

Speel een ketenspel om de samenhang in de natuur te zien, zoals een voedselketen.

## Materialen

12 kaartjes uit de bijlage, uitgeknipt.

## Inleiding

In de natuur hangt alles met elkaar samen, die samenhang kunnen we bijvoorbeeld zien in voedselketens. Als de keten wordt doorbroken doordat een soort onvoldoende te eten heeft, dan is het evenwicht verstoord en ontstaat er een probleem in de hele keten.

Het weer heeft veel effect. Wanneer het bijvoorbeeld lange tijd niet regent verdorren de planten en is er minder te eten en drinken voor dieren.



## Naar buiten

1. De kinderen spelen het 'ketenspel' met de kaartjes uit de bijlage. Ga in een grote kring staan en deel de 12 kaartjes uit, 1 kaartje per kind. De leerling met het eerste kaartje start het spel (zie kaartje). Er ontstaat een kettingreactie waarbij steeds de volgende speler in actie komt door een woord dat wordt geroepen.  
(Gebaseerd op: <http://www.jufstuff.nl/2014/05/reactiespel.html>)
2. De kinderen lopen in 2-tallen rond en zoeken een levend organisme zoals een boom, gras, een vogel, mieren, pissebedden. Het 2-tal bespreekt samen waar dit organisme allemaal mee te maken heeft. Bijvoorbeeld wat is de invloed van regen op het gras? En zon? Welke dieren wonen in het gras, welke dieren eten van het gras? Wat zou er gebeuren als mensen het gras niet zouden maaien?



## Afsluiting

De kinderen bedenken in groepjes zelf een aantal kaartjes voor een ketenspel om de samenhang in een keten duidelijk te maken. Dat kan met een voedselketen maar bijvoorbeeld ook met bestuiving van bloemen door bijen of vlinders, het effect van bestrijdingsmiddelen of het effect van de opwarming van de aarde. Speel de zelfbedachte ketenspellen met elkaar.

## Ketenspel kaartjes (12 deelnemers)

### Jij bent de zon en start de keten...

Ga in het midden van de kring staan, straal als de zon en roep: **'ZONLICHT'**

Blijf in het midden van de kring staan.

### Roept iemand 'zonlicht' dan...

spring je een paar keer de lucht in en roep je: **'VERDAMPING'**

Ga weer terug naar je plek in de kring.

### Roept iemand 'verdamping' dan...

loop je door de kring alsof je zweeft en roep je: **'WOLK'**

Ga weer terug naar je plek in de kring.

### Roept iemand 'wolk' dan...

huppel je door de kring, maak je regen met je vingers en roep je: **'REGEN'**

Ga weer terug naar je plek in de kring.

### Roept iemand 'regen' dan...

ga je in de kring op je hurken zitten, kom je omhoog alsof je groeit en roep je: **'GROENE PLANT'**

Blijf op die plek staan als een plant.

### Roept iemand 'groene plant' dan...

huppel je door de kring en roep je: **'ZUURSTOF'**

Ga weer terug naar je plek in de kring.

### Roept iemand 'zuurstof' dan...

neem je diep adem, kruip je als een bladluis naar een groene plant in de kring, en roep je: **'BLADLUIS'**.

Knabbel aan de plant tot je opgegeten (getikt) wordt en ga dan terug in de kring.

### Roept iemand 'bladluis' dan...

kruip je door de kring als een oorworm naar de bladluis, eet je hem op (tikken) en roep je: **'OORWURM'**

Kruip door de kring tot je opgegeten (getikt) wordt en ga dan terug in de kring.

### Roept iemand 'oorworm' dan...

Kruip je door de kring als een spin, vang je de oorworm (tikken) en roep je **'SPIN'**

Kruip rond tot je opgegeten (getikt) wordt en ga dan terug in de kring.

### Roept iemand 'spin' dan...

kruip je door de kring als een duizendpoot, vang je de spin (tikken) en roep je **'DUIZENDPOOT'**

Kruip door tot je opgegeten (getikt) wordt en ga dan terug in de kring.

### Roept iemand 'duizendpoot' dan...

vlieg je door de kring als een vogel, vang je de duizendpoot (tikken) en roep je **'VOGEL'**

Vlieg door tot je opgegeten (getikt) wordt en ga dan terug in de kring.

### Roept iemand 'vogel' dan...

sluip je door de kring als een vos, vang je de vogel (tikken) en roep je **'VOS'**

**Jij staat aan het einde van deze keten, het spel is afgelopen.**