

Відділ освіти Бережанської РДА
Бережанський центр еколого-натуралістичної
творчості учнівської молоді

Христина Димашевська

ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ

Посібник з екологічного виховання
для дітей середнього шкільного віку



Бережани
- 2013-

**Х. Б. Димашевська Екологічні ігри. Посібник з
екологічного виховання
для дітей середнього шкільного віку. –
Бережани, 2013. – 56 с.**

В авторській редакції.

В даному посібнику детально описано можливі ігрові форми засвоєння екологічних знань для дітей середнього шкільного віку. Представлені екологічні ігри, які доречно використовувати для закріплення необхідної екологічної інформації на заняттях гуртків еколого-натуралістичного напрямку.

Цю публікацію можна вільно використовувати в освітніх, виховних, інформаційних та інших некомерційних цілях. Для усіх інших форм використання цієї публікації необхідно отримати попередній дозвіл автора.

Даний посібник призначений для керівників гуртків еколого-натуралістичних центрів, їх гуртківців та інших читачів.

 **Бережани, 2013**

ПЕРЕДМОВА

Екологічне виховання школярів середнього шкільного віку має неодмінно поєднуватись з екологічною освітою. А це поєднання з успіхом можна здійснювати в ігровій формі навчання. Гратися люблять, як відомо усі діти і, включаючи в урок ігрові моменти, можна зацікавити навіть найпасивніших учнів.

Для розвитку творчих здібностей школярів та становлення екологічної культури учнів особливе місце займає саме ігрова діяльність. Вона формує досвід прийняття екологічно правильних рішень, засвоєння моральних норм і правил поведінки в природі, сприяє створенню зв'язку між навчанням і застосуванням знань на практиці.

Педагогічно правильно організована ігрова діяльність формує досвід, дає змогу досягти повного його самовираження, активності і свободи дій, що розумно поєднуються з вимогами взаємоповаги, пізнання навколишнього середовища, відчуття краси природи та її гармонії, з розвитком почуттів любові й турботливого ставлення до її об'єктів.

Розв'язанню питань екологічного виховання найбільшою мірою сприяють творчі сюжетно-рольові ігри. Ігри в лісових жителів, мандрівників

дають можливість кожній дитині постати перед власним вибором взірця поведінки, найближчого до її інтересів, почуттів, переконань.

Один із засобів закріплення, систематизації та узагальнення знань про навколишнє середовище – дидактичні ігри. Їх надзвичайно важлива роль полягає в закріпленні природоохоронних уявлень, пробудженні в дітей бажання творити добро і не порушувати відомі їм правила поведінки в природі, а також у формуванні інших загальнолюдських рис характеру.

Результатом екологічного виховання мають стати розвинене емоційне сприйняття, бажання активно включатись у роботу з охорони й захисту об'єктів природи.

Таким чином, вміло використовуючи ігрові методи навчання на різних етапах заняття, можна сприяти стимулюванню пізнавального інтересу гуртківців. Новизна змісту матеріалу, який вивчається, різноманітність форм опитування, перевірка знань і пояснення нового матеріалу, емоційний тонус гуртківців, емоційність самого керівника гуртка, взаємна підтримка керівника та гуртківців, змагання і заохочення – наявність усіх цих факторів забезпечується правильним використанням ігрового матеріалу на занятті.



ІГРИ НА ПЕРЕВІРКУ ЕКОЛОГІЧНИХ ЗНАНЬ

1. Гра «Харчові ланцюжки на луці»

Мета: Закріпити знання
дітей про харчові зв'язки на
луці.

Правила гри: Дітям роздають картки з
силуетами мешканців луку. Необхідно визначити
хто ким харчується.

рослини - гусениця - птах

злакові трави - гризуни - змії

злакові трави - миша - хижі птахи

трава - коник - лугові птахи

комахи та його личинки - кріт - хижі птахи

попелиця - сонечко - куріпка - хижі птахи

трави (конюшину) - джміль

2. Гра «Харчові ланцюжки водойми»

Мета: Закріпити знання дітей про харчові ланцюжки водойми.

Правила гри: Пропонуються силуети мешканців водойми. Дітям необхідно правильно скласти ланцюги живлення.

комар - жаба - чапля

хробачок - рибка - чайка

водорості - равлик - рак

ряска -мальок - хижа риба



3. Гра «Харчові ланцюжки лісу»

Мета: Закріпити знання дітей про харчові ланцюжки лісу.

Правила гри: Вчитель роздає картки із зображенням рослин та тварин і пропонує викласти харчові ланцюжки:

рослини - гусениця - птахи

рослини - мишка - сова

рослини - заєць - лисиця

комахи - їжаки

гриби - білки - куниці

лісові злаки - лось - ведмідь

паростки - лось – ведмідь



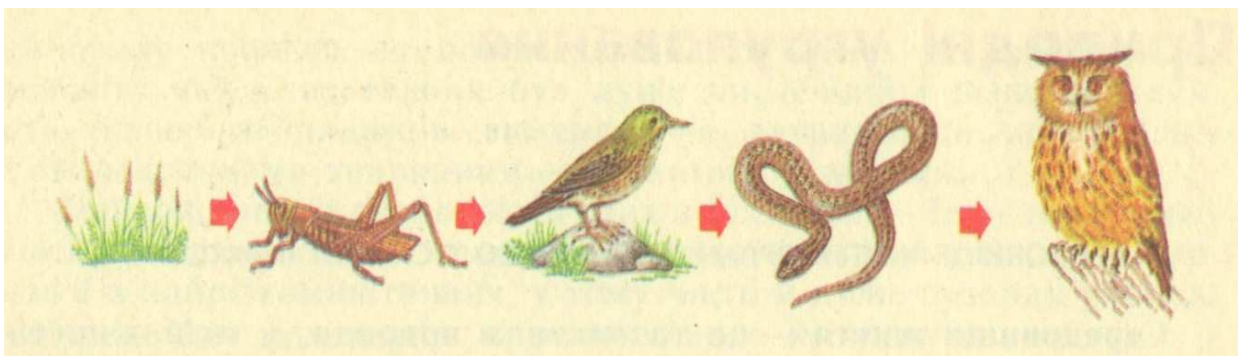
4. Гра «З чим не можна в ліс ходити?»

Мета: Уточнення й закріплення правил поведінки в лісі.

Правила гри: Вчитель викладає на стіл предмети або ілюстрації із зображенням рушниці, сокири, сачка, магнітофона, сірників, велосипеда ... Діти пояснюють, чому не можна брати ці предмети в ліс.

5. Гра «Що було б, якщо з лісу зникли ...»

Вчитель пропонує прибрати з лісу комах:
- Що б сталося з іншими жителями? А якби зникли птахи? А якби пропали ягоди? А якби не було грибів? А якби пішли з лісу зайці?



