

Hu hej vilde dyr

Natur, udeliv og science

Mange børn har aldrig set en ræv eller en hare, og de færreste voksne har set en levende grævling eller en muldvarp. De sky pattedyr er vores nærmeste slægtninge og fascinerer både børn og voksne.

I Danmark findes der 49 forskellige slags pattedyr. Herhjemme som i resten af verden er det nødvendigt, at vi tager vare på dyrene og deres levesteder. Når børnene lærer Danmarks vilde dyr at kende, får de forhåbentligt lyst til at passe på dem fremover.

Sandsynligheden for at møde dyrene er jo lille, men så er der til gengæld de mange tegn, som de efterlader, og legene, hvor vi selv er ræve, harer og mus.



I ser ikke dem, men de har sikkert for længst opdaget jer.

FORFATTERE: Trine Sørensen og Ida Kryger
TEGNER: Bryan d'Emil



Friluftsrådet

Grønne Spirer
www.groennespirer.dk



MØDET MED DYRENE

Det er givet, at jo mere man opholder sig i naturen, jo større er chancen for at møde et dyr, hvis man da ikke lige er heldig at få besøg af et pindsvin eller en mus på legepladsen. Planlæg en læn- gere periode, hvor I tager meget ud og retter fokus mod de vilde dyr.

Hvis I samtidig fylder institutionen med opslagsbøger, fotos, postkort, sange og historier, kan I skabe den rette stemning og styrke opmærksomheden. Børn, medarbejdere og forældre motive- res, og pludselig er der én der har set noget, én der kan en historie, en far som kommer forbi med en trafikdræbt hare etc.

AKTIVITET 1 *På dyresafari*

Man behøver ikke at være i Afrika for at tage på safari. Pak ekspeditionstasker med feltudstyr og forsyninger, træk i safaritøj, mal camouf- lagestriber i ansigtet og vær parate til at bruge alle sanserne, når I årvågne og lydløse begiver jer ud i skovjungen.

Når I kommer ud i skoven, kan I starte med at fortælle børnene, at de nu er på besøg i dyrenes verden, og at dyrene er gode til at høre, se og lugte. I skal gå lige så forsigtigt som ræven og have alle sanser åbne. Altså lytte, spejde og også bruge næsen. Fortæl også, at I måske ikke er heldige at se store dyr, men at I måske finder spor efter dem.

Det kan I medbringe på safari:

Luppe, små indsamlingsglas og poser til dy- respor, kikkerter samt papir og blyanter, så I kan tegne noget af det, I ser. Måske rekvisitter til en leg. Husk også lidt gipspulver, vand og engangskrus, hvis I finder spor.

I kan vælge blot at gå en tur i skoven og tage udgangspunkt i det børnene ser, eller I kan vælge undervejs at lave stop, hvor I synger og taler om et bestemt dyr eller leger dyrelege (se senere).

AKTIVITET 2 *Lyt efter dyr*

En lytte-stille-leg træner høresansen og op- mærksomheden. Bed børnene ligge med luk- kede øjnene. Hver gang de hører en lyd fra et dyr, skal de løfte en finger uden at sige noget. Ofte vil børnene høre fugle pippe, en hund gø

i det fjerne eller de vil høre sig selv, der flytter på sig. Nogle mener, de kan høre en mus pibe eller et pindsvin snøfte eller en gren knække, fordi et rådyr gik forbi. Efter et stykke tid kan I åbne øjnene og tale om, hvad I hørte.

AKTIVITET 3 *Kik efter spor*

Dyrene sætter spor, der hvor de færdes. Det er f.eks. ekskrementer, ulegylp, fjer, knogler, dyrehår, kogler og nødder, som de har spist af, grene som hjorte har kløet deres gevir på osv.

Nogle dyrespor kan være svære at indsamle, men så kan børnene tegne dem i stedet. F.eks. en rævegrav eller en dyreveksel.

AKTIVITET 4 *Gipsafstøbninger*

Måske er I heldige at finde fodaftryk et sted, hvor jorden er blød. Et fodspor kan man jo ikke tage med hjem? Jo, hvis I har medbragt udstyr til et gipsaftryk. Øv jer eventuelt hjemme i sandkassen.

