



# MEET JE MET EEN DIER

## De uitdagingen: overzicht

- 1 Zigzag jij sneller dan ... een stekelbaars, een krab of een haas?  
We laten de leerlingen 60 m sprinten met om de 5 m een hindernis en meten de tijd met een chronometer.
- 2 Open jij sneller een hazelnoot dan ... een eekhoorn, een bosmuis of een boomklever?  
We laten de leerlingen zo snel mogelijk een noot openen en meten de tijd.
- 3 Sla jij sneller met je armen/vleugels dan ... een ooievaar, een kolgans of een roodborstje?  
We laten de leerlingen 10 seconden wapperen met de armen, en tellen het aantal slagen.
- 4 Graaf jij sneller dan ... een zeeklit, een mol of een das?  
We laten de leerlingen een putje van 15 cm graven met de handen, meten de tijd en gebruiken een lat of geijkte stok om te meten.
- 5 Hou jij langer je adem in dan ... een fuut, een aalscholver of een potvis?  
We laten de leerlingen hun adem inhouden en meten de tijd.
- 6 Kan jij je beter oriënteren dan ... een graafwesp, een koperwiek of een duif?  
We laten de leerlingen geblinddoekt de weg vinden of hun oorspronkelijke oriëntatie hernemen nadat iemand hen geblinddoekt ronddraait.
- 7 Heb jij een beter evenwicht dan ... een ree, een eekhoorn of een bruine rat?  
We laten de leerlingen snel over een lijn of evenwichtsbalk lopen en meten hoever ze geraken.
- 8 Ren jij sneller dan ... een bruine rat, een daas of een slechtvalk?  
We laten de leerlingen 60 m sprinten en nemen de tijd op met een chronometer.
- 9 Spring jij hoger dan ... een schuimbeestje, een steur of een haas?  
We laten de leerlingen zo hoog mogelijk over een stok springen. De hoogte wordt gemeten met een lintmeter.
- 10 Heb jij een beter geheugen dan ... een barbeel, een wolf of een kraai?  
We laten de leerlingen zo snel mogelijk verstopte noten terugvinden en meten de tijd.
- 11 Spring jij verder dan ... een sprinkhaan, een boomkikker of een konijn?  
We laten de leerlingen met een aanloop van een lijn zo ver mogelijk springen en meten de afstand.
- 12 Kronkel jij sneller dan..., een rups, een hazelworm of een adder?  
We laten de leerlingen zo snel mogelijk 10 meter kronkelen en chronometreren de tijd.



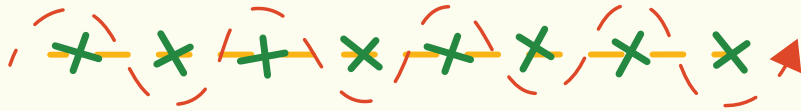
# 1

## Zigzag jij sneller dan...



### Opdracht

Ga de uitdaging aan per twee: iemand zigzagt tussen de hindernissen, een vriendje of vriendinnetje chronometreert de tijd.



### Mijn resultaat

Om \_\_\_ m te zigzaggen, had ik \_\_\_ seconden nodig.

Mijn snelheid is dus

\_\_\_ m / \_\_\_ s = \_\_\_ m/s



Om het resultaat in km/u te kennen, moet je vermenigvuldigen met 3,6.

## De zigzaggers van het dierenrijk

### Stekelbaars >>> 0,28 m/s ofwel 1 km/u

De stekelbaars houdt wel van een potje zigzaggen. Maar dat doet hij liever lekker traag. De mannetjes zigzaggen als ze een vrouwtje willen verleiden. Door te zigzaggen lokken ze hun vriendinnetje heel stillletjes naar hun nest. Eenmaal in het nest legt het vrouwtje eitjes en kan het mannetje deze bevruchten. Om tijdens de verleidingsdans het vrouwtje niet te verliezen, zigzagt de stekelbaars niet te snel. Gemiddeld haalt hij 1 km/u. Jij kan toch wel sneller?



