



Oplev livet i vandet

Inspirationshæfte til
personale i daginstitutioner



Del 1 – børn i naturen

En naturoplukkers erfaringer	3
Den gode historie	7

Del 2 – aktiviteter

Aktiviteter	9
-------------	---

- H** Havaktiviteter
- S** Sø- og vandhulsaktiviteter
- V** Vandpyts(legeplads)aktiviteter



BLANDEDE
Papir fra
ansvarlige kilder
FSC® C048834



En naturoplukkers erfaringer

Temaet for Naturens Dag 2011 er Oplev livet i vandet. I den første del af hæftet deler havbiolog Søren Larsen ud af de mange erfaringer, han har med at formidle det, der er under overfladen til børn. I den anden del af hæftet finder du ideer, forslag og vejledning, så du nemt kan give dig i kast med aktiviteter, hvad enten du har adgang til hav, sø, å eller vandpytter.

Af havbiolog Søren Larsen

Mærk vandet

Mere end 70 procent af jordens overflade er dækket af vand. Danmark er omkranset af havvand langs vores mere end 7000 km kystline – intet sted er der mere end 50 km til vandet, og vores kultur er tæt forbundet til vandet. Vi leger og bader i vandet, sejler og fisker og bygger vores drømmehus tæt ved vandet. Vi kan slet ikke undvære vand – 60 procent af vores krop består af vand. Hver dag bruger vi vand til at drikke, lave mad og vaske os.

Under vandets overflade er en verden af liv, som stadig er ukendt for de fleste, fordi den ikke er umiddelbart tilgængelig – den er en lukket og skjult verden, der er svær at få et forhold til – især for børn – skjult liv, svært at gå til, vejfråhængigt.

Pædagogens rolle er her at fungere som naturoplukker, der åbner op for en ellers lukket verden. Via forskellige aktiviteter og oplevelser kommer børn til at mærke og undersøge livet under overfladen.

Gennem sanser og hænder

Når vi som naturvejledere er med børn i naturen, er det en god strategi aldrig at tale om noget, der ikke er der. Vi er opmærksomme på, at børn altid skal stå med det i hænderne, som vi snakker om. Lad børnene snuse til det eller opleve noget ganske tæt på, så der er en sammenhæng mellem børnenes konkrete oplevelser, deres erfaringer og de ord, de hører. Vi anvender ikke generelle betragtninger, men oplever og diskuterer meget konkret og bygger derved oplevelser og læring på konkrete iagttagelser.



At kæle med en fladfisk, en tangnål eller blive kildet i hånden af en krabbe, trykke næsen flad mod ruden af et stort akvarium fyldt med dyr og planter fra lokalområdet. At blive overrasket over det mangfoldige og overvældende liv, der er under overfladen i havet eller det lokale vandhul. Det er den slags oplevelser, der kan begejstre børn og unge. Det er den kontakt de ofte mangler i dag, fordi de får de fleste af deres naturoplevelser gennem tv. Tv beskæftiger sig ofte med et dyreliv fjernt fra vore breddegrader, og man bruger ikke andre sanser end synet. At have kontakt med dyr og fisk, vide hvordan de ser ud helt tæt på, hvordan de føles, og hvordan de lever, er vigtigt for at få børnene til fremover at tage vare på naturen.

Mærk livet under overfladen

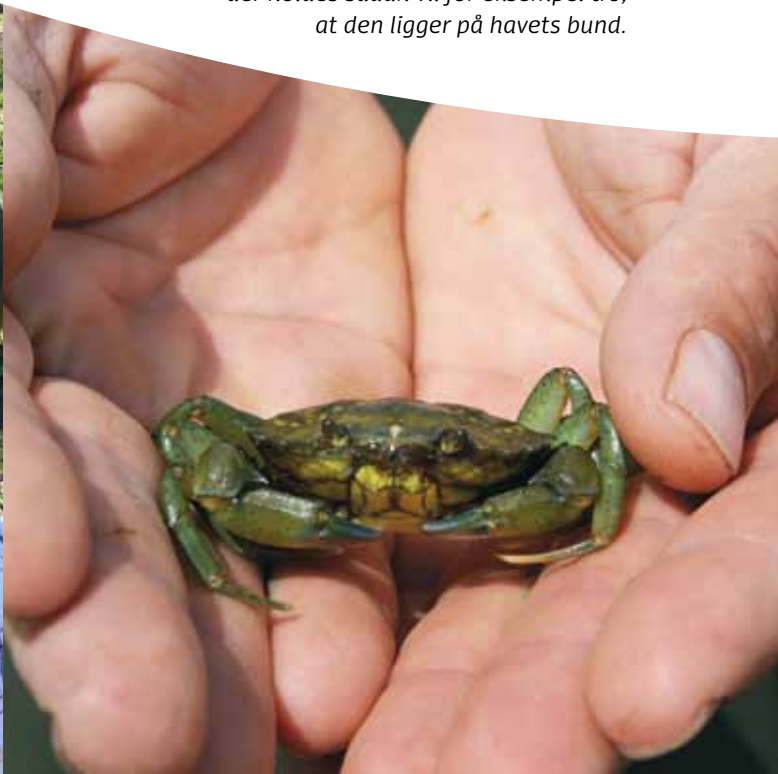
Indtil nu har livet under overfladen for de fleste været en lukket og skjult verden. For mange er det liv, som de kommer til at opleve nyt og ukendt for dem, og de bliver usikre. Det er derfor vigtigt for børnenes udbytte af naturvejledningen, at de gøres trygge ved dyrene. Det er vigtigt at give information om, at ingen af dyrene, som vi møder, er farlige eller giftige (børn og unge har mange fordomme og historier om farlige og giftige havdyr – fra tv!).

Jeg viser, hvordan man holder dyrene. En stor krabbe i en lille hånd – gyysss, hårene rejser sig og kildren ned af ryggen – en stor oplevelse, der bliver fortalt om hjemme.

Børnene opfordres til at undersøge underfundige og spændende detaljer ved dyret. Eksempelvis forskel på han og hun, fødeindtagelse, yngelpleje. Det gælder om at vise, at naturens små detaljer hænger sammen. Hver lille ting tjener et formål og har sin egen forklaring. Hvis børnene vænner sig til at tænke i disse sammenhænge, kan de selv senere besvare mange spørgsmål, når de er ude og opleve på egen hånd. Den voksnes rolle er at lære børnene at forundres over og få kendskab og fortrolighed til undervandsnaturen. Pirre nysgerrigheden, så de får lyst til at undersøge og vide mere.

Tidligt i forløbet placerer jeg ofte en kort underholdende fortælling om et af dyrene – eksempelvis om ulken, som i Jylland kaldes for københavner torsk (når en ulk fanges på en fiskekrog og sættes tilbage i vandet bider den lidt smådum på krogen igen og igen) og i København kaldes ulken for en jyde torsk (det er kun fynboer, som fisken ikke har navn efter!). Fiskerne kalder ofte ulken for Kim Larsen-fisk på grund af den store mund. Fortællingen er et eksempel på en ice-breaker – en fortælling, der løfter stemningen og fastholder koncentrationen i gruppen. Det gør ikke

Den bedste måde for både dyr og børn er, hvis dyrene holdes i hænderne formet som en flad skål. En krabbe, der holdes sådan vil for eksempel tro, at den ligger på havets bund.



noget, at naturvejledningen er underholdende, så længe underholdningen er midlet og ikke målet.

Jeg kan også vælge en oplevelsespræget fortælling om det, jeg lige har oplevet under indsamlingen af dyrene – imens jeg viser dyrene frem i balje eller akvarium – det kan være historier om, hvor de bor, og hvad de spiser – konkrete ting, som børnene kan forholde sig til i deres egen verden. Ofte bruger jeg tre fisk, tangnålen som bor i ålegræsset og ligner et stykke græs, ulken som ligger helt stille på bunden og ligner en sten, fladfisken som kan skifte farve efter bundtypen og kan grave sig ned, så kun øjnene stikker op over bunden. Hvorfor er det smart at være god til at gemme sig? Det giver undrende og nysgerrige børn, snart vil de søge nye spørgsmål og svar.

