

Игра «День защиты животных»

Указом Президента Российской Федерации В.В. Путина 2013 год в России объявлен Годом охраны окружающей среды. Экологическое образование и воспитание является той начальной ступенью, с которой начинается формирование экологической культуры и экологической этики. Разнообразие форм и методов экологического образования и воспитания обеспечивает заинтересованность ребят и учит их быть внимательными к природе. Одной из форм экологического образования является игровая форма.

Игра «День защиты животных» проводится в виде соревнований команд.

Ведущий: Трудно переоценить значение животных в жизни человека: это пища, одежда и обувь, некоторые лекарства и защита, транспорт и источник новых технических идей.

Жизнь человека просто немыслима без животных, а значит, люди должны сделать все, чтобы не допустить исчезновение ни одного вида. К сожалению, к такому выводу человечество пришло уже тогда, когда по вине человека безвозвратно погибло множество видов животных: дронг, странствующий голубь, стеллерова корова и др. Прогрессивное человечество, понимающее недопустимость гибели любого вида, уже с конца XIX века предпринимает попытки остановить варварское истребление животных. Так была организована общественная организация Международного фонда покровительства животным. Наша игра посвящена вопросам защиты животных.

Вопросы разминки:

1. Чем отличаются дикие животные от домашних? (домашние нуждаются в заботе и уходе)
2. Для чего надо охранять животных? (Для сохранения биоразнообразия)
3. В каких заповедниках есть лосиные и журавлиные фермы? (Печоро-Ильчский – лосиная, Окский – журавлиная)
4. Где были поставлены памятники лягушкам? (Токио, Париж).

Конкурс 1. «Какие мы»

Каждая команда получает жетон с названием животного из 4-х букв (волк, клоп, грач, карп, жаба и др.). Необходимо за 2 минуты назвать 4 особенности, присущие данному животному, начинающиеся именно на эти буквы (например, жаба: железы имеющая, активна ночью, бородавчатая кожа, амфибия)

Конкурс 2. «Ветлечебница»

Кто лечит животных? Правильно, ветеринар!

Назовите животных, начинающихся на буквы слова с названием этой профессии. Чем разнообразнее набор животных (разные классы, отряды и т.д.), тем выше оценка. Список оглашается через 2 минуты. Списки зачитываются, одинаковые названия вычеркиваются, выигрывает та команда, у которой окажется больше вычеркнутых названий.

Конкурс 3. «Собачья профессия»

По кругу каждая команда называет одну собачью профессию. (поводырь, охранник, ищейка). Выигрывает та команда, которая назовет больше профессий. Если есть зрители, можно подключить и их. Своими подсказками они могут помочь любимой команде.

Конкурс 4. «Узнай животное»

Команды выбирают из предложенных карточек с изображениями животных по две карточки. Нужно узнать животное и назвать место его обитания.

Осетр	моря и реки, бассейн Каспийского моря
Соня	лес
Выдра	река
Скорпион	пустыни и полупустыни
Хомяк	степи
Колорадский жук	огороды, поля
Дикобраз	Америка и Средняя Азия
Колибри	тропики Южной Америки

Шимпанзе	тропики Африки
Окапи	горы Африки
Акула	моря и океаны

По усмотрению ведущего можно дать любое количество карточек.

ИГРА «ДРУЗЬЯ ПРИРОДЫ»

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

Описание игры: В игре может участвовать от 5 до 10 человек. Ее можно провести в походе, лагере, на занятии экологического кружка.

Все играющие встают в хоровод. Место каждого игрока — это какая-либо профессия: водитель автомашины, врач, библиотекарь, продавец и так далее. Каждый участник должен сказать, какую помощь природе он может оказать на своем месте.

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

Тот, кто не сумел назвать новый вариант помощи природе, выбывает из игры вместе со “своей профессией”. Побеждает тот, кто останется последним.

А следит за тем, чтобы не было повторов, ведущий или другие дети. Они могут быть различными “представителями” природы.

Возможные варианты профессий и их помощь природе:

Водитель: — не мыть машину на берегу рек и озер; — не превышать скорость, если дорога проходит по лесу, чтобы не задавить никого из животного мира; — следить, чтобы из машины не вытекал бензин и масло.

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

Директор издательства: — публиковать статьи об охране природы; — печатать свое издание только на бумаге, изготовленной из макулатуры.

Продавец: — торговать только экологически чистыми товарами; — упаковочную бумагу и картон сдавать в макулатуру.

Воспитатель детского сада: — рассказывать детям о природе и о том, почему ее надо охранять; — гуляя с детьми в лесу, парке, на лугу не давать ломать деревья и кустарники, вытаптывать цветы.

ИГРА «ЗООГЕОГРАФИЯ»

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

Описание игры:

В игре участвуют до 10 человек.

По кругу ставятся стулья по количеству участников.

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

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

Когда все участники расскажут о своих животных, они либо сами, либо зрители определяют материк или страну, по которой они шли.

Тот участник, который меньше других рассказал о своем животном, либо неправильно угадал страну, выбывает из игры вместе со своим стулом.

Ведущий продолжает игру, сменив карточки.

Каждый этап игры посвящен одной стране, либо материку.

Побеждает один или несколько участников, которые пройдут все этапы игры.

Музыку для участников также можно подобрать по географическому признаку.

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРОВАЯ ПРОГРАММА

" РАДУГА "

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

Участники игры: 2 команды по 5 - 6 человек среднего школьного возраста.

Описание игры: В качестве ведущих выступают сказочные герои и лесные жители - Старичок - Лесовичок, Подснежник, доктор Айболит, Водяной или Русалка, Крот, Бабочка, Дятел.

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

Ведущие появляются по очереди и задают свои задания командам.

1. **Старичок – Лесовичок.** Просит нарисовать природоохранные знаки, например на тему: "Осторожно первоцветы", "Внимание, муравейник", "Рубить деревья запрещено" и т.д.

2. **Подснежник.** Просит придумать текст листовки - обращения в защиту первоцветов.

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

4. **Русалка или Водяной.** Раздает командам карточки с названием рыболовных снастей, и надо распределить какими из них нельзя ловить рыбу, т.е. какие снасти браконьерские.

5. **Крот.** Предлагает на ощупь определить ветки деревьев.

6. **Бабочка.** Показывает рисунки цветов и просит показать редкие, занесенные в Красную книгу.

7. **Дятел.** Предлагает из заготовок сделать скворечники или кормушки.

Конечно, каждый из ведущих сначала представляется, рассказывает о себе и о своих друзьях: бабочка о цветах, дятел о птицах, водяной о рыбах и т.д. Пока команда готовит задания, ведущие загадывают загадки или задают вопросы о лесе, цветах, птицах, животных. А заканчивается игра аукционом песен. Команды по очереди поют один куплет песни, где есть слова о лесе, цветах, деревьях.

Например:

В лесу родилась елочка... Что стоишь, качаясь, тонкая рябина... Во поле березонька стояла...

Примерные вопросы:

1. Какой цветок зацветает первым? (мать - и - мачеха)
2. Какой гриб самый ядовитый? (бледная поганка)
3. Какая птица носит название танца? (чечетка)
4. У какого хвойного растения осенью опадает хвоя? (лиственница)
5. Сколько лет живет брусника? (300 лет)
6. Какая птица может бегать по дну водоема? (оляпка)
7. Кит - это рыба? (нет, млекопитающее)
8. Какая рыба вьет гнездо? (колюшка)
9. Какие растения используют для лечения мелких ран? (подорожник)
10. Растет ли дерево зимой? (нет)

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА " КНИГА ЖАЛОБ ПРИРОДЫ "

Цель игры: Расширение экологических знаний детей, развитие фантазии, решение экологических проблем нестандартными методами,

научить ребят понимать взаимосвязанность всего живого в окружающем мире.

