

БОТАНИЧЕСКИЙ МАРАФОН

Играющие садятся в круг, ведущий объявляет, что все участники игры, начиная с первого, должны назвать по одному растению, причем каждое следующее слово должно начинаться с буквы, которой окончилось предыдущее название, например, дерево, овес, сосна, абрикос.

Можно видоизменить игру, прибавив к названию растения сведения, где оно растет, например, сосна растет в лесу. Другому нужно придумать название растения, которое начинается на «у», с указанием, где оно растет, например, укроп растет в огороде и т.д.

ПРОВЕРЬ СВОЮ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

На экскурсии или в походе педагог выбирает наиболее интересный уголок природы и предлагает ученикам внимательно рассмотреть его, затем повернуться в противоположную сторону и рассказать о том, какие детали он запомнил.

В другом случае, можно видоизменить игру: после рассмотрения предложить воспроизвести виденное не сразу, а спустя некоторое время (через 15-20 минут).

«СДЕЛАЙ ДЕСЯТЬ ШАГОВ И НА КАЖДЫЙ ШАГ НАЗОВИ РАСТЕНИЕ ИЗ СЕМЕЙСТВА...»

Игра может быть использована при изучении тем «Отдел Покрытосеменные растения», а также «Голосеменные», «Грибы» (например, назвать 10 съедобных шляпочных грибов) и др.

Игра может проводиться в форме соревнования двух команд.

БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН!

Играющие становятся в круг, и ведущий дает каждому название растения, например, сосна, фиалка, пшеница, рис и др. Затем ведущий называет растение и говорит, где оно растет. Если оно правильно сказал, то играющий должен сказать «да», а если неправильно, то говорит «нет».

Например, если ведущий говорит: «Пшеница растет на болоте», а играющий ответил «да», он проигрывает; если же будет сказано: «Пшеница растет в поле» и играющий скажет «да», он продолжает участвовать в игре. Выигрывает тот, кто без ошибок провел игру.

УЧИТЬСЯ РАЗЛИЧАТЬ ЗАПАХИ

Для этой игры нужно подобрать листочки полыни, мяты, лимона, лавра, или душистые плоды ягодных растений. Желательно добавить веточку сосны, свежий гриб, лук и другие растения.

Каждый образец положить в баночку с крышкой. Затем играющие должны по запаху определить, что это за растение. Выигрывает тот, кто дал больше правильных ответов.

«ДОПОЛНИ ОТВЕТ ТОВАРИЩА»

Коллективная игра – соревнование. Может быть использована при опросе по темам «Цветок и плод», «Опыление».

Дети предварительно объединяются в команды. Ведущий показывает одно из культурных или дикорастущих растений (живое растение, гербарный экземпляр, рисунок, фото), например, горох, называет его и предлагает учащимся определить способ его опыления.

Команда, давшая правильный ответ первой, получает 1 балл. Затем командам предлагается составить список известных им самоопыляющихся растений (или перекрестноопыляемых насекомыми, ветром). Примерно через 5 мин. работа прекращается, и каждая команда зачитывает свой список.

За каждое правильно названное растение начисляется 1 балл, за неправильный ответ 1 балл снимается. Выигрывает команда, набравшая большее число баллов.

ОПРЕДЕЛИ ЗВУК

Одному из играющих завязывают глаза и предлагают распознать звуки: удары о дерево, о стекло, шелест листьев, плеск воды и т.д.

Победителем выходит тот, кто дал больше правильных ответов.

ПОСТАВЬ НА СВОЕ МЕСТО

Цель игры – проверить, как играющие различают плодовые, овощные, декоративные и сорные растения. Для этого делается несколько однотипных карточек, куда заносятся названия растений в произвольном порядке. Например, сурепка, яблоня, помидор, хризантема, цинния, огурец, ярутка, слива, пырей, абрикос, кольраби, магнолия, патиссон, камелия, лебеда, айва, осот, алыча, перец, флокс, гладиолус, амброзия, черешня, лук. Играющие, получив такие карточки, должны сгруппировать названия растений в четыре колонки, заполнив графы.

Вот образец заполненной карточки:

Плодовые: Яблоня, Слива, Абрикос, Айва, Алыча, Черешня.

Сорные: Сурепка, Ярутка, Пырей, Лебеда, Осот, Амброзия.

