**Дидактические экологические игры**

Чтобы развивать системное экологическое мышление, экологическое образование должно охватывать и внеклассную работу. Внедряйте во внеклассную работу педагогов дидактические экологические игры.

| **Название игры** | **Правила игры** | **Примечания** |
| --- | --- | --- |
| **Название игры** | **Правила игры** | **Примечания** |
| «Кто раньше придет» | Участники игры становятся вдоль стартовой линии. Учитель предлагает каждому вспомнить как можно больше названий полезных ископаемых, грибов (съедобных или несъедобных), групп растений, животных, представителей неживой природы. Каждый участник игры по очереди идет вперед от линии старта и громко произносит при каждом шаге название представителя заданной группы ископаемых, грибов, животных и др. | Останавливаться нельзя. Если участник игры сделал шаг, но не назвал представителя заданной группы, он должен остановиться. В игру вступает другой участник. Выигрывает тот, кто пройдет дальше всех |
| «Деревья, кустарники, травы» | Учащиеся делятся на команды, выбирают ведущего. В начале игры учащиеся вспоминают, по какому признаку классифицируют растения на деревья, кустарники, травы. Играющие договариваются, как можно изобразить представителя каждой группы, например по величине: дерево высокое, а кустарник низкий, травы стелются по земле. Учитель говорит условие игры: когда называют дерево, участники поднимают руки вверх, когда кустарник – опускают вниз, а когда травы – приседают. Ведущий называет по очереди представителей разных групп, подтверждает названия движениями. Все учащиеся осмысленно повторяют эти движения или демонстрируют свои | Ведущий может назвать дерево, а руки при этом опустить, или назвать кустарник, а руки поднять. Учащиеся должны внимательно прислушиваться, думать и стараться не ошибиться. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Выигрывает та команда, в которой останется больше участников |
| «Веселый орнамент» | Для каждой команды учитель готовит лист чистой бумаги и заготовки для орнамента: листья, лепестки, ягоды. Учащиеся делятся на команды. По команде учителя первые представители каждой команды начинают составлять орнамент | Выигрывает та команда, которая быстро и аккуратно справилась с работой, выполнила самый оригинальный орнамент |
| «Освободи белку» | Для наглядности можно приготовить игрушечных белок и клетки, в которые учитель помещает белок. Или нарисовать белок в клетках. С оборотной стороны белки написано задание. Учащиеся достают белок из клетки или берут картинки, читают и выполняют задания. Ученик выполнил задание – отпустил белку на свободу | Задание может быть взято из любой предметной области |
| «Ну-ка, накорми!» | Для каждой команды учитель готовит изображения животных и изображения пищи животных или реальные предметы, которые отличаются местоположением в природе, – плоды различных растений, листья, корневища, цветы. Животных должно быть меньше, чем видов пищи. Учащиеся делятся на команды и находят для каждого животного пищу | Выигрывает команда, которая быстро и правильно «накормила» животных |
| «Почему он здесь живет» | Для каждой команды учитель готовит одинаковые карточки с изображениями живых организмов. На оборотной стороне карточки написаны условия обитания живого организма. Также педагог заготавливает карточки с изображениями природных сообществ и природных зон. Учащиеся делятся на команды. Школьники учитывают условия и требования к окружающей среде, «расселяют» организмы на подходящие территории | Выигрывает команда, которая быстро и правильно «расселит» живые организмы |
| «Найди цепь питания» | Учитель заранее заготавливает карточки с изображением растений и животных, клубки с нитками. Участник получает карточку с изображением растения или животного. Игроки, которым достались карточки с изображением растения, получают еще и клубок ниток. Все становятся в круг. Получивший карточку с изображением животного пытается взять клубок от того «организма», которым он питается. Клубки передают от «растений» к «растительноядным животным», от них к «хищникам» или «всеядным». Чем больше нитей будет у играющего, тем лучше. В результате многократных передач в круге из цепей питания могут образоваться переплетения нитей – «сеть питания». Учитель объявляет, что какие-то растения погибли в результате деятельности человека. Учащиеся, которым достались карточки с изображением названных растений, выпускают нити из рук. Учащиеся, у которых в руках изображение растительноядных животных, выдергивают нить. Когда конец окажется в руке, это означает, что «животное» погибло, ученик выходит из игры. Так как животное может питаться различными растениями, то у участника с изображением «животного» могут быть еще нити. До тех пор пока конец нити находится в руках «растений», вся цепочка сохраняется. После «гибели» растения участники выходят из игры, постепенно погибают и все «животные» | Обязательно делается вывод о том, почему необходимо бережно относиться к каждому живому организму, что если погибнет одно звено цепи, то не выживут и все ее оставшиеся звенья |
| «Я узнаю голоса» | Учитель дает послушать учащимся голоса птиц или животных и предлагает угадать их. За каждый правильный ответ ученик получает 1 балл | Выигрывает школьник, который набрал большее количество баллов |
| «Звуки природы» | Учитель дает послушать учащимся звучание водопада, морского прибоя, дождя, шум деревьев на ветру, пение птиц в лесу и другие звуки природы. Учащиеся угадывают природное явление. За каждый правильный ответ ученик получает 1 балл | Выигрывает школьник, который набрал большее количество баллов |
| «Запомни дерево» | Учитель называет приметы, особенности строения, внешнего вида дерева. Учащиеся угадывают, о каком дереве идет речь. За каждый правильный ответ ученик получает 1 балл | Выигрывает школьник, который набрал большее количество баллов |
| «Экологический светофор» | Педагог заранее готовит «светофоры»: с одной стороны модели светофора наклеен круг зеленого, с другой стороны – красного цвета. Учащиеся делятся на команды. Учитель по очереди называет примеры взаимодействия человека с природой, природоохранной деятельности, допустимые и недопустимые действия человека по отношению к природе. Ответ ученика – красный (недопустимо) или зеленый (допустимо) светофор. Если ученик ошибся, учитель забирает светофор | Выигрывает та команда, у игроков которой осталось больше светофоров |
| «Лесная аптека» | Учитель заранее делает карточки с изображением лекарственных растений. Учащиеся делятся на команды. Учитель показывает карточку с изображением лекарственного растения. Учащиеся называют растение, рассказывают о его применении для оказания первой медицинской помощи и лечения различных заболеваний | Если школьник правильно называет растение, то получает 1 балл. Если рассказывает о том, как применять растение, то получает дополнительные баллы. Выигрывает та команда, игроки которой набрали большее количество баллов |
| «Мне нужна защита» | Учитель заранее готовит карточки с изображением растений, животных, грибов и карточки красного цвета. Учащиеся делятся на команды. Учитель показывает карточку с изображением растений, животных, грибов. Если живой организм нуждается в защите, находится на грани исчезновения, учащиеся поднимают карточку красного цвета. За каждый правильный ответ каждый ученик получает 1 балл | Выигрывает та команда, учащиеся которой набрали большее количество баллов |