

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования города Ульяновска  
«Детский эколого-биологический центр»

Методическая разработка  
на тему:

**«Экологическая игра как средство  
воспитания любви к природе  
младших школьников»**

Разработала:  
Мустафина Юлия Николаевна,  
педагог дополнительного образования

Ульяновск, 2018

## **СОДЕРЖАНИЕ:**

1. Введение .....	3 стр
2. Учебные экологические игры.....	10 стр
3. Игры на развитие эмоционально-чувственной сферы.....	27 стр
4. Разработки некоторых занятий.....	35 стр
5. Заключение.....	56 стр
6. Список использованной литературы.....	57 стр

## ВВЕДЕНИЕ

Начальная школа – важнейший этап интенсивного накопления знаний об окружающем мире, развития многогранных отношений младшего школьника к природному и социальному окружению, способствующий становлению личности, формированию экологической культуры.

Поиск новых форм и приемов обучения в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое.

В дополнительном образовании особое место занимают такие формы занятий по экологической направленности, которые обеспечивают активное участие в занятии каждого ребенка, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность учащихся за результаты своего учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Чем старше и более развиты дети, тем требовательнее они к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью. Отсюда естественно возникает стремление самим сделать нужные вещи. Одна из тенденций развития игры - все большая связь ее с обучением. Задача педагога – поддержать это стремление ребенка к самостоятельному стремлению учиться и помочь ему в этом.

Игра имеет большое значение в жизни учащихся младшего школьного возраста и очень важно сделать так, чтобы он не потерял интерес к ней. Так как игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива, который очень важен для учащегося. В нём развивается чувство долга и ответственности, стремление к взаимопомощи, солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива. Мнение коллектива сверстников, оценка коллективом поступков и поведения ребенка для него очень важны. Как правило, общественная оценка учебного коллектива значит для ребенка больше, чем мнение педагога или родителей, и он обычно очень чутко реагирует на дружное воздействие коллектива товарищей.

Использование игр и упражнений на занятиях экологической направленности способствует развитию познавательных интересов, мыслительных процессов и положительной мотивации к обучению учащихся.

Отсюда следует, что использование развивающих экологических игр и упражнений на занятиях является неотъемлемой частью учебного процесса.

Существует классификация игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

**1) Предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами.** Через игрушки и предметы дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

**2) Игры творческие, сюжетно-ролевые,** в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.

Игры типа “Брейн - ринг”, “Что? Где? Когда?”, “Своя игра” и т.д. Данные игры – важная составная часть учебной, но, прежде всего, внеучебной работы познавательного характера. Творческие, интеллектуальные, сюжетно-ролевые, игры в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, она разводит то, что по “видимости едино”, и сближает то, что в учении и в жизни сопротивляется сопоставлению и уравниванию. Научное предвидение, угадывание будущего можно объяснить “способностью игрового воображения представить в качестве систем целостности, которые, с точки зрения науки или здравого смысла системами не являются”.

Например, игры – путешествия. Они носят характер географических, экологических, краеведческих, следопытских “экспедиций”, совершаемых по книгам, картам, документам. Все они совершаются учащимися в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога, эколога, топографа и т.д. Учащиеся пишут дневники, пишут письма “с мест”, собирают разнообразный материал познавательного характера. В этих письменных документах деловое изложение материала сопровождается домислом. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Стало быть, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности, где ученики могут отправляться в “новый мир” и заново открывать его для себя. Учащиеся много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники.

**3) Игры с готовыми правилами, обычно их называют дидактическими.**

Как правило, они требуют от учащегося умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело, скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями ребенок учится непреднамеренно, произвольно, играя.

**4) Строительные, трудовые, технические, конструкторские.** Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать

необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

**5) Игры-упражнения, игры-тренинги**, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

Педагог, используя в своей работе все, пять видов игровой деятельности, имеет огромный арсенал способов организации учебно-познавательной деятельности учащихся.

Из раскрытия понятия игры психологами и педагогами можно выделить **ряд общих положений**:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Использование дидактической игры как средства развития детей младшего школьного возраста уходит своими корнями далеко в прошлое.

В настоящее время, как и в прошлом, дидактической игре придается большое значение. Имеется её явное эффективное воздействие на интеллект, на формирование экологической культуры ребенка, что подтверждает опыт многолетней практики работы с детьми не только в работе известных педагогов, но и в работе педагогов вообще.

Так, дидактическая игра способствует:

✓ развитию познавательных способностей; получению новых знаний, их обобщению и закреплению; в процессе игры усваивают общественно выработанные средства и способы умственной деятельности; в процессе дидактических игр многие сложные явления (в том числе, явления природы) расчлняются на простые и наоборот, единичные обобщаются; следовательно, осуществляется аналитическая и синтетическая деятельность. Некоторые дидактические игры как будто не вносят ничего нового в знания детей, однако они приносят большую пользу тем, что учат детей применять имеющиеся знания в новых условиях. В процессе таких игр дети уточняют, закрепляют, расширяют имеющиеся у них представления о предметах и явлениях природы, растениях, животных. При этом игры способствуют развитию памяти, внимания,

наблюдательности; дают возможность детям оперировать самими предметами природы, сравнивать их, отмечать изменение отдельных внешних признаков.

✓ обогащению чувственного опыта ребенка, вызывают определенное эмоциональное отношение к природе, воспитывают любовь к ней, развивая при этом его умственные способности (умения сравнивать, обогащать, вычленять отдельные признаки предметов, явлений, сравнивать их, группировать, классифицировать предметы и явления окружающего мира по определенным общим признакам, чертам, высказывать свои суждения, делать умозаключения).

✓ развитию речи учащихся: пополняется и активизируется словарь, развивается связная речь.

✓ социально-нравственному развитию ребенка младшего школьного возраста: в такой игре происходит познание взаимоотношений между детьми, взрослыми, объектами живой и неживой природы; ребенок учится быть справедливым, уступать в случае необходимости, помогать в беде, учится сочувствовать и т.д.

✓ художественно-эстетическому воспитанию – совершая действие, учащийся думает, насколько оно красиво, элегантно, насколько правильно оно и вообще уместно ли оно в конкретной ситуации, следит за выразительностью своей речи и речи окружающих речи, происходит развитие творческой фантазии при яркой проникновенной передаче художественного образа.

✓ экологическому воспитанию: процесс игровой деятельности позволяет обеспечить возможность усвоения экологических представлений; пробудить интерес к природе и развить ценностное отношение к ней; формировать мотивы и практические умения экологически целесообразной деятельности; предоставить возможности для проявления самостоятельности, инициативности, сотрудничества, ответственности и способности принимать правильные решения; контроля и оценки результатов собственной экологически ориентированной деятельности.

Игра - это эмоциональная деятельность: играющий ребенок находится в хорошем расположении духа, активен и доброжелателен. Если рассматривать роль дидактической игры в экологическом воспитании, то следует сказать, что эффективность ознакомления детей с природой в большой степени зависит от их эмоционального отношения к педагогу, который обучает, дает задания, организует наблюдения и практическое взаимодействие с растениями и животными.

Поэтому первый момент, который объединяет два аспекта педагогики (игру и ознакомление с природой), заключается в том, чтобы «погрузить» детей в любимую деятельность и создать благоприятный эмоциональный фон для восприятия «природного» содержания.

Второй значимый момент связан с выработкой отношения детей к природе, которое в рамках экологического воспитания является конечным результатом.

Психологи рассматривают игровую деятельность как проявление сложившегося у ребенка положительного отношения к тому содержанию, которое

она в себе несет. Все, что нравится детям, все, что их впечатлило, преобразуется в практику игры. Поэтому, если учащиеся организовали игру на природоведческий сюжет (зоопарк, ферма, цирк и пр.), это означает, что полученные представления оказались яркими, запомнились, вызвали эмоциональный отклик, преобразовались в отношение, которое ее и спровоцировало. В свою очередь усвоение знаний о природе при помощи игры, вызывающей переживания, не может не оказать влияния на формирование у них бережного и внимательного отношения к объектам растительного и животного мира. А экологические знания, вызывающие эмоциональную реакцию у детей, войдут в их самостоятельную игру, станут ее содержанием, лучше, чем знания, воздействие которых затрагивает лишь интеллектуальную сферу. Игра и экологическое воспитание в некотором отношении противоположны: во время игры ребенок раскован, он может проявлять инициативу, совершать любые действия, от которых игра может быть лучше или хуже, но при этом никто не пострадает, т.е. он физически и морально не ограничен в этой деятельности. Познание природы, взаимодействие с ней требуют учета специфики живого организма и поэтому накладывают много запретов, ограничивают практическую деятельность ребенка.

Рассмотрев роль дидактической игры, следует остановиться на структуре этих игр, обозначить своеобразие и особенности руководства ими.

Итак, структуру (*структура дидактической игры по А.К. Бондаренко*) дидактической игры образуют основные и дополнительные компоненты.

К *основным компонентам* относятся: дидактическая задача, игровые действия, игровые правила, результат и дидактический материал. К *дополнительным компонентам*: сюжет и роль.

Главная цель любой дидактической игры обучающая, именно поэтому основным компонентом в ней является дидактическая задача, которая скрыта от учащихся игровой. Ребенок просто играет, но по внутреннему психологическому значению - это процесс непосредственного обучения.

✓ *Дидактическая задача* - определяется целью обучения и воспитания детей в соответствии с образовательной программой, где для каждой возрастной группы определен объем знаний, умений, и навыков, которыми должны овладеть дети.

✓ *Игровые действия*. Игровая и дидактическая задача реализуется в игровых действиях. Дидактическая игра отличается от игровых упражнений тем, что выполнение в ней игровых правил направляется, контролируется игровыми действиями.

✓ *Игровые правила*. Основная цель правил – организовывать действия, поведение детей.

✓ *Дидактический материал и результат*: средством решения дидактической задачи выступает дидактический материал; результатом дидактической игры является решение игровых и дидактических задач, решение обеих задач – показатель эффективности игры.

✓ *Дополнительные компоненты дидактической игры* – сюжет и роль не обязательны и могут отсутствовать.

*Своеобразие дидактической игры определяется:*

1. рациональным сочетанием двух задач дидактической и игровой. Если преобладает обучающая задача, то игра превращается в упражнение, а если игровая, то деятельность теряет свое обучающее значение. Обучение в форме дидактической игры основано на стремлении ребенка, войти в воображаемую ситуацию и действовать по ее законам, то есть отвечает возрастным особенностям дошкольника.

2. видом игровой деятельности и формой организации взаимодействия взрослого с ребёнком. Дидактические игры социальны по своему происхождению, социальные отношения менее выражены, чем, например, в сюжетно-ролевой игре, в дидактической игре – сама дидактическая задача, предполагает формирование средств и способов познания.

Руководство дидактическими играми осуществляется в трех направлениях: подготовка дидактических игр, ее проведение и анализ.

✓ *В подготовку к дидактической игре входит:* отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения; установление соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей; определение удобного времени проведения дидактической игры; выбор места для игры; определение качества играющих; подготовка необходимого дидактического материала для выбранной игры; подготовка к игре самого педагога; подготовка к игре детей: обогащение их знаниями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи.

✓ *Проведение дидактических игры включает:* ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картин, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них); объяснения хода игры и правил игры.

✓ *Анализ проведенной игры* направлен на выявление приемов ее подготовки и проведения: какие приемы оказались эффективными в достижении поставленной цели - это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры. Анализ позволит выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей.

При руководстве дидактическими играми необходимо учитывать принципы формирования игровой деятельности у детей младшего школьного возраста:

1. Для того чтобы учащиеся овладели игровыми умениями, педагогу следует играть вместе с ними.

2. При формировании у ребенка игровых умений необходимо ориентировать его на возможное взаимодействие с партнером- сверстником.

3. Педагог, играя с учащимися вместе, должен на каждом этапе разворачивать игру так, чтобы ребенок открывал, усваивал специфические, постепенно усложняющиеся способы построения игры

Приемы руководства игрой могут быть прямыми и косвенными.

✓ *Прямое руководство* предполагает непосредственное вмешательство педагога в игру учащихся.



✓ *Косвенное руководство* игрой особенно плодотворно в работе с детьми младшего школьного возраста. Свои суждения в процессе игры с детьми педагог выражает исключительно в форме советов, не требуя жесткого подчинения.

Таким образом, можно сказать, что дидактическая игра представляет собой многословное, сложное, педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения детей, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания ребенка.

Специфика, своеобразие и принципы, на которых строятся дидактические игры, характер психологических (психофизиологических) особенностей детей младшего школьного возраста позволили разработать целую систему использования дидактических игр (как одного из средств экологического воспитания) по воспитанию любви к природе родного края в рамках формирования общей экологической культуры детей и развитию у них экологических представлений.

Дидактическая игра может быть включена в любой раздел программы и её возможности следует использовать как для развития экологического сознания, экологической деятельности, так и для формирования личности учащегося в целом.

## УЧЕБНЫЕ ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

### Игровое моделирование «Строение солнечной системы»

Раздайте каждому ребенку по карточке с названием одного из компонентов солнечной системы (солнца и девяти планет). Выучите с детьми считалку и попросите их выстроиться в том порядке, который соответствует порядку расположения небесных тел в солнечной системе. По вашему сигналу все «небесные тела» должны прийти в движение – начать вращение вокруг своей оси и вокруг солнца.

Считалка:

Раз – Меркурий,

Два – Венера,

Три – Земля,

Четыре – Марс.

Пять – Юпитер,

Шесть – Сатурн,

А потом – Уран, Нептун.

Дальше всех от нас Плутон...

Наше Солнце – чемпион!

### Игра «Пищевая цепочка»

Перед началом игры распределите между детьми следующие роли: Солнце (1 человек); Трава (6 человек); Мышки (3 человека); Лиса (1 человек).

Солнце берет в руки тарелку с печеньем (12 штук) и передает «энергию» Траве - по 2 печенья каждой Травинке. Одно печенье каждая Травинка съедает - эта часть полученной от солнца «энергии» расходуется на поддержание жизненных процессов растения, а второе - передает Мышкам. Таким образом, каждая Мышка получает тоже по два печенья. Часть «энергии» (одно печенье) Мышка расходует на себя, а часть (второе печенье) - отдает Лисе. Таким образом, у Лисы оказывается три печенья. Часть «энергии» Лиса расходует, а оставшуюся часть может передать тому, кто сможет съесть Лису.

