

1. VELKÉ ŠELMY V BESKYDECH

Pracovní list 1.7 Hledání stop

Pomůcky: obrázky stop z řešení PL 5.1.7, odlitky stop, interaktivní prvek – stopy zvěře URSUS centrum (nebo podobný materiál k výuce stop zvěře), hodinky

1. Na začátku vytvořte pětičlenné skupiny, ve kterých budete plnit všechny úkoly tohoto pracovního listu. Poté si prohlédněte interaktivní prvek – stopy zvěře, který se nachází ve vnitřní expozici URSUS centra, a pokuste se formou her a úkolů zapamatovat si co nejvíce stop.



Obrázek 1



Obrázek 2

2. Zahrajte si na zkušené stopaře a zkuste ve vytvořených skupinkách:

- a) Co nejrychleji najít na zahradě URSUS centra schované zalísované stopy zvěře vyobrazené níže.

 <p>Obrázek 1</p>	 <p>Obrázek 4</p>	 <p>Obrázek 5</p>
 <p>Obrázek 6</p>	 <p>Obrázek 7</p>	 <p>Obrázek 8</p>
 <p>Obrázek 9</p>	 <p>Obrázek 10</p>	 <p>Obrázek 11</p>

b) Podařilo se? Gratuluji, čeká vás následující úkol.

Ve vnitřní expozici URSUS centra máte 5 sádrových odlitků některých vámi nalezených stop. Zakroužkujte v tabulce na předchozí straně jen ty stopy, ke kterým odlitky patří.



c) Už jste téměř u cíle!

Využijte toho, co jste se o stopách dověděli za pomoci interaktivního prvku, a dopňte do prázdné tabulky na správnou pozici názvy živočichů, kterým stopy patří.

