

МБУ ДО ЦДТ «Ирбис» г. о. Самара



**Методические рекомендации
«Организация игр с учащимися на
экологической тропе»**

[Введите подзаголовок документа]

[Введите имя автора]

2016 год

Игры с учащимися на экологической тропе

«Все краски осени»

Цель игры: познакомить детей с основными видами деревьев и кустарников, с явлением листопада, развить понимание красоты природы, наблюдательность, смекалку.

Возраст: 5-6 класс

Место проведения игры: сад или лес.

Ход игры:

Перед началом игры учитель пишет на одинаковых полосках бумаги задания, например:

- а) найдите три желтых листа, разных по форме,
- б) найдите три красных листа, разных по форме,
- в) найдите три зеленых листа, разных по форме,
- г) найдите три бурых листа, разных по форме,
- д) найдите семя, умеющее летать,
- е) найдите три любых семени,
- ж) найдите дерево без листьев,
- з) найдите самое зеленое дерево,
- и) найдите самое разноцветное дерево,

к) найдите три разных плода красного цвета.

Бумажки складываются в шапку, каждый из детей вытаскивает записку с заданием (если детей в классе много, можно разбить играющих на группы по 2-3 человека). На выполнение задания дается определенное время (например, 5 минут). Выигрывает тот, кто не только самым первым отыщет заданное, но и сможет назвать деревья и кустарники, которым принадлежат найденные листья, плоды или семена.

Запомни и найди растение

Цель игры: знакомство с растениями своего края, развитие зрительной памяти. Возраст: дети разных возрастов. Место проведения: на природе. Оборудование: кусок ткани, образцы растений. Ход игры:

Дети делятся на команды по 3-4 человека. Всем участникам на 30 секунд учитель показывает 10-15 разных растений, разложенных на ткани. После этого образцы накрывают, а команды должны найти эти растения вокруг. На поиски отводится определенное время (например, 10 минут). Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее выполнит задание. После игры можно спросить, знают ли дети названия тех растений, которые они искали, а затем рассказать об особенностях этих растений.

Мир под ногами

Цель игры: познакомить детей с разнообразием беспозвоночных животных, развить понимание единства природы, любовь ко всему живому, внимание и наблюдательность.

Возраст: 3-4 класс.

Оборудование: лупы.

Место проведения игры: на природе.

Ход игры:

Учитель раздает детям лупы и выделяет для каждого «микро-тропинку» длиной около 10 м. Каждый двигается вдоль своей тропинки, низко наклонившись и внимательно рассматривая ее через лупу (можно даже ползти на четвереньках). Нужно стараться разглядеть всех насекомых и других мелких животных, которые встречаются на пути.

После того, как «микро-тропинки» пройдены, все садятся в круг и обсуждают результаты «путешествия». Пусть каждый расскажет, как он чувствовал себя, путешествуя по «микро-тропе». Смог ли он почувствовать себя на месте маленьких насекомых? Каких мелких животных встретилось больше, каких меньше? Сколько разных видов мелких животных (хотя бы примерно) встретилось каждому на его маршруте? Изменилось ли у детей их мнение о насекомых, червях, пауках после путешествия в мир мелких животных?

Орлы и вороны

Цель игры: развить внимание, смекалку и проворство.

Место проведения: на площадке около школы или на природе.

Возраст: 4-7 класс.

Ход игры:

Дети разбиваются на две равные по числу команды, «Орлы» и «Вороны» (можно бросить жребий). Учитель (или ведущий из числа детей) проводит разделительную черту посередине площадки. Команды выстраиваются в шеренгу, каждая на своей половине, примерно в 2 м от черты, лицом друг к другу. Сзади каждой команды, примерно в 4-5 м от детей, учитель проводит черту, за которой находится «гнездо» этой команды.

Учитель объясняет правила игры. «Орлы» любят правду, а «Вороны» - неправду. Если учитель говорит правдивое утверждение, то «Вороны» убегают в свое «гнездо», а «Орлы» их ловят. Если учитель говорит неправильное утверждение, то «Орлы» убегают от «Ворон», а «Вороны» стараются их поймать. Пойманный участник, который не успел добежать до своего «гнезда», переходит в команду противников. На игру отводится определенное время (10-15 минут).