Hvis man kan skabe en vekselvirkning mellem børnenes indbyrdes aktiviteter og mellem barn og voksen, vil børnene undersøge, undres og stille spørgsmål. Den voksne vil efter bedste evne give svar og eventuelt stille nye spørgsmål. Det er nøjagtig dér, hvor denne dialog med børnene lykkes, at jeg oplever, at vi får særdeles ivrige, nysgerrige og kreative børn. Børn som overskrider deres kendte grænser, som er aktive og får ny indsigt. Naturligvis er virkeligheden mere kompliceret end det. Vandet kan være koldt, og vinden viser tænder på vandet i strid blæst – og nogle gange er dét vi skal undersøge sporløst forsvundet – eller vores egen indsigt rækker ikke. Sådanne virkeligheder, men målet og måden at igangsætte konkrete oplevelser i praksis er vigtig at kende, herefter må man høste sine egne erfaringer.

Skab rammerne

Rammerne for formidlingen og læringen er vigtig. Find gerne et specielt hyggeligt sted med en god atmosfære, hvor den gode fortælling kan finde sted (det kan også være et specielt grimt sted). Især ved vandet er det vigtigt at finde et sted med læ og gode forhold til at komme tæt på dyr og til at formidle den gode historie. Børnene skal være varme, trygge og klar til at gå på opdagelse. Der er ofte flere steder ved vandet at vælge imellem indenfor kort afstand – studér vejrudsigten og find en strand eller et vandhul, der passer til vindretningen.

Den største udfordring, når man skal formidle livet under overfladen, er at få en varieret fangst af fisk, krabber, insektlarver, vandplanter i et lokalområde – det er en meget vigtig parameter for en udbytterig dag ved vandet. Alt for ofte oplever børn, at der ved en tur til stranden kun bliver fanget et par krabber og en forkølet vandmand. Oplevelsen af, at der er et rigt varieret liv ved vandet, er vigtig for børnene.

Ved havet kan man for eksempel kontakte en fisker – en fritidsfisker eller erhvervsfisker med ålerruse er velegnet – og spørge efter de fisk, som de normalt sætter direkte ud igen. Altså netop de fisk, som fiskeren ikke har brug for alligevel – såsom ulk og kutlinger.



Lad børnene sammenligne deres egen krop med vanddyrenes, hoved, arme, ben – Hvordan ser de ud? Hvordan bruges de? Det konkrete og forståelige fra deres egen verden gør, at de snart er i gang med at undersøge og finde nye sjove detaljer ved dyrene.

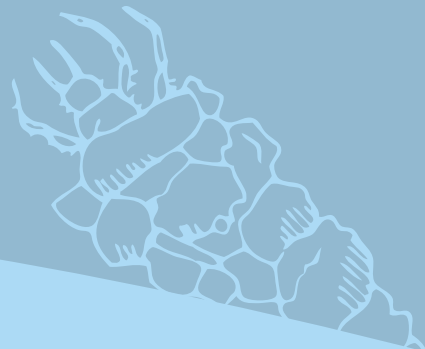
Et rigtigt godt råd er at tage kontakt til den lokale dykkerklub og lave en aftale om, at en dykker kommer ud og indsamler dyr med et net – gerne direkte foran børnene – så de oplever indsamlingen. Når dykkeren kommer op af vandet fortælles ”gode historier”, som er samlet op fra havbunden og nettet tømmes ud i rørebassiner og akvarier – sæt eventuelt en dykpumpe til at lave gennemstrømning i akvariet, så kan man nemt holde dyrene en hel dag. Dyrene sættes fri igen efter undersøgelse. Her er muligheden for få oplevelser af nærmiljøet og komme helt tæt på dyr og fisk – så tæt, at man kan røre.

Ved sø og å kan man kontakte den lokale lystfiskerklub for at få gode tips om en egnet lokalitet for fiskeri med net. Prøv at spørge, om de vil fiske op foran børnene – lystfiskeren har waders, net og den lokale viden til en god fangst. Hvis I har net så prøv selv – det er ikke svært – og bliv overrasket over, hvad I finder lokalt. At I ikke lige kender navnet på dyret er ikke så vigtigt – børnene finder hurtigt selv på gode navne. Eks: Den der er god til at svømme på ryggen. Vær i stedet opmærksom på at åbne op for livet under overfladen ved at give børnene mulighed for at komme tæt på det skjulte liv.

Jeg har selv lavet naturvejledning i havmiljø i mange år, hvor jeg har brugt snorkeludstyr til indsamling. Den måde er den mest velegnede til indsamling af et varieret materiale, og desuden er den skånsom over for miljøet.



Vis børnene, at mundens størrelse på fisk afslører, hvad de spiser. En tangnål har et langt sugerør af en mund, tilpasset til at suge smådyr ind. Ulken har en kæmpe mund, som let tager en krabbe i en mundfuld. Mærk i øvrigt på ulkens bløde mave – ofte kan man mærke en krabbe eller en lille fisk.



Den gode historie

Det er vigtigt, at man fortæller en god og levende historie. Fortællingen kan bruges til at fange, fastholde og fænge interessen hos børnene. Fortællerens univers er naturen. Fortællingen, den gode historie, suger styrke ved at blive fortalt på stedet for begivenhederne. Ordet HER er nøglen til områdets værdier. Alle andre steder end HER vil dét ikke ske. Det er derfor vigtigt, at forløbet ikke ender i en systematisk oplæring, men at man netop griber de situationer, som naturen byder på.

Naturvejledning, som er et redskab i moderne naturforvaltning, er i denne artikel den vigtigste inspiration for den pædagogiske arbejdsmetode for mødet med livet under overfladen. Netop med den gode historie er jeg selv blevet inspireret af en af historiens bedste naturformidlere, nemlig H.C. Andersen. Hans eventyr var med til at ændre familie- og litteraturmønstrene, så far og mor begyndte at læse højt for deres børn af bøger, der var skrevet til børn. I hele H.C. Andersens forfatterskab spiller naturen en væsentlig rolle, og han kunne se det store i det små. Han gik helt tæt på snegle, bladlus og de mikroskopiske infusionsdyr i en vanddråbe. Med et barnligt, undersøgende og videbegærligt sind studerede han naturen og naturfænomenerne uden at slippe fantasien. Flere gange bevæger han sig under overfladen f.eks. i Den lille havfrue og Den store søslange.

Her er en kort genfortælling af Den store søslange:

En dag bliver der sænket en uendelig lang tung "ting", som en ubekendt søslange, ned på havets bund. Det skaber stort postyr blandt havets dyr. De taler om, hvad det nye mærkelige "væsen" kan være, og hvad de skal gøre ved det. I eventyret følger vi den lille fisk, som ikke er helt sikker på om "den store søslange" er en god eller en dårlig, farlig ting. I en flot beskrivelse af livet under havoverfladen (H.C. Andersen viser et overraskende indblik i livet under overfladen) møder den lille fisk sælhunden, delfinen, den store hval, andre fisk, vandmænd, krabber,

Roen og nysgerrigheden, fællesskabet om at finde og undersøge breder sig som ringe i vandet blandt børn.



konkylier og milliarder af krebsdyr, der lyser op i mørket. Efter en del undren og følen sig frem bliver havkatten, havålen, sværdfisken og hvalen enige om at angribe "søslangen", hvilket ikke falder så heldigt ud. Den lille fisk møder til sidst det klogeste dyr i havet, den store havko, som mener, at "søslangen" er et påfund fra menneskene fra det tørre land, og at de kun lever for at fange og få fat i havdyrene med garn og snører. Den lille fisk tænkte sit og var vidne til, at "søslangen" voksede i magt og udstrækning gennem alle have, jorden rundt.

