



**DE HOGE RIELEN**



## **Kabouterkoffer**

**Handleiding**

## Hoe kan ik de Kabouterkoffer ontlenen?

Voor de **reservatie van het materiaal** kan je terecht bij de dienst onthaal & info. De kostprijs van het gehuurde materiaal wordt verrekend in je eindfactuur. Je kan dit materiaal alleen ontlenen als je ook een verblijfsaccommodatie huurt.

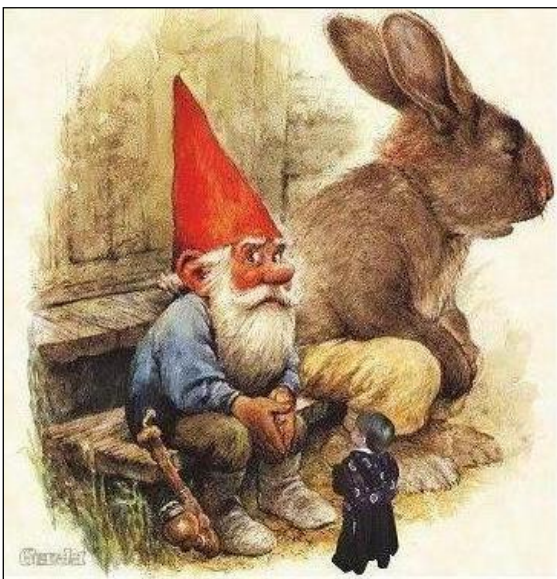
Je kan de kabouterkoffer **ophalen tijdens de openingsuren van de uitleendienst**. Het afhaalpunt is gelegen naast het containerpark.

Je brengt best een **bakfiets** mee **om de kabouterkoffer te vervoeren**. Heb je geen bakfiets ter beschikking, dan kunnen de medewerkers van de uitleendienst je van een handkar of bakfiets voorzien.

Voor je met de kabouterkoffer aan de slag gaat, kan je best **controleren of er materiaal ontbreekt**. De medewerkers van de uitleendienst kijken dit na elk gebruik na, maar kunnen uiteraard ook eens iets over het hoofd zien. Ontbreekt er iets of is er iets stuk, dan meld je dit voor je aan de slag gaat bij onthaal & info (014/ 55 84 10).

**Indien je iets kwijt raakt of stuk maakt**, wordt dit nadien aangerekend in de eindfactuur volgens de prijzen die je vindt in de materiaallijst.

## Wat kan ik verwachten van de Kabouterkoffer?



### OPZET

'Kabouters in het bos' laat de kleuters op een prettige, speelse wijze de wonderen in de natuur ontdekken.

### DOELGROEP

Kinderen van 4 tot 6 jaar.

### TIJDSDUUR

De kaboutertocht duurt ongeveer 1,5 uur tot 2 uur.

## Hoe kan ik aan de slag met de Kabouterkoffer?

### LOCATIE

Een leuke (en gevarieerde) bosomgeving.

### EXTRA TIPS VOOR DE BEGELEIDING

Het is niet de bedoeling rond planten en dieren grootse sprookjesachtige toestanden te bedenken. Zorg ervoor dat de biologische informatie altijd juist is. Belangrijk is dat de kinderen de natuur leren ruiken, voelen, proeven, horen, zien én hun verwondering / nieuwsgierigheid kunnen uiten.

#### Laat de kleuters zelf ontdekken

Laat de kleuters zelf ontdekken. Probeer zoveel mogelijk vragen te stellen in plaats van zelf te vertellen. Probeer in te spelen op de waarnemingen en reacties van de kleuters, ook al hebben deze reacties niets met de opdracht te maken.

#### Activiteit inleiden

Breng voor je vertrekt de kleuters in de juiste stemming door een kabouterverhaal te vertellen of hen als een kabouter te verkleeden... .

