



HOGYAN NEVELJÜNK VADÁLLATBARÁTOKAT?

**MÓDSZERTANI ÖTLETEK, FOGLALKOZÁSOK
A HAZAI VÉDETT FAJOK MENTŐMUNKÁJÁNAK OKTATÁSÁHOZ**

Játékos feladatok alsó tagozatos diákok számára



A projekt az Európai Unió
Regionális Fejlesztési Alapjának
támogatásával valósult meg.

Interreg SKHU/1601/1.1/051 Z004NAT 2019



Partnerséget építünk

www.skhu.eu

TARTALOMJEGYZÉK

HOGYAN HASZNÁLD EZT A FÜZETET? 3

FOGALMAK TISZTÁZÁSA 4

1. Állatmentés 4
2. Állatkártyák csoportosítása 5
3. Orrjáték! (Joseph Cornell nyomán) 6
4. „Ki vagyok én?” 7
5. Kérdéstorpedó 8
6. Szerepjáték 9

MEGELŐZÉS (ÉRZÉKENYÍTÉS) 10

7. Benedek, a sünök „nagykövete” és társai 10
8. Utánozd! 11
9. Gólyatörténet 12
10. Egy állatfaj bemutatása 13
11. A Sünispotály konyhája 14
12. Táplálékháló 15
13. Denevérek és lepkek³ (J. Cornell nyomán) 16
14. Baglyok és varjak! (Joseph Cornell nyomán) 17

MIT TUDOK A MEGMENTETT ÁLLATOKRÓL? KUTASSUNK! 18

15. „Szereti-e a mókus a vadgesztenyét?” (Németh Ibolya nyomán) 18
16. Nyomozd! 19
17. Mit látok? 20
18. Állatok életnyomai 22



Szerző: Saly Erika
Szakmai lektor: Nagy Ágnes
Grafika: Mazács Anita
Fotók: Bagosi Zoltán, Fővárosi Állat- és Növénykert
Szerkesztők: Suhajda Virág, Szabon Márta
Kiadó: Fővárosi Állat- és Növénykert, 2019
Nyomdai előkészítés: Restyánszki Design Bt.
Nyomda: HTSART
ISBN 978-615-5392-24-5

HOGYAN HASZNÁLD EZT A FÜZETET?

Kedves Kolléga!

Köszöntünk a Fővárosi Állat- és Növénykert vadállatmen-tő munkáját bemutató oktatási füzetsorozatunk olvasó-jaként!

Ez az oktatási füzetsorozat több, nagyon időszerű probléma világít rá a „mentett vadállatok” témakörén keresztül. Hozzájárul ahhoz, hogy ráirányítsuk a figyelmet a körülöttünk lakó állatfajok élőhelyei védelmének fontosságára, a fajok eltűnése, a biodiverzitás csökkenése miatti tennivalókra és az állatkertek szakmai küldetésük okán végzett élet- és értékmentő tevékenységére.

Az állatkertbe behozható mentett hazai, védett állatfajok megismerésén túl a füzetekben ajánlott tevékenységek, játékok hozzájárulnak ahhoz, hogy felismerjük az ökológiai rendszerben betöltött szerepünket, a környezet iránti felelősségünket. Gyekertünk innovatív pedagógiai módszertani tevékenységeket ajánlani, amelyek beilleszthetők tanórai és/vagy tanórán kívüli nevelési-oktatási tevékenységekbe, megvalósíthatók az iskolában és/vagy az Állatkertben, megszervezhetőek akár egy témahét vagy iskolai projekt keretében is.

A füzetek célja, hogy a pedagógusokat olyan információkkal és lehetséges tevékenységötletekkel lássa el, amelyek segítik azt, hogy tanítványaik az állatvilágért felelősséget vállaló, környezettudatos és természetfélő felnőttekké cseperedjenek, és döntéseikben megfontolt, az élőlények igényeit, érdekeit szem előtt tartó állatbarátokká válnak.

A füzetsorozat hat füzetből áll, amelyből kettő a pedagógusokat kívánja általános információkkal és útmutatóval ellátni, négy pedig korosztályonként kínál feladatokat, tevékenységötleteket a tanulókkal történő munkához. Készült füzet az óvodáskorú, kisiskolás korú, a felső tagozatos gyerekek foglalkoztatásához, illetve a középiskolás korosztálynál már elsősorban az önálló munka megtámogatásához, a pedagógus kollégáknak e folyamat segítésére.

A füzeteket gyakorló pedagógusok és pedagógiai szakemberek a Fővárosi Állat- és Növénykert szakembereivel együtt dolgozták ki, annak a szempontnak a figyelembevételével, hogy a valós tanulás tapasztalatokon keresztül történik. Hiszünk abban, hogy ahhoz, hogy érzelmileg közelebb kerüljenek a gyerekek az állatokhoz, személyes kapcsolat is szükséges, nemcsak tankönyvi ismeretek.

Ebben a füzetben három részre tagoltan található a tevékenységek, játékok. Az első részben a téma kapcsán előkerülő fogalmak megismerését szolgálják a feladatok, a második részben a megelőzés (érzékenyítés) kerül előtérbe beleérzést segítő játékokkal, mentett állatok igaz történetével. A harmadik rész kutatásra, nyomozásra biztat. Vannak olyan feladatok, amelyekhez állatkártyák szükségesek. A kártyákat és a kapcsolódó magyarázó leírást a felső tagozatos füzetben találjátok, illetve a kártyák külön is letölthetők a <https://zoobudapest.com/oktatas/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok> oldalról.

A feladatok nagy része nincs konkrét helyhez kötve, akár az iskolában is elvégezhető, de mivel a vadállatok mentését bemutató állatkerti Sünispótály télen-nyáron nyitva áll, így ideális helyszín az állatokkal való személyes találkozáshoz. Ezért szeretettel várunk Benneteket és tanítványaitokat, hogy a füzetekben említett állatokkal „előben” is megismerkedhesetek.

Jó munkát és sok közös, állatos élményt kívánunk!

