

# ИГРАЯ ЗА ПРИРОДУ

ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ  
ОБРАЗОВАНИЕ  
ГЛАЗАМИ  
МОЛОДЕЖИ



ODDZIAŁ AKADEMICKI  
Polskiego Towarzystwa Turystyczno-Krajoznawczego  
w Krakowie



Буклет «Играя за природу» - результат молодежного обмена «Учась друг у друга – игры для экологического образования». Молодежный обмен и буклет были финансированы программой Молодежь в действии.

Организация РТТК хотела бы поблагодарить Европейскую комиссию (программа Молодежь в действии) за поддержку.



Education and Culture DG

'Youth in Action' Programme



Молодежь в действии – программа Евросоюза для людей в возрасте от 15 до 28 лет (иногда 13-30). Ее целью является выработка активной гражданской позиции, солидарности и терпимости среди молодых жителей Европы и вовлечение их в создание общего будущего для Союза. Молодежь в действии доступна всем! Она поддерживает мобильность внутри и вне границ ЕС, неформальное обучение, межкультурный диалог и доступность для всех молодых людей независимо от их образовательного, социального и культурного уровня.

# ИГРАЯ ЗАПРИРОДУ

---

ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ  
ГЛАЗАМИ МОЛОДЕЖИ

Декабрь 2010

## АВТОРЫ БУКЛЕТА «ИГРАЯ ЗА ПРИРОДУ»

Участники молодежного обмена «Учась друг у друга»:

Моника Котулак  
Мария Эстебанес  
Мария дель Мар Сеньорет Мартинес  
Альваро Клавихо Родригес  
Рауль Хименес Ромеро  
Хавьер Морато Гарсия  
Марсин Писио  
Антони Лис  
Илона Градус  
Зофья Вачоцка  
Антонио Тейшейра  
Бернарду Кардошу  
Сара Феррейра  
Элена Пинту  
Кристина Студена  
Мартина Борецка  
Радван Алкейр  
Кристина Менцова  
Андреа Кубенова  
Савина Алешиша  
Павел Гаджев  
Оля Спиридонова  
Элина Лиллова  
Надежда Величкова

Редакторы:

Моника Котулак  
Гося Зубович  
Джемма Трейси

Поддержка:

Ричард Ирвайн  
Ришард Кулик  
Кристина Онджейова  
Ирена Упикова  
Центр EDEN

Участники «Forest – Welcome home»

Перевод с английского:

Елена Баулина  
Рамила Губайдуллина  
Лидия Кринова  
Анастасия Поляк  
Анна Савкина

Буклет «Играя за природу. Экологическое образование глазами молодежи» - результат молодежного обмена «Учась друг у друга – игры для экологического образования», который проходил в течение семи дней в сентябре 2010 в горах Польши. В нем приняли участие пять европейских организаций, работающих в сфере молодежи и экологии, в частности экологического образования молодежи. Обмен был рассчитан на 25 участников (по 4 молодых человека и одному лидеру от каждой из следующих стран: Испания, Португалия, Болгария, Чехия и Польша). Мы использовали метод взаимного обучения для обмена идеями, опытом и лучшими техниками экологического образования, представив их в виде мастер-классов от участников.

Каждый день одна организация делала презентацию и проводила мастер-классы, обучая при помощи практики – мы считаем, что это лучший способ поделиться играми и занятиями по экологическому образованию. В ходе этого обмена все участники демонстрировали лучшие идеи и методы, которые они используют в работе с молодежью (например экологические и образовательные игры, разные занятия на воздухе). Целью было распространить самые успешные и оригинальные игры среди других организаций, а также улучшить и внести разнообразие в каждодневную жизнь НКО, работающих с молодежью.

Итак, чтобы поделиться результатами проекта с другими организациями и людьми, связанными с экологическим образованием, мы подготовили этот буклет со всеми играми, которые были представлены во время молодежного обмена.

Моника Котулак,  
Координатор проекта

# Экологическое образование

Согласно Джозефу Корнеллу, процесс обучения ребенка делится на четыре стадии:

**1. Пробудить энтузиазм**, потому что без него нельзя полноценно ощутить природу. Это спокойный, но мощный поток личного интереса и внимания.

**2. Сфокусировать внимание**, так как если мысли рассеяны, мы не можем оперативно воспринимать ни природу, ни что-либо еще. Так что необходимо спокойно сконцентрировать энтузиазм.

**3. Направить восприятие**. Постепенно фокусируя внимание, мы полнее осознаем то, что видим, слышим, трогаем, обоняем и воспринимаем интуитивно. Таким образом мы более тонко вливаемся в поток и ритм природы вокруг.

**4. Делиться вдохновением**. Природа всегда вдохновляет, поэтому возникшими мыслями необходимо делиться с другими. Это позволяет воодушевить других людей и помочь им лучше понять природу.

Источник: «Наслаждаемся природой вместе», Джозеф Корнелл.

Мы надеемся, что этот буклет даст вам достаточно идей для каждой стадии образовательного процесса, а предложенные занятия позволят детям:

- *увидеть целостность природы;*
- *понять роль и значимость каждого существа;*
- *почувствовать себя частью огромной природной сети;*
- *получить знания о природе и научиться ее уважать;*
- *научиться жить в гармонии с природой;*
- *осознать свою ответственность как часть единого целого.*

Мы верим, что дети лучше всего учатся играя, а также что близкое соприкосновение с природой – лучший способ научить детей тому, что мы хотим до них донести.

Во многих случаях ведущий всего лишь облегчает процесс познания природы. Очевидно, что окружающая природа, настроение группы и ее готовность к обучению и восприятию влияют на используемые методы. Следовательно ведущий может видоизменять занятия в соответствии с особенностями группы.

# ПРИКАСАЯСЬ К ПРИРОДЕ

## Прикасайся и познавай

|                                |                                       |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| <b>Цель игры:</b>              | познавать природу через прикосновение |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе                   |
| <b>Количество игроков:</b>     | не ограничено                         |
| <b>Возраст игроков:</b>        | не ограничен                          |
| <b>Время для подготовки:</b>   | не требуется                          |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | не требуются                          |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут                              |

### Описание:

Разбейте участников на пары. Первому в паре завязывают глаза, второй ведет первого к тому участку природы, который тот должен угадать. Участнику с завязанными глазами нужно потрогать предмет и постараться запомнить его. Затем они возвращаются в исходную точку. Первый участник развязывает глаза и старается найти этот участок природы. Потом участники меняются ролями.



## ЗНАКОМСТВО С ДЕРЕВОМ

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | познавать природу с помощью разных органов чувств |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе                               |
| <b>Количество игроков:</b>     | не ограничено                                     |
| <b>Возраст игроков:</b>        | 8–12 лет  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | не требуется                                      |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | повязки на глаза для половины участников          |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20–30 минут                                       |

### Описание:

Разбейте группу на пары. Один участник завязывает партнеру глаза и ведет его через лес к любому дереву, которое привлекает его внимание. Как далеко он поведет, зависит от возраста участников и их способности ориентироваться. Для всех, кроме очень маленьких детей, подойдет расстояние в 20-30 м. Второму участнику необходимо помочь человеку с завязанными глазами исследовать дерево и почувствовать его уникальность. Для этого лучше всего использовать особые указания. Например, если вы скажете детям “Потрогай дерево”, они откликнутся не с таким интересом, как если бы вы предложили: “Потрите щекой о кору”. Вместо «Исследуй свое дерево» уточните: «Это дерево еще живо? Ты можешь его обнять? Это дерево старше тебя? На нем есть другие растения? Следы животных? Насекомые?»

Когда исследование заканчивается, пара другим путем возвращается к началу. Здесь можно повеселиться, переводя партнера с завязанными глазами через несуществующие бревна и заходя с ним в труднопроходимые места, куда можно было и не заходить. Снимите повязку и предложите ребенку найти свое дерево уже с открытыми глазами. Внезапно, когда участник ищет, лес становится собранием уникальных деревьев. Дерево может стать незабываемым в жизни ребенка. Часто у детей формируется привязанность к «своему» дереву, и позже они возвращаются к месту, где играли в Знакомство с деревом.





## ПРОГУЛКА ВСЛЕПУЮ



|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | изучать природу разными органами чувств |
| <b>Место проведения:</b>       | на воздухе                              |
| <b>Количество игроков:</b>     | не ограничено                           |
| <b>Возраст игроков:</b>        | 8–12 лет                                |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет                                     |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | повязки для половины группы             |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20–30 минут                             |

### Описание:

Организовать и провести прогулку вслепую очень просто. Разбейте группы на пары, смешав детей и взрослых. Каждая пара выбирает, кто будет лидером сначала, а кому завяжут глаза. Лидер ведет второго участника по любому маршруту, который ему кажется интересным, помогая преодолевать препятствия в виде бревен или низко растущих веток. Также лидер может направлять руки партнера к интересным предметам, чтобы тот ощутил разнообразие звуков и запахов.



