu de boules met eikels en kastanjes of steentjes en een takje.

Wat je ook kunt doen: teken cirkels op de grond op verschillende afstanden vanaf de werplijn.

Vanaf de werplijn moeten de spelers eikels, kastanjes of steentjes in de cirkels gooien. Een grote cirkel heeft minder punten dan een kleine cirkel. De spelers mogen drie keer gooien. Wie behaalt de meeste punten?



Natuurknikkeren

SPEL

Knikker eens met kastanjes en eikels door poortjes van karton.

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **EIKELS,**
KASTANJES,
KARTON, SCHAREN



Beverdam

SPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
HEEL VEEL TAKKEN

Bevers kunnen heel goed dammen bouwen.

Dat is eigenlijk niet zo heel eenvoudig.

Bouw met takken een zo hoog mogelijke dam binnen een afgesproken tijd. Als de tijd voorbij is, tel je het aantal gebruikte takken. Iedere tak levert één punt op. Ook zou je kunnen meten wie de hoogste dam heeft.



De naald in de hooiberg

SPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **TAKJE,**
HOOP BLADEREN

Zoek een takje en zorg dat deze goed herkenbaar is. Kies bijvoorbeeld een berkenboomtakje (wit) of maak er een inkeping in. Maak één of meer hoge stapels van bladeren en verstop het takje. De spelers moeten nu het takje zoeken. Wie of welk groepje heeft het als eerste gevonden?

Je kunt ook meerdere (herkenbare) voorwerpen gebruiken.



Noten-bootjes-race

SPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
**WALNOOTDOPPEN,
TAKJES,
BLADEREN,
KAARSVET**

Laat de spelers een notenboot maken met halve doppen van walnoten. Verzamel kleine takjes en bladeren. Laat onderin de notendop een beetje gesmolten kaarsvet lekken en zet daarin het takje vast als mast. Prik op de mast een blaadje en de notenboot is klaar! Merk het bootje met een gekleurde stip of speciale inkerving op de mast, zodat de spelers hun eigen bootje in de gaten kunnen houden. Laat de bootjes te water in een klein beekje en geef een begin- en eindpunt aan. Welk bootje wint de race?



Eten of gegeten worden!

SPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **NIETS**

Verdeel de volgende rollen over de spelers: een roofvogel, één of meer koolmeesjes, één of meer rupsen, één of meer vliegen.

De rupsen verstoppen zich en de vliegen vliegen vrolijk rond. De koolmezen hebben honger en jagen op de rupsen en de vliegen. De koolmezen moeten wel heel goed uitkijken voor de roofvogel.

Als het startsignaal geklonken heeft, gaan de koolmeesjes en de roofvogel jagen en moeten de rupsen en de vliegen er voor zorgen dat ze niet gepakt worden. Tik je iemand waar je niets van te vrezen hebt, gebeurt er ook niets. Als iedereen getikt is, is het spel voorbij.



Konijnen en hazen

SPEL

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **12**

nodig **AANTAL**
BEWERINGEN
MET HET
ONDERWERP
NATUUR

Maak twee groepen. De groepen staan naast elkaar op een rij met een halve meter ertussen. De spelleiding doet een bewering (bijvoorbeeld: “in mei leggen alle vogels een ei” = fout). De klopjacht begint!

Als de bewering goed is, proberen de konijnen zo veel mogelijk hazen te tikken tot een fluitsignaal weerklinkt, is de bewering fout, dan tikken de hazen zo veel mogelijk konijnen.

Variatie

Laat, in plaats van de spelers in een rij tegenover elkaar staan, de spelers op enige afstand van elkaar twee schuilplaatsen maken. Als de groep de eigen schuilplaats bereikt zonder getikt te worden, zijn ze veilig.



Bos alfabet

SPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **NIETS**

Laat de spelers voorwerpen uit de natuur zoeken.
Deze moeten ze op volgorde leggen van het alfabet.
Wie vindt, in de afgesproken tijd, de meeste
voorwerpen?

Denk aan: aarde, bessen, gras, kastanjeblad, tak,
veertje, worm.

Eventueel kun je de moeilijke letters weglaten.



Bospaadje

SPEL

minimum
leeftijd 8 JAAR

minimum aantal
spelers 2

nodig
BLINDDOEKEN,
TOUW

De spelleiding heeft een touw gespannen langs een aantal herkenbare punten (een omgevallen boom, een plas/modder, een prikkende struik enzovoort).

De spelers volgen nu geblinddoekt het touw.

Eén spelleiding gaat als laatste en rolt het touw onmiddellijk weer op. Als alle spelers bij het eindpunt zijn aangekomen, draaien ze allemaal snel tien rondjes. Daarna mag de blinddoek af en moet de groep proberen te bedenken hoe ze precies gelopen zijn.

Wie heeft het beste gevoeld, geroken, geluisterd?

Welke boom is het?

SPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
FOTO'S VAN BOMEN

Neem vooraf in het bos foto's van enkele bomen.

Nu moeten de spelers zo snel mogelijk de foto's bij de juiste boom zetten. Om het moeilijker te maken kun je ook detailfoto's maken.



Bos mastermind

SPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **DOEK,**
VOORWERPEN
UIT HET BOS

De spelleiding verzamelt een aantal voorwerpen uit het bos en legt deze op een rij. Leg hier nu de doek over. Alle spelers krijgen te horen welke voorwerpen onder het doek liggen, maar niet in welke volgorde ze liggen. De spelers moeten op zoek gaan naar de voorwerpen en leggen die voor zich neer. De spelleiding haalt de voorwerpen, die niet goed liggen, weg. De speler moet de voorwerpen opnieuw zoeken en anders neerleggen, tot dat de juiste volgorde, van het origineel dat onder het doek ligt, is gekopieerd. De speler die dit als eerste voor elkaar heeft, wint het spel.



Sneeuwcreaties

SPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **GOEDE
PLAKKENDE SNEEUW,
SNEEUWSCHUIVERS/
BEZEMS**

- Wie rolt de grootste sneeuwbal binnen de afgesproken aantal minuten?
- Doelwerpen: elke deelnemer maakt vijf sneeuwballen. Op teken van de spelleiding moeten ze een bepaald object proberen te raken.
- Bouw een iglo, bedenk hoe je deze echt rond krijgt.
- Maak met (grote) sneeuwballen een familie sneeuwpoppen.



Bescherm je ei

SPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **VOOR IEDER
GROEPJE EEN EI,
MATERIALEN
UIT HET BOS**

Eieren in een vogelnest zijn niet altijd veilig.

Zo wil een eekhoorn of vos nog wel eens eieren stelen.

Maak met materialen uit het bos een zo hoog mogelijke stelling binnen een afgesproken tijd, zodat de dieren er niet bij kunnen. Natuurlijk moet een ei heel en veilig kunnen blijven liggen. Wie legt het ei het hoogst?



Natuurvechten

SPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig
ZAK/TAS

Maak twee of meer groepjes. Elk groepje (twee of drie spelers) krijgt een zak/tas mee. De groepjes krijgen ongeveer tien minuten de tijd om zo veel mogelijk verschillende natuurelementen te verzamelen. Hoe origineler of uitzonderlijker de elementen, hoe meer kans om te winnen (maar ook veel voorkomende elementen moeten verzameld worden, omdat de grootste verscheidenheid telt).

Na het verzamelen gaan twee groepjes tegenover elkaar zitten. Groepje A legt een voorwerp neer. Als groepje B ook zo'n voorwerp heeft, laten ze dat zien. Hebben ze er geen, dan krijgt groepje A een punt. Dan is het aan groepje B om een voorwerp te laten zien. Als één van de groepjes geen voorwerpen meer heeft, is het spel voorbij.



Aarde, lucht of water

SPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **BAL**

De spelers staan in een kring. In het midden staat de spelleiding. De spelleiding gooit de bal naar één van de spelers en zegt “aarde”, “lucht” of “water”.

De speler moet de bal vangen en direct een dier noemen dat (vooral) leeft op aarde, in de lucht of in het water. Als de speler de bal niet vangt of geen dier weet te noemen, is de speler af. Elk dier mag maar één keer genoemd worden. Als de spelleiding “vuur” zegt, mag de speler de bal niet vangen. Als de speler de bal toch vangt, is de speler af.

Herken jij het dierengeluid?

SPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **VOLDOENDE**
SPELLEIDERS,
LIJSTJES MET DIEREN,
BALPENNEN

Elk groepje spelers heeft een lijstje met dieren. De dieren staan bij elk groepje in een andere volgorde. Iedere minuut maken de dieren (spelleiding) hun geluid en de groepen proberen deze dieren in de goede volgorde op te sporen. Als een dier gevonden is, moet deze een handtekening op het lijstje zetten. Welk groepje heeft als eerste alle dieren in de juiste volgorde opgespoord?

Variatie

Speel met spion(nen). De groepjes krijgen nu een papiertje met daarop één dier. Als het groepje de handtekening gekregen heeft, krijgen ze ook een nieuw papiertje waarop het volgende dier staat. Als één van de spelers van het groepje getikt wordt door de spion, moeten ze alle briefjes met handtekening inleveren. Welk groepje heeft na afloop nog de meeste papiertjes?



Natuurroef

SPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **7 À 10 SOORTEN
BLADEREN, BLOEMEN,
ZADEN VAN BOMEN EN
STRUIKEN IN DE BUURT
(NIETS AFBREKEN)**

Maak twee groepen. De groepen gaan een eindje uit elkaar staan en elke speler in de groep krijgt een nummer. De verzamelde blaadjes en dergelijke liggen op een rij in het midden tussen de twee groepen. De spelleiding roept nu eerst de boom- of struiksoort en dan een nummer. De twee nummers van elke groep lopen naar het midden en proberen als eerste het goede takje, blaadje of vruchtje te pakken. Wie als eerste is, krijgt twee punten, pak je iets verkeerd, dan gaan er twee punten af.