FOGALMAK TISZTÁZÁSA

1. ÁLLATMENTÉS

Lehetséges életkor: 6-14 évesek

Helyszín: az osztályterem vagy az Állatkert egyik oktatóterme

Létszám: 4-30 fő

Időtartam: 30 perc



SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVÉZETŐ SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

- Csomagolópapír, vastag filctollak

Módszertani javaslatok:

- A beszélgetést körben ülve érdemes lefolytatni.
- Lehesen passzolni, de adjuk körbe a szót. Ezt segítheti, ha valamilyen plüssállat, báb kézről kézre jár, és csak az beszélhet, akinek épp a kezében van.
- Az időt is érdemes korlátozni, pl. egy adott jel bevezetésével, elfogadásával. Ha valaki túl hosszan mesél, a játékvezető leállíthatja.

Lehetséges változatok:

- 9-10 évesek már gondolatképet is készíthetnek kis csoportban.
- Egyszerűbb megoldás, ha körbeadva a filctollat egymás után felírják a csomagolópapírra, mi jut az eszükbe az állatmentésről.
- Történetmesélés is kerekedhet belőle. Valós történetek (pl. csiga átemelése a járdán, békamentés Farnoson, szobából pohárral kimentett darázs) egymással történő megosztása és/vagy mesék, verses mesék gyűjtése, mesélése.
- Meghívhatnak egy állatorvost, egy szülőt, nagyszülőt vagy egy nemzeti parkban dolgozó természetvédelmi őrt, aki részt vett már állatmentésben, és szívesen mesél róla.

Kulcsszavak: állatmentés, segítőkészség, ismeret, védelem, megmentés, együttérzés, türelem

A foglalkozás menete:

- Mit jelent az, hogy állatmentés? Asszociációs játék. A játékvezető felteszi a kérdést, és jegyzeteli az elhangzottakat egy csomagolópapírra.
- Mindenki elmondhatja, hogy mit gondol, mi jut eszébe erről a fogalomról.
- A kulcskifejezések kiemelése, pl. bekarikázva vagy aláhúzva.



2. ÁLLATKÁRTYÁK CSOPORTOSÍTÁSA

Lehetséges életkor: 6–14 évesek

Helyszín: az osztályterem vagy az Állatkert egyik foglalkoztatója

Létszám: 4–30 fő

Időtartam: 30 perc

Kulcsszavak: háziállat, vadon élő állat, hobbiállat, haszonállat, madár, hüllő, kétlélű, rovar, emlős

A foglalkozás menete:

- Többféle állat (háziállat, haszonállat, vadon élő állat, stb.) képét kiterítjük egy szőnyegen vagy az asztalon, és körbeüljük.
- Válogatás, csoportosítás megadott szempont szerint. Szempont lehet a válogatásnál: háziállat – vadon élő állat, hobbiállat – haszonállat, madár – hüllő – kétlélű – rovar – emlős, állatkert által mentett hazai védett állatfaj – máshol gyógyítják – otthon gondozzák – nem gondozzák sehol, védett hazai állatfaj – nem védett stb.
- Válogatás közben a felmerült kérdések megvitatása, a fogalmak, bizonytalanságok tisztázása.



SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVEZETŐ SZÁMÁRA

Esszköz- és anyagszükséglet:

- Állatfajok képeinek letöltése, hátoldalon jelölések, pl. milyen állatokat fogadhat, és milyeneket nem az Állatkert, ha megsérülnek (macska, kutya, vaddisznó, szarka, sün, vörös mósus, denevér, aranyhórcsóg, kecske, juh, fehér gólya, őz, balkáni gerle, tyúk, mocsári teknős, fekete rigó, pele, erdei fülesbagoly, széncinke, házi veréb, nagy fakopáncs, ékszerteknős, hétpettyes katicabogár, házi méh, szunyog, foltos szalamandra, zöld varangy, erdei sikló, hullámos papagáj, gímszarvas)
- A válogatás szempontjai papírra írva (feliratok)

Módszertani javaslatok:

- A körben lehetőleg minden gyerek kezében legyen állatkép. (Pl. Húzzanak egy-egy képet, vagy válasszanak!)
- Az adott szempont szerint helyezték el az adott állatot, amely náluk van, és röviden indokolják is, miért sorolták oda. A többiek figyeljenek, s jelezzék, ha szerintük más a megoldás.
- Biztassuk a gyerekeket, hogy nyugodtan nézzék meg a kép hátoldalán található információkat, jelöléseket!
- A jelölések megfejtésében segítségük őket! Akár külön készíthetünk ehhez egy „mintakártyát” is A4-es lapra. A többszöri felhasználás érdekében laminálhatjuk is.
- Lehet, hogy a válogatás szempontja magyarul azokra szól. Pl. Mit értünk azon, hogy haszonállat?
- Ha úgy látjuk, hogy a gyerekeknek nincs türelmük kivárni egymást, ha körben haladva rakosgatják a képeket, akkor mondhatjuk nekik, hogy egyszerre is elhelyezhetik, letehetik azokat, ha úgy gondolják, tudják, hová tartozik egy-egy állatfaj. Utána közösen is lehet ellenőrizni, módosítani, ha szükséges.

Lehetséges változatok:

- A gyerekek a fogalmaknak utánanézhettek az interneten is.
- A kisebb gyerekektől kérhetjük csak azt, hogy pl. válogassák ki a képek közül az Állatkertbe behozható sérült állatfajok képét, és nevezzék meg a képen látható állatokat. Ezt követően beszélgethetünk velük arról, hogy mi a helyzet a többi állattal, mi történik velük, ha megsérülnek stb.
- A képek adott szempont szerinti elhelyezését követően kérhetjük a gyerekektől, hogy folytassák a válogatást más állatfajokkal is. Pl.: Hová tennétek a fecskét? Ha megsérül, behozhatnátok-e az Állatkert Sünispotályába? (Ha nem tudják a választ, akkor sincs baj, azt kell megtanulniuk, hol tudnak ennek utánanézni.)
- A képek rakosgatását mi magunk is elkezdhetjük úgy, hogy nem osztjuk ki előre a képeket, csak kiterítve ott hevernek előttünk, és mi magunk kezdjük „titkos” szempont szerint válogatni azokat. Ebben az esetben az a feladat, hogy aki rájött, milyen szempont alapján folyik a csoportosítás, az jelezze, és folytassa egy újabb állatkép elhelyezésével. Amikor már úgy érezzük, többen is tudják a megoldást, mindenkinek eláruljuk. Nagyon szeretik a gyerekek ezt a fajta „barkochbát”!
- A gyerekek maguk is kitalálhatnak szempontokat, ami alapján válogatni kezdik az állatkártyákat. Lehet ez akár anyanyelvi szempont is, pl. van a nevében „ly”.

