INHOUD

- **Inleiding** ..... blz. 3

Algemene handleiding ..... blz. 5
. Vooraf op school
. Op de dierenweide
. Daarna op school
. Algemene zaken

deel 1. Vooraf op school. **Het verhaal van Pronkepauw**
- **Het verhaal van Pronkepauw** ..... blz. 9

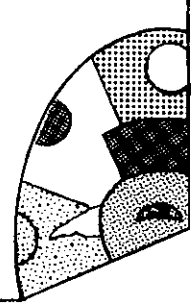
deel 2. Op de dierenweide. **De Boerderij-spelletjeskist**
- **Benodigdheden op de dierenweide** ..... blz. 13
- **Groepsindeling. Het opstarten en het verloop van het spel** ... blz. 15

- **De Spelletjes:**
- **Een deel van het dier** ..... blz. 17
- **Het rondkeutelen** ..... blz. 19
- **De jas van het dier** ..... blz. 21
- **Het voortbewegen van het dier** ..... blz. 23
- **Rondsnuffelen** ..... blz. 25
- **Aanrommelen** ..... blz. 27
- **Luistervinkje spelen** ..... blz. 29
- **De knuffelhoek** ..... blz. 31

deel 3. Weer op school. **De school-spelletjeskist**
- **Benodigdheden op school** ..... blz. 35
- **Een deel van het dier** ..... blz. 37
- **Rondkeutelen** ..... blz. 39
- **De jas van het dier** ..... blz. 41
- **Het voortbewegen van het dier** ..... blz. 43
- **Rondsnuffelen** ..... blz. 45
- **Aanrommelen** ..... blz. 47
- **Luistervinkje spelen** ..... blz. 49
- **Het rollenspel** ..... blz. 51

- **Medialijst** ..... blz. 53

- **Colofon** ..... blz. 55



INLEIDING

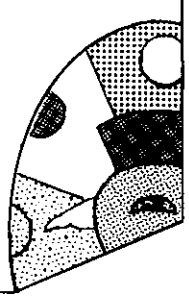
Dit project rondom de dierenweide is verdeeld in drie situaties:

- Vooraf op school wordt het ingeleid door een klassegesprek en het verhaal van Pronkepauw.

- Op de dierenweide ontdekken de kinderen in kleine groepjes alle hoeken van de dierenweide door middel van de spelopdrachten uit de boerderij-spelletjeskist.

- Daarna op school wordt de boerderij-spelletjeskist in combinatie met de school-spelletjeskist aangeboden.
  De ervaringen op de dierenweide opgedaan, kunnen op deze manier herhaald en uitgediept worden.

De spelletjes zijn zó gemaakt dat ze op alle dierenweiden te gebruiken zijn; ze kunnen namelijk worden aangepast op de aan- of afwezigheid van dieren.
De activiteiten nodigen uit tot waarnemen en ontdekken.
De nadruk is gelegd op het directe contact tussen kind en dier.
Juist voor kinderen is het contact met dieren van grote sociale en emotionele betekenis (zie medialijst blz. 37).



ALGEMENE HANDLEIDING

Vanzelfsprekend staat het een ieder vrij a.d.h.v. de materialen een andere invulling te geven aan het project.

1. VOORAF OP SCHOOL.

Het bezoek aan de dierenweide wordt op school voorafgegaan door een klassegesprek over dit onderwerp.
Hierbij kunnen o.a. de volgende inleidende vragen gesteld worden:
- Wie van jullie weet wat een dierenweide is?
- Wie van jullie is daar weleens geweest?
- Wat het je daar gezien?

Het spel op de dierenweide wordt op school ingeleid met het verhaal van **Pronkepauw.**
De pauw vormt hierbij n.l. een centraal element.

2. OP DE DIERENWEIDE.

Het bezoek aan de dierenweide dient u zelf te regelen door contact op te nemen met de desbetreffende beheerder/ster.
Ook zaken als ontvangst gewoonteregels, mee te nemen voer en andere aandachtspunten gaan in overleg met de beheerder/ster.
Bezoek de dierenweide met "aangepaste" kleding en schoeisel (bijv. laarzen, oude kleren).
Voor het verkennen van de dierenweide en de daarna te spelen spelletjes wordt de groep van tevoren in groepjes (max. zeven) van maximaal 5 kinderen verdeeld. Elk groepje + begeleider/ster krijgen een hanger op in de kleur van de groep.
Het is verstandig om als leerkracht geen groepje te nemen, maar als stand-by aanwezig te zijn om in te springen daar waar dat nodig is. Voor een vlot verloop bij de roulatie van de spelletjes is het aan te raden een spelletjeswachter aan te stellen.
Bij het verkennen van de dierenweide kan naast de dieren zelf o.a. ook gewezen worden op hun huisvesting en hun eetgewoontes (wat eet een dier, hoe eet een dier).

De boerderij-spelletjeskist.

Na het verkennen van het terrein, begint elk groepje afzonderlijk met de spelletjes uit de boerderij-spelletjeskist. Over het gebruik ervan vindt u in deel 2 uitgebreide uitleg.
Het is nodig om deze algemene handleiding samen met deel 2 voor de begeleiders te kopieëren, zodat het vooraf doorgelezen kan worden. Ontstane vragen kunnen bijv. in de vorm van een begeleiders-bespreking behandeld worden. Een oriëntatiebezoek met de begeleiders aan de dierenweide vooraf zou hierbij ook heel nuttig zijn.

De spelletjes zijn zo gemaakt dat ze op alle dierenweiden te gebruiken zijn. Het is mogelijk om samen met de medewerker van de dierenweide de dieren uit de verschillende spelletjes te selecteren, zodat bijv. uit het spelletje van de jas van het dier de foto van de varkenshuid uit de selectie wordt genomen als er geen varken op de dierenweide aanwezig is.

In de boerderij-spelletjeskist bevindt zich per spelletje een opdrachtkaart met aan de ene kant een tekst gericht aan de begeleiders en aan de andere kant een tekst gericht aan de kinderen. Deze laatste tekst is bedoeld om een sfeer te schetsen. De begeleider kan natuurlijk ook zijn/haar eigen woorden kiezen.

Aan de spelletjes is geen minimale of maximale tijd gesteld: het enthousiasme van de groep bepaalt de tijdsduur.
Als bij het eindstip niet alle spelletjes aan de orde zijn gekomen is dat niet onoverkomelijk, de spelletjes gaan nl. mee naar school.
Controleer na afloop de inhoud van de kist aan de hand van de benodigdhedenlijst, die u op blz. 7 en 8 vindt. Doe dit eventueel samen met een medewerker van de dierenweide of de spelletjeswachter.

3. DAARNA OP SCHOOL.

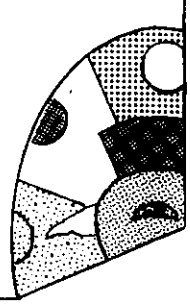
Op school wordt de boerderij-spelletjeskist in combinatie met de schoolspelletjeskist aangeboden, het gebruik ervan staat in deel 3 beschreven. De materialen in de schoolkist vormen in hoofdzaak de grafische vervanging van de levende materialen op de dierenweide. De aldaar opgedane ervaringen kunnen op deze manier op school nog een herhaald en eventueel uitgediept worden.

4. ALGEMENE ZAKEN.

Zoals u in deze handleiding gelezen zult hebben moeten er vooraf verschillende zaken worden geregeld. Hieronder vindt u die nog eens puntsgewijs.

- Er moet contact worden gelegd met de beheerder van de dierenweide.
- Voor de groepsbegeleiding moeten mensen benaderd worden.
- Een aan te stellen spelletjeswachter coördineert de roulatie van de spelletjes (zie blz. 8).
- Het is raadzaam om van tevoren met de groepsbegeleiders een bezoek te brengen aan de dierenweide.
- De beheerder van de dierenweide dient de organisatie van de activiteit in de knuffelhoek zelf in handen te nemen.
- Uit de spelletjes van de boerderijkist moeten die dieren worden geselecteerd die op de dierenweide aanwezig zijn.
- Controleer of alle spelletjes en de bijbehorende attributen volledig zijn.

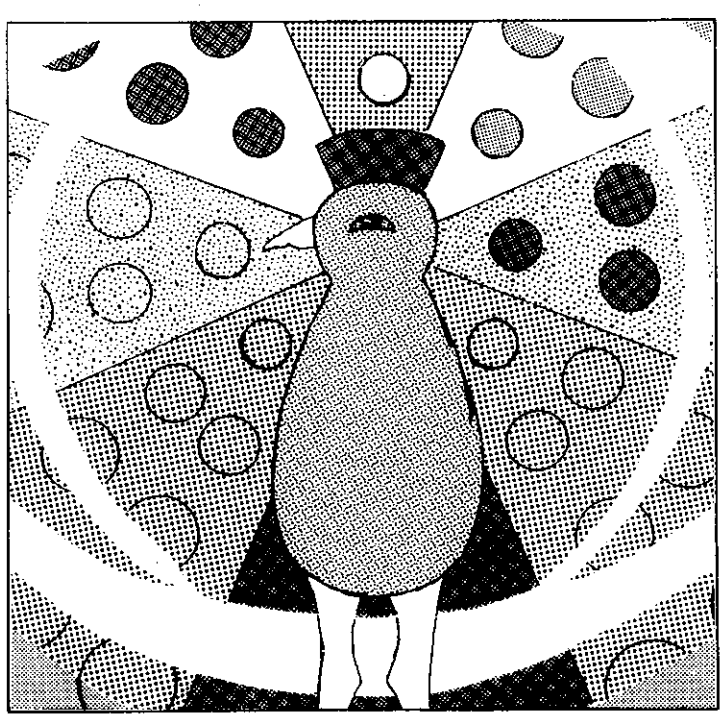
Veel plezier met het project!



deel 1

vooraf op school

HET VERHAAL VAN DE PRONKEPAUW



HET VERHAAL VAN PONKEPAUW

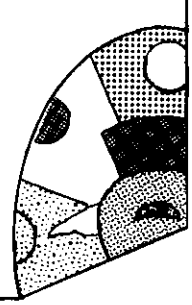
Pronkepauw woont al jaren op de dierenweide.
De andere dieren daar kennen hem heel goed.
De kinderen in de buurt kennen hem ook heel goed.
Elke morgen maakt Hans, de dierenverzorger, de hokken open.
De dieren gaan dan de wei op. Pronkepauw komt altijd als laatste naar buiten. Alle dieren wachten daar altijd op. Elke morgen begroeten ze hem met: "Pronkepauw, Pronkepauw, hoe staan jouw pauwe-ogen nou?".
En elke morgen spreidt hij zijn prachtige verenkleed uit. Dan draait hij heel langzaam rond, zodat iedereen hem van alle kanten goed kan bekijken.
Ja, Pronke pronkt graag met z'n pauwepak.
De dieren roepen dan: "Oh, wat ben je toch weer mooi vandaag!".
Hij vindt het fijn om dat te horen, hij geniet ervan.

