Digitális játék

<https://wordwall.net/hu/resource/5875059/lapulj-dermedj-meg-fuss-add-meg-magad>

A játékban a dobozokat egy-egy gyerek tetszőlegesen nyitja ki. Miután feltárul az állat képe, a gyerek az illető állat helyébe képzelve magát néhány mozdulatát, szokását próbálja utánozni, de már a megfelelő védekezési módon gondolkodik. A tanító minden állat feltárása után egy – egy hozzá illő kártyát mutat fel, amin az adott állat ellensége vagy vetélytársa képe áll, s ez jelzi a gyerekek számára, hogy cselekedniük kell. Lehet jelmezeket is használni a kártyák helyett, ha van.

Négy védekezési mód lehetséges, amit a gyerekeknek el kell játszaniuk:

lapulás – megbújnak a pad alatt

megdermedés – mozgás közben mozdulatlanná, némává válnak

futás – helyben utánozzák

megadó testhelyzet eljátszása – a pad tetejére fekszenek, hasukat szabadon hagyva, esetleg fejet felemelve, a torkot szabadon hagyva

A kártyák helyes párosítása a tanító feladata.

Helyes megoldás:

**húslégy** – légycsapó – lapulás

**bogár** – ember tenyere – megdermedés

**majom** – csörgőkígyó – megdermedés

**nyúl –** róka – futás

**kismadár** – sas – megdermedés

**farkas** – farkas – megadás

**oroszlán –** oroszlán – megadás

**szarvas** – szarvas – megadás

**kutya** – kutya – megadás

**gazella –** gepárd – futás



















