Spelet En flyttfågels resa

CREA+BIRD

Motacilla alba

SÄDESÄRLA

Västäräkki
Ballerina bianca
Codobatură albă
Bela pastirica

Medfinansieras av
Europeiska unionen

Spelets målsättningar

- I detta utomhusspel får du leva dig in i sädesärlans liv som flyttfågel. I spelet lär du dig om de naturliga och människoskapade utmaningar som fåglar möter under sin flytt. Spelet kombinerar flera olika pedagogiska metoder och skolämnen.
- Spelet är i första hand planerat för elever i åk 5-6, men går också att spela med yngre och äldre elever (åk 4-9).
- Spelets uppskattade längd är 45 minuter.
- Spelets inlärningsmål är att:
  - väcka empati för fåglar och naturen
  - ge förståelse för fåglarnas anpassning, beteende och ekologiska nisch
  - ge kunskap om vilka miljöförändringar som hotar fåglarna, och hur man kan skydda dem

Utrustning och material

I det här materialet:

- inledande berättelse om sädesärlan
- spelets numrerade uppgifter (26 kort, skriv ut i storlek A5)
- kort med de städer, länder och platser som flyttresan går via
- en karta med platserna för sädesärlans flygrutt (för spelledaren)
- bakgrundsfakta för spelledaren

Övrig utrustning:

- klädnypor, snöre el.dyl. till att fästa uppgiftskorten och platskorten vid konerna
- en tärning i genomskinlig burk med lock / en stor mjuk tärning till varje grupp
- en spelpjäs till varje grupp (t.ex. mjukisfåglar)
- kompass (för spelledaren)
- koner att markera ut rutten eleverna rör sig längs
  - 16 röda koner (eller annan synlig färg) för de obligatoriska uppgifterna
  - 10 blå koner (eller annan synlig färg) för de övriga uppgifterna
  - minst 36 koner i andra färger att sätta emellan uppgifterna (minst två koner mellan de obligatoriska uppgifterna)

Instruktioner och regler

- Spelledaren lägger ut koner med uppgifter i terrängen (i skogen eller parken) enligt bilden.
- Uppgiftskorten och platskorten fästs vid konerna med klädnypa eller snöre.
- Spelledaren läser den inledande berättelsen för eleverna och går igenom spelets regler.
- Spelet spelas i grupper på 3-4 elever. Varje grupp spelar i egen takt och kastar sin tärning för att komma framåt.
- Eleverna ska vara uppmärksamma på vilka platser de besöker eller flyger förbi, de behöver infon mot slutet av spelet (i uppgift 17).
- Det finns tolv obligatoriska uppgifter, som alla grupper måste stanna på (fastän tärningens tal är större). De andra uppgifterna gör man bara om man råkar stanna på dem.
- De uppgifter man redan gjort i spelet får man hoppa över, ifall man kommer till dem på nytt.
- På några ställen delar rutten upp sig i två, eleverna får välja vilken rutt de tar (A eller B). I en uppgift bestämmer tärningstalet rutten.
- Spelet tar slut när varje grupp har nått målet. Spelet är ingen snabbhetstävling, alla är vinnare.
- Efter målkortet finns förslag på fortsättningsaktiviteter.

Inledande berättelse

Sädesärlan i Egypten

Det blåser en torr och varm vind. Sand och damm virvlar i luften. Oasens vatten glittrar i solen. I skuggan av en palm trippar en sädesärla omkring. Plötsligt flyger den upp, för att nappa ännu en fluga. Den behöver samla på sig fett för den långa resa som väntar.

Sädesärlan börjar känna sig rastlös. Tiden i Egypten börjar gå mot sitt slut. Hit flydde den vintern. Här finns ingen snö och kyla. Bara sol, värme och gott om mat. Här finns också många andra fåglar. Sådana som bor här året runt. De är också hungriga. Ifall sädesärlan stannar här, lyckas den kanske inte föda upp så många ungar.

Resan den snart kommer att göra är lång och farlig. Längs vägen norrut följer den våren, tills den om några veckor kommer fram till Finland. Landet långt bort i norr där dagarna är långa och sädesärlans ungar kan växa sig starka.

Sädesärlans hjärta bultar snabbt. Den inre klocka den har i kroppen säger att det är dags. Vinden blåser i rätt riktning. Plötsligt är den borta. Resan har börjat!

0

START

Ni är sädesärlor, som har övervintrat i Egypten. Egypten ligger i nordöstra Afrika. Det är slutet av mars och ni ska påbörja er flyttresa tillbaka till Finland.

Pyramiderna i Egypten är över 4 500 år gamla! Bygg en pyramid av naturmaterial och visa pyramiden för spelledaren.

1

Ni har ätit gott och samlat på er fett inför flytten.
Resan är lång och kräver en god kondition.

Nu är det dags för lite uppvärmning! Förbered er för den långa resan genom att göra **en** av följande träningar:

- 10 X-hopp
- 10 armhävningar (med knäna i marken)
- 10 knäböj

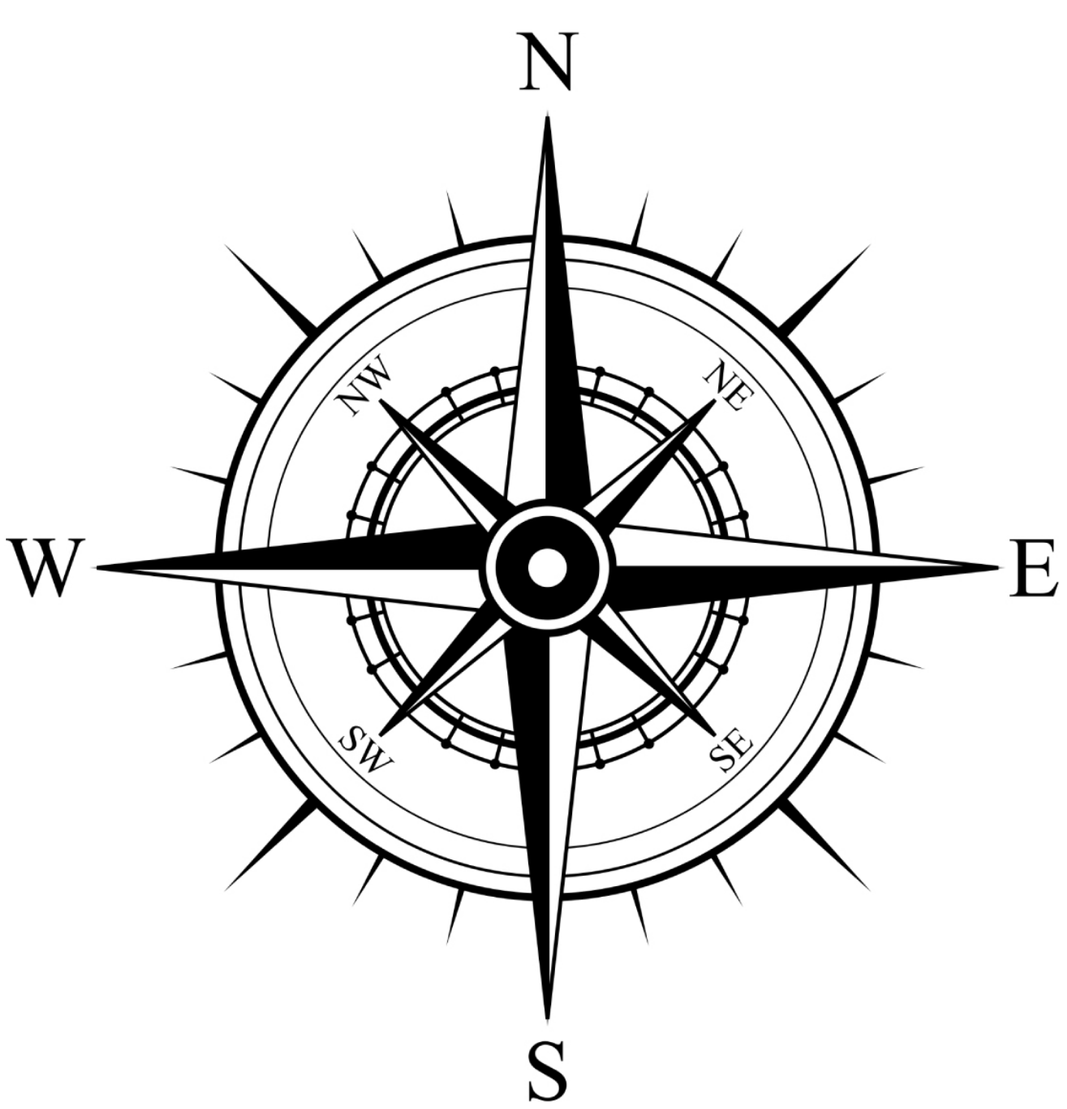
2

Sädesärlans fjäderdräkt är svart, vit och grå.

Hitta sädesärlans färger i naturen och visa för spelledaren.

3

Det är dags för avfärd och ni måste nu ta rätt riktning mot Finland.



Ta reda på vartåt **norr** ligger med hjälp av naturens tecken. Berätta ert svar för spelledaren.

