



ÄHTÄRI ZOO

Vinkkejä Ähtäri Zoon tehtävämonisteisiin

Näillä vinkeillä saat tehtävämonisteen tehtävistä toiminnallisempia ja laajempia kokonaisuuksia, jotka auttavat eläinpuistovierailuun valmistautumisessa tai itse vierailulla. Tehtäviä voi muokata ryhmän iän mukaisiksi, mutta kannattaa rohkeasti haastaa pieniä oppilaita pohtimaan haastaviakin kysymyksiä ja taas toisaalta muistaa leikkiä myös vanhempien lasten kanssa. Otsikko kertoo, mihin monisteen tehtävään vinkit liittyvät. Leikkien ohjeet löytyvät sivulta 4 alkaen.

TEHTÄVÄ OMA ELÄINSUHDE

Pohtikaa Miksi eläimet herättävät teissä tietynlaisia tunteita? Tulevatko ne median välittämästä kuvasta, uskomuksista, eläimen ulko-näöstä tai faktatiedosta? Herättääkö sama eläin eri oppilaissa erilaisia tunteita?

Toimikaa Lukekaa eläinsatuja ja tutkikaa eläimistä kertovia uutisia. Millaisena eri eläimet niissä kuvataan?

TEHTÄVÄ MINKÄ KOKOISIA ELÄIMET OIKEASTI OVAT?

Pohtikaa Mitä hyötyä on olla iso tai pieni eläin? Voitte kerätä vastauksia ylös esimerkiksi kartongille, jonka keskelle liimaatte kuvia isoista, pienistä tai keskikokoisista eläimistä.

Toimikaa Selvittäkää mittanauhan avulla, minkä kokoisia eri eläimet oikeasti ovat. Vertailkaa niitä omaan kokoonne. Kuinka iso afrikannorsu ja ruskeakarhu ovatkaan? Entä kuinka pieniä ovat lumikko ja kolibri?

TEHTÄVÄ VÄRITÄ KUVAT

Pohtikaa Katselkaa monisteessa olevia eläimiä. Minkä värisiä ne ovat? Miksi suomalaiset eläimet ovat usein ruskeita tai harmaita?

Toimikaa Leikkikää Madot ja rastaat -leikkiä. Sen tavoitteena on havainnollistaa suojavärin merkitystä.

TEHTÄVÄ

Pohtikaa

Toimikaa

TASSU VAI JALKA?

Mikä tehtävä eri kehonosilla on? Miksi meillä on nenä, silmät, korvat, jalat ja kädet?

Kerratkaa kehonosien nimet leikkimällä pää-olkapää-peppu-leikkiä Fröbelin palikoiden tahtiin.

TEHTÄVÄ

Pohtikaa

Vastaukset

Toimikaa

YHDISTÄ ELÄIN JA SEN HÄNTÄ

1. Miksi eläimillä on häntä?
2. Onko ihmisellä häntää?
3. Milloin ihmisellä on ollut häntä?

1. Se voi olla jääne, auttaa tasapainossa tai sillä voi kommunikoida,
2. Ihmisellä on häntäluu eli jääne hänestä,
3. Miljoonia vuosia sitten, sillä ihmiset kehittyivät apinoista, joilla oli häntä.

Pelatkaa hännänryöstöä!

TEHTÄVÄ

Pohtikaa

Toimikaa

KARHU AASIASTA

Miksi pandoja ei elä Suomen luonnossa? (Vastaus: täällä ei kasva bambua)

Pitäkää Panda&Kiina -messut. Jokainen pienryhmä saa selvitettyäkseen jonkin seuraavista asioista: bambu, pandan elinalue, pandan elintavat, Kiinan ilmasto, Kiinan luonto, Kiinan kulttuuri. Ryhmät kokoavat messupöytiä, joissa esittelevät oman aiheensa kuvien, videoiden, portfolioiden, äänien ja muun rekvisiitan avulla. Yksi ryhmästä jää pöytään esittelijäksi ja muut kiertelevät toisten ryhmien pisteillä. Vaihdetaan rooleja.



ÄHTÄRI ZOO

TEHTÄVÄ OIKEIN VAI VÄÄRIN?

Toimikaa: Leikkikää Pöllöt ja varikset -leikkiä. Sen tavoitteena on oppia luonnosta toiminnallisella tavalla.

TEHTÄVÄ JALKA, TASSU, KÄSI VAI SIIPI?

Pohtikaa Kumpi oli ensin käsi vai siipi? Tutustukaa evoluutioon!

Toimikaa Leikkikää Kehonosapatsaat -leikkiä!