6. Гра «Де що зріє?»

Мета: вчити використовувати знання про рослини, порівнювати плоди дерева з його листям.

Хід гри: на фланелеграфі викладаються дві гілки: на одній - плоди і листя однієї рослини (яблуня), на іншій - плоди і листя різних рослин. (Наприклад, листя агрусу, а плоди груші) Вчитель ставить запитання: «Які плоди дозріють, а які ні?» Діти виправляють помилки, допущені в складанні малюнка.

7. Гра «Четвертий зайвий»

Ви вже знаєте, що у нас не тільки комахи і птахи літають, але є й літаючі тварини. Щоб переконатися, чи не плутаєте ви комах з іншими тваринами, ми пограємо в «Четвертий зайвий»:

1. заєць, їжак, лисиця, джміль;
2. трясогузка, павук, шпак, сорока;
3. метелик, бабка, єнот, бджола;
4. коник, божа корівка, горобець, травневий жук;
5. бджола, бабка, єнот, бджола;
6. коник, божа корівка, горобець, комар;

7. тарган, муха, бджола, травневий жук;
8. бабка, коник, бджола, сонечко;
9. жаба, комар, жук, метелик;
10. бабка, метелик, джміль, горобець.



8. Гра «Щасливий випадок»

У грі беруть участь 2 команди по 8 осіб кожна. Кожна правильна відповідь оцінюється 1 балом. Перемагає команда, яка набере найбільшу кількість балів.

Запитання для команди 1

1. З якого дерева роблять сірники? (З осики.)
2. Яке дерево весною цвіте найпершим? (Вільха.)
3. Який птах «важить» 40 пудів? (Сорокопуд.)
4. Із зерен якої рослини виготовляють пшоно? (Із проса.)
5. Куди впадає річка Дунай? (У Чорне море.)
6. Яка річка повзає? (Уж.)
7. Скільки ніг у тритона? (Дві.)
8. Як назвати одним словом усіх тварин? (Фауна.)
9. Хто є родоначальником свійської свині? (Дикий кабан.)
10. Скільки років живе чорна ворона? (Близько 300 років.)
11. Що станеться з бджолою, коли вона когось ужалить? (Загине.)

12. Скільки зубів в акули? (7 500.)
13. Що є органом зору? (Око.)
14. Які польові рослини можуть у їжі замінити м'ясо? (Соя, бобові.)
15. Хто був нареченим Мухи Цокотухи? (Комар.)
16. Як пересувається по землі горобець? (Стрибає.)
17. Яке листя у калини — просте чи складне? (Просте.)
18. Скільки крил у мухи? (2.)
19. Як зветься висушена трава? (Сіно.)
20. Який колір квіток у льону? (Синій.)



Для команди 2

1. З якого дерева роблять хороші лижі? (З берези.)
2. Яке дерево цвіте останнім? (Липа.)
3. Який птах має в назві 40 літер А? (Сорока.)
4. Із зерен якої рослини виготовляють манну крупу? (З пшениці.)
5. Куди впадає річка Рось? (У Дніпро.)
6. Яке місто Криму плаває? (Судак.)
7. Скільки ніг у павука? (8.)
8. Як одним словом назвати усі рослини? (Флора.)
9. Хто є прародичем собаки? (Вовк.)
10. Скільки років живуть свійські гуси? (До 100 років.)
11. Що станеться з осою, коли вона вжалить? (Буде жити далі.)
12. Скільки зубів у людини? (32.)
13. Які лісові рослини можуть замінити м'ясо? (Гриби.)
14. Назвіть першого нареченого Дюймовочки. (Кріт.)

15. Як пересувається по землі жаба? (Стрибає.)
16. Яке листя в акації — просте чи складне? (Складне.)
17. Що є органом слуху? (Вухо.)
18. Скільки крил у павука? (Жодного.)
19. Чим дихають у воді риби? (Зябрами.)
20. Який колір мають квітки огірка? (Жовтий.)
- Вкінці гри визначають команду переможця.*



9. Гра «Заморочки із бочки»

Запитання з коробки гравці витягують по черзі.

Правильна відповідь і «сюрприз» оцінюються в 1 бал.

1. «Сюрприз».
2. Що таке кінологія? (Наука про собак.)
3. Яка рослина «вбиває» звіра? (Звіробій.)
4. Присутність піску у воді — який це вид забруднення? (Фізичний.)
5. «Сюрприз».
6. Яка рибка «з'їла» Іону? (Іонова рибка.)
7. Щогодини на планеті зникає 6 га продуктивної землі. А за добу? (144 га.)
8. Щохвилини в атмосферу викидається 12 т вуглекислого газу. А за годину? (720 т.)
- 9 «Сюрприз».
10. Скільки оленів у популяції, якщо разом у них 40 ніг? (10.)

11. Поясніть вислів «як з гуся вода». (У гусей пір 'я не змочується водою.)
12. Як зветься «колектив» левів? (Прайд.)
13. Де є річка без води? (На карті.)
14. П'ять синичок все літали та гусениць поїдали. Щогодини їли сім. Скільки зникло шкідників? (35.)



10. Гра «Темна конячка»

Загадки:

Для команди 1

1. Біг через пліт, зачепився і висить. (Гарбуз.)
2. Під землею птиця гніздо звила і яєць нанесла. (Картопля.)
3. Зозуляста, срібляста, сорочок наділа триста. (Капуста.)
4. У вінку зеленолистім, у червоному намисті, видивляється у воду на свою чудову вроду. (Калина.)
5. Є шапка, та нема голови, є нога, та нема черевика. (Гриб.)
6. Має шкір сім, витискає сльози всім. (Цибуля.)
7. Сімсот соколят на одній подушці сплять. (Соняшник.)
8. Весною біле, влітку зелене, восени жовте, зимою добре. (Груша.)

Для команди 2

1. Вірно людям я служу, їм дерева стережу. Дзьоб міцний і гострий маю, шкідників ним добуваю. (Дятел.)
2. Уночі гуляє, а вдень спочиває. Має круглі очі, бачить серед ночі. (Сова.)
3. У воді купалася, а сухою залилася. (Качка.)
4. Літає крилами, ходить ногами, а висить вниз головою. (Кажан.)
5. Що то воно: у воді водиться, з хвостом родиться, а як виростає — хвіст відпадає? (Жаба.)
6. Сидить дівчина в коморі, а коса її надворі. (Морква.)
7. Повна діжка жита п'ятачком накрита. (Мак.)
8. Має гребінь та не може ним чесатися. (Півень.)

Вкінці гри визначають команду переможця.

