

HET BEVERPAD



staatsbosbeheer

LESPROGRAMMA VOOR
GROEP 3 EN 4 BASISONDERWIJS



Bijlagen

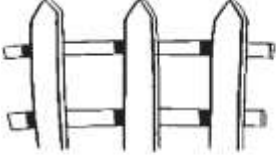
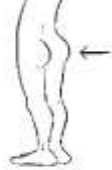

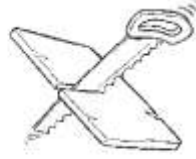





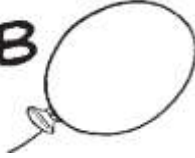
BIJLAGE I

B=H  **+P**  **-KKE:**

 **SS=NN**  **G=N**  **B=M**  **Z=KN**
-ER

 **-8** **J**  **-8** **/**
V=M **+t:NS** **8=H**

 **H=W** **-K**  **B=W**  **T=DAA**  **Z=VR**

 **G =**  **Gft=O**  **F =N**  **-B**
O=E:E:

BIJLAGE 2

Lieve kinderen,

Ik, beverpappa, wil jullie vragen ons te helpen. Mijn vrouw, bevermamma en ik hebben zes kinderen. We hebben een maand geleden besloten te gaan verhuizen, omdat onze burcht te klein wordt. We willen graag naar een rustig natuurgebied verhuizen. We hebben pas gehoord dat er in de Biesbosch ook bevers wonen. We willen jullie vragen voor ons in de Biesbosch te gaan kijken of daar een goede woonplaats is voor ons.

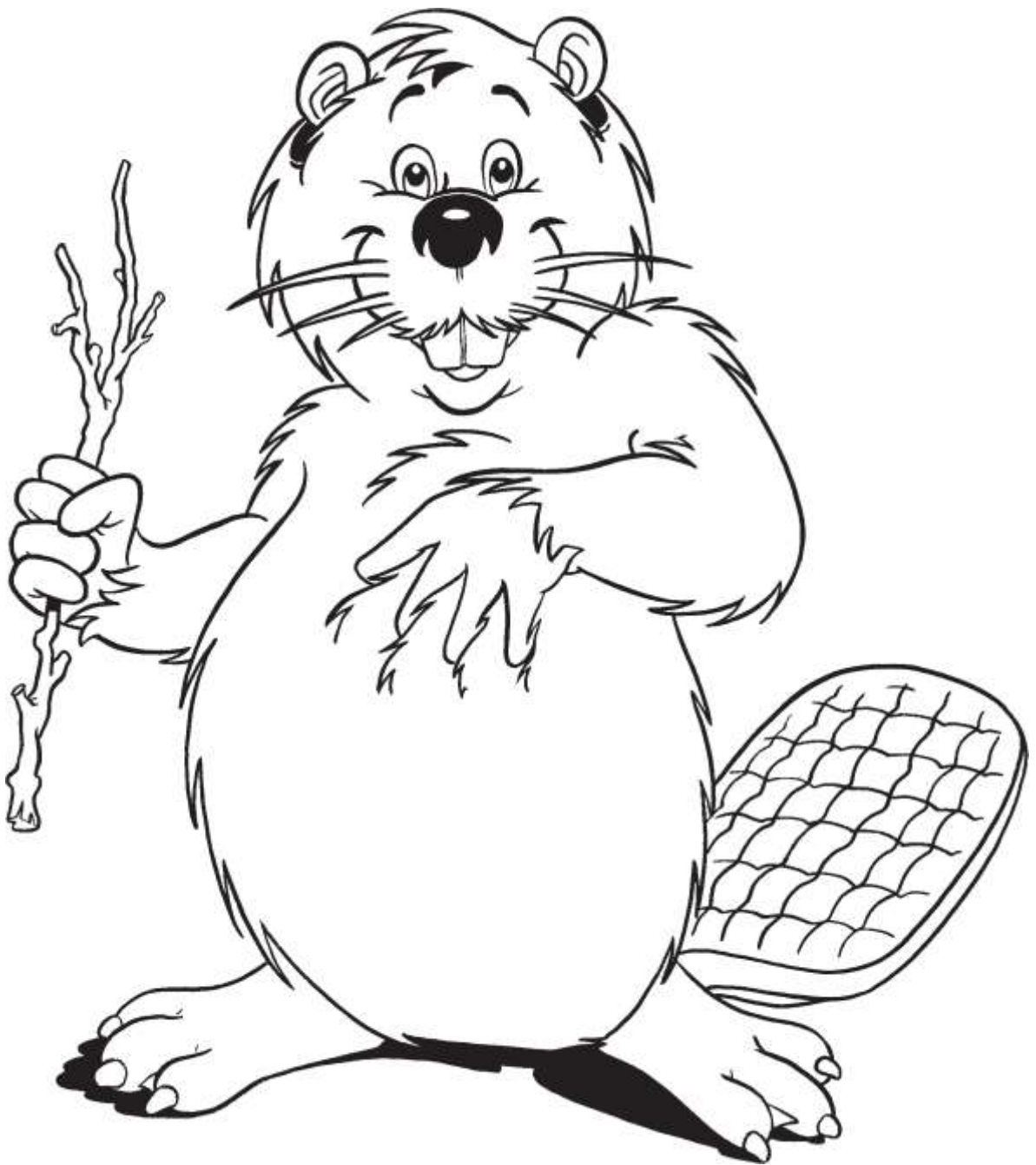
Jullie zijn onze speurneuzen en moeten voor ons op zoek gaan in de Biesbosch! Zoek in de Biesbosch een plekje voor ons op. Jullie juf of meester is beverkenner en zal jullie veel over ons vertellen en laten zien. Jullie weten dan al een beetje hoe we leven en hoe we eruit zien.

