

NÖVÉNYISMERETI PROGRAMCSOMAG



Időtartam: 5 - 6 óra

Kiknek ajánljuk?

Ó - óvodások; Á - általános iskolások; K - középiskolások; M - bármely korosztály


FOGLALKOZTATÓ TERMI LEHETŐSÉGEK:

 **Ismeretterjesztő interaktív előadás (kb. 30 perc) - M**


 **Merre van az arra? (kb. 45 perc) - Á**

Készség fejlesztő relációs játék – 4x4 négyzetet tartalmazó táblákkal játszunk. Minden négyzeten belül van további 4 kisebb négyzet. Ezekben el van helyezve négy növényfaj és vannak üres mezők is – ezek variálva elhelyezhetőek. Útmutató kártyákkal kell megtalálni az adott mezőt. Aki leghamarabb összegyűjti a 4 kártyát, az a nyertes – lehet sorban, oszlopban, átlósan.


Például: a négy fafaj a tölgy, a bükk, a feketefenyő és a kőris. Az egyik kártyán ez áll: tölgy alatt balra a bükk – ha megtalálja ezt a négyzetet, elveheti a kártyát.

 **Árny-játék (kb. 15 perc) - Ó**

Színes levélnyomatokkal és ezek árnyképével játszunk. A feldarabolt nyomatokat össze kell rakni és hozzápárosítani az árnyképéhez.

 **Lapítás (kb. 1 óra) - M**

Különböző préselt levelekből és virágokból színes képeslapok készítése.

 **Nézelődő (kb. 45 perc) - M**

Növényi részek mikroszkópos, nagyítós vizsgálata, megfigyelése.


 **Egyéb játékok - M**

Ökomata, terméscsoda, illatdoboz, memória játék, stb.

TEREPI LEHETŐSÉGEK:

 **Felfedező körút (útvonaltól függő - kb. 2 óra) - M**

Egy séta alkalmával a megismert növények terepi határozása, vizsgálata.

 **Bizonyíték (kb. 45 perc) - M**

A fakéreg mintázatának átrajzolása lapra, zsírkréta segítségével. Felcímkezve emlék is lehet, és megtanuljuk, hogy melyik fának milyen a kérge.

ÁLLATISMERETI PROGRAMCSOMAG

Időtartam: 5 - 6 óra

Kiknek ajánljuk?

Ó - óvodások; Á - általános iskolások; K - középiskolások; M - bármely korosztály




FOGLALKOZTATÓ TERMI LEHETŐSÉGEK:

 **Ismeretterjesztő interaktív előadás (kb. 30 perc) - M**

 **Merre van az arra? (kb. 45 perc) - Á**

Készség fejlesztő relációs játék – 4x4 négyzetet tartalmazó táblákkal játszunk. Minden négyzetben belül van további 4 kisebb négyzet. Ezekben el van helyezve négy állatfaj és vannak üres mezők is – ezek variálva elhelyezhetőek. Útmutató kártyákkal kell megtalálni az adott mezőt. Aki leghamarabb összegyűjti a 4 kártyát, az a nyertes – lehet sorban, oszlopban, átlósan.

 **Nézelődő (kb. 45 perc) - M**


Állati részek mikroszkópos, nagyítós vizsgálata, megfigyelése.

 **Madarat tolláról... – felismerős játék (kb. 45 perc) - M**

Különböző madártollak, agancsok, stb. bemutatása és felismerése.

 **Útvonaltervező (kb. 45 perc) - M**

Különböző méretű és formájú építőelemek elhelyezése úgy, hogy megadott szabályok mellett A pontban lévő élőlény eljusson a B pontig.

 **Egyéb játékok - M**

Ökomata, memória játék, táplálékháló, „Mi lehetek?” csipeszes játék, „madaras fa” kirakó, stb.

TEREPI LEHETŐSÉGEK:

 **Állati nyomozó (útvonaltól függő – kb. 2 óra) - M**

A gyerekekkel egy rövid séta során megfigyeljük, milyen élőlényekkel találkozunk a kirándulás során. Az erdőben való helyes viselkedés szabályainak megtanítása!

 **Forró nyomon – állati lábnyomok gipszbe öntése (kb. 1 óra) - Ó; Á**

Az erdőben sétálva rátalálhatunk az állatok nyomaira – adott körülmények között mintát vehetünk, és „kinyomozzuk”, vajon milyen állat járt itt.

 **Erdei pocsolya – bogármegfigyelés (kb. 1 óra) - M**

Egy pocsolyából vagy a közeli patakból vízmintát veszünk és megnézzük, kik laknak benne.

GEOLÓGIAI PROGRAMCSOMAG

Időtartam: 5 - 6 óra

Kiknek ajánljuk?




