



VILD I NATUREN

NATURENS DAG

7. - 11. september 2020

Naturens Dags inspirationsmateriale for skoler og institutioner 2020



Friluftsrådet

NORDEA
FONDEN

Vi støtter gode liv

Danmarks
Naturfredningsforening





Danmarks
Naturfredningsforening

TITEL

Vild i naturen — Naturens Dag
inspirationsmateriale for skoler og
institutioner 2020

UDGIVET AF

© August 2020
Danmarks Naturfredningsforening

TEKST OG IDEER

Pernille Baade Jensen, Thomas Neu-
mann og Peter Laurents

FOTOS OG ILLUSTRATIONER

Joachim Rode, Ditte Valente, Peter
Laurents, Pernille Baade Jensen,
Josephine Vikkelsøe, colourbox

LAYOUT

K Design v. Jakob Andresen

TRYK

KLS Pureprint

Udgivet med støtte fra
Nordea-fonden

Hæftet kan hentes som pdf på
naturensdag.dk - vælg
Skoler og dagtilbud/Materialer

#NATURENSDAG



PurePrint® by KLS
Produced 100% responsibly
at KLS, member of FSC, certified sustainable



INDHOLD

3 Vild i naturen

4 Alene i vildmarken

5 Vildt nemme
vildtmarksaktiviteter

6 På vild skattejagt

7 Den vilde naturjagt

10 Selve jagten

12 Vild i klassen

14 Vilde lyde og lugte

16 Vildt langsom

Vildt modig 22

Far vild med vilje 20

Vildt svampede 18

Vildt hurtig 17



A photograph of two children playing in a forest. The child on the left is sitting on a tree stump with legs spread wide. The child on the right is standing on another tree stump, leaning forward. The forest floor is covered with fallen leaves and several tree stumps of varying heights. The background shows a dense forest of birch trees.

VILD I NATUREN

TAK fordi I er med til at arrangere Naturens Dag på jeres skole eller institution

Børn skal have naturoplevelser – både for deres egen og for naturens skyld. Ved at bruge naturen i hverdag og undervisning – til leg og læring – er vi med til at klæde børnene på, så de i fremtiden kan træffe gode, kloge og rigtige beslutninger om samfundet og naturen.

Glæden ved at betragte en myre, bygge en hule, grave i muddret, dufte til krydderurterne, holde en snegl, mærke regnen og solen på ansigtet og tumle i de visne blade. Naturen starter for mange børn i det øjeblik, de træder uden for husets firkantede rum.

VILD I NATUREN

Temaet for Naturens Dag 2020 er Vild i naturen. Vores natur er vild – og vildt sej. Dyr og planter overlever vinteren, og om sommeren er de alle vegne. Vild er havet i stormen og vildt fantastisk er solnedgangen i havblik. Vær vild i skoven med vennerne eller bliv vildt interesseret i svampe, dyr eller planter. Bliv vild med at klatre i træer og vild med at møde vilde dyr i naturen. Far vild i naturen og find sammen igen. Oplev natur, hvor du er vildt langt fra alt og nyd den vilde stilhed og storhed.

Skab mere vild natur, hvor du bor, ved skolen eller i naturen - det hjælper den vilde mangfoldighed. Brug naturen vildt meget og få vild lyst til at komme tilbage for at opleve, blive tryk, blive overvældet, blive afslappet, blive klogere, venligere og sikkert vildt glad.

VÆR VILD PÅ NATURENS DAG

På Naturens Dag fejrer vi naturen. Brug lejligheden til at hjælpe vores børn ind i naturens eventyrlige verden. Årets tema er en invitation til at være vild i naturen, men også til at opleve den vilde – og vildt seje – natur. I er også velkomne til at finde på jeres eget tema. Det vigtigste er, at I er med.

I inspirationshæftet her har vi samlet en række idéer og forslag til at arbejde med temaet.

Rigtig god fornøjelse!

DET ER FOR VILDT! ELLER HVAD?

Det er sundt, sjovt og lærerigt at være vild i naturen. Men mange børn går i dag glip af vilde - og vildt fede - naturoplevelser. Det viser en undersøgelse fra 2018 lavet af YouGov for Friluftsrådet. Det er ærgerligt, når vi ved, at vilde naturoplevelser er lærerige, sunde og sjove for børn.

- 66 % har ikke prøvet at overnatte i naturen
- 46 % har ikke prøvet at lave bål
- 66 % har ikke prøvet at bygge en hule i naturen
- 50 % har ikke prøvet at klatre højt op i et træ
- 27 % har ikke prøvet at bade i havet.

Mange børn og voksne har set programserien "Alene i vildmarken", hvor deltagerne sendes ud i vildmarken og herefter skal klare sig selv. Med egne evner skal de etablere en lejr, skaffe føde og klare sig længst muligt. Det er sejt, lærerigt og spændende at følge med i!

PRØV SELV KRÆFTER MED OVERLEVELSE I NATUREN

Naturen omkring skolen kan meget let bruges til "mikro-eventyr". Har I adgang til skov, kan I lave huler, finde spiselige urter, fiske, lære orientering, snitte, bygge, lave mad på bål og klatre i træer. Tilgangene kan være mange, og ofte vil man kunne lave et samarbejde med den lokale spejdergruppe eller naturvejleder om at tilrettelægge et forløb, hvor eleverne kan få lov at udfordre sig selv under kontrollerede forhold og lade fantasi og kreativitet udfolde sig i samklang med naturens muligheder.

ALENE I VILDMARKEN



GØR SKOLEN MERE VILD!

— med undervisningsforløbet Danmarks vildeste skoler på DR Skole

Lav en kvasbunke, byg et stendige eller slip fantasien løs, og find på andre sjove måder til at øge den biologiske mangfoldighed – biodiversiteten. For nu skal skolen gøres mere vild! I uge 37 inviterer DR Skole til en landsdækkende 'Skab vild-dag'. DR Skole tilbyder et spændende og lærerigt undervisningsforløb om levesteder og skolens biodiversitet til både indskoling og mellemtrin. Forløbene udgives på www.dr.dk/skole.

