**Сборник игр**

**В ПОХОДЕ, НА ЭКСКУРСИИ**

« Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка врывается живительный поток представлений, понятие об окружающем.

Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский.

Данный сборник рекомендован педагогам дополнительного образования, работающим в эколого-биологическом и краеведческом направлении.

В сборнике представлены игры, способствующие осуществлению экологического, гуманистического воспитания школьников путем непосредственного общения с миром природы.

Игры адресованы детям младшего и среднего школьного возраста.

Содержание

1. Игры на знакомство ………………………………….2

2. Игры на развитие лидерских качеств……………….14

3.  **Игры на сплочение команды……………………..…15**

# **4. Экологические игры………………………………….15**

5. Игры-шутки……………………………………………19

6. **Игры на тему природы………………………………...20**

7. Игровое моделирование ……………………………...25

8. Литература………………………………………………...….47

1. **Игры на знакомство**

**Игра «Билетики»**

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** знакомство и сплочение детей.

**Ход игры.** Участники встают парами, образуя два круга – внутренний и внешний. Внутренний круг – билетики, внешний - пассажиры. В центре безбилетник – «заяц». По команде ведущего «поехали» круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий кричит: «контролер!»

Билетики на местах, а пассажиры должны найти свою пару, заяц занимает любое место. Пассажир без билетика, занимает место «зайца».

**Игра «Тезки»**

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей,

***Задача***: найти ребят с такими же именами, как у тебя, т.е. найти своих тезок.

**Ход игры:** Те, кто в единственном числе, образуют группу «Винегрет». Тезки стараются найти что-то общее, что характерно для них всех, кроме имени; а также отличительные признаки, по которым ребята могут их различать. «Винегрет» готовит свою рекламу.

**Игра «Невербальное знакомство»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** преодоления барьеров в общении, сплочение детей.

**Ход игры.** Участникам предлагается, молча и хаотично знакомиться друг с другом: руками с закрытыми глазами; глазами; спинами и т.д.

Возможно при достаточной «разогретости» группы. Также можно попробовать упорядочить процесс с тем, чтобы каждый проконтактировал с каждым.

**Игра Разминка «Да-нет»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** преодоления барьеров в общении, сплочение детей

**Ход игры.** Ведущий произносит утверждение (например, «Я люблю смотреть футбол»). Все вытягивают руку и, если согласны, поднимают большой палец вверх, если не согласны – вниз. Характер утверждений становится более серьезным (прим. – «Мне иногда бывает одиноко»). Утверждения может произносить любой участник группы.Можно использовать для перехода к работе над серьезными темами.

**Игра ‹‹Взаимовыбор››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться и узнать любимые занятия других.

**Ход игры.** Все играющие разбиваются по парам. В течение одной минуты один рассказывает другому про себя, а в течение другой минуты, по сигналу ведущего, наоборот. Все пары делают это одновременно, не мешая друг другу. После этого все садятся в круг, где по очереди каждая пара рассказывает то, что они узнали друг о друге. Игру можно провести на огоньке знакомств.

***Вариант игры: «Голландское представление***» - человек, рассказывающий про своего партнера, может вставить в свой рассказ одну какую-нибудь небылицу.

**Игра ‹‹Граница››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** получить как можно больше информации о ребятах.

**Ход игры.**  Чертится (определяется) граница, ведущий предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком. Устанавливаются простые критерии объединения, например, перейти на другую сторону границы можно тем:

*кто любит мороженое;*

*у кого есть дома собака (кошка);*

*кто любит смотреть мультики и т.д.*

*В то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:*

*кто любит петь;*

*кто любит танцевать;*

*кому сколько лет;*

*кто первый раз на слете*

и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы вперемешку с теми простыми, которые написаны выше.

**Игра ‹‹Десять Я››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** получить как можно больше информации о ребятах.

**Ход игры.**  На листке в столбик пишется буква «Я». Дается определенное время, и каждый участник должен написать 10 качеств, присущих ему. ***Например: я – честный, я – сильный и т*.д.** После этого все хаотично ходят, знакомятся и показывают друг другу то, что они написали. В конце можно спросить, кому что запомнилось.

**Игра** **‹‹Дрозд››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться с ребятами.

**Ход игры.** Игроки образуют два круга, равные по численности. Внутренний круг – юноши, внешний – девушки. Внутренний круг поворачивается спиной в центр, а внешний – лицом к центру (образуются пары). Далее все вместе произносят следующие слова (при этом также выполняя определенные движения): «Я дрозд и ты дрозд (открытой ладонью показывают на себя и соседа). У меня нос и у тебя нос (прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа). У меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие (прикасаются к своим щечкам и к щечкам соседа). У меня губки сладенькие и у тебя губки сладенькие (прикасаются к своим губам и к губам соседа). Мы с тобой два друга, мы любим, друг друга (обнимаются или пожимают руки, называя при этом свои имена)». После этого внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары. Игра продолжается.

**Игра** **‹‹Дружба››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Все становятся по трое. Определяются водящий. Он обходят всех, выбирает одного играющего, и встают на их место. Происходит знакомство. Освободившийся игрок становятся водящим, и игра продолжается. Если игроков много, то водящих может быть больше.

**Игра ‹‹Из пункта "А" в пункт "Б"››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры. *Цель водящего***: сделать определенное количество шагов, пройти расстояние. ***Цель группы*** – задержать его (расстояние определяется произвольно, например, от лавочки до лавочки). Ведущий будет стоять на месте до тех пор, пока группа будет задавать ему вопросы (любые, относительно его самого).

**Игра ‹‹Имя в центр››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Первый игрок выходит в центр круга, называет свое имя и делает какой-нибудь жест. Все остальные должны после этого также сделать шаг вперед, назвать его имя и как можно точнее повторить его жест. Так по очереди показывают все.

**Игра ‹‹Как можно здороваться››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Все ходят хаотично. Водящий говорит, как нужно здороваться и все начинают таким образом здороваться, узнавая, имена друг у друга. Через несколько секунд задание меняется. Здороваться можно: коленками, мизинцами, ушами, спинами и т.д.

**Игра «Доверяющее падение»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** преодоление недоверия и страха, доверительное отношение и поддержка.

**Ход игры.** Один из участников падает на подставленные руки остальных с более высокой позиции, спиной. Задача группы – его не уронить. Перед падением участник спрашивает: «Страхующие готовы?», на что стоящие внизу отвечают: «Готовы». Затем «падающий» спрашивает ведущего «Падать?», на что ведущий отвечает «Падать». Падение производится с прижатыми к груди скрещенными и сцепленными руками с абсолютно прямым телом.

Ответственность ведущего – обеспечить безопасность участников. Важно жестко следить за соблюдением правил, в противном случае игра прекращается. После проведения обязательно обсудить игру.

**Игра «Плот»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** групповое сплочение, взаимодействие, поиск конструктивных способов решения проблем.

**Ход игры.  *Легенда*** – после кораблекрушения команда корабля оказалась посреди океана на маленьком плоту. Участникам предлагается большой лист ватмана (газета), на который они должны поместиться, не заступая на пол. Величина листа подбирается в зависимости от величины группы – поместиться должно, быть не очень сложно. На «плоту нужно продержаться 30 секунд. Затем к плоту подплывает «акула» и небольшой кусочек ватмана вырезается (приблизительно 1/8 куска). Задача повторяется. И так до тех пор, пока не останется 1/4 исходного листа ватмана.

Обязательно групповое обсуждение после выполнения упражнения. Выполнение упражнения может быть предложено сразу нескольким группам, что вносит соревновательный элемент в процесс выполнения.

**Игра «Два паровозика»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение, опыт ответственности и беспомощности, доверия к другим участникам, закрепление знаний о названиях растениях.

**Ход игры.** Участники разбиваются на команды по 5-6 человек и встают «паровозиком». Голова «паровозика» - «зрячая», все остальные «вагоны» - «слепые». Паровозики двигаются, не задевая друг друга. Ведущий дотрагивается до последнего «вагона», и тот переходит на место «паровоза».

Просторное, безопасное помещение, ведущий следит за безопасностью.

**Игра «Слепой паровозик»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** разрядка, сплочение, опыт ответственности и доверия или недоверия партнеру.

**Ход игры.** Участники сцепляются в маленькие паровозики по двое или по трое. Тот, кто спереди, закрывает глаза и слушается движений последнего. Тот, кто в середине – нейтрален. Игра происходит молча. Интересно, когда одновременно двигается не меньше 5 паровозиков.

После проведения обязательно обсудить игру

**Игра «Парный поединок»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** телесный контакт, осознание наличия различных стратегий решения поставленной задачи.

**Ход игры.** Участники разбиваются на пары, пробуют, находясь в разных исходных положениях, сдвинуть друг друга с места. Вариантов может быть много, например:

- правыми (или левыми) боками друг к другу, правые (или левые) ступни касаются друг друга; внешними сторонами, контактируя только плечами; лицом друг к другу, ноги вместе, руки чуть согнуты в локтях, контактируя только ладонями, и т.д. В завершение можно предложить встать спиной друг к другу и удобно устроиться на спине партнера. При высоком уровне групповой агрессии лучше не делать.

**Игра ‹‹Коза››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Игроки образуют круг, в центре которого находится водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

Шел козел по лесу, по лесу, по лесу

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу.

Далее они начинают выполнять действия под декларирование круга.

Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся.

Идет знакомство. Пара расходится, и каждый участник выбирает себе новую пару. Игра продолжается, но уже в круге две пары. И так продолжается до тех пор, пока все пары не встанут в круг.

**Игра ‹‹Паровозик «Чух - чух››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Водящий подходит к любому из круга и говорит: «Я паровозик «чух – чух», а тебя как зовут?». Игрок называет свое имя и присоединяется к «паровозику», и они «едут» дальше, а все произносят его имя с той же интонацией. Так они «доезжают» до следующего игрока. И все продолжается до тех пор, пока все играющие не «прицепятся» к «паровозику».

Игра должна проходить в быстром и веселом ритме.

**Игра ‹‹Снежный ком››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Все становятся в круг. Один называет свое имя. Следующий участник, по часовой стрелке, называет имя первого и свое имя. Третий называет имя первого, затем имя второго и свое имя. Так игра продолжается, пока первый не назовет все имена по кругу.

**Игра ‹‹Стенка››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Все делятся на две или три (равные по количеству) команды. Задание: игрок от команды добегает до стенки (или определенного места) и останавливаются. Команда должна хором назвать его имя. После этого он возвращается обратно. После возвращения в команду, бежит следующий игрок. И так вся команда. Побеждает та команда, которая первая справится с заданием.

Для того чтобы игра на знакомство не превратилась в механическую зубрежку, попросите ребят в момент произношения имени смотреть на того человека, имя которого произносится. Также игра станет малоэффективной, если количество участников будет слишком большим.

**Игра «Назовись»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** знакомство и сплочение детей.

**Ход игры.** Все стоят в кругу. Держат вытянутые руки перед собой. Начинающий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, но называет и свое имя и его имя (например: я, Марина бросаю Анне).

**Игра «Суета сует»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться и узнать любимые занятия других.

***Инвентарь***: карточки, разделенные на 9-16 клеточек.

**Ход игры.** Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Чем неожиданней задание, тем лучше. Суть в том, чтобы записать в клеточку имя человека, который любит делать то, что записано в клетке: любит петь, любит петь, рисовать, ходить в поход, держать дома собаку, играть на гитаре.… Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

**Игра «Дорогою добра»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей.

**Ход игры.** Игроки разбиваются на несколько групп (4-5 чел. в группе). Каждой группе раздаются листочки с названиями отрицательных героев различных сказок. За 2-3 минуты группе нужно дать положительную характеристику этому отрицательному герою. Остальные группы должны догадаться о ком идет речь. (Кощей Бессмертный; Баба Яга; Змей Горыныч…)

**Игра «Волшебная палочка»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей.

**Ход игры.** Все сидят в кругу. В центр круга водящий кладет «волшебную палочку» и объявляет, что при помощи ее можно любого участника игры превратить в кого угодно и во что угодно. Любой участник может встать со своего мест, взять палочку и, коснувшись любого участника, со словами: «Превращаю тебя в ..., потому что...,» превратить его во что угодно. (учитель для себя может отметить, кого превратили во что-то хорошее, а кого во что-то неприятное, а также, кого превратили несколько раз, а кого лишь однажды).

**Игра «Глаза в глаза»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей.

**Ход игры.** Содержание игры: нужно по кругу передать добрый взгляд друг другу, мысленно желая добра. Затем взяться за руки и мысленно представить человека, сидящего рядом, в ином времени, ином веке. После чего сидящему рядом человеку высказать добрые слова и пожелания. После выполнения задания ответить на следующие вопросы:

1. что было труднее делать – смотреть на человека, общаться с ним жестами, или общаться с ним словесно?
2. можете ли вы представить себе какого-либо ученика на месте своего коллеги?

# Игра «Голова дракона»

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей

**Ход игры.** Играющие, цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки.

# Игра «Лежачая змея»

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей.

