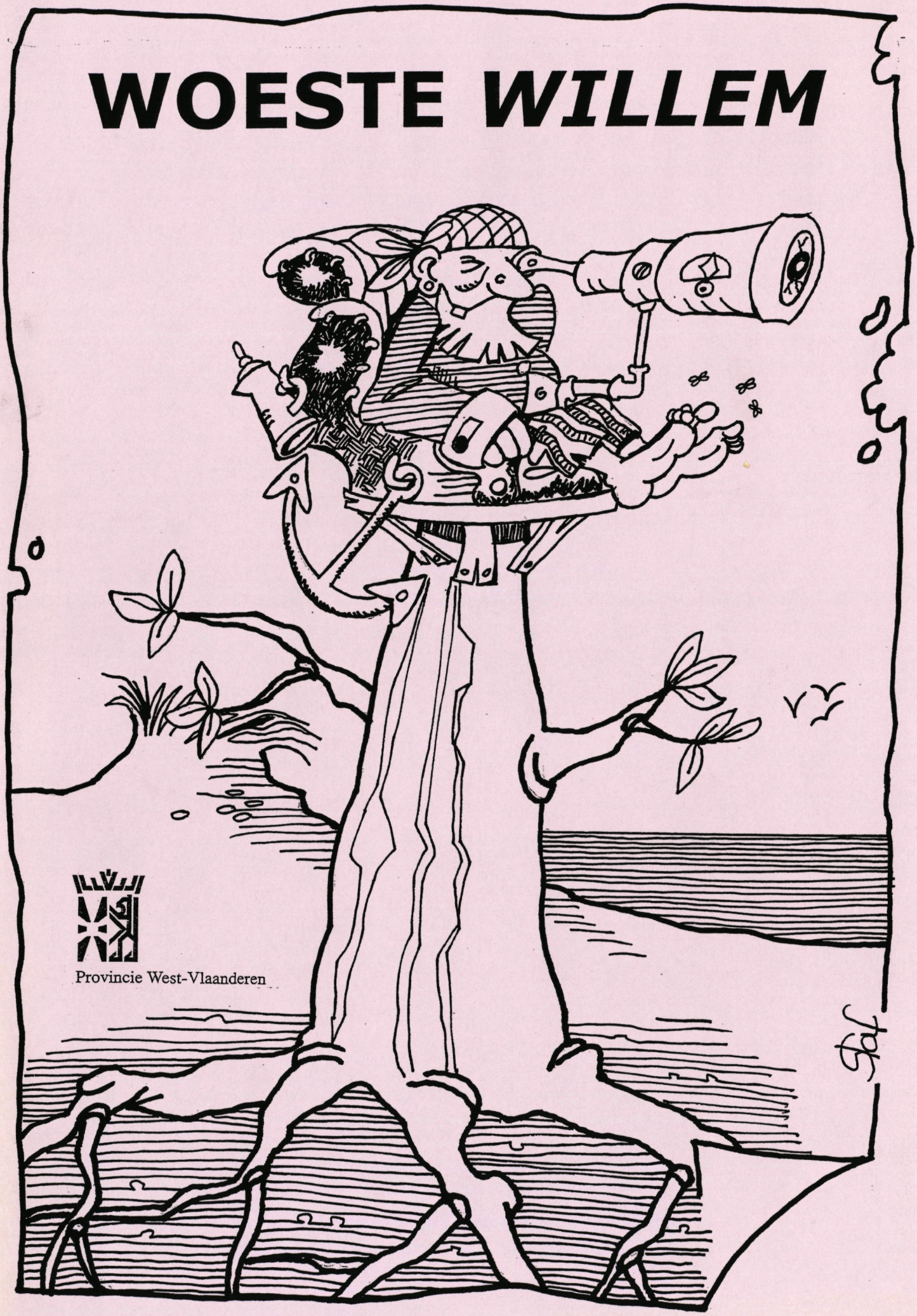
WOESTE *WILLEM*



Provincie West-Vlaanderen

Inhoud

A. Mag ik je even voorstellen?
B. Piepen door een...
C. De Zeetalisman
D. Magische geneeskrachtige zandschilderijen
E. De mannen van de zee
F. Vliegeren met windhoutjes
G. Een boot
H. Een knabbelminuutje
I. Van flierefluiters en vlieren

