

AZ ÖT ÁLLATI SZABADSÁG CÍMŰ KÉPREGÉNYHEZ ÉS OKTATÓJÁTÉKOKHOZ



MÓDSZERTANI ÚTMUTATÓ AZ ÖT ÁLLATI SZABADSÁG CÍMŰ KÉPREGÉNYHEZ ÉS OKTATÓJÁTÉKOKHOZ

Készítette
a Nemzeti Bünmegelőzési Tanács támogatásával
a Budapesti Rendőrfőkapitányság Bünmegelőzési Osztálya,
az Állatorvostudományi Egyetem Állatvédelmi Jogi,
Elemző és Módszertani Központja,
a Közös ügyünk az állatvédelem Alapítvány
és az AGAPE Készségfejlesztő Alapítvány



BELÜGYMINISZTERIUM



A TÁMOGATOTT TEVÉKENYSÉG A BELÜGYMINISZTERIUM ÉS A NEMZETI BÜNMEGELŐZÉSI TANÁCS TÁMOGATÁSÁVAL VALÓSUL MEG.



BUDAPESTI
RENDŐR-FŐKAPITÁNYSÁG



KÖZÖS ÜGYÜNK
AZ ÁLLATVÉDELEM
ALAPÍTVÁNY



TARTALOMJEGYZÉK

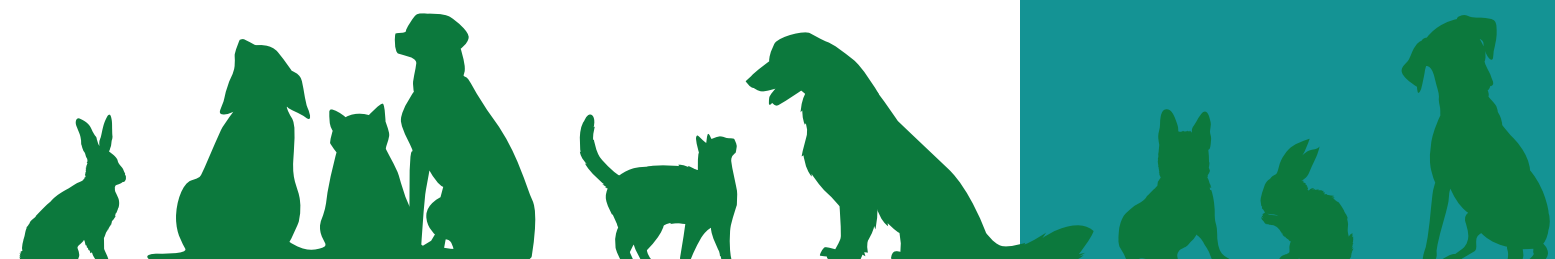
A PROJEKTRŐL..... 6. oldal

ÁLLATVÉDELMI
ALAPISMERETEK..... 8. oldal

ÓRAVÁZLATOK..... 12. oldal

ÚTMUTATÓ
A KVÍZJÁTÉK KEZELÉSÉHEZ..... 22. oldal

AZ ALKOTÓKRÓL..... 25. oldal





A PROJEKTRŐL

Az „Öt állati szabadság” digitális képregény és oktatójáték 2024 márciusától érhető el a <https://www.otallatiszabadsag.hu> weboldalon. A projekt célja, hogy egy képes, interaktív történeten keresztül megismertesse az olvasókat az állatvédelem és a felelős állattartás alapelvével, illetve gyakorlatban is alkalmazható tanácsokat adjon kutyatartással kapcsolatban.

Fő célcsoportunk 8-12 éves gyerekek, általános iskolások, akik fogékonyak lehetnek a felelős állattartás témája iránt.

A projekt pillérei



Képregény és minijátékok:

mobilbarát online felületen egy digitális képregény és négy minijáték várja az olvasókat. A minijátékok az 5 állati szabadsághoz kapcsolódnak, az ötödik pont, a „félelem és gyötrelmek nélküli élet” nem kapott külön játékot – a képregényben jelenik csak meg áttételesen a fiatal olvasók védelme érdekében.

Mobilbarát kvízzjáték és módszertani útmutató:

a kontaktórák támogatásához készített program segítségével a népszerű Kahoot! programhoz hasonló, valós-idejű kvízzjátékban vehetnek részt a tanulók. A módszertani útmutatóval pedig az élő, csoportos foglalkozásokhoz szeretnénk támogatást nyújtani.



