

FAKTA ARK

Én svale gør ingen sommer – men den gør hvad den kan...

Lang og farlig rejse

Svalerne er indbegrebet af den danske sommer og deres ankomst i april varsler sommerens komme. Før i tiden troede man, at svalerne overvintrede på bunden af søer og moser. I dag ved vi, at landsvalerne flyver helt ned til det sydlige Afrika. En rejse på mere end 10.000 km. Faktisk er landsvalen en af de europæiske fugle, som tilbagelægger den længste strækning på deres træk mellem sommer- og vinterkvarteret. Det er ikke nogen ufarlig rejse. Undervejs møder fuglene farer, bl.a. i form af jægere på Malta, eleonorafalke ved Middelhavets kyster, sandstorme i Sahara, limpinde i Nigeria, samt store mængder sprøjtegifte i de dyrkede områder i Afrika nær Ækvator.



Trist tilbagegang

Størrelsen af den danske landsvalebestand svinger meget fra år til år. Svingningerne skyldes især forhold både på trækket og i vinterkvarteret. Dårligt vejr i Alperne eller tørke i vinterkvarteret betyder en øget dødelighed. Men også herhjemme må landsvalen kæmpe for at klare sig, og den danske bestand er således reduceret til mindre end en fjerdedel siden slutningen af 1960'erne. Der er flere årsager til denne tilbagegang. En ændret landbrugspolitik, med færre kvægbrug og hermetisk lukkede stalde, er bestemt ikke til nogen fordel for landsvalen. Hvis dyrehold opgives på et landbrug, forsvinder landsvalerne i løbet af nogle få år. Så er der hverken fødemuligheder i form af fluer og andre insekter, eller steder at anbringe reden. Det intensive landbrug med dets store forbrug af sprøjtemidler har nedsat fødeudbuddet for en række fugle i det åbne land – herunder landsvalen. Også i vinterkvarteret er der problemer i form af sprøjtegifte. Store områder i Afrika bliver sprøjtet med DDT og andre sprøjtegifte, som er meget skadelige for landsvalen.

Derfor er der al mulig grund til at byde landsvalen velkommen i det tidlige forår!



Faktabox

Udseende: Landsvalen er den største og mest almindelige svaleart i Danmark. Den er let at kende på den meget lange, nærmest sakselignende, kløftede hale. Bugen er hvid, ryggen skinnende blåsort, strube og pande er rødbrun.

Længde: 17-19 cm. Vægt 19 gram.

Vingefang: 32-35 cm.

Stemme: En klar og tydelig kvinden: "vit" eller "vit-vit". Synger både mens den flyver eller sidder.

Ynglepar i Danmark:

Føde: Lavt flyvende insekter.

Æg og unger: 3-7 hvide æg med røde pletter. Klækkes efter to uger. Ungerne forlader reden efter 21 dage. Lægger undertiden et andet kuld.

Dødelighed: For ungerne omkring 90% om året, voksne 40-70%. En landsvale lever cirka tre år. Den ældste dokumenterede landsvale er dansk. Den blev 10 år og 11 måneder.

Træk: Landsvalen trækker ca. 10.000 km hver vej. Overvintret i tropisk Afrika, syd for Ækvator. Ankommer til Danmark som den første af de danske svaler. De første i slutningen af marts, flertallet i løbet af maj. Efterårstrækket starter allerede i juli-august. I august og september kan man tit se landsvalerne samles i større og mindre flokke. Selvom efterårstrækket starter tidligt, kan man stadigvæk opleve trækkende landsvaler helt hen i slutningen af oktober.



Tag på rejse med landsvalen



STØTTET MED TIPS- OG LOTTOMIDLER TIL FRILUFTSLIVET



Trækfuglespillet – spilleregler



- 1.** Placer kortene i den rigtige rækkefølge. Det kan være enten V eller S-formation. Eller som en cirkel.
- 2.** Er i flere end 10 er det en god ide at deltagerne starter forskudt.
- 3.** Brug gerne en blok eller mobiltelefon til at holde styr på hvor mange energi-point du optjener undervejs.
- 4.** Hver deltager udstyres med en terning. Nu kan spillet startes!

