



# HOGYAN NEVELJÜNK VADÁLLATBARÁTOKAT?

MÓDSZERTANI ÖTLETEK, FOGLALKOZÁSOK  
A HAZAI VÉDETT FAJOK MENTŐMUNKÁJÁNAK OKTATÁSÁHOZ

Játékos feladatok felső 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](http://www.skhu.eu)

## HOGYAN HASZNÁLD EZT A FÜZETET? 3

### MEGFIGYELÉSES JÁTÉKOK 4

1. Hangutánzás 4
2. Mit mond az állat emberi nyelven? 4
3. Körvonal-felismerés 5
4. Miben hasonlítanak? 5
5. Antropomorfizmusok az Állatkertben 6
6. Láb-nyomozás 6
7. Mit evett a bagoly? 6

### TÁRSASJÁTÉKOK 7

8. Ökobingó 7
9. Activity 8
10. Szópuzzle 8

### ALKOTÓ JÁTÉKOK 9

11. Egy mentett állat naplója 9
12. Ábrázold, jelenítsd meg! 9
13. Betűrejtvények 10
14. Harkály-fülelő 10
15. A Sünispotály öröm-bánat térképe 11
16. Az erdei fülesbagoly Facebook-oldala 11
17. Portréfilm 11

### ÁLLATKÁRTYÁK 12

- Általános instrukciók 12
- Párosító játékok 13
- Állatkártyák - kártyaleírások 14
- Lábnymokártyák 16
- Körvonalkártyák 18

### FELADATOK A SÜNISPOTÁLY-KIÁLLÍTÁSBAN OLVASHATÓ INFORMÁCIÓK FELDOLGOZÁSÁRA 20

- Grafikonok értelmezése 20
- Szövegértési feladat 20
- Térképolvasás 20
- Élettörténet-mesélés 20
- Történetek a Sünispotályból 21



**Szerzők:** Victor András, Szabon Márta  
**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** 978-615-5392-23-8

## Kedves Kolléga!

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

Ez az oktatási füzet sorozat több, nagyon időszerű probléma világit 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. Igyekeztünk 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 váljanak.

A füzet sorozat 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, a középiskolás korosztálynál már elsősorban az önálló munka megtámasztásához, illetve a pedagógus kollégáknak e folyamat segítségére.

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 fiatalok az állatokhoz, személyes kapcsolat is szükséges, nemcsak tankönyvi ismeretek.

Ez a füzet elsősorban a felső tagozatos gyerekekkel foglalkozó pedagógusoknak szól. Minden játéknál megadjuk az ajánlott életkori sávot, de látható, hogy ez a sáv a játék jellegétől függően néhol szűkebb, máshol azonban szélesebb. Mivel ez a korosztályi besorolás a többi füzetben is megtalálható, így érdemes azokban is keresgélni a kívánt témához illő játékot. Vagyis érdemes mindegyik korosztályi füzet játékaival, tevékenységeivel megismerkedni, mivel nincsenek éles határok sem a korosztályok, sem a gyerekek ismeretei között, és kis módosítással kisebbekkel, nagyobbakkal is megvalósíthatók a feladatok, és/vagy differenciálásra is szolgálhatnak. A füzet sorozat feladataihoz kapcsolódik egy 32 állatkártyát tartalmazó készlet, amely némelyik játékhoz feltétlenül szükséges. Más játékokhoz is felhasználható, de arra is alkalmas, hogy a kollégák (vagy a gyerekek) további játékokat találjanak ki hozzá.

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

Jó munkát és sok közös, állatos élményt kívánunk!

A Szerzők



# MEGFIGYELÉSES JÁTÉKOK

## 1. HANGUTÁNZÁS

1. Az alábbi állatok közül mindenki titokban kiválaszt egyet, és felkészül az adott állat jellemző hangjának utánzására – bármilyen módon. Erre kapnak 5 percet. [fekete rigó, cinke, veréb, harkály, sün, tücsök, varangy (vagy más béka), egerészölyv, bagoly]
2. Körbeülünk, s a játékvezető rámutat valakire, hogy kezdje a játékot.
3. Aki felismerni véli a hanggal bemutatott állatot, leírja egy papírra (a bemutató gyerek nevével együtt), de egyelőre nem mutatja meg senkinek.
4. A körben a következő gyerek is bemutatja az általa választott állathangot, s aki felismerni véli...
5. A fentiek szerint mindenki sorra kerül.
6. Végül egyenként meghallgatjuk, hogy adott gyerek hangutánzására milyen tippek érkeztek. Ha megoszlanak a vélemények, akkor a tippelők egyenként bemutatják a maguk módján az általuk valószínűsített állat hangját, s az éppen soron lévő gyerek jelzi, hogy melyik „talált”.

Életkor:	8-12 év
Helyszín:	Bárhol, ahol körbeülhetünk
Létszám:	4-16 fő
Időtartam:	6-10 perc, a játékosok száma szerint
Eszközök, anyagok:	Papír, ceruza
Kulcsszavak:	Állathang, utánzás, felismerés



## 2. MIT MOND AZ ÁLLAT EMBERI NYELVEN?

1. Kis csoportokban példákat gyűjtenek arra (és le is írják), hogy a különböző állatok hangját milyen szavakkal írjuk le a magyar nyelvben. Pl. a kutya hangját úgy, hogy „vau”, a széncinke hangját: „nyitnikék”, a kacsáét: „háp-háp”. Erre kapnak 10 percet.
2. Az egyik csoport felolvas egyet a gyűjtött példákban, s ha más csoport is írta ugyanazt, akkor mindenki kihúzza.
3. A következő csoport is felolvas egyet, s ha más csoport is írta... (lásd fent)
4. Így megyünk körbe mindaddig, amíg van olyan példa, amely még nem hangzott el.
5. Végül beszélgetünk arról, hogy melyik példa miért lehetett közismert, s a másik miért nem.

Életkor:	8-14 év
Helyszín:	Ahol 3-4 fős kis csoportok asztalok körül tudnak ülni
Létszám:	12-30 fő
Időtartam:	20-30 perc, a játékosok száma szerint
Eszközök, anyagok:	Papír, ceruza
Kulcsszavak:	Állathang, hangutánzó, beleértés

## 3. KÖRVONAL-FELISMERÉS

1. Mindenki lerajzolja az alábbiak közül valamelyik állat körvonalát – titokban tartva, hogy melyiket rajzolja. [fekete rigó, cinke, harkály, denevér, teknős, varangy, bagoly, mókus, pele]
2. Beteszik a rajzokat a közönsébe.
3. Körülállják és nézegetik a rajzokat. Aki valamelyiket felismerni véli, kiveszi és megnevezi.
4. Az nem reagálhat, aki rajzolta, de „szabad a vásár”, vagyis vita indulhat arról, hogy jó lehet-e az elhangzott megnevezés. Ha igen/nem, miért?