Het thema kan je mogelijk als volgt inleiden: *Hé, psst... Heb jij al een kabouter gezien? Misschien al in je tuin? Of binnen in huis? Jazeker, er bestaan ook huiskabouters! En op de Hoge Rielen lopen ze zeker rond! In de bomen, in konijnenholen, onder de paddenstoelen, tussen de grashalmen, in het riet... . Ze zitten overal!*

*Kabouters zijn schuwe wezentjes. Ze laten zich niet gemakkelijk tonen aan (volwassen) mensen. Voor kinderen zijn ze minder bang. Maar je kan ze slechts zien, als je heel goede ogen hebt ... .*

## Verloop activiteit

### VOORAF

Stel de 5 houten kabouters verspreid in het bos op. Verstop enkelen in het struikgewas, anderen wat meer zichtbaar achter een boom.

In elk kabouter rugzakje stop je een opdracht. Het nodige materiaal leg je in de buurt van de kabouter of neem je in een rugzak mee.

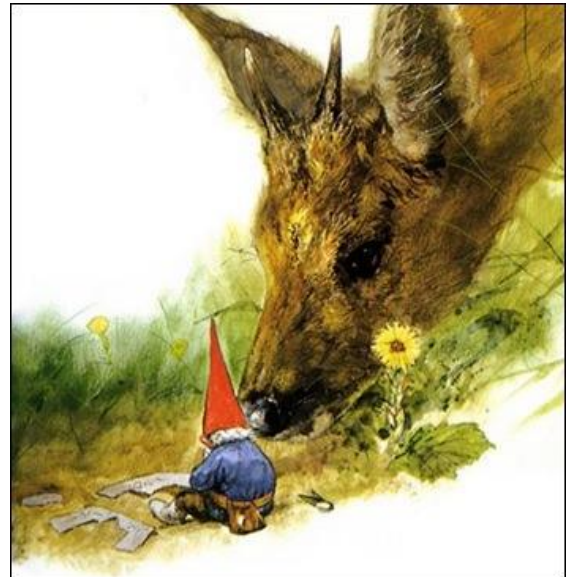
### IN DE JUISTE STEMMING KOMEN

Je kan een kabouterverhaal aan de kinderen voorlezen. In bijlage vind je alvast 1 verhaal terug.

Vraag aan de kinderen of ze ooit al eens kabouters gezien hebben. Laat de kinderen hun kabouter beschrijven (waar heb je hem gezien, welke kleren draagt de kabouter, lopen er dieren met hem mee, wat houdt hij vast?).

Vervolgens bouw je samen met de kinderen de kabouterpuzzel op. Geef aan elk kind 1 of meerdere puzzelstukken.

Geef aan ieder kind een heuse kaboutermuts.



### KABOUTERS ZOEKEN

De kinderen gaan nu alle kabouters in het bos zoeken. Maar niet zo maar... .

Ieder om beurt gooit met de kleurendobbelsteen. Gooit een kind groen, dan gaan de kinderen op zoek naar de houten kabouter met de groene muts. Uit het rugzakje mogen ze dan de opdracht halen. Vervolgens lees je de boodschap van de kabouters aan de kinderen voor.

Gooit een kind de paarse kleur, dan zoeken jullie naar de kabouter met de zwarte muts. Gooit een kind de oranje kleur, dan zingen jullie een kabouterliedje ofwel spelen jullie een kabouter- of natuurspelletje.

## Opdrachten kabouterkoffer

Je kiest zelf welke opdrachten je in de kabouterkoffer stopt. Je kan hierbij rekening houden met het seizoen.

### DIKKE BOMEN (1)

Een kabouter is klein. Voor hem is deze boom erg hoog en dik. Hij zou wel graag weten hoe dik deze boom is.

- Hoeveel kindjes kunnen er omheen (zij aan zij)?
- Hoeveel handen dik is deze boom?
- Hoeveel voeten dik is deze boom?
- Hoeveel handen dik ben jezelf?
- Hoeveel handen dik is de juf?
- Voel eens met je vingers langs de boom!
- Voel eens aan je eigen wang!
- Is die zachter of harder dan de boom?
- Zoek eens of je geen holletje vindt in de boom?
- Zou daar iemand wonen?
- Wie denk je?

**Nodig:** een dikke boom

## NACHTKABOUTERS (2)

Kabouters lopen 's nachts rond in het bos. Dan is het heel donker. Hij gebruikt zijn handjes om te voelen waar hij loopt.

