

Giraffe, Zebra & Co im Zoo

Tiere der Steppen

Materialien für die Grundschule
Heft 5

Muster



ASIEN

Afrika

Giraffen

Giraffen leben in **kleinen Herden** in den **Savannen** Afrikas. Aus großer Höhe schauen sie auf ihre Umgebung hinunter. Ein **Giraffenbulle** kann fast 6 m hoch werden.

Der Hals reicht hoch bis in die Baumkronen. Mit der langen Zunge umschlingt eine Giraffe die Blätter und rupft sie ab. Beim Trinken ist die Körpergröße eher hinderlich. Die Giraffe muss die Vorderbeine weit **spreizen**, um das Wasser zu erreichen.

Trotz ihrer Größe sind Giraffen in der Savanne nur schwer zu erkennen. Das **braun-gelbliche Muster** ihres Fells vermischt sich mit den Schattenflecken der Blätter. So sind sie unter Bäumen gut getarnt.

Giraffen sind sehr wachsam. Mit ihren Augen und Ohren können sie Feinde schon in der Ferne bemerken. Nachts schlafen sie nur wenige Minuten fest. Sie legen sich hin, aber ihren Hals halten sie meist hoch. Feinde wie die Löwen haben es schwer sich unbemerkt anzuschleichen.

Giraffen bringen nach einer **Tragzeit** von 15 Monaten ein Junges zur Welt. Es ist fast 2 m groß und wiegt etwa 50 kg. Zur Geburt legt sich die Giraffe auf den Boden, aber nicht hin, sie bleibt stehen. Deshalb fällt das Junge kopfüber von oben ins Gras. Dabei verletzt es sich aber nicht. Es wird ein Jahr lang von seiner Mutter gesäugt.

Auf dieser Lernkarte findest du Informationen über Giraffen. Lies den Text aufmerksam durch. Beantworte dann die Fragen auf der gefalteten Klammerkarte. Du brauchst dazu Büroklammern. Teste dein Wissen.

Kammrätsel

Suche nach fettgedruckten Wörtern im Text und schreibe sie an der richtigen Stelle in das Rätsel. Hier sind diese Wörter erklärt:

1. Tiergruppe
2. Beine spreizen
3. Landschaft in Afrika
4. Fellfarben
5. Schwangerschaft bei Tieren
6. Männliche Giraffe

					1	e				
					2	e				
3						e				
4						e				
	5					e				
	6					e				

- Lösung:**
1. Herden
 2. spreizen
 3. Savanne
 4. braun-gelb
 5. Tragzeit
 6. Giraffenbulle




Hinweise für Lehrkräfte:

Auf dieser Lernkarte werden die Giraffen vorgestellt. Der Text hat einen Umfang von fast 200 Wörtern. Er ist leicht verständlich und somit für Schülerinnen und Schüler ab der 3. Klasse zum eigenständigen Erarbeiten von Sachinformationen geeignet. Alle Fragen auf der dazugehörigen Klammerkarte beziehen sich auf den Text. Zu jeder Frage ist nur eine Antwort richtig. Das Blatt wird gleich zu Beginn an der Linie so gefaltet, dass die Markierungen neben den richtigen Antworten nicht zu sehen sind. Nachdem alle Schüler und Schülerinnen ihre Antworten mit Büroklammern gekennzeichnet haben, erfolgt die Selbstkontrolle durch Umdrehen der Klammerkarte mit Hilfe der Markierungen.

At the giraffes


- How many giraffes live in this enclosure? _____
- Giraffes live alone in pairs in a group
- Which other animals live in the giraffes' enclosure? (Look at the signs!)
 _____ _____ _____ _____

4. Which fur belongs to the giraffe? A B C



5. The pattern of the fur is striped spotted one colour


6. Which foot belongs to the giraffe? It is called hoof paw flipper



7. Which is the giraffe ear? A B C



8. In the enclosure you can see



a pond gras a rock a fence a tree

9. What are the giraffes doing?
 They are sleeping resting
 eating walking
 running drinking

Lösung: (Stand 2010)
 1. 4 giraffes,
 2. in a group
 3. Greater Kudu, Impala,
 Egyptian Goose, Marabou,
 4. C
 5. spotted,
 6. A, hoof,
 7. C
 8. a pond, trees, a rock, a fence,
 9. resting, eating, walking, drinking

Ein Löwe auf wilder Jagd









Bewegungsspiel mit Wort- und Bildkarten

Die Kinder sitzen auf dem Boden im Kreis. Sie lassen eine Lücke als Ausgang für den Löwen. Jedes Kind zieht eine Karte (Wort- oder Bildkarte). Der „Löwe“ sitzt in der Kreismitte. Er ruft: „Ich habe Hunger auf ...“. Alle Kinder, die die entsprechende Karte gezogen haben, müssen einmal außen um den Sitzkreis herumlaufen bis zu ihrem Platz. Der „Löwe“ jagt hinter ihnen her und versucht einen zu berühren. Gelingt es ihm, ist dieses Kind der neue „Löwe“. Schafft er es nicht, beginnt das Spiel von vorn. Nach zwei vergeblichen Runden darf der „Löwe“ einen Nachfolger bestimmen. Der alte Löwe übernimmt dessen Rollenkarte.

Variante 1: Der „Löwe“ nennt ein typisches Merkmal eines Säugetieres (z.B. langer Hals, Streifen im Fell, große Ohren, hat Flügel).

Variante 2: Bevor ein neuer „Löwe“ seine Jagd beginnt werden die Wort-/ Bildkarten untereinander getauscht.



Zebra		Giraffe	
Elefant		Nashorn	
Leopard		Strauß	
Antilope		Hyäne	

(Kopiervorlage vergrößern auf DIN A 3 – auf Karton)