## Прикосновение к природе

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | познавать природу с помощью прикосновений, замечать мелкие детали, а не лес в целом |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе в хорошую погоду  |
| <b>Количество игроков:</b>     | 4 и более   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | не ограничен (для детей надо продумывать более короткие маршруты)                   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 15 минут  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | повязки на глаза для всех участников, моток крепкой веревки, бумага и карандаши     |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 45 минут  |

### Описание:

Подготовьте дорожку между деревьев при помощи веревки. Она должна проходить над интересными для исследования местами, например мхом, пнями старых деревьев, корой и т.д. Меняйте высоту прохождения веревки - от метра до нескольких сантиметров. Если вы планируете проводить игру с детьми, завязывайте узелки над интересными объектами.

Завяжите глаза участникам и выведите их к дорожке. Помогите им найти начало веревки и предложите им следовать указанному пути. Убедитесь, что между участниками достаточное расстояние, чтобы каждый мог найти и исследовать при помощи осязания все объекты. Участники не должны разговаривать и могут разуться, чтобы идти медленнее и уделять больше внимания окружающей среде и интересным предметам.

После игры попросите всех нарисовать то, чего они касались и что чувствовали. Или просто сядьте в круг и поговорите об этом. Важно не допустить соревнования между участниками - количество исследованных предметов не имеет значения.

После рисования или обсуждения вернитесь на дорожку и пройдите ее без повязок, проверяя себя.





# ОБНИМИ ДЕРЕВО



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | вовлечь участников в контакт с деревьями и окружающей территорией без участия органов зрения, также игра хорошо подходит для установления доверительных отношений в группе |
| <b>Место проведения:</b>       | дорога в красивой лесистой местности   |
| <b>Количество игроков:</b>     | 30   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | не ограничен   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | повязки на глаза   |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 30 минут   |

## Описание:

Участники делятся на пары. По очереди каждому из пары завязывают глаза, ведут к дереву, дают время его потрогать и почувствовать, а затем уведут обратно. После того как повязку снимают, обнимавший дерево участник пытается найти свое дерево.

Важное правило: участник с завязанными глазами всегда должен держать кого-то за руку или касаться дерева.



# СОЗЕРЦАЯ ПРИРОДУ



## Радуга



|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | понаблюдать за богатством и многообразием цвета в природе |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе                                       |
| <b>Количество игроков:</b>     | 4 и более   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | 5 лет и старше  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 20 минут  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | кусочки цветной бумаги                                    |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 15 минут  |

### Описание:

Разделите участников на пары. Дайте каждой группе набор кусочков бумаги разных цветов и попросите их найти те же цвета в природе вокруг. Напомните им, что брать с собой от природы ничего не нужно, только внимательно наблюдать какое-то время. После этого спросите, все ли цвета им удалось найти.





## КАРТА ОКРЕСТНОСТЕЙ



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | понаблюдать за природой, сфокусироваться на отдельном участке и, изучив окрестности (нарисовать карту) |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе  |
| <b>Количество игроков:</b>     | не ограничено  |
| <b>Возраст игроков:</b>        | старше пяти лет  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 30 минут   |

### Описание:

Для начала отметьте центр того места, которое вы собираетесь исследовать, положив туда камешек. Попросите участников принести по две палки: одну длиннее их руки, другую вдвое меньше. Пусть игроки сложат из этих палок вокруг камешка большую пиццу – круг, разделенный на сегменты. Из длинных палок делят круг на сегменты, короткие образуют. Каждый участник выбирает себе один кусок круга. Затем игроки поворачиваются спиной к центру и отправляются изучать территорию в своем сегменте. Достаточно отойти на 50 метров. Через каждые несколько шагов (10 метров) участнику нужно подобрать какой-нибудь объект, характерный для этой местности, например, лист дуба, кусочек мха, камень. Как только у игроков наберется по пять предметов, они могут вернуться назад и выложить свою коллекцию в круг: то, что было найдено первым, должно оказаться ближе всего к центру. Когда все участники закончат выкладывать свои предметы, ваша карта будет готова, и вы сможете увидеть, из каких природных элементов состоит ваша местность. Такие карты использовали еще доисторические люди, чтобы лучше ориентироваться на местности и помнить, где можно найти разные ресурсы.





# ПРИРОДНЫЕ УЗОРЫ



|                                |                                      |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| <b>Цель игры:</b>              | показать сходство рисунков в природе |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе                  |
| <b>Количество игроков:</b>     | не ограничено                        |
| <b>Возраст игроков:</b>        | не ограничен                         |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет                                  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | ручка для каждого участника          |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 15 минут                             |

## Описание:

Попросите участников выбрать три соединенных между собой линии на своей ладони и обвести их ручкой. Затем попросите их найти тот же самый рисунок из линий, но уже в природе, например, в узоре на листьях или в расположении веток.





# ЭКОСИСТЕМЫ



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | показать взаимосвязь и взаимозависимость элементов экосистем |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе или в помещении                          |
| <b>Количество игроков:</b>     | более 10   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 10 лет  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут   |

## Описание:

Перед началом игры предложите участникам понаблюдать за отношениями, используемыми в игре. Каждый человек должен выбрать двух других участников, с которыми он всегда будет стараться оставаться в треугольнике. Когда один из треугольника двигается, другие должны менять свое положение, чтобы сохранить форму фигуры.

Во втором раунде правило то же, но добавляется новая информация. Если участник кого-то касается, этот человек должен выйти из игры. Если выбывший принадлежал к треугольнику, оставшиеся могут тоже выйти из игры или найти замену.

В последнем раунде человек, до которого дотронется ведущий, выбывает из игры вместе с двумя другими из его треугольника. Когда участников не остается, спросите их, какую закономерность можно было пронаблюдать в этой игре и в природе. Затем можно продолжить разговор на тему, почему все в природе связано и зависит друг от друга.





## КВАДРАТНЫЙ МЕТР



|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | понаблюдать за природой, показать, что даже на очень маленьком участке земли можно найти разнообразные растения и живых существ |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе   |
| <b>Количество игроков:</b>     | не ограничено   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 5 лет  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет   |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут  |

### Описание:

Помогите участникам выбрать себе участок земли размером в один квадратный метр и понаблюдать за ним в течение 10 минут. Если дети совсем маленькие, то это время можно сократить. Попросите их запомнить, какие там есть цвета, формы, растения и животные. По прошествии заданного времени сядьте все вместе в круг и попросите детей рассказать, что они увидели, что их впечатлило.





## СЛЕПОЙ ЛАГЕРЬ



|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | показать, как охотятся хищники, и насколько важно быть тихим в природе      |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе   |
| <b>Количество игроков:</b>     | 30 участников, поделенных на 2 группы                                       |
| <b>Возраст игроков:</b>        | не ограничен  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | повязки на глаза для половины участников, предмет, который будет «кроликом» |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 30 минут  |

### Описание:

Завяжите участникам глаза и поставьте их в круг на расстоянии 4–5 шагов друг от друга. Выберите какой-нибудь предмет, который будет символизировать «кролика», и положите его в центр круга так, чтобы до каждого игрока получилось расстояние в 6–8 шагов. Другая группа будет изображать лису. «Лиса» должна бесшумно приблизиться к «кролику» и коснуться его. Если один из игроков с завязанными глазами услышит шум от «лисы», и покажет пальцем верное направление, откуда она приближается, то «лиса» должна будет вернуться на исходную позицию. Та «лиса», которой удастся коснуться «кролика» и остаться незамеченной, выигрывает. Как только одна из лис выигрывает, команды меняют ролями. Выигрывает та команда «лис», которая сможет достать «кролика» быстрее соперника.





## ФОТОГРАФЫ



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | потренировать способность детей запоминать детали и фокусировать свое внимание на том, что они видят |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе  |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 6 (количество игроков должно быть четным, чтобы разбить их на пары)                               |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 5 лет   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | повязки на глаза   |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20–30 минут  |

### Описание:

Игра будет более интересной, если проводить ее в месте, где есть много разнообразных растений. Дети разбиваются на пары, в которых один из них станет «фотоаппаратом», а другой «фотографом». «Фотоаппаратом» нужно завязать глаза, после чего пары отправляются бродить по участку. Пару ведет «фотограф». Он может остановиться где угодно и сделать фотографию, то есть развязать своему напарнику глаза на 1-2 секунды. «Фотоаппарат» должен запомнить все, что он видит, чтобы потом рассказать, какую фотографию они сделали. Если вы будете задавать игроку вопросы, ему будет проще ответить и вспомнить все детали. Если 1-2 секунд мало, чтобы «сделать снимок», это время можно увеличить. Игру также можно сделать длиннее и интереснее, если попросить «фотографов» придумать историю на основе тех снимков, что они сделали, а «фотоаппарат» угадать ее сюжет. В конце игры попросите участников нарисовать эту историю в картинках или даже написать небольшой рассказ к ним.





