

ZOO
SCIENCE

ZOO
ANTWERPEN

ZOO
PLANCKENDAEL



APEN PARCOURS

EEN ZOO SCIENCE SPEL



Inleiding

Doel van de activiteit:

De spelers laten kennismaken met de goudkopleeuwapjes en hun noden in het sterk versnipperde en aan klimaatverandering onderhevige kustregenwoud in Brazilië.

Aantal spelers: tussen 3 en 9 spelers

Begeleiding:

- gebeurt door 2 personen
- B1: begeleider 1 focust op de vragen, presentatie en uitleg
- B2: begeleider 2 focust op het plaatsen van obstakels bij events

Spelbord: Tegels 50x50cm (tapijttegels) - 17 op 11 tegels = 187 tegels - opp: 8,5m op 5,5 m

• Toegankelijke tegels:

Geel = zand

Lichtgroen = verstoord woud

Donkergroen = ongerept woud

• Ontoegankelijke tegels:

Grijs = stad (grijze tegel + huis)

Bruin met tractor: industriële landbouw

Opzet spel:

Voor de start van het spel krijgt elke deelnemer een rode, groene of blauwe cape. De genetische diversiteit binnen de GKLA populatie wordt eenvoudig voorgesteld door 3 kleuren: blauw, groen en rood.

De spelers starten op het strand en moeten zo snel mogelijk naar de overkant zien te geraken. Daar vinden ze bromelia's en dus ook voedsel.

Er zijn een 10-tal rondes. Per ronde stelt de moderator een vraag (a.d.h.v. een slide met vraag + slide met antwoord): bij een juist antwoord mag de speler een tegel vooruit (mag ook naar links, rechts, achter in het geval van een obstakel).

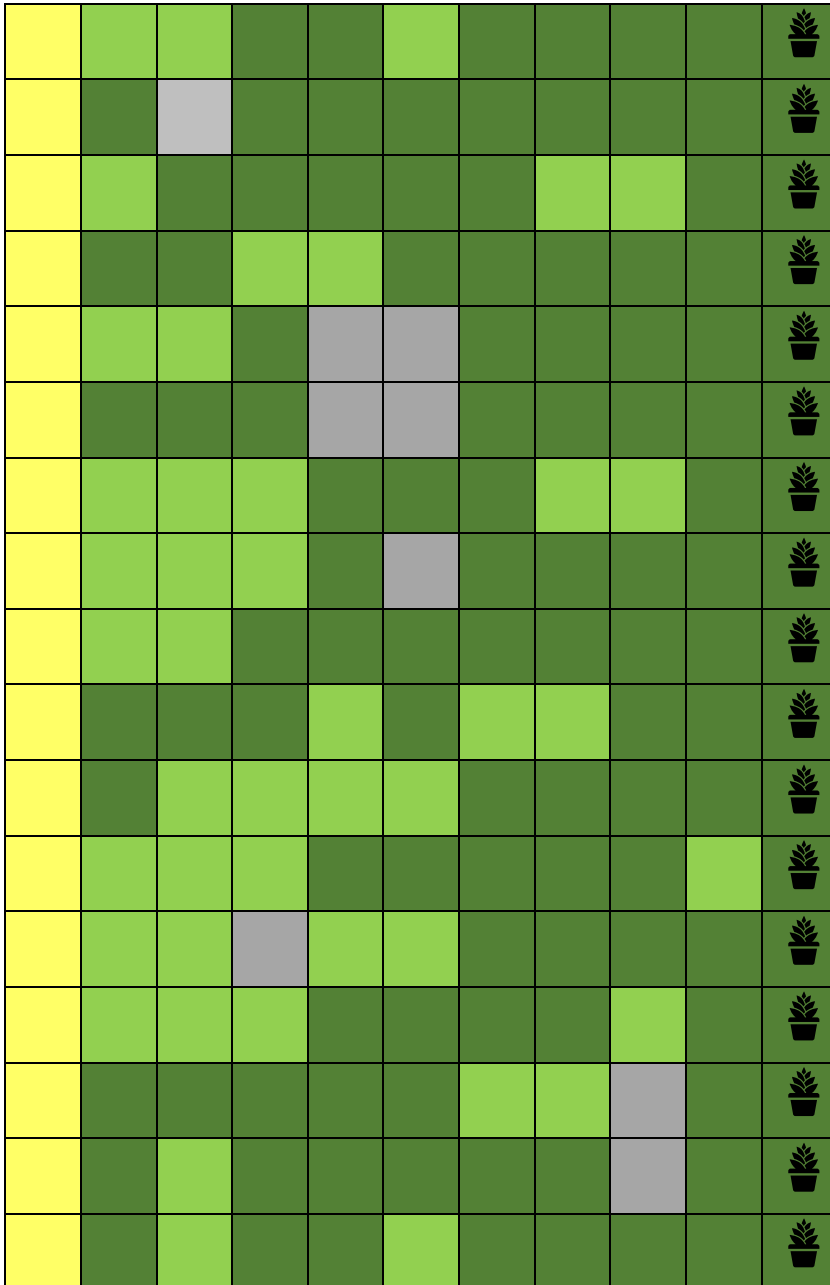
- Een speler op een gele of lichtgroene tegel mag 1 tegel verder.
- Een speler op een donkere tegel mag 2 tegels verder.

