

Конкурс-турнир знатоков природы

Алексей ЗАХАРЧЕНКО, г. Смоленск
Людмила ОРЛОВА, г. Орёл

Предлагаем вниманию вожатых, организаторов летнего отдыха игровой конкурс-турнир, при подготовке и участии в котором дети проявляют эрудицию, изобретательность, артистизм. Словом, показывают себя в творчестве.

Конкурс-турнир можно организовать и как командное соревнование, и как состязание ребят — знатоков природы.

Природа и мы

Конкурс-турнир состоит из туров (этапов). Сочетание викторин, загадок, заданий, подготовленных заранее, с конкурсами и подвижными играми делает эти соревнования увлекательными, ведь в их основе популярные телевизионные конкурсы: «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Брейн-ринг» и другие.

Командам или отдельным участникам конкурса-турнира выдаются контрольные карточки, в которые по ходу игры вносятся результаты, а при необходимости вручаются и маршрутные листы, в соответствии с которыми участники соревнований переходят от этапа к этапу.

Выигравшую команду, а также наиболее отличившихся участников конкурса-турнира целесообразно наградить значками, медалями и жетонами, специально изготовленными к этим соревнованиям. Будет лучше всего, если эти награды сделают сами ребята, используя природные материалы (шишки, семена, засушенные цветы, кусочки дерева, коры).

Количество баллов, которыми наделяются участники соревнований за правильные ответы, определяют организаторы состязаний.

1-й тур — «Карандаши и природа»

Этот конкурс может проводиться как во время всего турнира (команды выставляют одного-двух юных художников, и каждый участник может испытать свои силы в конкурсе), так и при домашней предварительной подготовке. Это конкурс природоохранных знаков. Участникам предлагается нарисовать различные природоохранные и лесные знаки, которые были бы понятны ребятам, и взрослым, и которые можно было бы использовать практически: установить в оздоровительном лагере, на экологической тропе, в загородной зоне отдыха. Знаки должны напоминать дорожные — предупреждающие и запрещающие.

2-й тур — викторина «Из жизни цветов»

Ведущий поочередно задаёт вопросы командам, на которые отвечают ребята, первыми поднявшие руку. Если команда не может ответить на вопрос или отвечает неправильно, этот же вопрос задаётся соперникам.

Викторину можно провести и по-другому. Скажем, участникам раздаются карточки с аналогичными вопросами и выделяется время для письменных ответов. Затем жюри подсчитывает правильные ответы.

1. Какие цветы днём закрываются, а ночью открываются? (Душистый табак, маттиола.)
2. Почему цветы, распускающиеся ночью, имеют светлую окраску? (Светлые цветы лучше видны ночью насекомым-опылителям.)
3. Сколько килограммов лепестков розы необходимо для получения одного килограмма розового масла? (500 кг лепестков.)
4. Соцветие какого растения в течение дня поворачивается вслед за солнцем? (Подсолнух.)
5. Из каких цветов варят варенье? (Из розы, одуванчика.)

6. Какие цветы преподносятся при вручении Нобелевской премии (Анютины глазки. Их родина — Англия.)
7. Какие растения насекомоядные? (Рослянка, пузырчатка, нелентес, венерина мухоловка.)
8. Какие цветы издают аромат только ночью и почему? (Цветы душистого табака, маттиолы привлекают ароматом насекомых-опылителей.)
9. Название какого цветка — это название балета Р. Глиэра? («Красный мак» — 1927-й; с 1957-го — «Красный цветок».)
10. Какой цветок «говорит» о своём долголетии? (Столетник.)

3-й тур — настольная игра «По тропинкам по лесным»

Этот конкурс похож на телевизионную викторину «Счастливый случай». Готовим игровое поле. Приведённые ниже вопросы рассчитаны на 4 блока, по 8 вопросов в каждом. Блоки обозначаются различными цветами и имеют определённую тематику. Клетки игрового поля соответствуют этим цветам и располагаются поочерёдно. Одна из клеток каждого цветового блока должна выделяться — она-то и есть «счастливый случай». При попадании на эту клетку и правильном ответе на вопрос участник получает дополнительные очки (их количество оговаривается заранее).

И в этом случае соревнования можно организовать и как командные, и как индивидуальные. При командных соревнованиях каждой команде вручается фишка определённого (отличного от других) цвета, которая затем передвигается по игровому полю. Команды поочерёдно бросают кубик и по часовой стрелке передвигают свои фишки на такое количество клеток, которое соответствует выпавшему на кубике числу. При этом ведущему называется цвет клетки, на который попадает фишка после хода. Ведущий зачитывает вопрос или демонстрирует карточку, поясняющую вопрос. Совещаясь 10–15 секунд, команда отвечает. Если соревнования индивидуальные, каждый участник играет самостоятельно.