- många träd har fler och längre grenar mot söder
- myrstackar byggs på sydsidan av stenar och träd
- solen går upp i öster och ned i väster, mitt på dagen står solen i söder

4

Många småfåglar flyttar på natten, men sädesärlan flyttar på dagen. Vilka saker tror ni den kan använda sig av för att hitta till Finland?

a) solen

b) stjärnhimlen

c) landmärken (kustlinjer, uddar)

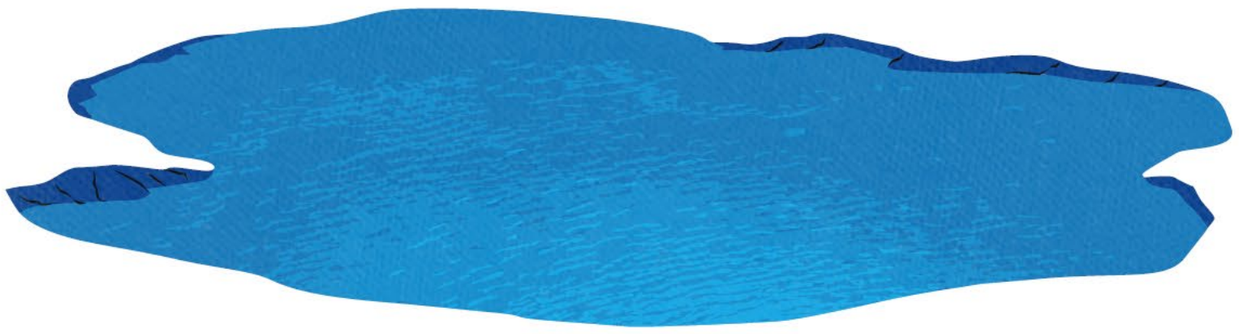
Berätta ert svar för spelledaren.

5

Ni flyger nu över Jordanien, som ligger i Mellanöstern. Det är hett och torrt.

Sädesärlan trivs i närheten av vattendrag. Kan ni se vatten i närheten? Om inte, vet ni var den närmaste sjön, tjärnen, bäcken eller ån finns? Berätta ert svar för läraren.

Välj därefter den vänstra eller högra rutten i spelet.



6A

En stark ostlig vind för er till ön Cypern i Medelhavet. Där fastnar ni i ett nät, som en fågelfångare satt upp. Ni måste snabbt ta er loss!

Ställ er i en ring och **blunda**. Sträck sedan ut båda händerna och grip tag i någon annans händer. Ni bildar nu en knut. Kan ni lösa upp knuten, utan att ni släpper taget om varandras händer?

Om ni inte lyckas, gå tillbaka till uppgift 5 och välj den andra rutten.

6B

Ni har medvind och tar er snabbt vidare till Svarta havets kust. Där fastnar ni i en ringmärkares nät. Ni får en ring runt foten.

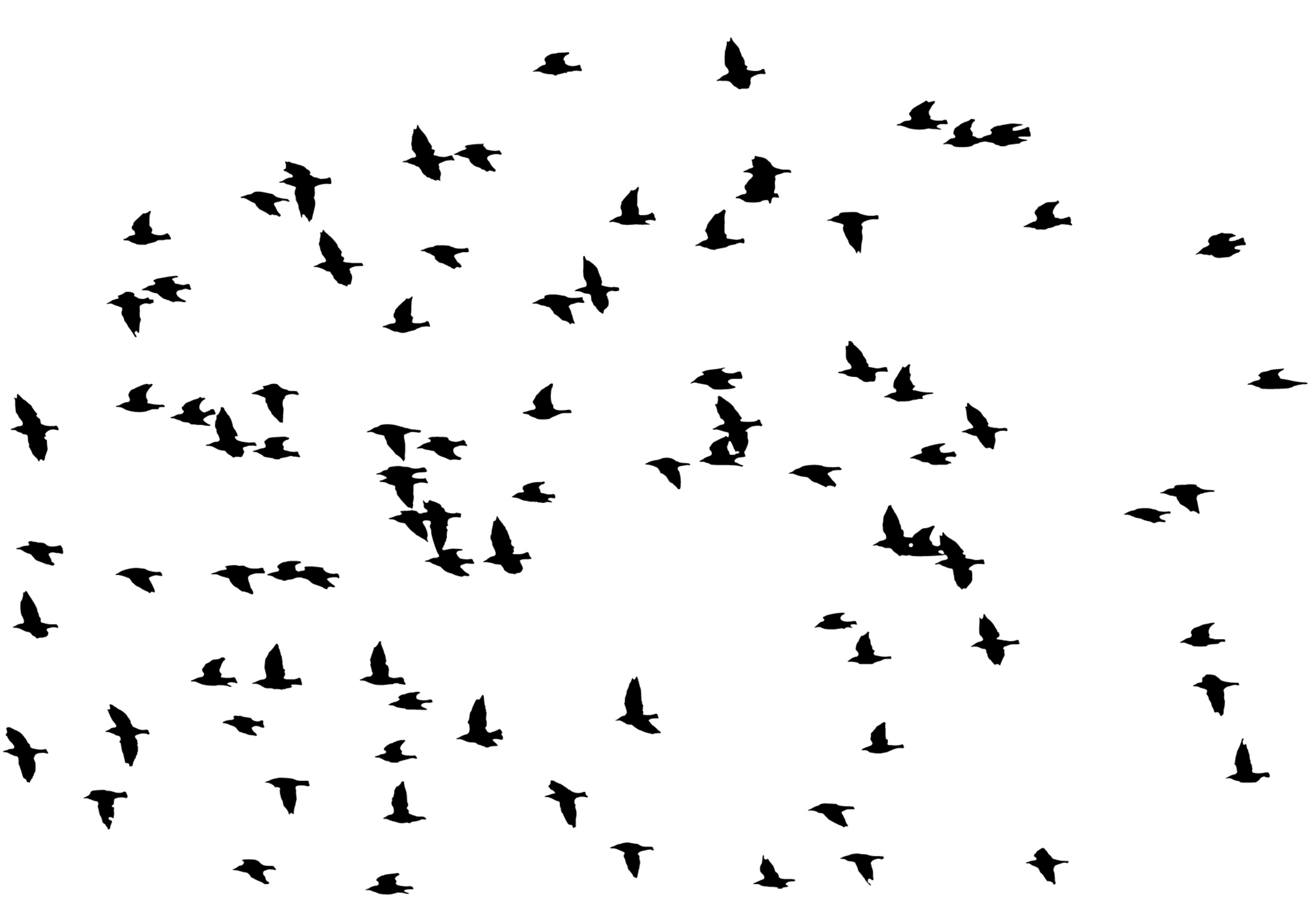
Varför tror ni att sädesärlan fick en ring kring foten? Berätta ert svar för spelledaren.

7

Sädesärlorna flyttar tillsammans i flockar.

Ni börjar nu vara rätt så många tillsammans.

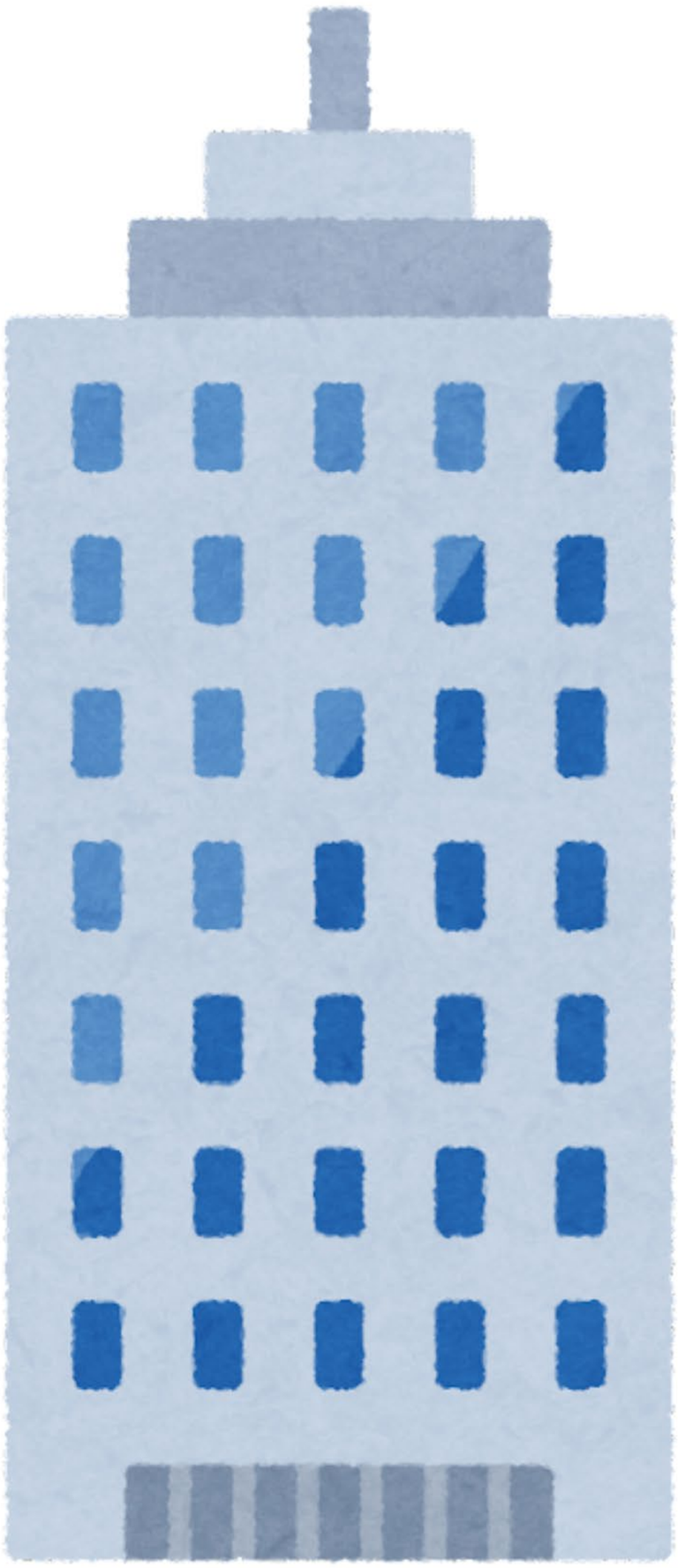
Spring flaxande med vingarna efter varandra runt en annan grupp. För ett ögonblick är ni ännu flera sädesärlor som flyttar tillsammans!