Foto: Hugo Willocx



### Krab >>> 2,36 m/s ofwel 8,5 km/u

Krabben hebben een hele goede reden om te zigzaggen: ze kunnen niet voor- of achteruit lopen. In plaats daarvan lopen ze zijwaarts! De poten aan de ene kant van het lichaam maken een duwende beweging, en de poten aan de andere kant maken een trekkende beweging. Dat is niet eenvoudig! Daarom wisselt de krab af en toe: de trekkende poten beginnen te duwen en de duwende poten beginnen te trekken. Midden in zijn loopje gaat de krab dan plots de andere kant uit. Zo zigzagt de krab zich een weg, met topsnelheden van 8,5 km/u. Kan jij de krab verslaan?

### Haas >>> 13,89 m/s ofwel 50 km/u

De haas is een héél snel dier. Toch vlucht hij niet onmiddellijk weg bij gevaar. De haas probeert zich eerst te verstoppen als hij een roofdier ziet. Hij drukt zich plat op de grond en hoopt dat zijn bruine kleur hem verbergt voor de hongerige ogen van de rover. Als het gevaar te dichtbij komt, dan zet de haas het op een lopen. Hij loopt niet in één rechte lijn, maar maakt gekke hoeken van 90°. Dat doet hij om zijn achtervolger in de war te brengen. Ondanks die rare bochten, haalt de haas toch 50km/u. Daarmee is hij een echte zigzag kampioen. Of kan jij nog beter?



Foto: Absillis Robert

# 11

## Open jij sneller een noot dan...



### Opdracht

Ga de uitdaging aan per twee (of meer): iemand opent zo snel mogelijk één noot, of meerdere noten. Een vriendje of vriendinnetje chronometreert de tijd.



### Mijn resultaat

Om \_\_\_ noten te openen, had ik \_\_\_ seconden nodig.  
Om 1 noot te openen heb ik dus \_\_\_ seconden nodig.



## De notenkrakers van het dierenrijk

### Boomklever >>>

10 seconden

Boomklevers zijn kleine, maar slimme vogeltjes. Ze hebben een goede manier om harde noten te kraken. De boomklever klemt het nootje stevig vast tegen de ruwe schors van een boom. Daarna pikken ze erop los met hun stevige snavel. Zie je onder een ruwe boom een hoopje notenschillen liggen, dan is er een kans dat daar een boomklever kwam smullen.. Er moet wel veel gepikt worden voor zo'n noot openbarst. Gemiddeld duurt het ongeveer 10 seconden voor ze een nootje openkrijgen. Kan jij sneller?



Foto: Patrick Keirsebilck

Foto: Kelleneers Brecht



### Bosmuis >>>

5 seconden

Bosmuizen hebben geen gereedschap nodig om een nootje open te krijgen. Ze hebben namelijk heel stevige knaagtanden. Als ze honger hebben, beginnen ze te knagen aan een noot tot deze opent. Als je een noot met bijtsporen vindt, dan weet je dat deze noot een hapje van een muis was. De bosmuis moet ongeveer 5 seconden knagen voor de noot openbreekt.

### Eekhoorn >>>

2 seconden

De echte kampioen in het openen van noten is en blijft de eekhoorn. Naast noten bijten ze ook gewoon door ander hard voedsel. Dat komt omdat ze een heel speciale mond hebben. Hun onderkaak bestaat uit twee delen. Ze kunnen de linkerkant los van de rechterkant bewegen. Daardoor kunnen ze hun mond gebruiken als hefboom. Een beetje zoals wij een notenkraker gebruiken. Op die manier kraken ze een harde noot in 2 seconden. Wie breekt dit record?



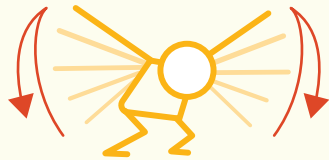
Foto: Glenn Vermeersch

# 3 Sla jij sneller met je armen/vleugels dan...



## Opdracht

Ga de uitdaging aan per twee: iemand wappert gedurende 10 seconden zoveel mogelijk met zijn/haar armen. Een vriendje of vriendinnetje telt het aantal slagen.