### Игра «Паутина жизни».

Дети образуют круг. Один из них берет в руки клубок веревки и называет одно из растений или животных леса, например, «береза». Ведущий задает всем вопрос: «Кто питается листьями березы?» Кто-то из детей отвечает: «Гусеница». Тот ребенок, который сказал «береза», отдает клубок веревки тому, кто сказал «гусеница», оставив в руках конец бечевки. Ведущий задает следующий вопрос: «Кто питается древесиной березы?» Ответ: «Жук-короед». Далее ведущий задает аналогичные вопросы, имеющие отношение не только пищевым, но и не пищевым связям между природными компонентами: «На каких деревьях еще могут жить жуки-короеды (дуб)»?; «Для жизни всем растениям нужен солнечный

свет. Дуб нуждается в солнечном свете?»; «Какой еще компонент неживой природы нужен для жизни дерева? (почва и вода)». К концу игры все дети оказываются опутанными веревкой, символизирующей многочисленные пищевые и непищевые связи между компонентами леса.

### Игра «Пирамида жизни»

Для этой игры требуется не менее шести игроков. Раздайте детям по листочку бумаги и попросите каждого в тайне от других написать название какого-нибудь животного или растения вашей местности. Игроки должны будут сделать пирамиду, но не говорите им об этом до тех пор, пока не соберете все листочки. Теперь начинается самое интересное: «Откуда Земля получает энергию? - От Солнца! - Правильно. А какие формы жизни первыми используют эту энергию? - Растения! - Правильно. А сейчас мы построим с вами пирамиду. Растения будут располагаться внизу, потому что все животные прямо или косвенно используют их для своего питания. Все «растения» должны присесть и выстроиться в линию - близко друг к другу. Теперь я прочитаю вам названия животных, написанные на листочках, а вы скажите мне - кто из них травоядное, а кто - плотоядное. Все «травоядные» становятся в ряд, расположенный позади «растений». А все «плотоядные» - встают на скамейку и образуют ряд позади «травоядных».

Почти всегда в группах верхнего уровня бывает больше детей, чем в группе растений; гораздо интереснее быть медведем или лосем, чем одуванчиком или мышкой. Однако, при таком большом количестве желающих быть наверху пирамиды (и, соответственно, незначительном количестве желающих быть у ее основания!) очень трудно построить устойчивую пирамиду. (Собственно говоря, образовавшуюся геометрическую фигуру вообще нельзя назвать пирамидой!) Предложите некоторым хищникам «понизить свой статус». Пусть дети сами перестроят свою пирамиду так, чтобы она могла обеспечить пищей всех своих членов. Естественно, чем выше уровень пищевой пирамиды, тем меньше там должно быть число членов этого уровня. Проявите важность растений, убрав одно из них из основания пирамиды.

### Игра «Семена»

#### **БЛАГОПРИЯТНЫЕ ФАКТОРЫ:**

- хорошая почва (4)
- солнечный свет (4)
- теплые весенние дни (4)
- вода (4)

#### **НЕБЛАГОПРИЯТНЫЕ ФАКТОРЫ:**

- засуха (1)
- голодный олень (2)
- плохая почва (1)

В процессе этой игры ваши дети смогут составить себе представление о том, какой случайностью является прорастание семечка, а также изучить, что нужно семенам для роста. Перед началом занятия напишите названия благоприятных и неблагоприятных факторов, перечисленных выше, на маленьких полосках бумаги. Кроме того, напишите слова «семена клена» не менее чем на 2 полосках. Затем сложите все листочки в шапку.

Поговорите с детьми о том, что нужно семенам для прорастания (вода, солнечный свет, хорошая почва и теплые весенние дни). Объясните, что большая часть семян так никогда и не прорастет, потому что попадет в такие места, где нет вышеперечисленных условий. Даже если семечко попадет в такое место, где оно сможет взойти, проросток может очень быстро погибнуть. Его может съесть олень, другие животные, пробегая, могут сломать его и т.д.

В этой игре два или несколько человек будут играть роль семян клена. Все остальные будут играть роли благоприятных и неблагоприятных факторов. (Прочитайте список этих факторов и решите с детьми, какие относятся к благоприятным, а какие - к неблагоприятным.) Объясните детям, что задачей игры является «приземление» «семян клена» в такие места, где нет неблагоприятных факторов, зато есть условия, которые необходимы семенам для роста. Но, как и в реальной жизни, место, где приземлятся «семена клена», определит случай.

Отведите детей на большой открытый участок: это может быть большая комната или площадка на улице. Обозначьте 4 базы, расположенные на равном расстоянии друг от друга. (Если вы играете в комнате, для этого подойдут 4 угла комнаты.) Затем предложите каждому ребенку вытащить из шапки листок бумаги с обозначением роли, которую он будет играть. Скажите детям, чтобы они хранили свои роли в секрете и отдали вам листочки, чтобы вы могли использовать их еще раз.

Теперь начинайте игру. Медленно считайте до десяти, а дети в это время могут бегать между базами (в любом направлении). Когда вы скажите «десять», все играющие должны остановиться, а затем быстро подойти и встать около ближайшей базы. (Надо сделать так, чтобы все дети не собирались вокруг одной или двух баз.)

После того как все подойдут к своим базам, попросите детей, играющих роль семян клена, поднять руки. Те группы детей, в которых не оказалось семян клена, не могут стать победителями - они представляют те места, где не приземлились семена. Затем выясните, какие роли играют дети в тех группах, где оказались семена клена. (Если оба «семечка» приземлились в одной и той же группе, все в порядке.) Если в этой группе имеется один или два неблагоприятных фактора, группа считается проигравшей. Но если в группе нет неблагоприятных факторов, зато есть хотя бы один из благоприятных факторов - эта группа выиграла. Когда вы будете объявлять, какая группа стала победителем, подчеркните тот факт, что ребенок, играющий роль кленового семечка, «приземлился» в нужном месте совершенно случайно. То же самое происходит с семенами и в природе.

Возможно, вам придется сыграть в эту игру несколько раз, пока, наконец «семечко» не приземлится в нужном месте. Перед началом новой игры скажите детям, чтобы они сложили свои листочки в шапку, а затем вытащили себе новые роли. (Для того чтобы группе легче было выиграть, вы можете убрать один или два неблагоприятных фактора и добавить несколько благоприятных факторов.)

### Игра «Найди своего детеныша»

Для этой игры вам потребуются контейнеры для распознавания запахов – коробочки от фотопленки или киндер-сюрпризов, содержащие кусочки ваты, смоченные различными ароматическими веществами (духами, маслами, эссенциями и т.д.)

Разделите класс на две команды. Объясните, что дети одной команды будут животными-мамами, а дети другой - их детенышами. Расскажите детям, что каждый вид живых существ имеет свой особый запах, отличающийся от запаха всех других животных. Скажите также, что каждая мама инстинктивно знает запах своего чада.

Предложите «мамам» встать в одном углу комнаты, а «детенышам» - в другом. Дайте каждой «маме» контейнер и попросите запомнить его запах. Затем соберите контейнеры, перемешайте их и раздайте «детенышам». Объясните, что теперь каждая «мама» должна попытаться по запаху найти своего «детеныша». (Пусть ребята из команды «детенышей» стоят в ряд, держа раскрытые контейнеры перед собой, - так «мамам» будет удобнее вести поиск.) После того как все «мамы» найдут своих «детенышей», проверьте номера контейнеров, чтобы убедиться в правильности выбора. Затем предложите командам поменяться ролями и повторить игру.

### Игровой прием «Яблоко»

Возьмите в руку яблоко и скажите: «Все яблоко - это наша Земля. Три четверти поверхности суши занимает вода. (С этими словами разделите яблоко на четыре части и три из них уберите.) Одна четвертая поверхности Земли - суша. Если разделить четвертушку на две восьмушки, то одна восьмая поверхности Земли представляет ту сушу, на которой почва практически отсутствует. Это - Антарктида, высокие горы, пустыни и т.д. Оставшаяся одна восьмая покрыта почвой, но часть этой территории занята городами, поселками, дорогами и т.д. Если эту восьмушку разделить еще на четыре части, то только одна часть будет представлять собой ту поверхность суши, которая покрыта плодородными почвами. Но почва - это очень тонкий слой земной коры. Чтобы представить, сколько плодородной почвы на Земле, надо срезать тонкую кожуру яблока».

## Масштабированный опыт «Сколько воды на Земле?»

Продемонстрируйте детям большую емкость с водой. Скажите, что в банке - вся вода, имеющаяся на Земле, - и пресная, и соленая. Попросите детей перечислить все водные объекты нашей планеты, содержащие как пресную, так и соленую воду. Отлейте часть воды в стакан объемом 200 мл, продемонстрируйте его и скажите, что в стакане - вся пресная вода, которая имеется на Земле (лед, снег, подземные воды, воды рек, озер, болот и т.д.) Отберите воду из стакана пипеткой, капните 2-3 капли и скажите, что вы пролили всю воду, находящуюся в реках, озерах и болотах всего мира.

### Игра «Вода-почва»

Разделите детей на две группы и выстройте в две шеренги на расстоянии двух метров друг от друга. Одна шеренга - это «почва», другая - «капельки воды».

- Первая часть игры - почва песчаная: Дети, изображающие почву, встают на расстоянии вытянутой руки друг от друга. По сигналу ведущего «капельки воды» должны пройти сквозь строй «почвы» и остановиться. Ведущий задает вопросы: «Легко ли каплям воды просочиться сквозь песчаную почву? Успевают ли растения, растущие на такой почве, насытиться водой?»

- Вторая часть игры - почва глинистая: Дети, изображающие почву, встают, плотно прижавшись друг к другу. «Капельки воды» должны просочиться сквозь строй «почвы». Если дети, изображающие почву, стоят плотной стеной, сделать это удастся немногим. Ведущий снова задает те же вопросы

- Третья часть игры - почва садовая: Дети, изображающие почву, встают на расстоянии согнутого локтя. «Капельки воды» снова просачиваются через «почву». Затем дети отвечают на те же вопросы.

После игры поговорите о скорости проникновения воды сквозь разные типы почв.

### Игра «Неприродная тропа»

Выберите тропу длиной 10 - 15 м и расположите в непосредственной близости от нее предметы искусственного происхождения (10-15 штук). Некоторые из них должны быть заметны сразу же (электрические лампочки, надувные шары). Другие должны сливаться с окружающей средой, чтобы их было труднее обнаружить. Держите в секрете от детей количество предметов.

Дети проходят по тропе по одному, пытаясь обнаружить (не поднимая) как можно больше предметов. Когда каждый доходит до конца тропы, сообщает вам (на ухо), сколько предметов он заметил. Если никто не увидел всех предметов, то объявите, сколько было замечено, и скажите, что их было на самом деле больше. Предложите детям пройти тропу еще раз.

Закончите игру обсуждением того, как защитная окраска помогает животным спрятаться. Затем предложите детям поискать мелких животных с характерной защитной окраской (насекомых, пауков и т.д.).

### Игра «Воронья охота»

Эта игра заключается в поиске различных природных предметов. Детям выдаются «охотничьи» списки, содержащие перечисление этих предметов. Их поиски потребуют от детей не только внимательности, но и творческого подхода. Здесь приведен пример такого списка, но вы можете сами включить в него те предметы, которые дети могут найти в вашей местности.

Охотничий список:

1. Перышко
2. Семечко растения, принесенное ветром
3. 100 штук чего-нибудь
4. Кленовый лист
5. Колючка
6. Косточка
7. Три различных семечка
8. Что-нибудь круглое
9. Скорлупка от яйца
10. Что-нибудь ворсистое или пушистое
11. Что-нибудь острое
12. Кусочек шерсти
13. Что-нибудь совершенно прямое
14. Что-нибудь красивое
15. Что-нибудь совершенно бесполезное для природы. (Не забывайте, что в природе ВСЕ имеет свое предназначение!)
16. Что-то, что может шуметь
17. Что-нибудь белое
18. Что-нибудь очень важное для природы. (В природе ВСЕ важно - даже ядовитые растения!)
19. Что-нибудь мягкое
20. Солнечная ловушка. (Это все, что ловит солнечное тепло - вода, камни, растения, животные.)

### Игра «В некотором Царстве...»

В разных углах игровой площадки разложите карточки со стилизованными изображениями трех Царств живой природы – растений, животных и грибов. Раздайте детям картинки с изображением различных живых существ и скажите, что с помощью волшебной фразы они будут превращаться в «жителей» разных Царств живой природы. После ваших слов «В некотором царстве, в некотором государстве жили-были замечательные существа!» каждый ребенок «превращается» в то живое существо, которое изображено на его картинке: грибы – садятся на корточки и сцепленные ладони кладут на голову; растения – стоят на месте, покачиваясь из стороны в сторону; животные – передвигаются, издавая характерные звуки (чик-чирик, и-го-го, ква-ква и т.д.). Затем, после фразы «Раз, два, три - в свое Царство беги!», все разбегаются по соответствующим Царствам.

Обязательно проверьте правильность выбора Царства каждым ребенком и обсудите ошибки.

### Игра «Микропоход»

«Микропоход» - очень короткая экспедиция вдоль шнура длиной 1 – 1,5 метра. «Путешественники», вооружившись лупами, проходят маршрут сантиметр за сантиметром, рассматривая такие природные чудеса, как травинки, жуков, паучков и др.

Начните игру с того, что попросите каждого ребенка положить свой шнур на самый интересный, с его точки зрения, участок земли. Раздайте детям «волшебные» увеличительные стекла, которые позволят им превратиться в муравьев, путешествующих по лесному миру в миниатюре. Чтобы стимулировать работу детской фантазии, можете задать такие вопросы: «Как выглядит мир, по которому вы сейчас путешествуете? Кто ваши ближайшие соседи? Вы дружите с ними? Много ли они трудятся? Что собирается сделать этот паук - съесть вас или прокатить на себе? Куда спешит этот жук в отливающем металлом одеянии?»

В самом начале скажите детям, чтобы они не поднимали лупы выше 30 см от земли.

### Игра «Кто я?»

Прикрепите картинку с изображением какого-нибудь животного к спине одного из детей. (Ребенок не должен знать, что на ней изображено!) Попросите его повернуться спиной к остальным детям, чтобы они могли увидеть картинку. Задача ребенка – выяснить, в какое животное он «превратился». Для этого он должен задавать остальным детям вопросы, на которые те могут отвечать только «да», «нет», «может быть».

### Игра «Определение предмета»

Придя на место проведения игры, соберите образцы листьев, цветов и семян деревьев и кустарников - всего 7-10 предметов. Разбейте группу на две равные команды. Выстройте их лицом друг к другу в 10 метрах друг от друга. Разложите предметы на земле в ряд между командами. Команды должны рассчитывать так, чтобы у каждого игрока в каждой команде был свой номер - №1, №2, №3 и т.д.

Когда команды будут готовы, произнесите название дерева или кустарника, частью которого является один из лежащих на земле предметов, а затем назовите номер игрока. (Чтобы внести элемент неожиданности, называйте номера не по порядку.) Например, «Следующее растение - дуб, а номер - 3!».