Учитель (или ведущий) говорит разные утверждения о природе, например:

- Листья на деревьях распускаются весной. Это правильное утверждение, значит, «Орлы» должны ловить «Ворон».

- Заяц - хищное животное. Это неправда, значит, «Вороны» ловят «Орлов».

- Земля вращается вокруг Солнца. И так далее, пока не кончится время игры. Побеждает та команда, в которой окажется больше детей.

Цель игры: знакомство с различными животными, развитие смекалки.

Возраст: дети разных возрастов.

Место проведения: в классе, на площадке около школы, на природе.

Ход игры:

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».

Отгадай животное

Цель игры: знакомство с различными животными, развитие смекалки и организованности.

Возраст: дети разных возрастов.

Место проведения: в классе, на площадке около школы, на природе.

Оборудование: 10-15 карточек одинакового размера с изображениями или названиями разных животных.

Ход игры:

Напоминает игру «Кто я?», но играют две команды. Представители каждой команды по очереди вытаскивают из шапки карточку с каким-либо животным (их соперники не должны видеть, что изображено на карточке!). Вторая команда должна выяснить название животного, задавая первой команде вопросы, на которые те могут отвечать только «да», «нет», «может быть». Побеждает та команда, которая быстрее и с меньшим количеством вопросов отгадает животное.

Найди пару

Цель игры: знакомство с различными растениями, развитие зрительной памяти и внимания.

Возраст: 5-6 класс.

Место проведения: в классе, на площадке около школы, на природе.

Оборудование: 15-20 карточек одинакового размера с названиями разных деревьев, кустарников и травянистых растений, образцы листьев, цветов и плодов этих растений, кусок ткани или клеенки.

Ход игры:

На ткани или клеенке учитель раскладывает образцы листьев, цветов и плодов деревьев, кустарников и травянистых растений, которые встречаются на экотропе. Каждый из детей вытаскивает из шапки карточку с названием растения. За определенное время (например, 3 минуты) следует найти лист, цветок или плод этого растения среди

Цель игры: знакомство с различными животными, развитие смекалки.

Возраст: дети разных возрастов.

Место проведения: в классе, на площадке около школы, на природе.

Ход игры:

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».

Отгадай животное

Цель игры: знакомство с различными животными, развитие смекалки и организованности.

Возраст: дети разных возрастов.

Место проведения: в классе, на площадке около школы, на природе.

Оборудование: 10-15 карточек одинакового размера с изображениями или названиями разных животных.

Ход игры:

Напоминает игру «Кто я?», но играют две команды. Представители каждой команды по очереди вытаскивают из шапки карточку с каким-либо животным (их соперники не должны видеть, что изображено на карточке!). Вторая команда должна выяснить название животного, задавая первой команде вопросы, на которые те могут отвечать только «да», «нет», «может быть». Побеждает та команда, которая быстрее и с меньшим количеством вопросов отгадает животное.

Отгадай, чьи следы

Цель игры: развитие зрительной памяти и внимания.

Возраст: дети разного возраста.

Место проведения: на площадке около школы, на природе.

Время проведения: зимой.

Ход игры:

Дети делятся на две команды. Нужно, чтобы в каждой команде было не меньше 5-6 человек (чем больше, тем игра сложнее и интереснее). Каждый из первой команды делает по одному отпечатку своей обуви на снегу. Второй команде дается 30 секунд на то, чтобы запомнить следы, затем учитель стирает следы. Вторая команда должна отвернуться и закрыть глаза, а кто-то из первой команды оставляет отпечаток своей обуви. Вторая команда должна отгадать, чей след на снегу. Затем команды меняются местами, и следы отгадывает первая команда.

Мы собираемся на экскурсию

Цель игры: сплотить детей, выработать умение работы в группе, развить навыки юных натуралистов.

Возраст: дети разных возрастов

Место проведения: в классе, на площадке около школы, на природе.

Оборудование: 15-20 карточек одинакового размера или бумажных полосок с названиями разных предметов, как необходимых на экскурсии, так и совершенно ненужных. Например: тетрадь, ручка, компас, стул, шапка, бинокль, конфеты, зонтик, модные туфли, фотоаппарат, часы, рулетка и так далее.