Colofon

A. Mag ik je even voorstellen ?

Media

- Kraaiennest bovenop een boom met een touwladder
- Zeeroverskist
- Handpop Frank
- Verrekijker
- Kostuum Woeste Willem

Als specifieke eindtermen kiezen we:
→ 1.5 een beluisterend verhaal bestemd voor hun leeftijdsgroep, begrijpen
→ 3.5 Kunnen bij anderen gevoelens van bang, blij, boos en verdrietig zijn herkennen en kunnen meeleven in dit gevoel.

Doel

Genieten van een hedendaags zeeroversverhaal.

Organisatie

De animator is zelf Woeste Willem en speelt tegelijkertijd Frank, een handpop.
De kinderen zitten beneden de boomhut opgesteld in een cirkel.

Verhaal

Handpop Frank vertellend aan het woord :

Frank

Ergens in een duinpanne woont Woeste Willem.
Willem is een zeerover.
Of eigenlijk : Willem wàs zeerover, want hij is met pensioen. Een schip heeft hij ook niet meer.
Hij woont nu in een huis, dat hij zelf heeft gebouwd.
Woeste Willem is een echte brombeer.
Hij houdt niet van gezelschap.
Hij wil niet gestoord worden.
Iedereen die het waagt om in zijn buurt te komen, jaagt hij weg.
Dan zwaait hij met zijn armen en brult.
Zo wil hij iedereen aan het schrikken maken, en dan hoopt hij dat ze niet meer zullen terugkomen.
Weten jullie wat Willem de hele dag doet ?
Hij klimt heel hoog op zijn ladder en tuurt door zijn verrekijker, uren lang.
En af en toe loopt hij naar het strand, staat er heel stil, alsof hij staat te wachten.
Hij houdt zijn ogen strak op de zee, en als je heel goed naar hem kijkt zie je een beetje dat hij naar iets verlangt. Maar alleen ik zie dat, want ik ben zijn vriend, zijn enige vriend.
En elke dag ga ik bij hem op bezoek.

Zomaar, omdat ik graag bij hem ben, en misschien zal hij mij ooit vertellen wat hij wil zien in die grote zee.
Nu sta ik vertrekkensklaar.
Gaan jullie met me mee naar Woeste Willem ?

Frank Ahoi, ahoi, Willem !

Verhaal *Willem tuurt met de verrekijker in de verte als Frank aankomt en hem toeroept.*

Willem 'SSSt... wacht even, Frank, ik denk dat ik iets zie...'

Frank *fluistert*
'Willem, wat zie je dan ? Waar kijk je naar uit ?'

Ontmoedigd laat Willem de verrekijker zakken.

Willem 'ah, 't was weer niets...
Ik dacht even dat ik Sirene zag. Mijn lieve Sirene, als een dolfijn duikelend door het water...
Maar sinds ik hier aangespoeld ben, heb ik haar niet meer gezien...'

De stoere Willem pinkt een traantje weg.

Frank 'Maar je hebt me nog nooit over Sirene verteld.
Wie is dat dan ?
Kennen jullie Sirene ?

Willem 'Natuurlijk ken je Sirene niet...
Alleen ik, zeerover Willem, kreeg de kans haar te ontmoeten.
Het was een prachtige avond, de zon, als een knalrode, grote ballon zakte langzaam in het water.
Ik zat op de boeg van het schip, en speelde op mijn vlierfluitje.
Vrolijke deuntjes, dansende liedjes.
Op de tonen van mijn fluitje, hoorde ik plots zacht gezang, heel zacht en betoverend mooi.
Ik tuurde naar de horizon en zag iets opduiken uit het water.
Eerst dacht ik dat het een dolfijn was, zo sierlijk, zo mooi...
Maar toen ik mijn verrekijker nam zag ik Sirene, de prachtigste zeemeermin van de zeven zeeën.'