Formålet med undervisningsforløbet er at give eleverne en forståelse for biodiversiteten i Danmark, men også at skabe begejstring for vild natur. Forløbet er inddelt i tre faser: Viden, undersøgelse og handling. Efter et grundforløb med viden om levesteder og biodiversitet skal eleverne ud og undersøge og have jord under neglene – her skal de kortlægge levesteder og arter på skolens område. Den sidste og løsningsorienterede del finder sted på 'Skab vild-dag' i uge 37. Til denne del tilbydes konkret inspiration og vejledning til at gøre skolen mere vild – se mere på hjemmesiden.

I Hjørring Kommune har Frank Erichsen, også kendt som Bonderøven, sammen med 1000 skolebørn indsamlet og plantet vilde frø. Det var en del af et projekt, der følges i programserien 'Giv os naturen tilbage' på DR1. Opfordringen til at skabe vild natur sendes nu ud til alle skoler. Mange skolearealer består nemlig af asfalt og græs, men biodiversiteten kan øges ved at skabe mere vild natur på skolens område. Ønsket er at få så mange skoler som muligt med på 'den vilde bølge' og i fællesskab gøre landets skoler vildere!





VILDT NEMME VILDMARKSAKTIVITETER

BYGGE HULE

Her kan alle være med - også uden forkundskaber. Der kan stables grene op ad et træ eller blot op ad hinanden.



BYGGE LÆ

Spænd en snor mellem to træer i fx 1 meters højde. Hæng en presenning (ca. 2x3 m) over og spænd de fire hjørner fast med snor eller med pinde. Både hulen og læet kan fungere som et hyggeligt sted at spise madpakker.

LAVE BÅL

I naturen må man kun lave bål på etablerede bålsteder. Dog må man lave bål på stranden hele året. Medbring selv brænde og husk at slukke bålet bagefter. I kan også lege, at I laver et bål. Find grene, pinde, bark og byg et bål fx ved siden af hulen.




FISKE

Børn må fiske gratis. Hvis der tæt på skolen er en mole, sø eller å, kan I nemt tage på fisketur. Undersøg naturligvis først, om man må fiske der. Mange familier har fiskegrej, som I måske kan låne og på den måde kan klassen godt komme på fisketur. Muligvis har skolen også et fiskenet, der kan bruges.

SPIS NATUREN

Der findes en del bær i naturen sommer og efterår. Et sikkert spiseligt bær er brombær, som ikke kan forveksles med andre bær. Vilde æbler og blommer er også gode ligesom havtorn, som er let at kende. Husk på, at nogle bær er giftige. Så aftal med eleverne, hvordan I går frem.





På vild SKATTEJAGT

GEOCACHING

Geocaching er en spændende skattejagt for den digitale generation, idet den bringer teknologi og naturoplevelse sammen i en masse sjove oplevelser. Legen går ud på at finde skjulte skatte (cacher) udendørs ved hjælp af GPS, fx på en smartphone. I Danmark er der mange tusinde skatte at finde, og ofte vil der være skatte placeret i jeres nærområde.

Da legen er afhængig af brugen af mobiltelefon og der nogen gange er stor afstand mellem skattene, er den mest henvendt til de ældre klasser. Eleverne kan hver især bruge deres telefoner eller læreren kan downloade appen og legen kan udføres herfra. Det er en god idé at undersøge appen i klassen inden brug, da det er forskelligt, hvor mange caches, man har mulighed for at finde i forskellige områder.

For at komme i gang skal man downloade en gratis geocaching app og oprette sig som bruger eller logge ind via sin facebook-profil. Man kan også i stedet oprette sig som bruger på www.geocaching.com.

Når eleverne åbner appen, kan de se de geocaches, altså skatte, der er i nærheden. Og så gælder det om at komme ud og finde skattene. Skattene er placeret af andre brugere af appen, og I kan i klassen også prøve at oprette en skat/cache.

En skat/cache er oftest en vandtæt beholder af plastic, som er gemt et hemmeligt sted i naturen. Via smartphonen kan eleverne navigere til det sted, hvor skatten er gemt – herefter handler det om at bruge sine øjne rigtig godt for at finde skatten. Når skatten er fundet, noteres det i logbogen og man kan lede efter en ny skat.

SÅDAN KOMMER I I GANG

1. Hent Geocaching-appen eller gå ind på www.geocaching.com
2. Opret en gratis konto eller log på via facebookprofil
3. Find de geocaches, der ligger i nærheden af, hvor du er
4. Når cachen er fundet, skriver du i logbogen, bytter en skat fra beholderen og gemmer cachen godt igen
5. Marker dit fund med fandt den-knappen i din app eller log det via www.geocaching.com.



LAV JERES EGNE SKATTEJAGTER

Vil I i stedet lave jeres egne skattejagter omkring skolen eller når I er ude på tur, så er spejdernes "Woop"-app rigtig sjov. Woop benytter GPS-funktionen i telefon eller på tablet, og når I har hentet app'en, som er gratis, kan I let oprette jeres egne skattejagter.

Når man laver en skattejagt på Woop, skal man bevæge sig rundt og lægge posterne med sin tablet eller telefon. Man trykker "opret post her", hver gang man ønsker at oprette en post og har så mulighed for at tilføje et spørgsmål, der skal besvares, før næste post vises.



Det er også muligt at uploade billeder til posterne undervejs. Når man er færdig med at lave sin skattejagt skal den navngives og gemmes, hvorefter alle andre kan se og gennemføre den.

BOMBE-SPIL

Appen tilbyder ud over skattejagt et spil, der hedder *Bombe*, som sikrer høj fysisk aktivitet og bevægelse. Bombe handler om at give bomben til de andre ved at løbe tæt på dem, så bomben hopper over til deres telefon. Et spil varer 2-3 minutter og er slut, når bomben pludselig springer.