Декоративные: Хризантема, Цинния, Магнолия. Камелия, Флокс. Гладиолус.

Овощные: Помидор, Огурец, Кольраби, Патиссон, Перец, Лук.

Кто из участников первый заполнит колонки, тот и выигрывает.

Вариантов подобной игры может быть много. Если, например, педагог поставил цель проверить, как учащиеся знают представителей основных групп растений, то можно напротив названия «Мхи» дать названия тех растений, которые не относятся ко мхам, а играющий должен заметить это и объяснить, почему растение не относится к мхам.

ЛОТО «РОДИНА РАСТЕНИЙ»

Для игры составлено 6 карточек. На каждой карточке дан контур и написано название части света: Европа, Азия, Австралия, Северная Америка, Южная Америка. Каждая карточка разбита сеткой на 42 квадрата. В определенных квадратах, соответствующих родине растений, поставлены номера.

К карточкам нужно заготовить 42 картонных номерка с названиями растений. Все номерки складываются в конверт. В игре могут принять участие семь человек (шесть играющих и один ведущий). Правила игры заключаются в следующем. Ведущий раздает карточки, затем хорошо перемешивает номера в конверте и, не подглядывая, вытаскивает один за другим номерки, объявляя играющим: «№1 – клубника», «№13 – пшеница» и т.д.

Играющий, на карточке которого стоит соответствующий номер, должен отвечать, указывая часть света – родину растения. Например, «Европа», «Азия» и т.д. Таким образом, все участники игры услышат, что родина клубники – Европа, а пшеницы – Азия. Игра продолжается до тех пор, пока на одной из карточек не будут закрыты все номера, т.е. будут названы растения, родина которых определена этой частью света. Кто первым закроет все номера карточки, тот и выигрывает.

ЛОТО «КУЛЬТУРНЫЕ РАСТЕНИЯ»

Для игры составляют четыре карточки, на которых изображены плодово-ягодные растения, хлебные растения, овощные растения и декоративные растения. В специальном конверте подготовлены названия растений, которые после тщательного перемешивания ведущий вытаскивает и объявляет играющим. Например, «Роза», «Груша», «Виноград», «Нарцисс» и т.д. У кого из играющих раньше других будут названы растения, указанные в карточке, тот и выигрывает.

«КТО БЫСТРЕЕ И БОЛЬШЕ»

За определенное время написать, как можно больше названий садовых растений, домашних животных, диких животных различных континентов и т.д.

«ОДИН – ЗА ВСЕХ, ВСЕ – ЗА ОДНОГО»

Игра используется при опросе в ходе изучения темы «Общее знакомство с цветковыми растениями».

Педагог выбирает для игры две команды по 5-6 человек, остальные – зрители. Игроки команд садятся через одного на расстоянии 3 шагов от демонстрационного стола, на котором расположены безымянные гербарные экземпляры растений (среди них тополь, одуванчик, клен, ольха, череда, рябина, бузина, черника, ландыш, горох, лопух, т.е. растения, хорошо известные ребятам). Игроки подходят к столу по одному, выбирают гербарий, называют выбранное растение и рассказывают о его приспособлении к распространению плодов и семян. За правильно названное растение игрок (а, следовательно, и команда) получает 1 балл, за правильный рассказ еще 1 балл. Если он допускает ошибки, то команда теряет эти баллы (соответственно один или два). Если затрудняется с ответом, то может попросить помощи у команды, но в этом случае при правильно дополненном ответе команда может получить только 0,5 балла.

«КТО ОПРЕДЕЛИТ РАНЬШЕ»

Игра может быть использована при изучении тем «Растения и окружающая среда», «Отдел Покрытосеменные растения» или др. При опросе или на обобщающем занятии, в качестве подведения итогов экскурсии.

В игре участвуют 2-3 команды по 5-6 человек в каждой. Перед командами на стол кладут гербарные листы (по числу играющих). Для всех команд они должны быть одинаковыми. Названия растений на них не обозначаются, однако они должны быть хорошо известны учащимся. По сигналу ведущего игроки бегут к столу (по одному представителю от команды), каждый выбирает из своей стопки любой гербарий, пишет на листке его название и кладет листок в гербарий. За ним бегут вторые игроки, потом третьи и т.д. Побеждает команда, выполнившая задание первой (при условии, что все растения определены правильно).