- Jullie mogen om beurt als een kabouter bij nacht langs dit touw lopen. Oogjes dicht en met één hand het touw vasthouden. Voel met je andere hand waar je langs loopt. Voor sommige dieren in het bos is dit niet moeilijk. Zij kunnen goed zien in het donker zoals de uil, het konijn, de kat.
- Zoek in het bos iets hards en iets zachts.
- Strijk hiermee over de handpalm van je vriendje. Hij moet zijn handen wel op zijn rug houden.
- Je vriendje vertelt je dan wat er zo kietelt en krabt.

**Nodig:** touw, blinddoeken.

**Tip:** Span het touw zodanig dat de kinderen voorbij een boom, een struik en planten komen.

## KRIEBEL-KRABBEL-KRUIPBEESTJES (3)

Kabouters zijn gek op kriebel-krabbel-kruipeestjes. Hij helpt ze vaak om zich te verstoppen in het bos.

- Kijk eens of jullie beestjes kunnen vinden in spleetjes onder blaadjes of in het gras ofwel onder schors of in dood hout?
- Stop ze voorzichtig in een potjesloep.
- Bekijk ze aandachtig: Hoeveel pootjes heeft het? Heeft het vleugeltjes? Is het gekleurd?
- Ken je de naam van dit diertje? Bedenk er zelf een leuke naam voor.  
Zoek nadien op de kriebelbeestjeskaartjes hoe dit diertje noemt.
- Weet jij waarom die diertjes zich verstoppen?
- Zet de gevonden diertjes na de waarneming terug waar je ze gevonden hebt.

**Nodig:** potjesloep, determineerkaartjes (= kriebelbeestjeskaartjes)

#### KABOUTERMEMORY (4)

Ook al is een kabouter oud, toch kan hij goed onthouden. Kunnen jullie dat ook?

- Zoek in het bos 8 verschillende voorwerpen (dennenappel, blad, takje, eikel). (Laat de kinderen over hun gevonden voorwerp even vertellen.)
- Leg op de grond één van de stoffen (witte doeken) die in de koffer zitten.
- Leg de gevonden voorwerpen er netjes op. Bekijk ze goed.
- De juf legt het tweede doek erover.
- Nu neemt de juf één voorwerp weg. Jullie mogen niet kijken.
- Het bovenste doek wordt weggenomen en jullie proberen te zoeken welk voorwerp weg is.
- Het kind dat juist antwoordt, mag aan de andere kinderen vertellen wat het voorwerp is en waarom dat je dat op deze plaats kan vinden.

**Nodig:** twee witte doeken

#### KLEUREN IN HET BOS (5)

Een kabouter houdt erg veel van kleuren. Maar in het donker kan hij ze niet goed zien. Hij denkt dat alles in het bos dezelfde kleur heeft. Denken jullie dat ook?

- Zoek in het bos natuurvoorwerpen die een verschillende kleur hebben.
- Breng ze bij de juf en leg ze op een wit blad.
- Welke kleuren vind je het meest in het bos?
- Probeer met de gevonden voorwerpen een schilderijtje te maken.

**Nodig:** wit blad of bladen met getekende dierensilhouetten

### DIERENVRIEND (6)

Kabouters houden erg veel van dieren. De eekhoorn is zijn beste vriend.

- Wie heeft al eens een eekhoortje gezien?
- Wie niet? (Toon een afbeelding van een eekhoorn.)

Een eekhoorn eet graag beukenootjes, eikels en zaden van dennenappels.

- Zoeken jullie mee op de grond of jullie geen lekkere dennenappels kunnen vinden voor de eekhoorn? Plaats het emmertje op de grond.
- Ga vijf pasjes achteruit en probeer het nootje of de dennenappel in het emmertje te gooien.

**Nodig:** emmertje, afbeelding van een eekhoorn

### KABOUTEROORTJES (7)

Kabouters kunnen heel goed luisteren.

- Doe je oogjes en je mondjes dicht en luister naar alle geluiden om je heen.
- Wees één minuutje heel stil en vertel daarna aan de juf wat je allemaal hebt gehoord.
- Welke waren natuurgeluiden?
- Welke niet?
- Als het goed weer is en het gras is droog, ga je in een kring zitten met de voeten tegen elkaar.
- Ga nu neerliggen, dan kan je nog beter luisteren.

