

Spurvehøg vs. løvsanger

En rask fangeleg sætter pulsen og humøret i vejret, og legen er en god begyndelse på en efterfølgende snak om fødekæder. Denne leg er lidt mere enkel end Fuglestratego og kan derfor også leges med de lidt yngre børn.

Man regner med at kun ca. én ud af ti løvsangere overlever deres første år. Det er i naturen meget almindeligt, at ikke alle unger når at blive flyvefærdige. Blandt mange trusler mod løvsangeren og dens unger er rovfugle som fx spurvehøg. Om efteråret skal de unge løvsangere efterfølgende på en lang rejse til Afrika og tilbage igen, og her vil yderligere mange miste livet.

Også spurvehøgens unger er sårbare. Når deres forældre er ude at jage, kan husskader og andre kragefugle nemlig finde på at nappe et æg eller en unge direkte fra reden.

En udfordring for alle fugle er, at de stærkeste unger altid vil forsøge at møve sig først i rækken, når forældrene kommer tilbage til reden med mad. Det er endnu en grund til, at ikke alle unger i et kuld kommer på vingerne.

Fangelegen tydeliggør nogle af fuglenes mange udfordringer, og alt efter børnenes alder kan den være afsæt for en snak om fødekæder, forholdet mellem rovdyr og bytte, evolution, systematik, fuglenes adfærd og dyreetik.

I skal bruge: Printede kort, evt. laminerede: 30 løvsangere, 6 skader og 6 spurvehøge. Kortene til spillet findes som PDF på Piplo.dk. Et reb. To spande. 100 småsten.



Download materialet på
dof.dk/Piplo-materialer.

AKTIVITET

Fangelegens regler

Læg et reb i en cirkel på jorden som spurvehøgens rede. Sæt en tom spand (løvsangernes rede) ca. 50 meter væk fra spurvehøgereden. Placer en spand med ca. 100 småsten midt imellem de to reder. Stenene symboliserer edderkopper, altså løvsangerens føde.

Fire børn placeres i rebcirklen. De er nu spurvehøgeunger og får et spurvehøgekort. De bliver i reden gennem hele spillet, medmindre de bliver taget af en skade.

To børn er spurvehøge-forældre og skal fange så mange løvsangere til ungerne som muligt. De starter ved spurvehøgereden.

Resten af børnene starter som løvsangere ved deres rede (den tomme spand), og skal fange så mange edderkopper som muligt.

Den voksne holdleder står lidt væk i kanten af banen med de resterende kort (skaderne og de resterende løvsangerkort).

Når I fløjter legen i gang, skal alle løvsangere løbe mellem spanden med edderkopper (sten) og deres rede.

De må kun tage én edderkop ad gangen (fortæl dem at løvsangeren kun har plads til én edderkop i næbbet).

Spurvehøgeforældrene skal prøve at fange løvsangerne, når de er ude at fange edderkopper. Hvis en løvsanger fanges, gives kortet til spurvehøgen, som flyver tilbage til reden og afleverer løvsangerkortet til én af ungerne.

Løvsangeren flyver derefter hen til holdlederen og får et nyt kort. Det kan enten være en løvsanger eller en skade.

De børn, der bliver til skader, skal forsøge at nå hen til reden med spurvehøgeungerne uden at blive fanget af forældrene først. Bliver en skade fanget af spurvehøgeforældrene, får eleven et nyt kort hos holdlederen. Hvis en skade når frem til reden og rører en spurvehøgeunge, dør ungen og forla-

der reden. Barnet, der før var spurvehøgeunge, bliver nu til en løvsanger og får et kort af holdlederen.

Spurvehøgeungerne kan fodres både med både løvsangere og skader. De skal have mindst fem løvsangere/skader hver for at være i live, når spillet slutter.

Hvis en spurvehøgeunge fanges af en skade, må han/hun ikke aflevere eventuelle kort til sine søskende. De skal afleveres til holdlederen. Spurvehøgeungerne må heller ikke fordele kortene imellem sig under legen. Den unge, der får kortet fra forældrene, skal beholde det.

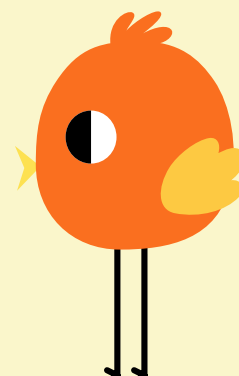
I løvsangerreden fortæller du inden start, at der i reden er 10 (usynlige) unger, der mindst skal have 10 edderkopper hver for at overleve - dvs. 100 edderkopper i alt, hvis alle unger skal overleve ved spillets slut.

Der er ikke 'helle' for løvsangerne nogen steder.

Legen kan fløjtes af, når du ønsker det, ca. 20 minutter er som regel passende. Legen stopper også, hvis alle edderkopper er bragt til løvsangerreden, eller hvis alle fire spurvehøgeunger er taget af skader.

Afslutning: Alle samles ved spurvehøgereden. Løvsangerreden (spanden) bringes med. Først tæller børnene hvor mange edderkopper, der var indsamlet og udregner hvor mange unger, der overlevede (f.eks. 27 edderkopper = 2 overlevende unger eller 78 edderkopper = 7 unger). Dernæst tæller I, hvor mange spurvehøgeunger, der overlevede dagen (legen). Unger med mindst fem løvsanger/skadekort har overlevet, de andre døde.

Tal med børnene om, hvad strategien var for spurvehøgeforældrene, da de fordelte maden til ungerne. Blev kortene fordelt ligeligt mellem ungerne, eller satsede de på én unge først, inden andre fik?



FÆLLES MÅL

Sammen med spillekortene til Fuglestratego ligger forslag til, hvordan legen kan indgå som en del af Fælles Mål i de nationale læreplaner for den danske folkeskole.