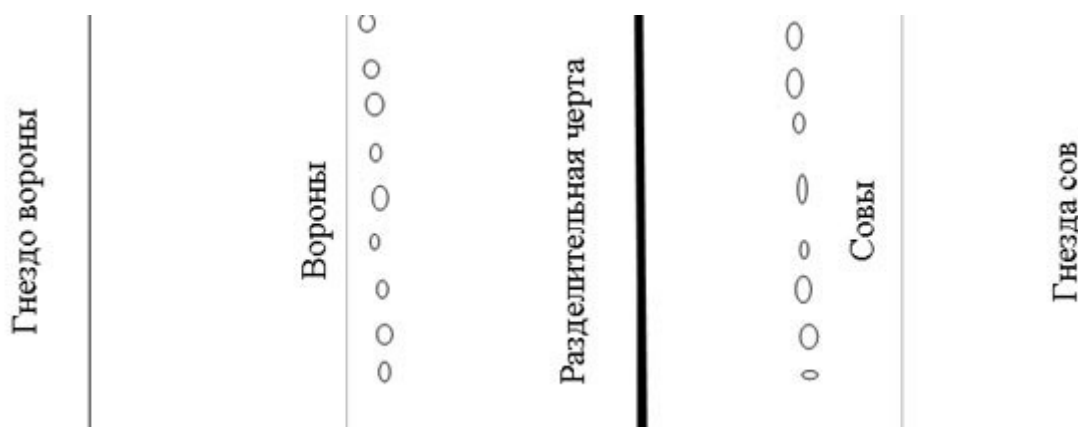
Как только игроки под номером 3 услышат свой номер, они должны подбежать к образцам на земле и, стараясь опередить друг друга, найти дубовую веточку (лист, кусочек коры, желудь). Победивший игрок приносит своей команде два очка. В случае ошибки команда теряет 2 очка.



### «Совы и вороны»

Участники игры делятся на 2 команды. Команды выстраиваются в шеренги (горизонтально) друг против друга на расстоянии 4-6 м. Необходимо провести центральную (разделительную) черту между командами. Позади команд в 4-6 м также отметить место чертой, за которой находятся "гнезда".

Совы любят правду, они боятся лживых утверждений, вороны наоборот любят ложь, но боятся правды. Если ведущий говорит правдивое утверждение, то вороны убегают в свои гнезда, если ведущий лжет, то совы убегают от ворон. Пойманного участника забирают в свою команду. Пойманным считается тот участник, который не успел добежать до своего гнезда.



Примерные утверждения:

Мыши спят зимой.

Есть растения, питающиеся насекомыми.

Желуди созревают на березах.

Лиса – плотоядное животное.

Лишайник – симбиоз гриба и водоросли и т.д.

### Игра «Построим дерево»

В этой игре участники изображают различные части дерева: стержневой корень, придаточные корни, сердцевину, древесину, луб, камбий и кору. В больших группах несколько игроков могут играть роль одного и того же слоя дерева.

Игроки, изображающие сердцевину, должны показать, что они обеспечивают прочность ствола и позволяют ему находиться в вертикальном положении. Корни (стержневой и придаточные) держат дерево подобно якорям и подают вверх воду и минеральные вещества. Слой древесины транспортирует воду к ветвям и листьям. Камбий - растущая часть ствола. По лубу пища поступает от листьев к другим частям дерева, а кора защищает все дерево.

**СЕРДЦЕВИНА.** Чтобы начать игру, выберите двух или трех высоких и крепких ребят и попросите их сыграть роль сердцевины. Пусть они встанут спиной друг к другу. Скажите остальным участникам игры: «Это сердцевина - внутренний стержень дерева, его сила. Задача сердцевины - держать ствол и ветви

вертикально, так, чтобы листья получили свою долю солнечной энергии. Сердцевина существует давно, она мертва, но прекрасно сохранилась! Когда-то сердцевина была живой, но теперь тысячи ее крошечных сосудов, по которым раньше поднималась вверх вода и опускалась вниз пища, заполнена дегтем и смолой». Скажите детям, изображающим сердцевину, что их задача - стоять прямо и не гнуться.

**СТЕРЖНЕВОЙ КОРЕНЬ.** Попросите нескольких человек изобразить стержневой корень. Пусть они сядут у ног детей, изображающих сердцевину, так, чтобы смотреть в разные стороны. Скажите им: «Вы - очень длинный корень, называемый стержневым. Вы уходите глубоко в землю - до 9 метров. Стержневой корень сосет воду из самых глубин земли и держит дерево, словно якорь. Во время гроз стержневой корень не дает дереву упасть под напором ураганных ветров». Отметьте, что не все деревья имеют стержневые корни (например, красное дерево), но то, которое вы сейчас изображаете, имеет такой корень.

**ПРИДАТОЧНЫЕ КОРНИ.** Выберите детей с длинными волосами, которые не будут возражать, если вы предложите им лечь на пол. Попросите «придаточные корни» лечь на спину так, чтобы их ноги смотрели на «ствол», а головы - наружу. Скажите им: «Вы - придаточные корни. Их у одного дерева - сотни тысяч. Вы растете во все стороны от дерева, подобно ветвям, но только под землей. Вы тоже помогаете дереву стоять вертикально. У вас на концах множество крошечных корневых волосков».

В этом месте наклонитесь над одним из «придаточных корней» и распушите ему волосы вокруг головы. Продолжайте рассказ: «Если сложить все корневые волоски одного дерева, то они вытянутся в линию длиной в несколько километров. Эти волоски пронизывают каждый кубический сантиметр почвы. Когда они чувствуют, что где-то поблизости находится вода, то начинают расти в этом направлении, чтобы добраться до нее. Концы корневых волосков имеют твердые клетки, похожие на хоккейные шлемы. Я хочу, чтобы придаточные корни и стержневой корень попрактиковались во всасывании воды. Когда я скажу: «Начали!», вы сделаете так: (издайте громкий сосущий звук). Итак, начали!»

**ДРЕВЕСИНА.** Теперь попросите небольшую группу детей изобразить древесину. Выберите столько людей, чтобы они плотным кольцом окружили сердцевину. Пусть они встанут вокруг нее, глядя внутрь и взявшись за руки. Следите за тем, чтобы никто не наступил на какой-нибудь «корень». Скажите детям: «Вы - часть дерева, которую называют древесиной или ксилемой. Вы тянете воду из корней и передаете ее самым высоким ветвям. Вы - самый эффективный насос в мире и при этом не имеете ни единой движущейся детали. Вы способны перекачивать сотни литров воды в день и делаете это со скоростью, превышающей 180 км/час! После того как корни высосут влагу из земли, ваша задача - поднять ее вверх по дереву. Когда я скажу «Поднимаем воду вверх», вы произнесете «Ви-и-и-и!» и при этом поднимите руки вверх. Давайте потренируемся. Сначала попросим корни высосать воду. Начали! Вслед за этим сразу же: «Поднимем воду вверх! Ви-и-и-и!»

КАМБИЙ/ЛУБ. Выберите группу, которая будет изображать камбий/луб. Пусть эти дети тоже встанут вокруг древесины (лицом внутрь) и возьмутся за руки. Скажите им: «Следующим за древесиной идет слой камбия - растущая часть дерева. Каждый год он добавляет новый слой древесины и луба. Дерево растет за счет утолщения ствола от центра наружу, а также за счет удлинения концов корней и веток. Ваши волосы растут совсем не так». (Расположите ладонь одной руки горизонтально, раздвиньте пальцы и просуньте пальцы другой руки снизу вверх сквозь них.). «За камбием, ближе к коре, располагается слой луба. Это часть дерева, по которой движется пища, произведенная листьями, и которая распределяет эту пищу по всему дереву. Давайте превратим наши руки в листья». Пусть все вытянут руки вперед и вверх так, чтобы руки разных людей скрещивались в области запястий и предплечий, а кисти трепыхались, как листья. Когда я скажу «Сделаем пищу!», поднимите руки и потрясите «листочками», как будто вы поглощаете солнечную энергию и производите питательные вещества. А когда я скажу «Спустим пищу вниз!», вы должны будете произнести долгий утихающий звук «Ву-у-у», согнуть ноги в коленях и опустить корпус и руки к земле. Давайте потренируемся!»

Повторите со всеми «частями дерева» все звуки и движения в следующем порядке: «Начали! Сделаем пищу! Поднимем воду вверх! Спустим пищу вниз!» Обратите внимание на то, что кольцо камбия/луба делает пищу до того, как древесина поднимет воду. Проследите также, чтобы камбий/луб не поднимал руки и не тряс «листочками» до тех пор, пока вы не скажете «Сделаем пищу!». (Тогда руки игроков не устанут раньше времени.)

Попросите оставшихся участников изобразить кору дерева. Пусть они встанут в кружок вокруг дерева, глядя наружу. Скажите им: «Вы - кора дерева. От каких опасностей вы защищаете дерево?» Объясните, что кора защищает дерево от огня, насекомых, резких перепадов температуры и от девочек и мальчиков с перочинными ножиками в руках. Скажите «коре», как надо защищать дерево: «Поднимите руки как футбольный вратарь - оба локтя наружу, кулаки - на уровне груди (пауза). Вы слышите этот высокий звук? Это очень злой и очень голодный длинноносый сосновый точильщик. Пойду и посмотрю, смогу ли я остановить его? Если я не вернусь, вам самим придется бороться с ним»

Отойдите чуть в сторону и вернитесь в образе соснового точильщика. При этом надо хмуриться и вертеть головой туда - сюда. Возьмите ветку - это будут усики жука. Когда ветка уткнется в дерево, направьте свой длинный нос на него. Затем быстро обогните дерево, как будто вы ищите место, где можно проникнуть внутрь него сквозь кору. Дети, изображающие кору, должны попытаться отогнать вас.

Пока вы ходите вокруг дерева, подавайте команды другим его частям. Выкрикивайте команды в указанной ниже последовательности. Повторите все это три-четыре раза.

В первый раз говорите: «Сердцевина - стойте прямо, не гнитесь!», «Будь твердой, кора», «Корни, начали!», «Листья, сделаем пищу!», «Древесина, поднимем воду вверх!», «Луб, спустим пищу вниз!». В дальнейшем, подавая

команды, не называйте части дерева. По окончании игры помогите «корням» подняться с земли и предложите всем участникам пожать друг другу руки – ведь все вместе они были таким замечательным деревом!

«Что у нас общего?»

Основные цели: коррекция отношения участников к «неприятным» животным, идентификация, формирование этики отношения ко всем живым существам.

Ориентировочное время: 20 минут.

Материалы и подготовка: бланки с таблицами для всех участников.

Процедура. Участникам предлагается заполнить таблицу, отметив в каждой клеточке «да» или «нет» или + и -.

Кто	Умеет плавать под водой	Может проспять всю зиму	Может заболеть	Умеет прыгать	Ест конфеты	Умеет летать	Ходит в школу	Живет в нашем доме	Умеет ползат ь	Хочет жить
Гадюка										
Жаба										
Крыса										
Мышь										
Таракан										
Лягушка										
Пиявка										
Комар										
Паук										
Червяк										
Улитка										
Блоха										
Летучая мышь										
Моль										
Навозны й жук										
Я сам(а)										

Затем предлагается ответить на вопросы.

1. Что общего оказалось у тебя со всеми животными?
2. Что умеют делать некоторые животные, чего не можешь ты?
3. Чему из этого ты еще можешь научиться?
4. С кем из животных у тебя оказалось больше всего общего?
5. А что такого делаешь ты, что не делает никто из животных?
6. У тебя с животными оказалось больше общего или больше различного?

### «Экологический кодекс жителей Земли»

Основные цели: формирование экологичности мировоззрения, коррекция целей взаимодействия с природой.

Ориентировочное время: 40 минут.

Материалы и подготовка: бумага, ручки.

Процедура. Участникам предлагается провести «мозговой штурм» и совместно выработать «Экологический кодекс жителя Земли». На первом этапе фиксируются все предложения, сколь «неудачными» они бы не казались. Затем каждое из них оценивается участниками, выстраивается порядок положений Кодекса, «шлифуются» формулировки. В конце упражнения Кодекс обсуждается и дополняется участниками

### «Канюки и мыши»

Цели:

1. Иллюстрация взаимодействия «хищник – жертва».
2. Иллюстрация внутривидовой конкуренции.
3. Иллюстрация антропогенного воздействия на природу.

Материалы: коробка спичек, часть из которых помечена; мел, если игра проводится в помещении или на асфальте.

Ход игры

1. Из группы выбираются два человека «хищника» (например канюк). Все остальные дети – «мыши-полевки» или другие растительноядные мелкие млекопитающие.

2. На земле или на полу рисуется «поле» – круг большого диаметра.

На «поле» рассыпаются спички – это «колоски». Вокруг поля каждая «мышь» обозначает себе «норку». Задача «мышей» – натаскать себе в «нору» как можно больше «колосков», причем за 1 «ходку» «мышь» может принести только один «колосок».

«Канюки» охотятся за «мышами». Причем они имеют право схватить только движущуюся «мышь» и только в пределах «поля». «Мышь», замирая на поле, не может стать добычей. Каждый «канюк» складывает свою добычу в свое «гнездо». Игра продолжается до тех пор, пока не останется 1 или 2 «мышы» (в зависимости от числа играющих).

В конце концов, проводится анализ результатов.

1. Выясняется, какой из «канюков» более удачливый или сильный (у кого больше улов).

2. Выясняется самая ловкая «мышь» (та, которую не поймали).

3. Выясняется негативное антропогенное воздействие на природу. Оказывается, что «мышы», «съевшие» помеченные «колоски», съели растения, отравленные пестицидами, что негативно скажется на их потомстве, то же самое произойдет и с «канюками», съевшими таких «мышей».

Результаты игры можно обсуждать и интерпретировать по-разному, в зависимости от тех целей, которые ставит перед собой ведущий.

### «Зайцы» и «ресурсы»

(игра, иллюстрирующая динамику численности популяции)

Цель: иллюстрация изменения численности популяции.

Материалы: доска и цветные мелки или плакат и цветные карандаши или фломастеры.

Ход игры:

Участники разбиваются на 2 равные команды (например: 15 и 15 человек) Обе команды выстраиваются в две шеренги друг напротив друга. Одна команда – «зайцы», другая – «ресурсы».

Участники игры договариваются между собой об условных обозначениях ресурсов. Например, предлагается три вида ресурсов: вода, еда и жилище. Каждый «ресурс» до начала каждого тура игры задумывает, кем он будет (водой, едой или жилищем). Каждый «заяц» задумывает, что ему необходимо для жизни. Никто, ни «зайцы», ни «ресурсы» не делится с окружающими тем, что он задумал.

Ведущий командует: «Пошел первый год жизни популяции зайцев. Ресурсы, покажите, кто вы?»