Oasespel

SPEL

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **PAPIERTJES**
MET DIERENNAMEN,
PARTIJLINTJES

Maak twee groepen. Iedere deelnemer krijgt een functie: Oase-Olifant-Leeuw-Tijger-Zebra-Hert-Haas-Muis-Mier. Bij meer of minder spelers kan men meer of minder dieren van één soort aanwijzen.

Doel: tik de Oase van de tegenpartij. De Oase bevindt zich op een vast punt. Als de Oase getikt is, is het spel afgelopen.

Als twee spelers elkaar tikken, verliest het zwakste dier en levert zijn papiertje in. Deze speler gaat een nieuw papiertje halen. Twee dezelfde dieren vervolgen hun weg. Puntentelling: ieder veroverd papiertje is 1 punt, de oase 10.

De oase kan getikt worden door alle dieren.

De olifant is sterker dan alle dieren, behalve de mier.

De leeuw is sterker dan alle andere dieren, behalve de olifant.

De tijger is sterker dan alle andere dieren, behalve de olifant en de leeuw enzovoort.



Het schakelspel

SPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig
KAARTJES,
SPELDJES

Alle spelers krijgen een kaartje op de rug gespeld; een kaartje vormt samen met drie andere kaartjes een keten. Door bij elkaar op de rug te kijken en even na te denken, vormt de hele groep uiteindelijk allemaal groepjes, die een keten voorstellen. Waarom ze een keten voorstellen, vertellen ze in de grote groep.

Suggesties voor de schakelkaartjes:

- boom-blad-humus-paddestoel
- mier-egel-vos-jager



Inktvistikkertje

.....
SPEL
.....

.....
minimum
leeftijd **10 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **9**
.....

.....
nodig **NIETS**
.....

Laat vier spelers elk met de rechterhand de pols van de rechter buurman vastpakken. Zo vormen ze een inktvis en de vrije armen zijn de tentakels. De rest van de spelers zijn vissen. De inktvis probeert de vissen te vangen door ze te tikken. Wie getikt wordt, is af. Als er vier spelers af zijn, vormen deze een nieuwe inktvis. Welke vis blijft het langste leven?



Vogelvrij!

SPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **12**

nodig **KAARTJES**
MET VOGELNAMEN

Wijs naast het speelgebied vier locaties aan: het water, de wei, het bos en de akkers. Dit zijn de leefgebieden van de vogels. Twee spelers worden aangewezen als vogelvangers. De andere spelers zijn vogels en krijgen een kaartje met daarop een vogelnaam.

Deze vogelnaam mogen de vogelvangers nog niet weten. De vogelvangers proberen de vogels te vangen door ze te tikken. Als een speler getikt wordt, wordt de vogelnaam bekend gemaakt en moet de vogel naar het juiste leefgebied gebracht worden. Brengt de vogelvanger de speler naar het verkeerde gebied, dan is de vogel weer vrij!



Eekhoortjes kwartet

SPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **12**

nodig **4 STUKS**
4 VERSCHILLENDE
VOORWERPEN
UIT DE NATUUR

Verdeel de groep in vier groepjes. Elke groep krijgt vier verschillende bosvoorwerpen (bijvoorbeeld een kastanje, een eikel, een tak en een noot). Elke groep maakt een schuilplaats in het bos. Eén speler per groep is de bewaker. De andere spelers gaan als eekhoortjes op pad om de wintervoorraad aan te vullen. Zij mogen bij de andere groepen per speler per keer één voorwerp roven. De bewaker mag de voorwerpen bewaken door de 'roofoonhoortjes' te tikken (spreek vooraf af hoe groot de ronde is waar in getikt mag worden). De groep die als eerste een kwartet heeft, dus vier dezelfde voorwerpen, wint.



Rivierpiramide

SPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **12**

nodig **KAARTJES**
(IN 2 KLEUREN,
EVENTUEEL MET EEN
PLAATJE)

1e niveau: zeearend (1)

2e niveau: steur, steltloper, voorn enz. (3)

3e niveau: driehoekmossel, slijkgarnaal, larve,
kriebelmug, zoetwaterpissebed (4)

4e niveau: zwevende en bodembewonende algen,
wieren (6)

5e niveau: voedingstoffen: kalk, ijzer, fosfaten enz. (8)

Iedere speler krijgt van zijn eigen waterwacht (spelleiding) een kaartje en gaat een speler van de andere rivier tikken. Degene die het hoogste is in de voedselpiramide, krijgt het kaartje van de ander. Deze geeft het af aan de waterwacht, de ander gaat een nieuw kaartje halen. Als de spelers even hoog in de voedselpiramide zitten dan gaan ze gewoon verder. Welke rivier verzamelt de meeste kaartjes van de andere rivier?



Ik word een kikker

SPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **15**

nodig

**LEVENSKAARTJES MET
DE ONTWIKKELINGS-
STADIA VAN DE KIKKER:
KIKKERDRIL, VAN EITJE
NAAR LICHAAMPJE,
DIKKOPJE, KIKKER**

De spelers gaan de posten (=ontwikkelingsstadia) af. Iedereen begint en eindigt bij het kikkerdrilstadium.

Tussen de vier posten lopen de natuurlijke vijanden:

- watertor: tussen kikkerdril en eitje verandert in lichaampje,
- stekelbaars: tussen eitje verandert in lichaampje en dikkopje,
- watersalamander: tussen dikkopje en kikker en
- reiger: tussen kikker en kikkerdril.

Als je door de vijand getikt wordt, moet je je leven afgeven en terug gaan naar het laatst bezochte ontwikkelingsstadium. Hier krijg je een nieuw leven en probeer je het opnieuw. Wie lukt het om de levenscyclus van de kikker rond te maken?

Tip:

zorg voor een evenwicht tussen de kikkers en natuurlijke vijanden 8:4.



Wie-eet-wie vlaggenroof

SPEL

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **20**

nodig **60 KAARTJES**
MET DIERSOORTEN
(IN 2 KLEUREN)
GENUMMERD OP
VOLGORDE IN DE
VOEDSELKETEN,
2 VLAGGEN
(THEEDOEKEN)

Elke groep verstopt zijn vlag (zichtbaar) in het bos.

De spelleiding geeft de spelers een kaartje.

De spelers gaan in het bos op zoek naar de vlag van de tegenpartij. Ze komen hierbij andere dieren tegen.

Als je getikt wordt, moet je je kaartje laten zien.

De speler die een kaartje heeft van één of twee punten hoger dan de ander, wint. Is het verschil groter (of geen verschil), dan gaat iedere speler de eigen weg (bijvoorbeeld: zeehonden eten geen plankton).

De speler die verliest, geeft zijn kaartje af en gaat bij de spelleiding een nieuwe halen en geeft tegelijkertijd de veroverde kaartjes af. De bacterie kan alleen de hoogste soort uit de keten verslaan.

Bacterie - plankton - garnaal - haring - zeehond - haai

Bacterie - watervlo - libelle larve - kikker -

ringslang - vos - wolf



Wie-eet-wie vlaggenroof

VERVOLG

Wanneer de vlag gevonden wordt, moet deze naar de spelleiding gebracht worden. De speler kan nog wel getikt worden. Degene die dan wint, krijgt de vlag. Deze mag echter niet opnieuw verstopt worden. Het spel is afgelopen als de vlag bij de spelleiding ingeleverd is.

Variatie

Bij het begin van het spel krijgt een speler een kaartje met een virus erop. Deze speler is zwak geworden en gaat dood. Als deze speler getikt wordt, staat deze het kaartje met het virus af aan de andere speler. Deze speler raakt nu besmet door het virus. De viruskaartjes blijven in het spel.



Bedenk je eigen voedselketen

SPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **NIETS**

De spelers gaan nadenken over een voedselketen en bedenken hier een spel omheen. Bedenk ook of er meerdere van één soort moeten zijn en of er misschien meerdere vijanden zijn voor een soort. En heeft bijvoorbeeld het gras nog herstelmogelijkheden (en mag hij dus weer na een poosje terug in het spel).

Voorbeelden van voedselketens:

Waterplant - waterkever - stekelbaars - snoek (- mens).

Gras - muis - uil - havik.



Schorstekening

SPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
**WIT PRINTPAPIER,
HOUTSKOOL**

Neem een vel papier en houd deze tegen de bast van de boom. Ga nu met het houtskool over het papier waardoor je een 'schorstekening' krijgt. Doe dit van verschillende bomen in het bos.

Laat de spelers hetzelfde doen, nadat dit gedaan is. Wie heeft het snelste alle schorssoorten gevonden? Bonuspunten worden verdiend als je de naam van de boom kunt benoemen.

Dit kun je ook spelen met bladeren waarvan je de nerven en omtrek op papier zet (zie bladafdruk).



Het gevarieerde bos

SPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers **10**

nodig **KAARTJES**
MET BOSELEMENTEN,
LEVENSKAARTJES
MET EIKENBLADEREN,
LEVENSKAARTJES MET
DENNENNAALDEN

Maak twee groepen: naaldbos (dennennaalden) en loofbos (eikenblaadjes). Iedere groep krijgt een eigen gebied, gescheiden door een middengrens (bospad). Lukt het om ongetikt over de achtergrens te komen van de tegenstander, dan krijgt de speler een boselement. Zo krijg je een gevarieerd bos. Word je wel getikt, geef je je levenskaartje af en ga je een nieuwe halen bij de spelleiding. Winnaar is de groep die het eerst een gevarieerd bos heeft samengesteld (met het afgesproken aantal boselementen).

Boselementen van het loofbos: berk - eik - beuk - wilg
- vliegenzwam - braam - gele kornoelje - dalkruid -
vlaamse gaai - sperwer - bosmuis - vos

Boselementen van het naaldbos: fijnspar - grove den
- lariks - bruine ringproleet - adelaarsvaren - vogelkers
- bosbes - zuring - muur - wilgenroosje - staartmees -
vink - ree - eekhoorn



Wat hoort hier niet thuis?

