

Feladatok 3-4. osztályosok és felső tagozatosok részére

1. Állatos bingó

Korosztály: 4-12. osztályig. **Létszám:** egy osztály vagy csoport. **Időtartam:** 10-20 perc. **Eszközök:** előre kinyomtatott papírok a bingó kérdéseivel, minden résztvevőnek íróeszköz. **Teremszükséglet:** bárhol játszható, tanteremben, szabad téren is.

Játék leírása, szabályok: a játék célja, hogy minél több emberrel találkozzunk, és kérdést tegyünk fel az állatos témára vonatkozóan. A résztvevők számában kinyomtatott lapokon előre meghatározott állítások. Mindenki keresi azt a személyt, akire igaz az állítás, az állítás mellé beírja a talált személy nevét. Azé a bingó, aki elsőnek kész van, és helyesen töltötte ki a lapot, a nyertes kaphat ajándékot is. Egy állítás mellé csak egy ember neve írható. Az állítások mellé egyszer beírható a kitöltő személy neve is. Megállapodás kérdése, hogy lehet-e javítani a lapon, vagy nem. Aki elsőnek kiáltja, hogy "bingó", és helyesen van kitöltve a lapja, az ajándékot kaphat. Szintén megállapodás kérdése, hogy amikor az első bingó megvan, akkor lezárul-e a játék, vagy folytatódik. Az állításokat és a hozzá tartozó személyeket összevetjük, közösen ellenőrizzük, megbeszéljük egész csoportban. Az állítások a témától és felhasználási céltól függően szabadon variálhatóak.

Egy ember csak egy helyen szerepeljen!

Keress olyan embert,

1. akinek van otthon háziállata
2. aki ült már lovon
3. akinek egzotikus társállata van
4. aki hobbitenyésztő
5. aki naponta maga sétáltatja a kutyáját
6. akit harapott már meg állat
7. aki vesztett már el (elpusztult) állatot
8. aki nagyon szeretne házi kedvencet, de még nincs neki
9. aki ismer legalább egy hazai védett fajt
10. aki a zsebpénzét állatra is költi

11. aki tud állathangot utánozni
12. aki tudja, mit nem ehet a kutya
13. aki felszedi a kutyagumit a kutyája után

2. Állatos barkochba

Korosztály: 4-12.osztályig. **Létszám:** egy osztály, csoport. **Helyszín:** tanterem, szabadter. **Időtartam:** max. 30 perc. **Eszközök:** öntapadós papírra felírt állatmegnevezések.

A játék célja: a barkochba szabályai szerint megtudni, hogy melyik állat a feladvány, minél több személlyel találkozni, ezáltal a lehető legtöbb ismeretet szerezni a játékba került összes állatról. A játékot játszhatjuk különböző tanítási területekkel az állatok nagy csoportján belül, pl.: társállatok, hazai vadonélő fajok, társállatok, ház körüli állatok, növényevők, emlősök stb.

A játék menete, szabályok: minden játékos kap a hátára egy állatnevet, mely öntapadós papírra van felírva. A játékosok nem tudják, milyen felirat van a hátukon, ezt kell kideríteni. A feliratokat a játékosokra úgy tegyük fel, hogy azt maguk ne lássák meg. Mindenki egyszerre játszik: mindenki 3 kérdést tehet fel magáról, azaz a hátán lévő elnevezésről, és mindenki válaszol is a neki feltett 3 kérdésre, igennel vagy nemmel. Az éppen beszélő párok, ha végeztek a 3-3 kérdés feltevésével, akkor tovább mennek valaki máshoz kérdést feltenni. A játéknak akkor van vége, amikor mindenki kitalálta a sajátját. Ha valakinek van megoldása magára, az a játékvezetőnek megsúgja. Amennyiben helyes a megoldás, a játékvezető leveszi a hátáról a feliratot, és visszaküldi a játékba, mert a helyesen megoldók is tovább játszanak, segítik a többieket a válaszadásukkal. Ha a megsúgott megoldás nem jó, a játékvezető visszaküldi a játékba a gyereket. Lehet addig játszani, amíg mindenki végez, vagy időkorlátot szabni. Fontos ennél a játéknál, hogy a gyerekek ismerjék és betartsák a barkochba szabályait, és tudjanak jó kérdéseket feltenni.

