



Vleermuizen en motten

Een dynamisch spel voor kinderen van 6-12 jaar (maar ook leuk voor speelse volwassenen).

Doel: spelenderwijs leren over echolocatie bij vleermuizen.

Benodigheden: een blinddoek (evt. stuk touw om speelveld te markeren).

Aantal deelnemers: 5-25

Opzet: Een van de deelnemers is de vleermuis; die persoon krijgt een blinddoek voor. De anderen zijn de insecten / motten. Doel van de vleermuis is de motten te vangen met behulp van echolocatie. Dat doet hij door een geluid te maken (bijvoorbeeld 'pliep' of 'plop'). Als de vleermuis roept reageren de insecten door eenmaal een geluid te maken (bijvoorbeeld 'mot').

De vleermuis probeert de insecten te vangen door af te gaan op deze echo's. Als een insect gepakt is gaat hij aan de kant zitten. Het is belangrijk een speelveld af te bakken waarbinnen de insecten zich mogen bewegen. Als de groep groot genoeg is kunnen de deelnemers die niet meedoen een kring vormen. Als de groep te klein is om een kring te vormen kan het speelveld worden afgebakend met behulp van een stuk touw. De spelleider kan dan ook iets roepen als de vleermuis over de rand van het speelveld dreigt te gaan (bijvoorbeeld 'boem').