*Doe alsjeblieft je best voor ons en help ons!
Schrijven jullie een briefje als we naar de Biesbosch mogen komen?*

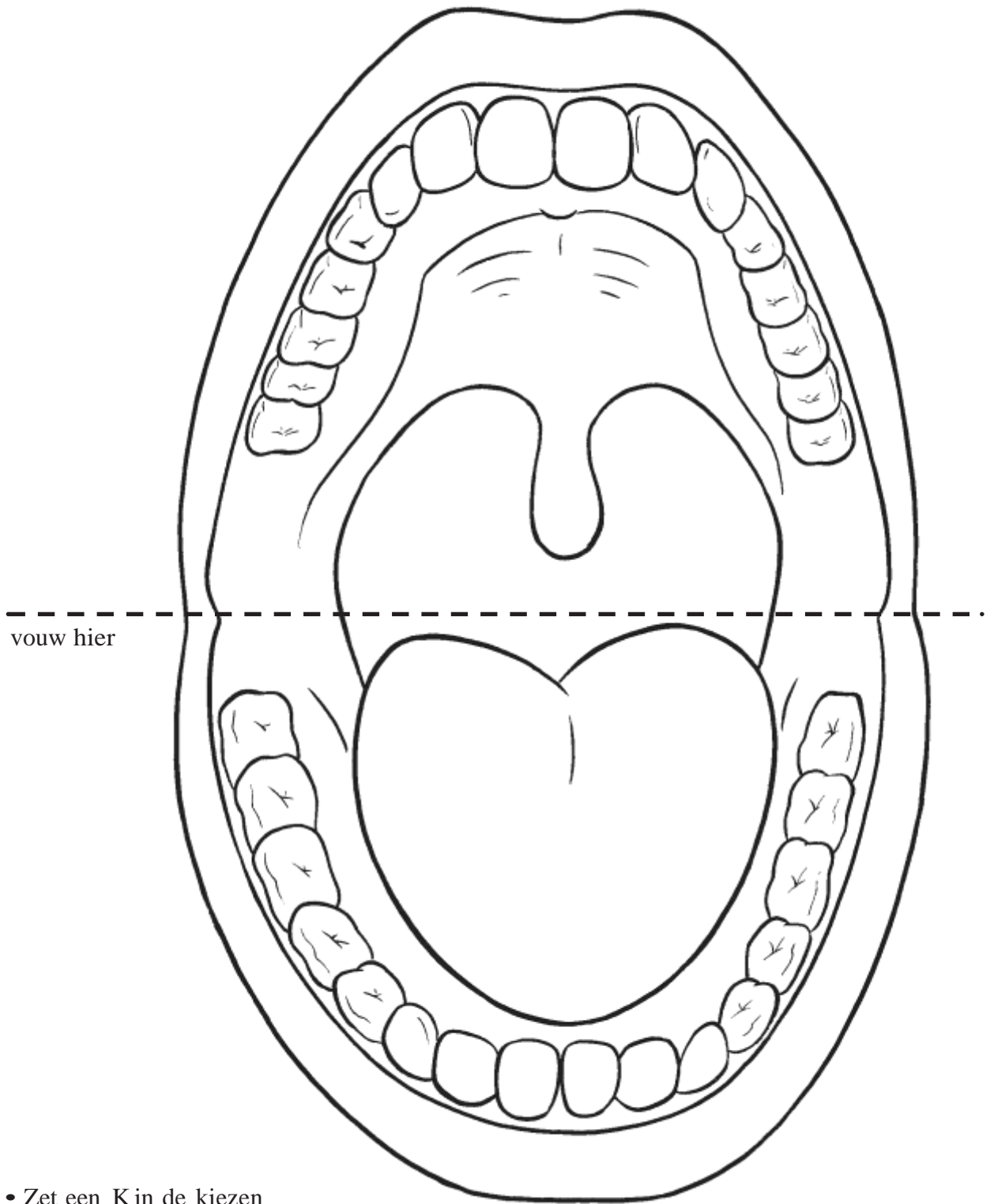
Al vast hartelijk dank en veel succes!