3. Kisállat ajándékba

Korosztály: 4-12. osztályig. **Létszám:** egy osztály, csoport. **Helyszín:** tanterem. **Időtartam:** 30-45 perc. **Eszközök:** A4 vagy A3 méretű színes laminált állatfotók puzzle formára vágva. Papírok, ceruzák.

A játék célja: különbséget tenni a háziállat, haszonállat, társállat, hobbiállat között, a felelős magatartásra való figyelemfelhívás.

A játék menete: 3-4 fős csoportokban dolgozunk. Minden csapat kap egy borítékot, benne egy állatfotót tartalmazó puzzle-val (ékszerteknős, királypiton, tengerimalac, póniló, papagáj, vándorpatkány, kaméleon,

aranyhal, bárány, kutya, perzsamacska stb.). A csapatok összerakják a fotót, és besorolják a rajta lévő állatot valamelyik kategóriába: társállat, hobbiállat, háziállat, haszonállat. Ezután az a feladat, hogy képzeletben vigyék el ezt az állatot ajándékba egy barátjuknak a születésnapjára. Készítsenek az állat tartásához szükséges listát: lakóhely/környezet, táplálék, mozgásigény, utódok, orvoslás, napi foglalkozás/játék szempontjai szerint. Miben fogják elvinni az állatot, van-e elég hely a barátjuknál, mennyibe kerül majd az állat tartása, elfér-e ott, ahová viszik, naponta hányszor kell levinni, éjszakai állat-e, zajos, szagos-e stb. Az emberi viszonyokat is nézzék meg: mekkora a család, a barátjuknak van-e külön szobája, valóban erre az állatra vágyik-e? A csapatok bemutatják egymásnak a megbeszélteket.

Példák a LEHUA - Tanuljunk emberséget az állatoktól! Jógyakorlat Gyűjteményéből

4. Az állatok mozgása

Korosztály: 1-8. osztályig. **Létszám:** egy osztály vagy csoport. **Időtartam:** 15-20 perc. **Helyszín:** mozgásra alkalmas tér. **Eszközök:** állatkártyák.

A játék menete: Készítsünk különböző állatkártyákat! A játékosok választanak egy-egy kártyát, és megpróbálják utánozni a kártyán szereplő állat mozgását. Győzödjünk meg róla, hogy a kártyákon szereplő állatok mozgása különbözik egymástól, beleértve azokat is, melyeknek ritmusa vagy lépéseinek sorrendje nehezebben ismerhető fel, például: sétáló zsiráf, zebra, vágató víziló, sétáló tigris, futó oroszlán, kenguru, oroszlánfóka, borjúfóka! Készíthetünk olyan kártyákat is, amelyek olyan állatok csoportját tartalmazzák, amelyeknek a mozgása nagyon hasonló, mint például a kígyó és a százlábú stb.

Változat: Nehezíthető a játék azzal, ha olyan kártyákat készítünk, amelyek az állatoknak csak a lábnyomát ábrázolják. A játékosoknak először ki kell találniuk, milyen állat lábnyomát látják, annak milyen a mozgása, majd azt a mozgást kell utánozniuk.

5. Állatos activity

Korosztály: 4-12. osztályig. **Létszám:** egy osztály vagy csoport. **Időtartam:** 10-15 perc (növelhető). **Helyszín:** tanterem. **Eszközök:** fogalmakat vagy fajokat tartalmazó kártyák, attól függően, hogy milyen témákat szeretnénk megvitatni a résztvevőkkel.

A játék menete: A résztvevők 4-5 fős csoportokat alkotnak. Minden csoportból szükség van egy önként vállalkozóra, aki elkezdi a játékot. Húz egy kártyát, és eljátssza vagy mutogatja a kártyán szereplő kifejezést/szót a

többieknek. Aki a csapatából először kitalálja a helyes választ, húz egy új kártyát, és ő következik.

Az a csapat nyer, amelyik a legtöbb kifejezést/szót tudja eljátszani vagy elmutogatni a rendelkezésére álló idő alatt.

6. Milyen állat lennél?

Korosztály: 5-12. osztály. **Létszám:** kisebb csoport. **Időtartam:** 15-30 perc.

