

SZITAKÖTŐ KALANDTÚRA

PROJEKTNAP

Helyszín: az iskola udvara

Időpont: 2025. április 15.

Időtartam: 2 x45 perc

Osztály: 3.- 4.

- A diákok 8-10 fős csoportokat alkotnak, majd a természethez kapcsolódó csapatneveket választanak és kijelölnek egy csapatfőnököt.
- Az iskola udvarán a fénymásolt feladatokat egy –egy műanyag dobozban eldugjuk a fák, bokrok közé.
- Instrukció: Keressétek meg az oda nem illő tárgyat, majd vegyetek ki belőle egy feladatot! Tegyétek vissza a helyére a tárgyat, hogy a többi csapat is megtalálja! 10 perc áll rendelkezésre a keresésre és a megoldásra.
- A diákok forgószínpad szerűen keresik és oldják meg a feladatokat, a csapatfőnökök a kiosztott mappába gyűjtik a megoldásokat.
- Hangjelzéssel jelezzük az idő lejártát.
- Ez a program jóhangulatú, vidám kaland a diákok számára.
- A javítás után okleveleket kapnak a legjobb csapatok.

Ponttáblázat:

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Összes
csapat									
csapat									
csapat									
csapat									
csapat									
csapat									
csapat									

Feladatok - javítás:

1. BICIKLI-KERESŐ – 1-1 pont/jó válasz
2. HÉTMÉRFÖLDES CSIZMA - 1-1 pont/jó válasz
3. MENETELŐK – 0,5 pont/jó válasz
4. KERESZTÜL-KASUL - 1-1 pont/jó válasz
5. A FÖLD KÖRÜL - 1-1 pont/jó válasz
6. UTAZUNK – 1-1 pont/jó válasz
7. A LÁTVÁNY TÜKRE – 1-1 pont/jó válasz
8. AZ ÜZENET – maximum: 10 pont

1. feladat: *BICIKLI - KERESŐ*

Keressétek meg a bicikli régi és mai elnevezéseit!

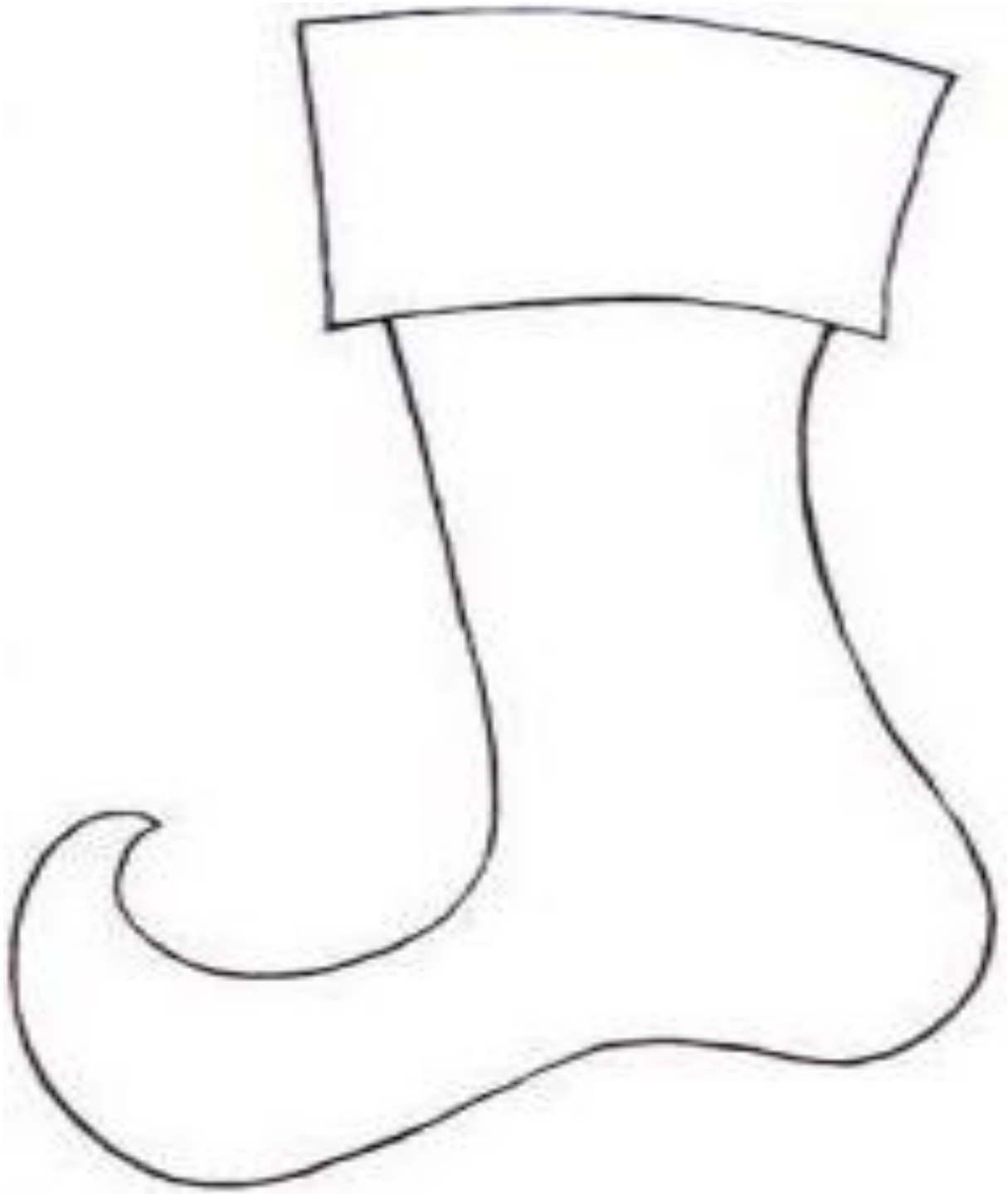
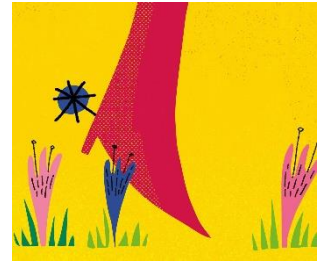


