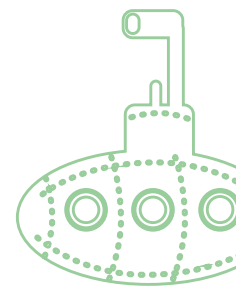


Экологические игры



*Людмила Бережная,
педагог, г. Казань*

Весна, природа оживает – и самая пора начать говорить о бережном к ней отношении. И не просто говорить, а делать. А чтобы дети «не из-под палки» заботились о природе – надо их заинтересовать. И тут, конечно же, помогут игры.

«ЦВЕТОЧНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ»

Игра может проводиться в походе, в лагере, во время экскурсии на природу.

Участникам даются листы бумаги с нарисованной примерной картой-схемой местности, на которой проводится игра. На карте обозначается место, где растут какие-либо растения, а участники должны найти это место и узнать, что это за растения.

Можно дать детям рисунки растений, тогда задание будет: нанести место их расположения на карту-схе-

му. А можно, наоборот, дать название, а на карте нарисовать растение.

Могут быть и другие варианты, всё зависит от фантазии того, кто проводит игру. Главное – определить территорию, на которой проводится игра, с таким учётом, чтобы дети не заблудились.

«ЭСТАФЕТА»

Участники игры получают маршрут, на котором их ждут следующие **этапы**:

1. Голоса птиц
2. Мир насекомых
3. Красная книга (охраняемые растения)
4. Деревья-великаны
5. Лесное кафе (съедобные растения)
6. Грибы

Идя по маршруту, участники на каждом этапе выполняют **задания**:

- ♦ определяют птиц по голосам,



- ♦ находят насекомых и либо определяют их, либо зарисовывают,
- ♦ записывают встретившиеся им съедобные или охраняемые растения, грибы (съедобные и несъедобные),
- ♦ записывают названия и примерный размер крупных деревьев.

Эстафета может проходить поэтапно. Там, где растут грибы или есть скопления насекомых, находится руководитель этапа, который даёт командам задание и оценивает их выполнение.

А можно сделать интереснее:

дать командам все задания в начале эстафеты, сообщить им маршрут, по которому они должны пройти и на всём протяжении маршрута самостоятельно выполнить эти задания.

«ЮНЫЕ ЭКОЛОГИ»

Все играющие встают в хоровод. Место каждого игрока – это какая-либо профессия: водитель автомашины, врач, библиотекарь, продавец и т. д. Каждый участник должен сказать, какую помощь природе он может оказать **на своём месте**.

После того как все игроки назовут свой вариант помощи, они делают шаг по кругу и таким образом меняются местами, а значит и профессиями, и вновь должны сделать то же самое, но **не повторять** то, что сказал предыдущий игрок.

Тот, кто не сумел назвать новый вариант помощи природе, выбывает из игры вместе со своей профессией. Побеждает тот, кто останется последним. Другие дети следят за тем, чтобы не было повторов.

ИГРАЕМ И УЧИМСЯ

Варианты профессий и их помощь природе:

ВОДИТЕЛЬ – не мыть машину на берегу рек и озер; если дорога проходит по лесу, не превышать скорость, чтобы не задавить кого-то из животного мира; следить, чтобы из машины не вытекал бензин и масло.

БИБЛИОТЕКАРЬ – сделать выставку книг об охране природы, об исчезающих растениях и животных; сдавать старые газеты и журналы в макулатуру; призывать к этому читателей.

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСТВА – публиковать статьи об охране природы; печатать свое издание только на бумаге, изготовленной из макулатуры.

ПРОДАВЕЦ – торговать только экологически чистыми товарами; упаковочную бумагу и картон сдавать в макулатуру.

ВОСПИТАТЕЛЬ детского сада – рассказывать детям о природе и о том, почему её надо охранять; гуляя с детьми в лесу, в парке или на лугу, не давать ломать деревья и кустарники, вытаптывать цветы, бросать мусор. И т. д.