Задание можно усложнить: помимо названия растения учащимся предлагается определить его систематическую принадлежность (семейство, класс) или дать какую-либо морфологическую характеристику растения и др.

«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

Учащиеся разбиваются на 2 команды. Одна команда (каждый игрок) получает листки с изображением растений, другая команда – листки с названиями этих растений. По команде нужно быстро найти подходящий листок у другого игрока. Выигрывает пара, безошибочно сделавшая это раньше других.

«СЛУШАЙ, НЕ ЗЕВАЙ»

Игра может быть использована после изучения практически каждой темы курса «Растения».

В игре участвуют 2 команды по 10-12 игроков. У каждого игрока на груди должна быть табличка с изображением и названием растения (растения подбираются таким образом, чтобы они были хорошо известны учащимся и, по возможности, разнообразны, например, огурец, слива, пшеница, акация, капуста, подсолнечник, тюльпан и т.д.). Набор табличек у команд одинаковый, они могут отличаться только по форме или цвету. В 5-6 шагах перед каждой командой ставят ряд стульев. Ведущий называет какой-либо вид плода, например, стручок. Те участники игры, у кого на табличке нарисовано растение, имеющее плод стручок, бегут к ряду стульев и садятся.

Очко засчитывается той команде, представители которой сядут на стул раньше и не допустят ошибок.

«ОТВЕТЬ И ЗАДАЙ ВОПРОС ТОВАРИЩУ»

Игра-цепочка. Игра используется при опросе. Ее преимущества: участие всего коллектива детей, оперативность, эмоциональный подъем. Предварительно, в качестве домашнего задания учащимся предлагается придумать вопросы по пройденной теме.

Игра проводится следующим образом: первый вопрос задает педагог любому учащемуся; тот, правильно ответив, предлагает свой вопрос другому ученику, и так далее по цепочке. Если кто-то не справляется с ответом, то разрешается ответить тому, кто знает, и игра продолжается. Оценки ставятся тем, кто задавал интересные вопросы и давал правильные, четкие ответы.

«ОТГАДАЙ ЗАДУМАННОЕ РАСТЕНИЕ»

Игра может быть использована после изучения вегетативных органов цветкового растения на обобщающем уроке или при изучении тем «Растение – целостный организм», «Отдел Покрытосеменные растения».

На столе расставляются несколько комнатных растений (или на доске прикрепляются рисунки с их изображением). Один учащийся выходит из аудитории, а оставшиеся загадывают растение. Вернувшись, учащийся задает вопросы любому, ответить на которые можно только «да» или «нет». Вопросы должны касаться морфологических признаков или других особенностей растения.

Например, на столе находятся хлорофитум, опунция, амариллис, герань, колеус, аспарагус, монстера. Учащиеся загадывают «амариллис». Вызванный учащийся задает вопросы:

- Это растение из класса двудольных?
- Нет.
- Это растение влаголюбивое?
- Нет.
- Это растение имеет луковицу?
- Да.
- Это амариллис.

Количество вопросов не должно превышать 5-6. В ходе игры педагог обращает внимание на характер вопросов, которые задают ребята, так как они влияют на ответ.

«РАССКАЗ-НЕБЫЛИЦА»

Игру можно использовать практически при изучении любой темы курса ботаники.

Ребята должны уличить Мюнхгаузена, т.е. найти фактические ошибки в его рассказе. Игра может быть, как индивидуальной, так и командной. Ее можно использовать как при опросе, так и в качестве домашнего задания (в этом случае текст может быть более объемным, охватывать довольно широкий круг тем, содержат большее число ошибок и, наконец, быть более сложным, так чтобы его решение требовало привлечения дополнительной литературы). Рассказ может быть составлен педагогом, или же можно предложить такое задание учащимся и использовать лучшие из составленных рассказов (или даже организовать конкурс Мюнхгаузенов).

Пример рассказа-небылицы по теме «Листопад». «Багрец и золото листвы – верный признак наступившей осени. Осенью листья деревьев и кустарников приобретают разнообразную окраску - от желтой до пурпурно-красной. Происходит это оттого, что в клетках листа хлорофилл постепенно превращается в другие пигменты – желтые, оранжевые и красные. Дольше других растений остаются зелеными сирень, клен остролистный и ольха. Вслед за изменением окраски листьев происходит их опадание – листопад. С опадающими листьями из растения удаляются различные вредные вещества. Кроме того, листопад помогает растениям приспособиться к зимней засухе, ведь зимой растения испаряют намного больше воды, чем летом.