**Ход игры.** (Лучше, чтобы ведущий стоял у начала "змеи", так безопаснее). Соберите большие команды и поставьте их на старт. Задача - образовать "змею", которая протянется по всей комнате (спортивному залу, полю), и опять вернётся обратно. По команде ведущего первый игрок из каждой команды ложится лицом вниз и вытянув руки в сторону старта. Как только первый игрок лёг, подбегает второй, берётся за ступни первого и ложится таким же образом. Когда вся команда легла, составив часть "змеи", первый игрок встаёт, добегает до хвоста змеи и всё начинается сначала. Игра продолжается до тех пор, пока вся команда не вернётся на старт.

# Игра «Джунгли»

**Место проведения:** лес, площадка, спортзал.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей

# *Инвентарь*: повязки 3 цветов.

# Ход игры. Игроки делятся на три равные команды, каждая из них имеет свой цвет повязок. Оговаривается территория, на которой будет проходить игра. Ведущий называет, кто за кем гоняется (например: красные за зелёными, зелёные за синими, синие за красными (должно получиться кольцо). Задаёт начальные направления, по которым разбегаются команды. Затем ведущий считает до 20-30 и игра начинается. Игроки одной пытаются догнать и осалить игроков той команды, за которой они назначены, гонятся, и убегают от игроков третьей команды, так как те ловят их. Если “хищник” осалил свою жертву, то жертва отдаёт свою повязку и выбывает из игры. Собранные повязки играющие отдают ведущему, если пробегают мимо него. Ведущий по собранным повязкам подсчитывает количество “живых” игроков в каждой из команд.

***1-й вариант***: побеждает та команда, которая быстрее переловит все свои “жертвы”

***2-й вариант***: побеждает та команда, которая останется в живых - это случается, когда у этой команды не осталось врагов (при этом тактика игры выжидательная: нельзя сразу “убивать все свои жертвы” так как они гоняются за врагами)

Играющие делятся на три команды: синие, зеленые и красные. У каждого члена команды на голове повязка соответствующего цвета. Игра проводится на ограниченной территории, но не в помещении, повязки (цвет) менять нельзя, если осалили, то повязку отдавать без сопротивления. Синие ловят зеленых, зеленые – красных, красные – синих. Команды следует выпускать с промежутком времени, чтобы дать убежать предыдущей команде. Отобранные повязки отдавать ведущему. Выигрывает та команда, которая быстрее переловит своих жертв.

# Игра «Горящий лес»

**Место проведения:** лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей.

**Условие:** задача - перебежать с одного края поля (по которому проведена черта) на другой край.

**Ход игры.** В центре поля есть 3-4 водящих, которые салят тех, кто бежит. Осаленные останавливаются там, где их осалили, расставляют руки по сторонам, изображая горящее дерево (сходить с места нельзя). Остальные продолжают бегать туда и обратно. Их задача усложняется тем, что нельзя касаться "горящих деревьев". Тот, кто коснулся, останавливается и "горит". Игра может продолжаться, пока не останется 2-3 "несгоревших" участника. Они и будут победителями.

**Игра** **«Слепая гусеница»**

**Место проведения:** лес.

**Участники:** дети любых возрастов.

**Цель:** развитие чувственного восприятия природы.

**Ход игры.** Все участники становятся друг за другом. Руки кладут друг другу на плечи или на пояс. Участники без обуви. Ведущий просит всех закрыть глаза. Движение начинается. Ведущий старается выбрать дорогу с разным грунтом и разной растительностью. Участники «глазами» (роль которых играют ноги) ощущают эту разницу.

После игры обсуждаются ощущения всех участников.

При проведении игры в городских условиях основная задача игры в сплочении коллектива, почувствовать плечо друга.

# Игра «Молекула»

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей.

**Ход игры.** Предполагаемое количество игроков: не менее 2.

Ведущий объявляет в микрофон: «*Молекула - 2*». Все танцующие должны объединиться по двое и продолжить танец. Далее ведущий объявляет в микрофон: «*Молекула - 3*».Снова танцующие объединяются, но по 3 человека. Так происходит, пока в центре зала не образуется большой круг. Важное условие: во время объединения в «молекулы» не должен происходить договор по поводу выбора партнера. Во время танца все объединенные «молекулы» знакомятся.

Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий — «молекула». Все играющие — «атомы». Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.

Играющие хаотично движутся по одному, пока ведущий не скажет «По двое!» (трое или четверо). Играющие должны, объединится в пары (тройки или четверки). Не успевшие – выбывают.  
 Идёт дискотека. Ведущий объявляет в микрофон: “*Молекула - 3*”. Все танцующие должны, объединиться по трое и продолжить танец. Те, кто не смог встать в тройку, покидают середину зала. Далее ведущий объявляет в микрофон: “*Молекула- 4!”.* Снова танцующие, объединяются, но уже по 4 человека. Так происходит, пока в центре зала не останется минимум участников. Им вручается приз. Важное условие: во время объединения в “молекулы” не должен происходить договор по поводу выбора партнёра. Во время танца все объединённые в “молекулу” знакомятся.

Ребята изображают броуновское движение молекул, встречаясь, здороваются друг с другом. По команде вожатого: *"Молекула по...*" разбиваются по *2, 3....25* человек. Это позволяет разбить отряд на нужное количество микрогрупп.

***Вариант:*** молекулы ходят, опустив голову. По сигналу они поднимают голову и здороваются заданным способом с человеком, который окажется наиболее близко. Здороваться можно:

* Официально
* Без слов
* Только руками
* С другом после долгой разлуки
* С другом после очень долгой разлуки
* С врагом
* Звуками
* С тем, с кем еще не здоровались.

# Игра «Рейс амебы»

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей.

**Ход игры.** Эта игра требует серьезной работы в команде. Разделите группу на 2 команды. Игроки каждой команды плотно становятся друг к другу. Обвяжите каждую команду веревкой. Установите дистанцию в 15 метров, или дайте задание пробежаться вокруг коробки, перебраться через препятствия и вернуться. Все начинают бег по сигналу ведущего, при этом они могут сталкиваться, а коробка падать. Чтобы не было травм, участники должны снять обувь.

**Игра "У кого как у меня".**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

***Инвентарь***: бумага, карандыши

**Ход игры**. На листке бумаги изображается таблица, состоящая из двух столбцов. В левой части пишутся определенные критерии (характеристики). Например, цвет волос, цвет глаз, первая буква имени, любимое блюдо, хобби и другие. Правая часть – пустая.

Каждый игрок должен найти себе человека, с которым у него совпадает тот или иной критерий. Например, меня зовут Паша, а ее Полина (совпадает первая буква в наших именах). Нашедшие друг друга люди обмениваются листками и в правой части таблицы, напротив схожего критерия, пишут свое имя, после чего возвращают листок обратно. Таким способом заполняется вся правая часть таблицы.

***Задача*** игроков за определенное время собрать как можно больше подписей.

***Вариант игры***. На листке добавляется третья колонка: «Другое». Игрок (назовем его Димой) может подойти ко всем только по одному разу. Подойдя к одному из игроков (назовем его Сашей), Дима должен выбрать лишь один критерий, по которому он будет сравнивать его со своим критерием (например, хобби). Если оно совпадает, то Саша пишет свое имя в листке Димы. Если не совпадает, то в третьей колонке Дима записывает «хобби» Саши. После этого идет к другому человеку. Примечание, теперь Саше нужно будет при встрече с данным Димой, выбрать иной критерий, нежели «хобби». Побеждает тот, кто первый обойдет всех игроков.

**Игра ‹‹У!››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.**  Все стоят в кругу. Кто-нибудь начинает: громко произносит: «У!», и одновременно с этим показывает на кого-нибудь из круга. Два игрока, стоящие рядом (один слева, другой справа) произносят «У!». Человек, на которого показали, называет свое имя. После этого он показывает на другого игрока, говоря «У!». Все повторяется снова.

Игра должна проходить в быстрой и веселой форме.

**Игра ‹‹ Титаник››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.**  Предлагается поставить новый фильм «Титаник».

*Ведущий*: «Давайте отправимся морское путешествие на «Титанике». Для этого на сцену приглашается два человека. Они будут бортами «Титаника». Затем приглашается еще один актер. Ему достается роль шлюпки. Борта берутся за руки, а шлюпка виснет у них на руках. Нос корабля должна украшать женская фигура, нужна красивая девушка.

Выходит девушка. Затем приглашается два высоких человека, им предлагается быть на корабле. Корабль построен, но не оснащен. Очень важно не забыть сигнальную ракету. На эту роль приглашается маленькая девушка. Умеющая издавать громкий, пронзительный крик. Двое актеров в белом приглашаются на роль айсберга. Он встает на пути движения корабля. Наконец, приглашается пара, которой достается роль влюбленных. Влюбленные на носу корабля изображают сцену из фильма «Титаник» (полет на носу корабля над океаном). Он: «Trust me» (верь мне). Она: «I trust you» (Я верю тебе). Ведущий: «Но тут корабль врезается в айсберг и раскалывается пополам (борта расцепляют руки, шлюпка падает на воду). На корабле паника (зрители кричат). Крысы бегут с корабля (зрители топают ногами). Взлетает сигнальная ракета. Сигнальная ракета: «HELP! HELP!» Ракета прыгает со стула и кричит. Ведущий: «А наши влюбленные спасаются на шлюпке. Счастливый конец. Все целуются».

**Игра ‹‹Хлопушки››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Все играющие встают в круг. Разучиваются с детьми следующий ритм: два удара по коленям, затем дважды выбрасываются руки с жестом «Во!» (кисти рук сжаты в кулак, большой палец каждой руки поднят). Освоив ритм можно приступать к самой игре. После первых двух хлопков по коленям, ведущий называет свое имя (одновременно с выбрасыванием жеста «Во!»), после вторых двух хлопков имя того, кому он передает голос. И так далее. Дабы избежать проблемы с повторяющимися именами, можно заменить жест на указующий.

***Возможны варианты:***

* игрок может вызвать себя (после вторых хлопков снова назвать свое имя), но не более 2-х раз;
* не называя себя сразу передать эстафету. В случае ошибки игрок выходит из игры, по мере выбывания того или иного игрока его имя называть нельзя.

**Игра ‹‹Это Я!››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** знакомство.

**Ход игры.** Ведущий говорит быстро некоторые утверждения: «любитель кино», «любитель покушать», «лентяй» и т. д. Если играющий согласен, то он отвечает «Это я!». Играющие, отвечают хором и быстро. Можно подловить игрока: долго называть то, на что он будет отвечать «Это я!», а потом неожиданно задать провокационный вопрос и ребенок, не задумываясь, может ответить правду.

**Игра ‹‹Я и мои соседи››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

***Инвентарь***: стулья по количеству участников, бумага, карандыши

**Ход игры**. Стулья расставляются по кругу, участники занимают места в кругу. Ведущий игры предлагает нарисовать на листах таблицу. В первой колонке записывается «Имя игрока, сидящего через одного человека слева»; во второй – «Свое имя»; в третьей – «Имя игрока, сидящего через одного человека справа».

Предлагается писать имена соседей через одного, для того чтобы у игроков не возникало желания подглядеть, что пишет сосед***. Смысл игры заключается в следующем: ведущий игры задает вопросы, а игроки отвечают на них письменно на своих листочках за себя и за своих соседей (пытаясь угадать правильный ответ).*** В ходе игры, любые разговоры между игроками запрещены. Вопросы, в принципе, могут быть любые, количество вопросов – 8-10. Примерные вопросы:

*Любимый цвет.*

*Любит ли дискотеки.*

*Любимый киногерой.*

*Любимое домашнее животное.*

*Умеет ли хорошо петь.*

*Любит ли смотреть телесериалы.*

*Любимый вид спорта (два).*

По окончании игры, участникам предоставляется время, чтобы оценить насколько их ответы совпали.

1. **Игры на развитие лидерских качеств.**

**Игра** **«Фигуры»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** выявление лидера

**Ход игры.** Участники становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, построиться квадратом, треугольником, используя только устные переговоры. Сообщается так же, что эта игра на воображение и внимательность. Ведущий наблюдает, кто из ребят – организатор перемещений, и делает выводы о лидере группы.

**Игра** **«Большая семейная фотография»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** выявление лидера, сплочение детей,

**Ход игры**. Предлагается ребятам представить, что они большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Детям необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Можно также выбрать членов семьи (по старшинству). После распределения ролей и расстановки «членов семьи» фотограф считает до трех. На счет три! Все дружно и очень громко кричат «сыр»! и делают одновременно хлопок в ладоши (как вариант). Учитель, наблюдая, делает вывод о лидере группы.

**Игра** **«Актерское мастерство лидера»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** выявление лидера

**Ход игры.**  Упражнение № 1. Прочитать любой текст – хотя бы прогноз погоды: шепотом; очень громко; как будто замерзли; как будто во рту горячая каша.