«ЭНДЕМИКИ И РЕЛИКТЫ»

В начале игры надо объяснить детям, что такое эндемики и реликты. Реликты – виды растений и животных, входящие в состав области как пережитки флор и фаун минувших эпох. Эндемики – виды растений и животных, свойственные относительно небольшой территории.

Игра командная, в ней принимает участие 2 команды по 5-10 человек. Команды составлены из представи-



телей эндемиков и реликтов, одна команда – **растения**, вторая – **животные**. Каждый участник команды имеет определённый вид: черника, выхухоль и т. п.

Ведущий зачитывает описание видов поочерёдно, в первую очередь для растений, затем для животных и т. д. А участники команд, к которым обращается ведущий, должны **«узнать себя»**.

Если команда, к которой обращается ведущий, не отгадала, кто из участников был назван, может ответить команда противников. За правильный ответ даётся 1 балл, за отсутствие ответа – 0.

Игра идёт до тех пор, пока не прозвучат описания каждого участника команд. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

«ЗООГЕОГРАФИЯ»

По кругу ставятся стулья по количеству участников. Ведущий закрепляет под стульями или на стульях карточки с рисунком или названием животного и объявляет, что участники отправляются в путешествие по странам и континентам.

Участники бегут вокруг стульев под музыку и, как только заканчивается музыка, садятся и таким образом выбирают себе животное. Каждый участник, узнав своё животное, должен как можно больше о нём рассказать.

Когда все участники расскажут о своих животных, сами участники либо зрители определяют **материк (или страну)**, по которому они шли.

Тот участник, который меньше других рассказал о своём животном либо неправильно угадал материк, выбывает из игры вместе со своим стулом. Ведущий продолжает игру, сменив карточки.

Каждый этап игры посвящён одному матерiku (стране). Побеждает один или несколько участников, которые пройдут все этапы, т. е. материки. Музыка также можно подобрать **по географическому признаку**.

«БЕРЕНДЕИ»

В начале игры необходимо рассказать детям о том, кто такие берендеи. О том, что только человек, любящий и охраняющий природу, может носить это звание, о необходимости жить в гармонии с природой, не нарушать природного равновесия.

В игре принимают участие команды по 5-6 человек, команд может быть 2-3.

Для игры необходим **волчок со стрелкой-указателем**, вокруг которого располагаются карточки в виде листьев деревьев с категориями заданий и вопросов, их может быть 6-8

Возможные варианты этих категорий:

1. Птицы
4. Лекарственные травы
7. Насекомые
2. Лес
5. Браконьеры
8. Не навреди
3. Звери
6. Грибы

Представители команд по очереди вращают волчок и таким образом



выбирают себе категорию заданий, а ведущий задаёт вопросы или даёт задание. Команда через минуту должна ответить на вопрос или выполнить задание. За правильный ответ или правильно выполненное задание даётся один балл. Игра идёт до 6 баллов. В конце игры победителям вручаются призы. Это могут быть удостоверения «берендеев», дипломы в виде листьев и многое другое, что вы нафантазируете.

Примерные задания и вопросы.

ПТИЦЫ

1. Что можно заготовить в лесу для подкормки птиц зимой? (Семена репейника, веники из лебеды, ягоды рябины, боярышника, семена ясеня, конского щавеля.)

2. Ребятам предлагаются различные предметы, а они должны показать, как из них сделать кормушки.

3. Можно предложить ребятам рисунки птиц и птичьих гнёзд, а они должны расположить их друг за другом правильно.

ЛЕС

1. Даётся несколько вырезанных из бумаги листьев деревьев, разрезанных на несколько частей, а дети должны собрать их и назвать деревья.

2. От чего защищает лес поля? (От оврагов и суховеев.)

3. Почему для посадки леса нельзя использовать семена с больных деревьев? (Только из здоровых семян вырастут здоровые деревья.)

ЗВЕРИ

1. Почему нельзя брать домой из леса зайчат, ежей, и других зверей? (Потому что их дом – лес, а звери

привыкают к человеку, отучаются самостоятельно добывать пищу, прятаться от врагов и, если их потом выпустить на волю, погибнут.)

