

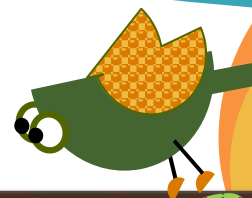


Hra podzimní tah

- hrajeme si např. na vlaštovky a čápy, nebo můžeme zvolit jiné tažné ptáky, ale takové, aby musely děti při hře přemýšlet nad skladbou a rozdílu jejich potravy (čápi se živí nejen hmyzem, ale hlavně pojídají myši, hraboše, plazy, žížaly, které seberou na zemi při chůzi, vlaštovky se ale živí drobným hmyzem v letu), nebo můžeme uvést např. husy velké a rorýse obecné, kdy se husa živí převážně rostlinnou potravou a na zemi, ale rorýs pouze v letu hmyzem
- rozdělíme děti do dvou skupin, jedna skupina budou ptáci na tahu a jedna skupina se stane „hrozbou“ v různých formách na trase (děti se pak vymění)
- začátek cesty můžeme ukázat pomocí buzoly, nebo jednoduše nakreslíme na papír světové strany, papír položíme na zem a tím směrem, kterým daný pták odlétá, připravíme dětem trasu (jako náповědu budeme mít migrační mapu s několika druhy ptáků)
- trasu vedeme lesem, kde dětem na stromech označíme fáborky nebo barevnými lístečky směr tahu
- ptáci používají k určení doby odletu a směru cesty mnoho vjemů (zrak, sluch) a signálů přírody (kratší den, chladnější počasí, ubytok potravy), na cestě se orientují podle řek, hor, podle informací od rodičů, kteří trasu znají
- na tahu čeká na ptáky mnoho nebezpečí, které bude imitovat druhá skupina dětí:

START - na startu se musí ptáci posilnit na cestu, na zemi budou poházené obrázky s potravou, nebo vyrobené myšky, žížaly, mouchy a každý z ptáků daného druhu musí sebrat svým typickým způsobem (čápi vysokým pomalým krokem, vlaštovky s roztaženými křídly v letu) na cestu dva druhy potravy pomocí kolíku na prádlo, který mohou mít buď v ruce a nebo v ústech (těžší varianta pro starší děti) - vedoucí vždy zkontroluje, kdo bude mít špatnou potravu, nebude dostatečně posilněn a může na cestě zahynout, protože na každé zastávce mohou přijít o život (život jim mohou zachránit právě dvě kartičky s potravou), jakmile se posilní na cestu, houfují se a vyletí - opět typicky podle svého druhu

1. stanoviště - zde budou číhat pytláci, lovci, hladoví, chudí lidé, kteří budou po ptácích střílet (použijeme např. šišky, nebo míčky), v případě, že je pták trefen, odevzdá jeden papírek s potravou, pokud je trefen pták bez potravy, umírá a dál neletí
2. stanoviště - na stromě bude pověšený lístek s úkolem, aby ptáci poslouchali, odkud se bude ozývat zvuk píšťalky a za tímto zvukem poletí, jakmile najdou místo s píšťalkou, rozhlédnou se, kam letět dál
3. stanoviště - ptáci odpočívají a nabírají síly a opět se živí, ale místem odpočinku je takové místo, které již nenabízí dostatek potravy pro všechny ptáky, protože člověk zde během posledních dvou let vybudoval průmyslovou zónu, odvodnil a

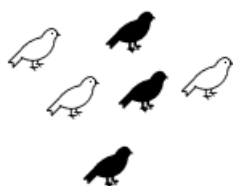


zastavil tak úrodné plochy, proto zde na ptáky bude čekat minimum potravy a nedostane se na každého

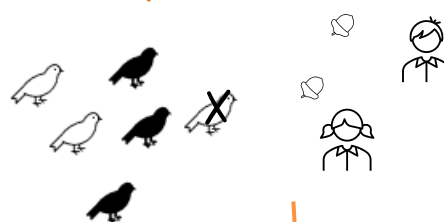
4. stanoviště - člověk zde nastražil sítě, aby ptáky odchytil, protože mu nějakým způsobem škodí (místo sítí natáhneme mezi stromy provázku několikrát nad sebou - ptáci se při proletu nesmí provázku dotknout, ten, který se dotkne opět přichází o potravu, popř. umírá)
5. ptáky při letu zastihne bouře a déšť, děti na stanovišti budou mávat ulomenými větvemi a imitovat tak silný vítr, pokud se dotknou větví prolétajícího ptáka, pták umírá

CÍL - ptáci jsou v cíli, kolik jich přežilo?

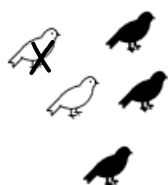
START - tahový neklid



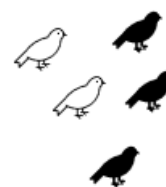
1. nebezpečí - lov



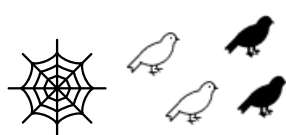
3. odpočinek málo potravy



2. zvukový signál



4. nástraha sítě



5. bouře, déšť



CÍL