A projekt partnerei

A szakmai tartalmakon az Állatorvostudományi Egyetem Állatvédelmi Jogi, Elemző- és Módszertani Központja, illetve a Közös Ügyünk az Állatvédelem Alapítvány szakértőivel dolgoztunk.

A digitális oktatási és módszertani alapokat az Abagil Kft. dolgozta ki az „A Punya – egy falat kenyér” című mese digitális adaptációjával.

A munkálatokat az AGAPE Alapítvány és a Budapesti Rendőrfőkapitányság Bűnmegelőzési Osztálya koordinálta.

A fejlesztést a Nemzeti Bűnmegelőzési Tanács bruttó 9 982 200 Ft összeggel támogatta.

A disszemináció a rendőrség iskolai programjain keresztül történik, együttműködő iskolák bevonásával.





ÁLLATVÉDELMI ALAPISMERETEK

Dr. Vetter Szilvia PhD. LL.M.

Bevezetés az állatvédelembe

Az ember-állat viszony rendkívül összetett és sokrétű: az állatok egyrészt szolgálatot tesznek számunkra, másrészt érzelmi kapcsolatokat jelenthetnek, és önálló értéket képviselnek. Míg a **környezetvédelem** az emberi tevékenységek káros hatásainak csökkentését célozza, a **természetvédelem** pedig a természeti értékek, köztük az állatfajok megőrzését tűzi ki célul, az **állatvédelem** kifejezetten az állatokkal kapcsolatos törekvéseket és védelmi intézkedéseket foglalja magában, legyen szó akár tartási feltételekről, állategészségügyről, vadállományokról vagy állatfajok megőrzéséről. Az emberi egészség szempontjából is fontos az állatvédelem, mivel sok betegség, fertőzés állati eredetű.

Az állatvédelem nem az állati jogokról szól, hanem az emberi felelősségvállalásról, vagyis arról, hogy az ember korlátozza saját magát az állatokkal kapcsolatban.

Az állatokkal való kölcsönhatás, az állatok jelenléte számos előnnyel jár az ember egészsége, jólléte és személyisége szempontjából. Az egyre részletesebb jogszabályok széles körű védelmet biztosítanak az állatoknak, és azok megsértése esetén a szankciók is egyre szigorúbbak. A felelős állattartás és az állatkínzás elleni fellépés társadalmi elvárás, az állatkínzás pedig gyakran (elő)jele lehet más, az emberek ellen elkövetett bűncselekményeknek.

Az öt állati szabadság

A XX. században a fókusz a megfelelő állattartási feltételek biztosításán volt. A brit Haszonállat-jólléti Tanács (FAWC) 1979-ben meghatározta az öt állati szabadság koncepcióját, amely ma is az állatjóllét alapjának számít. Az ember fennhatósága alatt tartott állatoknak „joguk” van:



Az éhezés és szomjúság mentes életre;



Megfelelő elhelyezésre, a környezeti hatások elleni védelemre;



Fájdalomtól, sérülésektől és betegségektől mentes életre;

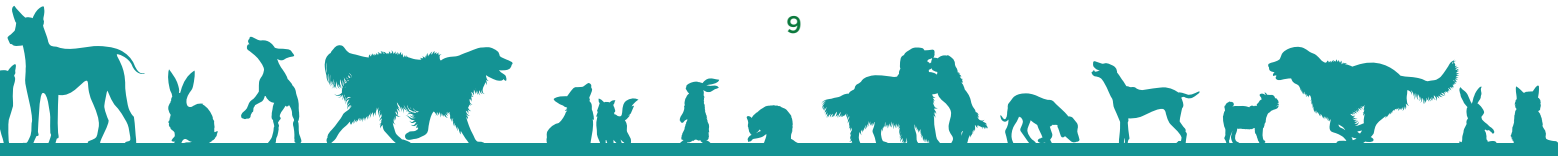


Természetes viselkedésformák gyakorlására, olyan környezetben, amely kielégíti az állat biológiai igényeit; valamint



Félelem- és stresszmentes életre, ideértve a mentális traumák elkerülését is.

Az Európai Unióban és Magyarországon is az öt állati szabadság alapján folyamatosan új szabályokat hoznak az állatok életkörülményeinek javítása érdekében.