Перед началом игры ведущий ещё раз оговаривает правила и количество ходов каждой команды (каждого участника) (например, четыре или пять). После этого начинается игра. Итак, отправляемся в путешествие по лесным тропинкам.

Вопросы о деревьях:

1. Какой лес шумит, а какой шелестит? Чем вызваны эти звуки? (В лиственном лесу слышен шелест слабый или сильный, в зависимости от ветра. Вызывается он трением листьев друг о друга. А в хвойном лесу струи воздуха при ветре огибают ветви и иголки хвои, при этом за ними образуются маленькие вихри, издающие слабый шипящий звук. Сливаясь вместе, эти звуки создают шум леса.)
2. Почему в сосновом лесу мы видим много отмерших сучьев, а у деревьев зеленеют только верхушки? (Сосна — светолюбивое растение. Если её сучья получают мало света, они отмирают. Верхушка зеленеет потому, что получает больше света.)
3. Почему у ели всегда острая верхушка? (Потому что ель всё время растёт в высоту, а другие лесные деревья, достигнув определённого возраста, перестают расти вверх, их стволы начинают раздаваться вширь. Закруглённая вершина кроны — первый признак прекращения роста вверх.)
4. Какое хвойное дерево сбрасывает на зиму хвою? (Лиственница.)
5. Почему на коре деревьев со временем образуются трещины? (Древесина разрастается в толщину так быстро, что кора за ней не успевает.)
6. На спиленной сосне годовые слои представляют собой не кольца, а овальные фигуры, вытянутые в одну сторону. Где росла эта сосна: в лесу среди деревьев, на открытом месте или на опушке леса? (Дерево росло на опушке леса. Свет оно получало с той стороны, куда вытянуты годовые кольца.)
7. В каком лесу более влажная почва — там, где больше брусники или черники? (Черника более влаголюбива, чем брусника. В черничнике почва более влажная.)
8. Какое дерево даёт лучшую древесину для изготовления музыкальных инструментов?

(Ель.)

«Чьи следы?»

Ведущий демонстрирует карточки с изображениями следов животных. Следы представлены в трёх видах: увеличенные, при нормальном движении животного и при его беге. Для некоторого облегчения ответов участникам можно предложить перечень животных, одно из которых, например, будет соответствовать правильному ответу (или как-нибудь иначе сузить круг возможных вариантов ответов).

Какие это деревья?

Как и в блоке «Чьи следы?», здесь ведущий также демонстрирует карточки. На них изображены деревья, листья и, по возможности, плоды. Если участники, правильно отвечая, сообщают дополнительные сведения, их ответы поощряются дополнительными баллами (по решению жюри или ведущего).

Рябина

Древесина с красновато-белой широкой заболонью, твёрдая, блестящая и очень ценная. Используется чаще всего для изготовления колёс. Материалом для поделок служат засохшие ветви и корни.

Тополь

Древесина белая, очень мягкая, хорошо расщепляется. Используется в столярном деле, для изготовления фанеры, спичек и т.п. Материалом для поделок служат ветви и корни деревьев.

Дуб

Древесина коричневого цвета, твёрдая, прочная и упругая. Используется для изготовления мебели, облицовки стен. Материал для поделок лучше всего искать у небольших, стихийно растущих деревьев, так как у них деформируются небольшие веточки и стволы.

Ель

Древесина светлая, мягкая, лёгкая, упругая, хорошо расщепляется. Используется для производства бумаги, мебели, искусственного шелка, в строительстве, для изготовления музыкальных инструментов. Материалом для художественных поделок могут служить корни поваленных деревьев.

Каштан конский

Древесина от белого до коричневого цвета. Мягкая, при сгорании даёт мало тепла, непрочная. Легко поддаётся морению и полировке, поэтому используется для изготовления мебели. Материалом для интересных поделок могут служить все части дерева.

Берёза

Древесина жёлтая или красновато-белая, мягкая, упругая, не очень долговечная, плохо расщепляется. Применяется при изготовлении полок, мебели, резных изделий. Для различных поделок можно использовать главным образом небольшие ветки с белой корой: из них делают вазочки и подобные вещи.

Липа

Древесина желтоватая или желтовато-серая, очень мягкая, лёгкая, хорошо расщепляется. Лучше всего она подходит для резьбы. Для поделок используют в основном только наросты на старых деревьях (изготавливают блюда, вазы).

