

# Feladatok

## az alsós korosztály számára

### 1. Kérdéstorpedó

Lehetséges életkor: 6-12 évesek

Helyszín: az osztályterem vagy az Állatkert egyik oktatóterme, illetve a szabadban

Létszám: 4-30 fő

Időtartam: 10 perc



**Kulcsszavak:** ispotály, állatorvos, természetvédelmi őr, állatmentés, háziállat (hobbiállat, haszonállat), vadon élő állat (rovarok, madarak, emlősök, hüllők, kétélűek)

#### A foglalkozás menete:

- Szórt alakzatban, a játékvezetővel szemben állnak a gyerekek.
- A játékvezető egy-egy állítást mond, és ezekhez más-más mozdulatot rendel.

Minta:

- ❖ Emelje fel a kezét, aki már mentett meg valamilyen állatot!
  - ❖ Álljon az 1. sarokba, akinek van otthon kutyája, a 2. sarokba, akinek cicája van, a 3. sarokba, aki hobbiállatot tart, a 4. sarokba azok álljanak, akik haszonállatot is nevelnek! (Középre álljon, aki legalább kétféle állatot tart otthon!)
  - ❖ Tapsoljon egyet, aki járt már állatorvosnál!
  - ❖ Dobbantson, aki tudja, mi az az ispotály!
  - ❖ Álljanak körbe azok, akik ismernek legalább öt hazai védett, vadon élő állatot!
  - ❖ Tegye csípőre a kezét, aki tudja, melyik madár idén az év madara!
- A játékosok annak megfelelően végzik el az adott mozdulatot, hogy igaz-e rájuk az állítás. Ha nem, akkor nem teszik, amit a játékvezető kér.

## Segédlet a foglalkozásvezető számára

**Eszköz- és anyagszükséglet:** előre megírt állítások, mozdulatok

### Módszertani javaslatok:

- Fontos a feladatok változatossága. A monotonitást is megtörhetjük ezzel a mozgásos játékkal.
- Az állításokat érdemes a célunknak megfelelően előre meghatározni.
- Az állításokhoz rendelt mozgásokat előre gyűjtsük össze!

### Lehetséges változatok:

- Több alkalommal is játszható, mindig a célnak megfelelő állításokkal. Ismerkedésre, a meglévő tudás előzetes felmérésére, értékelésre, „jég-törő”, feszültségoldó játéknak is jó.
- Bingó: „Keress valakit, aki...” A 12 részre osztott papír minden cellájába 1-1 állítás kerül. Minél gyorsabban kell olyat keresni, akire valamelyik állítás igaz. Pl. „Keress valakit, aki mentett meg már állatot!” Ha igennel válaszol valaki egy kérdésre, be kell írni a keresztnévét az adott rubrikába. Egy helyre csak egy név kerülhet! Mindenki kezében ceruza van, oda kell lépniük sorban a társaikhoz, és megkérdezni őket egy-egy állítás kapcsán, hogy rájuk jellemző-e. Lehetőleg minél több társukat szólítsák meg. Akkor ér véget a játék, amikor valaki papírján már minden cellában áll egy név. Ekkor ő felkiált: „Bingó!” Végül érdemes összesíteni pl. kézfeltartással, hogy kire melyik állítás volt igaz.

## 2. Szerepjáték

Lehetséges életkor: 6–10 évesek

Helyszín: az osztályterem vagy az Állatkert egyik oktatóterme

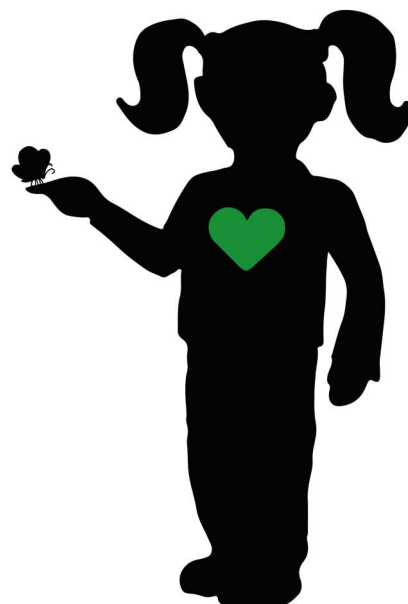
Létszám: 4–6 fő

Időtartam: 30 perc

**Kulcsszavak:** ispotály, állatorvos, természetvédelmi őr, állatgondozó

### A foglalkozás menete:

- A gyerekeket több kis csoportba osztjuk.