Willem kijkt dromerig voor zich uit.
Frank is heel nieuwsgierig en ongeduldig

Frank 'Heb je iets tegen haar gezegd ?
Heb je met haar gesproken ?'

Willem 'Niet onmiddellijk... ik durfde niet goed, ze was zo mooi ! Vanaf toen zat ik elke avond te fluiten, dan kwam ze glinsterend aangezwommen, tussen kleine golfjes.
Wel duizend vlierfluitjes heb ik gesneden, wel tienduizend liedjes heb ik voor haar gespeeld.
Toen, op een avond, verzamelde ik al mijn moed om met haar te praten.
Ik wilde het zo graag. Ik was zo verliefd.

Ik wilde haar toeroepen over de zee.
Ik haalde heel diep adem, tuitte mijn lippen en...'

Frank 'Ja, en, en... ?'

Willem 'Net toen ik haar wilde vragen : Wil je met me trouwen ? dook ze terug onder. Ze heeft me niet gehoord.'

Willem pinkt een traan weg

Frank 'Heb je haar dan nooit meer terug gezien, om het haar toch te kunnen vragen ?'

Willem 'Neen, nooit.
Maar de dag na onze ontmoeting vond ik een koordje met een vreemd tekentje eraan, op de rand van de boot.
Ik heb altijd gedacht dat zij het er voor mij achterliet.
Ik heb het om mijn nek gehangen, heel dicht bij mijn hart. Ik wist dat het me zou beschermen, en dat ik haar ooit terug zou zien. '

Frank 'Kijk je daarom altijd zo ver over zee ?'

Willem 'Elke dag hoop ik haar te zien.
Toen mijn schip door het grote zeemonster vernield werd, en ik hier op dit strand aanspoelde was het enige wat ik overhield mijn aandenken aan haar.
Daarom kijk ik, over de golven, tot aan de horizon.
Ik wil haar vinden.
Ik wil haar vragen met haar te trouwen.'

Frank 'Maar Willem, waarom heb je me dat niet eerder verteld. Ik ga met jou op zoek.
Ik wil alles doen om samen Sirene te vinden.
Willen jullie ook meehelpen ?

Willem 'Tof dat jullie, landrotten, mij willen helpen.
Misschien vinden we haar wel... '.

Frank 'Natuurlijk vinden we haar wel !
Denken jullie ook dat we haar zullen vinden ?
Komaan, op stap... op zoek naar Sirene !'

B. Piepen door een...

Media

- 25 trechters

Als specifieke eindtermen kiezen we:
De kleuters tonen een experimenterende en explorerende aanpak om meer te weten te komen van de natuur.

Doel

De kleuters kunnen gericht waarnemen: kijken, horen en voelen.
De kleuters ervaren de zintuigprikkels versterkt.
De kleuters kunnen creatief omgaan met materialen.

Organisatie

Fase 1:
De kleuters staan of zitten in een lange rij op de dijk, gezicht naar de zee.

Fase 2:
De kleuters gaan op weg naar het strand.

Fase 3:
De kleuters zijn actief bezig op het harde en zachte zand.

Actie

De kinderen werden bij het instapverhaal gemotiveerd om op zoek te gaan naar Sirene.

Fase 1:
Tal van korte opdrachtjes:

- Hand boven de ogen, ver turen.
- Verrekijker maken met de vingers.
- Handen rond de mond als een trechter: roepen.
- Handen rond de oren als een trechter: luisteren.

De animator biedt de trechter aan, om beter te kunnen kijken en luisteren.
De horizon afzoeken met de trechter:

langs de grote opening
langs het smalle buisje

- Roepen door de trechter.
- Luisteren met trechter aan je oor.
- Kijken door de trechter.

Opmerking:
Vaak zien de kinderen Sirene wel, speel daarop in: zwaaien, dichterbij gaan...

Fase 2:
Instap: Een zeerover zoals ik was altijd op zoek naar schatten. Ik volgde een spoor. Doen jullie mee?

- In een lange rij stappen achter elkaar, de kinderen stappen in de voetsporen van Willem: kronkelen, grote en kleine stappen.
- Lange rij aan zee:
  herhaling actie fase 1

Fase 3:
Instap: We vinden Sirene niet: misschien kunnen we op het strand iets achterlaten dat laat zien dat we hier waren.
Of
Als we Sirene niet vinden kunnen we naar schatten zoeken.