## СПРЯТАННОЕ ПИСЬМО



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | улучшить навыки ориентирования и топографические знания о местности                            |
| <b>Место проведения:</b>       | в лесу   |
| <b>Количество игроков:</b>     | 30 игроков, поделенных на 6 команд   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | не ограничен   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | листы бумаги шести разных цветов (для каждого игрока) с именем и изображением исчезающих видов |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 30 минут   |

### Описание:

Игроки делятся на шесть команд и отправляются в лес. Каждый участник играет роль почтальона, который несет послание о каком-либо исчезающем виде флоры или фауны. По команде ведущего (он кричит: «Прятать!») все игроки разбегаются и прячут свои письма в лесу, после чего все возвращаются к ведущему. Все вместе проходят еще около двухсот метров, после чего ведущий говорит



участникам, что пора поискать редких животных и растения. Каждый игрок должен отыскать свое письмо с изображением того или иного редкого вида, а также письма других участников. После пяти минут поисков все снова собираются вместе с ведущим и проверяют, кто что нашел. Каждой команде дается одно очко за свое письмо и два очка за письма других команд.



## ПУСТЫННАЯ ТРОПА



|                                |                     |
|--------------------------------|---------------------|
| <b>Цель игры:</b>              | единение с природой |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе |
| <b>Количество игроков:</b>     | любое               |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 8 лет            |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет                 |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет                 |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 30 минут            |

### Описание:

Расскажите детям, что индейцы в их возрасте имеют обыкновение пускаться в путь по диким местам, чтобы перенять от природы особую мудрость. Они верят, что если вести себя тихо и быть внимательными ко всему, что происходит вокруг, природа поможет лучше узнать устройство этого мира и себя самого. После объяснения отправляйтесь с детьми на прогулку по тропе в тишине. Во время пути оставляйте по одному участнику на тропе в полном одиночестве на таком расстоянии, чтобы они не могли видеть друг друга. Дайте им время на изучение того кусочка природы, с которым они столкнутся, а затем снова соберите всех вместе.

Источник: Джозеф Бхарат Корнелл "Наслаждаемся природой вместе. Игры на природе для всех возрастов"





## ПРОГУЛКА БОСИКОМ



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | навыки наблюдения и выслеживания в дикой природе |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе                              |
| <b>Количество игроков:</b>     | 1–15   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 8 лет   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 30 минут   |

### Описание:

Эта игра – это отличный способ дать людям возможность замедлить ритм жизни на небольшое время. Она также дает возможность понаблюдать за дикой природой, потому что в тишине меньше шансов спугнуть животных. Попросите участников разуться и снять носки. Объяснить движения будет проще, если одновременно показывать их детям. Сделайте маленький шаг вперед и осторожно припадите к земле, касаясь ее только передней частью стоп. Затем аккуратно опустите пятку той ноги, которой вы сделали шаг, чтобы вся стопа оказалась на земле. В этот момент стопа должна лишь слегка опираться на поверхность. Перед тем как перенести вес на эту стопу, спросите детей, чувствуют ли они веточки, листья или что-то другое, что может создать шум. Если нет, то вес можно переносить. Скажите детям, что, совершая прогулку такими маленькими шажками, они смогут легче соблюдать равновесие и будут чувствовать себя увереннее, наблюдая за животными.



Источник: Джозеф Бхарат Корнелл "Наслаждаемся природой вместе. Игры на природе для всех возрастов"

# СЛУШАЯ ПРИРОДУ



## Звуки природы



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | распознать звуки природы, сконцентрировать внимание на восприятии звуков |
| <b>Место проведения:</b>       | вне помещения  |
| <b>Количество игроков:</b>     | больше 2   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | не ограничен   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | около 5 минут  |

### Описание:



Все игроки встают в круг, закрывают глаза и поднимают руки вверх, сжав кисти в кулак. В течение 1-2 минут группа прислушивается к звукам природы. Каждый раз, когда кто-то из игроков слышит новый звук природы, он разгибает один палец. Через некоторое время ведущий предлагает участникам открыть глаза и сравнить результаты. В этой игре нет победителей, т.к. ее цель не заключается в том, чтобы услышать максимальное количество разнообразных звуков!



## КАРТА ЗВУКОВ



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | знакомство с природой при помощи слуха |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе                    |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 4                                   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 7 лет                               |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 5 минут                                |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | карандаши и листы бумаги               |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут                               |

### Описание:

У каждого участника игры должен быть карандаш и лист бумаги. Лист бумаги будет картой местности, в центре листа участники должны обозначить свое местоположение, нарисовав крест (X). Задача участников в ходе игры прислушиваться к звукам природы и обозначать их на своей карте. Например, если кто-то из участников слышит пение птицы, он/она рисует птицу на своей карте, при этом важно расположить символ звука на карте именно там, откуда доносится этот звук. Таким образом, участники создают карту окружающих их звуков.



# НЮХАЯ ПРИРОДУ



## ЛЕСНОЙ КОКТЕЙЛЬ



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | познавать природу через запахи, распознавать различные запахи, создать собственный аромат, соединив различные запахи |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе  |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 5   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | не ограничен   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 5 минут  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | пластиковый стакан для каждого игрока  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут   |

### Описание:

У каждого игрока есть свой пластиковый стакан, в котором он/она будет смешивать свой коктейль запахов. Также игрокам необходимо найти палочку, которой они смогут перемешать ингредиенты коктейля. В свой стаканчик игроки могут помещать все, что им захочется, разламывать ингредиенты и добавлять в смесь воду. Когда коктейль будет готов, игрок должен придумать ему название, а также то, какую волшебную силу этот коктейль даст каждому, кто понюхает его. После этого игроки могут поделиться коктейлями друг с другом.



# ВООБРАЖЕНИЕ



## СТРОИМ ДЕРЕВО



|                                |                                  |
|--------------------------------|----------------------------------|
| <b>Цель игры:</b>              | понять, как функционирует дерево |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе              |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 12                            |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 10 лет                        |
| <b>Время для подготовки:</b>   | около 5 минут                    |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | не требуются                     |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут                         |

### Описание:

В ходе игры нужно построить дерево, используя тела участников. Нужно разделить всех участников на небольшие группы, каждая из которых будет строить определенную часть дерева.

Вот как это происходит:

**СЕРДЦЕВИНА:** Выберите 2 или 3 высоких и достаточно сильных участника и попросите их быть сердцевинной. Поставьте их спинами друг к другу. Скажите другим участникам: «Это сердцевина дерева - его внутренний стержень, опора. Серцевина поддерживает ствол и ветви дерева, поэтому его листья получают достаточно солнечного света. Серцевина существует в дереве уже так давно, что уже омертвела, но она хорошо сохранилась! Когда-то сердцевина была живой, но тысячи маленьких трубочек, по которым когда-то вода поднималась вверх, а вещества, образованные растением в листьях, вниз, теперь забиты смолой». Скажите игрокам, составляющим сердцевину, что их задача стоять прямо. Они могут отбивать рукой на груди ритм биения сердца, воспроизводя его звук - «бум-бум».

**ГЛАВНЫЙ КОРЕНЬ:** Далее попросите нескольких людей сыграть роль главного корня. Попросите их сесть вокруг основания сердцевинной, спиной к ней. Объясните им: «Вы - очень длинный корень, который называется главным. Посадите себя глубоко в землю - где-то на 9 метров. Этот корень помогает дереву добывать воду из глубины и помогает дереву прочно закрепиться в земле. Во время непогоды он удерживает дерево, не позволяя сильному ветру вырвать его из земли». Не забудьте упомянуть, что не у всех деревьев есть главный корень (например, у деревьев с красной древесиной его нет), но у этого дерева он есть.

Игроки могут прижать колени к груди и издавать звуки, имитирующие всасывание воды и питательных веществ из почвы.

**БОКОВЫЕ КОРНИ:** Выберите людей с длинными волосами, которые не будут возражать, если вы попросите их лечь на землю! Попросите их сделать это, расположив ноги как можно ближе к стволу дерева, а головы настолько далеко от него, насколько позволяет их рост. Скажите им: «Вы - боковые корни. Вас сотни, вы растете в стороны от дерева, как и его ветви, но только под землей. Вы также помогаете дереву держаться в земле прямо. На ваших концах расположены маленькие корневые волоски». Они также могут издавать звуки, имитирующие всасывание воды и питательных веществ.

Присядьте около одного из боковых корней и расправьте его/ее волосы, разложив их вокруг его головы. Продолжите свой рассказ: «Протяженность корневых волосков дерева достигает тысяч километров, так что они пронизывают каждый сантиметр почвы, в которой растет дерево. Если они чувствуют воду неподалеку, то их клетки растут по направлению к воде и всасывают ее. На концах корневых волосков расположены клетки, прочные как шлемы игроков в Американский футбол. Я хочу, чтобы боковые корни и корневые волоски всасывали воду. Когда я говорю: «Всасывайте воду!» - вы должны делать так (сымитируйте звук всасывания воды). Итак, покажите мне, как вы всасываете воду!»