- Minden csoport kihúz vagy választ egy adott szituációt, elolvassák, értelmezik a szöveget.

### Példák szituációkra:

- ❖ Játsszátok el, hogy találtok kirándulás közben a földön egy fekete rigót! Nem tudjátok, hogy sérült-e. Mit tesztek?
  - ❖ Kiderült, hogy eltört a szárnya a talált erdei fülesbagolynak. Intézkedjete! Hogyan, kinek telefonáltok? Hová fog kerülni? Mi lesz vele?
  - ❖ Találtatok egy törött szárnyú fehér gólyát. Mit tesztek? Hogyan segíthettek azoknak a sérült állatoknak, amelyeket az Állatkert nem fogadhat? Játsszátok el!
  - ❖ Az Állatkert Sünispotályában vagyunk. Az állatorvos éppen vizsgálja a „betegeit”. Milyen állatok várakozhatnak az állatgondozóval? Nevezetek meg három védett hazai állatfajt! Az állatorvos hozzon döntéseket, beszélje meg az állatgondozóval a gondozás módját!
  - ❖ A Sünispotályban éppen felgyógyult égési sérüléseiből egy sün. A szabadon engedésére most kerül sor. Hol, hogyan? Ki engedi el?
  - ❖ Egy apró házi veréb kiesett a fészekből. Még nem táplálkozik önállóan. Mit tesztek?
  - ❖ Most került be a Sünispotályba egy fészekaljnyi széncinke. Aki bevitte, és átadta egy dobozban őket, elmondta, hol találta a fészket. Beszélte vele az állatgondozó.
  - ❖ Az állatgondozók egy napjának bemutatása a Sünispotályban. Hogyan gondozzák az állatgondozók a sérült állatokat?
- Eldöntik, hány szereplő kell az előadáshoz, milyen eszközökre lesz szükség stb. Konzultálnak a játékvezetővel a csoportok.
  - Felkészülnek az előadásra, előkészítik a kellékeket, próbálnak.
  - Előadások megtekintése.
  - Visszajelzések, kérdések. Értékelés.



## Segédlet a foglalkozásvezető számára

**Eszköz- és anyagszükséglet:** több szituáció cédulára írva, a szereposztáshoz névkártyák (állatorvos, természetvédelmi őr, állatgondozó, állatmentő), a helyszín modellezéséhez kellékek (jelvény, fehér köpeny, orvosi táska eszközökkel, állatorvosi rendelő, ispotály, telefon, papírdoboz, vászonzsák, vizsgálóasztal stb.)

### Módszertani javaslatok:

- Érdemes az előadások értékeléséhez megfigyelési szempontokat adni az éppen nem szereplő gyerekeknek. Az előadás után fogalmazzák meg építő szándékú javaslataikat. Kezdjék mindig a pozitív visszajelzéssel!

### Lehetséges változatok:

- Hasonlóan a fenti példákhoz a többi állatról is születhetnek történetek, amelyeket el lehet játszani. Legyen köztük olyan állat is, amelyet nem fogadhat az Állatkert, és átirányítják máshová, valamint olyan is, amelyet már nem lehet megmenteni, annyira súlyos a sérülése.

