



Mærk Naturen

NATURENS DAG

Inspirationsmateriale
for skoler og dagtilbud 2019

TITEL
MÆRK NATUREN
Naturens Dags inspirationsmateriale
for skoler og dagtilbud 2019

UDGIVET AF
Danmarks Naturfredningsforening
August 2019

TEKST OG IDEER
Thomas Neumann, Peter Laurents
& Mikkel Faarhoff

REDIGERING
Anders Vogel

FOTOS
Ditte Valente, COLOURBOX,
ADOBE STOCK

LAYOUT
K Design v. Jakob Andresen

TRYK
KLS PurePrint

Udgivet med støtte fra
Nordea-fonden.

Hæftet kan hentes som pdf på
WWW.NATURENSDAG.DK



INDHOLD



3 NATURENS DAG 2019

4 FØL JER FREM I JERES
EGET FØLEBARUM

6 FØLEPOSER - 1001
AKTIVITETER

8 SPIL, FIND OG
MÆRK NATUREN

10 99 ARTER AT SE FØR DU
BLIVER VOKSEN

12 HURTIGE NATURLEGE

14 NATURBINGO

16 NATURKUNST

18 (AF)MÆRK NATUREN

20 SKOVEN HJÆLPER KLIMAET

22 SÅ JERES EGET EGETRÆ

23 TEGN & VIND EN OVERRASKELSE TIL HELE
KLASSEN, NÅR DANMARK PLANTER TRÆER

24 OM NATURENS DAG

NATURENS DAG 2019

Tak fordi I er med til at arrangere Naturens Dag på
jeres skole eller dagtilbud

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 mudderet,
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.

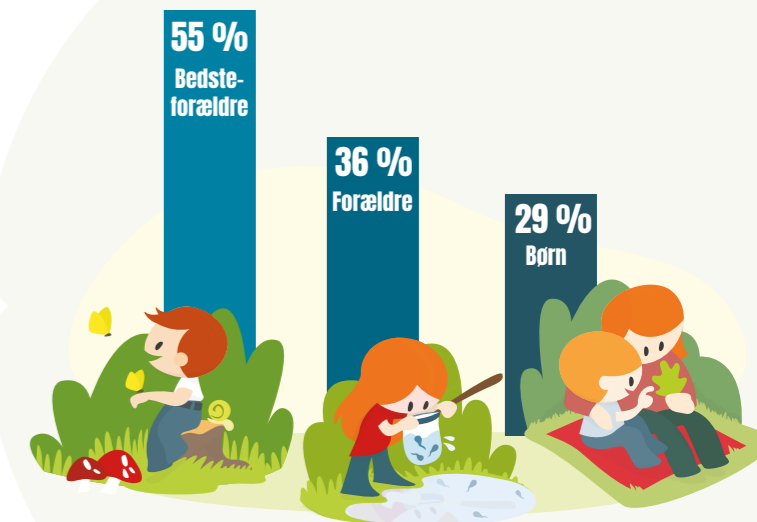
UD MED BØRNENE!

Børn kommer i dag kun halvt så meget ud i naturen, som deres
bedsteforældre gjorde, da de var børn. De allerstørste barrierer
for børns naturoplevelser er elektroniske medier og skemalagte
aktiviteter.

Det bekymrer, når vi ved, at børn, der kommer ud og oplever
naturen bliver sunde, glade, ansvarsfulde og kloge. God plads,
frisk luft, motion og lys giver mindre stressede og syge børn.
Sunde, glade og tilfredse børn får mere energi til at opleve, lære
og udvikle sig. Prøv at spørg børnene selv!



SA MANGE KOM UD I NATUREN HVER DAG I
SOMMEREN, DA DE VAR BØRN



Kilde: Kantar Gallup for Danmarks Naturfredningsforening
blandt 1.050 forældre med børn i alderen 5-12 år samt
1.034 i bedsteforældregenerationen (55-70-årige), 2018

MÆRK NATUREN

Temaet for Naturens Dag 2019 er Mærk naturen. Den kolde
vind, den blide regn, den varme sol, de hårde hagl. Alt det mærker
vi på gåturen eller cykelturen. Vi mærker det varme sand og
marhalmen, der stikker på de bare ben. Den store glæde, når vi
hopper i de kølige bølger. Vi mærker også de skiftende sæsoner
med varme og kulde.

På strand, eng og i skoven er der hundredvis af forskellige
overflader, som kan genkendes blot på berøringen. Dunhammer,
sten, mos, egebark, sand og brændenælder er tydelige. Og meget
mere venter på at blive mærket og opdaget. Vi mærker også
stilheden, mørket, oplever det vilde hav, den frostklare morgen
og den fugtige skov.

Mærk naturen ved at bygge en varde af sten eller pinde. Byg et
sandslot eller en havfrue af muslingeskaller på stranden. Skab
en skovtrod eller en skulptur af grene, svampe og mos i skoven.

Mærk glæden ved at være sammen i naturen omkring bålet, ved
rollespil, på svampeturen eller i overnatningen ude.

Mærk stoltheden – og pulsen – ved at have gået hele vejen til
toppen af bakken, at have overvundet frygten og klatret op i
træet, at have turdet springe over åen eller svømmet i havet om
aftenen.

MÆRK OG OPLEV DET HELE PÅ NATURENS DAG!

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

Rigtig god fornøjelse!



FØL JER FREM I JERES EGET FØLEBARIUM

Føl, gæt og bliv klogere! Med et følebarium kan I øve jer i at bruge følesansen til at bestemme forskellige genstande fra naturen.

Vi bruger oftest øjnene til at afkode, hvad der er foran os, og det kan faktisk være svært, hvis man kun må bruge følesansen.