Экологическое воспитание становится одним из важнейших направлений в воспитании детей. Необходимость понимания, что экологические проблемы одного региона могут перерасти в глобальные, заставляет все больше уделять внимание работе с подрастающим поколением в плане экологического просвещения. Игровая форма даёт больше возможностей для вовлечения детей в экологическую деятельность. Данная игра дает возможность самим детям найти формы и методы природоохранной работы по тому или иному направлению, расширять знания в области биологии и экологии.

Игра командная, состав команд 4 - 6 человек, играть могут одновременно 2- 4 команды. Жюри может состоять из сказочных героев, зверей, конечно, это переодетые взрослые или старшеклассники, а могут быть и серьезные люди - биологи, лесничие и т.п.

В ходе игры команды перевоплощаются: становятся то птицами, то растениями, то вновь людьми. Оценивается фантазия детей, обоснованность ответа, нестандартность подхода.

1 ЗАДАНИЕ

Командам предлагается защищаться. Ведущий объявляет, что в адрес команд поступили жалобы, предварительно объявив, кем становится каждая из команд.

Например:

первая команда - совы,
вторая команда - лисы,
третья команда - мыши,
четвертая команда - медведи.

Следующие жалобы:

На сов жалуются мыши, что пернатые хищники ночью нападают на них.

На лис жалуются мыши, что их откапывают из снега и уничтожают.

На мышей жалуются люди, что мыши портят продукты.

На медведей жалуются дикие пчелы, что те поедают их мед.

Команды должны за 2-3 минуты оправдать свое поведение.

2 ЗАДАНИЕ

Команды сами жалуются. Можно оставить командам их роли, а можно и сменить. Например: первая команда в качестве сов должна доказать, что мыши вредны и они поступают правильно. Конечно, повторения ответа из 1 задания нежелательны.

Могут быть следующие задания:

1 команда - люди, жалуются на комаров, мышей и т.д.

2 команда - овцы, жалуются на людей, волков, собак.

3 команда - медведи, жалуются на пчел, которые не дают им меда, на людей и т.д.

3 ЗАДАНИЕ

Команды жалуются друг на друга заранее придуманными жалобами.

Например:

1 команда жалуется на 2,3,4. Каждая команда, получившая жалобу, защищается, затем команды меняются местами.

4 ЗАДАНИЕ

Командам дается представитель животного или растительного мира, а участники команд перечисляют, на кого и на что он может жаловаться.

Например: комары - на людей, рыб, лягушек, птиц (за уничтожение), на различных животных за то, что не дают пить кровь; полевые цветы - на людей, травоядных животных, пчел (за сбор нектара) и т.д.

5 ЗАДАНИЕ

Жалоба на людей. Все команды становятся людьми и получают от природы жалобы на те или иные действия. Команды должны придумать как сделать так, чтобы таких жалоб не было, как они могут исправить ситуацию.

Например:

Жалуются леса на то, что их вырубают. Люди могут предложить следующие действия: посадка леса, сбор макулатуры, использование пластмасс вместо древесины и т.д.

Жалуются рыбы на загрязнение рек и рыбную ловлю. Команды могут предложить борьбу с браконьерами, строительство очистных сооружений, спасение рыбой молоди из пересыхающих водоемов.

6 ЗАДАНИЕ

Командам предлагается представить, что жалоба, поданная каким либо видом животного или растительного мира, не была услышана, и он исчез. Необходимо подумать, кто от этого пострадает и как. Предварительно можно рассказать о том, как в Китае уничтожили всех воробьев и т.п.

Ведущий в процессе игры дополняет ответы участников и подводит их к выводу, что всё в природе взаимосвязано и исчезновение одного вида повлияет на весь животный мир.

И конечно, надо подумать, чем будут заняты паузы, пока команды готовятся.

Это может быть показ слайдов о природе родного края, видеофильмов об охране природы, чтение стихов о природе и т.п.

Конкурс 5. «Волшебное превращение»

Каждая команда получает набор из 3 карточек с изображением предмета или явления. Нужно изменить одну букву в их названии, чтобы получить название животного.

свечка – овечка	осень – олень
корона – ворона, корова	палка – галка
капля – цапля	дрова – дрофа
рука – щука	море – морж
лес – лев, лещ	коса – коза
чашка – чайка	лист – аист

Конкурс 6. «Митинг в защиту животных»

Для данного конкурса нужны листы ватмана, фломастеры и жетоны с названиями животных. Команды тянут жребий с названиями животного и от имени этого животного составляют речь со словами «Мы требуем, мы протестуем». На больших листах пишутся транспаранты в поддержку оратора. Через 10 минут подготовки следует выступление в течение 2-3 минут, поддерживаемое плакатами и транспарантами. Предлагаемые животные – бабочка, паук, крыса, волк, сова, пескарь, уж, лягушка и др. Оценивается красноречие выступающего, красочность и содержание транспарантов и плакатов.

По окончании игры награждаются лучшие игроки и команды-победительницы.

Игра «ЛЕСНАЯ ФАНТАЗИЯ ИЛИ Я ХОЧУ БЫТЬ БЕРЕНДЕЕМ!»

Цель игры: привить детям любовь к природе, показать какую помощь они могут ей оказать, воспитывать детей в игровой форме экологически грамотными людьми.

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

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

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

Возможные варианты этих категорий:

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

Представители команд по очереди вращают волчок и таким образом выбирают себе категорию заданий, а ведущий задает вопросы или дает задание. Команда через минуту должна ответить на вопрос или выполнить задание. За правильный ответ или правильно выполненное задание дается один балл. Игра идет до 6 баллов. В конце игры победителям вручаются призы. Это могут быть удостоверения "берендеев", дипломы в виде листьев и многое другое, что вы нафантазируете.

Примерные задания и вопросы:

ПТИЦЫ

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

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

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

ЛЕС

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

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

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

ЗВЕРИ

1. Почему нельзя брать домой из леса зайчат, ежат, и других зверей? (Потому что их дом - лес, а звери привыкают к человеку, отучаются

самостоятельно добывать пищу, прятаться от врагов и если их потом выпустить на волю - погибнут)

2. Как можно помочь зверям зимой? (Можно подкармливать лосей, оленей, косуль, сеном и вениками, запасенными летом)

3. Можно предложить по рисункам следов определить животных.

ЛЕКАРСТВЕННЫЕ ТРАВЫ

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

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

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

БРАКОНЬЕР

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

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

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

ГРИБЫ

1. Какой гриб разрушает древесину (Опенок)

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

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

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

НАСЕКОМЫЕ

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

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

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

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

НЕ НАВРЕДИ

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

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

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

Конечно, если команды не могут ответить на вопрос, им помогает ведущий!

Игра "Поле чудес"

Лето - прекрасное время года, на которое приходятся самые длинные дни. Фенологический календарь указывает, что лето наступает тогда, когда заколосится рожь, полетят семена вяза-крылатки, зацветет шиповник. По народному календарю молодое лето начинается с середины июня, когда полностью отцветают белая и лиловая сирень, раскрываются цветы рябины и шиповника. По Лесному календарю Бианки лето включает: "Месяц песен и плясок", "Месяц гнезд", "Месяц птенцов", "Месяц стай".

