

Spelaanbod: Kaas

1. Kaasestafette

Speluitleg p2-3

Bijlage 1.1 memory + verklaring afbeeldingen p4-11

2. Productieprocesspel

Speluitleg p12-17

Bijlage 2.1 Icoontjes p18

3. Kringspelen

Speluitleg p19-28

Bijlage 3.1 Kringspelen p29-59

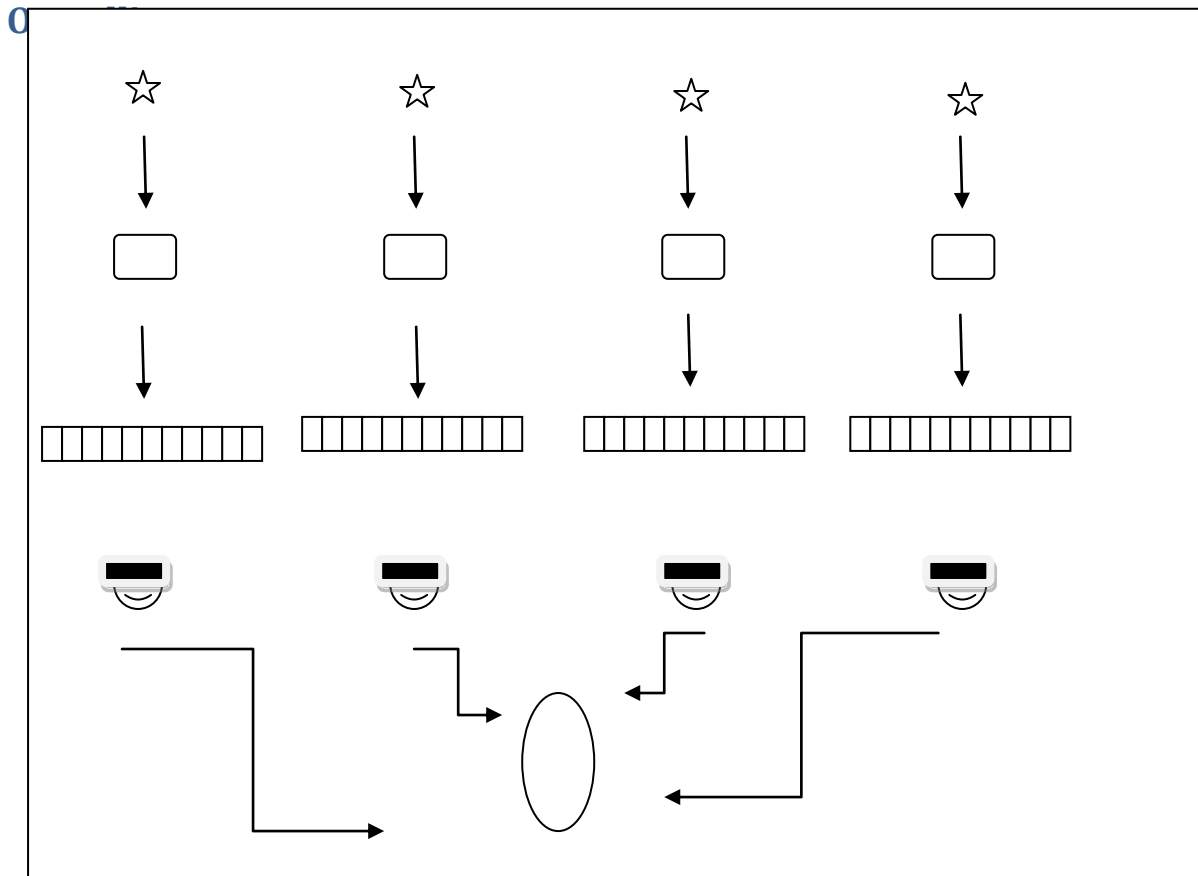
4. Kaasquiz

Vragen p60-61

Bijlage 4.1 Antwoorden p62

5. Bereiding van Kaas p63-65

1. Kaas- estafette



Spelitleg

De kinderen gaan als echte kaasboeren op zoek naar de oorsprong van kaas. De groepen staan klaar op hun plaats ☆. Op het moment dat het startsein gegeven wordt loopt 1 iemand van de groep naar de tafel waarop 16 kaarten liggen (8 duo's). Eens aangekomen aan de tafel draait hij/zij 2 kaarten om indien deze kaarten dezelfde achtergrond hebben dan neemt hij/zij deze en loopt verder naar de tijdslijn, indien geen gelijke achtergronden loopt hij/zij terug naar de groep en tikt de volgende aan. Indien dezelfde achtergronden (1 product en 1 cijfer) loopt hij door naar de tijdslijn en bevestigt de twee kaartjes.

Als de tijdslijn volledig is, verzamelt het groepje op die plaats. Iedereen wordt geblinddoekt behalve 1 groepslid. Ze houden elkaar vast aan de schouders en op aanwijzing van de laatste in de rij (de niet-geblinddoekte) gaan ze op zoek naar de schatkist (een kistje ergens op het terrein).

De groep die als eerste het kistje kan bemachtigen is de winnaar. In het kistje zit een beloning! Het spel wordt beëindigd met de vertelling van de productie van kaas.

Materiaal (voor 40 kinderen)

4 tafels

4 exemplaren van het memory spel

4 tijdslijnen

36 blinddoeken



Schatkist

Voldoende wasknijpers

Beloning

Verhaal: productie kaas

Bijlage 1.1 Memory

	
<p>1</p>	<p>2</p>



3

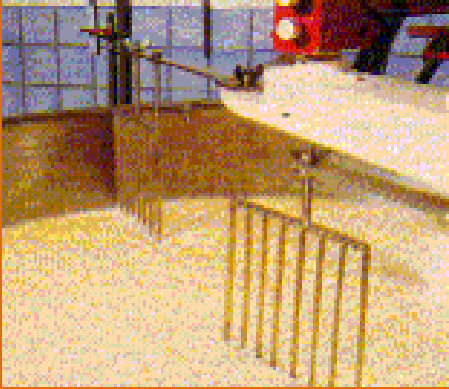


4

5



6



7

8

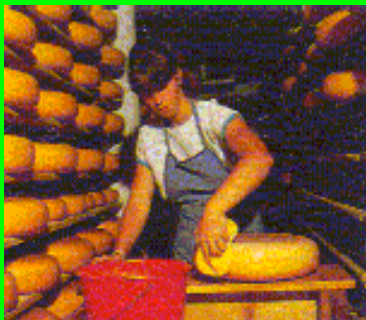


9



10

11



12



13

14



15



16

Verklaring afbeeldingen:

1. De koe staat in de wei.
2. De koe wordt gemolken.
3. Er ontstaat melk.
4. Melk wordt gekoeld.
5. De gekoelde melk van de vorige avond en de ochtendmelk worden gemengd en verwarmd tot ongeveer 30° C.
Er wordt stremsel en zuursel aan toegevoegd.
6. De melk stremt: overal worden er klonters gevormd. Wat vloeibaar blijft (dit wordt "wei" genoemd) wordt afgetapt.
7. Door de dikke massa te roeren en te snijden komt er nog meer wei, en in het kaasvat blijft na een tijdje alleen nog "wringel" achter.
8. Er wordt een beetje warm water toegevoegd, zodat de wringel nog meer krimpt. Die wordt dan uit het kaasvat genomen en in kaasvormen gedaan.
9. Nu krijgt de kaas een soort 'identiteitskaart'. Een plaatje waar op staat om welke kaas het gaat, en van welke kwaliteit. Dat plaatje komt vast te zitten in de korst.
10. De kaas gaat nu onder de pers om het laatste vocht te verwijderen. Hier krijgt de kaas zijn definitieve vorm.
11. De kaas komt terecht in een pekeldbad. Hij blijft er enkele dagen liggen.
Zo krijgt hij meer smaak, wordt hij steviger, en is hij ook langer houdbaar.

12. De kaas krijgt een plastic beschermlaagje. Hij wordt op houten planken gelegd om te rijpen. Regelmatig wordt hij omgekeerd, zodat de geur en de smaak zich volledig kunnen ontwikkelen.

13. Kaas wordt vervoerd naar de winkel.

14. Kaas komt terecht bij de kaasboer.

15. De boterham wordt belegd met kaas.

16. De boterham wordt opgegeten.

2. Productieprocesspel

Koop een koe

Twee parallel lopende lijnen, op onderlinge afstand van ca. 20 meter.

Opstelling: Twee gelijke partijen staan achter de lijnen tegenover elkaar opgesteld. Ieder heeft zijn persoonlijke tegenstander. Er is een aanvallende groep en een verdedigende groep.

Doel: De aanvallende groep loopt naar de tegenstander, deze heeft de rechterhand open naar voren gestoken. Op een bepaald moment deze hand tikken en terugrennen naar de eigen lijn. De verdedigende groep rent achter de aanvaller aan wanneer deze hem op de hand getikt heeft (ieder rent achter zijn persoonlijke tegenstander aan), en probeert hem te tikken voor hij over de lijn is. Het ongetikt halen van de lijn is een punt. Wanneer iedereen er is, wordt er gewisseld van functie.

Opmerking: Het tikken mag met een schijnbeweging, de hand mag niet weggetrokken worden. Het is verplicht om in rechte banen te lopen, om botsingen te voorkomen.

Na het spelen van dit spelletje ontvangen de kinderen het eerste icoontje van de bereiding van kaas: het kopen van de koe.



Materiaal

- Icoontje van de koe (zie bijlage 2.1)

Melk de koe

Melk vs chocomelk

De ploeg wordt in 2 verdeeld. De ene ploeg heeft een emmer met “melk” (water met witte verf) de andere ploeg heeft een emmer met “chocomelk” (water met bruine verf). De twee ploegen gaan in de uiterste hoeken van het terrein een “kamp” bouwen om hun schort van de boerin, in te verstoppen. Het is de bedoeling om de schort van het andere team te bemachtigen.

Iedereen heeft een spuitje met melk in. Wanneer je een tegenstander kan raken, speel je blad steen schaar: als je wint mag je gewoon verder lopen, als je verliest moet je teruglopen naar je kamp.

Wanneer je de schort hebt kunnen bemachtigen moet je hem naar je eigen kamp brengen, zonder getikt te worden!

Na het spelen van dit spelletje ontvangen de kinderen het tweede icoontje van de bereiding van kaas: het melken van de koe.



Materiaal

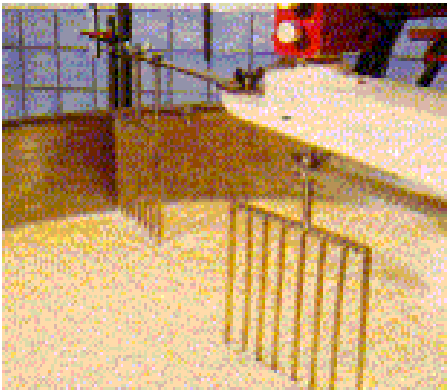
- Icoontje: melken van de koe (zie bijlage 2.1)
- Evenveel spuitjes als er kinderen zijn
- 2 emmers
- Water
- Witte verf
- Bruine verf
- Twee schorten
- Materiaal om een kamp te bouwen

Roeren en snijden

Rollen maar!