Клён

Древесина серовато- или красновато-белая. Твёрдая, даёт много тепла при сгорании, прочная. Чаще всего используется в мебельной промышленности, при изготовлении инструментов.

В качестве материала для поделок — корни и ветви поваленных деревьев.

Примечание. Правила в данном случае можно несколько изменить: демонстрировать карточки с изображением деревьев и плодов (листьев), сообщать дополнительные сведения (указанные выше). В результате участникам нужно будет только называть деревья.

4-й тур — викторина «В мире животных»

Эту викторину можно проводить в виде игры «Что? Где? Когда?» или викторины «Из жизни цветов».

1. Знаете ли вы, какие птицы считаются самыми крупными и самыми мелкими птицами мира? (Самая крупная птица мира — **африканский страус**: длина от кончика клюва до конца хвоста достигает двух м, высота — до 2,75 м, вес — 90 кг. Яйцо страуса в 20 раз больше куриного и вмещает один литр жидкости. Самая мелкая птица мира — **колибри**: размах крыльев — до 3,5 см, вес — 2 г. Насчитывается свыше 300 видов колибри.)

2. Какое из хищных млекопитающих самое крупное? (**Белый медведь**: наиболее крупные достигают в длину 3 м, высоты 1 м и весят до 800 кг. Скорость плавания — 7 км/ч, легко перепрыгивает препятствия в 1,5 м высотой.)

3. Иногда в шутку говорят: «Я покажу тебе, где раки зимуют!» А где зимуют раки? (**Раки** зимуют либо в естественных подводных береговых норах, либо вырывают такие норы сами.)

4. У какого насекомого органы слуха расположены на ногах? (**У кузнечиков**. Слуховой орган этих насекомых помещается на голених передних ног.)

5. Знаете ли вы, какой жук в Древнем Египте почитался как священное насекомое? (**Скарабей**. До нас дошли папирусы с прославлением этого насекомого.)

6. Какая рыба самая «ленивая»: она «ездит» на других рыбах, присасывается к брёвнам, судам? (**Рыба-прилипало**. Живёт в тёплых морях умеренного и тропического поясов, встречается у берегов Камчатки. У этой рыбы передний спинной плавник видоизменён в присоску, которой она может крепко присасываться к любому плавающему предмету. Иногда рыбу-прилипало используют в качестве живого рыболовного крючка.)

7. Можно ли про каких-либо животных сказать, что они «вылезают из кожи вон»? (Так можно сказать про **змей**. Во время линьки они вылезают из старой кожи, протискиваясь между камнями; к периоду линьки у змей под старой кожей образуется новая, молодая блестящая кожа.)

8. У какой птицы наибольший размах крыльев? (3,5–4 м достигает в полёте размах крыльев обыкновенного **альбатроса** из семейства буревестников. Величина самой птицы более 1 м.)

9. Какое животное обладает самым сильным и громким голосом? (По мнению ученых, самые сильные звуки издаёт южноамериканская обезьяна — **ревун**, голос которой намного сильнее рычания льва или рёва быка.)

10. Какие животное могут долгое время обходиться без воды? (Верблюды, антилопы, жирафы.)

11. Может ли слон переплыть реку? (Слоны хорошо плавают и могут переплывать широкие реки. Слон может полностью погружаться в воду, выставляя над поверхностью только конец хобота для дыхания.)

12. Знаете ли вы, какие обезьяны в мире самые крупные, а какие самые маленькие? (Самая крупная обезьяна — **горилла**: длина тела самца достигает 2 м, ширина в плечах — до 80 см, вес — до 250 кг; вес самки и размеры тела меньше. Живут гориллы в тропических лесах Африки. Самая маленькая обезьянка — **карликовая игрунка**. Длина её тела — 16 см. Она обитает в Южной Америке.)

13. Кто тяжелее: слон или акула? (Самое крупное наземное животное — **африканский саванный длинноухий слон** — достигает веса 6 т, а **китовая акула**, одна из рыб-гигантов, весит до 35 т.)

14. Какая птица не летает, но умеет плавать под водой? (Пингвин.)

15. Можете ли вы назвать самое крупное в мире земноводное? (Самое крупное в мире земноводное — **исполинская саламандра** — обитает в реках Китая и Японии и достигает в длину 1,5 м.)

16. Назовите самое крупное современное животное. (Оно относится к классу млекопитающих. Это — **синий кит**. Наибольший из добытых китов достигал в длину 33 м и весил 150 т, что соответствует весу 30 слонов.)

5-й тур «Кто же лишний?»