Helyszín: terem. **Eszközök:** papír, toll/ceruza, színes ceruzák, zsírkréták.

A játék menete: A 2-3 fős csoportok körbeülnek, a csoportvezető papírt és tollat vagy ceruzát ad mindenkinek. A csoportvezető felteszi a következő kérdéseket:

- Milyen állat lennél (milyen állatra hasonlítasz)?
- Milyen állat szeretnél lenni?
- Milyen állat nem szeretnél lenni semmiképpen?

A résztvevők először maguk megválaszolják a kérdéseket, majd közösen megbeszélik, ki milyen állatot választott, és miért.

Variációk: Kisebbekkel is játszhatjuk ezt a játékot, ez esetben arra kérhetjük őket, hogy rajzolják le a választott állatokat címer formájában, és mutassák be egymásnak.

7. Gyűjtsétek össze más kontinensek, más tájak háziállatait és azok hasznosítását!

8. Alkoss egy új állatfajt!

Korosztály: 5-12. osztályig. **Létszám:** kisebb csoport. **Helyszín:** tanterem, szék, asztal. **Időtartam:** 30-45 perc. **Eszközök:** papír és ceruzák.

A játék menete: A csoport körbeül, mindenki kap egy darab papírt és egy ceruzát. A játékosok a lapjukat vízszintesen négy részbe hajtják. A legfelső negyedbe egy állat fejét rajzolják – madárét, oroszlánét, krokodilét stb. A második negyed legtetejére két vonallal berajzolják a nyakat, majd a saját rajzukat lehajtják úgy, hogy ne látszódjon, és továbbadják a papírt a tőlük balra ülőnek. Ő lerajzolja egy állat felsőtestét, lehajtja a lapot és szintén továbbadja eggyel. Egy állat lábszára, majd egy másik állat lábfeje is rákerül a rajzra ugyanezzel a módszerrel. Ezután az elkészült állatot átveszi a balra ülő résztvevő, aki kihajtogatja a teljes rajzot, majd eldönti, milyen élőlényt lát a képen. Mi az állat neve? Hol él? (Úszóhártyás a lába? Vagy inkább egy fa megmászására alkalmas? Mit eszik? (Csőre van vagy nektár ivására alkalmas nyelve? Esetleg húsevésre alkalmas éles fogakkal rendelkezik? Mi az, ami meg

tudja enni ezt az állatot? Próbáljátok meg összekapcsolni az összes rajzot egy táplálékhálóvá!)

9. Kreatív alkotások:

Készíts madáretetőt!

Eszközök: műanyag palack, hálós zsák (citrom, narancs, krumpli stb. csomagolásáról), zsiradék, tejesdoboz, madzag/drót, ollók, újságpapírok.

Különböző anyagok újrahasznosításával madáretetőt készítünk. Dolgozhatunk csoportokban is, de ha van elég alapanyag, akár minden résztvevő csinálhat saját madáretetőt. Az etető elhelyezhető a kertben, vagy akár az ablakban is. Fontos, hogy a madáretetőt csak télen használjuk, és rendszeresen töltsük újra magokkal. Kizárólag olyan személyek számára ajánljuk a madáretető elhelyezését, akik felelősséggel tudják vállalni, hogy a tél folyamán állandóan feltöltik azt. A madarak használni fogják az etetőt, és ha üresen találják, az akár az életükbe is kerülhet egy keményebb tél idején.

Műanyag palack/tejesdoboz: eltávolítjuk a papírt a műanyag palack oldaláról. 10 cm magas ablakokat vágunk a palack oldalán, és feltöltjük magvakkal. A palack nyakára madzagot kötünk, és felakasztjuk egy fára vagy balkonon találunk neki helyet.

Hálós zsák: a zsiradékba magvakat keverünk, és a keverékből gombócot formálunk, amit a zsákba helyezünk. Összekötjük, és fellógatjuk egy fára, vagy a balkonon találunk neki helyet. A zsák kis lyukain keresztül a madarak meg tudják enni a zsíros magvakat.