Zoeken naar een schat op het harde zand:

- Trechter op het zand zetten en door het buisje naar het zand kijken.
- Punt van de trechter in het zand duwen/draaien: een worstje maken en in het zand een putje of kijkgaatje.
- Putten delven met de trechter.

Taarten bakken

Het lievelingshapje voor Sirene maken, versieren met schelpen en vondsten.

Tekenen in het zand

- Hartjes tekenen
- De piratenboot tekenen
- Sirene tekenen

Zoeken naar de schat op het zachte zand.

Laat de kinderen op een rij met hun rug naar de wind zitten.
Ze ervaren hier dat ze geen worstjes, taarten, tekeningen kunnen maken.
Wel het zand door de trechter laten glijden, als in een zeef.
Soms blijft er eens iets hangen: een schelp of een gladde steen: dan heb je geluk!

C. De zeetalisman

Media

- 25 stukjes stof van 15 bij 15 centimeter
- schaar
- touwtjes

Als specifieke eindtermen kiezen we:
→ 2.4 De kleuters kunnen met gangbare materialen een eenvoudige constructie maken, waarbij ze geschikt Media, geschikte hechtingswijzen en geschikt gereedschap kiezen.

Doel

Zelf een talisman met aanspoelsels kunnen samenstellen.

Verhaal

Instap met het verhaal

Frank Ik heb dit gekregen van Sirene net voor mijn schip is vergaan. Nog steeds geloof ik dat dit mijn leven heeft gered. Ik ben ze eeuwig dankbaar.
Mijn Talisman is een echte geluksbrenger.
Nieuwe vondsten van op het strand stop ik in een rond stuk stof. Met deze lus zit die goed dicht en draag ik hem om mijn hals.

Organisatie

Maak je eigen zeetalisman
Verzamel samen met de kleuters enkele aanspoelsels langs de vloedlijn die hun misschien geluk brengen.
Die spulletjes steken ze in hun tovertasje.

Actie

Zijn er dingen die jou geluk brengen?
De kleuters gaan op stap langs de vloedlijn. Zeetalisman:

- Neem een stukje stof van vijftien bij vijftien centimeter. Teken er een cirkel op.
- Knip de cirkel uit de lap stof.
- Prik langs de randen een even aantal gaatjes met een schaar of een naald.
- Neem een touwtje en rijg dat door de gaatjes.
- Je kan de zeetalisman nog versieren met veertjes.
- Steek de aanspoelsels die je gekozen hebt in de buidel.
- Bevestig aan het geheel een touwtje om de zeetalisman om je hals te dragen.

D. Magische geneeskrachtige zandschilderijen

Media

- Kleurkrijt
- Trechters
- 5 loepjes

Als specifieke eindtermen kiezen we:
→ 1.3 Kleur, lijn, vlak, ritme, vorm en versiering onderscheiden en de ontdekking van beeldelementen verwoorden.

Doel

Exploratie van vloed- en ebbelijntjes.
Patronen creatief en speels omzetten in zandtaferelen.

Organisatie

De kinderen werken in groepjes aan hun zandtaferelen.

Actie

Vertrek vanuit het waarnemen van de samenstelling van de vloed- en ebbelijntjes.
Observeer met een loep de verschillende patronen.
Maak met schelpen een kleine compositie binnen het geheel.
Leg wat fijngemalen kleurkrijt in de palm van je hand. Laat de wind boven de compositie spelen met het krijt.
De structuur van de verschillende lijntjes komen nu duidelijk zichtbaar.
Magisch?

Je kan ook een kleurrijk zandschilderij maken.
Verdeel het kleurkrijt in potjes. Voeg bij het krijt wat zand. Schud het potje tot het zand helemaal gekleurd is. Je kan paars zand maken door blauwe en rode krijtstof samen te voegen. Oranje kan je maken door geel en rood samen te voegen.
Ga als een echte strandjutter met je benen gekruist zitten in het mulle zand.
Met een takje schets je eerst de contourlijnen.
Vul de vlakken in met het gekleurde zand.
Neem wat gekleurd zand in je hand en laat het zachtjes uit je vuist lopen.