De kinderen liggen allemaal op hun rug op het veld (dicht bij elkaar). Ze moeten (zonder te praten of zich rest te stellen) in de juiste volgorde rollen (vb. van klein naar groot).

Na het spelen van dit spelletje ontvangen de kinderen het derde icoontje van de bereiding van kaas: het roeren en snijden.



Materiaal

- Icoontje: roeren en snijden (zie bijlage 2.1)

Persen

“Samen door de buis”

1 iemand staat in het midden van het plein met zijn benen open, deze persoon stelt de buis voor waar alle kaas doormoet. Bij het startsignaal moet iedereen door de benen van die ene persoon. Wie als laatste door de “buis” gaat, komt er in het midden bij te staan.

Na het spelen van dit spelletje ontvangen de kinderen het vierde icoontje van de bereiding van kaas: het persen.



Materiaal

- Icoontje: persen (zie bijlage 2.1)

Pekelbad

“Verdrinkingsdood”

Iedereen zit in een cirkel op zijn knieën met een bassin water voor zich. Net zoals de kaas gaan wij onszelf onderdompelen (in water weliswaar). 1 iemand gaat zijn hoofd niet in het water steken. De rest wel. De persoon die boven water is zegt de naam van iemand die onder water is. Die persoon mag dan uit het water komen en ademen, en diegene die in het begin boven water was, steekt nu zijn hoofd in het water, enz... Je kan het spel aanpassen door niet met de gewone namen te werken, maar met bijnamen, kaassoorten, ... Wanneer iemand het moeilijk krijgt om adem te halen, mag die met zijn armen beginnen zwaaien, zodat de persoon die boven water is zijn naam (of bijnaam) kan vernoemen.

Na het spelen van dit spelletje ontvangen de kinderen het vijfde icoontje van de bereiding van kaas: het pekelpad.



Materiaal

- Icoontje: pekelen (zie bijlage 2.1)
- Kleine bassins (evenveel als er kinderen zijn)
- Water

Vervoer

Over het touw

Het leven van een kaasvervoerder is niet altijd simpel. Soms moet hij via moeilijk bereidbare wegen naar de andere kant van het land.

De volledige groep moet over een gespannen touw geraken, zonder aan het touw te komen! Teamwork is nodig!!!

Na het spelen van dit spelletje ontvangen de kinderen het zesde icoontje van de bereiding van kaas: het vervoer



Materiaal

- Icoontje : vervoer (zie bijlage 2.1)
- Groot trektouw

Boterhammen eten

Boterhammen hap

Er wordt gespeeld in 4 teams. Estafetteloop. Aan het einde van het hindernissenparcours ligt een bordje met een aantal met smeerkaas besmeerde boterhammen. Wanneer men de boterhammen heeft bereikt krijgt men 10 seconden om zoveel mogelijk van de boterham op te eten, zonder handen. Dan wordt er teruggelopen naar de groep, tikt de volgende persoon aan die dan het parcours kan vervolledigen.

Het team waarvan de boterhammen als eerste op zijn, is het winnende team.

Na het spelen van dit spelletje ontvangen de kinderen het zevende icoontje van de bereiding van kaas: boterhammen eten



Materiaal

- Icoontje : boterhammen eten (zie bijlage 2.1)
- Materiaal voor opstellen hindernissenparcours
- Smeerkaas
- 4 bordjes
- Brood

Bijlage 2.1 Icoontjes productieprocesspel

3. Kringspelen

“De oude kaas”

4 kinderen gaan even weg van de groep. De rest van de groep beslist wie de witte raaf wordt. De witte raaf krijgt een stukje oude kaas. Alle anderen krijgen een stukje jonge kaas. De 4 die terug binnengaan moeten zo snel mogelijk op zoek naar de oude kaas, ze doen dit door iemand geblinddoekt de hand te reiken. De persoon geeft zijn stukje kaas af, de geblinddoekten moeten proeven of de kaas jong of oud is. Indien ze oude kaas krijgen en ze hebben het juist geraden, hebben ze gewonnen! Pas als de mond leeg is mogen ze een volgende persoon de hand aanreiken.

Materiaal

- Jong en oude kaas
- 4 blinddoeken

“Ik ging naar de melkboer en bracht mee”

Ik ging naar de melkboer en ik bracht mee bv *een glas melk*

De volgende in de kring herhaald dan:

Ik ging naar de melkboer en ik bracht mee *een glas melk en bv een yoghurtje...* enz.

Er mogen enkel zuivelproducten opgesomd worden.

Melkspel

De groep wordt ingedeeld in twee gelijke groepen. De opstelling:



Ieder lid van de groep krijgt één van de volgende namen:

Karnemelk	Volle melk	Yoghurt	Pudding	Melkpoeder
Jonge kaas	Half belegen kaas	Belegen kaas	Schimmelkaas	Platte kaas
Geitenkaas	Schapenkaas	Roomkaas	Kruidenkaas	Halfvolle melk
Magere melk	Room	Boter	Wrongel	Babybel

De twee groepen gaan elk achter hun lijn staan en de begeleider roept telkens een naam, diegene met die naam komt uit elke groep en probeert dan de schat te veroveren zonder getikt te worden door de andere.

Materiaal

- Lijst met namen (zie bijlage 3.1)
- Schat

Plakje kaas

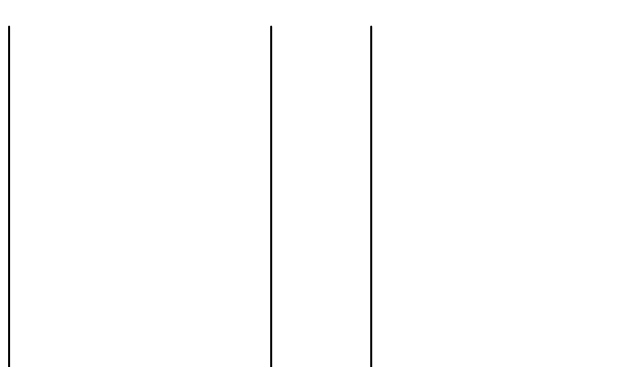
Tussen 2 vuren. Er wordt gezongen terwijl iemand rond de kring gaat. Wanneer het liedje gedaan is gaat diegene die rondging tussen twee personen staan. Deze moeten langs de zijkant lopen om ter eerst rond en proberen het plakje kaas te pakken. Wanneer ze elkaar tegenkomen geven ze een zoen.

Materiaal

- Plakje kaas

Kaaseters vs kaashaters

De groep wordt in 2 gedeeld, kaaseters en de kaashaters en elke groep staat op 1 lijn (ongeveer 2m van elkaar).



Er wordt door de begeleiding een verhaal verteld over kaas. Als er kaaseters gezegd wordt loopt de groep (de kaaseters) weg en probeert niet getikt te worden door de kaashaters, eens achter hun tweede lijn zijn ze veilig. Indien ze toch getikt worden moeten ze naar de kaaseters. Indien een grove fout wordt gemaakt moeten ze ook naar de andere groep (bv naar de verkeerde kant lopen, blijven staan...).

Materiaal

- Verhaal over kaas (zie bijlage 3.1)

Melkspel voor gevorderden

De groep wordt ingedeeld in twee gelijke groepen, liefst een jongensgroep en een meisjesgroep. De opstelling:



Ieder lid van elke groep krijgt een naam.

Groep 1:

Karnemelk	Volle melk	Yoghurt	Pudding	Melkpoeder
Jonge kaas	Half belegen kaas	Belegen kaas	Schimmelkaas	Platte kaas
Geitenkaas	Schapekaas	Roomkaas	Kruidenkaas	Halfvolle melk
Magere melk	Room	Boter	Wrongel	Babybel

Groep 2:

Bruin	Donkerbruin	Donkerdonkerbruin	Zwart	Fondant
Wit	Gespikkeld	Lichtbruin	Puur	Rood
Geel	Groen	Blauw	Donkerrood	Oranje
Paars	Violet	Beige	Mokka	Oker

De twee groepen gaan elk achter hun lijn staan en de begeleider roept telkens een naam en een kleur. Op de ☆ zit iemand uit de groep. Wanneer er een meisje op de ster zit, moet de jongen proberen het meisje een zoen te geven. Het meisje dat is geroepen moet dit proberen te verhinderen. Zij moet op haar beurt proberen om de jongen een zoen te geven. Diegene die gekust wordt, moet op de ster gaan zitten.

Materiaal

- Lijstjes met namen en kleuren (zie bijlage 3.1)

Kaasvoetbal

De ploeg wordt in 2 teams verdeeld: de jonge kazen tegen de oude kazen (teams verdelen met verf, eventueel met verkleedkleden: de jonge kazen dragen een pamber, de oude kazen hebben rimpels enz...). Iedere deelnemer heeft een stoel die hij verspreid opstelt over het terrein. Er wordt gewoon gevoetbald, weliswaar met een grote kaasbol (gele bal). Wanneer de begeleiding fluit moet iedereen zo snel mogelijk op een stoel gaan staan. Wie als laatste op de stoel stond, blijft staan op de stoel. Het team van die speler heeft dus een teamlid minder. Wanneer ze echter met de bal onder de stoel door kunnen schoppen, is dat lid weer bevrijd. Ondertussen gaat het spel gewoon verder, er moeten zoveel mogelijk gescoord worden!

Materiaal

- Evenveel stoelen als deelnemers
- Bal (eventueel geel)
- 2 afgebakende doelen

Babybelkoers

De spelers zitten in een kring en krijgen afwisselend het nummer één of twee. De nummers twee gaan tegenover de nummers één aan de buitenkant van de kring zitten. Nu spelen de twee groepen tegen elkaar. Per ploeg wordt er een babybel doorgegeven met de neus. Je mag de babybel niet met de handen aanraken. De babybels starten elk aan een tegenovergestelde kant van de kring. De babybel die de andere inhaalt levert de winnende ploeg op.

Materiaal

- 2 Babybels

Babybel overbrengen

De ploeg wordt in twee groepen verdeeld. 1 ploeg staat achter een lijn, de tweede ploeg staat in het veld.

Ploeg 1

Ploeg 2

Ploeg 1 krijg een Babybel die ze ongezien moeten proberen achter de lijn van ploeg 2 te krijgen. Wanneer er een signaal wordt gegeven moet ploeg 1 overlopen, maar indien de leden van ploeg 2

iemand kunnen tikken, valt deze persoon af uit ploeg 1. Hierdoor zijn er nu minder leden in ploeg 1 om ploeg 2 te misleiden. Het spel gaat door tot wanneer de persoon die de babybel bij zich had uit ploeg 1 getikt wordt door iemand uit ploeg 2. Vervolgens keren de rollen om.