1 ТУР

Июнь - месяц самых коротких, "воробьиных" ночей. В этом месяце появляется много кузнечиков и червей. В лесах поют соловьи и зяблики, свистят иволги, барабанят дятлы. Отцветает сирень, значит, начинается лето. С одним из этих явлений природы связано и народное название июня. Как назвал этот месяц народ? (Червень.)

ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ

Согласно Лесному календарю Бианки июнь - "Месяц песен и плясок". Назовите птицу, которая "поет" хвостом. (Бекас.)

2 ТУР

Июль - самый жаркий месяц года. В этом месяце много рос, часты грозы, молнии. У пернатых жителей леса появляются птенцы. Июль - пора напряженного крестьянского труда. Какое название дал июлю народ? (Сирень.)

ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ

Июль - месяц насекомых. Народ говорит: "В июле муравьи трудятся, а... красуется". Кто красуется? (Стрекоза.)

3 ТУР

Август - завершающий месяц лета. Ему присущи яркие холодные зори, сияние зарниц. В августе цветет вода в водоемах. В заводях - камыши, лилии, кувшинки. Это время лесных орехов. Начало листопада. Название месяца "август" пришло из Византии. А есть названия старорусские. Одно из них закрыто на табло. Какое? (Зорник.)

ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ

Назовите цветок - талисман августа. (Гладиолус.)

ФИНАЛЬНАЯ ИГРА

Каждый месяц года согласно утверждениям астрологов имеет свой талисман. Один из них - цветок, другой - драгоценный камень. Назовите камень - талисман августа. (Сардоникс.)

Праздник дерева

Ход игры

Навстречу друг другу идут ведущий и магистр.
Магистр: Здравствуйте!

Ведущий: Уважаемый магистр мы очень рады, что вы пришли на наш праздник. Только вот мои помощники что-то задерживаются, а ребят в зале уже много. Пока посмотрите наш сценарий, я начну, а помощники придут попозже. *(Магистр садится за столик, листает сценарий).*

Ведущий: Дорогие ребята! *(Берет со столика книгу, показывает ребятам).* Ровно 100 лет назад вышла в свет книга «Праздник древонасаждений», которую составила замечательная русская писательница и педагог Клавдия Владимировна Лукашевич для детей и педагогов России. Уже тогда в начале 20 века шло активное воспитание детей в духе уважения к

природе и в первую очередь к нашим зеленым друзьям – деревьям. И наш сегодняшний праздник, посвященный этой книге, мы и назвали «Праздник дерева».

1-й. Извините, пожалуйста, мы, кажется, опоздали!

2-й. Нас прислали помогать проводить праздник какого-то дерева!

1-й. А какого не сказали. Это, наверное, какое-то недоразумение.

2-й. И вообще, разве бывают такие праздники? Их обычно приурочивают к каким-то датам или событиям, ну, там Новый год, День города.

2-й. Да, наверное, мы все как-то не так поняли.

Ведущий: Почему же? Все правильно и вы мне будите помогать проводить праздник, который посвящается дереву вообще любому.

1-й. Как любому? И для чего?

Ведущий: Для того, того, чтобы вы и все, с кем мы общаемся сегодня, с еще большим уважением относились к деревьям, имеющим огромное значение их для нас.

2-й (*насмешливо, становясь в позу оратора*). Ну, да! Деревья украшают наши улицы! Из них делают столы и стулья. **3-й.** Посмотрите, деточки

Не дерево, а диво.

Не ломайте веточки-

Будет некрасиво!

Магистр: Стоп, мои друзья! Мне несколько обидно, что вы – школьники не менее, чем 8 класса забыли о самом главном значении деревьев для любого человека!

Может быть, кто-то все-таки вспомнит об этом?

1-й. Ой, ну, конечно! Они же выделяют кислород, без которого мы не проживем и минуты.

Магистр: Умница! Правильно!

...так уж повелось издревле,

Что мы, за неимением своего,

Всю жизнь берем дыханье у деревьев,

Взамен не отдавая ничего!

2-й. А кто это написал? Вы?

Магистр: Нет, это поэт Фирсов так хорошо сказал о самом главном значении деревьев.

1-й. А я тоже вспомнил кусочек из этого же стихотворения.

Мы жалобы берез родных не слышим,
Не слышим даже стука топора
Мы просто только дышим, дышим, дышим
Сегодня тяжелее, чем вчера.

Магистр: А вы задумывались над тем, почему мы дышим «тяжелее, чем вчера»?

2-й. Наверное, потому, что огромные вырубki деревьев привели к тому, что кислорода на планете становится все меньше и меньше.

Магистр: Совершенно верно! Но помимо того, что деревья дарят нам кислород, у них имеется еще множество функций необходимых для жизни всего живого.

Они задерживают пыль на своих листьях, убивают болезнетворные микробы, сохраняют влагу, ограждают наши поля от суховеев, спасая наш урожай, укрепляют берега рек, предохраняя их от высыхания и еще много полезного совершают деревья в природе, не говоря уж о том что они же являются материалом для множества предметов, без которых человек не мог обойтись в далеком прошлом, да и сейчас не может обойтись. Вот, например, чтобы изготовить для школьников 4 миллиона учебников, нужно срубить 30 тысяч деревьев в возрасте 60-80 лет.

2-й. Вот это да! А ведь кроме учебников и другие книги нужны, да еще газеты журналы всякие!

Ведущий: Вот поэтому мы и собрались здесь сегодня. Чтобы все еще раз задумались над тем, как нужны и важны все деревья. Поэтому и праздник мы посвящаем всем деревьям и этой замечательной книге «Праздник древонасаждения»

3-й.

Нам деревья всегда помогают
Быть здоровым, жить в холе, тепле
И сегодня мы скажем: «спасибо!»
Всем деревьям, что есть на земле.

Магистр: О! Да ты не только ехидные стихи умеешь писать, но и патриотические, молодец!

3-й. Да, я как-то сам не знаю, почему тогда так сказал про «деточки и веточки», я ведь на самом деле очень люблю деревья.

Ведущий. Сейчас я объясню вам правила нашего игрового праздника. Почему же мы его назвали игровым праздником? Да потому, что как на любом празднике будут песни и стихи, и красиво оформленные плакаты и интересные игровые задания. А для начала каждая из присутствующих команд должна поделиться на три группы. Нет, нет вы будете все время вместе и даже можете друг другу помогать, но задания у вас будут разные. Итак, одну группу мы называем «смекалистые» - они будут отгадывать шифrogramму, где зашифрована китайская пословица о дереве. Вторую группу мы назовем «художественной»- эта группа должна будет подготовить красочный плакат в защиту дерева. У каждой команды будет свое конкретное дерево. А третью группу мы назовем «творческой» - она должна написать хвалебную оду дереву – опять же конкретному, можно в прозе, можно в стихах – у кого как получится.

Все задания выполняются одновременно и на это отводится 7-10 минут. Для того чтобы получить задания нужно подойти к нашим помощникам: они предложат вам жетоны, где будет указано дерево вашей команды. Ведущий объясняет, куда должны подойти смекалистые за заданием, художники и творцы.

Ведущий: итак, начали! (приложение № 1)

Участники выполняют задание № 1.

После того, как будут выполнены задания помощники на подготовленных стендах развешивают плакаты, а команды отчитываются по выполненным заданиям и озвучиваются хвалебные стихи дереву, ведущий предлагает следующее задание.

Ведущий: С давних времен человек использовал лечебные свойства деревьев, приписывал многим из них необычные сверхъестественные силы.

Два тысячелетия назад у кельтских народов существовали жрецы, которые утверждали, что у каждого есть свое дерево – талисман, которое помогает человеку всю жизнь.