”Barium” har vi stjålet fra herbarium, der er en betegnelse for en samling af tørrede og pressede planter. I denne udgave af et herbarium, skal I dog ikke kigge, men bruge jeres hænder og følesans.

EN SLAGS KIMSLEG

Et følebarium kan sammenlignes lidt med kimsleg. I kimsleg gemmes nogle genstande under en dug. Dugen løftes et minuts tid, og så skal eleverne ellers kigge godt efter. Når dugen lægges over igen, skal de nemlig huske genstandene. Men vi skal ikke se, vi skal føle!

I laver jeres følebarium på samme måde som kimsleg. I gemmer nogle genstande under en dug eller i en kasse, hvor man ikke kan se, hvad den gemmer på. Nu skal eleverne så stikke hånden ind i kassen eller under dugen og føle sig frem. Hvad gemmer der sig mon?

I kan lave forskellige følebarier – fx et strandfølebarium, et skovfølebarium og et almindeligt naturfølebarium. Så kan eleverne både gætte de enkelte genstande, men også hvilket landskab der er tale om. På næste side har vi samlet nogle idéer til, hvad I kan putte i de forskellige følebarier.

STRANDFØLEBARIUM

- Tang
- Muslinger
- Små runde sten
- Sand
- Vandmand



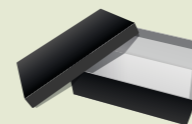
SKOVFØLEBARIUM

- Mos
- Bark
- Svampe
- Kogler



NATURFØLEBARIUM

- Græs
- Fjer
- Træ
- Kogler
- Blomster
- Planter



DET SKAL I BRUGE

1. Kasse eller en dug
2. En masse forskellige genstande at føle på



TIP

I kan udvide legen ved at tilføje en ting i jeres følebarium, der ikke hører hjemme. Det kan fx være en legoklods eller en terning. Nu kan I også lege ”Hvad hører ikke hjemme her?”

FØLEPOSER

– 1001 AKTIVITETER

Børn kan på kort tid træne sig op til at mærke forskel på mange forskellige former og teksturer. Det er både en god øvelse i at skærpe sine taktile sanser og sproget for indskolingens børn.

Føleposer er som det lyder – ikke-gennemsigtige poser, der gemmer på genstande, man skal mærke på og gætte. I små poser ilægges forskellige genstande, så hver i klassen har en pose. Indholdet i en pose kan fx være en kugle, en legoklods, et løg, en møtrik, en garnnøgle, et stykke sandpapir og en sten.

Måske skal alle i starten have lov til at kigge i deres pose og røre ved indholdet. Så kan I bede eleverne om at tage noget rundt op af posen uden at kigge ned i den. Det er ikke en konkurrence i hurtighed. Enten kan eleverne lægge tingen tilbage i posen eller på bordet, alt efter hvor svært det er for dem. Derefter kan der spørges om noget aflangt, noget der har en rug overflade, noget blødt osv.

Når eleverne har fået forståelsen og tilliden til deres sanser, så bed dem om fx at tage en legoklods og en kuglepen op samtidig – eller noget fra naturen og noget af plastik. På den måde kan legen være simpel som udgangspunkt og gøres mere krævende alt efter behov – i kan også variere i forhold til hvor mange genstande, der er i posen. Jo flere genstande, jo mere forvirrende!

SPEEDBAGS

3-4 elever sidder rundt om et bord med hver deres pose foran sig – og hånden foran posen! I hver pose er der de samme genstande. Genstandene i poserne er også skrevet ned på hver deres kort, der ligger vendt på hovedet på bordet – ligesom et vendespil. En lærer eller en anden elev vender et kort på bordet, som afslører en genstand fx "Kogle".

Nu gælder det for eleverne om at være den første, der har koglen ude af sin pose – uden at kigge! Den hurtige elev vinder kortet og kuglerne kan nu lægges tilbage i poserne. Sådan fortsætter spillet, indtil der kun er én ting tilbage i poserne.

Hvis eleverne er gamle nok, kan de i små grupper selv finde ting og spille mod hinanden eller blot få hinanden til at gætte svære ting.

Alle spil og gættelege med føleposer kan selvfølgelig også laves ude i naturen med det, eleverne kan finde derude. I kan også indsamle og hjembringe genstande fra naturen og spille derhjemme: Kogler, mos, bark, sten, svampe, bær, nødder, muslingeskaller, tang, pinde, sneglehuse, blade fjer og alt muligt andet!



DET SKAL I BRUGE

- Ikke-gennemsigtige poser – fx muleposer
- En masse forskellige genstande at føle på
- Evt. kort til speedbags



SPIL, FIND OG MÆRK NATUREN

Naturen kan være blød eller hård. Hurtig eller langsom. Den kan være stikkende! Eller slimet. Naturen mærkes og føles forskelligt. Mos, blæretang, mælkebøtte og bænkebidder har alle forskellige overflader og er forskellige at røre ved.



SPILLEDUG

Spilledugen kan bruges på flere måder, og når den ikke er i brug kan den også fungere som plakat, hvor man kan gå på jagt efter de forskellige arter.

Dugen er inddelt i kategorier efter hvordan naturen og arterne føles og mærkes. Spillet handler om, at eleverne skal sendes ud at opdage, opleve og indsamle arter fra de forskellige kategorier. I kan både spille med eller uden terning.



SÅDAN SPILLER I

Læg dugen i naturen – den er nu jeres spilleplade. Hav en terning med. På dugen er der fem kategorier – de kan indeles efter tal som i nedenstående eksempel. Slår man en 2'er lander man på 'blød'. Viser terningen 6 er det en ommer eller frit valg.

