

Познавать окружающий мир с ребёнком можно и даже нужно, играя. Наверняка, задания, конкурсы, коллективно-творческие дела и викторины, собранные в данном сборнике, вдохновят Вас на собственные творческие эксперименты.

Здесь собраны игры для знатоков флоры и фауны Чёрного моря.

Задачи:

1. Развитие познавательных качеств:

- внимания, наблюдательности (не только смотреть, но и видеть);
- любознательности (умения задавать себе вопросы, самому искать ответы);
- способности к анализу, установлению причинно-следственных связей в природе.

2. Развитие чувства сопричастности, любви и интереса к живой природе, ощущения себя её частью. И, как следствие этого, развитие личной ответственности за живую природу и состояние окружающей среды.

3. Передача детям знаний о природе Чёрного моря. Обучение основам морской экологии и экологической этики.

«Нырять мы и видим...»

Знакомим участников, вспоминая названия морских обитателей.

Ребята рассаживаются по кругу. Первый участник называет своё имя и название какого-либо морского жителя на ту же букву, с которой начинается собственное имя. Второй участник повторяет имя первого и название его морского жителя, потом называет своё имя и своего обитателя моря.

Например, (первый) – меня зовут Кристина, я нырну – увижу краба; (шестой) – ныряем мы и видим в море: Кристина – краба, Ирина – иглу, Катя – конька, Борис – барабулю, Егор – ерша, а я, Алик вижу актинию.

«Морская сеть»

В этой игре мы помогаем детям вспомнить как можно больше названий, связанных с морем, и тем самым заинтересовать их подводной жизнью.

Один из участников загадывает слово, связанное с морской жизнью, и называет первую букву. Остальные вспоминают любые названия на эту букву и пытаются объяснить друг другу, что они имеют в виду, причем так, чтобы ведущий не догадался, о чем идет речь. Если один из игроков понимает, о чем говорит другой, он произносит «морская сеть». Эти два, а иногда более, человека, хором считают до десяти, и если за это время ведущий не догадывается, какое слово объединило участников, он открывает вторую букву, и далее игроки задумывают слова, начинающиеся на эти две буквы.

Игра продолжается до тех пор, пока один из участников не назовет верно слово, загаданное ведущим.

Достоинство игры заключается в том, что дети, пытаясь описать что-либо, ощущают недостаток знаний о море, и это, возможно, будет стимулировать их желание узнать больше о жизни моря.

Когда слово отгадано, его вновь загадывает тот участник, который первым назвал верное слово. Играть в эту игру можно сколько угодно, пока дети не устанут.

«Составь слова»

У вас на столе карточки-слоги (-лия-, -ке-, -ла-, -ак-, -ми-, -ау-, -па-, -ния-, -кор-, -ран-, -ре-, -ра-, -кам-, -не-, -ти-, -дия-, -рот-, -ба-, -кат-, -на-, -фаль-).

Составьте 8 слов – названий морских обитателей. Слоги могут повторяться.

Ответ: актиния, корнерот, камбала, катран, мидия, аурелия, рапана, кефаль.

«Морские однофамильцы»

Всем известен конь, жующий траву, и конёк, плавающий в море, - это морские однофамильцы. Назовите как можно больше **морских обитателей**, имеющих такое же название, как у сухопутных животных.

Ответы: звездочет или морская корова, скат морская лисица, морской конек, бурая пескарка или морская мышь, морская собачка, азовка или морская свинья, морской кот или хвостокол, морской черт или удильщик, морская ласточка.

Вариант той же игры: 2 команды по очереди называют животных, в названии которых есть «морской», «морская» - кто первый выдохнется – проиграл.

«Блиц-тур»

За 20 секунд вы должны дать ответ на следующие вопросы:

1. Это единственная рыба, плавающая в вертикальном положении (морской конек).
2. Этот моллюск прирастает к камням с помощью створок раковины (устрица).
3. У этой рыбы глаза располагаются на одном боку (камбала).
4. Эта рыба ценилась в Древнем Риме за легкость приручения и красивую смерть (барабуля).
5. Самый крупный черноморский дельфин (афалина).
6. Это животное получило свое название из-за окраски шерсти и уединенного образа жизни (тюлень-монах).
7. Самое большое животное, плавающее при помощи ресничек (гребневик).
8. У этой рыбы есть удочка (удильщик).
9. Акула, обитающая в Черном море (катран).
10. Самый крупный остров в Черном море (Змеиный).

«Найди себе пару»

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

«Веселая аква-эстафета»

Играющие садятся в круг. Ведущий объявляет, что все участники игры, начиная с первого, должны назвать по одному слову, имеющему отношение к морю, причем каждое следующее слово должно начинаться с буквы, которой окончилось предыдущее.