8

Ni flyger över Bukarest, som är en stor stad i Rumänien. När ni landar för att vila krockar ni med fönstret i en skyskrapa. Som tur klarar ni er undan med blotta förskräckelsen!

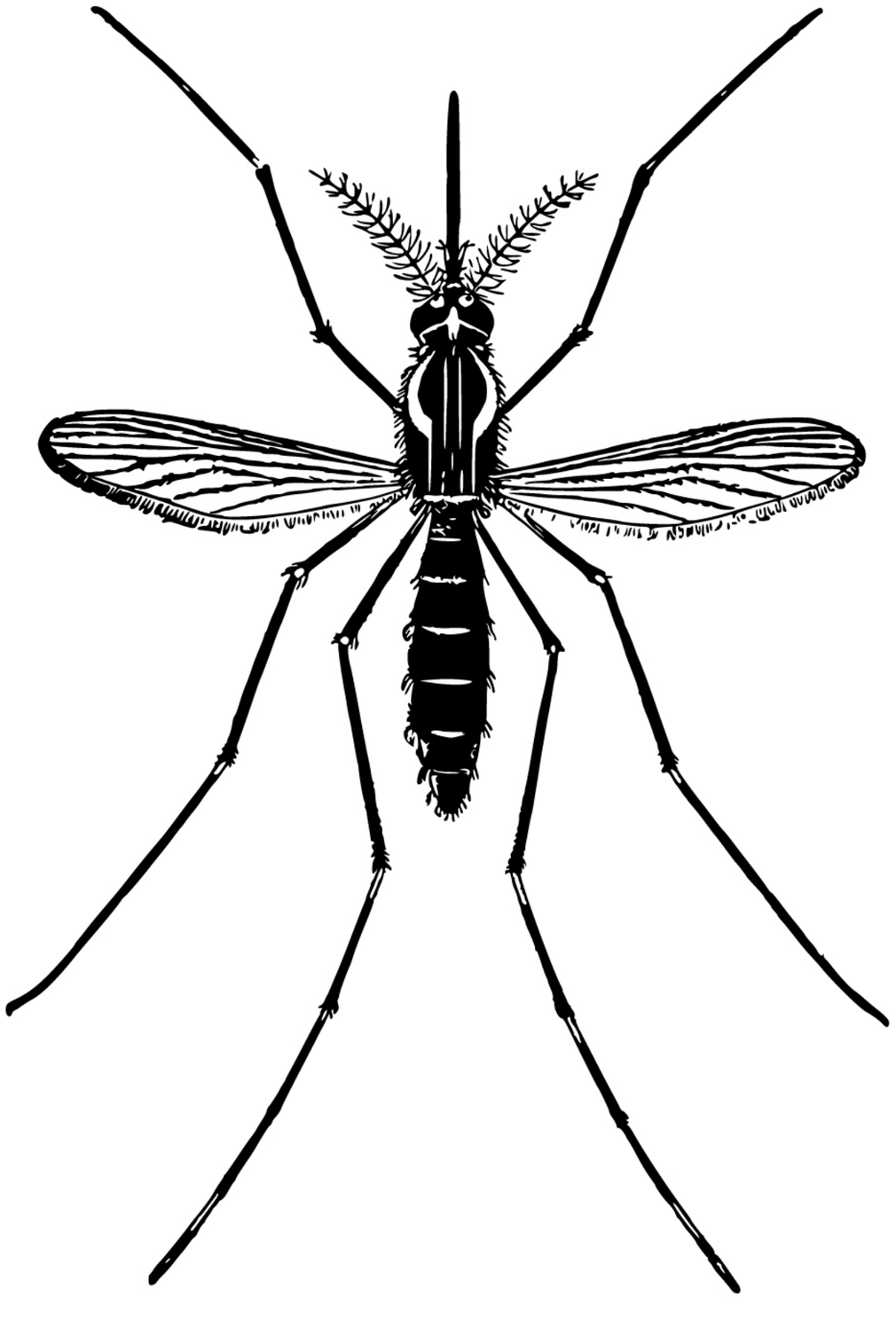
Hur kan man göra fönster säkrare för fåglarna? Fundera på lösningar och berätta för spelledaren.



9

Flyttresan är lång och kräver mycket energi. Ni måste landa för att äta. Sädesärlan är en insektätare. Det ser man på den smala näbben.

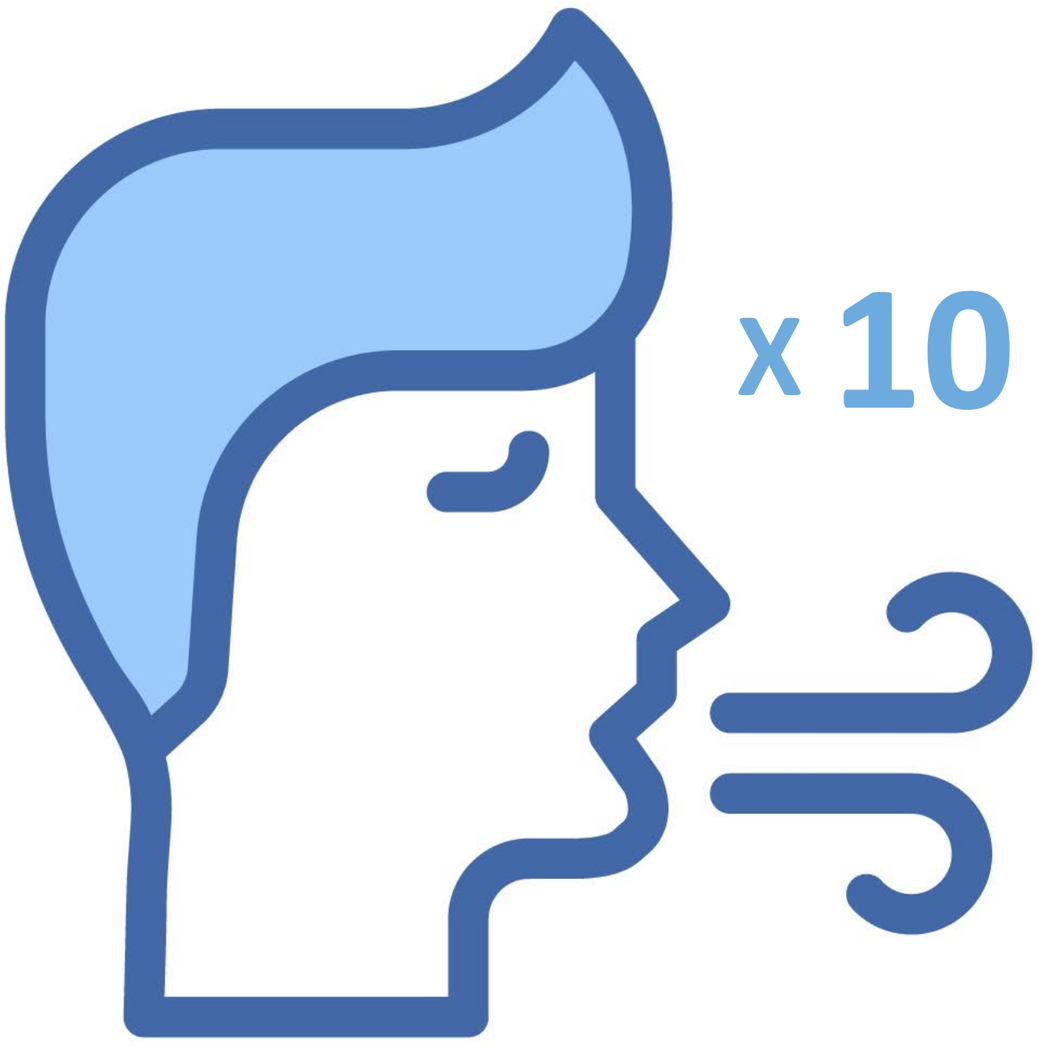
1. Hittar ni en insekt eller spår efter insekter?
2. Bygg en insekt av material från naturen. Insekten ska ha 6 ben.



10

Ni börjar bli ganska trötta och bestämmer er för att mellanlanda.

Sätt er ner (under ett träd) för att vila och andas lugnt in och ut 10 gånger.

