

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования детей

«Областная станция юных натуралистов Тверской области»

***«Сборник по использованию
дидактических игр на занятиях
в объединениях эколого-
биологической направленности»***

**(методическое пособие в помощь педагогам дополнительного
образования, воспитателям, учителям начальных классов
общеобразовательных школ, СКОШ и др.)**

Непряева Мария Игоревна,
педагог дополнительного образования

Тверь, 2014 г.

Оглавление

Аннотация	3
Введение.....	4
Раздел I. Птицы.....	7
Раздел II. Рыбы.....	13
Раздел III. Дикие и домашние животные.....	15
Раздел IV. Насекомые.....	24
Раздел V. Растения.....	26
Раздел VI. Явления природы.....	32
Раздел VII. Экология.....	38
Список использованной литературы.....	49

Аннотация

В данном сборнике представлены дидактические игры и занимательный материал для уроков не только по окружающему миру, но и для индивидуальной формы работы педагога, воспитателя, родителя с ребёнком. Обобщён опыт педагогов дополнительного образования, включающий материал по экологии, зоологии, ботанике, географии и других смежных наук.

Данные разработки могут быть использованы на занятиях по окружающему миру учителями начальных общеобразовательных классов, учителями средней школы, педагогами специальных коррекционных школ; могут быть предложены родителям, имеющим детей с отклонениями в развитии. Ряд дидактических игр, загадки, ребусы рекомендуются для детей дошкольного возраста.

Привлекательные формы работы способствуют формированию учебных навыков и умений, повышают умственную активность учащихся, развивают речь, внимание, память, мышление, наблюдательность.

Введение

В современных условиях развития начальной школы, появления альтернативных программ и систем обучения учитель старается работать творчески - уроки проводятся разнообразно и увлекательно. Для формирования положительной мотивации на уроках необходимо учитывать следующие положения: выделение основных понятий и учебной задачи урока; полную умственную нагрузку всех учащихся класса в течение занятия; разнообразие структуры и методов обучения; использование на уроках наглядных пособий; применение дидактических игр; использование на занятиях самостоятельной работы и многое другое.

На уроках окружающего мира учащиеся должны усвоить основы предмета, формирующего мировоззрение и экологическую культуру. Экологическое образование детей является неотъемлемой задачей современного процесса обучения и воспитания. Основная экологическая идея выражается формулировкой “все в природе взаимосвязано, природа - единое целое”.

Дидактическую ценность для изучения природы на уроках естествознания имеют игры, в которых ребенок действительно сталкивается с проблемами, имеющими место быть в реальных природных условиях. Именно они позволяют получить личный опыт переживания той или иной ситуации, поведения в ней и принятия решения.

Таким образом, игровая форма обучения открывает широкие возможности для формирования образного восприятия окружающего мира, познания его закономерностей, способности гармоничного существования человека и природной среды.

В системе дополнительного образования данная форма обучения занимает наибольшее место.

Уже само название - дидактические - говорит о том, что цель этих игр - умственное развитие детей. В целом же, дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка. Они развивают внимание, память, смекалку, позволяют проверить и закрепить полученные на занятиях знания. Использование игровых моментов на занятиях позволяет сочетать отдых и учебный процесс, делает досуг детей содержательным и интересным.

Дидактические игры экологического содержания расширяют представления детей о взаимодействии человека и природы, деятельности людей в природе, взаимосвязях, существующих в природе, способствуют воспитанию эмоционально-ценностного отношения к природе, выработке навыков культуры поведения в окружающей природной среде.

Использование дидактических игр, как на занятиях, так и вне является наиболее результативным для создания психолого-педагогических условий развития познавательных интересов детей, привлечению их к совместному решению задач, подведению к самостоятельным выводам. В ходе дидактической игры происходит процесс обучения, который стимулирует активность всех детей.

Дидактическая игра способствует умению рассуждать, высказывать свое мнение, не боясь при этом ошибиться, ведь каждый ошибочный ответ рассматривается, как поиск правильного ответа, решения. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания.

Таким образом, дидактическая игра при включении ее в урочную деятельность или в развивающие часы способствует успешной учебной деятельности. Дидактические игровые формы обучения способствуют социальным и практическим навыкам, вызывают у детей желание экспериментировать и заниматься учебной деятельностью.

В структуре дидактических игр выделяются следующие структурные элементы:

1. Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия, формулируется педагогом и отражает его обучающую и воспитательную деятельность.

2. Правила игры обусловлены познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. Они содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей, к соблюдению ими норм поведения. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

3. Игровые действия - основа игры. Чем они разнообразнее, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. Игровые действия связаны с игровым замыслом и исходят из него.

4. Подведение итогов - проводится сразу по окончании игры. Это может быть выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание, определение команды-победительницы и т. д.

Дидактические игры экологического характера включает два относительно самостоятельных блока:

1. игры для развития эстетического восприятия природы (развитие чувства прекрасного в природе, эмоционального отношения к ней);

2. игры для формирования нравственно-оценочного опыта поведения школьников в природе.

Использовать дидактические игры для обогащения экологических представлений следует с учетом представлений, которые сформированы у детей о многообразии и разнообразии природных объектов, о растениях и животных как живых организмах; о взаимосвязях и взаимозависимостях в природе; о человеке как части природы; о культуре поведения в природе.

По характеру используемого материала дидактические игры условно делятся на игры с предметами, настольно-печатные игры и словесные игры.

- Предметные игры - это игры с народной дидактической игрушкой, различными природными материалами. Игры с природным материалом (семена растений, листья, разнообразные цветы, камушки, ракушки) педагог применяет при проведении таких дидактических игр, как "Чьи это детки?", "От какого дерева лист?", "Собери букет из осенних листьев", и др. Педагог организует их во время экскурсии, непосредственно соприкасаясь с природой и воспитывая бережное к ней отношение.

Игры с предметами способствуют развитию сенсорики ребенка, формированию представлений о различных сенсорных качествах. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установления последовательности в решении задач.

- Настольно-печатные игры направлены на уточнение представлений об окружающем, систематизацию знаний, развитие памяти, мыслительных процессов. Игровыми дидактическими задачами этого вида игр является также закрепление у детей знания о количественном и порядковом счете, о пространственном расположении картинок на столе, умение рассказать связно о тех изменениях, которые произошли с картинками, об их содержании. К настольно-печатным играм относятся лото, домино, разрезные картинки, складные кубики, пазлы и т.д.

- Словесные игры развивают внимание, сообразительность, быстроту реакции, связную речь. Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам. Эти дидактические игры проводятся во всех возрастных группах, но особенно они важны в воспитании и обучении детей старшего дошкольного возраста, так как способствуют подготовке детей к школе: развивают умение внимательно слушать педагога, быстро находить ответ на

поставленный вопрос, точно и четко формулировать свои мысли, применять знания в соответствии с поставленной задачей.

Для того чтобы игра действительно увлекла детей и лично затронула каждого из них, взрослый должен стать ее непосредственным участником. Своими действиями, эмоциональным общением с детьми взрослый вовлекает их в совместную деятельность, делает ее важной и значимой для них. Он становится как бы центром притяжения в игре. Это очень важно на первых этапах знакомства с новой игрой, особенно для дошкольников. В то же время взрослый организует игру и направляет ее – он помогает детям преодолевать затруднения, одобряет их правильные действия и достижения, поощряет соблюдение правил и отмечает ошибки некоторых детей. Совмещение взрослым двух разных ролей – участника и организатора – важная отличительная особенность развивающей игры.

Благодаря тому, что дидактическая развивающая игра является активной и осмысленной для ребенка деятельностью, в которую он охотно и добровольно включается, новый опыт, приобретенный в ней, становится его личным достоянием, так как его можно свободно применять и в других условиях (поэтому необходимость в закреплении новых знаний отпадает).

РАЗДЕЛ I. ПТИЦЫ

«Типография»

Цель игры: закрепление у обучающихся названий птиц, формирование умения быстро реагировать в сложившейся ситуации.

В игре участвуют две команды по 15 человек. Каждому игроку дается карточка с одной из букв: А В Г Е И К Л Н О П Р С Ц Ч Я. Карточка с буквой прикрепляется на грудь. Ведущий читает загадку, а ребята, отгадав ее, стараются быстро встать в ряд так, чтобы можно было прочитать слово-отгадку. Очко достается команде, которая быстрее составит слово. Побеждает команда, набравшая большее число очков.

<p>Всех перелетных птиц черней, Чистит пашню от червей, Взад-вперед по пашне, вскачь, А зовется птица (Грач)</p>	<p>Распустила хвост жар-птица, Он горит и золотится. Из заморских к нам долин Этот хвост принес (Павлин)</p>
<p>На одной ноге стоит, В воду пристально глядит. Тычет клювом наугад – Ищет в речке лягушат. На носу повисла капля. Узнаете? Это (Цапля)</p>	<p>Ночь, как смоль, черным черна. Серой птице не до сна: Меж кустов, как тень, скользит, Караулит, кто не спит. Ловит каждый шорох чутко, А как крикнет, станет жутко, Вздрогнет спящая трава. Это ухает (Сова)</p>
<p>Мы построили вдвоем Для гостей весенний дом, А верней сказать – дворец Прилетай скорее, (Скворец)</p>	

«Ну-ка прочитай»

Цель игры: расширить представления детей о птицах, закрепить у учащихся названия птиц, их строение.