SPEL

minimum
leeftijd **12 JAAR**

minimum aantal
spelers **10**

nodig **PER GROEPJE**
EEN TOPOGRAFISCHE
KAART, FOTO'S VAN
ELKE OMCIRKELDE
PLAATS, PER
OMCIRKELDE PLAATS
EEN AFWIJKEND
VOORWERP

Maak groepjes. Elk groepje krijgt een topografische kaart met een aantal genummerde cirkels. De groep krijgt evenveel foto's als cirkels op de kaart.

De foto's zijn voorzien van een letter. Elk groepje gaat zo snel mogelijk naar alle plaatsen die op de kaart zijn omcirkeld en kijkt welke foto (letter) bij welke plaats (cijfer) past. De groepjes mogen zelf kiezen in welke volgorde ze naar de plaatsen gaan. Op elke plaats moeten de spelers zoeken naar een afwijkend voorwerp, dit is een element dat daar niet thuishoort, bijvoorbeeld een dennenappel onder een eik. De spelleiding heeft die vooraf aangebracht (de afwijkende voorwerpen hoeven niet op de foto's zichtbaar te zijn). Het groepje dat als eerste de juiste lettercijfercombinaties en de afwijkende voorwerpen gevonden heeft, heeft gewonnen.



Afval speelgoed

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **4 JAAR**

nodig
**DIVERSE AFVAL/
NATUURLIJK
MATERIAAL**

Verdeel de groep in kleine groepjes. De groepjes krijgen een kwartier de tijd om afval te zoeken in de natuur (of natuurlijk materiaal te verzamelen). Elk groepje maakt met het gevonden afval speelgoed. Daarna showen en uittesten!



Natuurpostkaart

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd 4 JAAR

nodig

CORRESPONDENTIE-
KAARTEN,
PLAKPLASTIC,
BLAADJES,
BLOEMETJES,
GRASSPRIETEN EN
ANDERE KLEINE
NATUURMATERIALEN

Maak op een correspondentiekaart een klein kunstwerkje van natuurmaterialen. Hou het werkje zo plat mogelijk. Plak plakplastic over het kunstwerkje. Op de andere kant kun je het adres schrijven waar de postkaart naar toe moet.



De minituin

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd 4 JAAR

nodig POTJES,

AARDE,

ZAAD VAN GROENTEN/
PLANTEN, HOUTEN

WASKNIJPERS/STIFT

Vul de potjes met aarde en zorg dat de zaden op de juiste diepte in de aarde gedaan worden. Zet op de wasknijpers de naam van de plant/groente en knijp deze aan de rand van het potje.

Misschien is er een stukje grond of tuin beschikbaar waar een echt groenten-, kruiden- of plantentuintje van gemaakt kan worden. En heb je alleen tegels om je heen, zet dan een rijtje tegels rechtop tegen de gevel en maak alsnog een eigen minituintje!



Sierflessen

.....
CREATIVITEIT
.....

.....
minimum
leeftijd **4 JAAR**
.....

.....
nodig
.....

**DOORZICHTIGE FLES,
VERSCHILLENDE
SOORTEN ZAND EN/OF
AARDE**
.....

Geef elke deelnemer een doorzichtige fles en iets waarmee je de fles kan afsluiten (dop, kurk, folie en elastiek). Je kunt ook weckpotten gebruiken. Schep of giet (bijvoorbeeld met een trechter en een papieren kokertje eraan vastgeplakt) de verschillende soorten zand erin.

Je kunt voor de afwisseling ook een laagje maken van kleine kiezeltes!



Natuurschilderij

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd 4 JAAR

nodig
HERFSTMATERIAAL,
STEVIG
KARTON/PLANKJE,
LIJM

De deelnemers maken een schilderij met de mooie herfstkleuren van bladeren, kastanjes, takjes en ander (herfst)materiaal.

Of alleen met blaadjes: plak verschillende soorten blaadjes op papier zodat het een dier vormt. Denk aan een kip, muis, vis, schildpad of vlinder. Misschien is het nodig om de blaadjes iets bij te knippen.

Een mooie bloem vormen kan ook!

Dit kan ook: zonnebloempitten zien er heel anders uit dan kersenpitten of perzikipitten. Dat geldt ook voor noten: een beukenootje is een stuk kleiner dan een walnoot. Maak van verschillende pitten en noten een schilderij. Je kunt een figuurtje maken of een abstracte tekening.



Kleiafdruk maken

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **4 JAAR**

nodig **KLEI,**
NATUURLIJKE
MATERIALEN

Maak een stuk klei plat tot ongeveer één centimeter dikte en druk er een voorwerp in (bijvoorbeeld een dennenappel of een blad). Haal het er weer voorzichtig uit en klaar is je afdruk. Laat het drogen of bak het af en verf het eventueel.



De mooiste foto

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **6 JAAR**

nodig
DIGITALE CAMERA

Met een camera gaan de deelnemers (alleen of in groepjes) er op uit om de mooiste natuurfoto te maken. Laat ze vanuit diverse hoeken naar alles om zich heen kijken. De foto kan een prachtig landschap worden, een close-up van een takkenformatie of een paddenstoel van onderen gefotografeerd. Maar laat ze vooral ook eens kijken in hun eigen omgeving. Denk aan het gras, onkruid, een merel in een struik of misschien een mooi bloemetje tussen alle stoeptegels. Geef iedereen voldoende tijd om goed te kunnen rondkijken en foto's te maken. Daarna zoekt iedereen zijn mooiste foto uit en deze wordt uitgeprint/afgedrukt. Een expositie kan volgen!



Ijsmobiel

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **6 JAAR**

nodig
VRIESKOU,
KLEINE LAGE BAKJES
OF SCHOTELTJES,
WOL EN BLADEREN

Zet een aantal bakjes op een rij en vul deze met water en natuurlijke voorwerpen zoals boombladeren. Verbind de bakjes met elkaar door één wollen draad door de bakjes te leggen. Zorg voor een flink stuk draad aan de bovenkant, zodat je hem later goed kunt ophangen. Leg ze in de vrieskou en wanneer het goed bevroren is, kun je je ijsmobiel ophangen (buiten).

Ook leuk:

als je een deegvormpje, bijvoorbeeld een ster, mee invriest, kun je wat variatie aanbrengen.



Boskoning en -koningin

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd 6 JAAR

nodig
REPEN DUN KARTON
VAN 5 Å 6 CM BREED,
DUBBELZIJDIG
PLAKBAND,
PLAKBAND,
PERFORATOR,
BLADEREN,
TAKJES,
VEERTJES

Verzamel met de deelnemers mooie bladeren en takjes, waarmee je een kroon kunt versieren. Plak op elke reep karton, over de gehele lengte, dubbelzijdig plakband. Plak de bladeren met de steeltjes aan het plakband, zodat je een hoofdtooi of kroon krijgt. Gebruik wat extra plakband om het goed te bevestigen. Met de perforator kun je gaatjes maken waar de takjes door steken!



Camouflagemaskers

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **6 JAAR**

nodig **KARTONNEN**
BASIMASKER,
LIJM, BLADEREN,
VEERTJES

Maak een (camouflage-)masker door bladeren, met eventueel verschillende kleuren, in verschillende soorten en/of maten, te bevestigen op het kartonnen basismasker.



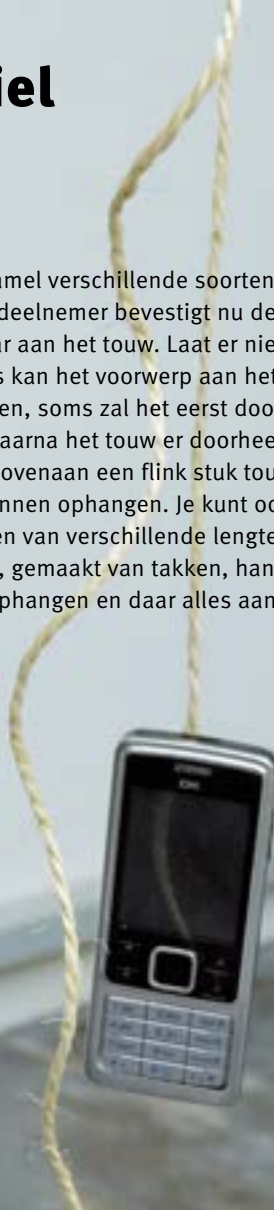
Bosmobiel

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **6 JAAR**

nodig **WOL OF
STEIG DUN TOUW,
STEIG NAALD,
BOORTJE,
VEEL NATUURLIJKE
MATERIALEN ZOALS
DENNENAPPELS,
BLADEREN, TAKJES,
KASTANJES**

Verzamel verschillende soorten natuurlijke materialen. Elke deelnemer bevestigt nu de voorwerpen onder elkaar aan het touw. Laat er niet teveel ruimte tussen. Soms kan het voorwerp aan het touw geknoopt worden, soms zal het eerst doorboord moeten worden om daarna het touw er doorheen te halen. Zorg ervoor dat bovenaan een flink stuk touw overblijft om het te kunnen ophangen. Je kunt ook meerdere slierten maken van verschillende lengtes en dit aan een liggend kruis, gemaakt van takken, hangen. Of een grote dikke tak ophangen en daar alles aan ophangen!



Stenen beschilderen

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **6 JAAR**

nodig **STENEN,**
VERF, KWASTEN,
EVENTUEEL
BLANKE LAK/VERNIS

Ga op zoek (samen met de deelnemers of van tevoren) naar stenen. Was ze goed met warm water. De deelnemers kunnen de stenen beschilderen als lieveheersbeestje, smiley, egel, vis, bij, eendje. Alles kan! Werk eventueel de stenen af met blanke lak of vernis.