## Mijn resultaat

Op 10 seconden tijd kon ik \_\_\_ keer met mijn armen wapperen.



## De wapperkampioenen van het dierenrijk

### Ooievaar >>> 26 slagen in 10 seconden

Om te vliegen moet de ooievaar niet heel snel met zijn vleugels slaan. Dat komt natuurlijk omdat zijn vleugels erg lang zijn. Ondanks het trage wapperen haalt de ooievaar toch 55 km/u in de actieve vlucht. Als hij ver wil geraken, dan kiest de ooievaar voor een andere manier van vliegen. In plaats van de hele tijd met de vleugels te slaan, maakt hij gebruik van 'thermie'. Dat zijn warme bellen in de lucht, die de vogel omhoog stuwen. Zo kost het minder moeite om te vliegen.



Foto: Kris Struyf



Foto: Rudi De Bruyne

### Kolgans >>> 50 slagen in 10 seconden

Kolganzen slaan wel de hele tijd met hun vleugels tijdens het vliegen. Zo halen ze snelheden van ongeveer 60km/u. Als ze rugwind hebben, kunnen ze nog heel wat sneller vliegen. Zo zijn er al snelheden gemeten van 150 km/u! In de winter trekken de ganzen naar het warmere zuiden. Dat doen ze altijd in groep. Ze vliegen op zo'n manier achter elkaar dat je in de lucht die typische V-vorm ziet. Zo zit bijna elke gans uit de wind en gebruiken ze veel minder energie om te vliegen.

### Roodborstje >>>>

120 slagen  
in 10 seconden

Het roodborstje is heel wat kleiner dan een ooievaar en een kolgans. Met zijn kleine vleugeltjes moet hij dan ook veel sneller slaan om vooruit te komen. Met 12 slagen per seconde (of 120 slagen in 10 seconden) haalt hij 25 tot 30 km/u. Dat is voor zo'n klein vogeltje heel vermoeiend. Als het roodborstje ver wil vliegen, slaat hij enkel met zijn vleugels om hoogte te winnen. Daarna laat hij zich met gesloten vleugels 'verder glijden'. Op die manier kan het roodborstje een beetje rusten en wordt hij minder snel moe.



Foto: Lambert Luc

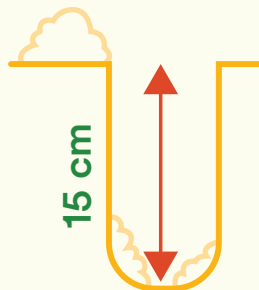


# 4

## Graaf jij sneller dan...



Ga de uitdaging aan per twee: iemand graaft terwijl het vriendje of vriendinnetje de tijd bijhoudt. Tussendoor meet het vriendje of vriendinnetje de diepte van de put. Als de graver 15 cm diep zit, stopt de tijd.



### Mijn resultaat

Om een **15 cm** diepe put te graven, had ik **\_\_\_ minuten** en **\_\_\_ seconden** nodig.



## De gravers van het dierenrijk

Foto: Rollin Verlinde



### Zeeklit >>>

1u en 52 min voor 15 cm (of 8 cm/u)

Een zeeklit is een bijzondere soort zee-egel en heeft dus ook stekels. Hij leeft in het zand van de zeebodem. Wanneer hij zichzelf ingraaft, houdt hij een kleine tunnel open naar het oppervlak. Door deze tunnel stroomt vers water vol zuurstof tot bij hem. Net als bij de mensen heeft hij die zuurstof nodig om in leven te blijven.



Foto: Rollin Verlinde

### Mol >>>

36 seconden voor 15 cm (of 15 m/u)

Mollen zijn misschien wel de bekendste gravers. Soms tot ergernis van de mens die zijn tuin volledig omgewoeld ziet worden. In een jaar tijd kan een mol ruim 3000 kilo aarde in de tuin omhoog drukken. Deze diertjes graven hun ondergrondse gangencomplexen dan ook bijzonder snel, tot wel 15 meter gang per uur. Daarbij gebruikt een mol weliswaar enorm veel energie. Zoveel zelfs dat als hij onderweg geen voedsel tegenkomt, hij in een paar uur kan sterven van de honger.

