

## Werkblad 'Spel'

Mot, mot, ik heb je!!!

Een spel voor de groep in het gymnastieklokaal of op de speelplaats.

### **Nodig:**

1 geblinddoekte vleermuis ("bat" met pak).

2 of meer nachtvlinders (mot).

### **Het spel:**

*Eerst lezen... Dan doen...*

De geblinddoekte vleermuis roept 'Bat, Bat, Bat'. De motten in het afgebakende terrein roepen één voor één 'Mot, Mot, Mot'. Telkens als de vleermuis roept, roepen de nachtvlinders terug. De vleermuis moet aan de hand van het roepen ('Bat') en de reactie daarop ('Mot') de nachtvlinders lokaliseren en op hen aflopen. Aantikken is af. De nachtvlinders mogen niet hardlopen, anders is het voor de vleermuis veel te moeilijk om ze te vangen. Je kunt kijken hoeveel motten de vleermuis in 3 minuten vangt. Dan de volgende vleermuis enz. Wie vangt de meeste motten in 3 minuten?

### **Extra informatie:**

Het is een spelletje. Toch werkt de echolocatie van vleermuizen in het echt precies hetzelfde. De vleermuis roept, deze geluiden komen tegen de motten aan. De geluiden kaatsen terug (= echo) en worden door de super oren van de vleermuis opgevangen. Op deze manier kan de vleermuis zijn prooi lokaliseren.

**Echo + locatie = echolocatie!**