3. ORRJÁTÉK¹ (Joseph Cornell nyomán)

Lehetséges életkor: 6–14 évesek

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

Létszám: 4–30 fő

Időtartam: 10 perc/állatfaj

Kulcsszavak: állatfajok tulajdonságai, jellemzői, rendszerezés

A foglalkozás menete:

• Az állatkártyákat az internetről (<https://zoobudapest.com/oktatas/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok>) letöltjük, majd kinyomtatjuk. Ezután kitesszük magunk elé, hogy a gyerekek behatárolhassák, mely állatok jöhetnek számításba a játék során. Körbeüljük a képeket, a gyerekek jól megfigyelik, memorizálják azokat, majd összegyűjtjük a képkártyákat.

A játékvezető kiválaszt egy állatkártyát, és úgy, hogy a gyerekek ne lássák, mit választott, egymás után felolvassa a kártyán lévő igaz állításokat, mintha ő lenne az adott állat.

A kártya állításai: FEHÉR GÓLYA

Nyakát előrenyújtva repül.

Csőre összeütogetésével kelepel.

Vízpartok, nedves rétek állatait fogyasztja.

Lakott településeken, emberhez közel fészkel.

Ősszel melegebb égtájakra költözik.

Tavasszal a megszokott helyére tér vissza.

Gyakori áldozata a villanyvezetékeknek.

Védett állat, eszmei értéke 100 ezer Ft.

Játékvezető:

Védett állat vagyok, eszmei értékem 100 ezer Ft.

Vízpartok, nedves rétek állatait fogyasztom.

Lakott településeken, emberhez közel fészkelek.

Ősszel melegebb égtájakra költözöm.

Tavasszal a megszokott helyemre térek vissza.

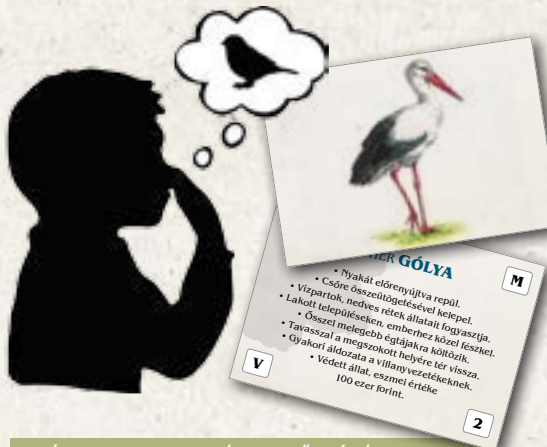
A villanyvezetékek nagyon veszélyesek számomra.

Nyakamat előrenyújtva repülök.

Csőrömet összeütogetve kelepelek.

PÉLDA

• Amikor valaki már sejti, melyik állatra gondolt a játékvezető, akkor az orrához emeli az ujját. Ha már mindenkijén rájött, melyik állatról van szó, vagyis mindenki keze az orrán van, akkor egyszerre (1-2-3!) kimondhatják az állat nevét.



SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVezető SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

• Állatfajok képkártyái (<https://zoobudapest.com/oktatas/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok>), a hátoldalukon rövid állításokkal.

Módszertani javaslatok:

- Lehet több-kevesebb képkártyával játszani, attól függ, mi a célunk. Pl. ha az Állatkert által befogadott, mentett állatok jobb megismertetése, akkor csak azon állatok kártyáit használjuk.
- Egy állatról 5-8 állítást olvassunk fel, egyre könnyebb állításokkal beazonosíthatóvá téve az adott állatfajt. Az állítások alapján egyre egyszerűbb legyen beazonosítani, hogy melyik állatról van szó, vagyis a legnehezebb állítással érdemes kezdeni.
- Lassan, időt hagyva kell sorolni az állításokat.
- Nincs akkor sem baj, ha valaki először az orrára teszi az ujját, majd egy újabb állításnál elbizonytalanodik, vagy tudja, hogy az előbb gondolt állatra az újabb állítás nem jellemző, ezért elveszi az orráról az ujját.



¹ Joseph Cornell: *Kézen fogva gyerekekkel a természetben.* Magyar Környezeti Nevelési Egyesület, Budapest, 1998

Lehetséges változatok:

- Ha már elég jól ismerik a gyerekek a képeken látható állatfajokat, akkor már nem kell kiteríteni eléjük a kártyákat. Anélkül is kitalálhatják, melyik állatról szólnak az állítások, hogy látnák azokat.
- Kisebbekkel játszhatjuk úgy is a játékot, hogy a kirakott állatfajokat az állítások alapján rakosgatjuk. (Ez előkészítheti a játék megértését, a későbbi nehezített változat játszását is!) Persze ehhez az kell, hogy a játékvezető lemásolja magának a kártyák hátoldaláról az állatokról szóló állításokat, amelyeket felolvas. Kiválogatjuk valamennyi állatot, amelyre jellemző az elhangzott állítás. A következő állításnál szintén megteesszük ezt, de akkor már csak azokkal a képekkel játszva, amikre az előző állítás is igaz volt, így egyre szűkül a kör. Végül egyetlen állatfaj marad – ekkor már biztonsággal tehetik a gyerekek az orrukra az ujjukat.
- Ha már jól megy a játék, akkor a gyerekek maguk közül választanak játékvezetőt, s ő fogalmaz meg állításokat egy-egy állatról.

4. „KI VAGYOK ÉN?”