### Das >>>

27 seconden voor 15 cm (of 20 m/u)

Toch is het niet de mol, maar de das die het van alle dieren wint in het graven. Met snelheden tot 20 meter per uur graaft die zelfs sneller dan een mens met een schop! Bovendien hebben ze zo'n sterke poten dat ze door de hardste materialen kunnen graven. Zo werd er ooit een das betrapt die door asfalt groef. Binnen maar liefst 2 minuten was die onder de grond verdwenen. Misschien verschijnt hij dan wel plots van onder de grond in jouw woonkamer!



Foto: Patrick Vanhopplinus

# 5

## Hou jij langer je adem in dan...



### Opdracht

Ga de uitdaging aan per twee: één van beide houdt zijn adem zo lang mogelijk in door zijn mond en neus dicht te knijpen. Het vriendje of vriendinnetje chronometreert de tijd.



### Mijn resultaat

Ik kan \_\_\_ minuten en \_\_\_ seconden mijn adem inhouden.



## De duikers van het dierenrijk

### Fuut >>>

20 seconden

De fuut is een bekende watervogel die je makkelijk herkent aan zijn oorpluimen. Zijn lievelingskost is vis en om die te pakken te krijgen moet hij in het water duiken. Gelukkig is dit geen probleem want hij is een uitstekende duiker. Hij kan tot 20 seconden onder water blijven en afstanden van 15 m overbruggen om zijn prooi te pakken. Goed dat hij graag vis eet want op het land is hij niet zo behendig.

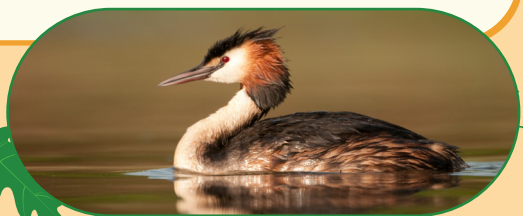


Foto: Tom Linster

Foto: D'herf Diederik



### Aalscholver >>>

2 minuten en 30 seconden

Wanneer een aalscholver naar vissen duikt, hoeft hij zich niet al te erg te haasten. Deze vogel kan bijzonder lang zijn adem inhouden, waardoor hij tot twee en een halve minuut onder water kan blijven. Omdat de aalscholver een verenkleed heeft waar het water makkelijk in doordringt, wordt hij onder water erg zwaar. Hierdoor raakt hij dus ook veel dieper. Daarna is hij wel verplicht om zijn vleugels lange tijd te laten drogen in de zon. Dit doet hij door zijn vleugels uit te spreiden, een bekende pose van de aalscholver.

### Potvis >>>

90 minuten!

De kampioen van de duikers is in de zee te vinden. De potvis is een enorm zeezoogdier en kan soms tot anderhalf uur onder water blijven! Doordat hij 3000 kg bloed heeft dat zuurstof opslaat. De potvis duikt ook dieper dan bijvoorbeeld walvissen, tot wel 3 km diepte!



# 6

## Kan jij je beter oriënteren dan...



### Opdracht

Ga de uitdaging aan per drie of vier: één leerling per groepje krijgt telkens een blinddoek om. De vrienden mogen de gebliindoekte leerling zo'n 100 m begeleiden in het bos. Op de oorspronkelijke locatie leg je bv een jas. Daarna doet de gebliindoekte leerling zijn blinddoek af en probeert deze de oorspronkelijke locatie terug te vinden.. Als de leerling de oorspronkelijke locatie niet terug vindt, mag die de hulp in roepen van de andere teamleden.

### Mijn resultaat

- Een fotografisch geheugen**  
Ik vond de weg niet terug binnen de 5 minuten of ik wees met meer dan 90 graden de foute richting aan.
- De astronoom**  
Ik vond de weg terug binnen de 5 minuten of ik wees minder dan 90 graden verschil de juiste richting aan.
- De oriëntatiekampioen**  
Ik vond de weg in minder dan 1 min terug of ik wees exact de juiste richting aan.