Ход игры. Участники должны прочесть названия птиц. Для этого в каждом горизонтальном ряду надо зачеркнуть одинаковые буквы. Выигрывает тот, кто это сделает быстрее.

д	и	б	к	е	б	р	и	ш	г	а	ш	л	к	л	ч
о	з	у	д	я	н	б	а	о	л	д	а	и	н	к	у
к	а	г	р	л	к	н	у	р	о	п	о	а	н	ы	ш
с	и	м	о	р	л	у	м	с	р	я	п	у	к	и	а
п	о	в	т	и	о	к	щ	ь	т	к	ь	у	в	х	а
к	щ	б	е	ф	а	г	ш	б	о	ф	а	ш	л	б	к

д	е	з	я	п	и	с	з	я	к	у	с	ш	е	п	а
ю	ч	б	е	н	а	б	г	т	ю	н	л	о	т	к	а
к	л	э	в	а	г	о	а	р	э	ш	в	г	у	л	н
б	и	в	х	е	р	а	в	с	х	а	к	с	у	т	и

Цель дидактических игр о зимующих птицах: закрепить у обучающихся представление о зимующих и перелётных птицах

«Вопрос-ответ» Правила игры: Педагог пишет на доске в порядке очереди вопросы: «Какой?», «Чем питается?», «Где зимует?», «Что любит»: дети становятся в круг, педагог каждому бросает мяч, поймавший отвечает на вопрос.

Например: *воробей, какой?; синица, чем питается?; глухарь? где зимует?; аист, что любит?* и т. п.

«Перелетные или зимующие птицы»:

Задание: Учащимся предлагается встать, если они услышат названия зимующих птиц.

Например: *Голубь, соловей, дятел, ласточка, свиристель, скворец, синица, грач, снегирь, лебедь, сорока, аист*

«Ай-яй-яй»

Описание игры: Педагог диктует утверждение о птицах, если учащиеся с ним согласны, то они должны хлопнуть в ладошки, если учащиеся не согласны – все хором сказать: Ай-яй-яй.

Утверждения:

1. Вороны на зиму улетают в теплые страны (нет)
3. Белая куропатка зимует в лесу, зарывшись в снег (да)
2. Кукушка не вьет гнезда (да)
4. Клест выводит своих птенцов даже самые сильные морозы (да)
5. Соловей не имеет голоса (нет)
6. Стриж не умеет ходить (да)
7. Сорока живет на болоте (нет)
8. Коршун относится к хищным птицам (да)
9. Сова питается только рыбой (нет)
10. Жаворонок вьет свое гнездо на земле (да)

«Потому что»

Описание игры: учащимся предлагается коротким ответом продолжить утверждение:

Зимой погибает много птиц потому что...

Последними на юг улетают водоплавающие птицы, потому что...

У цапли длинные ноги и клюв, потому что...

Дятла можно назвать лесным доктором потому что...

Поползня называют лесным акробатом потому что...

Кукушка не высиживает своих птенцов потому что...

«Птицы на деревьях»

Задание: В плетенках надо прочесть названия птиц и деревьев.

Ответ: **Птицы:** По горизонтали - ястреб, страус, беркут, гагара, синица; по вертикали - дятел, саджа, чайка, дрофа, сокол, ворон.

Деревья: По горизонтали - береза, рябина, тополь сирень, акация; по вертикали - сосна, верба, осина, груша, слива.



«Зимующие птицы»

Дидактические задачи: познакомить детей с причиной, не позволяющей птицам собираться в большие стаи, объяснить биологический смысл скрытой жизни насекомых, обосновать необходимость подкормки птиц вплоть до весеннего оживления природы.

Подготовка к игре. До игры дети должны быть ознакомлены с зимующими насекомоядными и растительноядными птицами. Например, синица и свиристель. Выясняется, что большая синица примерно с воробья величиной, синички часто прилетают к кормушкам, любят несоленое сало и мясо, держатся поодиночке или группами по 2-4 птички. Основная пища синиц –

насекомые и их личинки. Недостаток корма, особенно во второй половине зимы приводят многих синиц к голодной смерти. Свиристель немного меньше голубя, общий тон оперения коричнево-серый, на голове хорошо заметный хохолок, на конце хвоста широкая желтая полоска. Они едят семена рябины и собираются в большие стаи, перелетая с одного дерева на другое.

Перед началом игры учитель обсуждает с детьми, как живут и чем питаются зимой синицы и свиристели. Предлагает поиграть в зимующих птиц, а после игры ответить на несколько вопросов: почему синицы не живут большими стаями, как свиристели? Надо ли подкармливать птиц в конце зимы ранней весной или это нужно делать только в самые сильные морозы? Почему насекомые осенью прячутся?

Оборудование: нужны условные изображения гроздьев рябины и зимующих насекомых. Роль первых могут сыграть скомканные листки бумаги, лучше красного цвета, роль вторых – вырезанные из бумаги небольшие фигурки разных цветов: часть – темные, часть – яркие цветные.

Игровая задача: ребенок, исполняющий роль птицы, должен в течение определенного времени найти и собрать необходимое количество пищи.

Игровое условие: синичке, чтобы быть сытой, нужно найти не менее 10 насекомых. Если она найдет от 4 до 9, будет голодать и может заболеть, если 3 и меньше, может умереть от голода. Свиристели нужно не менее 5 гроздей рябины, а угроза ее жизни возникает, если гроздь всего одна (цифры условные, зависящие от конкретных обстоятельств). Примечание: больше того, чтобы насытиться, брать нельзя.

Ход игры. Дети, играющие роль птиц (по два ребенка на каждую роль), удаляются из класса, а остальные прячут фигурки насекомых в укромные места, например в книжки, между книжками, под различные предметы и т.п. “Гроздь рябины” размещают кучками, открыто, на видных местах. После этого “прилетают птицы” и некоторое время (1-2 минуты) ищут корм. Затем все подсчитывают, сколько корма нашли себе синички, сколько – свиристели.

После игры задаем детям вопросы: кому было легче найти корм – синичкам или свиристелям? Почему синички не собираются в большие стаи? Труднее ли птицам найти себе необходимую пищу, когда день становится короче? Каких насекомых легче найти ярких или темных, тех, кто плохо или хорошо спрятался?

«Прилетели птицы»

Дидактическая задача: уточнить представление о птицах.

Ход игры: воспитатель называет только птиц, но если он вдруг ошибается, то дети должны топать или хлопать.

Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи.

Дети топают –
Что не правильно? (мухи)
- А мухи это кто? (насекомые)
- Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макароны.

Дети топают.
- прилетели птицы: голуби, куницы...

Дети топают. Игра продолжается.

Прилетели птицы:

Голуби синицы,
Галки и стрижи,
Чибисы, стрижи,
Аисты, кукушки,
Даже совы – сплюшки,
Лебеди, скворцы.
Все вы молодцы.

Итог: педагог вместе с детьми уточняет перелетных и зимующих птиц.

«Орлы и вороны»

Цель игры: развить внимание, смекалку и проворство.

Возраст: 4-7 класс

Место проведения: на площадке около школы или на природе.

Ход игры: Дети разбиваются на две равные по числу команды, «Орлы» и «Вороны» (можно бросить жребий). Педагог (или ведущий из числа детей) проводит разделительную черту посередине площадки. Команды выстраиваются в шеренгу, каждая на своей половине, примерно в 2 м от черты, лицом друг к другу. Сзади каждой команды, примерно в 4-5 м от детей, учитель проводит черту, за которой находится «гнездо» этой команды. Учитель объясняет правила игры. «Орлы» любят правду, а «Вороны» - неправду. Если учитель говорит правдивое утверждение, то «Вороны» убегают в свое «гнездо», а «Орлы» их ловят. Если учитель говорит неправильное утверждение, то «Орлы» убегают от «Ворон», а «Вороны» стараются их поймать. Пойманный участник, который не успел добежать до своего «гнезда», переходит в команду противников. На игру отводится определенное время (10-15 минут).

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

- *Листья на деревьях распускаются весной.* Это правильное утверждение, значит, «Орлы» должны ловить «Ворон».
- *Заяц – хищное животное.* Это неправда, значит, «Вороны» ловят «Орлов».
- *Земля вращается вокруг Солнца.* И так далее, пока не кончится время игры.

РАЗДЕЛ II. РЫБЫ

«Анаграмма»

1. Из данных наборов букв дети должны составить слово – название рыбы.

знаас (сазан)

укащ (щука)

раська (карась)

милан (налим)

парк (каarp)

каула (акула)

баламка (камбала)

дъсель (сельдь)

«Речные – аквариумные рыбки»

Цель игры: формирование у детей представления о рыбах, закрепление названий речных и аквариумных рыбок

Правило игры: педагог называет речную рыбку – встает 1 ряд и показывает плавательные движения, педагог называет аквариумную рыбку – 2 ряд.