Lehetséges életkor: 6–14 évesek

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

Létszám: 4–30 fő

Időtartam: 20 perc

Kulcsszavak: rendszerezés, állatkerti mentett állatfajok, háziállat, vadon élő állat, hobbiállat, haszonállat, madár, hüllő, kétlélű, rovar, emlős

A foglalkozás menete:

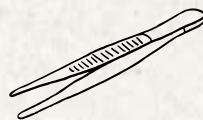
- Az állatkártyák közül mindenki hátára teszünk egyet csipesszel, úgy, hogy ő nem tudja, melyik állat van a hátán, de a többiek láthatják.
- Sétálgatnak a gyerekek, odalépnek egymáshoz, és a barkochba szabályai szerint kérdezzetik a társukat. Pl. Madár vagyok? (nem) Emlős? (igen) Tüskék borítják a hátam? (nem) Tudok fára mászni? (igen) A farkam éjjel takaróként szolgál? (igen) Mókus vagyok!
- Ha kitalálták, kik is ők, akkor a hátukról a mellükre csipeszelik a képet, de továbbra is lehet tőlük kérdezni azoknak, akiknek még a hátán van a kép.



SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVEZETŐ SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

- Állatkártyák (<https://zoobudapest.com/oktatas/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok>), csipeszek, mindenkől annyi, ahány gyerek játszik.



Módszertani javaslatok:

- A kisebbeknek segíteni kell, mert nem könnyű jó kérdést feltenni.
- Olykor érdemes összegezni, mit tud már valaki „önmagáról” (az adott állatról, ami a hátán van). Ez segítheti a további kérdésfeltevést.
- Gyakorolni kell, hogy a kérdéseket az adott állattal azonosulva tegyék fel a gyerekek, mintha ők lennének az állat „bőrében”. (Pl. „Vízben élek?”)
- Fontos előre megegyezni abban, hogy pl. a „mókus” szó önmagában megfejtésnek minősül-e, vagy csak a kártyán szereplő teljes név, a „vörös mókus” fogadható el. (Nagyobbaknál már kérhetjük a minél pontosabb megnevezést.)

Lehetséges változatok:

- Kizárólag az állatkerti mentőállomásra bevihető, védett állatok képeivel játszunk a játékot, bár ekkor kevesebben vehetünk részt benne (maximum 18 fő).
- Ha nagyobb a gyerekek létszáma, akkor fele-fele csoporttal is játszhatunk (kétszer megismételve a játékot). Akinek nincs képkártya a hátán, attól is lehet kérdezni.
- A játékosok spontán párba is állhatnak. Egyikőjük megmutatja a partnerének a hátát, majd – a barkochba szabályai szerint – ki kell találnia, hogy melyik állatot képviseli. Utána szerepet cserélnek.

5. KÉRDÉSTORPEDÓ

Lehetséges életkor: 6–14 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 (hobbyállat, haszonállat), vadon élő állat (rovarok, madarak, emlősök, hüllők, kétélteűek)

A foglalkozás menete:

- Szórt alakzatban, a játékezővel szemben állnak a gyerekek.
- A játékező 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 hobbyállatot 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 csipőre 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 játékező 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 gyűjtjük össze!

Lehetséges változatok:

- Több alkalommal is játszható, mindig a célnak megfelelő állításokkal. Ismerkedésre, a meglévő tudás előzetes felmérésére, értékelésre, „jégtörő”, 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 már mentett meg 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.

6. 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 kihív 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 fülesbagoly. Intézkedjétek! 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. Beszélt 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 játékezővel 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, vizsgáloásztal 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, amiket el lehet játszani. Legyen közöttük olyan állat is, amelyet nem fogadhat az Állatkert, és átirányítják máshová, valamint olyan is, amit már nem lehet megmenteni, annyira súlyos a sérülése.



MEGELŐZÉS (ÉRZÉKENYÍTÉS)

7. BENEDEK, A SÜNÖK „NAGYKÖVETE” ÉS TÁRSAI

Lehetséges életkor: 6–12 évesek

Helyszín: Sünispotály

Létszám: 4–6 fős csoportok

Időtartam: 30 perc

Kulcsszavak: az ispotály állandó lakói

A foglalkozás menete:

- A feladatra való ráhangolódás beszélgetéssel. Vannak mentett állatok, melyeknek olyan sérülésük volt, ami miatt soha többé nem engedhetők szabadon. Ők az ispotály „kedvencei” lesznek, nevet kapnak, segítik az Állatkert munkáját, hiszen „nagykövetként” közelről mutatják be a látogatóknak fajuk jellemzőit.
- A Sünispotály látogatása kis csoportokban. Az eszközök kiosztása.
- A csoportok összegyűjtik és táblázatba írják azoknak az állatoknak a nevét, melyek már régóta az ispotály lakói, s nevet is kaptak a gondozóktól. Utánanéznek (pl. fali



- poszttereken, a gondozókat megszólítva, az interneten, kivetített anyagok alapján), hogy mióta laknak az ispotályban, miért kerültek be, hogyan sérültek meg stb. Lejegyzik, amit megtudtak.
- Beszámolók meghallgatása. Ki mit tudott meg?

SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVezető SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

- 1-1 táblázat, íróeszköz, alátét (csoportonként)



Mintatáblázat (bővíthető):

| Az állat neve | Állatfaj | Mióta lakik az ispotályban? | Az állat rövid története, sérülése | Egyéb megjegyzés (pl. valami érdekesség róla) |
|---------------|----------|-----------------------------|------------------------------------|---|
| | | | | |
| | | | | |

Módszertani javaslatok:

- Kis csoportokban ajánlott „nyomozni” az állandó lakók után.
- Érdemes előre egyeztetni a gondozókkal, hogy ha nem találnak információt a gyerekek az állandó lakókról, kinek tehetik fel a kérdéseiket.
- Ha sikerül a gondozókkal egyeztetni, akár kézbe is vehetik a megismert állandó „lakók” valamelyikét a gyerekek.