## De oriëntatievliegers van het dierenrijk

### Graafwesp >>> Een fotografisch geheugen

Graafwespen hebben een bijzonder goed fotografisch geheugen. Dit betekent dat ze heel goed beelden kunnen onthouden. Als de graafwesp uit zijn nest vertrekt, maakt hij de gang dicht zodat deze goed gecamoufleerd is. Zo beschermt hij zijn eitjes en het voedsel dat er verstopt ligt. Om achteraf zijn tunnel terug te vinden, vliegt hij nog één keer over.



Foto: Jef Eykmans

Foto: Absillis Robert



### Koperwiek >>> De astronoom

De koperwiek is een trekvogel die elk jaar van Noord- naar Zuid-Europa vliegt om te overwinteren. Net als de meeste trekvogels slaagt hij erin de weg feilloos te vinden, zelfs al vliegt hij hoofdzakelijk 's nachts. Voor een kleine vogel is dit ook veiliger, want roofvogels liggen altijd op de loer. Tijdens hun tocht oriënteren ze zich onder andere op de stand van de sterren. Hoe ze dat doen? Dat blijft een raadsel!

### Duif >>> De oriëntatiekampioen

Hoewel de meeste duiven geen trekvogels zijn, hebben ze een uitzonderlijke gave om van op honderden kilometers afstand de weg naar huis terug te vinden. Het kan misschien best omschreven worden als een 'inwendig kompas'. Daarmee zouden duiven niet alleen kunnen inschatten waar het noorden is, maar ook waar ze zich op dat moment ongeveer bevinden. Wist je dat we in België echte oriëntatiekampioenen hebben die zelfs tot in China gekocht worden?



Foto: Absillis Robert

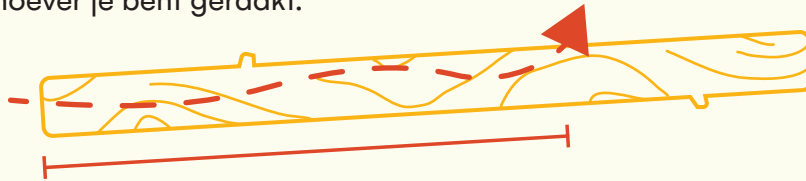
# 7

## Heb jij een beter evenwicht dan...



### Opdracht

Ga de uitdaging aan per twee: loop zo snel mogelijk over een boomstam of evenwichtsbalk zonder je evenwicht te verliezen. Je vriendje of vriendinnetje houdt de tijd bij en meet daarna hoever je bent geraakt.



### Mijn resultaat

Ik kon \_\_\_ meter over een boomstam lopen in \_\_\_ seconden. Dit is \_\_\_ meter per seconde.



Tip: deel het aantal meter door het aantal seconden.

## De acrobaten van het dierenrijk

### Ree >>>

0,5 meter per seconde

Net als de meeste dieren met hoeven, hebben reeën wankel en fragiele poten. Vooral wanneer ze vast komen te zitten met hun poten of in putten trappen, wordt het gevaarlijk om hun evenwicht te verliezen. Hierbij kunnen ze dan ook makkelijk iets breken. Dat is de prijs die ze betalen voor hun snelle en sierlijke loopstijl op hoge poten.



Foto: Van Hoof Johan



Foto: Glenn Vermeersch

### Eekhoorn >>>

3 meter per seconde

Heb jij wel eens een eekhoorn zien 'vliegen' tussen de bomen? Om zich vlot tussen de boomkruinen te bewegen, maakt de eekhoorn zonder aarzelen duizelingwekkende sprongen van de ene boom naar de andere. Tijdens dat springen is het zijn grote, harige staart die hem toelaat zijn evenwicht bij hoge snelheid te behouden. Handig toch, zo'n staart?