Har du gættet hvad "den store søslange" egentlig er for en tingest?

Det er et kabel! H.C. Andersen udgav sit eventyr om den store søslange i 1872. I 1866 lagde verdens største skib på den tid – Great Eastern – et telegrafkabel mellem England og USA. H.C. Andersen skrev i eventyret, at "tingen lå uden bevægelse. Men liv og tanke var der i det; Mennesketanker gik igennem det". Igennem kablet kunne man sende en besked over store afstande i en kode af prikker

og streger, kaldet morsealfabetet. Med telegraften skabtes et netværk, hvormed det for første gang i historien blev muligt at kommunikere øjeblikkeligt over meget lange afstande.

H.C. Andersen var en fantastisk fortæller, som man kun kan blive inspireret af. I dag har vi meget mere viden om livet under overfladen, og moderne teknologi har nu gjort det muligt at vise undervandsoptagelser i 3D. Vi kan gå ind i et akvarium via en acryl/glas tunnel, sejle i undervandsbåd. Der åbnes op for livet under overfladen på helt nye måder. Fint nok, men især når målgruppen er nutidens børn, er det vigtigt at røre, føle, smage og lugte. Derved skærpes sanserne, og der opnås en forøget evne til at undersøge og opleve sammenhænge, mangfoldigheden og detaljerne i den verden under overfladen, der ellers er svær at forholde sig til og forstå. Men husk at bruge din fantasi i den gode historie, for der venter stadig masser af nye eventyr under overfladen.

Du kan finde flere historier på biblioteket, som du kan tage udgangspunkt i, når du laver din egen historie ud fra det. I finder i vandhullet, i havet eller i åen.

Tag ud i naturen

Rundt i landet er der en lang række naturvejledere, som har lokalt kendskab til egnede lokaliteter, og som kan stå for et veltilrettelagt arrangement for jeres børn. Men faktisk kræver det ikke meget øvelse, hvis man selv vil prøve at indsamle dyr og planter – man kan for eksempel låne en våddragt og et godt rejenet. Man kan virkelig score nogle gode fangster og ikke mindst point hos børnene.

Den primære opgave er at give børnene et tættere og mere fortroligt forhold til vandet og specielt at fungere som naturoplukker, der åbner op for en ellers lukket verden. Kun gennem den direkte kontakt er det muligt at sanse og forstå naturens mangfoldige dynamik.

Kom ud og af sted. Se, rør og føl dit vandmiljø – og lad eventyret begynde.



Aktiviteter

I det følgende er der forslag til en masse sjove aktiviteter og lege, I kan bruge ved vandet. Havet og stranden rummer et utal af lyde, lugte, spændende ting og gode oplevelser, der er klar til at blive udforsket af både børn og voksne.

Søer og vandløb er ofte lette at komme til og gode at udforske. Et sundt vandløb vrirler med spændende liv. Med en spand, et net og en hjemmelavet fiskestang, kan I se nærmere på krybene i vandet. I kan også finde en fredfyldt skovsø og nyde livet og naturen. Og husk at bruge sanserne og blive våde og beskidte!

Selvom man ikke har en sø eller strand i nærheden, er der masser af vand omkring jer. Der er næppe noget bedre end at hoppe i en kæmpe vandpyt, eller sidde i læ for regnen og lytte til dråbernes trommen med en varm kop chokolade. Brug fantasien og prøv at lægge mærke til hvor omkring jer, I kan finde vand.

Ferskvandstangloppe



1. Fang en krabbe

Krabben er ikke farlig, selvom den ser grum ud! Find et sted, hvor der lever krabber på havbunden. Nu kan I prøve at fange dem.

I skal bruge:

- madding (små stykker fisk, et fiskeskelet eller muslinger)
- snor eller fiskesnøre
- klemme
- spand eller akvarium med vand
- evt. en redningsvest
- evt. et net

Bind snoren godt fast om klemmen. Sæt maddingen fast i klemmen og smid den ned i vandet, så den rammer bunden.

Når I har fanget krabben, kan I putte den ned i spanden eller i et akvarium med vand og tang. Så kan I sidde og holde øje med den og se, hvad den laver.

Husk, at krabber er levende dyr. Kom aldrig for mange i spanden og luk krabberne forsigtigt ud igen, når I ikke vil se på dem mere.

H 2. Brug jeres sanser ved vandet! H S

Ved vandet får I masser af oplevelser. I skal bare bruge jeres sanser. Hvis I koncentrerer jer om én af jeres sanser ad gangen, når I er på en strand eller havn, bliver jeres oplevelser meget stærkere.

Synssans: Se...

Find en god plads i skjul. Vær stille og giv jer selv masser af tid. Læg mærke til hvad der sker omkring jer og skriv det ned. Fortæl jeres venner eller familie, hvad I har set.

Høresans: Lyt...

Luk øjnene og læg mærke til naturens lyde. Hvor mange lyde er lavet af mennesker? – af dyr? – af naturen? Fortæl jeres venner eller familie, hvad I har hørt.

Lugtesans: Duft...

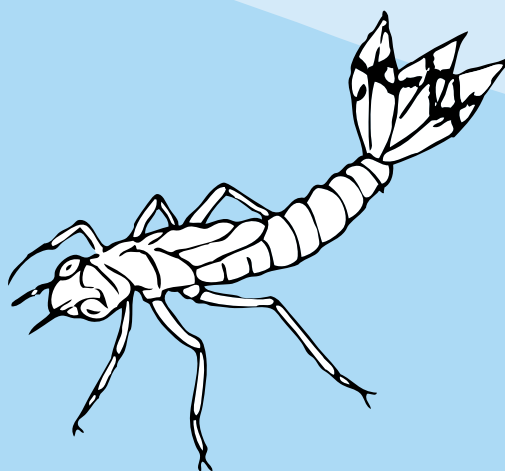
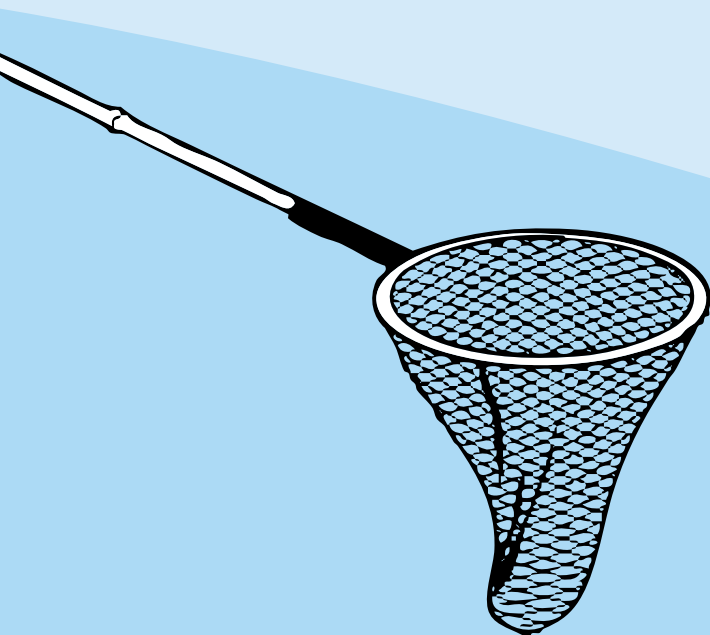
Ved vandet er der mange dufte fra havet, tang, strandblomster osv. Hvad lugter godt? Og hvad lugter skidt?

Følesans: Mærk...

Prøv at samle noget op fra stranden eller havnen og mærk på det. Find en musling, noget sand, en opskyllet vandmand osv. Hvad mærkes rart? Og hvad mærkes klamt?