**КСИЛЕМА:** Теперь попросите небольшую группу людей сыграть роль ксилемы. Выберите достаточно людей, чтобы они могли образовать круг вокруг сердцевины, стоя к ней лицом и держась за руки. Им нужно быть осторожными, чтобы не наступить на корни дерева! Скажите им: «Вы - часть дерева, которая называется ксилемой. Вы поднимаете воду от корней дерева к самым высоким его ветвям. Вы - самый эффективный насос в мире, при этом не имеющий движущихся частей. Вы способны поднимать сотни галлонов воды в день со скоростью, достигающей 160 км/ч. После того как корни добывают воду из земли, вы поднимаете ее вверх по дереву. Когда я скажу «Поднимайте воду», вы произнесете: «Ксилема!» (произнесите это слово, повышая тон голоса и громкость), одновременно резко поднимая руки вверх.

Отрепетируйте это с игроками, сказав: «Давайте попробуем. Сначала корни добывают воду. Всасывайте воду! Теперь ксилема поднимает воду вверх. Поднимайте воду вверх! Ксилема!»

**КАМБИЙ:** Выберите несколько участников на роль камбия. Пусть они встанут вокруг ксилемы, лицами к ней, держась за руки. Скажите им: «Внутри дерева есть слой камбия - это растущая часть дерева. Каждый год камбий образует новые слои ксилемы и флоэмы. Дерево растет изнутри ствола, его рост также происходит на концах корней и ветвей. Участники, изображающие камбий, могут держаться за руки и трясти спинами, напевая: «Мы образуем клетки, Ча-Ча-Ча!»

**ФЛОЭМА:** Позади вас располагается флоэма. Это часть дерева, которая переносит питательные вещества, образовавшиеся в листьях дерева, и доставляет их к другим частям дерева. Попросите участников, отобранных на роль флоэмы, перекрестить руки на уровне запястий и предплечий, при этом их кисти должны оставаться свободными и изображать колыхание листьев на ветру.

Теперь скажите им: «Когда я скажу «Давайте образуем питательные вещества!», - поднимите руки вверх, покажите, как колышутся листья на ветру, впитывая энергию солнца и образуя питательные вещества. Затем, когда я скажу: «Давайте перенесем питательные вещества вниз!», - вы издадите звук Хууууу! (длинный нисходящий звук). В это же время вы опускаетесь на колени и склоняетесь руками и туловищем к земле. Давайте попробуем!»

Теперь отрепетируйте все звуки и движения в следующем порядке: «Добываем воду! Производим питательные вещества! Переносим воду вверх по дереву! Переносим питательные вещества вниз по дереву! (Убедитесь, что круги камбия и флоэмы производят питательные вещества, до того как ксилема переносит воду вверх по дереву. Кроме того проследите, чтобы они не поднимали руки вверх и не изображали трепетание листьев до тех пор, пока вы не произнесете: «Производим питательные вещества!»). Таким образом они не устанут держать руки наверху)

**КОРА:** Попросите оставшихся игроков изображать кору. Пусть они встанут вокруг дерева, спинами к нему. Скажите им: «Вы кора. От чего вы защищаете дерево?» Предложите варианты: огонь, насекомые, резкие перепады температур, карманные ножики маленьких детей. Расскажите игрокам, исполняющим роль коры, о том, как они защищают дерево: «Поднимите свои руки, выставив локти вперед и прижав кулаки к груди. Слышите этот высокий звук? Это злая древоточка. Я пойду и попытаюсь остановить ее, но, если у меня не получится, это придется сделать вам». В этот момент скройтесь за деревом и вернитесь уже в роли древоточки. Постарайтесь развеселить участников, сделав сердитое выражение лица, прикрепив к своей голове ветки, изображающие усики и двигая головой вперед- назад. Направьте свои усики на дерево. После чего начинайте бегать вокруг дерева, притворяясь, что пытаетесь проникнуть внутрь через слой коры. Роль игроков, изображающих кору, в том, чтобы дать Вам отпор.

Если игроков достаточно, можно попросить несколько человек изобразить микоризные грибы - эти грибы переплетаются с корневыми волосками дерева, поставляя дереву воду и питательные вещества и получая от него взамен сахар.

Вы можете продемонстрировать участникам сезонные изменения, происходящие в дереве (начиная с пробуждения, когда в конце зимы в дереве начинается перемещаться сок, распускание листьев весной, полноценный рост в течение лета и, заканчивая засыпанием дерева на зиму в конце осени).

Источник: Джозеф Бхарат Корнелл "Наслаждаемся природой вместе. Игры на природе для всех возрастов"



## БЫТЬ ЧАСТЬЮ ПРИРОДЫ



|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | Познакомить детей с различными экосистемами, животными и растениями, чтобы они смогли почувствовать себя частью природы |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе   |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 4  |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 4 лет  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 20 минут (за это время нужно подготовить текст об экосистеме и растениях/животных, принадлежащих к ней)                 |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | не требуются  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 10 минут  |

### Описание:

Кратко расскажите детям об основных характеристиках любой выбранной вами экосистемы (какие организмы к ней принадлежат, характеристика почвы, доступность воды). Чтобы дети смогли понять и оценить потребности и «правила жизни» в этой экосистеме, скажите им, что они станут ее частью. Каждый участник должен перевоплотиться в растение или животное, принадлежащее к этой экосистеме; важно, чтобы игроки действительно почувствовали, как будто они живут в ней.

Попросите их закрыть глаза и мысленно представить себя в роли выбранного каждым из участников растения/животного из обсуждаемой экосистемы. В этот момент зачитайте им подготовленный Вами текст, в котором расскажите о дне, годе или даже полном цикле жизни этого растения/животного в этой экосистеме. В рассказе нужно упомянуть о взаимодействии этого существа с другими обитателями экосистемы и с самими условиями обитания.

К примеру, попросите их представить себя бабочкой, живущей в степи, и расскажите о чудесном весеннем дне, который они провели там, описав его с рассвета до заката. Бабочка порхает среди цветов, питается там же, наблюдая за другими существами. Она может увидеть ящерицу, где-то сбросившую свой хвост (можете спросить участников, почему это могло произойти), муравьев, переносящих еду в свой муравейник, змею, ползущую по земле, бегающих кроликов, летающих пчел и т.д. Перед тем, как Вы начнете рассказывать свою историю, в общих чертах расскажите им о степи.





# ВООБРАЖАЯ ДЕРЕВО



|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | привить ценностное отношение к деревьям |
| <b>Место проведения:</b>       | в любом месте                           |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 2                                    |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 5 лет                                |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 20 минут                                |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет                                     |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут                                |

## Описание:



Попросите участников встать под деревом и закрыть глаза. Они должны стоять достаточно близко к Вам, чтобы без усилий слышать то, что Вы говорите. Скажите им, что сейчас они смогут прожить целый год из жизни дерева. Более того, они сами станут деревом. Пока Вы будете рассказывать им историю о жизни дерева, участники могут поднять свои руки, изображая ими ветви дерева, или просто стоять с закрытыми глазами, стараясь представить то, что они услышат. Начните рассказывать историю о жизни дерева в течение года...

Источник: Джозеф Бхарат Корнелл  
"Наслаждаемся природой вместе. Игры на природе для всех возрастов"

## СОЗДАНИЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | понять, как выглядят различные типы мест обитания |
| <b>Место проведения:</b>       | в живописном месте на природе                     |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 4  |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 7 лет  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 5 минут   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | не требуются                                      |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут  |

### Описание:

Разделите участников игры на небольшие группы. Ваша цель - вместе с каждой группой участников создать разнообразные места обитания. Ведущий игры предлагает список мест, которые будут изображать участники. Например: если выбранная среда - это лес, то несколько участников игры будут изображать деревья, другие - ветер, третьи - животных, живущих в лесу. В конце игры, другие группы участников должны отгадать, что изображает каждая группа.



# ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ



## ДУХ ДЕРЕВА



|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | развить творческие способности, найти общий язык с природой |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе   |
| <b>Количество игроков:</b>     | не ограничено   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | не ограничен  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет   |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 45 минут  |

### Описание:

Для начала расскажите детям о духах деревьев. Затем предложите им создать образы этих духов. Для этого поделите участников на небольшие команды (дети постарше могут сделать это задание индивидуально). Пусть ребята сами найдут те деревья, которые им нравятся. Покажите им, как, взяв немного земли или глины и приклеив ее к коре, можно создать лицо того духа, который по их мнению обитает внутри дерева. В создании этого образа можно использовать цветы, листья, ветки и другие подручные материалы. Не забудьте взять с собой салфетки, чтобы протереть руки участников после игры.





## ЛЕСНОЙ ОРКЕСТР



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | укрепить связь с природой и музыкой, сделать группу более динамичной |
| <b>Место проведения:</b>       | в лесу   |
| <b>Количество игроков:</b>     | 30, поделенных на 2 группы   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | не ограничен   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 30 минут   |

### Описание:

Сначала каждый участник ищет в лесу что-либо, что может служить музыкальным инструментом. Это нечто должно издавать интересный звук и быть сделанным только из природных материалов. Например, палочки и камушки стучат друг о друга, трава и шишки издают шелестящие звуки, а из стручков некоторых растений и травинок могут получиться свистульки. После того как все участники найдут себе музыкальный инструмент, две команды становятся друг напротив друга и начинают играть. Кто громче, тот и победил!