1. Kriblende og kravlende
2. Blød
3. Våd, fugtig og slimet
4. Stikkende, bidende og brændende
5. Hurtig og langsom

SPILLEDUG



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

Den kategori eleven eller gruppen lander på, skal man nu ud at lede efter i naturen. Lander gruppen på kategorien 'Blød', skal de altså ud at finde og indsamle noget, der er blødt. De må gerne være kreative og finde ting, der ikke er på spilledugen eller noget som har flere kvaliteter.

Det vigtigste er, at man kan forklare, hvorfor de forskellige ting passer i kategorien. Fx er en snegl jo både hård, blød og slimet på samme tid! Det kan give anledning til en god snak – at sneglen har mange egenskaber. Spillet herfra kan variere.

- I kan sætte et antal på og sige, at grupperne har bestået udfordringen, når de har indsamlet og vendt tilbage med fem forskellige ting fra deres kategori.
- I kan lave det til en konkurrence mellem grupperne – hvem kan finde flest ting?
- I kan også lave en runde, hvor hver gruppe skal være de hurtigste til at vende tilbage med en ting fra hver kategori.
- I kan gøre legen hurtigere ved at droppe indsamlingsdelen – så kan eleverne blot vende tilbage og fortælle, hvad de har set og mærket – de kan også bruge deres mobiltelefoner til at tage billeder og dokumentere.
- I kan eventuelt tilføje andre kategorier end dem, der er på dugen – eller lave mere specifikke kategorier: Kold, rug, sej, tung, skrøbelig, porøs eller andre – kun fantasien sætter grænser.

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

UDEN TERNING

I kan også nemt spille uden terning. Her kan I blot tage en sten, en kugle eller en kort gren og kaste den ind på dugen. Det felt, den rammer, skal man lede efter. Her kan man også vælge en gren, der er så lang, at hvis den berører to kategorier, så skal man finde begge.



99 ARTER AT SE FØR DU BLIVER VOKSEN

I Danmark har vi over 20.000 forskellige arter af insekter, 400 arter af fugle, 50 arter af pattedyr, 1200 arter af vilde planter. Det sætter det nye projekt 99 arter at se før du bliver voksen fokus på.

99 arter at se før du bliver voksen er et projekt, der skal inspirere børn til at komme mere ud i naturen og opdage de spændende arter og deres historier. De udvalgte 99 arter fortæller en god historie. De er et godt udgangspunkt for eleverne for at forstå og begribe den natur, der findes lige udenfor. Men bestemt ikke alle 99 arter skal mærkes! Her er et par spændende arter – find dem alle på 99arter.dk

99 arter at se før du bliver voksen er et projekt, der skal inspirere børn til at komme mere ud i naturen og opdage de spændende arter derude. På årets spilledug kan I møde arterne - se meget mere om dem alle sammen på 99arter.dk

STOR FLAGSPÆTTE

Den hører man oftest, lang tid før man ser den. Dens trommen kan man let høre. På gamle døde træer kan man se, at den har hakket en masse huller – i jagten på mad.

RÆV

Ræven ser vi sjældent, mest i skumring og morgengry. Den afmærker naturen ved at lægge sin lort højt. Det kan være på sten eller træstubbe. Den gør det for at afmærke sit territorium.

MÆLKEBØTTE

Den findes overalt og med de gule blomster har den afmærket naturen. Blomsten kan let genkendes ved blot at røre ved den – selv med lukkede øjne.

LEOPARDSNEGL

En stor snegl uden hus – den kaldes også nøgensnegl. Sneglen er naturligvis slimet, da den bruger slimen til at kunne bevæge sig frem. Rør ved sneglen og mærk slimen. Slimen skal nulres af – kan ikke vaskes.

ALMINDELIG STINKSVAMP

Stinksvampen lugter man ofte, før man ser den. Lugten tiltrækker fluer, der så spreder dens sporer. Den og alle andre svampe kan man fint røre ved – men den kan være noget slimet.

HYLD

Hyld findes både ude i naturen og i mange gamle haver. Man plantede dem engang, fordi de gav lykke. Dem kan man altid genkende med alle sanser. Barken er helt speciel at røre ved. Hyldens blomster dufter helt specielt. Dem og efterårets hyldebær kan nemt genkendes ved blot at røre ved dem.

RØD SKOVMYRE

Der bor 100.000 myrer i en myretue, og de er nemme at finde i skoven. Myrerne er lette at mærke, når de kravler på hånden. Klap med flad hånd en myretue et par gange – ryst eventuelle myrer af hånden og lugt til den. Det er myresyre, som de har sprøjtet på hånden som forsvar.

SLÅ ARTEN OP MED INATURALIST

iNaturalist er en gratis app, der meget sikkert og præcist, fortæller hvad du har fundet eller set. Du tager blot et billede af fx blomsten, svampen, koglen, bladet eller bien. iNaturalist identificerer på et øjeblik, hvad du så. På den måde slipper I for at slæbe opslagsværker med, når I er ude på tur.

I kan også tage billeder ude på tur og slå dem op i iNaturalist, når I er hjemme igen. Dertil kan I også oprette jer i www.inaturalist.org og få hjælp, hvis I er i tvivl om noget.

99 arter at se før du bliver voksen er udviklet af Naturhistorisk Museum i Aarhus og Danmarks Naturfredningsforening.

Projektet er støttet af Nordea-fonden. 99 arter skal inspirere børn og unge og deres lærere og pædagoger til at komme ud i naturen – og åbne øjnene for de fortællinger, som findes derude. Se mere på www.99arter.dk – her er der undervisningsmateriale og 99 korte og sjove videoer.

