

Labirintus – Hogyan jut el a kályhához a szén?

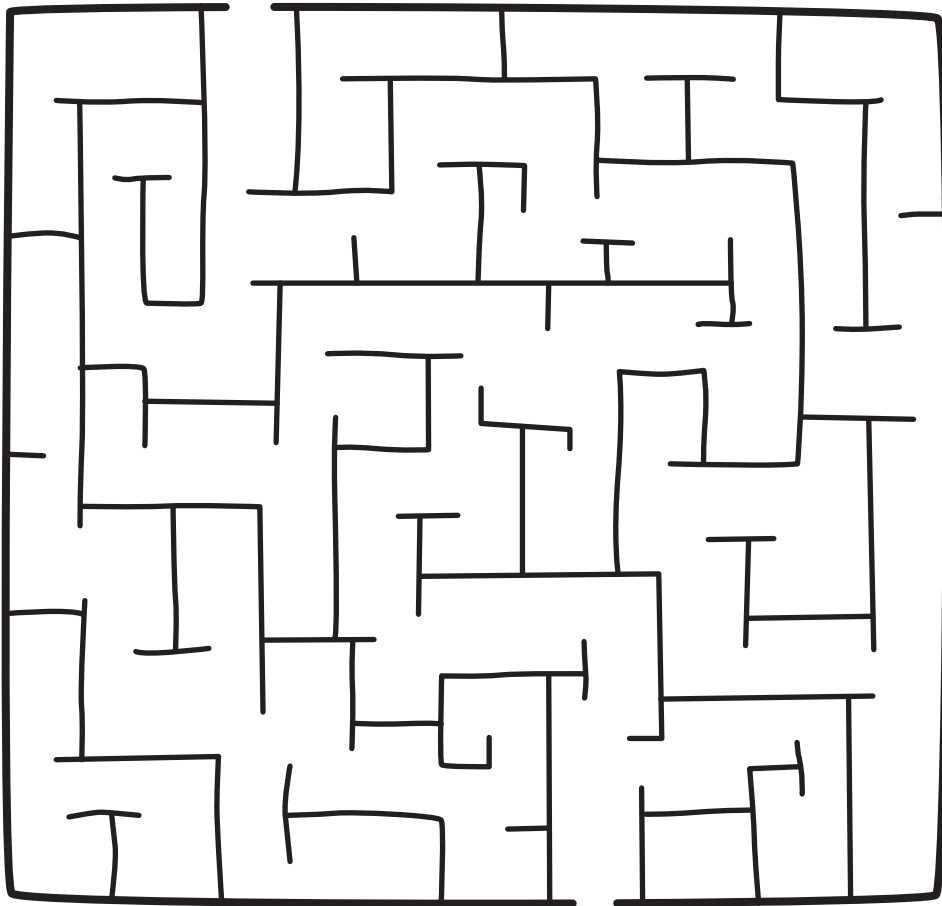


Meg nem újuló energia

2. játékkártya

EnergiaKuckó

Labirintus – Hogyan jut el a kőolaj az olajkúttól a tartályhajóig?



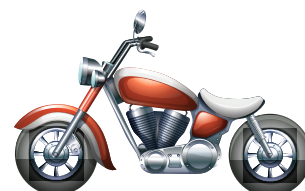
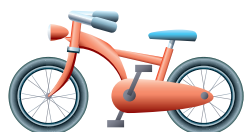
Meg nem újuló energia



3. játékkártya

EnergiaKuckó

Kakukktojás játék



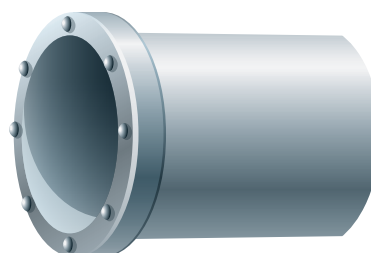
Megújuló és meg nem újuló energia



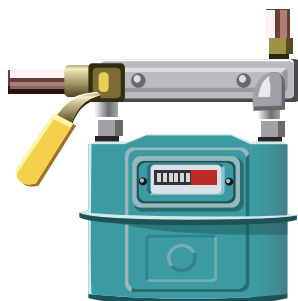
Honnan jön a földgáz?
Rakd helyes sorrendbe a képeket!



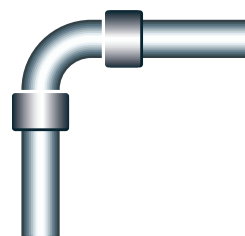
Tengeri fúrótorony



Cső



Gázóra



Gázvezeték

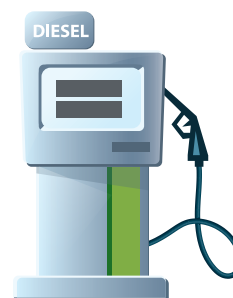


Gáztűzhely

Honnan jön a kőolaj?
Rakd helyes sorrendbe a képeket!



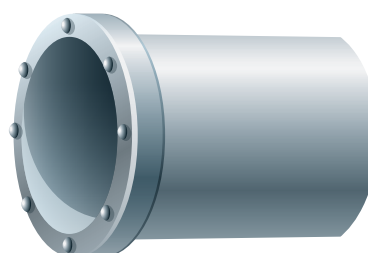
Tengeri fúrótorny



Benzinkút



Autó



Cső

Meg nem újuló energia

Honnan jön a szén?

Rakd helyes sorrendbe a képeket!



Szén



Bánya



Teherautó



Széntüzelésű kandalló

Párkereső játék – Kösd össze vonallal az összetartozó párokat!



