



DE AGRARISCHE SPELEN

HANDLEIDING

Het spelreglement bij de verschillende spelen en handige tips voor de begeleider

Het spel in het kort

Deze Agrarische Spelen bieden een amusante spel- en sportcompetitie aan. We halen misschien niet de top zoals op de Olympische Spelen maar qua sportiviteit hoeven we niet onder te doen.

Voorkennis over landbouw is geen voorwaarde om aan de spelen deel te nemen. Met een beetje handigheid, hier en daar wat kennis en een tikkeltje geluk is de eindmeet haalbaar voor alle spelers.

COLOFON

Deze Agrarische Spelen kwamen tot stand tijdens een leaderproject van het Plattelandseducatief Netwerk Kempen & Maasland II met promotoren:



*"Het Europees Landbouwfonds voor Plattelandsontwikkeling:
Europa investeert in zijn platteland!"*

V.U.: Katrien Boeraeve

Projectbegeleider: Karlijn Van Duffel

Ontwerp: www.magelaan.be

Meer informatie:

www.binnenbijboeren.be



Doel van de Agrarische Spelen

De landbouw in de streek ontdekken via spelen die handigheid, kunde en inzicht combineren.

Groepsverdeling

Werk in groepjes van vier en zorg voor een **evenwichtige** samenstelling van de groepjes.

TIP! Door telkens de samenstelling van de groepen te veranderen, kan je de spelletjes verschillende keren spelen.

Afhankelijk van het aantal deelnemers zijn er verschillende mogelijkheden.

Beide opties hebben hun voordelen:

- Bij een beperkt aantal deelnemers speelt een groepje van vier de spelen terwijl de rest supportert.
- Bij een groter aantal deelnemers zorgt een doorschuifstelsel ervoor dat iedereen altijd bezig is.

Inhoud van het spel

Negen spelen

Elk van de negen spelen heeft een 'landbouwthema' en behoort tot een van de drie luiken: zuivel, vlees of groenten & fruit. De spelen zijn opgebouwd rond een aantal weetjes zodat naast het spel en het sportieve luik ook het educatieve voldoende aandacht krijgt.

De verpakking

De onderdelen van de negen spelletjes zijn zoveel mogelijk per spel verpakt en gemarkeerd.

Per spel vind je een opsomming van het nodige spelmateriaal in deze handleiding (Inhoud van het spel).

Draag zorg voor de spelen.

Gebruik de handleiding ook op het einde als leidraad om alle onderdelen terug samen te verpakken.

TIP! Om te vermijden dat onderdelen verloren gaan en om het opruimen achteraf te vergemakkelijken, hebben alle onderdelen per spel hetzelfde nummer.

Onderdelen die niet bij een specifiek spel behoren

- Elk team heeft zijn eigen scoreblad. Kan je kopiëren of als PDF downloaden van de website en vervolgens printen. <http://www.binnenbijboeren.be/ontdek/AgrarischeSpelen>
- Een chronometer voor de tijdsopname waar nodig.

Spelreglement (zie volgende pagina's)

Bij elk spel hoort een fiche waarop een bondige uitleg staat. Bij een aantal spelen hoort ook een tekening die verduidelijkt waar woorden tekort schieten.



ZUIVEL DEEL 1A

DE SPIJSVERTERING VAN DE KOE

Inhoud van het spel

- Een doolhofbox met vier handvatten.
- In de box zie je een afbeelding van het spijsverteringsstelsel van de koe voorgesteld als een doolhof. Een balletje symboliseert het voedsel dat door het stelsel moet.
- Vier riemen.
- Een spelfiche met de regels van het spel.
- De onderdelen zijn gemarkeerd met nummer 1.A

Activiteit:	dit spel mikt op behendigheid en onderlinge samenwerking
Educatief:	de spijsvertering van herkauwers
Competitie:	aantal keren in 2 minuten

Het spel zelf

Doel: loods het balletje zo veel mogelijke keren en in de juiste volgorde door de magen van de koe en dit binnen de 2 minuten.

De beste score van drie pogingen telt

- Houd elk een handvat aan de zijkant van de doolhofbox vast. Gebruik beide handen.
- Beweeg de doos met zijn vieren samen en loods het balletje in de juiste volgorde door de magen van de koe.
- Ga je voor moeilijk? Gebruik dan niet je handen, maar beweeg de doos door middel van de riemen die je rond de nek hangt.
- Noteer de score op het scoreblad.