### KABOUTERKUNSTWERKJES (8)

Kabouters verzamelen graag blaadjes en maken er fijne kunstwerkjes van.

- Helpen jullie de kabouters blaadjes zoeken?
- Weten jullie welke blaadjes bij welke boom of struik horen?
- Soms zijn de blaadjes mooi groen en soms bruin.
- Weten jullie hoe dat komt?
- Maken jullie met de gevonden blaadjes ook een mooi kunstwerkje (b.v. een boom, een huis, de zon, een spin,...)?

**Nodig:** blaadjes



### KABOUTERHUISJES (6)

Wij wonen in een huis. Kabouters wonen in een paddenstoel, een steel met een hoedje erop.

- Pak een spiegeltje en kijk onder de hoed. Zo zie je hoe het huisje van de kabouter er binnenin uitziet.
- Voorzichtig zijn, want de steel van de paddenstoel kan gemakkelijk afbreken.
- Met zo'n spiegeltje kan je ook nog onder een blad of in een boomholletje kijken.
- In die verloren hoekjes verstoppen zich veel diertjes en natuurlijk ook kabouters.

**Nodig:** spiegeltje, afbeelding vliegenzwam

### BLOEMEN (10)

Kabouters houden erg veel van bloemen. Bloemen hebben mooie kleuren en ze geuren ook zo fijn. Niet alleen kabouters, maar ook insecten houden van die kleuren en geuren.

In de bloem vinden zij het nodige voedsel. Ook de bijtjes doen dat.

- Zoek een bloempje. Zit er een beestje op? Welke kleur heeft het?
- Weet jullie welk voedsel de bijtjes en de vlinders uit de bloem halen?
- Kijk naar een vlinder. Zie je hoe ze met haar lange tong de nectar uit de bloem haalt?
- Kan je zoemen als een bijtje?
- Kan je ook vliegen van bloem tot bloem?

**Nodig:** enkele bloemen waar er insecten naar toe vliegen

### SPEURNEUS (11)

Kabouters hebben een fijne neus. Ze kunnen planten en dieren herkennen aan hun geur.

- Als je diep in- en uitademt kan jij ook het bos ruiken.
- Ga op je handen en voeten langs het witte lint en vertel wat je allemaal ruikt.

**Nodig:** touw

**Tip:** Leg het touw zo, dat de kleuters voorbij boomschors, bladerenhoop, bloemen, dennentak,... komen.

## KONIJNENLICHAAM (12)

Kabouters maken graag een ritje op de rug van een konijn. Een konijn is immers snel en ze heeft een stevige rug. Weten jullie hoe een konijn eruit ziet? (Laat de kinderen even vertellen).

- Willen jullie samen de konijnenpuzzel maken?
- Wat zien jullie? Een konijn heeft...
  - Grote oren. Zijn onze mensenoren groter of kleiner dan konijnenoren?
  - Een (snuffel)neus. Wat zie je op zijn neusje staan? (snorharen) Welk dier heeft dit ook nog? Wat doen dieren en mensen met hun neus? (ruiken, snuffelen)
  - Ronde ogen. Welk kleur zijn ze? Welke kleur hebben jouw ogen? Vraag het aan een kindje dat naast jou staat.
  - Sterke achterpoten. Welke poten zijn het langst? De voorste of achterste poten? Waarom: wat moet een konijn goed kunnen als de vos komt piepen?
  - Scherpe voortanden. Wat eet een konijn (in het wild)? (plantenstengels, schors van jonge boompjes,...).
  - Een kort wit staartje.
  - Een zachte behaarde vacht. Voel eens aan jouw huid?
- Kijk dit zijn 2 tekeningen: wie is de haas en wie is het konijn? Deze dieren lijken erg op elkaar, vinden jullie ook? Toch zijn er 2 heel duidelijke verschillen. Wie kan ze vinden?
- Pff, genoeg gebabbeld! Kom, we doen nog een konijnenloop. Hoe lopen konijnen? Wie kan dit eens tonen?  
Loop – met zijn allen – in konijnenpas naar een dikke boom.