HURTIGE NATURLEGE

DET KAN VÆRE GODT AT HAVE ET PAR NEMME OG HURTIGE LEGE ELLER UDFORDRINGER I ÆRMET, NÅR KLASSEN ELLER BØRNEHAVEN ER UDE. HER ER ET PAR TIL BANKEN.

KEND DIT TRÆ

En elev får bind for øjnene og føres af en makker hen til et træ. Nu skal den "blinde" elev bruge alle sine andre sanser til at undersøge træet, således at det efterfølgende kan findes igen. Hvordan føles barken – er den glat eller ru? Er stammen tyk eller tynd? Dufter træet? Eleven føres nu væk fra træet og bindet fjernes. Nu skal han eller hun genfinde træet ved hjælp af øjnene. Elevernes opmærksomhed på træet kan skærpes yderligere ved, at de også skal tegne træet så detaljeret som muligt.



NATURFORSTYRRELSE

I et område eller langs en sti (fx markeret med et langt tov) lægges et antal ting, der normalt ikke findes i naturen – det kan være en flaske, affaldspose, tøjklomme, hårbørste eller noget andet. Tingene lægges mellem planterne med en vis afstand, så de er lidt svære at få øje på. Hver elev går nu en meget langsom tur langs "ruten", og tæller hvor mange ting, der ikke hører til i naturen. For enden af ruten hviskes resultatet til dommeren, der til sidst fortæller det rigtige tal, og viser alle tingene frem.



DET MENNESKELIGE KAMERA

Eleverne går sammen to og to. Den ene er naturfotograf, og den anden er kamera – den der er kamera skal have lukkede øjne. Fotografen fører kameraet hen til et flot motiv. Når billedet skal tages, klappes kameraet to gange på ryggen, hvorefter kameraet hurtigt åbner øjnene og tager et "foto" af det, kameraet ser. Når fotografen klapper én gang på ryggen, lukker kameraet øjnene igen. Husk, at når man tager fotos, er linsen kun åben i ganske kort tid. Her måske kun et par sekunder. Der tages to-tre "fotos" af forskellige motiver. Herefter skal billederne fremkaldes. Dette gøres ved, at kameraet tegner et postkort af hvert af de motiver han eller hun så – herefter byttes rollerne. Hvor mange detaljer har kameraet mon lagt mærke til, og hvor mange huskes? Og er fotografen og kameraet enige om, hvad de mon har taget fotos af?



RÆVEN JAGER MUS

Når ræven jager mus om natten, kan den ikke se så meget i mørket – derfor bruger den sin høresans. Det kan I også prøve! Den elev, der skal være ræv får bind for øjnene. De elever, der skal være mus får en lille klokke om benet og må nu bevæge sig frit omkring i et aftalt område. Er man mange, kan de elever, der ikke er med i legen, stå i en rundkreds og afgrænse jagtområdet, hvor både ræv og mus er inde i cirklen.



MARIEHØNE-TAGFAT

Aftal et afgrænset område, og vælg et antal mariehøns blandt eleverne – resten er bladlus! Legen gælder om, at bladlusene skal undgå at blive fanget. Hvis man bliver fanget, lægger man sig ned på ryggen og spræller med arme og ben. Man kan blive befriet, hvis en anden bladlus rører en under fødderne – så husk at hjælpe hinanden. Bladlusene må stå sammen!



TEGN ET LYDKORT

Eleverne placeres i skovbunden med god afstand til hinanden. De udstyres med papir og blyant. Hver elev skal nu tegne et lyd kort. Hver gang eleven hører en lyd, skal han eller hun tegne lyden – er det mon en fugl? En bil? For at gøre det sværere, kan eleverne også tegne en pil for at markere, hvor lyden kommer fra – og markere, om lyden kommer langt fra eller tæt på. Efter 5-10 minutter samles alle til en snak om lyde og betydningen af at være stille og lytte – er det mon nemt eller svært?



NATURBINGO

BINGO BEHØVER IKKE SPILLES SIDDENDE – DET KAN OGSÅ FOREGÅ I NATUREN! DET ER BÅDE SJOVT OG LÆRERIGT.

NATURBINGO VERSION 1

Eleverne inddeles i små hold og placeres med god plads omkring sig. Game masteren begynder med at introducere første ting – fx et bøgeblad. Alle hold suser nu ud i terrænet og finder et bøgeblad samt en ting efter eget valg – fx en kogle.

Eleverne løber nu tilbage til game masteren, afleverer bøgebladet, og råber "NATURBINGO!". Det første hold, der afleverer, har vundet runden. Vinderholdet præsenterer nu den selvvalgte ting, fx koglen, som nu er den ting, alle skal ud at finde. Sådan fortsætter legen. Efter en række runder kan man stoppe legen og kåre et vinderhold – det hold, der har fundet flest ting. Game masteren er dommer og kontrollerer tingene.



NATURBINGO VERSION 2

Her er I også i hold. Hvert hold går på opdagelse i naturen og finder forskellige ting – det kan være sten, pinde, blomster, sneglehuse, grankogler – eller affald! Disse ting skal I bruge til en bingoplade. Alle hold skal finde lige mange ting.

Find det antal ting, som I synes spillepladen skal indeholde. Tegn eller markér herefter en bingoplade med fx 9, 12 eller 15 felter på jorden og placér de fundne ting i pladens felter. Hvert hold laver deres egen bingoplade.

På skift skal holdene nu være bingoværter. De andre hold skal løbe ud i området og finde de ting, som svarer til dem, der er placeret i bingopladens felter. De fundne ting lægges op på samme måde, som de er repræsenteret på bingopladen. Det hold, der først fylder pladen må råbe "NATURBINGO". Tillykke!