## 3. Táplálékháló

Lehetséges életkor: 6–12 évesek

Helyszín: terem

Létszám: 4-5 fős csoportok (maximum 30 fő)

Időtartam: 30 perc

**Kulcsszavak:** táplálékháló, rendszergondolkodás, ragadozó, növényevő, mindenevő, magevő

### A foglalkozás menete:

- Az állatkerti mentett állatok közül minden csoport választ egyet.
- Átgondolják, hogy hol van az élőhelye a természetben ennek az állatfajnak. Mit ehethet? Ő maga milyen állatnak szolgál táplálékul?
- Az állat képét gyurmaragasztóval ráteszik a csomagolópapírra, és lerajzolnak egy táplálékhálót, amelynek az adott állat is része.
- Megbeszélés.

## Segédlet a foglalkozásvezető számára

Eszköz- és anyagszükséglet: állatkártyák  
(<https://zoobudapest.com/oktatas/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok>),  
csomagolópapír, gyurmaragasztó, vastag filctoll

### Módszertani javaslatok:

- A táplálékháló többi állatát is lerajzolhatják, de elég az is, ha csupán az állatok nevét írják a csomagolópapírra.
- Többféle változat is készülhet.

### Lehetséges változatok:

- A „hálót” fonallal is építhetjük. A gyerekek kitűzik magukra a mentett állatok képét, üres cédulákra írnak még növény- és állatneveket, hogy mindenkinek legyen „szerepe”. A fonal végét fogva, el nem engedve, a gurigát valaki elkezdni továbbadni annak, akit ő megenne a táplálékhálóban. Hangosan meg is indokolja, miért neki adta a fonalat. Aki kapta, ő is keres valakit a szemével, akit megenne, és a fonalat ő is a kezében tartva továbbadja a gurigát. És így tovább. A háló szépen épül, látszik, hogy mindenki összefüggésben áll a másikkal. Mi történik, ha valamelyik állatfaj, pl. a szúnyog kipusztul? (Látványosan elengedi a „szúnyog” a fonalat. Látszik rögtön, hogy meglazul a rendszer.) Erről érdemes beszélgetni!

## 4. Denevérek és lepkék (J. Cornell nyomán)

Lehetséges életkor: 6-12 évesek

Helyszín: terem vagy 3-5 m átmérőjű kör

Létszám: 6-30 fő

Időtartam: 30' (amíg a kedvünk tartja)

**Kulcsszavak:** érzékelés, tájékozódás, összpontosítás, tápláléklánc, alkalmazkodás, természetes szelekció, ragadozó-zsákmány kapcsolat

### A foglalkozás menete:

- Kiválasztjuk a játékosokat: Egy játékos bekötött szemmel a denevért, 3-5 játékos a lepkéket játssza el.
- A „denevér” bekötött szemmel a kör közepére áll. A többiek körbe állva lehatárolják a játékteret. A lepkék szintén bemennek a körbe.

- A körben mozog a denevér, ha azt kiáltja, hogy „den”, akkor a lepkéknek hangos „lep”-pel kell válaszolniuk. (Ez segíti a denevért, hogy a hang irányába induljon „vadászni”.)
- A denevér feladata, hogy csak hangok alapján tájékozódva megfogja a lepkéket.
- Ha a denevér elkapta az összes lepkét, beszéljék meg, mi segítette azokat a lepkéket, melyek sokáig „életben maradtak”. Emlékeztetni kell a gyerekeket, hogy az „ügyesebb” lepkék életképebbek, tovább élnek, szaporodhatnak.

## Segédlet a foglalkozásvezető számára

**Eszköz- és anyagszükséglet:** szembekötő kendő

### Módszertani javaslatok:

- Vidám, mozgásos játék. Levezetésnek, vagy frissítésként is jó.
- A denevér derékmagasságban keresgéljen. Magabiztos, ügyesen mozgó denevért válasszunk!
- Ha segíteni kell a denevérnek, akkor szűkítsük a kört. (Pl. egy lépést lépjenek beljebb.)
- Könnyebb elkapnia a lepkéket, ha gyakrabban szól a „den... den... den”.

## 5. Kézműves ötletek – hulladékból játék, süni. Alkotások vadállat- és környezetbarátoknak.

Ajánlott korosztály: nagycsoportos óvodástól 4. osztályig

A Budapesti Állatkert Vadállatmentő Állomásán, a Sünispotályban gyakori mentett állat a keleti süni.