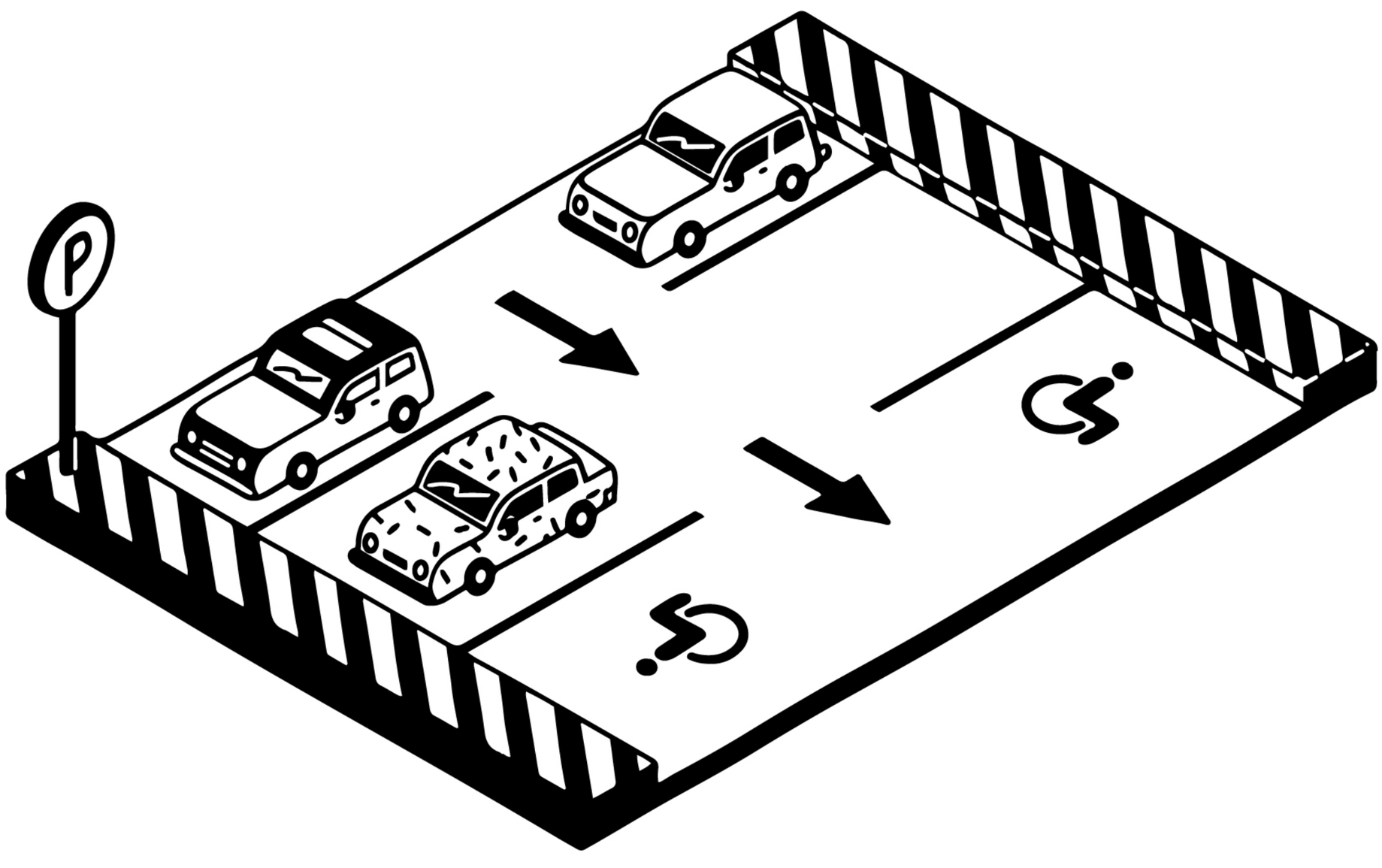


11

Ni har anlänt till Warszawa som är i Polen. Oj nej, en bra viloplats vid flyttrutten har blivit omvandlad till en jättestor parkeringsplats! Ni kan inte hitta tillräckligt med insekter att äta här.

Flocken med sädesärlor måste söka ett annat ställe att vila och äta på. Ta två steg tillbaka i spelet och kasta tärningen igen.

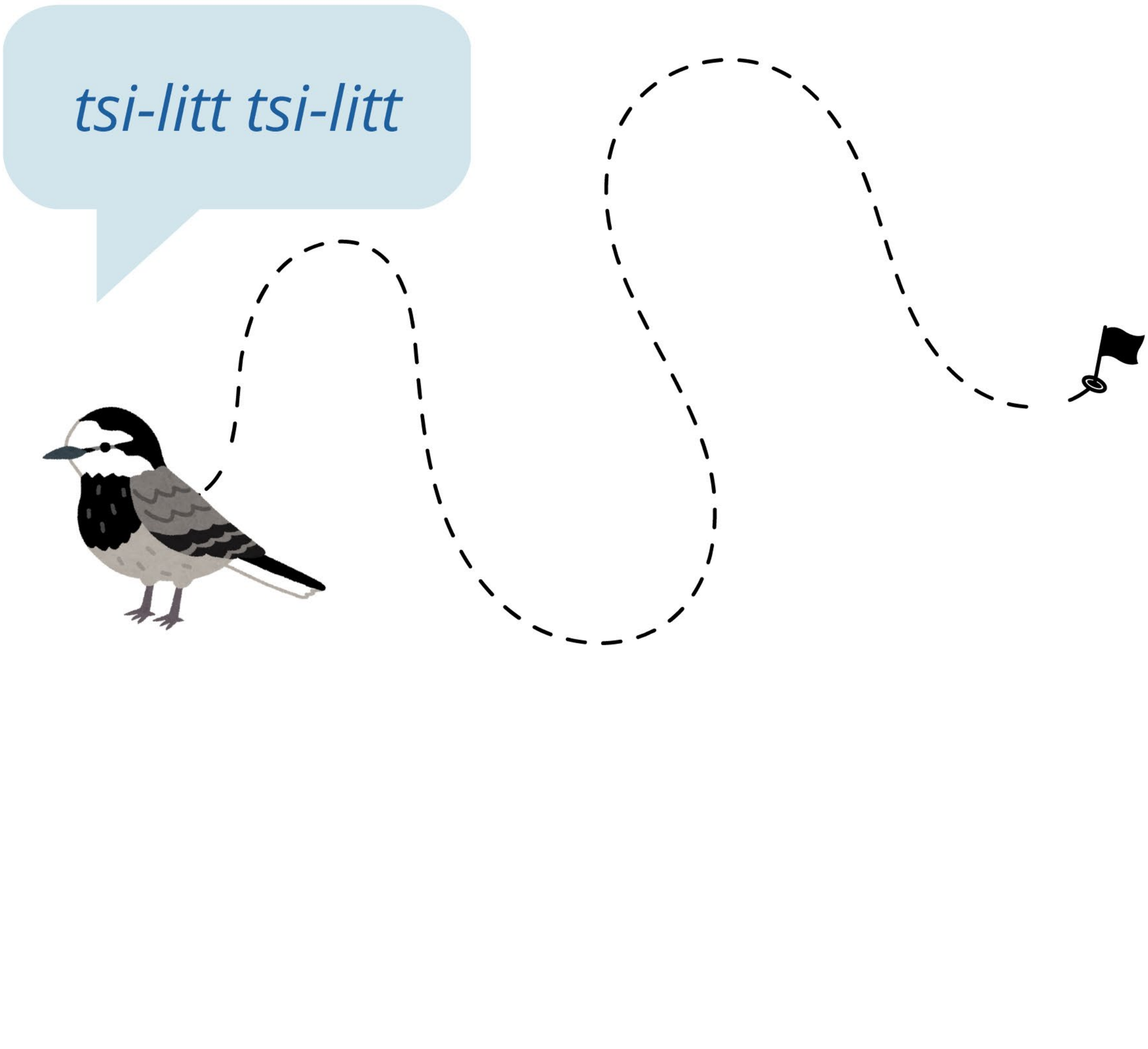
Ni behöver inte stanna här på nytt.



12

Hjälp, ni har tappat riktningen! I misstag har ni flugit rakt österut. Ta en ny riktning.

Härma sädesärlans lockläte ”tsi-litt tsi-litt” och locka med er alla sädesärlor mot den rätta riktningen.



13

Nu har ni kommit till Riga, som är Lettlands huvudstad. Sädesärlan är Lettlands nationalfågel.
På lettiska heter sädesärlan Baltā cielava.
Det betyder "vit ärla".

Ropa ut “Baltā cielava” tre gånger tillsammans med en passlig rörelse. Med den här hälsningen uppmuntrar ni alla sädesärlor på resan!

14

Ni landar på en åker där jordbrukarna har använt mycket giftiga bekämpningsmedel mot insekter. Det blir svårare för er att hitta mat här.

