

Handleiding voor de leerkracht,
in de rol van Assistent Trainer.



PROVINCIAAL
NATUUR-
CENTRUM



Welkom beste leerkracht en begeleider van deze groep aspirant redders.

Je leerlingen doorlopen een trainingssessie om uit te groeien tot volwaardige redders van het leven in het water. Ze gaan samen de "Rescue Teams H2O" vormen. Als alles meevalt – en wie twijfelt daaraan – krijgen ze straks een erkenning, een badge of ... als redder en ondertekenen ze het logboek van Rescue Teams H2O

Jij krijgt vandaag de rol van Assistent Trainer: je zal dus de trainer bijstaan met raad en daad, soms als observator, soms als logistiek hulpje.

Deze handleiding gidst je stap voor stap door het programma. Wie weet, ligt er aan het einde van het programma ook wel een certificaat van "Assistent Trainer Rescue Teams H2O" op je te wachten.

Het waterleven is je nu al dankbaar voor je inzet.

Veel succes en een boeiende ervaring!




Dit programma kwam tot stand onder impuls van het Provinciaal Natuurcentrum Limburg en door een samenwerking van educatieve krachten uit vijf natuurcentra : De Vroente, Kinderboerderij Pietersheim Lanaken, Werkgroep Isis, Natuurvereniging Orchis en Provinciaal Natuurcentrum Limburg.

Redactie, conceptbewaking en uitvoering :
Provinciaal Natuurcentrum, Craenevenne 86, 3600 Genk



DEEL 1

 15 minuten

Onthaal, inleiding en groepindeling:

over het wat en hoe van deze training.



MATERIAAL

- Groepsindelingstabel :
 - Hoeveel deelnemers per ReddersTeam : de gids bepaalt.
- Groepsindelingspuzzels : 1 puzzel per ReddersTeam – de stukken worden verdeeld over de deelnemers.
- Rugzak per Rescue Team bevat al het nodige materiaal per team.
- Rugzak voor de assistent trainer met (reserve) materiaal.
- Veiligheidsvestje in navy-blauw voor de assistent trainer

DOELSTELLINGEN

- Kinderen en hun leerkrachten in de juiste sfeer brengen.
- Kennismaking met de personages en het opzet.
- Begeleider voeling laten krijgen met de groep.

- 1.1. Je krijgt een fluovestje aan en de trainer stelt je voor als haar/zijn assistent. Vanaf nu zal je de aanwijzingen van de trainer opvolgen en bijspringen waar nodig.
- 1.2. Je hoeft geen tekst van buiten te leren – alles verloopt spontaan. Als de trainer je betreft in haar / zijn verhaal, ga je even mee in dat verhaal. Niet elke trainer zal dit doen.
- 1.3. De indeling in teams gebeurt aan de hand van een puzzel. Je helpt bij het verspreiden van de puzzelstukken. Daarna spoor je je leerlingen aan om zo snel mogelijk de puzzels samen te leggen. Dan zijn de Rescue Teams gevormd.
- 1.4. Elk Rescue Team krijgt 1 rugzak met al het nodige materiaal om deze training goed te doorlopen. Je helpt mee met het uitdelen van de rugzakken en het openen van de rugzakken op het gevraagde tijdstip.
- 1.5. Als Assistent Trainer heb je ook de kans om je leerlingen vanuit een andere hoedanigheid te observeren en hen vanuit hun rol als redder te leren kennen. Dit kan boeiende informatie opleveren voor in de klas.

DEEL 2

Op zoek naar de waterdiertjes:

Hoe scheppen in het water?

Waterdiertjes observeren.

Hoe herken je je eigen Totemdiertje?



MATERIAAL

- Een rugzak met materiaal per team
- Handleiding leerkracht
- Potlood en papier om eventueel nota's te nemen

DOELSTELLINGEN

- Verwondering naar het waterleven stimuleren.
- Waterdiertjes ontdekken en observeren.
- Kennismaken met de techniek van scheppen en in observatie potjes doen.
- Zelfstandig werken.