Materiaal

- babybel (2 stuks)

Levend kaasstronten

De groep zit in een kring. Iedereen heeft 4 kaarten in de hand. Het is de bedoeling van 4 kaarten met dezelfde afbeelding te pakken te krijgen. Wanneer de begeleider een seintje geeft, geeft iedereen een kaart door naar rechts. Wanneer iemand een kwartet (= 4 dezelfde kaarten) heeft bemachtigd, loopt deze zo snel mogelijk naar een afgesproken plaats. Iedereen loopt hem/haar achterna en probeert zo snel mogelijk bovenop de "winnaar" te gaan liggen. Wie als laatste bovenop de hoop komt te liggen, is de verliezer en krijgt een aantal kaasstronten.

Materiaal

- Kaartjes met afbeeldingen (in viervoud) van kaasproducten (zie bijlage 3.1)

Bol tikt bol

Je hebt 2 stukken kaas nodig, bijvoorbeeld verschillend in grootte, kleur,...

De kinderen zitten in een kring en laten 1 stuk kaas rondgaan in 1 bepaalde richting. Dan wordt het 2de stuk kaas in de kring gebracht die ook wordt doorgegeven, in dezelfde richting als de eerste. We moeten nu proberen dat het 2de stuk kaas zo snel doorgegeven wordt zodat deze eerste kan tikken. Je moet zelf natuurlijk proberen dat dit nu op jouw schoot gebeurt.

Af en toe de richting veranderen en de functie van de kaas veranderen houdt alles spannend.

Materiaal

- 2 stukken (bollen) kaas

Big Cheezy

Iedereen gaat in een kring staan. Iedereen heeft een nummer behalve de eerste persoon. Die heet Big Cheezy. Iedereen zegt: "Big Cheezy, Big Cheezy, Big Cheezy!" Nu zegt de eerste: "Big Cheezy" en daarna een nummer. Diegene die het nummer heeft dat gezegd is, zegt dan zijn nummer en daarna een ander nummer. Zo gaat het spel verder totdat iemand iets fout zegt. Dan wordt die het laatste nummer en schuift de rest een plaats op.

Slapende melboer

Iedereen zit in een kring. In het midden zit een persoon die de slapende melkboer is. Hij is geblinddoekt. De melkboer moet de schatten beschermen die rond hem liggen.(kaas, melk, boter, ...) De personen in de kring moeten muisstil zijn want de melkboer slaapt heel licht. Bij het minste geluid kan hij wakker worden. Als iedereen muisstil is, kan de begeleider iemand aanduiden die een schat probeert te nemen. Die persoon moet heel stil een schat nemen, als de boer iets merkt, roept hij/zij stop, en wijst de richting van het geluid aan. Is het juist, gaat de persoon terug zitten in de kring, is het fout dan gaat het gewoon verder. Wanneer al de schatten verdwenen zijn is de boer verloren. Dan is het de beurt aan iemand anders om de slapende melkoer te zijn.

Materiaal

- Blinddoek
- Kaasschat (melk, kaas, boter, ...)

Schoenenpetanque

Iemand gooit een stukje kaas in het terrein. De bedoeling is dat iedereen tracht met zijn schoen zo dicht mogelijk het stukje kaas te bereiken. Dit doen ze door de schoen los te maken en dan uit te zwaaien met het been.

Materiaal

- Stukje kaas

Flyen

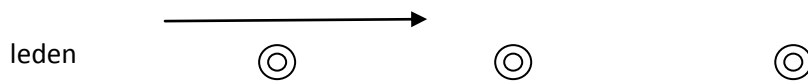
Er worden 3 stukjes kaas op korte afstand van elkaar gelegd:

leden → ○ ○ ○

De leden starten allemaal links van de kaas, ze “huppelen” over de stukjes: slechts 1 voet mogen ze plaatsen tussen 2 stukjes kaas. De laatste die springt, probeert zo ver mogelijk te springen. Waar hij eindigt, plaatsen we nu het laatste stuk kaas.

○ ○ ○ Leden
←

De leden starten nu aan de rechterkant. De afstand tussen de twee eerste stukjes kaas is nu groter geworden. Ze moeten allicht een grotere aanloop nemen. De laatste springt weer het verste.



En zo gaat het spel verder. Wanneer iemand twee voeten tussen de stukken kaas zet, valt deze af.

Wie als laatste overblijft is gewonnen!

Materiaal

- 3 stukken kaas

In- en uitbreken

Je maakt met de groep een grote kring. Eén iemand is buiten de kring gebleven, de melkkoe. Het is zijn opdracht te proberen de kring binnen te dringen. In deze versie heet het spel inbreken. Indien de persoon bij het begin binnen de cirkel staat en eruit probeert te komen, dan heet het uitbreken. Het is verstandig vooraf brillen, uurwerken, gsm's,... even opzij te leggen.

Kapotte melkfles

Alle leden staan tegen achter een lijn. De spelleider staat in het terrein.

De leden nummeren zichzelf. De spelleider legt uit dat er verschillende manieren zijn om tot bij hem te geraken:

- 1) Muizenstapje (zeer klein stapje)
- 2) Koestap (op de grond gaan liggen, waar je vingers eindigen mag je gaan staan)
- 3) Boerstap (rochelen en waar je eindigt mag je gaan staan)
- 4) Boerinnenstap (1 stap achteruit)
- 5) Bronstige stier (rollen over de grond)
- 6) Kapotte melkfles (helemaal terug achter de lijn gaan staan)

De spelleider roept: 1 , 6, 2 en 4: muizenstap. Dan moeten die leden de muizenstap-pas doen. Vervolgens roept die bijvoorbeeld: 10, 11 , 7, 9 : boerstap , dan moeten die leden de boerstap doen,... Dit gaat verder tot wanneer iemand de spelleider kan aantikken.

Stoelenkaartspel

Iedereen zit op een stoel in een kring. Iedereen krijgt 1 speelkaart. Doel van het spel is zo snel mogelijk doorheen de kring te schuiven en als eerste op je oorspronkelijke stoel te zitten. De spelbegeleider heeft een boek kaarten vast. Hij neemt de bovenste kaart en zegt tegen de groep welke deze is: gatenkaas, babybel, schimmelkaas, jonge kaas. Als de getrokken kaart een babybel is dan mogen enkel alle personen in de kring die een babybel hebben 1 stoel naar links opschuiven. Hij gaat dan op de schoot zitten van die persoon die er reeds zat. Zo gaat het spel verder tot iemand volledig rond is. Let wel: men mag enkel een stoel naar links opschuiven als er niemand op je schoot zit.

Materiaal

- 72 kaartjes waarop 4 verschillende kaasproducten op staan (zie bijlage 3.1)

Schimmelkaas- gatenkaas- babybel loop

Je verdeelt de groep in twee ploegen. De twee ploegen staan naast elkaar met ongeveer een vijftal meter tussen de spelers. De spelers van elke ploeg staan achter mekaar, en vormen dus een lijn. Het parcours van het spel is een vierkant.

Ploeg 1 start aan de uiterste linkerhoek van het vierkant en ploeg 2 start (op dezelfde hoogte) aan de uiterste rechterhoek van het vierkant. De twee ploegen staan dus horizontaal aan dezelfde lijn.

In het begin van het spel zullen de twee eerste spelers van elke ploeg het tegen mekaar moeten opnemen.

Bij het fluitsignaal van de leiding beginnen deze 2 spelers te lopen en volgen de lijnen van het vierkant.

Ze lopen tot ze mekaar op hun weg tegenkomen.

Op dat moment zal er moeten gestreden worden voor de doorgang! Dit doe je zo: je speelt schimmelkaas-gatenkaas-babybel.

Beide spelers houden de handen op de rug en tellen samen af: " 1 , 2 , 3 " en na 3 tonen ze elk een kaartje:

het schimmelkaas overwint gatenkaas

de gatenkaas overwint de babybel

de babybel overwint op de schimmelkaas

Wanneer hetzelfde symbool getoond wordt moet je natuurlijk herbeginnen met tellen. De speler die het schimmelaas-gatenkaas-babybel spel wint mag verder lopen volgens de lijnen van het vierkant. De verliezer loopt terug. Het doel is om zo snel mogelijk bij de andere ploeg te geraken! Maar: wanneer iemand overwonnen wordt, moet de volgende speler van de ploeg van de verliezende speler beginnen lopen tot hij zijn tegenstrever weer tegenkomt. Dan begint het schimmelaas-gatenkaas-babybel spel opnieuw.

Zo wordt de overwinnende persoon steeds tegengehouden, tot hij bij zijn tegenstrevende ploeg is geraakt.

Materiaal

- Kaartjes met: schimmelkaas, gatenkaas, babybel (zie bijlage 3.1)

Smeerkaasloop

Er worden vier krukjes in een kring gezet, achter elk krukje staat een ploeg. De eersten van de ploeg beginnen alle vier tegelijk te lopen met een smeerkaasje in hun hand. Het doel is de persoon voor hen in te halen en de smeerkaas op hen uit te smeren. Als een loper zijn eigen krukje weer bereikt wordt het smeerkaasje doorgegeven aan de tweede loper die klaarstaat zodat die vertrekt op z'n ronde. De ploeg die als laatste overblijft, is gewonnen.

Materiaal

- 4 krukjes
- Voldoende smeerkaasjes

Bescherm de koe!

1 ploeg staat in een cirkel rond de bezemsteel en probeert deze te beschermen. De andere ploeg staat buiten de cirkel en probeert de bezemsteel omver te leggen door deze aan te gooien met de bal.

Materiaal

- 1 bezemsteel
- 1 bal

Het melken

Het melken van de koeien wordt gesaboteerd. Iedere koe die ze vinden en kunnen aantikken wordt opgesloten. Wie van de resterende vrije koeien kan op de kaasbol schoppen en zo iedereen bevrijden?

Materiaal

- Bal

Het kaastransport

De kinderen gaan op een rij staan achter elkaar en geven de bal door, eerst boven het hoofd dan onder de benen. Eens bij het laatste kind loopt deze naar voor en begint het opnieuw. De transportband stopt zodra het eerste kind terug vooraan in de rij staat. Welk team is het snelst?

Materiaal

- 2 ballen

Vlucht voor de slachter! (Kat en muis)

De kinderen staan in een paar rijen waartussen de koe (prooi) en de slager (de tikker) lopen. Als de prooi iemand in de rij aantikt wordt deze de nieuwe prooi. Op signaal van de spelbegeleider worden de rollen omgewisseld.