Maar 's middags geniet hij nog meer. Dan komen om half vier de kinderen uit school naar de dierenweide.
Speciaal voor hem staan ze aan het hek en roepen: "Pronkepauw, Pronkepauw, hoe staan jouw pauwe-ogen nou?".
Als hij dan zijn verenkleed voor hun uitspreidt hoor je de kinderen roepen: "Oh" en "Ah" en "Wat ben je mooi vandaag!". Dan doet hij nog meer z'n best en lijkt zijn pauwepak nog mooier.
Zo gaat het elke morgen en elke middag weer. Hij zou het niet graag willen missen.

Soms als Hans hem zo ziet staan, schudt hij z'n hoofd en zegt dan zachtjes tegen zichzelf: "Oh wat is hij trots, die Pronkepauw".
Maar vandaag heeft hij geen tijd om te kijken. Mopperig ruimt hij rommel op.
Overal op de dierenweide liggen papiertjes, prulletjes en plastic zakjes.
Hans vindt het heel vervelend en boos zegt hij ineens: "Zo kan het niet langer". En weet je wat hij gaat doen?
Hij gaat bordjes zagen en schildert er letters op. De bordjes komen aan de hekken van de dierenweide te hangen, zodat iedereen ze kan lezen.

De volgende dag wandelt Pronkepauw onrustig langs de hekken van de dierenweide. Hij wacht op de kinderen. Waar blijven die vanmiddag toch?
De school is al lang uit en nog zijn ze er niet.
Maar de kinderen komen niet, vandaag niet, de volgende dag weer niet en de dag daarna ook niet!
Pronkepauw wordt er treurig van.

Dan op een ochtend duurt het veel langer dan anders voordat hij naar buiten komt. De andere dieren wachten en wachten maar.
Als hij dan eindelijk komt schrikt iedereen een beetje. Fluisterend vragen ze aan elkaar: "Wat ziet Pronkepauw er toch pips uit, wat zou er toch zijn?". Héél voorzichtig klinkt het dan: "Pronkepauw, Pronkepauw, hoe staan jouw pauwe-ogen nou?". Heel langzaam vouwt hij zijn verenkleed open. Dan schrikken de dieren nog meer: "Pronkepauw, Pronkepauw, waar zijn jouw pauwe-ogen nou?".



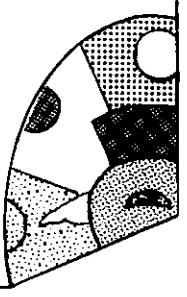
Maar Pronkepauw geeft geen antwoord, hij kijkt heel droevig voor zich uit. De dieren begrijpen er niets van; zijn anders zo mooie pauwe-ogen lijken nu alleen maar grijze vlekken. Zou hij ziek zijn?

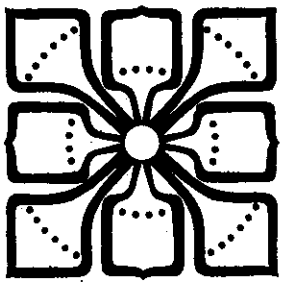
Truus de kip scharrelt de wei over om Hans te halen.
Als hij komt schrikt hij ook: "Nee maar, dit is niet normaal!", denkt hij. "Misschien heeft hij wel één of andere pauweziekte". Zal hij de dierenarts moeten bellen?. Hans krabt zich eens achter z'n oor, heel diep nadenkend loopt hij de wei op en neer. "Wat moet ik nu doen?". Dan blijft hij opeens bij één van de bordjes staan, die hij pas heeft opgehangen. Hardop leest hij wat hij erop heeft geschilderd:

Dan begrijpt hij het opeens, die bordjes moeten weg!
De dieren van de dierenweide snappen er niets van als ze zien dat Hans al die nieuwe bordjes van de hekken haalt.

Maar weet je waarom Hans die bordjes heeft opgehangen? .....
Hij had weer plastic zakjes gevonden van het brood dat de kinderen 's middags voor de dieren meebrengen. Sommige dieren denken dat je die zakjes kunt eten! Maar dat is heel ongezond, ze kunnen er zelfs dood van gaan!
Er mag dus geen plastic op de dierenweide komen en daarom wilde Hans ook geen kinderen meer op de dierenweide!

Pronkepauw miste de kinderen zo erg dat hij er ziek van is geworden.
Hans heeft ineens een veel beter idee: Hij zal de kinderen op bezoek vragen om alles van de dieren te vertellen en ..... om spelletjes te doen!
Dat wordt vast gezellig voor de kinderen en de dieren.
Dus ook voor Pronkepauw. Zal hij dan weer beter worden?

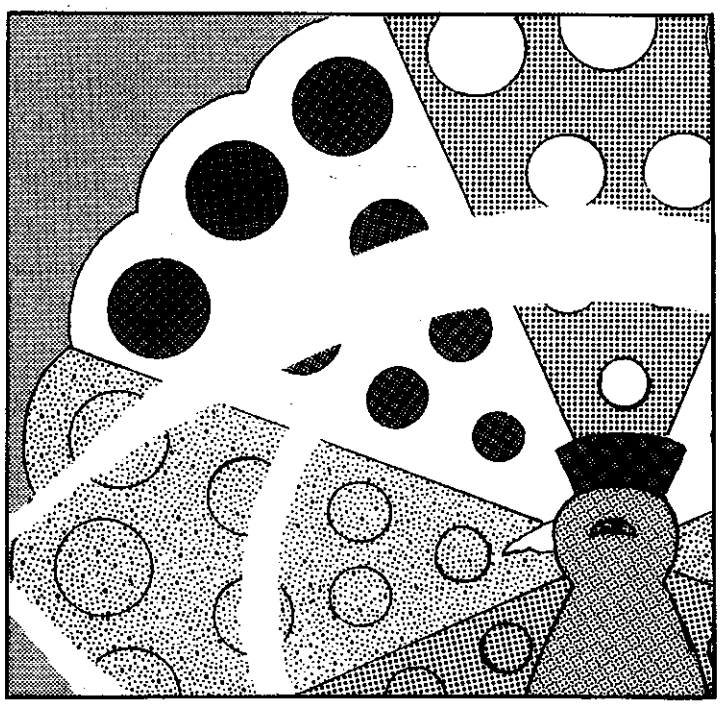




deel 2

op de dierenweide

DE BOERDERIJ - SPELLETJESKIST



BENODIGDHEDEN OP DE DIERENWEIDE

Voor de **groepsindeling** is nodig:
- het zwarte kistje met daarin 42 hangers (6 van elke veerkleur).

Voor het **grabbelen** zijn nodig:
- de grabbelzak met 8 grabbeldoosjes
- de grote pauw met bijbehorende pauwe-ogen
- de boerderij-spelletjeskist met daarin 8 opdrachtkaarten met bijbehorende spelletjes.

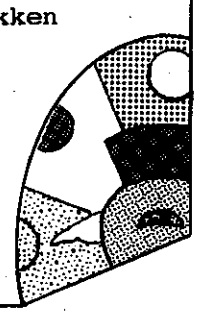
Voor het **(rode)** spelletje **"Een deel van het dier"** zijn nodig:
- de rood gestipte opdrachtkaart
- het rode doosje met daarin de te gebruiken foto's van:
  - . de snuit van een varken
  - . de snuit van een pony
  - . de snuit van een koe
  - . de snavel van een gans
  - . de kam van een kip
  - . de oren van een konijn
  - . de oren van een schaap
  - . de staart van een duif
  - . de staart van een dwerggeit

Voor het **(blauwe)** spelletje **"Rondkeutelen"** zijn nodig:
- de blauw gestipte opdrachtkaart
- het blauwe keutelkistje met daarin de keutels van:
  - . een gans
  - . een kip
  - . een konijn
  - . een geit
  - . een schaap

Voor het **(gele)** spelletje **"De jas van het dier"** zijn nodig:
- de geel gestipte opdrachtkaart
- het gele doosje met daarin de te gebruiken foto's van de jas van:
  - . een dwerggeit
  - . een kip
  - . een konijn
  - . een schaap
  - . een pony
  - . een varken
  - . een koe

Voor het **(groene)** spelletje **"Het voortbewegen van het dier"** zijn nodig:
- de groen gestipte opdrachtkaart
- het groene doosje met daarin de afbeeldingen van de voet en de voetafdruk van:
  - . het paard
  - . een schaap
  - . een gans
  - . een kip
  - . een varken
  - . een konijn

* Bij de **extra activiteit** zijn nodig:
- de groene stempeldoos met daarin de stempels van de voetafdrukken van genoemde dieren
- 5 stroken papier



Voor het **(paarse)** spelletje **"Rondsnuffelen"** zijn nodig:
- de paars gestipte opdrachtkaart
- het tasje met daarin 4 lege geurpotjes en 5 snuffelneuzen
- 1 blinddoek uit het ~~zwarte~~ turkooise doosje

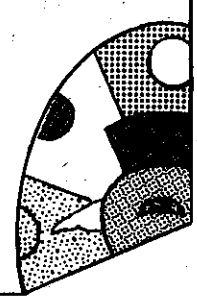
Voor de **(oranje)** activiteit **"Aanrommelen"** zijn nodig:
- de oranje gestipte opdrachtkaart
- de oranje doos met daarin de blikjes met de volgende materialen:
  - . een plukje wol
  - . een dons veer en een slagpenveer
  - . een plukje stro
  - . een plukje hooi
  - . een beetje kippevoer
  - . een beetje schapevoer
- de huiden van:
  - . een bruin schaap
  - . een wit schaap
  - . een lam
  - . een geit
  - . een paard
  - . een koe
  - . een konijn
- 1 of 3 blinddoekjes uit het ~~zwarte~~ turkooise doosje

Voor het **(roze)** spelletje **"Luistervinkje spelen"** zijn nodig:
- de rose gestipte opdrachtkaart
- het kleine roze doosje met daarin de afbeeldingen van:
  - . een kip met haan
  - . een geit
  - . een koe
  - . een duif
  - . een schaap
  - . een gans
  - . een varken
- een blinddoekje uit het zwarte doosje
- de grote roze doos met daarin 2x 5 luisteroren.