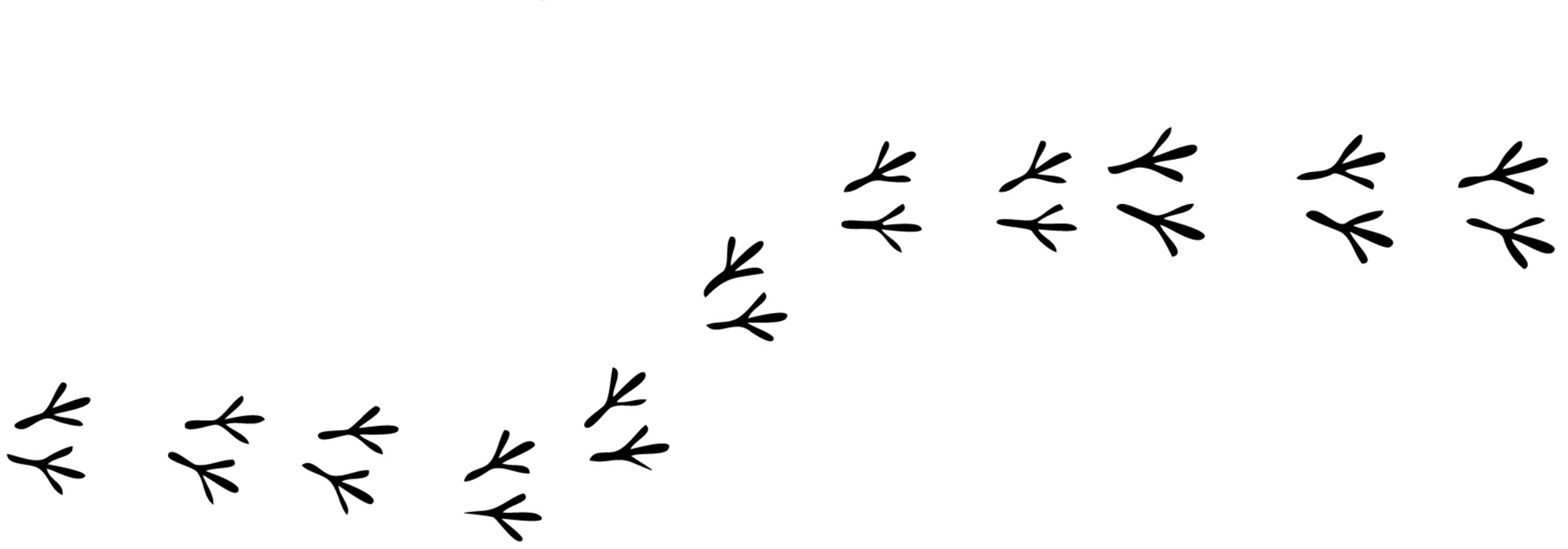
Kasta tärningen tills ni får **en trea**, för att få tid att äta tillräckligt med insekter, sedan kan ni fortsätta resan.

15

En sparvhök försöker anfalla er!

Rovfåglar undviker människor. Den modiga sädesärlan kan utnyttja detta, och flyga nära en människa för att undgå att bli uppäten.

Flyg nära en vuxen för att söka skydd för en stund!



16

Ni flyger över Estland mot kusten. Ni ska snart flyga över havet, men det blir motvind. Ni väntar på sydlig vind.

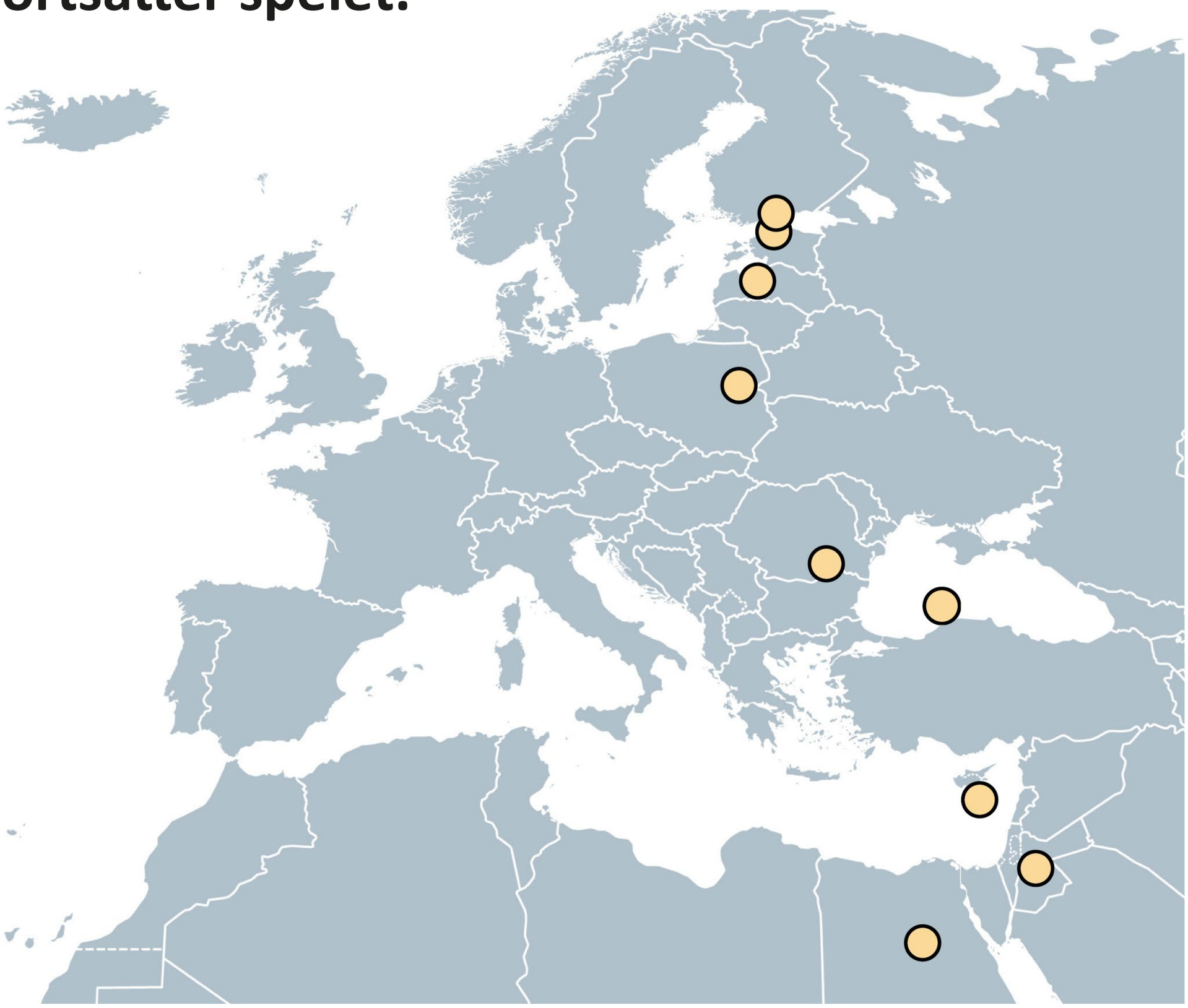
I **Tallinns** hamn finns en skylt där det står på estniska: “Head reisi ja tere tulemast jälle!” Vad tror ni det betyder? Berätta er gissning till spelledaren.

17

Finland i sikte! Det är slutet av april och ni har flugit ända från Egypten. Snart kan ni se Finlands huvudstad Helsingfors.

Titta på kartan. Vilka ställen har ni besökt under flyttresan och i vilken ordning? Berätta er rutt för spelledaren.

Välj sedan vänster eller höger rutt när ni fortsätter spelet.



18A

Våren har börjat i Finland! Sädesärlan räknas som ett vårtecken. Förut trodde man att sädesärlorna har speciellt starka fötter och att de kunde krossa isen längs stränderna genom att hoppa på den.

Hoppa jämfota för att fira våren!

18B

Ni trodde att ni hade kommit till buffébordet men ni landar mitt i en snöstorm! Vintern har kommit tillbaka till Finland, och ni måste vända om mot kusten.

Ta två steg tillbaka. Kasta tärningen tills ni får en **etta eller en trea**, sedan får ni fortsätta.

19

Nu är det dags att hitta en partner och bygga ett bo. Sädesärlan kan bygga sitt bo till exempel i en hålighet i en byggnad eller ett träd, ett stenröse eller en vedtrave.

Gå omkring i närheten och hitta en bra hålighet för sädesärlans bo. Berätta för spelledaren hurudant ställe ni hittade.