# ИСТОРИЯ МУСОРА



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | задуматься о проблеме мусора, о его переработке и о дальнейшем использовании |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе  |
| <b>Количество игроков:</b>     | 8–30   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 6 лет   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 10 минут   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 2–4 часа   |

## Description:



Участники делятся на группы по 3–6 человек в каждой команде. Игра состоит из трех частей. В первой части дети ищут что-либо, ставшее мусором, а затем придумывают историю его жизни: от производства до разрушения. Во второй части участники рассказывают эту историю всем остальным. Детям можно предложить сделать это разными способами: разыграть театральную сценку, просто рассказать с выражением в прозе. Про мусор можно придумать стихотворение, спеть песенку или изобразить все пантомимой, а также нарисовать комикс или серию рисунков. Обычно участникам требуется как минимум час на творческое задание.



## ЛАНДШАФТНОЕ ИСКУССТВО

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | развить творческие способности, познакомиться с природными материалами |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе, лучше в лесу или на лужайке                       |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 4   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 7 лет   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 45 минут   |

### Описание:

Попросите участников оглядеться и найти какой-нибудь природный объект, с которым они себя ассоциируют, или который им просто понравится. Затем позовите всех в круг, чтобы участники показали друг другу эти «кусочки природы» и объяснили, почему они их выбрали.

Следующий шаг состоит в том, чтобы создать какую-нибудь композицию, используя только природные материалы, прежде всего тот предмет, который дети выбрали ранее. Когда все будет готово, можно устроить выставку ландшафтного искусства.

Детям постарше можно рассказать об этом виде искусства чуть подробнее. Ландшафтное искусство – это творчество с помощью самой природы. Здесь используются только природные материалы: земля, камни, бревна, ветви и листья, вода и другие элементы. Вместо того чтобы вписывать в себя скульптуру извне, ландшафт сам служит источником для скульптуры. Такие природные скульптуры обычно рождаются далеко от цивилизации, а после создания остаются на открытом воздухе и медленно разрушаются под действиями природных сил..



# НАУКА ПРИРОДЫ



## УГАДАЙ ЖИВОТНОЕ



|                                |                                     |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| <b>Цель игры:</b>              | узнать больше о некоторых животных  |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе |
| <b>Количество игроков:</b>     | 5–40                                |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 6 лет и старше                   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 1 час                               |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | около 40 карточек с подсказками     |
| <b>Продолжительность игры:</b> | от 30 минут                         |

### Описание:

К игре «угадай животное» потребуется подготовиться заранее. Нужно будет сделать сорок карточек, на каждой из которых написать одну подсказку, описывающую то или иное животное. Всего по десять карточек на четырех животных. Как только набьете руку, количество карточек и животных можно увеличить.

Перемешайте все карточки и раздайте по две каждому игроку рубашкой вверх. Ничего страшного, если одному игроку попадутся подсказки о разных животных. Расскажите детям, что цель игры состоит в том, чтобы собрать все десять подсказок об одном животном. Все переворачивают свои карточки по команде ведущего. Помните, что играть лучше стоя, чтобы было проще перемещаться и обмениваться карточками.

Затем игроки читают, что написано на их карточках, и выкрикивают свои предположения. Например, подсказка гласит: «Ты теплокровное, у тебя длинный хвост и четыре лапы». Игрок думает: «Хм, может быть я белка? - и кричит вслух, - Белка!» Никто больше не кричит «белка», зато кто-то кричит: «Выдра!» И тот игрок, который думал про белку, замечает, что еще несколько игроков считают, что они нашли выдру, и направляются к кричавшему, чтобы проверить и собрать карточки. И тогда «белка» думает, что выдра тоже подходит под его подсказку, и присоединяется к группе «выдр».

Чтобы быстрее собрать все карточки, группе лучше выбрать одного человека, который их все соберет и будет ее представлять. Хотя игрок, который кричал «выдра», может отдать одну свою карточку кому-то другому из своей группы и пойти коллекционировать карточки про другое животное.

Ведущий может тоже принять участие в игре, помогая участникам по мере надобности, но лучше, когда игроки будут больше полагаться друг на друга. Тем

игрокам, которые еще плохо читают или мало знают о животных, можно дать самые легкие подсказки.

Приступайте к проверке результатов только тогда, когда дети скажут, что собрали десять подсказок. Когда все животные будут угаданы, все карточки собраны, попросите детей прочитать вслух 3–4 самые интересные, на их взгляд, подсказки.

Вот некоторые ключи к тому, как написать интересные и верные подсказки. Во-первых, если вы играете с пока еще неопытными натуралистами, то выбирайте животных, которых легко различить по подсказкам друг от друга. Например, медведя легко отличить от змеи, а от снота нет.

Во-вторых, если подсказка говорит о двух животных сразу, добавьте еще одну отличительную черту. Например, если вы описываете лягушку подсказкой: «Мне нужно всплывать на поверхность, чтобы подышать воздухом», то стоит добавить: «А еще я откладываю яйца», чтобы ее точно нельзя было спутать с китом.

В эту игру можно играть даже с очень маленькими детьми, придумывая совсем простые подсказки и используя картинки вместо надписей. Так вы можете нарисовать дупло в дереве, на подсказке: «Это мой дом», или утиную лапку рядом с подписью: «Это моя нога». С маленькими игроками количество животных и подсказок должно быть меньше.

## ПРИМЕРЫ ПОДСКАЗОК ДЛЯ ИГРЫ

### «УГАДАЙ ЖИВОТНОЕ»

Вы можете взять для игры уже готовые подсказки как есть, или модифицировать их: упростить для маленьких детей или убрать совсем легкие для опытных игроков.

#### *Синий кит*

- Я самое большое животное, когда-либо жившее на Земле. Я больше трех доисторических динозавров и вешу столько же, сколько 35 африканских слонов.

- Я слышу других китов и разговариваю с ними на расстоянии до 35 миль, потому что звук распространяется в воде лучше, чем по воздуху. Я использую сонар, как летучие мыши.

- Мое тело защищено очень толстым слоем жира (в зависимости от времени года он может быть до двух футов в толщину), который согревает меня даже в ледяных водах океанов. С этим жиром я все равно выгляжу стройным и прекрасным.

- Я теплокровное млекопитающее, к тому же живородящее - мои дети рождаются живыми, я не откладываю яйца.



- Я дышу через два отверстия на макушке. Один родственник мне вид, имеющий только одно отверстие для воздуха, может задерживать дыхание на полтора часа и нырять в океан на глубину 7 тысяч футов.

- Из-за охоты на мой вид нас осталось всего семь на каждую сотню, которая когда-либо жила и плавала в океане.

- Я питаюсь в основном похожими на креветок животными, которые называются крилем. Я ем около 3 тонн криля каждый день.

- Многие животные вышли из океана на сушу - а я вернулся!

- Ребенком я вешу 7 тонн, а в длину насчитываю 24 фута. Я набираю по 200 фунтов каждый день – это около 9 фунтов в час. Когда мне исполняется три года, я вырастаю до 50 футов.

- Я могу плавать со скоростью до 28 миль в час.

## Колибри

- Я охраняю и защищаю «мой» участок цветов или сада. Я могу есть 50–60 раз в день.

- Из-за моего яркого оперения в Южной и Центральной Америке меня называют лучом света, краснохвостой кометой, белобрюхой звездой, феей с пурпурной короной и уголком солнца.



- У меня две ноги, пустые кости, и я теплокровное.

- Один из моего вида - самое маленькое теплокровное, всего 2 с четвертью дюйма в длину. Я использую огромное количество энергии. Если бы люди использовали столько, им бы пришлось есть 370 фунтов картошки или 130 фунтов хлеба каждый день.

- Когда я отдыхаю, мое сердце делает 480 ударов в минуту. Когда я проявляю активность, частота возрастает до 1280 ударов в минуту.

- Я питаюсь в основном нектаром растений, но я ем и насекомых. Я не собираю пыльцу.

- Я могу летать вверх, вниз, боком, вперед, назад и парить в воздухе. Я набираю максимальную скорость сразу после взлета.

- Я обычно откладываю по 2 белых яйца размером с горошину. Мое гнездо всего дюйм в ширину.

- У меня длинный клюв и крошечные лапки.

- Мои крылья движутся так быстро, что издают гудящий звук. Я могу взмахнуть крыльями до 79 раз в секунду.

## Паук

- Обычно я коричневый, серый или черный, но я могу быть красным, зеленым или желтым. У меня не две и не четыре лапки, и вообще-то я не такой уж и мерзкий.

- Я ем много насекомых, многие из которых заражают болезнями растения. Мой скелет находится снаружи тела.



- Я меняю кожу в процессе взросления от 4 до 12 раз, пока не вырасту окончательно. Я никогда не меняю внешний вид, только размер.

- Скорпионы, клещи и крабы - мои родственники.