Elk Rescue Team beschikt over een rugzak met allerlei materialen. Het volgende heb je nodig in dit onderdeel van de training van de Rescue Teams H2O:


- Loeppotjes : 1 per kind, model met zwart draaidopje
- Verzamelbak: van minimum 24 x 35 x 7 cm
- Schepnet
- Beschrijvende fiche / paspoort van de Totemdiertjes
- Determinatiekaart met diverse waterdiertjes en hun kenmerken

2.1. Kijk of de leerlingen het er goed vanaf brengen. Als Assistent Trainer kan je hen op weg helpen. Zeker de opdracht waarbij de leerlingen op zoek gaan naar hun eigen Totemdiertje, is niet eenvoudig. In elke rugzak zit een fiche met beschrijvende info – help de leerlingen dit te begrijpen. Aarzel niet om ook de Trainer te betrekken bij onduidelijkheid.

2.2. Als Assistent Trainer kan je nu ook je leerlingen observeren in teamwork.

2.3. Het laatste deel van deze trainingsfase “Op zoek naar waterdiertjes”, is het voorbereiden van een korte presentatie. Dat is misschien niet gemakkelijk voor de leerlingen. Help hen samen met de Trainer om dit voor te bereiden.

DEEL 3

 15 minuten

Bespreking van de waterdiertjes:

Welke diertjes hebben we gevonden?

Kennen we de kenmerken van de verschillende Totemdiertjes?



MATERIAAL

- Paspoorten van de waterdiertjes
- Loepotjes : 1 voor elke deelnemer, met daarin mogelijk het eigen Totemdiertje
- Waterbak

DOELSTELLINGEN

- Verwoorden van eigen ervaringen aan de hand van open vragen.
- Zelf info verwerken over eigen ontdekkingen en anderen laten delen in je ontdekkingen.
- Basiskennis opdoen over enkele waterdiertjes in relatie tot de omgevingsfactoren.

Het hoeft allemaal niet perfect te zijn : het groepsmoment is opgevat als een gesprek van de Trainer met de verschillende Rescue Teams – de Trainer heeft het dus in handen, maar het is wel nodig dat de leerlingen de basiszaken kunnen aanhalen.
Gebruik het paspoort van de waterdiertjes als leidraad.


De Hoofdtrainer / gids roept de deelnemers samen om de meetresultaten te bespreken en gebruikt daarbij veelal open vragen. Assisteer de kinderen en de gids waar nodig.

Dit groepsmoment brengt de opgedane ervaringen en onderzoeksgegevens samen.

- Iemand uit elk Rescue Team vertelt over het Totemdiertje en laat de anderen naar dit diertje kijken in een loepotje / meerdere loepotjes.
 - Denk hierbij aan grootte, snelheid, ademhaling, plaats in het water (waar leeft het), wat eet het en door wie wordt het gegeten?
 - Zie opdrachtenblad deelnemers.
- Als een team haar Totemdiertje niet vond, hebben anderen dat misschien gevonden : kijken in de bak ...
- De Trainer stelt gerichte vragen en stuurt in functie van de opdrachten uit het volgende onderdeel van de training : de bijzondere eigenschappen van de totemdiertjes ervaren.
 - Kaderen van het belang van de waterkwaliteit voor het overleven van de diertjes.

DEEL 4

Training reddersvaardigheden:

 40 minuten

*Wat heb jij gemeen met je Totemdiertje?
Ontdek de superkracht van je Totemdier en het
supertalent van de andere waterdiertjes.*



MATERIAAL

- De rugzak van elk Rescue Team bevat spelmateriaal : stap voor stap te gebruiken materiaal per opdracht.
- Aanvullend materiaal : zie rugzak hoofdtrainer / gids.

DOELSTELLINGEN

- Basiskennis opdoen over enkele waterdiertjes en een relatie ontdekken tussen kenmerken en overleven in het water.
- Interesse en verbondenheid aanwakkeren voor het leven in het water.
- Verantwoordelijkheid voor het waterleven aanwakkeren.