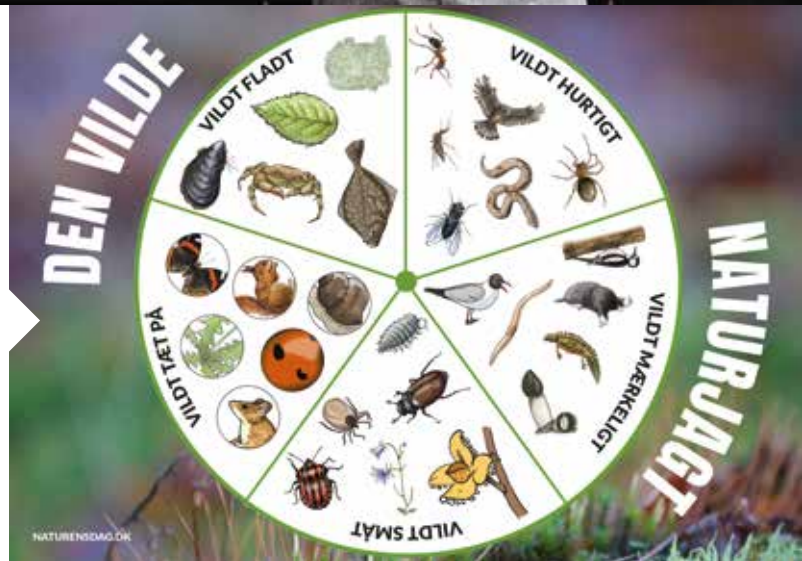
Den vilde NATURJAGT

Den vilde naturjagt er en aktivitet, du som lærer kan tilpasse børnenes alder, faglige niveau og det sted, I spiller.

Til den vilde naturjagt bruges spillepladen, der følger med hæftet. Pladen kan tages med ud i naturen, men kan også bruges i parken eller i skolegården. Den vilde naturjagt handler om, at eleverne sendes ud for at se, mærke, opdage, opleve og indsamle arter i naturen.

SÅDAN BRUGER I SPILLEPLADEN

Eleverne inddelles i hold, og hvert hold får en spilleplade. Der kan være op til 3-4 elever om en plade. Spillepladen er inddelt i 5 felter, som hver er en kategori med billeder af arter, der kan findes i naturen. Det vigtige er ikke at finde den præcise art, der er på billedet (fx en hættemåge), men bare en, der ligner/er i familie med den (fx en anden måge eller blot en anden fugl).



SPILLEPLADENS KATEGORIER

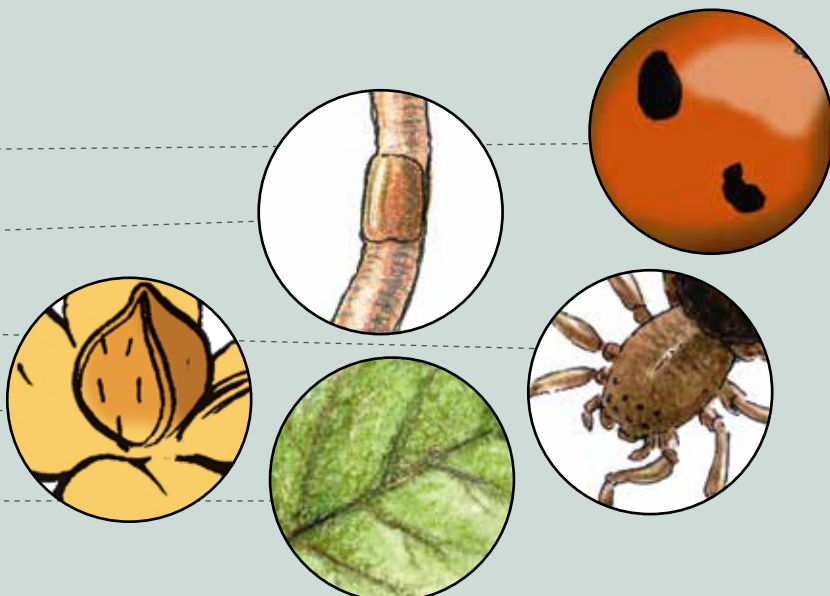
VILDT TÆT PÅ

VILDT MÆRKELT

VILDT HURTIGT

VILDT SMÅT

VILDT FLADT



FIND ALLE ARTER

I kan spille på flere måder. Det enkleste er, at bruge pladen som en slags bingo-plade, hvor holdet skal finde alle arterne på billederne én efter én i vilkårlig rækkefølge. Det gælder om at finde så mange arter som muligt. Det vigtige er ikke at finde den præcise art, men bare en der ligner eller er i familie med.

FIND ARTER FRA ÉN KATEGORI

Eleverne udvælger én kategori, som de skal finde arter fra. Til at udvælge kategorien kan I benytte en pind eller blyant som pil på spillepladen – snur den rundt på bedste lykkehjulsmanér og se, hvilken kategori "pilen" peger på. Eleverne skal så ud og lede efter arter fra kategorien – og når eleverne ikke kan finde flere arter fra kategorien, udvælges en ny kategori med pinden.

FIND ÉN BESTEMT ART – DET SVÆRESTE!

Her udvælges en art ad gangen, som eleverne skal finde. Brug fx en lille sten, som kastes ned på spillepladen. Den art stenen lander på, skal findes. Når den er fundet, eller eleverne har opgivet, kastes stenen igen, og næste art skal findes.



FIND NOGET ANDET END

Hvis I finder jer et sted, hvor der er få arter, er dette en god måde at lave aktiviteten på, fordi det ikke er så specifikt, hvad eleverne skal finde. Det gør det meget nemmere for alle at få succes med jagten.

Her udvælger holdet først en kategori. En kategori kan vælges med pinden, der drejes, eller med en lille sten som kastes og lander på en kategori.

Herefter skal der vælges en art fra kategorien. Enten kan holdet vælge en art, som de sammen arbejder videre med, eller hver elev kan vælge sin egen art.

Den valgte art er udgangspunkt for, hvad eleverne skal ud og lede efter.

