

Управление образования администрации
Старооскольского городского округа

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Центр эколого-биологического образования»

**”...Что наша жизнь?
Игра!,,**
(Сборник игр с экологическим содержанием на
свежем воздухе)

Старый Оскол
2015 г

Рассмотрено на заседании методического совета
от «03» марта 2015 года, протокол № 5

Ответственный за выпуск:

Лысых А.В.

директор бюджетного
муниципального учреждения
дополнительного образования
«Центр эколого-биологического образования»

Составитель:

Брагина Т.К.

заведующий отделом
муниципального
бюджетного учреждения
дополнительного образования
«Центр эколого-биологического образования»

Данный сборник игр предназначен в помощь педагогам дополнительного образования, учителям, воспитателям образовательных учреждений всем тем, кто занимается экологией, работает с детьми.

Предлагаемые сценарии помогут творчески подойти к вопросам экологического воспитания, сконцентрируют внимание обучающихся на важных и актуальных темах. Они помогут сделать процесс экологического образования более разнообразным, интересным и, следовательно, более эффективным.

«ЗООГЕОГРАФИЯ»

Цель игры: узнать, как дети знают животный мир стран и материков, познакомить их более подробно с животными, населяющими различные зоогеографические области.

Описание игры: В игре участвуют до 10 человек. Дети стоят в кругу. По 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, как только заканчивается музыка, они садятся и таким образом выбирают себе животное. Каждый участник, узнав свое животное, должен как можно больше о нем рассказать. Когда все участники расскажут о своих животных, затем сами участники, либо зрители определяют материк или страну, по которой они шли. Тот участник, который меньше других рассказал о своем животном, либо неправильно угадал страну выбывает из игры вместе со своим стулом. Ведущий продолжает игру, сменив карточки. Каждый этап игры посвящен одной стране, либо материку. Побеждает один или несколько участников, которые пройдут все этапы, т.е. материки игры. Музыка для участников также можно подобрать по географическому признаку.

«ПАЛИТРА ЛЕСА»

Цель игры: показать красоту и разнообразие природы, ее цветовой богатство. Возраст участников: 7-12 лет.

Материалы: куски картона в виде палитры художника, клейкая лента, полиэтилен или целлофан.

Время: 30 мин.

Во время прогулки в лесу или в парке выбирается живописная поляна. Детям раздаются картонки, на которых закреплены полоски клейкой ленты липкой стороной вверх. Чтобы липкая поверхность ленты не портилась, можно предварительно прикрыть ее легко снимаемой полоской полиэтилена. Ребятам предлагается наклеить на палитру кусочки листьев и коры деревьев, травинки, кожицу ягод - все, что они смогут найти.

Задача детей - составить как можно более полную палитру поляны. Затем на той же поляне устраивается выставка работ.

Задача педагога - обратить внимание детей на многообразие красок в природе, на то, что нет одинаковых палитр, хотя все они составлялись в одном месте.

"ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ КРУГОСВЕТКА"

Цель: знакомство детей с различными наиболее интересными представителями животного и растительного мира , проверка умения пользоваться справочной литературой, проверка знаний повадок животных и голосов птиц.

Участники игры: в игре могут принимать участие до 5 команд по 5 - 6 человек в каждой , возраст участников 12 - 15 лет.

Продолжительность игры - 1 час.

Игра проводится в виде путешествия по станциям. Если место проведения школа или дом творчества, то станции располагаются по кабинетам, в актовом зале, рекреации. Также игра может проводиться на улице, в этом случае станции должны располагаться на таком расстоянии, чтобы команды не мешали друг другу. Перед началом игры всем командам объявляются правила путешествия - прохождения станций игры.

Правила игры: Всем командам объявляется , что они отправляются в путешествие по животному и растительному миру нашей планеты. Для этого им вручаются маршрутные листы , где указано, где и какой этап путешествия располагается , а также, с какой станции начинается игра у каждой команды. На станциях каждой команде задается по 3 вопроса , за каждый правильный ответ в маршрутный лист ставится + красным цветом , а если команда не может дать правильный ответ , то

она отправляется в консультационный пункт - библиотеку. Здесь предварительно должен быть подготовлена необходимая литература. Участникам дается определенное время для самостоятельного поиска ответа. Если ответ найден, то команда отправляется вновь на этот этап и получает +, но уже синего цвета. Если ответ не найден, то команда может отправляться на следующую станцию. Время в библиотеке дается один раз для каждого вопроса. Несколько раз искать ответ на один вопрос нельзя. Побеждает та команда, которая быстрее совершит путешествие и наберет больше красных +, 2 синих + приравниваются к одному красному.

Станции: 1. Животный мир. Вопросы: Что означает название животного "типпопотам"? (В переводе с греческого это значит "речная лошадь") Каких исчезнувших с лица Земли животных можно встретить на "черных" страницах Красной Книги? (Морская корова, тарпан, тур) Когда у белых медведей рождаются детеныши? (Зимой, во время сна). Из чего осы строят свои гнезда? (Из бумаги. Осы обладают свойством производить бумагу из древесной массы) Спят ли рыбы? (Да, с наступлением рыбы ложатся спать, некоторые даже укладываются набок, но глаза у них остаются открытыми)

2. Растительный мир. Что такое микология? (Это наука о грибах) Какое растение в Китае и Японии считается священным? (Лотос) Что такое паприка?

(Красный перец) Есть ли у кактусов листья? (Да, это иголки. Они в процессе приспособления к засушливому климату приобрели такую форму) Это дерево растет в пустынях и полупустынях Средней Азии, Ирана, Афганистана. Его древесина такая плотная и тяжелая, что тонет в воде. Назовите его. (Саксаул)

3 "Гиннес - шоу" Какое животное является самым крупным из всех существовавших когда-либо на Земле? (Синий кит. Его масса достигает 150 т) Как называется самая большая лягушка? (Лягушка-голиаф. Длина ее тела достигает 40 см, масса - 3,5 кг) Какое животное живет дольше всех? (Слоновая черепаха. Продолжительность ее жизни составляет - 175 лет) Какое животное является самым "горластым" из всех? (Крокодил. На втором месте - бегемот, на третьем - лев)

4. Экословарь. На этой станции надо дать определение экологическим терминам. Например: Энтомология (Наука о насекомых) Серпентарий (Это питомник для содержания ядовитых змей) Мониторинг (Комплексная система наблюдения, оценки и прогноза состояния окружающей среды или ее отдельных элементов) Смог (Густые туманы, содержащие пыль и вредные газы)

5. Мир птиц. На этом этапе можно заработать от одного до трех красных +. Сначала дается прослушать голос птицы, если команда сразу определяет чей это голос, то получает три +, если нет, то дается одна подсказка (например, место

обитание птицы) и угадав, команда получает только два +, если вновь команда не может угадать, тогда дается третья подсказка (например, цвет оперения) и команда получает один +. Если команда вообще не смогла угадать, значит ни одного + она не получает. Пользоваться библиотекой на этой станции нельзя.