Når alle deltagerne har gennemført spillet kan gruppen samles og hver deltager kan kort fortælle om sin rejse. Skoleelever kan eventuelt senere lave en lille dagbog eller skrive en historie om deres svalerejse.



Start her

Du er en svaleunge, som er klar til at forlade reden og starte på din første lange rejse til Afrika. Undervejs på turen skal du indsamle energi-point. Når du søger føde, vinder du energi-point, men du taber også point undervejs, for eksempel når du bliver forsinket af dårligt vejr eller møder farer.

Hvis din energi score falder til 0 eller mindre, så dør du.

Husk. Dine forældre har passet dig godt, så du starter med 10 energi-point.

Nu kan du kaste terningen – held og lykke på rejsen!

Dine forældre har bygget rede i en åben kostald.
Der er rigeligt med føde.

1
Europa



Du vinder 3 energi-point

Din familie klatter på bilen og reden rives ned.



Du dør

Dine forældre bruger meget tid på at jage katten væk i stedet for at søge føde.

3
Europa



Du mister 2 energi-point

Et sjældent syn – kører på marken!
Mange fluer og nem morgenmad.

4
Europa



Du vinder 4 energi-point

Smukt vejr og medvind.



Du vinder 2 energi-point

Landmanden sprøjter marken mod insekter.
Du sultet.



Du mister 2 energi-point

Vejret er godt, og der er rigeligt med insekter.