Bijlage 3.1 Bijlage kringspelen

Melkspel

Karnemelk	Volle melk	Yoghurt	Pudding	Melkpoeder
Jonge kaas	Half belegen kaas	Belegen kaas	Schimmelkaas	Platte kaas
Geitenkaas	Schapenkaas	Roomkaas	Kruidenkaas	Halfvolle melk
Magere melk	Room	Boter	Wrongel	Babybel

Karnemelk	Volle melk	Yoghurt	Pudding	Melkpoeder
Jonge kaas	Half belegen kaas	Belegen kaas	Schimmelkaas	Platte kaas
Geitenkaas	Schapenkaas	Roomkaas	Kruidenkaas	Halfvolle melk
Magere melk	Room	Boter	Wrongel	Babybel

Karnemelk	Volle melk	Yoghurt	Pudding	Melkpoeder
Jonge kaas	Half belegen kaas	Belegen kaas	Schimmelkaas	Platte kaas
Geitenkaas	Schapenkaas	Roomkaas	Kruidenkaas	Halfvolle melk
Magere melk	Room	Boter	Wrongel	Babybel

Karnemelk	Volle melk	Yoghurt	Pudding	Melkpoeder
Jonge kaas	Half belegen kaas	Belegen kaas	Schimmelkaas	Platte kaas
Geitenkaas	Schapenkaas	Roomkaas	Kruidenkaas	Halfvolle melk
Magere melk	Room	Boter	Wrongel	Babybel

Kaaseters vs kaashaters

Er was eens, lang geleden in een ver land, een boerderij. Het was een vredige boerderij, waar nooit iets vreemds gebeurde, en waar het leven rustig voortkabbelde. De boer en de boerin verbouwden hun groente en fruit op het land, en zorgden voor het vee en maakten kaas. Nooit hadden ze ergens last van. Tot op een dag de boer op een ochtend over zijn akker liep, en in de verte een horde **kaaseters** zag zitten die van zijn kaas snoepten! De boer schrok, en rende meteen de boerderij in, op zoek naar zijn vrouw. Die was juist bezig om geraspte kaas in de keuken te strooien, omdat ze de **kaashaters** buiten wou houden. De boer vroeg of ze daar onmiddellijk mee wou ophouden, omdat er behalve de **kaashaters** ook kaasvreterers op het erf aanwezig waren.

De boerin schrok zich te pletter! Het was immers erg lang geleden dat er **kaashaters** en **kaaseters** samen op het erf waren.

De kaashappers, ook wel **kaaseters** genoemd, waren doodsbang voor die vreselijke haters! Zonder kaas gaan de happers namelijk dood en dat is nu net wat die **kaashaters** willen!

Gelukkig had de boer een plan! Samen met de boerin produceerde hij 's nachts een kaassoort met een erg speciale werking! Wanneer de **kaaseters** er 1 hapje van aten, zouden ze nooit meer kaas eten. Het is nu ook niet zo dat ze **kaashaters** zouden worden, maar ze zouden nooit meer in het geniep van de kaasvoorraad zitten snoepen. Ook op de **kaashaters** zou de kaas een gunstig effect hebben, 1 klein hapje was voldoende om de **kaashaters** om te toveren tot brave **kaaseters**, die op hun beurt dus van de kaasvoorraad zouden afblijven.

De volgende dag was het zo ver: tijd om de **kaashaters** en de **kaaseters** een lesje te leren! En wonder boven wonder: het plannetje werkte! Vanaf nu kunnen de boer en de boerin terug zoveel kaas produceren als voordien!

Melkspel voor gevorderden

Groep 1:

Karnemelk	Volle melk	Yoghurt	Pudding	Melkpoeder
Jonge kaas	Half belegen kaas	Belegen kaas	Schimmelkaas	Platte kaas
Geitenkaas	Schapenkaas	Roomkaas	Kruidenkaas	Halfvolle melk
Magere melk	Room	Boter	Wrongel	Babybel

Groep 2:

Bruin	Donkerbruin	Donkerdonkerbruin	Zwart	Fondant
Wit	Gespikkeld	Lichtbruin	Puur	Rood
Geel	Groen	Blauw	Donkerrood	Oranje
Paars	Violet	Beige	Mokka	Oker

Groep 1:

Karnemelk	Volle melk	Yoghurt	Pudding	Melkpoeder
Jonge kaas	Half belegen kaas	Belegen kaas	Schimmelkaas	Platte kaas
Geitenkaas	Schapenkaas	Roomkaas	Kruidenkaas	Halfvolle melk
Magere melk	Room	Boter	Wrongel	Babybel

Groep 2:

Bruin	Donkerbruin	Donkerdonkerbruin	Zwart	Fondant
Wit	Gespikkeld	Lichtbruin	Puur	Rood
Geel	Groen	Blauw	Donkerrood	Oranje
Paars	Violet	Beige	Mokka	Oker

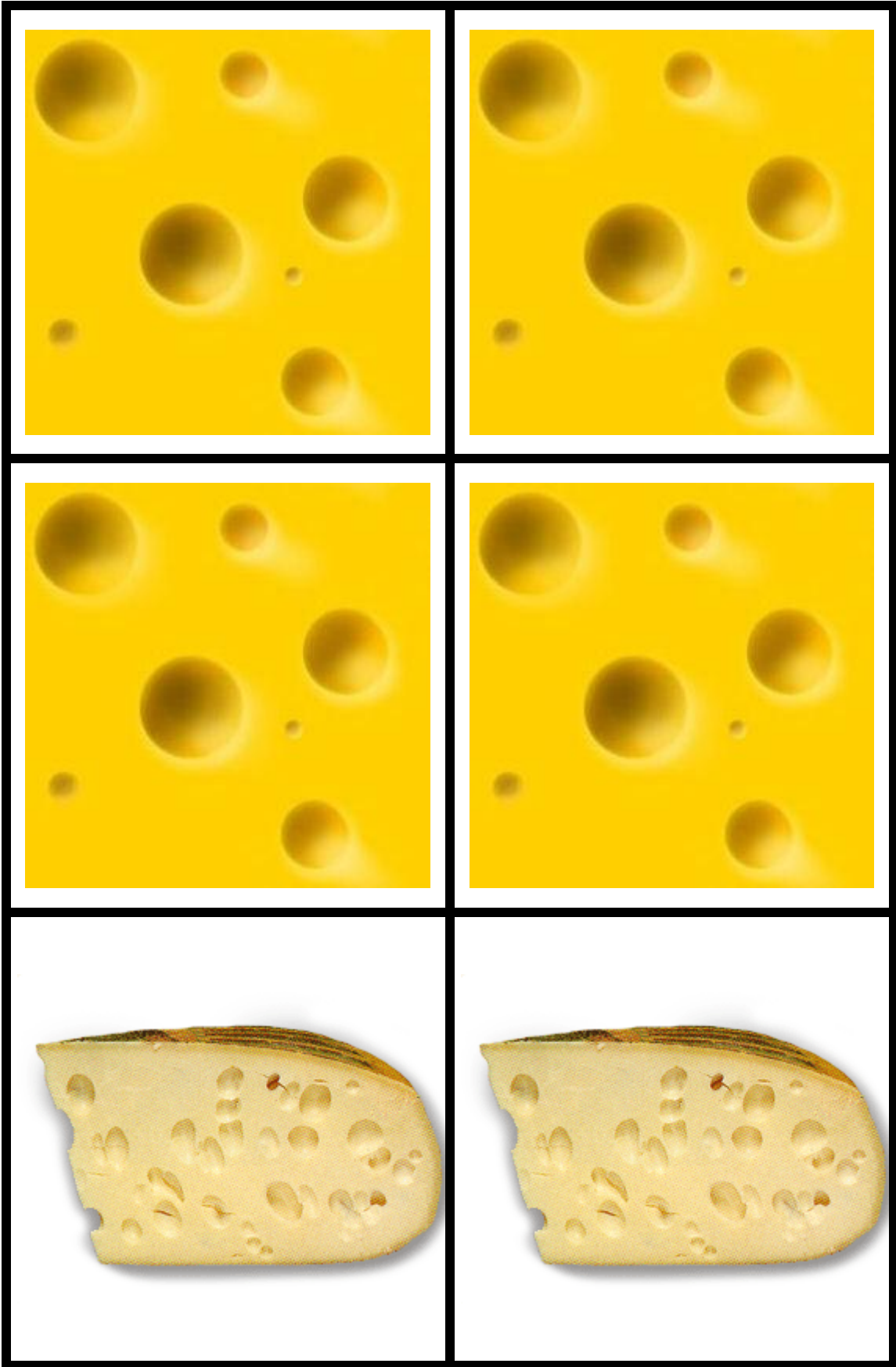
Groep 1:

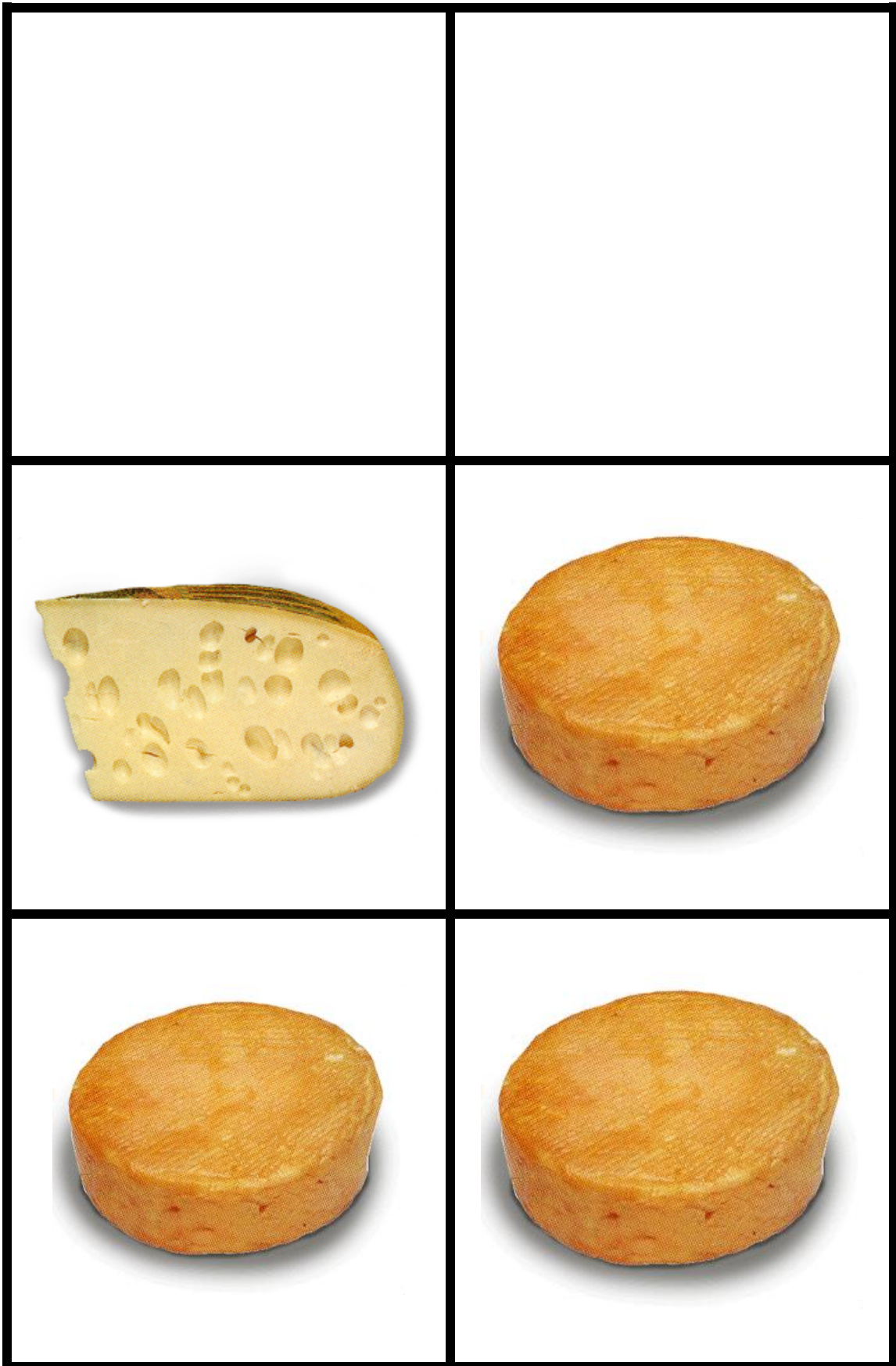
Karnemelk	Volle melk	Yoghurt	Pudding	Melkpoeder
Jonge kaas	Half belegen kaas	Belegen kaas	Schimmelkaas	Platte kaas
Geitenkaas	Schapenkaas	Roomkaas	Kruidenkaas	Halfvolle melk
Magere melk	Room	Boter	Wrongel	Babybel