Beverpappa

BIJLAGE 5



BIJLAGE 6



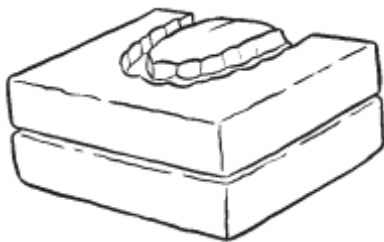
- Zet een K in de kiezen
- Zet een T in de tanden
- De tong en de lippen worden rood
- De rest roze.

Het maken van een gipsafgietsel

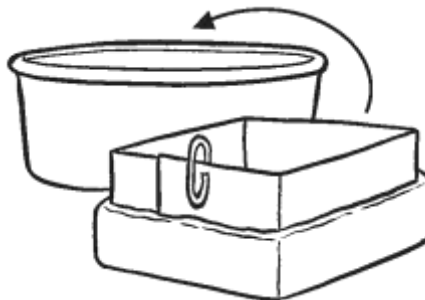
1. Kneed de plasticine totdat hij soepel is. Verdeel de plasticine in twee gelijke stukken en druk die op beide zijden van het kartonnetje.



2. Laat een kind er zo in bijten dat alle tanden en kiezen in de plasticine verdwijnen.

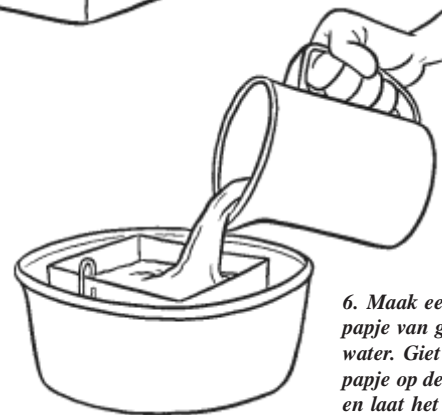


3. Druk bij de voortanden de plasticine licht aan en maak dan voorzichtig de plasticine los zonder de vorm nog te veranderen.

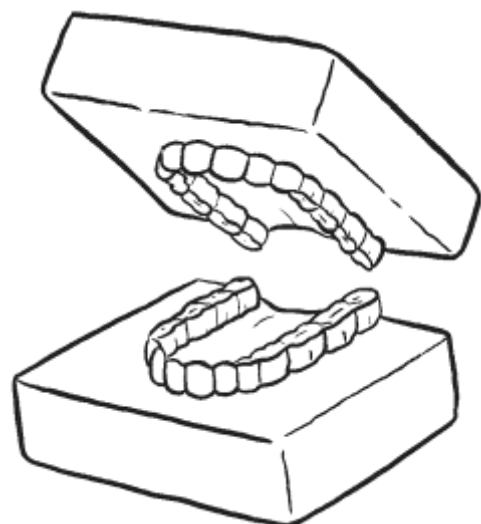
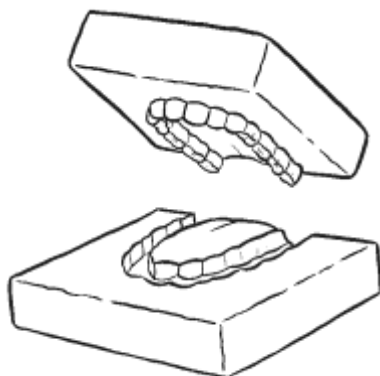


4. Zet een strookje karton goed sluitend om de beide plasticine afdrukken. Gebruik paperclips.

5. Smeer de gebitsafdrukken in met een beetje slaolie en zet ze elk in een boterbakje



6. Maak een stevig papje van gips en water. Giet dit papje op de afdruk en laat het uitharden. Zorg dat de luchtballen uit het gips verdwijnen (prikken).