Упражнение № 2. Посидеть как: пчела на цветке; невеста на свадьбе; Гамлет.

Упражнение № 3. за 30 секунд найти и запомнить все предметы в комнате, названия которых начинаются на букву «с» (стул, стол, салфетка). Чем больше, тем лучше.

# ****Игры на сплочение команды****

**Игра «Канцелярская картина»**

**Место проведения:** **(*тихая игра*)** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей.

**Ход игры.** Ведущий: «Как утверждают многие знающие люди, самая скучная работа на свете – это работа чиновника, сидящего за столом и перебирающего бумаги. С одной стороны он не имеет права уйти с рабочего места, с другой – ему чаще всего просто нечего делать. И тогда чиновники-бюрократы придумывают себе разные занятия. Некоторые, например, рисуют. Точнее выкладывают из разбросанных на столе канцелярских принадлежностей различные картины. В этих картинах они запечатлевают то, о чем они мечтают в это время. Попробуйте представить себя скучающими на работе бюрократами и выложите на столе картину-мечту с названием «Море», а изготовить эту картину вам нужно из: канцелярских скрепок; кнопок, авторучек, ластиков, карандашей.

Команда может в течение 2 минут обсудить, что они будут молча изображать. Затем в течение 5 минут работают. После выполнения работы идет командное обсуждение того, что планировалось в начале и что получилось в итоге (с учетом того, что «картина» уже выкладывалась молча).

**Игра «Мусору - бой»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** уборка территории.

**Ход игры.** Чтобы детям не было в тягость убирать за собой полянку на привале, дайте им задание: найти то, что не принадлежит природе и собрать в одну кучу (мешок). Кто больше?

# ****Экологические игры.****

# Игра «Я собираю рюкзак»

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей, приобретение туристских навыков.

**Ход игры.** Дети садятся в круг, лучше на полу на колени. Им зачитывается список предметов, которые они могут взять в поход (2 раза, медленно). В списке может быть от 15 до 20 предметов, а также от 2 до 5 предметов, без которых можно обойтись в походе. Затем каждый называет, например, по 10 предметов, которые необходимы. После того, как все назвали, – все вместе объяснят, почему именно эти предметы. В список можно включить, например: котелок, фонарь, лыжи, накомарник, зеркало, шоколад, панама, компас, карта и т.д., а можно и такие, как: кирпич, стул…

**Игра «Букет»**

**Место проведения:** лес, ***рекомендуется играть в начале привала.***

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

**Ход игры:** Ведущий сообщает тихо каждому игроку название цветка, которое периодически повторяется. Затем объясняются условия игры: все игроки выстраиваются в колонну, под песню (или под музыку) колонна будет двигаться, танцуя. Как только песня (музыка) прекращает звучать, все должны собраться в «букеты», в которых будут игроки с одинаковым названием цветов. Затем каждому «Букету» ведущий дает задание: набрать дров, разжечь костер, приготовить инвентарь, накрыть стол, поставить палатку и т.д.

**Игра «Шишки, желуди, орехи».**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

**Ход игры.** Играющие встают в колонну по 3 человека (число колонн до 10) и один игрок должен остаться лишним (он будет водящим). Первые игроки, стоящие в колонне именуются «шишки», вторые - «желуди», третьи- «орехи». По команде водящего: «Шишки!» все «шишки» перебегают со своего места на место другого игрока с таким же названием. (Аналогично для «желудей» и «орехов»). Водящий же старается занять пустое место быстрее игрока. Тот игрок, которому места не досталось, становится водящим.

# Игра «Лес, болото, озеро»

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей, знания объектов природы.

**Ход игры.** Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга на равном расстоянии от первого. В 1-ый становятся играющие, а остальные получают названия: "лес", "болото", "озеро". Ведущий называет зверя, птицу или рыбу (можно договориться и называть растения). Быстро считает до установленного числа. Все бегут, и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного или птицы, потом возвращаются и все сначала. Слово "лягушка" позволяет встать в любой круг. Побеждают те, кто ни разу не ошибся.

Менять круг нельзя. Если прибежавший с опозданием хотя бы одной ногой не ступит в тот круг, он получает штрафное очко. Также и тот, кто не успел добежать до круга.

**Игра «Узнай растения»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей, закрепление знаний о растениях (объектов природы).

**Условия игры:** Играющие распределяются на две команды с одинаковым количеством человек в каждой. Между командами кладут объекты природы (листья растений, грибы, камни и т.д.). Игроки в каждой команде получают порядковые номера («1», «2», «3» и т.д.).

**Ход игры.** Ведущий называет растение и порядковый номер игроков, которые должны как можно быстрее взять в руки названное растение (или другой природный объект). Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся растения.

Выигрывает та команда, у которой окажется большее количество растений.

# Узнай растения

**Игра «Угадай растение».**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

**Ход игры.** Один из участников (ведущий) внимательно смотрит вокруг, затем составляет подробное описание какого-либо растения, имеющегося на данной территории (не называя само растение) по схеме (жизненная форма растения, примерная высота, размер и примерная форма листьев, форма и окраска цветов (можно назвать соцветие), если возможно, описать плоды, семена и способ их распространения).Угадавший, растение становится ведущим.

**Игра «Найди растение по названию»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

**Ход игры.** Ведущий называет растение, а остальные должны найти данное растение (не срывать его !!!) и, опираясь на его внешние признаки доказать, что это именно то растение. Иногда, чтобы усложнить игру, ведущий долго не соглашается с играющими, требуя еще больше убедительных признаков. Либо ведущий специально называет такое растение, которого нет на данной местности.

**Игра «Найди растение по плодам и листьям»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

**Ход игры.** Лучшим местом для проведения такой игры считается осенний лес или парк. Учитель раздает детям заранее заготовленные плоды и листья рябины, дуба, березы, орешника, клена, осины (список растений в зависимости от местности). Дети должны внимательно рассмотреть листья и плоды и определить, каким деревьям и кустарникам они принадлежат.

**Игра «Пестрый мир»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие воображения, знания объектов природы.

**Ход игры.** В начале пути разделить детей на группы, каждой группе дать задание: среди всех объектов живой и неживой природы найдите как можно больше предметов белого цвета, зеленого, черного, синего, красного. Можно дать по кусочку цветной бумаги. Обсудить наблюдения на привале.

**Игра «Пестрый мир»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

**Ход игры.** Запомните все породы деревьев (одна группа), кустарников (вторая группа). Какие из них цветут и плодоносят?

**Игра «Кто лучше слышит?»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие внимания.

**Ход игры.** Обсудите, какие звуки вы услышали по дороге. Дети могут назвать скрип дерева, хруст веточек под ногами, шелест листвы, пение птицы и хлопанье ее крыльев… Кто больше?

**Игра «Облака – белогривые лошадки».**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие воображения.

**Ход игры.** Отдыхая на привале, обратите внимание на форму облаков. Может быть, дети угадают в них очертания животных или сказочных героев.

**Игра «Придумайте имя»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

**Ход игры.** Названия растений и животных, принятых в науке, не всегда совпадают с народными, в которых раскрыто что-то необычное, существенное и отличительное. Например, пижму обыкновенную называют: полевая рябина, глистник, девятисильник, горбинка, горлянка, девятильник, дикая рябинка. Попробуйте придумать свои названия.

**Игра** **«Зоологический балет»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей, идентификация с животными и растениями.

**Ход игры.** Участникам предлагается выбрать себе любое животное или растение, затем на 20 минут нужно стать им, «переняв» его форму, движения, повадки, звуки и т.п. О своем выборе не объявляется. Надо ползать, прыгать, «летать», «расти», взаимодействуя при этом с другими. Участников следует ориентировать на выражение не только внешних черт, но и «внутреннего мира» избранного животного или растения. При выполнении задания можно шуметь, активно выражая чувства, будь то страх, гнев или любовь.

В заключение участникам целесообразно предоставить возможность поделиться с группой своими ощущениями от упражнения.

***Примечание.*** Часто случается, что несколько участников выбирают один и тот же природный объект. Это совершенно нормально, эффективность упражнения от этого нисколько не снижается, скорее наоборот: обсуждение получается более интересным.

1. **Игры-шутки**

**Игра ‹‹ Луноход››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.**  Играющие, встают в круг. Водящий, передвигаясь на четвереньках, обходит круг со словами: «Я – луноход – 1. Пи – пи – пи». Тот, кто засмеялся или хотя бы улыбнулся, пристраивается за луноходом. Игра продолжается до тех пор, пока все не станут «луноходами».

***Вариант игры***: Водящий ходит по кругу и мяукает. Может подойти к любому игроку, и этот игрок должен погладить его по голове и сказать: «Моя кошечка сегодня больна». Кто засмеется также, присоединяется в качестве «кошечки».

**Игра ‹‹ Школа огородных пугал››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Играющие повторяют за ведущим движения. Ведущий: «Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку. Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью. Поднимите левую руку вверх. Покачайте руками, пошумите, как шумят березы: ш – ш – ш - ш! Разведите руки в стороны. Пожужжите, как самолеты: ж – ж – ж – ж! Помашите руками, как птицы. Покричите: кш – кш – кш!». Поздравляю! Вы окончили школу огородных пугал.

**Игра** **‹‹ Гипноз››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Ведущий вызывает желающих подвергнуться гипнозу, и одного помощника. Желающие становятся перед ним, помощник рядом. Ведущий начинает: «Представьте себе, что перед вами распускается чудесный цветок: розовые бутоны, резные листья. От его слепящей красоты вы закрываете глаза (выполняют) и в восхищении опускаетесь на одно колено, прижимая руки к сердцу (выполняют). Цветок издает восхитительный аромат. Вы чувствуете? Потянитесь носом к цветку (выполняют). Вы захотели его сорвать, чтобы подарить его своему лучшему другу. Но осторожно, стебель колючий, поэтому протяните вперед расслабленную правую руку (выполняют). Вам жарко! Вы хотите пить, а на лепестке цветка застыла большая капля росы. Так захотелось ее слизнуть. Высуньте язык (выполняют). Замерли: открыли глаза!». С последними словами ведущий подходит к помощнику, отдает ему по военному честь и говорит: «Товарищ старшина! Группа сторожевых собак для охраны государственной границы построена!».

**Игра** **‹‹Жираф - слон - птица ››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** познакомиться.

**Ход игры.** Все стоят в кругу. Водящий неожиданно на кого-нибудь показывает и говорит одно из трех слов (жираф, слон, птица). Если произнесено слово «жираф», то этот игрок поднимает обе руки вверх, а его два соседа – справа и слева должны присесть на корточки. Так они изобразили жирафа. Если «слон»: игрок делает из рук хобот, а игроки справа и слева делают уши к нему. Если «птица» – сам игрок делает клюв из рук, а соседи подгибают одну ногу, дальнюю от игрока, и отводят в сторону руку. Игрок, который замешкался или сделал не ту фигуру, выбывает из игры.

1. **Игры на тему природы**

**Игра** **‹‹Лесные ягоды››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление названий лесных ягод (съедобных, ядовитых).

***Инвентарь***: бумага, карандыши.

**Ход игры.** Участникам игры предлагается в течение пяти минут написать названия лесных ягод и отметить съедобные они или ядовитые.

Затем каждый участник игры зачитывает свой список. Победителем становится тот, кто вспомнил больше названий лесных ягод и правильно определил их съедобные качества.

**Игра** **‹‹Лечебные травы ››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление названий лекарственных трав (их применение).

***Инвентарь***: бумага, карандыши.

**Ход игры** Участникам игры предлагается в течение пяти минут написать названия лечебных трав. Затем каждый участник игры зачитывает свой список.

Победителем становится тот, кто вспомнит больше названий лечебных трав.

После этого ведущий просит участников игры вспомнить, от каких болезней какая трава помогает. По результатам опроса объявляется второй победитель — лучший знаток народной медицины.

**Игра** **‹‹Рецепт фиточая››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление названий лекарственных трав.

***Инвентарь***: бумага, карандыши.

**Ход игры** Участники игры разбиваются на команды по 3—4 человека.

Командам предлагается в течение 5 -7 минут составить рецепт чая из трав и лесных растений. Затем каждая команда зачитывает рецепт своего чая и рассказывает о его достоинствах.

Жюри, подобранное из знатоков фиточая, определяет победителя.

**Игра ‹‹Последняя буква››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

**Ход игры.** Игроки образуют круг. Ведущий называет какое-нибудь растение и указывает на кого-либо из игроков в кругу. Тот должен назвать другое растение, начинающееся с последней буквы предыдущего растения. Стоящий далее в кругу ученик придумывает название другого растения, начинающееся с последней буквы второго и т. д. по кругу.

Кто не придумал названия, тот выбывает из игры.

Победит тот, кто один останется в кругу.

**Игра ‹‹Скакалка›› (*назови растение)***

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

***Инвентарь***: скакалка.

**Ход игры.**  Игроки по очереди прыгают через скакалку и на каждом обороте скакалки называют какое-нибудь растение.

Побеждает тот, кто дольше проскачет и больше вспомнит названий растений.