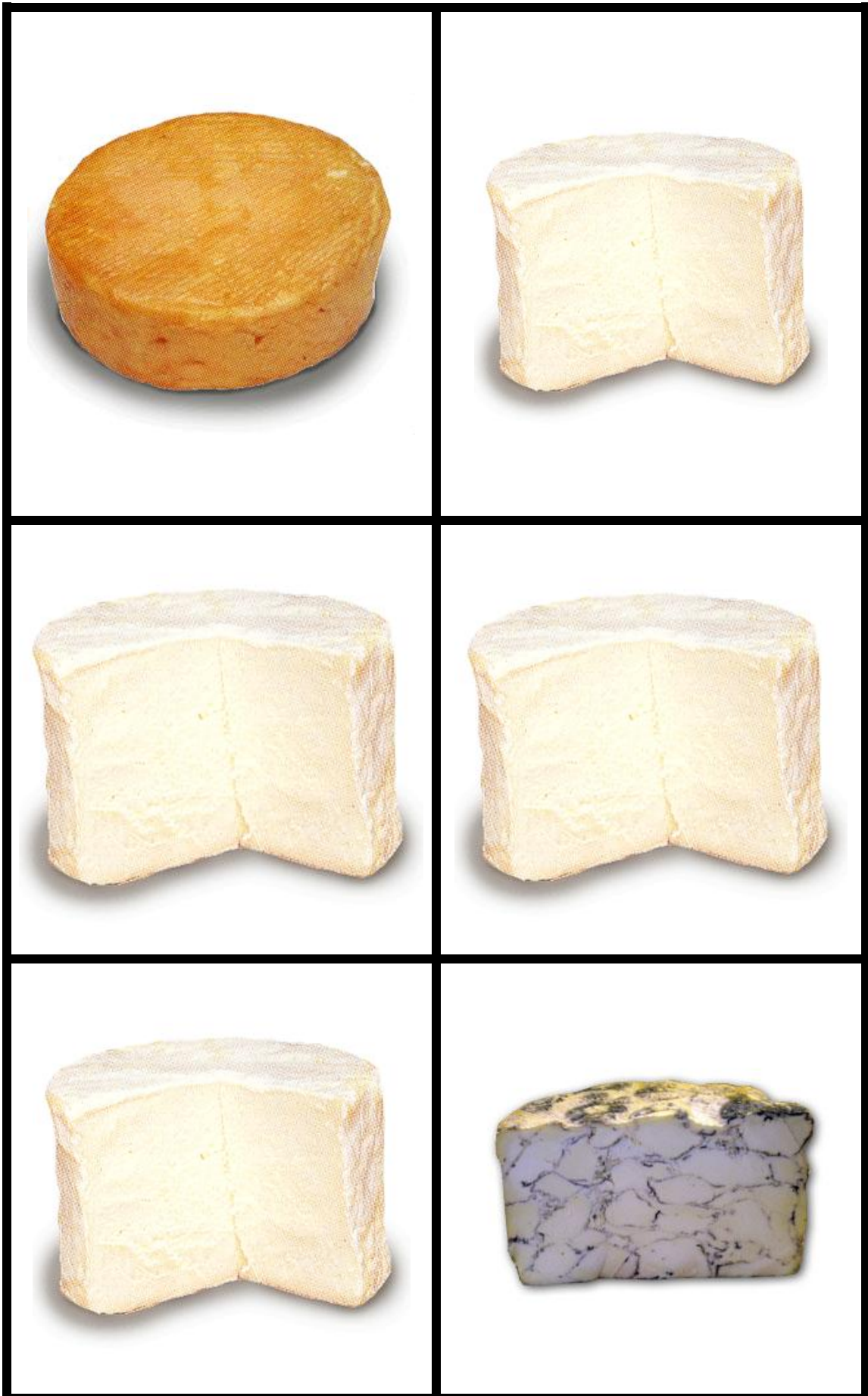
Groep 2:

Bruin	Donkerbruin	Donkerdonkerbruin	Zwart	Fondant
Wit	Gespikkeld	Lichtbruin	Puur	Rood
Geel	Groen	Blauw	Donkerrood	Oranje
Paars	Violet	Beige	Mokka	Oker

Levend kaasstronten (21 kwartetten)