6. Зоотеатр.

А это этап самый веселый. Здесь командам предлагается изобразить животных, птиц, насекомых, при этом правильно передать их повадки и поведение. Возможные задания: Улетающие на юг журавли Добывающие еду аисты Утка с выводком Муравьи на охоте

«ПЛЕТЕНИЕ ПАУТИНЫ»

Цель. Помочь детям понять самые существенные взаимосвязи между всеми членами природного сообщества. Плетение паутины наглядно показывает, как воздух, горные породы, растения и животные функционируют совместно в сбалансированной паутине жизни.

Материалы и подготовка. Клубок толстых нитей.

Ход игры: дети образуют круг. Лидер игры стоит внутри круга и держит в руках клубок веревки. "Кто может назвать какое-нибудь растение нашей местности?.. Капуста... Хорошо. Госпожа Капуста, вот вам конец веревки. Есть ли у нас животное,

которое питается капустой?.. Кролики!.. Прекрасно! Господин Кролик, держите-ка веревку здесь, вы связаны с Госпожой Капустой, потому что вы поедаете ее на обед. Ну, а кому на обед подают Господина Кролика?"

Продолжайте соединять детей веревкой, по мере того, как выясняется их взаимоотношение с другими членами группы. Вводите новые элементы и новые связи, такие как другие животные, почва, вода и т.д., пока весь детский круг не будет связан вместе, образуя символ паутины жизни. Вы создали свою собственную экосистему.

Для того, чтобы продемонстрировать, что каждый член необходим для всего сообщества, удалите под каким-нибудь правдоподобным предлогом кого-нибудь из вашей паутины. Например, дерево погибает от пожара или от нападения вредителей. Когда дерево падает, оно тащит за собой все веревки, которыми оно связано с другими, и всех, кто чувствует, как дерево потянуло его веревку за собой, тем или иным образом затрагивает смерть дерева. Теперь пусть все, кто почувствовал рывок в связи с падением дерева, тоже сделают рывок. Этот процесс продолжается до тех пор, пока все дети не почувствуют, что и их затронула гибель дерева.

«ХИЩНИК-ЖЕРТВА»

Цель. Ознакомить детей с пищевой цепью и с механизмом ее действия в природе.

Ход игры. На открытом месте образуйте с детьми круг диаметром около 5 м. Завяжите глаза двум участникам и поставьте их в круг. Попросите одного ребенка назвать какого-нибудь хищника, который живет в вашей местности, а другой пусть назовет его добычу (жертву). Хищник должен попытаться поймать свою жертву: ориентируясь на слух, выслеживая ее, и пытаясь схватить. Если оба "животных" приближаются к кругу, дети дважды хлопают их ладонью.

Примечание: подчеркните, что во время игры все должны соблюдать тишину, и для того, чтобы все было больше похоже на реальную ситуацию, пусть дети, играющие зверей, имитируют их повадки. Для разнообразия предлагайте детям придумать новых хищников и жертвы. На некоторых "зверей" вешайте звоночки, чтобы дети могли по-другому вести охоту или пытаться избежать гибели. Если ваш хищник довольно робкий и интерес у детей угасает, сделайте круг уже, так, чтобы хищник и жертва оказались близко друг к другу.

«ПИРАМИДА ЖИЗНИ»

Цель: помочь осознать учащимся ценность каждого организма в балансе и устойчивости пищевой пирамиды.

Ход игры: для этой игры требуется не менее шести игроков. Дайте каждому ребенку по листочку бумаги и попросите их в тайне от других написать название какого-нибудь животного или растения, произрастающего в вашей местности. Игроки должны будут сделать пирамиду, совсем как в спортзале, но не говорите им об этом до тех пор, пока вы не соберете все листочки бумаги. 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".

Тут раздаются стоны, так как дети, написавшие на листочках названия растений, осознают свою участь.

"Растения будут располагаться внизу, потому что все животные прямо или косвенно используют их для своего питания. Все "растения" должны встать на четвереньки и выстроиться в линию. Все должны стоять 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" образуют ряд позади "травоядных".

Почти всегда в группах верхнего уровня бывает больше детей, чем в группе растений; гораздо интереснее быть медведем или львом, чем

одуванчиком или мышкой. Скромность, к сожалению, очень редко способствует развитию воображения. Однако, при таком большом количестве желающих быть наверху пирамиды и, наоборот, соответственно незначительном количестве быть у ее основания, очень трудно построить устойчивую пирамиду. Предложите некоторым "хищникам" снизить свое положение. Пусть дети сами перестроят свою пирамиду так, чтобы она могла обеспечить пищей всех своих членов (скажите детям, что более крупные ребята могут стать растениями, если захотят). Естественно, чем выше уровень пищевой пирамиды, тем меньше там должно быть членов. Продемонстрируйте важность растений, убрав одно из них из основания пирамиды.

«ЧТО ЗА ЖИВОТНОЕ?»

Цель: изучение поведения и приспособления различных живых организмов развитие воображения.

Материалы и подготовка: заранее приготовить фото или рисунки различных животных и растений.

Ход игры: прикрепите картинку животного к спине одного из детей. Не показывайте ему эту картинку. Пусть он повернется спиной к остальным детям, чтобы они могли увидеть картинку. Затем этот ребенок задает вопросы,

чтобы узнать, какое он животное. Другие дети могут отвечать только "да", "нет", "может быть"

«ЮНЫЕ ЭКОЛОГИ»

Цель игры: научить детей бережно относиться к природе, развивать фантазию детей, показать, что каждый человек может и должен быть причастен к охране природы

Описание игры: В игре может участвовать от 5 до 10 человек. Ее можно провести в походе, лагере, на занятии экологического кружка, классном часе. Все играющие встают в хоровод, место каждого игрока — это какая-либо профессия: водитель автомашины, врач, библиотекарь, продавец и так далее. Каждый участник должен сказать, какую помощь природе он может оказать на своем 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 тоже 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. А следит за тем, чтобы не было повторов, ведущий или другие дети, они могут быть различными “представителями” природы.

Возможные варианты профессий и их помощь природе:

Водитель:

- не мыть машину на берегу рек и озер;
- не превышать скорости, если дорога проходит по лесу, чтобы не задавить никого 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 ее надо охранять;
- гуляя с детьми в лесу, парке, на лугу не давать ломать деревья и кустарники, вытаптывать цветы.