Állattartási szabályok Magyarországon

Jelenleg Magyarországon minden olyan állat tartható, amely tartását jogszabály nem korlátozza vagy tiltja meg. Az *állatok védelméről és kíméletéről* szóló 1998. évi XXVIII. törvény határozza meg az általános követelményeket, amelyeket minden állattartónak be kell tartania. A törvény hatálya kiterjed többek között a gazdasági haszonállatokra (pl. szarvasmarha, sertés), a kedvtelésből tartott állatokra (pl. kutya, macska, tengerimalac), a veszélyes állatokra (pl. aligátorteknős), a kóbor állatokra (kóbor kutyára, macskára), az állatkerti állatokra (pl. zebra) és egyes rendelkezések (pl. az állatkínzás tilalma) a vadon élő állatokra is alkalmazandóak. Az állatokért nem csak az állat tulajdonosa felel, hanem az is, aki az állatot gondozza, felügyeli.



A „jó gazda gondossága” azt jelenti, hogy az állattartó kötelessége megfelelő életkörülményeket biztosítani az állatának, figyelembe véve annak fajtát, fajtáját, nemét, korát és egészségi állapotát. Ez magában foglalja az állat tartási, takarmányozási, gyógykezelési igényeinek kielégítését is. Gondoskodni kell az állat megfelelő és biztonságos elhelyezéséről, szakszerű gondozásáról, zavartalan pihenéséről. Biztosítani kell az egymásra veszélyt jelentő, egymást nyugtalanító állatok elkülönített tartását (pl. macska, egér). Az állatokat minimum naponta egyszer ellenőrizni kell. A szabadban tartott állatok számára egy olyan létesítményt kell létrehozni, ahol veszély esetén, valamint az időjárás elől védelmet találnak (pl. kutyaház, istálló). A gazdasági haszon céljából tartott állat tartása, szállítása és életének kioltása során előnyben kell részesíteni az állatkímélő megoldásokat.

A kedvtelésből tartott állatok tartására vonatkozó minimális tartási követelményeket a *kedvtelésből tartott állatok tartásáról és forgalmazásáról* szóló 41/2010 kormányrendelet, a gazdasági haszonállatokra vonatkozó szabályokat a *mezőgazdasági haszonállatok tartásának állatvédelmi szabályairól* szóló 32/1999 FVM rendelet tartalmazza.



Hogyan tarthatunk kutyát Magyarországon?

Kutyát tartósan kikötve, „láncon” tartani 2016 óta tilos, a minimális tartási helyet pedig a jogszabály testmérettől függően határozza meg:

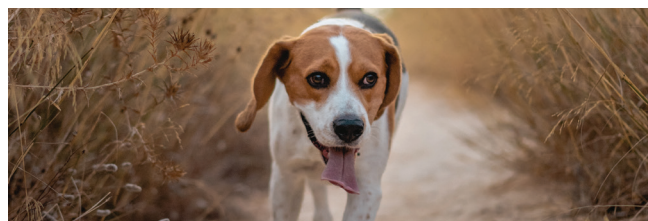
- Kistestű ebeknek (20 kg alatt) legalább 10 m²;
- Közepes testű ebeknek (20–40 kg) legalább 15 m²;
- Nagytestű ebeknek (40 kg felett) legalább 20 m²;
- Csoportosan tartott ebek esetén egyedenként legalább 6 m²

területet kell biztosítani.

Az ebek vezetéséhez csak nyakörv vagy hám használható, hogy az állat egészségét ne veszélyeztesse. Belterület közterületén az ebet pórázon kell vezetni, és az oltási könyvet a gazdinak magánál kell tartani. Közterületen csak olyan személy vezethet kutyát, aki az állatot irányítani és megfékezni képes, vagyis például gyermek nagy, erőteljes kutyát nem sétáltathat. Természeti területen, vadászterületen főszabály szerint szintén csak pórázon lehet vezetni a kutyát. Amennyiben valaki figyelmen kívül hagyja a pórázhasználati szabályokat, az jogsértést követ el, és fennáll az újabb jogsértés kockázata, ha az állat kárt okoz vagy megtámad valakit. A kutyát pórázon vezető személy a KRESZ szerint gyalogosnak minősül, de csak olyan személy vezetheti az állatot, aki az állatot irányítani és megfékezni tudja. Szájkosár csak közforgalmú tömegközlekedési eszközön kötelező, illetve akkor, ha az állat agresszív.