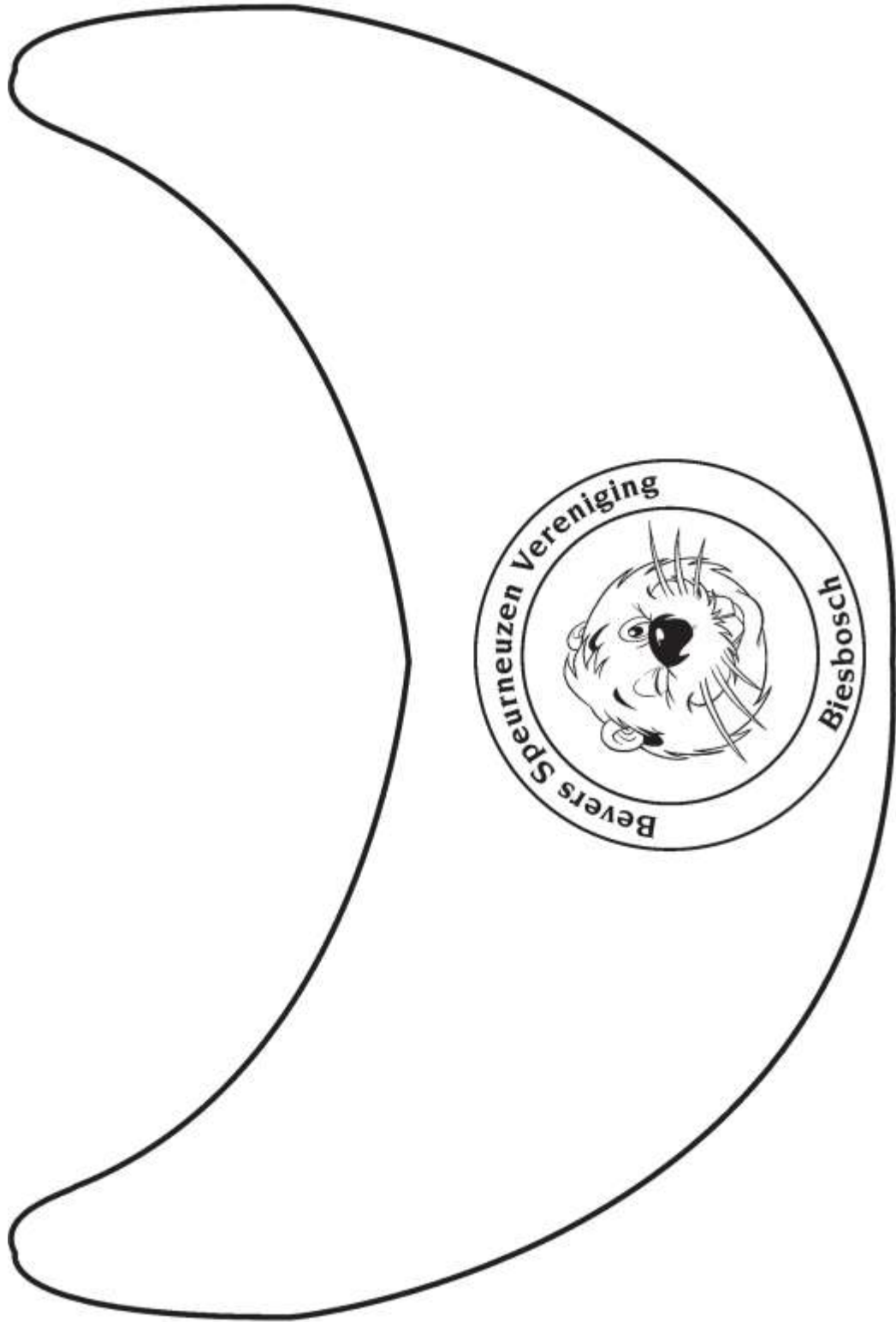


7. Verwijder het bakje en de strook karton als het gips hard is. Trek voorzichtig de plasticine en het gipsafgietsel van elkaar.

BIJLAGE 8



BIJLAGE 9



Onderzoek volbracht.