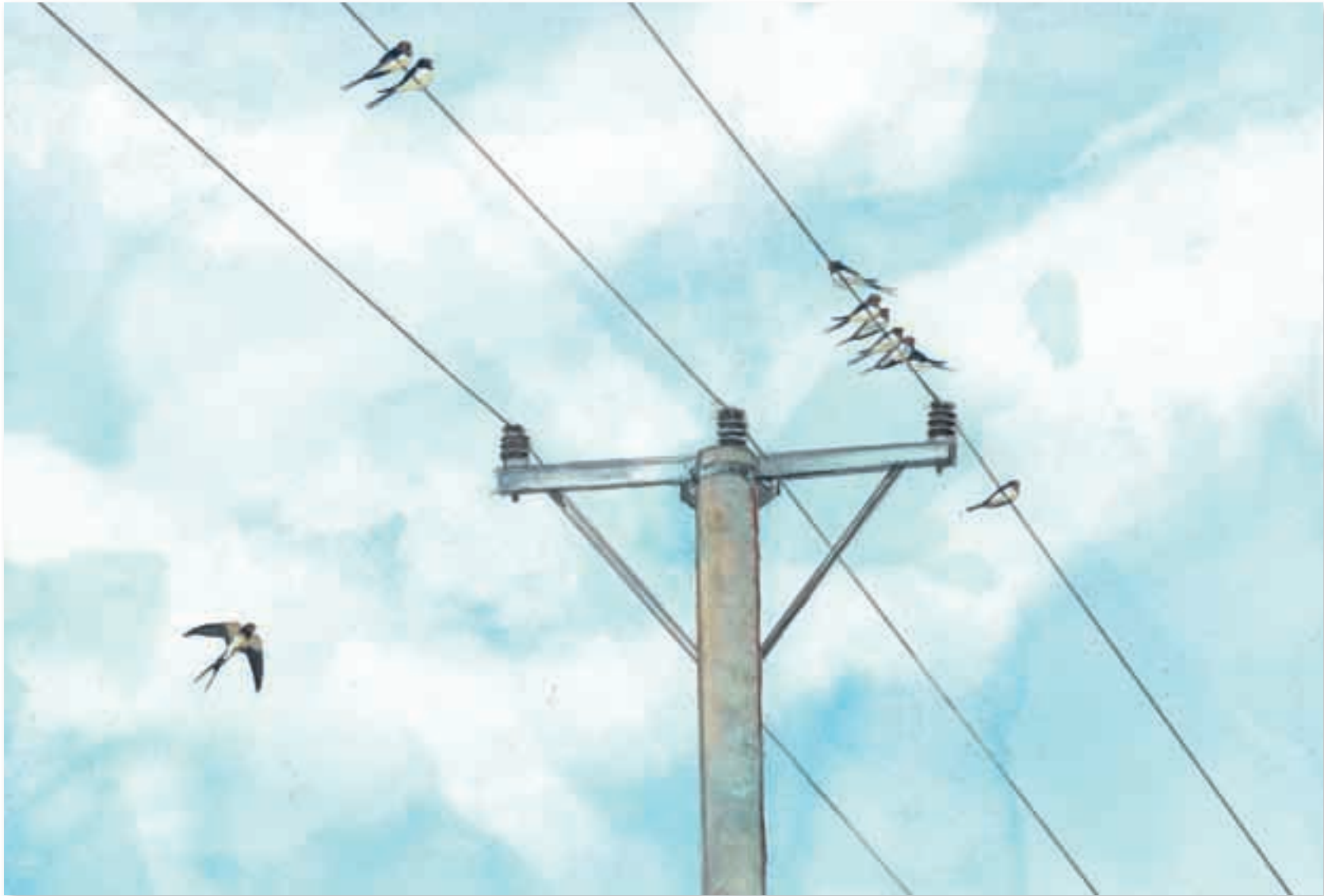
Du vinder 3 energi-point

Det er koldt og insekterne er få og små.



Du mister 1 energi-point

Du har fundet rejsefæller til den lange tur sydpå.



Du vinder 2 energi-point

Fanget i en ringmærkers net.



Du mister 1 energi-point

Heldigvis lytter du ikke til de gamle sagn og forsøger at overvintre på bunden af en sø.

11
Europa



Du vinder 3 energi-point

Du flyver mod en rude.



Du mister 2 energi-point

Medvind og flot trækvejr.



Du vinder 2 energi-point

Du har fundet et område med mange tangfluer.



Du vinder 3 energi-point

Smukt vejr og medvind.



Du vinder 2 energi-point

Du bliver forsinket af en snestorm over Alperne.



Du mister 3 energi-point

Du har fundet en hurtig passage over Alperne.



Du vinder 3 energi-point

Du bliver fanget af en eleonorafalk.

18
Middel-
havet



Du dør

Der er roligt vejr på din rejse over Middelhavet.

19
Middel-
havet



Du vinder 1 energi-point

På grund af hårdt vejr må du nødlande på en fiskerbåd.

20
Middel-
havet



Du mister 2 energi-point

Du har fundet et godt sted at søge føde, inden rejsen fortsætter over Atlas Bjergene.

