



De Kimmelberggames

Speelse kennismaking met de prehistorie

OMSCHRIJVING

Op de Kimmelberg werden heel wat sporen gevonden van de prehistorische mens. Wie woonde hier en waarom werd deze berg gekozen als woonplaats? Speel de KEMMELBERG-GAMES en ervaar zelf hoe het er was om te leven als jager-verzamelaar.

Met een plan voor de wandelroute kan je de vijf games spelen op aangeduide locaties. Met een begeleidend boekje en heel wat spelmaterial en didactische prenten, kan je deze module zowel zelf begeleiden of laten begeleiden door een gids.

DOELGROEP	3de graad lager onderwijs
DUUR	2,5 uur
BEGELEIDING	Onder eigen begeleiding of door bezoekerscentrum en minstens 1 leerkracht
PERIODE	doorlopend
GROEP	max. 25 kinderen
PRIJS	€ 60 – (€ 10 bij zelfbegeleiding, incl. materiaal)
EXTRA	aangepaste kledij en schoeisel voorzien
LOCATIE	CJT De Lork, Kattenkerkhofstraat 2 te Kimmel

 Zelf begeleiden mogelijk

RESERVATIE

Bezoekerscentrum Bulskampveld
Bulskampveld 9, 8730 Beernem
050 55 91 00 - bulskampveld@west-vlaanderen.be
www.west-vlaanderen.be/bulskampveld

Bezoekerscentrum De Blankaart
Iepersteenweg 56, 8600 Diksmuide
051 54 59 48 - blankaart@west-vlaanderen.be
www.blankaart.be

Bezoekerscentrum De Palingbeek
Vaartstraat 7, 8902 Ieper-Zillebeke
057 23 08 40 - bc.palingbeek@west-vlaanderen.be
www.west-vlaanderen.be/palingbeek

Bezoekerscentrum Duinpanne
Olmendreef 2, 8660 De Panne
058 42 21 51 - duinpanne@west-vlaanderen.be
www.duinpanne.be

De Voelsprietrij - 't West-Vlaamse hart
Spanjestraat 141, 8800 Roeselare
050 40 32 82 - wim.devarrewaere@west-vlaanderen.be
www.voelsprietrij.be

Provinciaal Recreatie- en Natuurcentrum De Gavers
Eikenstraat 131, 8530 Harelbeke
056 23 40 10 - gavers@west-vlaanderen.be
www.west-vlaanderen.be/gavers

Zwin Natuur Park
Graaf Léon Lippensdreef 8, 8300 Knokke-Heist
050 60 70 86 - info@zwin.be
www.zwin.be

Ontdek het overzicht van alle educatieve modules op
www.klasbakken.be

De Kimmelberggames

Verloop

Deze module kan volledig onder eigen begeleiding door de leerkracht, of met gids (via het Bezoekerscentrum De Palingbeek). Indien de module onder eigen begeleiding gebeurt, kan de leerkracht het zakje met alle materiaal voor € 10 aankopen in Bezoekerscentrum Heuvelland (St.-Laurentiusplein 1, Kemmel). Daarin zit een boekje met alle uitleg, didactische prenten en spelmateriaal. Het materiaal kan meermaals gebruikt worden.

LOCATIE/GAME 1: Snelheid versus kracht

Welke mensensoorten kwamen voor op de Kimmelberg tijdens de prehistorie + wat waren hun kenmerken? Dit stukje gaat over de eigenschappen van de Neanderthaler en de Homo Sapiens.

In het spelgedeelte gaan de kinderen de uitdaging aan om te ontdekken of er in hen nog prehistorisch talent schuilt.

Na het spelgedeelte wordt er afgerond met een leuk weetje over de twee mensensoorten.

LOCATIE/GAME 2: Raadsel van steen

Gedurende de prehistorie leefden er verschillende groepen mensen op de Kimmelberg. Zij maakten gebruik van kleine gebruiksvoorwerpen uit steen. De kinderen maken in dit onderdeel kennis met deze voorwerpen, hun eigenschappen en oorsprong.

In het spelgedeelte lossen de kinderen in groep het raadsel van de mysterieuze steen op. Daarvoor moeten ze de koppen bij elkaar steken.

Na het spelgedeelte wordt er afgerond met wat meer info rond limoniet en gaan de kinderen onderweg naar de volgende locatie op zoek naar deze bijzondere steen.

LOCATIE/GAME 3: Op jacht

In de prehistorie waren er verschillende ijstijden. De Kimmelberg-bewoners pasten hun manier van leven en gebruiksvoorwerpen aan aan deze periode, ook hun manier van jagen.

In het spelgedeelte gaan de kinderen zelf op jacht! Vanop het geodetisch punt, bovenop de Kimmelberg, wordt een spel gespeeld waarbij jagers proberen dieren onderweg van slaap- naar drinkplaats te pakken te krijgen.

Na het spelgedeelte, onderweg naar de volgende locatie, gaan de kinderen op zoek naar eetbare zaken in de natuur.

LOCATIE/GAME 4: Puur natuur

Locatie 4 focust op de eerste nederzettingen in de omgeving van de Kimmelberg.

In het spelgedeelte gaan de kinderen op zoek naar 5 verschillende natuurlijke materialen. Daarmee maken ze in groepjes in de natuur een ontwerp/maquette van een prehistorische woning.

Na het spelgedeelte wordt er nog wat meer info gegeven over de gevonden sporen van die eerste nederzettingen.

LOCATIE/GAME 5: Ten aanval

Op de 5de locatie wordt de aantrekkingskracht van de Kimmelberg besproken. Waarom was dit net een goede plaats om te wonen?

In het spelgedeelte draait alles rond verdediging! De kinderen moeten als Kimmelbergbewoner de vijanden, die de berg proberen te veroveren, tegenhouden. 1-2-3 KEMMELBERG met leuke strategieën!

Na het spelgedeelte worden de strategieën besproken die werden gebruikt om de vijand tegen te houden.

Na de 5 games is er nog even tijd om te reflecteren: Verleden, heden en toekomst ontmoeten elkaar: wat hebben ze onthouden? In het begeleidend boekje worden een aantal vragen geformuleerd voor een afrondend gesprek.