Smagssans: Smag (Ikke spise, spyt alt ud igen)

Smag på forskellige ting ved vandet, men spis aldrig noget, I ikke ved, hvad er. Smag på salt, bidende stenurt og strandkål. Hvad smager godt? Og hvad smager skidt?



3. Lav jeres eget strandakvarium H

Der er mange spændende dyr og planter på det lave vand ved stranden og havnen. Hvis I ikke har en stor spand eller balje, kan I bygge et særligt akvarium.

I skal bruge:

- fire grene
- en gennemsigtig pose
- et fiskenet

Sæt de fire grene ned i sandet og fold den gennemsigtige pose ud over grenene. Nu har I et fint akvarium. Størrelsen af akvariet afhænger af posens størrelse. Fyld posen med vand og tang.

Brug et fiskenet til at fange forskellige ting i vandet og læg dem ned i akvariet. Husk at lukke alt sammen ud igen og at få posen med hjem.

4. Lav jeres egen stranduro H

Der er mange spændende ting på stranden, som I kan lave en stranduro af.

I skal bruge:

- strandskaller
- tråd eller fiskesnøre
- en pæn og sjov gren (evt. troldhassel eller krølpil)
- lim eller boremaskine

Bor hul i strandskallerne og sæt sytråd i, så de kan bindes fast på grenen. I kan evt. bruge klisterbånd til at sætte skallerne fast med. Lav trådene i forskellige længder. Hvis skallerne hænges tæt ved siden af hinanden, kan de lave deres egen klirrende musik, når vinden blæser på dem.

5. Lav et muslinge lys H V

Find nogle store flotte muslinger. Dryp stearin fra gamle stearinlys ned i muslingen. Når muslingen er fyldt sættes en lille lysvæge i. Lad stearinet størkne, inden I tænder lyset.



6. Bål og snobrød H

I Danmark må man kun tænde bål i naturen, når man har tilladelse fra stedets ejer, eller på de steder hvor der er indrettet særlige grill- eller bålpladser. En undtagelse er dog strandene. Tag en tur ud til vandet, tænd et bål og hyg med historier, suppe eller snobrød.

Ælt følgende ingredienser til snobrødsdejen:

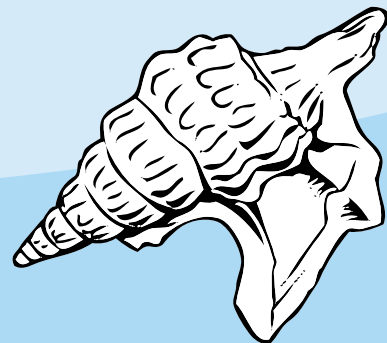
- 25 g gær
- 3,5 dl mælk
- 1 spsk. olivenolie
- 2 tsk. salt
- 1 tsk. sukker
- ca. 500 g hvedemel

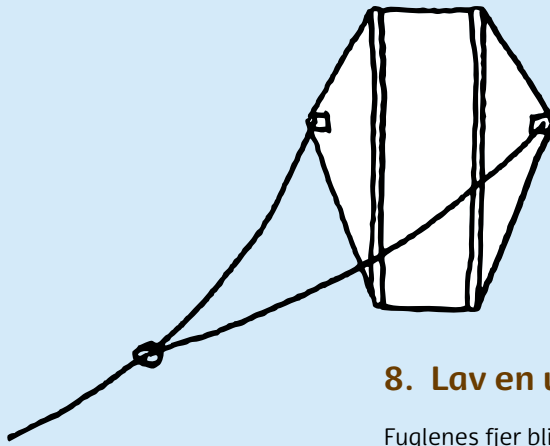
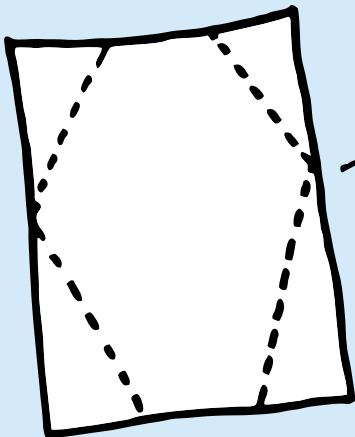
Tilsæt tre spiseskefulde kakao til brune dessertsnobrød, eller en håndfuld hakkede krydderurter til et godt mad-snobrød, der som et pitabrød kan fyldes med salat og meget andet godt. Stil dejen til hævnings et lunt sted en halv times tid, inden den deles og rulles til lange pølser som snoes om enden af en lang pind. Snobrødene bages langsomt over gløderne, til brødet er gyldenbrunt og lyder hult, når man banker på det. I kan også prøve, om brødet kan drejes rundt på pinden uden modstand. Så er det bagt.

Pas på naturen!

Husk at slukke bålet helt, når I er færdige og efterlad bålpladsen, så den er rar at besøge for de næste gæster. Tag jeres affald med hjem.

Dæk ikke bålet med sand, så andre strandgæster risikerer at træde i det.





7. Byg en drage

H V

I Danmark sætter vi ofte drager op om efteråret, når der er god vind. Tag en tur ud på en strand med åbne vidder og stabil vind, så dragen kan flyve frit og ikke bliver viklet ind i træer og buske.

Her er en opskrift på, hvordan I kan lave en af de mere klassiske drager, formet som en sekskant.

I skal bruge:

- tyndt plastik (for eksempel indkøbsposer) eller stærkt papir
- to rundstokke på 90 cm (ca. 8 mm tykke)
- en let trækring, som for eksempel kan være en lille nøglering
- stærk tape
- tændstikker
- tynd snor, eksempelvis nylon-fiskeline (0,6–1,0 mm tyk)
- træ til vindsel
- hale af farvet papir eller avispapir

1. Lav en skabelon. Skær et stykke plastik eller papir ud efter skabelonen
2. Sæt pindene godt fast med tape. Forstærk de to hjørner med tape og tændstikker
3. Lav et lille rundt hul bag hver tændstik. Klip et stykke styresnor på tre gange dragens højde. Bind en ende fast i hvert hul. Sæt træringen fast præcis midt på snoren
4. Lav et vindsel af et stykke krydsfiner eller lignende. Vind 40-50 meter træksnor op på vindslet og bind snoren godt fast til træringen
5. Lav en flot, lang hale til dragen. Halen kan laves af lange strimler af papir eller plastik. Klips 1-2 strimler fast i de to nederste hjørner af dragen

Nu er I klar til den første flyvetur. Hvis I har lavet en papirdrage, kan I male den i flotte farver.

8. Lav en udstilling

H V

Fuglenes fjer bliver slidte, derfor skifter de fjer mindst en gang om året. Ved strandene kan I finde fjer fra forskellige fugle. Fjerene renses med lidt vand på en tot vat og de kan evt. lægges i fryseren et døgn for at dræbe bakterier. Undersøg hvilke fugle fjerene kommer fra ved at se i bøger om fugle fra biblioteket. Når I ved, hvilken fugl fjerene kommer fra, kan I tegne fuglen og lave jeres egen udstilling om fugle.

9. Byg en rejehov

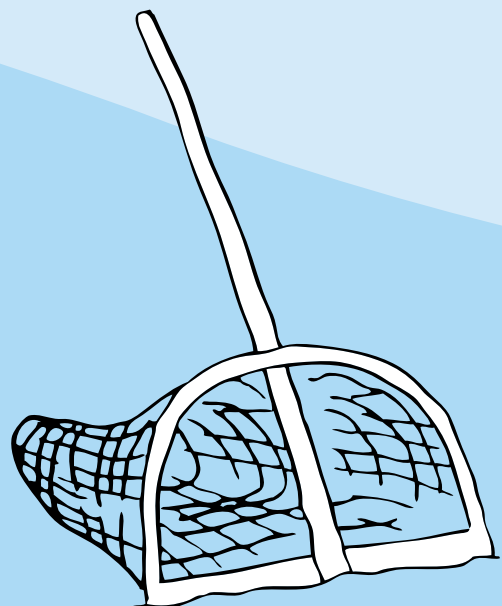
H S

På det lave vand vrirler det med spændende dyr, der svømmer, kryber, kravler, æder, bliver ædt og får unger. Med en rejehov og et lille plastakvarium kan I komme tæt på det lave vands mange sjove beboere.