Eén sterrenknip per opdracht

RIJK DER BEVERS



PASPOORT

Onderzoek volbracht.

Eén sterrenknip per opdracht

RIJK DER BEVERS



PASPOORT

Dit paspoort is geldig in:

Het Nationaal Park De Biesbosch

Stempel en handtekening



Naam school:

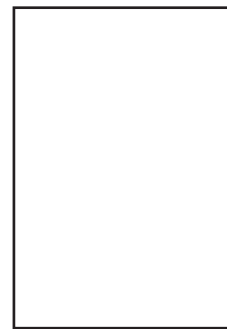
.....

Naam:

.....

Geboortedatum:

.....



Signalement:

.....
Kleur ogen

.....
Kleur haar

.....
Lengte

Duimafdruk

Dit paspoort is geldig in:

Het Nationaal Park De Biesbosch

Stempel en handtekening



Naam school:

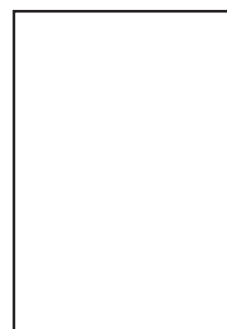
.....

Naam:

.....

Geboortedatum:

.....



Signalement:

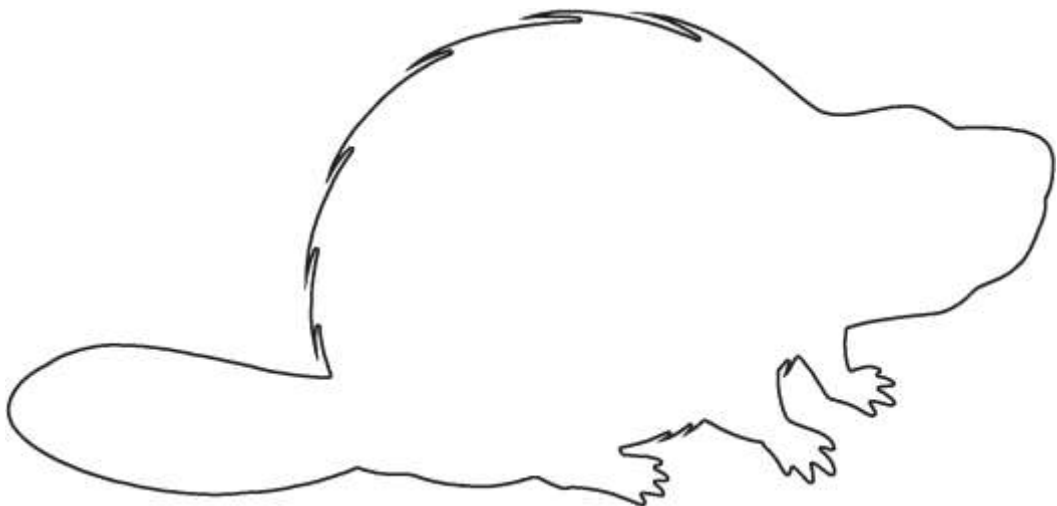
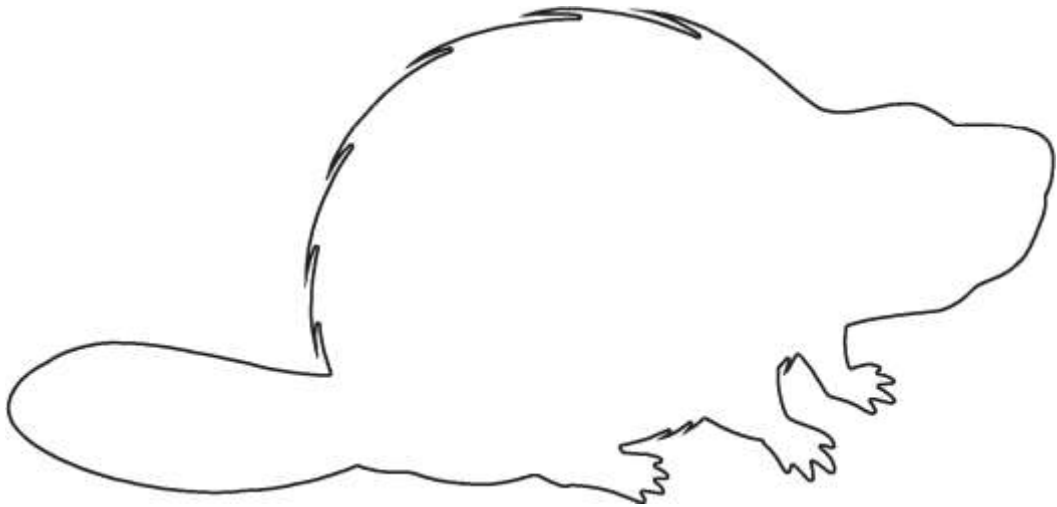
.....
Kleur ogen