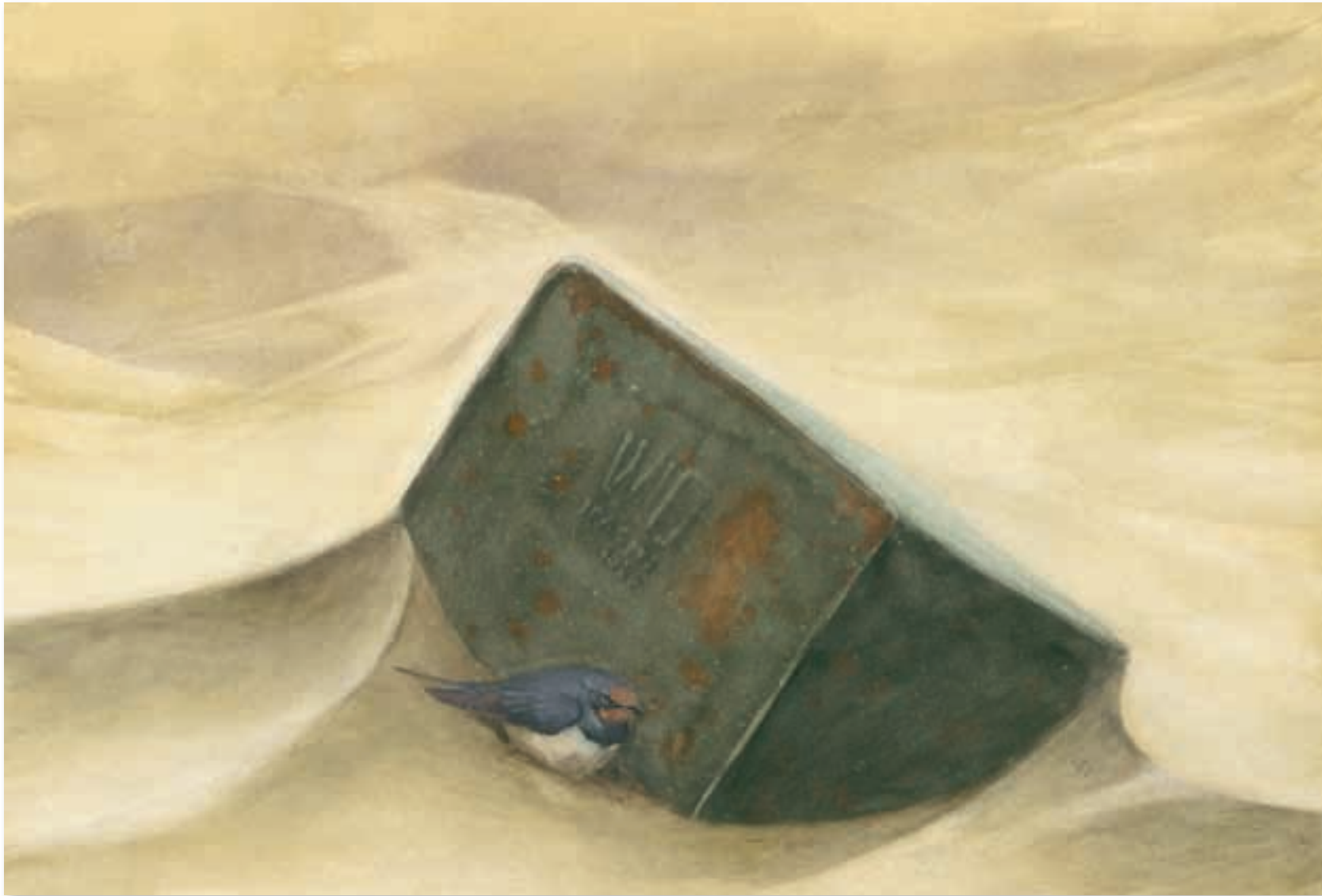
21
Afrika



Du vinder 3 energi-point

Sandstorm over Sahara.
Du må vente på bedre vejr midt i ørkenen.

22
Afrika



Du mister 3 energi-point

Du fanger mange fluer nær en nomade
og hans geder.

23
Afrika



Du vinder 3 energi-point

Du bliver fanget på en limpind i Nigeria.



Du dør

Voldsomt uvejr forsinker din rejse sydpå.



Du mister 2 energi-point

Du fanger mange fluer nær en flok elefanter.



Du vinder 2 energi-point

Du bliver syg af at spise insekter, som er sprøjtet med giftigt DDT.



Du mister 3 energi-point

Du æder dig mæt i sværmende termitter.



Du vinder 3 energi-point

Tørke og mangel på føde.



Du mister 2 energi-point

Du følger en flok zebraer på vandring.
Der er mange insekter.

30
Afrika



Du vinder 3 energi-point

Der er masser af føde i dit vinterkvarter.



Du vinder 3 energi-point

Der er begrænset med føde i dit vinterkvarter.



Du vinder 1 energi-point

Du finder mange insekter nær en sø.



Du vinder 2 energi-point

Du har medvind og rejsen nordpå går godt.



Du vinder 1 energi-point

Du finder mange insekter nær en løveflokk.



Du vinder 2 energi-point

Du er tæt på at blive fanget af en karakal.



Du mister 1 energi-point

Dårligt vejr.