Ход игры:

Дети садятся в кружок, и учитель выдает им коробку или пакет и карточки с названиями предметов. За определенное время (например, 5 минут) дети должны отобрать 10 предметов, которые в первую очередь нужны для экскурсии, и сложить их в коробку (это «рюкзак»).

Ненужные карточки откладывают в сторону. После этого дети объясняют, почему они возьмут на экскурсию именно эти 10 предметов.

Экологическая ниша

Цель игры: на наглядном примере показать понятие «экологической ниши», продемонстрировать влияние человека на экосистемы, сплотить детей.

Возраст: дети разных возрастов.

Количество участников: 1.0-15.

Место проведения: в классе, на площадке около школы, на природе.

Оборудование: Куски веревки длиной около 3 м (по числу участников). Концы веревки связывают, и получается кольцо диаметром около 1 м. Если игра проводится в классе или около школы, веревочные кольца можно заменить стульями, гимнастическими обручами или листами газеты.

Ход игры:

На площадке раскладывают веревочные кольца, учитель предлагает каждому из детей встать в одно из колец.

Затем учитель объясняет, что каждое животное и растение приспособлено к определенным условиям обитания и занимает определенное место в экологической системе - свою «экологическую нишу». Участники игры должны представить, что они - животные и растения, члены одной экосистемы, а веревочные кольца - это их экологические ниши.

Учитель объясняет правила игры: по его сигналу (хлопку) дети должны выйти из колец и бегать вокруг площадки. По второму хлопку каждый как можно быстрее должен встать в одно из колец. Кто не успел занять «экологическую нишу», выбывает из игры.

Учитель хлопает в ладоши, и пока дети бегают вокруг площадки, убирает одно из колец. Хлопок - дети занимают веревочные кольца, но одному из них «экологической ниши» не хватает, он должен выбыть из игры. Учитель говорит: «Вот представьте, люди распахали участок степи, и ... (называет имя выбывшего) - уникальный вид растений, который рос только на этом участке, - исчез».

Вновь подается сигнал выйти из колец, и снова одно из них убирается. По хлопку дети занимают «экологические ниши», и снова один из них остается без «ниши» и выбывает. Учитель объясняет: «... (имя выбывшего ученика) - это маленькая лисичка-корсак. Корсак живет только в ненарушенных степных и пустынных экосистемах, а на освоенных землях он быстро исчезает». Затем учитель замечает, что при объяснении правил игры не было сказано, что в каждом кольце может находиться только один человек. Главное, чтобы по хлопку каждый участник встал двумя ногами в веревочное кольцо. Игра продолжается, и в конце оказывается, что еще несколько человек выбыло, а остальные с трудом втиснулись в последнее оставшееся кольцо (если детей много, то при каждом раунде можно убирать не по одному кольцу, а по два-три).

Учитель говорит примерно следующее: «Посмотрите, в начале игры у каждого была своя «экологическая ниша», всем было удобно. А сейчас половина класса выбыла из игры, а остальные с трудом поместились в одном кольце, им очень неудобно и они мешают друг другу. Теперь вы можете представить, что происходит в природных экосистемах в результате сильного пресса хозяйственной деятельности. Жизненное пространство сокращается, условия существования ухудшаются, и между разными видами усиливается конкуренция. Многие виды, в первую очередь редкие и уязвимые, исчезают».

Экологический кодекс жителей Земли

Цель игры: формирование экологического мировоззрения, выработка навыков «мозгового штурма» и умения работы в группе.

Возраст участников: старшеклассники.

Ориентировочное время: 30 минут.

Оборудование: бумага, ручки или маркеры.

Ход игры:

Участники игры садятся в круг. Им предлагается провести «мозговой штурм» и совместно выработать «Экологический кодекс жителей Земли». Если детей много, их лучше разбить на группы по 6-7 человек (каждая группа работает отдельно и готовит свой вариант «Экологического кодекса»).

Все высказанные предложения записываются на большом листе бумаги или на классной доске. На первом этапе фиксируются все предложения, сколь «неудачными» они бы не казались. Затем каждое из них оценивается участниками, определяется порядок положений Кодекса, уточняются формулировки, Кодекс обсуждается и дополняется. Окончательный вариант записывается. Когда окончательный вариант готов, один из участников докладывает его, с обоснованием каждого пункта «Экологического кодекса».