Széntüzelésű kandalló



Peti



Autó



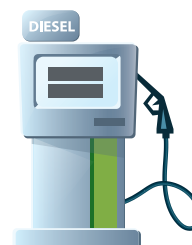
Virágok



Televízió



Müzi



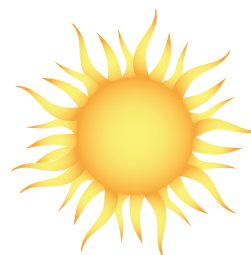
Benzin



Elektromos áram



Szén



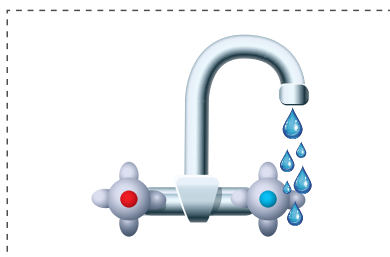
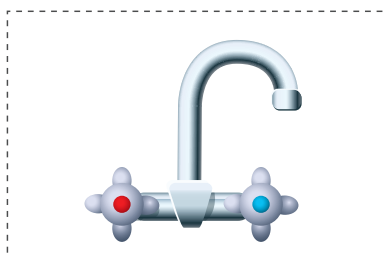
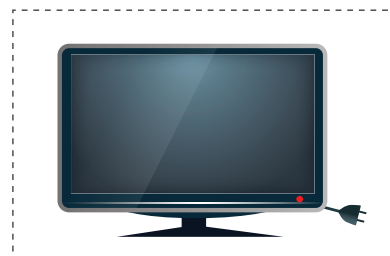
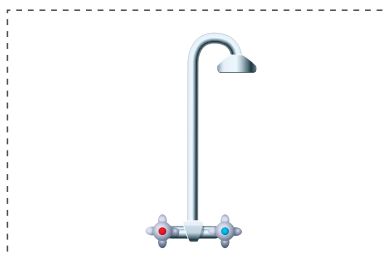
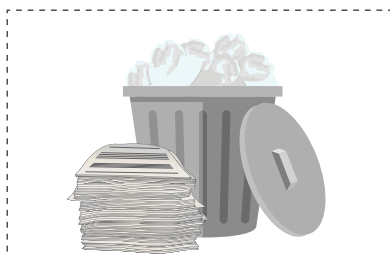
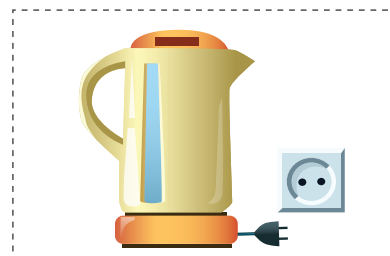
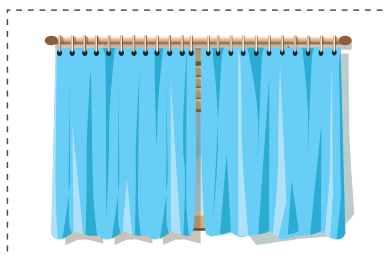
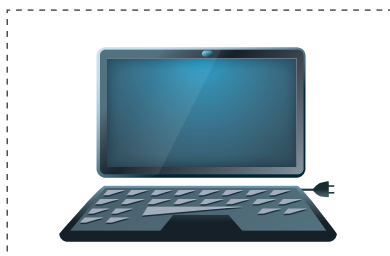
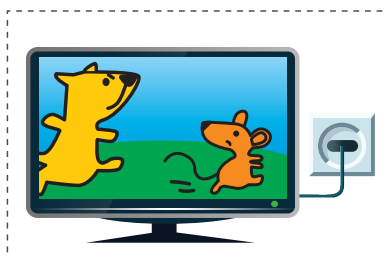
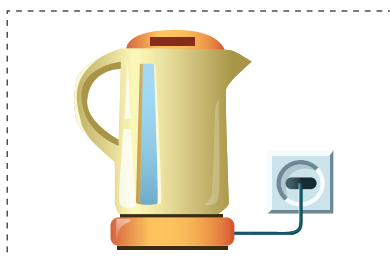
Nap

Megújuló-meg nem újuló energia

8. játékkártya

Memória játék! Vágd ki ezeket a kártyákat!

Takarékosság-Pazarlás

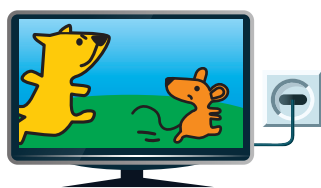
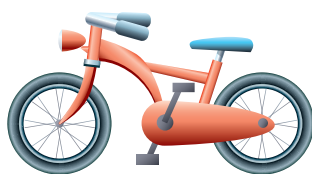
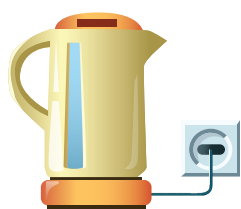


9. játékkártya

Karikázd be!

Karikázd be zölddel azokat a dolgokat, amelyek földgázzal működnek!

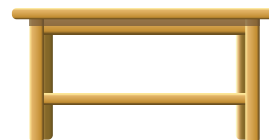
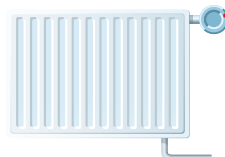
Karikázd be pirossal azokat a dolgokat, amelyek elektromos energiával működnek!



Meg nem újuló energia

Karikázd be – rajzold be!