Deze fase van dit trainingsprogramma heeft als opzet : de bijzondere eigenschappen van het Totemdiertje te ervaren en er van te leren.

Als goede redders moeten de leerlingen zich immers kunnen inleven in het waterleven in het algemeen en hun eigen Totemdiertje in het bijzonder. Via spel en actie internaliseren de leerlingen wat ze ontdekt hebben in het wateronderzoek. De opdrachten zijn opgevat als een soort competitie, waarbij telkens 1 team bevoordeeld wordt omwille van een bijzonder "talent" of "natuurlijk voordeel" dat een waterdiertje ontwikkelde.

Als Assistent Trainer krijg je bij elke opdracht een ander Rescue Team onder je hoede. Meer bepaald het Rescue Team dat op een bijzondere manier verbonden is met deze opdracht via het Totemdiertje van dit team.

Lees bij elke opdracht aandachtig het gele kadertje : dit bevat de kerngedachte bij de opdracht en duidt het "natuurlijke voordeel" of "talent" van de diverse Totem-waterdiertjes.

De Trainer zal je hierbij op weg helpen.

Proef 1 : De slakken- evenwichtsoefening

Materiaal :

1 beker per team

1 water-kijkbak per team

1 bijzondere beker voor het slakkenteam

bak met water of flessen water.



De eerste proef is een evenwichtsoefening, een behendigheidstraining waar de slakken zeer goed in zijn. Zij sleuren immers steeds hun huisje mee en kunnen wonderwel tegen gladde oppervlaktes opklimmen als echte superwezens.

- Haal de waterbak en de beker uit de rugzak.
- Vul de beker tot de rand met water.
- Draai de waterbak met de onderzijde naar boven, zodat je een plat vlak hebt. Zet daarna de beker in het midden op de onderkant. Hou de bak goed recht, zodat je nog geen water morst.
- Ga per team op een rij staan, een meter van elkaar

De opdracht is het volgende : geef de bak met de volle beker erop, aan elkaar door van speler 1 naar de laatste in rij. De laatste in rij brengt de bak met de beker op tot aan het centrale meetpunt, hier waar de Trainer staat. Daar meten we wie er nog het meeste water in de beker heeft.

Natuurlijk is de snelheid ook belangrijk, het mag niet blijven duren natuurlijk, hé slakken?

Noot aan de leerkracht / assistent trainer:

Het team van de slak krijgt een voordeel: de leden van dit team beschikken over een bijzondere beker met een zuignap, zodat ze minder hinder ondervinden van het glibberige onderzijde van de waterbak. Voorzichtigheid blijft geboden, er kan nog altijd water uit de beker natuurlijk ...

Leg dit uit aan het team van de Slak : slakken hebben een brede voet die als een zuignap werkt. Daardoor kunnen ze gemakkelijk tegen gladde oppervlaktes op kruipen.

Als alles verloopt als voorzien, zal het Team Slak deze opdracht winnen en aantonen dat bepaalde eigenschappen van een diertje een voordeel geeft in bijzondere situaties.

Als de opdracht is afgelopen, feliciteert de hoofdtrainer de winnaar en vraagt hoe de opdracht verliep en of het moeilijk was. Het wordt duidelijk dat de bijzondere eigenschap van het Totemdiertje Slak een voordeel opleverde voor deze opdracht.

Proef 2 : Ruggedzwemmer of Bootsmannetje estafette

Materiaal :

1 paar zwemvliezen per team



De tweede proef is een estafette, een race tegen de tijd en tegelijk een behendigheidspreef, waarin de bijzondere eigenschappen van het Bootsmannetje of de Ruggedzwemmer centraal staan. Zoals jullie allemaal weten, is het Bootsmannetje het snelste dier in de sloot of poel dat op een heel bijzondere manier in en over het water kan voortbewegen.”

- Haal de zwemvliezen uit de rugzak.
- Stel 1 loper aan die deze proef zal uitvoeren. De aangeduide loper loopt met de zwemvliezen aan, van de startplaats naar de overkant. Dit is ongeveer 10 meter ?