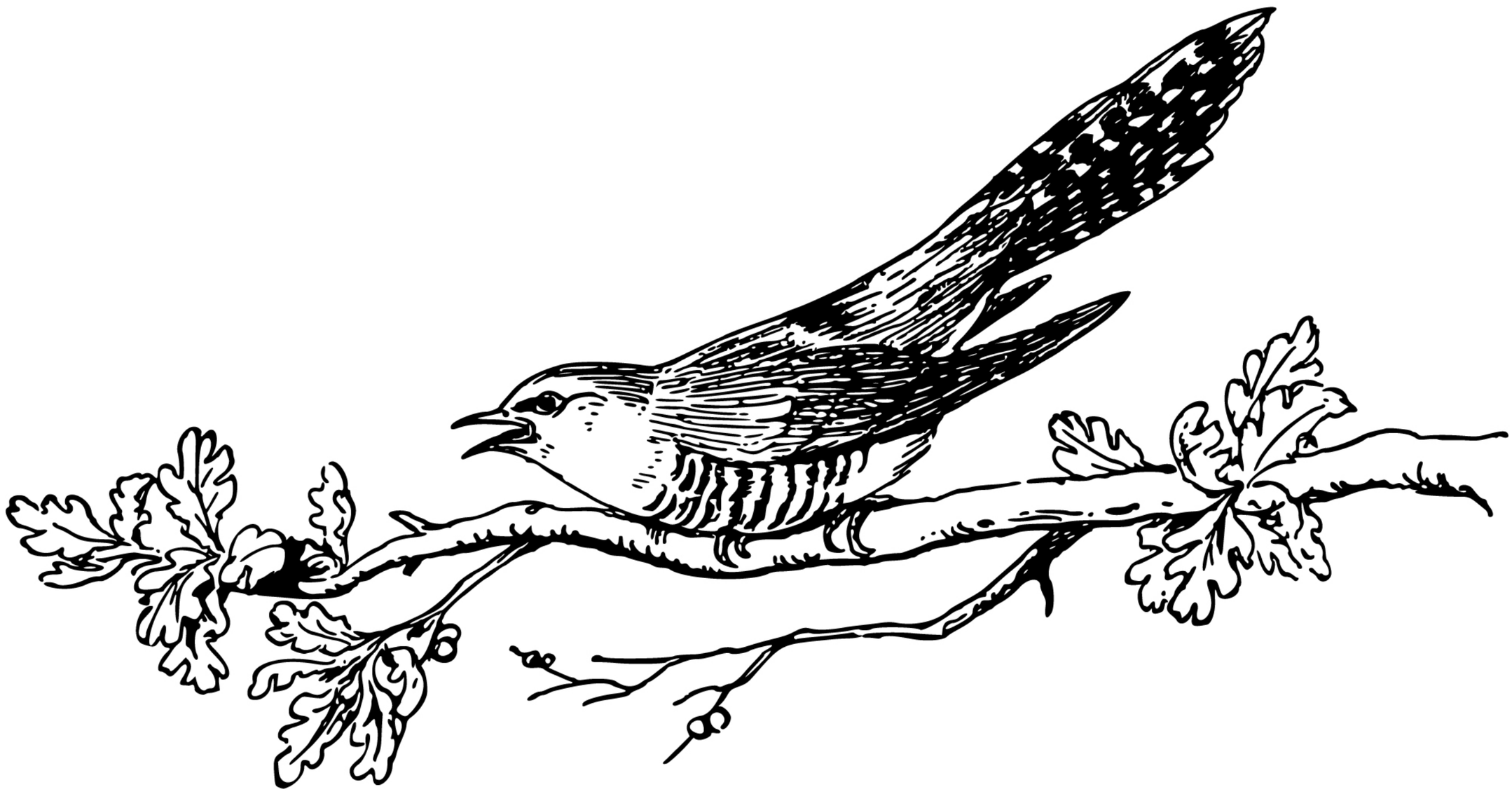
20

Göken har lagt ägg i ert bo! Gökungen kommer att knuffa ut alla era ägg eller ungar från boet.

Häckningen misslyckades på grund av göken. Kasta tärningen.

Siffran 1–3 = ni häckar på nytt och går vidare till uppgift 21 A.

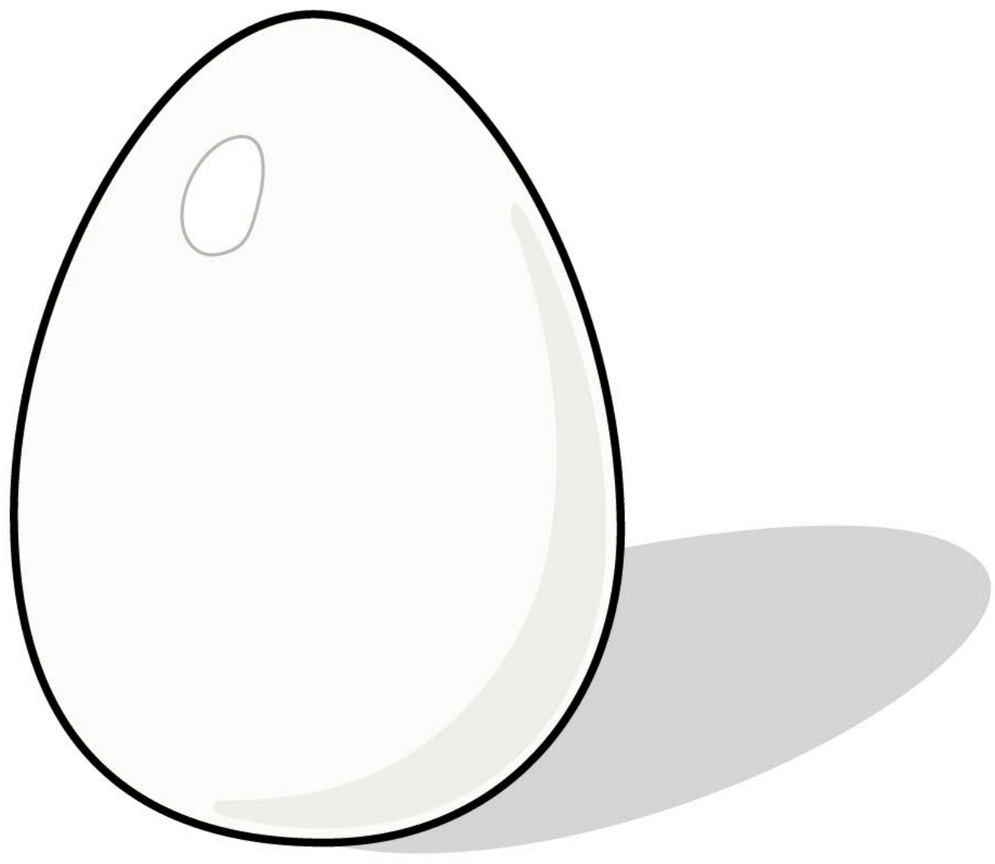
Siffran 4–6 = ni häckar på nytt nästa år och går vidare till uppgift 21 B.



21A

Ni lyckades med er häckning! Tillsammans med din partner turas ni nu om att ruva på fem ägg i boet. Efter ungefär två veckor kläcks äggen. Nu gäller det för er att mata ungarna flitigt, så att de får en bra chans att överleva.

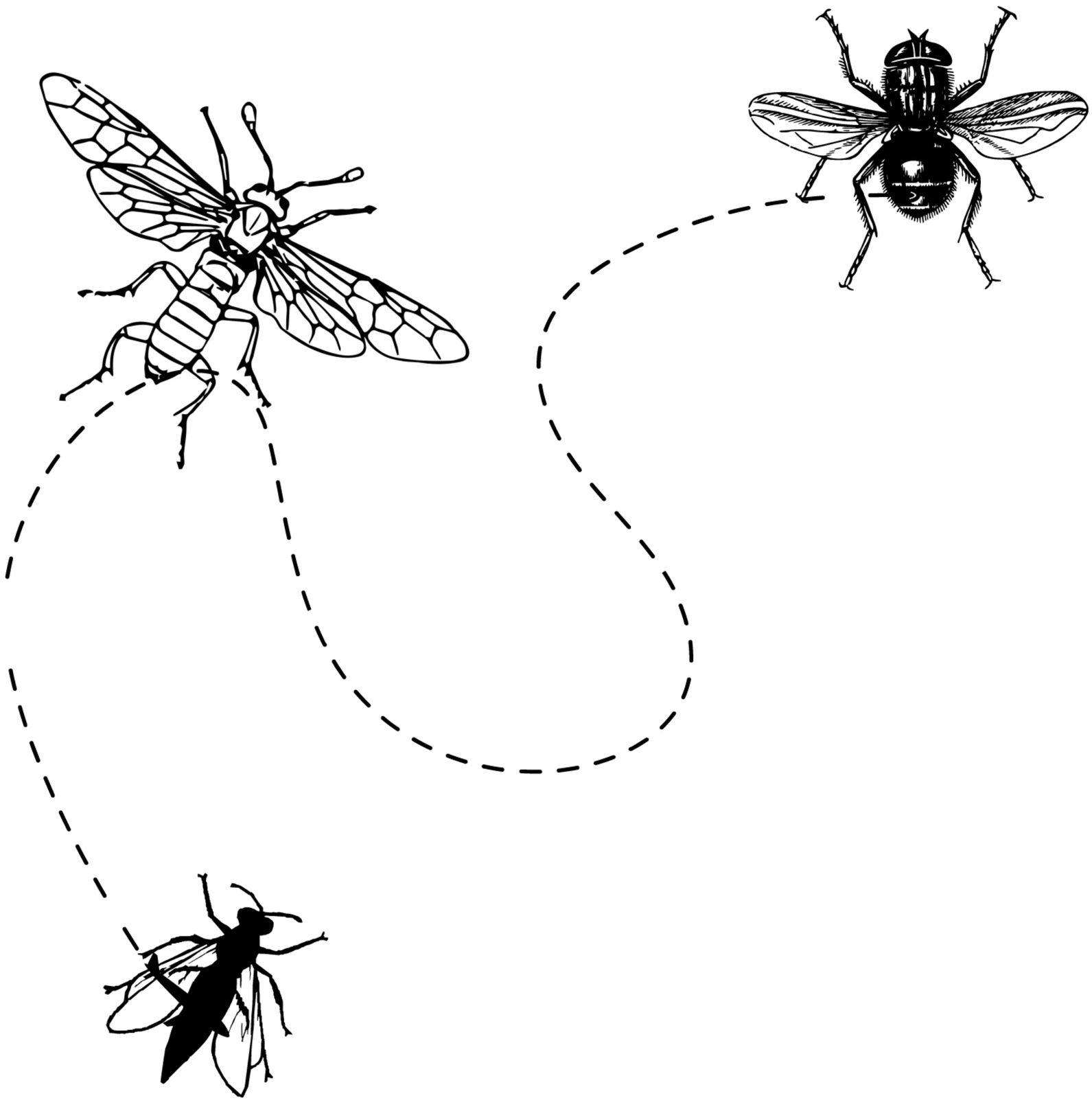
Var och en av er samlar ihop **fem** kkottar eller stenar som ägg till boet, och sitter och ruvar på dem en stund.