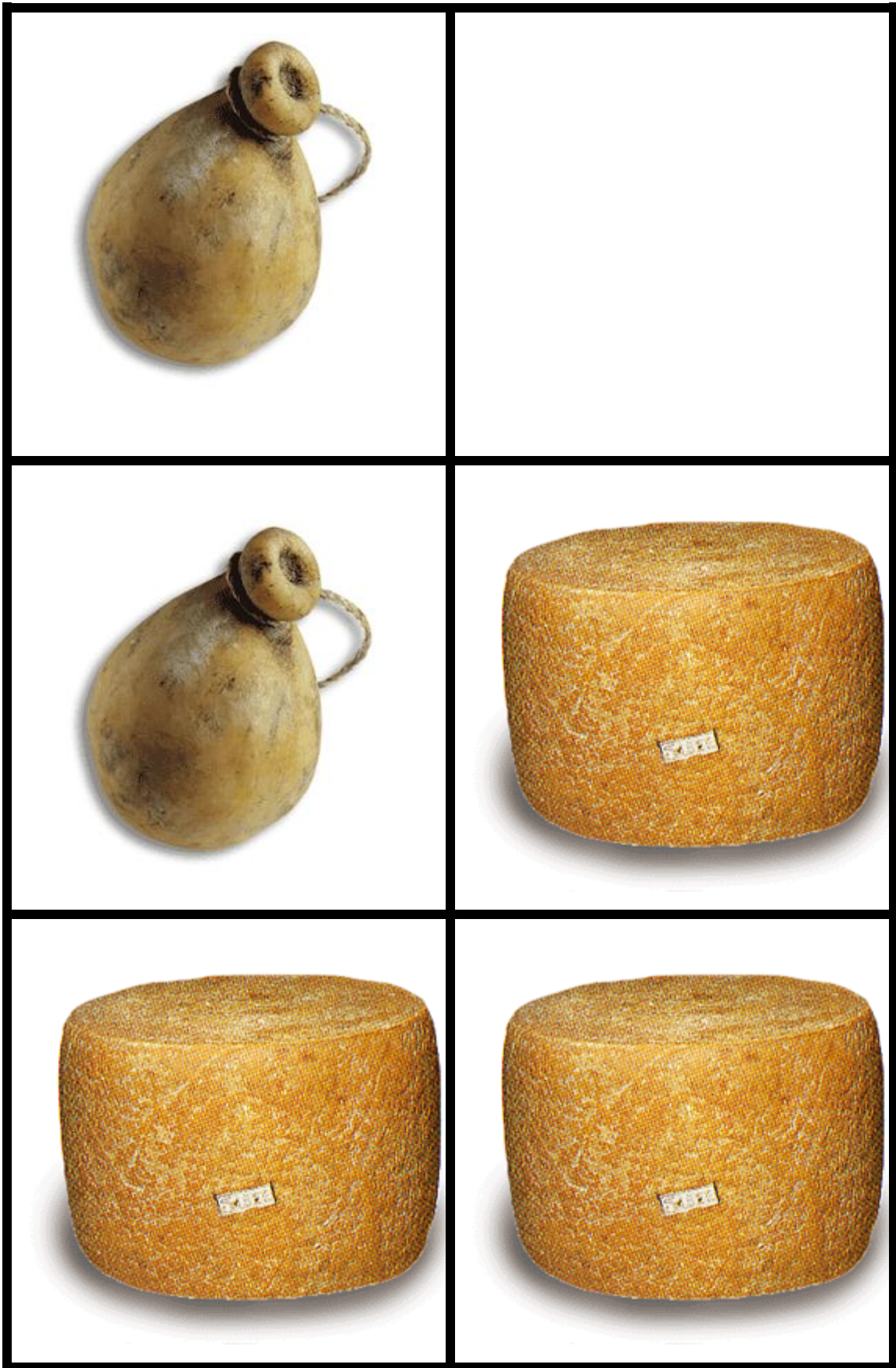














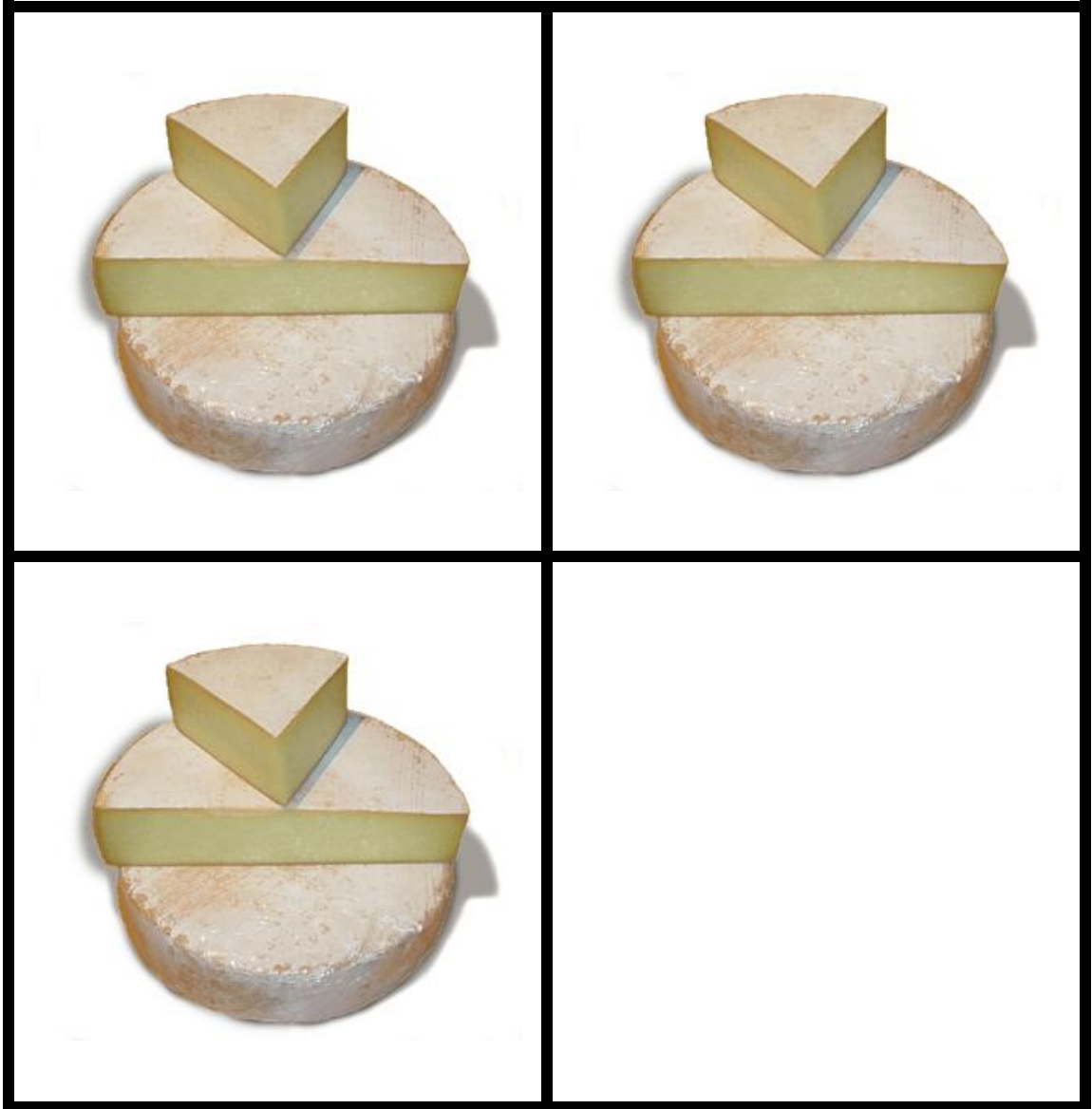




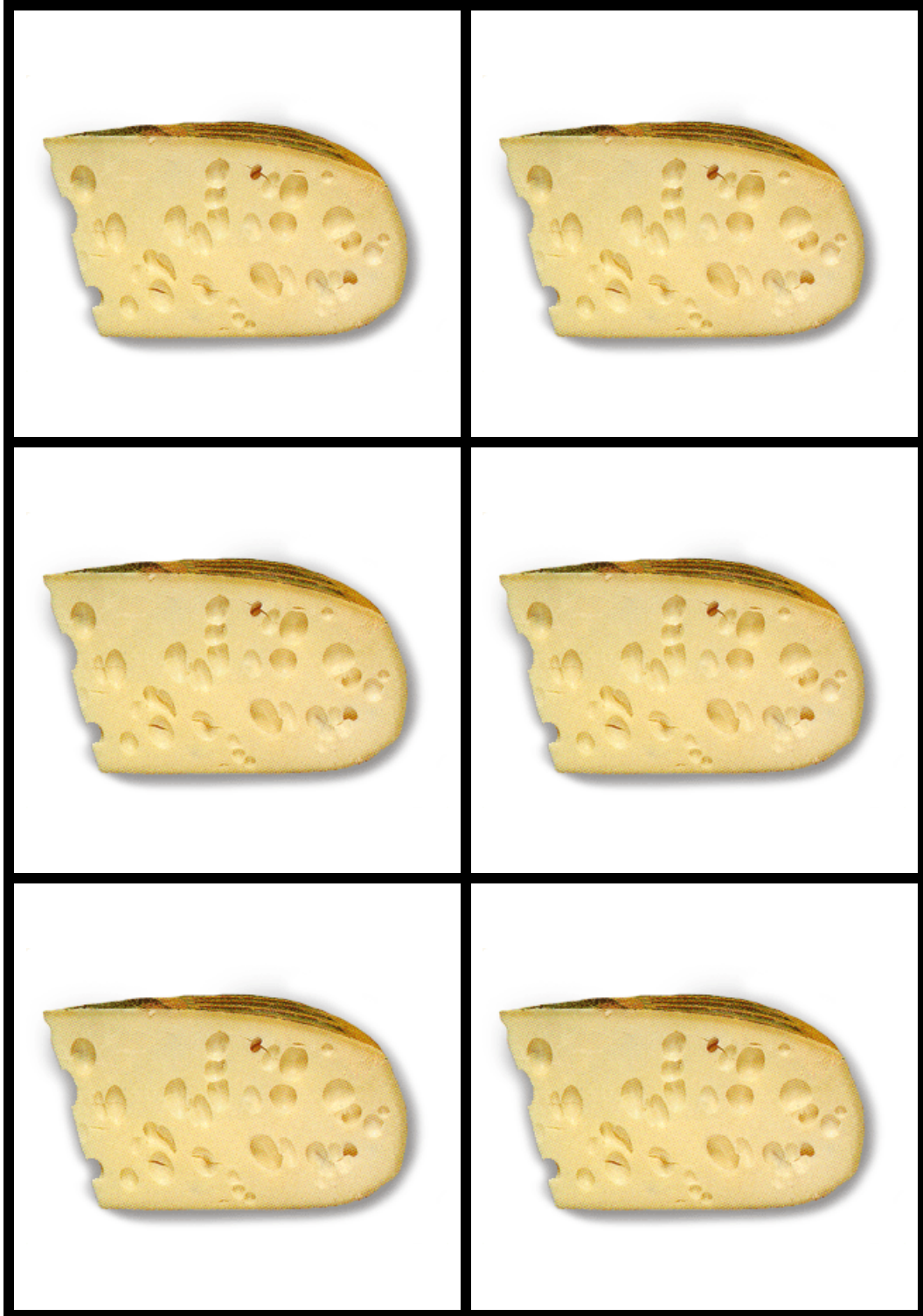


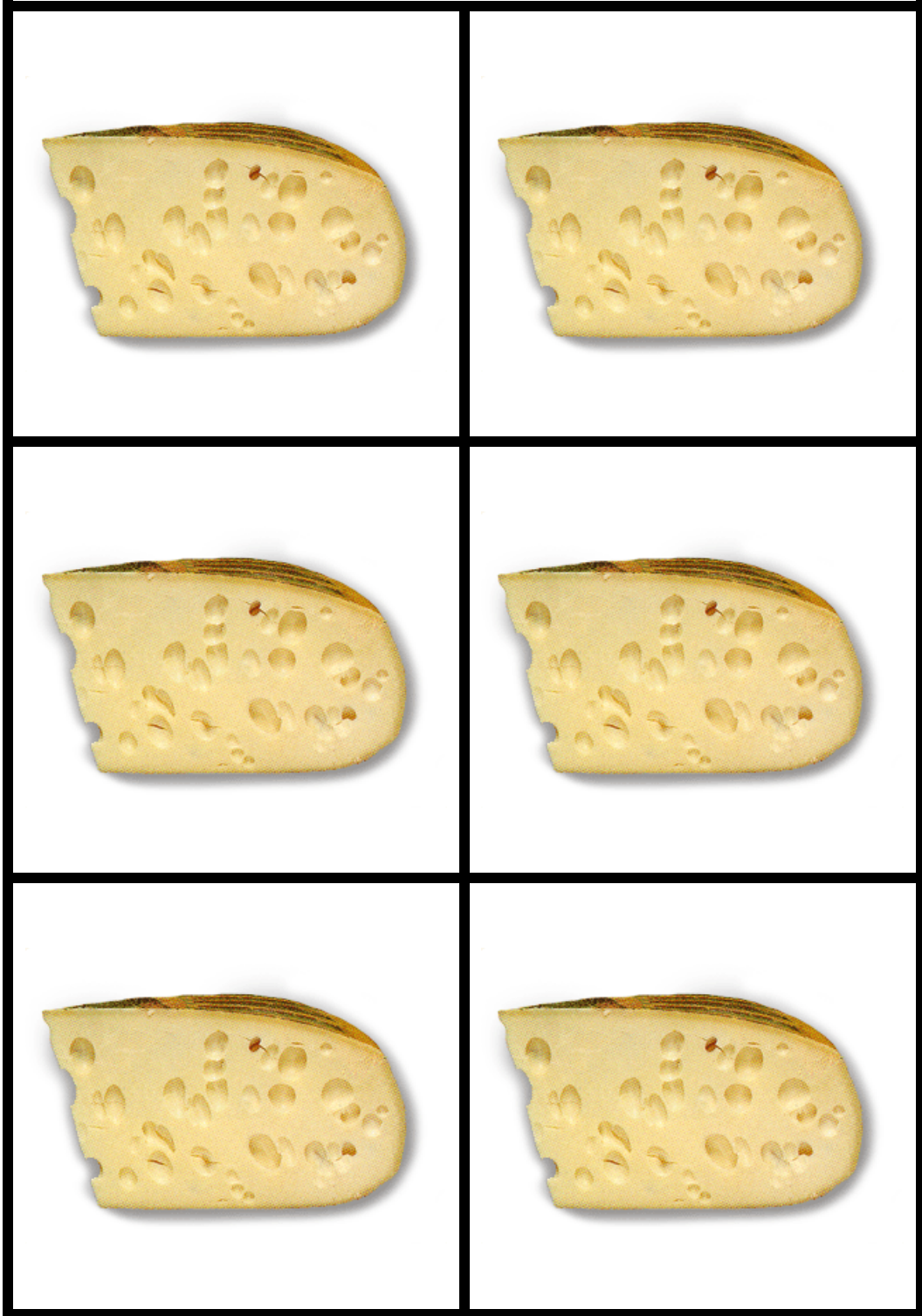


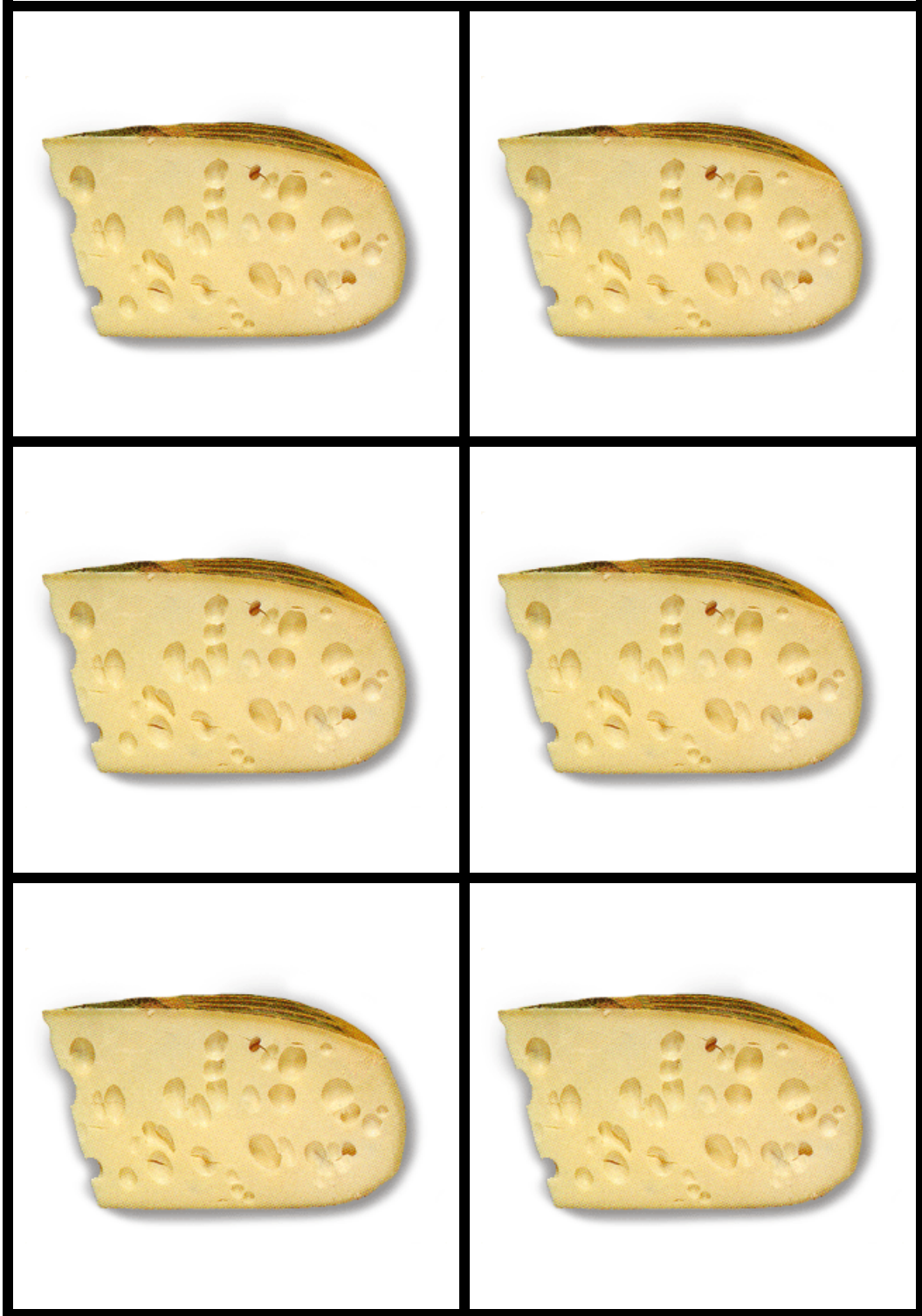




**Stoelenkaartspel (72 kaartjes- 18 van elke soort) +
schimmelkaas/gatenkaas/babybelspelloop**



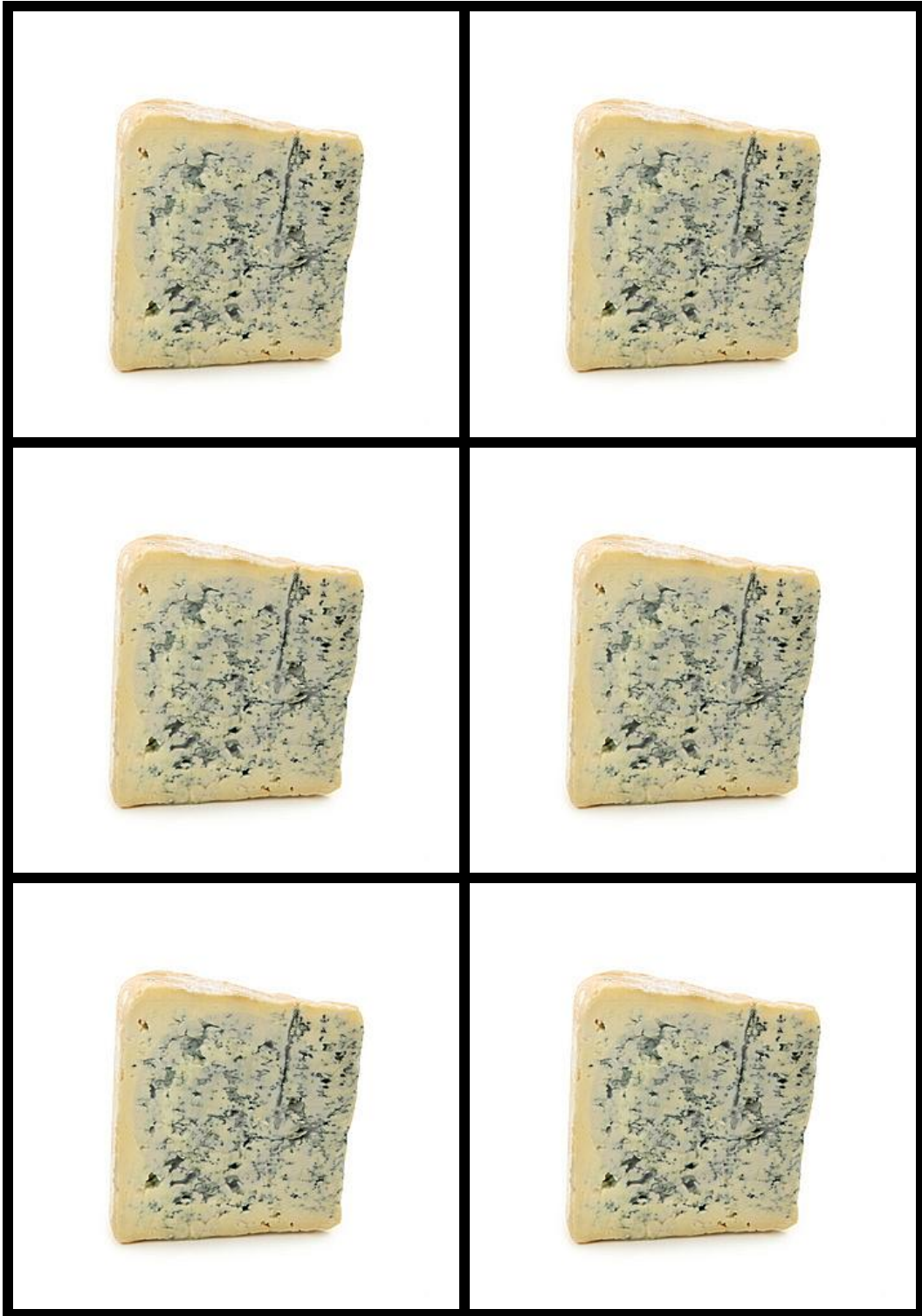


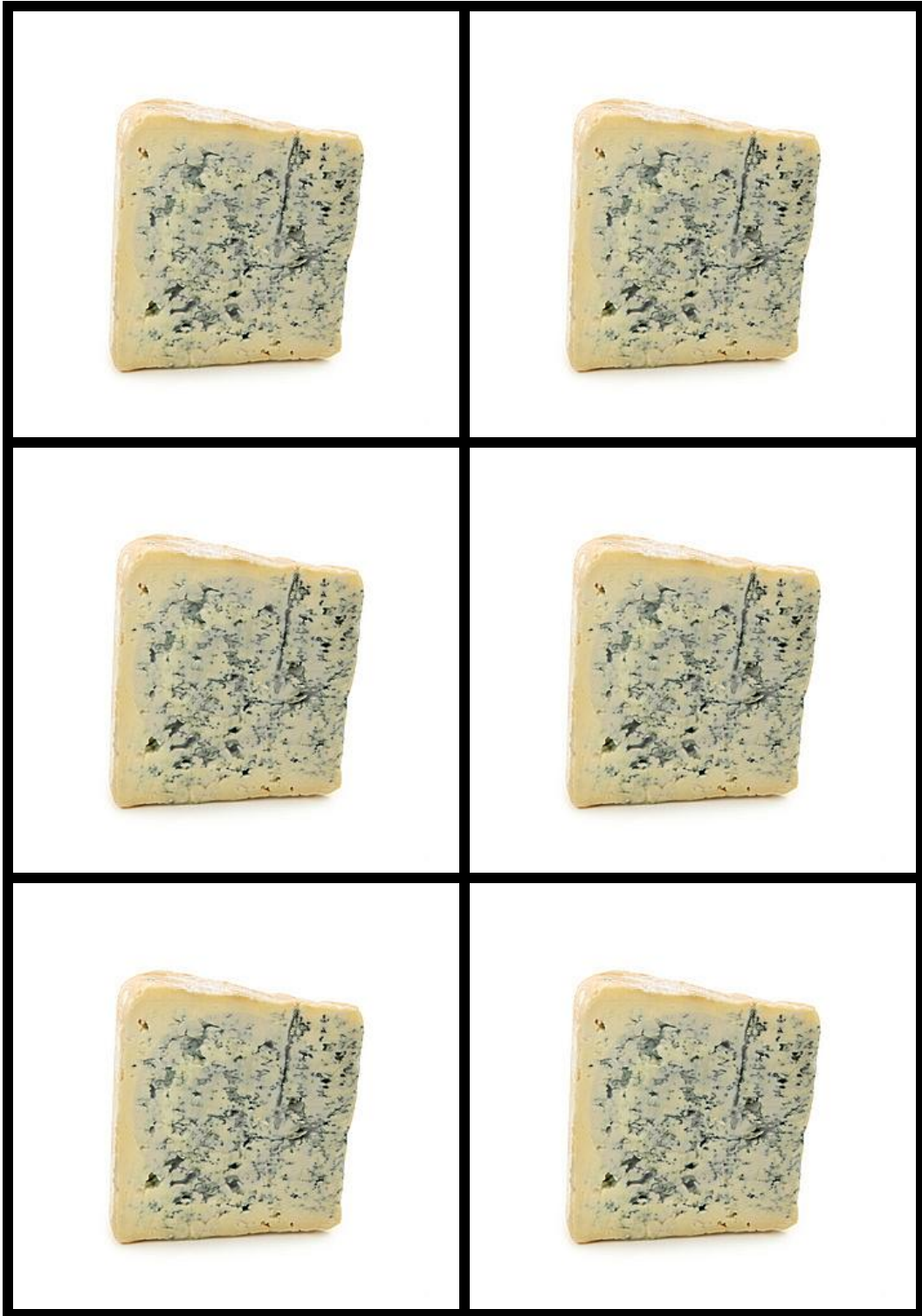


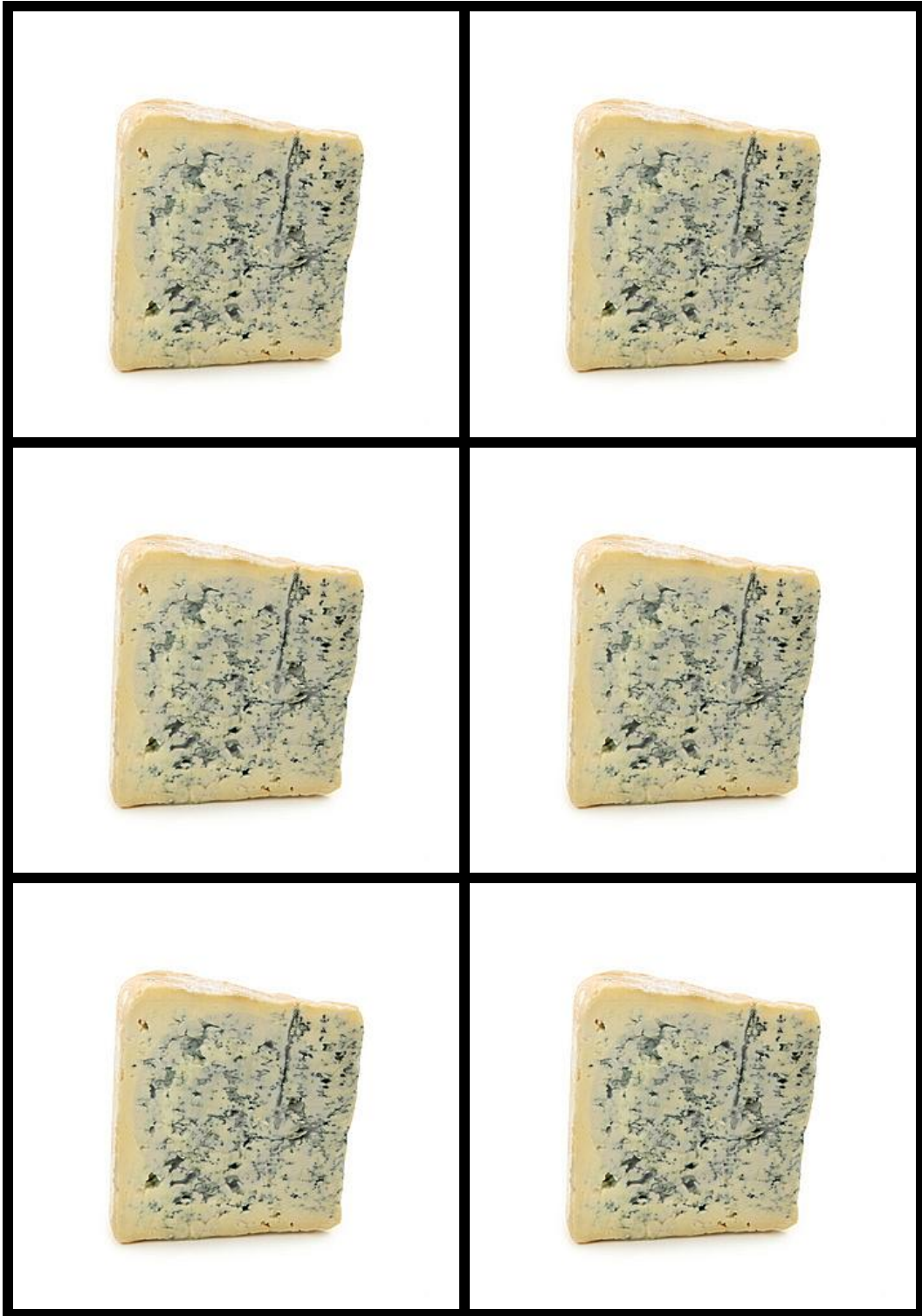


















4. Kaasquiz

De quiz bestaat uit 5 rondes: de jonge-kaas ronde, de half-belegen kaas ronde, de oude kaasronde, de schimmelkaas ronde en de kaaskennis ronde.

De jonge-kaas ronde

Deze ronde bestaat uit vragen over recente gebeurtenissen, jonge kinderen,...

Alvorens te antwoorden moet de groep naar de andere kant van het plein lopen en van groot naar klein gaan staan. De kleinste moet dan het antwoord geven.

- Vraag 1 : Wie vertegenwoordigde België tijdens Junior Eurovisiesongfestival?
- Vraag 2 : Hoe oud was de jongste moeder ter wereld?
- Vraag 3 : Met welk liedje scoorden The Opposites dit jaar hun eerste hit?
- Vraag 4 : Hoe heet de acteur die in Mega Mindy de rol van Toby op zich neemt?
- Vraag 5: Hoe heet de gele teletubbie?

De half-belegen ronde

Deze ronde bestaat uit vragen over iets minder recente gebeurtenissen, tv-programma's, ...

Alvorens te antwoorden moet er iemand in de groep naar de beschuit lopen, pas als de mond leeg is mag de groep antwoorden.

- Vraag 1: Hoe heet de sterke jongen in de Flintstones?
- Vraag 2 : Hoe heet de slechte inktvis in de Kleine Zeemeermin?
- Vraag 3: Welk lichaamsdeel ontbrak aan het lichaam van de schilder Van Gogh?
- Vraag 4 : Hoe oud is Koning Albert II?
- Vraag 5: Hoe oud was Felice die dit jaar overleed?

De oude kaas ronde

Deze ronde bestaat uit vragen die nog minder recent gebeurd zijn.

Alvorens te antwoorden moet er iemand van de groep een kauwgom kauwen en een bel blazen. Pas dan mag de groep antwoorden.

- Vraag 1: Hoeveel jaar duurden WOI en WOII samen?
- Vraag 2 : Hoelang bestaat het weekblad Humo al?
- Vraag 3: Wanneer werd het atomium gebouwd?
- Vraag 4: Hoe groot is Manneken Pis?
- Vraag 5: Hoelang betalen we al met de euro?

De schimmelkaas ronde

Deze ronde bestaat uit echte geschiedenisvragen en vragen over oude mensen.