Magyarországon 2013 óta kötelező a négy hónapnál idősebb kutyák mikrochippelellátása, amit a hatóság ellenőriz. Az ebnyilvántartásba való regisztrációt az állatorvosnak kell elvégeznie az állat megjelölésekor, a mikrochip számának és egyéb adatoknak felvitelével. Az ebnyilvántartásba való regisztráció ingyenes.

Veszettség elleni oltással csak mikrochippelellátott eb oltható. A veszettség egy emberre is halálos, idegrendszeret érintő fertőző betegség, a leggyakoribb szervezetbe jutási mód a veszett állat (kutyák, macskák, róka stb.) általi harapás. Lappangási ideje általában 1–2 hónap, a klinikai tünetek megjelenésétől számított két héten belül bekövetkezik a halál. Magyarországon a felnőtt kutyák veszettség elleni oltása évente kötelező, a veszettség elleni védőoltást minden szolgáltató állatorvos elvégezheti.



Talált állat

Ha valaki feltehetően más tulajdonában álló, elveszett állatot talál, mindent meg kell tennie annak érdekében, hogy a tulajdonosa visszakaphassa. A találónak emellett kötelessége, hogy a talált állatot a találástól számított nyolc napon belül a tulajdonosának vagy a találás helye szerint illetékes jegyzőnek átadja. Ha igényt tart az állat tulajdonjogára, erről a jegyzőnek való átadáskor nyilatkoznia köteles, és ha a gazda három hónapig nem jelentkezik, a találó tulajdonába kerül az állat.



Mit tegyünk rossz állattartás és állatkínzás észlelése esetén?

Az elsőfokú állatvédelmi hatósághoz, kiemelten a **jegyzőhöz** vagy a **hatósági állatorvoshoz** érdemes fordulni, ha valaki megszegi az állatvédelmi előírásokat, például nem megfelelő módon tartja állatát, nem a jó gazda gondosságával jár el, állatának nem biztosít megfelelő mozgásteret, menedéket, megfelelő ételmezt és állatorvosi ellátást. Leginkább a jegyzőt szokták értesíteni például, ha egy kutya állandóan láncon van tartva (hiszen az az ebek tartós kikötve tartása tilos), nincsen chipje vagy veszettség elleni oltása, vagy folyamatosan kiszökik.

A bejelentést írásban érdemes megtenni, és általában benyújtható a polgármesteri hivatalok ügyfélszolgálatán, annak nyitvatartási rendje szerint, illetve postai úton is. Legyen benne az állattartás pontos helyszíne, amennyiben ismert, az állattartó neve, lakcíme, elérhetősége, illetve az állattartási körülmények rövid leírása: az állat azonosítására alkalmas adatok (pl. szín, fajta) és az észlelt jogszabálysértés részletes leírása.

A Büntető Törvénykönyvről szóló 2012. évi C. törvény elődje 2004 óta bűncselekményként határozza meg az állatkínzást, azóta a jogszabályt többször szigorították. A 2021-es szigorítással a Magyarországon állatkínzásért kiszabható szabadságvesztés maximumát öt évben határozták meg, amely nemzetközi összehasonlításban is kifejezetten magasnak számít. Aki gerinces állatot indokolatlanul oly módon bántalmaz, vagy gerinces állattal szemben indokolatlanul olyan bánásmódot alkalmaz, amely alkalmas arra, hogy annak maradandó egészségkárosodását vagy pusztulását okozza, illetve gerinces

állatát vagy veszélyes állatát elűzi, elhagyja vagy kiteszi, állatkínzás bűncselekményt követ el. E szerint nem „csak” egy állat megrúgása, meglövése stb., hanem szélsőséges elhanyagolása (pl. nem etetése, itatása), vagy szélnek eresztése (pl. kutya autóból való kitétele) is bűncselekmény.

A **rendőrség** értesítendő minden olyan esetben amikor gyaníthatóan állatkínzás történt, vagy esetleg állatviadal szervezéséről szerez tudomást, orvvadászattal, orvhalászattal találkozott az állampolgár. Ebben az esetben kérheti a feljelentéshez állatvédő szervezetek segítségét, vagy – akár névtelenül is – azonnal jelentheti az esetet az illetékes rendőrkapitányságon vagy a rendőrség honlapján.