"ЭКОЭСТАФЕТА"

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, т.е. там, где растут грибы или есть скопления насекомых, находится руководитель этапа, который дает 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 всем протяжении маршрута самостоятельно выполнить эти задания. Так у детей будет развиваться наблюдательность.

"ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧИНАЕТСЯ..."

Занятие интегрированное. Рекомендуется проводить в сентябре.

Предмет: окружающий мир, естествознание, литература/

Место проведения игры: на природе, желательно, на большой поляне.

Цель и задачи игры:

- развитие наблюдательности и сообразительности;
- возможность проявить эрудицию;
- показ знания природы родного края;
- показ знаний правил поведения на природе;
- развитие коммуникативных навыков, умения работать в группе.

Участники: учащиеся 2-4-х классов.

Ведущий – педагог, помощники ведущего – педагоги, родители или учащиеся 8-10 классов.

Материалы: фотоаппарат, плеер, магнитофон, бинокль (или карточки, на которых изображены эти предметы); карточки с описанием и изображением грибов и растений, гербарий ягодных растений – черники, брусники, брусники; комплекты посуды (“одноразовой”, из термопластика или металла, фаянсовой); мешочки (шапки) по числу команд, желуди или шишки,

ХОД ИГРЫ

I. Организационный момент

Вступительное слово ведущего. Рассказ о значении живой природы для любого человека. Ведущий обращает внимание детей на красоту окружающей их природы. Делает акцент на то, что все пришли в гости к лесным обитателям (или

обитателям парка, водоема). Ведущий игры объясняет ход игры, представляет своих помощников – судей на этапах.

Деление на 4 команды (до 7 человек).

Команда выбирает капитана. Придумывают название команды.

Капитаны получают путевые листки, на которых в процессе игры записывают ответы на вопросы, а судьи проставляют баллы. Разыгрывают номера команд. Очередность участия команд на этапах по следующей схеме:

- этап №1 – команды № 1, № 2, № 3, № 4;
- этап №2 – команды № 2, № 3, № 4, № 1;
- этап №3 – команды № 3, № 4, № 1, № 2;
- этап №4 – команды № 4, № 1, № 2; № 3.

На этапах № 5 и № 6 участвуют все команды одновременно.

II. Игровые задания

Этап № 1. *Что возьмем с собой?*

Командам предлагаются следующие предметы: фотоаппарат, плеер, магнитофон, бинокль. У каждого предмета есть бирка с номером. Капитаны команд после минуты обсуждения записывают в своем путевом листке номера предметов, которые команда берет с собой в путешествие. Листочки с ответами отдаются ведущему. Затем каждая команда объясняет свой выбор.

Оценка этапа:

- фотоаппарат +1 балл;

- плеер –1 балл;
- магнитофон +1 балл (если для записи голосов) и –1 балл (для прослушивания музыки);
- бинокль +1 балл.

Время работы – 10 минут.

Этап № 2. Знатоки природы

Ведущий зачитывает каждой команде описание растения и гриба. После обсуждения (30 сек) капитан должен отобрать карточки с изображением тех грибов и растений, которые соответствуют данному описанию (см. варианты заданий к этапу).

Затем командам предлагается определить по гербарии чернику, бруснику и клюкву. Каждое растение имеет свой номер. Капитаны команд после совещания с командой должны в своих путевых листках отметить очередность сбора ягод по мере их созревания: черника, брусника, клюква. Дополнительные очки получает команда, которая может сказать о пользе данных растений для человека и о правилах сбора (нельзя использовать комбайны, т.к. кустарник погибает).

Оценка этапа:

- определение растения и гриба +2 балл;
- определение ягод и правильное расположение по срокам сбора +2 балл;
- за дополнительную информацию +1 балл;
- каждая ошибка –1 балл.

Время работы – 10 минут.

Этап № 3. Самые сообразительные

Ведущий задает командам вопросы-загадки. За правильный ответ команда получает желудь (шишку), в случае ошибки желудь (шишка) забирается. Каждая команда отвечает на 5 – 6 вопросов (см. задания к этапу “Самые сообразительные”). Затем от каждой команды выбирается по два игрока. Первый игрок бросает заработанные желуди (шишки), а второй – должен поймать их в мешок (шапку). Игроки находятся на расстоянии 2 – 3 метров. Пойманное количество желудей (шишек) и будет количеством баллов за этап. Время работы – 10 минут

Этап № 4. Это удивительное животное

Команда выбирает любого обитателя той местности, где проводится игра, и от его имени рассказывает коротенькую историю, которая с ним произошла.

Оценка этапа: 4–5 баллов, критерии выбирают судьи. Время работы – 10 минут

Этап № 5. Конкурс капитанов

Капитаны отвечают на вопросы ведущего “Живые синонимы” (см. варианты заданий к данному этапу).

Оценка этапа: от 2-х до 5 баллов. Учитывается скорость ответа, точность и остроумие. Время работы – 5 минут.

Этап № 6. Привал

Командам предлагаются наборы посуды (пронумерованы): из стекла, “одноразовая”,

термопластик. Капитаны после 1 минуты обсуждения отмечают номер выбранного ими комплекта в путевом листке.

Затем команда должна выбрать карточку с указанием, какой срок будут лежать в природе отходы из бумаги, стекла, жести, пластика. Ответы сдаются жюри. Ведущий обсуждает с членами команды выбор комплектов посуды и последствия для природы от оставленного горе-путешественниками мусора.

Время работы – 10 минут.

III. Подведение итогов игры и награждение победителей

Команды отдыхают. Жюри подводит итоги. На полянке наводят порядок и возвращаются в город.

Варианты заданий к этапу № 2 “Знатоки природы”

Узнай растение по описанию.