De **(turkooise)** activiteit **"Knuffelhoekje"** wordt begeleid door de medewerker van de dierenweide.

N.B.: Voor het **paarse, oranje en roze** spelletje het zwarte doosje met daarin 7 blinddoekjes.

Spelletjeswachter
Voor een goed verloop van het spel is het aan te raden om een "spelletjeswachter" aan te stellen, die het gekozen spelletje aangeeft en behulpzaam kan zijn bij het plaatsen van de pauwe-ogen. Na afloop van het spel kan hij/ zij de inhoud van de kist aan de hand van deze benodigdhedenlijst checken, opdat deze kist compleet mee naar school gaat.



START EN VERLOOP VAN HET SPEL

Bij de groepsindeling hoort: - het ~~zwarte~~ gekleurde kistje met daarin 42 hangers (6 van elke veerkleur).

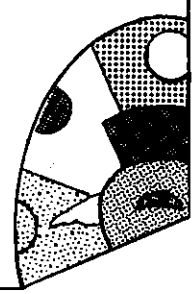
Bij het starten hoort:
- de grabbelzak met daarin 8 grabbeldoosjes
- de boerderij-spelletjeskist met daarin 8 opdrachtkaarten met bijbehorende spelletjes.
- de grote pauw met bijbehorende pauwe-ogen

Aan de begeleider/ster.

Het spel op de dierenweide start door een doosje uit de grabbelzak te grabbelen.
In dit doosje zit een kraal.
De kleur van de kraal correspondeert met de kleur (code) van de opdrachtkaart en het bijbehorende (eerste) spelletje.
Het doosje met de kraal wordt aan de spelletjeswachter gegeven, die het juiste spelletje geeft.
Daarna worden de spelletjes rechtstreeks uit de kist gekozen.
Het is aan te raden dat spelletje te nemen dat als laatste in de kist is teruggezet.

Van de grote pauw die hier hangt, kiest elke groep een veer en de bijbehorende hangers.
Als er een spelletje uit de kist gehaald is, wordt op de veer van het groepje een pauwe-oog aangebracht met dezelfde kleur als van het bijbehorende spelletje.
Het spelletje is voor het groepje afgelopen wanneer de pauweveer alle 8 ogen heeft.
Als mocht blijken dat het spel te lang gaat duren kan het voortijdig worden beëindigd door de pauw al zijn ogen te geven.

Ter afsluiting wordt de inmiddels versierde pauw bewonderd en kunnen er gezamenlijk boerderijliedjes gezongen worden.



Aan de kinderen.

Kijk eens even wat hier staat: een hele grote pauw!

Maar als je goed kijkt, die je dat de pauw er niet zo vrolijk uitziet.

Z'n grote verenjas is nogal kaal; naar hè?

Maar daar kunnen we wat aan doen.

Met z'n allen gaan we verschillende spelletjes spelen en voor elk spelletje krijgt de pauw een mooie kleurenstip: een pauwe-oog.

Zo wordt het vanzelf een vrolijke pauw.

Welke veer zullen we kiezen om de pauw mooi te maken?

Het eerste spelletje dat we kiezen zit in een klein doosje.

Dat doosje gaan we grabbelen uit de grabbelzak, spannend hè?

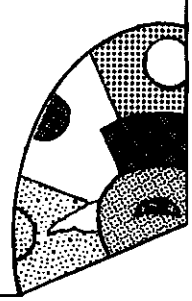
Hoe kan dat nou: een spelletje in zo'n klein doosje?

Zullen we gauw eens kijken wat er in zit?

Een kraal ..... Is dat nu het spelletje? Nee hoor, maar de kraal heeft wel een kleur: dat is de kleur van het eerste spelletje.

Maar ook de kleur van een pauwe-oog voor de veer van de pauw.

We geven de pauw alvast een mooie stip en halen het spelletje van dezelfde kleur uit de spelletjeskist.



ROOD

EEN DEEL VAN HET DIER

Bij dit spelletje hoort:
- de rood gestipte opdrachtkaart
- het rode doosje met daarin de te gebruiken foto's van:

. de snuit van een varken
. de snuit van een pony
. de snuit van een koe
. de snavel van een gans
. de kam van een kip
. de oren van een konijn
. de oren van een schaap
. de staart van een duif
. de staart van een dwerggeit

De bedoeling van dit spelletje is dat de kinderen door te kijken en te vergelijken op de verschillen en overeenkomsten tussen de dieren geattendeerd worden.

Aan de begeleider/ster.
Met de foto van een deel van het dier wordt samen met het groepje op de dierenweide gezocht naar het hele dier.
Als het dier gevonden is, gaan we het nog eens beter bekijken en het deel vergelijken met dat van andere dieren.
Zo ziet een staart van een geit er heel anders uit dan die van een koe.
Een snavel van een gans is weer heel anders dan die van een kip.
Maar een snavel van een eend lijkt wel weer heel veel op die van een gans.
Als we het dier willen aaien, met name over z'n snuit, moeten we wel voorzichtig zijn!
Het is mogelijk dat niet alle dieren uit de serie op deze weide aanwezig zijn.

Extra.
Wie weet er liedjes over oren, ogen en neuzen?

Aan de kinderen.

Op deze kaartjes staan allemaal verschillende delen van de dieren.
We nemen het stapeltje mee de wei op en gaan van het eerste kaartje het hele dier opzoeken.
Kijk maar goed om je heen, wie weet komen we hem vanzelf wel tegen!

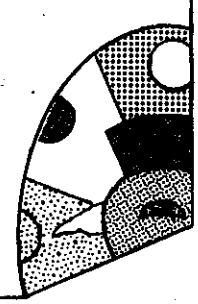
De oren van een konijn, schaap.
Wat denk je dat je op het eerste kaartje ziet? (een oor)
Lijkt het veel op jouw oor? (vorm, kleur)
Waar zitten jouw oren? (bovenaan, opzij)
Zullen we maar eens op zoek gaan?
Gevonden!
Kun je de oren aanraken?
Hoe voelen ze?
Waar zitten ze?
Kunnen ze ook bewegen? Wanneer bewegen ze?
Lijken deze oren op de oren van een ander dier? Welk dier?

De snuit van de pony, de koe, het varken.
Welk dier heeft ook zo'n grote snuit?
Kun je de snuit aaien? Hoe voelt dat?
Kun je de neus goed zien?
Kan het dier z'n neus bewegen?
Kun je in de bek van het dier kijken? Wat zie je dan?
Heeft hij tanden? Kon je z'n tong zien?
Hoe voelt het als hij je likt?

De snavel van de gans.
Welk dier heeft ook zo'n snavel?
Wat zie je op de snavel?
Kun je in z'n bek kijken? Wat zie je dan?

De staart van de geit, van de duif.
Is het een grote staart?
Beweegt de staart?
Welke kleur heeft de staart?

De kam van de kip.
Hoe heet dat ding op z'n kop?
Welke kleur heeft de kam?
Beweegt de kam ook?
Wie heeft de grootste kam, de haan of de kip?
Zie je nog meer dieren die iets op hun hoofd hebben? (pauw, geit)



GROEN

HET VOORTBEWEGEN VAN HET DIER

Bij dit spelletje hoort:
- de groen gestipte opdrachtkaart
- het groene doosje met daarin de afbeeldingen van de voet en de voetafdruk van:

. het paard
. een schaap
. een gans
. een kip
. een varken
. een konijn

* Bij de extra activiteit hoort:
- de groene stempeldoos met daarin de stempels van de voetafdrukken van genoemde dieren
- 5 stroken papier

De bedoeling van dit spelletje is de kinderen te wijzen op de verschillende manieren van voortbewegen van de dieren. Hierbij spelen kijken en nadoen een rol.

Aan de begeleider/ster.
Aan de hand van de afbeelding van de voet wordt het bijbehorende dier gezocht.
Kijkend en vergelijkend komen we zo heel wat dieren tegen.
Steeds wordt gewezen op de manier van voortbewegen van het dier.

Op het plaatje staat ook een voetafdruk van het dier.
Door de kinderen met hun schoen een schoenafdruk in het zand te laten zetten, maken we dit begrip duidelijk.
Een voetafdruk zal lang niet altijd ontdekt worden.
Daarom houden we de voet als houvast voor het vinden van het dier.

Extra activiteit
Met de groene stempeldoos en stroken papier kunnen we voetafdrukken laten stempelen.

Aan de kinderen.

Op dit plaatje zie je een voet, kan het jouw voet zijn?

Hoe ziet jouw voet eruit?

Hoeveel voeten hebben wij?

Op dit plaatje staat nog iets anders, wat is dat?

Zo'n voetafdruk kun jij ook maken; druk je schoen maar eens in het zand.

Wat zie je dan?

Zijn alle schoenafdrukken gelijk?

Met het plaatje van de voet kunnen we het dier vinden.

Heel misschien ontdekken we ook wel z'n voetafdruk.

Hoe loopt het dier op z'n voeten?

Hoe noem je dat? (lopen, springen, waggelen, hippen)

Kun je het nadoen?

Kan een dier ook op een andere manier vooruit komen? (vliegen, fladderen, zwemmen)

Waarom heeft een eend van die vliezen tussen z'n tenen? (om te zwemmen)

BLAUW

RONDKEUTELEN

Bij dit spelletje hoort:
- de blauw gestipte opdrachtkaart
- het blauwe keutelkistje met daarin de keutels van:

. een gans
. een kip
. een konijn
. een geit
. een schaap

De bedoeling van dit spelletje is de aandacht te vestigen op de uitwerpselen van de dieren.
Het kijken en ruiken zijn hierbij belangrijke zintuiglijke waarnemingen.

Aan de begeleider/ster.
We gaan met het kistje de wei op om keutels die hier liggen te vergelijken met de geprepareerde keutels.
Zo wordt geprobeerd het bijbehorende dier op te sporen.
Ook wordt gewezen op de uitwerpselen in de hokken en de stal.
Hierbij worden de begrippen: "mest", "mesthoop", "uitmesten" ter sprake gebracht.

Extra.
In verband met het uitmesten kan gewezen worden op de verschillende gereedschappen die hiervoor nodig zijn en het gebruik ervan.

Aan de kinderen.

In dit kistje zitten allemaal keutels.

Ze zijn niet allemaal hetzelfde.

Kijk maar: je hebt grote, kleine, lange, platte, ronde .....

Die keutels liggen zomaar op de wei.