Det kan fx være

- noget i artens farve (en mariehøne er rød, find noget andet rødt)
- noget magen til (hvis billedet er en blomst, så find en anden blomst)
- noget, der lever/er samme sted (en tusindben lever under en sten, hvad lever ellers under en sten)
- noget, der bevæger sig på samme måde (fx flyver, ormer sig, kryber)
- noget, der er mindre
- noget, der lugter ligesådan (den er svær! Men prøv så godt som muligt)
- noget, der er modsat (fx mos er blødt, så tag en sten).

FIND SELV PÅ MERE!

SELVE JAGTEN

BRING BYTTET HJEM

Eleverne kan gå på jagt i skolegården, i en park eller ude i naturen efter arterne. Blade, bær, svampe og små insekter kan ofte findes og bringes med tilbage til spillepladen, mens mange andre ting som fugle og pattedyr ikke kan indfanges. Her kan fjer erstatte fuglen, en gnavet kogle kan erstatte egernet osv.

Husk, at I kan tage mange af de ting, I har fundet, med hjem og arbejde videre med i klasseværelset – se afsnittet "Vild i klassen".

BRUG MOBILEN SOM BEVIS

Mobiltelefonen kan få en fremtrædende plads i spillet, hvis I vil. Her kan eleverne tage billeder af det ikke-håndgribelige: Fuglen i luften, dyresporet, åen, levestedet, edderkoppespindet osv. Eleverne kan så, når de kommer tilbage, lægge telefonen med billedet af det, de har fundet, på spillepladen.



UD AT RØRE

I stedet for at eleverne skal tage de ting, de finder, med tilbage til spillepladen, kan læreren sende eleverne ud for at røre ved arterne. Når de vender tilbage skal de fortælle de andre om arternes udseende, og hvordan de føles: Er de hårde, bløde, stikkende eller ru? Er de store eller små?

Vær opmærksom på, at eleverne selvfølgelig ikke skal røre ved farlige eller giftige ting som fx bjørneklo.

A photograph of two children, a boy and a girl, hanging from a thick rope in a forest. The boy is on the left, wearing a green jacket, and the girl is on the right, wearing a dark jacket and a crown made of sticks. They are both smiling and looking towards the camera.

VILD I KLASSEN

Denne aktivitet går ud på at tage naturen med tilbage i klassen og være kreativ. Efter den vilde naturjagt har I samlet en masse fine ting i naturen, som kan tages med tilbage til klasselokalet og bruges til et føleherbarium eller en udstilling, som eleverne kan fortsætte med at lære fra.

FØLEHERBARIUM

I kan tage ting med hjem fra naturen, som kan bruges til klassens eget føleherbarium. Her kan bruges ting, der er kildende som en fjer, bløde som mos, hårde som en sten eller stikkende som en afgnavet kogle. Stort set alt kan bruges.

Til jeres føleherbarium kan I bruge en papkasse eller en lærredspose, så man ikke kan se ned til tingene, som lægges i kassen eller posen. Eleverne skal herefter på skift stikke hånden ned og mærke på genstandene og se, om de kan genkende tingene. Nogle gange kan det være en god idé, hvis eleverne får lov til at kigge i kassens eller posens indhold, inden de stikker hånden ned, så de føler sig trygge i aktiviteten.





NATURUDSTILLING

I kan også bruge jeres fund fra naturen til at lave en eller flere naturudstillinger i klasselokalet. Her kan eleverne i hold eller hele klassen sammen lave udstillinger, som kan vises frem for klassen eller skolen.

Til udstillingerne kan I bruge en plade af træ, et stykke pap eller karton til at hænge tingene op på. Det er godt at have en limpistol, strips eller knappenåle/skruer/søm til at hænge tingene op med. I stedet for en plade kan I bruge en vindueskarm eller bordplade til udstillingen.

Udstillingerne kan se ud på et utal af måder, men det er rigtig sjovt, hvis I kan røre ved udstillingsgenstandene. I kan fx bruge kogler, frugter fra træer, blade, sten, muslinger osv.

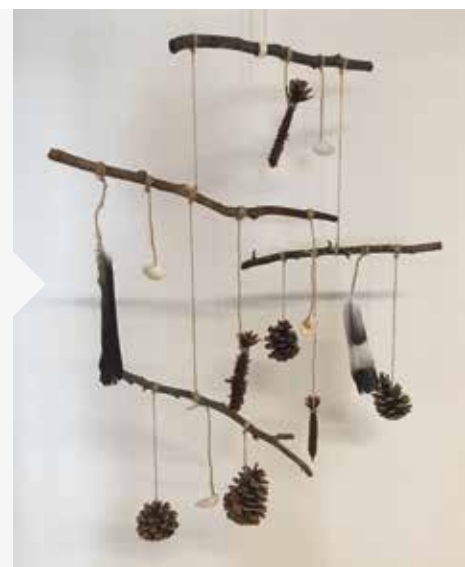
I kan eksperimentere med at skrive karaktertræk eller egenskaber om tingene i udstillingen eller tale om dem i klassen.

LAV EN NATUR-URO

Hvis I har god tid og lyst til at lave flere kreative ting med jeres fund, kan I lave en uro. Det er kun fantasien, der sætter grænser for, hvad I kan kreere.

Til uroen kan I bruge pinde, måske nogen I selv har fundet, til at hænge forholdsvis lette genstande ned fra. Det kan være muslingeskaller, små hulsten, kogler, tørrede bær, fjer eller frugter fra træer.

I skal bruge noget tråd eller snor til at hænge tingene fra pindene i. En limpistol er god til at få tingene til at hænge fast på snoren.



VILDE LYDE OG LUGTE

Naturen er ét stort vildt lugte-orgie. Langt de fleste dyr, blomster og selv svampe bruger lugte. Mange af de lugte, som dyr og planter udskiller, kan vi ikke opfatte, men vores næser er nu ganske gode.



LUGT TIL ET TRÆ

I kan eksperimentere med at lugte til træer. I kan nulre nålene fra gran- eller fyrretræer og få en fin nålelugt på fingrene. Prøv at knuse bladene fra forskellige andre træer og tal om deres lugt. Man kan også lugte til et stykke bark eller mos fra træstammen. Lugter det anderledes end bladene?

