



Živočichové v lese

Cíl: význam živého světa, nebát se hmyzu, získat pozitivní vztah k přírodě, umět určovat hmyz a další živočichy lesa

Věková kategorie: 7 - 15 let

Počet dětí: max 20

Časová náročnost: 60 - 180 min

Pomůcky: vidličky, motyčky, bílé plastové misky, zavírací průhledné nádoby na vzorky, lupa, určovací klíče a literatura, barevné kuličky, zrcátka, kartičky s čísly, barevné lístečky, krepový papír, obrázky zmiňovaných zvířat

Popis:

Cílem tohoto programu je seznámit děti s drobnými živočichy, které mohou v lese potkat. Naučí se, že nejsou nebezpeční, ale mnozí naopak velmi zajímaví. Setkání by mělo děti motivovat k ochraně drobných živočichů, nebo minimálně k tomu jim cíleně neškodit a neublížovat. Dozví se, jak a čím jsou nezbytní pro celý ekosystém.

Instrukce/postup/průběh aktivity/krok za krokem (čas):

Část A – Lovení drobných živočichů

Úkolem této části je nalovit různé bezobratlé živočichy, pojmenovat je a pořádně si je prohlédnout. Pomocí starých vidliček, nebo zahradních motyček rozhrabáváme zeminu nebo staré trouchnivé dřevo a zkoušíme najít živočichy. Vhodné je také obracet kameny a hledat pod nimi, stejně tak velké kusy dřeva nebo hromady větví. Najdeme-li poražené suché stromy můžeme odlupovat kůru a hledat pod ní. Zvířata, která najdeme bezpečně odchytneme a uložíme do průhledných krabiček/zkumavek. Určování úlovků se odvíjí dle věku dětí. Nejmladší děti mohou hledat zvíře v obrázkovém klíči, popř. jako objevitelé zvířata pojmenovat podle sebe. Není zde nutné trvat na skutečné znalosti. Starší děti mohou určovat zvířata podle klíče nebo odborné knihy, popř. mohou třídit do tříd. Například podle nohou – šest nohou hmyz, osm nohou pavoukovec... Po ukončení lovu společně projdeme své úlovky, navzájem si je představíme, upravíme správné určení apod. Podíváme se na úlovky lupou a pořádně si je prohlédneme. K tomu se dobře hodí bílá miska (pod květináč) kde jsou všechny úlovky hezky vidět. Na závěr si děti zkusí dát na ruku mnohonozku nebo jiný z úlovků a bezpečně si ho mohou posílat z ruky na ruku.

Důležitá pravidla lovení:

Dbáme na bezpečí úlovků i svoje – lovíme tak, abychom nepoškodili žádného živočicha a nelovíme zvířata, která mohou ohrozit nás (vosy atp.) Úlovky ukládáme do krabiček/zkumavek vždy po jednom kuse. Otočené kameny a dřevo po prozkoumání obracíme zpět jak byly. Po ukončení programu živočichy vypustíme ideálně mimo prostor kde chodíme.

Část B: Tematické hry a aktivity

U všech her a aktivit, kde se bavíme o nějakém zvířeti je vhodné doplnit ukázkou – živé zvíře, obrázek nebo fotka. Skladba her v konečné podobě programu je závislá na věku dětí a čase programu.

Stinka

Aby si děti vyzkoušely, jak se na svět dívá stinka (drobný zemní korýš), využijí zrcátka. Stinka běhá po zemi, mezi listím a kouká hlavně pod sebe. My si o čelo opřeme zrcátko a sledujeme jen odraz v něm. Zkusíme se opatrně pohybovat po lese a prohlížet si ho jako stinka. Stejně se můžeme stát i žábou – jen si zrcátko opřeme o bradu a sledujeme odraz nad sebou. Žába musí pečlivě pozorovat prostor nad sebou, aby jí nic neulovalo.



Živočichové v lese

Mimikry

Živočichové pro svou ochranu používají maskování a vhodné zabarvení těla. Zkusíme si být na chvíli predátorem, který musí dobře hledat, aby nějakou kořist našel. Naši kořisti budou různobarevné prádelní kolíčky. Každý hráč umístí do herního prostoru několik barevných kolíčků tak, jak si myslí, že budou nejlépe maskované. Klademe je nenápadně, kolíčky se nesmí nijak zahrabávat či zakrývat. V druhé fázi se děti vydají do prostoru naopak kolíčky (ideálně soupeřů) hledat. Kdo má nejlepší oči a ulovil nejvíc?

Lze hrát také jako stezku. Děti jdou po trase vedené nataženým provazem, kterého se musí držet a počítají, kolik kolíčků po cestě uvidí. Zde vedoucí nachystá kolíčky do okolí trasy v předstihu.