21B

Er häckning misslyckades det här året, men ni överlevde flyttresan!

Vicka glatt på stjärten och fånga insekter i luften med era händer som näbbar.

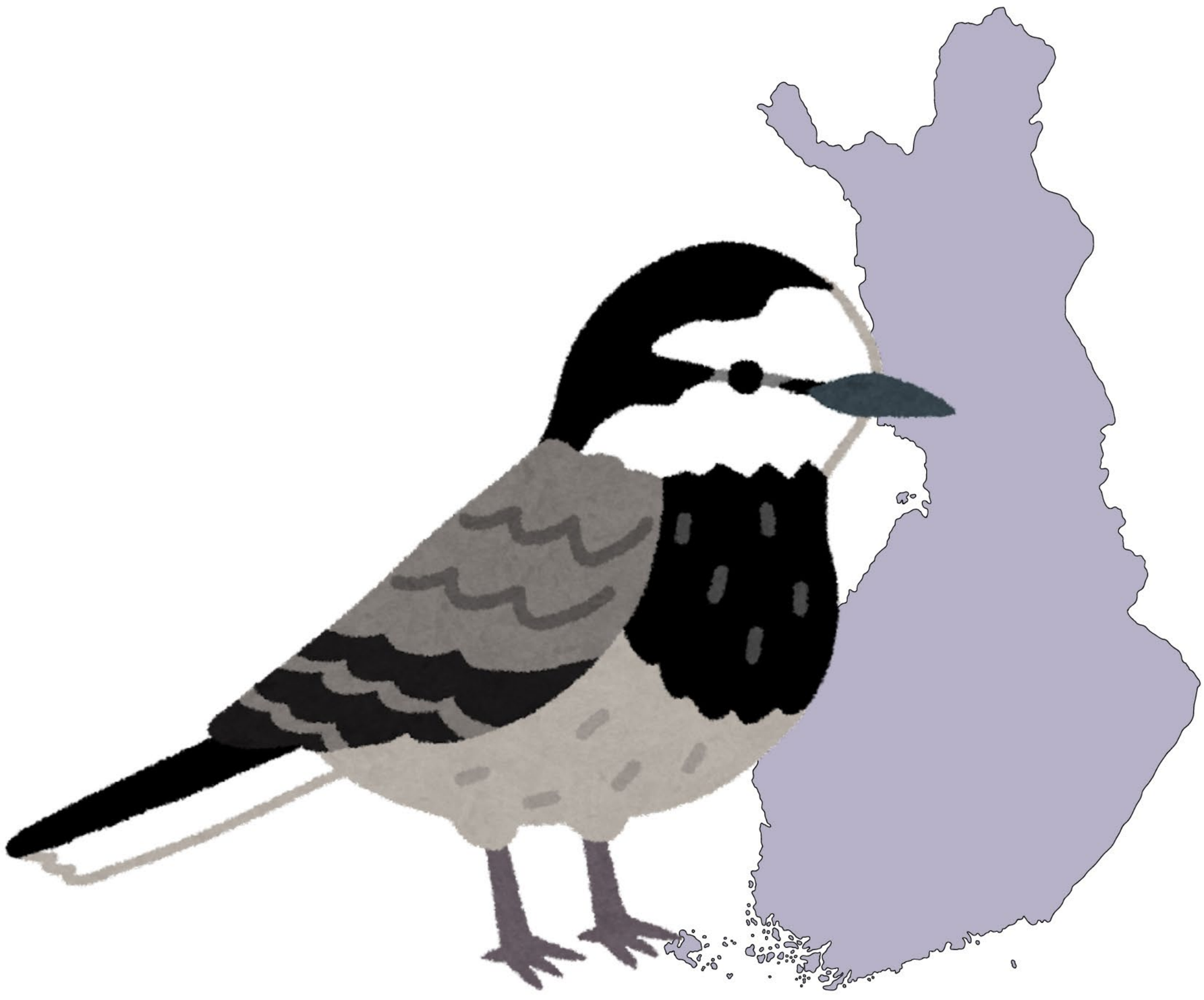


22

MÅL!

Sädesärlans flyttresa var lång och farofylld. Varför lönade det sig ändå för den att komma till Finland för att häcka?

Fundera på möjliga orsaker och berätta för spelledaren.



Uppgifter efter spelet

- Räkna ut längden på flyttresan fågelvägen till orten där du bor (eller där skolan är). Du kan också rita rutten på en karta.
- Vilka faror möter sädesärlorna på vägen?
- Mängden häckande sädesärlor har minskat i Finland under en lång tid. Orsakerna är oklara. Vad tror ni har bidragit till att sädesärlan har minskat i antal?
- Vad kan vi göra för att hjälpa sädesärlorna och andra fåglar?

Egypten

Jordanien

Cypern

Svarta havet

Bukarest

Warszawa

Riga

Tallinn

Helsingfors

Helsingfors
Tallinn
Riga
Warszawa
Bukarest
Svarta havet
Cypern
Jordanien
Egypten

Bakgrundsfakta för spelledaren

Sädesärla (Motacilla alba)

(fi: västäräkki, en: White Wagtail, vetenskapligt namn: Motacilla alba)

- En sirlig och långstjärtad, svart, vit och grå småfågel. Hanens strupe och hjässa är helsvarta, honornas och ungfåglarnas motsvarande ställen är mörkgråa.
- Vickar på sin långa stjärt och är ganska orädd för människor. Dess mest typiska läte är ett klart och tudelat “zilip”.
- Sädesärlan äter insekter och andra ryggradslösa djur. Lever i öppna miljöer, den trivs på gårdar, i städer, nära vattendrag, på åkrar och ängar.
- Sädesärlan är en närflyttare. Största delen av Finlands sädesärlor övervintrar i norra Afrika och Mellanöstern. Flyttresan räcker 2-4 veckor beroende på väder och vind, ruttval och tillgången på föda.
- Sädesärlan är en datumflyttare, vilket betyder att den anländer ungefär samma tid varje år. Till södra Finland kommer den mot slutet av april, beroende på väderförhållandena.
- Mängden häckande sädesärlor i Finland har på lång sikt minskat. Orsaken till minskningen är oklar, därför är insamling av data med hjälp av ringmärkning viktigt gällande den här fågelarten.
- (Källa: https://mappa.fi/lajikortit/vastarakki/)

Uppgifter
(obligatoriska uppgifter är märkt med orange font, vissa har tilläggsinformation för spelledaren).

- **0: Start.** Ni är sädesärlor, som har övervintrat i Egypten. Egypten ligger i nordöstra Afrika. Det är slutet av mars och ni ska påbörja er flyttresa tillbaka till Finland. Pyramiderna i Egypten är över 4 500 år gamla! Bygg en pyramid av naturmaterial och visa pyramiden för spelledaren.
- **1: Ni har ätit gott och samlat på er fett inför flytten!** Resan är lång och kräver en god kondition. Nu är det dags för lite uppvärmning! Förbered er för den långa resan genom att göra en av följande träningar: 10 X-hopp, 10 armhävningar (med knäna i marken) eller 10 knäböj.
- 2: Sädesärlans fjäderdräkt är svart, vit och grå. Hitta sädesärlans färger i naturen och visa för spelledaren.
- **3: Det är dags för avfärd och ni måste nu ta rätt riktning mot Finland.** Ta reda på vartåt norr ligger med hjälp av naturen. Många träd har fler och längre grenar mot söder, myrstackar byggs på sydsidan av stenar och träd, solen går upp i öster och ned i väster, mitt på dagen står solen i söder. Berätta ert svar för spelledaren (som kan kolla riktningen med kompassen).

- 4: Många småfåglar flyttar på natten, men sädesärlan flyttar på dagen. Vilka saker tror ni den kan använda sig av för att hitta till Finland? a) solen, b) stjärnhimlen, c) landmärken (kustlinjer, uddar) Berätta ert svar för spelledaren.
    - Hur orienterar sig sädesärlan? Sädesärlan flyttar på dagen och orienterar sig med hjälp av solens position, landmärken, jordens magnetfält och ett medfött, genetiskt program som talar om vilken riktning och hur länge de ska flyga. Alternativen a) och c) är de rätta svaren.
- **5: Ni flyger nu över Jordanien, som ligger i Mellanöstern.** Det är hett och torrt. Sädesärlan trivs i närheten av vattendrag. Kan ni se vatten i närheten? Om inte, vet ni var den närmaste sjön, tjärnen, bäcken eller ån finns? Berätta ert svar för läraren. Välj därefter den vänstra eller högra rutten i spelet.
    - Varför trivs sädesärlan nära vattendrag? Sädesärlan trivs i öppna miljöer och nära vattendrag, där det ofta finns mycket flygande insekter - med andra ord rikligt med mat för sädesärlan.
    - På sina övervintringsområden i Afrika och Mellanöstern samlas sädesärlorna på kvällarna och tar ett snabbt bad innan solnedgången, innan de slår sig ner tillsammans för natten.