ÓRAVÁZLATOK

Az óravázlatok célja, hogy a gyerekek számára kreatív és közösségi kihívásokat adjanak a felelős állattartó viselkedés és szemléletmód kialakításához. Az órák célközönsége 8-12 éves diákok. A tevékenységeket 45 perces órákhoz terveztük.

Mindhárom óravázlat alapjául az RJR modell (*ráhangelődés – jelentésteremtés – reflektálás*) szolgál. A foglalkozások célja, hogy az ismeretek megszerzésén túl fejlessze a diákok a kritikai gondolkodását, valamint segítse saját álláspontjuk megfogalmazását.



ÉN ÉS AZ ÁLLATOK 1. – A helyes állattartási szokások

ESZKÖZÖK	A4-es méretben kinyomtatva és kivágva Ricsi, Doktornő, Gréti, Ricsi apukája, kutyus ex-gazdája, rendőrnő portréképe; flipchart, post-it-ek, festőszalag, filctollak
MÓDSZEREK	egyéni és csoportmunka, csoportos alkotás
CÉL	tudatosítani a helyes állattartási szokásokat, felhívni a figyelmet egy-egy tipikus hibára ezzel kapcsolatban

1. RÁHANGOLÓDÁS – Karakterek tulajdonságai



Az óra ezen szakaszában a diákok felidézik a képregény kiválasztott karaktereinek tulajdonságait, viselkedésüket – különös tekintettel az állatok irányába mutató érzésekre, tettekre.

- Válassz ki magadnak egy karaktert!
- Idézd föl, hogy milyen eseményekben találkoztál vele a képregényben!
- Keresd meg az osztályban azokat a társaidat, akik szintén ezt a karaktert választották!
- Alkossatok egy csoportot és beszéljétek meg, hogy milyen embernek találjátok őt?
- A képregényben hogyan bánt az állatokkal? Gyűjtsetek össze példákat *(jót és rosszat is)*!
- Nagycsoportos megosztás szóban – a karakterünk és az állatok. Minden csoportból egy szóvivő bemutatja a csoport által kiválasztott képregényhőst és cselekedeteit az osztálynak.



ÓRAVÁZLATOK

1.

2. JELENTÉSTEREMTÉS – Az állattartási szokások jó és rossz példák



Beszélgetés az állattartási, -gondozási szokásokról (*tartási hely, táplálás, aktivitás*)

A) A beszámoló alapján a tanár kérdései mentén a téma feldolgozása különös tekintettel három fő kérdéskörre: mit tudunk meg a képregényből a kutyák tartási helyéről, táplálásáról, különböző aktivitásairól.

A tanár a válaszok alapján három flipchart lapra jegyzetel. Színhasználattal elkülöníti a jó és rossz példákat.

B) Csoportos munka: a diákok a kedvenc/létező háziállatuk szerint csoportokat alkotnak annak érdekében, hogy az előbb feldolgozott állattartási szabályokat adaptálják és kiegészítsék megadott szempontrendszer szerint.

Feladatuk, hogy csoportonként egy flipchartra készítsenek képes-szöveges posztert, mely három témát jelenít meg:

- Az állatom tartási helye
- Az állatom táplálása
- Az állatom napi programja



3. KITERJESZTÉS – A kedvencem élete

Kérdések alapján visszatérünk a ráhangolódás során választott karakterhez és minden diáknak alkalma van rápillantani arra, hogy mennyiben hasonlít/különbözik tőle, illetve milyen érzéseket ébreszt benne a választott karakterének viselkedése.



- Mennyire hasonlít rám a karakterem?
- Hogyan viszonyul/bánik az állatokkal?
- Van nekem is háziállatom?
- Én is így szoktam viselkedni az állatokkal?
- Hogyan szeretnék majd viselkedni ezután?
- Mire kell figyelni, ha van/ha majd egyszer lesz egy háziállatom?



4. BÓNUSZ FELADAT: VERSENY

Online verseny: egy adott idő alatt (pl. 5 perc) ki tud magasabb pontszámot elérni az online kvízben? A győztes kap egy ajándékot.



ÓRAVÁZLATOK

2.