**Игра ‹‹Скакалка 2›› *(растения)***

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

***Инвентарь***: скакалка.

**Ход игры.** Ведущий заранее оповещает игроков: «Сейчас вы будете прыгать через скакалку и называть на каждом обороте скакалки растения.

На первом этапе (круге) игры вы называете только названия деревьев,

на втором — кустарников,

на третьем — цветов,

на четвёртом — грибов,

на пятом — ядовитых растений,

на шестом — ядовитых грибов,

на седьмом — лекарственных растений.

На подготовку к игре и вспоминание названий вам даётся три минуты. Начали.»

Игроки по очереди проходят через все эти этапы игры. Ведущий (или жюри) подсчитывает баллы. Побеждает тот, кто дольше проскачет и больше вспомнит названий.

***Игру можно проводить по отдельным тематикам: «Деревья», «Грибы»...***

**Игра** **‹‹Скакалка 3›› *(растения)***

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

***Инвентарь***: скакалка.

**Ход игры**. Условия игры те же, что и в «Скакалке 2» , но игроки заранее не знают, что им придётся называть. Когда игрок начинает скакать, то на каждом обороте скакалки по команде ведущего ***(«Дерево», «Лекарственная трава», «Ядовитый гриб» и т. д***.) он должен назвать необходимое растение или гриб.

Ведущий или жюри подсчитывает баллы.

Побеждает тот, кто дольше проскачет и больше вспомнит названий.

**Игра** **‹‹Дорисуй дерево››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о деревьях.

***Инвентарь***: бумага, карандыши

**Ход игры.** Игроки берут чистые листы бумаги и ставят на них свою фамилию. Затем по команде ведущего они в течение 30 секунд рисуют на этом листе бумаги какое-нибудь дерево, а затем по команде передают свой листок правому по кругу соседу. Тот в течение 30 секунд дорисовывает дерево левого соседа и передает листок далее по кругу. Листки с рисунками передаются и дорисовываются до тех пор, пока к каждому не вернется его рисунок.

Рисунки показываются всем и оцениваются. При оценке учитывается не только красота и сходство рисунка с настоящим деревом, но и его оригинальность, в том числе знание строения ветвей, листьев и корней дерева, а также юмор, веселость и находчивость игроков.

**Игра ‹‹Зарисуй дерево››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

***Инвентарь***: бумага, карандыши

**Ход игры** Участникам игры предлагается зарисовать (с натуры или по памяти) по выбору различные виды деревьев. На выполнение рисунка отводится 5 -7 минут.

Победителем игры объявляется тот, кто наиболее выразительно и образно нарисовал какое-нибудь дерево.

**Игра ‹‹Лучший вопрос››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие внимания.

**Ход игры.** Игроки разбивается на команды. Ведущий зачитывает текст из жизни растений. Задача каждой команды — придумать интересный вопрос, который дает возможность увидеть жизнь растения с самой интересной стороны.

По порядку команды задают друг другу свои вопросы, а другие команды на них отвечают.

Оценивается оригинальность поставленного командой вопроса и правильность и полнота ее ответов на вопросы других команд.

**Игра ‹‹Кто больше запомнит››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие внимания.

***Инвентарь***: бумага, карандыши

**Ход игры.** Игроки делятся на команды. Задача каждой команды — как можно полнее воспроизвести (устно или письменно) текст, который зачитает ведущий. Ведущий читает текст из жизни или описания растений. Затем игрокам дается пять минут на воспроизведение прочитанного текста в устной или письменной форме. Выигрывает та команда, которая полнее воспроизведет текст.

**Игра ‹‹Жребий››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие внимания.

***Инвентарь***: бумага, карандыши, коробка или шапка.

**Ход игры.** Ведущий читает текст о жизни и свойствах растений. Затем каждый игрок записывает свой вопрос по тексту на небольшом листочке бумаги. После того, как все игроки написали свои вопросы, бумажки скатываются в трубочки и опускаются в коробку или шапку. После многократного встряхивания коробки или шапки каждый игрок вытаскивает из нее бумажку с вопросом и быстро отвечает на него.  
 Побеждает тот, кто более точно по тексту ответит на вопрос.

**Игра ‹‹Корень››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развивать аккуратность.

**Ход игры.** Игроки разбиваются на команды по 2 -3 человека. Командам предлагается выкопать без повреждений корень вьюна, крапивы, одуванчика или конского щавеля, или *других сорных трав.* Та команда, которой удастся это сделать первой, объявляется победителем.

**Игра ‹‹Высота дерева››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** приобретение практических навыков,закрепление знаний о названиях растениях.

**Ход игры.** Игроки разбиваются на команды по 2 -3 человека.

***Задача команд*** — определить высоту дерева.

Для этого командам предлагается самим выбрать способ измерения:

— залезть на дерево и измерить его высоту рулеткой или веревкой;

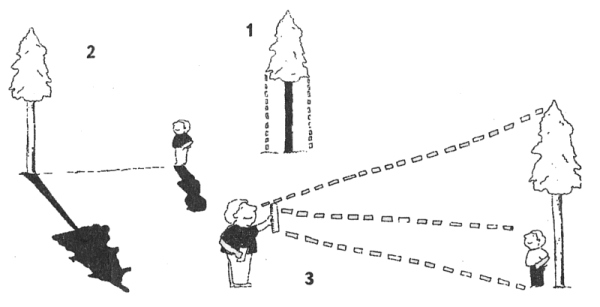
— по длине своей тени и дерева по формуле: высота дерева = рост игрока х длина тени дерева: длина тени игрока;

— с помощью линейки ***по формуле***: ***высота дерева = высота линейки х расстояние от глаза игрока до дерева: расстояние от глаза игрока до линейки + рост игрока от земли до уровня глаз.***

Для измерения высоты выбирается дерево с гладким стволом и высоко расположенной над землей кроной, чтобы на него было очень трудно залезть.

Поэтому игроки будут вынуждены использовать второй или третий способы измерения высоты дерева.

Побеждает та команда, которая точнее и быстрее определит высоту дерева.



**Игра** **‹‹Лист››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

***Инвентарь***: лупа, бумага, карандыши

**Ход игры**. Игрокам раздаются листья с одного растения (дерева, куста, укропа, салата и т. п.) и увеличительные стекла (линзы). ***Задача*** каждого игрока, рассматривая лист через лупу, подметить на нем как можно больше цветовых оттенков и деталей строения, а затем зарисовать увеличенное изображение листа. Игра становится интереснее, если рассмотреть вначале здоровые листья, а затем пораженные какой-либо болезнью или отравленные, например, вдоль автомагистралей газовыми выбросами автомашин. По команде ведущего все начинают рассматривать, описывать и зарисовывать лист.

*Продолжительность игры 5 - 10 минут.*

Победителем объявляется тот, кто заметит больше деталей строения листа и лучше их зарисует.

**Игра**  **‹‹Сколько лет дереву?››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

***Инвентарь***: срез ствола дерева.

**Ход игры**. Игрокам по очереди выдается по тонкой пластинке среза ствола дерева и предлагается по годовым кольцам сосчитать, сколько дереву лет.

Для игры можно использовать всего один срез дерева, кольца на котором игроки считают по очереди.

Побеждает тот, кто быстрее и точнее определил возраст дерева.

***Игру можно усложнить***, попросив игроков сказать в какие годы дереву жилось хорошо, а в какие плохо.



**Игра**  **‹‹Урожай››**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знаний о названиях растениях.

***Инвентарь***: 10 колосьев (поле зерновых культур).

**Ход игры**. Игрокам предлагается подсчитать, во сколько раз собранный урожай больше посеянных семян. Для этого игроки идут к созревшему полю каких-нибудь зерновых культур (пшеницы, ржи, овса и др.). Подсчитывают среднее количество зерен в колосьях, а так как один колос вырос из одного зерна, то полученный результат и дает ответ на поставленный вопрос. По команде ведущего игроки бегут к полю, быстро подсчитывают среднее содержание зерен в 10 колосьях и быстро объявляют результат.

Побеждает тот игрок, который первым правильно определил, во сколько раз собранных зерен больше посеянных.

1. **Игровое моделирование**

**Игра «Пищевая цепочка»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей, закрепление знанний о пищевых цепочках.

**Ход игры.** Перед началом игры распределите между детьми следующие роли: Солнце -1 человек; Трава - 6 человек; Мышки -3 человека; Лиса - 1 человек.

Солнце берет в руки тарелку с печеньем (12 штук) и передает «энергию» Траве - по 2 печенья каждой Травинке. Одно печенье каждая Травинка съедает - эта часть полученной от солнца «энергии» расходуется на поддержание жизненных процессов растения, а второе - передает Мышкам. Таким образом, каждая Мышка получает тоже по два печенья. Часть «энергии» (одно печенье) Мышка расходует на себя, а часть (второе печенье) - отдает Лисе. Таким образом, у Лисы оказывается три печенья. Часть «энергии» Лиса расходует, а оставшуюся часть может передать тому, кто сможет съесть Лису.

**Игра «Строение и опыление цветка»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знанний о строении и опылении цветка.

**Ход игры.** Построение цветка начинается

с пестика - его изображают три человека:  
***первый*** - «столбик» - стоит прямо, опустив руки вниз;  
***второй*** - «рыльце» - стоит позади первого, держа раскрытые ладони у него над головой (пояснение учителя: рыльце цветка служит для улавливания пыльцы);  
***третий*** - «завязь» - садится на корточки впереди первого (пояснение учителя: в завязи развивается плод).

Вокруг «пестика» стоят «тычинки» (три - пять человек), подняв руки вверх и сжав пальцы в кулак (пояснение учителя: руки - это тычиночные нити, кулак - пыльцевой мешок с пыльцой). Остальные дети - «лепестки»: они окружают «пестик» и «тычинки», взявшись за руки.

Моделирование процесса опыления происходит следующим образом: «тычинки» разжимают кулаки («пыльцевые мешки»), касаются пальцами рыльца «пестика» (отдают «пыльцу») и медленно опадают. «Столбик» проводит руками от «рыльца» до «завязи» (проросшая на рыльце пыльца по столбику попадает в завязь). «Завязь» начинает расти (ребенок медленно встает). «Лепестки» постепенно опадают. Процесс опыления закончился: на месте цветка образовался плод с семенами.

**Игра «Паутина жизни»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей, закрепление знанний о пищевых цепочках.

**Ход игры.** Дети образуют круг. Один из них берет в руки клубок бечевки и называет одно из растений или животных леса, например, «береза». Ведущий задает всем вопрос: «Кто питается листьями березы?» Кто-то из детей отвечает: «Гусеница». Тот ребенок, который сказал «береза», отдает клубок бечевки тому, кто сказал «гусеница», оставив в руках конец бечевки. Ведущий задает следующий вопрос: «Кто питается древесиной березы?» Ответ: «Жук-короед». Далее ведущий задает аналогичные вопросы, имеющие отношение не только пищевым, но и не пищевым связям между природными компонентами: «На каких деревьях еще могут жить жуки-короеды (дуб)»?; «Для жизни всем растениям нужен солнечный свет. Дуб нуждается в солнечном свете?»; «Какой еще компонент неживой природы нужен для жизни дерева? (почва и вода)».

К концу игры все дети оказываются опутанными бечевкой, символизирующей многочисленные пищевые и непищевые связи между компонентами леса.

**Игра «Паутина жизни 2»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** экологические связи с природой, взаимодействие организмов и компонентов неживой природы, антропогенное воздействие на природу.

***Оборудование:*** веревка, нитка.

**Ход игры**. Участники встают в круг и постепенно разматывают клубок, оставляя у себя в руках часть веревки, т.е. получается подобие паутины. Затем участники отклоняются назад, так что веревка натягивается, если один из них уходит, веревка ослабевает.

Игра наглядно показывает взаимосвязи в природе и трансформацию экосистемы в целом. Возможен ***другой вариант:*** дети стоят в кругу, веревку держат одной рукой. Ведущий, создавая экосистему, называет детей (можно раздать карточки) разными компонентами этой экосистемы (живые + неживые) после создания экосистемы. Ведущий рассказывает легенду (здесь будет стройка, лесоповал, осушение болота и т.п.). Компоненты от этого гибнут по очереди, соответственно происходит ослабление и нарушение связей.

**Игра «Пирамида жизни»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов, не менее *шести игроков.*

**Цель:** сплочение детей, закрепление знанний о пищевых цепочках.

***Оборудование:*** бумага, карандаши.

**Ход игры.** Раздайте детям по листочку бумаги и попросите каждого в тайне от других написать название какого-нибудь животного или растения вашей местности. Игроки должны будут сделать пирамиду, но не говорите им об этом до тех пор, пока не соберете все листочки.