SANSEBINGO

I er stadig i hold. Hvert hold skal lave en bingoplade til de andre hold. Se skabelonen på siden ved siden af for at få inspiration til, hvordan en plade kan se ud – der kan både være ting, man skal finde eller ting, man skal gøre.

Når holdene har lavet en bingoplade, bytter de med de andre. Hvert hold har nu en plade, de har fået af et andet hold. Nu gælder det om at finde de ting eller løse de opgaver, der er på ens bingoplade, før de andre har løst deres plader. Legen kan gøres sværere ved at aftale et bestemt område man skal være i.



FIND



2 forskellige insekter



Hyben



Padderok



Svamp



Bænkebidder

FIND



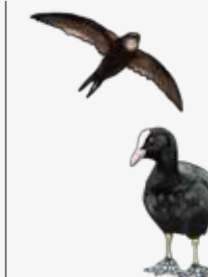
Mos



En blomst



Blade fra 2 forskellige træer

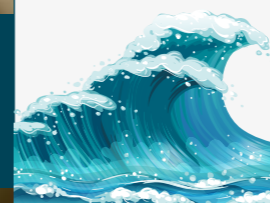


2 forskellige fugle



Edderkop og spind

HØR



Bølgelyd



Fuglestemme #1



Fuglestemme #2



Vind i træerne



Summende insekter

MÆRK



3 sten i forskellige former



Mos



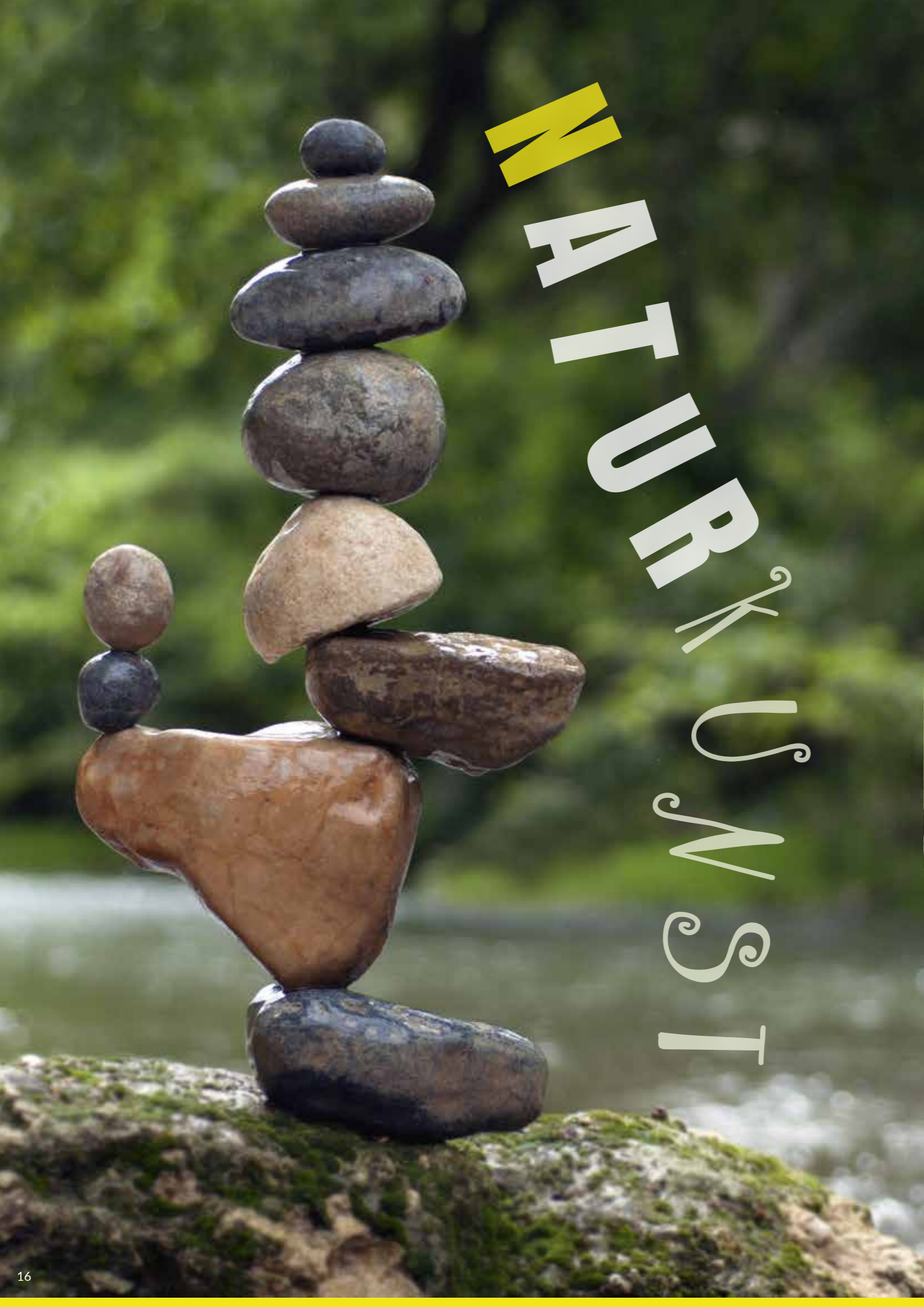
Sand mellem tæerne



Insekt der kravler i hånden



Vand



NATURKUNST

NATUREN HAR MANGE
FORMER,
FARVER,
STØRRELSER
OG MATERIALER.

SLIP KREATIVITETEN LØS
OG LAV KUNST I OG MED
NATUREN!

I kan lave flotte mønstre, billeder og skulpturer med naturens materialer. Find et godt sted hvor der er plads til alle kunstværker, og lad eleverne finde naturmaterialer til deres billede eller kunstværk – pinde, blade, fjer, kogler, sten, muslingskaller og meget andet. I kan på forhånd vælge et fælles emne, som eleverne skal forholde sig til i deres små værker.