Но не все растения осенью теряют листья. Есть среди них и вечнозеленые. Это хорошо известные всем ель, пихта, лиственница, сосна, осина и можжевельник. Да и

некоторые травы зимуют под снегом с зелеными листьями, например, грушанка, земляника, копытень европейский.» Задание к тексту: найти 5 ошибок, исправить их и дать объяснение.

Такого рода игра развивает внимание и быстроту реакции, логическое мышление и, безусловно, требует хорошего знания учебного материала. Фрагменты текстов с ошибками можно также использовать на письменном опросе в виде карточек.

«НАЙДИ РОДСТВЕННИКА»

Игра может быть использована при изучении различных семейств в теме «Отдел Покрытосеменные растения».

Игру можно проводить как командную либо индивидуально по цепочке. Педагог называет какое-либо растение, ребята должны определить, представитель какого семейства назван, и назвать других представителей данного семейства (дикорастущие и культурные). Тот, кто называет неправильно, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто называет последним растение из данного семейства.

«ПЯТЫЙ ЛИШНИЙ»

Игра может быть использована при изучении тем «Корень», «Побег», «Цветок и плод», «Отдел Покрытосеменные растения».

Выбираются 2 команды по 5-6 человек в каждой. Каждый игрок команды получает по 5 гербарных листов с растениями и задание: определить «лишнее» растение (называется признак, отсутствие которого у одного из пяти растений делает его «лишним»).

Признаки могут быть самыми разнообразными, в зависимости от изучаемой темы. Например, стержневая корневая система, жизненная форма – кустарник, параллельное жилкование листьев. Каждый игрок команды находит свое «лишнее» растение, записывает на доске его название. Если никто из команды не ошибется, то из первых букв названий растений составит слово. Выигрывает команда, первой без ошибок выполнившая задание.

«ЗАПОЛНИ ПРОБЕЛЫ»

Предлагается текст-рассказ, в котором упоминаются различные растения. После названия растения в скобках указано задание-вопрос, на который необходимо ответить. Текст может быть записан на доске, если игра проводится на занятии, или на карточке (плакате), если игра проводится на экскурсии. В первом случае вопросы к тексту могут

задаваться вразброс разным учащимся, по цепочке, по очереди командам, отдельному воспитаннику, или же все учащиеся отвечают на них письменно, а затем правильные ответы объявляются вслух и обсуждаются.

Пример текста: «Наступил август – последний летний месяц. Кое-где уже заметно дыхание осени. Отцветают ромашки (семейство?) и колокольчики (способ опыления?), у многих растений созревают семена. На пустырях жухнут пижмы (вид соцветия?), луговые васильки (семейство?) и донники (семейство?). Рядом кое-где достаивают великолепные нивяники (виды цветков в соцветии?), называемые в быту большими ромашками. Насыпи все еще покрыты разноцветным вьюнком (форма побега?). На березах (способ распространения семян?), липах (форма листовой пластинки?) и дубах (жилкование листьев?) замелькали уже желтые листья, на лугах голубыми бантиками украсился цикорий (из какой части растения готовят кофе?). Поспевают поздние ягоды – толокнянка, брусника (жизненная форма?).

«КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Участвуют трое игроков. На доске рисуется поле для игры в крестики и нолики. Один учащийся говорит какое-либо биологическое утверждение на заданную тему, а судья оценивает правильность. Если все правильно, учащийся рисует в поле крестик. Второй учащийся предлагает свое утверждение и после оценки судьи рисует в поле нолик. В случае неправильного утверждения учащийся теряет право хода. Побеждает тот, кто быстрее заполнит три поля либо по прямой линии, либо по диагонали.

ЗАГАДКИ НА ЗАНЯТИЯХ

Работа с загадками помогает развивать наблюдательность, сообразительность и находчивость. Для того чтобы отгадать загадки, учащиеся должны хорошо знать пройденный материал, читать дополнительную литературу. Загадки могут быть использованы практически в любой теме курса ботаники при закреплении нового материала, опросе учащихся, на обобщающих занятиях, в качестве домашнего задания. При этом, помимо отгадывания загадки, к ней могут быть предложены соответствующие вопросы по теме.