Lav jeres egne fodaftryk, I er jo også pattedyr!

Tag et engangskrus og fyld det halvt op med gipspulver. Fyld lidt vand i, rør rundt med en pind, så I får en halvtyk dejmasse og hæld så denne i fodsporet. Vent til det er tørt og løft

det forsigtigt op. Nu har I et fint gipsaftryk af dyresporet. Med en klipset strimmel karton, kan I bedre styre gipsen.



AKTIVITET 5 *Muse-, eger- og spættekogler*

Prøv om I kan finde et område med gamle rødgrantræer. Her er der rig mulighed for at finde store kogler, som mus og eger har spist af. Både mus og eger elsker rødgrankogler. Lad børnene gå rundt i skoven og indsamle hver sin håndfuld kogler, der er spist af. Når I kommer tilbage til udgangspunktet, lægges koglerne i en stor stak. I skal nu prøve at inddele dem i tre bunker med hhv. musekogler, egerkogler og spættekogler. Tegningerne viser, hvordan I kan kende forskel. Mus gnaver kogleskællene af, så kogleaksen bliver glat og fin. Er der mange fnuller og flager (kogleakse) tilbage, er det egerens kogle. Spætten spiser lidt her og der og efterlader mange kogleskæl.



Eger



Spætte



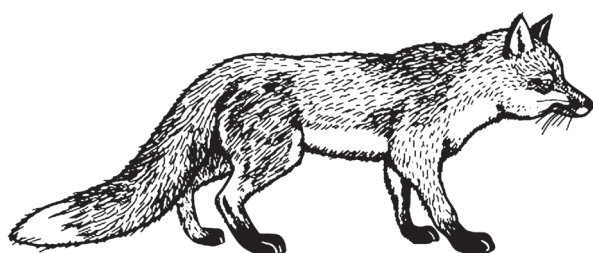
Mus

AKTIVITET 6 *Bor der nogen i rævegraven?*

Måske ved I, hvor der ligger en rævegrav. Er der mon nogen hjemme? Kig godt på graven. Er der blevet gravet eller er der friske rævespor? Er der knogler og fjer? Lugter graven af rovdyr? Stik næsen tæt på og snus ind! Gamle blade og edderkoppespind tyder på, at graven er tom.

I kan også undersøge sagen nærmere med et stykke tyndt uldgarn i grå eller brun

farve. Bind snoren fast ovenover hullet, f.eks i en pind, der bores ned over graven. Lad den hænge ned foran hullet og løbe lidt langs jorden. Princippet er, at ræven, når den går ned i hulen, trækker snoren med sig ind. Hvis den er gået ud af hulen er snoren også flyttet. Besøg rævegraven en gang imellem – kig på snoren og se om ræven er hjemme.



AKTIVITET 7 *Find musens gange*

Kig efter musegange i det høje græs – helt nede ved jorden. I kan også finde musegange under sneen om vinteren. Kik efter lige når sneen er ved at smelte. Prøv at følge en musegang med fingrene og se hvor lang den er.

VIDSTE I DET OM SKOVENS PATTEDYR?

Grævlingen er vores største rovdyr og kan veje op mod 20 kg.

Ræven får unger allerede i februar/marts. Når ungerne bliver større og skal have kød, er der masser af andre dyreunger at jage.

Der findes 15 slags mus i Danmark. Danmarks mindste pattedyr er dværgspidsmusen, som slet ikke er en mus, men en insektæder ligesom pindsvinet og muldvarpen.

Egern bygger reder ligesom fugle. Egernets rede er kugleformet.

Vores største landlevende pattedyr er *krondyret*, men der findes tre andre hjortearter i Danmark: Sikahjort, dådyr og rådyr.

Pindsvinets hår er omdannet til pigge som forsvar mod f.eks. ræve. Men på en landevej hjælper det ikke meget at rulle sig sammen og vise pigge. Pindsvinets værste fjende er bilen.

AKTIVITET 8 *Månedens dyr*

Det kan være en god idé, at arbejde med dyrene enkeltvis. Måske har I haft en oplevelse i naturen, der gør et bestemt dyr særligt aktuelt.

Tag jer tid til at synge, fortælle og måske lave en udstilling om månedens særlige dyr.