Теперь попробуйте отгадать с помощью небольшого кроссворда, как называлась эта каста жрецов. (Приложение № 2)

Участники выполняют задание № 2.

Ведущий: Наверное вам будет интересно, у кого какое дерево является талисманом и мы вам это сейчас продемонстрируем. Внимание на экран.

Ведущий: Вы все хорошо знаете, наверное, деревья, которые встречаются в нашей полосе, поэтому в следующем задании вы должны будете отыскать названия деревьев в предложенном вам стихотворении. Можно сливать слоги разных слов, но переставлять их нельзя, иногда названия будут «прятаться» в каком-то одном слове. (Приложение № 3)

Участники выполняют задание № 3.

Ведущий: А теперь разрешите задать вам несколько вопросов об особенностях наших замечательных друзей деревьев. (Приложение № 4)

Участники выполняют задание № 4. (по 2-4 вопроса команде)

Ведущий: Спасибо! Вы хорошо поработали с вопросами. Следующее задание будет связано с иллюстрациями. Каждая команда выберет из предложенного набора две открытки. Ни один праздник наверное не обходится без концерта. И мы сейчас тоже будем слушать концерт.

Внимательно рассмотрите ваши иллюстрации и по вашему выбору к одной из них вы должны вспомнить песню, а к другой – стихотворение и озвучить их. Разрешается из песни пропеть 1-2 куплета, а стихотворение прочесть не полностью, но чтобы все это соответствовало тематике выбранных вами иллюстрации.

Участники выполняют задание № 5. Идет импровизированный концерт.

Ведущий. Наш праздник подходит к концу, но пока жюри подводит итоги, мы с вами проведем аукцион песен о деревьях. Победит та команда, которая больше других назовет песен.

Жюри подводит итоги. Идет аукцион песен о деревьях.

Подводятся итоги заданий, награждаются победители.

Приложение № 1

Вместо картинок можно предложить стихи, где вместо последнего слова будут соответствующие цифры.

1. Подлез я за цветком от скуки, и о шипы поранил руки .

Ран моих виновник колючий злой 1,2,3,4,5,6,2,7 (шиповник).

2. Синиц, клестов приятель - красноголовый 8,9,10,11,12 (дятел).

3. Захочу – и в миг любой

Я объеду шар земной:

Не нужен здесь автобус,

Ведь это школьный

13,12,4,14,15,16 (глобус)

4. Раздула капюшон недобро

Напасть готова злая

7,4,14,17,28 (кобра)

Ответ: Посадившего дерево поблагодарят и внуки, погубившего проклянут и дети.

Приложение № 2

1. Водное средство передвижения (лодка).
2. Музыкальный струнный инструмент (скрипка).
3. Остов стоящего деревянного дома (сруб).
4. Средство, обеспечивающее живой огонь (спички).
5. Ценный вкусный продукт, получаемый от лиственных деревьев (мед).
6. Индивидуальное средство передвижения зимой (лыжи).

(В выделенных клеточках можно прочесть слово друиды).

Приложение № 3

То, **что** пользу приносят походы –
В этом мы убеждались не раз:
Сколько нового здесь находилось
Для пытливых, внимательных глаз.
Шли мы лесом, полями, лугами,
На крутой поднимались откос.
И на речке от ветреной **ряби**
Нас сиянье слепило до слез.
Мы узнали, как **лен** зацветает,
Даже видели след у **бобра**
Видно ветку тащил для ремонта
Это нужно **коль хатка** стара
На ночлег мы разбили **палатки**,
Развязали свои рюкзаки,
Вермишель мы на ужин сварили
И решили пожить у реки.
А на утро **со сна** показалось,
Что листвы шелестящая **сень**,
С птичьим гомоном в песню **сливаясь**,
Обещают нам радостный день.

Приложение № 4

1. Почему у ели остроконечная вершина?

Ель – дерево постоянного роста

2. Из хвои какого дерева вырабатывают ценное эфирное масло для парфюмерной промышленности?

Из хвои пихты

3. У какого дерева листья ассиметричные – неравнобокие у основания?

У вяза.

4. Из какого дерева были сделаны водопроводные трубы в древнем Риме?

Из лиственницы

5. Какое отношение к деревьям имеют древние новогодние грамоты?

Они писались на бересте.

6. Из какого дерева нужны дрова для прожигания печных труб и очистки их от сажи?

Из осины.

7. Какие деревья средней полосы можно назвать быстрорастущими?

Тополь, осина.

8. У каких насекомых человек учился делать бумагу из древесины?

У ос – свои гнезда они делают из древесины, переработанной в тончайшую бумагу.

9. У какого дерева древесина обладает великолепной резонантностью и идет на изготовление струнных музыкальных инструментов?

У ели.

10. Почему березу «нянькой елки называют»?

Ель тенелюбива и в молодом возрасте она очень хорошо растет под пологом березы.

11. Из какого дерева делают паркет, мебель и даже некоторые детали для машин?

Из дуба.

12. Из какого дерева изготавливают деготь?

Из березы.

13. Как называется естественный рисунок древесины?

Текстура.

14. Когда-то, совсем недавно, киноплёнку изготавливали из древесины. Какое это было дерево?

Ель.

15. Какое отношение к деревьям имеет вещество «янтарь»?

Янтарь – это капля смолы древней сосны, в настоящее время не произрастающей на Земле.

16. Плоды какого дерева можно использовать как суррогат кофе?

Желуди дуба.

17. Какие деревья поселяются на гарях и вырубках?

Осина, береза, ТОПОЛЬ.

18. Семена какого дерева распространяются на воде?

Семена ольхи черной.

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА " РАЗ ГНОМ, ДВА ГНОМ ..."

Данная игровая программа предназначена для организации досуга детей. Кроме того, игровая программа знакомит с фольклором различных народов, с древними поверьями, верованиями, преданиями. Также игра дает представление о камнях и минералах, которые с древних времен наделялись людьми различными свойствами. Место проведения игры оформляется так, чтобы ввести детей в сюжет игры, в царство камней и гномов.

Описание игры:

В игре участвуют до 5 человек.

В самом начале игры участник получает камень - амулет, но ему не сообщается цвет камня.

Участник выбирает себе колпачок гнома, в котором он будет участвовать в игре. Выбирает он его себе по цвету данного ему камня - амулета.

В конце игры ведущий проверяет, правильно ли участник выбрал себе колпачок, и добавляет за правильный выбор один балл, за неправильный - лишает одного балла.

Задания игры необязательно должны повторяться. Из предложенных заданий на каждую игру могут выбираться 4-6.

За каждое выполненное задание участник получает одного "гнома" - медаль с изображением гнома. В конце игры два участника, набравшие наибольшее число медалей, выходят в ФИНАЛ.

Варианты заданий:

1. Самые первые гномы высекали своих потомков из камня. Участникам предлагается за определенное время вырезать из бумаги силуэт гнома.

Медаль получают те, кто быстро и наиболее, похоже, сделают это. (Данное задание можно повторять в каждой игре)

2. Больше всего гномы боятся солнечных лучей, т.к. живут под землей. От солнечного света гном сразу окаменеет. Предложите участникам сделать из бумаги за определенное время шапку для защиты от солнца.

3. Каждый участник получил камень - амулет. Предложите ему выбрать те качества из предложенных вами, которые действительно (по легендам и преданиям конечно) усиливают этот камень. Например, если участник получил ИЗУМРУД, его можно попросить выбрать следующее:

- Усиливает память, обостряет зрение
- Удаляет печаль, дает радость
- Приносит богатство

В данном случае правильным будет 1- вариант

4. Гномы, прячась от людских глаз, ходят по земле невидимыми. Покажите, что надо сделать гному, чтобы стать видимым. (Участник должен снять колпачок)

5. За гномами водится один грех, они воруют детей, особенно младенцев. А вместо них в колыбель ложился старый, дряхлый гном. Что должна сделать мать похищенного ребенка, чтобы вернуть дитя и избавиться от гнома.