### Bruine rat >>>

5,5 meter per seconde

Heb jij al eens gezien hoe ratten over het dunste koord kunnen lopen zonder hun evenwicht te verliezen? Indrukwekkend om te zien! Ze maken hiervoor gebruik van hun handige pootjes met flexibele vingertjes en hun dieptezicht. Net zoals jou kunnen ratten inschatten hoever voorwerpen zich bevinden. Dit is iets wat de meeste knaagdieren niet kunnen. Hun staart blijft hun belangrijkste ledemaat om zich in evenwicht te houden. Hangt hun lichaam iets te ver naar rechts, dan brengen ze hun staart bliksemsnel naar links. Zo vermijden ze dat ze vallen.



Foto: Luc Meert

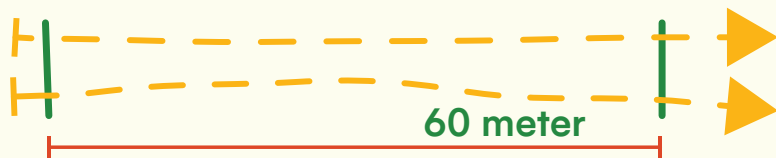


# 8 Ren jij sneller dan...



## Opdracht

Ga de uitdaging aan per twee: sprint zo snel mogelijk over 60 meter afstand. Jouw vriendje of vriendinnetje chronometreert hoe snel je bent.



**Mijn resultaat**  
**Ik liep 60 meter in**  
**\_\_\_ seconden.**



## De snelheidsduivels van het dierenrijk

### Bruine rat >>>

20 km/u of  
60 meter in 11 seconden

Onder de kleine zoogdieren zijn ratten best snelle lopers. Bovendien planten ze zich ongelooflijk snel voort. Een rattenvrouwtje is na 8 tot 12 weken klaar voor haar eerste jongen en krijgt er vanaf dan gemiddeld 18 tot 53 per jaar!



Foto: Luc Meert

Foto: Vanoost Rik



### Daas >>>

25 km/u of  
60 meter in 8,5 seconden

Dazen of paardenvliegen zijn niet de leukste beestjes om tegen te komen. Ze kunnen flink bijten en zijn redelijk agressief. Hoewel ze vooral paarden en runderen lastigvallen, komen ze af op zweet. Ze kunnen dus ook jou plagen. Met hun hoge snelheid is het bovendien moeilijk om ze af te schudden!

### Slechtvalk >>>

310 km/u of  
60 meter in 0,7 seconden

De snelheidskampioen van het dierenrijk is niet het jachtluipaard (104 km/u), maar de slechtvalk. We moeten wel toegeven dat deze vogel zijn topsnelheid haalt tijdens het duiken naar een prooi. Hierbij gaat hij enkele seconden in vrije val en stort hij zich naar beneden aan 310 km/u. Best indrukwekkend! Zeker als je weet dat hij hierbij op geen enkel ogenblik de controle verliest.



Foto: Dumont Bart

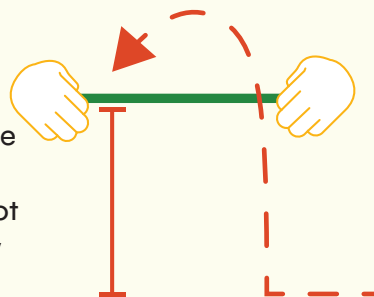
# 9

## Spring jij hoger dan...



### Opdracht

Ga de uitdaging aan **per vier**: spring na een aanloop zo hoog mogelijk over een stok. Twee vriendjes houden de stok aan weerszijden vast op een bepaalde hoogte. Als je erover kan springen, brengen jouw vriendjes de stok een beetje hoger. Dit herhaalt zich tot je er niet meer over kan. Het derde vriendje meet jouw gesprongen hoogte op.



### Mijn resultaat

Ik sprong  
\_\_\_ meter en  
\_\_\_ centimeter  
hoog.



## De hoogspringers van het dierenrijk

### Schuimbeestje >>>

70 centimeter

Het schuimbeestje (ook wel spuugbeestje genoemd) is een diertje van zes millimeter. Het heeft een zeer luide zang. Ondanks hun zeer kleine grootte kunnen deze diertjes maar liefst 70 centimeter hoog springen. Stel je voor dat jij meer dan honderd keer je eigen lengte kan springen! Vooral in het voorjaar is het schuimbeestje te vinden tussen de bladeren van planten en de takken van bomen.