AKTIVITET 9 *Hvad er et pattedyr?*

Hvorfor er en frø eller en fugl ikke et pattedyr? Den mest åbenbare forklaring er, at de ikke som koen og hunhunden har »patter« og dier deres unger. Tal med børnene om nogle af de ting, der gør dyrene forskellige fra hinanden. Nogle har

fjer, nogle har hår, nogle kommer til verden gennem et æg, andre fødes levende, nogle spiser kun mælk som små, andre vil have insekter osv. Hvis I har et udstoppet pattedyr eller en pels, kan I se og røre, og I kan også kikke i bøger.

TIL VANDS, TIL LANDS OG I LUFTEN

Selvom landjorden er pattedyrenes foretrukne element, er der arter, der har specialiseret sig til et liv i luften, i vandet eller dybt nede i jorden. Vi har dem også i Danmark:

Flagermusen

Flagermus larmer faktisk utroligt meget, men lydene er heldigvis så høje, at vi ikke kan høre dem.

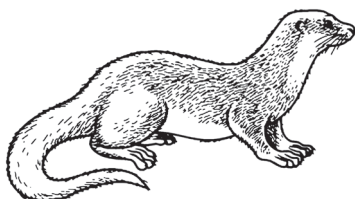


Muldvarp

Muldvarpen er tilpasset livet under jorden. Dens pels kan bøjes i alle retninger, så den nemt kan bevæge sig rundt i sine underjordiske gange.

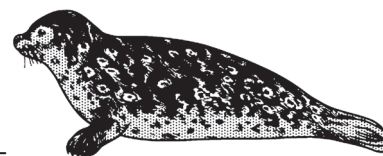
Bæver og odder

Bæverne uddøde i Danmark for ca. 3000 år siden, men i 1999 genudsatte man 18 bævere fra Tyskland. I løbet af 6 år er bestanden firdoblet og spreder sig i Vestjylland. Odderen er et rovdyr, som først og fremmest lever af fisk.



Marsvin og sæler

Marsvinet er vores eneste fastboende hvalart. Vi har to forskellige slags sæler i Danmark: Spættet Sæl og den sjældnere Grå sæl.



DYRELEGE

Lege lærer os om dyrene. Børn finder selv på rollelege, hvor de er hurtige, farlige eller søde dyr. Herunder er eksempler på lege, som tager udgangspunkt i de vilde dyr. De først tre lege kræver lidt viden om dyrene, og er mest for de største.

AKTIVITET 10 *Hvilket dyr er jeg*

Med en tøjklamme sættes et dyrebillede fast på ryggen af hvert barn. Det betyder at barnet ikke kan se sit eget dyrebillede. Børnene skal nu prøve at gætte, hvilket dyr de er ved at gå

rundt mellem hinanden og spørge de andre: Er jeg et egern? Er jeg en mus? Ja, alle de dyrenavne de kan huske, og som I har talt om. Dette gør de, indtil de gætter hvilket dyr de er.

AKTIVITET 11 *Find din mager*

Giv hvert barn et billedkort af et pattedyr. De må ikke vise kortet til de andre, men kun selv se det. Der er to musekort, to egernkort etc. Nu kan legen starte. Børnene skal gå rundt mellem hinanden og prøve at finde deres makker ved

at sige som dyret, bevæge sig som dyret eller på anden måde at imitere dyret (se sig snedigt omkring hvis man er en ræv, krølle sig sammen som et pindsvin osv.). Når man har fundet sin makker, tager man ham eller hende i hånden.

AKTIVITET 12 *Tænk på et dyr*

Dyrene er forskellige. Nogen spiser kød, nogen spiser kun planter, nogen løber på alle fire ben, andre hopper, nogle bor i huler i jorden osv. Legen går ud på at børnene skal gætte hvilket pattedyr deres kammerat tænker på. Et barn står foran de andre og skal nu

i tankerne vælge et dyr. Dyret hviskes til en af de voksne, som kan træde til med hjælp. Nu går legen ud på, at de andre skal spørge sig frem: Spiser du kød? Har du rød pels? Har du hugtænder? Har du store øjne? Bor du i en hule?

AKTIVITET 13 *Svingfigur*

De fleste kender legen, hvor en butiksindehaver skal sælge mærkelige svingfigurer til en køber.