1 ряд – речные рыбки.

2 ряд – аквариумные рыбки.

Например: карась, гуппи, щука, плотва, меченосец, ёрш, золотая рыбка, окунь, скалярия

«Рыбы»

Игра состоит из 10 картинок (5 пар), на которых изображены различные рыбы.

Цель игры: уточнить представление детей о рыбах. Закрепить у детей названия рыб, их строение. Научать различать рыб по внешнему виду.

“Найди такую же рыбу”.

Один набор картинок раздается играющим, другой остается у ведущего. Он показывает по очереди картинки и, называя изображенную на картинке рыбу, спрашивает: “У кого такая же?”. Каждый, получающий картинку, должен назвать нарисованную на ней рыбу. По предложению ведущего, дети рассказывают: кто изображен на картинке, обращая внимание на название рыбы, цвет, форму и части ее тела, где живет та или иная рыба (в реке, озере, море), чем она питается.

2. Используя те же картинки, можно поиграть с загадками. Ведущий рассказывает, кто изображен на картинке, не показывая ее. Играющие должны по описанию угадать, о какой рыбе идет речь, назвать ее и показать картинку. Примерные загадки:

На дне, где тихо и темно, Лежит усатое бревно.	А в иголках, словно еж, Как зовется рыба?
---	--

(Сом)	(Ерш)
<p>Опасней всех в реке она. Хитра, прожорлива, сильна. Притом, такая злюка! Конечно, это. . . (Щука)</p>	<p>В реках, старицах, озерах Много зарослей, в которых И в карьерах обитает, И прудов не избегает С промерзающей водой, И серебряный бывает, И бывает золотой. (Карась)</p>

РАЗДЕЛ III. ДИКИЕ И ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ

«Файнворд»

По научному, эта дидактическая игра называется «Файнворд», дети чаще называют её «Игра в прятки», «Джунгли». Поиск слов внутри фраз действительно похож на охоту, он таит в себе много неожиданного и интересного.

Файнворды можно использовать как на уроках по окружающему миру, проходя ту или иную тему (например «Домашние животные. Породы собак»), так и на предметных внеклассных мероприятиях

В лесу

1. Найдите зашифрованные в файнворде 17 названий распространенных пород собак. Можно разбить текст по карточкам и выдать каждой команде.

Отправились мы с Николаем Еропкиным в лес. Взяли, как договорились, с собой карту, компас. Я надел **папин черный** плащ, **Николай** - казенную робу. Мы с ним старые приятели, соли съели, наверное, **пуд**. Ельник начал редеть. Еропкин шел и, словно мяч, футболил березовый гриб. Бах - бабах! С дерева сорвалась ветка. На лбу моего товарища выросла шишка. Медный **пятак** - самое лучшее средство от шишек и синяков, но где ж его взять в лесу? Мой товарищ горестно вздохнул. **Футбол он**, кажется, разлюбил.

"Таких слепых **тетерь**, Еропкин, я еще не встречал", - улыбнулся я. "Тетери бывают глухие, а не слепые", - проворчал Николай. Смотрим вперед. Идти влево - гора, вправо - **дол**, азимут правильный. За нами увязалась собачка, видимо, **псина** по лесу соскучилась. Вдруг из кустов выскочил странного вида заяц. Один **бок серый**, другой - белый, уши черные, ну явный перебор. Заяц перемахнул через кусты и скрылся в чаще. Хищная птица появилась внезапно. **Сокол** лишь на мгновение нырнул в кусты и взмыл вверх с добычей в когтях. "Гуляш, **пицца**, бифштекс", - промелькнуло у меня в голове. Уселись мы на пеньки. Коля решил закурить своего самосаду, я заготовливаю хворост для костра. Хворост сырой от дождя. Костер не зажигается. "Эх, сейчас керосинчику бы", - вздохнул я. "Когда-то я служил на камбузе, истинный повар-кок керосином не пользуется", - похвастал Коля. Словно архитектор, он сложил ветки и вмиг разжег костер. Правда, покурить ему не удалось. **Кисет терся**, терся во время ходьбы и прохудился, табак и высыпался. "Ничего, коллега, вайя костер дальше, а покурить можно и сухие листья", - успокоил я его. Построили небольшой шалаш. Лесной уютный **кров**, **чарка** горячего чая согрели нас, и настроение снова поднялось.

2. В рассказе надо найти названия девяти пород собак. (Распечатанный текст рассказа выдается каждой команде)

В лес по ягоды Дед Чаркарин поДОГнал свой старенький «Москвич» к гаражу механика Сереги и сказал: «Слышь, соколик, ездил я сегодня в БОР ЗА Ягодами. Взял с собой пса Дельфина. Но одни огорчения приключились, - он достал кiset с махоркой, свернул из клочка газеты сигарку, закурил и продолжил: - Поранил лаПУ ДЕЛЬфин, а я на пень наехал - переднее колесо «Москвичу» помял». После этих слОВ ЧАРКАрин тяжело вздохнул, убрал киСЕТ, ТЕРпеливо стал ждать, что скажет Серега. «Пса покажи ветеринару, - посоветовал механик. - А с крылом я возиться не стану. Сам деЛАЙ. КАкая чепуха!» «Не говори ТАК. САмое трудное дело - выправить крыло, - заметил дед. - Сколько за работу возьмешь, ясный соКОЛ? ЛИшнего не дам, но заплачу, как скажешь». «Крыло выправить - чепуха, - повторил Серега упряМО. - ПСа вот жаль... Ладно уж, свози Дельфина к ветеринару, а вернешься - задаром все тебе сделаю...» Дед опять вздохнул и пошел к машине, откуда выглядывала добрая морда Дельфина. (9 собак Ответ: Дог, борзая, пудель, овчарка, сеттер, лайка, такса, колли, мопс.)

«Живые буквы».

К названному слову нужно прибавить одну или несколько букв, чтобы получилось название животного, обитающего в тундре.

1. Лень – тюлень. 2. Вол – волк. 3. Мор – морж. 4. Бык – овцебык;

«Из одного слова»

Задача игры: назвать животных, названия которых начинаются на каждую букву слова ЗЕБРА – зубр, енот, барсук, рысь, антилопа. Выигрывает тот, кто придумает больше слов на данные буквы. Педагог может предложит учащимся «расшифровать» несколько таких слов.

«Неполные слова»

Задача игры: отгадать слова по данным буквам.

Описание игры: Педагог пишет слово на доске, пропуская согласные.

Учащиеся должны отгадать слово только по гласным. Игра может проводиться устно и письменно. За правильный ответ - очко. Часто бывает и два-три возможных ответа. Необходимо дать подсказку вначале игры, например, это слово связано с животным миром и т.п.

_Е_Е_О_ (бегемот)

А И О А (антилопа)

Е А О ИЯ (название комнатного растения)

«Полминутки для шутки»

Цель игры: развитие речевого слуха, слогового синтеза.

Описание игры: прослушать стихотворение-загадку, выделить последний слог в каждом двустишье, сложить из слогов отгадку.

Что мешает?

Эй, держи, хватай!

В лесу ловят рыжую лису. (су)

Шум и гам. Народу тьма.

Громче всех кричит Кузьма. (ма)

Он без куртки, без пальто.

Вместо шапки решето. (то)

Из оврага, где ольха.

Слышны крики петуха. (ха)

Изловить лису б неплохо,

Да мешает ... (суматоха)

Кто над вербой?

Тучи давят на поля.

Будет воду пить земля. (ля)

Гладь реки. На берегу

Ветер вербу гнёт в дугу. (гу)

Слева крыша шалаша.

Сложен он из камыша. (ша)

Словно красный сок граната
Над рекой лучи заката. (та)

Кто под вербой на картине,
Поищи по середине. (лягушата)

«Необыкновенные превращения»

Задача игры: научить учащихся преобразовывать слова путём замены в них одной буквы. Выигрывает учащийся, составивший цепочку из слов и выполнивший без ошибок «превращение».

Как кита превратить в вола?

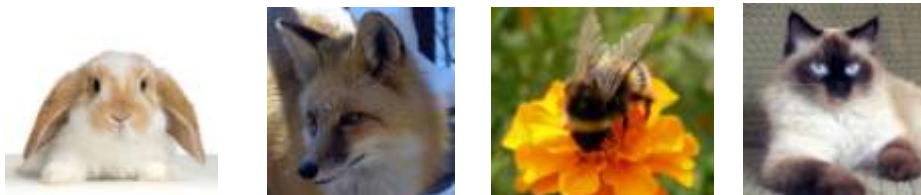
Как лук превратить в кота и т.п.?

Как изо льва сделать суп?