DEEL 1B

KOEIEN MELKEN

Inhoud van het spel

- Vijftien pluchen koeien met een oormerk waarop een nummer staat.
- Een pluchen kalf.
- Een pop die een dierenarts voorstelt.
- Een spelbord waarop de twaalf stadia van de lactatieperiode van een koe getekend staan, een per maand.
- Vijftien ronde kaartjes met de oormerknnummers.
- Een melkemer met bijhorende trektouwen om de emmer te kunnen manipuleren.
- Een worteldoek
- Een spelfiche met de regels van het spel.
- Een spelfiche met illustratieve uitleg: 'hoe koeien oprapen'.
- Alle onderdelen zijn gemarkeerd met nummer 1.B

Activiteit:	dit spel mikt op behendigheid, onderlinge samenwerking, snelheid en een beetje geluk
Educatief:	de lactatieperiode bij melkkoeien
Competitie:	tegen de tijd

Vorbereiding

- Leg de koeien, het kalfje en de veearts verspreid op de worteldoek

Het spel zelf

Doel: breng tien koeien die in de lactatieperiode zitten zo snel mogelijk naar de melkstal (= spelbord).

- Leg de twaalf van de vijftien ronde kaartjes in willekeurige volgorde op de cirkels op het spelbord. (De nummers ervan komen overeen met de nummers op het oormerk van de koeien.)
- Werk samen om de emmer te manoeuvreren zodanig dat je er een eerste koe mee kan opscheppen (zie illustratie).
- Zoek het nummer van het oormerk van de opgeschepte koe op het spelbord en kijk wat er op het spelbord onder het kaartje staat.
 - Geeft de koe melk? Dan mag je een volgende koe opvissen.
 - Staat de koe droog? Dan moet je de koe terugplaatsen.
- Moet de koe bevallen? Dan haal je eerst het kalfje op.
- Tijd om de koe te insemineren? Dan haal je de veearts erbij.
- Staat het nummer er niet op dan moet je die koe terugplaatsen want die komt niet uit jouw stal.
- Heb alle tien de koeien die melk geven? Noteer dan de tijd op het scoreblad.



DEEL 1C

KOEIEN VOEDEREN

Inhoud van het spel

- 9 Groene en 12 blauwe blokjes (die staan respectievelijk voor 10 kg gras en 10 liter water).
- Een beweegbaar spelbord waarop acht koeien staan.
- Een dobbelsteen met groene en blauwe zijden.
- Een spelfiche met de regels van het spel.
- Alle onderdelen zijn gemarkeerd met nummer 1.C

Activiteit:	dit spel mikt op behendigheid
Educatief:	voeding melkvee
Competitie:	tegen de tijd

Vorbereiding

- Voor dit spel is een vlakke ondergrond nodig. Een tafel is ideaal.

Het spel zelf

Doel: stapel de groene en blauwe blokjes zo vlug mogelijk op de rug van de koeien die op het spelbord staan. Het spelbord moet bij het stapelen in evenwicht blijven.

- Een eerste speler gooit de dobbelsteen om te weten of hij een groen of blauw blokje moet stapelen.
- Hij haalt zo vlug mogelijk het juiste blokje op en stapelt het op het spelbord.
- Zodra het blokje gestapeld is, doet een tweede speler hetzelfde. (Zijn er enkel nog blokjes van één kleur over dan moet je toch met de dobbelsteen de kleur gooien die je nodig hebt. Gooi je de verkeerde kleur, dan geef je de dobbelsteen aan de volgende speler die op zijn beurt mag proberen.)
- Het spel duurt net zolang tot alle blokjes op het spelbord gestapeld zijn.
- Noteer de tijd op het scoreblad.



VLEES DEEL 2A

DE DELEN VAN HET VARKEN

Inhoud van het spel

- Een doos waarin een puzzel van een varken.
- Een blinddoek.
- Een spelfiche met de regels van het spel.
- Alle onderdelen zijn gemarkeerd met nummer 2.A

Activiteit:	dit spel mikt op behendigheid en onderlinge samenwerking
Educatief:	leer de delen van het varken kennen
Competitie:	tegen de tijd

Vorbereiding

- Markeer een speelveld van 5 meter op 5 meter.

Het spel zelf

Doel: een speler maakt zo vlug mogelijk en geblinddoekt de puzzel van een varken door te luisteren naar de instructies van de teamgenoten.