TEHTÄVÄ KEKSI UUSI ELÄIN

Toimikaa Kun olette piirtäneet uuden eläimen paperille, herättäkää se henkiin muovailemalla eläin esimerkiksi muovailuvahasta, paperimassasta tai luonnosta löytyvistä materiaaleista.

TEHTÄVÄ ILOINEN VAI VIHAINEN?

Pohtikaa Onko eläimillä tunteet? Onko kasveilla tunteet?

Toimikaa Dubatkaa eläinvideo. Oppilaat saavat pienryhmittäin jonkin eläinvideon pätkän (esimerkiksi luontodokumentista) ja keksivät videossa esiintyville eläimille vuorosanat.

Videon päälle voi liittää nauhoitetun ääniraidan tai eläinten vuorosanat voidaan esittää livenä samalla, kun video pyörii luokan edessä.

TEHTÄVÄ ELÄINTEN JÄLJET

Pohtikaa Millaisia jälkiä ihminen jättää?

Toimikaa Leikkikää Jälkisalapoliisi -leikkiä. Sen tavoitteena on herkistyä lähiluonnon havainnoimiseen.

TEHTÄVÄ KUKA SYÖ KETÄ?

Pohtikaa Mitä kuolleille kasveille ja eläimille tapahtuu? Mitä jos hajottajia ei olisi?

Toimikaa Leikkikää ravintoketjuhippaa! Sen tavoitteena on havainnollistaa ravintoketjun idea. Muutaman tavallisen kierroksen jälkeen varioikaa hippaa niin, että poistatte tai vähennätte jonkin ryhmän (kasvi, kasvinsyöjä, peto, hajottaja) määrää. Mitä tapahtuu?

Huomaatte, kuinka merkittävä rooli jokaisella ravintoketjun lenkillä on. Havainnollistakaa myös myrkyr rikastumista ravintoketjussa merkitsemällä jotkin kasvit myrkyllisiksi. Huomaatte, että myrky siirtyy ravintoketjussa eteenpäin.

TEHTÄVÄ MISTÄ RUOKA TULEE?

Pohtikaa Kun lapsilta kysytään, mistä ruoka tulee, on vastaus usein kaupasta. Miten maito tulee lehmästä ruokakauppaan? Entä kananmunat? Apua saa ruokatieto.fi -sivustolta.

Toimikaa Kootkaa valitsemanne tuotteen reitti piirtäen ketjun eri vaiheista kuvasarja.

TEHTÄVÄ ERILAISIA ELÄIMIÄ

Pohtikaa Millaiset ulkoiset ominaisuudet erottavat monisteessa mainitut eläinryhmät toisistaan? Miten esimerkiksi hirvieläinten ulkonäkö eroaa karhujen ulkonäöstä?

Toimikaa Leikkikää Kuka minä olen? -leikkiä. Sen tavoitteena on kerrata perustietoa eläinlajeista ja oivaltaa, millaisia ominaisuuksia erilaisilla eläimillä on.

Ohjeet leikkihin



ÄHTÄRI ZOO

Madot ja rastaat

Oppimisympäristö: Ulkona, erilaisissa maastokohteissa.

Välineet: Erivärisiä ja kokoisia langanpätkiä, alustaksi vaaleita pahvitaluja, lakananpaloja tms.

Sovitulle alueelle kätetään laskettu määrä erivärisiä langanpätkiä, "matoja". Niitä laitetaan maahan, kiville, mättäille, heinien päälle sekä puiden ja pensaiden oksille. Kun madot on kätetty, leikkijöille selitetään, että he ovat nyt nälkäisiä rastaita. Rastaat voivat etsiä alueelta matoja ja tuoda niitä yksi kerrallaan ohjaajan maahan levittämälle liinalle.

Ohjaaja laittaa madot vierekkäin siihen järjestykseen, jossa ne löytyivät. Kun matoja ei enää löydy, katsotaan, minkä väriset madot löytyivät ensimmäiseksi. Mitä siitä voidaan päätellä suojavärien merkityksestä? Minkä värisenä matona säilyy helpoimmin syömättä? Lasketaan vielä eriväristen matojen määrä. Millaisia eroja löytyneiden matojen määrässä oli eri värien kohdalla?

Lähde: edu.fi

Hännäryöstö

Oppimisympäristö: avoin sisä- tai ulkotila

Välineet: huiveja tai nauhoja hänniksi

Jokaiselle leikkijälle jaetaan häntä. Häntä laitetaan roikkumaan housun reunaan takapuolen päälle. Kun leikki alkaa, lapset yrittävät ottaa toisiltaan häntää pois ja samalla suojella omaa häntäänsä. Jos häntä ryöstetään, yritetään tilalle saada uusi häntä.