1. Я – ягода-лежебока, долго нежусь я на мягких подушках из мха на родном болоте, прежде чем покраснеет мой круглый бочок, вот тогда приходит ко мне много гостей, Любят меня люди, с удовольствием клюют птицы, лакомятся мною лисицы. Не успел собрать меня осенью? Не огорчайся, жди весны. Когда сойдет снег, найдешь меня целой и невредимой на моей любимой подушке. За зиму я потеряла немного витаминов, которыми я так богата, зато стала еще вкуснее. Мои ягоды содержат специальное вещество,

оберегающее меня от гниения, поэтому я не порчусь, как другие ягоды. *(Клюква)*

2. Я люблю хвойный лес, мой дом – торфяное болото, приходи ко мне в гости. Среди разноцветного мха и болотной травы увидишь высокий кустарничек с плотными небольшими светло-зелеными листочками, раздвинь их, и глянет на тебя мой голубой глазок – крупная, похожая на виноградинку, ягода, присмотришь: ягод так много, что вся полянка кажется голубой. Не ленись собрать меня в корзинку. В моих скромных ягодах больше витаминов, чем в заморском ананасе! *(Голубика)*

3. Мои сладкие красные ягоды – и лакомство, и лекарство, полезны и свежие ягоды, и варенье из них, и сушеные ягоды. Целебны и мои листья, цветы, побеги. Когда в солнечный летний полдень набираешь горсть душистых ягод с высокого куста, будь осторожен, не поранься колючками, которые во множестве усеивают мои стебли. Ученые спорят о происхождении моего названия, одни говорят, что назвали меня так за цвет моих ягод, другие считают, что называют меня так потому, что каждая моя ягодка состоит из множества маленьких частей, как бы слепленных между собой. *(Малина)*

4. Мое имя означает “румяная ягода”, когда появляется на березе первый желтый лист, пора отправляться за мной в лес. Видишь, пестреет что-то на солнечной полянке, как будто рассеянная

красавица потеряла здесь свой нарядный платок? Это мои красные ягодки высунули из-под темных плотных листьев румяный бочок. Собирай, не ленись! Не перечеть полезных веществ, которые я в себе храню. Ростом я невеличка, ниже остальных ягод, но и у меня есть свои секреты. В земле прячется мой огромный корень, он живет очень долго, много побегов успевает вырастить на своем веку. Приглядишься к обратной стороне моих округлых листьев. Видишь округлые точки? Это - крохотные насосики, которыми я всасываю влагу. *(Брусника)*

5. Почему меня, фиолетовую ягоду, так прозвали? А вот посмотришься-ка в зеркало после того, как собирал меня в лесу. Узнаешь этого чумазого ребенка? И рот, и щеки, и ладошки – все, чего я касалась, окрасилось в темно-синий, почти черный цвет, так что будь осторожен со мной, не посади темное пятно на нарядную одежду. Не проходи мимо меня в лесу: мои ягоды очень полезны, в них много витаминов, немало болезней можно вылечить и моими листьями. Узнать меня легко: я невысокий кустарничек с плотными листьями, тоненьким стволиком и округлыми ягодами. *(Черника)*

6. Почему меня так прозвали? Много раз поклонись матушке-земле, прежде чем наберешь лукошко моих алых ароматных ягод. Под их тяжестью низко склоняются тонкие стебли, ловко прячутся краснобокие красавицы под

зубчатыми листьями. Не ленись и ты: наклонись пониже, раздвинь травку, приподними листья – алыми рубинами сверкнут у самой земли мои спелые ягоды, радуют глаз и мои белые цветочки с желтой серединкой, и изящные листья из трех лепестков. Сверху мой листик гладкий, а снизу покрыт тонкими серебристыми волосками. Первой из всех лесных ягод поспеваю я летом. До встречи на лесной опушке! (*Земляника*)

7. Лев – царь зверей, а я – царь среди грибов. Встрече со мной больше всего рад грибник. Мы бываем не очень похожи друг на друга, если выросли в разных лесах. В темной еловой чаще растут тонконогие высокие красавцы в желто-бурых шляпах. В сосновом бору выглядывают из мха низкорослые крепыши с толстенькими, как бочонки, ножками, бурыми или черноватыми шапками. Если мы выросли в березовых или дубовых рощах, то наши шляпки совсем светлые, сероватые или бледно-коричневые. У всех нас светлые гладкие ножки. И шляпка, и ножка внутри белы, как только что выпавший снег. Хоть суши нас, хоть вари, хоть жарь – мы не изменим цвета. Поэтому нас так и называют. (*Белый гриб*)

8. Мое имя подсказывает тебе, где меня искать. Моя родина – светлая березовая роща. Здесь, неподалеку от светлых стволов, застенчиво выглядывают из-под прошлогодней листвы наши головки. Мы бываем очень разные: и белесые, и коричневатые, и темно-коричневые у нас шляпки.

Среди нас есть настоящие красавцы, но часто нас портят прожорливые слизняки и грибные мушки. У всех нас стройная ножка с белыми, серыми или буроватыми чешуйками. Растем мы быстрее остальных грибов, но и старимся скорее. *(Подберезовик)*

9. Мы – дружные ребята. Нашу веселую семейку часто можно встретить на старом пне. За это и получили мы свое название. Отыщешь в лесу такой пенёк – и корзинка уже полна больше, чем наполовину. Тесно прижавшись друг к другу, растем мы и на корнях живых деревьев. Ведь нас много, а корень на всех один. Наши буроватые шляпки покрыты темными чешуйками. Пока мы молоды, наши шляпки соединены со стройными ножками тоненькой белой пленкой. Когда мы подрастает, она рвется и одевает ножку белой коротенькой юбочкой. По этому признаку нас можно отличить от наших родственников – ложных грибов. Ах, как мы вкусны и ароматны! *(Опята)*

10. Я – нарядница и модница, очень люблю носить разноцветные шляпки. И красную одену, и желтую, и зеленую, и лиловую, и бурую. Любая из них мне к лицу! Но будь с ней осторожен: шляпка моя очень хрупкая. Ее изнанка сделана из тоненьких белых пластинок, а они легко ломаются. Мою нарядную шляпку поддерживает стройная белая ножка. Ростом я невысока, но меня

легко найти в лесу: я не прячусь, как другие грибы. (*Сыроежка*)

11. Что роднит меня с моей хвостатой пушистой тезкой? Обе мы рыжие, обе живем в лесу. Вот и прозвали люди одним именем и зверя, и гриб. В густой осоке на солнечной лесной опушке, в зарослях папоротника будто кто-то рассыпал горсть рыжеватых пуговиц. Дней через пять малышки подрастут, распустятся яркими чашечками-цветами, будто колокольчики. У каждого гриба свой рисунок складок и бугорков, прочерченных под шляпкой тонкими пластинками до самого заостренного корешка. Рад грибник такой находке: полянка одка, а грибов – целая горсть. (*Лисичка*)

12. Искать меня надо не только в осиновой роще. Расту я и в березовом, и в хвойном лесу. А вот в сухое лето, когда нигде ни гриба не найдешь, можно все-таки встретить меня в осиннике. Еще зовут меня красным грибом – за яркий цвет моей нарядной шапочки. Издалека видна она среди лесного разнотравья. Моя стройная ножка покрыта черноватыми чешуйками. Много радости принесу я внимательному грибнику. (*Подосиновик*)

Загадки к этапу № 3 “Самые сообразительные”

1. Сильнее солнца, слабее ветра, ног нет, а идет, глаз нет, а плачет? (*Туча*)
2. Две сестры летом зелены, одна к осени краснеет, другая чернеет. (*Смородина*)