További gyakorlatok: LEHUA – Jógyakorlat Gyűjtemény HU

<http://www.rogersalapitvany.hu/hu/szakmai-anyagaink/letolthetodokumentumok/category/18-lehua-tanuljunk-emberseget-az-allatoktol>

Készíts rovaritatót!

Kertben, iskolaudvarban, erkélyen is készthetsz a rovaroknak, lepkéknek szomjoltót. Lapos tálba tegyél lapos köveket, majd töltsd fel vízzel úgy, hogy a köveket ne lepje el a víz. A kövek segítenek abban, hogy a rovarok könnyen tudjanak inni, és ne essenek bele a vízbe. A tálat gyakran töltsd újra! Virágok ültetésével még vonzóbbá teheted az itató környékét, hiszen a virágok vonzzák a rovarokat.

10. Feleletválasztós és gyakorló feladatok

1. Nevezd meg rágófelületük alapján a zápfogakat! Azután állapítsd meg, melyik háziállathoz tartozhat, és mivel táplálkozik!



Zápfogtípus: Állat: Tápláléka:



Zápfogtípus: Állat: Tápláléka:



Zápfogtípus: Állat: Tápláléka:

2. Rakd sorrendbe a mondatokat, hogy kiderüljön, hogyan történt a házasítás!

... Azúj környezetben megváltozott az állat életmódja, szervezete, viselkedése.

... Néhány vadonélő állat önszántából szegődött az emberhez, az élelem miatt.

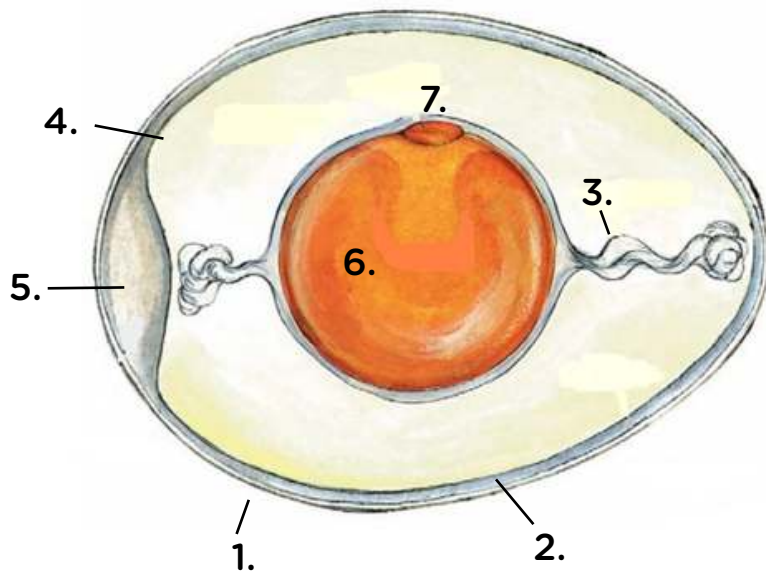
... Továbbszaporításra a legjobb tulajdonságúakat választottak ki az ember.

... Az évezredekken át folyó kiválogató munka eredményeként alakultak ki a mai háziállatok.

... A vadászaton megölt állat kicsinyét a vadász hazavitte, gondozta.

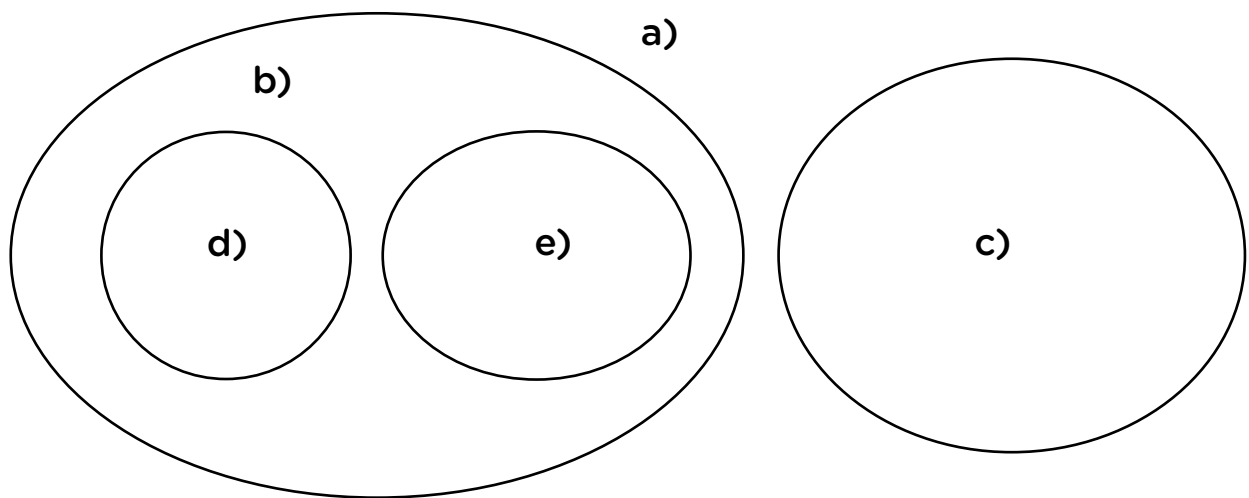
... Az együttélés során az ember megfigyelte az állat tulajdonságait.

