Bezoek ZEE IN ZICHT zonder gids

Geen gids beschikbaar?
Toch zin in een interactief bezoek?
Weinig of geen tijd om voor te bereiden?

We bieden je **4 leuke interactieve opdrachten** aan die je samen met de leerlingen kan uitvoeren.

Ontdek hier wat je in de zalen mag verwachten.

Zaal 1

In zaal 1 komt **de diversiteit** van drie groepen dieren aan bod: weekdieren, geleedpotigen en stekelhuidigen.

“Ik wist helemaal niet dat schelpen een deel zijn van een dier dat echt geleefd heeft.” - Een leerling die eerder Zee in Zicht bezocht.

Bijna alles wat je hier ziet, heeft echt geleefd. Enkel de zeekat, de octopus, de naaktzeeslakken en de zeespin zijn modellen.

Zaal 2

In de grote kijkkast aan de muur in zaal 2 leer je hoe de dieren **leven in de natuur**.
Bij ‘Anker los’(1) vertellen we hoe deze dieren zich voortbewegen.
Zitten ze vast? Kruipen of boren ze? Zijn het zwemmers of drijvers?

Bij ‘Etenstijd’(2) staan we stil bij de verschillende manieren waarop zeedieren hun voedsel verzamelen.
‘Laat je niet vangen’ (3) vertelt wat zeedieren doen om zich te beschermen en bij ‘Samen?’ (4) gaat het over mannetjes, vrouwtjes en voortplanting.

De platte kijkkast in het midden van de zaal (5) gaat over het gebruik van (voornamelijk) weekdieren door de mens.

Zaal 3

In de ‘duikboot’ komen enkele andere soorten dieren aan bod zoals: neteldieren (bv. kwallen, koralen, zeeanemonen), sponzen, vissen en zeereptielen (vb. zeeschildpad).

Je kan er ook verschillende soorten plankton bewonderen en in de computer kan je een voorbeeld vinden van een voedselkringloop.

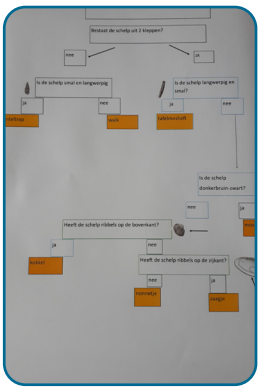
Door een duw op de rode knop gaat de boot onder water en word je meegenomen voor een korte trip onder water.
Het is leuk om daar even rust te nemen met je groep en te genieten.

Doe- activiteiten

1. Sorteerspel • Zaal 1

In de eerste zaal kan je aan de slag met een sorteerspel. Er is materiaal voorzien om de klas in drie groepjes op te splitsen (3 grijze bakken).
De leerlingen leggen de inhoud van de bakjes op de grond en mogen alles sorteren zoals ze zelf willen.

In bijlage vind je een aantal weetjes die je kan vertellen bij de bespreking. Die weetjes vind je ook terug op de achterkant van de deksels van de grijze dozen in de zaal. De kinderen kunnen op de fiches in de zaal ook heel wat info te weten komen.



2. Determinatie spel • Zaal 2

In de tweede zaal vind je 2 grijze bakken terug waarin 6 schelpen en een determinatietabel zitten. Er zijn ook 2 bakken voorzien met 10 schelpen + determinatietabbellen.
Afhankelijk van de leeftijd of de tijd die beschikbaar is, kan je klassikaal de naam van de schelp gaan determineren.
We hebben bewust gekozen voor Noordzee-schelpen.

De antwoorden vind je terug op de achterkant van de deksels.

3. Memoryspel • Zaal 2

Achter de deurtjes zit collectie. Op de draaiton zitten 3 schijven: 1 met een foto, 1 met de naam, 1 met een weetje.

Je laat de leerlingen plaatsnemen voor de container en een 10tal seconden kijken. Vervolgens gaan de deurtjes weer dicht.

1 leerling draait aan de meest linkse schijf van de ton. De leerling ziet de foto van het dier en samen met de klasgenoten moeten ze zich nu herinneren waar het collectiestuk verborgen zit. Bij de tweede schijf komen ze de naam te weten. De derde schijf vertelt iets over het dier.

4. Levende kleuren • Zaal 2

In zaal 2 vind je bij de meerpalen 2 dozen en een A3 map terug. Dit materiaal vormt de basis voor een creatieve opdracht rond de kleuren van een schelp.
De leerlingen kunnen in 4 groepjes aan de slag met de blanco schelpen en geven deze kleur door het vilt uit de dozen te gebruiken. Hiermee fantaseren ze over hoe de schelp er eigenlijk zou uitzien.

Daarna kijk je of ze bij de collectiestukken op de zes meerpalen hun schelp kunnen herkennen. In de map zitten foto's van hoe de schelpdieren er levend uitzien.

De leerlingen komen er zo achter dat een zeeslak of tweekleppige er in het museum anders uitziet dan in de zee. Waarom zouden ze zich camoufleren? Meer info kan je vinden in kast 3 'Laat je niet vangen' of in de kast over vormen en kleuren net aan de ingang van de zaal.