3. Нос долог, голос тонок, летит – кричит, сядет – молчит, цари боятся, короли страшатся, кто убьет – свою кровь прольет?
(*Комар*)
4. Хозяин лесной просыпается весной, а зимой под вьюжный вой спит в шубе снеговой.
(*Медведь*)
5. Зверька узнали мы с тобой по двум таким приметам: он в шубке серенькой зимой, а в рыжей шубке – летом. (*Белка*)
6. С ветки на ветку, быстрый как мяч, скачет по лесу рыжий циркач, вот на лету он шишку сорвал, прыгнул на ствол и в дупло убежал. (*Белка*)
7. Лежала между елками подушечка с иголками. Тихонечко лежала, потом вдруг убежала. (*Еж*)
8. Угадайте, что за шапка: меха целая охалка. Шапка бегаёт в бору, у стволов грызёт кору.
(*Заяц*)
9. За деревьями, кустами промелькнуло будто пламя. Промелькнуло, убежало... Нет ни дыма, ни пожара. (*Лиса*)
10. Ниток много, а в клубок не смотаешь.
(*Паутина*)
11. У какого дерева на упругих ветках появились осенью колобки в беретках? (*Дуб*)
12. Маленький мальчишка в сером армячишке по дворам шныряет, крохи подбирает. В полях ночует, а коноплю ворует. (*Мышь*)

13. Неизвестно, где живет. Налетит, деревья гнет. Засвистит – по речке дрожь. Озорник, а не уймешь. *(Ветер)*
14. Я и туча, и туман, и ручей, и океан. И летаю, и бегу, и стеклянной быть могу. *(Вода)*
15. Скажи, с какого дерева зеленый еж упал? В сторонку откатился, но в лес не убежал? *(Каштан)*
16. Все детки на ветках – с рождения в беретках. С дерева упадут – береток не найдут. *(Желудь)*
17. Непоседа пестрая, птица длиннохвостая. Птица говорливая, самая болтливая. *(Сорока)*
18. Окраской – сероватая, повадкой – вороватая, крикунья хрипловатая, известная персона. Кто она? *(Ворона)*
19. На шесте дворец. Во дворе – певец. *(Скворец)*
20. Всю ночь летает – мышей добывает. А станет светло – спать ляжет в дупло. *(Сова)*

"Живые синонимы" к этапу № 5 "Конкурс капитанов"

Вспомните, как и о ком говорят в народе?

1. Смелый, как ... *(лев)*.
2. Трудолюбивый, как ... *(муравей (пчела))*.
3. Беспечный, как ... *(стрекоза)*.
4. Злой, как ... *(собака)*.
5. Коварная, злая, как ... *(змея)*.
6. Верный, преданный, как ... *(собака)*.

7. Хитрый, как ... *(лиса)*.
8. Упрямый, как ... *(баран (осел))*.
9. Кровожадный, как ... *(шакал (волк))*.
10. Трусливый, как ... *(заяц)*.
11. Слабый, беззащитный, как ... *(мышонок)*.
12. Могучий, как ... *(орел)*.
13. Скользкий, как ... *(угорь)*.
14. Тихий, как ... *(мышь)*.
15. Вольный, как ... *(птица)*.
16. Глупый, как ... *(утка)*.
17. Мудрый, как ... *(ворон)*.
18. Хищный, как ... *(акула)*.
19. Выносливый, как ... *(лошадь)*.
20. Холодный, как ... *(лягушка)*.
21. Важный, надутый, как ... *(индюк)*.
22. Зубастый, как ... *(крокодил)*.
23. Голодный, как ... *(волк)*.
24. Толстощекий, как ... *(хомяк)*.
25. Косолапый, как ... *(медведь)*.
26. Длинноногий, как ... *(цапля)*.
27. Желторотый, как ... *(птенец)*.
28. Большеглазый, как ... *(филин (сова))*.
29. Быстрый, как ... *(олень)*.
30. Порхать, как ... *(бабочка)*.
31. Тащиться, ползти, как ... *(черепаха)*.
32. Топать, как ... *(слон)*.
33. Прыгать, скакать, как ... *(блоха (кузнечик))*.
34. Скользить, как ... *(змея)*.
35. Выступать величаво, как ... *(павлин)*.
36. Плавать, как ... *(рыба)*.

37. Трещать, болтать, как ... (*сорока*).

Подвижная игра «Зимующие и перелетные птицы»

Цель игры: закрепление знаний о зимующих птицах.

Правила игры: Педагог произносит названия птиц (например: соловей, ворона, скворец, воробей, дятел, жаворонок, синица, ласточка, сорока, журавль, голубь, кукушка, филин, снегирь).

Когда педагог называет зимующих птиц, дети бегают, прыгают, когда перелетных - садятся на корточки.

Педагог: Дети, зима заморозила наших птичек, давайте их отогреем.

Дыхательная гимнастика: дети дуют в ладошки, отогревают птиц.

Педагог обращает внимание ребят на кормушку, подвешенную на ветке березы, спрашивает, для чего она нужна.

Дети говорят, что зимой птицам часто не хватает корма, и тогда их подкармливают люди: развешивают кормушки, насыпают в них зернышки и крошки, семена арбуза, тыквы, кладут творог, несоленое сало и мясо.

Педагог указывает на маленькую серую птичку, прилетевшую в кормушку.

Ребенок в маске воробья загадывает загадку:

«Отгадайте, что за птица
Скачет по дорожке, Словно
кошки не боится -Собирает
крошки?» (*Воробей*).

Педагог: Посмотрите и сорока
тут как тут!

Ребенок в маске сороки читает стихотворение:

«Прилетела к нам сорока
У нее два белых бока,
Черный хвостик и спина,
Голова - и та черна!»

Дидактическая игра со «снежком» «Подбери действие»

Цель игры: закрепление знаний о зимующих птицах их образе жизни.

Педагог передает детям по очереди мяч, обернутый жатой белой бумагой. Воспитанники возвращают мяч и называют действия птиц: летают, клюют, прыгают, поют, чистят перышки, вьют гнезда, заботятся о птенцах, спят, пьют, сидят на ветке, ищут корм, чирикают, каркают, свистят.

Подвижная игра «Спасите Каркушу»

Цель игры: расширение объема зрительного и слухового внимания.

Дети становятся в круг, в центре круга - кто-то из детей (*в роли Каркуши*), кошечка за кругом пытается схватить птицу.

Появляется Каркуша и благодарит детей за спасение.

«ЗАЧЕМ РУБИТЬ ДЕРЕВЬЯ?»