E. De mannen van de zee

Media

- 25 klimtouwen van 2 meter

Als specifieke eindtermen kiezen we:
2.3 Liedjes ervaren, herkennen en nabootsen
2.3. De meest courante hechtingswijzen herkennen.
3.3 In een concrete situatie oplossingen vinden voor een ruimtelijk probleem.

Een piraat moet goed knopen kunnen leggen in een touw.
Maar ze eveneens kunnen losmaken.
Kunnen jullie knopen maken ?

Touwliedjes

Doel

Plezier beleven aan touwspeelliederen.

Organisatie

Kom gauw, kom gauw,
Meneer, mevrouw,
Je mag het komen halen,
Je moet het niet betalen,
Kom gauw, kom gauw,
Meneer, mevrouw,
Hier is je touw!

Mijn touw is nu een baardje, een baardje,
een baardje,
Mij touw is nu een baardje, een baardje

Vinger, vinger volg het touw, kijk waar
het naar toe gaat.
Vinger, vinger volg het touw.
Knoop die is van jou!

Actie

De kinderen zitten in een kring opgesteld.
Tijdens het zingen worden de touwen
verdeeld.
Kinderen experimenteren op de stukjes
muziek.

In de knoop

Doel Een vrije knoop kunnen maken.

Organisatie De kinderen zitten in een kring.
Woeste Willem bromt opdrachten.

Actie Maak een knoop aan elk uiteinde.
Hé piraatje, stop die knoop omhoog.
De kinderen tonen hun creaties.
Speel in op de verschillende knopen.
Laat de kinderen zelf tonen hoe ze hun knoop maakten.

Zo plat als een knoop?

Doel Een platte knoop kunnen samenstellen.

Organisatie Misschien knoopte een kleuter tijdens spelfase 2 een gewone knoop of ook een platte knoop. Demonstreer samen hoe je tot deze knopen komt.

Actie De kinderen werken per twee samen.
We toveren met touwen. Het begin en uiteinde van het touw toveren we weg.
De eindjes van het touw leggen we over elkaar en met elk einde wordt een knoop rond het ander eind gelegd.
Als je het touw aantrekt schuiven de 2 knopen naar elkaar en vormen ze een gesloten cirkel.
Organiseer enkele duw- en trekspelletjes om aan te tonen dat beide knopen stevig vast blijven.

Samen *touw*sterk

Doel Via het touwwerk de groepsgeest bevorderen.

Organisatie Alle knopen zijn opnieuw los.
We zitten opnieuw in een kring.
We herhalen fase 3, maar knopen verder platte knopen met alle andere kinderen tot we een grote kring vormen.

Een rommelknoop

Doel De functie van ordevol knopen inzien.

Organisatie We maken zoveel mogelijk knopen in het touw tot we 1 grote knoop overhouden.

Actie Knoop je touw weg.
Wie klaar is stopt z'n rommelknoop in de lucht.
Als iedereen klaar is leggen we alle knopen in het midden.
We dansen rond de knopen op onze touwliedjes.
Als het touwliedje stopt maken we alle knopen opnieuw los.
Welke zeerover knoopt dit snel voor elkaar?

Touwtrekken

Doel Ruimtezin ontwikkelen.

Organisatie Variante op touwtrekken binnen de grote touwomtrek. Teken met je hiel van je voet de spelsituatie schip 1, rotsen, schip 2).

Actie 2 schepen moeten tegen elkaar oproeien om niet tegen de rotsen te varen.

Touwspelletjes

Doel Groepsbevordering stimuleren.
Plezier beleven aan het op strand spelen.

Organisatie Vanuit een kring worden spelimpulsen aangereikt.

Actie

- Aan de kring trekken om aan te spannen.
- Woeste Willem trekt hevig aan het touw, kinderen voelen de beweging.
- In de kring het touw naar alle richtingen duwen. richting van de zee, de duinen, het droge zand, de golfbreker,....)