- Blinddoek de persoon die de puzzel zal maken en plaats hem centraal in het speelveld bij de puzzelstukken.
- De teamgenoten gaan elk aan een andere zijde van het speelveld staan, de in te vullen puzzel ligt dan aan de vrijgebleven zijde.
- De geblinddoekte speler neemt één puzzelstuk en plaatst dit volgens de instructies van zijn teamgenoten. De teamgenoten mogen alleen de naam van het onderdeel roepen dat de geblinddoekte vast heeft, zoals 'hammetje', of het woord 'stop'. Andere woorden (links, rechts, opzij, boven, beneden, ...) zijn verboden.
- De geblinddoekte speler probeert ook het tweede puzzelstuk op die manier op de juiste plaats te krijgen en doet zo verder tot de puzzel volledig gemaakt is.
- Noteer de tijd op het scoreblad.

DEEL 2B

MESTCYCLUSWERPEN

Inhoud van het spel

- 12 koeienvlaaischijven (twee reserve).
- Een doos (stal).
- Afbakening van de vier gebieden. De aanduiding van de hoeveelheid uit te strooien mest staat op de metalen ringen (1, 2, 3 of 4).
- Een touw dat de werpplaats aanduidt.
- Een spelfiche met de regels van het spel.
- Alle onderdelen zijn gemarkeerd met nummer 2.B

Activiteit:	dit spel mikt op behendigheid
Educatief:	mest uitrijden is een noodzaak maar ook een precisiewerkje
Competitie:	tegen de tijd en fout gegooid schijfjes

Vorbereiding

- Leg 10 koeienvlaaien in een doos op 5 meter van de werplijn



Het spel zelf

Doel: verspreid zo vlug en precies mogelijk de juiste hoeveelheid mest op vier afgebakende gebieden van ongeveer een vierkante meter. Op de ijzeren ringen staat aangeduid hoeveel mest je mag uitstrooien.

- Een speler haalt één mestschijf op in een stal (doos) iets verderop.
- Hij plaatst zich achter de werplijn en probeert de mestschijf in één van de afgebakende gebieden te gooien.

- Landt de schijf binnen het gebied, dan mag de volgende speler vertrekken om een schijf op te halen. Mist hij echter (goot hij naast het gebied of in het gebied waar al voldoende mest is beland), dan moet hij de schijf terughalen en opnieuw proberen tot hij juist gooit.
- Elke schijf moet **volledig** binnen het gebied liggen.
- Het spel eindigt als er geen schijven meer zijn.
- Noteer de tijd op het scoreblad. Vermeld ook het aantal gemiste pogingen.

DEEL 2C

EIERROLLEN

Inhoud van het spel

- Een rubberen ei/bal?.
- Twee 'gootjes' waarin de eieren kunnen rollen. Om het te kunnen vasthouden, is elk gootje voorzien van vier handvatten.
- Twee touwen om start en finish mee aan te duiden.
- Een spelfiche met de regels van het spel.
- Een spelfiche met illustratieve uitleg: 'hoe laat je de eieren rollen'.
- Alle onderdelen zijn gemarkeerd met nummer 2.C

Activiteit:	dit spel mikt op behendigheid en onderlinge samenwerking
Educatief:	eierproductie
Competitie:	tegen de tijd

Vorbereiding

- Leg de twee touwen evenwijdig op drie meter afstand van elkaar.

Het spel zelf

Doel: breng zo snel mogelijk zes eieren naar de markt. Gebruik daarvoor twee gootjes om het ei te laten rollen.

- Vier spelers. Per twee spelers houden ze een gootje vast aan de vier handvatten.
- Een speler plaatst een ei vooraan in het eerste gootje. De spelers proberen het ei naar het tweede gootje te verrollen.
- Zodra het ei in het tweede gootje ligt, lopen de spelers die het eerste gootje vasthouden, vlug naar voren om het eerste gootje vooraan te doen aansluiten bij het tweede gootje. Ze proberen het ei op te vangen in hun gootje (**zie illustratiefiche**).
- Op die manier overbruggen de spelers een afstand van drie meter. Start- en finishlijn worden aangeduid door twee touwen.
- Gevallen eieren tellen niet mee. Nadat het ei is opgeraapt, herbeginnen de spelers het traject aan de startlijn.
- Noteer de tijd op het scoreblad.

GROENTEN & FRUIT

DEEL 3A

ASPERGEPLUK

Inhoud van het spel

- Een doos met 10 asperges van verschillende grootte.
- Een plastic doek met een zwarte en witte kant.
- Een dobbelsteen met goed- en slechtweeraanduiding.
- Een spelfiche met de regels van het spel.
- Alle onderdelen zijn gemarkeerd met nummer 3.A

Activiteit:	dit spel mikt op snelheid en schattingsvermogen
Educatief:	leer de taken van een aspergeteler kennen
Competitie:	tegen de tijd

Vorbereiding

- Schud de doos met de 10 asperges eerst eens goed en plaats ze dan in het midden onder het opgevouwen plastic zeil.