Noot aan de leerkracht / assistent trainer:

Het team van de Ruggedzwemmer krijgt een voordeel: de lopers van dit team mogen achteruitlopen, zodat ze minder hinder ondervinden van de zwemvliezen.

Leg dit uit aan het team van de Ruggedzwemmer / Bootsmannetje : dat zwemt immers achterwaarts.

Als alles verloopt als voorzien, zal het Team Ruggedzwemmer deze opdracht winnen en aantonen dat bepaalde eigenschappen van een diertje een voordeel geeft in bijzondere situaties.

Als de opdracht is afgelopen feliciteert de trainer de winnaar en vraagt hoe de estafette verliep en of het moeilijk was. Het wordt duidelijk dat de bijzondere eigenschap van het Totemdier “Ruggedzwemmer” een voordeel opleverde voor deze opdracht.

Proef 3 : De behendigheidsoefening van de Libellelarve

Materiaal :

1 overal per team, waarvan 1 gewoon en de rest met toegenaide mouwen.

Doosje met 5 visjes

1 verzamelbak per team

1 loeppotje per team



“ De derde proef is een behendigheidsoefening waar de nimfen van de Libel zeer goed in zijn. Zij beschikken immers over het supertalent van metamorfose waarbij ze van gedaante kunnen veranderen van ei, naar larve, naar pop en dan naar Libel. Heel bijzonder super! En ze hebben ook grote kaken waarmee ze alles stevig kunnen vastgrijpen.

Als redders van ons eigen Rescue Team, gaan we de opdracht uitvoeren zoals ons eigen Totemdier de opdracht zou uitvoeren. We moeten immers leren hoe behendig ons Totemdier wel kan zijn als het op grijpen en vasthouden aankomt.

- Ga per team achter elkaar in een rij staan.
- Elk team krijgt van de assistent trainer een paar werkhandschoenen.
- De eerste in de rij trekt de handschoenen aan.
- Bij elk team staat een klein loeppotje om de gevangen visjes in te doen.
- Enkele meters verder staan witte bakjes met telkens 5 visjes (1 bakje per team)

Als de trainer het startsein geeft, proberen de spelers de visjes uit hun bak te halen en ze in een kleiner loeppotje te steken.

Noot aan de leerkracht / assistent trainer:

Het team van de nimf van de Libel krijgt een voordeel: de leden van dit team moeten geen werkhandschoenen aandoen, zij beschikken immers over perfecte grijparmen... Zij hebben dus de handen vrij om spullen op te rapen en vast te houden. Voor de grijpopdracht die volgt, zou deze bijzonder eigenschap een voordeel moeten zijn.

De nimfen van de Libel hebben grote kaken waarmee ze goed kunnen grijpen.

Leg dit uit aan het team van de nimf van de Libel.

De andere groepen krijgen een paar grote werkhandschoenen. Op die manier wordt het moeilijker om kleine visjes te vangen. Vele waterdiertjes zijn immers niet zo goed voorzien als de nimf van de Libel om eten te vangen in het water.

Als de opdracht is afgelopen feliciteert de trainer de winnaar en vraagt hoe de opdracht verliep en of het moeilijk was. Het wordt duidelijk dat de bijzondere eigenschap van het Totemdier Libellelarve een voordeel opleverde voor deze opdracht.

Proef 4 : De snelheidsproef van de Zoetwaterpissebed

Materiaal :

1 afbeeldingskaart Totemdier per team



Deze proef is een bijzondere loopwedstrijd. Het is te zeggen, een oefening waarbij elke team moet samenwerken om zo snel mogelijk een bepaalde afstand af te leggen.

Er is 1 bijzondere moeilijkheid ingebouwd : als redders van ons eigen Rescue Team gaan we de opdracht uitvoeren zoals ons eigen Totemdier de opdracht zou uitvoeren. We moeten immers leren hoe ons Totemdier zich kan gedragen in sommige omstandigheden.