- Tussen de benen het touw doorgeven.
- Op het touw danskunstjes uitvoeren.
  Wie kan z'n evenwicht houden?
- Het touw in de vorm van een romp van een schip leggen.
  De kinderen zwemmen als Woeste Willem in de zee.
  Sirene komt je aan je tenen kietelen.
  Woeste Willem is daar stinkend jaloers van. Zwem vlug terug naar je boot.
  Als Sirene je te pakken krijgt help je haar met Willems te vangen.
- Het touw in een vorm gooien en/of figuren maken.

F. Vliegeren met windhoutjes

Media • **25 windhoutjes**

Als specifieke eindtermen kiezen we:
→ Klanken, geluiden ervaren en herkennen.

Doel Spelen met het geluid van de wind.

Info **Wind oproepen**
Op zee werd de wind vanouds opgeroepen door te fluiten.
In China werd de wind vroeger opgeroepen door de klanken 'ja da, ja da da', wat betekent: 'wind kom thuis'.
Veel gebruikt werd ook het windhout, een mooi bewerkt stuk hout aan een touw, dat soms versierd werd met bliksemtekens.
Door het rond te zwaaien ontstond het geluid van de wind.
Bij veel Indianen, zoals de Apachen, de Navaho's, de Zuni's, de Uti's en de Kwakiutls, werd het windhout gebruikt bij de ceremonie om regen op te houden, want bij wind hoort regen.

Organisatie Een windhout of jammerhout zelf maken:

Je maakt het door een plat stukje hout aan één kant wat ronder te maken. Aan de andere kant bind je een touw vast.
De toon die je windhout zal maken, hangt onder andere af van de grootte.

Actie Draai, spring, loop met je windhout op het strand.
Zoek klanken die van toonhoogte samenhoren.

G. Een boot

Media

- Je hiel, vinger en het puntje van je neus

Als specifieke eindtermen kiezen we:
→ 6.7 De kleuters kunnen een ruimte inrichten in functie van hun spel.

Doel

De kleuters kunnen op het strand zelf een boot construeren.

Organisatie

Op het strand wordt een echte boot gemaakt.

Actie

- De contourlijnen van de boot uittekenen.
- In groepjes wordt de volledige boot uitgewerkt: de kajuit, de romp, het dek, een reddingsloep, de kombuis, ...

H. Een knabbelminuutje

Media

- 5 Loepjes

Als specifieke eindtermen kiezen we:
→ 1.7 De kleuters tonen een experimenterende en explorerende aanpak om meer te weten te komen over de natuur.

Doel

Relatie groenten - natuur

Organisatie

Vanuit het verhaal een echte speurtocht naar lekkere dingen organiseren.

Verhaal

Willem Wel landrotten, knopen als echte zeerovers kunnen jullie alvast. Maar een zeerover moet ook elk moment, overal kunnen overleven.
Soms is er nergens een mens te bespeuren.
Als zeeman moet je dan leven van de natuur.
Proef je eens mee?

Actie

De kleuters proeven van de verschillende duinplanten:

- Groente uit Amerika: winterpostelein, een frisgroen plantje dat 's winters ontkiemt.
- Muurpeper: proef eens, met mate en je begrijpt de naam.
- Duindoornbessen en vruchten van de sleedoorn.

De verantwoordelijkheid van de animator is hier wel zeer groot. Alleen wat je met 100 % kan determineren kun je aanwenden.
Speel op zeker!

I. Van Flierefluiters en vlieren

Media

- Handpop
- Vlierhoutjes van 20 cm
- Kleine stukjes celofaan
- Een handboor
- Een elastiek

Als specifieke eindtermen kiezen we:
1.4 De kleuters kunnen de verschillen in de vorm, de geur, de smaak, het geluid, de kleur er in aanvoelen.

Doel

Genieten van een oud verhaal.
Proeven van lekkere dingen uit de natuur.

Organisatie

Op speurtocht met de speurneus door de duinen op zoek naar de vlier.