Foto: Rollin Verlinde



### Steur >>>

1,5 meter

Sommige steuren kunnen uitgroeien tot enorme vissen. Dat weerhoudt hen echter niet van de bijzondere gewoonte om af en toe uit het water op te springen. Knap om te zien, maar niet zonder risico voor wie in hun buurt rondloopt of vaart. Deze vissen kunnen tot 400 kg wegen! In de Noordzee zijn ze, op enkele diertjes na die af en toe een bezoekje komen brengen, uitgestorven.

### Haas >>>

3,5 meter

De haas springt nog hoger en verder dan zijn vriend het konijn. Als je geluk hebt, kan je een haas meters hoog de lucht in zien vliegen, tot 3,5 meter. Dit is ver boven het menselijk record dat momenteel op 2,45 meter ligt. Hazen zijn niet enkel snel maar ook slim. Om achtervolgers te misleiden lopen ze vaak terug over hun eigen sporen om deze te verdoezelen.



Foto: Absillis Robert

# 10 Heb jij een beter geheugen dan...



## Opdracht

Ga de uitdaging aan per twee: het vriendje of vriendinnetje verstop 20 noten in de omgeving. Kijk goed waar hij of zij de noten verstoppt want hierna heb je 1 minuut tijd om alle noten terug te vinden. Het vriendje of vriendinnetje houdt ondertussen de tijd bij.



## Mijn resultaat

Ik één minuut vond ik  
\_\_\_ noten terug.



## De geheugenkampioenen van het dierenrijk

### Barbeel >>>

minder dan 5 noten

De barbeel is een karperachtige vis die in rivieren voornamelijk leeft van bodemdieren. Van vissen zegt men wel eens dat ze een geheugen hebben van amper 3 seconden. Maar dat is een fabeltje. Sommige vissen kunnen maandenlang dingen onthouden. Zo leerden wetenschappers vissen naar een plek zwemmen waar ze telkens op hetzelfde moment eten kregen. Ook maanden na die training konden de vissen zich dat 'herinneren'.



Foto: Rollin Verlinde

Foto: ANB



### Wolf >>>

5-15 noten

Wolven zijn zeer goed in het terugvinden van hun eten. Als er voedsel verstoppt wordt en de wolf heeft dit gezien, zal hij dit lang onthouden. De wolf heeft ook een zeer sterke reukzin, een goed gehoor en een scherp zicht. Dat komt goed van pas tijdens het jagen. De wolf is een roofdier en eet konijnen en knaagdieren maar ook reeën en everzwijnen. Mensen staan niet op hun lijstje. Ze zijn juist heel schuw en zullen vluchten zodra ze een mens horen of zien. Je hebt dus niets te vrezen!

### Kraai >>>

15-20 noten

Kraaien zijn niet ieders favoriete vogels. Toch zijn deze beestjes bijzonder slim en handig. Net als sommige knaagdieren verstoppen ze wel eens het teveel aan voedsel dat ze vinden in de rijke zomermaanden. Daarbij tonen ze zich echte geheugenkampioenen. Ze onthouden niet alleen perfect waar alles ligt, maar zelfs hoe lang het daar houdbaar blijft. Handig toch, zo'n goed geheugen?



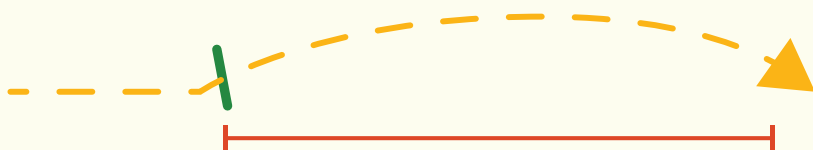
Foto: Karel De Blick

## 2 Spring ij verder dan...



### Opdracht

Ga de uitdaging aan per twee: neem een aanloop en stoot af voor de lijn, tak of kledingstuk. Jouw vriend of vriendinnetje meet hoe ver je sprong.



