



Het Energieketenspel

Leerling werkblad



We gaan buiten een tik-spel met bakjes, bekertjes, emmers en water doen.
Het doel van het spel is om binnen 5 minuten een emmer te vullen met water.

De leerkracht verdeelt de klas in de volgende groepjes;

1. De grassprietten; zij halen water uit de gevulde emmer.
2. De tuinslakken; zijn de enige dieren die de grassprietten op kunnen eten.
3. De merels; zijn de enige dieren die de tuinslakken eten.
4. De katten; eten alleen merels.

Wat heb je nodig?

- 2 emmers, waarvan 1 gevuld met water. Deze emmer moet steeds worden bijgevuld tijdens het spel.
- Bekertjes en bakjes in verschillende maten.

Aan de slag!

1. Vul 1 emmer met water voor de grassprietjes en laat de andere emmer van de zwerfkatten leeg.
2. Zet de emmers op een afstand van 15 grote stappen uit elkaar.
3. Deel de verschillende maten bakjes uit aan de bijbehorende groepjes.
4. Probeer de juiste leerling te tikken om water te krijgen. "Slakken" kunnen "Grassprietjes" tikken, de "Merels" kunnen de "Slakken" tikken en de "Katten" kunnen de "Merels" tikken. Je herkent ze aan de bakjes die ze bij zich dragen. Als je de juiste leerling hebt kunnen tikken, dan gieten jullie het water over.
5. Als je getikt bent en je hebt je water afgegeven, haal je een nieuw leven door de hemel aan te tikken en mag je weer terug het spel in. (Spreek van te voren met elkaar af wat de hemel is. Dit kan bijvoorbeeld een boom zijn net aan de rand van het speelveld.)
6. Blijf tijdens het spel altijd binnen de afgesproken grenzen van het speelveld.

Het spel is afgelopen wanneer:

- ☐ de lege emmer van de zwerfkatten helemaal gevuld is.
- ☐ Óf als de zwerfkatten dood zijn gegaan, doordat de energie op is geraakt.
- ☐ Óf wanneer het langer dan 5 minuten duurt om de bak van de zwerfkatten te vullen.

Extra opdracht:

Zoek uit hoeveel verschillende organismen je nodig hebt om de bakjes of bekertjes van de Energieketen soepel te kunnen vullen, binnen vijf minuten.