LUGT TIL BLOMSTER

Mange blomster og planter i naturen lugter. Ofte kan man få endnu kraftigere lugte frem, når man nulrer eller knuser bladene mellem fingrene.

Få planter lugter grimt – men den lodne skovgaltetand med de nældeagtige blade lugter rædsomt. Denne plante er almindelig langs skovveje, og man vil tit opleve dens gasagtige lugt, når man træder ved siden af stien.



LUGT TIL ET DYR

Cylindertusindben kan man hurtigt finde under sten og kævler i skovbunden. De ruller sig straks sammen i forsvar, når man samler dem op, så deres hoved beskyttes inderst. På resten af kroppen findes såkaldte stinkkirtler i hvert led, som åbner med en lille pore. Forskrækker man dyret, udsender det en stærk kemisk lugt.

STINKSVAMPEN

Der findes en svamp, stinksvampen, som man nemt kan finde med næsen. Den lugter ubehageligt, og den tiltrækker fluer, som spreder dens sporer (frø) videre ud i verden. Du kan kende stinksvampen på lugten.



LUGT TIL EN MYRETUE

Myrerne forsvare sig eller angriber deres bytte ved at sprøjte myresyre på dem. Det kalder mange, at myrerne tisser på dem. Myresyren er ikke farlig at få på hånden og den lugter lidt af sure sokker. Så lugt først til jeres håndflade, klap så stille og roligt 5-10 gange med flad hånd på myretuen. Ryst hånden, hvis der skulle sidde et par myrer på hånden, og lugt så til hånden igen.

VILDT STILLE

Naturen er ofte ganske stille sammenlignet med skolegården. Men naturen har masser af lyde, hvis man lytter efter.

LYT OG TEGN LYDKORT

Bed eleverne om at sætte sig et godt sted i skoven. De skal være stille og have papirark og blyant klar. Midt på arket sættes et kryds – det markerer det sted, de selv sidder. Så lukker de øjnene og lytter grundigt til lydene omkring sig. Når de har fundet en god lyd, laver de med hånden "parabol-øre" ligesom en ræv for at høre ekstra godt efter. Ræven drejer sine store ører for at finde ud af, hvor lyden kommer fra. Når eleverne har fanget, hvilken retning lyden kommer fra, skal de tegne og skrive, hvis de kan, lyden ind på kortet i den rigtige retning i forhold til det sted, de selv sidder.

Eleverne kan både kortlægge lyde helt tæt på fx dunk-dunk fra hjertet, lyde længere væk fx raslen i krattet eller et fuglepip og lyde meget langt væk som fx en jetjager højt på himlen.

Eleverne får lov at sidde og tegne/notere lyde, så længe de kan koncentrere sig – gerne 10 min. eller mere.

LYT, SOM ER DU SKOVENS ØRE

Skovens øre er en god lytteleg, der kan leges i klassen, i skolegården eller i naturen. Den kan træne eleverne i at bevæge sig mere lydløst og skærpe deres høresans.

En elev er skovens øre og får bind for øjnene. Rundt om hende står hele klassen eller dele af klassen, hvis eleverne inddeles i grupper til legen. De skal være mindst 5-10 meter væk. Når læreren siger nu, starter eleverne helt lydløst med at bevæge sig hen mod "Skovens øre". Når hun hører en lyd, peger hun i retningen og siger stop. Alle stopper og den "afslørede" elev skal gå 3 skridt tilbage. Så starter alle igen med at gå frem. Den elev, der først rører "Skovens øre" kan fx blive den nye, så alle får øvet sig i at lytte.

LYT TIL 1000 BEN

En regnorm har små børster på undersiden af kroppen, som den bruger til at holde sig fast på jorden, når den bevæger sig. På hvert af regnormens led sidder 8 små børster. Der kan være op til 125 led. Hvis en regnorm lægges på et mellemlempapir og holdes op til øret, kan man høre de mange børster arbejde.



LUGTELEG

I kan lege en leg, hvor I prøver at være et dyr, der lugter sig frem – en ræv eller en hund for eksempel. I skal bruge noget olie, der lugter kraftigt som fx eukalyptus- eller pebermynteolie og en masse træskiver, papstykker, paptallerkner eller lign.

Nogle af træskiverne/paptallerknerne dekorerer med en hundepote på den ene side. Alle skiverne med hundepoter dryppes med den lugtende olie, og de andre skiver dryppes med en almindelig lugtløs madolie. På den måde kan man ikke se, hvilke skiver der er dryppet med lugtolien.

Alle skiver lægges ud – siden med hundepote skal vende nedad. Nu skal børnene prøve, om de kan lugte "hvor hunden har gået" ved at finde de skiver, der lugter. Til sidst kan man vende skiverne og se, om man har lugtet rigtigt.

VILDT LANGSOM

SNEGLERÆS

Væddeløb mellem nogle af vores langsomste landdyr, sneglene, er naturligvis lidt sjovt i sig selv. Men måske kan det også give jer en oplevelse af, hvor forskellige snegle er. I naturen betyder fart ofte alt. Men ikke hos sneglene – de har andre strategier for overlevelse.

SÅDAN GØR I

Gå på jagt efter snegle. De findes overalt. Tag på tur til en mose, en skov, eller blot i krattet bag skolen. Søg efter sneglene mellem visne blade, under buske og steder med skygge. Snegle findes tit, hvor der er kalk, fx langs en grusvej. Allerbedst er det at finde snegle efter regn – snegle elsker regn!

I kan bruge et stykke af et hvidt lagen, voksdug eller lign. til snegleløbet. Stil gerne op på et skyggefuldt sted, hvis det er tørt og solrigt. Der tegnes en stor cirkel på det hvide klæde med en lille cirkel i midten for at markere start. I kan let mærke de snegle, der har hus, med tape, farve eller et klistermærke for at kende forskel. Nu er I klar til væddeløb. Hver deltager i væddeløbet placerer sin snegl i startcirklen i midten. Tag tid, og hold øje med hvilke snegle, der er hurtigst til at nå ud til den yderste cirkel.

