

Myre-liv

Læg jer ned i en rundkreds med ansigterne ind mod hinanden midt i græsset, og læs fortællingerne. Leg derefter legene.

1. Fortælling: Ud med antennerne!

Forestil jer.....

Bag et gammelt egetræ ligger en stor myretue. Her bor de røde skovmyrer. Skovmyretuen har kun en dronning og få hanner. Dronningen hedder Myrna. Myrna er mor for alle arbejdermyrerne og hannerne i tuen, så derfor er de søskende, og de passer på hinanden. Dronningemor Myrna og hannerne er født med vinger og de er større end arbejdermyrerne. Myrer har følehorn også kaldets antenner. Myrer er meget renlige dyr, så de slikker hinandens følehorn eller antenner rene. Antennerne er vigtige, fordi her sidder myrerens lugte- og følesans. Uden antenner vil myren ikke kunne leve. Antennerne er altid i bevægelse og de rører tit ved hinanden med deres lange følehorn. De bruger dem også til at finde føde eller tjekke luften for forskellige dufte. Hvis der fx er fare på færde udsender myrerne dufte for at advare de andre myrer eller for at tilkalde hjælp.

Arbejdsmyrerne myldrer rundt overalt på den store myretue. De har travlt. Travlt med at gøre åbninger i tuen større. Men lige nu ser det ud som om, at de prøver at fortælle, at der er sket noget meget vigtigt.....

Leg: Følehorns-myrer-leg - alle elever er arbejdermyre

Dronningemor Myrna (Læreren) fortæller, hvad arbejdermyrerne skal gøre.

Arbejdermyrerne skal gå rundt mellem hinanden og skal:

- Hilse på hinanden med deres antenner. (1-2 min)
- Fortælle med antennerne, at de bliver truet at en spætte, der forsøger at finde føde i myretuen. (1-2 min)
- Rengøre antennerne - for myren kan ikke leve uden antenner. (1-2 min)



2. Fortælling: Dronningemor Myrna og hannerne på flyvetur

Så sker det..... ud af åbningerne i myretuen flyver dronningemor Myrna og hannerne ud. Dronningemor Myrna skal besøge et andet myresamfund med hanner. Dronningemor kredser først lidt rundt, så spredes vingerne ud og parringsflugten er begyndt. 30-40 meter over jorden parrer hun sig med en han-myre. Når parringen er forbi falder de udmattede han-myre til jorden. De fleste bliver spist af spætter eller skader eller dør af sult. Dronningemor Myrna når at parre sig med flere hanner, og de sædceller hun modtager denne ene dag holder resten af livet. Hun opbevarer sædcellerne i kroppen. Dronningemor Myrna møder aldrig mere en han.

Fangeleg: Sværmende myrer

En af eleverne er dronningemor Myrna, mens resten af klassen er han-myre. De flyver mellem hinanden (baskende arme) på et afgrænset område, når dronningemor Myrna rører en han-myre og siger "Befrugtet", så er han-myren død og sætter sig uden for det afgrænsede område.

Dronningemor Myrna får 1 minutter til at blive befrugtet af så mange han-myre som muligt. Efter 1 min. tælles, hvor mange hanmyrer, der er døde. Der findes en ny dronningemor Myrna, der fanger i 1 min.

Leg fx legen med bare fødder. Brug mobiltelefonen til at tage tid.

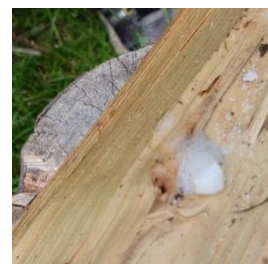
3. Fortælling: Dronningemor Myrna er sulten

Dronningemor Myrna har travlt med at finde et skjulested for masser af fugle og insekter kunne godt tænke sig at æde en fed dronning. Myrna kommer tilbage til myretuen og finder et hul i tuen, hvor hun kan være. Hun lukker indgangen bag sig, bider hendes vinger af og her venter hun stille og roligt hele efteråret og vinteren. Så bliver det endelig forår, og Myrna er tynd og sulten, for hun har ikke fået noget at spise i meget lang tid. Hun sender dufte ud til arbejdermyrerne, at de skal komme med mad.

Myrna elsker mad med meget sukker. I dag har arbejdermyrerne været heldige, fordi mennesker har efterladt en sukkerknald efter en skovtur. Arbejdermyrerne skærer det i bittesmå stykker og spytter på det, indtil det er så flydende, at de kan synke det. Maden ender i kroen som er i myrens bagkrop. Myren har ikke en rigtig mave, men en kro, der er en beholder til at opbevare mad. Når arbejdermyren er sulten kan de tage lidt fra kroen. Men der er sendt duft ud, så maden skal gylpes op til dronningemor Myrna.

Leg: Føde til dronningemor Myrna

Inddel eleverne i mindre grupper. Hver gruppe skal have en sukkerknald. Hver gruppe skal finde en stor sten/træstub, hvor de skal hjælpe hinanden med at lave flydende føde til Myrna. De kan finde grene/sten til at hakke sukkerknalden i stykker, samt bruge deres eget spyt til at opløse sukkerknalden.



