

## Állatkerti programjavaslatok

### Állatház-látogatások/állatkerti séták (kb. 60 perc/alkalom):

Zártkörű vezetett túrák különböző állatházakban, profi állatgondozó segítségével. Állatsimogatás, etetés, sok-sok izgalmas előadás és információ várja a vendégeket. Egy túrán max. 25 fő vehet részt egyszerre (gyerekekkel együtt). Esti program esetén, egyeztetni kell, hogy melyik állat látogatható.

Választható túrák:

- **D-Amerika kifutó:** óriáskígyó simogatás, állatok etetése (nagy mara, alpaka, tapír, mókusmajom)
- **Pálmaház:** lajhárok látványtetése, hüllő és tatu simogatás, előadás a pálmaház állatairól
- **Szavanna ház:** törpepapagájok és zsiráfok etetése, előadás a szavanna házról
- **Mérgesház:** előadás a mérges kígyókról, kígyósimogatás, bátorságpróba
- **Elefánt+víziló:** előadás az elefántokról és a vízilovokról, vízilóetetés (elefántfürdetés)
- **Rovaros előadás:** rovarokról előadás, rovarsimogatás
- **Ausztrál-ház:** Ausztrália élővilága, kenguru és cukormókus simogatás előadás, látványtetések, előadás a koalákról és vombatokról
- **Kismajom ház:** teknősök testközelből (etetés+simogatás), makik látványtetése
- **Ragadozók világa:** az Állatkert ragadozóinak bemutatása, tapiZoo (koponyák, bundák stb.)
- **Xántus János-ház:** lóri papagájok és teknősök testközelből (etetés, előadás)
- **Állatkerti séta:** Hanga Zoltán, állatkerti szóvivő vezetésével

### Állatbemutatók (kb. 30 perc/alkalom):

Állatgondozó által vezetett zártkörű állatbemutató. Az előadások között kifejezetten gyerekeknek szólóak is vannak. Választható állatok: vadászgörény, ormányos medve, óriáskígyó, uhu, kacagó Jancsi, holló, farksodró, sas, patkány, törpesün, nagy mara, papagáj, póni.



## Kiegészítő programjavaslataink

Egy igazi családi nap elmaradhatatlan és megunthatatlan programjai kicsiknek, és nagyoknak:

- Arcfestés
- Aranytetoválás
- Csillámtetoválás
- Hennafestés
- Kézműves programok
- Játsszóház kicsiknek és nagyoknak



## Önműködő állomásos vetélkedő (TotóZoo)

A hostessek az érkező vendégeknek átadják a menetleveleket a regisztrációs sátonál, amelyek az állomásos vetélkedő teljesítésében lesznek segítségül.

A TotóZoo menetlevél hátoldalán lévő térkép segítségével könnyedén megtalálhatjuk az egyes állomásokat. Minden egyes állomáson (állatházak) ott rejtőzik a válasz a kvíz egy-egy kérdésére.

A kitöltött menetleveleket animátorok ellenőrzik az ajándékközpontban; a helyes válaszokat apró ajándékkal jutalmazzák (állatfigurás ceruza vagy állatos nyomda).

### Állati Kvíz

Ismerd meg közelebbről az Állatiert lakóit! Mindegyikről megtudhatasz valami érdekeset, ha körbejársz, és a lentí választókra is szant lehetsz! Ne feledd, minden kérdésre csak egy válasz a helyes, ezt karkiadod be!

1. Igaz-e, hogy a flamingó nyílvá tartja a szemét alvás közben?  
a. igen, mindkettőt  
b. igen, de csak az egyiket  
c. nem igaz
2. Mekkora sebesség megtételre képes az elefánt?  
a. akár 20 km/óra  
b. akár 30 km/óra  
c. akár 40 km/óra
3. Milyen nehéz az orrszarvú?  
a. 1400-3600 kg  
b. 1800-2500 kg  
c. 3600-4200 kg
4. Hogy hívják Afrika legfurcsább emlőjét?  
a. Tengeri malac  
b. Víz malac  
c. Föld malac
5. Hol él a avaragi róka?  
a. Ázsiában  
b. Afrika északi részén  
c. Észak-Amerikában
6. Hová teszik a zsiráfok a fejüket alvás közben?  
a. letek alá  
b. maguk körül tekerik  
c. alá a szaruk
7. Hogy él a szarvaskő?  
a. egyedül  
b. párban  
c. csapatban



## Állomásos vetélkedő animátorokkal

Egy kis kaland, egy kis izgalom, egy kis tanulás. Ezt kínálja az Állatkert különböző pontjain elhelyezett állomásos vetélkedő.

Az egyes állomásoknál animátorok segítenek a játékban.

Javasoljuk, hogy az alábbi programok közül 4-5 játék kerüljön kiválasztásra.

### 1. Maci peca

Segíts a jegesmedve bocsnak halat fogni. Csak ügyesen!

### 2. Állati hangok

Különböző vadállatok hangjait hallgathatják meg, amelyeket felismerve, sorrendbe kell állítaniuk az állomáson található állatfotókat.

### 3. Memóriatábla

Ezen az állomáson a gyerekeknek egy órás memóriatáblán kell párosítaniuk az összeillő állatokat.

### 4. Kengurufutam

Nem kis ellenféllel állunk szemben ebben a versenyben. A kenguruk híresen jó sprinterek. Ha fel akarjuk venni velük a versenyt, ügyesen és gyorsan kell teljesíteniük a kijelölt távot. A rendelkezésre álló eszközök: ugráló botok, saturn labdák, ugráló labdák.

### 5. Fóka-móka

A fókák imádnak játszani. Igazi zsonglőr művészek, a labdától a halakon át számtalan dolgot tudnak egyensúlyozni az orrukon. Most a gyerekeknek is ez a feladat, hogy bemutassák, mit tanultak ezektől a kedves állatoktól!

### 6. Trükkös sivatag

A kinetikus homokkal (homokgyurma) való ismerkedés egyedülálló élményt nyújt nem csak a gyermekek, de a felnőttek számára is. Bemutató videó megtekinthető: <https://www.youtube.com/watch?v=6XsOBCumm0M>

### 7. Keresd meg a hibát!

Ugyanaz a kép, de mégis mintha valami más lenne. Vajon elég szemfüles vagy, hogy megtaláld az összes különbséget? Kép összehasonlító játék.

### 8. Ravasz, mint a róka

Ebben a feladatban különböző nehézségű logikai feladatokkal kell megbirkóznod. Ördöglakatok, fejtörők, rejtvények várják a játékosokat.

### 9. Tappancs vadászat

A feladatban a gyerekeknek azt kell bizonyítaniuk, hogy elég nagy tapasztalattal rendelkeznek a nyomkeresésben. Az állatkert lakóinak lábnyomait egy mágnes táblán kell helyesen párosítani az állatok képeivel.

## 10. Óriás labirintus

Egy óriási, 4 irányba dönthető labirintusban kell a családi csapatnak végigvinnie a labdát A-ból B-be úgy, hogy a 4 szélére állnak a megfelelő pillanatokban. A hatékonyság azon múlik, mennyire összehangoltan helyeznek súlyt az épp megfelelő oldalra.

A teljesített állomások után a gyerkőcök különböző, logóval ellátott hűtőmágneseket gyűjthetnek. A hűtőmágnes azonnali ajándékként szolgál; aki nem megy végig az összes állomáson sem tér haza üres kézzel.

Aki a hűtőmágnesekből a teljes kollekciót összegyűjti, és ezt bemutatja animátorainknak, egy állatfigurás ceruzával/plüssállattal gazdagabban térhet haza.