Het spel zelf

Doel: verzamel de tien asperges zo snel mogelijk in volgorde van grootte.

- De spelers nemen plaats aan een van de korte zijden van de plastic.
- Speler 1 gooit met de dobbelsteen om te bepalen welk weer het is.
 - Bij warm weer? Draait hij samen met speler 2 de witte kant van het plastic naar boven.
 - Bij koud weer? Draait hij samen met speler 2 de zwarte kant van het plastic naar boven.
- Zodra het plastic correct ligt, loopt speler 1 naar het midden van het zeil, tilt het op en kiest één asperge uit de doos. Het is de belangrijk om eerst de grootste asperge te kiezen.
- Hij legt het plastic terug, gaat terug naar zijn drie medespelers en wordt afgelost door speler 2.
- Ook speler 2 bepaalt eerst het weer legt eventueel het plastic goed met speler 3 en gaat dan een asperges plukken (of kiezen).
- Is de asperge die hij meebrengt kleiner dan de asperge die er al ligt dan mag speler 3 tot de actie overgaan. Is de asperge echter groter dan één of meer van de asperges die er al liggen, dan moet hij eerst alle kleinere asperges terug gooien in de doos onder het plastic zeil.
- Op deze manier moeten alle 10 de asperges worden verzameld in de juiste volgorde, te beginnen met de grootste.

DEEL 3B

SEIZOENSGROENTEN VOOR DE VEILING

Inhoud van het spel

- Twaalf dozen met afbeeldingen van groenten.
- Vijf recepten.
- Een draaibord met de verschillende maanden.

- Planken om over te lopen.
- Een spelfiche met de regels van het spel.
- Een spelfiche met illustratieve uitleg: 'hoe je als groep verplaatsen'.
- Alle onderdelen zijn gemarkeerd met nummer 3.B

Activiteit:	dit spel mikt op snelheid, behendigheid, je groene vingers en een klein beetje geluk
Educatief:	leer de seizoensgroenten kennen
Competitie:	tegen de tijd

Vorbereitung

- Maak het speelveld klaar. (zie illustratie)

Het spel zelf

Doel: breng de seizoensgroenten zo snel mogelijk naar de veiling.

- Kies een van de vijf bestellingen van groenten voor de veiling.
- Draai aan het bord waarop de maanden staan. De pijl zal je duidelijk maken in welke maand je groenten moet gaan oogsten op het veld.

- Ben je er zeker van dat je in die bepaalde maand geen groenten kan oogsten die door de veiling zijn gevraagd? Draai dan nog een keer.
- Ga naar het veld waarvan je denkt dat je de groenten kan vinden die in de gekozen maand geoogst kunnen worden.
- Overbrug de afstand ernaartoe door in teamverband samen te werken. Verplaats je door op de balken te lopen (zie illustratie).
- Controleer of de gevraagde groenten wel degelijk geoogst kunnen worden in die maand. Indien wel, breng je een afbeelding van de groente mee. Indien niet, keer je terug om een andere maand te kiezen. Verplaats je opnieuw door op de balken te lopen.
- Doe zo verder tot je alle nodige groenten verzameld hebt.
- Noteer de tijd op het scoreblad.

DEEL 3C

BLAUWBESSENPLUK

Inhoud van het spel

- Een doos waarin zich een afbeelding van een blauwbessenstruik bevindt. Aan de vier zijanten van de doos bevindt zich een systeem om knikkers te lanceren.
- Een aantal blauwe en vier witte knikkers.
- Een spelfiche met de regels van het spel.
- Alle onderdelen zijn gemarkeerd met nummer 3.C

Activiteit:	dit spel mikt op behendigheid
Educatief:	leer de taken van een blauwbessenplukker kennen
Competitie:	tegen de tijd

Vorbereitung

- Leg de blauwe knikkers in de voorziene plaatsen op het spelbord.

Het spel zelf

Doel: pluk zo vlug mogelijk de blauwe bessen (knikkers) door ze van hun plaats te kaatsen.

- Plaats je elk aan een van de vier kanten van het spelbord.
- Plaats de witte knikker in het buisje en schiet die met je duim af.
- Probeer zo snel mogelijk alle blauwe bessen van hun plaats te kaatsen.
- Noteer de tijd op het scorebord.



DE
AGRARISCHE
SPELEN