- Haal de kaart met jouw Totemdier uit de rugzak en tel het aantal pootjes van je Totemdier
- Hoeveel pootjes heeft je Totemdier?
- Wel, als je het antwoord weet, dan weet je met hoeveel voeten je tegelijk op de grond mag komen om deze opdracht uit te voeren.
- De teamleden geven elkaar een hand en starten maar ...

Noot aan de leerkracht / assistent trainer:

Het team van de Zoetwaterpissebed krijgt een voordeel: een zoetwaterpissebed heeft immers veel pootjes en in deze opdracht mag je die allemaal gebruiken. Je zal zien dat dit een groot voordeel is in deze proef.

Alle teams mogen slechts zoveel voeten op de grond hebben als hun Totemdiertje pootjes heeft...

De Ruggezwemmer heeft 6 pootjes, dus het Ruggezwemmer-team mag met 6 voeten tegelijk de grond raken.

Libellelarve heeft 6 pootjes, dus het Libelle-larve-team mag met 6 voeten tegelijk de grond raken.

Slak heeft één brede voet, dus het Slak-team mag 1 voet op de grond zetten

Eendagsvlieglarve heeft 6 pootjes, dus het team van de Eendagsvlieglarve mag met 6 voeten tegelijk de grond raken.

Muggelarve heeft geen pootjes, dus mag het Team Muggelarve met 0 voeten de grond raken.

Zoetwaterpissebed heeft veel pootjes (14) en dus mag het Zoetwaterpissebed-team alle voeten van het team tegelijk gebruiken.

Als de opdracht is afgelopen feliciteert de trainer de winnaar en vraagt hoe de opdracht verliep en of het moeilijk was. Het wordt duidelijk dat een bijzondere eigenschap van het Totemdier Zoetwaterpissebed een voordeel opleverde voor deze opdracht.

Proef 5 : De turbo van een Eéndagsvlieglarve of Haft

Materiaal :

1 plankje per team

1 ballon per team

1 rietje per team

1 grote ballon voor het team van de eendagsvlieglarve



In deze proef testen we het turbo-vermogen van elk team:

- Zoek in jullie rugzak een plankje, een ballon en een rietje
- Steek het rietje op het plankje en hou de ballon bij de hand
- Nu gaan we per team aan de vijver staan
- Blaas de ballon op
- Steek de ballon op het rietje en knijp hem dicht zodat er geen lucht kan ontsnappen
- Als ik – de trainer – het startsein geef, mag elk team haar bootje met ballonmotor loslaten op het water.
- Het is niet voor het snelst, wel voor het verste

Dit is een leuke proef, maar niet eenvoudig om op te volgen : wie was nu het verst op het water? Het is niet erg als niet alle ballonbootjes gelijktijdig vertrekken.

Noot aan de leerkracht / Assistent Trainer:

Het team van de Eéndagsvlieg larve krijgt een voordeel: de leden van dit team beschikken over een grote ballon, waarmee ze meer lucht kunnen verzamelen en weer uitstoten.

De grote ballon staat symbool voor het achterlijf van de Eendagsvlieglarve: dit diertje kan dat opvullen met water en dan plots dat water uitpersen, zodat het snel naar voor vliegt ... moeilijk te vangen dus als er een ander diertje trek heeft om een Eéndagsvlieglarve op te eten.

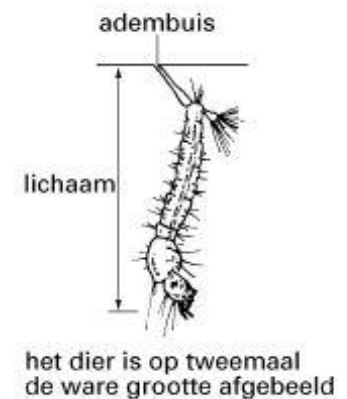
Als de opdracht is afgelopen feliciteert de trainer de winnaar en vraagt hoe de opdracht verliep en of het moeilijk was. Het wordt duidelijk dat de bijzondere eigenschap van het Totemdier Eéndagsvlieg-larve een voordeel opleverde voor deze opdracht.

