

3. PTÁCI A LES

Pracovní list 3.3 Kroužkování odchyceného ptáka

Pomůcky: mobilní telefon či fotoaparát, atlasy ptáků, popřípadě internet, naučná tabule a dřevěný herní prvek (v případě jiné lokality není nutno), seznam ptáků ke hře (úkol č. 5), mobilní aplikace „Zvuky ptáků“, hlasy ptáků na internetu (úkol č. 5)

1. Nacházíme se v Jablunkovské brázdě, v údolí řeky Olše, kde v katastru obce Hrádek vznikla naučná stezka v lužním lese Girov. Pokusíme se odchytit a okroužkovat zdejší zástupce ptačí fauny. Po odchycení ptáka do odchytové sítě a okroužkování musí kroužkovatel vyplnit údaje o odchytu daného ptáka a informace zadat do internetové databáze. Pro tentokrát se staneme kroužkovateli také my a budeme si některé údaje o námi odchyceném druhu zapisovat do připraveného pracovního listu.

Datum a čas:

Obec:

Lokalita:



Obrázek 1

Souřadnice:

Série a číslo kroužku:

Ptačí druh:

Věk:



Obrázek 2



Pohlaví:

Délka křídla (mm):

Délka běháku (mm) :

Délka ocasu (mm):

Délka zobáku (mm):

Tuk:

.....



Obrázek 3

2. Pomocí fotoaparátů či mobilních telefonů nafotťe dnes odchycené ptáky a určete, o které druhy se jedná. Odchycené ptáky porovnejte s dřevěným herním prvkem a naučnou tabulí naučné stezky, kde jsou zobrazeny zde žijící druhy ptáků. Druhy, které jste odchytili nebo viděli, zapište níže.

Odchycené či viděné ptačí druhy:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Obrázek 4



3. Pokud jste viděli či odchytili ptačí druh, který se na tabulích naučné stezky nenachází, určete jej pomocí přichystané odborné literatury nebo později použijte k určení ptáka internet.

.....
.....

4. Milovníci přírody vyvěsili v oblasti naučné stezky ptačí budky a označili je čísly. Rozdělte se do skupin po třech až čtyřech členech, vydejte se po pěšinách, které křížují naučnou stezku, a snažte se najít tři ptačí budky, které nafotíte mobilním telefonem nebo fotoaparátem. Zapište číslo budky níže a poté se rychle vraťte na určené stanoviště. Při hledání nesmíte opustit pěšinu, vítězí nejrychlejší skupina.



Obrázek 5

Zapište čísla budek:

.....



5. Abychom ptáky u sítě při odchytu svojí přítomností nerušili, budeme sítě kontrolovat v půlhodinových intervalech. Zatím si můžeme, pokud to okolní terén dovolí, zahrát jednu z následujících her:

I. „Ptáci – predátoři a jejich kořist“



Obrázek 6

Pravidla

Na začátku hry vybereme dvě osoby, učitel bude ptáčník, jedno z dětí pak krahujec. Zbývající děti se postaví do řady. Ptáčník obejde všechny v řadě a každému potichu přidělí z předem daného seznamu ptáků rodový název určitého opeřence. Poté „přiletí“ krahujec, vybere si cestou název náhodného ptáka ze seznamu, postaví se tři kroky od řady a řekne: „Prolétal jsem nad krajinou a viděl jsem mnoho ptáků. Nebyl mezi nimi náhodou vrabec?“ Pokud se „vrabec“ v řadě nachází, vyběhne z řady, snaží se krahujci uniknout a dostat na smlouvané místo vzdálené asi 20 metrů. Krahujec se ho snaží dostihnout, pokud se mu to podaří, odvede si jej jako kořist do svého hnízda. Pokud vrabec doběhne na stanovené místo a krahujec ho nechytí, vrátí se zpět do řady a bude mu ptáčníkem přidělen nový název ze seznamu. Aby se hra urychlila, mohou krahujcem chycení ptáci v dalších kolech orlovi pomáhat, pokud už v řadě nikdo nezůstává, hra končí.

II. „Dravci a pěvci“



Obrázek 7

Pravidla

Na začátku jsou hráči rozděleni do dvou stejně početných skupin, jedna skupina představuje dravce (včetně sov), druhá pak pěvce. Hráči se poté postaví do dvou řad, které jsou proti sobě ve vzdálenosti asi pěti metrů, do středu mezi obě skupiny se postaví učitel tak, aby nebránil pohybu jednotlivých hráčů. Ze zvukového přehrávače pouští v různém pořadí nahrané hlasy dravců či pěvců. Pokud se ozve hlas dravce (či sovy), snaží se dravci pěvce dotykem ruky „ulovit“, ti se naopak otočí čelem vzad a snaží se doběhnout za deset metrů vzdálenou ochrannou čáru. Pokud dravec pěvce uloví, získává bod pro svoji skupinu. V případě, že se z nahrávky ozve hlas pěvce, jsou role opačné a pěvci se snaží dotykem ruky zahnat dravce na útěk. Získání bodu je stejné jako v prvním případě. Pokud se hráč splete a místo toho, aby utíkal, svého protihráče naopak „loví“ a dotkne se jej, je to bod pro soupeřovo družstvo.

