

MIERENSPEL

Materiaal:

- Sjaaltjes – 3 soorten = W : Werksters
= S : Soldaten
= D : Dieven

- Touw – opvallend > 20 m (territoriumgrens)
- Hoepel – 2x (nest)
- Kroon – 2x (koningin)
- Bos of boomgaard met grote zaden (eikels, okkernoot, kastanjes,... = voedsel)

Begrippen:

- Voedselvoorraad
- Territorium

Leerdoelen:

- Samenwerken

Doelgroep:

- Kinderen tussen 8 en 12 jaar

Duur:

- Minimaal 20 minuten

Opdracht:

De groep wordt in twee gelijke delen gesplitst; een kamp rode mieren en een kamp zwarte mieren. Twee begeleiders staan aan het hoofd van elke mierengroep (= koningin) Het touw vormt de grens tussen de territoria van elke groep. Elke groep moet zoveel mogelijk zaden verzamelen, dat is de voedselvoorraad. Alle mieren mogen daarbij helpen, met uitzondering van de koningin, die blijft in het nest dat wordt afgebakend door de hoepel. Maar in de eerste plaats is het de taak van de werkmieren (W) voedsel te zoeken.

De mieren van elke groep mogen echter de grens van het territorium oversteken om in de zone van de tegenstander te gaan stelen. Enkel de soldaten (S) kunnen dit voorkomen door de stelende mieren aan te raken (tikken). Een mier die getikt is gaat 'dood' en wordt opnieuw een ei/larve, die enkel weer door de eigen koningin tot leven kan worden gewekt als er 10 zaden van de voorraad worden ingeleverd. De dieven (D) mogen zelfs roven in het nest van de tegenstander. Ook hier moeten de soldaten dat voorkomen. Soldaten zelf winnen van elkaar in het eigen territorium.

De groep met het grootste aantal zaden op het einde is de winnaar.