Dieren hebben geen w.c.; ze laten hun poep overal vallen!

Als je goed om je heen kijkt, kun je ze vinden.

En als je de keutels vindt, vind je misschien ook wel het dier dat erbij hoort.

Ligt de keutel alleen, of met meer bij elkaar?

Weet je een dier dat ook zulke keutels maakt?

Vind je deze keutel groot of klein?

Welk dier maakt hele grote keutels?

Welk dier maakt ze juist heel klein?

Heb je wel eens van een koeievlaai gehoord?

Waar kun je nog meer keutels vinden? (hokken, stal)

Hoe ruikt het hier?

Hoe noem je keutels met stro erbij? (mest)

In een hok of in een stal kun je de mest niet altijd laten liggen.

Waarom niet?

Waar moet de mest naar toe? (mesthoop)

Hoe komt de mest daar? (riek, schop, kruiwagen)

GEEL

DE JAS VAN HET DIER

Bij dit spelletje hoort:
- de geel gestipte opdrachtkaart
- het gele doosje met daarin de te gebruiken foto's van de jas van:

. een dwerggeit
. een kip
. een konijn
. een koe
. een schaap
. een pony
. een varken

De bedoeling van dit spelletje is de aandacht te vestigen op de huiden van de verschillende dieren. Hierbij zal het kijken en voelen een belangrijke rol spelen.
De huiden van de verschillende dieren worden nl. bekeken en eventueel gevoeld om de aaibaarheid te ervaren.

Aan de begeleider/ster.
Met behulp van een foto wordt het bijbehorende dier gezocht.
Van de afbeelding is af te leiden om welk soort dier het gaat: een vogel of een zoogdier.
Ook geeft de kleur een aanwijzing.
Als het dier gevonden is en zich wil laten aaien, wordt de "aaibaarheidsfactor" een belangrijk element.
Welk dier voelt prettig aan, welk dier niet?
Het is mogelijk dat niet alle dieren uit de serie op deze weide aanwezig zijn.

Extra.
Eventueel kan het "nut" van een jas voor dier (en mens) ter sprake worden gebracht. (schaap)

Aan de kinderen.

Wat denk je dat je op dit plaatje ziet?

Zou het een vogel kunnen zijn?

Welke kleur heeft de jas?

Laten we maar eens gaan zoeken van welk dier deze jas is!

Misschien wil het dier zich wel laten aaien als we voorzichtig zijn.

Hoe voelt dat? (ruw, glad, zacht, dik, dun)

Voel eens aan jouw huid, aan jouw wang bijvoorbeeld.

Voelt die net zo of anders? Hoe anders dan?

Weet je nog meer dieren die zo voelen?

Is de jas op alle plekken van het dier gelijk? (kop, rug)

Kan een dier z'n jas ook uitdoen?

Als je om je heen kijkt vind je op de grond misschien wel stukjes jas (een veer, een plukje wol).

PAARS

RONDSNUFFELEN

Bij dit spelletje hoort:
- de paars gestipte opdrachtkaart
- het tasje met daarin 4 lege geurpotjes en 5 snuffelneuzen
- 1 blinddoek uit het zwarte doosje

De bedoeling van dit spelletje is de aandacht te vestigen op de luchtjes van de dierenweide.
Met behulp van de speurneus kunnen verschillende geurtjes gevonden en eventueel meegenomen worden.

Aan de begeleider/ster.
Met de snuffelneus op gaan we op pad om de vele luchtjes te ruiken op de dierenweide.
Het tasje met lege potjes wordt meegenomen.
Wanneer we een luchtje tegenkomen dat geschikt is om mee te nemen, wordt het in een potje gedaan (geschikte luchtjes zijn o.a.: stro, hooi, wol, verschillende soorten voer).
Keutels komen uit hygiënisch oogpunt niet in aanmerking.
Als na het rondsnuffelen alle potjes een luchtje gekregen hebben, gaan we terug naar de spelletjeskist en halen de blinddoekjes uit het zwarte doosje.
Om de beurt mogen de kinderen ruiken wat er in het potje zit dat hun voor de neus wordt gehouden.
Na het ruikspelletje worden de potjes geleegd in een daarvoor aangewezen afvalbak.
Schoongeveegd worden ze weer in het tasje teruggezet.
Zo is het tasje weer gebruikklaar voor de volgende groep.

N.B. De laatste groep hoeft de potjes niet te legen.
Zo kan op school (de boerderij-spelletjeskist gaat nl. mee), het spelletje ook gebruikt worden.

Extra.
Eventueel kunt u bij het ruikspelletje niet aan één potje maar aan twee potjes laten ruiken en de luchtjes laten benoemen.

Aan de kinderen.

Kijk eens wat we hier hebben!

Dit zijn snuffelneuzen. Met zo'n neus op kun je alle luchtjes van de dierenweide nog beter ruiken.

Zullen we eens gaan rondsnuffelen?

En als we een luchtje vinden dat we mee kunnen nemen, dan doen we het in een potje.

Zo krijgen we tenslotte een tasje vol geurtjes.

Wanneer we dan straks hier terugkomen, kunnen we er een spelletje mee doen.

Ga je mee rondsnuffelen?

Wat ruik je? (vies, lekker, raar, scherp, muf)

Ken je dit luchtje?

Waar denk je aan als je dit ruikt?

Het ruikspelletje.

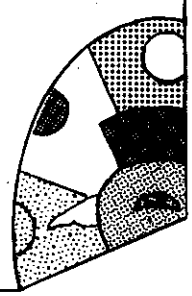
Alle potjes hebben nu een luchtje gekregen.

Zullen we nog eens kijken en ruiken?

Kun je zeggen wat je ruikt?

Maar nu gaan we het moeilijker maken: met een blinddoekje op zie je niet meer wat je ruikt.

Wie wil dat eens proberen?



ORANJE

AANROMMELEN

Bij dit spelletje hoort:
- de oranje gestipte opdrachtkaart
- de oranje doos met daarin de blikjes met de volgende materialen:
  - . een plukje wol
  - . een donsveer en een slagpenveer
  - . een beetje schapevoer
  - . een plukje hooi
  - . een beetje kippevoer
  - . een plukje stro
- een stukje huid van:
  - . een bruin schaap
  - . een wit schaap
  - . een lam
  - . een geit
  - . een paard
  - . een koe
  - . een konijn
- 1 of 3 blinddoekjes uit het zwarte doosje

De bedoeling van deze bezigheid is de aandacht te vestigen op de verschillende materialen van de dierenweide.
Door ze te bekijken, te beruiken, te betasten, kortom door ermee aan te rommelen, worden de verschillende zintuigen geactiveerd.
Natuurlijk worden de ervaringen ook mondeling uitgewisseld.

Aan de begeleider/ster.
We gaan met het groepje bij elkaar zitten.
Middenin staat de oranje doos.
Uit de oranje doos wordt het stapeltje huiden gehaald en uitgedeeld.
Het wordt bekeken, beroken en besproken. Daarna wordt het geruild.
Als we allemaal alle huiden in handen hebben gehad gaan ze terug in de oranje doos.
Vervolgens mag iedereen een doosje uit de doos kiezen.
Weer wordt het materiaal bekeken, beroken, betast en besproken.
De inhoud wordt in het doosje teruggezet in de grote doos en een ander doosje mag gekozen worden.
Als alle materialen de revue gepasseerd zijn, nemen we er een blinddoekje bij.
Om de beurt laten we de kinderen geblinddoekt voelen wat hun in handen wordt gegeven.

Extra activiteit.
Als de kinderen begrijpen wat de bedoeling is, worden er meerdere blinddoekjes uitgedeeld, zodat de kinderen twee aan twee het voelspelletje kunnen spelen.

Aan de kinderen.

In deze oranje doos zitten allemaal spulletjes van de boerderij.

Kijk eens, hier heb ik een stapeltje lapjes.

Wat denk je dat het is?

Van wie denk je dat het is?

Hoe voelt het?

Voel maar eens aan jouw wang!

Zit er ook een luchtje aan?

Vind je het mooi? Waarom? / Waarom niet?

Hebben we alle lapjes in handen gehad?

Dan gaan we nu eens verder kijken.

In deze doosjes zitten nog meer dingetjes. Je mag er allemaal één uitkiezen.

Maak maar eens open en bekijk het maar eens goed.

Is het voor een dier of van een dier?

Haal het er eens uit en ruik er maar aan.

Hoe ruikt het?

Hoe voelt het?

We doen ze nu weer terug in het doosje en zetten het doosje weer in de grote doos.

Dan mag je een ander doosje uitkiezen.

Hebben we alle doosjes gehad?

Dan gaan we er nu een spelletje van maken.

Met een blinddoekje voor kun je alleen nog maar voelen wat je in je handen hebt.

ROZE

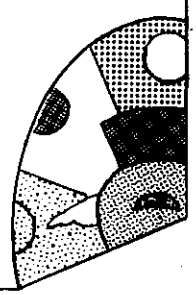
LUISTERVINKJE SPELEN

Bij dit spelletje hoort:
- de roze gestipte opdrachtkaart
- het kleine roze doosje met daarin de afbeeldingen van:
  . een kip met haan
  . een geit
  . een koe
  . een duif
  . een schaap
  . een gans
  . een varken
- de grote roze doos met daarin 2x 5 luisteroren.
- een blinddoekje uit het zwarte doosje

De bedoeling van dit spelletje is de aandacht te vestigen op geluiden van de dierenweide.
Met behulp van de luisteroren worden deze geluiden ontdekt en onderscheiden.

Aan de begeleider/ster.
Met de luisteroren op gaan we met het groepje geluiden zoeken op verschillende plaatsen van de dierenweide. Op de wei zul je hele andere dingen horen dan in de stal of bij het kippenhok.
Eerst zoeken we een plekje midden op de wei.
Er wordt zonder te praten en met de ogen dicht naar de geluiden om ons heen geluisterd. Hierbij letten we ook op de geluiden die niet op de dierenweide thuishoren. Na een tijdje (ca. 10 à 15 sec.) mogen we om de beurt zeggen wat we gehoord hebben. Dan proberen we de geluiden na te doen. Daarna zoeken we een ander plekje op.
In de stal zijn geluiden die we toevallig (of opzettelijk kunnen laten) horen, bijv. de deur, de kraan, het vegen van de vloer.
Als we een rondje langs verschillende luisterplekjes hebben gemaakt gaan we terug naar de spelletjeskist. Uit de spelletjeskist halen we het roze doosje en een blinddoekje.
De kaartjes uit het doosje bekijken we en we benoemen het dier dat op elk plaatje staat. Vervolgens geeft één kind een kaartje uit de reeks aan een ander kind. Dit kind maakt het geluid van het dier op het kaartje. Een derde kind met blinddoekje op noemt het bijbehorende dier.