ÉN ÉS AZ ÁLLATOK 2. – Háziállatok a családban

ESZKÖZÖK	flipchart, filctollak, kendők, szalagok, párnák, dobozok, székek; kártyákon állattartással kapcsolatos kulcs-szavak és/vagy a képregényből kivágott képek
MÓDSZEREK	egyéni és csoportmunka, szerepjáték, szoborjáték, szituációs játék
CÉL	jó példákat mutatni arra, hogy hogyan viselkedjünk a kedvenceinkkel

1. RÁHANGOLÓDÁS – Képzeld el, hogy van egy háziállatod!

A ráhangolódás során játékosan beleképzeljük magunkat a háziállatok és a gazdijaik bőrébe.

Egyéni feladat: A gyerekek körben állnak.

Mindenki sétáljon úgy, mintha ő maga egy ...!

- kutyus lenne,
- cica lenne,
- nyuszi lenne,
- tengerimalac lenne.

Mindenki tegyen úgy, mint a mikor egy...

(elképzelik, hogy az állat ott van velük, de nem kell megjeleníteni)

- cicát simogat,
- kutyussal játszik,
- nyuszt próbál beterelni a ketrecbe,
- tengerimalac kiszökött a ketrecéből.



2. JELENTÉSTEREMTÉS – Állatok a családban

Drámapedagógiai elemeket alkalmazó fázisa az órának, melyek célja, hogy a diákok saját élményeiken, érzéseiken, tapasztalataikon keresztül fogalmazzák meg azt, hogy a mindennapi állattartási rutin során mire kell figyelni.

Csoportos feladat:

- a) A résztvevők 5 fős csoportokat alkotnak. A csoportok egy-egy családot alkotnak: 2 felnőtt, 2 gyerek, 1 kutya, 1 macska. Berendeznek a terem különböző tárgyaiból, valamint azokból a kendőkből egy teret, ami a lakásuk lesz. Az állatok lakhelyét is kialakítják. Az osztálynak bemutatják a lakást, elmesélik mi hol van, kinek hol van a helye.
- b) A tréner pár szóban felvázol 1-1 szituációt, amit a csoportok megjelenítenek *(nem szobrok, hanem mozoghatnak a terem egy kijelölt részén)*. 1-2 perc után a tréner megállítja az időt, a résztvevők megmerevednek, szoborrá válnak. Minden csoportból egy gyerek kilép a szerepéből és gyorsan elmondja mit láthatunk épp a szobron, a végén elmondja, hogy ő hol volt a szoborcsoportban és mit csinált. Majd jön a következő szituáció.



Szituációk:

- A felnőttek és a társállatok otthon vannak, a gyerekek épp most érkeznek haza az iskolából.
 - A felnőttek a konyhában vannak, a gyerekek tanulni próbálnak, de a társállatok nem hagyják őket.
 - A gyerekek sétálni indulnak a kutyussal, és ehhez készülődnek.
- c) Nagycsoportos megosztás az élményekről.
- d) A tréner összefoglalja a gyerekek segítségével, hogy mire kell figyelni, ha társállatot tartunk otthon
(pl.: hely-, mozgás-, és időigény, felszerelések: póráz-szájkosár-színes szalag-jutalomfalat, kakizsák, állatok szocializálása, ...).



Flipchartra felírni ezeket megerősítésképp – az előre elkészíthető laminált kulcsszavak felragasztása a Flipchartra még jobb.

ÓRAVÁZLATOK

2.

3. REFLEXIÓ – A legfontosabb üzenet

A diákok elgondolkodnak azon, hogy az elhangzottak közül mi volt számukra a legfontosabb üzenet, ami ma az órán hallottak.

Miután mindenki megfogalmazta ezt az üzenetet saját maga számára, a tanártól kap egy hosszúkás papírlapot (*fekvő A4 lap három részre vágva*), melyre szépen olvashatóan felírja ezt az üzenetet.

Ha mindenki készen van, a tanár elővesz egy papírhengert (*IDŐKAPSZULÁT*), melybe a diákok felolvasás után belehelyezik az írásaikat. Ezt az időkapszulát pl. egy év elteltével érdemes elővenni és átolvasni az üzeneteket. Elbeszélgetni arról, hogy mi állja még meg közülük a helyét, vagy mi az, amit picit módosítani szeretnének.