Verhaal

Willem

Weet je nog dat ik jullie vertelde over mijn vierfluitjes, waarmee ik liedjes voor Sirene floot?
De Vlier waarvan ik de fluitjes sneed vind je op vele plaatsen.
En weet je hoe ik de vlier ontdekte?
Heel lang geleden, tijdens een mooie donkere nacht, maakte Sirene zich gereed om aan land te komen.
Ze wandelde over de duinen.
Ze luisterde naar de dieren die lagen te slapen diep in hun warme holen.
Ze luisterde ook naar de bomen, de struiken en de stenen.
Maar er stond een houterige, kale struik eenzaam en verlaten.
Zijn takken kraakten.
Sirene luisterde naar zijn klacht en vroeg : 'Waarom klaag je zo ?'
Toen zij de vlier :'O, Moeder natuur, jij hebt iedereen in de natuur mooi en nuttig gemaakt.
Ze hebben allemaal iets te doen.
Maar ik, ik heb niets. Ik ben niet mooi, ik kan niemand iets geven.
De vrouw kreeg medelijden met de vlier en ze zei : 'Goed,ik zie dat je goed wilt zijn voor de mensen en daarom ben je van nu af aan mijn struik.
Ik zal je een speciale kracht schenken.
Een kracht waarmee je de mensen kan genezen.
Met je gezaagde eironde bladeren je kan de blaadjes fijnwrijven en de kinderen laten ruiken) zal je wonden kunnen genezen, met het sap van je zwart bessen maken de mensen siroop tegen de hoest.
Niet te vergeten is de lekkere vlierbessenjam voor kinderen.

Je gegroefde, kurkachtige,dikke, grijsbruine schors zorgt voor een goede ademhaling. Iedereen die ziek was, dronk van het sap en werd gezond.
De vlier voelde zich goed.
En Sirene fluisterde dit grote geheim in mijn groot luisterend oor.

Actie

Vlierfluitjes maken:

Maak met je boor op ongeveer 6 cm van één van de uiteinden van het houtje een gat van ongeveer 8 mm doorsnede.
Dit is het mondgat.
Span met een elastiekje het cellofaan om het uiteinde bij het mondgat.
Duw het nog even, zodat het niet te strak staat.

Muziek maken met de vlierfluitjes :

Je bespeelt je vlierfluitje door in het mondgat te neuriën. Herhaal de touwliedjes.

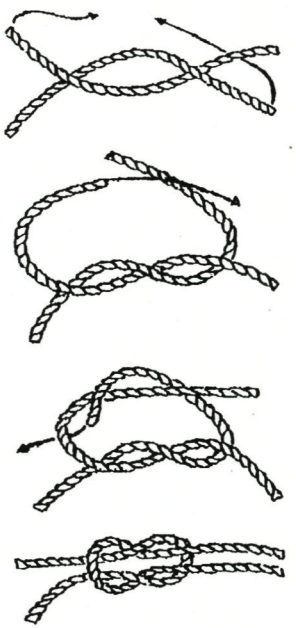
Vlierbloesemlimonade maken :

De Vlierstruik groeit bijna overal in de duinen.
In de late lente zijn de takken bezaaid met duizenden kleine, witte bloemetjes die héérlijk geuren. In de late zomer hangt hij vol donkerpaarse bessen.
Vlierbessen zitten boordevol vitamine C.
De bessen en de bloesems zijn goed tegen verkoudheden en griep.
De mensen geloofden vroeger dat de vlier een krachtige toverplant was. Takjes werden thuis in het hok naast de woning opgehangen om boze geesten buiten te houden. Tovenaars en heksen maakten een toverstok van de takken.
Van vlierbloesem kun je limonade maken. Pluk de trosjes vlierbloesem in het begin van de zomer. Neem zeven trosjes bloesem en leg ze in een pannetje. Giet er een halve liter kokend water over. Laat de bloemen minstens tien minuten trekken in het water. Zeef de bloemtrosjes uit het water. Je hebt nu vlierbloesemthee.
Verwarm de thee opnieuw en doe er een halve kg rietsuiker bij. Roer tot alle suiker is opgelost. Laat de siroop afkoelen.