En rejehov er et fiskenet, der gennem mange generationer har været brugt til at stryge rejer med ved kysterne i Danmark. Med en rejehov kan I fange mange andre interessante dyr.

Til en voksenmodel skal skaftet være ca. 125 cm langt og bredden være ca. 60 cm. En børnemodel har et skaft på 100 cm og er 40 cm bred. Netmaskerne må ikke være større end 10-11 millimeter. I kan også købe et færdigt net i de fleste butikker med fiskeudstyr.

I fanger flest forskellige dyr i ålegræsbelter, på stenbund, i små tangskove eller på muslingebanker, hvor dyrene finder både skjulesteder og føde.



10. Slotte i sandet

Et flot sandslot kræver kun fire ting. Sand, vand, fantasi og hårdt arbejde. I kan naturligvis også bruge spande, skovle, sneglehuse og meget andet "sandslotgrej", hvis I virkelig vil bygge noget stort. Vandet er det "lim", der holder sandet sammen. Brug derfor sand, der er gennemvådt, når I skal lave jeres sandslotte. I kan grave et hul ned til vandlinjen et stykke oppe på stranden. Nede i hullets bund vil der samle sig vand, og det er her, det gode sand findes. Tag sandet mellem hænderne og vend det et par gange fra den ene hånd til den anden, så I har en "pandekage", hvor vandet er jævnt fordelt. Det er det perfekte grundmateriale til at bygge sandslotte med.

Pas på, hvor tæt på vandkanten I bygger jeres slotte. Tidevandet kan få bølgerne til at gå langt op på stranden.

11. Spot en sæl

Man behøver ikke rejse højt mod nord for at møde sæler. Tag børnene med på en improviseret sælsafari og mød Danmarks bedste dykker.

Sæler er meget sky dyr, og I skal færdes med forsigtighed og vise hensyn for ikke at forstyrre dem på deres tilholdssteder og ynglepladser. Her er nogle forslag til steder i Danmark, hvor I kan være heldige at spotte sæler. Nogle af stederne kan kun opleves fra båd, og visse steder er der begrænsninger for adgangen. På flere af lokaliteterne kan sælerne opleves meget tæt på, men I bør ikke gå tættere på end 300 meter, så husk en god kikkert!

Nordjylland – Limfjorden

Livø Tap: fra båd eller tag færgen fra Rønbjerg Huse og kig fra Hesselbjerg Høj
Bradser Odde: fra båd eller Venøs nordkyst

H Vestjylland – Vadehavet

Langli Sand: kun om efteråret – fra færgen og i sejlrenden
Knudedyb: naturvej – Fanø og Vester Vedsted
Koresand: fra båd, evt. med kraftig kikkert fra Mandø by – mulighed for traktortur
Lammelæger: fra båd
Havneby: fra land

Østjylland – Kattegat

Læsø: langs nordkysten kan man se sæler fra land. Langs sydkysten kun fra båd
Anholt: på Anholt kan sælerne opleves på strandene

Sjælland

Fra båd: farvandet omkring Saltholm er bedst
Kysten langs Sydamerger: fra land og båd
Fra Øresundsbroen kan man være heldig at se sæler på Peberholm

H Lolland-Falster/Østersøen

Avnø Fjord: fra båd og fra land med kikkert. Sensommeren er særligt god

12. Pas på, sælunger!

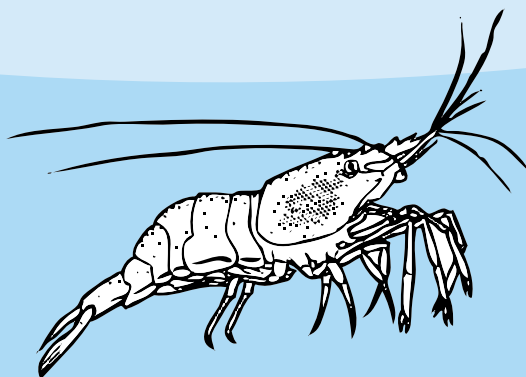
H V

Leg at børnene er sæler. De skal lægge sig ned på maven og bevæge sig fra et punkt til et andet uden at bruge arme eller ben. Undervejs skal de passe på isbjørnen (en voksen), som vil æde dem.

13. Spis som en sæl

V

Sælen spiser uden at bruge sine luffer. Skræl først en gulerod. Lav så en masse orange, slatne fisk ved at skrælle en masse strimler på langs af guleroden. Læg strimlerne i en lille skål med vand og prøv så at spise dem uden at bruge hænderne.



14. Sten på stranden

H

Sten løber ikke nogen steder, der er rigtig mange af dem, og de findes i de særeste former. Tag ungerne med på stranden og fyld lommerne.

Sten er smukke, sjove og rigtig spændende. Flade sten er smutsten, sten med huller er lykkesten, runde sten er gode som torskesmutsten, hvide sten er sukkersten – kun fantasien sætter grænser.

Ved hjælp af forskellige bøger kan I finde ud af, hvilke sten I har fundet. I kan også få en masse at vide blot ved at kigge på stenens form. Hvis stenen er glat og afrundet, har den sikkert ligget og rullet frem og tilbage i vandkanten imellem andre sten i flere tusinde år. Her har sand, småsten og vand slebet den glat. Har stenen skarpe kanter, kan den have ligget beskyttet i jorden. Den kan også stamme fra en større sten, der er gået i stykker.

15. Bevar stenenes flotte farver

V

Gnid alle jeres flotteste sten med lidt olie eller creme, eller giv dem en gang klar lak. Så bliver farverne og tegningerne på stenene lige så flotte, som da I fandt de våde sten i strandkanten. Læg dem i en kurv og stil dem frem, så I kan nyde synet.

16. Mal på sten

H V

Tag på udflugt til stranden eller til et vandløb og find smukke sten i forskellige former og størrelser. Stenene vaskes grundigt, så malingen kan hænge godt fast. Lad stenene tørre godt og læg dem ud på et bord. Brug lidt tid til at kigge på stenene. Måske finder I nogle sten, der i forvejen ligner et bestemt dyr, et blad, en trolld eller en anden figur. I kan starte med at tegne med blyant eller en tynd tusch på stenene. På den måde kan I rette figuren til, inden I begynder at male. I kan også starte med at male stenen med en hvid grundfarve. Brug fantasien og mal stenene med akrylfarver. Det tørrer hurtigt og kan males over, hvis I laver en fejl. I kan lave forskellige malede stensamlinger. For eksempel en samling af forskellige blomster, forskellige smådyr, forskellige fisk eller nogle sjove fantasifigurer. I kan også male bogstaver eller tal på stenene.

