

Xarxes tròfiques a Torre Negra

Joc de pistes per a gent de 9 a 12 anys

Joc de pistes pel Parc Rural de la Torre Negra amb proves i preguntes.

2 educadors/es apart del professorat.

Objectius:

Continguts:

- Conèixer la xarxa tròfica bàsica de l'entorn.
- Conèixer alguns dels animals més destacats de l'entorn, els seus costums i relació amb l'entorn.
- Aprendre que el camp, el bosc i les rieres són tres elements del paisatge bàsics per la fauna que hi viu.
- Conèixer la zona de Torre Negra.

Capacitats:

- Fer recerca en el camp de diversos aspectes de la xarxa tròfica i dels seus components.

Actituds:

- Valorar la necessitat de mantenir els tres components bàsics del paisatge (bosc, camp i rieres) en bon estat.

Introducció:

Ens preguntem què sabem de la zona que visitem. Quins animals hi viuen. Què mengen els animals que coneixem. Hi haurà amagatalls a la zona?

Es fan 2 grups.

Per fer els grups a l'atzar, es lliuren les peces d'uns trencaclosques grans dels animals corresponents, i els nens i nenes busquen qui comparteix amb ells/es el trencaclosques. Així coneixeran l'aspecte físic de l'animal. Si cal que els grups es facin tenint en compte de separar o ajuntar determinats nois i noies, caldrà preparar-ho abans amb el professorat. Cada grup rebrà el nom de l'animal corresponent.

Reben un dossier on està explicat el seu recorregut i una foto aèria per seguir el recorregut.

Els nois i noies van amb l'educador/a corresponent per un recorregut i disposen del dossier de preguntes i respostes que els ajudarà a trobar el camí correcte. Quan arriben a un lloc de prova, es plantegen una pregunta i en funció d'aquesta caldrà fer una prova per trobar la resposta.

Grup de l'àguila marcenca (*Circaetus gallicus*): respostes correctes a les preguntes.

a. *Les àguiles marcenques necessiten pins grans on posar el niu, millor si tenen branques fortes per poder posar el niu de manera que s'hi pugui posar directament. Trobem aquí aquest tipus d'arbres?* Resposta correcta: sí (branques grans no massa, però). Per saber-ho, mesurarem els arbres d'amplada amb uns metres i d'alçada amb la comparació amb l'alçada dels nens.

b. *El gamarús pot menjar algun llangardaix. El llangardaix necessita prendre molt sol. Per què pren el sol el llangardaix: per escalfar-se o per posar-se moreno?* Resposta correcta: per escalfar-se. Quan un llangardaix pren el sol està més visible i el poden

atacar. Per amagar-se ha de deixar de prendre'l. Per poder viure aquesta complicada situació, jugarem al "Pi" amb l'educador/a com a Pi, que representa el sol. Cada vegada que el Pi compta, els llangardaixos (el grup) surten a "prendre el sol" tocant el Pi i tornen a amagar-se.

c. *El llangardaix menja insectes. Hi ha prou insectes al camp per alimentar el llangardaix?* RC: sí. Per saber-ho, farem una recerca d'animalons (tots junts) i anirem mirant què ens trobem. Aprendrem diversos insectes i animalons.

d. *Els insectes poden ser carnívors o bé menjar herbes i altres plantes. Quines plantes trobem a aquesta zona?* L'educador/a presentarà una llista de plantes. Resposta correcta: totes les plantes de la llista, però com a mínim més de quatre. Per saber-ho anirem mirant les plantes que trobem i les aprendrem a reconèixer.

Grup del toixó (*Meles meles*): respostes correctes a les preguntes.

a. *Els toixons fan servir les rieres com si fossin carrers, perquè hi passen amagats i creuen camps sense ser vistos. Trobem rieres que puguin servir de "refugis-carretera" per als toixons?* Resposta correcta: sí. Per saber-ho, mirem a veure si en trobem i dibuixem-les un mapa senzill de la zona. Lloc: Forat d'en Bocàs.

b. *El toixó caça musaranyes. Podria el toixó caçar amb sabates?* Resposta correcta: No, té uns coixinets a la planta del peu per no fer soroll. Per saber-ho, jugarem al conill i les guineus (versió toixó i musaranya). La musaranya amb els ulls tancats (amb un mocador) ha d'anar senyalant els toixons (la resta del grup) mentre s'apropen en silenci i proven de menjar-se'l. Quan un teixó és senyalat ha de tornar enrere i comença a caminar de nou.

c. *Les musaranyes necessiten per sobreviure aigua, menjar i cau. Què passa amb les musaranyes a un territori com Torre Negra? Poden sobreviure?* Resposta correcta: sí. Per saber-ho, juguem al joc dels porcs senglars i els recursos però amb versió musaranyes. El grup es divideix en dos: les musaranyes i els recursos. Es fa dues fileres, una davant de l'altra, a uns metres de distància. Es donen l'esquena. L'educador/a diu "ja" i tots es giren cap a la filera contrària. Han d'adoptar amb les mans i el cos una postura que representa diverses coses, i que prèviament s'haurà consensuat: les musaranyes: la gana, la set i la necessitat de cau. Els recursos: el menjar, l'aigua i el cau. Els signes han de coincidir: gana-menjar, set-aigua i necessitat de cau-cau. Cadascú decideix lliurement quina postura i quins signes farà. Quan es giren, es miren què fa la gent de la filera del davant. Les musaranyes han de córrer a agafar algú de la filera dels recursos, que no es mouran, que faci el mateix signe. Si agafen algú, se l'emporten a la filera de les musaranyes, perquè representa que han pogut sobreviure, reproduir-se, i els recursos han baixat (han estat consumits). Les musaranyes que no trobin el recurs que necessitaven, moren i com que es podreixen, passen a ser recurs, i canvien de filera. Amb els canvis fets, es tornen a girar d'esquenes i es torna a dir: "ja", etc. Els dos grups aniran a poc a poc augmentant i disminuint, però mai arribaran a extingir-se. La reflexió final és que les musaranyes i els recursos es van equilibrant mútuament.

d. *Les musaranyes mengen herbes i altres plantes. Quin menú de plantes trobem a aquesta zona?* L'educador/a presentarà dos menús. Resposta correcta: el menú número 2. Per saber-ho anirem mirant les plantes que trobem i les aprendrem a reconèixer, a partir de dos menús (1 i 2), l'1 amb plantes al·lòctones i el 2 amb les típiques.

3. Els grups arriben a un mateix punt (el d'inici) i per acabar juguem al joc de la cadena tròfica.

4. Reflexió final.

Aquesta part es pot fer a l'escola tranquil·lament a partir de l'explicació de cada grup a la resta i ajudant-se dels dossiers, o bé es pot fer d'una manera ràpida allà mateix. Es tracta de fer un repàs dels recorreguts i veure que s'ha seguit la cadena tròfica que surt de cada un dels dos grans animals. Aquesta ha transcorregut per camp obert i per bosc, de manera que si faltés un dels dos ambients, es faria més difícil la supervivència.

5. Comiat.

Material necessari:

- **Dos trencaclosques: un amb la figura d'un toixó i un amb una àguila marcenca.**
- **Dossiers de treball (el "mapa" del recorregut), llapis i goma.**
- **Un fotografia aèria de la zona.**
- **Grup de les àguiles:**
 - **cintes mètriques**
 - **Pots-lupa**
 - **Llistat de plantes de la zona, amb més de quatre plantes.**
- **Grup dels toixons:**
 - **Mocadors pels ulls.**
 - **Menús de plantes**
- **Mocadors i fitxes del joc de la cadena tròfica.**