- Выгнать гнома за дверь
- Заставит его говорить *
- Накормить его
- Перекрестить

6. Гномы были прекрасными ремесленниками, особенно кузнецами. И каждый предмет, ими изготовленный был наделен волшебными чарами, сверхъестественной силой. Предложите участникам игры наделить какой-то предмет (ручку, ножницы) волшебными свойствами. А за самые интересные свойства участники игры получают "гнома".

7. Как, известно, гномы обладали большими сокровищами, но часто люди или боги силой отбирали у них богатство. Что в этом случае происходило с обладателем сокровищ гнома? (Он умирал сам или погибал в битве)

8. Гномы обитали на Руси. Они помогали людям: ухаживали за скотом, выполняли дела по хозяйству, будили во время пожара, но иногда покидали жилища людей и устраивали беспорядок в доме. Можно задать следующие вопросы:

- Кто устраивал погром в доме, если ему не оставляли хлеба? (домовой)

- Что должен был оставить для банника хозяин дома в бане? (мыло и мочалку)

ИГРА «СУДЕБНЫЙ ПРОЦЕСС»

Человечество, увлекшись научно-техническим прогрессом, напрочь забыло, что каждое его достижение больно ударит по природе. Загрязнение окружающей среды, уничтожение птиц, растений, животных влечёт за собой опасные последствия и для человека. К сожалению, человек не задумывается о последствиях своей деятельности. Предлагаемый вариант экологического занятия с детьми поможет заострить их внимание на актуальных природных проблемах. Занятие проводится в виде суда над человеком. Конечно, требуется предварительная подготовка. Необходимо выбрать обвинителя, защитника, обвиняемого, свидетелей с обеих сторон, судью и присяжных заседателей.

"Имеет ли человек право на жизнь?"

Цель занятия: показать детям влияние прогресса и цивилизации на природную среду и показать, как человек может уменьшить вред, наносимый им природе.

Участники занятий: учащиеся 8-11 классов. Из их числа назначаются: судья (им может быть и взрослый) обвиняемый, обвинитель, защитник, свидетели присяжные заседатели. Каждый участник готовит свою роль, подбирает факты для обвинения или защиты.

Обязанности участников:

Судья - ведет судебный процесс, предоставляет слово по очереди защите и обвинению.

Обвиняемый - это собирательный образ человека, уничтожающего природу. Он может не только оправдываться и выслушивать обвинения, но и вносить предложения по устранению причин обвинения.

Обвинитель - природа, заранее готовит и предъявляет факты нанесения вреда природе человеком. От того, какие факты предъявляет обвинитель, защитник готовит свидетелей обвинения.

Защитник - это может быть просто человек, это может быть собирательный образ - цивилизация, прогресс и т.п. Он готовит свидетелей защиты, в зависимости от фактов, которые предъявляет природа. Конечно, обвинение и свидетелей защиты надо готовить заранее.

Свидетели обвинения - сообщают суду конкретные факты нанесения вреда природе.

Свидетели защиты - отвергают или оправдывают обвинения.

Присяжные заседатели - выносят вердикт в конце суда, обязательно аргументируя свое решение.

Возможные варианты процесса.

Обвинитель - природа говорит о том, что человек не имеет право на жизнь, т.к. он отравил реки сточными водами с (например) бумажных комбинатов, загрязняет воздух выхлопными газами автомобилей, дымом от сжигания мазута, убивает животных из-за меха и т.п.

Выступают свидетели обвинения:

- Рыбы рассказывают о том, как они погибают.
- Растения, птицы о невозможности дышать воздухом, загрязнённым ядовитыми веществами.
- Животные рассказывают о том, как их убивают из-за меха.

Свидетели защиты защищаются:

Например:

- писатель, журналист газеты говорят о невозможности жить без бумаги.
- директор ТЭЦ - о необходимости тепла для людей.
- автовладелец - о необходимости транспорта, как средства передвижения человека.
- охотник - о необходимости теплой одежды зимой.

После выступления свидетелей слово предоставляется человеку. Он может просто согласиться и признать вину, может подтвердить необходимость совершаемых действий, но может сказать, что он уже предпринимает и что готов предпринять для охраны природы. Сразу же в зале суда он может, например,

- охотника сделать директором зверофермы и не убивать диких животных в лесу, а разводить их для своих нужд;
- директору ТЭЦ предложит перейти на другую энергию - солнца, ветра и т.п.
- автовладельцу перейти на газ и т.д.

Природа принимает или не принимает предложения, обосновывая свой отказ. Может спрашивать у обвиняемого, почему это не было сделано раньше и т.п.

Затем присяжные выносят приговор. Судья может согласиться с ними или нет, обязательно указав причину своего решения.

ИГРА «ЦВЕТОЧНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ»

Игра может проводиться в походе, в лагере, во время экскурсии на природу. Для игры надо приготовить ручки, бумагу, фломастеры или карандаши. Можно проводить несколько вариантов игры.

Например: Участникам даются листы бумаги с нарисованной примерной картой-схемой местности, на которой проводится игра, и даются названия растений. Каждый участник должен за возможно короткий срок найти на местности места наибольшего скопления этих растений и нанести эти места на карту-схему.

Другой вариант: на карте-схеме обозначается место, где растут какие-либо растения, а участники должны найти это место и узнать что это за растения. Также можно дать детям вместо названий рисунки растений и дать задание нанести место их расположения на карту-схему. А можно наоборот, дать название, а на карте нарисовать растение. Могут быть и другие варианты, все зависит от фантазии того, кто проводит игру. Главное определить территорию, на которой проводится игра с таким учетом, чтобы дети не заблудились.

ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА - ПУТЕШЕСТВИЕ "ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ КРУГОСВЕТКА "

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

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

Продолжительность игры - 1 час. Игра проводится в виде путешествия по станциям. Если место проведения школа или дом творчества, то станции располагаются по кабинетам, в актовом зале, рекреации. Также игра может проводиться на улице, в этом случае станции должны располагаться на таком расстоянии, чтобы команды не мешали друг другу. Перед началом игры всем командам объявляются правила путешествия - прохождения станций игры.

Правила игры:

Всем командам объявляется, что они отправляются в путешествие по животному и растительному миру нашей планеты. Для этого им вручаются маршрутные листы, где указано, где и какой этап путешествия располагается, а также с какой станции начинается игра у каждой команды.

На станциях каждой команде задается по 3 вопроса, за каждый правильный ответ в Маршрутный лист ставится + красным цветом, а если команда не может дать правильный ответ, то она отправляется в консультационный пункт - библиотеку. Здесь предварительно должна быть приготовлена необходимая литература. Участникам дается определенное время для самостоятельного поиска ответа. Если ответ найден, то команда отправляется вновь на этот этап и получает +, но уже синего цвета. Если ответ не найден, то команда может отправляться на следующую станцию.

Время в библиотеке дается один раз для каждого вопроса. Несколько раз искать ответ на один вопрос нельзя.

Побеждает та команда, которая быстрее совершит путешествие и наберет больше красных +, 2 синих + приравниваются к одному красному.

Станции:

1. Животный мир.

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

2. Растительный мир.