Na sommige vragen is er een "event". Dit event wordt toegelicht door de moderator en heeft een impact op het speelveld. Er zijn positieve en negatieve events.

Draaiboek

STAP 1

Vooraleer de spelers binnen komen, ligt het bordspel klaar in de “startpositie”: een collage van gele, grijze, lichtgroene en donkergroene tegel.



STAP 2

De spelers worden verwelkomd. Iedereen krijgt een cape en wordt gevraagd om plaats te nemen op een gele tegel.

STAP 3

Begeleider 1 geeft een introductie.

Welkom! We nemen je graag mee naar de leefwereld van de goudkopleeuwaapjes.

Voor je op de grond zie je een landschap. Jouw opdracht is: veilig en snel aan de overkant geraken want bij de bromelia's vind je voedsel.

We gaan jullie wat vragen stellen en bij het juiste antwoord mag je vooruit. Als je op een gele of lichtgroene tegel staat, mag je bij een juist antwoord 1 stap vooruit. Als je op een donkergroene tegel staat, mag je twee stappen vooruit (ongerept woud is beter).

Op de grijze tegels mag je niet stappen. Dat is een stad en de aapjes kunnen daar niet over/door.

Tot slot: toelichting van de verschillende "kleuren" aapjes.

Begeleider 2 zet ondertussen de gebouwen op de stad.

STAP 4: VRAGEN EN EVENTS

Nu begint het spel echt! De vragen en antwoorden zitten in een presentatie. Na elk correct antwoord mogen de deelnemers 1 of 2 vakjes vooruit.

Vraag 1: Zijn goudkopleeuwaapjes: A) buideldieren B) zoogdieren C) vogels?

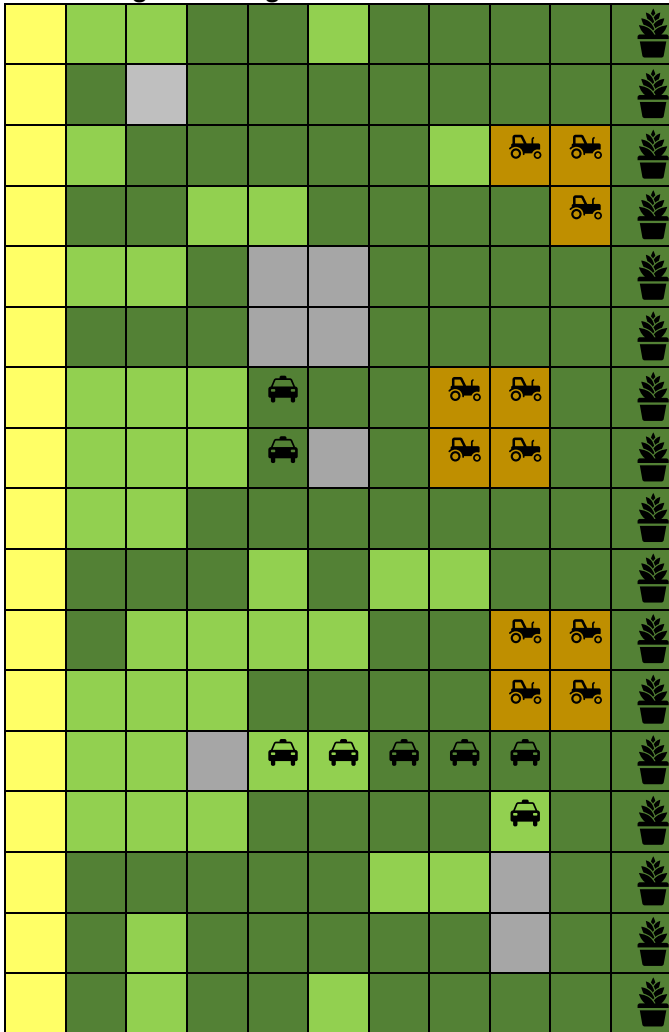
Vraag 2: Waar komen de goudkopleeuwaapjes voor? In A) Noord-Amerika; B) Midden-Amerika; C) Zuid-Amerika.

Event 1: Er komt een snelweg doorheen het woud, tussen de steden. De goudkopleeuwaapjes kunnen hier niet over. (B2 legt de weg op het spelbord, B1 legt uit wat er gebeurt.)

Vraag 3: Wat eten de goudkopleeuwaapjes? A) fruit en insecten; B) alleen insecten; C) alleen fruit.

Event 2: Er komen industriële boerderijen op het veld. Hiervoor wordt eerst het woud gekapt, de tegels zijn dus niet meer toegankelijk voor de aapjes. (B2 legt de tegels op het spelbord, B1 legt uit wat er gebeurt.)

Toevoegen van wegen + landbouw



Vraag 4: Als goudkopleeuwaapjes zich verplaatsen, doen ze dat liefst A) via de bomen; B) over de grond; C) al zwemmend.