17. Leg guldsmedelarve efter haletudser

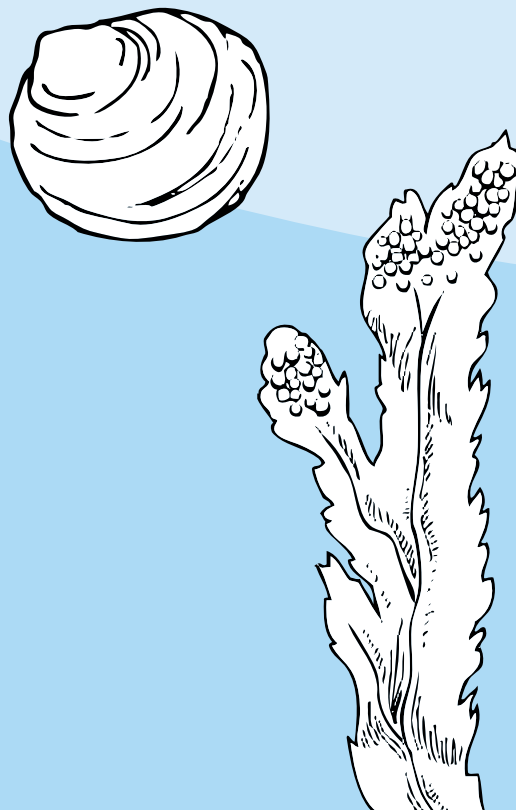
S V

Guldsmedelarven er et af vandhullets grådigste rovdyr og kan spise både haletudser og små fisk. Prøv at lege legen om guldsmeden og haletudserne. Mærk fire cirkler op som børnene kan løbe rundt imellem. Cirklerne forestiller de vandplanter, som haletudserne (børnene) gemmer sig i, her har børnene helle. Cirklerne skal være så store, at der kan stå fire børn i hver. Lad børnene fordele sig på gemmestederne. En voksen er guldsmedelarve og skal forsøge at fange de haletudse-børn, der løber rundt mellem planterne. Skal det være ekstra svært, kan I aftale, at der kun må være fire haletudser i hver plante. Kommer der flere i gemmestedet, må en af haletudserne svømme videre til en anden plante.

18. Dyrestafet

V

I kan afholde et anderledes stafetløb, hvor hver gruppe består af fire "dyrebørn". Der skal være krabbe, tangloppe, sæl og frø. Dyrene kommer frem på hver sin måde: Krabben løber på alle fire (krabbegang), tangloppen hopper, sælen maver sig frem og frøen svømmer (med armtag). Dyrene skiftes til at "løbe" som i en almindelig stafet. Hvilken gruppe når først at få alle fire dyr hjem?



19. Gør-det-selv-fossil



Med et fossil i hånden og lidt fantasi er det næsten som at rejse tilbage i tiden, til dengang dinosaurerne herskede på Jorden. Der er dog lidt langt imellem fossiler af dinosaurer her i Danmark, men I kan finde fossiler af planter, krabber, insekter og fisk. Oftest er fossilerne ikke synlige, men ligger indkapslet mellem forskellige slags sten-, kalk- og lerlag alt efter hvilken tidsperiode, fossilerne stammer fra. Derfor kan det være svært at finde fossiler på egen hånd, men I kan lave jeres egne fossiler.

I skal bruge:

- en plastikpose, for eksempel en frysepose
- sand
- gips
- vand
- hammer

Bland gips og sand – halvt af hver slags i posen. Hæld vand i til I har en tyktflydende masse i posen. Put et blad, et stykke træ, en plastik-dinosaur eller andet ned i gipsblandingen. Lad blandingen størkne helt. Slå den størknede gipsklump i stykker med hammeren. Husk at være forsigtige, så I ikke ødelægger det aftryk, der er skabt inde i klumpen. Tag genstanden ud. Nu kan I nyde jeres helt personlige "gør-det-selv-fossil". Det, I kan se i sandklumpen, der hvor genstanden har siddet, er næsten det samme som de fossiler, man kan finde i de forskellige jordlag: et aftryk!

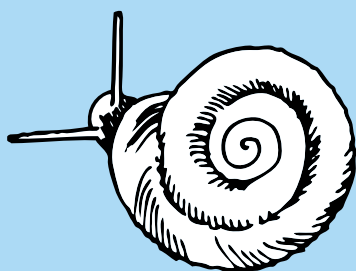
20. Fremstil et hav



Der er stor forskel på, hvor meget salt der er forskellige steder i havet. Prøv at fremstille jeres eget hav, og se om I kan smage forskel på havene.

Til én liter vand skal I henholdsvis bruge:

- Østersøen: 8 g salt
- Kattegat: 25 g salt
- Middelhavet: 38 g salt
- Døde Hav: 280 g salt



21. Puste fjer



At puste fjer er en leg, hvor man skal være sammen to og to. Hvert par skal bruge en lille fjer eller et dun. Små fjer og dun er nemme at finde på stranden hele året. Når legen starter, kaster alle par deres fjer op i luften. Efterfølgende tager de hinanden i hænderne. Fra nu af gælder det om at holde fjerene oppe i luften ved hele tiden at puste til den. Når fjerene lander på jorden, er parret ude. Det par, der holder deres fjer i luften i længst tid, har vundet.

22. Fjerløb



De fleste kender nok kartoffelløb, som en hyppigt anvendt disciplin ved børnefødselsdage. Her har vi erstattet kartoffelen med en lille fjer eller et dun, og skeen med ens egen flade, udstrakte hånd. Nu gælder det om at bevæge sig fra punkt A til punkt B, så hurtigt som muligt med et dun i hånden, uden at det falder af. Hvis det falder af, starter man forfra. Det er vigtigt, at det er et dun og ikke en fjer. En fjer gør legen alt for let, da den er tung og ikke falder af hånden så let som et dun. I kan både konkurrere mod hinanden og løbe på tid.

23. Mal med fjer



Tag fjer og dun som I finder på stranden med hjem og brug dem som pensler. Fjer giver nogle meget flotte strøg i f.eks. vandfarve. Prøv med forskellige størrelser og fjertyper.

24. Indianerbånd



Med fjer og pap kan man hurtigt blive en farlig indianer. Tag papir, karton eller bølgepap og klip en ca. fem cm bred strimmel af. Sammensæt evt. to stykker, hvis det ikke kan nå rundt om hovedet. Mål efter og tape dem sammen eller brug hæftemaskine. Fjerene kan sættes fast med tape eller hæftemaskine. Det er en sjov og hurtig aktivitet, hvor børnene kan sætte deres eget præg på sammensætningen af fjer, hvilken vej de skal vende, farven på pandebåndet og decorationen af dette. I kan klæde jer ud som indianere og danse om det lejrball, som I laver på stranden. Husk også at give børnene indianer-navne som for eksempel "Lille truttende hornfisk" eller "Store bidende haj".

25. Leg med vand

Til de helt små

De helt små sendes ud for at finde en ting der kan flyde, og en ting der kan synke. De indsamlede materialer testes nu i en balje eller ved søens bred. Kan de små gætte, om tingene kan flyde eller synker, før de udfører eksperimentet?

26. Flyt vand med svamp

En rigtig udholdenheds-stafet, som kun er for de sejeste slidere! Hvert hold har en rigtig god tavlesvamp og en opvaskebalje, halvt fyldt med vand. Ved hjælp af svampene konkurrerer holdene om først at få flyttet vandet ned i den anden ende af en bane, hvor der står en tom spand. I kan give point for både hurtighed og hvor meget vand, det lykkes holdet at få med til spanden.

27. Gætter I godt med fødderne? H S V

Der samles 10 ting fra stranden, søen eller åen – både noget, der kan flyde og noget, der kan synke. En stor balje eller kæmpe gryde fyldes med vand. En deltager skal nu med bare tæer og bind for øjnene finde ud af, hvilke ting der er i baljen. Siden bytter man, og så skal en anden person samle ting og en anden gætte med fødderne. Kan evt. laves som holddisciplin og på tid.

28. Lad det øse, lad det pøse, lad det regne...

Har I prøvet at være ude i regnvej? Det er ikke farligt at blive gennemblødt af regnen. Man skal bare have tørt tøj på, inden man fryser alt for meget. Har I lagt mærke til om lyde eller dufte er anderledes i skoven, når det regner? Regntøj og gummistøvler er gode at have, når man bor i Danmark. Her falder nemlig 0,7 meter nedbør (regn, hagl, slud og sne) om året. I andre lande, hvor det regner rigtig meget, falder der 15 meter regn om året!

29. Byg en vandmølle

Prøv at bygge forskellige modeller af vandmøller, og afprøv dem i vandet. En driftssikker vandmølle bygges af en korkprop, en strikkepind og seks firkantede stykker hård plast, for eksempel fra en frugtbakke. Proppen sættes på langs på strikkepinden. Skær seks riller i proppen og sæt møllebladene i. Grav en kanal, sørg for at der løber vand igennem, og se nu om møllen kan dreje ved vandets kraft.