Extra activiteit.
Bij dit laatste onderdeel kunnen er ook twee kaartjes worden uitgedeeld. De geluiden worden na elkaar, of nog moeilijker, door elkaar gegeven. Het geblinddoekte kind mag ze noemen.



Aan de kinderen.

Moet je nou eens zien wat we hier hebben: met deze oren op kun je heel goed luisteren. We gaan een plekje opzoeken waar je van alles kunt horen. We gaan luistervinkje spelen.

Als je heel stil staat hoor je van alles om je heen. Met je ogen dicht gaat dat nog veel beter! Zullen we het eens proberen?

Daarna mag je om de beurt zeggen wat je gehoord hebt. Hoort het geluid op de dierenweide of niet?

Was het een dier? Welk dier?

Hoe noem je dat geluid? (loeien, snateren, knorren, blaten, mekkeren)

Kun je het nadoen?

Was het ver weg of dichtbij?

Wie weet er hier nog een plekje met andere geluiden?

We hebben nu zoveel gehoord, genoeg om er een spelletje mee te doen.

Ga maar mee naar de spelletjeskist:

Het luisterspelletje.

Kijk eens, in dit roze doosje zitten allemaal plaatjes van dieren.

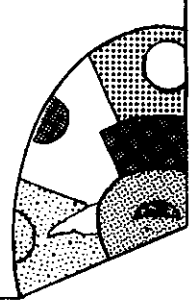
Wie ziet wel welk dier er op elk plaatje staat?

Welk geluid maakt het dier?

Nu mag één van ons een kaartje geven aan een ander kind. Dat kind maakt het geluid van het dier op het plaatje. Wij zeggen helemaal niets. We kijken alleen maar!

Maar één van ons heeft niets gezien, die zit namelijk met een blinddoek voor. En die mag zeggen welk dier er staat op het uitgedeelde kaartje.

Wie van jullie wil dat zijn?



DE KNUFFELHOEK

Voor deze activiteit wordt ons een plekje aangewezen door de beheerder van de dierenweide. Deze knuffelhoek is zo ingericht dat dieren uit de hokken genomen kunnen worden. De beheerder (of een andere medewerker/ster) zal deze activiteit begeleiden.

De bedoeling van deze activiteit is dat door het vasthouden en knuffelen een eventuele angst voor een bepaald dier kan worden overwonnen en de band kind-dier versterkt wordt. Hierbij speelt het knuffelen en voelen ten aanzien van de aaibaarheidsfactor een grote rol.

Aan de begeleider/ster.
Het groepje neemt plaats op een aangewezen plek op de kinderboerderij. Dit hoekje is voor kinderen en dieren zo ingericht dat het mogelijk is op een veilige manier kennis met elkaar te maken.
Een medewerker/ster van de kinderboerderij zal aanwezig zijn om deze activiteit te begeleiden.
Hij/zij zal iets van de dieren vertellen, onder andere hoe ze gedragen en geknuffeld mogen worden.

Extra activiteit.
Valt het bezoek in een periode waarin veel jonge dieren aanwezig zijn dan is het knuffelhoekje de ideale plaats om daarmee nader kennis te maken.

Aan de kinderen.

We gaan nu naar een heel rustig plekje van de kinderboerderij: het knuffelhoekje.

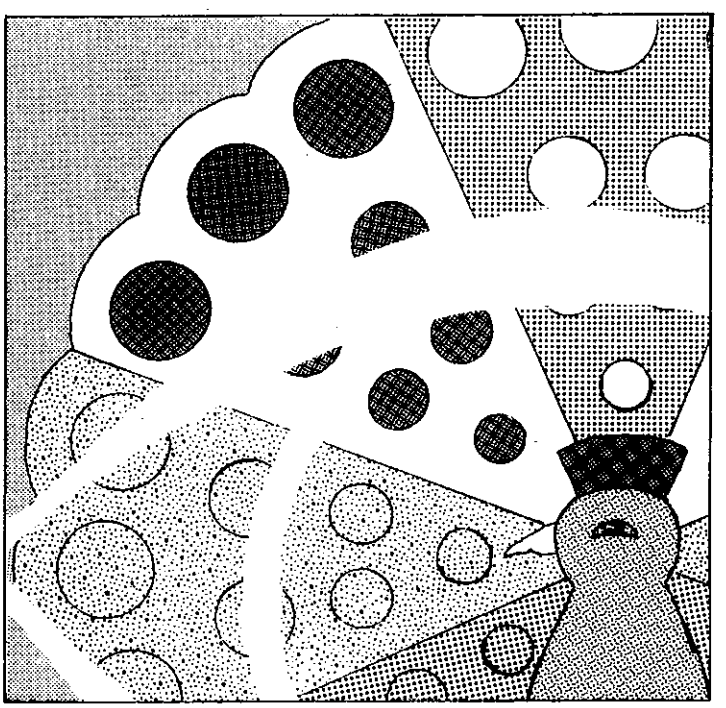
Op dit plekje vinden we dieren die we op schoot mogen nemen om fijn te knuffelen.
Daarom moeten we hier heel rustig zijn, anders worden de dieren bang.
Je mag ook eerst kijken als je dat liever wilt.
Iemand van de kinderboerderij zal ons iets van de dieren vertellen.
Hij/zij weet ook hoe je een dier het beste dragen en knuffelen kunt.

Welk dier vind jij lief? Waarom?
Hoe voelt het dier?
Hoe kijkt het dier? (bang, lief)
Is het dier zwaar?

deel 3

weer op school

DE SCHOOL - SPELLETJESKIST



BENODIGDHEDEN OP SCHOOL

* Voor het **(rode)** spelletje **"Een deel van het dier"** zijn nodig:

Uit de boerderijkist:
- het rode doosje met daarin de te gebruiken foto's van:
  - . de snuit van een varken
  - . de snuit van een pony
  - . de snavel van een gans
  - . de kam van een kip
  - . de oren van een schaap
  - . de staart van een duif
  - . de staart van een dwerggeit

Uit de schoolkist:
- het rode doosje met daarin de afbeeldingen van de bijbehorende dieren.

* Voor het **(blauwe)** spelletje **"Rondkeutelen"** zijn nodig:

Uit de boerderijkist:
- het blauwe keutelkistje met daarin de keutels van:
  - . een gans
  - . een kip
  - . een konijn
  - . een geit
  - . een schaap

Uit de schoolkist:
- het blauwe doosje met daarin de afbeeldingen van de bijbehorende dieren.

* Voor het **(gele)** spelletje **"De jas van het dier"** zijn nodig:

Uit de boerderijkist:
- het gele doosje met daarin de te gebruiken foto's van de jas van:
  - . een dwerggeit
  - . een kip
  - . een konijn
  - . een varken
  - . een schaap
  - . een pony
  - . een koe

Uit de schoolkist:
- het gele doosje met daarin de afbeeldingen van de bijbehorende dieren.

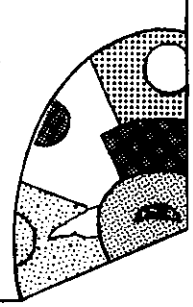
Voor de **extra activiteit** zijn nodig:

Uit de boerderijkist:
- de bijpassende huiden uit de oranje doos
- afbeeldingen van "Een deel van het dier"
- afbeeldingen van "Een voet van het dier".

* Voor het **(groene)** spelletje **"Het voortbewegen van het dier"** zijn nodig:

Uit de boerderijkist:
- het groene doosje met daarin de afbeeldingen van de voet en de voetafdruk van:
  - . het paard
  - . een schaap
  - . een gans
  - . een kip
  - . een varken
  - . een konijn

Uit de schoolkist:
- het groene doosje met daarin de afbeeldingen van de bijbehorende dieren.



Voor de **extra activiteit** zijn nodig:

Uit de boerderijkist:
- de groene stempeldoos met daarin de stempels van de voetafdrukken van genoemde dieren

* Voor het **(paarse)** spelletje **"Rondsnuffelen"** zijn nodig:

Uit de boerderijkist:
- het tasje met daarin de 4 geurpotjes en een snuffelneus
- 1 blinddoek uit het zwarte doosje

* Voor het **(oranje)** spelletje **"Aanrommelen"** zijn nodig:

Uit de boerderijkist:
- de oranje doos met daarin de 6 blikjes met de volgende materialen:
  . een plukje wol
  . een dons veer en een slagpenveer
  . een plukje stro
  . een plukje hooi
  . een beetje kippevoer
  . een beetje schapevoer
- de huiden van:
  . een bruin schaap
  . een wit schaap
  . een lam
  . een geit
  . een paard
  . een koe
  . een konijn
- 1 blinddoekje uit het zwarte doosje

X Voor het **(roze)** spelletje **"Luistervinkje spelen"** zijn nodig:
NIET AANWEZIG

Uit de schoolkist:
- het cassettebandje met daarop een boerderijverhaal en dierengeluiden.

Uit de boerderijkist:
- het kleine roze doosje met daarin de afbeeldingen van de bijbehorende dieren
- een paar luisteroren.

* Voor het **rollenspel** zijn nodig:

Uit de schoolkist:
- een overall
- een rode zakdoek
- een pet
- de twee maskers van boerderijdieren

ROOD

EEN DEEL VAN HET DIER

Bij dit spelletje hoort:

Uit de boerderijkist:
- het rode doosje met daarin de foto's van:
  - . de snuit van een varken
  - . de snuit van een pony
  - . de snavel van een gans
  - . de staart van een dwerggeit
  - . de oren van een konijn
  - . de oren van een schaap
  - . de staart van een duif

Uit de schoolkist:
- het rode doosje met daarin de afbeeldingen van de bijbehorende dieren.

De bedoeling van dit spelletje is om de juiste combinatie te leggen met de kaartjes: het dier - het deel van het dier.

Extra activiteit:
Dit spel is te combineren met:
- de huiden uit de oranje doos uit de boerderij-spelletjeskist.

BLAUW

RONDKEUTELEN

Bij dit spelletje hoort:

Uit de boerderijkist:
- het blauwe keutelkistje met daarin de keutels van:
  . een gans
  . een kip
  . een konijn
  . een geit
  . een schaap

Uit de schoolkist:
- het blauwe doosje met daarin de afbeeldingen van de bijbehorende dieren.