«Ресурсы» демонстрируют условные обозначения. Далее ведущий командует: «Зайцы, вперед!» и хлопает в ладоши. Команда «зайцев» устремляется к «ресурсам» и выбирает себе того, кого заранее задумал. Причем каждый «заяц» может утащить только одного «ресурса». Схваченные «ресурсы» переходят в команду «зайцев» и превращаются в них. Те же «зайцы», которым ничего не досталось, переходят в команду «ресурсов» и превращаются в них. В это время на доске или на плакате ведущий на заранее нарисованном графике отмечает численность «зайцев» и «ресурсов».

Важно, чтобы играющие не жульничали, а выбирали тех, кого заранее задумали. Игра проводится в несколько туров.

В конце на доске получается график колебания численности популяции «зайцев» и колебания численности «ресурсов». Этот график можно объяснить и интерпретировать по собственному желанию.

### «Совы и дупла»

Для этой игры дети делятся на 3 группы с одинаковым количеством участников.

Каждая группа – семья сов, которая живет в своем дупле (им может быть дерево или другой объект).

Ведущий рассказывает о жизни сов (о том, что они ведут активный образ жизни ночью, что питаются мышами, что могут устраивать жилище только в дуплах старых деревьев).

После предлагается вылететь совам из своих жилищ на охоту. Все имитируют охоту. Вдруг ведущий становится лесорубом и срубает старое дерево с дуплом. Играющие должны как можно скорее занять оставшиеся 2 дупла. В дупле не может жить сов больше, чем было изначально в группе.

Оставшиеся совы остаются без дупла и выходят из игры.

В процессе игры идет объяснение необходимости старых деревьев для жизни многих обитателей леса.

### «Каждой твари по паре»

Игра показывает, как животные находят друг друга по звуку.

#### 1 вариант.

Материалы: коробочки из-под спичек, фотопленки, а также из-под киндер-сюрпризов и т.д.; крупа, семечки, орешки, кнопки и т.д.

Ход игры. Необходимо иметь несколько пар коробочек, в которые кладутся предметы или крупа одинакового количества и размера.

Например, в паре коробочек лежат 5 горошин, в другой паре – 10 рисовых крупинок и т.д.

Все коробочки раздаются играющим, которые не знают, что в них находится. По звуку в коробочке играющие находят своего партнера.

#### 2 вариант

Возможно использовать одинаковые предметы, издающие одинаковый звук. У игроков завязаны глаза.

### «Ключ к животному или растению»

Цель: закрепление материала по зоологии и ботанике.

Материалы: для группы в 20 человек достаточно 30 карточек с признаками, определяющими 3 животных или растения.

Ход игры. В каждой десятке карточек описываются признаки одного зверя, птицы или растения. Всего выбирается три вида. Например:

Собака	Лягушка	Бабочка
1. У меня бывает короткий и длинный хвост	1. Когда я маленький, я совсем не похож на родителей	1. У меня красивые разноцветные крылья
2. Я люблю мясо, но с удовольствием съедаю то, что мне могут предложить со стола	2. На лапках у меня есть перепонки	2. Мы находим друга по свойственному только партнеру запаху
...	...	...
10.	10.	10.

Для большего количества играющих можно взять 40 карточек.

Все карточки перемешиваются и раздаются игрокам по 1-2. Игроки должны собрать правильно карточки.

### "Лесные детективы"

Самый простой вариант, когда в начале маршрута каждый участник получает маленькие карточки с заданиями такого типа:

- найти во время экскурсии самый приятный или резкий, неожиданный, незнакомый, вкусный и т.п. запах;
- самый громкий или мелодичный, странный, удивительный и т.п. звук ;
- самую гладкую или шершавую, мягкую, бугорчатую и т.п. поверхность какого-нибудь природного объекта.

Конечно, брать с собой этот объект совсем не обязательно, можно зарисовать, записать.

Результаты поисков "детективов" по окончании экскурсии выслушивает вся группа, и наиболее оригинальные находки мы оставляем в коллекцию.

Если конечной целью этой игры ставится поиск "лесного клада", то обычная экскурсия превращается в настоящее приключение. Цепочка сенсорных загадок и ключевых подсказок приведет настойчивых следопытов к загадочному кладу.

### "Собери свой корм"

Оборудование: простейший вариант - бумажки с подписями или карточки с рисунками, как самих животных, так и их корма. По возможности это могут быть костюмы животных и объемный "корм" из природных материалов или пластилина.

Продолжительность: 30-40 минут

Цель: развитие представлений о взаимосвязях в природе на примере "меню" некоторых животных.

Ход игры: Участники получают значок (карточку на веревочке) с изображением животного и мысленно идентифицируют себя с ним. Выйдя на охоту, они должны за фиксированное время (1-3 минуты) набрать наибольшее разнообразие подходящего для них корма - иначе говоря, выжить. Вариантом игры является отдельный сбор летнего и зимнего корма. Затем группа собирается вместе с ведущим в круг, чтобы выслушать каждого участника и решить - выжил ли он. Как правило, многие участники набирают много лишнего корма "на всякий случай" - тогда они должны доказать, что же в их рационе основное, а что - случайное лакомство.

Ведущий по ходу ответов "животных" может давать много интересных сведений об особенностях питания и выживания рассматриваемых видов.

<b>ЖИВОТНОЕ</b>	<b>КОРМ ЛЕТОМ</b>	<b>КОРМ ЗИМОЙ</b>
<b>БЕЛКА</b>	Семена ели и сосны из шишек (3), лесные орехи (2), желуди (1), грибы (1), ягоды (1), птичьи яйца (1)	Семена ели и сосны (5) и летние запасы (3), если найдет: орехи, желуди, грибы
<b>ЛЕСНАЯ МЫШЬ</b>	Семена растений (5), травинки (5), грибы (3), насекомые (2) и их личинки (2), дождевые черви (1)	Семена ели (5), зеленые части растений (2), кора лиственных (1)
<b>ЗАЯЦ</b>	Травянистые растения (5), кора лиственных деревьев и кустарников (2)	Кора (5), почки лиственных деревьев и кустарников (2)
<b>ЛОСЬ</b>	Травянистые растения (5) водная растительность (3) грибы (1)	Кора и ветки деревьев (5): ива, осина, рябина; редко- ель и молодые сосенки, сухая трава (1)
<b>БОБР</b>	Ветки и кора деревьев (5): ива, осина, реже береза,	Ветки и кора деревьев (5): ива, осина, реже береза,



	рябина); корневища водных растений (4); до 300 видов травянистых околоводных растений (3)	рябина; корневища водных растений (1-3)
<b>ЕЖ</b>	Насекомые (5), дождевые черви (4) лягушки (2), мышевидные грызуны (1), ящерицы (1),	
<b>УЖ</b>	Лягушки (5), головастики (4), рыба (4), мыши (2), ящерицы (2), тритоны (3) яйца птиц (2), птенцы (2)	
<b>ЛЯГУШКА</b>	насекомые (5) и их личинки (2), головастики (3), дождевые черви (3)	
<b>ЗЕМЛЕРОЙКА</b>	Насекомые (5), пауки (1), многоножки (1), дождевые черви (4)	Зимующие насекомые и их личинки (5)
<b>КУНИЦА</b>	Мыши (5), белки (2-3), мелкие птицы (3), ягоды (2) орехи (2), насекомые (3), яйца птиц (2), мед (1)	Мыши (5), белки (2), птицы (3) падаль (2)
<b>ЛИСА</b>	Мыши (4), зайцы (3), птицы (2-3), лягушки (1), насекомые (2), падаль (2), ягоды (1)	Мыши (5), зайцы (3), птицы (2), падаль (3)
<b>КАБАН</b>	Всеядный : корневища растений, желуди (5), зеленые части растений (4) дождевые черви (3); насекомые (2) и их личинки, грызуны (1), падаль (2)	Всеядный (5): корневища растений, желуди, падаль (2)

P.S. В графах "корм летом и зимой" в скобках указаны цифры - это доля данного вида корма в общем рационе животного, приблизительно оцененная нами по 5 бальной шкале. Реальное "меню" зависит от местных условий обитания животного.

### "Найди пару"

Оборудование: карточки или природные материалы и карточки.

Продолжительность: 5-10 минут

Игровой прием весьма простой - классификация множества по определенному признаку. Тематика любая, вариантов игры очень много. Суть - в правильном выборе названия (растения, животного, местности и т.п. ) к соответствующему изображению ( рисунок, фотография) или предмету ( плоды, листья, семена, следы жизнедеятельности и т.п.). Либо, поиск парных карточек. Тематическое содержание будет зависеть от планируемой познавательной задачи.

Примеры наших игр из этой серии:

"СЛЕДОПЫТЫ" - карточная игра, где игроки (до 10 чел.) имея "фотографии" следов животных на снегу должны подобрать из общей колоды соответствующие карточки-рисунки зверей.

"СОБЕРИ ДЕРЕВО" - к карточке с изображением листа дерева надо найти плод этого же дерева.

"КТО ЭТО?", "ЧТО ЭТО?" - к карточкам-рисункам околотоводных животных и растений подобрать соответствующее название.

"НАЙДИ ПАРУ ПО ЗВУКУ (по запаху)" - четному количеству участников (до 20 чел.) раздать одинаковые коробочки (удобно от фото пленки) с разным звуковым содержанием с целью найти своего "парного" партнера. Другой вариант, когда двум группам детей раздается одинаковый набор звучащих предметов, каждому играющему с закрытыми глазами - один предмет. Поиск парных звуков проводится участниками не открывая глаз.

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ЧУВСТВЕННОЙ СФЕРЫ.**

### Знакомство с деревом

Разбейтесь на пары. Повяжите вашему партнеру на глаза повязку и подведите его к любому понравившемуся вам дереву. Степень углубления в лес зависит от возраста детей и их способности ориентироваться. Для всех, кроме самых маленьких, 20 - 30 метров не будут слишком большим расстоянием.

Помогите «слепому» ребенку исследовать дерево и почувствовать его уникальность, давая конкретные указания. Например, если вы просто скажете ребенку «почувствуй дерево», он не проявит такого интереса, как в том случае, если услышит предложение потереться щекой о кору дерева. Не приказывайте «исследуй дерево», а спросите: «это дерево живое? Ты можешь обнять его? Оно старше тебя? Можешь ли ты найти то, что растет на этом дереве? Есть ли на нем признаки присутствия животных? Лишайники?»

Когда ваш партнер закончит исследование, отведите его на то место, откуда вы начали путешествие, но другим путем. (эта часть игры особенно интересна тем, что ведущие стараются провести своих партнеров через поваленные деревья и чащобы, которые можно было бы легко обойти.) Затем снимите повязку и дайте игроку найти свое дерево с открытыми глазами. Ребенок неожиданно для себя обнаружит, что теперь перед ним не лес, а множество совершенно разных деревьев.

### Схваченная тень

Выберите для проведения этого занятия солнечный день. Объясните детям, что вы познакомите их еще с одним способом самовыражения посредством «фиксации» теней.

Приведите детей на поляну и предложите им разбрестись по ней в поисках интересных теней, отбрасываемых природными объектами. Продемонстрируйте им, как следует зарисовывать тени: лист бумаги помещается так, чтобы на него падала тень объекта, а затем карандашом обводится силуэт этой тени. На обратной стороне листа можно написать, тень какого объекта изображена.

Пусть учащиеся покажут друг другу зарисовки теней. Объясните, что каждая работа уникальна, поскольку дает представление не только о природном объекте, но и о человеке, наблюдавшем его.

Примечание: Будет лучше, если вы сможете детям выбрать небольшие объекты (цветы, травы) или части крупных объектов (ветку дерева) так, чтобы объект уместился на листе бумаги.

### Конкурс плакатов

Этот вид деятельности даст детям возможность проявить фантазию, овладеть некоторыми дизайнерскими приемами и навыками творческой работы в коллективе.

Поговорите с детьми о том, насколько низка эффективность стандартных призывов «Берегите лес от пожара!» на фоне изображений горящих деревьев и убегающих животных. Объясните, что если человек выбирает плакат как способ

привлечения внимания других людей к какой-то проблеме, то он должен не только придумать для своего плаката оригинальный текст, но и предложить яркое и выразительное дизайнерское решение.

Разделите детей на несколько групп. Скажите, что каждая группа будет заниматься изготовлением плаката, призывающего к осторожному обращению с огнем в лесу. Предложите детям самим придумать какой-нибудь лозунг или, например, подобрать (сочинить) подходящее четверостишие на эту тему. Если же на этом этапе дети будут испытывать затруднение, то напишите на доске два утверждения и предложите использовать их при создании плаката:

- ИЗ ОДНОГО ДЕРЕВА МОЖНО ИЗГОТОВИТЬ 3 000 000 СПИЧЕК
- ОДНОЙ СПИЧКОЙ МОЖНО СЖЕЧЬ 3 000 000 ДЕРЕВЬЕВ

Для работы детям понадобятся листы ватмана, краски, фломастеры, ножницы, клей, цветная бумага. Обязательно приготовьте кипу старых журналов – картинки из них могут пригодиться при создании коллажей. Не забудьте про природные материалы и, конечно, про пару коробков спичек!

### Природные духи

Это занятие надо проводить на природе. Предложите детям создать свои собственные природные «духи», используя для этого только природные материалы и не тревожа живых существ.

В качестве примера можете дать такой запах:

почва + сосновые иглы + солнечный свет = запах прогретых солнцем хвоинок и земли.

Каждый ребенок должен придумать название для своих «духов» и объяснить, что этот запах собой представляет. Дайте детям пять минут для обследования территории и выбора своих запахов.

Усадите детей в круг и предложите оценить все ароматы, передавая образцы от одного к другому. Поговорите о невероятном многообразии запахов природы, которое мы в спешке не всегда успеваем заметить и оценить.

Можно, конечно, «составлять» ароматы и в помещении, построив занятие таким образом, чтобы дети не столько тренировали свои носы, сколько развивали свою фантазию. В этом случае отпадает необходимость в сборе образцов и появляется возможность использовать для создания теперь уже «виртуальных духов», такого аромата, как, например, «запах листьев дуба, растущих на самой макушке». В этом случае придется поработать и над оригинальным названием для изобретенного запаха. Вот, к примеру, рецепт духов «Отрада крота»: корень + грибница + жирная личинка + рыхлая почва.

### Дерево слов

Предложите детям написать на небольших полосках бумаги слова, характеризующие дерево. Это могут быть как поэтические сравнения, так и вполне прозаические описания функций отдельных частей дерева: поощряйте детей давать самые разные определения. Можно предложить детям подобрать слова, относящиеся к отдельным частям дерева, и написать их на заранее

подготовленных листках бумаги соответствующей формы и цвета: зеленые листочки - для кроны («величественная», «антенна для улавливания света», «могучая», «дающая приют птицам», «имеющая генетически определенное строение» и т.д.); имитация фрагментов коры - для ствола («шершавый», «несгибаемый»; «ежегодно добавляющий одно кольцо» и т.д.); узкие полоски причудливой формы - для корней («таинственные», «прячущиеся», «добывающие воду» и т. д.). Соберите листки и разместите их на силуэте дерева, нарисованном на ватмане, - у вас получится замечательный коллаж, который можно использовать в качестве элемента оформления учебного помещения.