4. BÓNUSZ FELADAT: VERSENY

Online verseny: egy adott idő alatt (*pl. 5 perc*) ki tud magasabb pontszámot elérni az online kvízben? A győztes kap egy ajándékot.



ÉN ÉS AZ ÁLLATOK 3. – Az öt állati szabadság

ESZKÖZÖK	a képregényből kivágott kép részletek, flipchart papírok, filctollak
MÓDSZEREK	csoportmunka, interaktív játékok, láncmesélés
CÉL	az öt állati szabadság bemutatása és jó példák gyűjtése arról, hogy hogyan viselkedünk a kedvenceinkkel

1. RÁHANGOLÓDÁS – Nyomozz és keresd meg a jeleneteket a képregényben!



A nyomozás során a diákok újra végig lapozzák és felelevenítik a képregény történetét. A feladat célja, hogy felidézzék, hogy mi is az öt állati szabadság.

A tanár a résztvevőket 5 csoportra osztja. Minden csoportnak ad egy jelenet részletet ábrázoló képet.

- 1. Szultán a hordágyon fekszik** (*Éhezés és szomjúság mentes élet*)
- 2. Amál túl kicsit ketrecben van** (*Kényelmetlenség nélküli élet*)
- 3. A foxi hőgutát kapott** (*Fájdalom, sérülés, betegség nélküli élet*)
- 4. A tengerimalac szorong** („Jog” a normális viselkedés kifejezéséhez)
- 5. Bohóc elszalad a tűzijátéktól** (*Félelem és gyötrelme nélküli élet*)

- Keressétek meg, hol található a képen látható részlet a képregényben és egy flipchartra ragasztva egészítsétek ki a rajzot!
- Idézzétek föl, hogy pontosan mi történt a történetben a láncmesélés módszerével.
- A többieknek mutassátok meg a rajzotokat és meséljétek el a történetet a többieknek!
- Miután egy-egy csoport befejezte a mesélést, a többiek megkeresik az online képregényben az adott képet és megnézik, hogy helyes-e a rajz.

ÓRAVÁZLATOK

2. JELENTÉSTEREMTÉS – Javítsuk ki!

A képregényben a szavak szintjén nem került megnevezésre az öt állati szabadság. A tanár feladata, hogy a diákok által rajzolt és bemutatott flipchart alkotások segítségével bemutassa azokat az osztálynak. (*frontális munka*)

A tanár felteszi az 5 állati szabadság feliratát a megfelelő flipchartra és mesél még mindegyikhez egy-egy példát, kiemeli a kulcselemeket.



3. REFLEXIÓ

A) A diákok az általuk kiegészített flipchartról leveszik a kivágott képregényrészletet és egy új – **HELYES** – rajzot készítenek vele.

A csoport elmeséli a javításokat az osztálynak.



B) A diákok kapnak egy A5 méretű táblázatot, melyet a ma hallottak alapján kitöltenek.



	tudtam	új információ volt	nem így tudtam	még nem értem
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

4. BÓNUSZ FELADAT: VERSENY

Online verseny: egy adott idő alatt (pl. 5 perc) ki tud magasabb pontszámot elérni az online kvízben? A győztes kap egy ajándékot.





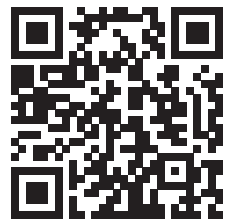
ÚTMUTATÓ A KVÍZJÁTÉK KEZELÉSÉHEZ

A kvízzjáték az osztálytermi foglalkozásokhoz készült program. A Kahoot! nevű kvízprogramhoz hasonlóan ez is valós időben működik, vagyis a játékosok egyszerre kapják meg a kérdéseket, és a válaszadásnál a gyorsaságuk is számít.

A játékot a Játékmester vezeti, ő dönti el, hogy meddig vár a válaszokra, illetve, hogy a kérdéssorból hány kérdést tesz fel. A játék bármikor szabadon lezárható, de a kérdéssorok tartalma kötött, a kérdések pedig véletlen sorrendben érkeznek az adatbázisból.

A játék különlegessége, hogy regisztráció nélkül működik, így a programot akár kisiskolások is használhatják – nem kezelünk személyes adatokat, így nem szükséges szülői beleegyezés sem.

