

## Draai je wijzer - informatie voor de leerkracht

Met het spel *Draai je wijzer* onder je arm leer je het hele terrein van Weizigt kennen door je neus, je oren, je vingers en je ogen te gebruiken.

### Vorbereiding voor het bezoek

Maak, voordat je naar Weizigt komt, groepjes van maximaal 6 kinderen met een begeleider.

Spreek met de begeleiders van tevoren de gang van zaken door. Geef ze een kopietje van de spelbeschrijving en van de plattegrond, zie pagina 3 en 4.

### Vervoer en parkeren

Kom je met de auto? Houd er dan rekening mee dat het aantal parkeerplaatsen in de buurt van Weizigt zeer beperkt is. Je kunt gratis parkeren op het parkeerterrein Weeskinderendijk. Vanaf die plek is het 10 minuten lopen naar Weizigt.

Aan de achterzijde van het station (achter de speeltuin) vind je betaalde parkeerplaatsen.

### Start van de activiteit

Bij aanvang van de activiteit meldt de groep zich bij de diervoorzorg op de Stadsboerderij.

Voor **groep 1/2/3** zijn er **rode** mappen met de opdrachten en draai-je-wijzerbordjes. Voor **groep 4** zijn er **blauwe mappen** met de draai-je-wijzer bordjes. De diervoorzorg geeft elke groep het benodigde materiaal en geeft eventueel nog wat aanwijzingen. Na afloop het materiaal hier weer inleveren.



### Duur van het spel

De totaal tijd van het spel is afhankelijk van de leeftijd van de kinderen, het enthousiasme van de begeleiders en het weer; 1 à 1,5 uur is gemiddeld, maar het mag gerust 2 uur duren.

Aanvangstijd: 11.00 uur

Afwijken van deze tijd is mogelijk, neem daarover wel vooraf contact met ons op.

### Pauze

Er kan tussendoor gepauzeerd worden, per groepje of met de hele groep. Laat de kinderen niet eten in de stal, maar buiten aan een picknicktafel.

## Verloop van het spel

Het “pad” dat bij het spel **DRAAI JE WIJZER** hoort voert, via palen waarop de symbolen van Draai je wijzer staan, over het hele terrein. De kinderen maken kennis met de verschillende aspecten van het terrein door middel van:



## Afsluiting

Na afloop het materiaal weer inleveren bij de Stadsboerderij.

## Bijlage

Op de volgende pagina, voor de begeleiders:

- Spelbeschrijving

### ***Heb je nog vragen?***

Neem contact met ons op via:

(078) 770 8200 of [educatieweizigt@dordrecht.nl](mailto:educatieweizigt@dordrecht.nl)

Duurzaamheidscentrum Weizigt

Van Baerleplantsoen 30

3314 BH Dordrecht

[www.weizigt.nl](http://www.weizigt.nl)

## Het spel "Draai je wijzer" bij Duurzaamheidscentrum Weizigt

- De **begeleiders** krijgen voor hun groepje een **map** (met plattegrond en opdrachten), een **draai-je-wijzerbordje**, loepje en een zakje voer voor de eenden.
- **Bovenaan** elke opdrachtbladzijde staan aanwijzingen. **Lees die ook.**
- Er zijn **20 opdrachtplekken** (zie plattegrond in de map).
- De opdrachtplekken worden aangegeven met **palen met dit symbool.**



- Elk groepje **begint** bij een ander nummer op de plattegrond. Zo lopen de groepjes elkaar niet in de weg.
- Ga naar die paal. Zoek de bladzijde in de map op met hetzelfde nummer als op de paal.  
**Je hebt op elke plek de keuze uit 5 opdrachten: laat één van de kinderen aan de knop van het bordje draaien. Doe de opdracht met het symbool dat je dan ziet.** Als die opdracht niet gedaan kan worden, kies je een andere opdracht.
- **Als je één opdracht hebt gedaan, kijk je op de plattegrond en ga je naar het volgende nummer.** Daar draait een ander kind aan de knop en kiest zo één opdracht die je daar gaat doen. Zo werk je achtereenvolgens de nummers op de plattegrond af, tot de tijd om is. Ben je eerder klaar: ga dan verder met opdrachten die je nog niet hebt gedaan.
- De **voederkorrels** voor de opdracht bij de watervogels zitten in een zakje dat de begeleider meekrijgt. Ze mogen worden opgemaakt. **Let op: ze zijn alleen voor de watervogels! Het zakje ook weer inleveren.**
- De kinderen hoeven niets op te schrijven. Er wordt gepraat, gevoeld, gekeken, geroken etc.

### Tips

- \* Neem voldoende tijd per opdracht. Het is geen wedstrijd.
- \* Lees de opdracht goed door. Laat daarna de kinderen zelf ontdekken.
- \* Blijf als groepje bij elkaar en **blijf op de paden** (behalve waar staat dat je van de paden af mag).
- \* Lukt een opdracht niet? Kies dan een andere opdracht van dezelfde bladzijde.

**VEEL PLEZIER!**