Tag billeder af kunstværkerne bagefter og hæng dem op på skolen eller derhjemme. Her er et par konkrete forslag til at kickstarte jeres naturkunst-karriere!



BILLEDKUNST MED BLADE

Blade findes i mange forskellige størrelser, former og farver. De er oplagte til at lave flotte mønstre eller billeder med. I kan fx lave et flot patchwork-lignende mønster eller skrive ord med blade. I kan også skabe specifikke motiver med blade – en hund, et træ, en bil – måske kan eleverne gætte, hvad de andre har lavet?



SKOVENS ÅNDER

Tag en pakke ler med i skoven til at forme ansigter og figurer. I stedet for at lave figurerne på et bord eller en flad overflade skal de laves på træerne og derved blive en del af træets ånd. Eleverne finder egnede naturmaterialer i skovbunden til at udsmykke og dekorere figurerne med – øjne, ører, næse, horn osv. Lad blot figurerne sidde i skoven – det er naturmateriale og forgår af sig selv.



(AF)MÆRK NATUREN

Hans og Grete gjorde det – afmærkede naturen med små brødkrummer, så de kunne finde vej tilbage. Her er gode idéer til at lave store og små næsten usynlige spor, man kan finde og følge.

Med brug af kun naturens materialer, kan eleverne finde på nye og sjove måder at fortælle, hvor de har været, eller hvor man skal gå hen. Det kan blive til en kreativ og spændende leg, og der er masser af muligheder for at lave både nemme og svære pejlemærker – her er et par forslag.



PILEMÆRKET

Læg en gren i den retning man skal gå. Læg to små grene i 45 grader og I har en pil, der viser retning. Den kan være kæmpestor eller myrelille – jo mindre, jo sværere!

SKRABEMÆRKET

Hvis der er blød jord, sand eller fx en bladfyldt skovbund, så kan man med foden eller en pind skrabe en pil.

CIRKELPIL

Lav cirkler i den bløde jord og sæt en streg i kanten af cirklen, der viser hvilken vej man skal gå.

STENVARDER

På stranden kan man samle sten og stable dem oven på hinanden til en lille pyramide. Det er både et Kilroy-mærke – "Jeg var her!" – eller et tegn på, at du er på rette vej.

GRENVARDER

Der er grene og pinde overalt – brug dem til at bygge et mærke. En rodet bunke med grene kan være et svært mærke, mens en pæn opsats er et nemt mærke at genkende. For at lave en opsats kan der lægges to pinde på én led og to på den anden led oven på osv. I kan også stable dem op mod hinanden i højden som et lejrbål. En anden måde at bruge grene på er som små flag – tag en lille gren eller kvist og sæt blade på – på samme måde, som man ville lave et grillspyd.

BÆR ELLER BLADE

Er det sensommer, kan I lægge bær eller blade med passende mellemrum. Det kan gøres tydeligt med mange og korte mellemrum. Bær, blade, mos, sneglehuse, kogler eller andre elementer fra naturen kan også lægges lidt mere kunstfærdigt i mønstre eller i en lille pyramide.

I HØJDEN!

På træets stamme eller grene, kan I binde eller vikle friske grene på som et mærke. En grankogle, der bindes eller vikles ind i en bøgegren er et tydeligt mærke eller spor. En frisk gren med bøgeblade kan hænges på et gran- eller egetræ. På buske og træer kan man også tage blade af, så kun dem, der kender koden eller er meget opmærksomme kan se tegnet.

I naturen kan man se en masse tegn fra dyrene. De allerfleste dyr laver ikke tegn med vilje. Men vi kan alligevel se, at de har været der. Muldvarpens skud, egnets og spættens spiste og hakkede kogler. Ræve- og grævlingegrave. Tabte fuglejer, musens små gnavhuller i nødder. Hjortens sorte runde lorte og dyrenes stier igennem naturen – det kalder man også veksler.

FØLG AFMÆRKNINGERNE OG FIND VEJ

Lav en let rute for eleverne med nogle af ovenstående idéer til at markere. Det kunne blot være pinde som pile eller tydelige mærker i jorden. Inddel derefter eleverne i små hold og sæt dem til at lave deres egen rute. Holdene kan så afprøve hinandens ruter – rundt om skolen, på engen, i skoven eller på stranden.

En anden måde at gøre det på er ved at vælge en lang sti og give hvert hold cirka 50 meter af stien. Her skal de på stien lave hemmelige eller næsten skjulte tegn til de andre. Det kunne være små figurer, bladmønstre på jorden, sammenflettede grene, afrevne blade, knækkede kviste osv. Når alle hold har lavet deres 50 meter, går alle hold ruten og ser, om de kan opdage de andre holds tegn. I kan lave en regel om, at der skal være 10 tegn, og at de skal kunne ses fra stien.

LAV JERES EGET MÆRKE I SKOVEN - OG VEND TILBAGE!

Alle kender til at bygge små sandslotte, havfruer og borge på stranden. De er meget forgængelige og er ofte væk, når man vender tilbage.

I skoven kan man, som når man bygger huler, lave sjove figurer af træstubbe, kogler, mos, grene og andet. Disse store eller små skulpturer er mere beskyttede i skoven og kan nogle gange holde længere. Det er sjovt at vende tilbage og se, om skovtrollfamilien eller jeres kunstværk stadig er der! Man kan hjælpe lidt i processen ved at tage noget snor med (ikke plastik-snor) så eleverne bedre kan få deres figurer eller konstruktioner til at stå eller hænge.