1. Karikázd be azokat a dolgokat, amik energiát használnak!



2. Rajzolj még egy olyan dolgot, ami energiát használ!

3. Rajzolj még egy olyan dolgot, ami nem használ energiát!

Érzékenyítő játék

A játék előzményeként egy nem működő zseblámpát próbáljanak ki.

Mért nem működik?

Mivel működik?

Mi történne, ha többé nem sütne a nap? A nap energiát ad az élőlényeknek, éteti azokat.

Játsszuk el, milyen lenne, ha nem sütne a nap!

Bekötött szemmel – páros játék.

Vezesd körbe a csoportszobában a párodát úgy, hogy ne menjen neki semminek! (2-3 perc)

Mit éreztél? Beszélj róla!

Párcserével folytatódik a játék.

Bekötött szemmel – páros játék.

Vezesd a párod „ide és ide”, ahol a bekötött szemű gyermek tapogassa, szagolja meg az ott található tárgyakat, dolgokat, majd vissza a kiinduló pontra.

Hol jártál?

Hová vezetett a pajtásod?

Mit éreztél?

Mit tapasztaltál?

Labirintus játék

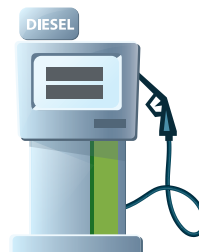
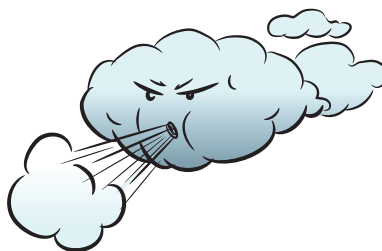
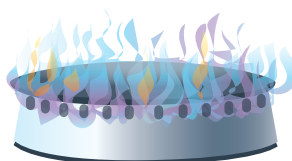
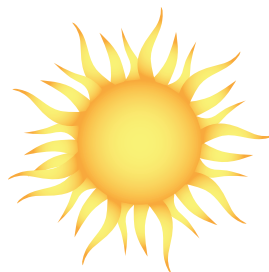
Csoportszobában kihasználva a terem adta lehetőségeket, székek, asztalok, tornaszerek, illetve alagút (ha van az óvodának) felhasználásával közösen meg lehet építeni a labirintust. Ez rávezető gyakorlat lehet a labirintus játékkártyához.

„Képzeld el, hogy te vagy a földgáz és a csövön keresztül jutsz el a tűzhelyig vagy a fűtőtestig.”

Így megtapasztalhatják a gyerekek, hogy a földgáz csöveken, vezetéseken keresztül jut el a házakba, lakásokba. Ismeretbővítésre kiválóan alkalmas ez a feladat.

Nemcsak a labirintus, hanem a „Honnan jön a földgáz?” című játékhoz is segítséget nyújt.

Párkereső játék

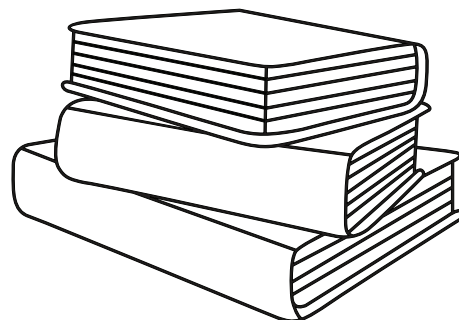
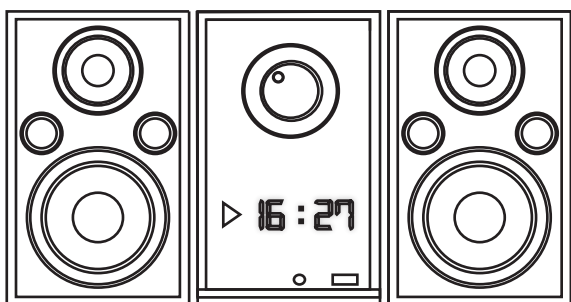
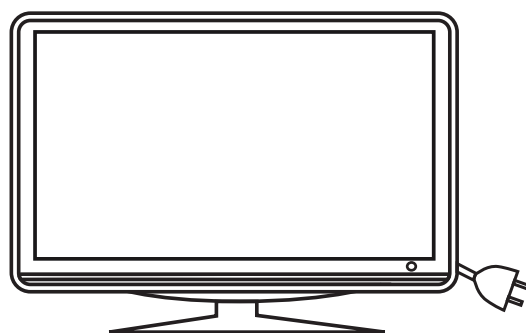
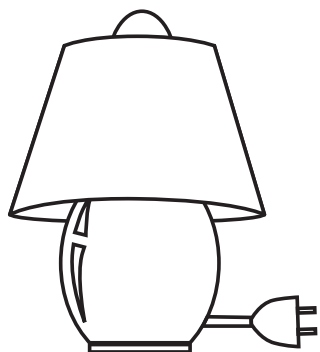