11. Гра «Гонка за лідером»

Запитання для команди 1:

1. Процес поглинання рослинами вуглекислого газу і виділення кисню. (Фотосинтез.)
2. Пристосування організмів до нових умов існування. (Акліматизація.)
3. Територія, на якій зберігається в незайманому стані весь її природний комплекс. (Заповідник.)
4. Наука про сезонні зміни в житті рослин. (Фенологія.)

Запитання для команди 2:

1. Продукт живлення зелених рослин. (Кисень.)
2. Зелені пластиди клітин листка. (Хлоропласти.)
3. Процес надходження поживних речовин в організм з навколишнього середовища. (Живлення.)
4. Повітряна оболонка Землі. (Атмосфера.)

Підсумки гри, нагородження команди-переможниці.

12. Гра «Знайди відповідь»

- Після дощу часто можна спостерігати масовий вихід дощових черв'яків на поверхню ґрунту. Якою є причина цього явища?

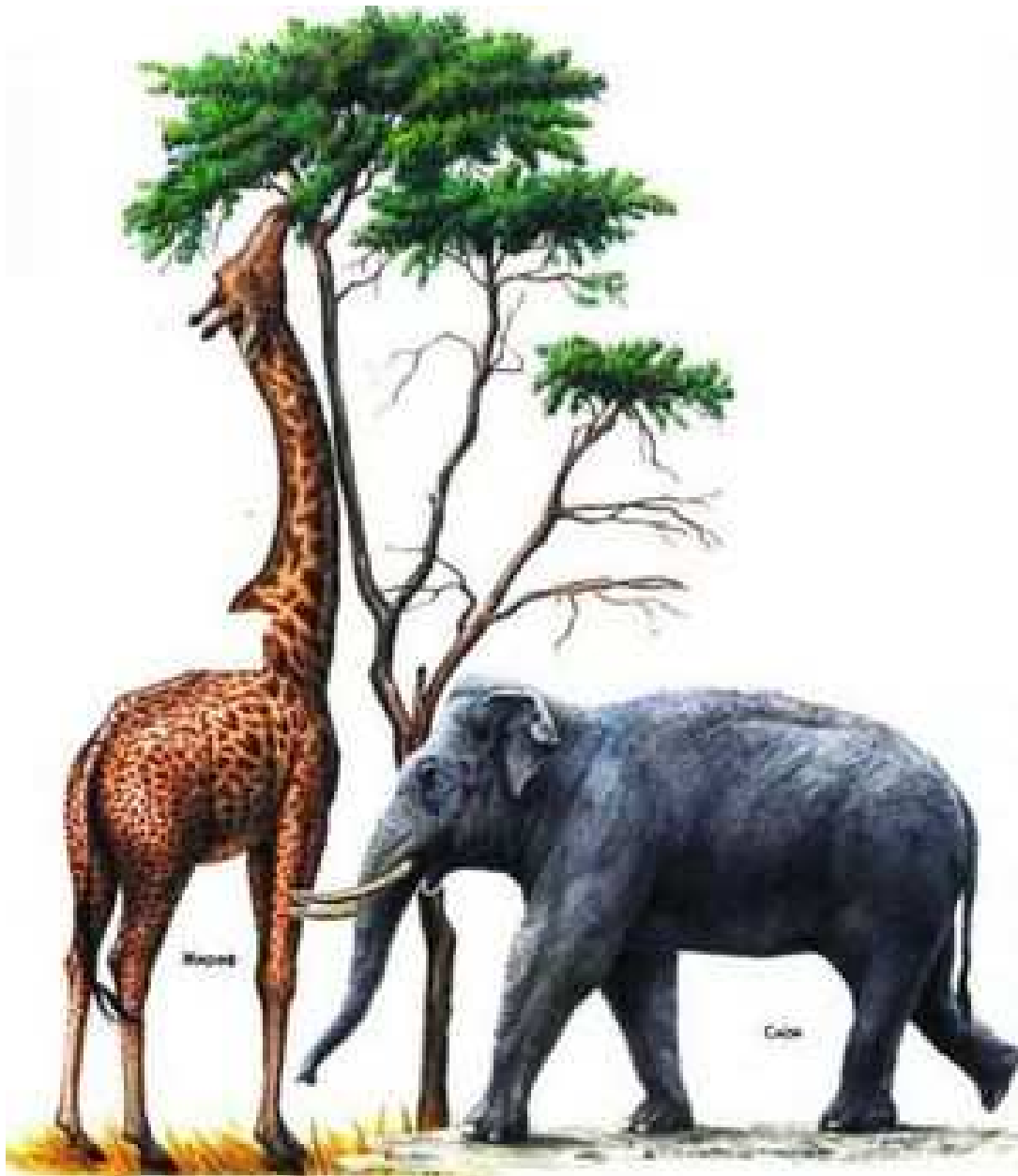
Нестача кисню, повітря у надмірно зволоженому ґрунті.

- В умовах африканської савани можна розмістити в 15 разів більше диких трав'яїдних тварин, ніж свійських. Річний приріст продукції диких тварин також значно вищий. Як пояснити це явище?

Дикі тварини займають різні екологічні ніші, вживають різні корми, оскільки видовий склад дикої фауни різноманітний. Свійські тварини живляться досить одноманітним кормом. Видовий склад худоби набагато бідніший, що призводить до конкуренції за їжу, швидкого знищення трав'яного покриву.

- У деяких деревних рослин молоді листки навесні мають червонувато-фіолетовий колір. Яке значення має такий колір листя для рослин у цей час?

Листя червонуватого кольору краще поглинає теплові промені Сонця. Тому рослина менше страждає від холоду, біохімічні процеси відбуваються навіть за умов зниження температур.





НАВЧАЛЬНІ ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ

1. Екологічна гра „Хто я?”

Мета: Під час гри учні опановують поняття «харчовий ланцюжок», «харчова піраміда», «продуцент-консумент», «хижак-жертва».

Правила: необхідно підготувати паперові таблички з написаними назвами тварин певної екосистеми. Перед початком гри вчитель прикріплює до одягу на спині кожного гравця табличку так, щоб той не бачив власної, а тільки написи на табличках інших. Одному учневі пропонується за допомогою простих знань про розміри, забарвлення, місце існування, характер живлення, на які можна відповісти тільки „так” чи „ні”, якомога швидше з'ясувати в інших гравців, який живий організм він представляє. Коли учасник упевнений, ким він є у цій грі, то підходить до вчителя й оголошує йому свою назву.

Вчитель нараховує йому кількість балів залежно від того, скільки часу і запитань знадобилося гравцеві для розпізнання «самого себе». Ті гравці, які з'ясували, ким вони є, складають ланцюжки живлення та харчові піраміди. Перемагає група, яка першою побудує піраміду і харчові ланцюжки та відобразить зв'язки між ними. Групи ознайомлюють одна одну з будовою своїх ланцюжків і розмірковують про те, що сталося би в разі, якби представники якоїсь ланки надмірно розмножилися чи зникли.