S V

30. Lav jeres egen fjerpen

H V

I Danmark har vi i over 2000 år brugt fjer til at skrive med. Her kan I se, hvordan man laver en pen af fjer.

I skal bruge

- en stor fjer
- en skarp kniv
- en metaldåse med sand
- en ovn eller et bål
- blæk og papir

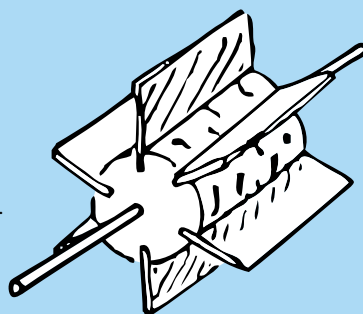
Ved strandene ligger fjer fra måger, svaner og vadefugle. Til en fjerpen skal I bruge en stor fjer, gerne vingefjer, fra for eksempel en gås, en svane, en måge eller en rovfugl. Før I bruger fjerene, renses snavs af med lidt vand på en tot vat. Fjerene kan lægges i fryseren et døgn for at dræbe utøj og bakterier.

Fjeren skal være tør før brug. Først skræbes den yderste hinde af fjerens skaft med en kniv. Så er pennen bedre at holde på. Fjern evt. det nederste af strålerne (de fine fjerhår), så der er plads til at få et godt greb på fjerpen. Fjeren bliver meget stærkere og lettere at skære i, hvis I varmebehandler den først.

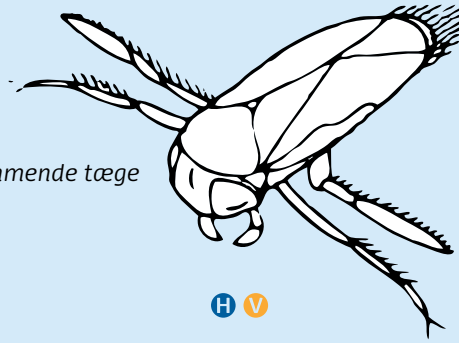
Varm en dåse med sand op i ovnen eller i et bål, til sandet er ca. 180 grader varmt. Stik spidsen af fjerpen ned i sandet til lige under fjerstrålerne. Lad den stå, til sandet er kølet af.

Skær spidsen til

1. Lav et ca. to cm skråt snit med en skarp kniv nederst på skaftet af fjerpen hen mod spidsen. Pas på fingrene.
2. Skær endnu et skråt snit ca. én cm fra spidsen.
3. Skær spidsen lige over, så den får den bredde, I ønsker, og til sidst laver I en slids på ca. én cm ind i skaftet fra spidsen. Slidsen får blækket til at løbe lettere ned til spidsen. I kan nu klippe fjerpen til i den længde og form, der passer jer. Dyp pennen i blæk og skriv eller tegn på et stykke papir. Den måde, spidsen er skåret på, har stor betydning for, hvordan skriften ser ud. En smal spids giver en tynd streg, en bred spids giver en tyk streg. Det kan godt være, at I skal skære pennen til nogle gange, før den er rigtig god.



Bugsvømmende tæge



31. Tang på menuen

H V

Tang er sort, slimet og snasket, lugter råddent og er klamt at svømme igennem. Til gengæld kan det smage rigtig godt og tang er guf for hjernen. Spisetang skal høstes frisk direkte fra havet, hvor vandet er helt rent, så undgå steder med udløb, indersiden af havnemoler og lignende. Ingen danske arter af tang er giftige, men de smager meget forskelligt.

Generelt er de røde tangarter de lækreste. I kan finde velsmagende tang blandt de arter, der findes på det lave vand f.eks. blæretang, savtang, søsalat og carrageentang. Her er en nem opskrift I kan prøve:

Sprøde tangchips

I skal bruge:

Friskplukket tang, f. eks. søl eller sukkertang.
Majs- eller solsikkeolie

Tør tangen godt af med en køkkenrulle. Riv den i små stykker på ca. 4 x 4 cm og steg dem sprøde i varm olie. Chipsene dryppes af på et stykke køkkenrulle og er klar til spisning. De er fra naturens hånd allerede saltede.

I bogen "Tang – Grøntsager fra havet" af Ole G. Mouritsen kan I finde en masse spændende opskrifter på lækre og anderledes retter med tang. I bogen er der også interessante historier og information om tang.

32. Tangkunst

H V

Tang er smukt. De mange farver og former og den naturlige lim i tangen kan bruges til kort og billeder. På det laveste vand findes de grønne arter af tang. På dybere vand skifter tangplanterne farve. Først til brune nuancer og når dybden bliver over 10 meter, dominerer de røde arter. Farven hænger sammen med tangens evne til at udnytte den del af solens stråler, der trænger ned igennem vandet.

I skal bruge:

- indsamlede tangplanter
- undersøgelsesbakke/opvaskebalje
- saks
- akvarelpapir
- gaze
- aviser

Indsaml fugtigt tang i forskellige farver på stranden eller på lavt vand. Hæld vand i bakken og læg et stykke akvarelpapir ned på bunden. Læg tangen ned i vandet, klip dem til og arranger dem til et smukt billede. Løft forsigtigt papiret med tangen op af vandet og læg det på en avis. Dæk billedet med et stykke gaze og flere lag aviser. Til sidst lægges det hele i pres med noget tungt ovenpå.

Aviserne skiftes efter et par timer og måske flere gange, til tangbilledet er tørt efter et par døgn. Tang indeholder naturligt lim, så de sidder fast på papiret. De færdige tangbilleder kan hænges op, som de er, klæbes på sort karton, sættes i skifteramme, bruges som brevpapir (så sættes tangen i et hjørne), bordkort eller postkort.

33. Hvor bor dyrene

H S V

Tegn forskellige dyr, der bor i havet, i åen og i søen, ét pr. ark. Hvert barn får et dyr på maven. Tal om hvilke dyr der hører til hvor, og hvad de lever af. Lav nu tre "heller"; et hav, en å og en sø. Nu kan I lege fangeleg, men dyrebørnene har kun helle der, hvor dyret lever i virkeligheden. Altså, svanen har helle i søen, rødspætten i havet og så videre.

34. Jeres eget vandland

V

Brug legepladsen til at grave små kanaler, søer og dæmninger. Hvis der ikke er regn til at klare arbejdet for jer, kan I selv fylde vand i med spande eller andet. Måske I har en tønde til at opsamle regnvand. Byg små både af blade, træ, pinde eller hvad I nu kan finde, og lad dem sejle rundt i jeres vandland. Børnene kan skiftes til de forskellige roller: Nogle fylder nyt vand i systemet, en er slusemester eller havnefoged, der er mange muligheder.



35. Hvem bor i jeres vandhul/ vandløb?

Når I stiller spørgsmål til børnene, bliver de opmærksomme på, hvor forskellige dyrene faktisk er i deres levevis og udseende. Lån en bestemmelsesbog til vanddyr på biblioteket, hvis I ikke kan alle dyrene udenad.

- Hvem svømmer hurtigst?
- Hvem har de sjoveste farver?
- Find vandhullets rovdyr, hvis I kan: Guldsmedelarver og vandkalvelarver
- Find vandhullets mindste dyr (dem I kan se!)
- Hvem bevæger sig på den sjoveste måde?
- Hvilke er der flest af lige nu?

36. Dyr med hus

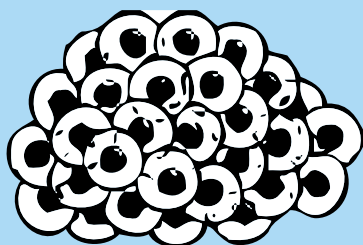
I vandhullet findes forskellige dyr, som bærer rundt på deres eget hus! Prøv at finde snegle og måske muslinger. Et rigtigt spændende dyr er vårfluelarven, som bygger sit hus af forskellige naturmaterialer fra vandhullet. Find vårfluelarver og se på, hvad de har bygget deres hus af.