Ó - óvodások; Á - általános iskolások; K - középiskolások; M - bármely korosztály

FOGLALKOZTATÓ TERMI LEHETŐSÉGEK:


 **Ismeretterjesztő interaktív előadás (kb. 30 perc) - M**

 **Merre van az arra? (kb. 45 perc) - Á**

Készség fejlesztő relációs játék – 4x4 négyzetet tartalmazó táblákkal játszunk. Minden négyzeten belül van további 4 kisebb négyzet. Ezekben el van helyezve négy kőzet és vannak üres mezők is – ezek variálva elhelyezhetőek. Útmutató kártyákkal kell megtalálni az adott mezőt. Aki leghamarabb összegyűjti a 4 kártyát, az a nyertes – lehet sorban, oszlopban, átlósan.

 **Kő-fejtő (kb. 45 perc) - Á; K**

Kőzet felismerő játék akár társasjáték formájában. Melyik kőzetre mi a jellemző, hol találkozhatunk vele. Egy-egy kézi példány bemutatása, amit meg lehet tapogatni, stb.

 **Kavicsfestés (kb. 45 perc) - Ó; Á**

Kreativitást fejlesztő játék, ami közben megismerhetjük a kavicsok „életútját”.

 **Egyéb játékok - M**

Ökomata, memória játék, stb.

TEREPI LEHETŐSÉGEK:

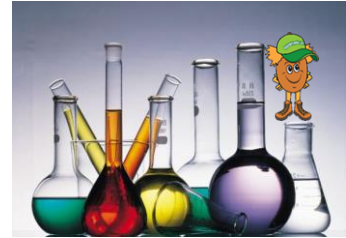
 **Kővadász (útvonaltól függő – kb. 2 óra) - M**

Geotúra a közelben vagy igény szerint távolabbi helyszínekre – interaktív előadás az ott látottakról, szabályozott keretek között kőzetgyűjtési lehetőség.

KÍSÉRLETEK

Időtartam: 1 -1,5 óra

Kiknek ajánljuk?




Ó - óvodások; Á - általános iskolások; K - középiskolások; M - bármely korosztály

 **Részecske lesen (kb. 20 perc) - M**

Hogyan mozognak a vízben lévő részecskék? Mindegy, hogy hideg vagy éppen meleg a víz? Nézzük meg, van-e különbség!

 **Üvegbe zárt időjárás (kb. 15 perc) - M**

Miért esik az eső? Modellezzük a felhőképződést és az esőzést!

 **Időutazó (kb. 30 perc) - Ó; Á**

Mi a közös a mészkőben és a dinoszauruszokban? Nézzük meg, mi történt akkor, amikor megszülettek az első dinoszauruszok! (dinoszaurusz tojás készítése)

 **Háborgó mélység (kb. 30 perc) - M**

El tudjátok képzelni, hogy évmilliókkal ezelőtt vulkánok törtek ki itt, a Keszthelyi-hegység északi régiójában? Milyen lehetett egy vulkán és hogyan működött – modellezzük a folyamatot!

ÉLŐHELYISMERETI PROGRAMCSOMAG



Időtartam: 5 - 6 óra

Kiknek ajánljuk?

Ó - óvodások; Á - általános iskolások; K - középiskolások; M - bármely korosztály

FOGLALKOZTATÓ TERMI LEHETŐSÉGEK:


 **Ismeretterjesztő interaktív előadás (kb. 30 perc) - M**

 **Merre van az arra? (kb. 45 perc) - Á**


Készség fejlesztő relációs játék – 4x4 négyzetet tartalmazó táblákkal játszunk. Minden négyzetben belül van további 4 kisebb négyzet. Ezekben el van helyezve négy élőhelyhez köthető kép és vannak üres mezők is – ezek variálva elhelyezhetőek. Útmutató kártyákkal kell megtalálni az adott mezőt. Aki leghamarabb összegyűjti a 4 kártyát, az a nyertes – lehet sorban, oszlopban, átlósan.

 **Dioráma-kutató (kb. 45 perc) - M**

A Látogatóközpont diorámájának vázlatos rajzára be kell jelölni, hogy melyik állat melyik élőhelyhez tartozik, illetve melyik szám melyik állatot is jelöli. A játék három nehézségi fokozatban készült.

 **Szövevényes háló (kb. 45 perc) - Á; K**

Különböző táplálékláncok és –háló kialakítása a megadott élőlények felhasználásával, majd azok elhelyezése az élőhelyeket ábrázoló táblákon.

 **Egyéb játékok - M**

Ökomata, memória játék, társasjáték, kirakó, Hol lakhatok? – párosítós táblajáték, stb.

TEREPI LEHETŐSÉGEK:

 **Természetesség-mérő (útvonaltól függő – kb. 2 óra) - M**

Geotúra a közelben vagy igény szerint távolabbi helyszínekre – interaktív előadás az ott látottakról, az élőhelyek természetességének terepi vizsgálata.