Életkor:	10-14 év
Helyszín:	Bárhol, de olyan felület kell, ahol a gyerekek rajzolhatnak
Létszám:	4-25 fő
Időtartam:	30 perc
Eszközök, anyagok:	Papírlapok, a résztvevőknél ceruza
Kulcsszavak:	Körvonal, jellegzetesség, felismerés, érvelés



## 4. MIBEN HASONLÍTANAK?

1. Véletlenszerűen kihúz a gyerek egy kalapból az állatkártyák közül kettőt.
2. A feladata: fogalmazzon meg minél több olyan dolgot, amelyben a két állat megegyezik, vagy legalábbis hasonló.
3. A játékot vezető személy minden állítás után eldönti, hogy maga dönt az elfogadásról, vagy ezt a többi játékosra bízta.

Nem célszerű verseny jellegűnek tekinteni a feladatot, sokkal inkább a rendszertani csoportok jellemzőit bevéso gyakorlásnak.

A játék a tényszerű ismereteken túl a találegonyságról is szól, ezért ne kössük meg, hogy miféle megegyezések fogadhatók el! Az is belefér a jó válaszok közé a cinke és a keresztes pók esetében, hogy „páros számú lábuk van”. Ugyanakkor a játék vezetője határt szabhat a „mindkettőt látom a képen”, „mindkettő sejtékből áll” típusú végteleníthető hasonlóságállításoknak.

Életkor:	8-15 év
Helyszín:	Helyfüggetlen
Létszám:	1-30 fő
Időtartam:	3 perc/játékos
Eszközök, anyagok:	Állatneves kártya/játékos
Kulcsszavak:	Rendszerezési logika





## 5. ANTROPOMORFIZMUSOK AZ ÁLLATKERTBEN

Az antropomorfizmus „emberformájúságot” jelent. Arra mondjuk, ami nem emberi, mégis emberrel kapcsolatos kifejezéssel nevezzük meg. Lásd alább a példákat!

- Keress olyan állatokat, amelyeknek a nevében van valami „emberi”! (Pl. kontyos réce)
- Keress a növényeken olyan részeket, amelyek emlékeztetnek az emberre! (Pl. a vadszőlő levele a tenyerünkre)

- Keress példákat arra, hogy az állatoknak emberi tárgyakat adtak! (Pl. létra a majmognál)
- Keress példákat a kiírásokban az emberi szempontok megjelenítésére! (Pl. a természet ékszeri)
- Keress példákat a kiírásokban arra, hogy emberi sajátosságokat tulajdonítunk az állatoknak! (Pl. a róka ravasz)



Életkor:	9–14 év
Helyszín:	Állatkert
Létszám:	1-2 fő a gyűjtéskor, tetszés szerinti a megbeszéléskor
Időtartam:	20 perc
Eszközök, anyagok:	Írószer
Kulcsszavak:	Emberszerű, hasonlítás, belemagyarázás

## 6. LÁB-NYOMOZÁS

- A játékos kézhez kapja az állatkártyákat, valamint a lábnyom- és körvonalkártyákat.
- Ezeket párosítania kell (a háromféle közül bármely kettőt vagy mindhármat).  
Egyszerűbb, ha csak azok az állatkártyák vannak ott, amelyekhez tartozik lábnyom- és/vagy körvonalkártya. Egyszerűbb, ha csak néhány jellegzetesebb állatnyom párosítása a feladat.

Életkor:	8–14 év
Helyszín:	Asztal mellett ülve
Létszám:	Egyéni vagy páros munka
Időtartam:	15 perc
Eszközök, anyagok:	Lábnyomkártyák, állatkártyák
Kulcsszavak:	Lábnyom, felismerés, párosítás

## 7. MIT EVETT A BAGOLY?

- Bagolyköpetek begyűjtése adott helyszínről (pl. erdei fülesbaglyok téli „pihenőfája” alól).
- A köpetek szétboncolása. Ebben segíthet az alábbi videó: <https://www.youtube.com/watch?v=Ay9z12phhtU>
- A kapott eredmény elemzése, elsődlegesen abból a szempontból, hogy van-e benne madár-, kismélt- vagy rovarmaradvány.
- Nagyobbak számára szóló kutatási téma: Statisztika készítése arról, hogy mivel táplálkozik jellemzően az adott bagolyfaj. [Ez azonban már szakember bevonását igényli.]



Életkor:	9–15 év
Helyszín:	Ahol bagolyköpetet lehet gyűjteni
Létszám:	Egyéni/páros munka. A létszámkorlátot a felszerelés szabja meg
Időtartam:	A köpetek gyűjtése + 45 perc
Eszközök, anyagok:	Üvegedény, Petri-csésze, hipó, szakkönyvek
Kulcsszavak:	Ragadozó, táplálék, emésztetetlen, elemzés

# TÁRSASJÁTÉKOK

## 8. ÖKOBINGÓ

- Minden résztvevő kézbe kap egy Ökobingó-lapot (lásd alább).
- Tollal a kezében mindenki járkal a teremben, kiválaszt egy állítást a lapról, majd megkérdezi valakitől, hogy igaz-e rá az adott állítás. Ha igen, akkor – szükség esetén – megtudakolja az illető (kereszt)nevét, és felírja az adott mezőbe.
- Kiválaszt egy másik állítást, és azzal kapcsolatban is ugyanígy jár el. (Kiköthetjük, hogy minden állítást más-tól kell megkérdezni.)
- Az győz, aki elsőként tölti ki teljesen a lapot, és beki-bálja, hogy „bingó”. Ez a játéknak egyúttal a vége is.
- Ezután leülünk körben, és elkezdünk beszélgetni az eredményről. Melyik kérdéshez kit találtunk meg a résztvevők közül? Miért fontos az adott kérdés az állatmenés szempontjából? Melyik kérdéshez volt a legnehezebb igennel válaszolót találni, és vajon miért?