Теперь начинается самое интересное: «Откуда Земля получает энергию? - От Солнца! - Правильно. А какие формы жизни первыми используют эту энергию? - Растения! - Правильно. А сейчас мы построим с вами пирамиду. Растения будут располагаться внизу, потому что все животные прямо или косвенно используют их для своего питания. Все «растения» должны встать на четвереньки и выстроиться в линию - близко друг к другу. Теперь я прочитаю вам названия животных, написанные на листочках, а вы скажите мне - кто из них травоядное, а кто - плотоядное. Все «травоядные» становятся в ряд, расположенный позади «растений». А все «плотоядные» - встают на скамейку и образуют ряд позади «травоядных».

Почти всегда в группах верхнего уровня бывает больше детей, чем в группе растений; гораздо интереснее быть медведем или лосем, чем одуванчиком или мышкой. Однако, при таком большом количестве желающих быть наверху пирамиды (и, соответственно, незначительном количестве желающих быть у ее основания!) очень трудно построить устойчивую пирамиду. (Собственно говоря, образовавшуюся геометрическую фигуру вообще нельзя назвать пирамидой!) Предложите некоторым хищникам «понизить свой статус». Пусть дети сами перестроят свою пирамиду так, чтобы она могла обеспечить пищей всех своих членов. Естественно, чем выше уровень пищевой пирамиды, тем меньше там должно быть число членов этого уровня*. Продемонстрируйте важность растений, убрав одно из них из основания пирамиды*.

**Игра «Пирамида жизни 2»**

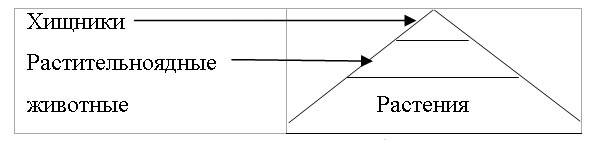
**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** *до 30* детей, разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей, закрепление знанний о пищевых цепочках.

**Ход игры.** Ведущий предлагает играющим стать растением или каким-либо животным. Когда дети сделали свой выбор, то они рассказывают о том, чем питаются. Так, растения «питаются» энергией солнца. Они становятся внизу (2-й ярус пирамиды). Те, кто питается растениями (растительноядные животные) распределяются над растениями (2-й ярус). Хищники же пытаются распределиться над растительноядными.

Очень редко на практике пирамида жизни бывает правильной и устойчивой, но это можно обыграть. Так, нарушение равновесия можно объяснить вторжением человека в естественную жизнь экосистемы.

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Ig04.jpg)

**Игра «Семена»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** В процессе этой игры ваши дети смогут составить себе представление о том, какой случайностью является пpоpастание семечка, а также изучить, что нужно семенам для роста.

З***адачей*** игры является «приземление» «семян клена» в такие места, где нет неблагоприятных факторов, зато есть условия, которые необходимы семенам для роста. Но, как и в реальной жизни, место, где приземлятся «семена клена», определит случай.

***Оборудование:*** бумага, карандаши

**Ход игры.**

БЛАГОПРИЯТНЫЕ ФАКТОРЫ: хорошая почва (4) солнечный свет (4) теплые весенние дни (4) вода (4)

НЕБЛАГОПРИЯТНЫЕ ФАКТОРЫ: засуха (1) голодный олень (2) плохая почва (1)

Перед началом занятия напишите названия благоприятных и неблагоприятных факторов, перечисленных выше, на маленьких полосках бумаги. Кроме того, напишите слова «семена клена» не менее чем на 2 полосках. Затем сложите все листочки в шапку. (***Примечание:*** Число, стоящее в скобках после названия каждого фактора, указывает на то, сколько полосок с такой надписью вам нужно заготовить. Вы можете изменить число полосок, в зависимости от количества детей в вашем классе. Hо не добавляйте слишком много неблагоприятных факторов - большое количество опасностей приведет к тому, что игру будет очень трудно выиграть.)

Поговорите с детьми о том, что нужно семенам для пpоpастания (вода, солнечный свет, хорошая почва и теплые весенние дни). Объясните, что большая часть семян так никогда и не пpоpастет, потому что попадет в такие места, где нет вышеперечисленных условий. Даже если семечко попадет в такое место, где оно сможет взойти, пpоpосток может очень быстро погибнуть. Его может съесть олень, другие животные, пробегая, могут сломать его и т.д.

В этой игре два или несколько человек будут играть роль семян клена. Все остальные будут играть роли благоприятных и неблагоприятных факторов. (Прочитайте список этих факторов и решите с детьми, какие относятся к благоприятным, а какие - к неблагоприятным.)

Отведите детей на большой открытый участок: это может быть большая комната или площадка на улице. Обозначьте 4 базы, расположенные на равном расстоянии друг от друга. (Если вы играете в комнате, для этого подойдут 4 угла комнаты.) Затем предложите каждому ребенку вытащить из шапки листок бумаги с обозначением роли, которую он будет играть. Скажите детям, чтобы они хранили свои роли в секрете и отдали вам листочки, чтобы вы могли использовать их еще раз.

Теперь начинайте игру. Медленно считайте до десяти, а дети в это время могут бегать между базами (в любом направлении). Когда вы скажите «десять», все играющие должны остановиться, а затем быстро подойти и встать около ближайшей базы. (Надо сделать так, чтобы все дети не собирались вокруг одной или двух баз.)

После того как все подойдут к своим базам, попросите детей, играющих роль семян клена, поднять руки. Те группы детей, в которых не оказалось семян клена, не могут стать победителями - они представляют те места, где не приземлились семена. Затем выясните, какие роли играют дети в тех группах, где оказались семена клена. (Если оба «семечка» приземлились в одной и той же группе, все в порядке.) Если в этой группе имеется один или два неблагоприятных фактора, группа считается проигравшей. Hо если в группе нет неблагоприятных факторов, зато есть хотя бы один из благоприятных факторов - эта группа выиграла. Когда вы будете объявлять, какая группа стала победителем, подчеркните тот факт, что ребенок, играющий роль кленового семечка, «приземлился» в нужном месте совершенно случайно. То же самое происходит с семенами и в природе.

Возможно, вам придется сыграть в эту игру несколько раз, пока, наконец «семечко» не приземлится в нужном месте. Перед началом новой игры скажите детям, чтобы они сложили свои листочки в шапку, а затем вытащили себе новые роли. (Для того чтобы группе легче было выиграть, вы можете убрать один или два неблагоприятных фактора и добавить несколько благоприятных факторов).

**Игра-задание «Подбери клюв»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знанний о птицах

***Задача*** заключается в том, чтобы подобрать для каждого вида пищи соответствующий клюв

***Оборудование:***  подготовьте «птичью еду» разного вида: ягоды в высокой бутылке; ягоды в широкой миске с водой; орехи (в скорлупе) и т.д.

В качестве «клювов» предложите им самые разные предметы: острые палочки, щипцы, лопатки, шумовки и т.д.

**Ход игры.** Каждый ребенок, выбрав себе любую понравившуюся еду, превращается в птицу и ищет себе такой клюв, которым можно ухватить эту еду. Если два (или более) ребенка выбрали одинаковую еду, обсудите, может ли такая ситуация иметь место в природе: две птицы питаются одной и той же пищей. Задайте вопросы: «Может ли птица питаться пищей разного вида? Что произошло бы, если бы все птицы начали питаться одной и той же пищей?»

**Игра «Найди своего детеныша»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепить знания о животных и их детенышах.

***Оборудование:*** контейнеры для распознавания запахов – коробочки от фотопленки или киндер-сюрпризов, содержащие кусочки ваты, смоченные различными ароматическими веществами (духами, маслами, эссенциями и т.д.)

**Ход игры.** Разделите детей на две команды. Объясните, что дети одной команды будут животными-мамами, а дети другой - их детенышами. Расскажите детям, что каждый вид живых существ имеет свой особый запах, отличающийся от запаха всех других животных. Скажите также, что каждая мама инстинктивно знает запах своего чада.

Предложите «мамам» встать в одном углу комнаты, а «детенышам» - в другом. Дайте каждой «маме» контейнер и попросите запомнить его запах. Затем соберите контейнеры, перемешайте их и раздайте «детенышам». Объясните, что теперь каждая «мама» должна попытаться по запаху найти своего «детеныша». (Пусть ребята из команды «детенышей» стоят в ряд, держа раскрытые контейнеры перед собой, - так «мамам» будет удобнее вести поиск.) После того как все «мамы» найдут своих «детенышей», проверьте номера контейнеров, чтобы убедиться в правильности выбора. Затем предложите командам поменяться ролями и повторить игру.

**Игра «Найди пару»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** каждый участник должен найти свою пару среди множества зверей и птиц.

***Оборудование:*** по 2 карточки с названиями каждого животного

**Ход игры.** Сосчитайте детей в вашей группе, а затем составьте список животных, вдвое меньший, чем число детей. Напишите названия каждого животного на двух карточках: у вас получится столько карточек, сколько детей в группе. Перемешайте карточки и раздайте их детям. Каждый ребенок должен «превратиться» в то животное, название которого написано на его карточке. (Другие участники не должны знать, какое животное он будет изображать!) По вашему сигналу все участники игры должны начать издавать звуки и совершать наиболее характерные движения своих животных для привлечения внимание своей пары. Игра заканчивается тогда, когда все пары находят друг друга.

**Игровой прием «Яблоко»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** наглядная демонстрация частей суши на пр: яблока

**Ход игры.** Возьмите в руку яблоко и скажите: «Все яблоко - это наша Земля.

***Три четверти*** поверхности суши занимает вода. (С этими словами разделите яблоко на четыре части и три из них уберите.)

***Одна четвертая*** поверхности Земли - суша.

Если разделить четвертушку на две восьмушки,

то ***одна восьмая*** поверхности Земли представляет ту сушу, на которой почва практически отсутствует. Это - Антарктида, высокие горы, пустыни и т.д. Оставшаяся ***одна восьмая*** покрыта почвой, но часть этой территории занята городами, поселками, дорогами и т.д. Если ***эту восьмушку разделить*** еще на ***четыре части***, то только одна часть будет представлять собой ту поверхность суши, которая покрыта плодородными почвами. Но почва - это очень тонкий слой земной коры. Чтобы представить, сколько ***плодородной почвы*** на Земле, надо срезать тонкую кожуру яблока».

**Масштабированный опыт «Сколько воды на Земле?»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** наглядная демонстрация запасов воды на Земле.

**Ход игры.** Продемонстрируйте детям трехлитровую банку с водой. Скажите, что в банке - вся вода, имеющаяся на Земле, - и пресная, и соленая. Попросите детей перечислить все водные объекты нашей планеты, содержащие как пресную, так и соленую воду. Отлейте часть воды в стакан объемом 200 мл, продемонстрируйте его и скажите, что в стакане - вся пресная вода, которая имеется на Земле (лед, снег, подземные воды, воды рек, озер, болот и т.д.) Отберите воду из стакана пипеткой, капните 2-3 капли и скажите, что вы пролили всю воду, находящуюся в реках, озерах и болотах всего мира.

**Игра «Вода-почва»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** наглядная демонстрация о скорости проникновения воды сквозь разные типы почв.

**Ход игры.** Разделите детей на две группы и выстройте в две шеренги на расстоянии двух метров друг от друга. Одна шеренга - это «почва», другая - «капельки воды».

* ***Первая часть игры*** - **почва песчаная**: Дети, изображающие почву, встают на расстоянии вытянутой руки друг от друга. По сигналу ведущего «капельки воды» должны пройти сквозь строй «почвы» и остановиться. Ведущий задает вопросы*: «Легко ли капелькам воды просочиться сквозь песчаную почву?* Успевают ли растения, растущие на такой почве, насытиться водой?»
* ***Вторая часть игры*** - **почва глинистая:** Дети, изображающие почву, встают, плотно прижавшись, друг к другу. «Капельки воды» должны просочиться сквозь строй «почвы». Если дети, изображающие почву, стоят плотной стеной, сделать это удастся немногим. Ведущий снова задает те же вопросы
* ***Третья часть игры*** - **почва садовая:** Дети, изображающие почву, встают на расстоянии согнутого локтя. «Капельки воды» снова просачиваются через «почву». Затем дети отвечают на те же вопросы.

После игры поговорите о скорости проникновения воды сквозь разные типы почв.

**Игра «Неприродная тропа»**

**Место проведения:** парк, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** наглядно дать понять о защитной окраске, помогающей животным прятаться.

**Ход игры.** Выберите тропу длиной 10 - 15 м и расположите в непосредственной близости от нее предметы искусственного происхождения (10-15 штук). Некоторые из них должны быть заметны сразу же (электрические лампочки, надувные шарики). Другие должны сливаться с окружающей средой, чтобы их было труднее обнаружить. Держите в секрете от детей количество предметов.

Дети проходят по тропе по одиночке, пытаясь обнаружить (не поднимая) как можно больше предметов. Когда каждый доходит до конца тропы, сообщает вам (на ухо), сколько предметов он заметил. Если никто не увидел всех предметов, то объявите, сколько было замечено, и скажите, что их было на самом деле больше. Предложите детям пройти тропу еще раз.

*Закончите игру* обсуждением того, как защитная окраска помогает животным спрятаться. Затем предложите детям поискать мелких животных с характерной защитной окраской (насекомых, пауков и т.д.).