Lehetséges változatok:

- Előzetes feladat is lehet, ha az interneten néznek utána a gyerekek, mely mentett állatkerti állatoknak van nevük, és mi a történetük: <https://zoobudapest.com/segits-segitunk/vadallatmentes/hirek>
- Megadhatjuk előre a rövid állattörténeteket, s külön a mentett állatok nevét. A feladat, hogy nézzenek szét, „nyomozzanak” a Sünispotályban, majd párosítsák a történeteket az állatok nevével.
- Le is rajzolhatják az állandó lakókat.

8. UTÁNOZD!

Lehetséges életkor: 6–10 évesek

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

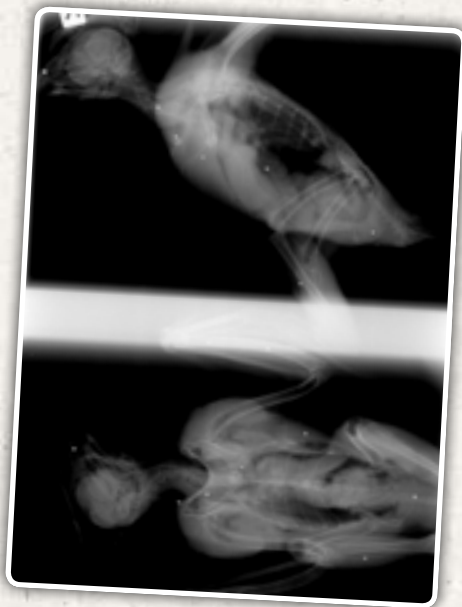
Létszám: 4–30 fő

Időtartam: 10 perc

Kulcsszavak: sérült és ép végtagok mozgása, látásvesztés

A foglalkozás menete:

- Beszélgetés az állatkártyák segítségével. Melyik állatot melyik testrésze segíti a mozgásban? Képek csoportosítása.
- A gyerekek – megfigyelést követően – próbálják meg utánozni az ép, valamint a sérült állatok mozgását!
- Beszéljék meg, hogyan korlátozza a sérülés a mozgásokban az állatokat! Mi lehet ennek a következménye a természetben?
- Hasonlítsd össze a sérült állatok mozgását mozgássérült embertársaiddal, és azzal, ha te sérülsz meg (pl. eltöröd a kezed)!



SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVEZETŐ SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

- állatkártyák (<https://zoobudapest.com/oktatas/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok>), madzag, kendő.

Módszertani javaslatok:

- Hatásosabb, ha az ép és a sérült állat mozgását egyszerre jelenítjük meg. Pl. az ép és a törött szárnyú bagoly mozgása.
- Kisebb gyerekek mozoghatnak egyszerre, pl. ép madárként, majd „törött szárnyal”.

Lehetséges változatok:

- Érdekes a mozgásszerű sérülésen túl más sérülést is bemutatni. Pl. mi történik, ha egy állatnak a szeme sebesül meg, esetleg megvakul? Visszaengedhető-e a szabadba a gyógyulását követően? Miért nem? Hogyan befolyásolja a vakság az életésélyeit?

9. GÓLYATÖRTÉNET

Lehetséges életkor: 6-14 évesek

Helyszín: az osztályterem vagy a Sünispotály

Létszám: 4-30 fő

Időtartam: 20 perc

Kulcsszavak: empátia, gólya, vándormadár, élőhely, márdármentés, hód

A foglalkozás menete:

- A kisfilm megtekintése (8 perc). Megfigyelési szempontok (pl. a filmben szereplő sérült állatfajok, a mentőállomás munkája).
- Beszélgetés a film alapján.
- Drámajáték. Egy-egy tanuló - beleélve magát a megmentett gólya, hód helyébe - elmondja megmentésének történetét.
- Értékelés, visszajelzések.



SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVEZETŐ SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

- A *Gólyasors* című kisfilm – a Sünispotály-kiállításban megtekinthető. Hasonló filmek a <https://zoobudapest.com/segits-segitunk/vadallatmentes> vagy a <https://zoobudapest.com/oktatas/weboldalokon> is találhatóak.

Módszertani javaslatok:

- A megfigyelési szempontokat megváltoztathatjuk, és akár írásban is megadhatjuk.

Lehetséges változatok:

- Ha belejönnek a gyerekek a játékba, más, az ispotályban látott állat történetét is elmesélhetik, beleélve magukat az adott állat helyébe. Ehhez az Állatkert honlapján találnak friss híreket.² „Megmentésem története” - Olvass el egy megmentett állatról szóló igaz történetet! Meséld el a többieknek úgy, mintha te lennél az az állat, akit megmentettek!



PÉLDA AZ ÁLLATKERT SÜNISPOTÁLY-KIÁLLÍTÁSÁBÓL:

Dundus, a sүн

„Dundust 2018. február 12-én hozták be a Madármentő Állomásra. Az állatot előző év őszén találták körülbelül 100 g súllyal. A jó szándékú emberek féltették a kicsi sünt, hogy a zord telet nem élne túl, így elhatározták, hogy befogadják és felnevelik, hogy tavasszal szabadon engedhessék. Egy kifejtett süni ideális súlya 700-1000 g körül van. Dundus a beérkezéskor 2156 grammot nyomott! A sүн egyik stratégiája veszály esetén, hogy túpárnává gömbölyödik. Ez az állat nem volt képes összegömbölyödni, hátsó lábait csak húzni tudta a nagy súly terhe alatt. Az állatorvosok átvizsgálás után szigorú diétát írtak neki elő, fokozott megfigyelés mellett, hogy az állat keringése ne omoljon össze, és a belső szervei ne sérüljenek a szűkös étrend következtében. A természetvédelmi mentőhelyen töltötte a következő 5 hónapot. Fokozatosan, lassú tempóban veszáította el a felesleges súlytöbbletet. Először csak 1 lábát, majd a többit is képes volt behúzni a tuskéi alá. 2018. július 6-án engedték szabadon, ekkor a súlya 950 g volt.”