De bedoeling van dit spelletje is dat bij de keutel het plaatje van het juiste dier wordt gelegd/gezet.

GEEL

DE JAS VAN HET DIER

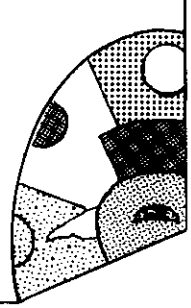
Bij dit spelletje hoort:

Uit de boerderijkist:
- het gele doosje met daarin de van de huiden van:
  - . een dwerggeit
  - . een kip
  - . een konijn
  - . een varken
  - . een schaap
  - . een pony
  - . een koe

Uit de schoolkist:
- het gele doosje met daarin de afbeeldingen van de bijbehorende dieren.

De bedoeling van dit spelletje is om de juiste combinatie te leggen met de kaartjes: het dier - de jas van het dier.

Extra activiteit:
Dit spel kan eventueel in combinatie gebruikt worden met de bijpassende huiden uit de oranje doos uit de boerderij-spelletjeskist.
Afbeeldingen van "Een deel van het dier" uit de boerderijkist.
Afbeeldingen van "Een voet van het dier" uit de boerderijkist.



GROEN

HET VOORTBEWEGEN VAN HET DIER

Bij dit spelletje hoort:

Uit de boerderijkist:
- het groene doosje met daarin de afbeeldingen van de voet en de voetafdruk van:
  - . het paard
  - . een schaap
  - . een gans
  - . een kip
  - . een varken
  - . een konijn

Uit de schoolkist:
- het groene doosje met daarin de afbeeldingen van de bijbehorende dieren.

De bedoeling van dit spelletje is om de juiste combinatie te leggen met de kaartjes: het dier - de voet van het dier.

Extra activiteit:
- Met de stempels van de voetafdrukken uit het groene stempeldoosje uit de boerderij-spelletjeskist kan dit spelletje worden uitgebreid. Bijvoorbeeld door op een lange strook papier de voetafdrukken van een bepaald dier te laten stempelen, waarna de juiste kaartjes erbij gelegd worden.

- Met verf afdruk maken van vinger, hand of voet.

RONDSNUFFELEN

Bij dit spelletje hoort:

Uit de boerderijkist:
- het tasje met daarin de 4 geurpotjes en een snuffelneus
- 1 blinddoek uit het zwarte doosje

De bedoeling van dit spelletje is dat een kind een ander kind met snuffelneus en blinddoek op in een potje laat ruiken.
Hierna probeert het geblinddoekte kind de geur te benoemen.

Extra activiteit:
Dit geurspelletje kan met andere potjes worden uitgebreid, bijv.:
- een potje met natgemaakte gedroogde koemest
- een potje met keutels van een (school-)dier bijv. een cavia, een konijn.

N.B.
Als de spelletjeskisten naar het milieucentrum worden teruggebracht moeten de geurpotjes **leeg** en **schoon** worden ingeleverd!

ORANJE

AANROMMELEN

Bij dit spelletje hoort:

Uit de boerderijkist:
- de oranje doos met daarin de 6 blikjes met de volgende materialen:
  . een plukje wol
  . een donsveer en een slagpenveer
  . een plukje stro
  . een beetje schapevoer
  . een plukje hooi
  . een beetje kippevoer
- de huiden van:
  . een bruin schaap
  . een wit schaap
  . een lam
  . een geit
  . een paard
  . een koe
  . een konijn
- 1 blinddoekje uit het zwarte doosje

De bedoeling van dit spelletje is door met deze spulletjes "aan te rommelen" (d.i. te bekijken, te betasten, te beruiken) de eigenschappen van deze specifieke boerderijmaterialen te ontdekken. Daarna kan met een blinddoekje een voelspelletje tussen twee kinderen gespeeld worden.

Extra activiteit:

1. Een voelkist is een prettige vervanging van een blinddoekje. Zo'n voelkist is makkelijk te maken:
   Knip in de zijkanten van een doos (ca. 50x50x50 cm.) twee gaten waardoor een kind de handen naar binnen kan steken.
   Aan de open kant van de doos zit iemand die steeds een ander tastobject aanreikt.

2. Met een weegschaal kunnen de verschillende doosjes/materialen eventueel gewogen worden.

ROZE

LUISTERVINKJE SPELEN

Bij dit spelletje hoort:

Uit de schoolkist: NIET AANWEZIG
- het cassettebandje met daarop een boerderijverhaal en dierengeluiden.

Uit de boerderijkist:
- het kleine roze doosje met daarin de afbeeldingen van de bijbehorende dieren
- een paar luisteroren.

De bedoeling van dit spelletje is om nadat het verhaaltje beluisterd is het kaartje te pakken van één van de dieren waarvan de geluiden achter elkaar te horen zijn. Zo komen de kaartjes van de dieren in de juiste geluidsvolgorde te liggen (kip/haan, geit, koe, schaap, gans, varken, duif).

HET ROLLENSPEL

Bij deze activiteit hoort:

- de overall,
- de pet,
- de rode zakdoek en
- de 2 maskers van boerderijdieren **uit de schoolkist.**

N.B.
Eventueel is apart uit de mediatheek van het milieucentrum een (houten) melkgeit te leen. NIET AANWEZIG

De bedoeling is de kinderen uit te nodigen aan de hand van de materialen een rollenspel te spelen waarbij onder andere de ervaring van het bezoek aan de dierenweide uitgebeeld kan worden.

MEDIALIJST

Kinderboeken (in willekeurige volgorde)

titel : **De Boerderij** (Startserie)
schrijver : J. van Gelder
uitgever : Zuid-Ned. Uitgeverij
Centrale Uitgeverij

titel : **Op de boerderij** (serie: de koeien, de kippen, de schapen, de varkens, de paarden)
uitgever : Uitgeverij Dupuis N.V.

titel : **Op de boerderij**
schrijver : Richard Scarry
uitgever : Antwerpen, Zuid-Ned. Uitgeverij

titel : **"Tok, tok, tok, een ei"**
schrijvers : Jela en Enzo Mari
uitgever : C. de Vries-Brouwers p.v.b.a. Antwerpen, Amsterdam

titel : **De kip en het ei**
foto's : George Bernard en Peter Parks
uitgever : Zuidgroep B.V. Uitgevers Den Haag

titel : **Het geiteweidje**
schrijver : Elvig Hansen
uitgever : Meulenhof Informatief Amsterdam

titel : **Een eendje komt tot leven**
schrijvers : Isenbart en Baumli
uitgever : Meulenhof Informatief Amsterdam

titel : **Eenden** (uit de serie levende natuur, nr. 3)
schrijver : Claude Nicolas
uitgever : Gottmer Haarlem

titel : **De Kijkdoos** (serie: het konijn, de koe, het schaap)
uitgever : De Ruiter B.V.

titel : **Het schaap** (serie: De Kijkdoos)
uitgever : De Ruiter B.V.

titel : **De koe** (serie: De Kijkdoos)
uitgever : De Ruiter B.V.

titel : **Het konijn** (serie: De Kijkdoos)
uitgever : De Ruiter B.V.

Boeken voor volwassenen

titel : **Het Grote Kinderboerderijboek**
schrijvers : Hans L. Schippers en Marjan Margadont
uitgever : Zuid. Boekprodukties B.V. Lisse

titel : **Het Nederlandse Kinderboerderijwerk**
schrijver : Rita de Boede

titel : **Dieren op de kinderboerderij**
schrijvers : Hans L. Schippers en Marjan Margadont
uitgever : Zuid. Boekprodukties B.V. Lisse

titel : **Vademecum Kinderboerderijen**
uitgever : Cons. Kinderboerderijen Barneveld

Diaseries

titel : **Land en Tuinbouw in Nederland**
uitgever : 't Kleine Loo

titel : **De veehouderij in Nederland:**
- De melkveehouderij
- Varkens, Pluimvee en Kalverhouderij in beeld

uitgever : 't Kleine Loo

titel : **Konijnen:** voeding, verzorging, huisvesting
uitgever : Jansma en Terpstra

titel : **Cavia's:** voeding, verzorging, huisvesting
uitgever : Production People

titel : **De Kip:** voeding, verzorging, huisvesting
uitgever : Pollyvisie

titel : **In en om de boerderij**
uitgever : Fibo Color

Videoband

titel : **De Kinderboerderij** (nr. 1827)
uitgever : N.I.A.M.

COLOFON

Verhaal	: Hetty Bieleman, stagiaire M.Tu.S. "Gerard Adriaan van Swieten"
Tekst	: Hetty Bieleman
Vormgeving materialen	: Hetty Bieleman
Vormgeving handleiding	: Marjolein Vonk
Typewerk en lay-out	: Jóke van den Berg, G.S.R.
Eindredactie	: Ton Venselaar, G.S.R., Milieucentrum Nooter Hof
Ideeën o.a. van	: Kinderboerderij Merenwijk, Leiden Milieu Educatief Centrum, Breda dhr. P. Staffeleu, Nationaal Natuurhistorisch Museum, Leiden
Uitgave	: Milieucentrum Nooter Hof, Zwolle

HET GRABBELEN

Bij het grabbelen hoort: - de grabbelzak met doosjes.
- de spelletjeskist met opdrachtkaarten en spelletjes.
- de grote pauw.

Aan de begeleider/ster.

Het spel op de dierenweide start door een doosje uit de grabbelzak te grabbelen.
In dit doosje zit een kraal.
De kleur van de kraal correspondeert met de kleur (code) van de opdrachtkaart en het bijbehorende spelletje, welke u in de spelletjeskist vindt.
Het doosje met de kraal wordt pas weer in de grabbelzak terug gedaan als het spelletje afgelopen is.
Vervolgens wordt er weer opnieuw gegrabbeld.
Als een kleur voor de tweede keer te voorschijn komt, doet men het doosje terug in de zak om een nieuwe poging te wagen.

Van de grote pauw die hier hangt, kiest elke groep een veer.
Als er een kraal gegrabbeld is, wordt op de veer van het groepje een pauweoog aangebracht met dezelfde kleur als van de kraal en het bijbehorende spelletje.
Als de pauweveer alle 8 ogen heeft, is het spel voor het groepje afgelopen.

Ter afsluiting wordt de inmiddels versierde pauw bewonderd en kunnen er eventueel gezamenlijk boerderijliedjes ten gehore worden gebracht.

Aan de kinderen.