#### «Природа в моей жизни»

Основные цели: формирование у участников представлений друг о друге; получение первого опыта публичного самоанализа, который предстоит использовать каждому участнику на протяжении всего игрового процесса; создание единого группового эмоционального настроения.

Ориентировочное время: 30-40 минут.

Материалы и подготовка: листок бумаги, ручка.

Процедура. Каждому участнику предлагается написать в столбик цифры от 1 до 10 и десять раз письменно закончить высказывание «Природа для меня...» («Природа в моей жизни...»). После того как участники напишут свои высказывания, им предлагается рассказать группе о своем опыте общения с природой, о своих мыслях по этому поводу. Строго придерживаться своих записей не обязательно.

Примечание. Можно попросить участника предложить повторить свой рассказ тому человеку в группе, кто, по его мнению, наиболее внимательно его слушал. Закончить упражнение высказываниями в кругу — насколько легко или трудно было каждому участнику справиться с этим заданием.

#### «Тотем»

Основные цели: идентификация с природным объектом, ощущение своей включённости в мир природы.

Ориентировочное время: до 1,5 часа.

Материалы и подготовка: бумага, ручки, карандаши, краски, биологические и географические справочники (словари, энциклопедии).

Процедура. Ведущий рассказывает участникам об индейских тотемах.

Тотем — это природный объект (животное, растение, солнечный луч, облако, дождевая капля и т.д.), который по легендам индейцев защищает и поддерживает человека, становится его другом и покровителем на всю жизнь.

Каждому участнику предлагается хорошо подумать и выбрать себе природный тотем. Затем прочесть о нём в справочнике, написать небольшой рассказ, нарисовать его. Участники обмениваются рассказами о своих тотемах, запоминают тотемы друг друга.

### «Мир кролика и мир муравья»

Основные цели: развитие идентификации с живыми существами, приобретение опыта новых ощущений.

Ориентировочное время: 30 минут.

Материалы и подготовка: пятирублёвые монеты, лупы и пинцеты (для каждого участника). Упражнение проводится на лугу или на поляне.

Процедура. Участникам предлагается разместиться широким кругом, присесть и представить себя кроликами. Следует передвигаться кроличьими прыжками, нюхать землю, воздух.

Может быть, пахнет опасностью?

Где здесь можно спрятаться?

Надо внимательно рассмотреть почву и растения, возможно, удастся заметить каких-нибудь насекомых, следы и т.д.

Что здесь может быть съедобным?

Затем участникам предлагается пригнуться ещё больше и представить себя муравьями.

Как изменилось восприятие мира по сравнению с миром человека и миром кролика? Чтобы ещё лучше почувствовать мир муравья, надо воспользоваться лупой.

Откуда теперь можно ждать опасности?

Где спрятаться?

Что можно съесть?

Далее участникам предлагается за следующие пять минут собрать коллекцию предметов из мира муравья, разместив их на монетке. Следует воспользоваться лупой и пинцетом.

Собравшись в круг, участники обмениваются впечатлениями о мире кролика и мире муравья, сравнивают эти миры с миром человека, показывают друг другу свои коллекции на монетках.

Примечание. Необходимо позаботиться, чтобы почва не была слишком сырой.

### «Музыкальные картинки»

Основные цели: развитие сопереживания по отношению к природным существам, расширение опыта восприятия живых существ, стимулирование воображения.

Ориентировочное время: 20 минут.

Материалы и подготовка: магнитофон, кассета с записью нескольких музыкальных отрывков.

Процедура. Группе для прослушивания предлагается запись музыкального отрывка. Каждому участнику нужно выбрать животное или растение, к которому, по их мнению, подходит такая музыка. Затем предлагается следующий отрывок.

Упражнение заканчивается обсуждением, в ходе которого участники стараются описать свои представления о том, в какой ситуации находится

выбранное ими существо, какое у него настроение, что могло произойти с ним до этого и т.д.

Примечание. Не следует оценивать, насколько каждый выбор «соответствует» музыке. Оценка «успешности» или «неуспешности» того или иного результата, полученного кем-либо из участников в процессе упражнения, противоречит принципам организации игры.

#### «Чистописание»

Основные цели: развитие способности тонко понимать, ощущать особенности разных живых существ, усиление значимости отношения к природе, стимулирование воображения.

Ориентировочное время: 20 минут.

Материалы и подготовка: бумага, цветные карандаши, фломастеры.

Процедура. Участникам предлагается задумать нескольких животных, которые бы максимально отличались друг от друга (большой — маленький, пушистый — скользкий, хищный — «мирный») и т.д. Затем нужно написать название каждого животного, подбирая размер, цвет, форму, толщину, частоту букв таким образом, чтобы эта надпись соответствовала внешности и характеру данного животного. При этом «надо стараться, чтобы надпись понравилось самому животному, если бы попалась ему на глаза». Упражнение заканчивается обсуждением.

Примечание. Выполнение этого упражнения «включает» работу психомоторики участников, расширяя этим диапазон психолого-педагогического воздействия.

#### «Жизнь камней»

Основные цели: развитие опыта ощущений, распространение партнёрского отношения и на неживую природу, тренировка воображения.

Ориентировочное время: 40 минут.

Материалы и подготовка: место, где есть различные камни.

Процедура. Участникам предлагается внимательно посмотреть на окружающие камни, почувствовать, какой из них ждёт, чтобы его подняли и заговорили с ним. Выбрав и подняв такой камень, участники собираются в круг.

Ведущий предлагает каждому узнать о жизни своего камня:

- рассмотрев его цвета и сосчитав их;
- прощупав шероховатые и гладкие места, определив, тёплый камень или холодный, лёгкий или тяжёлый;
- понюхав камень и определив его запах;
- послушав камень, постучав по нему ногтем.

Что может рассказать этот камень?

Всегда ли он лежал на этом месте?

Далее участникам предлагается представить, что они уменьшились до очень маленьких размеров так, что камень стал для них целой планетой.

Где на камне-планете можно построить дом?

А где образуется озеро?  
Где будет посажен сад?  
Это грязная планета или чистая? и т.д.

Затем участникам предлагается сложить камни вместе и найти среди них свой камень с закрытыми глазами.

Наконец, предлагается найти «ухо» своего камня и, закрыв глаза, шёпотом рассказать ему о себе: о школе, об учителе, о своих друзьях, о любимых растениях и животных, о чём-то секретном. Теперь нужно закрыть пальцем «ухо» камня, и всё, что было ему рассказано, будет им надёжно сохранено. Уходя, камень следует осторожно положить на место, где он был найден, и в той же «позе».

Примечание. Если есть возможность вернуться на это место, то участникам предлагается найти свои камни, послушать их рассказы о событиях последнего времени и самим сообщить на «ухо» новую информацию.

#### «Ателье мод»

Основные цели: развитие способности тонко понимать, ощущать особенности разных живых существ, развитие воображения, повышение значимости отношения к природе, идентификация.

Ориентировочное время: 30-40 минут.

Материалы и подготовка: бумага, цветные карандаши.

Процедура. Участникам предлагается выбрать двух максимально различающихся животных (маленький — большой, пушистый — гладкий, летающий — ползающий и т.п.). Затем необходимо для них разработать (придумать и нарисовать комплекты) одежды. Надо постараться, чтобы эта одежда подходила к внешнему виду животного, подчеркивала его достоинства, соответствовала характеру и «духу» животного, чтобы в ней было удобно вести тот образ жизни, который характерен для него. Упражнение заканчивается показом мод и обсуждением в кругу.

Примечание. В данное упражнение можно ввести «мозговой штурм» группы для выработки общих критериев, по которым следует вести разработку одежды.

#### «Зоологический балет»

Основные цели: идентификация с животными и растениями.

Ориентировочное время: 30 минут.

Процедура. Участникам предлагается выбрать себе любое животное или растение, затем на 20 минут нужно стать им, «переняв» его форму, движения, повадки, звуки и т.п. О своем выборе не объявляется. Надо ползать, прыгать, «летать», «расти», взаимодействуя при этом с другими. Участников следует ориентировать на выражение не только внешних черт, но и «внутреннего мира» избранного животного или растения. При выполнении задания можно шуметь, активно выражая чувства, будь то страх, гнев или любовь.

В заключение участникам целесообразно предоставить возможность поделиться с группой своими ощущениями от упражнения.



Примечание. Часто случается, что несколько участников выбирают один и тот же природный объект. Это совершенно нормально, эффективность упражнения от этого несколько не снижается, скорее наоборот: обсуждение получается более интересным.

#### «Экологические письма»

Основные цели: развитие способности понимать живые существа, стимулирование идентификации.

Ориентировочное время: 30 минут.

Материалы и подготовка: бумага, ручки.

Процедура. Участники делятся на пары. Вначале каждому предлагается выбрать для другого какое-то растение или животное, на которое, по мнению данного участника, чем-то похож его партнер.

Затем каждый участник пишет письмо (приблизительно на одну страницу) тому животному или растению, на которое он похож по мнению партнера. После этого письмо передается партнеру, и он становится на данное время этим животным или растением. Прочитав письмо, партнер пишет от имени животного или растения ответ участнику, пославшему ему это письмо, обращаясь к нему уже как к человеку.

Примечание. Выбор животного или растения для своего партнера сам по себе может выступать как игровая техника.

#### «Предупредительные знаки»

Основные цели: развитие понимания интересов и потребностей живых существ, самоанализ своего поведения по отношению к ним.

Ориентировочное время: 30 минут.

Материалы и подготовка: бумага, цветные карандаши, фломастеры.

Процедура. Участники получают задание придумать и нарисовать несколько предупреждающих или запрещающих знаков, которые можно было бы установить в лесу, у реки, в парке, на улицах города. Эти знаки должны защищать какие-то интересы и права животных и растений. Надо постараться, чтобы они не только несли информацию и были понятны другим, но и воздействовали на эмоциональную сферу людей. В конце упражнения участники делятся ощущениями, которые у них вызвали знаки, представленные другими.

#### «Экологическая этика»

Основные цели: формирование экологичности мировоззрения, расширение стратегий взаимодействия с миром природы, усвоение способов взаимодействия с живыми существами.

Ориентировочное время: 1 час.

Материалы и подготовка: бумага, ручка, компетентность ведущего в области содержания животных и растений.

Процедура. Консультируясь с ведущим, участники выбирают растения или животных, которые они теперь или в будущем собираются завести у себя дома с учетом своих условий, возможностей и симпатий. Также с помощью ведущего составляется список всего, что им следует подготовить, прежде чем животное или растение появится в их доме. Затем составляется этический кодекс содержания дома объектов живой природы, в котором отражаются свои обязательства, гарантии, ожидания и т.п. по отношению к избранному живому существу.

#### «Сосчитай звуки»

Участники игры расходятся в лесу, парке и т.д. Затем выбирают себе место и слушают звуки природы. Сначала слышат громкие звуки, после улавливают более отдаленные. Это объясняется особенностями строения слухового аппарата. В конце игры все собираются и говорят, сколько и какие звуки они слышали. Можно все услышанное нарисовать.

#### «Найди свой предмет»

Цель: развитие у детей тактильных ощущений.

Материалы: в зависимости от вариантов можно использовать различные предметы, собранные по дороге: кусочки коры, шишки, листики, веточки, орехи. Если это камушки, то они должны быть примерно одинаковые по размеру.

Ход игры. Дети становятся в круг. У каждого участника в руке свой предмет, который они должны хорошо изучить руками, закрыв глаза. Затем предмет передается по кругу до тех пор, пока не возвращается к своему владельцу. Передача предметов происходит с закрытыми глазами.

## РАЗРАБОТКИ НЕКОТОРЫХ ЗАНЯТИЙ.

### Тема: Книга природы

1. «Давайте познакомимся»: Организуйте знакомство детей друг с другом и с вами в процессе коммуникативных игр.

2. «Вспоминаем...»:

• Поиграйте в игру «Совы и вороны», используя в ней следующие утверждения:

- Природа – это то, что нас окружает и не сделано руками человека (верно).

- Живые существа – это такие существа, которые умеют двигаться (неверно).

- Свет, тепло, вода, воздух – все это необходимо для жизни живых существ (верно).

• После игры предложите детям:

-дать определение понятия «природа»;

-перечислить признаки живого;

-перечислить компоненты неживой природы.

3. «Картина мира»:

• Поиграйте в игру «Воронья охота», дав каждому ребенку задание найти на месте проведения экскурсии несколько из перечисленных в «охотничьем списке» предметов.

• Продемонстрируйте детям пособие «Картина мира». Нарисуйте на земле его аналог – расчерченный на десять секторов круг - и предложите детям разложить найденные природные предметы по соответствующим секторам (промаркируйте их карточками пособия). Обсудите правильность размещения предметов. Обратите особое внимание детей на задания: «Найти что-нибудь очень важное для природы» и «Найти что-нибудь совершенно бесполезное для природы». Обсудите эти задания и подведите детей к выводу о том, что в природе ВСЕ важно, а бесполезного - нет.

Прочитайте стихотворение Б. Заходера:

Все-все

Все на свете,

На свете нужны.

И Мошки

Не меньше нужны, чем Слоны.

Нельзя обойтись

Без чудищ нелепых

И даже без хищников, -

Злых и свирепых.

Нужны все на свете!

Нужны все подряд -

Кто делает мед

И кто делает яд!

Плохие дела  
У Кошки без Мышки,  
У Мышки без Кошки  
Не лучше делишки.

И, если мы с кем-то  
Не очень дружны,  
Мы все-таки очень  
Друг другу нужны!

И, если нам кто-нибудь  
Лишним покажется,

То это, конечно,  
Ошибкой окажется!

Все-все  
Все на свете,  
На свете нужны,  
И это все дети запомнить должны!

• Напомните детям о Царствах живой природы и предложите им поиграть в игру «В некотором Царстве...».

4. «Книга природы»:

Расскажите детям о том, что между всеми живыми существами, населяющими Землю, и всеми компонентами неживой природы существует огромное количество связей – видимых и невидимых. Объясните, что изучением этих связей занимается наука ЭКОЛОГИЯ, благодаря которой люди учатся читать «Книгу природы».

Материалы: литературный ряд; «охотничьи списки» для игры «Воронья охота»; картинки и карточки для игры «В некотором Царстве...»; пособие «Картина мира».

### Тема: Как устроена планета Земля

1. Под негромко звучащую музыку прочитайте детям психологический текст «Эволюционная память: От начала Вселенной». Обсудите стадии формирования Земли как небесного тела. Предложите детям выполнить задание, дающее возможность «почувствовать» все слои Земли: ядро, мантию, земную кору. Поговорите о толщине каждого слоя, приводя образные сравнения. Введите понятие «литосфера».

**ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЯ:** Предложите детям сделать из пластилина модель Земли. Для этого надо взять кусок пластилина и скатать из него шарик диаметром 1 см - «ядро Земли». Из пластилина другого цвета надо вылепить «мантию» и «накинуть» ее на «ядро». Затем сделать третий цветной слой - самый тонкий - «земную кору». После того как все дети выполнят работу, предложите им разрезать полученную модель Земли пополам и рассмотреть ее внутреннее строение, повторив название каждого слоя. Сравните внутреннее строение Земли со строением вареного куриного яйца.

2. Поиграйте с игрой «Строение Земли».

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ:** Несколько человек, изображающие ядро Земли, встают, крепко прижавшись друг к другу. Еще шесть человек, взявшись за руки, встают вокруг - они изображают мантию. «Мантия» не неподвижна, и поэтому дети, изображающие ее, делают волнообразные движения руками и телом. Затем еще двенадцать человек выстраиваются в круг - это «земная кора».

**Материалы:** психологический текст; музыкальная запись; пластилин и кусок картона (для каждого ребенка); нож.

### Тема: Вода мира - единый организм

1. Расскажите детям о том, что жизнь зародилась в воде – одной из сред обитания организмов. Обсудите, чем отличаются понятия «среда обитания» и «место обитания». Прочитайте слова А.Экзюпери: «Вода, у тебя нет ни вкуса, ни запаха, тебя невозможно описать, тобой наслаждаются, не ведая, что ты такое! Нельзя сказать, что ты необходима для жизни: ты - сама жизнь!» Попросите детей подтвердить или опровергнуть это высказывание.

2. Попросите детей назвать три состояния воды (жидкое, твердое и газообразное). Пр продемонстрируйте масштабированный опыт «Сколько воды на Земле?».

3. Напомните детям о круговороте воды в природе. Прочитайте психологический текст «Вода мира». Обсудите, какие разные водные объекты были упомянуты в тексте. Подведите детей к выводу о том, что количество воды на Земле остается неизменным, меняется только ее состояние.

**Материалы:** трехлитровая банка с водой; стакан объемом 200 мл; пипетка; карта мира; магнитофонная запись (шум морского прибоя, журчание лесного ручья).

## Тема: Где и как зимуют насекомые

### 1. «Куб животных»:

- Покажите детям картинки с изображением самых разных животных и подведите их к мысли о том, что обитатели Земли многочисленны и разнообразны. Попросите детей перечислить известные им классы животных, назвать представителей каждого класса и описать их главные отличительные черты.

- Обратите внимание детей на насекомых - самый многочисленный (по количеству видов) класс животных. Дайте детям возможность убедиться в огромной численности видов насекомых с помощью наглядного пособия «Куб животных». После рассматривания «Куба животных» подведите детей к выводу о том, что насекомых на Земле вдвое больше, чем всех остальных животных вместе взятых.

### 2. «Как устроены насекомые»:

- Расскажите о трех отличительных чертах, по которым можно узнать насекомых среди множества других животных, демонстрируя картинку с изображением какого-нибудь насекомого крупным планом:

- тело разделено на три части: голова, грудь, брюшко;

- на груди располагается ШЕСТЬ ног;

- брюшко состоит из сегментов – «НАСЕчено.»

- Раздайте детям карточки с изображением разных маленьких животных (насекомых, многоножек, червей и т.д.) и попросите доказать - насекомое или НЕ-насекомое изображено на картинке. («Я думаю, что на этой картинке изображено насекомое, потому что...»).

- Предложите детям послушать сказку К. Чуковского «Муха-Цокотуха» и по ходу чтения посчитать, сколько НЕ-насекомых пришло в гости к Мухе.

### 3. «Я люблю насекомых, потому что...»:

- Предложите детям по очереди закончить фразы: «Я не люблю насекомых, потому что...» и «Я люблю насекомых, потому что...». (Сначала дети будут называть насекомых, которые, с точки зрения человека, являются «вредными», потому что они «жужжат и мешают спать», «кусаются», «жалят» и т.д. Затем дети будут называть «полезных» с точки зрения человека насекомых - тех, кто радует нас своей красотой, опыляет растения и т.д.)

- После выполнения задания подведите детей к выводу о том, что хотя человек и делит животных на «полезных» и «вредных», но на самом деле в природе нет ни полезных, ни вредных существ - все одинаково нужны – те, «кто делает мед», и те, «кто делает яд...».

Материалы: наглядные пособия «Царство животных» и «Куб животных»; карточки с изображениями насекомых и НЕ-насекомых; литературный ряд.

Тема: Красота дерева

1. На фоне тихо звучащей музыки продемонстрируйте слайд (фотографию) одинокого дерева и прочитайте стихотворение Е.Кочетковой:

Корни мои в глубину прорастают,  
Жадно прохладную воду глотают.

Строен и прочен, могуч и тяжел,  
Соками жизни наполненный ствол.

Ветви упругие в небе стремятся  
С облаком белым и ветром обняться.

Солнышко листьев лучами коснется -  
Тайная жизнь в моих недрах проснется.

С белкой, жуком, муравьишкой и птицей  
Всем, что имею, могу поделиться.

Ходят ко мне кабаны и олени,  
Мох и лишайник мне греют колени.

Людам, бредущим по тропам лесным,  
Я навеваю счастливые сны.

И, обитая в двух разных мирах,  
Соединяю я звезды и прах.

2. Продемонстрируйте следующий слайд (дуб с пышной кроной) и прочитайте стихотворение Э.Мошковской:

У Дедушки-Дерева добрые руки:  
Большие, зеленые добрые руки.

Дедушка-Дерево добрый такой,  
Белку качает зеленой рукой.

Какая-то птица на плечи садится,  
Какая-то птица в руках суетится.

Жучище примчался - и сел, и качался,  
И все восхищался, и все восхищался.

Стрекозы примчались и тоже качались,  
И все свистели в пуховой постели,

Смеялись, качались, качались, свистели!  
Дедушка-Дерево пчел подхватил  
И на ладони свои усадил.

У Дедушки-Дерева добрые руки,  
Большие, зеленые добрые руки.

Наверно, их сто, или сто двадцать пять,  
Чтоб всех покачать, чтоб всех покатать!

3. Под тихо звучащую музыку (Э.Бергланд «Сказочное кольцо эльфинов») продемонстрируйте несколько соответствующих слайдов и прочитайте стихотворение В.Рождественского:

Вот старый дуб, -  
Листва из звонкой меди  
Могучий стан в извилинах коры -  
Он весь гудит, рокочет о победе,  
Как некогда на струнах гуслияры.

Вот сосны. Прямоствольны и упруги,  
Колочие - ветрам не разорвать,  
Стоят в своей чешуйчатой кольчуге  
Спокойные, как Игорева рать.

И елки, неподвижны и суровы,  
Роняя низко рукава ветвей,  
Ждут, пригорюнясь - матери и вдовы,  
Молчальницы в платочках до бровей.

А рядом боязливая осина  
И вовсе простодушная ольха,  
Глядят поверх кустов, как из-за тына,  
На тропку, что тениста и глуха.

Но всех милей мне девушка-березка,  
Пришедшая из сказок и былин,  
Снегурочка, любимица Мороза,  
Аленушка пригорков и равнин.

Ей любви наши зори, сенокосы,  
Ромашки в росах, звонкие стрижи,  
Зеленые она качает косы  
Над волнами бегущей с ветром ржи.



4. Проведите беседу о красоте замечательных творений природы – деревьев.

5. Предложите детям выполнить изображение дерева в одной из предложенных художественных техник:

«Мятая бумага»:

- лист бумаги хорошо смочите водой;
- не дожидаясь высыхания бумаги, широкой кистью нанесите в левой части листа вертикальную полосу коричневой краской (ствол дерева), а остальную часть покройте пятнами произвольной формы краской различных оттенков зеленого цвета;

- сомните лист в комок, а затем сразу же разгладьте на столе ладонями, слегка прижимая;

- дайте бумаге как следует просохнуть;

- нарисуйте на зеленом фоне отходящие от ствола ветви.

Примечание: Для передачи структуры коры дерева можно при разглаживании листа формировать на нем небольшие вертикальные складочки.

«Монотипия»:

- на гладкую поверхность палитры нанесите пятна краски;

- не дожидаясь высыхания краски, сверху положите лист бумаги (лучше мелованной или глянцевой) и хорошо разгладьте его ладонью;

- лист снимите с палитры и рассмотрите отпечаток;

- на фоне отпечатка нарисуйте силуэт дерева.

«Набрызг»:

- на лист цветной или белой бумаги уложите сухие листья деревьев и травинки;

- на палитре разведите краски до консистенции негустой сметаны;

- наберите краску на зубную щетку и с помощью небольшой расчески разбрызгайте ее, добиваясь равномерного распределения по листу;

- после высыхания краски уберите сухие листья.

Материалы: магнитофон; музыкальные записи; слайдпроектор; слайды или художественные фотографии деревьев; литературный ряд; стандартный набор для рисования (для каждого ребенка); бумага.

## Экологическая акция по теме: "Энергосбережение и водосбережение"

### Цели и задачи:

- ❖ формирование знаний о ресурсах земли: воде и энергии;
- ❖ воспитание бережного отношения к воде и электроэнергии;
- ❖ развитие внимания, мышления, воображения.

### Методы:

- ❖ беседа;
- ❖ практическая работа;
- ❖ самостоятельная работа.

### Ход акции.

#### 1 занятие.

Педагог проводит беседу.

Педагог: Ребята, отгадайте загадки:

Много её – беда!

Мало её – беда!

Нужна она нам всегда

Больше, чем даже еда. (Вода).

К дальним селам, городам

Кто идет по проводам?

Светлое величество!

Это..... (Электричество).

Педагог: О чем мы сегодня будем говорить?

Дети: О воде и энергии.

Педагог: Послушайте одну историю.

Ребята договорились, что вечером, когда закончатся занятия, они соберутся в школе, чтобы обсудить программу Новогоднего праздника. По дороге на этот сбор еще издалека они увидели, что почти все окна в школе ярко светятся.

- Наверное, занятия еще не кончились, - подумали ребята, - придется ждать.

Но когда они пришли, дежурный сказал им:

- Все уже разошлись. Вы к кому?

Ребята объяснили ему, что у них сбор, и поднялись в свой класс. В классе никого не было, но все лампы горели.

Педагог: Ребята, как вы думаете, зачем я рассказала вам об этом случае? Допустимо ли, чтобы лампы горели без дела?

Ответы детей (нет, недопустимо, надо беречь электроэнергию).

Педагог: Почему нужно беречь электроэнергию?

Обсуждение вопроса с детьми.

Педагог: Электричеством надо пользоваться экономно и дома, и в школе, выключать свет всегда и везде, когда он горит зря. Послушайте еще одну историю.

Однажды зимой, когда уже стемнело, в одном из городских районов в конце рабочего дня вдруг прекратилась подача электроэнергии. Между этажами в полной темноте повисли лифты с людьми. В квартирах нельзя было приготовить ужин, так как в нашем городе плиты электрические. Остановилась работа всех предприятий, учреждений, учебных заведений. Улицы и магазины погрузились во мрак. Все ждали, когда появится электричество.

Подачу энергии наладили в течение часа, но и этого короткого времени было достаточно, чтобы понять, какое большое значение в нашей жизни имеет электричество.

Мне было в то время пять лет (1974 г.). Я сама очень напугалась. Мама нашла и зажгла свечку, и сказала:

- Много-много лет назад, когда еще её родители были маленькими, один ученый изобрел свет. Первую лампочку, в нашей стране, называли лампочкой - Ильича. Хотя не Владимир Ильич Ленин её изобрел, но он первый дал распоряжение провести электричество в нашей стране.

Педагог: Ребята, берегите электроэнергию, чтобы много лет было светло на планете! А кто-нибудь может нам рассказать свой случай?

Ваня: Мне приснился сон.

Ночь. Тишина. Все уснули. Мне не хотелось спать. Встаю. Включаю телевизор. Начинаю смотреть фильм. Под говор телевизора глаза сами закрываются. Телевизор ожил и заговорил: - Ах, как я устал за целый день, а мне еще работать всю ночь.

Лампочки в телевизоре хором закричали: - Ура! Мы так красивы, так ярки!

Телевизор строго сказал: - Глупые, ведь если я буду работать день и ночь, то вы погаснете навсегда.

Тут я спросил: - А почему?

- Да потому, - сказал телевизор, - что если я буду постоянно работать, мои лампочки быстро потухнут, и ты, Иван, не сможешь смотреть свои любимые фильмы.

Открыл я глаза. Телевизор работает. Фильм закончился и начался другой. Выключаю телевизор и засыпаю. Утром за завтраком я сказал всей семье, что энергию нужно беречь и без надобности электроприборы и лампочки не должны работать.

Педагог: Ребята, 1 кВт электроэнергии достаточно, чтобы испечь 38 кг хлеба или сшить 2 пары обуви, произвести 14 кг сыра. Такое же количество энергии потребляют за 10 часов бессмысленного горения лампочки в 100 Вт.

Не допускайте, чтобы лампочки горели тогда, когда в помещении светло от солнечного света.

Свет так же, как и воду нужно использовать рационально.

Свет и вода – это ресурсы земли.

Педагог: Любите ли вы купаться в ванне и под душем? Умеете ли вы плотно закрывать кран? Всегда ли следите, чтобы из крана попусту не текла вода?

Ответы детей.

Педагог: Послушаете одну историю.

Эта история произошла в городе. Вова пришел из школы. Помыл посуду и не закрыл до конца кран. Вода капала и капала. Вова сидел и делал уроки. И тут произошло невероятное, вода запела:

Кап – кап – кап – кап –

Не бережно дети относятся.

Кап – кап – кап – кап –

Воды реки уносятся.

Кап – кап – кап – кап –

Без пользы не хочется капать.

Кап – кап – кап – кап –

Крану приходится плакать.

Кап – кап – кап – кап –

Вова, закрой кран.

Кап – кап – кап – кап –

Иначе вытечет океан.

Ничего себе, думаю, чудеса, вода заревела и запела. Я встал и закрыл кран.

Пришли родители с работы, а я им говорю:

- Кран получше закрывайте, а то океан утечет через раковину!

Родители переглянулись и сказали:

- А мы тебе давно об этом говорили!

Педагог: Ребята, иметь возможность пользоваться в любое время ванной, душем, водопроводом – это великое благо. Чтобы в кране всегда была вода, многие люди вкладывают большой труд. Дело в том, что грязные стоки попадают в реки и озера, поэтому вода в них перестала быть чистой и, прежде чем вода поступит в водопровод, её приходится очищать. Если чистая вода течет без пользы, то она попадает в канализацию, где смешивается с грязной жижой. Чтобы из этой жижи получить чистую воду, строят специальные очистительные сооружения. Эти сооружения буквально захлебываются от огромного количества очень грязной воды. Они работают на пределе. Если кран остается открытым, то не только впустую истрачена чистая вода, но и увеличено количество грязной воды и нагрузка на очистительные сооружения. Пока водопроводную воду можно пить, но её качество год от года ухудшается.