J	K	N	K	B	Ű	L	K	Ö	P	M	D	K
Á	C	O	A	Ü	M	G	Y	L	G	V	R	Ű
Ő	C	A	W	A	Ű	S	Ú	L	C	Y	Ó	G
W	M	S	J	B	J	B	K	N	Í	I	T	Ó
C	U	W	W	Ű	Ö	U	Ú	B	Í	P	S	M
K	Q	Q	D	D	O	N	Ú	B	X	P	Z	O
F	Ö	X	B	Ü	Y	D	C	Ú	I	Í	A	Á
Ó	Q	Z	G	Y	P	F	Í	F	Ü	W	M	G
Z	Y	A	O	E	K	E	R	É	K	P	Á	R
U	O	X	B	R	I	N	G	A	L	Á	R	Ö
Ö	R	D	Ö	G	K	E	R	É	K	É	X	Ó
X	K	P	L	É	H	K	E	C	S	K	E	M
K	Ö	C	A	N	G	A	Ü	Í	R	E	T	Ó
R	K	É	T	K	E	R	E	K	Ű	H	Í	I
Ö	Ü	O	E	Ő	H	I	D	E	G	L	Ó	D
É	X	H	H	U	Z	K	X	B	U	Ü	É	V
A	T	V	A	S	P	A	R	I	P	A	S	X
Ö	X	A	J	N	I	Ó	L	C	V	Á	Z	Í
U	V	Ó	Y	W	T	J	J	A	X	W	O	S
H	Ó	G	H	Í	É	Q	U	J	C	P	Á	Ú

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____

2. feladat: *HÉTMÉRŐLDES CSIZMA*

Készítsetek szép, színes, egyszerű rajzot a csizmába arról, hogy hová szeretnének a csapattagok utazni! Lehetnek valós, vagy képzeletbeli úticélok. Ügyeljete arra, hogy minden csapattag szerepeljen!



3. feladat: *MENETELŐK*

Írjatok a hangyákról minél több tulajdonságot!



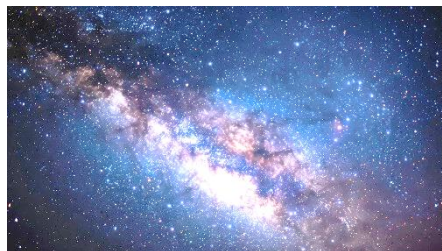
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.



22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.

4. KERESZTÜL - KASUL

Írjátok a vonalra a csillagjegyek nevét!