I SKAL BRUGE

- Et hvidt stykke stof på min. 1x1 meter
- Spritpen til at tegne sneglebanen op
- Stopur
- Snegle, I har indsamlet i naturen.



KOM HELT TÆT PÅ SNEGLENE

Find en gennemsigtig plade fx af plexiglas, eller brug en vinduesrude. Sæt nogle snegle på glasset og kig på dem fra den anden side. Sneglens underside hedder en fod. Sneglen kan ikke hinke afsted på sin ene fod, men bevæger langsomt foden fremad. Ved at se gennem glasset bliver det tydeligt, hvordan sneglen flytter sig.



SNEGLETERRARIE

I kan godt tage snegle med hjem og sætte dem i et terrarie. Tag også blade fra nogle af de planter, der gror på stedet, hvor I finder sneglen. Fodr sneglene med friske blade hver dag. Hold terrariet fugtigt – uden at drukne sneglene. En vandforstøver er god til at puste vand hen over terrariet. Efter et par dage skal I sætte sneglene fri igen.

VILDT HURTIG



I SKAL BRUGE

- Et hvidt stykke stof
- Kopper eller glas til at samle insekter i
- Et stort fællesglas til starten
- Stopur
- Insekter, I har indsamlet.

INSEKTVÆDDELØB

Hos andre dyr end snegle betyder fart meget, og dem kan I også dyste med. Insektvæddeløb foregår på samme måde som sneglevæddeløbet, men I kan nok godt forvente, at løbet tager lidt kortere tid!

SÅDAN GØR I

Gå på jagt efter insekter. De findes overalt. Søg efter insekterne under sten, i græsset, i skovbunden eller i krogene inde på skolen. Edderkopper, biller og orme kan bruges i dysten.

Insekterne samles i glas eller kopper. I kan bruge et hvidt lagen, voksdug eller lign. til løbet, som kan foregå i skolegården eller ude i naturen. Der tegnes en stor cirkel på det hvide klæde med en lille cirkel i midten for at markere start.

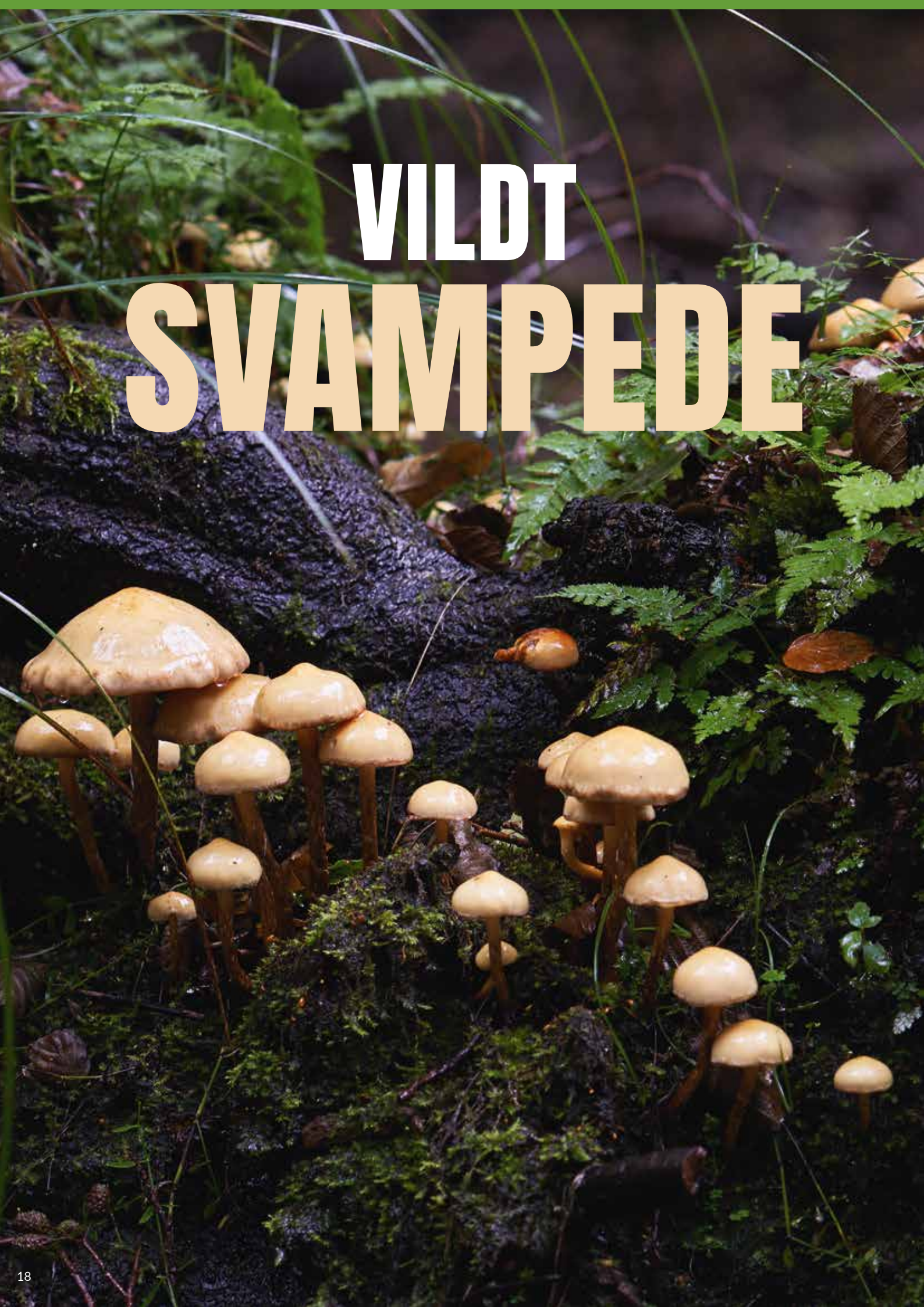
Nu er I klar til væddeløb. For at gøre starten nemmere, kan I samle insekterne i et stort fællesglas, inden de vendes ud på lagenet. Insekterne placeres så i den inderste start-cirkel ved forsigtigt at vende fællesglasset på hovedet, så insekterne kommer ud. Det er selvfølgelig også muligt, at hver elev vender sit glas på hovedet så tæt på start som muligt, og så tæller man 3-2-1-start! Og alle løfter deres glas samtidig.