Megújuló-meg nem újuló energia

14. játékkártya

Kiszínező

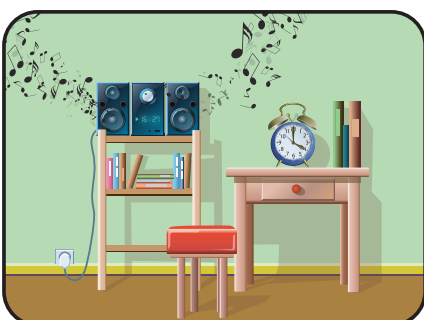
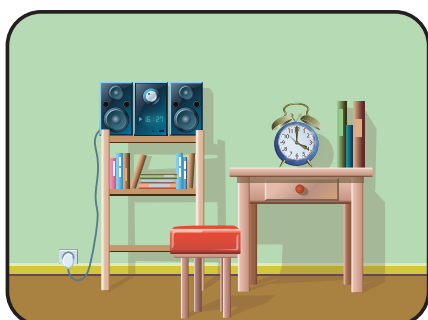
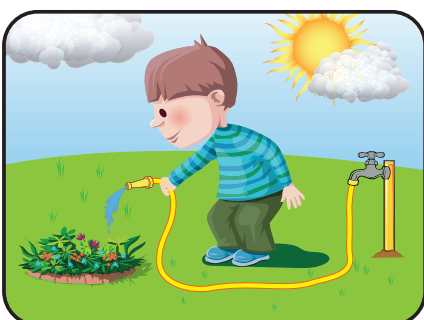
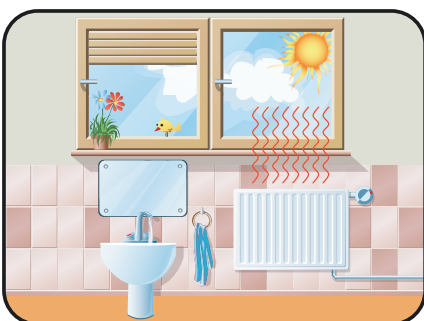
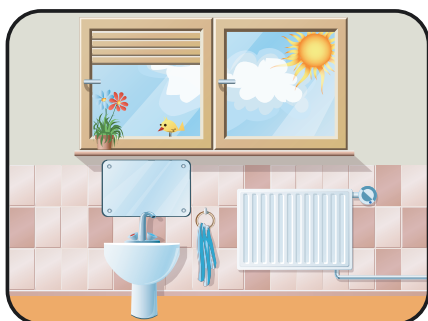
Színezd ki azokat, amelyek árammal működnek!



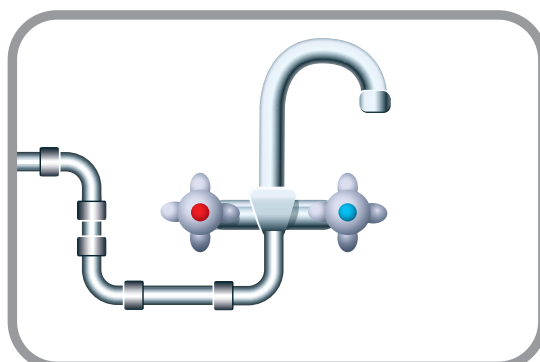
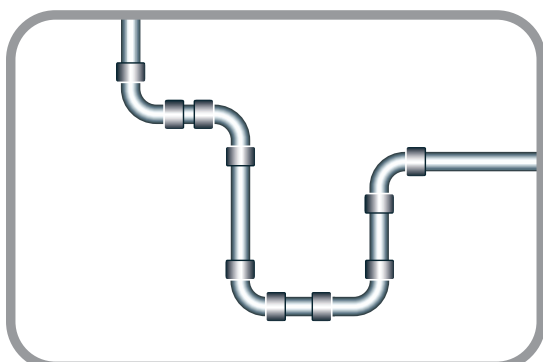
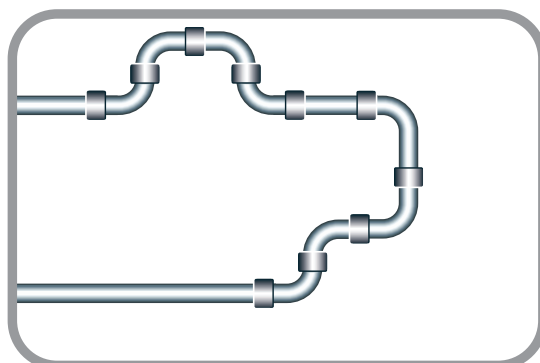
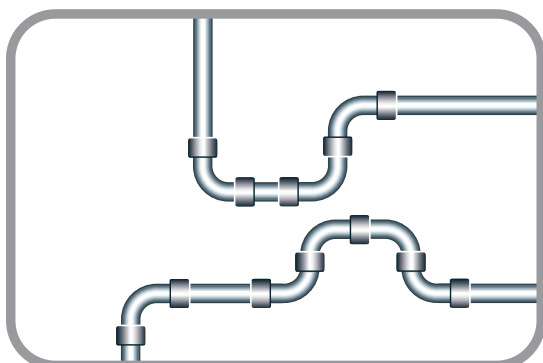
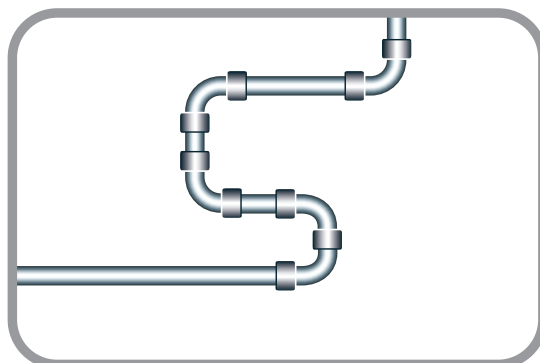
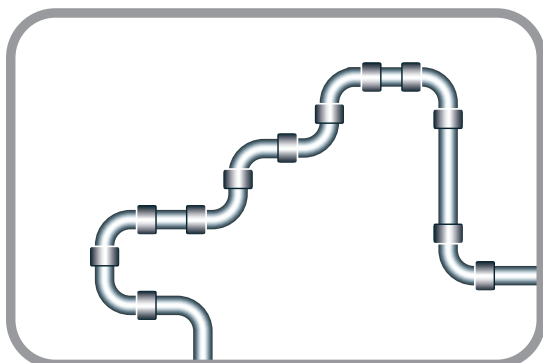
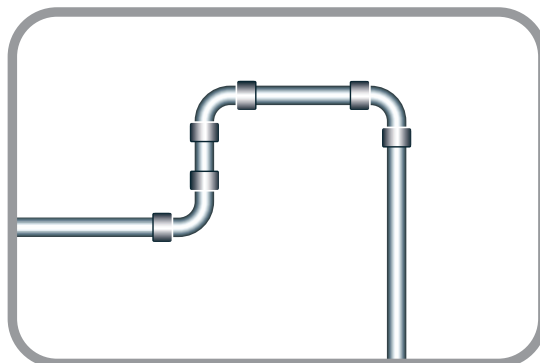
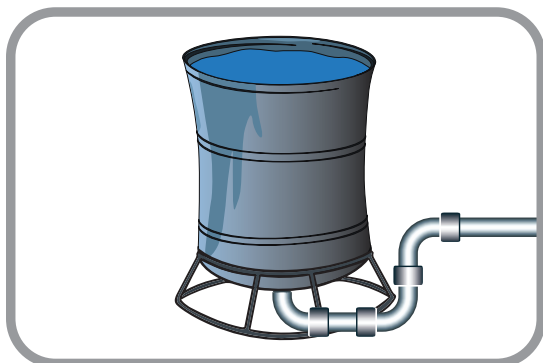
Kiválasztás

