



ÄHTÄRI ZOO

ELÄINPUISTO-BINGO

1.-2. LK / OPETTAJALLE






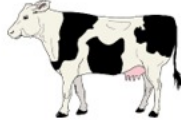










Tavoite Eläinpuisto-bingossa oppilas tutustuu lajintuntemukseen ja oppii tunnistamaan Suomen yleisiä eläinlajeja kuvien ja elävien eläinten avulla.

Toteutus Tehtävä kannattaa toteuttaa alakoulun pienimpien oppilaiden kanssa yhdessä luokkana. Jokaisella oppilaalla tai oppilasparilla on oma bingoruudukko, josta he saavat itse löytää eläintä vastaavan kuvan. Bingoa voi pelata sekä isolla että pienellä eläinpuistokierroksella.

Tarvikkeet bingoruudukot, kyniä

Tehtävän kulku 1 Eläinpuisto-bingossa kierrellään eläinpuistossa ja etsitään kussakin aitauksessa olevaa eläintä vastaava kuva bingoruudukosta. Kun vastaava kuva löytyy, voidaan sen päälle piirtää rasti ja kirjoittaa eläimen nimi. Tavoitteena on saada neljän rastitetun kuvan suora pystyyn, vaakaan tai vinottain. Kaikkia eläinpuiston eläimiä ei löydy ruudukosta.

2 Oppilaiden kanssa on hyvä käydä läpi, mikä eläin on kyseessä ja yhdessä keskustella eläimen perusominaisuuksista (ravinto, elinympäristö, ääni jne.). Oppilaiden kanssa voi myös pohtia, mistä ulkoisista piirteistä kukin tunnisti lajin. Tämä harjaannuttaa lajintuntemustaitoja. Kierroksen loppuksi kannattaa vielä bingoruudukon avulla kerrata, mitä eläimiä puistossa nähtiin.

			
KAR-HU	SAUK-KO	MA-JA-VA	PO-RO
			
PAN-DA	LEH-MÄ	VIL-LI-SI-KA	SU-SI
			
HIR-VI	AH-MA	KET-TU	HUUH-KA-JA
			
MAA-KOT-KA	LU-MI-LE-O-PAR-DI	LAU-LU-JOUT-SEN	IL-VES