2. Екологічна гра «Казино»

Вона — універсальна за формою і може бути організована під час вивчення довільних екологічних тем. Змінюється лише зміст. Зміна рівня складності запитань дає змогу адаптувати гру до учнів з різним рівнем можливостей та підготовки.

Для гри необхідні фішки (це можуть бути круглі кольорові шматочки картону чи пластмаси) кількістю не менше 50 штук та 10 пулет (кружечки значно більшого розміру, кожний з яких вартий 10 фішок). Для гри треба скласти 7 цікавих не дуже складних запитань і одне складніше (на «ва-банк»).

Наприклад, під час вивчення теми «Екологічні проблеми Африки» до основних можна віднести такі запитання.

- Для якої природної зони характерний такий набір живих організмів: гієна, шакал, лисиця-фенек, вельвічія, скорпіон, газель? (Для пустелі.)
- Чому рослинний і тваринний світ кратера Нгоронгоро навіть до створення національного парку зберігся краще, ніж: у навколишній місцевості?» (Ізоляція від діяльності людини.)
А для «ва-банку» підійдуть, наприклад, такі.

- Для зони вологих екваторіальних лісів характерне надмірне зволоження. Щодня тут бувають дуже великі зливи, які утруднюють дихання. Яким виразом можна схарактеризувати співвідношення води і повітря в цій природній зоні? («Вода з прошарками повітря».)
- Учені, які працюють у національних парках і заповідниках Африки, винайшли досить оригінальний спосіб рятування носорогів від браконьєрів, які полюють лише за рогом тварини, вбиваючи її. Після застосування якого інструмента тварина перестає цікавити браконьєрів? (Пилки, якою спилують ріг у сплячого носорога.)

У грі беруть участь три гравці, які сідають поруч обличчям до класу на деякій відстані від інших дітей. Кожному учаснику виділяється 10 фішок. Керівник гри ставить запитання, даючи на обдумування 30 сек.

Потім гравці залежно від того, наскільки вони впевнені у своїй відповіді, роблять «ставки» — викладають на середину стола певну кількість фішок. Право на першу відповідь дістає учень, чия ставка найбільша. Якщо він відповідає правильно, то отримує таку кількість фішок, яка дорівнює його ставці, а ставки двох інших учнів керівник

забирає зі столу в «дохід казино». Якщо відповідь неправильна, його ставка йде в «дохід казино». У цьому разі право на відповідь знову отримує гравець з найбільшою ставкою за тими самими правилами. Коли правильну відповідь дає лише останній гравець, то його ставка залишається йому.

Якщо учасник гри не може відповісти на запитання, він має виставити одну фішку і промовити «хочу обговорити». До обговорення може приєднатися ще один чи два гравці. Якщо приєдналися усі, їм дається 30 сек для спільного обговорення. Якщо хтось не приєднався, він має відповідати першим, а інші (у разі помилкової відповіді) обговорюють питання ще 30 сек і дають спільну відповідь. Якщо вона правильна, то всі отримують по одній фішці.

Перемагає той, хто набрав за гру найбільшу кількість фішок. Незважаючи на кількість фішок, усім гравцям пропонується зіграти «ва-банк», тобто подвоїти кількість своїх фішок чи позбутися всіх. «Ва-банк», у якому можуть брати участь один, два чи всі гравці, виграє той, хто першим піднесе руку і дасть правильну відповідь на запитання. Фішки інших ідуть у «дохід казино».





3. Гра «Земна куля»

Цілі та завдання:
зацікавлення учасників

екологічними проблемами щодо існування людини поряд з іншими мешканцями в біосфері, заохочення до спілкування та знайомства; визначення шляхів спільного подолання екологічних проблем.

Обладнання: пляжний м'яч.

Умови гри: Запропонуйте учасникам пофантазувати.

1. Попросить їх уявити себе людиною, яка може управляти долею Землі. Вони відповідальні за її збереження в Сонячній системі. Якщо вони її не втримають в Сонячній системі, Земля впаде в «чорну діру» і перестане існувати.
2. Учасники стають у коло. Попередьте їх, що вони повинні намагатися втримати модель Земної кулі у повітрі, ударяючи її (за типом пляжного волейболу). Спочатку дайте їм потренуватися.
3. Після декількох спроб запропонуйте кожній групі зробити умови води. Що може трапитися з природою Землі. Як називається ситуація яку

ми намагались створити з м'ячем: *глобальна криза*.

Запропонуйте учням прийняти рішення. Це допоможе їм передбачувати результати своєї поведінки у природі.





ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ УЯВИ ТА ФАНТАЗІЇ

1. Гра «Кажани та метелики»

Цілі та завдання: навчити учнів усвідомлювати відносини хижак — здобич, які існують між кажанами та метеликами або іншими живими об'єктами в біосфері.

Обладнання: пов'язка на очі.

Умови проведення гри:

Гравці стають у велике коло. Виберіть ведучого, який буде грати роль кажана. Він стоїть у центрі кола із зав'язаними очима.

1. Виберіть трьох інших учасників, які будуть метеликами. Вони також заходять в центр кола.
2. Мета для кажана, наблизитися до метеликів, наскільки це буде можливо.
3. Кажан і метелики можуть рухатися, але вони повинні залишатися в межах кола. Як тільки

кажан доторкнувся до метелика, метелик повинен залишити коло.

4. Кожного разу, коли кажан вимовляє: «кажан», кожен метелик повинен відповісти: «метелик».
5. Кожного разу, коли метелик чує, що кажан вимовляє «кажан», це моделює поведінку кажана, який здатний сприймати ультразвукові імпульси, щоб знаходити здобич. Імітація імпульсу, спрямованого від кажана, сприймається метеликом і відображується в моделі поведінки «метелика».

В даній грі можливі варіанти:

1. Можете вибрати двох кажанів.
2. Можете також визначити декількох гравців, щоб грати роль дерев. Коли кажан викликає «кажан», метелик відповідає «метелик», а дерева повинні викликати «дерева». Якщо кажан торкається до дерева, за яким може сховатися метелик, він вибуває з гри.