SKOVEN HJÆLPER KLIMAET

Måske har I allerede gjort brug af skoven i undervisningen og undersøgt, hvilke dyr og planter den gemmer på. Men vidste I, at skoven også spiller en vigtig rolle for klimaet?

Skoven har nemlig en fantastisk evne til at suge CO₂ ud af luften – og det er rigtig godt for klimaet. Ved at fjerne CO₂ fra atmosfæren, kan skoven afhjælpe den store belastning af klimaet, som den øgede mængde CO₂ er skyld i.

CO₂ er en såkaldt drivhusgas, der findes naturligt i atmosfæren, hvor den hjælper Jorden med at holde på varmen. Den dannes blandt andet, når vi trækker vejret, og når vi brænder ting af for at lave energi. Men når der kommer for meget CO₂ i atmosfæren – fx fra afbrænding af kul og olie – så holder den så godt på varmen, at temperaturen på Jorden stiger, og klimaet forandrer sig.

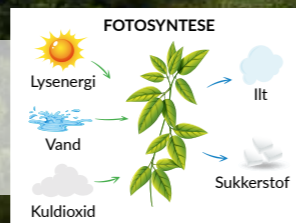
FOTOSYNTESE

Når træer vokser, optager de luftens CO₂ gennem deres blade. Træer har nemlig brug for CO₂ og vand for at kunne lave sukkerstof og nyt plantemateriale, de kan vokse af. Processen hedder fotosyntese og sker med energi fra solens stråler.

Takket være fotosyntesen kan træerne altså fjerne CO₂ fra atmosfæren. Og da træer kan blive meget store og rigtig gamle, fungerer skoven som en rigtig god CO₂-sluger og CO₂-depot!

FOTOSYNTESE PÅ FORMEL

$6 \text{ CO}_2 + 6 \text{ H}_2\text{O} + \text{lysenergi} \Rightarrow \text{C}_6\text{H}_{12}\text{O}_6 + 6 \text{ O}_2$
Kuldioxid + vand + lysenergi \Rightarrow sukkerstof + ilt



I KAN IAGTTAGE FOTOSYNTESEN VED HJÆLP AF ET FORSØG:

I SKAL BRUGE

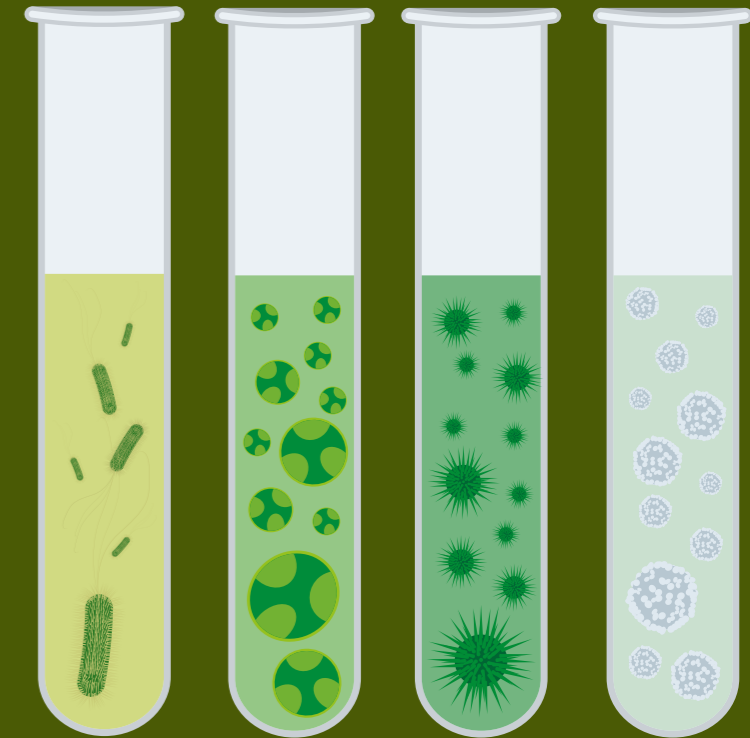
- 4 reagensglas
- Vand
- Danskvand
- 4 stykker vandplante, f.eks. vandpest
- pH-indikator, Bromthymolblåt
- Sølvpapir
- Propper til reagensglassene

SÅDAN GØR I

- Hæld vand i 2 glas og danskvand i de 2 andre.
- Tilsæt et par dråber bromthymolblåt i alle glas.
- Læg vandpest i alle 4 glas og sæt prop i.
- Pak 2 af glassene ind i sølvpapir, så lyset holdes ude.

I SKAL NU GERNE HAVE:

- 2 glas med vand og vandplante, 1 i lys og 1 med sølvpapir om.
- 2 glas med danskvand og vandplante, 1 i lys og 1 med sølvpapir om.
- Placér reagensglassene i sollys.
- Skriv ned, hvilke forskelle I kan se på glassene efter ca. 2 timer.



ARBEJDSSPØRSMÅL

- Har vandet skiftet farve? Hvorfor?
- Hvad er forskellen mellem glassene med vand og danskvand?
- Hvad består boblerne omkring planterne af?
- Hvad betyder indholdet af CO₂ for plantevæksten?

SÅ JERES EGET EGETRÆ

Det er ikke kun i skovene, at træerne trækker CO2 ud af atmosfæren. Et træ på skolens eller institutionens areal vil også bidrage til det samlede CO2-optag og give en hånd til klimaet. Hvis I har plads, kan I prøve at så jeres helt eget egetræ.

SÅDAN GØR I

1 SAML AGERN

Hvis I vil så et træ, har I brug for frø. Egetræets frø hedder agern og er små brune nødder, der sidder i en lille skål. De kan findes i skovbunden – særligt i september og oktober.