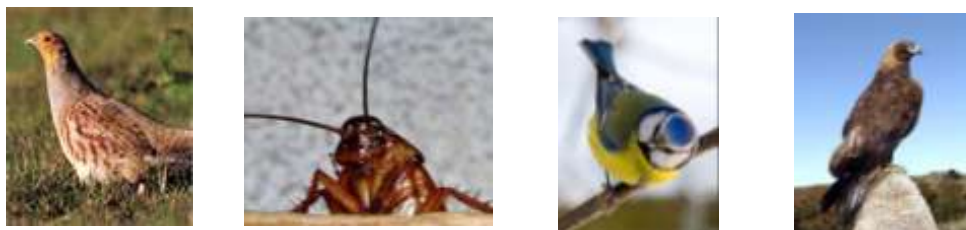
Например, кит-кот-мот-мор-вор-вол; лук-сук-сок-сом-дом-ком-кот, лев-лов-лоб-боб-бок-бук-сук-суп и др.

«Четвёртый лишний»

Дидактическая карточка №1 «Четвертый лишний»



Дидактическая карточка №2 «Четвертый лишний»



Дидактическая карточка №3 «Четвертый лишний»



Дидактическая карточка №4 «Четвертый лишний»



«Найди пару»

Задание: учащимся предлагается разбиться на небольшие группы (3-4 человека), им раздаются карточки с названиями домашних животных. Их задача из общего числа карточек: «Продукты животноводства» – выбрать соответствующую карточку.

КОРОВА	МОЛОКО
ПЧЕЛА	МЁД
ЛОШАДЬ	ТРАНСПОРТ
УТКА	ЯЙЦА
КУРЫ	ТРАНСПОРТ
ОВЦА	ПЕРО И ПУХ
СВИНЬЯ	ЩЕТИНА
ГУСЬ	ПЕРО И ПУХ
КОЗА	КОЖА
МОЛОКО	МОЛОКО
МЯСО	ЩЕТИНА
ЯЙЦА	ЯЙЦА
МЁД	МЁД

КОРОВА	МЯСО
БАРАН	ШЕРСТЬ
СВИНЬЯ	МЯСО
ЩЕТИНА	ТРАНСПОРТ
КОЖА	КОЖА
МОЛОКО	ПЕРО И ПУХ
МЯСО	ШЕРСТЬ
ЯЙЦА	ЩЕТИНА
МЁД	КОЖА
ТРАНСПОРТ	МЯСО
МОЛОКО	МОЛОКО
МЯСО	МЯСО
ЯЙЦА	ЯЙЦА
МЁД	МЁД
ТРАНСПОРТ	ТРАНСПОРТ
ПЕРО И ПУХ	ПЕРО И ПУХ
ШЕРСТЬ	ШЕРСТЬ
ЩЕТИНА	ЩЕТИНА
КОЖА	КОЖА
МОЛОКО	МОЛОКО
МЯСО	МЯСО
ЯЙЦА	ЯЙЦА

Игра с мячом «Воздух, земля, вода»

Дидактическая задача: закреплять знания детей об объектах природы. Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

Оборудование: мяч.

Ход игры: педагог бросает мяч и называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - зверя, «вода» - рыбу, «воздух» - птицу.

«Отгадай, чьи следы»

Цель игры: развитие зрительной памяти и внимания.

Возраст: дети разного возраста.

Место проведения: на площадке около школы, на природе.

Время проведения: зимой.

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

«Кто я?»

Цель игры: знакомство с различными животными, развитие смекалки.

Возраст: дети разных возрастов.

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

Ход игры: Прикрепить картинку с изображением какого-нибудь животного к спине одного из детей. (Учащийся не должен знать, что на ней изображено) Попросить его повернуться спиной к остальным детям, чтобы они могли увидеть картинку. Задача ребенка – выяснить, в какое животное он «превратился». Для этого он должен задавать остальным детям вопросы, на которые те могут отвечать только «да», «нет», «может быть».

«СТАЯ» (подвижная игра)

Количество игроков: до 10 - 15 человек

Описание игры: Все участники должны выйти на середину комнаты. Игроки выстраиваются в один большой круг, а ведущий переходит от одного человека к другому и говорит на ушко, какое животное надо будет изображать. Виды животных подбираются таким образом, чтобы они могли образовывать стада или стаи и при этом издавать какой-либо один характерный звук. Например, буйволы — мычат, утки — крякают, змеи — шипят, кабаны — хрюкают, собаки динго — лают, кукушки — кукуют, мыши — пищат, тигры — рычат.

Задание для игроков: необходимо ходить и искать своих "братьев по крови". При этом не забывать самим издавать опознавательные звуки. Победителями становятся те "животные", которые первыми соберутся в единую группу.

УТКА	УТКА	УТКА
БУЙВОЛ	БУЙВОЛ	БУЙВОЛ
ЗМЕЯ	ЗМЕЯ	ЗМЕЯ
КАБАН	КАБАН	КАБАН
СОБАКА ДИНГО	СОБАКА ДИНГО	СОБАКА ДИНГО
КУКУШКА	КУКУШКА	КУКУШКА
ТИГР	ТИГР	ТИГР

МЫШЬ	МЫШЬ	МЫШЬ
------	------	------

«Загадай букву»

Описание игры: класс делится на несколько групп (3-4), и каждая группа загадывает букву. Затем педагог на доске рисует колонки по числу групп и пишет названную букву. Ведущий озвучивает задачу игры: необходимо на данную букву назвать наибольшее количество...(далее ведущий может фантазировать на эту тему и называть любые объекты, связанные с природой)

- a. Зверей
- b. Рыб
- c. Насекомых
- d. Птиц
- e. Только млекопитающих
- f. Животных, обитающих только в Тверской области, животных Африки, болота, аквариума, луга, широколиственных лесов и т.п.

«Пчёлы и змеи»

Цель игры: развитие артикуляционного аппарата у обучающихся, развитие умения работать в команде.

Описание игры: Выбираются два игрока, остальные обучающиеся делятся на две команды. 1 команда - пчёлы, 2 команда - змеи. В то время, когда игроки выходят из класса, педагог прячет предметы в двух противоположных местах. Задача игроков – найти каждому свой предмет (мёд – для пчёл, ящерицу – для змей). Помогают им свои команды путём произношения звуков ([ж] - пчёлы, [с] – змеи) то усиливая, то снижая громкость звука. Выигрывает команда, первая справившаяся с заданием.

РАЗДЕЛ IV. НАСЕКОМЫЕ

«Файнворд»

Задание: в тексте спрятано 8 названий насекомых, учащимся необходимо найти и назвать их.

Летом

Летом мы жили у дяди Мити на Днестре. **Коза** у него была, куры, индюки. Мы ловили рыбу. Нам **уха** даже надоела. Что достается легко, **сами** знаете, мало ценится. Но все же мы упрямо **скитались** по берегу с удочками. Иногда мы брали у дяди Мити мотоцикл. **О** путешествиях дальних мы и не мечтали, но окрестности все объездили.

А вообще хозяйство Митяево было небольшое: **изба, бочка**, с бензином, несколько грядок и две яблони. Дядя Митя играл на гитаре, пел азартно, но плохо. **Что ж, у каждого** свои недостатки... Когда у нас не было больше сил слушать пронзительный звон его гитары, мы ушли от него **в шалаш**. Но дядя Митя нашёл нас и там.

Стихотворение «Муха – чистюха»

Цель игры: ответить на вопрос, что любит муха? (посчитать виды питания)

Вопросы для учащихся после прочтения стихотворения:

-Чем грозит человеку такое поведение мухи?

-Что надо делать? (Убирать еду со стола, накрывать пищу.)

Жила – была Муха – чистюха

Всё время купалась Муха.

Купалась она в воскресенье

В отличном клубничном варенье.

В понедельник – в вишнёвой наливке.

Во вторник – в томатной подливке.

В среду – в лимонном желе.

В четверг – в киселе и в смоле.

В пятницу – в простокваше,

В компоте и в манной каше...

В субботу, помывшись в чернилах,

Сказала: “ Я больше не в силах!
Ужасно – ужасно устала,
Но, кажется, чище не стала!”
(Из Яна Бжсхвы, Б. Заходер).

«Потопаем – похлопаем»

Описание игры:

Педагог предлагает учащимся подумать, что приносят насекомые пользу или вред? Если педагог будет говорить о пользе, то дети должны хлопать в ладоши, если о вреде, тогда топать ногами.

- *Собирают мед;*
- *Едят вредных насекомых;*
- *Переносят заразные заболевания;*
- *Доставляют радость и хорошее настроение;*
- *Поедают молодую зелень;*
- *Собирают сырье для лекарств.*

РАЗДЕЛ V. РАСТЕНИЯ

Цель: формирование экологической культуры обучающихся, расширение их представлений об окружающем мире.

Задание: найти и исправить ошибки в фенологическом рассказе.

По грибы (фенологический рассказ)

Хорош лес в сентябрьскую пору.

Блестят в воздухе тонкие паутинки, сыплются на землю зелёные листья.

Прячет осень под зеленым ковром грибы, но у Пети глаза зоркие, вот уже в лукошке белеет груздь, кучка сморчков и строчков, скольких подосиновиков. А вот дружная семейка опят на старом пне.

Слышно в лесу кукование кукушки, поет, заливается зяблик, из кустов доносятся трели соловья. Хорошо в лесу.