Материалы и подготовка: подготовьте эмблемы, благодаря которым одни игроки будут отличаться от других:

1. Большие двусторонние (красный и голубой) кружки на тесемке, которую можно будет надевать через голову - для "кислородиков".

2. Кружки с изображением топора или пилы для "лесорубов" (или картонные топоры в руках).

3. Зеленые шапочки или коронки для "деревьев".

Ход игры: Пригласите 10 "деревьев" встать в круг, а затем скажите, что каждое дерево выделяет кислород: пригласите 10 детей, которые изображают "кислородиков" с эмблемами, повернутыми голубой стороной, войти в круг. Расскажите о том, что в лес пришли 5 лесорубов (пригласите игроков) и срубили 5 деревьев. "Лесорубы" имитируют работу и утаскивают "деревья" из круга. Но, - поясняет ведущий, - для того, чтобы работать, людям нужно было дышать. Они дышат кислородом и выделяют углекислый газ: 5 "кислородиков", к которым прикоснулись "лесорубы", поворачивают свои эмблемы

красной стороной и превращаются в 5 "углекислых газов". Для точности составим формулу и будем ею впоследствии пользоваться: 5к. + 5у.г. + 5ч. + 5д..

Но оставшиеся 5 "деревьев" продолжают производить кислород, а потому получаем соотношение (после того, как "дерево" коснулось "углекислого газа", игрок поворачивает эмблему голубой стороной, превращаясь опять в "кислород"}: 10 к. + 5 ч. + 5 д.

Люди не обращают внимание на то, что деревьев стало меньше, не ощущают никакой опасности и вырубают последние 5 деревьев. А во время своей работы они опять вдыхают кислород и выдыхают углекислый газ (5 из десяти "кислородиков" поворачивают свои эмблемы красной стороной и превращаются в "углекислый газ"), и у нас остаются: 5к. +5у.+5ч.

ОПАСНОСТЬ! НЕЧЕМ ДЫШАТЬ!

Кислорода остается ровно на один глоток каждому, и люди скорее сажают деревья, потратив на эти усилия последний кислород и обратив его в углекислый газ (у нас как раз есть десять выбывших из игры детей. которые изображали деревья, их опять можно включить в игру): 10 у. + 5 ч. + 10 д.

Деревья снова начинают выделять кислород, но, оговорим условия: деревья еще маленькие и выделяют кислорода меньше - два дерева могут заменить только один углекислый газ на кислород. Поэтому, только когда "углекислого газа" коснутся два "дерева", он поворачивает свою эмблему и становится опять "кислородом". Получаем: 5 к. + 5 у. + 5 ч. + 10 д.

Деревья снова начинают выделять кислород, но, оговорим условия: деревья еще маленькие и выделяют кислорода меньше - два дерева могут заменить только один углекислый газ на кислород. Поэтому, только когда «углекислого газа» коснутся два «дерева», он поворачивает свою эмблему и становится опять «кислородом». Получаем: 5к.+5у.+5ч.+10д..

Пока деревья маленькие, люди их не трогают. Деревья еще малы, они по-прежнему выделяют кислорода вдвое меньше, а людям кислород нужен даже - тогда, когда они не рубят лес: 10 деревьев заменили 5 у.г. на 5 к, но люди вдохнули 5 к., превратив их снова в 5 у.г. И соотношение игроков сохраняется: 5 к + 5 у. + 5 ч. + 10 д.

Повторите эти обмены 2-3 раза, а потом предложите считать, что деревья уже подросли, и каждое дерево вновь может заменить один

"углекислый газ" на "кислород". Кислород снова начал накапливаться: 5 людей превращают кислород в углекислый газ, т.е, мы имеем 10 у .г., но десять деревьев заменяют его на 10 к.: 10 к. + 5 л. + 10 д.

Мы вернулись к первоначальному соотношению, что вообще в игре очень важно.

Прокомментируйте игру, дополнив ее тем, что невозможно продемонстрировать: словами о том, что кислород нужен не только человеку, но и животным, а кроме того, что человек расходует кислород не только на дыхание.

Примечание: все действия по обмену эмблем должны быть очень четкими и заметными как для участников игры, так и для зрителей, если таковые имеются.

«ЗНАКОМЫЙ ШУМ»

Ход игры: Участники игры рассаживаются на игровой площадке, образовав круг. Каждому игроку понадобится косынка, чтобы завязать глаза, карандаш и блокнот (лист бумаги). Ведущий заранее подбирает 8-10 предметов, с помощью которых можно издавать характерные звуки: например, шорох упавшей сосновой шишки, хруст валежника, удар ложкой по котелку, шорох, который издают спички, когда потрясешь коробок и тд. На глазах у игроков эти звуки воспроизводятся и кодируются простыми

условными знаками: кружок, крестик, черта, треугольник и тд. Прослушав "шумы" и сличив их с предметами-, их производящими, а также запомнив код, игроки завязывают глаза и "настораживают уши". Ведущий подает сигналы каждые 30 секунд, а игроки должны распознать предмет и записать код. Сигналы чередуются произвольно, неожиданно повторяются, меняются безо всякой системы. Игроки делают записи молча, высказывать вслух догадки запрещено. Когда прозвучал последний сигнал, игроки снимают повязки, и начинается проверка записей. Ведущий называет, в каком порядке он воспроизводил шумы, а игроки, по кругу обменявшись своими записями, сами проверяют свои "достижения". За каждую правильную запись начисляется одно очко, за каждую ошибку - два снимаются. Наградите победителей и ободрите проигравших!

«СОВА»

Сова, как известно, птица ночная, поэтому игроку, изображающему сову, завязывают глаза. Если предыдущую игру, в крайнем случае, можно провести и в помещении, заготовив подходящие материалы, то в "Сову" необходимо играть на участке, где каждый шаг сторожит ломкая валежина, выдаст скрип гальки, песка. Передвижение по таким местам

обязательно сопровождается скрипами, шорохами, звуками, сопровождающими каждый шаг. Выберите по жеребьевке Сову, а также отметьте игровую площадку. Дайте Сове время осмотреться и запомнить все приметы местности, а за тем завяжите ей глаза. Дальнейшая роль ведущего заключается в наблюдении за правильным ходом игры. Остальные игроки - ловцы, расположившиеся по краям площадки, примерно на 10-15 метров от Совы. По сигналу ведущего ловцы начинают осторожно приближаться к Сове, стараясь производить как можно меньше шума. Их задача бесшумно подобраться к Сове и коснуться ее. Но Сова настороже: как только она слышит подозрительный шорох, она старается определить направление, откуда идет звук, громко кричит "Стой!" и указывает рукой в ту сторону, откуда, по ее мнению, подкрадывается ловец.