**Игра «Воронья охота»**

**Место проведения:** парк, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие внимательности и творческого подхода к заданиям.

**Ход игры.** Эта игра заключается в поиске различных природных предметов. Детям выдаются «охотничьи» списки, содержащие перечисление этих предметов. Их поиски потребуют от детей не только внимательности, но и творческого подхода. Мы приводим здесь *пример* такого списка, но вы можете сами включить в него те предметы, которые дети могут найти в вашей местности.

***Охотничий список***:

1. Перышко

2. Семечко растения, принесенное ветром.

3. 100 штук чего-нибудь.

4. Кленовый лист.

5. Колючка.

6. Косточка.

7. Три различных семечка.

8. Что-нибудь круглое.

9. Скорлупка от яйца.

10. Что-нибудь ворсистое или пушистое.

11. Что-нибудь острое.

12. Кусочек шерсти.

13.Что-нибудь совершенно прямое.

14. Что-нибудь красивое.

15. Что-нибудь совершенно бесполезное для природы. (Не забывайте, что в природе ВСЕ имеет свое предназначение!)

16. Жеваный листок (не тобой!)

17. Что-то, что может шуметь.

18. Что-нибудь белое.

19. Что-нибудь очень важное для природы. (В природе ВСЕ важно - даже ядовитые растения!).

20. Что-нибудь мягкое.

21. Солнечная ловушка. (Это все, что ловит солнечное тепло - вода, камни, растения, животные.).

22. Большая улыбка

**Игра** **«Следопыт»**

**Место проведения:** парк, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие у детей внимательности

**Ход игры.** Во время прогулки или похода детям дается задание найти

предметы:

1) следов жизнедеятельности животных (это могут быть: экскременты глухаря, зайца, объеденная белкой шишка, обглоданная зайцем ветка осины, объеденный гусеницей лист);

2) птичьи перья;

3) семена, разносимые ветром;

4) листья одного вида дерева;

5) любые кости;

6) три вида семян;

7) запомнить один вид насекомого с покровительственной окраской;

8) что-либо круглое;

9) скорлупа от яиц;

10) что-либо мягкое;

11) любой предмет с острым краем;

12) пять видов антропогенного мусора;

13) что-либо ровное, прямое;

14) что-либо красивое;

15) естественный бесполезный для природы предмет (в природе все необходимо);

16) погрызенный не человеком предмет;

17) что-нибудь, что звучит;

18) что-либо белое;

19) что-либо важное для природы;

20) что-либо похожее на себя.

**Игра «В некотором Царстве…»**

**Место проведения:** парк, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепить знания о Царствах живой природы

***Оборудование:*** карточки со стилизованными изображениями трех Царств живой природы – растений, животных и грибов, картинки с изображением различных живых существ.

**Ход игры.** В разных углах игровой площадки разложите карточки со стилизованными изображениями трех Царств живой природы – растений, животных и грибов. Раздайте детям картинки с изображением различных живых существ и скажите, что с помощью волшебной фразы они будут превращаться в «жителей» разных Царств живой природы. После ваших слов: «В некотором царстве, в некотором государстве жили-были замечательные существа!», каждый ребенок «превращается» в то живое существо, которое изображено на его картинке:

***грибы*** – садятся на корточки, и сцепленные ладони кладут на голову;

***растения*** – стоят на месте, покачиваясь из стороны в сторону;

***животные*** – передвигаются, издавая характерные звуки (чик-чирик, и-го-го, ква-ква и т.д.).

Затем, после фразы «Раз, два, три - в свое Царство беги!», все разбегаются по соответствующим Царствам. Обязательно проверьте правильность выбора Царства каждым ребенком и обсудите ошибки.

**Игра «Микропоход»**

**Место проведения:** парк, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие наблюдательности.

***Оборудование:*** веревка, лупа,

**Ход игры.** «Микропоход» - очень короткая экспедиция вдоль шнура длиной 1 – 1.5 метра. «Путешественники», вооружившись лупами, проходят маршрут сантиметр за сантиметром ползком на животе, рассматривая такие природные чудеса, как травинки, согнувшиеся под тяжестью росы; разноцветных жуков в крапинку; восьмиглазых паучков с мощными челюстями.

Начните игру с того, что попросите каждого ребенка положить свой шнур на самый интересный, с его точки зрения, участок земли. Раздайте детям «волшебные» увеличительные стекла, которые позволят им превратиться в муравьев, путешествующих по лесному миру в миниатюре. Чтобы стимулировать работу детской фантазии, можете задать такие ***вопросы***: «Как выглядит мир, по которому вы сейчас путешествуете? Кто ваши ближайшие соседи? Вы дружите с ними? Много ли они трудятся? Что собирается сделать этот паук - съесть вас или прокатить на себе? Куда спешит этот жук в отливающем металлом одеянии?» В самом начале скажите детям, чтобы они не поднимали головы выше 30 см от земли.

**Игра «Кто я?»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** выяснить, в какое животное он «превратился».

***Оборудование:*** картинки с изображением животных

**Ход игры.** Прикрепите картинку с изображением какого-нибудь животного к спине одного из детей. (Ребенок не должен знать, что на ней изображено!) Попросите его повернуться спиной к остальным детям, чтобы они могли увидеть картинку. Для этого он должен задавать остальным детям вопросы, на которые те могут отвечать только «да», «нет», «может быть».

**Игра «Определение предмета»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** научить детей различать и запоминать виды деревьев и кустарников своей местности.

**Ход игры.** Эта игра похожа на игры типа «Кто первый?». Но она построена так, чтобы научить детей различать и запоминать виды деревьев и кустарников своей местности. Придя на место проведения игры, соберите образцы листьев, цветов и семян деревьев и кустарников - всего 7-10 предметов. Разбейте группу на две равные команды. Выстройте их лицом друг к другу в 10 метрах друг от друга. Разложите предметы на земле в ряд между командами. Команды должны рассчитаться так, чтобы у каждого игрока в каждой команде был свой номер - №1, №2, №3 и т.д.

Когда команды будут готовы, произнесите название дерева или кустарника, частью которого является один из лежащих на земле предметов, а затем назовите номер игрока. (Чтобы внести элемент неожиданности, называйте номера не по порядку.) Например, «Следующее растение - дуб, а номер - 3!».

Как только игроки под номером 3 услышат свой номер, они должны подбежать к образцам на земле и, стараясь, опередить друг друга, найти дубовую веточку (лист, кусочек коры, желудь). Победивший игрок приносит своей команде два очка. В случае ошибки команда теряет 2 очка.

**Игра «Совы и вороны»**

*Вариант 1*

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** направленная на закрепление полученных ранее знаний.

**Ход игры.** Разделите группу на две равные команды - Совы и Вороны. Выстройте обе команды лицом друг к другу на расстоянии одного метра. На расстоянии 4 -5 метров позади каждой команды проведите черту, обозначив таким образом «дом».

Ведущий произносит фразу, содержащую некое утверждение, и, если оно соответствует действительности, Совы начинают ловить Воронов, стремящихся добежать до «дома» и укрыться в нем. Если же утверждение не соответствует действительности, то Вороны ловят Сов. Пойманные игроки присоединяются к команде соперников.

*Примеры утверждений*:

* Желуди созревают на березах.
* Лиса – плотоядное животное.
* Лишайник – симбиоз гриба и водоросли и т.д.

**Игра «Совы и вороны»**

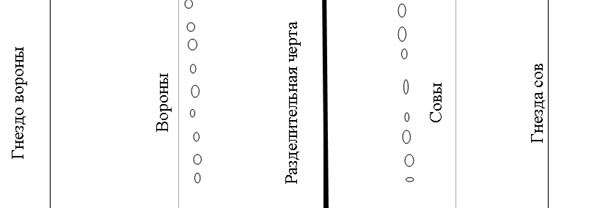
***Вариант 2***

**Ход игры**. Участники игры делятся на 2 команды. Команды выстраиваются в шеренги (горизонтально) друг против друга на расстоянии 4-6 м. Необходимо провести центральную (разделительную) черту между командами. Позади команд в 4-6 м также отметить место чертой, за которой находятся "гнезда".

*Совы любят правду*, они боятся лживых утверждений*, вороны* наоборот *любят ложь*, но боятся правды. Если ведущий говорит правдивое утверждение, то вороны убегают в свои гнезда, если ведущий лжет, то совы убегают от ворон. Пойманного, забирают в свою команду. Пойманным считается тот участник, который не успел добежать до своего гнезда.

*Примерные утверждения*:

* Мыши спят зимой – лживое
* Есть растения, питающиеся насекомыми – правдивое

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Ig12.jpg)

**Игра «Построим дерево»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знанний о строении дерева иего питании.

**Ход игры.** В этой игре участники изображают различные части дерева: стержневой корень, придаточные корни, сердцевину, древесину, луб, камбий и кору. В больших группах несколько игроков могут играть роль одного и того же слоя дерева.

Игроки, изображающие сердцевину, должны показать, что они обеспечивают прочность ствола и позволяют ему находиться в вертикальном положении. Корни (стержневой и придаточные) держат дерево подобно якорям и подают вверх воду и минеральные вещества. Слой древесины транспортирует воду к ветвям и листьям. Камбий - растущая часть ствола. По лубу пища поступает от листьев к другим частям дерева, а кора защищает все дерево.

***СЕРДЦЕВИНА*.** Чтобы начать игру, выберите двух или трех высоких и крепких ребят и попросите их сыграть роль сердцевины. Пусть они встанут спиной друг к другу. Скажите остальным участникам игры: «Это сердцевина - внутренний стержень дерева, его сила. Задача сердцевины - держать ствол и ветви вертикально, так, чтобы листья получили свою долю солнечной энергии. Сердцевина существует давно, она мертва, но прекрасно сохранилась! Когда-то сердцевина была живой, но теперь тысячи ее крошечных сосудов, по которым раньше поднималась вверх вода и опускалась вниз пища, заполнена дегтем и смолой». Скажите детям, изображающим сердцевину, что их задача - стоять прямо и не гнуться.

***СТЕРЖНЕВОЙ КОРЕНЬ*.** Попросите нескольких человек изобразить стержневой корень. Пусть они сядут у ног детей, изображающих сердцевину, так, чтобы смотреть в разные стороны. Скажите им: «Вы - очень длинный корень, называемый стержневым. Вы уходите глубоко в землю - до 9 метров. Стержневой корень сосет воду из самых глубин земли и держит дерево, словно якорь. Во время гроз стержневой корень не дает дереву упасть под напором ураганных ветров». Отметьте, что не все деревья имеют стержневые корни (например, красное дерево), но то, которое вы сейчас изображаете, имеет такой корень.

***ПРИДАТОЧНЫЕ КОРНИ***. Выберите детей с длинными волосами, которые не будут возражать, если вы предложите им лечь на пол. Попросите «придаточные корни» лечь на спину так, чтобы их ноги смотрели на «ствол», а головы - наружу. Скажите им: «Вы - придаточные корни. Их у одного дерева - сотни тысяч. Вы растете во все стороны от дерева, подобно ветвям, но только под землей. Вы тоже помогаете дереву стоять вертикально. У вас на концах множество крошечных корневых волосков».

В этом месте наклонитесь над одним из «придаточных корней» и распушите ему волосы вокруг головы. Продолжайте рассказ: «Если сложить все корневые волоски одного дерева, то они вытянутся в линию длиной в несколько километров. Эти волоски пронизывают каждый кубический сантиметр почвы. Когда они чувствуют, что где-то поблизости находится вода, то начинают расти в этом направлении, чтобы добраться до нее. Концы корневых волосков имеют твердые клетки, похожие на хоккейные шлемы. Я хочу, чтобы придаточные корни и стержневой корень попрактиковались во всасывании воды. Когда я скажу: «Начали!», вы сделаете так: (издайте громкий сосущий звук). Итак, начали!»

***ДРЕВЕСИНА.*** Теперь попросите небольшую группу детей изобразить древесину. Выберите столько людей, чтобы они плотным кольцом окружили сердцевину. Пусть они встанут вокруг нее, глядя внутрь и взявшись за руки. Следите за тем, чтобы никто не наступил на какой-нибудь «корень». Скажите детям: «Вы - часть дерева, которую называют древесиной или ксилемой. Вы тянете воду из корней и передаете ее самым высоким ветвям. Вы - самый эффективный насос в мире и при этом не имеете ни единой движущейся детали. Вы способны перекачивать сотни литров воды в день и делаете это со скоростью, превышающей 180 км/час! После того как корни высосут влагу из земли, ваша задача - поднять ее вверх по дереву. Когда я скажу «Поднимаем воду вверх», вы произнесете «Ви-и-и-и!» и при этом поднимите руки вверх. Давайте потренируемся. Сначала попросим корни высосать воду. Начали! Вслед за этим сразу же: «Поднимем воду вверх! Ви-и-и-и!»