2. Как можно помочь зверям зимой? (Подкармливать лосей, оленей, коз сеном и вениками, запасёнными летом.)

3. По рисункам следов определить животных.

ЛЕКАРСТВЕННЫЕ ТРАВЫ

1. Какие растения можно использовать при простуде? (липовый цвет, душицу, шиповник, мать-и-мачеху, малину)

2. Из каких ядовитых растений готовят лекарства? (белена, дурман, белладонна, вороний глаз)

3. Какое растение используют для лечения небольших ран? (подорожник)

БРАКОНЬЕР

1. Почему нельзя ловить рыбу весной? (Она нерестится.)

2. Где нельзя охотиться? (В заповедниках и других особо охраняемых местах.)

3. Какой вред наносят браконьеры с топором? (Делают самовольные вырубки леса.)

ГРИБЫ

1. Какой гриб разрушает древесину? (опёнок)

2. Почему нельзя топтать мухоморы? (Ими лечатся звери.)

3. Какой зверь запасает грибы на зиму? (белка)

4. Почему в сухую погоду грибов в лесу нет, а после дождей их много? (Грибы питаются гниющими органическими остатками, а эти вещества гниют только когда в лесу много влаги.)

НАСЕКОМЫЕ

1. *Какую пользу приносят муравьи?*
(Уничтожают насекомых-вредителей.)

2. *Как по поведению муравьев узнать о приближении дождя?* (Муравьи прячутся в муравейник и закрывают входы в него.)

3. *Почему надо беречь шмелей?*
(Они самые полезные дикие опылители растений.)

4. *Почему нельзя ловить жуков-олень?* (Они стали редкими насекомыми.)

НЕ НАВРЕДИ

1. *Почему нельзя брать яйца из гнезда птиц?* (Птица может оставить гнездо.)

2. *Почему нельзя рвать первоцветы: подснежники, ландыши и др.?*
(Многие из них стали редкими и занесены в Красную книгу.)

3. *Почему нельзя собирать лекарственные травы на одном месте несколько лет подряд?* (Чтобы они не исчезали, а успевали восстанавливаться.)

И, конечно, если команды не могут ответить на какой-то вопрос, им помогают остальные!

«СКАЗОЧНИКИ»

Цель игры: показать детям, как безжалостно человек относится к природе, дать им возможность проявить себя в природоохранной деятельности.

Участники игры: 2 команды по 5-6 человек.

В качестве ведущих выступают сказочные герои и лесные жители: Старичок-лесовичок, Подснежник,

доктор Айболит, Водяной или Русалка, Крот, Бабочка, Дятел.

Эти же герои выступают в качестве жюри и за выполнение задания дают командам какой-либо предмет: шишку, лист дерева и т. д.

Ведущие появляются по очереди и задают свои задания командам.

Старичок-лесовичок просит нарисовать природоохранные знаки, например, на тему: «Осторожно – первоцветы!», «Внимание, муравейник!», «Рубить деревья запрещено» и т. д.

Подснежник просит придумать текст листовки в защиту первоцветов.

Доктор Айболит просит составить рецепт из лекарственных трав от простуды, порезов, расстройства желудка и т. п.

Русалка (или Водяной) раздаёт командам карточки с названием рыболовных снастей с просьбой определить, какими из них нельзя ловить рыбу, т. е. какие снасти браконьерские.

Крот предлагает на ощупь определить ветки деревьев.

Бабочка показывает рисунки цветов и просит показать редкие, занесенные в Красную книгу.

Дятел предлагает из заготовок сделать скворечники или кормушки.

Конечно, каждый из ведущих сначала представляется, рассказывает о себе и о своих друзьях: бабочка – о цветах, дятел – о птицах, водяной – о рыбах и т. д.

А заканчивается игра **лесным концертом**. Команды вспоминают песни, где есть слова о лесе, цветах, деревьях.