Dit kan ook heel leuk als kampaandenken gebruikt worden!

Variatie

Versier een doos als aquarium en laat de deelnemers het vullen met stenen vissen.



Bladafdruk

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **6 JAAR**

nodig **PAPIER,**
POTLOOD/WASKRIJT,
BLAD

Als je een bladafdruk maakt, kun je het blad goed bekijken! Je kunt de vorm goed zien en de nerven die er doorheen lopen.

Leg een blad op tafel of op de vloer. Leg er een vel papier overheen. Ga met een stuk waskrijt of een potlood voorzichtig over het papier heen. Maak brede strepen, die allemaal dezelfde kant oplopen.

Het kan ook anders. Hiervoor heb je nodig: een blad, papier en schoensmeer of verf.

Smeer schoensmeer of verf op de achterkant van het blad. Leg het blad met de verf naar beneden op een vel papier en wrijf er voorzichtig overheen. Til het blad aan het steeltje op en klaar is je bladafdruk.



Graspopjes

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **6 JAAR**

nodig **PANTY'S,**
GRASZAAD, AARDE,
SCHAREN,
NAALDEN EN DRAAD
(IN VERSCHILLENDE
KLEUREN), SPULLEN
UIT HET BOS ZOALS
EIKELTJES EN
BLADEREN

Knip de voet van de panty af en strooi er wat graszaad in. Vul de kous nu met aarde tot het een mooi bolletje wordt. Knoop het einde dicht. Het gras zal na een aantal dagen groeien aan de bovenkant van de kous, waar je het gestrooid hebt. Dit zijn de haren van het graspopje. Van eikeldopjes kun je de neus en oogjes maken en met andere materialen kun je het bolletje versieren als gezichtje.



Vreemde takken

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **6 JAAR**

nodig
**KREUPELHOUT
EN ANDER DOOD
MATERIAAL,
SISALTOUW,
DUN IJZERDRAAD,
TANG**

Met gekke, vreemd gevormde takken en schors kun je de mooiste creaties maken, bijvoorbeeld: poppenkastpoppen, dier- of mensfiguurtjes, mobiles, stokpoppen.

Om het één en ander aan elkaar vast te maken, is dun ijzerdraad of sisaltouw handig.



Afvalmonsters

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **6 JAAR**

nodig
DIVERSE AFVAL

Wat mensen weggooien, is soms te zot voor woorden, want met heel wat afval kunnen we nog heel wat doen! Enkele ideeën, maar er zijn er nog veel meer:

- Totem maken met afval.
- Muziekinstrumenten maken.
- Speelgoed maken met afval. Geef ze hiervoor vijftien minuten de tijd. Daarna mogen ze onderling speelgoed uitwisselen en ermee spelen.
- Vlieger maken. Neem een plastic zak, bind er een stevig touw aan vast en versier de zak met slierten en kleurrijke slingers. En vliegeren maar!
- Met oude conservenblikken stelten maken.
- Trash art. Met afval kan je kunst maken. Inspiratie doe je op bij 'google afbeeldingen' na het intikken van 'trash art'.
- Maak van een oude boodschappentas een portemonnee
- ...



Muziekconcert

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig **FLUITENKRUID,**
EIKEL, GRASSPRIETEN,
STOKJES VAN
IJSLOLLY'S, ELASTIEKJE,
DENNENAPPELS

Ontdek welke geluiden je kunt maken met een:

Eikel: Prik middenin de vlakkere bovenkant van een sterke, rijpe eikel een gaatje. Let op dat de eikel niet barst. Met een tandenstoker peuter je het gaatje leeg. Blaas zachtjes boven het gaatje.

Eikeldopje: Houd het hoedje van een eikel vast door je duimen over de opening te leggen. Maak met je duimen een smalle opening en blaas hard.

Fluitenkruid: Maak een snee in de lengte van een holle fluitenkruidpijp, ongeveer halverwege. Maak onderaan de stengel een dichte knoop en fluiten maar!



Muziekconcert

VERVOLG

Grasspriet: Klem tussen je duimen een grote en brede grasspriet. Blaas nu door je duimen heen.

Grasfluitje: Neem twee schone droge stokjes van ijslolly's en leg hier een grote droge grasspriet tussen. Bind één uiteinde vast met een elastiekje. Knijp het andere uiteinde dicht, hou je het grasfluitje voor je mond en blaas erop zoals je op een mondharmonica doet.

Grote dennenappels: Zoek twee grote dennenappels waarvan de schubben openstaan. Welk geluid maken ze als je ze langs elkaar raspt?



Sieraden maken

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig **BLOEMEN,
KASTANJES
OF STUKJES
BOOMSCHORS,
NAALD EN DRAAD**

Maak armbanden en kettingen door:

- Stengels van bloemen aan elkaar te verbinden (maak met je nagel een klein sneetje in de stengel, waar de andere stengel doorgehaald wordt).
- Vlecht graanstengels tot een ketting.
- Rijk stukjes boomschors, die je op de grond kunt vinden, aan elkaar met naald en draad.
- Rijk kastanjes of beukennootjes aan elkaar of maak een mooie mix.



Gips gieten

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig **GIPS, WATER,**
REEPJE KARTON,
PAPERCLIP/NIETJE

Zoek een pootafdruk in het bos. Dit kun je het beste doen in een schaduwrijk bos of bij het water. Je kunt ook een afdruk in het zand maken van bijvoorbeeld je hand. Buig een reepje karton tot een ring (je kunt deze vastzetten met een paperclip of nietje). Duw de ring rond de afdruk in de grond. Giet er vloeibaar gips in en laat het hard worden. Als het eenmaal droog is, kun je het mooi schilderen.



Vogelhuisje

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig **HOUT,**
SPIJKERS,
SCHARNIERTJE,
HOUTLIJM,
ZAAG, HAMER,
BOOR, VERF,
KWAST

Zaag volgens een bouwtekening (kijk hiervoor op internet) het hout. Boor het gat in het voorpaneel (zoek op welke doorsnede het gat moet hebben voor welke vogel en hoe hoog het gat moet zitten ten opzicht van de bodem). Monteer de plankjes op elkaar met wat houtlijm en een paar spijkertjes.

Schuur het vogelhuisje licht op en beschilder vervolgens de buitenkant. Tenslotte zet je het dak vast met een scharniertje.

Hang het huisje niet te laag op. Hang het vogelhuisje niet direct in de zon (te warm). Probeer een beschut plekje te vinden en hang de invliegopening richting het oosten tot noord/zuid-oosten. Wil je meerdere vogelhuisjes in je tuin? Hang ze een behoorlijk eind uit elkaar.



Vetbollen

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig **ONGEZOUTEN**

**RUNDERVET/
FRITUURVET,
STROOIVOER (MIX
VAN ZONNEPITTEN,
ZADEN, E.D.), (KLEINE
POL-)LEPEL, VORM
(MELKKARTON/
PAPIEREN BEKERTJE/
TOETJESBEKER/
BOTERKUIPJE),
TOUW, SCHAAR**

Smelt het vet in een pan, het vet moet net vloeibaar worden (zeker niet heet!). Voeg de zaden, noten, pitten, maïskorrels en dergelijk toe. Leg het touwtje in de vorm, zo dat het ruim uitsteekt. Schep met een (pol-)lepel het vet met de zaden in de vorm. Als alles gestold is (koelkast/diepvries), kan de vorm er worden afgehaald.

Variatie

Zoek met de deelnemers dennenappels. Smelt het vet, voeg hieraan het vogelzaad toe en maak een draadje aan de dennenappel. Doop de dennenappel, net als bij kaarsen trekken, in het vet: je tovert zo de dennenappels om tot vetbollen.

Ook kun je de dennenappels insmeren met pindakaas en vervolgens de vogelzaadjes er op strooien.



Onderwaterkijker

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd 8 JAAR

nodig

PLASTIC EMMERTJE
OF LEEG SOEPBLIK,
DOORZICHTIG PLASTIC,
ELASTIEK, PLAKBAND

Snij de bodem uit het plastic emmertje of haal de onderkant van het soepblik. Trek het plastic strak over de opening van het emmertje/blik en maak het vast met een elastiek. Plak er nu nog wat plakband omheen. Ga vervolgens naar de waterkant, duw het emmertje/blik (met de open kant naar boven) in het water en kijk naar het onderwaterleven.



Natuurweven

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig **STUK**
STEVIG KARTON
(20 X 20 CM),
STEVIG GAREN,
VERSCHILLENDE
SORTEN GRAS,
BLOEMETJES,
VEERTJES,
MOS ENZOVOORT,
SCHAAR

Maak van het karton een weefraampje. Maak aan twee tegenover elkaar liggende kanten om de centimeter knipjes in het karton. Span het garen om het raam door het garen door de knipjes te trekken (niet te strak want je gebruikt redelijk grof materiaal). Plak het begin en het eindje van het garen aan de achterkant vast. Maak nu een natuurweefwerkje met de materialen die je (verzameld) hebt. Schuif iedere keer het materiaal tegen elkaar aan, zodat het een mooi natuurweefwerkje wordt.



Voederschaal

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig **DEKSEL VAN
PLASTIC EMMER,
CEMENT, EVENTUEEL
SCHELPEN/STEENTJES**

Maak een mooi patroon van schelpjes, steentjes of ander materiaal op de onderkant van de deksel. Giet er nu voorzichtig cement over heen en laat het flink uitharden. Verwijder nu de deksel en je hebt een leuke voederschaal.