Det er vigtigt, at de ikke har ligget for længe i skovbunden, når I samler dem. Hvis de har ligget i en fugtig skovbund i for lang tid, kan de nemlig blive angrebet af svamp og råd, og hvis de omvendt er blevet for tørre, kan de ikke længere spire.



2 SORTÉR DEM

Når I har samlet agern, er det en god idé at sortere dem. Nogle af dem kan være tomme og døde, ligesom at insekter, egern og mus kan have lavet huller eller gnavet i dem.

I kan eventuelt lægge jeres agern i koldt vand og lade dem ligge i et døgn. De gode, fulde agern vil synke til bunds, mens de tomme, døde agern vil flyde ovenpå. På denne måde kan I frasortere de agern, der ikke kan bruges.



3 SÅ JERES AGERN

Da agern ikke tåler at blive for tørre, skal de helst plantes med det samme.

Så dem i et lyst bed 5-10 centimeter under jorden, og sørg for både at vande og at holde ukrudt væk.



4 SE DEM SPIRE

Til foråret kan I forhåbentligt se, hvordan de nye små egetræer begynder at skyde op – til glæde for elever og børn – og klimaet – i mange generationer.

TEGN & VIND EN OVERRASKELSE TIL HELE KLASSEN, NÅR



'Danmark planter træer' er et samarbejde mellem TV 2 og Danmarks Naturfredningsforening. Og I kan være med!

Vi vil engagere danskerne til i fællesskab at gøre en forskel for klimaet ved at plante en masse træer, som bliver til skove til gavn for mennesker, natur og dyr. Vi sender live fra Skovtårnet ved Haslev lørdag den 14. september.

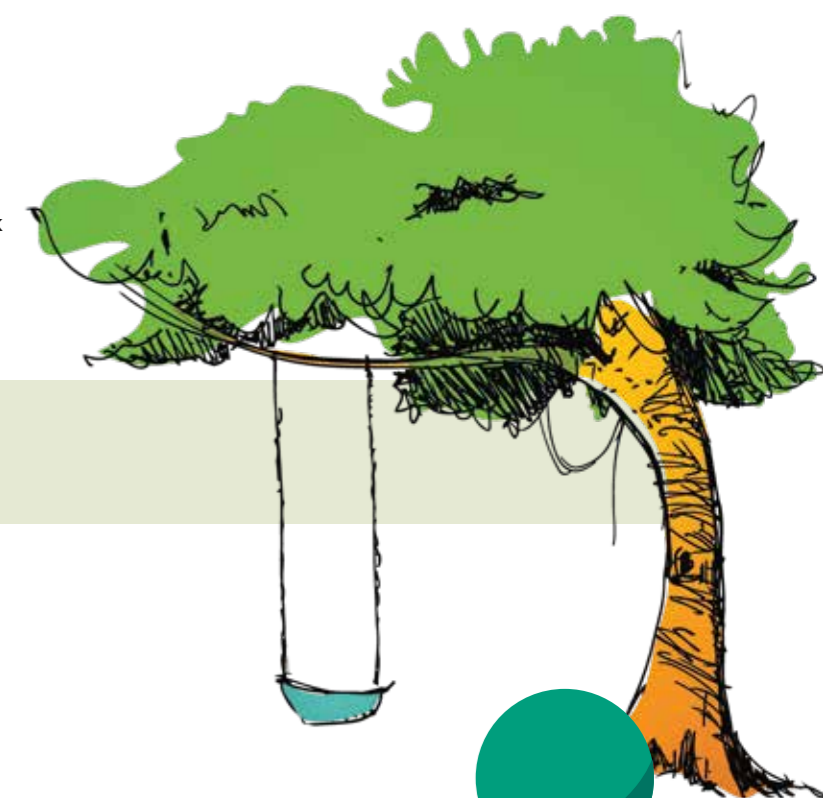
Nu inviterer vi alle skoler og dagtilbud til at blive en del af 'Danmark planter træer'. I skal være kreative og tegne, male eller forme et træ – fx i en collage. Det bedste billede belønnes med en overraskelse til hele klassen.

DET SKAL I BRUGE

- Tegnegrej eller materialer til en collage eller figur
- Kamera eller mobiltelefon til at tage billeder

SÅDAN GØR I

- Find et træ, som du/I gerne vil tegne/forme
- Læg evt. mærke til farvenuancer
- Læg mærke til formen på bladene
- Tal om, hvad træet måske har oplevet
 - Har det været et suttetræ?
 - Er der mon nogen, der har tisset på det, gynget i det, kysset under det eller snittet i det?
 - Er det ældre end dig selv? Hvad har træet 'oplevet' af historiske mærkedage?
- Når I har tegnet, malet eller formet træet, tager I et billede og uploader det til hjemmesiden delettrae.dk
- Husk at skrive navn, klasse og skole på tegningen
- I kan uploade så mange billeder pr. klasse, som I vil
- Deadline er 10. september 2019 kl. 12.00
- For spørgsmål skriv til plant@dn.dk



Danmark planter træer



OM NATURENS DAG

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 år er det MÆRK NATUREN.

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

KOM UD MED KLASSEN ELLER INSTITUTIONEN

I ugen op til den 8. september 2019 vil skoler landet over arbejde med Mærk naturen som tema. Målet med inspirationshæftet 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!

GØR HVER DAG TIL NATURENS DAG

På www.naturninja.dk kan I finde masser af inspiration og gode tips til oplevelser, eksperimenter og aktiviteter i og med naturen.

Find mange flere naturoplevelser på
WWW.NATURNINJA.DK



Mærk Naturen

NATURENS DAG

Inspirationsmateriale
for skoler og dagtilbud 2019