***КАМБИЙ/ЛУБ.*** Выберите группу, которая будет изображать камбий/луб. Пусть эти дети тоже встанут вокруг древесины (лицом внутрь) и возьмутся за руки. Скажите им: «Следующим за древесиной идет слой камбия - растущая часть дерева. Каждый год он добавляет новый слой древесины и луба. Дерево растет за счет утолщения ствола от центра наружу, а также за счет удлинения концов корней и веток. Ваши волосы растут совсем не так». (Расположите ладонь одной руки горизонтально, раздвиньте пальцы и просуньте пальцы другой руки снизу вверх сквозь них.). «За камбием, ближе к коре, располагается слой луба. Это часть дерева, по которой движется пища, произведенная листьями, и которая распределяет эту пищу по всему дереву. Давайте превратим наши руки в листья». Пусть все вытянут руки вперед и вверх так, чтобы руки разных людей скрещивались в области запястий и предплечий, а кисти трепыхались, как листья. Когда я скажу «Сделаем пищу!», поднимите руки и потрясите «листочками», как будто вы поглощаете солнечную энергию и производите питательные вещества. А когда я скажу «Спустим пищу вниз!», вы должны будете произнести долгий утихающий звук «Ву-у-у», согнуть ноги в коленях и опустить корпус и руки к земле. Давайте потренируемся!»

Повторите со всеми «частями дерева» все звуки и движения в следующем порядке: «Начали! Сделаем пищу! Поднимем воду вверх! Спустим пищу вниз!» Обратите внимание на то, что кольцо камбия/луба делает пищу до того, как древесина поднимет воду. Проследите также, чтобы камбий/луб не поднимал руки и не тряс «листочками» до тех пор, пока вы не скажете «Сделаем пищу!». (Тогда руки игроков не устанут раньше времени.)

Попросите оставшихся участников изобразить кору дерева. Пусть они встанут в кружок вокруг дерева, глядя наружу. Скажите им: «Вы - кора дерева. От каких опасностей вы защищаете дерево?» Объясните, что кора защищает дерево от огня, насекомых, резких перепадов температуры и от девочек и мальчиков с перочинными ножиками в руках. Скажите «коре», как надо защищать дерево: «Поднимите руки как футбольный вратарь - оба локтя наружу, кулаки - на уровне груди (пауза). Вы слышите этот высокий звук? Это очень злой и очень голодный длинноносый сосновый точильщик. Пойду и посмотрю, смогу ли я остановить его? Если я не вернусь, вам самим придется бороться с ним»

Отойдите чуть в сторону и вернитесь в образе соснового точильщика. При этом надо хмуриться и вертеть головой туда - сюда. Возьмите ветку - это будут усики жука. Когда ветка уткнется в дерево, направьте свой длинный нос на него. Затем быстро обогните дерево, как будто вы ищите место, где можно проникнуть внутрь него сквозь кору. Дети, изображающие кору, должны попытаться отогнать вас.

Пока вы ходите вокруг дерева, подавайте команды другим его частям. Выкрикивайте команды в указанной ниже последовательности. Повторите все это три-четыре раза. В первый раз говорите: «Сердцевина - стойте прямо, не гнитесь!», «Будь твердой, кора», «Корни, начали!», «Листья, сделаем пищу!», «Древесина, поднимем воду вверх!», «Луб, спустим пищу вниз!». В дальнейшем, подавая команды, не называйте части дерева. По окончании игры помогите «корням» подняться с земли и предложите всем участникам пожать друг другу руки – ведь все вместе они были таким замечательным деревом!

**Игра «Поговорим о М.А.П.С.»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знанний о приспособлениях млекопитающих к выживанию в зимних условиях , коррекция отношения участников к «неприятным» животным, идентификация, формирование этики отношения ко всем живым существам.

***Оборудование:*** бланки с таблицами для всех участников.

**Ход игры.** Во время этого вида деятельности дети рассматривают различных млекопитающих своей местности и обсуждают, как каждое из них приспособилось к выживанию в зимних условиях. Напишите на доске или листе ватмана следующие способы выживания зверей в зимних условиях:

* **М**играция
* **А**ктивный образ жизни
* Создание **П**ищевых Припасов
* **С**пячка

Если взять первые буквы главных слов из описаний этих способов, то получится аббревиатура М.А.П.С. (Говоря о каждом из этих способов выживания зимой, мы имеем в виду как генетический, так и поведенческий механизм адаптации.) Попросите детей назвать два фактора, лимитирующих жизнь животных зимой (еда, тепло). Пусть дети объяснят, как они понимают каждый из четырех терминов:

* *Что такое миграция?*
* *Что значит «вести активный образ жизни»?*
* *Что значит «создавать припасы*»?
* *Что такое «спячка»?*

Предложите каждому ребенку представить себя каким-то млекопитающим своей местности. Разложите в разных углах классной комнаты таблички с буквами М, А, П, С и попросите каждого занять место возле той буквы, которая, по его мнению, соответствует способу выживания данного животного в зимних условиях. Подведите итоги игры, задав детям следующие вопросы:

* *Где вы можете обнаружить данное животное зимой?*
* *Может ли это животное выжить зимой в условиях данной местности? Почему «да» или почему «нет»? (Чем оно питается? Можно ли найти такую пищу в данной местности зимой?)*
* Как приспособилось это животное к выживанию зимой?
* Если это животное не может выжить в зимних условиях данной местности, где оно может найти убежище и выжить?
* Поняли ли вы, что скрывается за аббревиатурой М.А.П.С.? Можете ли вы назвать животных своей местности, использующих указанные способы выживания? (по одному животному на каждый способ)
* Каковы преимущества и недостатки каждого способа?
* Что происходит с животными, которые впадают в спячку? (Все жизненные процессы сильно замедляются.)

Объясните, что выделение только четырех способов выживания - это сильно упрощенная схема. Из каждого правила есть исключения.

Процедура: участникам предлагается заполнить таблицу, отметив в каждой клеточке «да» или «нет» или + и -. «Что у нас общего?»

Кто умеет плавать под водой может проспать всю зиму может заболеть умеет прыгать ест конфеты умеет летать ходит в школу живет в нашем доме умеет ползать хочет жить Гадюка Жаба Крыса Мышь Таракан Лягушка Пиявка Комар Паук Червяк Улитка Блоха Летучая мышь Моль Навозный жук Я сам(а)

Затем предлагается ответить на вопросы.

1. Что общего оказалось у тебя со всеми животными?

2. Что умеют делать некоторые животные, чего не можешь ты?

3. Чему из этого ты еще можешь научиться?

4. С кем из животных у тебя оказалось больше всего общего?

5. А что такого делаешь ты, что не делает никто из животных?

6. У тебя с животными оказалось больше общего или больше различного?

Примечание. В таблицу включены животные, которые по итогам специальных опросов населения оказались «самыми неприятными», их место в таблице соответствует полученному «рейтингу».

**Игра «Внуки Карла Линнея»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие способности тонко понимать, ощущать особенности разных живых существ, развитие воображения

***Оборудование:*** бумага и ручки.

***Процедура.*** Участники придумывают видовые названия животным и растениям, то есть добавляют прилагательные к названию природного объекта, чтобы само название вызывало у людей положительные эмоции, чтобы растение или животное с таким названием людям «трудно было обидеть». (Как примеры уже существующие: «благородный олень», «плакучая ива» и т.д.)

**Ход игры.** Можно использовать элементы ролевой игры: «Представьте, что Вы — Карл Линней...» или «Вы были в экспедиции и нашли новых животных и растения, не известные науке, их надо назвать...»

***Примечание***. В качестве примера можно привести видовые названия, которые давали участники тренинга: «уж молочный»; «заяц беззащитный»; «косуля нежная»; «паук трудолюбивый»; «чертополох рыцарский»; «еж игривый»; «ландыш хрупкий»; «паучок романтичный»; «мышь-хохотушка»; «жаба деликатная»; «пырей стойкий»; «крот усталый»; «одуванчик радостный»; «ворона сообразительная», «таракан перламутровый» и т.д.

**Игра** **«Филателия»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** расширение стратегий взаимодействия с объектами природы (представленными идеально), стимулирование интереса к ним.

***Оборудование:*** альбом с марками на тему «Флора и фауна», демонстрационные филателистические планшеты, специальный пинцет

**Ход игры.** Участники делятся на группы. После просмотра альбома с марками им предлагается составить на планшете тематическую экспозицию, используя марки из альбома. Тему выбирает сама группа. Упражнение заканчивается «выставкой», которая может оставаться в помещении до конца всех занятий. *Примечание.* Ведущий может сориентировать группу на выбор нетрадиционных тем, например: «Медведь и мир вокруг него», «Участники конкурса «Супер Хвост» и т.п.

**Игра** **«Географические названия»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** расширение зоны индивидуальной экологической ответственности, включённость в мир природы

***Оборудование:*** контурная карта-схема местности, на которой проводятся занятия, карандаши.

**Ход игры.** Знание местности участниками и опыт пребывания на этой местности. Участникам предлагается вспомнить свои впечатления от пребывания на тех или иных участках данной местности (на берегу озера, на поляне, на лесной тропинке и т.д.). На основе этих воспоминаний заполнить контурную карту, давая всем знакомым участкам и объектам собственные названия, связанные с какими-то событиями или впечатлениями. В местах интересных находок или встреч с животными можно сделать на карте соответствующие рисунки. В конце занятия участники рассказывают о своём опыте пребывания на территории, иллюстрируя свой рассказ демонстрацией карты. *Примечание.* Важно, чтобы названия участков местности носили эмоционально окрашенный, личностно значимый, романтический, лирический характер. Например, «Берег ночных следов», «Овраг шуршащих ящериц», «Поляна сладкой земляники», «Тропинка барсучьей норы» и т.д.

**Игра** **«Экологический кодекс жителей Земли»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** формирование экологичности мировоззрения, коррекция целей взаимодействия с природой.

***Оборудование:*** бумага, ручки.

**Ход игры.** Участникам предлагается провести «мозговой штурм» и совместно выработать «Экологический кодекс жителя Земли». На первом этапе фиксируются все предложения, сколь «неудачными» они бы не казались. Затем каждое из них оценивается участниками, выстраивается порядок положений Кодекса, «шлифуются» формулировки. В конце упражнения Кодекс обсуждается и дополняется участниками. *Примечание.* Этим упражнением целесообразно закончить игровой цикл.

**Игра** **«Канюки и мыши»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** (обучающая): 1. Иллюстрация взаимодействия «хищник – жертва»

2. Иллюстрация внутривидовой конкуренции

3. Иллюстрация антропогенного воздействия на природу

***Оборудование:*** коробка спичек, часть из которых помечена; мел, если игра проводится в помещении или на асфальте

**Ход игры.** 1. Из группы выбираются два человека «хищника» (например канюк). Все остальные дети – «мыши-полевки» или другие растительноядные мелкие млекопитающие.

2. На земле или на полу рисуется «поле» – круг большого диаметра.

На «поле» рассыпаются спички – это «колоски». Вокруг поля каждая «мышь» обозначает себе «норку».

***Задача «мышей»*** – натаскать себе в «нору» как можно больше «колосков», причем за 1 «ходку» «мышь» может принести, только один «колосок». ***«Канюки» охотятся за «мышами***». Причем они имеют право схватить, только движущуюся «мышь» и только в пределах «поля». «Мышь», замирая на поле, не может стать добычей. Каждый «канюк» складывает свою добычу в свое «гнездо». Игра продолжается до тех пор, пока не останется 1 или 2 «мыши» (в зависимости от числа играющих). В конце концов, проводится анализ результатов.

1. Выясняется, какой из «канюков» более удачливый или сильный (у кого больше улов).

2. Выясняется самая ловкая «мышь» (та, которую не поймали).

3. Выясняется негативное антропогенное воздействие на природу.

Оказывается, что «мыши», «съевшие» помеченные «колоски», съели растения, отравленные пестицидами, что негативно скажется на их потомстве, то же самое произойдет и с «канюками», съевшими таких «мышей».

Результаты игры можно обсуждать и интерпретировать по-разному, в зависимости от тех целей, которые ставит перед собой ведущий.

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Ig01.jpg)

**Игра «Зайцы» и «ресурсы»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

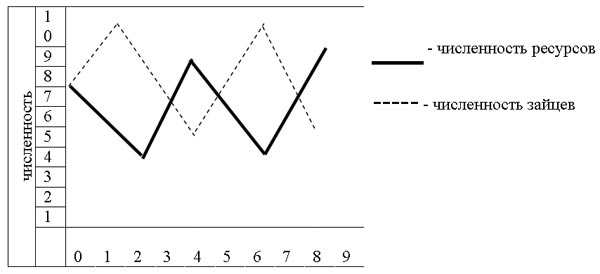
**Цель:** иллюстрация изменения численности популяции

***Оборудование:*** доска и цветные мелки или плакат и цветные карандаши или фломастеры.

**Ход игры.** Участники разбиваются на 2 равные команды (например: 15 и 15 человек) Обе команды выстраиваются в две шеренги друг напротив друга. Одна команда – «зайцы», другая – «ресурсы». Участники игры договариваются между собой об условных обозначениях ресурсов. *Например,* предлагается три вида ресурсов: вода, еда и жилище. Каждый «ресурс» до начала каждого тура игры задумывает, кем он будет (водой, едой или жилищем). Каждый «заяц» задумывает, что ему необходимо для жизни. Никто, ни «зайцы», ни «ресурсы» не делится с окружающими тем, что он задумал.