Этот конкурс похож на телевикторину «Брейн-ринг». Команды (или отдельные участники) получают опознавательные предметы (карточки, флажки), которыми во время конкурса будут сигнализировать о своей готовности к ответу. Время на обдумывание — 0,5–1 минута, но нужно учитывать, что тот участник или та команда, которые первыми подали сигнал готовности к ответу, первыми же и отвечают.

Задача участников в том, чтобы на карточках с изображениями животных, растений, птиц, рыб найти «лишнего» и объяснить свой выбор. Задача усложняется тем, что участники конкурса самостоятельно должны определить признаки, общие для большинства персонажей на карточке, и выделить «лишнего» — того, кто не имеет этих признаков. Необходимо обратить внимание участников игры на то, что «Лишний» на каждой карточке — только один.

Чтобы ребята лучше поняли условия, можно предложить им следующий пример, приводя правильный ответ и пояснения к ответу:

«Какое дерево, изображённое ниже, «лишнее»? Почему?» («Лишняя» здесь пихта, так как она — единственное вечнозелёное дерево в данном ряду. Все же остальные деревья, в том числе и лиственница, — листопадные.) Если первый отвечающий даёт неверный ответ, право отвечать переходит к участнику, подавшему сигнал готовности вторым. Если и он отвечает неверно, то дальше передавать право на ответ нецелесообразно (участники могут определить «лишнего» путём исключения). При всех неправильных ответах отвечает и поясняет правильный ответ сам ведущий. В этом случае далее разыгрывается уже не одно очко, а два.

6-й тур — «Кто есть кто?»

В основе этого конкурса — всем хорошо известная телевизионная шоу-игра «Поле чудес». Участникам предлагается чистое поле с зашифрованным словом. Ведущий предлагает вопрос. Участники по очереди называют букву. Если эта буква есть в зашифрованном слове, её открывают, и угадавший эту букву участник делает очередной ход. В противном случае ход переходит к соперникам. Чтобы игра была упорной, целесообразно поле барабана разделить на следующие секторы:

0 — переход хода;

+ — по желанию участника открывается любая буква;

Б — банкрот, то есть набранные очки «сгорают»;

П — приз (если участник не согласен взять приз, ему предлагается дополнительный вопрос, при правильном ответе на который он получает дополнительные баллы. Количество возможных баллов можно определить с помощью кубика. Согласившись взять «приз», участник автоматически выбывает из дальнейшей игры);

×2 — набранные очки удваиваются;

А — альтернатива (участнику предлагается слово из шести букв, но также зашифрованное. Бросая кубик, участник открывает буквы, соответствующие выпавшему на кубике числу. После шести бросков участник должен назвать слово, которое зашифровано. При правильном ответе он получает дополнительные баллы, но выбывает из дальнейшей игры. Участие в игре «Альтернатива» должно быть обязательным для всех участников, если выпадет данный сектор;

Ш — шанс (при попадании на этот сектор участник получает шанс набрать дополнительные баллы, не покидая игры. При правильном ответе на предложенный вопрос он получает, например, 2–3 балла и продолжает игру. Если ответ неверный, то ход переходит к сопернику).

Остальные клетки поля могут быть «чистыми», но их количество должно значительно превышать количество клеток в перечисленных выше секторах.

Баллы можно начислять следующим образом: за правильно названную букву — 1 балл, за правильно угаданное слово — 3 балла. Если кто-то из участников не сделал ход, ему можно предложить показать свои знания, например, в игре «Альтернатива». За правильно угаданные подряд три буквы можно, как и в телевизионном «Поле чудес», предложить две шкатулки, в

одной из которых — не деньги, но дополнительные баллы.

7-й тур — «Своими руками»

Задание этого тура имеет особое значение, хотя его можно и не включать в конкурс-турнир или вывести за пределы состязания. Здесь команды (участники) конкурса получают задание изготовить своими руками искусственные гнездовья для птиц, кормушки. Очень важно, чтобы работа выполнялась не для оценки, которую, кстати, можно и не выставлять в контрольную карточку. Вся предварительная подготовка к выполнению этого задания должна проходить под знаком помощи пернатым друзьям, должна именно так осознаваться участниками конкурса. Лучшая оценка — когда изготовленный своими руками домик понравится и будет заселён пернатыми жильцами. Важно также, чтобы все участники и зрители (болельщики) конкурса-турнира знатоков природы увидели и смогли по достоинству оценить ребячий труд. Поэтому целесообразно организовать выставку «птичьих дворцов» и «столовых», поощрить строителей специальными призами или самодельными медалями («Другу пернатых!», «За лучший скворечник»), орденами «Синяя птица», «Жар-птица».