- Мои простые восемь глаз позволяют мне видеть все, что находится спереди, сзади, над и подо мной, а также по бокам. Еще у меня восемь ног.

- У меня есть ядовитые клыки, чтобы парализовать жертву. Я высасываю их

внутренности и выбрасываю внешнюю оболочку.

- Большинство из нас тклет специальный вид шелковой нити, чтобы делать коконы для яиц, строить паутины и ловушки и закутывать жертв перед едой.

- Когда я рождаюсь, я сразу похож на маму и папу - восемь глаз, двучастное тело, куча ножек. Но у меня нет ни крыльев, ни антенн.

- Всего нас 50000 видов. Мы очень легко приспосабливаемся к самым разным условиям. Мы существуем более 300 миллионов лет. Многие из нас сейчас живут с тобой в одном доме!

- Я ловлю самых разных насекомых при помощи ловушек, которые делаю сам!

## Лягушка

- Я могу дышать и пить через свою влажную кожу. У меня две перепончатые лапки.

- Самцы моего вида поют, чтобы привлечь самок. Но ни самцы, ни самки не строят гнезда и не заботятся о выводке.

- У меня есть четыре лапки, два глаза и позвоночник.

- Я зеленая и живу у воды.

- В детстве я дышу жабрами, а потом мое тело меняется, и у меня вырастают легкие.

- Мой язык находится на краешке рта. Я выбрасываю его наружу, чтобы ловить насекомых.

- Я холонокровное плавающее животное и откладываю яйца в воде.

- Когда холодно, я зимую в грязи у моего пруда.

- От охотников я прячусь в воде.

- В молодости я ем растения, а потом перехожу на диету из насекомых.



Источник: Джозеф Бхарат Корнелл, "Делясь радостями природы: игры с природой для всех возрастов"



# ПРИРОДНАЯ ЛОТЕРЕЯ



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | уделить больше внимания природе и окружающей среде |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе                                |
| <b>Количество игроков:</b>     | индивидуальная игра                                |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 6 лет   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 10 минут   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | лотерейные карточки для каждого игрока             |
| <b>Продолжительность игры:</b> | более 30 минут                                     |

## Описание:

Попросите участников погулять и поискать природные объекты, изображенные на карточке. Когда какой-то из них замечен, он вычеркивается на карточке. Напомните, что срывать растения или цветы нельзя. Игрок, вычеркнувший все рисунки в одном из рядов карточки (по вертикали, горизонтали или диагонали), выигрывает. Конечно, победитель кричит «Бинго!»





## ЮНЫЕ НАТУРАЛИСТЫ



|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | познакомиться с разными биологическими видами |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе                           |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 10   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 6 лет                                      |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | бумага, карандаши                             |
| <b>Продолжительность игры:</b> | более часа                                    |

### Описание:

Дети делятся на группы юных натуралистов (орнитологи, ботаники, энтомологи и т.д.). Каждая группа выбирает соответствующий объект для изучения - насекомое, цветок и т.д. и наблюдает за ним около 15 минут. Дети могут задавать вопросы и искать ответы. Им понадобится помощь ведущих, которые будут помогать наводящими вопросами о форме, текстуре, поведении объекта. Каждая группа делает презентацию о полученных результатах (рассказ, плакаты, рисунки). После презентаций ведущий должен подвести детей к пониманию взаимосвязи выбранных объектов и природы, задавая соответствующие вопросы.





## ПИЩЕВАЯ ЦЕПОЧКА



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | показать пищевые отношения в природе   |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе  |
| <b>Количество игроков:</b>     | 8–12   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 10 лет  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 20 минут   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | веревка, ножницы, булавки, маленькие листы бумаги с написанными названиями растений и животных |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 1 час  |

### Описание:

До начала игры напишите на кусочках бумаги по одному названию из списка: клевер, пшеница, жук (ест клевер и других насекомых), кролик (ест клевер), мышь (ест клевер и пшеницу), змея (ест мышей), орел (ест змей, сов и кроликов), ласточка (ест жуков), ястреб (ест маленьких птиц), лиса (ест кроликов, мышей и маленьких птиц), тигр (ест лис и кроликов), лягушка (ест жуков), сова (ест ястребов, кроликов, мышей и маленьких птиц).

Можно использовать другие виды, чтобы создать свою пищевую цепочку, с которой были бы знакомы участники игры.





Дети выбирают по бумажке и прикалывают к одежде. Ведущий рассказывает о том, кто что ест в соответствии со списком выше. Затем все образуют круг. Разрежьте веревку напополам, дайте конец одной клеверу, а другую веревку - пшенице (т.е. низшему элементу цепочки). Спросите у клевера, кто из присутствующих может им питаться. Этому участнику дайте второй конец веревки и привяжите к его пальцу. Если клевер ест более одного вида, затем веревка передается обратно в начало. Игра продолжается, пока не образуется цепочка. Затем игра продолжается с пшеницей.

Как только цепочка становится сложной, обсудите, кто из участников получает выгоду от других. Можно позволить детям подумать о других существующих взаимосвязях, например о том, как деревья предоставляют убежище насекомым и птицам. Пусть кто-то потянет на себя веревку, создавая напряжение. Ближайшие элементы почувствуют это сильнее, чем отдаленные - обсудите, почему так получается.

Затем скажите, что один из видов вымер из-за утраты природного места обитания. Этот вид выбывает из сети. Разрежьте веревку, что соединяет его с другими членами сети. За счет этого теряется связь между некоторыми участниками. Обсудите, как это влияет на других. Питавшиеся вымершим видом животные уменьшаются в количестве, в то время как их жертвы будут плодиться.



## ЧТО ЕЩЕ ТАМ ЕСТЬ?



|                                |                                      |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| <b>Цель игры:</b>              | познакомиться с разными экосистемами |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе  |
| <b>Количество игроков:</b>     | 5–7                                  |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 7 лет                             |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет                                  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет                                  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут                             |

### Описание:

Игра знакомит участников с разными экосистемами и их элементами. До начала игры ведущий дает общую информацию об экосистемах. Необходимо упомянуть, что каждый вид имеет свое место обитания.

Дети и ведущий становятся в круг. Ведущий начинает игру фразами вроде «Мы едем на море. Там мы увидим водоросли». Стоящий рядом в кругу повторяет это и добавляет еще один вид, который обитает в море: «Мы едем на море. Там мы увидим водоросли и рыб». Так игроки перечисляют разные виды, пока снова не наступит очередь ведущего. После этого можно выбрать другую экосистему и повторить круг. Если игрок называет животное или растение, которое не принадлежит к экосистеме, ведущий должен объяснить, в чем ошибка.

Можно играть и так: первое упомянутое животное должно начинаться на букву А, следующее - на Б и так далее до буквы Я.





## УГАДАЙ



|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | дать детям возможность наблюдать разные виды и природное разнообразие |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе                                   |
| <b>Количество игроков:</b>     | более 8   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 5 лет  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет   |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут  |

### Описание:

Дети образуют 2 группы. Одна из них тайно выбирает растение или животное, которое вряд ли вымерет во время игры. Вторая группа задает вопросы о выбранном виде (размер, цвет и т.д.). Спросить напрямую, растение это или животное, нельзя, это угадывается косвенно при помощи других вопросов. Каждый участник может задать только один вопрос. После этого вторая группа должна угадать вид.

Можно играть и в помещении. Если участников очень много, можно разбиться на большее количество команд. Тогда угадавшая вид группа загадывает следующей.



## ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ И МОТЫЛЕК

|                                |                                     |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| <b>Цель игры:</b>              | понять особенности животных         |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе |
| <b>Количество игроков:</b>     | около 10                            |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 4 лет                            |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет                                 |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет                                 |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 15 минут                            |

### Описание:

Эта игра объясняет особенности животных, которые помогают им охотиться и таким образом выживать. Участники изображают, как летучая мышь использует звуковые волны, чтобы ловить жертву. До начала игры ведущий рассказывает о летучих мышах, их еде и способах ее добычи. Чтобы поймать мотылька, свою жертву, летучая мышь издает высокочастотный звук, достигающий мотылька и возвращающийся к охотнику, сообщая ему расстояние до добычи. Этот способ обусловлен тем, что летучие мыши обитают в темных местах и, следовательно, обладают плохим зрением, но отличным слухом.



Дети образуют круг, держась за руки. Игра проходит внутри круга. Один из детей становится летучей мышью, другой - мотыльком. Летучей мышью завязывают глаза. Оба участника встают на противоположные части круга.

Летучая мышь в любой момент может крикнуть «Летучая мышь!», а мотылек должен откликнуться «Мотылек!».

Игра продолжается, пока охотник не поймает добычу. Летучая мышь в процессе должна понять, что чем чаще она издает сигнал, тем легче достигнуть цели. Так и в природе приходится постоянно использовать высокочастотный звук, чтобы поймать мотылька.