Életkor:	9–15 év
Helyszín:	Bárhol, ahol a résztvevők szabadon tudnak járkalni
Létszám:	6–25 fő
Időtartam:	10–20 perc (az Ökobingó-lapon szereplő kérdések számától függően)
Eszközök, anyagok:	Feladatlap/résztvevő
Kulcsszavak:	Ismerkedés, tájékozottság az adott témakörben

Az Ökobingó-lap kérdéseinek összeállításakor célszerű igazodnunk az adott helyzethez, a résztvevők számához és életkorához stb. Jelen esetben a füzetekben tárgyalt faj(csoport)ok jellemzőivel kapcsolatosak az állítások. Most éppen 12 mezőbe írtunk állításokat, de lehet 9 vagy akár 16 mezős is a lap.

### Keress valakit, aki...

...tudja, hogy milyen színű a fiatal fekete rigó.	...tudja, hogy melyik madár beceneve a „küncsic”.	...ismer legalább két, verebekkel kapcsolatos szólást.	...tudja, hogy mi a szerepe a harkályok „dobolásának”.
...mentett már meg sérült sünt.	...tudja, hogy mi az ultrahang.	...tudja, hogy hány foga van a teknősnek.	...fogott már a kezében varangyot.
...látott már aludni fülesbaglyokat csapatosan nappal.	...tudja, hogy mi kelti ki a siklók, kígyók tojásait.	...tud valamit a mókus metszőfogairól.	...tudja, hogy a pele farka szőrös-e vagy sem.







## 9. ACTIVITY

1. A játékot két 3-8 fős csapat játssza.
2. Mindkét csapat titokban (hogya a másik csapat ne hallja) kiválaszt és listáz 10-12 dolgot, amely valamilyen módon kapcsolódik az állatkerti állatmentéshez. Erre kapnak 5 percet.
3. A listát megmutatják egy választott játékvezetőnek (bírónak, időmérőnek), aki kihúzza a listából, amit esetleg nem odavalónak vagy nem „sportszerűnek” gondol.
4. Az egyik csoport kezdőtagja kiválaszt a listájukból egyet, a másik csoport pedig meghatározza, hogy rajzolással, körülírással vagy mutogatással kéri-e a bemutatást.
5. A bemutató személy megegyezés szerinti ideig „dolgozik”, a másik csoport pedig – az activity közismert szabályai szerint – próbálja eltalálni a dolog nevét.
6. A két csoport szerepet cserél.



Életkor:	9-15 év
Helyszín:	Ahol két csoport egymással szemben elhelyezkedhet
Létszám:	6-16 fő
Időtartam:	Tetszés szerint, de minimum 20 perc
Eszközök, anyagok:	Papír, ceruza
Kulcsszavak:	Találékonyág, rajzkészség, mutogatás

## 10. SZÓPUZZLE

A játék lényege, hogy egy összetett mondatot szavanként kell összerakni. A mondat szavait különálló kártyákon kapják meg a gyerekek, de fontos, hogy minden gyerek csak egy kártyát kaphat, mert másképp nem oldható meg a feladat. Ezért úgy kell a mondatot kiválasztani (vagy alakítani), hogy szavainak száma megegyezzen a részt vevő gyerekek számával. (A névelőt és az utána álló szót egynek tekintjük.)

1. Kiosztjuk a gyerekeknek a kártyákat.
2. Némán – csak mutogatással egyezkedve – sorba kell állniuk. (Ügyelni kell arra, hogy a résztvevők valóban ne beszélgessenek. A kártyájukat azonban természetesen megmutathatják egymásnak.)
3. Ha kész a sor, hangosan felolvassák a mondatot. (Mindenkinek a maga szavát.)

Példamondatok:

- Az Állatkert / fő / tevékenységi / köre / a korszerű / állatkertek / többségéhez / hasonlóan / a természetvédelem, / az oktatás, / szabadidős / programok / biztosítása, / valamint / a tudományos / kutatás.

- A Cápasuliban / látható / hat / cápafaj / egyike / a szürke / szirtcápa.
- A szirtcápara / a társas / életmód / jellemző; / nemcsak / fajtársaival / alkot / kisebb / csoportokat, / hanem / a nyílt / tengeren / akár / delfinekkal is / együtt / szokott / úszni.
- A koronásdaru / őshazájában / veszélyeztetetnek / számít, / ezért / állatkerti / szaporítása / természetvédelmi / szempontból is / fontos.
- Elkészült / a Holnemvolt / Vár / legújabb / attrakciója, / a Cápasuli, / ahol / az ifjú / cápák / a nagyközönség / szeme / láttára / fognak / felnőni.

Életkor:	9-15 év
Helyszín:	Ahol a játékosok egy vonalba tudnak állni
Létszám:	6-25 fő
Időtartam:	5-30 perc, a játékosok száma szerint
Eszközök, anyagok:	Előre elkészített szóképek a kiválasztott mondat alapján
Kulcsszavak:	Szövegértés, néma kommunikáció

## ALKOTÓ JÁTÉKOK

### 11. EGY MENTETT ÁLLAT NAPLÓJA

Egyéni (vagy páros) feladat:

1. Ötletelés a történet részleteiről: 1) a sérülés előtti élet, 2) a sérülés körülményei, 3) ki és hogyan talált rá, 4) a befogás és szállítás módja, annak pozitív és negatív élményei, 5) a gyógykezelés részletei, 6) a szabadidő válság.
2. A napló megírása az adott állat nevében.
3. A legjobban sikerült naplók felolvasása, megbeszélése.

Életkor:	10-14 év
Helyszín:	Ahol a gyerekek csöndben tudnak beszélgetni, fogalmazni, írni
Létszám:	Alkotás: 1-2 fő
Időtartam:	Alkotás: 15-20 perc; felolvasás, megbeszélés: szükség szerint
Eszközök, anyagok:	Papír, írószer
Kulcsszavak:	Ötletesség, empátia, fogalmazás-készség



### 12. ÁBRÁZOLD, JELENÍTSD MEG!

1. A játék vezetője megnevez egy állatot.
2. A gyerekek feladata, hogy bármilyen technikával (rajzzal, festéssel, kollázssal, makettépítéssel stb.) és bármilyen stílusban (meseszerű, reális, humoros, absztrakt stb.) ábrázolják, jelenítsék meg – akár 3D-ben is – a megnevezett állatot.
3. Kiállítás rendezünk az elkészült alkotásokból.
4. Brosúrát tervezünk és készítünk a kiállítás bemutatósára, reklámozására.