8-й тур — игротека

Этот тур можно провести и как завершение всего конкурса-турнира, т.е. он станет «разрядкой», и как промежуточный этап состязаний, — между основными турами. Приведённые ниже игры также можно использовать по-разному: и как определённые этапы соревнований, которые необходимо оценивать, и как просто развлекательные этапы, исключительно для отдыха участников.

Цветочная азбука

Каждой букве отводится одна страничка. На ней нарисованы сама буква и предметы, названия которых начинаются на эту букву. Здесь же можно прочитать слова (или предложения, или стихи), в которых эта буква часто употребляется. Цветочная азбука очень похожа на обыкновенную, только в ней нарисованы цветы. На странице с каждой буквой её цветок:

А — астра, Б — багульник, В — василёк, Г — гладиолус и т.д. Здесь же стихи об этих цветах.

Предложите ребятам создать такую цветочную азбуку. Для этого понадобятся листы альбома для рисования, карандаши и фломастеры. А ещё — знание цветов и фантазия. Вся команда будет большим творческим коллективом и дружно примется составлять учебное пособие. Задание может выполнять и самостоятельно каждый участник. Для этого проводится жеребьёвка, во время которой каждый играющий получает определённую букву (или несколько букв). Именно эту букву он обязан проиллюстрировать.

Получившуюся в результате игры книжку можно демонстрировать младшим ребятам, выполнять с её помощью интересные задания.

Конкурс лесных репортажей

Любой телезритель знает, что такое «репортаж с места событий». Его готовят для информационной передачи специальные бригады журналистов и операторов.

Предложите ребятам попробовать свои силы в репортёрском искусстве и объявите конкурс на лучший репортаж из леса. Чтобы справиться с заданием, ребятам нужно знать основы репортёрского дела и найти интересную тему для репортажа. Её нетрудно придумать, а ещё лучше — взять «из жизни». Пусть ребята погуляют по лесу и поищут возможные темы («Заготовка на зиму нового урожая шишек», «Муравьиное новоселье в районе берёзового пня», «Кноре крота ведут таинственные следы», «Рок-концерт городских ворон над еловыми зарослями» и т.п.). Далее нужно определить жанр репортажа. Это может быть простое информационное сообщение, журналистское расследование, интервью с лесной «знаменитостью» с последующим комментарием или игровой сюжет с использованием «комбинированной

съёмки». Для успеха репортажа нужно составить яркий и оригинальный текст. Можно использовать специальные термины и характерные для журналистов выражения. Этот текст должны выразительно прочитать обаятельные ведущие. Когда все репортажи будут готовы — пора начинать сам конкурс. Он может проходить в виде программы: «ТСН», или «Панорама», или любой другой передачи. У него обязательно должно быть собственное название, например: «Лесные новости», «В объективе — природа», «Экологический вестник».

Театр лесных пародий

В древние времена первобытные охотники перед тем как отправиться на охоту, совершали ритуальный обряд. Они надевали шкуры животных и под аккомпанемент бубнов и барабанов двигались, подражая этим животным. Чтобы повторить движение кабана или оленя, нужны были и наблюдательность, и великолепная пластика движений.

Попробуйте организовать театр лесных пародий и вы. Сначала объясните ребятам, что пародия — это такой жанр, где актёр достаточно похоже, но с юмором изображает характерные движения, жесты, походку, голос другого человека. Мы же будем пародировать зверей и птиц (можно и насекомых, и даже растения). Ребята сами выбирают героев пародий. А можно поступить и по-другому. Найдите на карточках названия наиболее интересных животных (лиса, заяц, ёж, филин, лягушка, носорог и т.п.) и предложите каждому участнику игры выбрать объект для пародии. Через десять минут подготовки можно начинать представление.

Что ты знаешь и чего не знаешь?

Для этой игры подготовьте несколько занимательных рисунков. В одном случае в них допущены ошибки, которые играющим предлагается обнаружить. Например, пингвины изображены на берегу моря среди зарослей пальм и кактусов. Или — у божьей коровки нарисовано всего четыре ноги вместо шести... На рисунке земляника может оказаться с простыми листьями вместо сложных тройчатых и с цветками из шести лепестков вместо пяти. Выигрывает тот, кто заметит и правильно объяснит все неточности.

На других рисунках могут быть изображены различные «фантастические» животные. Например, млекопитающее с головой оленя, шеей жирафа, телом тигра, ногами верблюда, хвостом лошади. Или птица — с головой пеликана, шеей лебедя, телом пингвина, ногами страуса. Выигрывает тот, кто правильно назовет, из частей тел каких животных составлено фантастическое животное, а также тот, кто придумает наиболее интересное название этому «чудовищу».