Her er det en »skovfoged«, som (med hjælp fra en voksen) svinger de andre børn, som lander i forskellige stillinger. Dyrefigurene skal stå helt stille, mens skovgæsten (et andet barn) går med skovfogeden rundt og får fremvist alle skovens dyr. Skovfogeden kan sætte liv i dyrene ved at trykke på »tændknappen«. Nu begynder dyret at bevæge sig og skovgæsten og skovfogeden skal gætte hvilket dyr det er, hvorefter det slukkes igen. Når alle dyrene er prøvet af,

kan skovgæsten vælge et dyr med hjem. Herefter bliver der liv i skoven, og alle dyrene sætter i gang på en gang!

FACTS OM PATTEDYR

Pattedyr er varmblodede hvirveldyr, der producerer modermælk. Pattedyr har som regel pels og fire lemmer. Navnet pattedyr kommer af, at dyreungerne får mælk af moderen via mælkekirtler, som kaldes for pletter.

AKTIVITET 14 *De blinde museunger*

Spidsmusens nyfødte unger er helt blinde, og for at finde vej bider de sig fast i hinandens haler, den forreste har musemors hale i munden, og nu kan de følge hende.

Lad børnene lege spidsmuseunger. Bind haler om livet på børnene og lad »museungerne« få

Hvis I på jeres tur i skoven finder en lille bunke små, runde lorte med en lille spids, så er det sikkert hjortelort.

bind for øjnene. Nu kan musemor føre sine unger i en lang række forsigtigt rundt i området.

AKTIVITET 15 *Alle mus – gem jer!*

I denne leg kommer børnene til at bruge deres kreative sider og bruge kroppen, samtidig med at de lærer om fødekæden.

Tegn masker af mus, musvåge, ugle og ræv op på et stort stykke hvidt karton, så det passer til et barneansigt. Lav 1 musvågemaske, 1 rævemaske, 1 uglemaske og resten skal være musemasker. Lad børnene klippe maskerne ud, lav hul til øjnene og farvelæg maskerne. Sæt en elastik i.

Inden legen sættes i gang, kan I fortælle om, hvordan musvågen fanger mus. Den kredser

rundt oppe i luften til den får øje på musen. Så styrtdykker den ned og fanger den med sine stærke kløer. Fortæl hvordan ræven også spiser mus og om, at den har en meget god lugtesans, så den let kan finde musene. Fortæl hvordan uglen kan høre musene under sne eller blade om natten. Giv nu børnene hver sin maske på. Musene starter med at løbe ud og gemme sig, og nu skal musvågen, uglen og ræven finde dem alle.

AKTIVITET 16 *Rovdyr og byttedyr*

I denne leg skal rovdyret (ræven) fange byttedyrene (musen og egernet) kun ved brug af høresansen. Alle børnene stilles op i en rundkreds og tager hinanden i hånden. Tre børn står i midten af rundkredsen. Den ene er ræv, den anden mus og den tredje er egern. Musen og egernet får en klokke bundet fast på benet, ræven får en tørklæde bundet for øjnene,

så den ikke kan se og nu kan legen gå i gang. Ræven jager om natten og skal bruge sin formidable lyttesans til at finde sit bytte. Alle tre må bevæge sig frit rundt inde i rundkredsen, men de må ikke smutte udenfor. Hver gang musen eller egernet bevæger sig kan ræven høre klokkerne ringe, men det er dog svært at fange dem alligevel.

AKTIVITET 17 *Blinde muldvarp*

Muldvarpen er faktisk ikke blind, men den ser meget dårligt og opholder sig det meste af sit liv under jorden i sine gange. Til gengæld har den en meget veludviklet lugtesans.

Hvor god er din lugtesans? Prøv med forskellige madvarer eller ting fra naturen. Kan du

ligesom muldvarpen lugte en regnorm? Hvad lugter den af? Hvor tæt skal du på en ildelugtende ting, før du kan lugte den? Prøv at måle afstanden.

Haren graver ikke en hule men føder sine unger direkte på en græsmark. Modsat kaninens unger har de åbne øjne og kan løbe få timer efter fødslen. Harerne stamper i jorden og advarer på den måde andre harer mod farer.