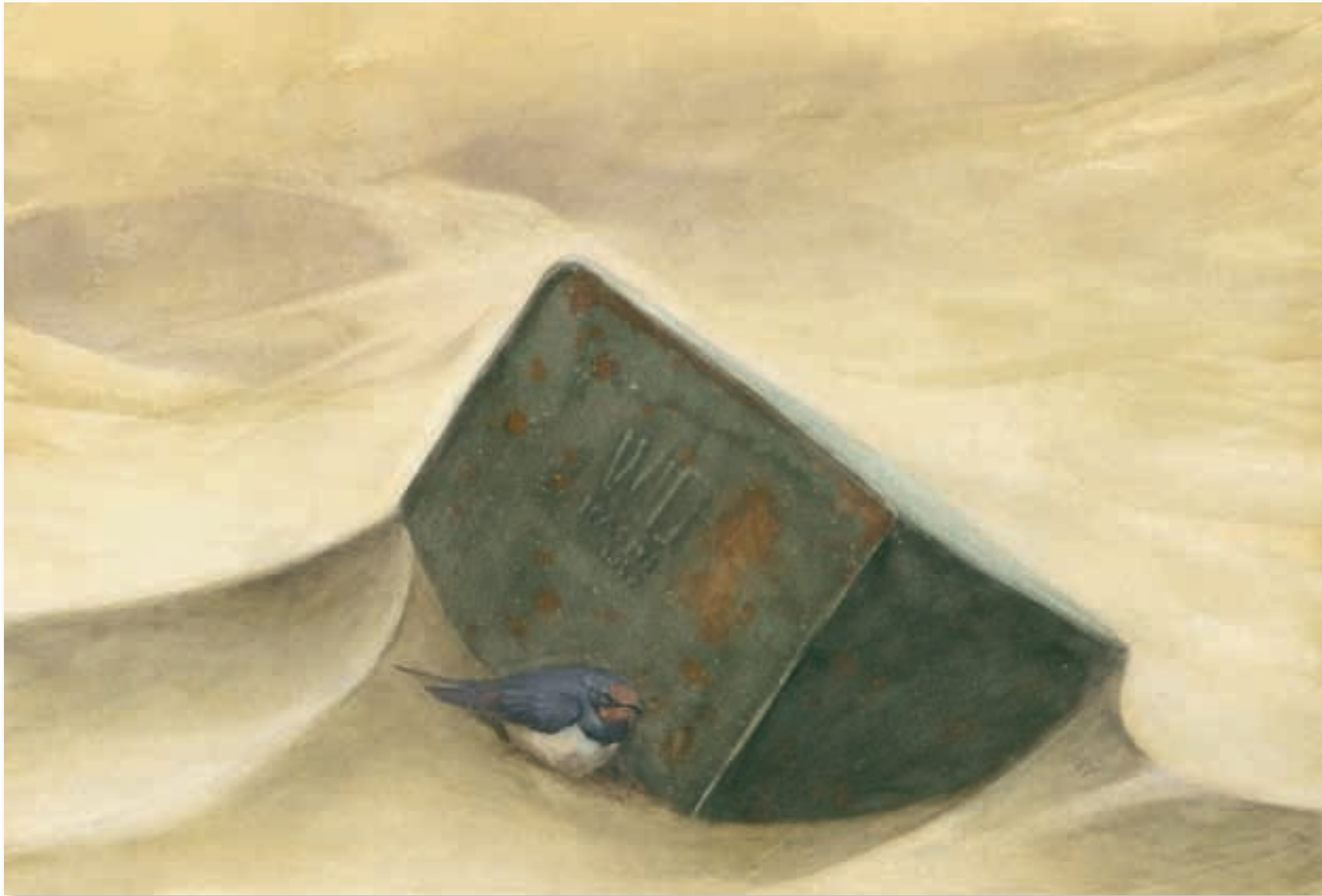
Du mister 2 energi-point

Du har fundet rejsefæller til den lange tur nordpå.



Du vinder 2 energi-point

En sandstorm sinker din rejse,
og du må søge læ i ørkenen.



Du mister 2 energi-point

Du bliver jagtet af en eleonorafalk,
men slipper væk.

40
Middel-
havet



Du vinder 2 energi-point

Rolig sø i Middelhavet og medvind.



Du vinder 2 energi-point

Malta! Du bliver skudt af en jæger.

42
Middel-
havet



Du dør

Forår og flot vejr i Sydeuropa.
Rejsen nordpå går godt.

43
Europa



Du vinder 2 energi-point

Du finder samme hurtige passage over Alperne.
Godt husket!

44
Europa



Du vinder 1 energi-point

Nu er du tæt på mål – det økologiske landbrug med fritgående køer.

45
Europa



Du vinder 2 energi-point

Tillykke! Du har klaret den lange rejse, og du er nu klar til at yngle, hvis du har energi-point nok.



5 point eller mindre – du har desværre ikke nok energi til at yngle i år.
6-9 point – du får en unge
10-13 point – du får to unger
14-17 point – du får tre unger
18-20 point – du får fire unger
21 eller mere – du har energi nok til at få to kuld unger