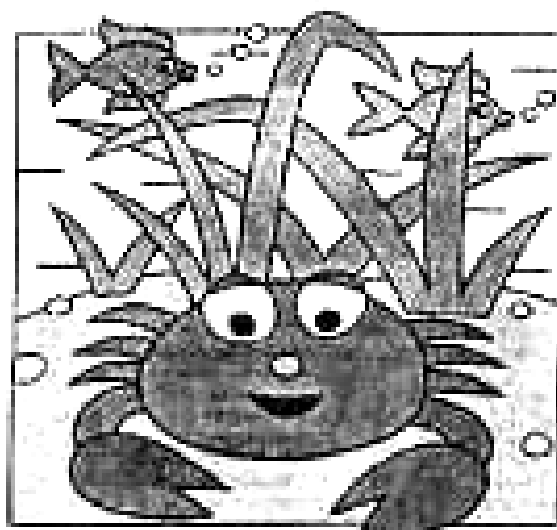
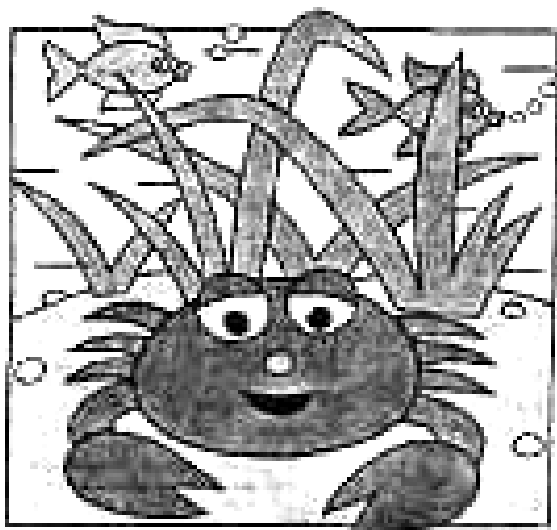
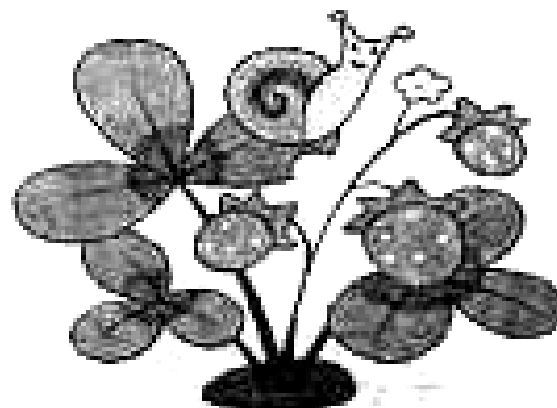
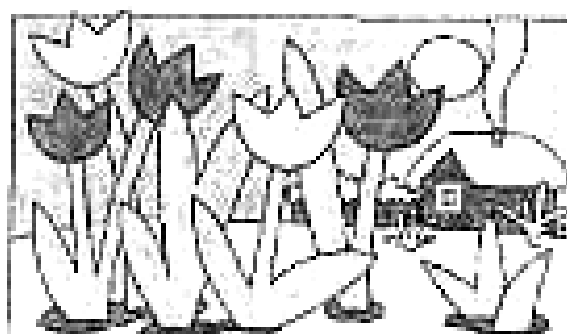
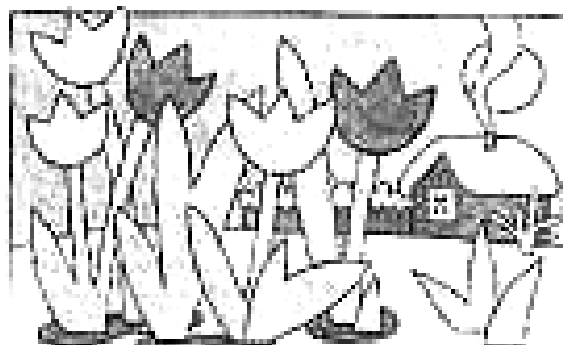


2. Гра «Мрія» («Задача на припущення»)

Максим, Марко і Богдан мріють допомогти рідній планеті: один хоче стати конструктором з проектування очисних споруд, другий - конструктором екологічно чистого транспорту, а третій — стане фахівцем з очищення вентиляційних газів. Максим конструюватиме очисні споруди, Марко — не конструюватиме очисні споруди, а Богдан - не буде фахівцем з очищення вентиляційних газів. У цій відповіді тільки одне твердження правильне, а два інші — хибні. Про що мріє кожен хлопчик?



3. Гра «Знайди 10 відмінностей»



4. Гра «Склади вірш»

а) _____ навкруги

_____ сніги

_____ цариця

_____ білолиця

б) _____ слід

_____ лід

_____ білими

_____ килими

в) Ходить зима _____

Закутується _____

5. Гра «Доповни прислів'я»

Вода потекла, весну...(принесла).

Грак на горі – весна на...(дворі).

Зробив діло – гуляй ...(сміло).

6. Гра «Моя фантазія»

1. За допомогою міміки жестів один учень показує іншим дітям задумане слово. Ті намагаються його відгадати, вимовляючи свої варіанти по черзі вголос.

2. Уявіть себе півником, ведмедем, будильником, лікарем...

Пофантазуйте і покажіть діями, імітацією звуків.

3. Розкажіть казку «Червона Шапочка» навпаки (персонажі добрі міняються зі злими).

4. Гра «Чи таке буває?»

Учитель пропонує ситуацію. Наприклад: вертоліт летить у небі; миша в дзеркалі живе. Дитина повинна уявити собі цю ситуацію й сказати чи таке буває, про що йдеться. Якщо ситуація суперечлива, то треба дослідити її всім разом і знайти правильну відповідь.

5. Гра «Знайди зайве слово»

Дуб (який?) старий високий, білокорий, гіллястий.
Вишня (які?) смачні, червоні, достиглі, міцні.
Книжка (яка?) цікава, нова, висока, улюблена.

7. Гра «Дослідження»

Діти отримують завдання:

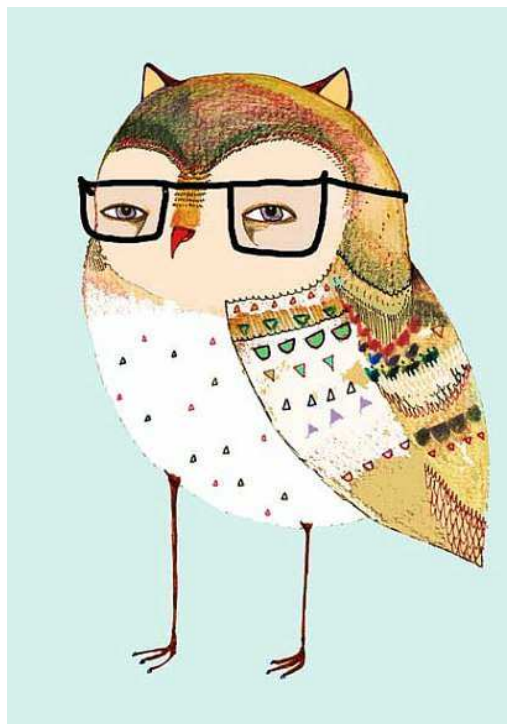
- продовжити початий текст: «Якби я був твариною, то я б був..., «Якби я був рослиною, я б був...»;
- скласти казку на тему: «Розповідь хворого зуба», «Розповідь краплинки», та інші.
- домислення подій, які могли б передувати зображенням.
- домислення подій, які могли б продовжити.