Tag tid, og hold øje med hvilke insekter, der er hurtigst. I kan også tage en runde, hvor hver deltager gætter på, hvilket insekt der først når til kanten af cirklen.

Når dysten er slut, kan I tale om de forskellige insekter – hvorfor var vinderdyret mon hurtigst, og hvorfor var taberdyret langsomt? Insekterne sættes ud igen efter løbet.



VILDT SVAMPPEDE



Børn er drøngode svampespottere. De er både lidt tættere på skovbunden og er hurtige til at få et godt "svampeblik". Alle svampe i naturen kan uden problemer tages op med de bare hænder og ses på, røres ved, lugtes til og skilles ad. Efter endt dag med svampe skal alle blot vaske hænder. Få svampe er giftige, men vi anbefaler, at I ikke laver undervisning, hvor der skal tilberedes og spises svampe, medmindre I kender svampene meget godt.

En svampetur kan organiseres som et stjerneløb. I finder en base i skoven og breder et eller flere hvide klæder ud. Det kan være gamle lagner, voksduge eller papir. Eleverne går i små grupper ud i forskellige retninger og leder efter svampe. De kan bagefter lave deres egen svampeudstilling på klædet.

De yngste elever kan gruppere fundene efter farver, udseende, lugt eller i nogle kategorier, de selv finder på. Det kunne være de svampe, der vokser på jorden, dem der vokser på døde træer, og dem der vokser på levende træer.

Med de ældre elever, eller hvis der er tid hos de yngre, kan man dele svampene op i forskellige svampegupper – lamelsvampe og rørhatte – og måske prøve at artsbestemme dem.



MEDBRING EN SVAMPEBOG

Ofte er der gode svampebøger på skolebiblioteket, som kan tages med ud på tur. Det er sjovt at have en bog med, så man kan artsbestemme de svampe, man finder.

I kan få en svampesbog på telefonen ved at hente *Danmarks svampeatlas*, som er en gratis app udviklet af bl.a. Københavns Universitet. Appen har billeder og beskrivelser af danske svampe og kan fint bruges til artbestemmelse. I kan også blive klogere på www.svampeguide.dk, hvor der bl.a. er en quiz, og www.vestrehus.dk.

BRUG FOR EKSPERTHJÆLP?

- Kontakt den lokale naturvejleder for at få hjælp med ideer og ture
- Kontakt den lokale afdeling af Danmarks Naturfredningsforening for at få ideer og hjælp. Find afdelingen på www.dn.dk/afdelinger
- Kontakt Svampeforeningen for turforslag og hjælp via www.svampe.dk

INATURALIST – APP TIL AT BESTEMME ARTER

I kan også bruge appen *Inaturalist*, som er en gratis app. Her tager man blot et billede af svampen, og så "gætter" appen præcist i langt de fleste tilfælde. Inaturalist kan også med stor sikkerhed bestemme blomster, træer, insekter, fugle og andre dyr/planter. Den har desuden en god funktion, hvor man kan spørge om hjælp til bestemmelse.





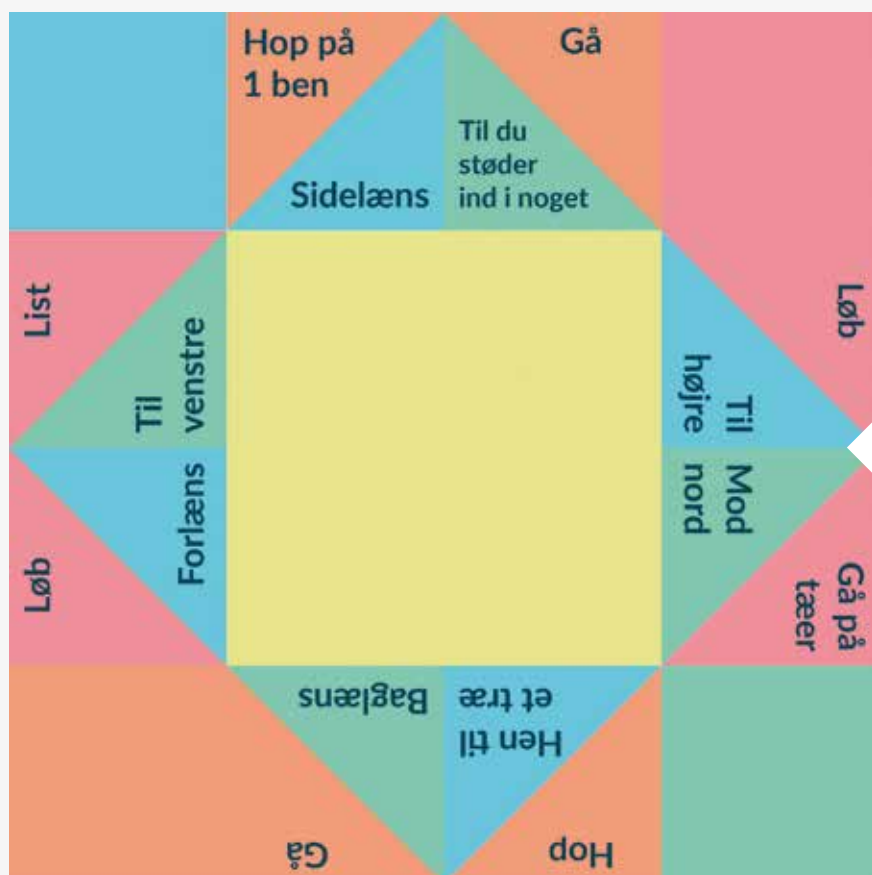
FAR VILD
MED VILJE

Vi har en tendens til at gå de samme trygge ruter, når vi er ude i naturen. På den måde går vi måske glip af unikke steder og arter, som vi ikke får set. Men vi kan også prøve at forlade stien, lade tilfældighederne råde og fare vild med vilje.