Waterfilter

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig
**PETFLES (1,5 LITER),
KOFFIEFILTER,
WATTEN, WIT ZAND,
HOUTSKOOL,
KEIEN, GRIND**

Snij de bodem van de fles af. Houd de fles ondersteboven zodat je een trechter krijgt. Leg hier het koffiefilter in. Vul het filter met een prop watten, een laagje zand en opnieuw een laagje watten waartussen houtskool wordt gestrooid. Daarboven leg je een laagje keien. Vul nu de fles tot boven afwisselend met die vier lagen en eindig met een dikkere laag grind en keien. Laat de deelnemer(s) de (speel)ruimte dweilen. Het vieze water kun je nu zuiveren met je waterfilter. Het duurt eventjes voordat het water door de fles gesijpeld is, maar daarna heb je weer mooi helder water.



Bammie-houder

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig

PER DEELNEMER
2 HOUTEN PLANKJES
(OF DIKKERE TAKKEN)

VAN ONGEVEER
15 CM LANG EN
2 CM BREED,
KRAMMEN,
GAAS, TANG,
HAMER, TOUW

Leg een stuk gaas, van ongeveer 32 cm lang en 15 cm breed op tafel. Leg de twee plankjes aan de rand (zijkant) van het gaas. Vouw het gaas, wat nu onder de plankjes uitsteekt, naar boven. Sla met krammen nu het gaas aan de randen vast aan het hout. Er ontstaat nu een 'zakje' waartussen brood gehangen kan worden. Hang het geheel op aan een stuk touw. Lekker voor de vogeltjes!



Natuurkunst

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig
**VOORWERPEN
UIT DE NATUUR**

Maak op een open plek in het bos een echt natuurkunstwerk met van alles dat je los in de natuur kunt vinden.



Bladerskelet

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd 10 JAAR

nodig **BLADEREN,**
STEELPAN,
1 LITER WATER,
40 GRAM SODA,
RUBBER-
HANDSCHOENEN,
THEEDOEK,
PAPIER, LIJM

Doe het water met de soda in de pan en breng het geheel aan de kook. Haal daarna de pan van het vuur. Stop de bladeren in de pan en laat ze daar een paar uur in liggen. Trek de rubber handschoenen aan, zet de pan onder de kraan en spoel de bladeren goed af in koud water. Door het spoelen gaan de zachte delen uit het blad weg, waardoor alleen het bladskelet overblijft met de hoofdnerf en de dunne nerven. Droog het bladskelet op een theedoek en plak het daarna op een vel papier.



De zonneklok

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **10 JAAR**

nodig
1)

**PLANK,
SPIJKER,
HAMER,
STOKJE,
STIFT**

2)

**BLOEMPOT,
DUNNE STOK
25 CM LANG,
LIJM,
WITTE VERF,
KWASTJE**

Klok 1: Leg de plank (in de zon!) op de grond en sla de stok, er recht op. Markeer de plaats waar de schaduw valt en zet de tijd er bij (bij voorkeur op het hele uur). Na een uur kun je een stip zetten op de plaats waar dan de schaduw valt. Dit herhaal je tot de zon onder is.

Klok 2: Neem een bloempot met een gat aan de onderzijde. Steek een passende stok van ongeveer 25 cm hoogte in het gat en lijm die vast. Zet de pot in de zon. Markeer ieder uur even met een potlood de schaduwstreep van de stok op de pot. Deze potloodstrepen trek je naderhand met witte verf over.

Laat de zonnwijzer op dezelfde plaats staan.



Papier maken

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **10 JAAR**

nodig

**OUDE KRANTEN,
EMMERS, KUIP,
HANDDOEKEN,
HOUTEN LEPEL/MIXER,
EEN SCHEPRAAM
VAN 30 BIJ 20 CM
(EEN HOUTEN RAAM
MET GAAS ERTUSSEN
GESPANNEN)**

Versnipper de kranten en week de snippers in emmers met water. Roer of mix er af en toe eens flink door tot er een ondoorzichtige brij ontstaat. Giet de brei in een grote kuip. Neem het schepraam en dompel het in de brei. Kantel het horizontaal en beweeg het zo naar het oppervlak, dat de pulp zich gelijkmatig over het gaas verdeelt. Het water sijpelt erdoor, de pulp niet. Laat het schepraam uitlekken. Kantel het pulpvel op een handdoek en leg er nog een handdoek bovenop en pers er met alle macht water uit. Laat het papier drogen met de handdoeken erop en eronder. Het papier plakt er nog aan. Na ongeveer twee dagen kun je de papiervellen er zo aftrekken.



Natuurgids

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd 10 JAAR

nodig

PAPIER MET
DAAROP WAT
STANDAARD VRAGEN,
PEN, (WEGWERP)
FOTOCAMERA,
MEETLINT

Maak een aantal standaardvragen, bijvoorbeeld:

- Wat is de kleur?
- Wat is de grootte?
- Waar heb je het gevonden?

Laat de deelnemers (in groepjes) op zoek gaan naar 'bijzondere' dingen in het bos. Je kunt er voor kiezen om voor een bepaald onderwerp te gaan. Denk hier bij aan: insecten, paddenstoelen, bladeren, enzovoort. Laat ze de vragen beantwoorden, er een foto van maken en er zelf informatie bij schrijven. Zo maken de deelnemers een eigen 'natuurgids' en kijken ze eens echt naar wat er groeit en bloeit in het bos, op het veld of in de wijk.



Melkpakportemonnee

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **12 JAAR**

nodig

MELKPAKKEN/

SAPPAKKEN,

NIETMACHINE,

SCHAAR, ELASTIEK

(ONGEVEER 20 CM)

Maak het pak plat en knip de boven- en onderkant eraf.

Spoel het uit en droog het af. Knip de zijkanten aan de onderkant 5 à 6 cm in zodat je een flap krijgt.

Knip de onderkant eraf, behalve de flap. Vouw de zijkanten naar binnen. Vouw het pak vervolgens dubbel. Niet de tussenschotten aan elkaar vast.

Maak een gaatje in het midden van de flap. Maak een lusje van het elastiek en haal deze door het gaatje.

Werk de portemonnee af door de klep ronde hoekjes te geven. Ook kun je eventueel tape om de randen doen.



Spinnenwebkunst

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd 12 JAAR

nodig
**DONKERKLEURIG
KARTON,
TALKPOEDER OF
SPUITBUS VERF,
SPUITBUS LIJM**

Zoek een verlaten, maar nog heel spinnenweb. Strooi talkpoeder over het web of spuit fijne nevelverf erover uit een spuitbus. Spuit op het karton een dun laagje lijm. Op donker karton komt het web het beste tot zijn recht. Druk vervolgens het karton voorzichtig tegen het spinnenweb aan. Let daarbij op dat het karton steeds evenwijdig blijft aan het web, want het spinnenweb moeten gelijktijdig met de lijm op het karton in aanraking komen om beschadiging te voorkomen. Bekijk naderhand aandachtig het kunstwerk, wat een spinnenweb eigenlijk is.



Natuurlijk (kleding) verven

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd 12 JAAR

nodig

GROTE PAN OF
KETEL, WATER,
NATUURPRODUCT

NAAR KEUZE

BIJ TEXTIEL VERVEN

OOK NOG:

WITTE OF LICHTE

NATUURLIJKE

KLEDINGSTUKKEN,

ALUIN,

WIJNSTEENZUUR

Stamp het plantenmateriaal heel fijn en kook het even in wat water tot je een dik papje krijgt. Hoe minder water, hoe intenser de kleuren. Voor extra fijne verf giet je de pap door een zeef. Je kunt experimenteren door verschillende tinten te mengen. Met de dikke verf schilder je duidelijke lijnen, met dunne verf schilder je aquarellen.

Met de plantenextracten kun je ook textiel kleuren. Neem eenzelfde hoeveelheid plantenmateriaal en textiel, bijvoorbeeld honderd gram katoen en honderd gram vlierbessen. Voeg een tiende deel aluin (in dit voorbeeld tien gram) en eventueel wat wijnsteen zuur (drie gram) toe. Beide stoffen koop je in de apotheek, bij de drogist of in de natuurwinkel. Zet alles net onder water en kook het geheel een halfuur tot een uur.



Natuurlijk (kleding) verven

VERVOLG

De volgende kleuren krijg je met de volgende natuurproducten:

zachtgeel: zonnebloem

geel: uienchillen, knoppen van canadapopulier, elzenkatjes, berkenbladeren, korstmos

oranje: wortelen, dennenappels, buitenste vellen van ui

rood: rode kool, rode biet

lichtgroen: blauwe lupine

groen: vlierbladeren, varens, struikheidestengels, brandnetels

blauwgrijs: bramen

lila: vlierbessen met zout

paars: vlierbessen

beige: eikels, paardenkastanjes

zacht bruin: rozenbottels

bruin: groene bolsters van walnoten

donkerbruin: eikenschors of notenbolsters



Plank voor dank!

CREATIVITEIT

minimum
leeftijd **12 JAAR**

nodig
**BOOMSTAM-
SCHIJVEN**

Hebben jullie toevallig een oude, omgezaagde boom? Laat iemand er schijven afzagen. Dit kan een grote schijf worden, maar ook van een schijf van een dikke tak, kun je leuke dingen maken. Je kunt met een soldeerbout een tekst in de schijf branden (begeleid de deelnemers goed) of met stift de schijf versieren zodat het een bedankplank wordt of een kampherinnering. De plank kan daarna onbehandeld blijven, maar ook mooi opgeschuurd en/of gelakt worden.



Natuurlijke thee

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd 4 JAAR

nodig PAN,
WATER, BEKERS,
BLAADJES VAN
BRANDNETELS
(HANDSCHOENEN)

Bedenk goed, dat je iedereen duidelijk maakt dat niet alles eetbaar is in het bos!

Verzamel brandnetelbladeren en was deze goed af. Kook het water en laat de bladeren er 5 minuten in hangen.

Je kunt ook thee maken met de blaadjes van: bosbessenstruik, citroenmelisse, zwarte bessen, kamille, munt, lindebloesem, vlier, kervel of tijm.