Ведущий проверяет, не ошиблась ли Сова, и если она указала верно, услышанный ловец должен вернуться на исходную позицию, а игра продолжается. Ловец, которому удастся пробраться к Сове незамеченным и коснуться ее, становится Совой, и игра начинается сначала. Однако, если в течение 10-15 минут никому не удалось поймать Сову, ее место занимает ловец, который подобрался ближе всего к цели.

«ЛОСИ И РЕСУРСЫ»

Оптимальное количество играющих 25-30. Выберите команду из 4-5 лосей и 1-2 помощников для ведущего. Оставшиеся игроки изображают ресурсы, необходимые для лосей: еду» воду, убежище. Разведите "лосей" и "ресурсы" по противоположным сторонам комнаты (или поляны, если играете вне помещения) и объясните правила. "Ресурсы" обозначают себя обговоренными жестами: "еда" - ладонь прижата к животу, "вода" - рука, сжатая в кулак поднесена к лицу, большой палец около губ, "убежище" - руки, сложенные домиком, подняты над головой. "Лоси" демонстрируют свои нужды теми же жестами. Предложите игрокам обеих команд повернуться лицом друг к другу, выбрать для себя жест на первый тур игры, а затем по вашей команде игроки поворачиваются друг к другу, и лоси отправляются за ресурсами. Каждый "лось" выбирает? себе тот "ресурс", необходимость в котором он демонстрирует своим жестом (только одного игрока¹). Менять жесты в течение одного тура не имеют право ни "лоси", ни "ресурсы". "Ресурсы", употребленные лосем для своих нужд, сами становятся "лосями", т.е. дают увеличение популяции, и переходят в команду "лосей". Обычно, если вы начинали с 5-ю лосями, к следующему туру игры их получается 10.

Попросите вашего помощника начертить на листе ватмана оси координат, откладывая по вертикали количество лосей, а по горизонтали туры игры, считая их произвольно годами. Пусть один помощник считает лосей, а другой отмечает точки на графике. Разместите лист так, чтобы до времени он не отвлекал игроков. В следующем туре и "лоси", и "ресурсы" могут изменить свои знаки, далее игра продолжается по описанной схеме. В отличие от первого тура, "лосей" стало больше, поэтому возникает элемент соревнования, и "лосям" приходится бежать, чтобы получить необходимые "ресурсы" "Лоси", которым не досталось нужного "ресурса", умирают, превращаясь в "ресурсы", т.е. остаются в команде "ресурсов". Когда "лосей" становится слишком много, они истощают "ресурсы", а затем сами погибают. Проиграйте, сохраняя данные условия, 5-6 раз, чтобы на графике могло появиться несколько точек, а после этого можно вводить дополнительные условия.

1. Например, произошла засуха (договоритесь с "ресурсами", чтобы никто из них не выбирал жеста "вода" - при условии, что "лоси" ничего об этом не знают).

2. Вырубили лес (никто из "ресурсов" не выбирает жест "убежище").

3. Произошел лесной пожар (договоритесь с ресурсами, чтобы никто из них не выбирал жестов "еда" и "убежище").

4. Человек посадил на месте гари и вырубki молодые сосенки (появляется "еда", но "убежища" все еще нет).

Следите за тем, чтобы ваши помощники, готовящие график, обязательно отмечали на нем "годы", когда вы вводите те или иные новые факторы. Проигрывайте при введении каждого нового условия 2-3 раза, а затем отменяйте его и вводите новое,

5. Между лесом и озером, куда лоси ходят на водопой, построили дорогу, лоси гибнут под колесами автомобилей. Вам понадобится еще один помощник, вместе с которым вы встанете на воображаемой линии, пересекающей дорогу "лосей", направляющихся к "ресурсам". Когда по вашей команде "лосе" побегут к "ресурсам", вы с помощником будете двигаться навстречу друг другу, изображая двустороннее движение, и "лось", оказавшийся на вашем пути, считается сбитым. Он отправляется к "ресурсам".

6. Охота. Ведущий с помощником изображает охотников точно так же, как до этого изображал автомобили, с той лишь разницей, что "автомобиль" ехал прямо и не гонялся за "лосем", а "охотник" может его догонять. Убитый "охотником" "лось"

выбывает из игры. Следите за состоянием "популяции". Как только вы заметите катастрофическое ее снижение, грозящее вымиранием, вводите:

1. Охрану и запрет на охоту. Проиграйте при начальных условиях еще 2-3 раза. Покажите участникам графический результат игры. Прокомментируйте его.

«ВОРОНЫ И СОВЫ»

При помощи этой игры? вы сможете за несколько минут, да еще в совершенно неожиданной форме, опросить целое детское объединение, подводя итоги пройденной темы.

Количество играющих не ограничено. Разделите игроков на две команды и постройте в две шеренги напротив друг друга на расстоянии 7-8 шагов. Отметьте позади каждой команды "дом": прочертите заметную линию на расстоянии, равном разделяющему команды, или положите какие-то яркие предметы. Объясните правила участникам. Одна команда - "Совы", другая "Вороны" (назначьте их сами или предложите тянуть жребий). Совы - мудрые и правдивые, они предпочитают правду и боятся лжи.

Вороны мудрые и хитрые: ложь - их стихия, а правды приходится опасаться. Поэтому когда ведущий произносит правдивое утверждение, Вороны убегают в свой дом, а Совы их ловят (хватать противника можно только до тех пор,

пока он не вбежал в "дом"). Например, ведущий заявляет: "Зимой идет снег!" После такой фразы Вороны кидаются в дом, а Совы за ними. Когда же ведущий произносит заведомо ложное утверждение. Совы убегают, а Вороны их ловят; например: "Рыбы живут на деревьях". Даже такие простые утверждения вызывают замешательство, ошибки и дружный смех. Но вы можете использовать игру и для целей поважнее, чем голое веселье. Самые маленькие смогут одновременно действовать и головой и ногами, если вы предложите им простые вопросы, касающиеся, например, сезонных явлений природы. Познакомив младших школьников с различными породами деревьев, составьте для них небольшой список вопросов, касающихся формы листьев этих растений, переноса пыльцы и семян, сроков зацветания. Детям постарше предложите вопросы посерьезнее - исходя из пройденной на последних занятиях темы. Самые старшие пусть попробуют "на бегу" определять правильность формулировок основных понятий и терминов



«ТРИ ГРАЦИИ»

Предложите игрокам встать в круг и объясните правила игры. Для этого пригласите в центр двух помощников и вместе ними покажите фигуры, которые по вашей команде будут изображать участники, становясь, по вашей команде, "тремя грациями".