Az adott helyzetnek megfelelően (létszám, életkor, felszereltség...) ez a játék lehet egyéni munka is, és lehet csoportfeladat is.

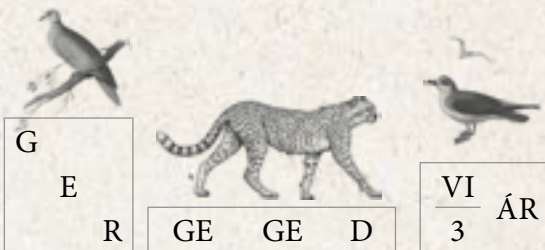
Életkor:	6-15 év
Helyszín:	Ahol a játékosok szabadon tudnak rajzolni és barkácsolni
Létszám:	1-25 fő
Időtartam:	1-3. pont: 45 perc; 4. pont: 30 perc
Eszközök, anyagok:	Rajzeszközök, papírok, karton, ragasztók, tűzőgép stb.
Kulcsszavak:	Ábrázolás, sokféleség, megjelenítés, kommunikáció, reklám



### 13. BETŰREJTVÉNYEK

Bemutatunk 3 betűrejtvényt:

- A gyerekek egyénileg kitalálnak ehhez hasonló rejtvényeket. (Ha könnyebb számukra, kombinálhatják a betűket egyszerű rajzokkal is.)
- Az elkészült műveket egyenként kitesszük középre, és „szabad a vásár” a megfejtésben.



Életkor:	9-15 év
Helyszín:	Helyfüggetlen
Létszám:	Alkotás: 1 fő, megbeszélés: tetszés szerint
Időtartam:	Alkotás: 15 perc, megfejtés, megbeszélés: 10 perc
Eszközök, anyagok:	Papír, írószer
Kulcsszavak:	Találékony

### 14. HARKÁLY-FÜLELŐ

- A rendelkezésre álló tárgyak, eszközök felhasználásával mindenki készítsen olyan szemléltetőeszközt, amely bemutatja, hogy a harkály hogyan állapítja meg, hogy ahol éppen kopogtatja a fát, van-e kis üreg mögötte (benne rovarlárvával).
- Bemutatót tartanak a gyerekek a szemléltetőeszközeikkel.

[Ehhez a játékhoz nyilvánvalóan olyan helyszín kell – pl. technikaterem, lomtár, barkácskuckó –, ahol sok és sokféle eszköz, szerszám, kacsat van. Xilofonütöket mindenképpen érdemes biztosítani, mert azzal lehet igazán kipróbálni az elkészített eszközök hangjait.

Jó, ha a barkácsoláshoz értő felnőtt is jelen van, részben azért, hogy – kérésre – segítse a gyerekeket, részben a bal-esetveszély csökkentése érdekében.]



Életkor:	8-15 év
Helyszín:	Ahol a játékosok tudnak szerelni, barkácsolni, alkotni
Létszám:	Tetszés szerint (a hely és a rendelkezésre álló eszközök függvényében)
Időtartam:	20-40 perc
Eszközök, anyagok:	Minél többféle eszköz és anyag (lásd alább), xilofonütök
Kulcsszavak:	Kreativitás, technikai ügyesség, találékony

### 15. A SÜNISPOTÁLY ÖRÖM-BÁNAT TÉRKÉPE

Az öröm-bánat térkép lényege, hogy egy adott hely olyan térképét készítjük el, amelyen a hely szubjektív szempontból örömet vagy éppenséggel rossz érzést kiváltó részletei vannak feltüntetve. Fontos hangsúlyozni, hogy teljesen a térképet készítő személyen (vagy a csoporton) múlik, hogy mit élnék meg örömként, mit bánatként, vagyis hogy mi tetszik nekik ott, és mi nem.

Életkor:	8-14 év
Helyszín:	FÁNK, „Sünispotály” (állatkórház)
Létszám:	4-5 fős kis csoportok
Időtartam:	60 perc
Eszközök, anyagok:	Papír, írószer, esetleg fényképezőgép
Kulcsszavak:	Szubjektív viszonyulás, tetszik/nem tetszik, jobbitás

### 16. AZ ERDEI FÜLESBAGOLY FACEBOOK-OLDALA

- A gyerekek kis csoportokat alkotnak.
- Feladatuk, hogy készítsék el – papíron, képek rajzolásával és ragasztásával, valamint szövegek írásával – az erdei fülesbagoly képzeletbeli Facebook-oldalát. [Fontos, hogy a Facebook-oldalon jelenjenek meg a hírek, üzenetek, kommentek; derüljön ki, hogy kikkel miféle kapcsolatban, kölcsönhatásban van az oldal gazdája. Lehetnek rajta linkek, amelyek más oldalakra vezetnek stb.]
- A csoportok megnézik egymás terveit, és kiemelik a legötletesebb megoldásokat.

Életkor:	13-15 év
Helyszín:	Bárhol
Létszám:	1-3 fős csoport
Időtartam:	Több óra
Eszközök, anyagok:	Videó készítésére/szerkesztésére alkalmas mobiltelefon
Kulcsszavak:	Portré, bemutatás, filmszerkesztés, empátia

- Kis csoportok alakulnak.
- Kijelöljük, hogy mely csoport az „állatkórház” mely részét vizsgálja.
- A kis csoportok lassan bejárják a területüket, és jegyzetelik a térképvázlatukra az öröm- és bánatpontokat.
- Visszatérve a csoportok megbeszélik a tapasztalatokat, és javaslatokat fogalmaznak meg a bánatpontok „gyógyítására”.
- Az érintett felnőttek, felelős vezetők meghívásával beszélgetés a bánatpontok „meggyógyítási” ötleteiről, lehetőségeiről.



Életkor:	11-15 év
Helyszín:	Ahol a gyerekek tudnak rajzolni, ragasztani, alkotni
Létszám:	4-30 fő
Időtartam:	60 perc
Eszközök, anyagok:	Papír, írószer, színes filctollak, ragasztók
Kulcsszavak:	A Facebook ismerete, ötletesség, a baglyok életmódja

### 17. PORTRÉFILM

A feladat speciális technikai ismereteket és felszereltséget kíván meg. Olyan mobiltelefon (és applikáció) szükséges, amely alkalmas rövid videofelvételek szerkesztésére. Feladat: egy választott állatról portréfilm készítése.

Ez a munka több napon (héten) át tartó megfigyelést, rövid videofelvételek elkészítését, valamint a jelenetek összevágását, zenei aláfestéssel és feliratokkal való ellátását is igényli.