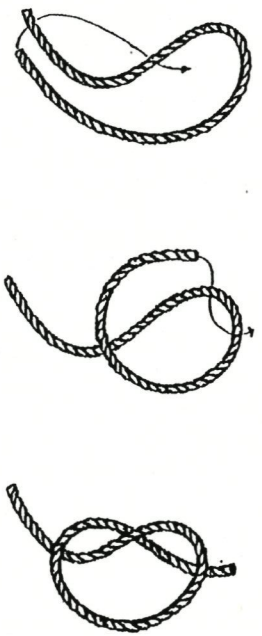
Je kan nu de siroop in flesjes gieten en er dagelijks enkele lepeltjes van drinken.

Of je kan er limonade van maken.
Giet dan siroop in een glas en voeg er fris spuitwater bij.

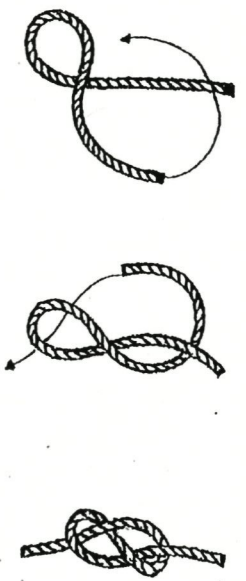
Lekker genieten van Vlierlimonade op het eind van de sessie.
Met de Flierefluiters evalueren we de avonturentocht.



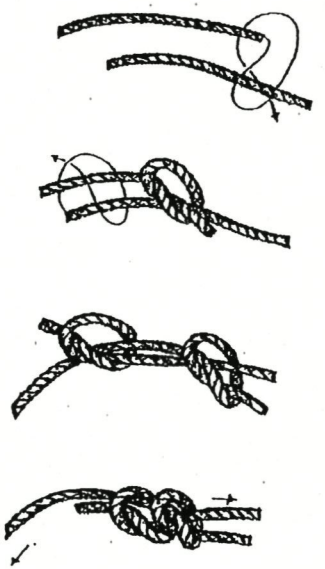
platte knoop



gewone knoop



8 knoop



schuif knoop

Colofon

Provincie West-Vlaanderen
Dienst Natuur- en Milieu-educatie

Redactie

Yves Boone, Maaike Vantomme, Wim Haghebaert, Katrien Timmerman, Kristel David en Els Roggeman

Redactioneel Advies

Martine Meire, Marianne Hintjens, Didier Finet, Ines Valcke, Jacky Dereu, Tom Vermeersch, Kristien Vanhoorebeke, Ewout Vanhoecke, Bart Vandervorst, Patricia Simoen, Raymond Plaetevoet, Hilde Goossens, Betsy Ingelaere

De ingrediënten van het project 'Woeste Willem' werden uitgetest in samenwerking met volgende scholen : Gemeentelijke Basisschool Wenduine, Vrije Basisschool Bredene, B.S.G.O. Bredene, O.-L.-Vrouwecollege afdeling Kaaistraat en Aartshertogstraat Oostende, Edw. Moreauxschool Oostende.

Illustraties

Staf Lambrecht en Yves Boone

Taal en stijl

Maaike Vantomme

Vormgeving en Lay-out

Wim Haghebaert

Verantwoordelijke Uitgever

Hilaire Ost,

Druk

Provincie West-Vlaanderen – Grafische Dienst 1e druk 2000

Inlichtingen

Provincie West-Vlaanderen
Dienst Natuur- en Milieueducatie
Provinciehuis Boeverbos
Koning Leopold III-laan 41
8200 Sint-Andries
Telefoon 050 40 32 81
Telefax 050 403 403

Horizon Educatief v.z.w.
Openluchtcentrum 'Duin en Zee'
Fortstraat 128
8400 Oostende
telefoon 059) 32 21 83
telefax 059) 32 19 50
e-mail: horizon. educatief.vzw@skynet .be

Deze werkbrochure is bestemd voor de oudste kleuters en de eerste graad Basisonderwijs en de jongste snuiten van het jeugdwerk. De brochure is een initiatief van Horizon Educatief.
Horizon Educatief is een huis voor wereldoriëntatie
Bewogen door zee, strand en duinen, dat het onderwijs en het jeugdwerk op de eerste plaats zet.