Накануне прошел дождь, и солнце блестит на листьях люпина, ещё краше оттеняя его синие цветы. В небольших водоемах резвятся головастики, скоро они превратятся во взрослых лягушек. Петя захватил с собой и ведро. Щедрый лес не подвел его. Набрал Петя и земляники, и малины. Отдохнуть Петя сел на опушке леса. Рядом, на поле, росла рожь, и было видно, как на нем подкармливаются перед отлетом на юг тетерева. Высоко в небе стремительно летели ласточки.

"Видно к дождю", - подумал Петя.

Ошибки в фенологическом рассказе:

1. Осенью листья не зеленые, а пестрые.
2. Сморчки, строчки встречаются в конце апреля-мая, но не в сентябре.
Кукушка, зяблик, соловей - прекращают петь в июне, иногда в начале июля.
3. Люпин отцветает в июле.
4. Головастиков, как правило, в сентябре уже нет.
5. Земляника кончается в начале июля, малина - в конце июля.
6. Рожь бывает необранной в сентябре лишь у нерадивых хозяев.
7. Тетерева живут в наших лесах постоянно. Зернами ржи они не питаются.
8. Ласточки летают высоко - к хорошей погоде.

«Анаграмма»

Задание: переставить буквы в предложенных словах так, чтобы получились названия растений.

ТОСОЛ – южный земноводный цветок (*лотос*)

ТАРАС – “звездный” цветок (*астра*)

ВРАЛ – дерево для победителей (*лавр*)

ОПРОС – природный источник пшена (*просо*)
ТАБУН – сорт зеленого лука (*батун*)
СЛИТОК – орган растения (*листок*)
МЫШКА – высокое водное растение (*камыш*)
НОЧКА – верхушка стебля капусты (*кочан*)
СИМА – двойник кукурузы (*маис*)

«Эти разные цветы»

Цель: закрепить знания детей о комнатных и дикорастущих цветах. Развивать познавательную активность детей, умение использовать в работе ранее полученные знания. Формировать умение работать в парах. Развивать интерес и любовь к природе.

Эта дидактическая игра может использоваться как на развивающих часах, так и во время урока для работы в группах. Карточки раздаются заранее.

Оборудование: у детей карточки с изображением комнатных цветов и цветов дикорастущих, а так же два полотна с буквами «Д» и «К». (рис.1.)

После рассказа учителя детям предлагается распределить цветы на комнатные и дикорастущие. Потом ученики называют цветы, которые они отнесли к комнатным и дикорастущим. Можно на доске прикрепить такие же буквы и дети по очереди будут выходить, и прикреплять по одной карточке под нужной буквой.



Д К

Рис.1.

«Найди пару»

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

Возраст: 5-6 класс.

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

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

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

«Третий лишний»

Цель игры: научить выделять общий признак в словах, развивать речевые навыки, умение обобщать.

Задача игры: определить, какое слово лишнее. Назвать его и дать объяснение.

Голубой, красный, **спелый**

Кабачок, огурец, **лимон**

Лимон, апельсин, **репа.**

Редис, помидор, горох.

Роза, розовый, **розетка**

Ель, лиственница, **берёза**

Сосна, дерево, деревянный и т. п.

«Фрукты, овощи, ягоды»

Игра на переключение внимания.

Цель игры: закрепление у обучающихся умения различать понятия «овощ», «фрукт», «ягода» между собой

Условия игры:

Педагог предлагает обучающимся проверить, насколько они внимательны и знают ли овощи, фрукты, ягоды? Если педагог называет:

фрукты – дети поднимают руки вверх и становятся на носочки;

овощи – приседают, руками упираются об пол;

ягоды – наклоняются, имитируя сбор ягод.

Например: *Ананас, малина, картофель, слива, киви, мандарин, помидор, арбуз, чёрная смородина, кабачок, крыжовник, огурец, клюква, баклажан, банан, тыква, клубника, груша, облепиха.*

«Угадай, какой цветок»

Обучающиеся делятся на две команды. Ребята одной команды получают растения, ребята другой – листки с их названиями. По команде нужно быстро

найти подходящее растение у другого игрока. Выигрывает тот, кто найдёт его раньше всех.

«Слепой ботаник»

Несколько хорошо известных и имеющих типичный запах цветов дают осмотреть и понюхать детям. Затем им по очереди завязывают глаза, дав понюхать цветок, предлагают по запаху определить его. За каждое правильно названное растение игрок получает по очку. Выигрывает тот, кто наберёт наибольшее количество очков.

«Кто раньше и правильнее»

На листках бумаги написать название растения так, чтобы название рода было написано на одном листке, а название вида - на другом. Листки хорошо перемешать. Всех ребят разделить на два звена и дать им задание найти к соответствующему названию рода название вида, и наоборот. Выигрывает то звено, которое сделает это раньше и правильнее. *Например, одуванчик обыкновенный, ромашка аптечная и т.п.*

ОДУВАНЧИК	ОБЫКНОВЕННЫЙ
РОМАШКАЯ	АПТЕЧНАЯ
КОЛОКОЛЬЧИК	СИБИРСКИЙ
ПРОСТРЕЛ	РАСКРЫТЫЙ
ПЕЧЁНОЧНИЦА	БЛАГОРОДНАЯ

ГОРЕЧАВКА	ЛЁГОЧНАЯ
МОЛОДИЛО	ПОБЕГОНОСНОЕ
КУБЫШКА	МАЛАЯ
МОРОШКА	ПРИЗЕМИСТАЯ
ЛУННИК	ОЖИВАЮЩИЙ
КУВШИНКА	БЕЛАЯ
ЦМИН	ПЕСЧАНЫЙ
ЯТРЫШНИК	ШЛЕМОНОСНЫЙ
БАШМАЧОК	НАСТОЯЩИЙ
ВЕТРЕНИЦА	ДУБРАВНАЯ
ЗВЕРОБОЙ	ПРОДЫРЯВЛЕННЫЙ

БЕРЁЗА	ПОВИСЛАЯ
ДУБ	ЧЕРЕШЧАТЫЙ
КЛЁН	АМЕРИКАНСКИЙ
КЛЕВЕР	АЛЬПИЙСКИЙ

«Сбор листьев»

Задание: написать 5-10 названий деревьев и кустарников, растущих в данной местности, игроки в течение десяти минут должны собрать и принести листья этих растений. Выигрывает игрок, который за десять минут соберёт больше всего требуемых листьев.

РАЗДЕЛ VI. ЯВЛЕНИЯ ПРИРОДЫ

«Живая – неживая»

Задачи:

Сформировать представление учащихся о живой и неживой природе. Развивать познавательную деятельность, умение классифицировать, выделять признаки, группировать. Развивать умение сравнивать, анализировать.

Оборудование:

Карточки по 6-10 штук на группу, лист белой бумаги формата А4 разделенный вдоль на две половины.

У детей карточки с изображением живой и неживой природы. Детям дается задание распределить картинки таким образом, чтобы в верхней части листа были картинки с изображением живой природы, а на нижней – неживой природы. Подготавливаются карточки с изображениями живой и неживой природы по группам, карточки у групп могут не совпадать. Выигрывает команда, которая правильно и быстро распределит карточки на листе.

«Где спряталась вода?»

Детям предлагаются дидактические карточки с изображением воды в различных состояниях (фотографии и картинки водоёмов, различных природных явлений и пр.), дети должны определить, где именно на картинке можно найти воду.

Карточка №1



Карточка №2



Карточка №3



Карточка №4



Карточка №5



Карточка №6



«Где снежинки?»

Дидактическая задача: закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

Оборудование: карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Ход игры:

Вариант 1. Дети идут хороводом вокруг разложенных по кругу карточек. На карточках изображены различные состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

Во время движения по кругу произносятся слова:

Вот и лето наступило.

Солнце ярче засветило.

Стало жарче припекать,

Где снежинку нам искать?

С последним словом все останавливаются. Те, перед кем располагается нужные картинки, должны их поднять и объяснить свой выбор. Движение продолжается со словами:

Наконец, пришла зима:

Стужа, вьюга, холода.

Выходите погулять.

Где снежинку нам искать?

Вновь выбираются нужные картинки, и объясняется выбор.

«Это правда или нет?»

Задача игры: заметить и проговорить в стихотворении «Это правда или нет?» Л.Станчева все небылицы:

Теплая весна сейчас,

Виноград созрел у нас.

Конь рогатый на лугу

Летом прыгает в снегу.

Поздней осенью медведь
Любит в речке посидеть.
А зимой среди ветвей
Га-га-га пел соловей.
Быстро дайте мне ответ –
Это правда или нет?

«Да или нет»

Цель игры: формирование у обучающихся знаний о приметах осени.

Осенью цветут цветы?
Осенью растут грибы?
Тучки солнце закрывают?
Колючий ветер прилетает?
Туманы осенью плывут?
А букашки прилетают?
Звери норки зарывают?
Урожай все собирают?
Птичьи стаи улетают?
Часто-часто льют дожди?
Достаем ли сапоги?
Солнце светит очень жарко?
Можно детям загорать?
Ну а что же надо делать?
Куртки, шапки надевать?