## ВИДЫ ЖИВОТНЫХ



|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Цель игры:</b>              | познакомиться с разнообразием разных видов животных и их основными характеристиками |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе   |
| <b>Количество игроков:</b>     | больше 8  |
| <b>Возраст игроков:</b>        | 6–8 лет   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | нет   |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 15 минут  |

### Описание:

Животные - подвижные существа, которые передвигаются разными способами (например, ползают или летают).

Дети встают в круг, а ведущий - в его середину. Когда произносится название ползающего животного, все приседают, когда называются летающее, все встают.

Например:

|                            |                         |
|----------------------------|-------------------------|
| змея - <i>сесть</i>        | ящерица - <i>сесть</i>  |
| светлячок - <i>встать</i>  | голубь - <i>встать</i>  |
| сороконожка - <i>сесть</i> | червяк - <i>сесть</i>   |
| пчела - <i>встать</i>      | муха - <i>встать</i>    |
| черепаха - <i>сесть</i>    | крокодил - <i>сесть</i> |
| чайка - <i>встать</i>      | лягушка - <i>встать</i> |

Похожие игры можно проводить по-разному. Можно использовать съедобные растения, предлагая детям различать те, что растут под и над землей. Когда называется подземное, участники садятся, а встают, когда ведущий называет наземное. Если кто-то из детей совершает ошибку, он может рассказать другим смешную историю или спеть песню, вместо того чтобы покинуть круг.

Таким же образом можно научить детей различать органические и неорганические предметы. Зачитывается список предметов (факел, яблоко, дорожка для собак, мох, воздух, земля, деревянный стол, кожура апельсина, гнилой лист, вода, тюльпан, краска, орехи, клей, чай, железо, компьютер и т.д.), и дети должны поднимать руку, как только услышат название органического предмета.

## ЖИВОТНЫЕ, ЖИВОТНЫЕ!

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | наблюдать и имитировать поведение животных |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе        |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 3                                       |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 5 лет                                   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 15 минут                                   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | изображения животных                       |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 30 минут                                   |

### Описание:

Сначала ведущий объясняет, что сейчас он раздаст картинки с животными, и надо держать «свое» животное в тайне. После раздачи карточек попросите игроков по очереди изобразить обычное поведение своего животного. Они могут издавать только типичные для этого животного звуки. Остальные должны угадать, кого игрок изображает. Важно дать человеку закончить свое «представление», прежде чем начинать выкрикивать названия животных.

Источник: Джозеф Бхарат Корнелл "Наслаждаемся природой вместе. Игры на природе для всех возрастов"





## ЗЕЛЕНАЯ ГОНКА



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | проверить знания о природе                   |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе          |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 8   |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 6 лет                                     |
| <b>Время для подготовки:</b>   | нет  |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | вопросы о животных и экологических проблемах |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 30 минут                                     |

### Описание:

Поделите участников на 2 группы и попросите их сесть в две линии, закрыть глаза и взяться за руки. Только у первого игрока в каждой линейке открыты глаза. Они должны смотреть на ведущего. Как только ведущий подает сигнал, первые в линейке сжимают руку следующего игрока, и тот сжимает руку другого, передавая пожатие. Последний игрок в линейке должен хлопнуть по столу, когда сигнал дойдет до него. Победившая линейка получает первый вопрос, достающийся одному конкретному игроку. Если ответ правильный, группа получает 2 очка. Если выбранный игрок не знает ответа, но кто-то другой из линейки может ответить и делает это правильно, линейка получает 1 очко. Если группа не знает ответа, то возможность ответить передается их соперникам. Вопросы должны касаться знаний участников о природе.



## ☞ КОНЦЕНТРИЧЕСКИЕ КРУГИ ☞

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | поделиться мнениями об окружающей среде и ее проблемах   |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе  |
| <b>Количество игроков:</b>     | 12–50  |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 12 лет  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 10 минут   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | карточки с экологическими темами (обезлесение, изменение климата, глобальное потепление, генная инженерия, перенаселение, загрязнение воды и воздуха, истощение ресурсов, отходы и т.д.) |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 1–2 часа   |

### Описание:

Игроки делятся на две равные группы и садятся в два круга, один внутри другого, напротив друг друга. У каждого, таким образом, есть партнер, с которым надо обсудить данный вопрос в течение определенного времени (время зависит от возраста игроков и темы - 2-5 минут). После обсуждения темы игроки в каждом кругу пересаживаются на одно место направо, пока не раздастся сигнал остановиться. В новой паре обсуждается следующий вопрос.





## СОЕДИНИ ПРАВИЛЬНО



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | познакомиться с разными экосистемами               |
| <b>Место проведения:</b>       | в помещении или на открытом воздухе                |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 10  |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 6 лет   |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 15 минут   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | большие листы бумаги, карандаши, картинки животных |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут   |

### Описание:

Для игры нужны рисунки трех экосистем (например, пустыня, озеро и лес) без животных. Ведущий дает каждому участнику по картинке с одним животным (например, лисой), которое нужно поместить в соответствующую ему экосистему. Игру можно проводить с одной экосистемой и тремя животными (море, тигр, кит и воробей). Другой вариант: на столе лежат от тридцати рисунков животных. Дети встают в очередь и берут по картинке, никому ее не показывая. Затем они прикрепляют свои картинки к одной из трех экосистем. Или так: всего в игре 90 картинок животных, 30 наборов по 3 животных. Каждому участнику достается один набор, и его надо распределить по трем соответствующим экосистемам. Игра продолжается, пока не кончатся картинки (если детей 15, то каждый делает по два подхода).



# ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ



## ВИДЫ ДЕРЕВЬЕВ



|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Цель игры:</b>              | ознакомить участников с самыми распространенными видами деревьев в лесу определенного типа |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе  |
| <b>Количество игроков:</b>     | 20–25, разделенные на группы до 5 человек  |
| <b>Возраст игроков:</b>        | нет ограничений  |
| <b>Время для подготовки:</b>   | около 1 часа   |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | листы бумаги, карандаши (обычные или цветные)  |
| <b>Продолжительность игры:</b> | около 20 минут   |

### Описание:

Участникам показывают ветки, листья или иголки выбранных деревьев (например, бук или ель, пихта, рябина, клён, ольха или орешник - всё зависит от типа леса, в котором вы окажетесь!) и рассказывают основные факты, связанные с этими видами деревьев, к примеру, свойства иголок или коры. После этого каждой группе выдаётся раздаточный материал с информацией о деревьях с иллюстрациями - задача каждой команды подобрать ветку для каждого вида дерева, показав тем самым, что они разбираются в видах деревьев, а также сделать отпечаток коры на бумаге. Выигрывает команда, выполнившая задание быстрее остальных.





## ИЗУЧАЯ ПОЧВУ В ЛЕСУ



|                                |                                     |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| <b>Цель игры:</b>              | рассказать о свойствах лесной почвы |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе                 |
| <b>Количество игроков:</b>     | более 4                             |
| <b>Возраст игроков:</b>        | нет ограничений                     |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 5 минут                             |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | лоскутки                            |
| <b>Продолжительность игры:</b> | около 30 минут                      |

### Описание:

Каждому участнику выдают два лоскутка и просят собрать влагу лесной почвы, прикладывая с нажимом тряпочку к земле. Один образец берется там, где, по мнению участников, земля самая сухая, а второй образец – с самого влажного участка земли (лужи и ручеёк не учитываются!). После сбора образцов участники объясняют, как они выбрали участки для взятия образцов.



# ДРУГОЕ



## Поиск сокровищ



|                                |                     |
|--------------------------------|---------------------|
| <b>Цель игры:</b>              | изучить окрестность |
| <b>Место проведения:</b>       | на открытом воздухе |
| <b>Количество игроков:</b>     | не ограничено       |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 7 лет            |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 30 минут            |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | бумага и карандаш   |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 20 минут            |

### Описание:

Цель игры - изучить место, где проводится игра. У участников есть некоторое время на выполнение заданий - эти задания зависят от места проведения игры и окружающей природы.

Задания объясняются ведущим.

Возможные задания:

*- выяснить, кто является самым старшим жителем деревни, где проводится игра*

*- узнать где находится самая высокая или самая низкая точка*

Игра очень интересная и веселая благодаря различным заданиям.

Примеры заданий:

### **а. Вокруг места проведения мероприятия**

*(пример для группы, которая проводит неделю на каком-нибудь мероприятии)*

«Дорогая команда,

С помощью этого маленького путешествия вам удастся лучше узнать окрестности, где вы проведете одну неделю.

Убедитесь, что вы знаете имена всех членов вашей команды. Важно, чтобы по крайней мере у одного из участников вашей команды была камера.

Теперь задание! Порядок выполнения не имеет значения, главное выполнить задания за один час и добраться до финального места встречи (необходимо будет указать место встречи).

Придумайте всей командой своё название и девиз.

Теперь попробуйте изучить место проведения вашего мероприятия и его окрестности. Ответьте на следующие вопросы. Помните, что вы можете

обращаться за помощью к местному населению - они лучше знают местность!

