

OBVEZNOSTI 8. IN 9. TEDEN – OGL

Današnja tema je: HOTEL ZA ŽUŽELKE

Tokrat boste ustvarjalni, saj je vaša naloga izdelati hotel za žuželke. Najprej si oglejte spodnje fotografije, preberite navodila in pustite domišljiji prosto pot. Odpravite se v bližnji gozd in uživajte v petju ptic ter prebujajoči se naravi. Naberite material, ki bi ga lahko porabili za izdelavo hotela. Tudi doma pobrskejte za odpadnimi materiali.

Hotel za žuželke lahko naredimo iz najrazličnejših materialov in oblik. Iz spodnjih fotografij boste ugotovili, da so nekateri zelo preprosti, pri izdelavi nekaterih pa je potrebno vložiti kar nekaj truda, potrpljenja, idej in časa. Vsak sam naj se glede na dane možnosti odloči, kakšen hotel bo izdelal. Hotel izdelajte po lastni zamisli. Bodite ustvarjalni, iznajdljivi, natančni... Pazite na varnost pri delu in na sprehodu se zaščitite pred klopi. Za idejo se lahko posvetujete s starši in če potrebujete pomoč pri izdelavi, jih lahko poprosite, naj vam malo pomagajo. Prepričani smo, da čas, ki ga boste preživeli skupaj ne bo izgubljen.

Izdelan hotel fotografirajte in fotografijo pošljite svojemu učitelju do 23. 5. 2020. Nato zanj na vašem vrtu poiščite primerno sončno in zavetrno mesto, kjer bodo žuželke našle svoj dom. Hotel je lahko dom za čebele samotarke, čmrlje, pikapolonice, strigalice, muhe enodnevnice ter druge koristne živali, ki lahko na vrtu pomagajo v boju proti škodljivcem.

Tako bo tvoje tokratno delo zelo koristno in bo tudi krasilo vaš vrt. Če pa za hotel ne boš našel primernega mesta, ga bomo z veseljem sprejeli na šolskem vrtu.



Za izdelavo potrebuješ:

- različne naravne materiale (les, veje, storže, mah, lubje, slamo, seno, opeko, kamenje...)
- plastenko
- tulec toaletnega papirja
- pločevinko
- tetrapak
- vrvico
- mrežo
- škarje
- nož
- lepenkarski (olfa) nož







Vaših idej in izdelkov se zelo veselimo in upamo, da pri ocenjevanju ne bomo imeli težav, saj se bo vse vaše delo od doma upoštevalo pri oblikovanju zaključne ocene.

Lep pozdrav in srečno!

učitelji OGL