Event 3: Er zijn jagers gesignaleerd in het bos, alle apen in het donkergroene bos moeten een stap achteruit zetten.

Vraag 5: Wie zorgt voor de jonge aapjes? A) moeder en vader; B) alleen moeder; C) moeder, vader en de oudere broers/zussen.

Event 4: De overheid installeert ecoducten over de snelweg. (B2 legt de ecoducten op het spelbord.)

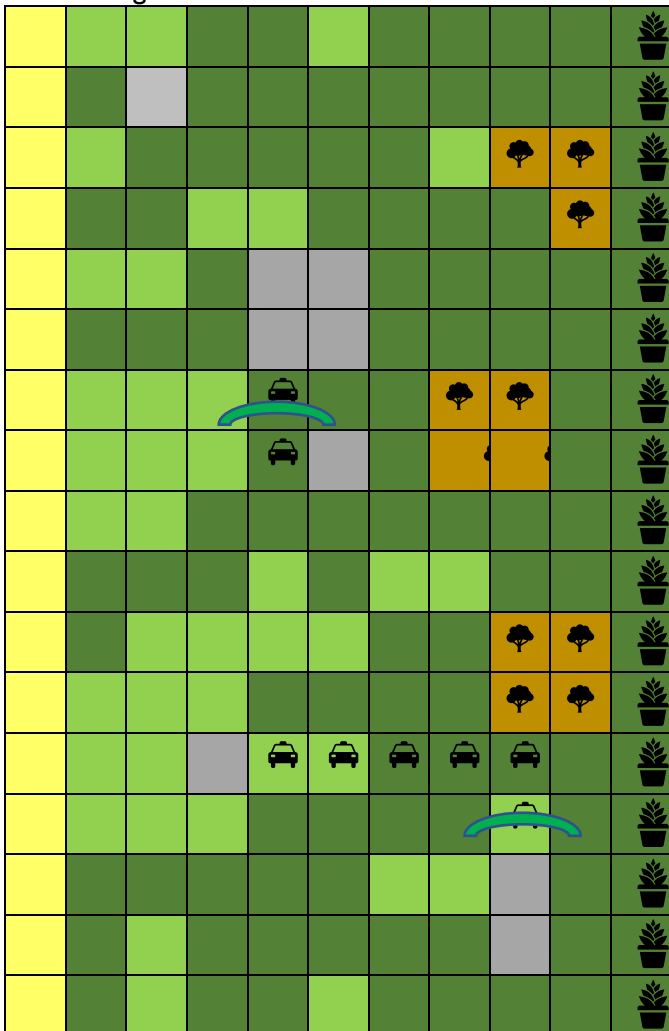
Vraag 6: Hoeveel goudkopleeuwaapjes leven er nog in het wild? A) 50.000; B) 15.000; C) 2.000.

Event 5: Er breekt een ziekte uit, alle blauwe en rode aapjes worden ziek en moeten een stap achteruit zetten (de groene niet, belang van diversiteit).

Vraag 7: Hoe kunnen boeren hun velden toch geschikt maken voor goudkopleeuwaapjes? A) door drinkpoelen te maken; B) door touwen te spannen over de velden; C) door hoge bomen te laten staan.

Event 6: de industriële boerderijen worden omgevormd tot cabruca's. (B2 legt de symbolen van de cabruca op het spelbord, B1 legt uit wat dit betekent.)

Toevoegen ecodeucten en cabruca



Vraag 8: Het Europees kweekprogramma voor deze aapjes wordt geleid door A) ZOO Antwerpen; B) de Zoo van Rio de Janeiro; C) de Zoo van Berlijn.

Event 7: Het klimaat warmt op en ook de goudkopleeuwaapjes hebben daar last van: iedereen een stap achteruit.

Vraag 9: Hoe zorgen de goudkopleeuwaapjes er mee voor dat het woud blijft bestaan? A) dat kunnen ze helaas niet B) ze verspreiden zaden van bomen; C) ze beschermen de bomen tegen insecten; D) ze ruimen de bodem van het woud op.

Vraag 10: En tot slot... BioBrasil is een project van ZOO Antwerpen in Brazilië. We willen er mee helpen de goudkopleeuwaapjes te beschermen. Maar hoe doen we dit? A) door de aapjes te bestuderen; B) door andere vormen van landbouw te ondersteunen; C) door mensen te vertellen hoe belangrijk de natuur is; D) zowel A, B als C.

Voor een moeilijkere versie kunnen we er nog de volgende vragen bijvoegen:

- Het planten van bossen kan bijdragen tot A) minder CO₂; B) propere lucht; C) meer biodiversiteit; D) zowel A, B als C.

- Als we spreken over biodiversiteit dan bedoelen we eigenlijk de diversiteit A) tussen individuen, binnen 1 soort; B) tussen soorten; C) tussen ecosystemen; D) zowel A, B als C.

- In dierentuinen wordt genetische diversiteit enigszins behouden door A) dieren uit het wild in te voeren en indien nodig te kruisen; B) de juiste mutatie te veroorzaken en te behouden; C) gerichte kweek en uitwisseling.