Чистую воду надо беречь!

А для чего еще нужна вода?

Дети: Для приготовления пищи, в производстве, в сельском хозяйстве, в медицине, в быту, здоровье, электроэнергия.

Педагог: Ребята, планеты, вращаются вокруг солнца. Каждая планета имеет свой цвет. Венера ярко – белая. Это цвет окутывающих облаков. Марс красноватый. Это цвет марсианских песков. Нептун синеватый, это цвет его газов. А наша Земля на снимках из космоса выглядит голубой. Это цвет ее океанов и морей. Их больше, чем суши. И, может быть, нашу планету правильнее было назвать не – Земля, а – Вода.

На каждые 100 литров воды приходится лишь 2 л пресной. Неравномерно распределена питьевая вода на Земле. Есть места, куда её привозят на машинах в

цистернах. Представьте такую картину: огромное море воды, а на его берегу в поселке берут воду из машины – цистерны и бережно несут её, чтобы не расплескать ни капли. В таких местах люди умеют беречь воду. А умеете ли вы беречь воду?

Дети обсуждают.

Педагог: Давайте из ваших высказываний составим правила.

На доске педагог пишет:

Правила пользования водой и электроэнергией!

Плотно закрывай кран.

Если заметил, что из крана течет напрасно вода, закрой кран.

Когда моешь руки – не включай сильно струю. Это не мешает умыться, а воды утечет меньше.

Наливай воду в стаканчик, когда чистишь зубы. Полоскать рот из стаканчика очень удобно, а сколько воды сэкономишь!

Когда охлаждаешь бутылку с лимонадом, поставь её в холодильник, не держи под холодной струёй воды.

Если выходишь из комнаты выключай свет.

Не включай свет, когда солнце светит и в комнате светло.

Не включай понапрасну электроприборы.

Итог беседы. Педагог: Как нужно беречь воду? Как нужно беречь электроэнергию?

Практическое задание:

Составить свою историю или экологическую сказку о воде и электроэнергии.

## 2 занятие.

Практическая работа

Педагог даёт детям задание:

Посчитать, сколько капель капает из неплотно закрытого крана за 1 минуту.

Снять показания электросчетчика, а потом через час снять еще раз. Посчитать разницу и узнать, сколько электроэнергии тратится за 1 час.

После этого дети решают задачи:

Сколько воды утекает понапрасну из неплотно закрытого крана за 1 час, если за 1 минуту вытекает 110 капель?

В комнате горит 5 ламп, которые за месяц (30 дней) тратят 150 кВт энергии. Сколько кВт тратит 1 лампочка за 1 день?

Практическое задание:

Педагог детям предлагает составить свои задачи.

## 3 занятие

Занимательные игры

Сначала педагог загадывает загадки:

Много её – беда!

Мало её – беда!

Нужна она нам всегда

Больше, чем даже еда! (вода)

Очень добродушная,  
Я мягкая, послушная,  
Но когда захочу,  
Даже камень источу. (вода)

Я и туча, и туман,  
Я ручей и океан,  
Я летаю и бегу,  
И стеклянной быть могу. (вода)

Меня пьют,  
Меня льют,  
Всем нужна я,  
Кто я такая? (вода)

К дальним селам, городам  
Кто идёт по проводам?  
Светлое величество?  
Это... (электричество)  
Что за чудо, что за ящик?  
Сам певец и сам – рассказчик,  
И к тому же, заодно,  
Демонстрирует кино. (телевизор)

Провели под потолок  
Удивительный шнурок.  
Привинтили пузырёк –  
Загорелся огонёк. (лампочка)

Через реки, через горы  
Слышим музыку и говор.  
Нам услышать их помог  
Это чудо – сундучок. (радиоприемник)

Я вдыхаю много пыли,  
Чтобы вы здоровы были. (пылесос)

Педагог: А сейчас, ребята, попробуйте отгадать кроссворд.  
По вертикали:

1. Состояние воды, когда она текучая.
2. Состояние воды, когда она застывает.
3. Состояние воды, когда она превращается в пар.
4. Условие, при котором вода может менять свое состояние.

(Ответы: 1.Жидкое; 2.Твердое; 3.Газообразное; 4.Температура)

Задание на дом: Составить кроссворд о воде и энергии (какие приборы работают от электричества и т.д.)

#### **4 занятие.**

Конкурс плакатов.

Нарисовать плакат: “Берегите воду!”

Нарисовать плакат: “Берегите электроэнергию!”

Придумать и нарисовать знак, который показывает, как нужно беречь воду и электроэнергию.

Итог акции.

Выставка лучших работ учащихся: кроссвордов, рассказов, сказок, плакатов, знаков, задач.

Награждение лучших участников.

Выбор экологической группы, которая будет следить за бережным отношением своих сверстников к воде и электричеству.

Можно провести праздник – “Да здравствует вода и электричество!”

## Турнир знатоков по теме: "Мозаика леса".

### Цели:

- ❖ расширять знания детей о растительном и животном мире леса.
- ❖ развивать любознательность, находчивость.
- ❖ воспитывать бережное отношение к природе.

### Ход занятия.

#### 1. Вступительная беседа.

Лес – это сказочный мир. Присмотритесь и прислушайтесь. Он полон загадок и тайн. В лесу нашли приют звери и птицы, ящерицы и лягушки, жуки и бабочки. А сколько в нём разнообразных ягод и грибов! Крупные и мелкие цветы смотрят на нас из травы. Они приглашают всех полюбоваться, порадоваться красоте, вдохнуть чистый и добрый лесной воздух. Чтобы понять, как живёт лес, нужно разбираться в многообразии растительного мира, хорошо знать повадки его обитателей.

Проведём турнир знатоков природы, на котором вы поделитесь своими знаниями о лесе. В нём участвуют две команды, которые должны для начала придумать названия, эмблемы. Следить за ходом поединка будет жюри.

#### 2. Разминка.

Вопросы по очереди задаются каждой команде.

- Какую птицу называют лесным барабанщиком? (дятел)
- Какие грибы растут на пнях? (опята)
- Что ест зимой жаба? (ничего, она спит)
- Кто трижды поменяет своё обличье, прежде чем стать взрослым? (насекомое)
- Куда зайцу бежать удобнее с горы или в гору? (в гору, у него задние ноги длиннее)
- Какой лесной обитатель сушит на деревьях грибы? (белка)

#### 3. О страшных, храбрых и не очень.

1 этап. Узнай животное.

А) Гнездо, которое строит зверёк, называется гайно. Сначала зверёк сплетает из толстых веток и прутьев основание гнезда, затем делает стены, а сверху крышу. Дома у зверька тепло и чисто. Внутри своё жилище хозяйка выстилает мхом-лишайником, сухими травинками, листьями. В таком гнезде один или два входа, которые в сильные морозы хозяйка затыкает лёгким лишайником. (Если дети берут подсказку, то вычитается один балл)

– Подсказка.

Зимой этот зверёк серый, летом – рыжий. На кончиках ушей – длинные кисточки, пушистый хвост красиво выгнут за спиной. (Белка)

Б) Французский натуралист Жорж Луи Бюффон так охарактеризовал этих животных: “Мерзкий лик, дикий вид, устрашающий голос, невыносимый запах, коварный нрав”.

– Подсказка.

Этих зверей называют санитарями леса. (Волки)



В) Это удивительный зверёк. Слух у него более тонкий, чем у кошек и собак. Обоняние необыкновенное зверёк чувствует жука или личину в земле на глубине нескольких метров. А вот зрение у него слабое. Ест он очень много. Обычно за ночь съедает столько, сколько весит сам. Ест всё: ягоды, семена растений, червей, мышей, насекомых и даже змей.

– Подсказка.

Он хоть и маленький, но не боится хищников, у него есть защита от них.

(Еж)

Г) У этого зверя два основных способа защиты от врагов: маскировка и ноги. Прыгает и бежит очень быстро и легко так легко, что даже в сугробы не проваливается. Он не просто убегает от опасности, он выбирает самый короткий путь к спасению. Но случается, что не помогают не хитрость, ни быстрота, тогда он падает на спину и обороняется сильными задними ногами.

– Подсказка.

Его считают большим трусишкой. (Заяц)

Д) Это самый хитрый и осторожный зверь. Он умеет прекрасно маскироваться, у него острые зрение, слух, а как он танцует! Поднимается на задние лапы и ходит в таком положении мелкими шажками. Питается насекомыми, грызунами, птицами, иногда ежами, зайцами.

– Подсказка.

Убегать от преследователей помогает рыжий пушистый хвост. (Лиса)

Е) Этот зверь очень подвижный и ловкий: может быстро бегать, делать большие прыжки, влезать на деревья и плавать. В гору бежит быстрее, чем по равнине. По лесу шагает осторожно, старается не шуметь, ноги ставит немного вовнутрь.

– Подсказка.

Его считают неуклюжим сладкоежкой. (Медведь)

2 этап. Верю – не верю. Каждой команде предлагаются высказывания, с которыми ребята могут согласиться и не согласиться. Ответ должны аргументировать.

– Медведь в берлоге зимой сосёт лапу.

Ответ: нет. Зимой у медведей на подошве отслаивается кожа. Молодая нежная кожица зудит и мёрзнет. Вот мишка и облизывает подошвы горячим языком.

– Кабаны очень любят принимать ванну.

Ответ: да. Кабаны устраивают себе купальни в больших лужах, а также валяются в болотной грязи. Когда грязь на щетине подсыхает, они трутся боками о деревья. Корка грязи отлетает, а вместе с ней и различные насекомые и жучки, которые мешают животному.

3 этап. Отгадай-ка (нужно отгадать загадки).

а) Не всегда в лесу найдёшь – пойдём гулять и встретим.

Стоит колючая, как ёж, зимою в платье летнем. (Ель)

б) Какую траву и слепой знает? (Крапива)

в) Бусы красные висят, из кустов на нас глядят.

Очень любят бусы эти дети, птицы и медведи. (Малина)

г) Бегаёт среди камней, не угонишься за ней.

Ухватил за хвост, но ах! Удрала, а хвост в руках. (Ящерица)

д) Спинка в веснушках ах как неловко.

И покраснела... (божья коровка)

е) Белые пятна на шапочке красной.

Он для людей чрезвычайно опасный,

Здесь ни к чему нам сомненья и спор- это же гриб, а точней. (мухомор)

ё) У кого на ноге ухо? (у кузнечика)

4 этап. Игра “Лес наш дом”.

Вопросы:

а) Кто кукует у кукушки: самец или самка.

б) Какие лесные растения могут заменить мясо: грибы или ягоды.

в) Какие птицы едят грибы: рябчики или глухари.

г) Сколько раз в году приносит приплод зайчиха: 1, 2 или 3.

д) Какой лесной гриб называется дедушкин табак: сморчок или дождевик.

е) Сок, какого дерева сладкий: осины или берёзы.

ё) Какие дрова самые жаркие: еловые или берёзовые.

ж) Какое дерево осенью краснеет: берёза или рябина.

з) Из какого дерева делают спички: сосны или осины.

5 этап. Конкурс капитанов.

Капитаны вытягивают конверты с заданиями и рассказывают о съедобных и несъедобных ягодах и грибах.

6 этап. Экологическая сказка. (Педагог)

Возле моего окна живёт синичка. Она каждый день прилетает к кормушке. Вот что она мне рассказала: “Скоро наступит новый год, все звери готовятся, только ёлочка стоит печальная. И чем ближе Новый год, тем печальнее становится ёлочка. А почему не знаю”.

– Ребята, почему ёлочка была печальная? (ответы детей)

Правильно, потому что в Новый год люди вырубают ёлки, а они потом погибают. Давайте, нарисуем плакат в защиту “Зелёной красавицы”.

(Две команды рисуют плакаты, жюри оценивает.)

7 этап. Песня “Дружба с природой”.

(Мелодия песни “Песенка крокодила Гены”.)

Знай, наш милый дружок,

Даже лист и цветочек

Нам без дела не следует рвать.

Зайца, белку, синицу,

В речке чистой водицу

Надо в братья свои записать.

Припев:

Будут рады звери, птицы,

Будет счастлив человек.

И с природой подружиться

Сможем мы навек!

8 этап. Игра “Лесные заморочки”.

Оборудование: фишки из лото (с 1 по 12), иллюстрации птиц.

Вопросы:

- 1) Всё у этой птицы не так как у других – клюв не прямой, а крест-накрест, и птенцов она выводит не летом, а зимой. (Клёст)
- 2) Эти птички прилетают в наши края весной, когда ещё холодно, зябко. (Зяблик)
- 3) Птичка вспорхнула с ветки, как будто высоко подпрыгнула. И снова уселась на место. А потом опять взлетела. И ещё....Это она в воздухе ловит мух и насекомых. (Мухоловка)
- 4) В зелёной листве то и дело вспыхивает огонёк. Но не тревожься пожара не будет: это, как язычок пламени, подрагивает яркий красный хвостик птички. (Горихвостка)
- 5) Эта птица настоящий акробат: только она может бегать по стволу дерева вверх и вниз головой. (Поползень)
- 6) Это небольшая птичка скромной коричнево-серой окраски, славится своим чудесным пением. (Соловей)
- 7) Каких небылиц об этой птице не рассказывают! Даже считают, что она накликает беду. А на самом деле – это полезная птица. (Сова)
- 8) Птица немаленькая, а увидеть её нелегко: сядет на землю, прижмётся и нет её, сядет на сук вытянется вдоль и исчезнет. Уж такая у неё маскировочная окраска – рябенькая. (Рябчик)
- 9) Все его называют лесным доктором за то, что он “лечит” деревья, вытаскивает из стволов и из-под коры вредных насекомых и их личинки. (Дятел)

9 этап. Подведение итогов турнира.

## Игра "Крестики-нолики" по теме «Природа вокруг нас»

### Цели:

- ❖ через познавательную деятельность помочь детям открыть окно в мир знаний и удивительных открытий;
- ❖ развитие остроты мышления и сообразительности ребят;
- ❖ развивать чуткость, доброту и умение работать в коллективе.

Оборудование: игровое поле, знаки команд, кроссворды, пословицы, тексты басен, маски и атрибуты костюмов.

### Ход занятия.

Педагог: Добрый день, дорогие ребята! Сегодня у нас с вами проходит интеллектуально-развлекательная игра “Крестики-нолики”. Число 9 является её символом: в команде 9 игроков, в игре 9 заданий. Тема игры: “Природа вокруг нас”. Что же такое природа? (Ответы детей)

Сегодня у нас будет много конкурсов:

Конкурс “Угадайка”

Конкурс “Литературный”

Конкурс Капитанов

Конкурс “Жалобная книга природы”

Конкурс “Решайка”

Конкурс “Пословица недаром молвится”

Конкурс “Ты – артист!”