Alvorens de vraag te beantwoorden moet men de bal tien keer in de groep naar elkaar gooien zonder dat deze valt.

- Vraag 1: Hoe heette de vriendin van Adolf Hitler?
- Vraag 2: Hoe heette de eerste man op de maan?
- Vraag 3: Hoeveel haren heeft Lambik?
- Vraag 4: Hoe oud is de oudste man die ooit in België heeft geleefd geworden?
- Vraag 5: Hoe oud was de oudste vrouw ter wereld die een baby kreeg?

De kaaskennisronde

Er moet een stuk kaas opgegeten worden alvorens ze mogen antwoorden.

- Vraag 1: Hoeveel liter melk geeft een koe per dag ongeveer?
- Vraag 2: Melk die uit de uier van een koe komt noemen we, magere melk, rauwe melk of boerenmelk?
- Vraag 3: Op de boerderij wordt de melk bewaard in een tank alvorens er kaas van wordt gemaakt. Op welke temperatuur wordt de melk er bewaard?
- Vraag 4: Kaas moet een tijd rijpen. Zo krijgt men verschillende smaken. Men spreekt van jonge, belegen of oude kaas. Hoe lang moet jonge kaas rijpen?
- Vraag 5: Hoeveel spenen heeft de uier van een koe?

Proevertjes ronde

Na elke ronde wordt er een bordje met zuivelproducten gegeven per ploeg. Ze moeten zoveel mogelijk van de producten juist benoemen.

Materiaal:

- Beschuiten
- Kauwgom
- Ballen
- Stukjes kaas
- Zuivelproducten

Bijlage 4.1 Oplossingen kaasquiz

De jonge-kaas ronde

- 1) Laura Omloop
- 2) 5 jaar, 7 maanden en 21 dagen oud
- 3) Broodje Bakpao
- 4) Louis Talpe
- 5) LaaLaa

De half-belegen ronde

- 1) BamBam
- 2) Ursula
- 3) Zijn rechteroor
- 4) 76
- 5) 55

De oude kaas ronde

- 1) 9 jaar
- 2) 74 jaar
- 3) 1958
- 4) 58 cm
- 5) Sinds 2002

De schimmelkaasronde

- 1) Eva Braun
- 2) Neil Armstrong
- 3) 6
- 4) 111 jaar, 241 dagen
- 5) 70 jaar

De kaaskennis ronde

- 1) 25 liter
- 2) Rauwe melk
- 3) 4°C
- 4) 4 weken
- 5) 4

5. Bereiding van kaas

Benodigheden

Grote kookpot (10l)

Thermometer

Kaasferment (1 zakje)

Stremsel

Calciumzout

Wrongsnijder

Kaasvormen en kaasdoeken

Chloortabletten

Kookplaten

10l rauwe melk (verse melk bij boer)

Kleine hoeveelheid UHT melk om ferment in op te lossen

Keukenzout

Kunststof

Werkwijze

24h op voorhand

Inzetten kaasferment en ontsmetten materialen

Los de inhoud van 1 zakje ferment op in 250ml UHT melk, meng goed en laat onafgedekt staan bij kamertemperatuur.