8. Гра « Уяви себе»

Учитель пропонує учням уявити себе на місці якогось предмета: маленької рибки, великого куща, важкої хмари, лісового струмочка. Учні «перевтілюючись» в образ, дають відповіді на такі питання:

- Що ти чуєш? Які звуки тебе оточують?
- Кого ти боїшся? З ким товаришуєш?
- Твої мрії? Що любиш?

ДИДАКТИЧНІ ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ



1. Гра «Знайди зв'язок»

Мета: закріплення понять про взаємозв'язки в природі.

Завдання: провести "дослідження", а саме: встановити і довести взаємозв'язок між двома запропонованими поняттями.

Обладнання: картки з написаними взаємопов'язаними поняттями; поліетиленовий пакет або невелика коробка.

Підготовка до гри: вчитель на картках із цупкого паперу чітко пише два поняття, між якими можна встановити взаємозв'язки типу: хижак – жертва, вплив людини на природне середовище, кислотний дощ – рослина і т.п.

Хід гри

На запрошення ведучого діти по двоє підходять, витягують одну картку і відходять. Обговорюють між собою зміст картки, встановлюють взаємозв'язки між поняттями і повідомляють результати своїх досліджень ведучому. Ведучий при потребі може допомогти дітям уточнити суть понять, можливі розбіжності у міркуваннях тощо. Коли всі пари знайшли пояснення взаємозв'язків, проводиться "конференція", на якій діти оголошують свої відповіді. 2-3 пари "дослідників", що дістали найвищі оцінки, можуть скласти свої картки і запропонувати їх одна одній, щоб остаточно визначити переможця.

Правила гри: скільки пар "дослідників", стільки балів одержує пара, що першою дала правильну відповідь, наступна – на менше і т.п. Коли діти складають картки самі – оцінюється складність завдання і час вирішення завдання суперника.

Приклади понять (складність залежить від віку дітей):

1. білка – шишка; сова – миші; птахи – комахи;
2. лишайник – повітря; комахи врожай (2 рішення);

3. нафтова аварія загибель птахів; отрутохімікати на полях – алергічні захворювання; завод – захворювання дихальних шляхів.

Обговорення гри



2. Гра «Білочка-зłodійка»

Мета: засвоєння понять про спосіб життя тварин, конкуренцію, територію.

Завдання: виявити зимові запаси білочки – сусідки і привласнити їх.

Обладнання: харч білочки – кольорові картки.

Підготовки до гри: місце проведення гри – ліс (парк). Бесіда вчителя про звірів, які на зиму запасують корм, наприклад: білки, бурундуки, ховрашки, миші. Потім ведучий (вчитель) роздає гравцям однакову кількість "запасів їжі"

(кольорових карток); всі разом визначають територію гри.

Гравці ділять свої "харчові запаси" на дві частини, ховають кожену половину в лісі (парку) в різних місцях і позначають їх, наприклад, стрілочкою з камінчиків, зв'язують непомітно дві-три гілочки шнурочком чи ниточкою тощо, але так, щоб цього не помітили суперники. Всі повертаються до ведучого.

Хід гри

За сигналом ведучого гравці розбігаються до лісу (парку) і шукають чужі схованки, беруть там дві картки і непомітно переносять у свою схованку. Якщо "білка – господар" застане іншу біля своєї схованки, то "зłodійка" віддає їй всі "запаси", що буди у неї при собі, т.я. "білка – господар" на своїй території, а тому вона сильніше.

Правила гри:

1. Забирати з чужої схованки за один раз можна не більше 2-3 картки.
2. Не можна тікати від "білки – господаря" та приховувати взяті картки.
3. Не можна лише стерегти свої схованки, т.я. хто не знайшов жодної чужої схованки – програв.

Переможців може бути три:

1. Кращий "зłodюжка"
2. Кращий "маскувальник схованок"
3. Кращий "захисник території"

Обговорення гри.



3. Гра «Знайди двійника»

Мета: усвідомлення проблеми побутових відходів.

Завдання: знайти двійника побутовим речам разового використання, або як їм "знайти роботу".

Обладнання: дошка, крейда або папір, олівці чи фломастери.

Підготовка до гри: вчитель проводить з учнями бесіду: де, чому і хто створює побутове сміття (відходи); де і в якій кількості ми їх зустрічаємо; які почуття викликає у нас споглядання сміття у дворах, на вулицях, по берегах річок тощо. Чи можна зменшити кількість побутових відходів, як це зробити?

Хід гри

Ведучий пропонує гравцям скласти список побутових речей одноразового використання: діти називають, вчитель записує на дощі чи фломастером на великому аркуші паперу, який можна закріпити на дереві, на кущі, на стіні тощо. Потім гравцям пропонується знайти, де це можливо, „двійника“, т.т. чим замінити предмет разового використання, щоб його можна було використовувати неодноразово. Якщо ж замінити не можна, то продумати: яку „знайти йому

роботу” або куди подіти використаний предмет, щоб він не забруднював повітря, ґрунту, не псував вигляд подвір’я, вулиці.

Правила гри: якщо група гравців невелика, вони по черзі дають відповіді на запитання ведучого і за правильну відповідь одержують 1 бал; якщо гравець відповіді не знає – він пропускає хід. Коли у групі 6 і більше дітей, вони можуть розділитись на 2 команди, кожна має свій аркуш паперу і працює з ним, узгоджуючи з вчителем незрозумілі чи спірні питання.

Переможець той, хто набрав більшу кількість балів, або команда, яка назвала більшу кількість предметів разового використання і правильно знайшла їм "двійників", або пояснили – куди можна подіти використану річ, чи вона ще може бути десь використана.

Обговорення гри. Чи завжди можна знайти "двійника" речі одноразового використання? Чи можна предмету разового використання знайти ще якесь застосування?

В кінцевому результаті може бути створено такий "інформаційний лист":

№	Предмет разового використання	"Двійник"	Як позбутись
1.	Папір: серветки пакети газети обгортки тощо	Бавовняна тканина	Здати на переробку
2.	Банки: жерстяні алюмінієві		Здати на переробку
3.	Поліетилен та целофан: майонез риба мішечки, пакети	склотара склотара паперові пакети	
4.	Пластикові стаканчики: морозиво йогурт	вафлі або паперові стаканчики;склота ра або їх можна використати для вирощування розсади квітів, овочів, для олівців, фломастерів.	
5.	Пластикові пляшки	склотара або відрізавши дно, використати для захисту розсади овочевих культур від приморозків на городі, зробити лійки, совки тощо	
7.	Фольга: обгортки	папір	



ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ СПРЯМОВАНІ НА РОЗВИТОК МИСЛЕННЯ ТА УВАГИ

1. Гра «Треба – не можна»

Завдання: ведучий пропонує дітям уявити, що вони потрапили на територію регіонального ландшафтного парку. Потрібно пригадати, як слід поводитись і чого не можна робити в природі. Ведучий називає дію, а діти відповідають «можна» чи «не можна».