**Nodig:** konijnenpuzzel, afbeelding konijn en haas, boekje 'wie ben ik?'

## SPINNEN (13)

Kabouters hebben ook wel eens last van vliegen en muggen zoals wij. Deze vlugge diertjes vangen is erg moeilijk. Hun vriendin de spin kan echter flink helpen.

- Zoeken jullie eens tussen de struiken naar een spinnenweb.
- Waar maakt de spin haar web?
- Zie je de spin zitten?
- Waarom zit de spin zo stil?
- Waarvoor gebruikt de spin dat web?
- Waarom is dat web zo fijn?
- Voel voorzichtig aan de draadjes? (kleverig)
- Waar haalt de spin die fijne draad?

- Welke diertjes vangt de spin in haar web?
- Als je een spin kunt vangen mag je ze even in een potjesloep bekijken.
- Hoeveel pootjes heeft de spin?
- Bekijk de kleur, de mond, de beharing.
- Als je de spin goed bekeken hebt, moet je ze weer terug vrijlaten.
- Maak met een bol wol een spinnenweb: één kindje is de spin en spint de draad van kindje tot kindje en vormt zo een web. Ofwel gooit elk kind de draad naar een ander kind, totdat iedereen geweest is. Dit is het spinnenweb van mensenkinderen.

**Nodig:** potjesloep, bol touw/wol

### WAAR BEN IK? (15)

Kabouters kunnen zich goed onzichtbaar maken. Vele dieren, groot of klein, doen dit ook. Ze spelen verstoppertje. Zo kan niemand hen zien. Of zo kunnen ze goed jagen op andere dieren.

Een kruisspin weeft een web. Een springspin weeft geen web. Ze jaagt op de grond of in de boom.

*Ter voorbereiding voor de juf (meester). Er zijn 2 mogelijkheden. Je kan een dikke boom, liefst met een ruwe schors, merken (b.v. een den, een eik). Tussen de schors steek je de plastic spinnetjes. Ofwel baken je met een lint een veldje af, waar je de spinnen in het gras of op de kiezeltes neerlegt. De kinderen zoeken vervolgens de spinnetjes.*

- Kijk heel goed! Zoek alle spinnen in deze boom (op de grond).
- Hoeveel spinnen heb je gevangen? Tel ze maar.

**Nodig:** plastic spinnetjes (20), een boom met ruwe schors, een lint

### SPEELVRIENDJE (14)

Langoor, het konijn, is het beste speelvriendje van de kabouters. Konijnen maken vele tunnels en holletjes, waar de kabouters heerlijk verstoppertje kunnen spelen!

Verstoppen jullie je graag? Wie zijn jouw speelvriendjes?

- Hebben jullie al eens in een tunnel gelopen? Een tunnel kan erg lang en smal zijn. Konijnen lopen er dagelijks in en uit. Jullie mogen nu elk om beurt door een tunnel lopen die de juf (meester) heeft opgesteld.
- Zo, nu weten jullie hoe het is om in een konijnengang te lopen. Kunnen jullie echter ook een

konijnenhol maken? De juf (meester) heeft hier ergens in de buurt een parachute verstopt. Als jullie die volledig openen en elk een lus vastnemen, moeten jullie op 3 de armen in de lucht steken terwijl je de parachute vasthoudt. Daarna loop je een stap vooruit en stop je de rand van de parachute onder je billen.

- En nu gaan we op zoek naar een echte konijnenhol. Wie vindt er eentje? Is Langoor, het konijn, thuis? Als je veel konijnenkeutels voor het holletje ziet liggen, dan is dit holletje bewoond.

**Nodig:** kruiptunnel, reuzenparachute

### GOED GEHEUGEN (16)

Eekhoorns verzamelen in de herfst noten en dennenappels. Meestal vergeten de eekhoorns heel wat van de plekken waar zij hun noten en dennenappels voor de winter verstopt hebben. In strenge en lange winters hebben ze dan weinig te eten. Sommige eekhoorns sterven van de honger.

Kabouters hebben echter een heel goed geheugen. Zo helpen ze de eekhoorns om hun voorraad voedsel terug te vinden.