A játék elérhetősége: <https://www.otallatiszabadsag.hu/games/kviz/>



A JÁTÉK INDÍTÁSÁNAK LÉPÉSEI:



Indítsuk el a kvízzjátékot a főoldalról, vagy közvetlenül a www.otallatiszabadsag.hu/games/kviz/ oldalról!

A foglalkozás moderátoraként kattintsunk a „**Játékot indítok**” gombra!

Adjunk meg egy tetszőleges szoba nevet a kvízhez. A diákok ennek a szobanévnek a beírásával csatlakozhatnak a játékba.

Egyidejűleg egy néven csak egy szoba futhat, a kavarodások elkerülése végett.





A projekt indulásakor két különböző tartalom közül választhatunk:

A kicsiknek szóló tartalom a képregény és a minijátékok által tárgyalt témákat dolgozza fel.

A nagyoknak szóló tartalom a BRFK bűnmegelőzési foglalkozásain használt kvízzjáték kérdéseit tartalmazza.

Miután létrejött a szoba, a játékosok be tudnak csatlakozni a játékba. A lobbyban látható, hogy hányan csatlakoztak, és hogy kik ők.

A szoba létrehozója a továbbiakban Játékmesterként lépteti végig a kvízt.



A játékot elindítva mind a Játékmester, mind a játékosok készülékén megjelenik a kérdés és a válaszlehetőségek is.

A Játékmester látja, hogy hányan válaszoltak, és azt is, hogy hányan választották az egyes válasz lehetőségeket.

5 ALLATI SZABADSÁG KVIZ **0 PONT**

Mikor kell chipet tenni a kutyába?

22%

6 hónapos koráig, ha megvan a végleges gazdája.

Ha szeretnénk hozzá Wifin kapcsolódni.

4 hónapos koráig, még az első gazdája előtt.

Összesen 4 válasz érkezett.
Ebből 3 helyes és 1 helytelen.

A TOPLISTÁHOZ

A válaszadás lezárását követően láthatóvá válik a helyes válasz, illetve a statisztika, hogy hányan válaszoltak, s ebből mennyien helyesen.

Minden kérdés után láthatóvá válik a legjobbba listája az aktuális pontokkal.

A Játékmesternek minden kérdést követően lehetősége van befejezni a játékot, vagy folytatni míg az összes kérdésre sor nem kerül.

5 ALLATI SZABADSÁG KVIZ **15 PONT**

LEGJOBBAK

1. BENCE	3
2. GÖTTI	2
3. ANDI	1
4. BERBELY	0

Ha Játékmester a szoba indítását megelőzően regisztrált az oldalon, akkor az általa indított szobák végeredményeit később letöltheti a menü gombra kattintva a Kvízzjáték eredmények menüpontot kiválasztva.

Ha a kvízzjátékkal kapcsolatos további kérdéseiket, kéréseiket, a felmerülő problémákat a **levelup@levelup.hu** címen tudják jelezni a készítőeknek.



AZ ALKOTÓKRÓL

dr. Osztoicsné Czéder Andrea rendőr alezredes – product owner

Dr. Vetter Szilvia PhD. LL.M. – állatvédelmi szakjogász – szakértő

Dr. Tóth Szabina – állatorvos – szakértő

Dobovicsné Buzás Andrea – kreatív vezető

Kovács Gergely – grafikus művész

Hábori György – fejlesztő

Fejér Mihály – zeneszerző

Jakab György PhD. – projektvezető

Fekete Zsombor – játéktervező-dramaturg



BELÜGYMINISZTERIUM



A TÁMOGATOTT TEVÉKENYSÉG A BELÜGYMINISZTERIUM ÉS A NEMZETI BÜNMEGELŐZÉSI TANÁCS TÁMOGATÁSÁVAL VALÓSUL MEG.





BELÜGYMINISZTERIUM

NBT
NEMZETI
BŰNMEGELŐZÉSI
TANÁCS

A TÁMOGATOTT TEVÉKENYSÉG A BELÜGYMINISZTERIUM ÉS A NEMZETI BŰNMEGELŐZÉSI TANÁCS TÁMOGATÁSÁVAL VALÓSUL MEG.



BUDAPESTI
RENDŐR-FŐKAPITÁNYSÁG



KÖZÖS ÜGYÜNK
AZ ÁLLATVÉDELEM
ALAPÍTVÁNY

AGAPE
Készségfejlesztő
Alapítvány