4. Fortælling: fra æg til myre

Det er maj måned og dronningemor Myrna er nu blevet klar til at lægge en hel masse små hvide æg. Arbejdermyrerne tager sig af æggene - der bliver til larver og så til pupper og til sidst forvandles de til myrer. Men det er dronningemor Myrna, der bestemmer om larverne skal blive til arbejdermyre, hanmyre eller dronning. Det gør hun ved at sende dufte ud. Hvis hun sender en duft ud, hvor der skal spares på foderet/føden udvikles larverne til arbejdermyrer.

Leg: En fuldstændig forvandling: ÆG-LARVE-PUPPE-MYRE

Læreren kan til at starte med være dronningemor, men når børnene kender legen kan et af børnene være dronningemor. Dronningemor skal sige et af de fire ord: æg-larve-puppe-myre. Det er lige meget i hvilken rækkefølge ordene siges.

Eleverne skal være sammen parvis, og hjælpe hinanden med at lave:

- **ÆG** - de former sig som et æg ved at sidde på hug. De arbejder hver for sig, så der er to æg.
- **LARVE** - de former sig som en larve, som to C'er - op mod hinanden. Her skal de samarbejde.
- **PUPPE** - de former sig som et stort O, fordi puppestadiet er et hvilestadium. Puppen er et silkehylster og inde i puppen bygges larven fuldstændig om og får ben og antenner. Her skal de samarbejde.
- **MYRE** - De kravler rundt som myre og er fuldstændig forvandlet - De arbejder hver for sig.



Når læreren siger: "Dronningemor Myrna siger: ÆG" eller "Dronningemor Myrna siger: PUPPE" - skal de parvis gøre denne forvandling.

Dronningemor er den, som bestemmer, og den gruppe, der udfører forvandlingen sidst går ud af legen. Den sidste gruppe, der er tilbage vinger legen.

5. Fortælling: Brug for varme

Arbejdermyrerne bygger myretuen, så de kan holde varmen. Der er bygget rum i myretuen, der har en temperatur på 25-30 grader, så trives Dronningemor Myrna og de andre myrer bedst. Bliver det for varmt laver myrerne huller, så der kan strømme luft igennem myretuen. Om sommeren har arbejdermyrerne travlt med at udbygge og reparere tuen, hvor de kommer slæbende med nye nåle og kviste. En arbejdermyre kan godt bære en nål i sine kindbakker, selv om nålen er dobbelt så lang som myren selv. Men små kviste skal de være flere om.

Leg: Myretue-leg

I skal bygge jeres egen myretue. Klassen skal samle en bunke grene, som de kan løfte med fødderne. Klassen danner en myrevej ved at holde hinanden i hænderne i en lang række og alle har bare fødder. Bunken med grene placeres forrest i rækken og nu skal grene transporteres gennem rækken til sidste mand med fødderne og danne en ny bunke med grene. Læreren kan evt. tage tid.

Nu skal der samles større grene. Parvis skal de løfte en større gren. De skal tage fat samtidigt enten fra højre eller venstre side og løfte grenen op over hovedet og gå i takt hen til klassens myretue.

6. Fortælling: Myrekrig

Myrer er meget krigeriske - også overfor hinanden. Skovmyrerne går til angreb, hvis de føler sig truet selv mod mennesker. Ildmyrer kan udrydde skovmyrer, men skovmyrerne passer på, at ildmyrerne ikke opdager dem.

Skovmyrer kan angribe i velkoordinerede angreb mod andre myrearter. Nogle af skovmyrerne er soldater. De har kraftige muskler i kindbakkerne, så de nemt kan klippe et ben eller en antenne over. Der er også spionmyrer. Det er en myre, der er sendt ud for at tjekke området for fjender. Hvis en skovmyre ser en ildmyre som spion, løber den hjem og sætter duftspor, henter soldaterne, så de effektivt får dræbt ildmyreren. Men en gang imellem lykkedes det ildmyre-spionen ikke at blive opdaget, og den henter en angrebsstyrke. Så er slaget tabt for skovmyrerne, da ildmyrerne har en meget kraftig gift, der gør at skovmyrer ligger døde og døende rundt om på skovbunden.

...Men ikke alle myrer er krigeriske. Herkulesmyren er Danmarks største myre. Men den er sky og gemmer sig, og føler den sig truet, vil den stille liste af.

Leg: Til angreb!

Klassens deles i grupper af 3-4 elever.

Et af holdene starter med at være ildmyrer-spioner. Ildmyrer-spionerne skal gemme sig i skoven. De skal gemme sig forskellige steder indenfor et afgrænset område fx afmærket med kegler. Resten af klassen er skovmyrer, der vender ryggen til, lukker øjnene og tæller til 100, hvorefter de råber: "Til angreb".

Skovmyrerne angriber i velkoordinerede formationer, dvs. holdet skal holde hinanden i hånden og skal finde ildmyrerne. Når et hold finder en ildmyre, får de et point. Holdene er på skift ildmyre-spioner. Er spionmyrerne ikke fundet efter 3-4 min., fløjter læreren, og et nyt hold vælges til at være ildmyrer. Legen er slut, når alle hold har prøvet at være ild-myre-spioner. Det vindende hold er det hold, der har fundet flest ild-myre-spioner.

Materialer:

Sukkerkvalde

Myre følehorn/antenner

Mobiltelefon/ur til at tage tid til fangelegen: Sværmende myrer