De computers

In elke zaal zijn er computers met lesinhoud en een aantal educatieve spelletjes. Tijdens een bezoek met gids spreken we af dat de kinderen deze mogen ontdekken op het einde van het bezoek.

In 2 computers in zaal 1 vind je naast uitleg over de collectiestukken, een educatief spel en uitleg over eb en vloed. In de computer aan de linkerkant van de zaal zit een determinatiespel en een vissenspel.

In de computer in zaal 2 zitten meerdere educatieve spelletjes + aantal weetjes. In de computer in zaal 3 zitten behalve spelletjes uitleg over een aantal zeedieren die we zelf niet in collectie hebben. Er is ook uitleg over de voedselkringloop.

Weetjes bij het sorteerspel

1. De tepelhoorn (*Euspira catena*)
een voorbeeld van een rover.

Wanneer je op het strand schelpen vindt met een gaatje erin is de kans groot dat dit het werk is van een tepelhoorn. Deze slak gaat namelijk actief op zoek naar prooien en boort een gaatje door de schelp. Tweekleppigen houden hun kleppen op elkaar bij een aanval, of een slak kruipt in zijn schelp en sluit die af met een afdekplaatje.

2. Tafelmesheft (*Ensis siliqua*)

Dit tweekleppige dier hebben de meeste leerlingen al gezien.
Je kan de vergelijking maken met hun eigen skelet. Ons skelet is inwendig, tweekleppigen en slakken hebben een uitwendig skelet. Dit om hun zachte, weke lichaam te beschermen.

3.Schaalhoorn (*Patella vulgata*)

Deze slakken hebben de vorm van een kegel of een feesthoedje.
Deze dieren zuigen zich vast aan rotsen of golfbrekers. Wanneer het vloed is, kruipen ze van hun plaats weg op zoek naar voedsel.
Ze keren langs dezelfde weg terug om opnieuw exact dezelfde plaats terug in te nemen.

4. Zeepokken (*Sessilia*)
(op de foto staan 2 verschillende soorten)

Leerlingen kennen dit meestal wel, maar weten niet wat het is. Groot is hun verbazing als we vertellen dat dit eigenlijk een soort kreeftjes zijn.
Deze dieren hechten zich vast op een rots of een dier. Hun skelet sluiten ze af met kleine plaatjes om niet uit te drogen wanneer het eb is.
Ze hebben lange fijne armen waarmee ze kleine voedseldeeltjes uit het water halen. (Je kan hier een filmpje van zien in zaal 2 bij Etenstijd)
Zeepokken vind je vaak terug op mosselen.

5. Octopus (*Octopus vulgaris*)

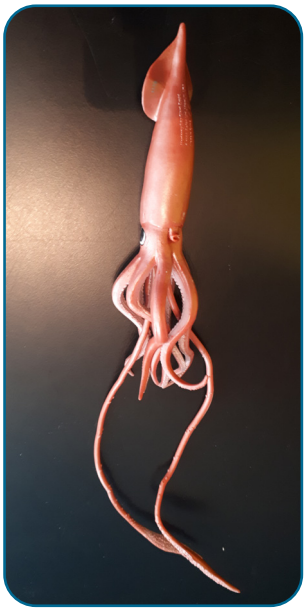
Een octopus is, net als een zeeslak of een tweekleppige, een **weekdier**.

In tegenstelling tot de zeekat of een pijlinktvis heeft hij geen inwendig schild meer.

6. Schild van een zeekat

Dit stukje skelet van de zeekat spoelt regelmatig aan op het strand en is vaak gekend bij de leerlingen.

Zeekat (*Sepia officinalis*)



7. Plastiek model van een pijlinktvis (*Loligo vulgaris*)

Zeekatten en pijlinktvissen zijn inktvissen met 10 tentakels. Anders dan de octopus hebben zij 2 extra lange tentakels waarmee ze voedsel vastgrijpen.

8. Noordhoorn (*Neptunea antiqua*)

Bij elke les houden leerlingen deze schelp tegen hun oor en stellen steeds dezelfde vraag: hoor je nu wel of niet de zee in deze schelp?
Het antwoord is neen, je hoort enkel de ruis uit je omgeving.
In de computer in zaal 1, links aan de muur, kunnen de leerlingen dit ook zelf opzoeken.
Hiervoor moeten ze op de **i** drukken bij de volgende foto:

9. Zwemkrab

Zwemkrabben hebben net als andere krabben 5 paar poten. Het laatste paar pootjes zijn aangepast om mee te zwemmen. Het eerste paar poten noemen we scharen.
Hiermee grijpen krabben hun prooien vast.

In de kast kunnen de kinderen oa. een zwemkrab en een strandkrab zien.

10. Spons

Sponzen hebben geen ogen, geen hart en geen hersenen maar toch zijn het dieren.
Deze vastzittende dieren filteren voedsel uit het water. Mogelijks zijn sponzen de ‘allereerste’ meercellige dieren op aarde.
Meer sponzen kunnen de leerlingen bewonderen in de duikboot.