Voelen met je voeten

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig

**KIEZELSTENEN,
HERFSTBLADEREN,
TAKJES, MOS,
ZANDGROND,
BLINDDOEKEN**

Maak een voelpaadje van achtereenvolgens herfstbladeren, kiezelstenen, mos, takjes en zandgrond. De spelers trekken hun schoenen en sokken uit, krijgen een blinddoek om en lopen voorzichtig over het paadje. Laat de spelers raden wat ze met hun voeten voelen. Vervolgens gaan de blinddoeken af en mogen de spelers nog een keer over het paadje in tegenovergestelde richting lopen. Hebben ze het goed gevoeld met hun voeten?



Voelen met je handen

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig

**DENNENAPPELTJES,
EIKELS, EIKELDOPJES,
TAKJES, BOOMSCHORS,
BLADEREN, HANDDOEK**

Onder een handdoek in het bos liggen dennenappeltjes, eikels, eikeldopjes, takjes, boomschors en bladeren. De spelers voelen om de beurt onder de handdoek en raden wat ze voelen. Voor de kleinste spelers liggen dezelfde voorwerpen in een rijtje naast de handdoek. Zij proberen de voorwerpen, in dezelfde volgorde als het rijtje naast de handdoek, onder de handdoek vandaan te halen.



Herfstverzamelspel

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
**ACHT VOORWERPEN
UIT HET BOS**

Ga met de spelers naar het bos. Van tevoren heeft de spelleiding acht voorwerpen uit het herfstbos verzameld, zoals een eikel, eikeldopje, een dennenappel, een herfstblad, dennennaalden, stukje mos, stukje boomschors, tamme- of paardenkastanje, kastanjabolster en een blad met de eikengalwesp. Deze voorwerpen leg je op een rij en de spelers gaan in het bos zoeken om dezelfde herfstvoorwerpen te vinden. De spelers leggen de gevonden herfstvoorwerpen op de verzamelplek. Aan het eind vertelt de spelleiding wat de spelers verzameld hebben.



Wat ruik je?

.....
BUITENLEVEN
.....

.....
minimum
leeftijd **4 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **2**
.....

.....
nodig
.....

**POTJES MET AARDE,
ZAND, STEENTJES
ENZOVOORT,
BORDEN**
.....

Verzamel in de potjes verschillende soorten grond (zand, tuinaarde enzovoort), steentjes, blaadjes en takjes.

Leeg de potjes op verschillende borden. De spelers lopen langs de borden en voelen met hun handen de aarde en de materialen en ruiken eraan. Wat vinden de spelers lekker ruiken en wat niet?



Rupsentikkertje

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **4 JAAR**

minimum aantal
spelers **6**

nodig **NIETS**

Alle spelers zijn, op één na, blaadjes. De tikker is de rups en gaat op zoek naar blaadjes om te groeien. Wanneer de rups een blaadje heeft getikt, 'eet hij deze op'. De speler pakt met zijn handen de schouders van de tikker vast: de rups groeit! Samen gaan ze op zoek naar verse blaadjes. Steeds wanneer een speler wordt getikt, sluit de speler aan bij de rups. De rups groeit totdat er geen blaadjes meer zijn. Alle spelers gaan gehurkt op de grond zitten als een cocon. En wanneer de spelleiding roept: "het is lente!", fladderen de spelers als vlinders weg.

Tip:

als de rups te lang wordt, kan de spelleiding besluiten dat de rups zich opdeelt en er dus meerdere rupsen ontstaan.



Welk beest?

.....
BUITENLEVEN
.....

.....
minimum
leeftijd **6 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **2**
.....

.....
nodig **NIETS**
.....

Een speler neemt een dier in gedachten en beeldt het uit, bijvoorbeeld een springende kikker of een waggelende eend. De anderen moeten raden welk dier het is. Degene die het geraden heeft, mag dan een dier uitbeelden. Je kunt ook samen een dier uitbeelden, bijvoorbeeld een duizendpoot. Als een speler het moeilijk vindt om een dier te bedenken, kan de spelleiding een dier influisteren.



-ffie

-mmer

Bokkensprongen

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **PLAATJE OF**
POOTAFDRUK
VAN VERSCHILLENDE
DIEREN, MEETLINT

Verschillende dieren maken verschillende sprongen. Van tevoren heeft de spelleiding de sprongafstanden van verschillende dieren opgezocht. Langs een lijn liggen op de juiste sprongafstanden de pootafdrukken/ plaatjes van verschillende dieren. De spelers nemen de sprong vanuit stilstand. Kunnen de spelers net zo ver springen als een bok of een konijn of een... ?



Natuurfotograaf

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **NIETS**

Maak groepjes van twee spelers. Eén speler is het fototoestel, de andere speler is de fotograaf. De fotograaf trekt er eerst alleen op uit en zoekt een paar voorwerpen waar deze een 'foto' van wil nemen. Daarna gaat de fotograaf het fototoestel halen. De fotograaf houdt de handen voor de ogen van het toestel. Op de juiste bestemming haalt de fotograaf twee seconden zijn handen van de ogen van het toestel. Als alle foto's genomen zijn, brengt de fotograaf het toestel terug. Het fototoestel vertelt wat hij of zij gezien heeft. Daarna gaan ze samen met geopende ogen naar de voorwerpen kijken, om te zien of de 'foto' klopt met de werkelijkheid. Dan worden de rollen omgedraaid...



Boomkronen bespieden

.....
BUITENLEVEN
.....

.....
minimum
leeftijd **6 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **2**
.....

.....
nodig **SPIEGELTJES**
.....

De spelers gaan in een rijtje achter elkaar staan. Ze houden ieder een spiegelkje onder de neus met de spiegellende kant naar boven. De spelers blijven achter elkaar lopen en kijken in het spiegelkje naar de boomkronen. Wat zien ze?



Wie weet het?

.....
BUITENLEVEN
.....

.....
minimum
leeftijd **6 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **4**
.....

.....
nodig **NIETS**
.....

Bedenk een categorie: groente en fruit, bomen of bloemen. De jongste spelers proberen om de beurt om uit de gekozen categorie zoveel mogelijk namen te noemen. Als een kind geen naam (meer) weet te bedenken, is de volgende aan de beurt.
De oudere spelers moeten de namen op alfabetische volgorde noemen.



Verhaal van het beest

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig
EEN VERHAAL,

**EVENTUEEL GROTE
STUKKEN PAPIER**

EN PLAK

**(ALS JE 'HET BEEST'
OP WILT PLAKKEN/
BEWAREN)**

Maak een verhaal van een bosdier en beschrijf in je verhaal hoe het beest eruit ziet. Bijvoorbeeld:

“Er was eens een beest, zijn lijf was zo groen als gras, zijn poten, waarmee hij heel hard rennen kan, waren als dunne korte takken. Veel tanden had het beest niet: de tanden die hij had, zagen er uit als grauwe steentjes. Zijn ogen waren als eikeltjes zo klein, maar hij kon daarmee wel het einde van zijn lange, lange bladerstaart zien. Op zijn kop had hij veren...”

Teken in het zand of op de grond het silhouet van het dier na. Na het verhaal gaan de groepjes het bos in. Ze moeten het dier ‘invullen’ met de voorwerpen die in het verhaal benoemd zijn.



Cultuurbos versus oerbos

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **6 JAAR**

minimum aantal
spelers **8**

nodig **NIETS**

Het cultuurbos heeft rechte paden en de bomen staan in rechte rijen. In het oerbos zijn de paden kronkelig en staan de bomen kriskras door elkaar.

Cultuurbos: op de grond staan rechte lijnen getekend (= de paden). De spelers moeten gaan lopen en precies op het pad blijven.

Oerbos: er zijn bijna geen verharde paden. De dieren maken zelf paden. In groepjes van twee stellen de spelers zich op. De voorste spelers loopt kriskras door de ruimte en de achterste probeert te volgen.

Daarna speel je de twee vormen door elkaar. Op het teken 'oerbos' of 'cultuurbos' wijzigt het spel. De spelers moeten er op letten dat bij de overgang van cultuurbos naar oerbos plotseling groepjes gemaakt moeten worden.



Poffertjes bakken

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig **LEEG**
FRISDRANKBLIKJE
MET HOLLE BODEM,
BLIKSCHAAR,
WAXINELICHTJE,
BOTER,
POFFERTJESBESLAG

Maak het blikje aan de buitenkant goed schoon, vooral de holle onderkant. Draai het blikje om, zodat de holle kant boven is. Knip onderaan het blikje een raampje van ongeveer vier à vijf centimeter, zodat er een waxinelichtje doorheen kan. Zet het waxinelichtje in het blikje.

Steek het waxinelichtje aan en doe een beetje boter in de holle kant van het blikje. Wacht tot de boter goed gesmolten is en giet dan het poffertjesbeslag erin.

Let op:

geknipte blikranden kunnen scherp zijn, zet het blikje stevig neer en denk eraan dat het blikje heet kan worden.



Buitendouche

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig
**PLASTIC TASSEN,
WATER, VORK**

Vul een plastic tas met water en hang deze op aan een tak van een boom. Laat het water in de tas warm worden door de zon. Als het water warm is, kun je gaan douchen. Zeep je in, prik met een vork gaatjes in de tas en wassen maar!

Let op:

het water kan echt heet worden!



Braakballen uitpluizen

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **8 JAAR**

nodig **BRAAKBAL,**
AFWASMIDDEL,
BAKJE, ZEEF,
PINCET,
OUDE KRANT/
THEEDOEK

Roofvogels hebben geen tanden en kiezen om te kauwen. Ze slikken hun eten in één keer door.

De botjes en haren kunnen ze niet verteren. Ze spugen de haren en botjes uit in een braakbal. Als je een braakbal uitpluist, weet je wat de roofvogel heeft gegeten.