- ◆ Что такое микология? (Это наука о грибах)
- ◆ Какое растение в Китае и Японии считается священным? (Лотос)
- ◆ Что такое паприка? (Красный перец)
- ◆ Есть ли у кактусов листья? (Да, это иголки. Они в процессе приспособления к засушливому климату приобрели такую форму)
- ◆ Это дерево растет в пустынях и полупустынях Средней Азии, Ирана, Афганистана. Его древесина такая плотная и тяжелая, что тонет в воде. Назовите его. (Саксаул)

3. "Гиннес - шоу"

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

4. Экословарь.

На этой станции надо дать определение экологическим терминам. Например:

- ◆ Энтомология (Наука о насекомых)
- ◆ Серпентарий (Это питомник для содержания ядовитых змей)
- ◆ Мониторинг (Комплексная система наблюдения, оценки и прогноза состояния окружающей среды или ее отдельных элементов)
- ◆ Смог (Густые туманы, содержащие пыль и вредные газы)

5. Мир птиц.

На этом этапе можно заработать от одного до трех красных +. Сначала дается прослушать голос птицы, если команда сразу определяет чей

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

6.Зоотеатр.

А это этап самый веселый. Здесь командам предлагается изобразить животных, птиц, насекомых, при этом правильно передать их повадки и поведение.

Возможные задания:

- ◆ Улетающие на юг журавли
- ◆ Добывающие еду аисты
- ◆ Утка с выводком
- ◆ Муравьи на охоте

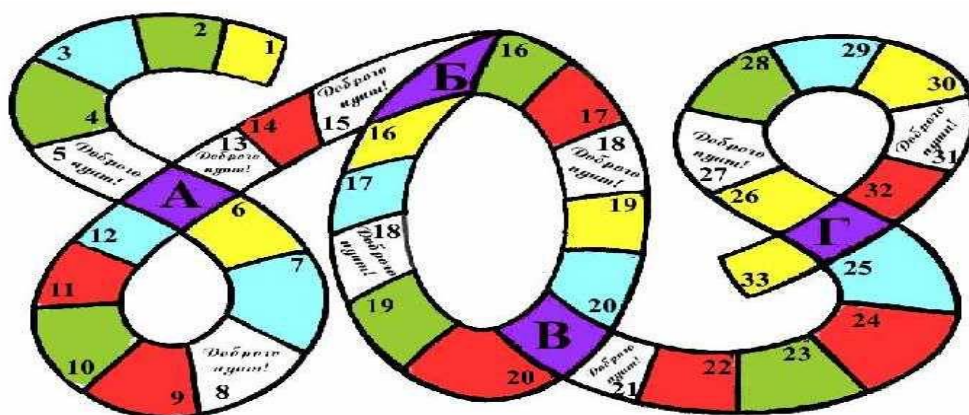
ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА - ПУТЕШЕСТВИЕ "ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ЭКСПРЕСС"

Продолжительность: 1 час 30 минут.

Возрастная категория: от 12 лет

Для участия в игре приглашаются две команды в количестве шести человек каждая. Игра предлагает ребятам совершить увлекательное путешествие по экологической тропе, что и представляет собой игровое поле.

В путешествие по маршруту "SOS", что означает сигнал тревоги за



будущее нашей планеты, команды отправляются на "паровозах". Они играют роль фишек в игре и могут быть плоскими в том случае, если ваше игровое поле расположено вертикально и в каждом секторе вбит гвоздь или наклеен кармашек. Если же игровое поле расположено, на полу, то паровоз-фишка

может быть объемным, допустим, это игрушка. Желательно чтобы паровозы-фишки отличались друг от друга либо по цвету, либо по форме.

Перед началом игры между командами разыгрывается право первого хода. Количество шагов в каждом ходу определяется с помощью тетраэдра. Его стороны обозначены числами от "1" до "4". Ход осуществляется следующим образом. Бросается тетраэдр, а затем определяется количество шагов по стороне, которая легла в его основании: число укажет, сколько клеток на игровом поле должен пройти паровоз - фишка.

На игровом поле 33 сектора, они обозначены цифрами и 4 буквенных перекрестка. В отличие от секторов, перекрестки миновать нельзя. Если фишка оказалась вблизи перекрестка, команда бросает тетраэдр до тех пор, пока не выпадет число, равное количеству клеток (секторов) до перекрестка. Но каждое такое бросание выполняется в порядке очередности хода.

На игровом поле представлены сектора пяти категорий:

I. ЖЕЛТЫЙ СЕКТОР

- это № 1, №6, №19 (вправо), № 16 (влево), №26, №30, №33. В секторах данной категории команда получает следующее задание: ответить на один вопрос из серии "Гиннес Шоу", т.е. "самое-самое" в природе, ([приложение 1](#)). За правильный ответ команда может получить 1 балл. В случае невыполнения задания команда вынуждена вернуть свою фишку на прежнюю позицию.

II. ЗЕЛЕНый СЕКТОР

- это № 2, № 4, № 10, № 19 (влево), № 23, №16 (вправо), №28. В секторах данной категории команда должна ответить на два вопроса из серии "Растительный мир планеты" ([приложение 2](#)). За каждый правильный ответ команда может получить 1 балл. Если же она не выполнила задания вообще, то возвращается на прежнюю позицию.

III. СИНИЙ СЕКТОР

- это № 3, № 7, № 12, 17 (влево), № 25 и № 29, №20 (вправо). В секторах этой категории команда должна ответить на три вопроса из серии "Животный мир планеты" ([приложение 3](#)). За каждый правильный ответ дается 1 балл. В случае невыполнения задания, т.е. нет ни одного правильного ответа, команда возвращает фишку на прежнюю позицию.

IV. "ДОБРОГО ПУТИ!"

- это сектора № 5, № 8, № 13, №15, №18 (влево), № 18 (вправо) , № 27, № 21 и №31. На сектор данной категории команда имеет право поставить фишку и без выполнения задания. Если же команда желает заработать "счастливый билет" (без дополнительных баллов), она может ответить на вопрос по теме: "Словарь экологических терминов" ([приложение 4](#)).

V. "СТОП!" (красный)

- это сектора №9, №11, №14, №17 (вправо), №20 (влево), №22, №24 и №32. Если команде достался сектор этой категории, то она обязана его занять (поставить туда свою фишку), но следующий свой ход должна будет пропустить. Если же команда имеет "счастливый билет", она может выкупить им право на очередной ход. "Счастливый билет" используется лишь один раз, поэтому команда должна стремиться заработать несколько подобных билетов на случай собственной страховки в секторах категории "Стоп!".

Перекрестки представляют собой творческие мастерские. В них участие каждой команды обязательно.

I ПЕРЕКРЕСТОК "А"

Здесь команды должны создать "фантастический проект" под девизом "Чистая планета". Для проекта предлагаются следующие темы (на выбор):

- ◆ "Город будущего";
- ◆ "Детский курорт";
- ◆ "Экологический международный центр";
- ◆ "Лесопарк на крыше дома";
- ◆ "Экологическая башня";
- ◆ "Экологический конвейер";
- ◆ "Автомобиль будущего" и т.д.

Это задание может быть домашним, либо оно выполняется командой экспромтом в течение 7-10 минут. Проект необходимо изобразить на листе бумаги (размер не менее 0,5 м на 1м) и защитить, дав полное пояснение к нарисованному. Высшей оценкой этого конкурса являются 10 баллов.