«Народные приметы»

Ребятам выдается набор карточек, на которых написаны начала пословиц, поговорок и народных примет, а на других карточках - их окончания. Надо как можно быстрее правильно восстановить эти фразы, то есть соединить начала и окончания пословиц.

1. Жизнь дана на добрые дела. 2. Без хозяина земля круглая сирота. 3. Накорми землю - она накормит тебя. 4. Много снега - много хлеба. 5. Много воды - много травы. 6. Аист на крыше - мир на земле. 7. Одно дерево погубил - посади сорок. 8. Старые деревья молодые охраняют. 9. Поздний листопад к суровой и долгой зиме. 10. Зима морозная - лето жаркое. 11. Зима снежная - лето дождливое. 12. Дым столбом к морозу. 13. Иней на деревьях к долгой

весне. 14. Длинные сосульки к долгой зиме. 15. Срубили кусты - прощай птицы. 16. Больше птиц выше урожай. 17. Вода на лугу - сено в стогу. 18. В цвету трава - косить пора. 19. До поры, до времени не сеют семен. 20. День прозевал - урожай пропал. 21. Судьба природы - судьба Родины.

Жизнь дана...	...на добрые дела.
Без хозяина землякруглая сирота.
Накорми землю -	- она накормит тебя.
Много снега -	- много хлеба.
Много воды -	- много травы.
Аист на крыше -	- мир на земле.
Одно дерево погубил -	- посади сорок.
Старые деревья	...молодые охраняют.
Поздний листопад	...к суровой и долгой зиме.

Зима морозная -	- лето жаркое.
Дым столбом	...к морозу.
Срубили кусты -	- прощай птицы.
Больше птиц	...выше урожай.
До поры, до времени	...не сеют семени.
День прозевал -	- урожай пропал.
Судьба природы -	- судьба Родины.

РАЗДЕЛ VII. ЭКОЛОГИЯ

«Мы собираемся на экскурсию»

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

Возраст: дети разных возрастов

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

Оборудование: 15-20 карточек одинакового размера или бумажных полосок с названиями разных предметов, как необходимых на экскурсии, так и совершенно ненужных.

Например: тетрадь, ручка, компас, стул, шапка, бинокль, конфеты, зонтик, модные туфли, фотоаппарат, часы, рулетка и так далее.

Ход игры: Дети садятся в кружок, и учитель выдает им коробку или пакет и карточки с названиями предметов. За определенное время (например, 5 минут) дети должны отобрать 10 предметов, которые в первую очередь нужны для экскурсии, и сложить их в коробку (это «рюкзак»). Ненужные карточки откладывают в сторону. После этого дети объясняют, почему они возьмут на экскурсию именно эти 10 предметов.

«Экологическая ниша»

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

Возраст: дети разных возрастов.

Количество участников: 10-15.

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

Оборудование: Куски веревки длиной около 3 м (по числу участников).

Концы веревки связывают, и получается кольцо диаметром около 1 м (веревочные кольца можно заменить стульями, гимнастическими обручами или листами газеты).

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

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

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

Учитель хлопает в ладоши, и пока дети бегают вокруг площадки, убирает одно из колец. Хлопок – дети занимают веревочные кольца, но одному из них «экологической ниши» не хватает, он должен выбыть из игры.

Учитель говорит: «Вот представьте, люди распахали участок степи, и Венерин башмачок – уникальный вид растения, который рос только на этом участке, - исчез». Вновь подается сигнал выйти из колец, и снова одно из них убирается. По хлопку дети занимают «экологические ниши», и снова один из них остается без «ниши» и выбывает.

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

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

Сказка «Сова»

Задание: построить экологическую цепочку по сказке В. Бианки «Сова»

Сова

Жил-был дед, жил да был бобыльком.

Чай любил этот дед, только чай с молоком.

Но с ночью совой дед дружить не хотел,
На нее этот дед с гордым видом глядел.
И решила сова проучить старика,
Из дупла не летать на охоту пока
И мышей не ловить: уж терпеть – так терпеть.
Вот посмотрим старик, что потом будешь петь.
Нет совы. На лугу стали мыши смелей,
И охота у них началась на шмелей.
И не стали тогда шмели к лугу летать,
И на том лугу клевер стал пропадать.
А без клевера стала буренка тощать.
Молоко у коровы стало вдруг исчезать.
Испугался старик: вот беда велика!
Как же мне теперь чай пить да без молока?
И страстей, и сомнений, и дум полон он,
И отправился дед наш к сове на поклон:
- Ты, сова-голова уж прости старика,
Не гневись, не бранись на меня дурака.
Будем мы с тобой, совушка, друженько жить,
Будешь в гости ходить, молоком чай белить.

Ответ: Клевер-шмель -мышь-сова

Пищевые цепи. Дидактическая карточка №1

Составьте цепь питания, используя стихотворение:

Однажды англичане
Заметили, что летом
Растет пшеница гуще там,
Где проживает больше дам,
Почтенных старых леди,
Что больше всех на свете
Заботятся о кошках...
Подумай-ка немножко –
И вот загадка решена,
Ответ у ловкого кота:
Мышей переловил давно,
А мыши что едят? – Зерно.
Цепочку разглядишь не сразу
На то наука есть и разум.

(М.Х.Левитман)

Дидактическая карточка №2

Установите соответствие:

1. Хищники I порядка
2. Продуценты
3. Хищники III порядка
4. Растительноядные животные
5. Хищники II порядка

- А. Водоросли
- Б. Щука
- В. Рачки
- Г. Человек
- Д. Окунь

Расположите организмы в правильном порядке так, чтобы получилась детритная пищевая цепь:

Бактерии –Жук-могильщик –Отмершие части растений –Землеройка –Дождевой червь

«Экологические рассказы»

Цель: воспитание экологической культуры, формирование экологического мировоззрения, экологического сознания.

Правила: указать экологические ошибки в тексте и объяснить правила поведения в природе.

Воскресный день в лесу

За неделю только и было разговоров в классе, что о будущей поездке в лес. Дорогу мы уже знали, запаслись продуктами, взяли компас, не забыли и про транзистор.

Веселой громкой музыкой мы оповестили лес - мы пришли!

Дни стояли жаркие, сухие, но в лесу жара не так ощущалась, незнакомая дорога привела нас к березовой роще. По дороге нам часто попадались грибы - белые, подберезовики, сыроежки. Вот это урожай!

Кто срезал упругие ножки грибов, кто выкручивал их, а кто и вырывал. Все грибы, которые мы не знали, мы сбивали палками.

Привал. Быстро наломали зеленых веток и разожгли костер. Заварили в котелке чай, закусили и пошли дальше. Перед уходом из леса Коля повыбрасывал банки и полиэтиленовые мешки, сказав:

"Микробы все равно их разрушат!". Горящие угли костра подмигивали нам на прощание. В кустах мы нашли гнездо какой-то птицы. Подержали теплые голубоватые яйца в руках и положили их обратно.

Солнце все выше поднималось над горизонтом, становилось всё жарче. На лесной опушке мы нашли маленького ежика. Решив, что мать его бросила, мы взяли его с собой - в школе пригодится, в жив уголке.

Мы уже порядком устали. В лесу довольно много муравейник Коля решил нам показать, как добывают муравьиную кислоту. Он: стругал палочек и начал ими протыкать весь муравейник. Через несколько минут мы уже с удивлением обсасывали муравьиные палочки.

Постепенно начали набегать тучи, стало темней, засверкали молнии, загремел гром. Пошел сильный дождь. Нам было уже не стран - мы успели добежать до одиноко стоящего дерева и спрятаться г ним.

Оживленные, мы пошли на станцию, перепрыгивая через лужи, вдруг поперек дороги поползла змея. "Это гадюка!" - закричал Кол и ударил ее палкой. Мы подошли к неподвижной змее и увидели у і на затылке два желтых пятнышка. "Это не гадюка", - тихо сказ; Маша, - это уж. "Все равно - гадина", - ответил Коля.

С охапками луговых и лесных цветов мы пошли к станции. Через час поезд уже подходил к окраинам города. Весело прошел день.

Ошибки в экологическом рассказе:

1. В лесу нельзя шуметь, чтобы не испугать жителей леса.
2. Грибы нужно низко срезать, а не вырывать и не выкручивать, т более сбивать палками.
3. Нельзя ломать зеленые ветки.
4. Нельзя оставлять мусор в лесу.
5. Не оставлять непогашенный костер.
6. Не трогать в гнезде птичьи яйца.
7. Нельзя брать животных из леса.
8. Муравейники разрушать нельзя.
9. Во время грозы нельзя стоять под одиноко стоящим деревом.
10. Нельзя убивать ни змей, ни ужей.
11. Дикорастущие цветы рвать нельзя.