Kijk eens even wat hier staat: een hele grote pauw !
Maar als je goed kijkt, zie je dat de pauw er niet zo vrolijk uitziet.
Z'n grote verenjas is nogal kaal; naar hè ?
Maar daar kunnen we wat aan doen.
Met z'n allen gaan we verschillende spelletjes spelen en voor elk spelletje krijgt de pauw een mooie kleurenstip: een pauweoog.
Zo wordt het vanzelf een vrolijke pauw.

Welke veer zullen we kiezen om de pauw mooi te maken ?

De spelletjes zitten in hele kleine doosjes.
Zo'n doosje gaan we grabbelen uit de grabbelzak, spannend hè.

Hoe kan dat nou: een spelletje in zo'n klein doosje ?
Zullen we gauw eens kijken wat er in zit ?
Een kraal..... Is dat nu het spelletje ? Nee hoor,
maar de kraal heeft wel een kleur: dat is de kleur van het spelletje.
Maar ook de kleur van een pauweoog voor de veer van de pauw.
We geven de pauw alvast een mooie stip en halen het spelletje van dezelfde kleur uit de spelletjeskist.

EEN DEEL VAN HET DIER

Bij dit spelletje hoort:

- de rood gestipte opdrachtkaart.
- het rode doosje met daarin een foto van:

de snuit van een varken	de oren van een konijn
de snuit van een pony	de oren van een schaap
de snuit van een koe	de staart van een duif
de snavel van een gans	de staart van een dwerggeit
de kam van een kip	

De bedoeling van dit spelletje is dat de kinderen door te kijken en te vergelijken op de verschillen en overeenkomsten tussen de dieren geattendeerd worden.

Aan de begeleider/ster.

Met de foto van een deel van het dier wordt samen met het groepje op de dierenweide gezocht naar het hele dier.
Als het dier gevonden is, gaan we het nog eens beter bekijken en het deel vergelijken met dat van andere dieren.
Zo ziet een staart van een geit er heel anders uit dan die van een koe.
Een snavel van een gans is weer heel anders dan die van een kip.
Maar een snavel van een eend lijkt wel weer heel veel op die van een gans.
Als we het dier willen aaien, met name over z'n snuit, moeten we wel voorzichtig zijn !
Het is mogelijk dat niet alle dieren uit de serie op deze weide aanwezig zijn.

Extra.

Wie weet er liedjes over oren, ogen en neuzen ?

Aan de kinderen.

Op deze kaartjes staan allemaal verschillende delen van de dieren.
We nemen het stapeltje mee de wei op en gaan van het eerste kaartje het hele dier opzoeken.
Kijk maar goed om je heen, wie weet komen we hem vanzelf wel tegen !-

De oren van een konijn, schaap.

Wat denk je wat je op het eerste kaartje ziet ? (een oor).
Lijkt het veel op jouw oor (vorm? kleur?).
Waar zitten jouw oren (bovenaan? opzij?).
Zullen we maar eens op zoek gaan?
Gevonden!
Kun je de oren aanraken?
Hoe voelen ze?
Waar zitten ze?
Kunnen ze ook bewegen? Wanneer bewegen ze?
Lijken deze oren op de oren van een ander dier? Welk dier?

De snuit van de pony, de koe, het varken.

Welk dier heeft ook zo'n grote snuit?
Kun je de snuit aaien? Hoe voelt dat?
Kun je de neus goed zien?
Kan het dier z'n neus bewegen?
Kun je in de bek van het dier kijken? Wat zie je dan?
Heeft hij tanden? Kon je z'n tong zien?
Hoe voelt het als hij je likt?

De snavel van de gans.

Welk dier heeft ook zo'n snavel?
Wat zie je op de snavel?
Kun je in z'n bek kijken? Wat zie je dan?

De staart van de geit, van de duif.

Is het een grote staart?
Beweegt de staart?
Welke kleur heeft de staart?

De kam van de kip.

Hoe heet dat ding op z'n kop?
Welke kleur heeft de kam?
Beweegt de kam ook?
Wie heeft er de grootste kam, de haan of de kip?
Zie je nog meer dieren die iets op hun hoofd hebben (pauw, geit).

RONDKEUTELEN

Bij dit spelletje hoort:

- een blauw gestipte opdrachtkaart.
- het zgn. keutelkistje met daarin de keutels van
  - een gans
  - een kip
  - een konijn
  - een geit
  - een schaap

De bedoeling van dit spelletje is de aandacht te vestigen op de uitwerpselen van de dieren.
Het kijken en ruiken zijn hierbij belangrijke zintuiglijke waarnemingen.

Aan de begeleider/ster.

We gaan met het kistje de wei op om keutels die hier liggen te vergelijken met de geprepareerde keutels.
Zo wordt geprobeerd het bijbehorende dier op te sporen.
Ook wordt gewezen op de uitwerpselen in de hokken en de stal.
Hierbij worden de begrippen: 'mest', 'mesthoop', 'uitmesten' ter sprake gebracht.

Extra.

I.v.m. het uitmesten kan gewezen worden op de verschillende gereedschappen die hiervoor nodig zijn en het gebruik ervan.

Aan de kinderen.

In dit kistje zitten allemaal keutels.
Ze zijn niet allemaal hetzelfde.
Kijk maar: je hebt grote, kleine, lange, platte, ronde.....
Die keutels liggen zomaar op de wei.
Dieren hebben geen w.c.; ze laten hun poep overal vallen !
Als je goed om je heen kijkt, kun je ze vinden.
En als je de keutels vindt, vind je misschien ook wel het dier dat er bij hoort.
Ligt de keutel alleen, of met meer bij elkaar ?
Weet je een dier die ook zulke keutels maakt ?
Vind je deze keutel groot of klein ?
Welk dier maakt hele grote keutels ?
Welk dier maakt ze juist heel klein ?
Heb je weleens van een koeievlaai gehoord ?
Waar kun je nog meer keutels vinden ? (hokken, stal).
Hoe ruikt het hier ?
Hoe noem je keutels met stro erbij ? (mest).
In een hok of in een stal kun je de mest niet altijd laten liggen.
Waarom niet ?
Waar moet de mest naar toe ? (mesthoop).
Hoe komt de mest daar ? (riek, schop, kruiwagen).

DE JAS VAN HET DIER

Bij dit spelletje hoort:

- de geel gestipte opdrachtkaart.
- het gele doosje met daarin de foto's van de jas van:

een dwerggeit	een schaap
een kip	een pony
een konijn	een varken
een koe	

De bedoeling van dit spelletje is de aandacht te vestigen op de huiden van de verschillende dieren. Hierbij zal het kijken en voelen een belangrijke rol spelen.
De huiden van de verschillende dieren worden nl. bekeken en eventueel gevoeld om de aaibaarheid te ervaren.

Aan de begeleider/ster.

Met behulp van een foto wordt het bijbehorende dier gezocht.
Van de afbeelding is af te leiden om welk soort dier het gaat:
een vogel of een zoogdier.
Ook geeft de kleur een aanwijzing.
Als het dier gevonden is en zich wil laten aaien, wordt de 'aaibaarheidsfaktor' een belangrijk element.
Welk dier voelt prettig aan, welk dier niet ?
Het is mogelijk dat niet alle dieren uit de serie op deze weide aanwezig zijn.

Extra.

Eventueel kan het 'nut' van een jas voor dier (en mens) ter sprake worden gebracht. (schaap).

Aan de kinderen.

Wat denk je wat je op dit plaatje ziet ?
Zou het een vogel kunnen zijn ?
Welke kleur heeft de jas ?
Laten we maar eens gaan zoeken van welk dier deze jas is !
Misschien wil het dier zich wel laten aaien als we voorzichtig zijn.
Hoe voelt het ? (ruw, glad, zacht, dik, dun).
Voel eens aan jouw huid, aan je wang bijvoorbeeld.
Voelt die net zo of anders ? Hoe anders dan ?
Weet je nog meer dieren die zo voelen ?
Is de jas op alle plekken van het dier gelijk ? (kop, rug).
Kan een dierz'n jas ook uit doen ?
Als je om je heen kijkt vind je op de grond misschien wel stukjes jas. (een veer, een plukje wol).

HET VOORTBEWEGEN VAN HET DIER

Bij dit spelletje hoort:

- de groen gestipte opdrachtkaart.
- het groene doosje met daarin de afbeeldingen van de voet en de voetafdruk van:

een paard	een kip
een schaap	een varken
een gans	een konijn

- bij de extra activiteit: de groene stempeldoos met daarin de stempels van de voetafdrukken van de genoemde dieren
- 5 stroken papier en 5 potloden.

De bedoeling van dit spelletje is de kinderen te wijzen op de verschillende manieren van voortbewegen van de dieren.
Hierbij speelt kijken en nadoen een rol.

Aan de begeleider/ster.

Aan de hand van de afbeelding van de voet, wordt het bijbehorende dier gezocht.
Kijkend en vergelijkend komen we zo heel wat dieren tegen.
Steeds wordt gewezen op de manier van voortbewegen van het dier.

Op het plaatje staat ook een voetafdruk van het dier.
Door de kinderen met hun schoen een schoenafdruk in het zand te laten zetten, maken we dit begrip duidelijk.
Een voetafdruk zal lang niet altijd ontdekt worden.
Daarom houden we de voet als houvast voor het vinden van het dier.

Extra aktiviteit:

Met de groene stempeldoos, stroken papier en potloden kunnen we voetafdrukken laten stempelen en het bijbehorende dier erbij tekenen.

Aan de kinderen.

Op dit plaatje zie je een voet, kan het jouw voet zijn ?

Hoe ziet jouw voet eruit ?

Hoeveel voeten hebben wij ?

Op dit plaatje staat nog iets anders, wat is dat ?

Zo'n voetafdruk kun jij ook maken; druk je schoen maar eens in het zand.

Wat zie je dan ?

Zijn alle schoenafdrukken gelijk ?

Met het plaatje van de voet kunnen we het dier vinden.

Heel misschien ontdekken we ook wel z'n voetafdruk.

Hoe loopt het dier op z'n voeten ?

Hoe noem je dat ? (lopen, springen, waggelen, hippen).

Kun je het nadoen ?

Kan een dier ook op een andere manier vooruit komen ? (vliegen, fladderen, zwemmen).

Waarom heeft een eend van die vliezen tussen z'n tenen ? (om te zwemmen).

RONDNEUZEN

Bij dit spelletje hoort:

- de paars gestipte opdrachtkaart.
- het tasje met daarin 4 lege potjes en 5 speurneuzen.
- 1 blinddoekje.

De bedoeling van dit spelletje is de aandacht te vestigen op de luchtjes van de dierenweide.
Met behulp van de speurneus kunnen verschillende geurtjes gevonden en eventueel meegenomen worden.