Melyik a helyes magatartás? Karikázd be! Energiatakarékosság? Energiapazarlás?

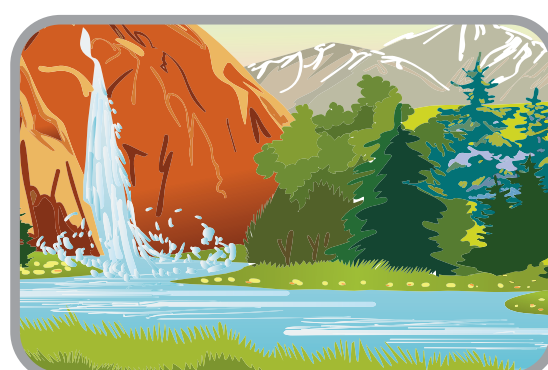
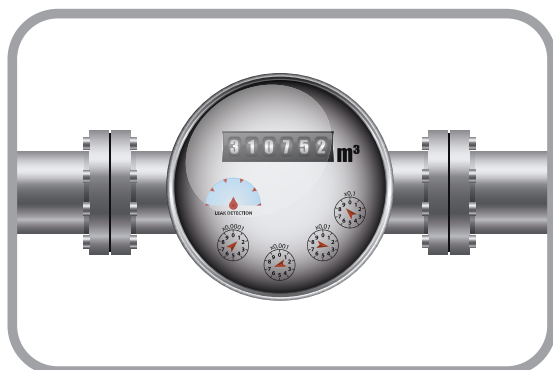
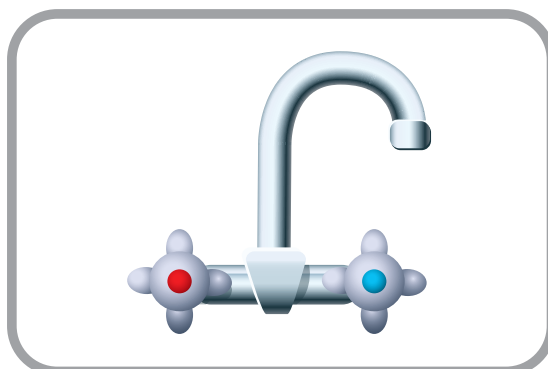
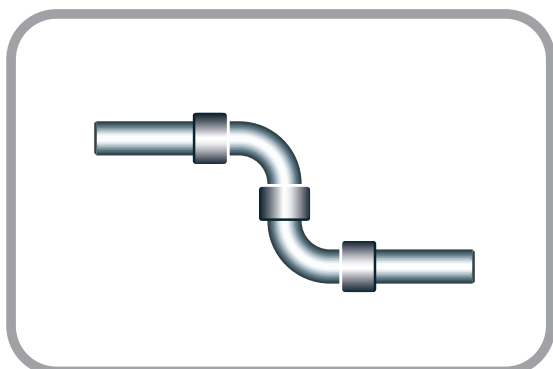
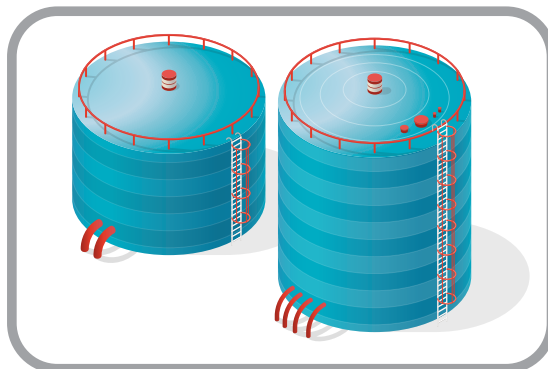
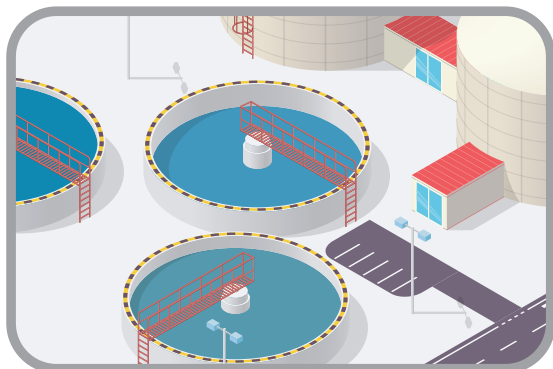
Keresd az ellentétpárját!