Ведущий командует: «Пошел первый год жизни популяции зайцев. Ресурсы, покажите, кто вы? «Ресурсы» демонстрируют условные обозначения. Далее ведущий командует: «Зайцы», вперед!» и хлопает в ладоши. Команда «зайцев» устремляется к «ресурсам» и выбирает себе того, кого заранее задумал. Причем каждый «заяц» может утащить только одного «ресурса». Схваченные «ресурсы» переходят в команду «зайцев» и превращаются в них. Те же «зайцы», которым ничего не досталось, переходят в команду «ресурсов» и превращаются в них. В это время на доске или на плакате ведущий на заранее нарисованном графике отмечает численность «зайцев» и «ресурсов». Важно, чтобы играющие, не жульничали, а выбирали тех, кого заранее задумали. Игра играется в несколько туров (1 год – 1 тур) 10 туров.

В конце концов, на доске получается график колебания численности популяции «зайцев» и колебания численности «ресурсов». Этот график можно объяснить и интерпретировать по собственному желанию.

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Ig02.jpg)

**Игра** **«Совы и дупла»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** объяснение необходимости старых деревьев для жизни многих обитателей леса.

**Ход игры.** Для этой игры дети делятся на 3 группы с одинаковым количеством участников. Каждая группа – семья сов, которая живет в своем дупле (им может быть дерево или другой объект). Ведущий рассказывает о жизни сов (о том, что они ведут активный образ жизни ночью, что питаются мышами, что могут устраивать жилище только в дуплах старых деревьев). После предлагается вылететь совам из своих жилищ на охоту. Все имитируют охоту. Вдруг ведущий становится лесорубом и срубает старое дерево с дуплом. Играющие должны как можно скорее занять оставшиеся 2 дупла. В дупле не может жить сов больше, чем было изначально в группе. Оставшиеся совы остаются без дупла и выходят из игры. В процессе игры идет объяснение необходимости старых деревьев для жизни многих обитателей леса.

**Игра** **«Летучая мышь и мотылек»**

(как жмурки)

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель** знакомство с принцип эхолокации

***Оборудование:*** повязка на глаза.

**Ход игры.** Летучая мышь должна найти мотылька среди деревьев**.**Все встают в виде деревьев (недалеко друг от друга). Летучая мышь завязывает глаза и произносит слово (например: «мышь»). Мотылек отвечает эхом и бегает вокруг деревьев. Если летучая мышь хватает дерево, – оно говорит: «Дерево». Вывод: летучая мышь поймает мотылька, когда будет использовать эхо часто (принцип эхолокации). Детям объясняется, как перемещаются и охотятся в темноте летучие мыши, дельфины и т.п.

**Игра** **«Паук и жертвы»**

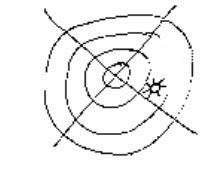
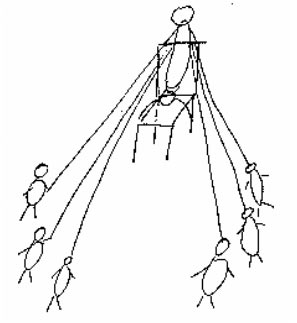
**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей, закрепление знанний о пищевых цепочках.

***Оборудование:*** стул со спинкой, 6-8 веревочек; вначале игры показывается рисунок с паутиной и паучком.

**Ход игры.**

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Ig05.jpg)[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Ig06.jpg)

Один из участников игры садится на стул лицом к спинке, руки кладет на спинку стула, на спинке стула лежат веревки, и каждый палец руки кладется на одну из веревок. Другие участники (6-8) стоят за спиной паука и держат каждый свою веревку. Руководитель показывает рукой на одного из участников – тот должен дернуть за веревку, а паук в свою очередь должен определить, в какой стороне паутины попалась жертва, и так продолжается до тех пор, пока паук не определит все жертвы. Определяет жертвы он пальцами, указывая, какая веревочка дернулась.

**Игра «Каждой твари по паре»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** знакомство с принцип эхолокации.

***Оборудование:*** : коробочки из-под спичек, фотопленки, а также из-под киндер-сюрпризов и т.д.; крупа, семечки, орешки, кнопки и т.д.

**Ход игры.** Игра показывает, как животные находят друг друга по звуку.

**1-й вариант.** Необходимо иметь несколько пар коробочек, в которые кладутся предметы или крупа одинакового количества и размера. Например, в паре коробочек лежат 5 горошин, в другой паре – 10 рисовых крупинок и т.д. Все коробочки раздаются играющим, которые не знают, что в них находится. По звуку в коробочке играющие, находят своего партнера.

**2-й вариант.** Возможно использовать одинаковые предметы, издающие одинаковый звук. У игроков завязаны глаза.

**Игра** **«Что я за зверь»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепить знания о животных и- их повадках.

**Ход игры.** В игре участвует группа ребят, количество игроков не ограничено. В группе есть ведущий. Один из игроков удаляется на небольшое расстояние, отворачивается и ждет, пока его не пригласят. Группа ребят совещается между собой насчет зверя, т.е. какого зверя они будут изображать или **2-й вариант**: отвечать на вопросы ведущего. Итак, зверь загадан, участник приглашается, игра начинается. Участник задает *вопросы* группе игроков, например: зверь маленький? может ползать? прыгать? у него есть пушистый мех? и т.д. Ребята в свою очередь отвечают ведущему «да» или «нет». Так продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает зверя. **2-й вариант** Группа ребят изображает зверя, а игрок должен определить зверя по мимике.

**Игра** **«Животные»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** помощь в усвоении знаний о фауне.

**Ход игры.** Участники становятся в круг, один из участников игры заходит в круг, становится на коленки и, ползая по кругу, начинает говорить о каком-то животном, насекомом что-то интересное, смешное. Например:

– Я гиена, я трусливое животное, люблю падаль и т.д.

– Я медведь, я косолапый…

Можно изобразить на карточках что-то смешное о медведе, гиене. Кто из участников игры, стоящих в кругу, засмеялся первым, тот заходит в круг и тоже начинает ползать и говорить о своем животном.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники игры ползают на коленях, кроме одного, который оказался самым серьезным и остался стоять, тогда все встают в круг, а серьезный участник игры начинает ползать и т.д.

**Игра «Ключ к животному или растению»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление материала по зоологии и ботанике.

***Оборудование:*** для группы в 20 человек достаточно 30 карточек с признаками, определяющими 3 животных или растения.

**Ход игры**. В каждой десятке карточек описываются признаки одного зверя, птицы или растения. Всего выбирается три вида. Например:

Собака Лягушка Бабочка

1. У меня бывает короткий и длинный хвост 1. Когда я маленький, я совсем не похож на родителей 1. У меня красивые разноцветные крылья

2. Я люблю мясо, но с удовольствием съедаю то, что мне могут предложить со стола 2. На лапках у меня есть перепонки 2. Мы находим друга по свойственному только партнеру запаху и т. д.

Для большего количества играющих можно взять 40 карточек. Все карточки перемешиваются и раздаются по 1-2 игрокам. Игроки должны собрать правильно карточки.

**Игра «Ученые на новом континенте»**

**Место проведения:** парк, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** закрепление знанний о растениях.

**Ход игры.** Ученые попали на новый континент, кругом незнакомая природа, необходимо определить все растения, деревья и дать им новые названия. Ученые разделяются на несколько групп (примерно 4 группы) по 3 человека и расходятся по разным сторонам. Каждая группа выбирает какое-то растение, рассматривает его, запоминает все особенности.

Затем все группы собираются в круг, каждая группа ученых начинает описывать свое растение. Сначала одна группа рассказывает, например, цветки розовые, листья сидячие, тычинок восемь и т.д. Другие группы ученых идут разыскивать это растение. Когда они его находят, возвращаются в круг. Если растение найдено правильно, то дают ему новое название, например, ромашка солнцевидная и т.д. Затем другая группа ученых рассказывает о своем растении и т.д. Когда все растения найдены, даны новые названия, эти растения можно прихватить с собой домой, в лагерь, в школу и там по определителю растений найти уже название, которое есть у каждого из растений.

**2-й вариант**. В лагерь возвращаются с растениями даже не для того, чтобы найти название растения, а посмотреть, известно ли это растение уже или нет.

**Игра «Узнай растения»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей, закрепление знанний о пищевых цепочках.

**Ход игры.** Играющие распределяются на две команды с одинаковым количеством человек в каждой. Между командами кладут объекты природы (листья растений, грибы, камни и т.д.). Игроки в каждой команде получают порядковые номера («1», «2», «3» и т.д.).

Ведущий называет растение и порядковый номер игроков, которые должны как можно быстрее взять в руки названное растение (или другой природный объект). Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся растения. Выигрывает та команда, у которой окажется большее количество растений.

**Игра «Запомни и найди растение»**

**Место проведения:** поле, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** знакомство с растениями своего края, развитие памяти.

***Оборудование:*** одноцветная ткань, образцы растений

**Ход игры.** Участникам игры на 20-30 секунд показывают 10-15 разных растений, разложенных на ткани. После этого образцы накрывают, а участники в группах по несколько человек находят эти растения вокруг. Время для поисков 10-15 минут. *Варианты*: определить по запаху, по вкусу, на ощупь. Можно использовать разные предметы. В ходе игры можно рассказать об особенностях тех или иных растений, что, безусловно, развивает интерес к родной природе.

**Игра «Отгадай, чьи следы»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** развитие памяти, наблюдательности.

**Ход игры.** Игру удобно проводить во влажную сырую погоду, или где-то на сырой земле, когда видны отпечатки обуви. Каждый из участников делает по одному отпечатку своей обуви. Внимательно изучаются все отпечатки. Затем они затираются. Один из участников закрывает глаза или уходит в сторону. Кто-то из участников оставляет отпечаток своей обуви. Открыв глаза, игрок должен отгадать, чей след на земле.

**Игра «Экологическое ориентирование»**

**Место проведения:** парк, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** ориентирование на местности, знакомство с особенностями растительного мира, развитие исследовательской деятельности.

***Оборудование:*** наборы заданий для играющих.

**Ход игры**. Группы получают задания, ориентировку и двигаются на станции или условные пункты. На станциях пришедшие играют в экологические игры.

**Игра «Секретное животное»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** (развивающая, образовательная) развитие внимания, наблюдательности, умения по описанию изображать предмет.

***Оборудование:*** определитель насекомых, птиц и т.д.; бумага; карандаши (цветные).

**Ход игры.** Ведущий подробно рассказывает детям о каком-то конкретном животном, которое он заранее выбрал в определителе. Ведущий описывает его внешний вид, размеры, образ жизни. Затем детям предлагается нарисовать это животное. После того, как рисунки завершены, руководитель показывает изображение этого животного из книги. Все сравнивают с ним свои рисунки.

**Игра «Шерлок Холмс»**

**Место проведения:** класс, лес.

**Участники:** ребята разных возрастов.

**Цель:** сплочение детей, закрепление знанний о пищевых цепочках.

***Оборудование:*** толстые нитки или шнур, колышки для обозначения площадки. **Ход игры**. Предварительно ведущий обозначает контуры площадок размером 60 х 60 см. I этап. Каждая команда получает задание запомнить все природные объекты, которые находятся на данной площадке.

II этап. Команды меняются площадками и делают до 5 изменений на площадке соперника.

III этап. Команды возвращаются на свои площадки и стараются найти все изменения.

**Литература.**

1. Заикина Е.А. Игра в экологическом образовании младших школьников.//Дополнительное образование. - 2004.-№ 2.- стр. 19-22.

2. Комогорцева Н.А. Мы идем в поход.//Читаем, учимся, играем. – 2003.-№ 8.-стр. 79-82.

Некрасов И.Б. Ура, мы на природе!// Читаем, учимся, играем. – 2003.-№ 8.-стр. 86-90, 94-96.

3. Ясвин В.Я. Мир природы в мире игр.//Экологическое образование. – 2000.-№ 4.-стр. 45-52.

4. Константинов Ю.С., Орлов С.В. Туризм и учитель.//Дополнительное образование. – 2003.-№ 5.- стр. 45-47.

5. Вачков И. Основы технологии группового тренинга. Психотехники: Учебное пособие. – М., 2000.

6. Петрусинский В.В. Игры: обучение, тренинг, досуг. М., 1994.

7. Кривцова С.В., Мухаматулина Е.А. Тренинг. Навыки конструктивного взаимодействия с подростками// Практическое руководство для школьного психолога. – М., 1997.

8. Леванова Е.А. Готовясь работать с подростками. – М., 1993.