II ПЕРЕКРЕСТОК "Б"

Это дуэль для капитанов. Здесь им дается право разыграть поворот - влево или вправо. Проходит конкурс в форме Цейтнота-эстафеты. Общая тема "Красная книга". Капитаны по очереди называют виды растений и животных, занесенных в Красную Книгу. Первым начинает конкурс тот капитан, чья команда первой пришла на перекресток "Б". Их соперники

могут стоять еще достаточно далеко от перекрестка, но капитан так или иначе в конкурсе принимает участие. В случае выигрыша его команда имеет право без дополнительного хода встать на перекресток, а соперников вернуть на их прежнюю позицию. В случае проигрыша отстающей команды, она остается на прежней позиции и старается добраться до перекрестка естественным ходом. Но при попадании на перекресток "Б" эта команда уже считается выполнившей задание и поэтому просто занимает клетку "Б", ожидая следующего своего хода. Команда, а точнее капитан, победившая в данном конкурсе, выбирает себе маршрут: по правой дороге либо по левой. Соперникам остается второе направление. Победивший капитан приносит своей команде 1 балл.

III ПЕРЕКРЕСТОК "В"

Это музыкальный конкурс. Он является домашним заданием. Команды должны подготовить к игре куплеты (частушки) в защиту окружающей среды. На данном перекрестке, как и на перекрестке "А" и "Б", задание командами выполняется не одновременно, а в зависимости от того, кто из них, когда достиг перекрестка. Высшая оценка - 5 баллов.

IV ПЕРЕКРЕСТОК "Г"

Это конкурс-экспромт на лучший экологический плакат. Время для выполнения этого задания может быть не менее 5 минут. Высшая оценка - 7 баллов.

Игра считается оконченной в тот момент, когда одна из команд достигнет финиша. Если у этой команды оказалось меньшее количество баллов, чем у соперников, она должна доказать свою лидирующую позицию, т.е. ответить на вопросы, количество которых будет соответствовать количеству клеток (секторов), разделяющих ее с соперниками. Если же команда, достигшая финиша, не знает ответов на вопросы, либо ответы оказались неверными, отстающие соперники получают право ответа. Кроме того, с каждым правильным ответом отстающая команда обязана делать шаг вперед на одну клетку. Если "лидер" смог ответить на все вопросы, он считается победителем, если ни на один вопрос - проигравшим, если команда - лидер и их соперники смогли частично ответить на вопросы, им предлагается ничья.

Приложение 1

"ГИННЕС ШОУ" - рекордсмены животного мира:

1. Какое животное является самым крупным из всех существовавших когда-либо на Земле? (Синий кит. Масса его тела достигает 150 т. Столько же весят 30 самых крупных африканских слонов).

2. Как называется самая большая лягушка? (Лягушка-голиаф. Обитает в Африке. Длина ее тела может достигать 40 см, а ширина - 24 см. Масса - 3,5 кг).
3. Какое животное является самым "горластым" (самая большая пасть) из всех? (Крокодил. На втором месте - бегемот, а вот лев, царь зверей, занимает лишь третью позицию).
4. Какое животное дольше всех находится в состоянии спячки без еды? (Еж. 236 суток. Второе место занимает медведь. Он может голодать 180 дней).
5. Какое животное живет дольше всех? (Слоновая черепаха. Продолжительность ее жизни составляет 175 лет)
6. Как называются самые большие ящерицы на Земле? (Камодский варан. Они вырастают до 3 метров в длину, и имеют массу тела в 200 кг)
7. Какая змея является самой большой? (Анаконда, или южноамериканский водяной удав. Его длина достигает 11 м 43 см, а масса до 200 кг)
8. У какого животного самый длинный язык? (У муравьеда. Длина его языка достигает 60 см, поэтому он начинается не во рту, и не в горле, а прикреплен к грудной клетке)
9. Какое животное из млекопитающих, живущих сейчас на Земле, считается самым высоким? (Жираф. Высота его достигает 4,8-5,8 м. А во время кормежки он достает молодые побеги у деревьев на высоте 7 м. Даже новорожденный жирафенок имеет рост 2 м)
10. Какая обезьяна является самой крупной? (Горилла. Масса тела ее составляет 420 кг, а рост 2м 18 см.)
11. Какая рыба считается самой большой в мире? (Китовая акула и гигантская акула. Они являются самыми большими существами после синего кита, но они - рыбы. Длина их тела может достигать от 15 м до 18 м.)
12. Как называются самые большие в мире грызуны? (Капибары, или водосвинки. Длина их тела достигает 1,5 м, масса -50-60 кг. Они ведут полуводный образ жизни: днем сидят в воде, а ночью выходят на берег, чтобы пастись. Внешне они напоминают крупных бурых свиней. Водятся в Южной Америке)

Приложение 2

Вопросы к теме "Растительный мир"

1. Это дерево широко распространено в пустынях и полупустынях Средней Азии, Ирана, Афганистана. Отличается очень плотной и тяжелой древесиной, которая легко тонет в воде. Назовите его. (Саксаул)
2. Какое растение в Китае и Японии считается священным? (Лотос)
3. Что такое паприка? (Красный перец)

4. Есть ли у кактусов листья? (Да. Это иголки. Они в процессе приспособления к засушливому климату приобрели такую форму. Иголки предотвращают потерю влаги и защищают растение от поедания животными)
5. Что такое камедь? (Это смолистое выделение растений или иначе "гумми". В зависимости от того, из какого растения получена камедь, она идет на изготовление разных вещей и препаратов. Чаще всего камедь используется в производстве жевательной резинки, медикаментов, чернил, тканей и бумаги)
6. Какое дерево самое высокое в мире? (Гигантская секвойя. Произрастает в Калифорнии. Имеет возраст более 4000 лет и высоту более 110 м)
7. Что такое торф? (Это коричневая смешанная масса растительности, находящаяся в стадии разложения. Используется в качестве топлива)
8. Где появились первые арбузы? (Арбуз был известен людям более чем 4000 лет назад. Впервые он появился в тропической Африке, а оттуда распространился повсюду, где климат и почва подходили для него)
9. Плоды, какого растения считаются всемирно принятым символом братства? (Гранат)
10. Что такое микология? (Это наука о грибах)
11. Говорят, что растения "худеют" и "поправляются". Что это значит? (В жаркий период времени, обычно днем, в результате недостатка влаги, древесные сосуды ствола утончаются, толщина становится меньше. Это значит что дерево "худеет". Ночью обычно недостаток воды в сосудах ствола восполняется и ствол дерева "поправляется")
12. Что такое "планктон"? (Это слово происходит от греческого слова, которое обозначает "блуждающий", "плывущий по течению". Планктон - это плавающая живая масса, состоящая из миллиарда крошечных организмов. Самые малые из них - это одноклеточные растения и микроскопические водоросли)

Приложение 3

Вопросы к теме "Животный мир"

1. Что означает название животного "гиппопотам"? (В переводе с греческого это значит "речная лошадь". А появилось это название оттого, что гиппопотам большую часть времени проводит в воде, и чисто внешне древним людям напоминал лошадь)
2. Каких исчезнувших с лица Земли животных можно встретить на "черных" страницах Красной Книги? (Морская корова, тарпан, тур)
3. Когда у белых медведей рождаются детеныши? (Во время зимнего сна)
4. Почему гремучая змея носит такое название? (У гремучей змеи на кончике хвоста имеется погремок, который состоит из сухих ороговевших колечек кожи, чешуек. Погремок позволяет определить присутствие теплокровного организма, поскольку он чувствителен к изменениям температуры. Когда змея чувствует жертву, она трясет хвостом, чешуйки

погремка трутся друг о друга. Возникает негромкий стук, который предупреждает жертву об опасности)

5. Спят ли рыбы? (Да, но глаза у них остаются открытыми. Рыбы ложатся спать с наступлением темноты, при этом многие из них укладываются набок)