A víz útja

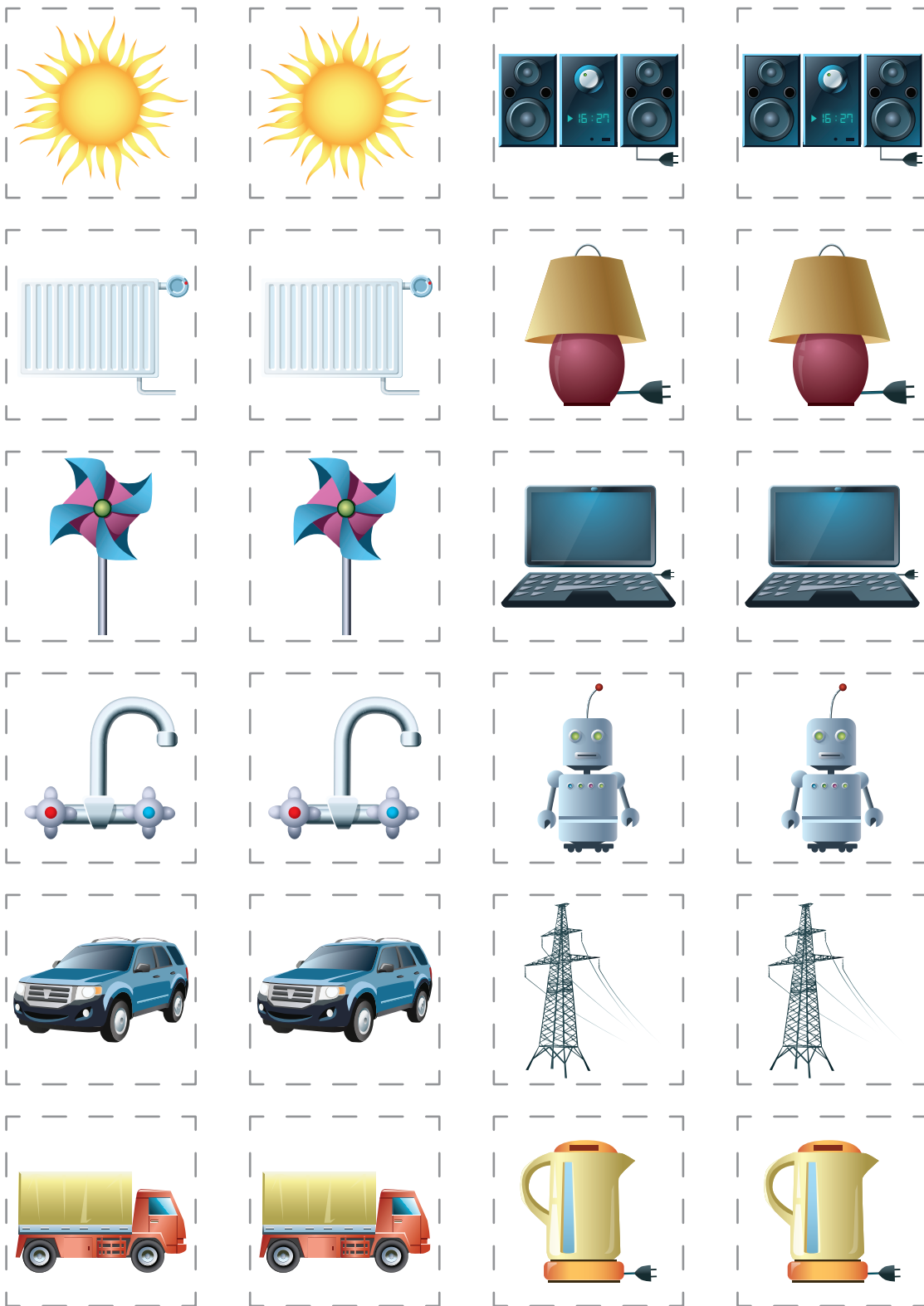


A víz útja



17. játékkártya

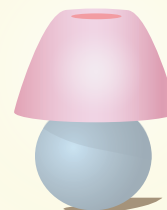
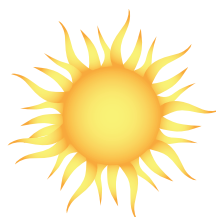
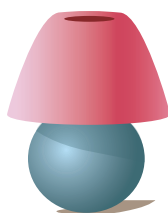
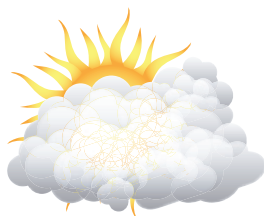
Memóriajáték