Ведучий аргументує правильну відповідь.

- викопувати цибульки шафранів та саджати їх вдома;
- обдирати кору дерев;
- саджати квіти;
- берегти гнізда птахів;
- охороняти рідкісні рослини;
- рвати квіти в букети;
- відпочивати на галявині;
- спостерігати за птахами;
- милуватися красою природи;

- ламати гілки дерев;
- косити сіно;
- збивати гриби ногами;
- встановлювати пасіки;
- збирати лікарські рослини;
- ловити зелених ящірок.

2. Гра «Прогнозування»

Один чоловік вирішив запалити суху траву, очерет. Що з цього вийшло?

- а) забруднив повітря;
- б) знищив комах, кладки їхніх яєць, личинки, лялечки;
- в) знищив гніздечка птахів;
- г) знищив грибниці;
- г) порушив екологічну рівновагу та ін.

3. Гра «Я думаю так!» («Правильні й хибні судження»)

Щоб зберегти енергоносії, всі повинні:

- а) утеплювати вікна;
- б) зберігати тепло;
- в) неекономно витрачати гарячу воду;
- г) не мити віконне скло, щоб менше витрачалося електроенергії;
- г) гріючи воду, вибирати посуд мінімального об'єму;

д) не накривати кришкою каструлю, тоді швидше закипить вода.

4. Гра «Логічний тренінг»

Склади правильні та хибні судження.

- Шпак пролітає за годину 80 км, лебідь - 90 км, а ластівка — 70 км. Хто з них літає найшвидше?
- Солов'ї за день приносять у гніздо 400 комах, а шпаки — 800. Чи значить це, що солов'ї не такі працьовиті, як шпаки?
- Тобі потрібно закип'яти 2 л води. Яку каструлю для цього ти вибереш? (1 л, 2 л, 5 л, 10 л).





ЕКОЛОГІЧНІ ІГРИ НА ПРИРОДІ

1. Гра «Птахи і клітка»

Зміст і методика. У грі беруть участь 10-15 дітей. Гравці діляться на дві однакові групи і утворюють два кола. Ті, що знаходяться у внутрішньому колі, беруться за руки. Вони

зображають *клітку*. Гравці, що знаходяться у зовнішньому колі, за руки не беруться. Це – *птахи*. Під музику або пісню клітка рухається праворуч, а *птахи* – ліворуч.

За сигналом ведучого: «Увага!» *клітка* зупиняється, і всі піднімають руки вгору. У цей час *птахи* можуть вільно забігати в *клітку* і вибігати з неї. Затримувати їх не можна. За другим сигналом ведучого: «Клітка» *клітка* зачиняється, тобто всі опускають з'єднані руки вниз і присідають. *Птахи*, які не встигли вибігти, вважаються спійманими. Вони відходять за край ігрового майданчика. Після цього гра продовжується. Так вона проводиться 3-4 рази. Підраховується кількість спійманих *птахів*, а потім команди міняються місцями. Ті, хто зображав *клітку*, стає *птахами* і навпаки.

Перемагає команда, яка змогла спіймати більше *птахів*.

Зауваження. Після першого сигналу ведучий повертається спиною до гравців і вже не має змоги спостерігати, чи знаходиться хто-небудь у *клітці*. Тому, коли він раптово подає другий сигнал «Клітка!», це буде несподіванкою для всіх учасників гри.

Екологічний аспект. Після гри провести бесіду про те, що кожна жива істота має право на вільне життя і тому ловити, наприклад диких птахів, і тримати їх у неволі – це погана справа.



2. Гра «Конкурс годівниць»

Зміст і методика. Обирається журі з 5 дітей і формуються команди по 3-5 гравців. Ведучий тримає в руках кошик, з якого капітани команд по черзі витягають картки з малюнками якого-небудь звіра або пташки. За 10 хвилин гравці повинні придумати і намалювати годівниці для тих тварин, які їм дісталися. Кожна команда повинна захистити свій проект і довести його переваги. Журі визначає переможців.

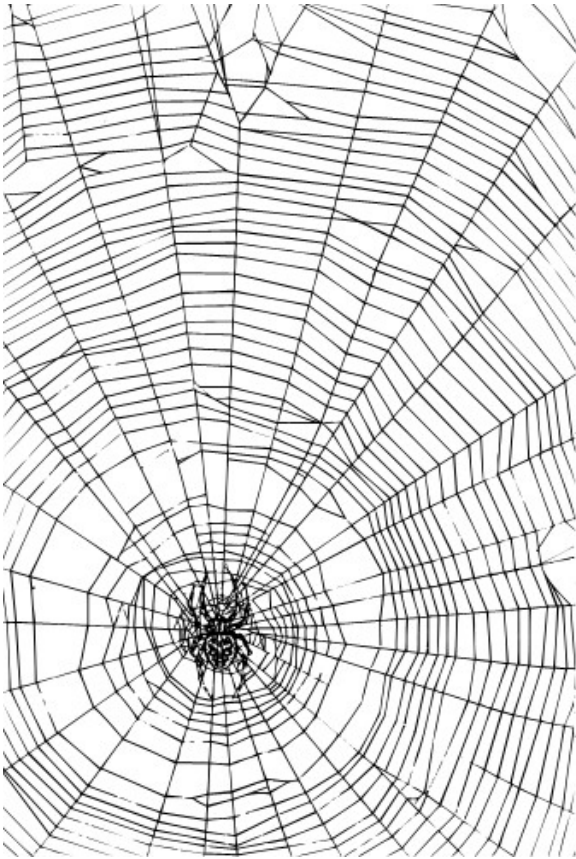
Зауваження. Журі оцінює кожен проект за наступними показниками: зручність, доступність і безпечність годівниці для обраного звіра чи пташки, естетика зовнішнього вигляду і т. д. Ведучий може запропонувати всім командам одне завдання – придумати годівницю для якоїсь однієї тварини.

Деякі годівниці, які придумали діти, можна потім зробити у вільний час і розташувати їх у міському парку або лісі.

Екологічний аспект. Перевіряються знання з біології окремих видів тварин.