Lähde: leikkipankki

Kehonosapatsaat

Oppimisympäristö: sisä- tai ulkotila

Osallistujat jaetaan pienryhmiin. Opettaja antaa ohjeita, kuinka monta kehonosaa saa koskea maahan (esim. 6 kättä, 2 peppua, 4 jalkaa, 1 nenä) ja ryhmät muodostavat tämän ohjeen mukaisia patsaita. Leikkiä voi myös muokata eläinaiheiseksi muuttamalla kehonosien nimet vastaamaan eläinten kehonosia (esim. 6 etutassua, 2 pyrstöä, 4 takatassua, 1 nokka).

Pöllöt ja varikset

Oppimisympäristö: avoin tila ulkona

Osallistujat jaetaan kahteen ryhmään, joista toiset ovat pöllöjä ja toiset variksia. Kummallekin merkitään "kotipesä" noin 20 metrin päähän pelikentän keskuksesta. Joukkueet asettuvat pelikentälle vastakkain noin 5 metrin päähän toisistaan. Ohjaaja alkaa esittää tosia ja epätosia väitteitä luonnosta. Kun väittämä on tosi, niin pöllöt jahtaavat variksia, ja kun väittämä on epätosi, niin osat vaihtuvat toisinpäin. Jos pöllö tai varis saadaan kiinni ennen kuin hän on ehtinyt kotipesälleen, hänen täytyy liittyä toiseen joukkueeseen. Väittämät voivat olla eläinfaktoja, luontoon liittyviä taitoja tai aistittavia asioita esim. tuuli puhaltaa varisten takaa, lehdet kellastuvat syksyllä, jne.

Lähde: Suomen Partiolaiset



ÄHTÄRI ZOO

Ohjeet leikkihin

Ravintoketjuhippa

Oppiympäristö: Ulkona, maastoltaan sellainen paikka, jossa löytyy piiloja ja eläimet voisivat todellisuudessaakin liikkua.

Välineet: Eriväriset (vihreä, keltainen ja punainen) merkit esimerkiksi pahvikortit tai pyykkipojat, joilla tuottajat, kasvinsyöjät sekä pedot tunnistavat toisensa.

Leikkijät jaetaan kolmeen ryhmään arpomalla jokaiselle vihreä, keltainen tai punainen kortti. Vihreän kortin saaneista tulee kasveja, jotka piiloutuvat sovitulle alueelle (=valitsevat kasvupaikan). Keltaisen saaneet ovat kasvinsyöjiä, jotka lähtevät vähän ajan kuluttua "syömään kasveja". Kun kasvinsyöjä löytää kasvin, hän saa ottaa tältä vihreän kortin itselleen. Korttinsa menettänyt ("syöty") kasvi palaa lähtöpaikalle. Kasvinsyöjät yrittävät syödä mahdollisimman monta kasvia. Lopulta päästetään leikkiin mukaan myös punaisen kortin saaneet, "pedot". Pedot ajavat takaa kasvinsyöjiä ja jos peto saa kasvinsyöjän kiinni (ylettyvät koskettamaan kasvinsyöjää), peto saa ottaa itselleen kaikki kasvinsyöjällä olevat kortit (vihreät ja keltaisen).

Kun leikki vihelletään poikki, voidaan tarkastella tilannetta: ketkä jäivät eloon, ketkä tulivat syödyiksi, kuka sai eniten saalista. Leikki toistetaan ja katsotaan, tapahtuiko oppimista, keksikö joku esimerkiksi hyvän strategian pedoilta säästymiseen.

Lähde: edu.fi

Jälkisalapoliisi

Oppimisympäristö: metsä, tarvittaessa myös piha

Osallistujat jaetaan pareihin tai pienryhmiin. Parit etsivät luonnosta jonkin jäljen tai useampia jälkiä ja muodostavat niiden ympärille tarinan siitä, mikä olisi voinut jäljet aiheuttaa. Jäljet voivat olla eläinten jälkiä, katkenneita oksia, painauma lumessa tai kuoppa maassa. Parit voivat myös itse keksiä kuvitellun tilanteen ja tehdä jälkiä, jotka tilanteesta olisi voinut jäädä.

Kuka minä olen?

Oppimisympäristö: sisä- tai ulkotila

Välineet: Lappuja, joissa lukee eläinten nimiä

Jokainen oppilas saa itselleen lapun, jossa lukee jonkin eläimen nimi. Lappua ei saa katsoa, vaan se kiinnitetään otsaan tai pidetään itse kädellä otsan yläpuolella. Oppilas yrittää arvata mikä eläin hän on kysymällä muilta kyllä/ei-kysymyksiä. Esim. Olenko peto? onko minulla siivet? Onko minulla pitkä häntä? Leikkiä voi myös leikkiä eri kielillä!