Megújuló és meg nem újuló energia

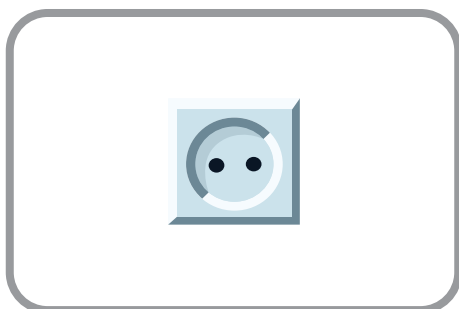
Ellenért párok keresése

Takarékosság-Pazarlás

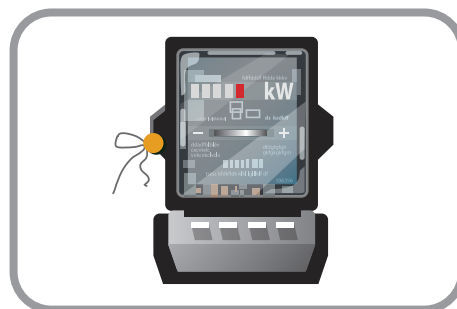


A villamos energia útja – sorba rendezés játékos feladat

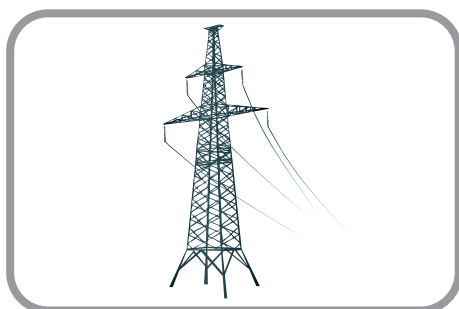
Konnektor



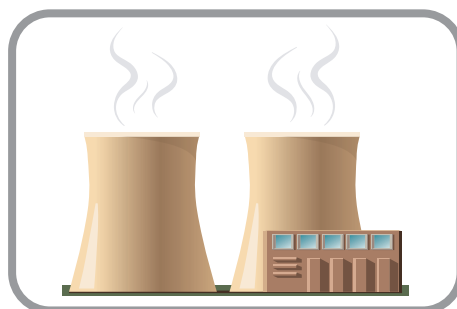
Villanyóra



Villanyoszlop



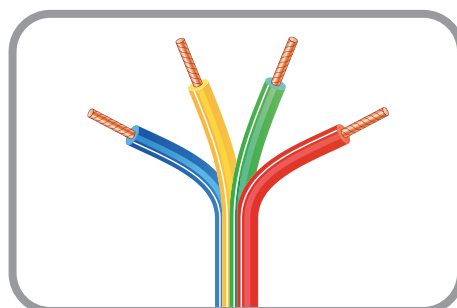
Erőmű



Magnó



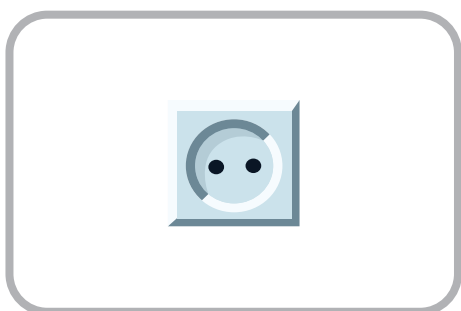
Vezeték



Napelemtől a világításig – sorba rendezés játékos feladat

Tedd sorba a kártyákat, hogy működjön a magnó!

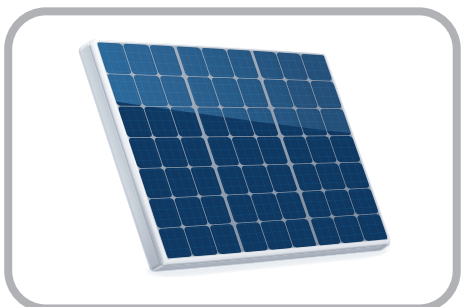
Konnektor



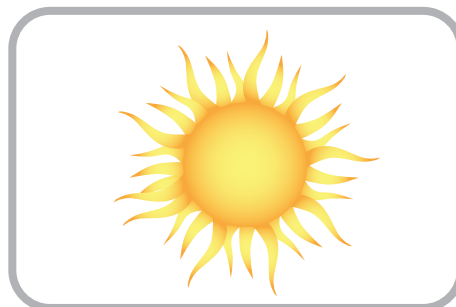
Magnó



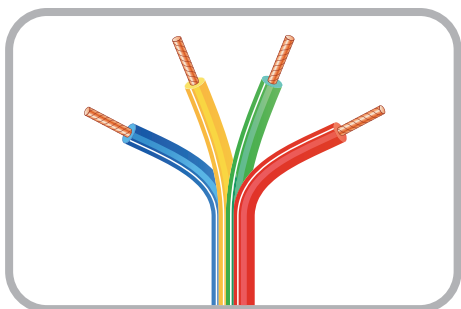
Napelemes házikó



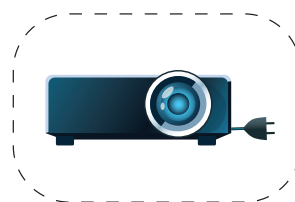
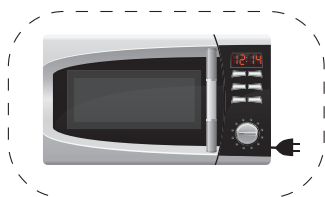
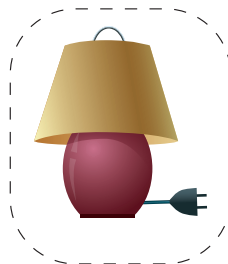
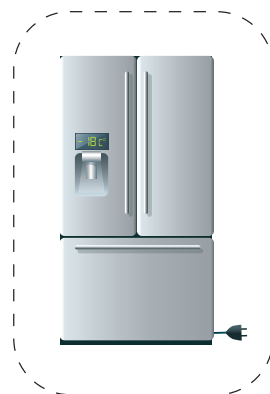
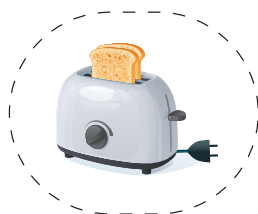
Nap



Vezeték



Energiafogyasztók az óvodában Vágd ki a tárgyképeket!