² <https://zoobudapest.com/segits-segitunk/vadallatmentes/hirek>

10. EGY ÁLLATFAJ BEMUTATÁSA

| | |
|---------------------|------------------------|
| Lehetséges életkor: | 10–14 évesek |
| Helyszín: | terem vagy Sünispotály |
| Létszám: | 10–30 fő (párokban) |
| Időtartam: | 60 perc |

Kulcsszavak: ismeretek az állatfajokról, önálló kutatás, kérdésfelvetés

A tevékenység lépései:

- Párok alakítása.
- A párok az ispotályt bejárva választanak egy nekik tetsző mentett állatot.
- Alaposan megnézik, és vele kapcsolatban írnak 50 kérdést (20 perc).
- A saját kérdéseikre kinyomozzák a válaszokat (20 perc): szövegolvasás, interjúkészítés, internetes kutatás.
- Zárókör. A játékosok röviden bemutatják a többieknek az adott állatfajt (20 perc).



SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVezető SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

- papír és íróeszköz, alátét (páronként), állatkártyák, feladatlap (ha szükséges).

Módszertani javaslatok:

- Páralakítás: pl. szimpátia alapján, szemkontaktussal.
- Az 50 kérdés helyett lehetséges időkeretet megszabni vagy kevesebb kérdést kérni.
- A kérdésekhez a megbeszéléskor adhatunk előre szempontokat, sorolhatunk példákat: pl. az állat külseje, viselkedése.

Lehetséges változatok:

- Az állatot lerajzolják a megfigyelést követően.
- A kisebbek előre elkészített munkalapot kapnak a vizsgálódáshoz.

Feladatlap a kisebb gyerekeknek (minta)

| Szempontok | Kérdések írása (minden szemponthoz több kérdés) | Válaszok az alapján, ami látható | Nyomozásra vár |
|-------------------------------------|---|----------------------------------|----------------|
| Az állatfaj neve, élőhelye | | | |
| Az állat sérülésének története | | | |
| Az állat külseje, tapintása, mérete | (Pl. Milyen színű? Milyen illatú? Mi fedi a testét?) | | |
| Étkezése | | | |
| Szaporodása | | | |
| Viselkedése | | | |
| Értéke | | | |

- Barkochba. Valaki gondol egy adott állatra. A többiek kérdeznek, és a válaszok alapján kitalálják, hogy mire gondolt.
- „Szólalj meg helyette!” Bemutatkozás egy olyan állat helyett, amely „megszólítja” a résztvevőt. Az állat nevében kell megszólalni, egy-két percben kell bemutatkozni. A bemutatkozás közben nem szabad elárulni az állatfaj nevét, arra a többieknek kell rájönniük.
- Az állat Facebook-profiljának elkészítése.



11. A SÜNISPOTÁLY KONYHÁJA

Lehetséges életkor: 8-12 év

Helyszín: Sünispotály

Létszám: 4-5 fős csoportokban

Időtartam: 30 perc

Kulcsszavak: magevő, növényevő, ragadozó, mindenevő

A tevékenység lépései:

- A kis csoportok feladata: étlap készítése a betegeknek.
- Zárókör.
- Értékelés.



SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVEZETŐ SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

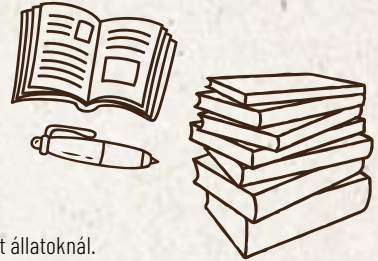
- A4-es papír az étlaphoz, kemény alátét, íróeszköz, határozókönyvek, internet

Módszertani javaslatok:

- A kisebbek az étlapot rajzolhatják is.
- A napi etetés időbeosztása is fontos, és eltérő lehet a különböző mentett állatoknál.

Lehetséges változatok:

- A „ki mit eszik?” témakör önálló feldolgozása. Táplálékláncok, táplálékhálóak készítése.
- Ha van rá lehetőség, akkor dramatizálhatják is a gyerekek egy-egy állat etetését.



12. TÁPLÁLÉKHÁLÓ

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| Lehetséges életkor: | 6–14 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 eheth? Ő maga milyen állatnak szolgál táplálékul?
- Az állat képét gyurmáragasztóval 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, gyurmáragasztó, 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 elkezdí 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!

13. DENEVÉREK ÉS LEPKÉK³ (Joseph Cornell nyomán)

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| Lehetséges életkor: | 6-14 évesek |
| Helyszín: | terem vagy egy 3-5 m átmérőjű kör |
| Létszám: | 6-30 fő |
| Időtartam: | 30 perc (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 játéktérret. 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 életképesebbek, 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”.



³ Joseph Cornell: *Kézen fogva gyerekekkel a természetben.* Magyar Környezeti Nevelési Egyesület, Budapest, 1998

14. BAGLYOK ÉS VARJAK⁴ (Joseph Cornell nyomán)

| | |
|---------------------|------------------------------------|
| Lehetséges életkor: | 6-14 évesek |
| Helyszín: | terem vagy nagyobb tér a szabadban |
| Létszám: | 10-30 fő |
| Időtartam: | 20 perc |

Kulcsszavak: ismeretek felelevenítése, érzékelés, gyors reakciók

A foglalkozás menete:

- A játékosokat két csapatra osztjuk (baglyok, varjak).
- A játékteret kettéosztjuk, középre egy vonalat húzunk. A vonal két oldalán, egymással szemben állnak fel minden állításnál a baglyok és a varjak, egymástól kb. egy méter távolságra. A baglyoknak és a varjaknak is van kijelölt „házuk” a játékmező mögött, ahová visszahúzódhatnak. (A határvonalakat kötéllel vagy kendőkkel is kijelölhetjük.)



| | | | |
|-------------------|--|--|------------------|
| Baglyok „háza” | | | Varjak „háza” |
|-------------------|--|--|------------------|

- A játékvezető állításokat mond, amelyekről a játékosoknak el kell dönteniük, hogy igazak-e vagy sem. Ha igazak, akkor a baglyoknak kell megfogniuk a varjakat, ha pedig hamisak, akkor a varjak kergetik a baglyokat.
- A menekülő a „házukba” szaladhatnak üldözőik elől. Ha nem sikerül nekik, és elkapják őket, akkor át kell állniuk a másik csapatba.

SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVEZETŐ SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

- állítások a játékvezetőnek, kréta, kötél vagy kendők a határvonalak jelöléséhez, piros és zöld szalag (vagy terepi tárgyak) az irányok jelöléséhez

Módszertani javaslatok:

- Mivel a játékosok állandóan szerepet cserélgetnek, érdemes megjelölni, hogy merre kell futniuk, ha HAMIS, és merre, ha IGAZ az állítás. Pl. piros szalag = HAMIS, zöld szalag = IGAZ.
- Ha zűrzavar támad a döntések bizonytalansága miatt, akkor se avatkozzon be a játékvezető! Amikor újra rend lesz, és már mindenki a házában van, csak akkor árulja el a helyes megoldást.

Példák állításokra:

- A madaraknak van foguk. (HAMIS)
- A teknősök és a mókusok állandó testhőmérsékletű állatok. (HAMIS)
- A baglyok főleg éjszaka aktívak, hangtalanul repülnek. (IGAZ)
- A pelék télen föld alatti járatokba húzódnak, és ezekben a béleletlen fészkekben vészlik át a telet. (IGAZ)

⁴ Joseph Cornell: *Kézen fogva gyerekekkel a természetben*. Magyar Környezeti Nevelési Egyesület, Budapest, 1998

MIT TUDOK A MEGMENTETT ÁLLATOKRÓL? KUTASSUNK!

15. „SZERETI-E A MÓKUS A VADGESZTENYÉT?” (Németh Ibolya nyomán)

| | |
|---------------------|---|
| Lehetséges életkor: | 8-14 évesek |
| Helyszín: | osztályterem, könyvtár, otthon, állatkert, nemzeti park, a természetben |
| Létszám: | 4-30 fő |
| Időtartam: | több hét |

Kulcsszavak: közösségi kutatás, vörös mókus, vadgesztenye

A foglalkozás menete:

- Egy meghökkentő, érdekes kérdés feltevése.
- Egyéni, páros, kis csoportos kutatási tervek készítése: hipotézis felállítása; kutatás módja; válaszok dokumentálása.
- Kutatás, a kérdésre válasz keresése.
- Beszámoló a kutatás eredményéről.



SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVEZETŐ SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

- jegyzetfüzet, íróeszköz, internet, könyvek, telefon

Módszertani javaslatok:

- Tartsuk fenn a lelkesedést érdeklődéssel!
- Segítsünk javaslatokkal, de csak akkor, ha kéri (pl. ismeretközlő könyvek, szépirodalmi művek, szakemberek felkérése, megfigyelés, internetes kutatás).
- A kutatás módját, folyamatát, eredményét egy csomagolópapírra rögzíthetjük. Ez segítheti az összevetést, összehasonlítást.

Lehetséges változatok:

- Érdemes olyan kérdéseket gyűjteni, amelyekre nincs azonnal adható válasz.
- A gyerekek is kereshetnek kutatási témát.

16. NYOMOZZ!

Lehetséges életkor: 8–12 év

Helyszín: Sünispotály

Létszám: 4–30 fő

Időtartam: 45 perc

Kulcsszavak: a gondozók munkája, állatvédelem, mentett állatok

A tevékenység lépései:

- A játék ismertetése. Kérdések megbeszélése.
- Kis csoportok alakítása (4-5 fő/csoport).
- A feladatlap kiosztása a kérdésekkel.
- Ismerkedés a feladatsorral.
- A csoportok nyomozása (30 perc).
- Zárókör. Csoportförgővel beszámoló a nyomozás eredményéről. Az eltérések megvitatása, bizonyítás.



Keress, kutass! Feladatlap gyerekeknek

| | Kérdés | Válasz |
|----|---|--------|
| 1 | Mit jelent az ispotály? | |
| | Mi a foglalkozásuk azoknak, akik a sérült állatokat etetik? | |
| 2 | Milyen állatfajokat látsz a Sünispotályban? | |
| | Milyen állatfaj egyedei érkeznek leggyakrabban a Sünispotályba? | |
| 3 | Mi a leggyakoribb oka annak, ha megsérül egy madár? | |
| | Mi a leggyakoribb oka annak, ha megsérül egy sün? | |
| 4 | Mi lesz a gyógyult állatokkal? | |
| | Mi lesz azokkal az állatokkal, amelyek maradandó sérülést szenvedtek, így képtelenek az önálló életre? | |
| 5 | Az emlősök közül melyik állat a leggyakoribb vendég? | |
| | Milyen állat Dundus? | |
| 6 | Mi történt Tokajjal? | |
| | Hová kerülnek a meggyógyított, de szabadon már nem engedhető ragadozó madarak? | |
| 7 | Vannak jeladóval ellátott mentett madarak. Keresd meg a vonulásukat, kóborlásukat bemutató nyomógombos játékot. Hányféle madár útvonalát látod? | |
| | Melyik állatra igaz? „Az emlősök között egyedülálló módon aktív repülésre képesek, ráadásul különleges, a hangok visszaverődésén alapuló tájékozódóképességük révén akár a vaksötétben is képesek biztonságosan repülni.” | |
| 8 | Hogy hívják azt a sünt, amelyik elveszítette az egyik lábát, és állandó lakója lett a Sünispotálynak? | |
| | Mivel etetik a gondozók a mentett rigókat? | |
| 9 | A szokásosnál hűvösebb időjárás miatt nincs túl sok repülő rovar, és ez nehéz helyzetbe hozza a vadon élő , akiknek így alig van mit enniük. Ráadásul a kihűlés veszélye is fenyegeti őket. Melyik madarat érintette leginkább a tavasz végi hideg idő? | |
| | Ottó, a mentett ... | |
| 10 | Kik vizsgálják meg először a bekerült állatokat? | |
| | A denevérbélik etetése milyen eszközzel történik? (A kis denevérek nagyon aprók, alig 1,5 grammok. Nem nehezebbek, mint három szem zöldborsó!) | |

Eszköz- és anyagszükséglet:

- feladatlap, íróeszközök, kemény alátét (csoportonként)

Módszertani javaslatok:

- Más-más kérdések kerülhetnek a feladatlapra attól függően, hogy milyen céllal járjuk be az ispotályt, mire helyezzük a hangsúlyt.
- A pedagógusnak is fel kell készülnie, tudnia kell a válaszokat.
- A csoportok, miután megkapják a feladatlapot, jó, ha felosztják maguk között a szerepeket (kinek mi lesz a dolga, milyen stratégiával fognak dolgozni stb.), illetve a kutatásra váró feladatokat.