Zoek braakballen (onder een boom waar overdag een roofvogel slaapt): ze zijn langwerpig en ongeveer 5 centimeter groot. Doe de gevonden braakbal in een bakje met water, doe er een druppel afwasmiddel bij en schud het bakje voorzichtig. De braakbal valt uit elkaar. Giet het bakje leeg in een zeef en haal met een pincet voorzichtig alle botjes en tandjes eruit. Laat alles drogen op een oude krant en bestudeer wat je hebt gevonden.



Hoe oud is die boom?

.....
BUITENLEVEN
.....

.....
minimum
leeftijd **8 JAAR**
.....

.....
nodig **MEETLINT**
.....

Bij een boom die omgezaagd is, kun je de jaarringen tellen. Bij een nog levende boom kun je de leeftijd schatten. Deze schatmethode kun je gebruiken voor bijna alle bomen, behalve voor bomen die snel (spar) en langzaam (kastanje) groeien. De stam van de meeste bomen groeit gemiddeld tweeënhalf centimeter in omvang.

Meet de omtrek van de stam (op anderhalve meter boven de grond). Deel de omtrek door tweeënhalf. Dit is (ongeveer) de leeftijd van de boom in jaren.



Hoe hoog is die boom?

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **MEETLINT,**
STOK, POTLOOD

Je medespeler staat met de stok onder de boom, je gaat zelf een eindje van de boom staan. Je houdt het potlood op armlengte van je af en zorgt ervoor dat het puntje gelijk is met de bovenkant van de boom. Houd het potlood stil en schuif je duim omlaag totdat hij gelijk is met de onderkant van de stam. Hou je duim op deze plek en kantel het potlood, zodat je nu horizontaal houdt. Vraag je medespeler om van de stam weg te lopen en te stoppen als deze gelijk is met het puntje van het potlood. Zet daar de stok neer. Meet nu met het meetlint de afstand tussen de stam en de stok: dit is de hoogte van de boom.



Hoe hoog is die boom?

VERVOLG

Wat je ook kunt doen: Zoek een stok die even lang is als je gestrekte arm. Houd de stok met gestrekte arm loodrecht voor je oog. Loop nu zover terug van de boom weg, totdat je op het punt staat waar de voet en de top van de boom samenvallen met de onder- en bovenkant van de stok. De afstand van dit punt tot de boom is gelijk aan de hoogte van de boom. Deze afstand kun je meten met voetstappen. Tel het aantal voetstappen tot aan de boom en vermenigvuldig dat aantal met de lengte van je voet.



Bosketting

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
BOSMATERIALEN

Maak een woordenketting met voorwerpen uit het bos. Je legt bijvoorbeeld mos neer. Dat eindigt op s, dus moet je er iets naast leggen dat begint met een s, zoals schors. Je mag ook aan de andere kant werken, dus dan heb je iets nodig dat eindigt op een m, zoals een bloem. De twee kanten kunnen dus aangevuld worden. In spelvorm: de groep met de langste ketting of de groep met de meeste voorwerpen in de ketting wint.

Variatie

Ga in een kring zitten. De eerste speler noemt een voorwerp uit de natuur of de naam van een dier of plant. De volgende moet een naam van een ander voorwerp, dier of plant noemen beginnend met de laatste letter van het vorige woord.



Sluipen als...

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **NIETS**

Bij het sluipen gaat het erom dat je niet gezien wordt!
Maar doe niet zoals een struisvogel...

- Kattengang: sluipen als een tijger of kat.
- Kattensluipgang: nog dieper op je buik.
- Robbengang: dan lig je helemaal plat op de grond.
- Als er voldoende struiken bomen aanwezig zijn, kun je ook de apengang of ganzengang doen.

Om onopgemerkt te blijven, is sluipen soms niet genoeg. Camoufleren is dan een oplossing: probeer één te worden met je omgeving.



Verschillend groen

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **NIETS**

Maak twee groepen. De spelers krijgen de opdracht om binnen een half uur in een bosachtige omgeving tien verschillende kleuren groen te verzamelen. Bijvoorbeeld een hultsblaadje, een stukje mos, een grassprietje, een groene dennenappel enzovoort. Er mag niets in de natuur vernield worden. De tien groene voorwerpen worden naast elkaar op de grond gelegd om de kleurverschillen goed te zien. Hebben ze werkelijk tien verschillende kleuren groen verzameld? Tenslotte kunnen de spelers nog proberen om de voorwerpen te benoemen.

GROEN

Bostikkertje

.....
BUITENLEVEN
.....

.....
minimum
leeftijd **8 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **6**
.....

.....
nodig **NIETS**
.....

In een oerbos staan de bomen kriskras door elkaar. Door een storm kunnen ze omvergeblazen worden. Een speler is de tikker, dit is de storm, en probeert de andere spelers omver te blazen door ze te tikken. Als dit gelukt is, blijft de getikte speler in de 'omgewaaide' positie op de plek staan en steekt de armen in de lucht als de takken van een boom. De andere spelers kunnen deze boom weer 'levend' krijgen door hem te tikken. Als een speler voor de tweede keer door de tikker is getikt, verandert deze in een liggende boom door op de grond te gaan liggen.



Als een rups door het bos

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **8 JAAR**

minimum aantal
spelers **10**

nodig
BLINDDOEKEN

Maak twee groepen. De spelers krijgen een blinddoek om. Ze leggen de handen op de schouders van degene voor ze: zo vormen ze samen een rups.

Met hun spelleiding gaan de rupsen op reis door het bos. Onderweg stop je om indrukken op te doen.

Bijvoorbeeld bij een boom om te voelen hoe gerimpeld de boomstam is. Of bij een paar bloemen om te ruiken.

De rupsen kunnen ook voelen hoe zacht het mos is of hoe dennennaalden kunnen prikken. Dan mogen de blinddoeken af en lopen de spelers dezelfde route terug. Ruiken de bloemen anders zonder blinddoek? En zouden ze zonder blinddoek aan de gerimpelde boomstam of het zachte mos voorbijlopen?

Hoe komt dat?



Brandnetelsoep

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **10 JAAR**

nodig

**HANDSCHOENEN,
BRANDNETELS,
PLASTIC TASSEN,
2 TUINKRUIDEN-
BOUILLONBLOKJES,
1 UI, MEEL,
MARGARINE,
TWEЕ PANNEN,
POLLEPEL,
EVENTUEEL ROOM
OF KOFFIEMELK**

Van brandnetels kun je heerlijke soep maken. Mei is de geschiktste maand om de jonge toppen van de brandnetels te plukken. Zorg dat de deelnemers handschoenen aanhebben bij het plukken. Laat ze de brandnetels in de plastic tasjes doen. Doe een liter water in een pan, voeg er de twee bouillonblokjes bij en drie handjes van de gewassen en fijngehakte brandnetels. Trek hiervan de bouillon.

Neem de andere pan en snipper de ui in de margarine die eerst gesmolten is. Meng hier wat meel doorheen en dan heel voorzichtig, de soepbouillon. Drie minuten laten trekken en je hebt lekkere brandnetelsoep. Eventueel kun je er nog wat room of koffiemelk doorheen roeren.



Koken zonder pan

.....
BUITENLEVEN
.....

minimum
leeftijd **10 JAAR**
.....

nodig **AARDAPPEL,**
GROENTEN
(WORTELJES, ERWTJES,
BOONTJES),
EEN WORSTJE OF
ANDER GEMAKKELIJK
VLEES, BOTER, WATER,
ALUMINIUMFOLIE
.....

Pak een groot stuk folie en vouw het een aantal keer dubbel om meer stevigheid te krijgen. Snij de aardappels in blokjes of schijfjes. Doe daar de (gesneden) groente en het worstje bij. Doe er een flinke kluit boter bij en wat water. Vouw dit geheel tot een goed afgesloten pakketje. Leg het pakketje op de gloeiende as. Keer het na vijftien minuten om.



Bloemensla

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **10 JAAR**

nodig
**BLADEREN VAN
PAARDENBLOEMEN,
WEEGBREE,
DUIZENDBLAD,
VELDZURING EN
MADELIEFJES,
YOGHURT/MAYONAISE
EN DE BLOEMEN VAN
MADELIEFJES**

Was en snij de bladeren en meng deze met wat yoghurt of mayonaise. Je kunt de sla versieren met wat madeliefjes.



Welke richting?

.....
BUITENLEVEN
.....

.....
minimum
leeftijd **10 JAAR**
.....

.....
nodig **NIETS**
.....

Als je geen kompas bij de hand hebt, kun je in de natuur op zoek gaan naar voorwerpen die je de richting laten zien.

Kijk naar:

- Mos op de bomen: het mos aan de zuidwestkant van de stam is groener en dichter.
- Stronken van afgezaagde bomen: aan de regenzijde (zuidwestkant) zijn de jaarringen breder.
- Een boomstam met nerven: aan de zuidkant zijn de nerven duidelijker.
- Een spinnenweb: zit meestal aan de zuidkant van een struik.
- Een mierenhoop: ligt meestal aan de zuidkant van de bomen.
- Een vogelnest: vogels bouwen hun nest met de opening naar het zuiden in verband met de warmte.

Welke richting?

VERVOLG

Laat de schaduw je helpen. Zet een stok rechtop in de grond (op een vlak stuk grond). Kijk waar de schaduw valt en leg op het einde van de schaduw een steen. Wacht **minstens** een kwartier en leg weer een steen op het **uiteinde** van de schaduw. De lijn tussen de stenen loopt van west naar oost. De noord-zuid richting staat haaks op deze lijn.

Sterrenbeelden zoeken

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig
**STERRENBOEKEN/-
PLATEN**

In de winter, als het vroeg donker is en bij heldere hemel, kun je goed sterren kijken. Op zo'n avond kun je met behulp van de sterrenboeken/-platen de sterrenbeelden zoeken.



Ra, ra de raaf of konijn of...