1.

2.

3.

4.



1. sor: 1. 2. 3. 4.

2. sor: 1. 2. 3. 4.

3. sor: 1. 2. 3. 4.

Milyen utakat ismertek a köznyelvben? Egészítsétek ki!

...földút.....út,út,út,út,
út,út,út,út,
út,út,út,út,
út,út,út,út,
út,út,út,út,
út,út,út,út,

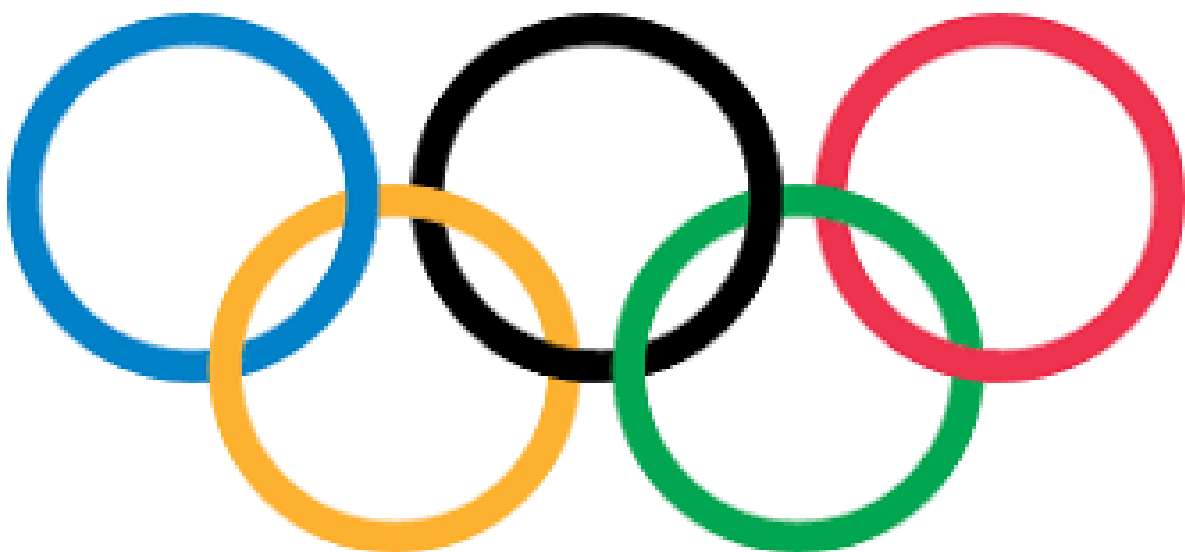
5. *A Föld körül*

Tájékozódj a FÖLDÖN! Írd a szárazföldöket a térképre!

Észak-Amerika, Dél-Amerika, Európa,
Afrika, Ázsia, Ausztrália



Írjátok be, melyik szín, melyik szárazföldet képviseli az olimpiai ötkarikába!



6. Haladás vízben, földön, levegőben

Írjátok a képek alá a járművek nevét!



7. *A látvány tükré*

Az összekevert betűkből rakjátok ki egy-egy híres magyar város nevét!



VSGRDIEÁ -

UDBAESPT -

EÉVPRSMZ -

FBLAÜTAORDE -

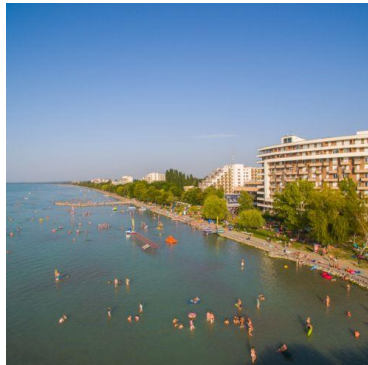
YHITAN -

ÓISKOF -

Írjátok a képek alá a híres városok nevét!



.....



.....



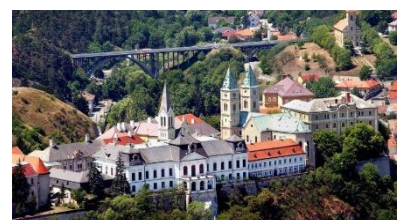
.....



.....



.....



.....

8. *Az üzenet*

Írjatok üzenetet a palackba, a jövő diákjainak, akik 100 év múlva lesznek diákok!