3. Milyen részei vannak a madarak tojásának?



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

4. Nevezd meg a halmazokat az állatok segítségével!



kutya

sertés, szarvasmarha

házi tyúk, füstifecske, házi veréb

a) b) c)

d) e)

5. Húzd alá a következő mondatokban a hibás állítást, és írd a vonalra a helyeset!

a) A házi sertés őse a mangalica malac volt.

.....

b) A házi sertés végtagjain 2-2 ujj található, ezért nevezzük párosujjú patásnak.

.....

c) A házi sertés mindenevő, ezért zápfogai redős felületűek.

.....

d) A házi tyúk fiókái fejlettek, futva követik anyjukat, ezért mondjuk, hogy fészeklakók.

.....

e) A házi tyúk azért nem tud repülni, mert csontjai nem üregesek, mint a többi madárnak.

.....

f) A házi tyúk lágy héjú tojásokkal szaporodik.

.....

g) A madarak lábcsontjai a lábszárcsontból és a lábujjakkból állnak.

.....

11. „Szakértői mozaik” játék – tantermi körülmények szükségesek, otthon egyedül vagy online nem játszható. Eleinte érdemes duplaóra, napközi vagy szakkör keretein belül gyakorolni, mert nem minden gyerek egyforma sebességgel érti meg a részfeladatokat és 45 perc csak akkor elég, ha mindenki ismeri, érti a feladatot.

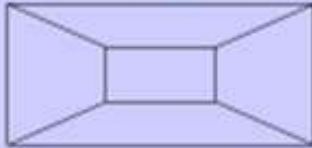
Lépései:

1. Négy fős csapatokat alkotunk a gyerekekből. Egy csapat a téma egy bekezdését, résztémáját dolgozza fel. Tehát az első csapat csak a testfelépítést, a második a fogazatot stb. Fontos a pontos instruálás, hogy minden gyerek megértse, mi a feladata! Eleinte ez lassabban megy, de hamar megtanulják a játék lényegét. 5p
2. Egy A/4-es lapra megrajzolják az „ablakot” az alábbi képen láthatóak szerint. Mind a négy gyereknek jut egy ablak, középen lesz egy közös mező, egy téglalap. (Ha több gyerek van a csapatban, legyen egy csendfelelős – jellemzően a lehangosabb – és/vagy egy időmérő. Bármilyen szerepet oszthatunk) 2p
3. A csapat tagjai beírják a saját ablakukba a feldolgozott anyag rész számokra fontos kulcsszavait. Azok legyenek a kulcsszavak, amelyek alapján el tudják mondani az olvasottakat. Olvasás és kulcsszavak keresése: 10 p
4. A középső ablakba azok a kifejezések kerülnek, amelyek mindannyiuk számára fontosak, aminek alapján mind el tudják majd mondani a többieknek a témájukat. Mire ebbe a részbe is bekerülnek a szavak, már meg is tanulták a leckét, hiszen egymásnak érvelniük kell, hogy az egyik kifejezés miért kerüljön ide, a másik miért ne. 5 p
5. A közös szavakból egy nagy A3 vagy A2-es lapra készítsenek grafikai szervezőt (ez a későbbi vázlatnak vagy elmetérképnek egy része lesz). 5 p
6. Ha kész, minden csapat kiragasztja (bluetack-kel) a terem valamely pontjára. 2 p
7. Az elején kapott számok alapján most minden csapatból az azonos számúak összegyűlnek egy-egy szervező előtt (minden egyes számú csapattag a testfelépítés vázlata előtt, minden kettes a fogazat vázlata előtt stb.) és akié az a téma volt, bemutatja a többieknek. Így teszik szakértővé a társaikat! 5p
8. Vetésforgóban minden téma sorra kerül: az „egyesek” vándorolnak a „kettesek” helyére, azok a „hármások” helyére stb. $4 \times 5 \times 5 \text{p} = 20\text{-}25\text{p}$
9. Visszaülnek a helyükre. A fennmaradó időben a tanár bárkit kérdez bármely témából, mindenki tudni fogja a választ.