Lehetséges változatok:

- Minden csoport kaphat más-más nyomoznivalót.
- A csoportok „szoborként” megjelenítenek egy-egy, az ispotályban látott állatot. A többiek kitalálják, mi az.

17. MIT LÁTOK?

Lehetséges életkor: 6-14 év

Helyszín: Sünispotály

Létszám: 5-12 fő

Időtartam: 40 perc

Kulcsszavak: játék, érzékelés, empátia

A foglalkozás menete:

- Nyomtassunk ki több fotórészletet az állatkerti mentett állatokról annyi példányban, ahány gyerekekkel dolgozunk.
- Osszuk ki a gyerekeknek a képrészleteket, majd kérjük meg őket, hogy alaposan megvizsgálva a képet, keressék meg az adott állatot. Ha éppen nincs az ispotályban, akkor a képkártyák (<https://zoobudapest.com/oktatas/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok>) segítségével azonosítsák őket.
- Ragasszák rá egy A4-es lapra a fotórészletet, és egésszítsék ki a valóság alapján.
- Lezárás, értékelés.

Eszköz- és anyagszükséglet:

- fénymásolt fotórészletek (1-1 darab résztvevőnként), színes ceruza, toll, zsírkréta, festőeszköz, rajztábla, A4-es papírlapok

Módszertani javaslatok:

- A képeket különböző technikával, más-más eszközzel készítsék.
- Nevezzék meg az állatokat.
- Rendezzenek kiállítást az elkészült rajzokból.
- Ha kevés az idő, akkor a kész alkotásokat adják körbe egymásnak.
- Párban is dolgozhatnak.

Lehetséges változatok:

- Le is fotózhatják az adott állatot.
- „Fényképész” játék. A beazonosított állatról „élő géppel” fotó készülhet. A gyerekek párba állnak, egyikük a fotós, oda-kíséri a megtalált állathoz a társát, majd ujjából kamerát formáz, és beállítja a „gépet”, hogy jó kép készüljön. Ezután szerepet is cserélhetnek.
- Az állatok árnyképeit is elkészíthetik körvonalrajzuk színezésével, festésével.

Megoldókulcs:

1. sor: sün, mocsári teknős, házi veréb.

3. sor: erdei fülesbagoly, pele, zöld varangy.

2. sor: denevér, fekete rigó, nagy fakopáncs.

4. sor: vörös mókus, széncinege, erdei sikló.



18. ÁLLATOK ÉLETNYOMAI

| | |
|---------------------|--------------------------------------|
| Lehetséges életkor: | 6–14 év |
| Helyszín: | a természetben vagy a Sünispotályban |
| Létszám: | 4–30 fő |
| Időtartam: | 30 perc |

Kulcsszavak: életnyom, érzékelés, megfigyelés, kutatás

A tevékenység lépései:

- A gyerekek keressenek nyomokat, amelyek valamilyen állat jelenlétére utalnak (pl. lábnyom, ürülék, szőr, toll, csont, köpet, fészek, odú, boly, rágásnyom, járat).
- Milyen állat nyomára bukkantak? Rajzolják le egy rajzlapra a talált nyomot. Határozókulcsok, nyomhatározó könyvek segíthetik a döntést.
- A feljegyzések, rajzok alapján számoljanak be a többieknek, hogy milyen élőlények nyomaira bukkantak.



SEGÉDLET A FOGLALKOZÁSVEZETŐ SZÁMÁRA

Eszköz- és anyagszükséglet:

- rajzlapok, írószer, alátét vagy rajztábla, életnyom-határozók (lábnyomok, ürületek)⁵

Módszertani javaslatok:

- Nem az a lényeg, hogy fajra pontos meghatározást adjanak! Azt kell tudniuk, hogy mi az az életnyom. A fenti csoportosítás alapján döntsék el, milyen fajta nyomra bukkantak. Az is elég, ha azt meg tudják mondani, hogy pl. ízeltlábú, hüllő, madár, emlős nyomát látják-e.
- Határoljuk le a bejárható területet (ajánlott az a távolság, ami a kiindulás helyéről belátható).
- Az ajánlott határozólapok 9–14 évesekkel használhatók leginkább. A kisebbek csak gyűjtsenek számukra értelmezhető nyomokat.
- A nagyobbak készítsenek fotót a talált érdekességekről.

⁵ Magosfa Alapítvány: Nyomhatározó I–II.
<http://www.magosfa.hu/nyomhatarozo-i-labnyomok>
<http://www.magosfa.hu/nyomhatarozo-ii-urulekek>



További hasznos információkat találsz ezeken az oldalakon:

<https://zoobudapest.com/segits-segitunk/vadallatmentes>
www.termeszetvedelem.hu/vedett-madarak-mentese
www.mme.hu/khvsz/bekamentes
www.mme.hu/serult_madarat_talaltam
www.imperialeagle.hu/hu
<http://zoo.hu/allatok/rakosi-vipera>
www.termeszetvedelem.hu/rakosivipera-vedelmi-koordinacios-csoport
www.gorillazoona.hu
<https://zoobudapest.com/oktatas/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok>
www.mme.hu
<https://vadonleso.hu>
www.nhmus.hu
<http://learningfromanimals.eu/index.php/hu/dokumentumok>
<http://hunbat.hu/index2.htm>



A projekt az
Európai Unió Regionális Fejlesztési Alapjának
támogatásával valósult meg.



Partnerséget építünk

www.skhu.eu