.....
Kleur haar

.....
Lengte

Duimafdruk

BIJLAGE II



BIJLAGE 12

Spelregels beverbordspel

1. Je speelt het spel met vier deelnemers.
2. Je speelt met één dobbelsteen.
3. Wie het hoogste gooit, mag beginnen. Je plaatst je pion op START.
4. Kom je met je pion op een tekening, dan lees je in het opdrachtblad wat je moet doen.
5. Kom je met je pion op een dobbelsteen, dan mag je nog een keer gooien.
6. Je hebt gewonnen als je precies op het vakje EINDE terechtkomt.

Opdrachten horend bij beverbordspel

Alle vakjes op het beverbord zijn genummerd. Er zijn drie verschillende type vakjes:

- Vakjes met een tekening: dit zijn de opdrachten. Als je hier op terechtkomt, zoek je de opdracht op met hetzelfde nummer als de tekening en voer je deze opdracht uit.
- Vakjes met een dobbelsteen: Als je hier op terechtkomt, mag je nog een keer gooien.
- Vakjes zonder tekening of dobbelsteen: Als je hier op terechtkomt hoeft je niets te doen.

Opdrachtenblad

1. Ook als het gesneeuwd heeft, gaat vader bever eten halen. Zijn voetsporen zijn nu goed te zien. Dat is gevaarlijk! Vijanden kunnen hem zo gemakkelijk ontdekken. Hij moet vlug terug naar de burcht! Gooi nog een keer.
3. Je moet als bever je vacht leren onderhouden en kammen. Je doet dat heel netjes. Ga vier plaatsen vooruit.
6. Je valt voor het eerst in het watergat (ingang) van de burcht. Je moeder haalt je er weer uit. Je moet je vacht weer goed oppoetsen. Sla een beurt over.
8. Het duiken lukt nu al wat beter. Je gaat de tunnel verkennen. Ga vier plaatsen vooruit.
10. Door de vliezen aan je achterpoten en je brede staart kan je uitstekend zwemmen. Ga twee plaatsen vooruit.
11. Je knaagt voor het eerst in je leven een boom om. Dat kost tijd. Sla een beurt over.
13. Je moeder ziet een visarend zweven. Ze slaat alarm door met haar staart op het water te slaan. Ga snel een plaats terug.
15. Gelukkig is de blauwe reiger geen vijand van je. Hij eet vis. Je krijgt zelf ook trek in een sappig plantje. Eet smakelijk en sla een beurt over.
16. Het Wereld Natuur Fonds krijgt geld voor de bevers. Daarom mag je nog een keer gooien.
17. Samen een spelletje ravotten. Sla een beurt over.
18. Je komt een otter tegen. Je loopt liever een eindje om. Ga terug naar twaalf.
20. Je helpt mee met het aanleggen van een voedselvoorraad. Dat is belangrijk voor de winter. Gooi nog maar een keer.
22. Het meer is dichtgevroren. Er moet een gat gemaakt worden. Je stoot de ijslaag open met je kop en maakt het gat groter met je scherpe tanden. Ga twee plaatsen vooruit.
25. Je wordt door een jager geschoten. Ga terug naar START.
27. De dam breekt door. Deze moet hersteld worden en dat is een groot karwei. Sla twee beurten over.
29. Je wordt gevangen door bevervangers. Ze willen je uitzetten in een ander gebied. Je moet op vervoer wachten. Sla een beurt over.
30. Het Wereld Natuur Fonds schenkt geld voor een nieuw paar bevers in de Biesbosch. Je mag nog een keer gooien.
31. Je wordt wakker. Je ruimt de burcht op en haalt verse houtsnippers. Sla een beurt over.

EINDE. Je bent nu een volwassen bever. Je gaat op weg om een eigen burcht te bouwen. Je hebt het spel gewonnen!

© 2012
Biesboschcentrum
Biesboschweg 4
4924 BB Drimmelen