Proef 6 : De Muggelarve is een echte overlever

Materiaal :

1 pot snoepjes (voor de trainer)

1 bijzondere bril per team – de bril van de muggelarve is een gewone veiligheidsbril.



Dit is een proef waar alle redders aan mee doen. We gaan na wie het best kan zien in vuil water. We weten allemaal dat heel wat water in onze poelen en beken nog niet zuiver genoeg is voor het overleven van alle diertjes. Maar er zitten ook echte survivors tussen onze waterdiertjes: de muggelarve is zo'n waterdiertje dat in vuil water kan overleven. Knap hoor!

- Zoek in jullie rugzak een bijzondere "bril".
- Ga per team samen staan, best in een rij per team.
- De eerste zet de bril op. Nu kunnen jullie niet meer zo goed zien, net alsof jullie in het vuile water zitten ... De Muggelarve-redders zien natuurlijk wel goed, dat is logisch.
- Als de trainer het startsein geeft, mag de eerste van elk team naar deze grote pot komen en er een snoepje uithalen.
- Daarna is het aan de volgende
- Het is niet voor het snelst en iedereen komt aan de beurt


Dit is een leuke proef en tevens de laatste opdracht in dit trainingsprogramma. Het competitieve element is helemaal weg. Het gaat hier om de individuele ervaring en beloning. De opdracht is afgelopen als iedereen aan de beurt was.

Noot aan de leerkracht / Assistent Trainer:

Het team van de Muggelarve krijgt een voordeel: de leden van dit team beschikken immers over een bril waar ze goed door kunnen kijken. Een Muggelarve kan immers overleven in vuil water en de brillen die andere teams op hebben, maken het zicht troebel, net zoals in vuil water ...

Als de opdracht is afgelopen feliciteert de trainer alle deelnemers en vraagt hoe de opdracht verliep en of het moeilijk was. Het wordt duidelijk dat de bijzondere eigenschap van het Totemdier Muggelarve een voordeel opleverde voor deze opdracht.

DEEL 7

 15 minuten

Slotceremonie en diplomering:

Iedereen klaar om waterdieren te redden?

Ondertekening van het Logboek Rescue Teams H2O.

Aanbinden van de armbandjes.



MATERIAAL

- De rugzak van elk Rescue Team : al het materiaal afdrogen en netjes terug steken.
- Logboek (zie gids / hoofdtrainer)
- Armbandjes (zie gids / hoofdtrainer)

DOELSTELLINGEN

- Synthese van het geleerde.
- Verwoorden van eigen ervaringen.
- Een gezamenlijk engagement naar het waterleven, voortvloeiend uit de positieve sfeer

Deze fase van dit trainingsprogramma heeft als opzet :

- Samenvatting en reflectie op het geleerde en beleefde:
 - Kennismaking met het waterleven
 - Identificatie met een waterdiertje
 - Kwaliteit van het water in relatie tot het waterleven
 - Verantwoordelijkheid als redder
- Ondertekening van het Rescue Teams Logboek
- Aanbinden van de polsbandjes als erkenning

Als leerkracht / assistent trainer sta je de hoofdtrainer / gids bij tijdens de korte bespreking van het geleerde en beleefde. De gids / hoofdtrainer neemt het initiatief door gerichte maar open vragen te stellen.

Als leerkracht / assistent trainer sta je de hoofdtrainer / gids bij tijdens het slotgebeuren :

- Ondertekenen van het Rescue Teams Logboek – engagementsverklaring
- Aanbinden van een RTH2O-polsbandje

Als leerkracht / assistent trainer sta je de Hoofdtrainer / gids bij tijdens de opruim:

- Help de teams bij het ordelijk inpakken van de rugzak
- De gids geeft aan hoe dit best verloopt – dat kan een gezamenlijke aanpak zijn.

Hartelijk bedankt voor je medewerker en veel inspiratie met je assistent-trainerschap!