6. Почему мухи могут ходить по потолку вверх ногами? (На ступнях ног, а их всего три пары, имеются подушечки, которые вырабатывают липкую жидкость. С каждым шагом мухи подушечки выделяют новую порцию жидкости, что и позволяет мухе удержаться в любом положении)

7. Из чего осы строят свои гнезда? (Из бумаги. Осы обладают свойством производить бумагу из древесной массы. Древесину они собирают с досок либо деревьев, на которых уже нет коры. При сборе древесины осы движутся назад, соскабливая дерево челюстями и смачивая ее. При этом образуются круглые шарики бумажной массы, которые при строительстве гнезда вытягиваются в пластины)

8. Смеются ли гиены? (Да. Есть такой вид пятнистых гиен, которые, охотясь за добычей, издают пронзительный вопль, напоминающий смех. За это они получили название "смеющаяся гиена")

9. Назовите животное, которое единственное на Земле не умеет поворачивать головы? (Крокодил)

10. Кто такой нарвал? (Это зубастый кит. Он обитает в арктических водах. У него есть то, чего нет ни у одного вида китов: мужская особь на левой стороне пест имеет костяной клык)

11. Адмирал, Аполлон, махаон, бражник, "Мертвая голова" - кто они? Что их объединяет? (Это бабочки, которые занесены в Красную книгу, как исчезающие виды)

12. Какими удивительными свойствами обладает хамелеон? (Он способен менять окраску. Глаза хамелеона движутся независимо друг от друга, но, обнаружив добычу, фиксируются на ней одновременно)

13. Какое насекомое живет дольше всех? (Цикада. Ее личинка живет, а точнее, спит под землей 17 лет, после чего выходит на свет, чтобы пожить еще 5 недель и умереть)

14. Обладают ли кузнечики слухом? (Да. Они слушают ушами, расположенными на брюшке у основания задних лапок)

15. Что означает слово "амфибия"? (Это слово греческого происхождения. Оно означает "живущий двойной жизнью". Так называют земноводных)

16. Какие животные относятся к категории "птицезвери"? (Ехидна и утконос. У них, как и у птиц, есть одно выходное отверстие. Оно служит и для испражнения и для откладывания яиц. Но, несмотря на то, что они откладывают яйца, утконос и ехидна считаются млекопитающими поскольку детенышей выкармливают молоком)

17. Плачут ли крокодилы? (Да, когда поедают свою жертву. Но не от жалости к ней, а от избытка шлаков в организме. Для их удаления у крокодилов развились специальные железы, открывающиеся наружу у самых глаз)

18. Откуда божья коровка получила свое название? (По аналогии "божьим человеком" называют доверчивых и безобидных людей. За это и божья коровка получила свое название. А коровкой она называется потому, что в минуту опасности на сгибах ее ножек выделяется оранжевая жидкость - молочко)

Приложение 4

1. Что такое биосфера? (Область жизни организмов, оболочка Земли, состав, структура и энергетика, которой в настоящем или прошлом обусловлены деятельностью живых организмов)
2. Мониторинг. Что это такое? (Комплексная система наблюдения, оценки и прогноза состояния окружающей среды или отдельных ее элементов)
3. МСОП: что это такое? Как это расшифровывается? (Международный союз охраны природы и природных ресурсов)
4. Что такое ноосфера? (Этап развития биосферы, во время, которого использование природных ресурсов происходит по строго научным принципам, что способствует гармоничному сосуществованию человека и природы)
5. Что такое озон? (Это форма кислорода, которая состоит из трех атомов. Озон образует в верхних слоях атмосферы целый озоновый слой: толщина его от 19 до 35 км. Этот слой защищает жизнь на Земле от проникновения сильной солнечной радиации)
6. Что такое орнитология? (Наука, изучающая жизнь птиц)
7. Что такое резерват? (Так называют охраняемые участки природы в зарубежных странах. Это аналоги наших заказников)
8. Что такое серпентарий? (Это питомник для содержания ядовитых змей, с целью получения от них яда)
9. Смог. Что это такое? (Густые туманы, содержащие пыль и вредные газы)
10. Что такое террилогия? (Раздел зоологии, изучающий млекопитающих)
11. Что такое экология? (Наука, изучающая закономерности существования, формирования и функционирования биологических систем (от организма до биосферы) и их взаимодействия с внешними условиями, буквально - "наука об организмах у себя дома")
12. Что такое энтомология? (Наука о насекомых)
13. Что такое ЮНЕП? (Это программа ООН по окружающей среде. Она посвящена острым проблемам современного состояния окружающей среды: борьба с опустыниванием, охране Мирового океана, дождевых тропических лесов и т.д.)
14. Что такое экосистема? (Совокупность живых организмов и условий их существования и взаимосвязь между ними)
15. Эндемики. Что это такое? (Виды растений или животных, не встречающихся нигде, кроме данной местности)

"ЭКОЭСТАФЕТА"

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

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

Идя по маршруту, участники на каждом этапе выполняют задания:

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

Эстафета может проходить поэтапно, т.е. там, где растут грибы или есть скопления насекомых, находится руководитель этапа, который дает командам задание и оценивает их выполнение. А можно сделать интереснее, дать командам все задания в начале эстафеты, сообщить им маршрут, по которому они должны пройти и на всем протяжении маршрута самостоятельно выполнить эти задания. Так у детей будет развиваться наблюдательность.

ИГРА «Я – ЭКОЛОГ»

Цель игры: дать возможность детям проявить себя в качестве защитника природы, подумать о вреде, наносимом человеком природе, развить в детях стремление к охране окружающей среды.

Инвентарь: кости (шестигранный кубик с цифрами от 1 до 6 на гранях), шесть конвертов. Конверты пронумерованы и на них написаны названия экологических проблем.

Если в игре принимают участие учащиеся 9-11 классов, то конверты посвящены глобальным экологическим проблемам: озоновые дыры, уничтожение тропических лесов, парниковый эффект и т.д.

Если участвуют дети 5-8 классов, то проблемы более простые: овраги, загрязнение воздуха, загазованность городов, вырубка лесов и т.д.

В конвертах находятся возможные варианты решения тех экологических проблем, которые написаны на конверте.

Игра может быть как личной, так и командной.

Участники по очереди кидают кости (кубик) и в зависимости от выпавшей цифры получают экологическую проблему (один из конвертов).

В течение определенного времени участник или команда готовятся и затем дают один из вариантов решения проблемы, которую они получили.

Если участник или команда не может дать ответ, то можно воспользоваться подсказкой из конверта, но только два раза. Причем, если подсказка, которую они получают из конверта, уже была предложена какой-либо командой или участником, она не засчитывается.

Используя две подсказки и не найдя ответа, команда или участник выбывают из игры. Побеждает тот, кто дольше остается в игре.

Приложение

Карточки для конкурса 4 "Узнай животное"



Акула



Выдра



Дикобраз



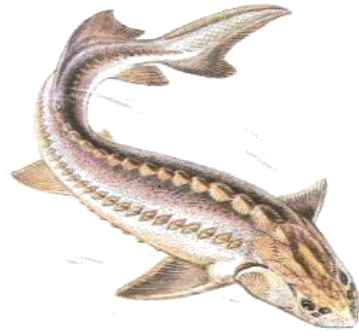
Колибри



Колорадский жук



Окапи



Осетр



Скорпион



Соня



Хомяк



Шимпанзе



Свеча



Дрова



Капля



dreamstime.com

Корона



Коса



Лес



Лист



Море



Осень



Палка



Рука



Чашка