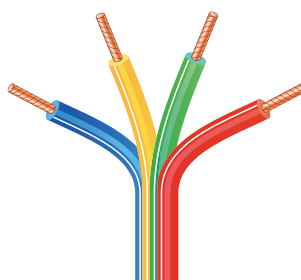
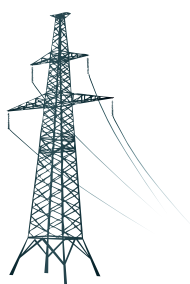
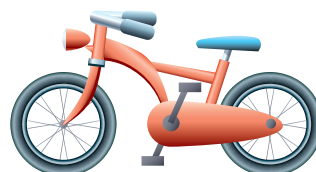
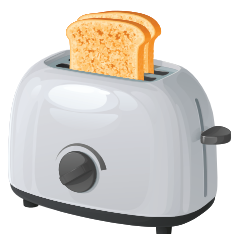
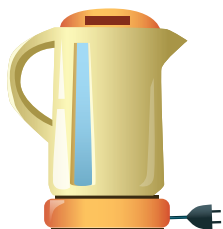
Energiafogyasztók az óvodában Helyezd el a tárgyképeket!

1. Keressük meg a csoportszobában azokat a tárgyakat, amelyek árammal működnek.
Ragasszátok fel ezeket a képek közül ide:

2. Keressük meg a konyhában azokat a tárgyakat, amelyek árammal működnek.
Ragasszátok fel ezeket a képek közül ide:

22. játékkártya

Keresd a nem ide valót!



Vonatozás

A gyerekek vonatjegyet vásárolnak. A vonatba csak az szállhat be, akinek a jegyén árammal működő eszköz van. Ha másfajta tárgy van a jegyén, akkor a váróteremben kell várnia.

Több változatban is játszható. Például két vonatot indítunk, az egyikbe azok szállhatnak be, akiknek a jegyén **energiapazarlást** mutató kép van, a másikba azok, akiknek **energiatakarékos** kép van. Játékpénz felhasználásával életszerűbbé tehető. Fizessen többet az, akinek „pazarló” jegye van!

Melyik kosárba való?

Az asztalra kis kosárkákat helyezünk vagy egy lapra két kosarat rajzolunk.

Az egyikbe tesszük azokat a képkártyákat, amelyeken vezetékes árammal működő eszközök, berendezések vannak, a másikba azokat, amelyeken elemmel működő eszközök vannak.

Árammal: lámpa, magnó, mikrohullámú sütő, hűtő, tv, számítógép, vízforraló, kenyérpíró.

Elemmel: távirányító, játékróbot, távirányítós kisautó, play station, zenélő játék, elemlámpa.

Igaz–hamis állítások

Minden gyerek kap egy pálcikára ragasztott kislány vagy kisfiúfejet, aminek egyik oldalán mosolyog, a másikon szomorú a fej.

Állításokat mondunk nekik, és ha igazat mondtunk, akkor a mosolygósat tartják felénk, ha hamisat, akkor a szomorút.

Állítások:

- A mikrohullámú sütő elemmel működik.
- A lámpának akkor is kell világítania, ha nem vagyunk a szobában.
- A csapot kézmosás után el kell zárni.
- A hűtőszekrény elemmel működik.

Ezekhez hasonló, igaz vagy hamis állítások.



Tudáspróba – Társasjáték, játékszabály

START

Kezdekör a 2-4 játékos a nyílon sorakozik. Aki hatost dob, kezdheti a játékot.
A játék tudáspróba, az energiáról megszerzett ismeretekről szól.

kép: A NAP fénye nélkül tudnánk-e élni?

Ha jó a válasz, hármat előreléphetesz! Ha nem jó, itt maradsz a képen, amíg mindenki meg nem előz.

2. kép: Ez egy VILLANYÓRA. Nálatok van ilyen? Mikor forog a leggyorsabban? Előreléphetesz két lépést, ha jó a válasz.

3. kép: Túl sokat nézted aTELEVÍZIÓT! Egyszer kimaradsz a dobásból!

4. kép: Szivárog KŐOLAJVEZETÉK! Melyik érzékszerveddel veszed észre? Figyelmes voltál, ezért jutalomból a kerékpárra léphetesz!

5. kép: KERÉKPÁRRAL mentél az óvodába. Vigyáztál az egészségedre és a környezetedre.
Még egyszer dobhatsz!

6. kép: A GÁZTŰZHELYEN készül az ebéd. Nálatok hol főzik az ebédet? Mondd el! Ha jó a válasz, még egyet dobhatsz!

7. kép: Mivel működhet az AUTÓ? Mit gondolsz, a sok autó szennyezi a levegőt? Ha jól válaszolsz akkor hármat léphetesz tovább.

8. kép: GÁZSZAGOT éreztél a konyhában ? Mit tettél? Szóltál egy felnőttnek, vagy megpróbáltad elzárni? Jó válasz esetén hatot előreléphetesz.

9. kép: Télen mivel fűtötök? Tudod-e, hogyan kerül a SZÉN az otthonokba? Annyit léphetesz előre, amennyit előzőleg dobtál!

10. kép: Tudod-e, hogy a HŐERŐMŰBEN mit termelnek, mivel foglalkoznak? Ha jó a válaszod, négyet előreléphetesz, ha nem jó, maradsz a helyeden.