

DOEPELVAL

GESCHATTE TIJD: 1 UUR
GROEPERING: PER TWEE

DE OPDRACHT

Bedenk een val voor 'doepels', die pijnloos is voor deze wezentjes..

DE ACTIVITEIT INLEIDEN

Neem het leerlingenblad door met de hele klas en zorg ervoor dat iedereen alles begrijpt. Leg de leerlingen uit dat de doepels op vele verschillende manieren gevangen kunnen worden, maar dat zij een ideale val moeten bedenken, waarbij de doepel ongedeerd blijft.

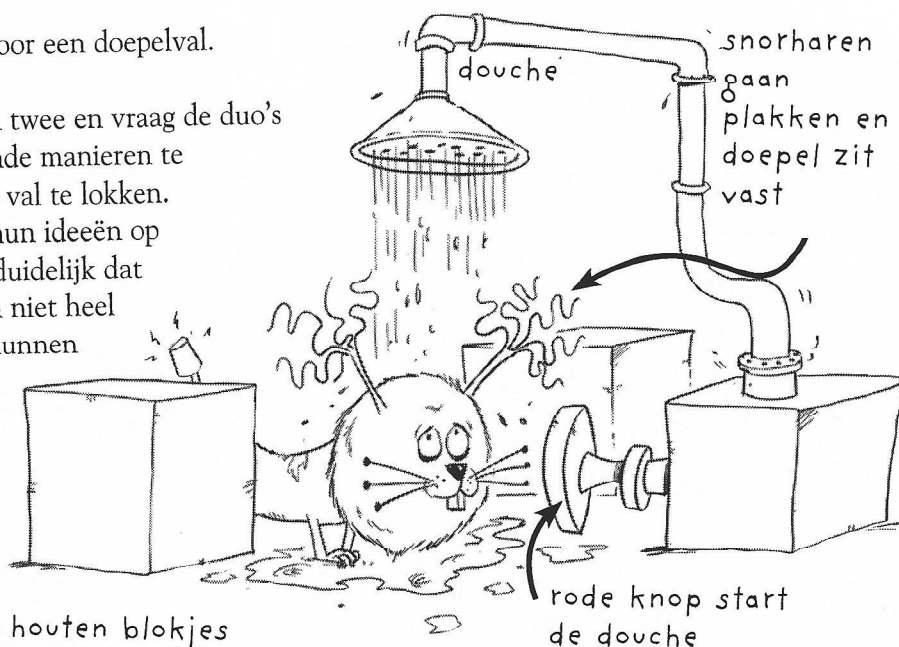
Leg uit dat:

wanneer de oren van de doepel ergens in vastraken, hij ze zelf niet kan losmaken;

- de doepel zichzelf niet kan bevrijden wanneer zijn staart plat op een stuk staal of ijzer vastraakt;
- de doepel zichzelf niet kan losmaken wanneer zijn snorharen ergens aan vastraken;
- de doepel niet zou kunnen ontsnappen als hij in een houten of glazen doos zou zitten.

Hier is één mogelijk ontwerp voor een doepelval.

Verdeel de klas in groepjes van twee en vraag de duo's om zo veel mogelijk verschillende manieren te bedenken om een doepel in de val te lokken. Moedig de leerlingen aan om hun ideeën op papier te schetsen. Maak hen duidelijk dat het niet erg is als hun schetsen niet heel duidelijk zijn, zolang ze maar kunnen omschrijven hoe hun val werkt. Laat de leerlingen na enkele minuten stoppen en vraag hen om enkele van hun ideeën met de rest van de klas te delen. Vraag dan aan elk duo om zo veel mogelijk ideeën te blijven bedenken.



Laat elk duo hun favoriete ontwerp voorstellen aan de rest van de klas. De leerlingen kunnen dat doen door eenvoudigweg op deze vragen te antwoorden.

1. Wat zorgt ervoor dat de doepel naar de val komt?
2. Waardoor kan de doepel niet ontsnappen?
3. Waarom was dit idee het beste van al je ideeën?

UITBREIDING

DE LEERLINGEN KUNNEN:

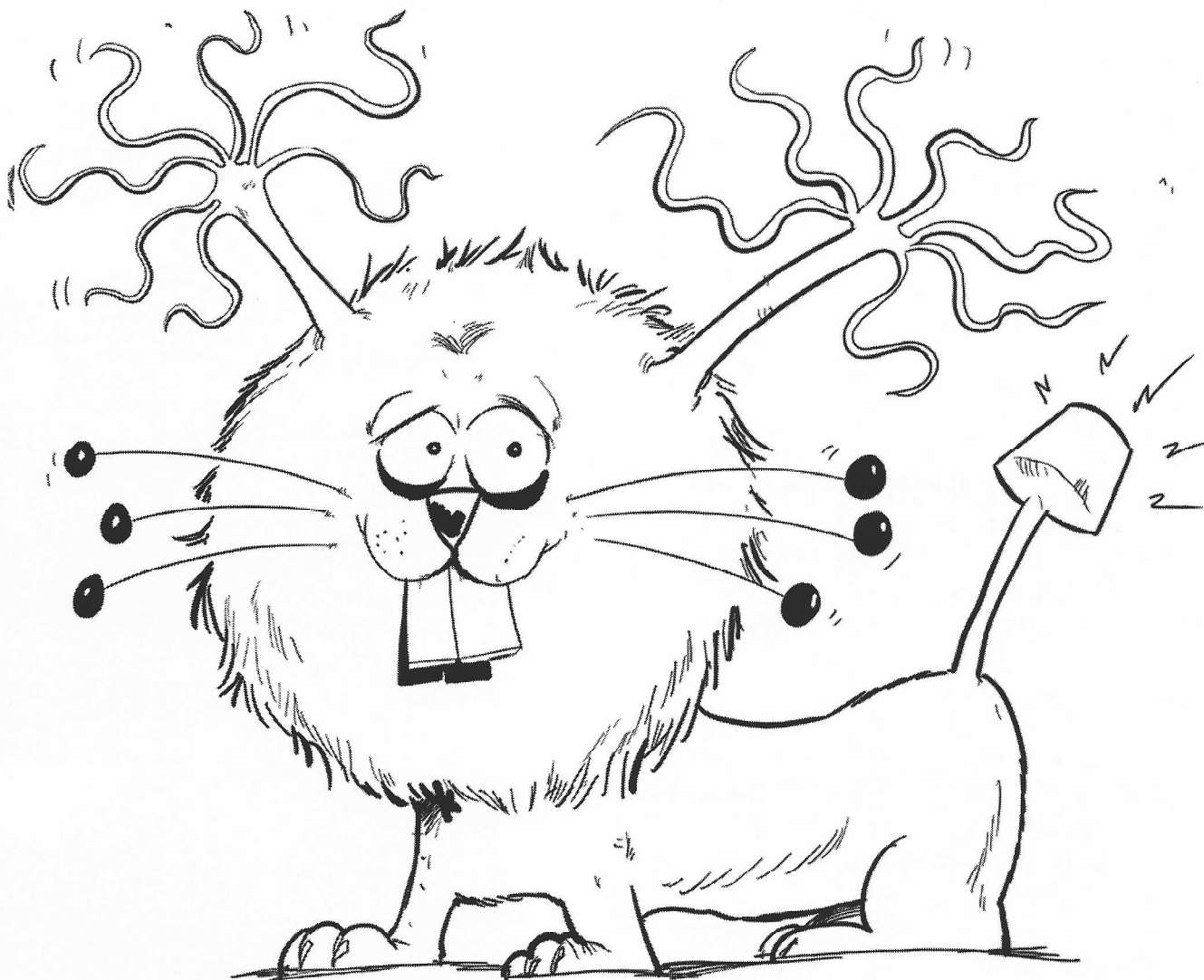
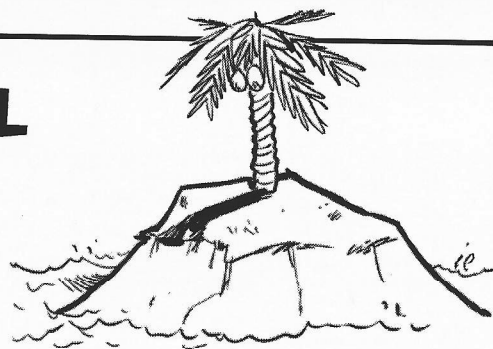
een plan van hun val uittekenen (in vogelperspectief) en er dingen op aanduiden;

- een reclamespot voor hun val bedenken;
- de doepel op de bladzijde hiernaast inkleuren en de omgeving natekenen, waarin het wezentje goed gecamoufleerd is. Ze kunnen de doepel uitknippen en zelf nagaan hoe doeltreffend hun camouflage is!
- de problemen bespreken die iemand zou kunnen ervaren als hij of zij een doepel als huisdier had.

DOEPELVAL

De doepels werden hierheen gebracht van op het eiland Flippo en dan vrijgelaten. Het probleem is dat doepels bakstenen eten en dat ze onze huizen proberen op te eten. Daarom moeten we ze vangen en terugbrengen naar het eiland Flippo.

Dit is een doepel.



Je opdracht

Kun je een val ontwerpen waarmee je doepels kunt vangen
Zonder dat ze pijn hebben?

Enkele weetjes die je kunnen helpen ...

Doepels eten graag worstjes.

Doepels drukken graag op rode knopjes.

Doepels volgen altijd groene pijlen.

Doepels eten bakstenen, maar ze eten nooit hout of glas.

De oren van doepels raken heel snel in alles verstrikt.

Doepels hebben een heel sterke magneet aan het uiteinde van hun staart.

Als een doepel nat wordt, plakken de uiteinden van zijn snorharen vast.