## ÁLTALÁNOS INSTRUKCIÓK

A füzetekben leírt játékok között több is van, amelyhez bizonyos „állatkártyák” szükségesek. Ezeknek az állatkártyáknak a használata a következőképpen történhet. A <https://zoobudapest.com/oktatas/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok> oldalról elérhető a kártyák, de oktatási eseményeinken a készlet erejéig rendelkezésre állnak a kinyomtatott lapok is. A kártyákat nyomtatás után ki kell vágni. Tudjuk, hogy ez kicsit macerás, de biztosak vagyunk benne, hogy megéri, mert a kollégák – vagy akár a gyerekek – ötletei alapján még a leírt játékokon túl is sokféle tanulási tevékenységre használhatók. Például akár táplálék-kártyákkal is ki lehet egészíteni a párosítási lehetőségeket.

Különböző állatfajokról összesen 32 darab kártya anyaga készült el. Ezek egyik oldalán mindig az állat képe van, a másik oldalán pedig szöveges információ:

Középen: felül az állat neve, alatta a jellemzők felsorolása található.

Az állatok neve nagybetűvel van írva, de a két tagból álló megnevezés esetén a nemzetségnév nagyobb betűvel. Pl. vörös **MÓKUS**.

A négy sarokban ikonok/rövidítések vannak, amelyek jelentése:

Menti az Állatkert?	I/N	R/K/H/M/E	Rovar/Kétféltű/ Hüllő/Madár/ Emlős
Haszonállat/ Kedvenc vagy hobbiállat/ Vadon élő állat	H/K/V	0/2/4/6	Lábak száma

Nézzünk egy példát a szöveges oldalra!

**I**
**M**

### FEKETE RIGÓ

1. Jól alkalmazkodott a városi környezethez.
2. Ma már nem költöző madár.
3. Gyakran eszik földigilisztát.
4. Riasztóhangja hangos csettegés.
5. Jellemzően valaminek a csúcsán énekel.
6. Fiókái röpképtelen korukban is kiugranak a fészekből.
7. Éneke mindig más dallamokból áll.
8. Az idős hím csőre narancssárga.

**V**
**2**



A kártyákon szereplő 32 állat között **18 olyan védett faj (fajcsoport)** található, amelyet az Állatkert befogad: denevér, erdei fülesbagoly, erdei sikló, európai vidra, fekete rigó, fehér gólya, házi veréb, kecskebéka, keleti sün, macskabagoly, mocsári teknős, mogyorós pele, nagy fakopáncs, nagy szarvasbogár, rétisas, széncinke, vörös mókus, zöld varangy.

Ezek közül **12 gyakran mentett, a gyerekek által is ismert, védett fajról** a Tanári füzetben részletes leírás is található.

**Egy olyan faj szerepel** a kártyákon, amely ugyan nem védett, de az állatkerti mentőhely befogadja azért, hogy minél kevesebb legyen közülük a természetes vizekben. Ugyanis invazív fajként veszélyeztetni hazánk egyetlen őshonos teknősének, a mocsári teknősnek az állományát. Ráadásul nem csak a sérült, hanem a teljesen egészséges egyedek is be lehet hozni. Ez a faj: a vörösfülű ékszerteknős.

A többi állatkártyán a következő 13 faj szerepel: balkáni gerle, gyötrő szünyog, házi tyúk, héptettes katicabogár, hullámos papagáj, juh, kecske, kutya, macska, őz, szarka, szíriai aranyhörcsög, vaddisznó.

Ezekről az állatokról csak a kártyákon van ismertető leírás.

A kártyákon felsorolt jellemzők bizonyos (mentett) állatok esetében sorszámozva vannak, a többinél simán pontokba szedve. A sorszámozás elsősorban a kitalálós *Orrjáték* esetében fontos (lásd az alsótagozatosok füzetét), ugyanis olyan sorrendbe vannak rendezve, hogy egyre specifikusabban csak az adott állatra legyenek érvényesek. A nem sorszámozott tulajdonságok egyszerűen logikai sorrend nélkül mutatják az adott faj jellemzőit.

## PÁROSÍTÓ JÁTÉKOK

Az állatkártyák letölthetők a <https://zoobudapest.com/oktatas/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok> oldalról, valamint innen letölthetők a leggyakrabban mentett fajok sziluettjeit, illetve azok lábnymait ábrázoló lapok is. Ezeket kinyomtatva és szétvagdossa kapunk 12+12 kártyácskát, amelyek az állatkártyákkal és egymással is párosíthatók. Ezt a 12 állatot, lábnymaikat és sziluettjeiket ebben a füzetben is megtaláljátok, de kisebb méretben, elősegítve ezzel a kártyák használatát.

Az alábbi táblázat mutatja, hogy mi mivel tartozik össze (kártya+sziluett+lábnym):

denevér	erdei fülesbagoly	erdei sikló	fekete rigó
9 R	3 S	5 K	1 G
házi veréb	keleti sün	mocsári teknős	mogyorós pele
10 B	7 N	6 C	8 O
nagy fakopáncs	széncinke	vörös mókus	zöld varangy
4 P	11 Z	2 U	12 D



**I** **E**

**DENEVÉR**

1. Általában társasan él.
2. Repülve vadászik.
3. Tipikusan éjszakai állat.
4. Fogai tűhegyesek.
5. Barlangokban, üregekben alszik.
6. Mellső végtagján az ujjai rendkívül hosszúak.
7. Lábuja hátrafelé állnak.
8. Ultrahanggal tájékozódik.

**V** **2**

**I** **M**

**FEKETE RIGÓ**

1. Jól alkalmazkodott a városi környezethez.
2. Ma már nem költöző madár.
3. Gyakran eszik földigilisztát.
4. Riasztóhangja hangos csettegés.
5. Jellemzően valaminek a csúcán énekel.
6. Fiókái röpképtelen korukban is kiugranak a fészekből.
7. Éneke mindig más dallamokból áll.
8. Az idős hím csőre narancssárga.

**V** **2**

**I** **M**

**ERDEI FÜLESBAGOLY**

1. Gyakran elhagyott varjúfészkekben költ.
2. Leginkább rágcsalókat fogyaszt.
3. Jellemzően éjszaka vadászik.
4. Fiókái még a röpképesség előtt elhagyhatják a fészket.
5. Szárnycsapása nagyon csendes.
6. Városokban télen néha tucátjával pihennek ugyanazon a fán.
7. Nevét fején lévő jellegzetes tollairól kapta.