*Почему хостел называется ...?*

*Приведите примеры экологических решений, применяемых в хостеле?*

*Что значит «пассивный дом»?*

*Время для короткой экскурсии! Изучи город и узнай:*

*Как называется речка в этом городе?*

*Сколько (горных, пеших) троп пересекают город?*

*Есть ли рядом национальный парк или заповедник?*

По ходу экскурсии смотрите по сторонам и собирайте природные предметы, которые вам понравятся и покажутся вам красивыми (но не срывайте то, что ещё живо) и во время выполнения заданий постарайтесь сделать природное произведение искусства - соберите природные объекты в композицию, которая нравится всей команде, далее вам нужно будет это представить остальным командам.

Сфотографируйте самое красивое, по вашему мнению, место в течение всей экскурсии, то, что вы бы хотели показать остальным командам.

Встречаемся у хостела (или какоенибудь другое место встречи)!»

## **6. Дикая природа**

В течение этого поиска сокровищ вы будете искать доказательства существования дикой природы.

Внимание: Не наносите вред животным или их домам.

Найдите доказательство того, что:

1. Люди и животные находятся в одной среде.
2. Люди и животные должны адаптироваться к среде обитания, переселяться на более подходящую территорию, иначе они погибают.
3. Животный мир нас окружает, даже если это не всегда заметно.
4. Животный мир бывает разных размеров.
5. Люди и животные испытывают схожие проблемы.
6. И людям, и животным необходимо место обитания.





# ЗНАКОМСТВО



|                                |                                   |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| <b>Цель игры:</b>              | лучше познакомиться друг с другом |
| <b>Место проведения:</b>       | не имеет значения                 |
| <b>Количество игроков:</b>     | от 7                              |
| <b>Возраст игроков:</b>        | от 10 лет                         |
| <b>Время для подготовки:</b>   | 10 минут                          |
| <b>Необходимые материалы:</b>  | карточки с высказываниями         |
| <b>Продолжительность игры:</b> | 15 минут                          |

## Описание:

Раздайте каждому участнику по карточке с написанной на ней фразой (смотри пример ниже) и попросите их найти человека, подходящего по критерию, и записать его имя на карточке. Участники должны попытаться использовать одно имя лишь один раз.

Пример карточки для «Знакомства»:



Найти кого-то, кто:

- имеет пример для подражания в области охраны природы или естествознания...
- каждый день находит время спокойно посидеть и понаблюдать за природой: ...
- написал письмо в правительство об экологической проблеме: ...
- наблюдал за исчезающим биологическим видом:...
- знает, кто такой Джон Уэсли Пауэлл: ...
- знает интересную историю о возникновении звезд:...
- ночевал в типи: ...

Источник: Джозеф Бхарат Корнелл "Наслаждаемся природой вместе. Игры на природе для всех возрастов"

# Рекомендованная литература:

---

Джозеф Бхарат Корнелл,  
**«НАСЛАЖДАЕМСЯ ПРИРОДОЙ ВМЕСТЕ. ИГРЫ НА ПРИРОДЕ ДЛЯ ВСЕХ  
ВОЗРАСТОВ»**,  
Дон Пабликейшнс, 1989

Джозеф Бхарат Корнелл,  
**«ДЕЛИМСЯ ПРИРОДОЙ С ДЕТЬМИ»**,  
Дон Пабликейшнс, 1998

Крис Холланд,  
**«Я ЛЮБЛЮ СВОЙ МИР: ИГРЫ В ПРИРОДЕ ДЛЯ НАШЕГО УСТОЙЧИВОГО  
БУДУЩЕГО»**,  
Хоулленд Пресс, 2009

**«ГОРИЗОНТЫ. ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ДЛЯ РАБОТАЮЩИХ НА  
ОТКРЫТОМ ВОЗДУХЕ»**,  
Институт обучения на воздухе

Мартин Модсли,  
**«ИГРЫ СО СТИХИЯМИ»**,  
Плейуорк Партнершип, 2008

Том Браун, Джуди Браун,  
**«ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПРИРОДЕ И ВЫЖИВАНИЮ ДЛЯ ДЕТЕЙ»**,  
Беркли Букс.

В этом буклете были использованы фотографии с сайта [www.sxc.hu](http://www.sxc.hu) на страницах 6, 9, 13, 18, 19 (наверху), 22, 27, 31, 35, 36, 49. Мы также вставили фотографии с сайта [www.morguefile.com](http://www.morguefile.com) на страницах 19 (внизу), 34, 52 (слева).

## Содержание:

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Введение.....                   | 3 |
| Экологическое образование ..... | 4 |

### ПРИКАСАЯСЬ К ПРИРОДЕ

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Прикасайся и познавай.....   | 5 |
| Знакомство с деревом.....    | 6 |
| Прогулка вслепую .....       | 7 |
| Прикосновение к природе..... | 8 |
| Обними дерево.....           | 9 |

### СОВЕТАЯ ПРИРОДУ

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Радуга .....            | 10 |
| Карта окрестностей..... | 11 |
| Природные узоры .....   | 12 |
| Экосистемы .....        | 13 |
| Квадратный метр.....    | 14 |
| Слепой лагерь .....     | 15 |
| Фотографы .....         | 16 |
| Спрятанное письмо.....  | 17 |
| Пустынная тропа.....    | 18 |
| Прогулка босиком.....   | 19 |

### СЛУШАЯ ПРИРОДУ

|                     |    |
|---------------------|----|
| Звуки природы ..... | 20 |
| Карта звуков.....   | 21 |

### НЮХАЯ ПРИРОДУ

|                      |    |
|----------------------|----|
| Лесной коктейль..... | 22 |
|----------------------|----|

### ВООБРАЖЕНИЕ

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Строим дерево.....              | 23 |
| Быть частью природы.....        | 26 |
| Воображая дерево .....          | 27 |
| Создание окружающей среды ..... | 28 |

## ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Дух дерева .....            | 29 |
| Лесной оркестр .....        | 30 |
| История мусора .....        | 31 |
| Ландшафтное искусство ..... | 32 |

## НАУКА ПРИРОДА

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Угадай животное .....        | 33 |
| Природная лотерея .....      | 37 |
| Юные натуралисты .....       | 38 |
| Пищевая цепочка .....        | 39 |
| Что еще там есть? .....      | 41 |
| Угадай .....                 | 42 |
| Летучая мышь и мотылек ..... | 43 |
| Виды животных .....          | 44 |
| Животные, животные! .....    | 45 |
| Зеленая гонка .....          | 46 |
| Концентрические круги .....  | 47 |
| Соедини правильно .....      | 48 |

## ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Виды деревьев .....       | 49 |
| Изучая почву в лесу ..... | 50 |

## ДРУГОЕ

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Поиск сокровищ .....             | 51 |
| Знакомство .....                 | 53 |
| Рекомендованная литература ..... | 54 |

Проект был подготовлен организацией РТТК



Академическая секция РТТК в Кракове – филиал крупнейшей и самой старой туристической организации в Польше – РТТК, история которой насчитывает более 120 лет. Являясь частью РТТК, основанная в 1957 году секция имеет собственный устав, финансовую независимость и юридический статус.

В организацию входят в основном студенты и научные сотрудники из университетов Кракова, объединенные в 9 кругов и клубов. Мы проводим ралли, походы в горы, пешие прогулки, конференции, семинары, презентации и др. У нас есть хижина в горах, три места для кемпинга, и Региональный Мастер-Класс по Достопримечательностям РТТК с обширной библиотекой (более 7 тысяч томов), мы тренируем гидов для походов в горы и работаем с польскими и международными организациями, имеющими дело с туризмом и охраной природы (например YEE, IYNF, CEEWEB). Мы объединяем людей, занимающихся альпинизмом, походами, каноэ, хождением под парусом, лыжами, верховой ездой, велоспортом, спортивным ориентированием, дайвингом и др., при этом делая акцент на фундаментальной истине, что природное и культурное наследие это также защита основных туристических ресурсов, и в то же время туризм сам по себе влияет на природу и окружающую среду.

Проект поддержан Youth and Environment Europe



YEE – сеть, объединяющая европейские экологические молодежные НКО. С момента своего основания в 1983, YEE стала платформой для многих организаций, занимающихся изучением и охраной природы.

Цель YEE – создать платформу, на которой эти организации могут сотрудничать и вовлекать молодежь в охрану природы. YEE дает возможность связываться с другими европейскими организациями для обмена опытом, идеями и совместной работы.

Узнать больше о YEE можно на сайте [www.yeenet.eu](http://www.yeenet.eu)



***Мы надеемся, что этот буклет даст вам достаточно идей для каждой стадии образовательного процесса, а предложенные занятия позволят детям:***

- увидеть целостность природы;***
- понять роль и значимость каждого существа;***
- почувствовать себя частью огромной природной сети;***
- получить знания о природе и научиться ее уважать;***
- научиться жить в гармонии с природой;***
- осознать свою ответственность как часть единого целого.***

***Мы верим, что дети лучше всего учатся играя, а также что близкое соприкосновение с природой – лучший способ научить детей тому, что мы хотим до них донести.***