- Zoek de grootste dennenappel die je kan vinden!
- Wil je nu je dennenappel heel goed verstoppen? Zo weet jij alleen waar de dennenappel ligt.
- Kom laten we met de juf een spelletje spelen (zo zijn de gedachten van de kinderen even ergens anders).
- Kan je je dennenappel terugvinden? Fijn hoor, wat kan jij goed onthouden!

**Nodig:** plek met kleine en grote dennenappels.

**Weetje:** De dennenappels van de zeeden zijn erg groot. Deze den heeft lange naalden van > 5 cm lang.

## Bijlagen

### KABOUTERVERHAAL

Wie loopt daar door het groene donkere bos? Het is iets kleins met een rode puntmuts op.

De rode puntmuts danst bij iedere stap. Als je goed luistert, hoor je een klein belletje rinkelen. Het klinkt zo hoog en teer. Het is het belletje aan de puntmuts van kabouter Rinkel. Waar Rinkel loopt, rinkelt zijn belletje. En waar zijn belletje rinkelt, daar brengt Rinkel geluk.

Rinkel is maar klein. Je zou hem gemakkelijk over het hoofd zien. Maar als je goed oplet, zie je hem lopen tussen de hoge varens op het zachte mos in het groene donkere bos.

Je zou ook zien dat Rinkel een rugzak draagt, een rugzak gevuld met verse beukennoten. Rinkel is blij dat hij er zoveel gevonden heeft. Thuis in zijn holletje, onder de wortels van een oude hoge boom, bakt hij heerlijk beukennootjesbrood. Mmm, dat ruikt zo lekker. Rinkel krijgt al trek als hij eraan denkt.

Aan zijn arm heeft Rinkel een rieten mand hangen, gevuld met glanzende rijpe bramen voor heerlijke bramenjam. Rinkel heeft al heel wat potten op de plank in zijn kelder staan.

Al de jaren woont Rinkel in het grote bos. Hij kent het bos op zijn duimpje en is bevriend met alle dieren. “Dag slak”, zegt Rinkel tegen een slak met een geel huisje op zijn rug. Langzaam tilt de slak zijn kopje op en ziet Rinkel staan. “Wat maak je toch een prachtig zilverspoor”, roept Rinkel uit. Blij kruipt de slak verder met achter zich een glanzend zilveren spoor. Rinkel heeft voor ieder dier een aardig woord. Alle dieren houden van Rinkel.

De zon schijnt en Rinkel wordt moe van het dragen van zijn beukennoten en bramen. In de verte ziet hij een mooie, grote paddenstoel staan. De rode hoed van de paddenstoel is een prachtige parasol tegen de zon. Daar wil hij onder gaan rusten.

Maar wie zit daar ook al? Hansepans, het lieveheersbeestje! “Ha, Hansepans”, zegt Rinkel, “ wat kleur jij mooi bij de paddenstoel. Jij bent net zo rood, alleen heb jij geen witte, maar zwarte stippen.” Daar moeten ze samen om lachen.

Rinkel wil net zijn rugzak afdoen of KRAH KRAH klinkt het. Dat is Kra, de zwarte kraai. “Rinkel”, roept de vogel opgewonden, “Langoor zit vast!”

“Wat zeg je nou”, antwoordt Rinkel geschrokken. Rinkel klimt op de rug van Kra. Hij houdt zich goed vast aan de zwarte veren. Onderweg vertelt Kra wat er gebeurd is.

Langoor, het konijn, had wortels gegeten op het mensenveld. Ze smaakten zo lekker!. Hij at zijn hele buik rond. Langoor wilde juist weer terug naar zijn hol aan de rand van het bos, toen een scherpe pijn door zijn achterpoot trok. Hij kon niet meer voor- of achteruit lopen. Langoor zat vast. Hij was in een strik gelopen. De mensen wilden de wortels voor zichzelf hebben. Ze waren boos op de konijnen die wel eens van hun wortels aten. Daarom hadden de mensen een val bij de wortels neergezet. En daar was Langoor ingelopen!