Конкурс “Живые синонимы”

Конкурс “Кроссвордный”

Перед вами находится игровое поле. Если выигрывает в конкурсе команда крестиков, то на поле ставится их знак “Х”, если побеждает команда ноликов, то ставится их знак “О”. Чьих знаков окажется больше, та команда и побеждает.

### 1. Представление команд и их капитанов.

### 2. Первый конкурс “Угадайка”

Каждой команде предлагается по 5 загадок:

1. Теремок ползёт  
На себе его везёт  
Хозяюшка богатая,  
Богатая, рогатая.  
(Улитка)
2. Был ребёнок,  
Не знал пелёнок.  
Стал стариком  
Сто пелёнок на нём.  
(Капуста)
3. Платье скинула,  
А пуговицы остались.  
(Рябина)
4. Сижу высоко,

1. Ой, не трогайте меня,  
Обожгу и без огня.  
(Крапива)
2. В воде купался,  
Сухим остался.  
(Гусь)
3. Днём не спит,  
Ночью летает  
Прохожих пугает.  
(Сова)
4. Синеглазый звонок  
висит,  
Никогда он не звонит.  
(Колокольчик)
5. Сам Ерёмка очень

Мала как мышь,	мал. Незаметно по лесу ходит,
Красна, как кровь,	Тяжелее себя ношу носит.
Вкусна, как мёд. (Вишня)	(Муравей) 5. Пятак есть, А ничего не купишь. (Свинья)

### 3. Второй конкурс “Литературный”

Педагог: Сейчас мы проверим ваши литературные знания. Вопросы связаны с миром природы. Отвечайте на вопросы по очереди:

1. В кого превратился Гадкий Утёнок? (В лебедя)
2. Пантера, друг Маугли. (Багира)
3. Как звали дедушку, который спас “команду косую”? (Дед Мазай)
4. Мальчик Луковка. (Чиполлино)
5. Кто из обитателей болота стал женой Ивана – царевича? (Лягушка)
6. Какое дерево предлагало свои плоды герою русских сказок? (Яблоня)
7. Что топтала кобылица в сказе “Конёк-Гобунок”? (Пшеницу)
8. Какой овощ вытягивали из земли целым коллективом? (Репка)
9. Как звали мальчика, который стал козлёночком? (Иванушка)
10. Девочка из цветка. (Дюймовочка)
11. Из какого растения связала своим братьям-лебедям рубашки Элиза? (Крапива)
12. Как звали собаку девочки Мальвины? (Артемон)
13. В какой сказке зимой собирали цветы? (“12 месяцев”)
14. Какой овощ мешал спать принцессе? (Горох)
15. Что купила на базаре Муха-Цокотуха? (Самовар)
16. На какой птице летала Дюймовочка? (Ласточка)
17. Как звали торговца пиявками в сказке “Золотой ключик”? (Дуремар)
18. Какого героя сказки Р.Киплинга звали Рикки-Тики-тави? (Мангуста)
19. Кем был Цветик из сказки Н.Носова “Приключения Незнайки”? (Поэтом)
20. Кто одолел Тараканище? (Воробей)

### 4. Третий конкурс “Конкурс капитанов”

Педагог: Сейчас мы проверим ваши знания из области охраны природы. Наша природа очень богата, но, чтобы сохранить эти богатства, их нужно охранять. Вам нужно догадаться, о чём идёт речь?

Вопросы для 1 команды:

- Как называется определение своего местонахождения относительно сторон горизонта. (Ориентирование)

- Природные богатства, находящиеся в глубине земли. Их человек использует в хозяйстве. (Полезные ископаемые)

- Верхний слой земли, в котором растут растения. (Почва)

- Деятельность человека, нацеленная на защиту живой и неживой природы. (Охрана)

Вопросы для 2 команды:

- Прибор для определения сторон горизонта. (Компас)

- Местность, где сохраняются нетронутыми участки земли, растения, животные. (Заповедник)

- Распространённое вещество, находящееся в природе в трёх состояниях. (Вода)

- Часть земной поверхности, которую мы видим вокруг себя на открытой местности. (Горизонт)

5. Четвёртый конкурс “ Жалобная книга природы”

Педагог: У природы есть своя жалобная книга. И сейчас мы начнём читать её. Вот одна из её страниц. Отгадайте, о ком идёт речь в жалобе.

1. Я, самое трудолюбивое насекомое. Ни минуты не могу сидеть без дела. За 1 день уничтожаю до 300000 вредных насекомых. Но дети часто разрушают моё жилище палками. А, ведь мне очень больно. Пожалейте меня, я ведь приношу пользу. (Муравей)

2. Мы – первая зелень и за это нас ломают. Ломают все, кому не дорог лес. Мы даже боимся распуститься первыми в лесу. А чего хорошего, всё равно сломают. (Черёмуха, сирень)

3. Я цветок, обитаю в воде. По мне можно определять время. Раскрываюсь точно в 7 часов утра, а закрываюсь в 5 часов вечера. Люди безжалостно меня рвут за красоту, когда катаются на лодках. А потом выкидывают на берег. А ведь я занесена в Красную книгу. (Белая кувшинка)

4. Я представитель семейства рептилий. Очень подвижна, могу изменять направление своего бега. За это меня прозвали прыткой. Мальчишки часто ловят меня и сажают в банку. А кому понравится в банке. Если я хочу убежать от врагов, то отбрасываю свой хвост. (Ящерица)

6. Пятый конкурс “ Решайка”

Педагог: А теперь проверим ваши математические способности. Вам нужно будет решить задачи.

1 задача. В вазе лежало 3 яблока. Мама угостила трёх девочек. Каждая девочка получила по яблоку, и одно осталось в вазе. Как это могло случиться? (Отдать одно яблоко вместе с вазой)

2 задача. Сколько рогов у четырёх коров? ( Восемь)

3 задача. Пара лошадей пробежала 10 км. Сколько км пробежала каждая лошадь? (10 км)

4 задача. Груша дороже яблока в 2 раза. Что дороже восемь яблок или четыре груши? (Одинаково)

### 7. Шестой конкурс “Пословица не даром молвится”

Педагог: Каждой команде раздаются тексты с 4 пословицами. Ваше задание вместо пропущенных слов вставить названия животных и растений.

Посади ..... за стол, она и ноги на стол. (Свинью)

..... поспела, берись за дело. (Рожь)

Встал ..... упрямо, а ему идти бы прямо. (Осёл)

Всяк ..... своё болото хвалит. (Кулик)

Трус и ..... примет за великана. (Таракана)

Не поймал карася, поймаешь ..... (Щуку)

Колюч ..... шипами, да стар годами. (Ёж)

Крутится, как ..... в колесе. (Белка)

### 8. Седьмой конкурс “Ты – артист!”

Педагог: А сейчас вам необходимо изобразить басню без звуков, только с помощью мимики и жестов. Командам выдаются тексты басен.

1 команде “Лебедь, щука и рак”

2 команде “Стрекоза и Муравей”

### 9. Восьмой конкурс “Живые синонимы”

Педагог: Вспомните, как и о ком из людей можно сказать, как о животном.

Голоден как ..... (Волк)

Нем как ..... (Рыба)

Грязный как ..... (Свинья)

Здоров как ..... (Бык)

Хитёр как ..... (Лиса)

Надут как ..... (Индюк)

Упряма как ..... (Осёл)

Колючий как ..... (Ёж)

### 10. Девятый конкурс “Блиц-опрос”

Каждой команде раздаются кроссворды.

Кто полгода живёт без обеда? (Медведь)

Кто на зиму сушит ягоды и грибы? (Белка)

Предок человека. (Обезьяна)

Самое крупное млекопитающее? (Кит)

Животное, которое может сделать фонтан? (Слон)

Рыжая охотница до кур. (Лисица)

Кто бежит задними ногами вперёд? (Заяц)

Горбатое животное. (Верблюд)

Так зовут дитя собаки. (Щенок)

Полосатая лошадка. (Зебра)

Самая длинная змея. (Питон)

Зубастый хищник. (Крокодил)

Медлительное животное. (Черепаша)

Это животное способно сбросить с себя кожу. (Змея)

Самая крупная змея. (Анаконда)

Самый большой крокодил. (Аллигатор)

Это животное способно отбрасывать свой хвост. (Ящерица)

Самая крупная лягушка. (Голиаф)

Какое животное может изменять окраску своего тела? (Хамелеон)

Какое животное рождается в воде, а живёт на земле? (Лягушка)

#### 11. Подведение итогов.

Вот и закончилась наша игра. Давайте подведём её итоги.

### **Заключение**



Современная экологическая ситуация актуализировала необходимость оптимизации отношений общества и природы как комплексной проблемы науки и практики.

Одним из важнейших направлений, условий, средств оптимизации является экологическое образование, возрастающая роль которого признается практически всеми государствами мира.

Очевидно, что при освещении вопросов экологического образования необходимо обращение к состоянию окружающей среды на разных уровнях. Понимание проблемы окружающей среды требует определенных действий как со стороны отдельного человека, так и на всех уровнях общества и всего мирового сообщества. Воспитывать экологическую культуру, любовь к природе вообще и к природе родного края, в частности, необходимо с ранних лет.

Ценность младшего школьного возраста очевидна. В этот период закладываются основы взаимодействия с природой, при помощи педагога ребенок начинает осознавать ее ценность для всех людей. Важно, чтобы учащийся познавал окружающий мир сообразно природе его психического развития, т.е. посредством игры, сущность которой заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности.

Понимание целесообразности использования игры в обучении детей младшего школьного возраста поставило перед исследователями проблему разработки дидактических игр, цель которых – обеспечить наилучшие условия усвоения знаний, умственных навыков и умений. Установлено, что дидактическая игра наряду с занятием может быть использована для решения различных учебных задач: формирования навыков умственной деятельности, умений использовать приобретенные знания в новых условиях; она может быть формой организации обучения, методом закрепления знаний, средством воспитания нравственно-волевых, трудовых, экологических и др. знаний и умений.

Дидактическая игра рассмотрена в данной работе как эффективное средство экологического воспитания и как одно из его направлений - воспитание любви к природе родного края детей младшего школьного возраста, потенциал игры позволяет максимально реализовать поставленные задачи экологического воспитания и использовать её в любом из направлений воспитательно-образовательной работы с детьми.

Считаю, что материалы настоящей разработки можно применять на практике в работе с детьми младшего школьного возраста и использовать возможности дидактической игры как эффективное средство формирования экологической культуры в целом.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.**

1. Алексеев С.В., Симонова Л. В. Идея целостности в системе экологического образования младших школьников. //Начальная школа, 2006. -

№1.

2. Ахромеев А.М. Формирование экологического мышления в курсах физической географии. //География в школе, 2005. - №6.
3. Бабанский Ю.К. Активность и самостоятельность учащихся в обучении. - М.: Педагогика, 2003. – 374 с.
4. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. - М, 2005. - 392 с.
5. Вербицкий А.А. Игровое моделирование: Методология и практика / Под ред. И.С. Ладенко. – Новосибирск, 2006. – 145 с.
6. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка //Вопросы психологии. - 2006. - № 6.
7. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М, 2004. – 156 с.
8. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л. Сто кроссвордов о растениях и животных. Ярославль: Академия развития, 2004. – 178 с.
9. Груздев П.Н. и др. Вопросы воспитания мышления в процессе обучения. – М, 2005. – 427 с.
10. Жарков Г. В. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр. - Владимир. 2006. – 377 с.
11. Захлебный А.М., Суравегина И.Т. Экологическое образование школьников во внеурочной работе. – М, 2004. – 422 с.
12. Зверев И.Д. Организация экологического образования в школе. - М, 342 с.
13. Зубков Т. И. Формирование познавательной активности учащихся начальных классов. - Екатеринбург, 2003. – 190 с.
14. Исаева Н.Н. Научить понимать и любить природу. //Начальная школа, 2006. - №8.
15. Каплунович И.Я. Изучение личности учащихся и ученических коллективов. – М, 2005. – 432 с.
16. Квасцова Л.С., Фролова Н. А. О некоторых аспектах экологического образования школьников. //Биология в школе, 2004. - №3.
17. Климцова Т.А. Экология в начальной школе.//Начальная школа, 2006. - №6.
18. Колесникова Г.И. Экологические экскурсии с младшими школьниками. //Начальная школа, 2005. - №6.
19. Кузнецов В.Н. Программы: Экология. - М.: Просвещение, 2006. – 176 с.
20. Левитман М.Х. Экология - предмет: интересно или нет? - СПб.: СОЮЗ, 2006. – 282 с.
21. Мойснер Г.П. Всё начиналось с экологической тропы. //Начальная школа, 2005. - №3.
22. Назаренкова Г.Н. Коллективное игровое творчество как фактор нравственного воспитания учащихся. - Чебоксары, 2003. – 158 с.
23. Назаренкова Г.Н. Воспитательное взаимодействие в структуре

игровой деятельности.– Чебоксары, 2002. – 190 с.

24. Павленко Е.С. Экологическое образование и воспитание младших школьников. //Начальная школа, 2005. - №5.

25. Пахомов А.П. Методические рекомендации по формированию у детей мотивации к овладению экологическими знаниями. //Начальная школа, 2004. - №6.

26. Пидкасистый П.И. и др. Технология игры в обучении и развитии. – М, 2004. – 387 с.

27. Рожнов В. Е. Игровая терапия. – М, 2006. – 123 с.

28. Симонова Л.П. Задания по экологии для младших школьников. //Начальная школа, 2006. - №2.

29. Сорокоумова Е.А. Работа с учебным текстом экологического содержания. //Начальная школа, 2006. - №6.

30. Суравегина И.Т. Школьная экология: задачи и функции. //Биология в школе, 2005. - №3.

31. Суравегина И.Т., Сенкевич В.М. Как учить экологии. - М.: Просвещение, 2005. – 378 с.

32. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. - Киев, 2005. – 254 с.

33. Сухомлинский В. А. 100 советов учителю. – Киев, 2004. – 202 с.

34. Тарасова Т.И. Экологическое образование младших школьников на межпредметной основе. //Начальная школа, 2005. - №10.

35. Цветкова И.В. Экология для начальной школы: игры и проекты. - М.: Академия развития, 2006. – 321 с.

36. Шамова Т.И. Активизация учения школьников.- М, Педагогика, 2003. – 173 с.

37. Шевчук Н.А. Мир вокруг нас. //Начальная школа, 2006. - №8.

38. Шмалов С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М, 2004. – 264 с.

39. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М, 2004. – 438 с.

40. Эльконин Д. Б. Символика и ее функции в игре детей / Эльконин Д. Б. // Дошкольное воспитание. - 2006. - №3.