«Пищевые цепочки на лугу»

Цель: Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

Правила игры: Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения - гусеница - птица

злаковые травы - грызуны - змеи

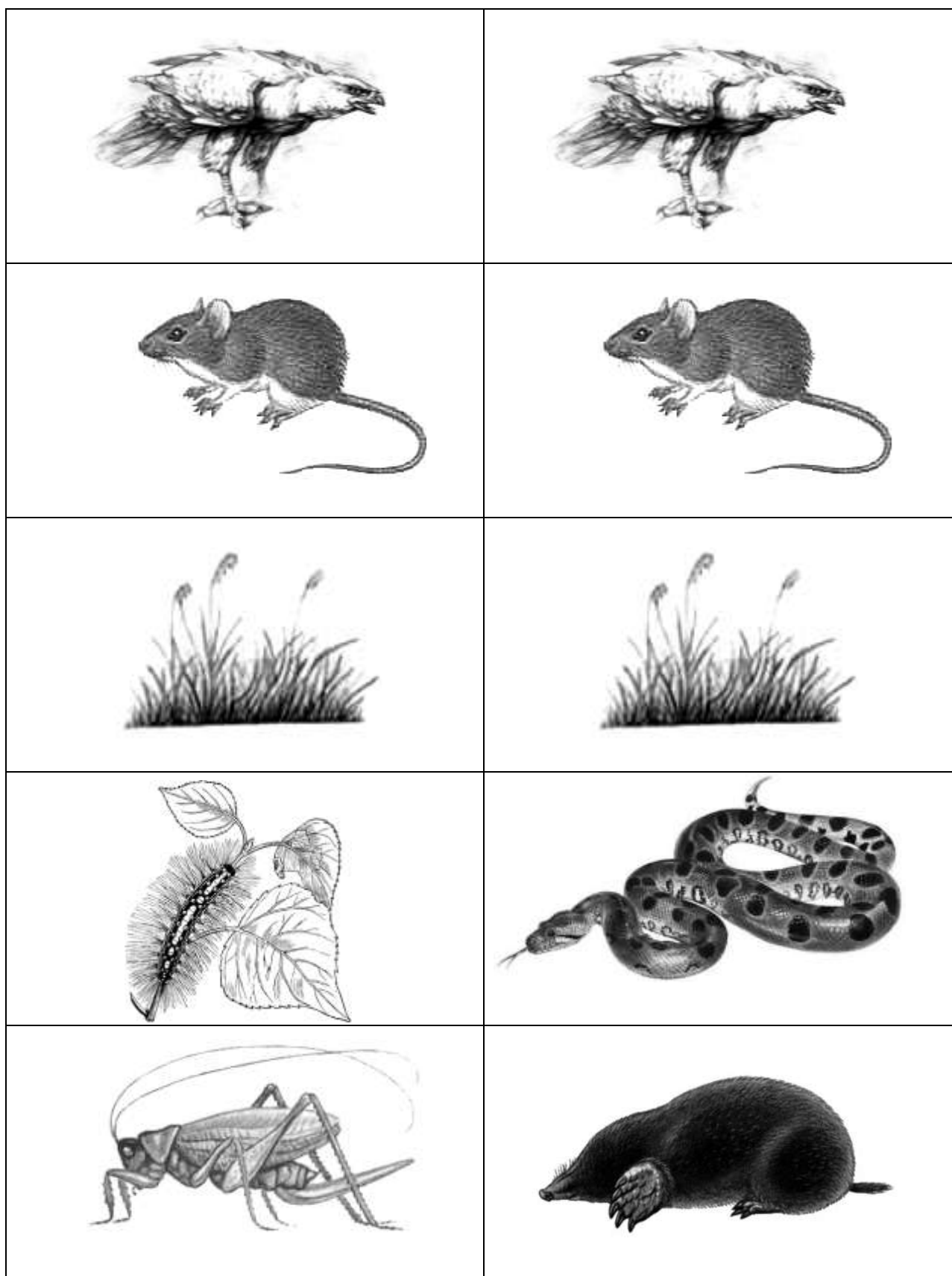
злаковые травы - мышь - хищные птицы

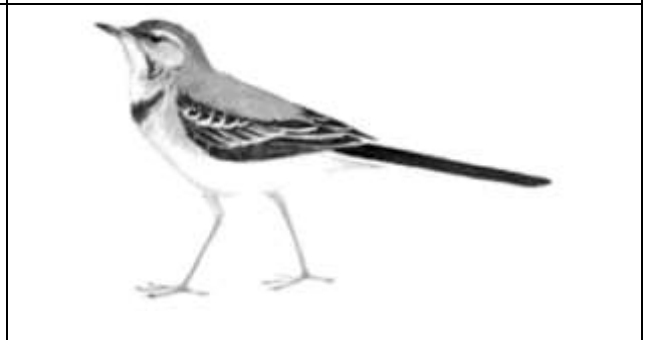
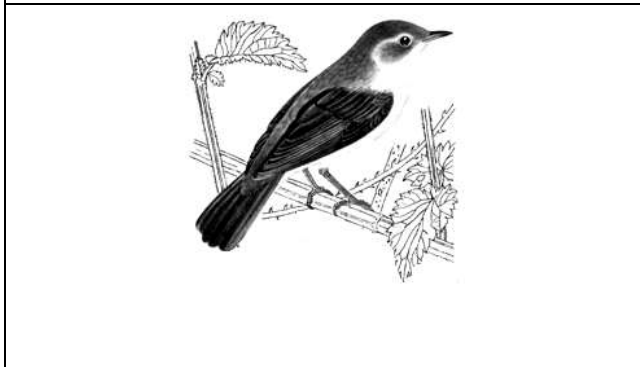
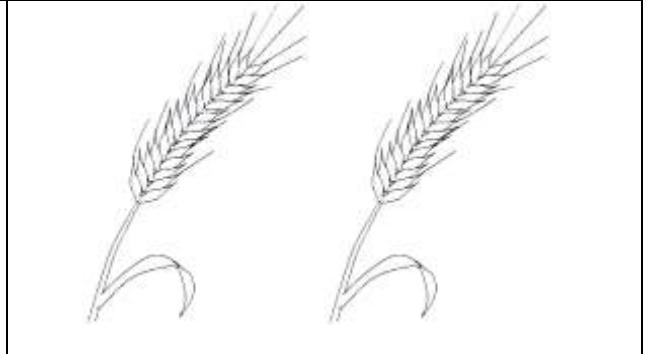
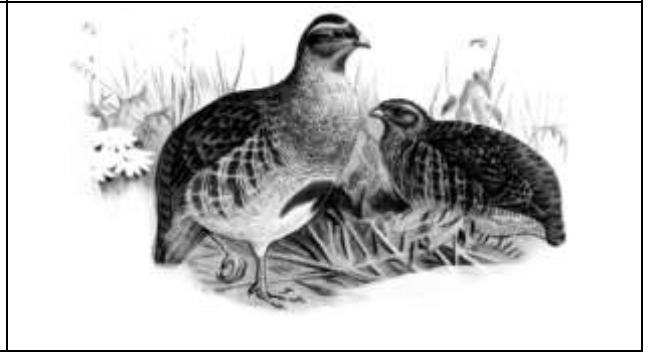
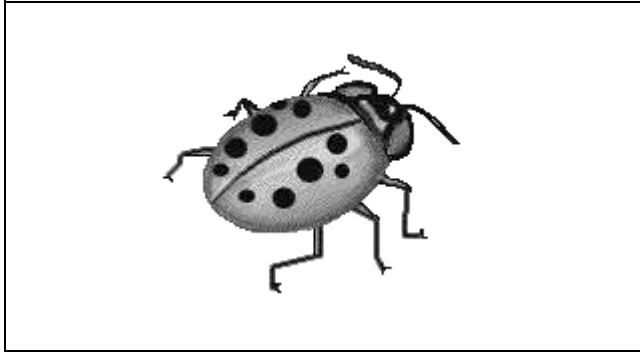
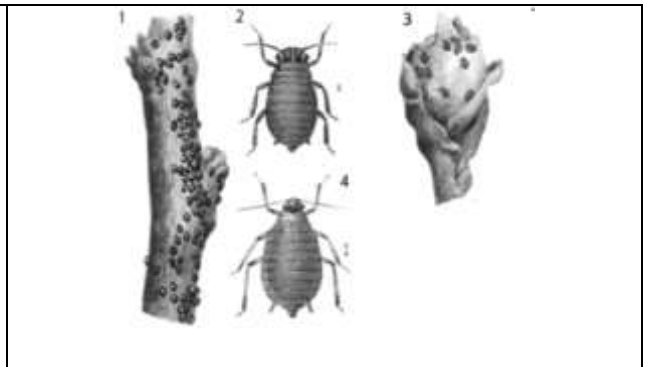
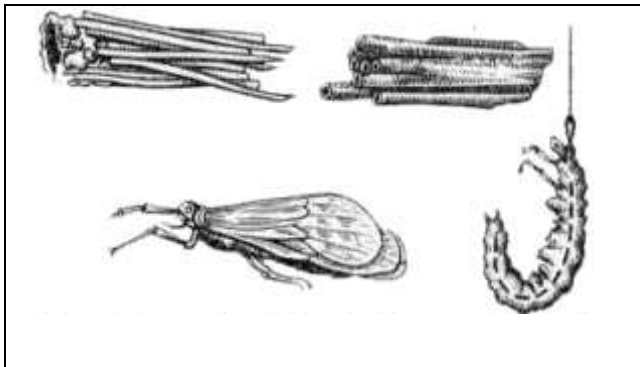
трава - кузнечик - луговые птицы

насекомые и их личинки - крот - хищные птицы

тля - божья коровка - куропатка - хищные птицы

травы (клевер) - шмель





«Найди пару»

Возраст. От 12 лет.