A SZARVASMARHA- „szakértői mozaik” játék

1. Csapatok tagjai **önállóan feldolgozzák** a kapott bekezdést.

2. **Ablak – módszer**



3. Készíts a közös szavakból a kapott papírra jól látható **grafikai szervezőt!** Ezt majd kiragasztjuk a terem különböző pontjaira.



4. Minden csapattag **számot kap**. Minden csapatból az azonos számúak **összegyülnek** az egyik grafikai szervezőnél, és akinek a témája volt, **megtanítja** a többieknek. Tapsra méz a következőhöz.

5. Tanár bárkit szólít, annak tudna kell!

→ Így teszi mindenki szakértővé a társát!

Megoldások:

10/

1. redős – szarvasmarha, kecske, juh – fű/növények; gumós – házi sertés – mindenevő; tarajos – kutya/macska – hús, mivel ragadozó.
2. Felülről lefelé haladva: 3., 1., 5., 6., 2., 4.
3. 1. meszes héj, 2. héjhártya, 3. jégzsinór, 4. fehérje, 5. légkamra, 6. sárgája, 7. csírákorong
4. a) gerincesek (altörzse); b) emlősök osztálya; c) madarak osztálya; d) ragadozók rendje; e) párosujjú patások rendje.
5. a) vaddisznó b) négy-négy c) gumós d) fészekhagyók e) mert a testtömegéhez képest kicsik a szárnyai f) meszes g) csüd és lábujjak

Gyakorló feladatok, hasznos linkek:

1-4. osztály

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=322&select_osztaly_search=1-4-osztaly&select_tantargy_search=kornyezetismeret&select_temakor_search=osszes-temakor

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=50&select_osztaly_search=1-4-osztaly&select_tantargy_search=kornyezetismeret&select_temakor_search=osszes-temakor

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=26&select_osztaly_search=1-4-osztaly&select_tantargy_search=kornyezetismeret&select_temakor_search=osszes-temakor

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=2107&select_osztaly_search=1-4-osztaly&select_tantargy_search=kornyezetismeret&select_temakor_search=elolenyek-csoportos%C3%ADtasa

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=2215&select_osztaly_search=1-4-osztaly&select_tantargy_search=kornyezetismeret&select_temakor_search=osszes-temakor

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=1916&select_osztaly_search=1-4-osztaly&select_tantargy_search=kornyezetismeret&select_temakor_search=osszes-temakor

5-8. osztály

<http://www.okosdoboz.hu/gyakorlas/5-osztaly/termeszetismeret/allatok-a-hazban-es-a-haz-korul->

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=2240&select_osztaly_search=6-osztaly&select_tantargy_search=termeszetismeret&select_temakor_search=vizek-v%C3%ADzpartok-elovilaga

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=492&select_osztaly_search=7-osztaly&select_tantargy_search=biologia&select_temakor_search=elolenyek-rendszerezese

9-12.osztály

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=1197&select_osztaly_search=10-osztaly&select_tantargy_search=biologia&select_temakor_search=allatok-viselkedese

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=1415&select_osztaly_search=10-osztaly&select_tantargy_search=biologia&select_temakor_search=allatok-viselkedese

http://www.okosdoboz.hu/feladatsor?id=1370&select_osztaly_search=12-osztaly&select_tantargy_search=biologia&select_temakor_search=populac-iok-es-tarsulasok