Aan de begeleider/ster.

Met de speurneus op gaan we op pad om de vele luchtjes te ruiken op de dierenweide.
Het tasje met 4 lege potjes wordt meegenomen.
Wanneer we een luchtje tegenkomen dat geschikt is om mee te nemen, wordt het in een potje gedaan (geschikte luchtjes zijn o.a.: stro, hooi, wol, verschillende soorten voer).
Keutels komen uit hygiënisch oogpunt niet in aanmerking.
Als na het rondneuzen alle potjes een luchtje gekregen hebben, gaan we terug naar de spelletjeskist.
Hieruit wordt een blinddoekje gehaald.
Om de beurt mogen de kinderen ruiken wat er in het potje zit dat hun voor de neus wordt gehouden.
Na het ruikspelletje worden de potjes geleegd in een daarvoor aangewezen afvalbak.
Schoongeveegd worden ze weer in het tasje terug gezet.
Zo is het tasje weer gebruiksklaar voor de volgende groep.

N.B. De laatste groep hoeft de potjes niet te legen.
Zo kan op school (de spelletjeskist gaat nl. mee), het spelletje ook gebruikt worden.

Extra.

Eventueel kunt u bij het ruikspelletje niet aan één potje maar aan twee potjes laten ruiken en de luchtjes laten benoemen.

Aan de kinderen.

Kijk eens wat we hier hebben !
Dit zijn speurneuzen. Met zo'n neus op kun je alle luchtjes van de dierenweide nog beter ruiken.
Zullen we het eens proberen ?
En als we een luchtje vinden dat we mee kunnen nemen, dan doen we het in eén potje.
Zo krijgen we tenslotte een tasje vol geurtjes.
Wanneer we dan straks hier terugkomen, kunnen we er een spelletje mee doen.
Ga je mee rondneuzen ?

Wat ruik je ? (vies, lekker, raar, scherp, muf).
Ken je dit luchtje ?
Waar denk je aan als je dit ruikt ?

Het ruikspelletje.

Alle potjes hebben nu een luchtje gekregen.
Zullen we nog eens kijken en ruiken ?
Kun je ook zeggen wat je ruikt ?
Maar nu gaan we het moeilijker maken: met een blinddoekje op zie je niet meer wat je ruikt.
Wie wil dat eens proberen ?

AANROMMELEN

Bij deze aktiviteit hoort:

- de oranje gestipte opdrachtkaart.
- de oranje doos met daarin de blikjes met de volgende materialen:

een plukje wol	en een stukje huid van:
een donsveer en een slagpenveer	- een bruin schaap
	- een wit schaap
een plukje stro	- een lam
een plukje hooi	- een geit
een beetje kippevoer	-
een beetje schapevoer	- een koe
	- een konijn

- 1 of 3 blinddoekjes(s).

De bedoeling van deze bezigheid is de aandacht te vestigen op de verschillende materialen van de dierenweide. Door ze te bekijken, te beruiken, te betasten, kortom door ermee aan te rommelen, worden de verschillende zintuigen geactiveerd.
Natuurlijk worden de ervaringen ook mondeling uitgewisseld.

Aan de begeleider/ster.

We gaan met het groepje bij elkaar zitten.
Middenin staat de oranje doos.
Uit de oranje doos wordt het stapeltje huiden gehaald en uitgedeeld.
Het wordt bekeken, beroken, besproken. Daarna wordt het geruild.
Als we allemaal alle huiden in handen hebben gehad, gaan ze terug in de oranje doos.
Vervolgens mag iedereen een doosje uit de doos kiezen.
Weer wordt het materiaal bekeken, beroken, betast en besproken.
De inhoud wordt in het doosje teruggezet in de grote doos. en een ander doosje mag gekozen worden.
Als alle materialen de revue gepasseerd zijn, nemen we er een blinddoekje bij.
Om de beurt laten we de kinderen geblinddoekt voelen wat hun in handen wordt gegeven.

Extra aktiviteit.

Als de kinderen begrijpen wat de bedoeling is, worden er meerdere blinddoekjes uitgedeeld zodat de kinderen twee aan twee het voelspelletje kunnen spelen.

Aan de kinderen.

In deze oranje doos zitten allemaal spulletjes van de boerderij.
Kijk eens, hier heb ik een stapeltje lapjes.
Wat denk je wat het is ?
Van wie denk je dat het is ?
Hoe voelt het ?
Voel maar eens aan je wang !
Zit er ook een luchtje aan ?
Vind je het mooi ? Waarom ? / Waarom niet ?
Hebben we alle lapjes in handen gehad ?
Dan gaan we nu eens verder kijken.
In deze doosjes zitten nog meer dingetjes. Je mag er allemaal één uitkiezen.
Maak maar eens open en bekijk het maar eens goed.
Is het voor een dier of van een dier ?
Haal het er eens uit en ruik er maar aan.
Hoe ruikt het ?
Hoe voelt het ?
We doen ze nu weer terug in het doosje en zetten het doosje weer in de grote doos.
Dan mag je een ander doosje uitkiezen.
Hebben we alle doosjes gehad ?
Dan gaan we er nu een spelletje van maken.
met een blinddoekje voor kun je alleen nog maar voelen wat je in je handen hebt.

LUISTERVINKJE SPELEN

Bij dit spelletje hoort:

- de rose gestipte opdrachtkaart
- het rose doosje met daarin de afbeeldingen van:
- een kip en haan - een schaap - een duif
- een geit - een gans
- een koe - een varken

- een blinddoekje

De bedoeling van dit spelletje is de aandacht te vestigen op geluiden van de dierenweide.
Met behulp van de luisteroren worden deze geluiden ontdekt en onderscheiden.

Aan de begeleider/ster.

Met de luisteroren op gaan we met het groepje geluiden zoeken op verschillende plaatsen van de dierenweide. Op de wei zul je hele andere dingen horen dan in de stal of bij het kippenhok.
Eerst zoeken we een plekje midden op de wei.
Er wordt zonder te praten en met de ogen dicht naar de geluiden om ons heen geluisterd. Hierbij letten we ook op de geluiden die niet op de dierenweide thuishoren. Na een tijdje (ca. 10 à 15 sec.) mogen we om de beurt zeggen wat we gehoord hebben. Dan proberen we de geluiden na te doen.
Daarna zoeken we een ander plekje op.
In de stal zijn geluiden die we toevallig (of opzettelijk kunnen laten) horen, b.v. de deur, de kraan, het vegen van de vloer.
Als we zo een rondje langs verschillende luisterplekjes hebben gemaakt gaan we terug naar de spelletjeskist. Uit de spelletjeskist halen we het roze doosje en een blinddoekje.
De kaartjes uit het doosje bekijken we en we benoemen het dier dat op elk plaatje staat. Vervolgens geeft één kind een kaartje uit de reeks aan een ander kind. Dit kind maakt het geluid van het dier op het kaartje.
Een derde kind met blinddoekje op noemt het bijbehorende dier.

Extra aktiviteit.

Bij dit laatste onderdeel kunnen er ook twee kaartjes worden uitgedeeld.
De geluiden worden na elkaar, of nog moeilijker, door elkaar gegeven.
Het geblinddoekte kind mag ze noemen.

Aan de kinderen.

Moet je nou eens zien wat we hier hebben: met deze oren op kun je heel goed luisteren. We gaan een plekje opzoeken waar je van alles kunt horen. We gaan luistervinkje spelen.

Als je heel stil staat hoor je van alles om je heen. Met je ogen dicht gaat dat nog veel beter! Zullen we het eens proberen?

Daarna mag je om de beurt zeggen wat je gehoord hebt. Hoort het geluid op de dierenweide of niet? Was het een dier? Welk dier? Hoe noem je dat geluid? (loeien, snateren, knorren, blaten, mekkeren). Kun je het nadoen? Was het ver weg of dichtbij? Wie weet er hier nog een plekje met andere geluiden?

We hebben nu zoveel gehoord, genoeg om er een spelletje mee te doen. Ga maar weer mee naar de spelletjeskist:

Het luisterspelletje.

Kijk eens, in dit rose doosje zitten allemaal plaatjes van dieren.

Wie ziet wel welk dier er op elk plaatje staat?

Welk geluid maakt het dier?

Nu mag één van ons een kaartje geven aan een ander kind. Dat kind maakt het geluid van het dier op het plaatje. Wij zeggen helemaal niets.

We kijken alleen maar! Maar één van ons heeft niets gezien, die zit namelijk met een blinddoek op.

En die mag zeggen welk dier er staat op het uitgedeelde kaartje.

Wie van jullie wil dat zijn?

DE KNUFFELHOEK

Voor deze activiteit wordt ons een plekje aangewezen door de beheerder/ster van de dierenweide. Deze knuffelhoek is zo ingericht dat dieren uit de hokken genomen kunnen worden. De beheerder/ster (of een andere medewerker) zal deze activiteit begeleiden.

De bedoeling van deze activiteit is dat door het vasthouden en knuffelen een eventuele angst voor een bepaald dier kan worden overwonnen en de band kind-dier versterkt wordt. Hierbij speelt het knuffelen en voelen ten aanzien van de aaibaarheidsfactor een grote rol.

Aan de begeleider/ster.

Het groepje neemt plaats op een aangewezen plek op de kinderboerderij.
Dit hoekje is voor kinderen en dieren zo ingericht dat het mogelijk is op een veilige manier kennis met elkaar te maken.
Een medewerker van de kinderboerderij zal aanwezig zijn om deze activiteit te begeleiden.
Hij/zij zal iets van de dieren vertellen, onder andere hoe ze gedragen en geknuffeld mogen worden.

Extra activiteit.

Valt het bezoek in een periode waarin veel jonge dieren aanwezig zijn dan is het knuffelhoekje de ideale plaats om daarmee nader kennis te maken.

Aan de kinderen.

We gaan nu naar een heel rustig plekje van de kinderboerderij:
het knuffelhoekje.

Op dit plekje vinden we dieren die we op schoot mogen nemen om fijn te knuffelen.
Daarom moeten we hier heel rustig zijn, anders worden de dieren bang.
Je mag ook eerst kijken als je dat liever wilt.
Iemand van de kinderboerderij zal ons iets van de dieren vertellen.
Hij weet ook hoe je een dier het beste dragen en knuffelen kunt.

Welk dier vind jij lief ? Waarom ?
Hoe voelt het dier ?
Hoe kijkt het dier ? (bang, lief).
Is het dier zwaar ?