Место проведения. Класс, на природе.

Количество участников. До 25.

Основные цели. Изучение жизни животных - обитателей болот.

Что нужно знать перед занятием. Что такое болото, название и внешний вид животных, живущих на болоте, и их биологию.

Необходимые материалы. Карточки с изображением взрослых и ювенальных стадий развития животных (лягушка: икра, головастик, взрослое животное; комар: яйцо, личинка, взрослое насекомое; гадюка: яйцо, взрослое животное; лось: лосёнок, взрослое животное, и т.п.).

Ход игры. Участникам игры предлагаются карточки с изображением животных в разные периоды развития. Игроки должны совместить карточки с изображением взрослых, молодых животных и стадий развития одного вида. Если участников много, то их можно разделить на две команды. Победит та команда, которая соберёт все карточки быстрее и правильнее. Игру можно немного изменить, разделив группу детей на «молодых» и «взрослых животных». Каждый ребёнок получает карточку с определённым видом животного. Цель: «молодые» и «взрослые» должны найти свою пару из другой команды.

У этой игры есть другой вариант. Участникам раздаются заранее подготовленные карточки с названиями. Дети должны найти свою пару по смыслу. Примеры карточек:

Чибис	Поле
Журавль	Гнездо на низинном болоте
Улитка	Пруд
Росянка	Болото
Багульник	Лекарственное растение
Клюква	Верховое болото
Торф	Легко загорается
Канавы	Мелиорация
Чёрная ольха	Низинное болото
Заказник	Особо охраняемая природная территория
Ушастая сова	Мышь
Журавлиное скопление	Осень
Беззубка	Чистая вода

«Детский писатель»

Возраст. От 6 лет. **Место проведения.** Класс. **Количество участников.** До 25.

Основные цели. Коррекция целей и стратегий взаимодействия с миром природы, идентификация.

Что нужно знать перед занятием. Что такое болото, типы болот, представителей животного мира болот.

Необходимые материалы. Бумага, ручка, начало рассказа, в котором какому-то объекту природы угрожает опасность. Например: «Ночь была сырая и тёплая. Моросящий дождик напитал болото водой. Лягушонок Квак сидел на кочке и ловил пролетающих мимо комаров. Было тепло и сытно. Вдруг сидящий на кочке лягушонок услышал шлёпающие звуки. Это были шаги. Кто бы это мог быть? Шаги приближались, и Квак разглядел бегущую прямо к нему большую собаку, а чуть позади двух человек, которые пришли рано утром на болото за клюквой. Квак съёжился и замер от страха. В это время...

Ход игры. Участникам необходимо закончить рассказ, при этом постараться обращать внимание не только на развитие событий, но и на чувства, переживания, которые в этих ситуациях должны были бы испытывать их герои. Рассказы зачитываются в группе без комментариев и обсуждения. Упражнение можно закончить чтением одного или нескольких отрывков из рассказов о животных Сеттона-Томпсона или Бианки с комментариями.

«Журавли и вредные факторы»

Возраст. От 6 лет.

Место проведения. Большой класс, на природе.

Количество участников. До 25.

Основные цели. Идентификация себя с животным.

Что нужно знать перед занятием. Что такое болото, какие животные обитают на болотах, важность болот для миграции птиц.

Необходимые материалы. Не требуются.

Ход игры. Игра подвижная, поэтому для неё необходимо пространство - зал или поляна без кочек и посторонних предметов. Группа делится на 2 части. Одна часть - это журавли (либо другие водно-болотные перелётные птицы), вторая часть - те факторы, которые угрожают птицам при перелётах (охотники, торфяные пожары, бескормица, беспокойство, осушение болот и пр.). «Журавли» из одного конца площадки должны добежать («долететь») до другого конца - конечной точки своего путешествия - места зимовки. «Факторы» могут перемещаться по залу в любом направлении, их задача ловить «Журавлей». По пути следования «Журавлей» есть спасительные места - «Болота», которые перед игрой либо обводятся мелом, либо ограничиваются верёвкой. «Журавли» могут добежать до «Болот» и быть там в безопасности.

Пойманные «Журавли» сами становятся «Вредными факторами». К концу игры остаётся самый юркий «Журавль», который становится победителем. После игры обсудите результаты. Просто ли было «Журавлям» прорваться через опасности? Как ребята думают, что необходимо, чтобы все птицы долетали до мест зимовок? Какую роль играют болота для птиц во время миграций?

«Болотная азбука»

Возраст. От 5 до 12 лет. **Место проведения.** Класс. **Количество участников.** До 40.

Основные цели. Изучение животных и растений, обитающих на болотах.

Что нужно знать перед занятием. Что такое болото, несколько характерных для болот растений и животных.

Необходимые материалы. Бумага белая и цветная, ножницы, гуашь, фломастеры.

Ход игры. Работа групповая. Каждому ребёнку даётся задание нарисовать букву алфавита и болотное растение или животное, название которого начинается с этой буквы (например, А - аист чёрный, Б - багульник, В - вереск и т.д.). К букве нужно подписать краткий комментарий о жизни этого растения или животного. После завершения работы составляется общая азбука. Азбуку можно красиво оформить в виде большой яркой книги.

«Болотные метафоры»

Возраст. От 12 лет. **Место проведения.** Класс. **Количество участников.** До 15.

Основные цели. Показать функции болот.

Что нужно знать перед занятием. Что такое болото, роль болот в жизни Земли.

Необходимые материалы. Карточки с изображением различных предметов домашнего быта (перечень см. ниже).

Ход игры. Участникам игры предлагается выбрать те карточки с изображением предметов, которые соответствуют функциям болота. Например:

Карточка с изображением предмета	Метафора
Губка	Моховая подушка болота впитывает и удерживает воду.
Дуршлаг или сито	Болото процеживают или фильтруют воду, очищая её от вредных примесей.
Уголь (таблетки)	Болото нейтрализует токсичные вещества, поступаемые из воздуха и воды.

Кровать подушка	или	Болото - это удобное и безопасное место ночёвки и отдыха для мигрирующих птиц.
Колыбель		Болото - это место размножения многих видов животных.
Мыло Овощи		Болото помогает очищать окружающую среду от вредных веществ. На бывших торфоразработках часто выращивают овощные культуры.
Холодильник		Болото консервирует живые и неживые объекты на многие века благодаря пониженной температуре и особому химическому

«Да-Нет»

Цель игры: способствовать формированию у обучающихся гуманного отношения к природе, продолжить знакомство с правилами поведения в лесу

Описание игры: если учащиеся считают, что так поступать «хорошо», то они говорят «Да», если «плохо» - «Нет»

Если я приду в лесок и сорву ромашку (Нет)

Если съем я пирожок и выброшу бумажку (НЕТ)

Если хлебушка кусок на пеньке оставлю (ДА)

Если ветку подвяжу, колышек поставлю (ДА)

Если разведу костер, а тушить не буду (НЕТ)

Если сильно насорю, а убрать забуду (НЕТ)

Если мусор уберу, банку закопаю (ДА)

Я люблю свою природу, я ей помогаю!(ДА)

Список использованной литературы

1. Экологическое образование школьников в Санкт-Петербурге (из опыта работы учителей города), Вып.1, Санкт-Петербург, «КРИСМАС+», 1995.
2. Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды, викторины, головоломки. Популярное пособие для родителей и педагогов, Ярославль: «Академия развития», 1996.
3. Лифанова Т.М. Дидактические игры на уроках естествознания. Растения (пособие для педагогов), Москва, 2001.
4. Казакова О.В., Сбоева Н.А., Гаврилкина Н.И. Универсальные поурочные разработки по курсу «Окружающий мир»: 2 класс М.: ВАКО, 2011
5. Агеева В.Д. Весёлая биология на уроках и праздниках: методическое пособие, М.: Творческий центр, 2005
6. Экскурсии на болото. Материалы в помощь учителю. Wetlands: 2009
7. Устойчивое развитие. Игры и упражнения. Обнинск: 2002
8. Научно-познавательный журнал "[Наука и жизнь](#)", В. Елькин «В лесу»
9. Интернет-ресурсы: <http://sandbox.openclass.ru/node/328165>
10. <http://nsportal.ru/detskii-sad/okruzhayushchii-mir/didakticheskie-igry-po-ekologii-0>
11. <http://nsportal.ru/detskii-sad/raznoe/didakticheskie-igry-5>
12. <http://sandbox.openclass.ru/node/328165>
13. <http://nsportal.ru/detskii-sad/okruzhayushchii-mir/didakticheskie-igry-po-ekologii-0>
14. <http://nsportal.ru/detskii-sad/raznoe/didakticheskie-igry-5>
15. <http://www.psytoys.ru/p391.html>
16. <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/okruzhayushchii-mir/didakticheskie-igry-na-urokakh-okruzhayushchego-mira>
17. <http://www.psytoys.ru/p391.html>