

Jälkijahti päivä

Jälkiä:

Opettaja on valmistellut jälkijahtipisteitä. Lähdettäessä koulun pihalta pysähdytään (ennalta suunniteltuihin ja sattumanvaraisiin) "tapahtumapisteisiin", joissa tehdään havaintoja lähiympäristön eläimistä. Lisäksi pyydetään oppilaita havainnoimaan mahdollisia jälkiä koulun lähiympäristön eliöistä. Valmiiksi pisteiksi tehdään tai etsitään maastosta:

- 1) oravan ruokailupiste
- 2) rusakon jäljet
- 3) hiiri / metsämyyrä + saalistaja esim. lumikko
- 4) ketun jäljet
- 5) käpytikan tai palokärjen ruokailujäljet
- 6) fasaanin jäljet

Jälkikortit on tulostettavissa mm. osoitteessa <http://www.hel.fi/static/ymk/esitteet/talventaikaa.pdf>

Puhutaan eläinten talvehtimisesta. Todetaan säännönmukaisuuksia jäljissä. Lasketaan jälkiä tehden niistä laskuja. Esim. rusakon jäljistä tehdään neljän kertotaulu tai myyrän jäljistä lasketaan parilukuja.

Saalistusleikki-hippa:

Saalistusleikki on takaa - ajoleikki, jossa on yksi saalistava peto ja loput leikkijöistä ovat saaliita, esim. kanahaukka ja peltomyyrät. Haukka kerää saaliit pesäänsä. Saaliseläimet voivat suojautua haukalta muodostamalla kolmen myyrän ryhmiä, jolloin haukka ei voi pyydystää niitä. Kun turvaryhmä on valmis opettaja vie ryhmälle laskun, joka ryhmän on ratkaistava. Ratkaisun jälkeen myyrien on jälleen jatkettava juoksua.

Yhteen ja vähennyslasku:

Tarkistetaan edellisessä leikissä olleet yhteen ja vähennyslaskut liikuttamalla oppilaita. Pohditaan laskemisen tarvittavia strategioita.