- **6A: En stark ostlig vind för er till ön Cypern i Medelhavet.** Där fastnar ni i ett nät, som en fågelfångare satt upp. Ni måste snabbt ta er loss! Ställ er i en ring och blunda. Sträck sedan ut båda händerna och grip tag i någon annans händer. Ni bildar nu en knut. Kan ni lösa upp knuten, utan att ni släpper taget om varandras händer? Om ni inte lyckas, gå tillbaka till uppgift 5 och välj den andra rutten.
    - Varför sätts fångstnät ut? Enligt BirdLife Internationals undersökningar från 2015 och 2016 dödas 25 miljoner fåglar olagligt varje år i Medelhavsområdet.
    - Rapporterna visar att stora mängder fåglar fortfarande skjuts eller fångas i fällor, nät eller med pinnar bestrukna med lim, i strid med ländernas nationella lagar och internationella åtaganden.
    - Fåglar dödas för att ätas, men också för sport/ prickskytte, för att stoppas upp eller för att de ses som skadedjur.
    - (Källa: https://www.sverigesnatur.org/aktuellt/miljoner-faglardodas- illegalt-varje-ar/, Millions of birds still illegally killed – and most countries failing to stop it - BirdLife International)

- **6B: Ni har medvind och tar er snabbt vidare till Svarta havets kust.** Där fastnar ni i en ringmärkares nät. Ni får en ring runt foten. Varför tror ni att sädesärlan fick en ring kring foten? Berätta ert svar för spelledaren.
    - Varför ringmärks fåglar? Ringmärkning bidrar med information om bland annat fåglarnas utbredning, antal, beteende, ålder och dödlighet. Informationen som produceras av ringmärkningen främjar också skyddandet av fåglar. (Källa: https://www.helsinki.fi/sv/luomus/observationer-och-uppfoljningar/fageluppfoljning-och-ringmarkning/ringmarkning-av-faglar)
- 7: Sädesärlorna flyttar tillsammans i flockar. Ni börjar nu vara rätt så många tillsammans. Spring flaxande med vingarna efter varandra runt en annan grupp. För ett ögonblick är ni ännu flera sädesärlor som flyttar tillsammans!
- 8: Ni flyger över Bukarest, som är en stor stad i Rumänien. När ni landar för att vila krockar ni med fönstret i en skyskrapa. Som tur klarar ni er undan med blotta förskräckelsen! Hur kan man göra fönster säkrare för fåglarna? Fundera på lösningar och berätta för spelledaren.
    - Hur kan man undvika att fåglarna krockar med fönster? Man kan hålla persienner och gardiner stängda.

Att låta bli att tvätta fönstren minskar reflektion och genomskinlighet och förebygger därmed kollisioner.

- Klistermärken med rovfåglar kan hjälpa vid små fönster, men vid större fönster är deras effekt mycket begränsad.
- Med en UV-penna kan man rita mönster på fönstren som endast fåglar kan se.
- Punktmönster kan göras genom att tejpa kollisionsskyddsremsor på fönstren. Det finns också fönster som redan på fabriken har försetts med mönster.
- (Källa: BirdLife Suomi | Lintujen ikkunatörmäykset ja niiden ehkäiseminen)

- **9: Flyttresan är lång och kräver mycket energi.** Ni måste landa för att äta. Sädesärlan är en insektätare. Det ser man på den smala näbben. Hittar ni en insekt eller spår efter insekter? Bygg en insekt av material från naturen.
  - Insekten ska ha 6 ben. Insekter som eleverna kan hitta är t.ex. myror, skalbaggar, myggor, flugor, humlor och fjärilar. Insekter lämnar ät- och gnagspår efter sig, till exempel på blad, kvistar och trädstammar.
- 10: Ni börjar bli ganska trötta och bestämmer er för att mellanlanda. Sätt er ner (under ett träd) för att vila och andas lugnt in och ut 10 gånger.

- **11: Ni har anlänt till Warszawa som är i Polen.** Oj nej, en bra viloplats på flyttrutten har blivit omvandlad till en jättestor parkeringsplats! Ni kan inte hitta tillräckligt med insekter att äta här. Flocken med sädesärlor måste söka ett annat ställe att vila och äta på. Ta två steg tillbaka i spelet och kasta tärningen igen. Ni behöver inte stanna här på nytt.
- 12: Hjälp, ni har tappat riktningen! I misstag har ni flugit rakt österut. Ta en ny riktning. Härma sädesärlans lockläte ”tsi-litt tsilitt” och locka med er alla sädesärlor mot den rätta riktningen.
- 13: Nu har ni kommit till Riga, som är Lettlands huvudstad. Sädesärlan är Lettlands nationalfågel. På lettiska heter sädesärlan Baltā cielava. Det betyder "vit ärla". Ropa ut “Baltā cielava” tre gånger tillsammans med en passlig rörelse. Med den här hälsningen uppmuntrar ni alla sädesärlor på resan!
- 14: Ni landar på en åker där jorbrukarna har använt mycket giftiga bekämpningsmedel mot insekter. Det blir svårare för er att hitta mat här. Kasta tärningen tills ni får en trea, för att få tid att äta tillräckligt med insekter, sedan kan ni fortsätta resan.
    - Hur påverkar insektbekämpningsmedlen sädesärlan?
      I jordbruket (förutom i ekologisk odling) används mycket bekämpningsmedel som dödar inte bara skadeinsekter utan också andra insekter. Eftersom sädesärlorna äter

främst insekter, så påverkar bekämpningsmedlen också dem negativt.

- 15: En sparvhök försöker anfalla er! Rovfåglar undviker människor. Den modiga sädesärlan kan utnyttja detta, och flyga nära en människa för att undgå att bli uppäten. Flyg nära en vuxen för att söka skydd för en stund!
- 16: Ni flyger över Estland mot kusten. Ni ska snart flyga över havet, men det blir motvind. Ni väntar på sydlig vind. I Tallinns hamn finns en skylt där det står på estniska: “Head reisi ja tere tulemast jälle!” Vad tror ni det betyder? Berätta er gissning till spelledaren.
  - Head reisi ja tere tulemast jälle! = Trevlig resa och välkommen åter!
- **17: Finland i sikte!** Det är slutet av april och ni har flugit ända från Egypten. Snart kan ni se Finlands huvudstad Helsingfors. Titta på kartan. Vilka ställen har ni besökt under flyttresan och i vilken ordning? Visa er rutt för spelledaren. Välj sedan vänster eller höger när ni fortsätter spelet.
  - Rutt : Egypten - Jordanien - Cypern / Svarta havet - Bukarest- Warszawa - Riga - Tallinn - Helsingfors.
- **18A: Våren har börjat i Finland!** Sädesärlan räknas som ett vårtecken. Förut trodde man att sädesärlorna har speciellt starka fötter och att de kunde krossa isen längs stränderna genom att hoppa på den. Hoppa jämfota för att fira våren!

- **18B: Ni trodde att ni hade kommit till buffébordet men ni landar mitt i en snöstorm!** Vintern har kommit tillbaka till Finland och ni måste vända om mot kusten. Ta två steg tillbaka. Kasta tärningen tills ni får en etta eller en trea, sedan får ni fortsätta.
- **19: Nu är det dags att hitta en partner och bygga ett bo.** Sädesärlan kan bygga sitt bo till exempel i en hålighet i en byggnad eller ett träd, ett stenröse eller en vedtrave. Gå omkring i närheten och hitta en bra hålighet för sädesärlans bo. Berätta för spelledaren hurudant ställe ni hittade.
- **20: Göken har lagt ägg i ert bo!** Gökungen kommer att knuffa ut alla era ägg eller ungar från boet. Häckningen misslyckades på grund av göken. Kasta tärningen. Siffran 1–3 = ni häckar på nytt och går vidare till uppgift 21 A. Siffran 4–6 = ni häckar på nytt nästa år och går vidare till uppgift 21 B.
    - Hur förökar sig göken? Göken bygger inte ett eget bo, utan parasiterar hos många olika tättingar (rödstjärt, ängspiplärka, sädesärla, järnsparv, bergfink). Gökungen knuffar ut fosterfågelns ägg eller ungar från boet, och fosterfågeln ruvar och matar gökungen.
    - (Källa: https://mappa.fi/lajikortit/kaki/)

- **21A: Ni lyckades med er häckning!** Tillsammans med din partner turas ni nu om att ruva på fem ägg i boet. Efter ungefär två veckor kläcks äggen. Nu gäller det för er att mata ungarna flitigt, så att de får en bra chans att överleva. Var och en av er samlar ihop fem kottar eller stenar som ägg till boet, och sitter och ruvar dem en stund.
- **21B: Er häckning misslyckades det här året**, men ni överlevde flyttresan! Vicka glatt på stjärten och fånga insekter i luften med era händer som näbbar.
- **22: Mål!** Sädesärlans flyttresa var lång och farofylld. Varför lönade det sig ändå för den att komma till Finland för att häcka? Fundera på möjliga orsaker och berätta för spelledaren.
    - Svar: Under våren och sommaren finns det massor med insekter och annan föda att äta och mata ungarna med. Det finns mindre konkurrens om maten här. De ljusa nätterna och långa dagarna gör dessutom att fåglarna har mera tid att leta efter mat.

CREA+BIRD

Through education to a deeper connection with nature

Spelet En flyttfågels resa, 2026.

Skapare: Pia Lindström, Borgå naturskola &
Maria Salin, Finlands naturcentrum Haltia

Grafisk design: Sanna Saari-Vesterinen,
Finlands natur- och miljöskolförbund

Tillgänglighetsanpassning: KMG Turku

METSÄHALLITUS
FORSTSTYRELSEN

HALTIA
FINLANDS NATURCENTRUM

PORVOO BORGÅ

Medfinansieras av Europeiska unionen

LYKE verkosto