FAR VILD I BLINDE

Til denne aktivitet skal eleverne være sammen to og to. Den ene får bind for øjnene eller lukker øjnene og bliver snurret rundt. Herefter skal den rundtossedede bestemme, hvilken retning parret skal gå. Efter fx 2 minutter eller 100 skridt bytter eleverne plads, og legen kan fortsætte i 5-10 minutter, til man er nået et stykke ind i skoven. Så kan eleverne prøve at finde tilbage til læreren igen, der bliver stående på et aftalt sted.

Man kan også lede personen med bind for øjnene ud i skoven, tage bindet af og lade personen finde vej tilbage til læreren. Makkeren følger selvfølgelig med, uden at røbe vejen tilbage.



FAR VILD MED FLIP-FLAP

Man kan fare vild i naturen på andre sjove måder. Prøv at folde en flip-flap, som den der er her i hæftet, eller lav jeres egen og skriv nye opgaver ind under flapperne. Med flip-flappen kan I lære jeres lokale steder at kende på en ny og sjov måde.

Flip-flappen bruges i mindre hold á ca. tre elever, som lader sig "fare vild" med vilje. Ved at bruge flip-flappen findes først den måde holdet skal bevæge sig på (fx hoppe, løbe, gå) og dernæst, når flip-flappen åbnes, angives den retning, holdet skal bevæge sig i (fx til højre, mod nord, hen mod et træ).

Læreren kan evt. medbringe en fløjte til at kalde eleverne tilbage.

A photograph of three children peering through a large tree trunk. The children are looking towards the camera with various expressions of curiosity and focus. The tree's bark is rough and textured, creating a natural frame for the children. The lighting is soft, highlighting the children's faces against the darker background of the tree.

VILDT MODIG

Ude i naturen kan man være vildt modig på mange forskellige måder. I kan fx klatre op i et træ, hoppe over en grøft eller røre ved slimede dyr. Her er en række udfordringer, hvor I kan teste, hvor modige I er – I kan selvfølgelig også selv finde på flere.

MODIG I HØJDEN

Her kan I balancere på væltede træstammer og på store sten – og så er der selvfølgelig træerne. Desværre er der lidt langt mellem rigtig gode klatretræer, men hver cm. over jorden tæller. Så små træer duer også, og kan man blot komme lidt op i højden, er det en udfordring.

I kan i grupper prøve at være oppe i træer, på sten eller på træstammer samtidig, så ingen rører jorden.

Hvis der er et godt klatretræ, kan eleverne prøve at klatre op i træet en ad gangen. De andre måler på øjemål, hvor højt eleven når, og husker tallet. Når alle har været oppe, lægges alle højde-meterne sammen. Man skal selvfølgelig ikke klatre så højt op, at det er uforsvarligt. Hvor mange højde-meter har eleverne klatret tilsammen?

At klatre i træer kan også være en samarbejdsøvelse. Når der nogen gange er lige lovlig højt op til den første gren, så kan man hjælpe hinanden – både op og ned.

PÅ SPRING

Er I vildt modige, kan I udfordre jer selv ved at hoppe over ting i naturen. Det kan være en grøft eller en lille å. Her skal eleverne både udvise mod og øve sig i at vurdere egne evner i forhold til bredde, dybde – og vandmængde! Nogle grøfter er også stejle eller har glatte sider, som man også skal vurdere, inden man springer. Der er masser af udfordringer for alle aldre med at hoppe over. Det værste, der kan ske, er, at de uheldige får en våd sok!

GRØFTETROLDEN

Hvis I er et sted med en lille bæk, å eller grøft, som alle kan hoppe over, så er der mulighed for at lege flere slags grøfte-tagfat. Markér et område til tagfat, hvor grøften skærer igennem nogenlunde på midten. Der kan være en eller flere trolde, som skal fange de andre, fx en på hver side af grøften. Der skal også være et helle på hver side.

Eleverne skal forsøge at komme over grøften og nå til hellet på den anden side uden at blive fanget af troldene. Herefter tilbage igen – og over igen! Legen fungerer bedst, hvis tagfat-området har et mange meter langt stykke grøft eller å. Så bliver det lettere at komme over uden at blive fanget.



BARFODSUDFORDRINGEN

Naturen har mange forskellige udtryk, og det er ikke altid, at den er glat og blød at bevæge sig rundt i. Nåleskove kan være stikkende, strande kan være stenede og græsplæner kan være fløjlsbløde. Tør I gå med bare tæer rundt om skolen, i skoven eller ved strandkanten i 5 minutter og mærke naturen under fødderne? Hvis I er ekstra modige, kan I også kravle på alle fire.

Måske kan I udfordre modigheden, ved at eleverne 2-3 sammen skiftes til at føre hinanden med bind for øjnene hen over forskellige overflader som grus, sand, mos, blade eller hvilken overflade, der er lige dér, hvor I er. Alternativt kan I udlægge en bane med forskellige materialer – lidt som at gå på glødende kul – med fx grankogler, strandskaller, små sten, grene og svampe. Eleverne kan forsøge at gennemføre banen med eller uden bind for øjnene.

VILD I NATUREN

NATURENS DAG

7. - 11. september 2020

Naturens Dags inspirationsmateriale for skoler og institutioner 2020

Naturens Dag er Danmarks Naturfredningsforenings og Friluftsrådets mærkedag for naturoplevelser. Formålet er at åbne naturen for børn og voksne. Hvert år har et tema – i 2020 er det Vild i naturen.

Dette inspirationshæfte er sendt ud til de skoler og institutioner, som har tilmeldt sig Naturens Dag.

KOM UD MED KLASSEN

I ugen 7. til 11. september 2020 vil skoler og institutioner landet over fejre Naturens Dag og arbejde med Vild i naturen som tema. Målet med dette hæfte er, at det kan inspirere til nye, spændende aktiviteter og give lærere, pædagoger, elever og børn muligheden for at komme tættere på naturen ved at opleve og udforske den!



Friluftsrådet

NORDEA
FONDEN

Vi støtter gode liv

Danmarks
Naturfredningsforening