Dat was een lelijke zaak. Z'n moeder had hem nog zo gewaarschuwd! “Kom niet bij het mensenveld”, had ze wel tien keer gezegd. Maar de wortels roken zo heerlijk... en hij had er zo'n trek in. En toen Langoor er eenmaal van at, was hij al het gevaar vergeten. En nu zat Langoor vast. Af en toe trok hij met zijn poot. Dat hielp niets en het deed ook nog veel pijn.

Wanhopig keek Langoor om zich heen. Zag hij daar geen vogel aan komen vliegen? “KRA KRA”, roept Rinkel op de rug van de vogel. “Kijk daar beneden, dat bruine stipje! Dat is Langoor!”. De vogel duikt naar beneden en landt naast Langoor in het zand. Gelukkig zijn er geen mensen. Rinkel aait Langoor over zijn zachte snuit.

“Stil maar , Langoor, we zullen proberen de knoop eruit te halen”, zegt Rinkel. Met zijn kleine vingers probeert Rinkel de knoop eruit te halen. Dekfels, wat zit die knoop vast. Wat Rinkel ook probeert, het lukt niet.

Even weten ze het niet meer. Maar dan krijgt Rinkel opeens een idee. “De muizen”, roept hij blij uit. Hier helpen alleen maar scherpe tandjes. En weg is Kra, op zoek naar de muizen Piep en Piepelien.

Hij weet waar ze wonen: in een klein holletje bij de oude eik. En ja hoor, niet lang daarna komt Kra weer aangevlogen. Twee muizenstaartjes hangen uit zijn verenpak naar beneden, de staartjes van Piep en Piepelien.

Snel gaan de muizen ieder aan een kant van de poot van Langoor zitten. Wat kunnen ze knagen met die scherpe tandjes! Knabbel, knabbel, knaag, knaag, klinkt het. Nog een flinke beet en Langoor is los. Wat zijn ze blij!

“Vlug, vlug, voor er mensen komen! Gaan jullie mee naar mijn hol”, vraagt Langoor. Dan krijgen jullie wat lekkers. Vader Langoor staat al bezorgd op de uitkijk als ze bij het hol aankomen. “Langoor, waar ben jij al die tijd geweest”, roept hij uit.

Langoor vertelt van zijn angstige avontuur en hoe zijn vriendjes hem geholpen hebben. Vader Konijn is toch blij dat alles goed afgelopen is. Hij bedankt iedereen en Langoor moet beloven dat hij nooit, maar dan ook nooit meer naar het mensenveld te gaan. Dat belooft Langoor. Ze krijgen op de goede afloop heerlijke bosbessensap en worteltjestaart.

Hat is al bijna donker als iedereen afscheid neemt. Piep en Piepelien lopen op hun kleine pootjes naar hun veilige holletje onder de eik. Kra vliegt met grote vleugelslagen naar zijn slaapnest in een hoge boom. Rinkel loopt het pad af en zwaait nog eens naar familie Konijn. Al gauw is hij niet meer te zien in het donkere bos. Maar wat de konijnen nog wel kunnen horen, is het belletje op de puntmuts van Rinkel. Het belletje dat overal geluk brengt waar het rinkelt.

## **SPELLETJES EN LIEDJES**

### **Liedje Kabouter Pinnemuts**

Op een grote paddenstoel – rood met witte stippen  
Zat kabouter Pinnemuts – heen en weer te wippen  
Kraak zei toen die paddenstoel – met een diepe zucht  
En de beide beentjes – hopla in de lucht.

### **Vang- en tikspel**

Alle kinderen zijn insecten (muggen, vliegen, bijen). Eén kind is de spin en probeert de insecten te vangen (door de andere kinderen aan te tikken).

Weetje:

De meeste spinnen hebben 8 ogen. Maar eigenlijk ziet de spin door haar haartjes op haar poten. Ze voelt wanneer een beestje in haar web spartelt.

### **Bewegingsspel vogels**

Je vertelt een grappig verhaaltje waarin de woorden KRAAI en KOOLMEESJE voorkomen. Horen de kinderen KRAAI, dan bewegen de kinderen hun armen traag op en neer om de grote krachtige vogel na te bootsen. Bij KOOLMEESJE bewegen ze hun armen sneller om het vlugge vogeltje na te doen.