**V** **2**

**I** **M**

**HÁZI VERÉB**

1. Lakott környezetben szinte mindenhol találkozunk vele.
2. Röpte kissé nehézkes.
3. Épületek mindenféle üregébe befészkel.
4. Társas madár; csapatokban fészkel, fürdözik (porban is).
5. Magvakat, rovarokat, férgeket – és mást is – eszik.
6. Jellemző mozgása a páros lábbal ugrálás.
7. Jellemző hangja a „csip-csirip”.

**V** **2**

**I** **H**

**ERDEI SIKLÓ**

1. Semleges, zöld-barna-szürke színű.
2. Téli álmot alszik, gyakran csoportosan.
3. A gyógyítás ókori görög istenének jelvénye.
4. Fájdalmasat tud harapni, de nem veszélyes.
5. Hosszúkas, puha héjú tojásai vannak.
6. Másfél méter hosszú is lehet.
7. Gyakran lesz áldozata az emberi tudatlanságnak.
8. A prédáját egészben nyeli le.

**V** **0**

**I** **E**

**KELETI SÜN**

1. Kertekben, parkokban is találkozhatunk vele.
2. Mindenféle kisebb állatot elfogyaszt.
3. Téli álmot alszik.
4. Alkonyatkor és éjszaka aktív.
5. Első fogai élesek, hegyesek.
6. Jellemző sérülése, hogy a fűnyíró elkapja.
7. Szórszájai között hegyes tüskék is vannak.

**V** **4**





**I** **MOCSÁRI TEKNŐS** **H**

1. Foga nincs.
2. Szeret köveken, uszadék fákon napozni.
3. Kisebb vízi állatok a prédái.
4. Téli álmot alszik.
5. A tojásból kikelő utód neme attól függ, hogy milyen hőmérsékleten fejlődött.
6. Puha, bőrszerű héjú tojásokkal szaporodik.
7. Kiszorítja, veszélyezteti egy hobbiállat.
8. Hátán és hasán csontos szarupáncél van.

**V** **4**

**I** **SZÉNCINEGE** **M**

1. Télen a madáretetők jellemző vendége.
2. Feje búbjá, torka fekete.
3. B típusú odúba rakja fészket.
4. Fészkalja 10-12 tojás is lehet.
5. Emberi szemmel nagyon szorgalmas madár.
6. A rovarokat vékony ágakon akár fejfel lefelé is kutatja.
7. Jellemző tavaszi éneke a „nyitnikék”.

**V** **2**

**I** **MOGYORÓS PELE** **E**

1. Kis termetű rágcsáló.
2. Hosszú téli álmot alszik.
3. Tápláléka növényi, rovarlárvákat is fogyaszt.
4. Fő veszélyeztetői az éjszakai ragadozók.
5. Szapora; évente két-háromszor 4-5 utódot hoz világra.
6. Hosszú farka szőrös.
7. Testéhez képest feltűnően nagy fekete szeme van.

**V** **4**

**I** **VÖRÖS MÓKUS** **E**

1. Rágcsáló; állandóan nőnek a metszőfogai.
2. Felszínes téli álmot alszik.
3. Erdők, ligetek, parkok kedvelt állata.
4. Makkot, fenyőmagot, madártojást stb. eszik.
5. Szeme a feje két oldalán van, ezért hátrafelé is lát.
6. Magasan a fákon épít fészket, amelynek nem felülről van a nyílása.
7. Lompos farka segíti az egyensúlyozást.

**V** **4**

**I** **NAGY FAKOPÁNCS** **M**

1. Odúban fészkel.
2. Röpte jellemzően hullámvonalas.
3. Rovarlárvákat eszik.
4. Épületek hungarocellszigetelését gyakran károsítja.
5. Két ujjá előre, kettő hátrafelé áll.
6. Rokona a zöld küllőnek.
7. Nászdőszakban gyakran dobol (gyors ütésekkkel) száraz fákon.
8. A fatörzson kopácsolva keresi a táplálékát.

**V** **2**

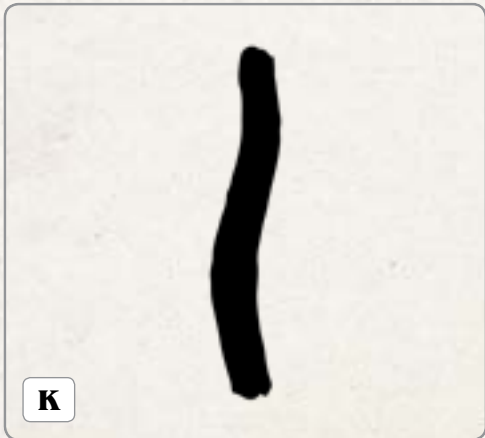
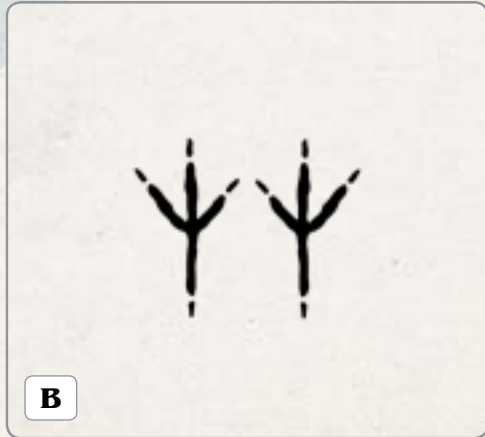
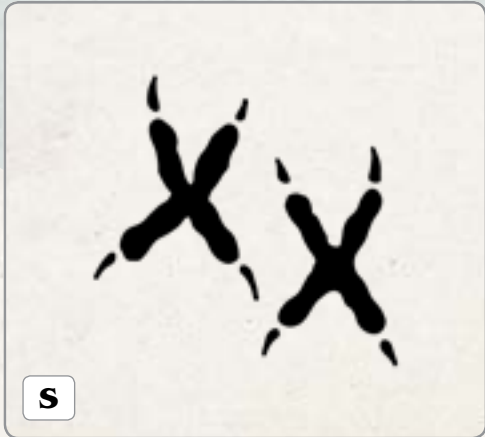
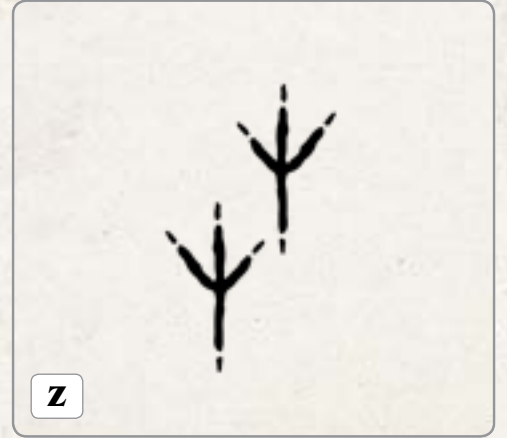
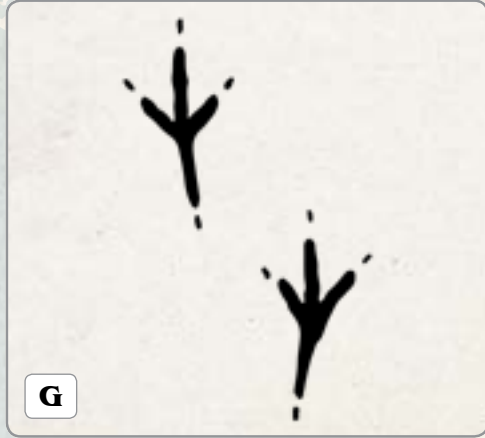
**I** **ZÖLD VARANGY** **K**