Az ispotályba kerülő sünök leggyakoribb sérülése a fűnyíró által okozott seb, kutyaharapás, vagy az avarégetés során keletkezett égési sebek.

### Lombkomposztálás avarégetés helyett

Az éjszakai életmódot folytató, védett keleti süni előszeretettel választja telelő-, majd nappali búvóhelyül a kertekben, parkokban felhalmozott lomb- és rözserakásokat. A nőstények itt ellenek, ezért az óvatlanul végzett kertrendezés könnyen teljes családok pusztulását okozhatja. A felhalmozódott avar, lombot ne égessük el, hanem hagyjuk meg a bokrok alján. A természetben semmilyen anyag nem marad kihasználatlanul. A kerti zöldhulladék és az avar is jól komposztálható, egy érési ciklus után értékes talajjavító anyagot, humuszt kapunk. Gondolkodjunk környezettudatosan, és

cselekedjünk úgy, hogy a természetben velünk élő állatok is jól érezzék magukat, ne ártsunk nekik!

A Sünispotályban több sün is lakik a gyógyulás során. Az egyik állandó bentlakó közülük Benedek, a sünök nagykövete, vele találkozhat az állatkerti látogatásod során.

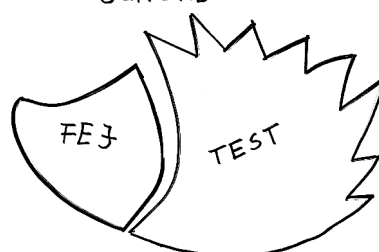
## SÜNI FALIKÉP

### Eszközök és anyagok:

- maradék dobozkarton
- maradék színes papírok
- olló
- stiftes ragasztó
- kivágóformák (elhagyható)
- színes ceruzák, zsírkréta
- maradék fonal, madzag, rafiaszál
- kisebbeknél felnőtt segítsége



SÜN SABLON



## A készítés menete:

1. Az alapanyagokat és eszközöket készítsétek elő.
2. Sablon alapján vagy szabadkézzel rajzoljátok meg a süni testét, külön véve a fejét és tüskés testet, a faleveleket is rajzoljátok meg, és ezeket a formákat vágjátok ki.
3. A dobozkartonból vágjátok ki a kép háttérét, többféle színű zsírkrétaival színezzétek meg, majd fúrjatok két lyukat a felső szélére a felakasztáshoz. Rendezzétek el a kompozíciót.
4. Ragasszátok fel a végleges elrendezés szerint a formákat, a süni arcát tetszés szerint rajzoljátok meg. A legvégén maradék színes papírból még tehetek a képre vékony csíkokat díszítésnek, gallyaknak.

## SÜNÖK PAPÍRCSÍKBÓL

### Eszközök és anyagok:

- maradék kartonpapír csíkok 25-40 cm hosszúságban, 3-6 cm szélességben
- maradék színes papírok
- olló
- stiftes ragasztó
- tűzőgép+kapocs
- fekete és színes filctollak
- kisebbeknél felnőtt segítsége





## A készítés menete:

1. Az alapanyagokat és eszközöket készítsétek elő.
2. A kartonpapírcsík két végét ragasszátok vagy tűzzétek össze, ezzel elkészül egy D betű alakú forma. Ez lesz a süni teste.
3. Vágjátok formára süni orr-részét, kerekítsétek. Rajzoljátok meg a szemeket, orrocskát. A sünök testét a fejnél és a hátsó résznél kicsit hajtsátok meg, így lesz meg a test formája.
4. Ollóval tetszés szerinti sűrűséggel vagdossátok be két oldalt a kartont, ezzel kapjátok meg a tüskéket. Borzoljátok, hajtogassátok a bevágásokat kedvetek szerint, ezzel különböző tüskés hátakat kaptok. Készítsetek el egy egész süncsaládot!