Фигура 1. Африканский слон. Изображают фигуру трое: тот, кто стоит в середине берется правой рукой за нос, а левую протискивает в кольцо правой руки - получается хобот; стоящие по бокам игроки при помощи обеих рук, соединенных в кольцо и оттопыренных в стороны, изображают большие уши африканского слона: стоящий справа оттопыривает кольцо рук вправо - получается правое ухо, стоящий слева изображает левое ухо.

Фигура 2. Индийский слон. У индийского слона уши поменьше, поэтому изображение фигуры отличается показом ушей: стоящие по бокам от "хобота" игроки поднимают руки (правый - правую, левый - левую) и сгибают кольцом, коснувшись пальцами головы.

Фигура 3. Цыпленок в яйце. Боковые игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки так чтобы центральный игрок оказался в кольце рук. Они - скорлупа. А центральный игрок, изображая вылупляющегося цыпленка, подпрыгивает в середине.

Итак, все стоят в кругу. Ведущий указывает пальцем на любого игрока по своему выбору (или называет имя, если знает) и говорит: "Индийский слон!"

Немедленно в игру должны включиться игроки, стоящие справа и слева от того, на кого указал ведущий, и вся тройка создает заданную фигуру. Если они справились с заданием, игра продолжается, если есть какие-то ошибки, за ошибки команды (тройки) расплачивается центральный игрок и становится ведущим. Игра продолжается, пока не надоест.

«ПРУИ!»

Материалы и подготовка: Играть можно в классе, в парке, во дворе, на лесной поляне - нужно лишь некоторое ограничение для того, чтобы игроки не разбредались. Соберите игроков и объясните им правила игры. Расскажите им о том, что в Индии встречается удивительное дерево: целый лагерь может разместиться в его тени. Да и на первый взгляд это не одно дерево, а огромная роща - до 1000 стволов, занимающих площадь свыше гектара. Это баньян, дерево-роща - родственник знакомого всем комнатного фикуса. Чрезвычайно интересно устроено это дерево! Оно состоит из основного ствола, который образует толстые могучие ветви, расходящиеся во все стороны. От ветвей 'отделяются длинные жгуты - воздушные корни, свисающие до земли и легко в ней укореняющиеся. Укоренившись, корни образуют множество молодых побегов, направленных вверх - так растение завоевывает пространство. Постепенно воздушные корни утолщаются и вскоре сами превращаются в

мощные стволы, достигающие в диаметре 5-8 метров. Вся эта роща составляет единое целое, а под ней развиваются все новые и новые корни-стволы.

Ход игры: В этой-то особенности баньяна и заключается игра. Сообщите игрокам, что вы назначите главный ствол, а остальные будут корнями-подпорками. Всем придется закрыть глаза и искать главный ствол на ощупь. Когда все закрывают (или завязывают) глаза, ведущий подходит к одному игроку и очень тихо, неслышно для остальных, назначает его "стволом". "Ствол" открывает глаза, он может стоять на одном месте, может перемещаться, но не убегать от "корней". Встречаясь друг с другом, корни-подпорки задают друг другу вопрос "Пруи?" (не спрашивайте нас, что это значит, лучше сыграйте в эту игру и вы поймете, что именно таким "воркованием" могут-разговаривать друг с другом обычно лишенные языка существа!),

Если на свое вопросительное "Пруи?" игрок слышит утвердительное "Пруи!", он отправляется на поиски дальше - ведь настоящий ствол не разговаривает! Когда игрок на свой вопрос не слышит ответа, это означает, что он нашел ствол. Он может открыть глаза (или снять повязку) и вместе со "стволом" весело наблюдать, как остальные игроки кружат, курлыкая на птичий манер: "Пруи? Пруи!" Когда большинство "корней" найдет "ствол", игра заканчивается. Роль

руководителя заключается еще и в том, чтобы не давать разбрестись игрокам, уйти слишком далеко от цели.

Дурилка? Конечно! А может быть, реинкарнация? Возможность проникнуть в сущность другого живого существа? Уверены, после такой игры далекий индийский баньян станет' роднее родного!

Подвижная игра «Зимующие и перелетные птицы»

Правила игры: Педагог произносит названия птиц (например: соловей, ворона, скворец, воробей, дятел, жаворонок, синица, ласточка, сорока, журавль, голубь, кукушка, филин, снегирь).

Когда педагог называет зимующих птиц, дети бегают, прыгают, когда перелетных - садятся на корточки.

Педагог: Дети, зима заморозила наших птичек, давайте их отогреем.

Дыхательная гимнастика: дети дуют в ладошки, отогревают птиц.

Педагог обращает внимание ребят на кормушку, подвешенную на ветке березы, спрашивает, для чего она нужна.

Дети говорят, что зимой птицам часто не хватает корма, и тогда их подкармливают люди: развешивают кормушки, насыпают в них зернышки и крошки, семена арбуза, тыквы, кладут творог, несоленое сало и мясо.

Педагог указывает на маленькую серую птичку, прилетевшую в кормушку.

Ребенок в маске воробья загадывает загадку:

«Отгадайте, что за птица
Скачет по дорожке, Словно
кошки не боится -Собирает
крошки?» (*Воробей*).

Педагог: Посмотрите и сорока
тут как тут!

Ребенок в маске сороки читает стихотворение:

«Прилетела к нам сорока
У нее два белых бока,
Черный хвостик и спина,
Голова - и та черна!»

Дидактическая игра со «снежком» «Подбери действие»

Педагог передает детям по очереди мяч, обернутый жатой белой бумагой. Воспитанники возвращают мяч и называют действия птиц: летают, клюют, прыгают, поют, чистят перышки, выют гнезда, заботятся о птенцах, спят, пьют, сидят на ветке, ищут корм, чирикают, каркают, свистят.

Педагог: Ребята, что-то я не вижу Каркушу, где же она? Ой, посмотрите, письмо лежит. Читаем: «Помогите! Голодная кошка пытается меня поймать, чтобы меня спасти, нужно рассказать ей о снегире и сыграть в игру «Спасите Каркушу!»

Кто же расскажет нам о снегире? Наверное, он сам!

Ребенок в маске снегиря: Мое имя связано с первым снегом. У меня красная грудка, голубовато-серая спинка и черные голова и крылья. У меня толстый, короткий черный клюв. Я люблю расклевывать ягоды рябины, калины, зернышки, охотно ем семена клена и липы. Я люблю нырять в снег и купаться в нем.

Педагог: Спасибо тебе, снегирь!

Подвижная игра «Спасите Каркушу»

Дети становятся в круг, в центре круга - кто-то из детей (*в роли Каркуши*), кошечка за кругом пытается схватить птицу.

Появляется Каркуша и благодарит детей за спасение