Mravenci

Vytvoříme několik skupin – mravenišť, které stojí na společné startovní čáře. V nedalekém území se nachází lístečky potravy. Na každou potravu je ale potřeba různý počet mravenčků k přenesení do mraveniště (kartička s číslem). Po začátku hry vyběhne jeden mravenec z každého mraveniště na průzkum. Najde kartičku s potravou (mohou být barevně odlišené podle mraveniště) a zjistí, kolik dalších mravenců potřebuje. Vrací se do mraveniště, přibere spoluhráče a v potřebném počtu pak kartičku přinesou. V ten okamžik vyrazí další mravenec – průzkumník. Hra se může hrát na rychlost sběru – každé mraveniště sbírá své kartičky, nebo na čas. Které mraveniště dokáže přenést nejvíce potravy, nejvíce „těžké“ potravy apod.

Strakapoud a larvy

Pro tuto hru označíme několik stromů fáborkem – jsou to stromy napadené larvami. U každého stromu pak umístíme několik kartiček – larev. Hráči jsou strakapoudi, někteří již dospělí a někteří mlád'ata. Mlád'ata sedí v hnízdě (místo kdekoliv v hracím poli), dospělí loví larvy. Doběhnou k napadenému stromu, seberou larvu a nesou jí mláděti. Po dosažení určitého počtu potravy může mládě také vyrazit na lov. Například když dostane 5 larev, stává se také dospělcem (počty záleží na počtu dětí). Hra se dá hrát ve více kolech a v několika scénářích. Když je v lese velké množství strakapoudů a malé množství larev – dokáží dostatečně nakrmit mládě? Když je v lese velké množství larev ohrožujících stromy – dokáží strakapoudi počty redukovat? Další varianty jsou na vás.

Tip: Hráči mohou larvy sbírat pomocí kolíčku v ústech (zobáčkem). Kartičky larev jde nahradit mladšími dětmi – pokud máte různě staré děti ve skupině. Velcí nosí menší děti od stromů do hnízd, tam si „larvička“ udělá trestný úkol (10 dřepů) a vrací se napadnout nějaký strom. Jde o to, která strana v daném čase převládne, kolik je živých larev v okamžiku kdy končí hra.

Kůrovec

Rolová hra na kůrovce, listnaté stromy a smrky. Na začátku si hráči vylosují, kým jsou (ideálně 1 kůrovec na 10 stromů). V jednotlivých kolech se modelují různé typy lesa: stará (přibližně 70 let a více) oslabená smrková monokultura, různověká, spíše mladší, smrková monokultura a přírodě blízký druhově a věkově rozmanitý les... Podle typu lesa je potřeba upravit v losování počty a druhy stromů (všichni smrky se stejným počtem životů, všichni smrky s různým počtem životů, smrky a listnaté stromy...) V rámci jednoho kola může probíhat libovolný počet rojení kůrovců, dokud se mají čím žít. Sleduje se, jak dlouho (kolik rojení) kůrovcům trvá, dokud nezničí všechny smrky.

Pravidla:

Každý strom má životy – počet je různý dle odolnosti (max. 3) Listnaté stromy a smrky mají různou barvu životů. Kůrovci mají během rojení omezený pohyb (max. 20 kroků) když kroky vyčerpají, musí se vrátit k vedoucímu hry a čekat na nové rojení Kůrovec, který se na dotykovou vzdálenost dostane ke stromu ho vyzve k ukázaní životů – pokud našel smrk, rovnou jeden život sebere. Stromy jsou celou hru na jednom místě (vzdálenost musí být „hratelná“ – kůrovec má jen 20 kroků, ve kterých by měl být schopen obejít cca 8 stromů). Když smrk přijde o všechny životy, stává se kůrovcem a může se přidat do hry v dalším rojení. Pokud jsou všichni kůrovci na startu – tzn. že vyčerpali svých 20 kroků, nastává nové rojení. Pokud už nejsou ve hře žádné smrky kolo končí. Na závěr diskutujeme o počtech rojení v jednotlivých hrách, kolik jich bylo potřeba na zahubení všech smrků, kde se nepodařilo les vyhubit. Jaké lesy jsou náchylné ke kůrovcové kalamitě, naopak které jsou odolné...



Živočichové v lese

Metodické pokyny:

Vedoucí by měl mít kladný vztah k tématu – pokud se sám živočichů bojí nebo štítí nemůže v dětech vzbudit zájem. V bezpečném zacházení by měl jít příkladem. Odborná znalost není nosná. Stěžejnější je uvědomění si různorodosti druhů, kolik toho v lese žije, jak jsou na sobě jednotlivé druhy závislé apod

Literatura/linky na weby:

https://www.youtube.com/watch?v=Nuor_OcEISM

Publikace: Klíč k určování půdních bezobratlých živočichů (Rezekvítek, 2018)

Příroda České republiky - Průvodce faunou (K. Hudec) Academia