1. Télen lelassul, meg sem mozdul.
2. A nősténye vízi növényekre rakja le a petéit.
3. Lárvakorában kopoltyúval lélegzik.
4. Vízről távol is találkozhatunk vele.
5. Szürkületben és éjszaka vadászik.
6. Amikor hangot ad, a feje két oldalán lévő hanghólyagot felfújja.
7. A pupillája vízszintes ovális.
8. Bőre dudoros, ragyás; innen kapta a nevét.

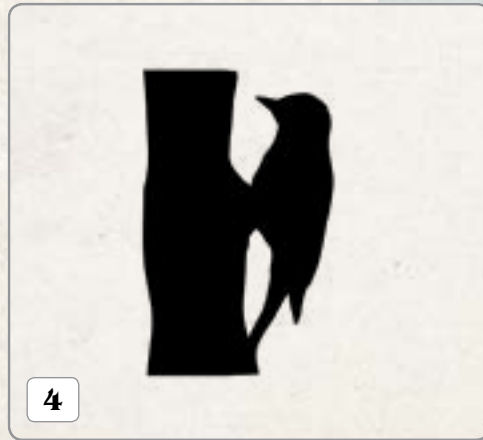
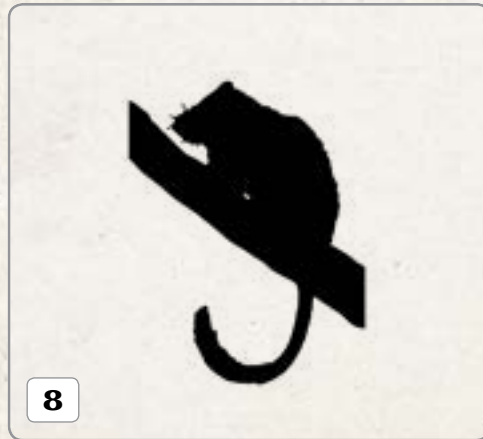
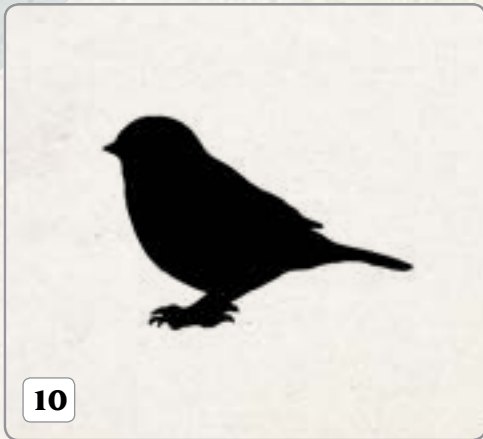
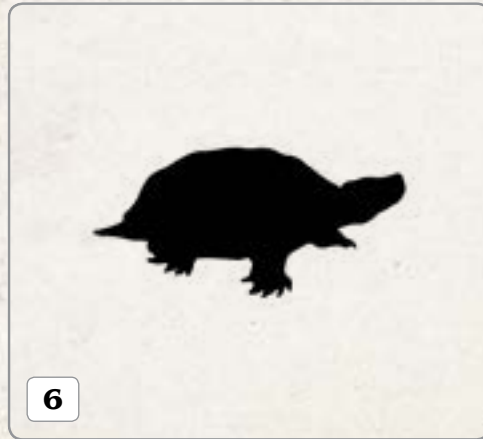
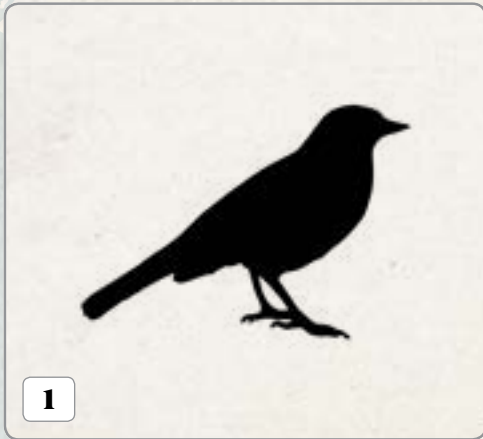
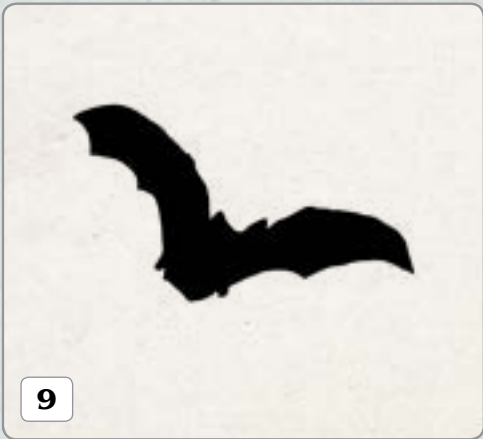
**V** **4**



LÁBNYOMKÁRTYÁK









# FELADATOK A SÜNISPOTÁLY-KIÁLLÍTÁSBAN OLVASHATÓ INFORMÁCIÓK FELDOLGOZÁSÁRA

## GRAFIKONOK ÉRTELMEZÉSE

Nézd végig a Sünispotály tablót, és állapítsd meg:

### 1. Melyik a leggyakoribb mentett állatfaj a Sünispotályban?

- Hány egyed érkezett 2018-ban ebből a fajból?
- Hány százalékát adják ezek az állatok a 2018-ban mentett összes állatnak?