### Mijn resultaat

Met een aanloop sprong ik \_\_\_ meter ver.



## De verspringers van het dierenrijk

### Sprinkhaan >>>

1,20 meter

Heb jij al eens een sprinkhaan kunnen vangen? Niet gemakkelijk hè? De sprinkhaan heeft twee opvallend grote achterpoten waarmee hij tot 1,20 meter ver kan springen. Springen doen ze om aan het gevaar te ontsnappen. Sommige soorten hebben ook felgekleurde vleugels die helpen bij het afschrikken van vijanden. Pas op als je ze vangt want soms kan een sprinkhaan een bruine vloeistof uit spugen. Dat is niet gevaarlijk, maar geeft wel vieze vlekken op je kleren.



Foto: Vanhonnacker Krist

Foto: Tom Linster



### Boomkikker >>>

2,5 meter

Boomkikkers zijn kleine dieren maar kunnen wel ongelooflijk ver springen. Dat heeft hij te danken aan uitzonderlijk rekbare spieren. Voor een sprong stretcht hij ook nog even de spieren. Zo kan hij vanuit stilstand enorm veel kracht ontwikkelen. Zo zie je maar dat opwarmen en stretchen voor het sporten belangrijk zijn.

### Konijn >>>

2,5 meter

Konijnen vertoeven het liefst in weiland omgeven door bossen. Als je geluk hebt, kan je ze daar zien wegvluchten. Wie goed kijkt, merkt dat een konijn eigenlijk meer springt dan loopt. De stevige achterpoten zorgen voor sprongen tot 1,20 meter hoog en wel 4,5 meter ver!



Foto: Dumont Bart

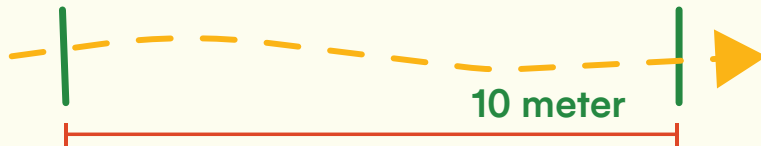


# 12 Kronkel jij sneller dan...



## Opdracht

Ga de uitdaging aan per twee: kronkel zo snel mogelijk naar de overkant over een afstand van 10 meter. Doe dit zoals een slang zonder je handen of armen te gebruiken zoals een slang. Jouw vriend of vriendinnetje chronometreert de tijd.



## Mijn resultaat

Om over een afstand van 10 meter over te kronkelen had ik \_\_\_ minuten en \_\_\_ seconden nodig.



## De sluipers van het dierenrijk

### Rups >>>

1 minuut en 12 seconden over 10 meter

Rupsen zijn de larven van een vlinder. Nadat hij 5 tot 6 keer verveld is om te groeien, wordt de rups een cocon en daarna een mooie vlinder. Rupsen spelen eigenlijk een beetje vals want ze hebben wel degelijk poten. Toch maken sommige rupsen een kronkelende beweging. Hierbij trekken ze eerst hun achterlichaam tot aan de borst op en pas daarna schuiven ze hun voorlichaam vooruit.



Foto: Nevelsteen Fred

Foto: Tom Linster



### Hazelworm >>>

36 seconden over 10 meter

Wist je dat een hazelworm eigenlijk een hagedis is? Toch heeft hij geen poten. Hierdoor beweegt hij zich met slangachtige kronkelende bewegingen. Dat maakt hem trager dan andere hagedissen. Maar op de vlucht kan hij zeer snel bewegen. En als het moet, dan werpt hij zijn staart af om nog sneller weg te zijn!

### Adder >>>

9 seconden over 10 meter

De adder is de enige giftige slang die in België voorkomt. Met een snelheid van 4 km/u zou je hem gemakkelijk afschudden. De kans dat je een adder tegenkomt is zeer klein want hij is zeldzaam. Een beet is ook niet zo giftig als vaak gedacht wordt en perfect behandelbaar. Een adder is niet agressief en zal enkel bijten als je hem lastigvalt.



Foto: Feyltons Kevin