Doe de kaasvormen, thermometer, kaasdoeken en wrongelsnijders in een emmer, voeg hierbij voldoende chloortabletten en lauw water, vul de kookpot ook met chloorwater.

Dag van de kaasbereiding

1. Pasteurisatie van de melk
Verwarm de 10l rauwe melk tot 72°C en blijf gedurende 10 à 20 seconden bij deze temperatuur
2. Voorbereiding tot stremmen
Koel de melk af tot stremtemperatuur door koud stromend water langsheen de pot te laten lopen tot de temperatuur gedaald is tot 29°C.
Hou de temperatuur vanaf nu zo stabiel mogelijk.
Toevoegen van hulpstoffen
Voeg 2ml calciumchloride oplossing toe.
Voeg het zuursel toe (250ml ON cultuur)
Zachtjes maar goed roeren.
3. Voorrijping
Laat de melk 30min rusten (29°C!!)
4. Stremming van de melk
Voeg onder voortdurend roeren het stremsel toe (2dr per liter)
Om tijd te winnen kan gedurende de voorrijping reeds zachtjes geroerd worden en het stremsel geleidelijk aan toegevoegd worden.
Laat 30 tot 45 min staan en roer af en toe om een homogene wrongelmasse te verkrijgen.
5. Snijden en roeren
Blijf snijden en roeren in alle richtingen tot de wrongel fijngesneden is en een homogene massa vormt
Laat de wrongel 5 min bezinken en giet voorzichtig de wei af.
6. Wei afdalen en water toevoegen
Na een eerste deel van de wei af te laten voeg je warm water toe zodat de wrongel een temperatuur van 33°C bereikt.
Roer nu gedurende 15 minuten en laat 1 min rusten.
Giet de wei terug voorzichtig af en voeg opnieuw warm water toe zodat een wrongeltemperatuur van 37°C bereikt wordt.
Roer gedurende 7min en laat de wrongel 15 tot 20 min bezinken (37°C)
Giet de wei voorzichtig af.
7. Vullen van de kaasvormen

Breng de wrongel in de ontsmette kaasvormen waarin de kaasdoek ligt en druk voorzichtig een beetje aan. Overspoel een paar keer met wei om scheurtjes en gaatjes weg te werken.

8. Het zouten of pekelen

De kaasvormen worden ondergedompeld in een zoutbad (11%), gedurende 8 tot max 12h.

9. Rijping

Na het pekelen worden de kaasbollen voorzichtig uit de vormen gehaald en afgedroogd met een propere doek. De bollen worden gerijpt in een kamer van ongeveer 15°C op een houten plank.

De kaasbol moet dagelijks gedraaid worden. Na ongeveer 3 weken kan men een kunststoflaagje aanbrengen. Indien men schimmelgroei krijgt kan men het kaasje met een in huishoudazijn gedrenkt doekje afdeppen.