### 2. Melyik a leggyakrabban mentett madárfaj?

- Hány egyed érkezett 2018-ban ebből a fajból?
- Hány százalékát adják ezek az állatok a 2018-ban mentett összes állatnak?
- Hány százalékát adják ezek az állatok a 2018-ban mentett madárfajok összes egyedének?



## ITT TALÁLSZ MÉG IZGALMAS OLVASNIVALÓT A TÉMAHOZ:

<https://zoobudapest.com/segits-segitunk/vadallatmentes>  
[www.termeszetvedelem.hu/vedett-madarak-mentese](http://www.termeszetvedelem.hu/vedett-madarak-mentese)  
[www.mme.hu/khvsz/bekamentes](http://www.mme.hu/khvsz/bekamentes)  
[www.mme.hu/serult-madarat\\_talaltam](http://www.mme.hu/serult-madarat_talaltam)  
<https://www.youtube.com/watch?v=ws7p0aNHVjg>  
[www.imperialeagle.hu/hu](http://www.imperialeagle.hu/hu)  
<http://zoo.hu/allatok/rakosi-vipera>

[www.termeszetvedelem.hu/rakosivipera-vedelmi-koordinacios-csoport](http://www.termeszetvedelem.hu/rakosivipera-vedelmi-koordinacios-csoport)  
[www.gorillazoona.hu](http://www.gorillazoona.hu)  
<https://zoobudapest.com/oktatasi-anyagok-es-kiadvanyok>  
[www.mme.hu](http://www.mme.hu)  
<https://vadonleso.hu>  
[www.nhmus.hu](http://www.nhmus.hu)  
<http://learningfromanimals.eu/index.php/hu/dokumentumok>  
<http://hunbat.hu/index2.htm>

## SZÖVEGÉRTÉSI FELADAT

1. Miért fogadja be a Sünispotály a vörös- vagy sárgafülű ékszerteknősöket, amikor azok Magyarországra csak hobbiállatként kerültek be, itt nem őshonosak?
2. A nagy testű ragadozó madarakat (sasokat) milyen sérülések érik, és hogyan lehetne csökkenteni az ilyen esetek számát?

## TÉRKÉPOLVASÁS

Tanulmányozd az érintőképernyős monitoron a különféle rádiós nyomkövetővel (jeladóval) ellátott madarak útvonalát!

- Melyik madár tette meg a legnagyobb távolságot, miután elengedték?
- Milyen messze jutott el? Melyik földrész melyik országa lehet ez?

## ÉLETTÖRTÉNET-MESÉLÉS

Nézd végig a monitorokon az idekerült állatok élettörténeteit! Melyik történet az, amelyet másoknak is elmesélnél? Miért ez a legemlékezetesebb számodra?

## TÖRTÉNETEK A SÜNISPOTÁLYBÓL

Felelevenítjük néhány hozzánk került állat mentésének történetét. Sajnos a főszereplők nevei összekeveredtek. Meg tudod állapítani, hogy melyik történet melyik állathoz tartozik? Vigyázz! Egy név véletlenül keveredett a többi közé... Ha bizonytalan vagy, segítenek a monitoron olvasható szövegek!

1) Egy nagyfeszültségű oszlopra kihelyezett, bekamerázott fészekben keltem ki, de kiestem onnét, és a zuhanástól mindkét lábam eltört. A mentőközpont állatorvosainak hála nemcsak lábra álltam, de már a zsákmányt is meg tudom ragadni!

4) Igazi városi madarak vagyunk, így nem csoda, hogy gyakran kerülünk a mentőhelyre is. Sokszor azonban indokolatlanul: ugyanis még teljes röpképességünk elérése előtt elhagyjuk a fészket, és elrejtőzünk a bozótban. Ám a szüleink a közelben vannak, és tovább etetnek minket, így nem szorulunk mentésre.

6) A szél sodort ki az odúból, és mivel csak hathetes voltam, nem tudtam visszamászni. Egy plüssbagoly lett a barátom, vele aludtam, amíg végül elég nagy lettem a szabadon engedéshez.

8) Engem ősszel találtak, és háznál neveltek, és olyan sok enivalót kaptam egész télen át, hogy tavaszra több mint kétkilóra híztam. Olyan kövér voltam, hogy összegömbölyödni sem tudtam. Szerencsére ekkor behoztak az Állatkertbe, és itt fogykúrára fogtak. Mikor egy kilóra fogytam, szabadon engedtek.

Tokaj, a parlagi sas • Feketerigók • Mocsári teknősök • Édesem, a macskabagoly • Kristóf, a vörös mókus • Felix, a kerecsensólyom • Dundus, a keleti sün • Ottó, a rétisas • Fecskék • Ékszerteknősök

2) Elütött egy autó és elájultam, de szerencsére megtaláltak, és behoztak ide a mentőállomásra. Hetekig csak a plafont néztem, még a csőrömbbe tett ételt sem tudtam lenyelni. Végül mégis rendbe jöttem, és azóta szabadon élek.

3) Számunk drámaian megfogytak az utóbbi években, így aztán minden egyes példányunknak örülnek. Amikor hazatérünk Afrikából, még előfordulhatnak nagy lehűlések. Emiatt nem repülnek a rovarok, így nem tudunk vadászni, ami vésszesen legyengít minket.

5) Leggyakrabban a páncélunk sérülése miatt szorulunk segítségre: bármilyen erős is a páncél, mégiscsak csontból van, így be is tud törni. Előfordul, hogy a kicsorbult teknőt az állatorvosoknak műgyantával kell megfoltozniuk.

7) Rágcsálóknak kitett irtószerek mérgeztek meg, de szerencsére idejében ide kerültem, és az állatorvosok meggyógyítottak. Elengedés előtt jeladóval szereltek fel, hogy a kutatók tudják, merre járok, hol tartózkodom.

9) Engem mesterségesen keltettek ki a tojásból. Hogy mégse az emberekhez kötődjek, hanem fajtársaimhoz, így gondozóim kesztyűbábót húztak a kezükre, és így adtak nekem enni.



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



**Partnerséget építünk**

[www.skhu.eu](http://www.skhu.eu)