Weetje:

Vogels zingen om hun territorium (woongebied ) af te bakenen zodat ze niet de hele tijd met hun burens hoeven te vechten. Ze zingen vaak op verschillende plekken op de grens. Zo weten de burens waar hun gebied zich uitstrekt. Ze zingen ook om een partner te lokken.

### **Gooispelletje: blad en eikel (of dennennaald en dennenappel)**

Een blad valt niet op dezelfde wijze van een boom als een eikel. De kinderen zoeken elk een (eike)blad en een eikel. Ze zijn nu boom geworden. In elke hand houden ze een blad ofwel een eikel vast. Een hevige wind blaast zowel de blaadjes als de eikels van de boom. De kinderen laten het blad en de eikel vallen. Hoe waaien ze naar beneden? Wie botst het eerst op de grond?

Weetje:

De Vlaamse gaai (een kleurrijke bosvogel) is dol op eikels!

### **Bewegingsspel duizendpoot**

Laat de kleuters in groepjes van 5 à 8 man één lange sliert vormen. Ze houden daarvoor telkens hun beide handen op de schouder van diegene die voor hen staat. De voorste kleuter (de kop van de duizendpoot) mag een leuke weg uitzoeken tussen de bomen en de struiken. Alle andere 'poten' van de duizendpoot volgen in het gelid. Eén twee drie vier, één twee drie vier,...!

Extra suggesties:

- **Wisselen (1):** de kop van de duizendpoot neemt het eind vast en dit einde wordt kop De begeleider geeft dit commando. Spreek dit signaal op voorhand duidelijk af bv. wissel roepen of blazen op een fluitje.
- **Wisselen (2):** op het afgesproken commando ('wissel' of fluitsignaal) neemt de 'kop' de 'staart' vast zodat je een gesloten cirkel krijgt. Vervolgens roept de begeleider de naam van één van de kleuters die niet op kop liepen, die wordt de nieuwe 'kop' (en laat dus de schouders van zijn voorganger los).
- **Afslaan:** de voorste kleuter kan bij een richtingwijziging ook zijn arm uitstrekken.
- **Wijzigen van richting:** de begeleider geeft dit aan i.p.v. dat de slierten kleuters die zelf kiezen.

Weetje:

De jongen van een duizendpoot hebben bij de geboorte maar 7 paar poten en krijgen pas tijdens hun ontwikkeling het volledig aantal poten.

## **AFBEELDINGEN**

**Vliegenzwam**





Konijn en haas <sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Afbeelding boven is het konijn. Afbeelding beneden is de haas.



Eekhoorn



## Materiaallijst

ARTIKEL	AANTAL	PRIJS/STUK IN € <sup>2</sup>
Handleiding	1	15,00
Opdrachtkaartjes	17	0,5
Houten kabouter	5	8,00
Kaboutermuts	24	2,00
Dobbelsteen met kleuren	1	10,00
Kabouterpuzzel (21 stuks)	1	10,00
Kabouterboek 'De oproep der kabouters' van Rien Poortvliet	1	30,00
Materiaal voor opdrachtjes		
Touw	2	2,00
Blinddoeken	5	2,50
Loepenpotjes	10	5,00
Determineerkaartjes (set van 12 kaartjes)	1	2
Stoffen doek (geheugenspel)	2	1,50
Getekende silhouetten	11	2
Emmertje	2	3,00
Afbeelding eekhoorn	1	1,50
Spiegeltje	4	1,50
Afbeelding vliegenschwam	1	1,50
Konijnenpuzzel (5 stuks)	1	5
Eekhoornpuzzel (5 stuks)	1	5
Afbeelding konijn en haas	1	1,50
Boekje "Wie ben ik?" Moira Botterfield	1	15,00
Bolletje touw	1	/

<sup>2</sup> Bij verlies of beschadiging van materiaal rekenen we deze prijzen aan

<b>Kruiptunnel</b>	<b>1</b>	<b>90,00</b>
<b>Reuzenparachute</b>	<b>1</b>	<b>145,00</b>
<b>Plastic spinnetjes</b>	<b>10</b>	<b>0,30</b>
<b>Pluche eekhoorn</b>	<b>1</b>	<b>5</b>