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **2**

nodig **EEN STUK
(NAT) ZAND**

De spelers staan in een rij. De eerste van de rij vertelt de anderen wat deze wil tekenen, bijvoorbeeld een dier. Dan tekent deze speler met de vinger een deel van het dier en zegt welk lichaamsdeel het is. Elke volgende speler moet een ander deel van het dier in het zand tekenen. Het is niet erg als het een beetje een gek dier wordt.

Variatie

De spelers moeten een dier tekenen in het zand. Echter wordt er van te voren niet afgesproken welk dier het wordt en niemand mag tijdens het spel met elkaar praten. Elke speler mag maar één lijntje per keer zetten. Welk dier wordt het uiteindelijk?



Ontdek je plekje

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig **NIETS**

Een speler gaat alleen het bos in en gaat gedurende enkele ogenblikken op een bepaalde plek zitten. Daarna komt de speler terug en beschrijft aan de rest van de groep de plek aan de hand van wat diegene zag, hoorde, voelde en rook. Dan gaat de speler terug naar die plek en de andere spelers gaan nu apart het bos in, op zoek naar de plek. Als je deze gevonden hebt, ga je bij de eerste speler zitten en blijf je daar heel stil zitten tot iedereen de plaats gevonden heeft. Wie lawaai maakt, verradt de schuilplaats. Om het spel niet te moeilijk te maken, ligt de plek op ongeveer tien meter van waar de groep gestart is.



Boomzoeken

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **10 JAAR**

minimum aantal
spelers **4**

nodig
**BLINDDOEKEN,
PAPIERTJES,
PENNEN**

Ga naar een bos met veel bomen. Iedere speler krijgt een papiertje met daarop de naam geschreven en kiest een boom uit. Ze gaan naar die boom toe, betasten hem goed en als ze denken dat ze de boom voldoende 'kennen', laten ze het papiertje met de naam achter en lopen terug naar de verzamelplaats. De spelers worden geblinddoekt en een rondje rondgedraaid. De spelers proberen hun boom terug te vinden. Als ze de schors aandachtig betast hebben, gevoeld hebben hoe dik de stam is en hoog de eerste takken zitten enzovoort, dan vinden ze 'hun' boom zeker terug.

Andersom kan ook. Een speler verkent geblinddoekt een boom. Bij de startplek mag de blinddoek af. Kan de speler de boom weer terugvinden?



Eitje bakken

.....
BUITENLEVEN
.....

.....
minimum
leeftijd **12 JAAR**
.....

.....
nodig
**EEN GEVORKTE TAK,
DUN IJZERDRAAD,
ALUMINIUMFOLIE,
EI, BOTER**
.....

Zoek een gevorkte tak, vouw de twee uiteinden over elkaar heen en bind ze vast. Het ziet er nu uit als een soort racket. Neem een groot stuk aluminiumfolie en vouw het stevig om de ronding. Doe er voor de stevigheid nog een laag folie overheen. Doe er wat boter op en maak het warm boven de hete as. Bak hier nu het eitje in.

Variatie

Je kunt ook een takje dwars op de gevorkte tak binden.



Pastinaakchips

BUITENLEVEN

minimum
leeftijd **12 JAAR**

nodig
**1 PASTINAAK,
EEN DUNSCHILLER
OF KAASSCHAAF,
VET OF OLIJFOLIE,
ZOUT**

Schil de pastinaak met de kaasschaaf of dunschiller. Maak met de kaasschaaf of dunschiller dunne plakjes van de pastinaak. Je kunt ze nu in het frituurvet bakken (of haal ze door wat olijfolie heen en bak ze tien à vijftien minuten in de oven op 220 graden). Na het bakken de chips bestrooien met wat zout.

Nog een leuk idee: maak op dezelfde manier rode-bieten-chips!



Zoek de veranderingen

.....
BUITENLEVEN
.....

.....
minimum
leeftijd **12 JAAR**
.....

.....
minimum aantal
spelers **4**
.....

.....
nodig **NIETS**
.....

Maak twee groepen. Elke groep inspecteert een stukje bos (maximaal twintig meter), ze proberen zich hiervan elk detail in te prenten. Wanneer beide groepen hiermee klaar zijn, gaan ze terug naar het vertrekpunt. Groep A brengt nu tien veranderingen aan het stukje bos van groep B aan en omgekeerd (dit kan zijn: dennenappels onder een loofboom leggen, een steen aan de andere kant leggen, ...). Nu probeert elke groep de veranderingen in zijn stukje bos op te sporen.



Spel

INHOUD

Wie vindt als eerste... ■ 6

Bladersaté ■ 7

Bosdomino ■ 8

Stapelen ■ 9

Voetenvoelsprietten ■ 10

Koekeloeren ■ 11

Steentje - takje ■ 12

Natuurmemory ■ 13

Bladmemory ■ 14

Ik heb, jij hebt, wij hebben ■ 15

Hoe komen we aan de overkant? ■ 16

Boomtikkertje ■ 18

Zoek hetzelfde ■ 19

Wie is het? ■ 20

Ik zoek... ■ 21

Bospetanque ■ 22

Natuurknikkeren ■ 23

Beverdam ■ 24

De naald in de hooiberg ■ 25

Noten-bootjes-race ■ 26

Eten of gegeten worden! ■ 27

Konijnen en hazen ■ 28

Bos alfabet ■ 29

Bospaadje ■ 30

Welke boom is het? ■ 31

Bos mastermind ■ 32

Sneeuwcreaties ■ 33

Bescherm je ei ■ 34

Natuurvechten ■ 35

Aarde, lucht of water ■ 36

Herken jij het dierengeluid? ■ 37

Natuurroof ■ 38

Oasespel ■ 39

Het schakelspel ■ 40

Inktvistikkertje ■ 41

Vogelvrij! ■ 42

Eekhoortjes kwartet ■ 43

Rivierpiramide ■ 44

Ik word een kikker ■ 45

Wie-eet-wie vlaggenroof ■ 46

Bedenk je eigen voedselketen ■ 48

Schorstekening ■ 49

Het gevarieerde bos ■ 50

Wat hoort hier niet thuis? ■ 51

Creativiteit

Afval speelgoed ■ 52

Natuurpostkaart ■ 53

De minituin ■ 54

Sierflessen ■ 55

Natuurschilderij ■ 56

Kleiafdruk maken ■ 57

De mooiste foto ■ 58

Ijsmobiel ■ 59

Boskoning en -koningin ■ 60

Camouflagemaskers ■ 61

Bosmobiel ■ 62

Stenen beschilderen ■ 63

Bladafdruk ■ 64

Graspopjes ■ 65

Vreemde takken ■ 66

Afvalmonsters ■ 67

Muziekconcert ■ 68

Sieraden maken ■ 70

Gips gieten ■ 71

Vogelhuisje ■ 72

Vetbollen ■ 73

Onderwaterkijker ■ 74

Natuurweven ■ 75

Voederschaal ■ 76

Waterfilter ■ 77

Bammie-houder ■ 78

Natuurkunst ■ 79

Bladerskelet ■ 80

De zonneklok ■ 81

Papier maken ■ 82

Natuurgids ■ 83

Melkpakportemonnee ■ 84

Spinnenwebkunst ■ 85

Natuurlijk (kleding)verven ■ 86

Plank voor dank! ■ 88

Buitenleven

INHOUD

Natuurlijke thee ■ 89
Voelen met je voeten ■ 90
Voelen met je handen ■ 91
Herfstverzamelspel ■ 92
Wat ruik je? ■ 93
Rupsentikkertje ■ 94
Welk beest? ■ 95
Bokkensprongen ■ 96
Natuurfotograaf ■ 97
Boomkronen bespieden ■ 98
Wie weet het? ■ 99
Verhaal van het beest ■ 100
Cultuurbos versus oerbos ■ 101
Poffertjes bakken ■ 102
Buitendouche ■ 103
Braakballen uitpluizen ■ 104
Hoe oud is die boom? ■ 105

Hoe hoog is die boom? ■ 106
Sluipen als... ■ 108
Bosketting ■ 109
Verschillend groen ■ 110
Bostikkertje ■ 111
Als een rups door het bos ■ 112
Brandnetelsoep ■ 113
Koken zonder pan ■ 114
Bloemensla ■ 115
Welke richting? ■ 116
Sterrenbeelden zoeken ■ 118
Ra,ra de raaf of konijn of... ■ 119
Ontdek je plekje ■ 120
Boomzoeken ■ 121
Eitje bakken ■ 122
Pastinaakchips ■ 123
Zoek de veranderingen ■ 124



COLOFON

Natuurspelen! is een uitgave van: *Jong Nederland*

WEBSITE www.jongnederland.nl

E-MAIL info@jongnederland.nl

Samengesteld door Katrien Ammerlaan, Kim van Korven,
Sascha Wolkenfelt

Eindredactie Katrien Ammerlaan & Sascha Wolkenfelt

Opdrachtgever Landelijk Bestuur Stichting Jong Nederland

Vormgeving en beeld Margo Vlamings, Arnhem (margovlamings.nl)

Druk PreVision, Eindhoven

Deze uitgave is mede mogelijk gemaakt dankzij een financiële bijdrage van de provincie Noord-Brabant.

Provincie Noord-Brabant



Copyright Jong Nederland 2011

Niets uit deze uitgave mag op welke wijze dan ook vermenigvuldigd worden zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

isbn nummer 978-90-72348-00-5

Natuurspelen!

is een boekje vol natuurspelen en -activiteiten uitgebracht door Jong Nederland om het spelen in en met de natuur te bevorderen.

Jong Nederland is een landelijke jeugd- en jongerenorganisatie die het belangrijk vindt jeugdigen te laten spelen. Tijdens het spelen ontdekt het kind de ander, de wereld en vooral zichzelf. Spelen betekent ontmoeting, ontspanning en ontplooiing. Spelen is leren leven. En spelen is vooral leuk!

Jong Nederland wenst je veel natuurspeelplezier!