3. Гра «Павутина живлення»



Зміст і методика. Діти стають у коло. На голові кожного гравця – паперовий капелюх, на якому великими літерами написана назва якої-небудь групи тварин або рослин. Ведучий зазначає, що представники цих груп належать до однієї екосистеми водойми, лісу, степу тощо. Кожен гравець тримає кілька клубків і за командою ведучого, залишаючи у себе кінці ниток, перекидає клубки тим гравцям, які є для нього об'єктами живлення. Ведучий пропонує кожному гравцеві прокоментувати свій вибір.

Зауваження. Бажана кількість гравців 8-12 осіб. Надалі на капелюхах дітей можна писати назви окремих рослин і тварин.

Екологічний аспект. Після гри ведучий розповідає про ланцюги живлення і підкреслює, що зникнення навіть одного виду рослин або тварин порушує ці ланцюги.

4. Гра «Спостерігачі»

Зміст і методика. Під час краєзнавчої екскурсії можна провести тренувальну гру в "спостерігачів". Найкраще місце для такої гри будь-яка височина, звідки добре видно околиці.

Кількість учасників гри не більше 10 осіб. Вони діляться на дві групи і сідають двома рядами – спиною до спини. Таким чином кожна група бачитиме перед собою лише певну частину місцевості. За 3 хвилини учасники гри повинні уважно роздивитися і запам'ятати те, що вони побачать. Після цього кожна пара тих, що сидять спиною один до одного, міняються місцями. Тепер всі дивляться прямо перед собою. Озиратися назад не дозволяється.

Починається гра. "Суперники" ставлять один одному запитання. Спитати можна про характерні подробиці ландшафту, який добре бачить той, хто ставить запитання, але вже не бачить той, хто має на нього відповісти. І тут з'ясується, хто з учасників гри встиг за 3 хвилини більше побачити і запам'ятати. Ведучий стежить за тим, які ставляться запитання і як на них відповідають. За правильну відповідь гравця на користь його групи зараховується одне очко. Коли всі пари "суперників" обмінюються запитаннями і відповідями, очки підраховують і таким чином визначають переможців.

Зауваження. Ставлячи запитання, не слід захоплюватися зайвими подробицями. Природно спитати, скажімо, чи є дерева на високому березі річки, але не треба вимагати, щоб "суперник" відповів, скільки їх там.

Екологічний аспект. Перед початком гри ведучий розповідає, як важливо тваринам добре знати свою місцевість (це і пошуки здобичі, і знання місць знаходження сховищ від ворогів та інше). Тому у багатьох тварин дуже добре розвинена зорова пам'ять.



5. Гра «Хто перший потрапить у нірку»

Зміст і методика. На майданчику розставляються кеглі, а в центрі його малюють коло (нірку) діаметром 1,5 м. В різних кінцях майданчика розташовуються гравці. За командою ведучого вони повинні провести ногами свої м'ячі до нірки, при цьому не збиваючи кеглі. Переможцем стає той, хто першим досягне нірки.

Зауваження. Гравці, які збили по дорозі кеглю, повертаються на своє місце і починають все спочатку.

Екологічний аспект. Перед грою ведучий розповідає, що більше шансів врятуватися від хижака має та тварина, яка виявляє спритність й уважність (наприклад, миші, ящірки, змії).

6. Гра «10 тварин»

Зміст і методика. Ведучий дає учаснику гри завдання – назвати 10 тварин. Гравець під ритм ударів м'ячем об землю декламує: "Я знаю 10 таких тварин: лев – раз, кенгуру – два, вовк – три" і т. д. Якщо гравець виконав завдання безпомилково і не випустив м'яч, то ведучий дає нове завдання, наприклад, назвати 10 комах. Гра продовжується доти, доки гравець не помиляється. За кожне виконане завдання йому нараховується один бал. Потім гру продовжує інший гравець, і ведучий дає

йому нові завдання. Гра триває, доки не зіграють усі гравці.

Зауваження. Загальна кількість гравців не повинна перевищувати 3-5 чоловік. Завдання, які дає ведучий, повинні бути рівноцінними за складністю.

Екологічний аспект. Діти перевіряють свої знання представників рослинного і тваринного світу.

Список використаної літератури

1. Кобеньок Г. В. Веселий мурашник: Посібник з екологічного виховання для дітей шкільного віку. - Київ: Wetlands International Black Sea Programme, 2007. _ 50 с.
2. Лопатина А., Скребцова М. 600 творческих игр для больших и маленьких. – М.: «Книжный Дом Локус», 2002. – 320 с.
3. Осокина Т. И., Тимофеева Е. А., Фурмина Л. С. Игры и развлечения детей на свежем воздухе. – М.: Просвещение, 1983. – 224 с.
4. Рухливі, веселі, винахідливі/Упоряд. Г. М. Аксельруд. – К.:Богдана, 1995. –136 с.

ЗМІСТ

Передмова.....	3
----------------	---

Ігри на перевірку екологічних знань

1. Гра «Харчові ланцюжки на луці».....	5
2. Гра «Харчові ланцюжки водойми».....	6
3. Гра «Харчові ланцюжки лісу».....	7
4. Гра «З чим не можна в ліс ходити?».....	8
5. Гра «Що було б, якщо з лісу зникли ...».....	8
6. Гра «Де що зріє?».....	9
7. Гра «Четвертий зайвий».....	9
8. Гра «Щасливий випадок».....	11
9. Гра «Заморочки із бочки».....	15
10. Гра «Темна конячка».....	17
11. Гра «Гонка за лідером».....	19
12. Гра «Знайди відповідь».....	20

Навчальні екологічні ігри

1. Екологічна гра „Хто я?“	22
2. Екологічна гра «Казино».....	24
3. Гра «Земна куля».....	27

Екологічні ігри для розвитку уяви та фантазії

1. Гра «Кажани та метелики».....	29
2. Гра «Мрія».....	31
3. Гра «Знайди 10 відмінностей».....	32
4. Гра «Склади вірш».....	33
5. Гра «Доповни прислів'я»	33

6. Гра «Моя фантазія».....	34
7. Гра «Дослідження».....	35
8. Гра «Уяви себе».....	35

Дидактичні екологічні ігри

1. Гра «Знайди зв'язок».....	36
2. Гра «Білочка-зłodійка».....	38
3. Гра «Знайди двійника».....	41

Екологічні ігри спрямовані на розвиток мислення та уваги

1. Гра «Треба – не можна».....	44
2. Гра «Прогнозування»... ..	45
3. Гра «Я думаю так!».....	45
4. Гра «Логічний тренінг».....	46

Екологічні ігри на природі

1. Гра «Птахи і клітка».....	47
2. Гра «Конкурс годівниць».....	49
3. Гра «Павутина живлення».....	50
4. Гра «Спостерігачі»	51
5. Гра «Хто перший потрапить у нірку».....	53
6. Гра «10 тварин».....	53

Список використаної літератури

54