37. Lav jeres egen mini sø

Det er rigtig sjovt at tage dyr med hjem til institutionen og studere dem over et par dage. Husk at tage vandplanter med hjem også. Anbring sand i bunden af akvariet og fyld vand fra hanen i akvariet. Lad det stå, til vandet er klart og anbring dyrene i akvariet. Undgå at akvariet står indendørs ved høje temperaturer, hellere udendørs medmindre det er alt for koldt. I kan fodre dyrene med almindeligt fiskefoder. Sæt dyrene tilbage efter et par dage.

38. Planter i vand

Vandets planter har ikke brug for en stiv stængel for at holde sig oprejst. De flyder i vandet. Læg mærke til hvor fint de står i jeres akvarium i modsætning til, hvis I lader dem ligge på land. Prøv evt. at presse planterne i en telefonbog og lim dem på karton til kort eller billeder.



39. Lav en gammeldags blækpen af tagrør

De fleste vandhuller er bevokset med tagrør langs bredden. Tagrør kan blive op til to meter høj og er den største græsart i Danmark. Man bruger den til at tække hustage med. Som alle andre græsser, har den et hult rør, og det giver mulighed for sjove øvelser. I kan lave jeres egne blækpen af tagrør således: Et tagrør skæres i stykker på ca. 15 cm. Hver pen skæres skråt over, og der skæres en lille revne i denne pennens spidse ende. Blækpen laves af en håndfuld jernsøm lagt i vand med agern og bark fra eg. Efter fem dage er blækpen sort, og man kan tegne med den. Man kan også bruge mudder eller kul fra bålet blandet op i vand.

40. Skibe af tagrør, bark, pinde eller træ

De fleste børn synes, det er sjovt at undersøge vandets evne til at transportere ved at lade ting og sager flyde ovenpå. Især et lille vandløb med en bro over giver mulighed for at lave jeres egne små skibe af de forhåndenværende materialer og eksperimentere med, hvad de kan bære af småsten. Tag en snak om skibe, der kan transportere mennesker over havet.

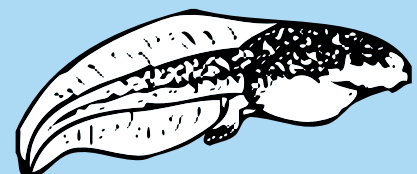
41. Lav en vandkikkert

Her er en helt nem måde at lave en vandkikkert på. Det er altid sjovt at se, hvad der sker under vandet. Er der fisk? eller er der nu også krabber? Med sådan en kikkert er det næsten altid muligt at se, hvad der sker under overfladen.

I skal bruge

- en tom konservesdåse
- elastikker
- en frysepose, gennemsigtig
- en underkop
- tusch
- saks

Tag en tom dåse og fjern låg og bund. Derefter tager I en underkop og bruger den som skabelon på fryseposen. Tegn rundt om den med tusch og klip den ud. Sæt den stramt om bunden af dåsen og sæt den fast på dåsen med elastikker.



42. Fortæl en historie

H S V

Tag en tur ud til vandet. Fortæl et eventyr eller en god historie, der handler om livet ved vandet. I får nu helt gratis alle de rigtige baggrundslyde og stemninger til historien. I kan få gode ideer til historier på det lokale bibliotek. Spørg bibliotekaren.

43. Tag med ud og fisk

H S

Tag den gamle sweater på, lav evt. jeres egen fiskestang og få en god oplevelse.

Alle under 18 år eller over 65 år har lov til at fiske uden fisketegn. Alle andre skal have fisketegn. Fisketegnet kan købes på posthuset eller på www.fisketegn.dk og koster mindre end et par fisk.

Bor I i nærheden af en å, en fjord eller en sø, er det en dejlig udflugt for hele institutionen.

Undersøg hvem, der har fiskeretten. Spørg f.eks. den lokale lystfiskerklub, i fiskegrejbutikken eller se på www.udinaturen.dk

44. Lav en fiskestang

H S

I skal bruge:

- en lige gren, 120-130 cm, det kan være fra et hassel- eller piletræ, eller det kan være en bambuspind. Den skal være sådan ca. fingertykkelse og rar at holde på i den tykke ende
- fiskeline. Den købes i en jagt- og fiskeributik, den skal være nylon og 0.20 eller 0.30 mm tyk
- en prop. I kan sagtens bruge en almindelig korkprop fra en flaske, men man kan også købe et såkaldt flåd i fiskegrejbutikken
- en pakke enkeltkroge – de koster ikke alverden

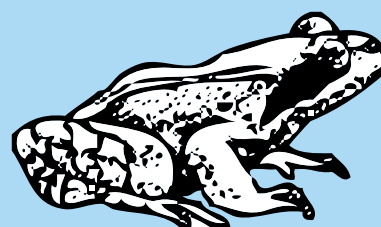
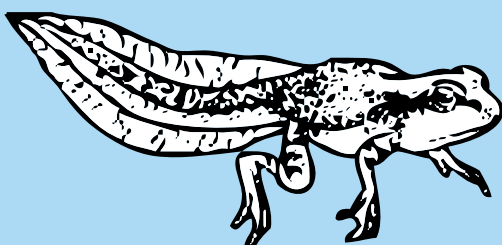
- et synk. Det er et lille blyhagl med en revne i, som sættes rundt om linen over krogen for at holde den nede i vandet. Har I en lille hulsten fra en strandtur, kan I også bruge den
- en lille dolk i skede, så den er beskyttet, og man ikke skærer sig, når den ikke er i brug
- en spand
- et net
- evt. en lineal på 20-30 cm
- madding, enten orm fra haven, dåsemajs eller lidt brød eller melklister (mel og vand).

Skær en rille i toppen af fiskestangen et par cm inde og bind linen godt fast. Klip linen af så lang, I vil have den, f.eks. et stykke på 1,5-2 meter.

Sæt først prop eller flåd på linen ca. 30-50 cm fra enden. Proppen skæres først halvt igennem på den lange led, så kan linen trækkes ind i revnen. Så sættes synket på. Det skal sidde ca. 10 cm over krogen og sørge for, at krogen holdes nede i vandet. Til sidst bindes krogen godt fast i linnens ende. Det er en god ide at have en ekstra prop med, som krogen kan sættes fast i under transport.

For mange fisk er der et såkaldt mindstemål. Det vil sige, at de skal være over en vis størrelse, for at man må tage dem med hjem at spise. Fisk under mindstemål skal genudsættes hurtigst muligt. Dyp hånden i vand, inden I tager fat i fisken. På den måde undgår man at beskadige slimlaget. Tag forsigtigt krogen ud af gabet og lad fisken glide ud i vandet igen. Tjek mindstemål på www.fisketegn.dk

Knæk og bræk!





1. udgave, 1. oplag

Forfattere: Søren Larsen, Ida Kryger og Marie Staun

Tegnere: Eva Wulff og Nils Angus

Redaktion: Nils Angus og Marie Staun

Layout og tryk: Meyer & Bukdahl as

Fotos venligst udlånt af:

Astrid Bjørg Mortensen, Casper Lindemann, Mads Ellegaard Larsen, Johanne Leth Nielsen, Jonas Larsen.

Udgivet af Friluftsrådet og Danmarks Naturfredningsforening i anledning af Naturens Dag 2011 i samarbejde med Grønne Spirer – Grønt Flag for daginstitutioner

www.naturensdag.dk – www.gronnespirer.dk

Friluftsrådet

Scandiagade 13 · DK-2450 København SV
Tel +45 33 79 00 79 · Fax +45 33 79 01 79
fr@friluftsradet.dk · www.friluftsradet.dk