«Будь внимателен!»

Проводится для закрепления материала. Ведущий говорит фразу по теме и, если она верная, дети хором кричат «Да!», хлопают руками, иначе «Нет!» и топают ногами.

Например:

1. Кислород в Черном море распределяется равномерно (нет).
2. Гребневик подрывает кормовую базу рыб (да).
3. Моллюск рапана уничтожает мидий и устриц (да).
4. Понт Аксинский – это древнее название Азовского моря (нет).
5. Самая большая глубина Черного моря – 2212 метров (да).
6. Другое название медузы аурелии ауриты – ушастая медуза (да).
7. Черное море соединяется с Азовским морем через пролив Босфор (нет).
8. Белуга – самый крупный представитель осетровых рыб (да).
9. Мраморный краб – самый крупный краб в Черном море (нет).
10. Из красной водоросли филлофоры получают вещество агар-агар (да).

«Что знаешь и чего не знаешь»

Для этой игры нужно подготовить несколько рисунков (5-6), на которых изображены животные, помещенные в несвойственные им условия или выполняющие несвойственные им действия. Играющие должны определить, в чем ошибка.

Например: Рыба, плавающая на километровой глубине в Черном море.

«Лучший плакат, лучший знак»

За определенное время придумать лучший плакат на заданную тему, например, плакат «Берегите природу». Можно предложить придумать различные указательные и запрещающие знаки, например, «Не тонуть!».

Игра по станциям

Разрабатываются 5-6 «станций», на каждой из которых ребята выполняют какое-либо задание (на сплоченность, знание о жизни морских обитателях, спортивные игры). При удачном прохождении станции они получают «ключ» для второй станции и т.д.

Примеры станций:

Станция 1. «Связист»

Команде необходимо связать слова: дельфин, моллюск, створка, катер, пляж, океан, нефть, мусор, палка, космос и т.д. в единый рассказ. При этом использовать как можно меньше других слов, предлогов. Время на составление – 3 мин. Лишние слова считаются, и заносятся в оценочный лист.

Станция 2. «Изложение»

Участники команды по очереди заходят в аудиторию. Ведущий зачитывает первому участнику текст по теме «Жизнь Черного моря». 1-ый участник запоминает текст. 2-ой участник заходит в комнату, 1-ый передаёт ему содержание текста, 2-ой запоминает и передаёт дальше, 1ый молчит. После последнего участника, ведущий зачитывает оригинал текста и по количеству неточностей и полноте информации выставляет оценку.

Станция 3. «Загадки»

Команде необходимо за 5 мин придумать загадку про морского обитателя. Оценивается: узнаваемость, отсутствие косвенных указателей, правдивость, оригинальность, юмор.

Станция 4. «Слепой рисунок»

Экипажу дают задание – нарисовать какое-либо морское животное. Каждый человек рисует одну часть тела. Делается это с завязанными глазами. Критерий оценки – правдивость рисунка, его содержательность и эстетичность.

Игровая программа «Детектив»

Цель: развитие творческих способностей, фантазии, смекалки, сообразительности, внимания, логического мышления, передача детям знаний о природе Чёрного моря.

Форма: интеллектуально-развлекательная игра.

Методы: коллективная творческая деятельность.

Оборудование: ракушки с просверленными дырочками от рапанов (гребешки, донаксы, мидии), карточки для иллюстрации свидетелей, потерпевших и др.

Ход игры:

Мы с вами сотрудники детективного агентства. Наша задача раскрыть преступление, найти преступника и провести над ним суд.

Задача: На дне Чёрного моря стали находить раковины гребешков. На их раковинах видны дырочки, которые сделал преступник. Моллюсков в раковинах нет. Также найдены пустые раковины мидий. На них нет дырочек. Но предполагается, что это дело одного и того же преступника. Также есть потерпевший – краб-плавунец. Преступник накинулся на него сверху, жадно вцепившись, он просверливал панцирь краба, впуская какую-то жидкость, от чего крабу сделалось плохо, он еле держался на ногах и если бы не человек, который оторвал преступника от пострадавшего дело приняло бы летальный исход.

1. **Узнать о потерпевших**, их образе жизни, связях.
2. **Улики.** След на песке (широкие и глубокие борозды). Ровно просверленная дырочка на раковине жертве. Остатки яда.
3. **Допрос свидетелей.** Донакс (процесс высверливания). Рак-отшельник Диоген (как подозреваемый ест мидию). Краб-плавунец (потерпевший).
4. **Мотивы преступления.** Питание
5. **Сбор информации о преступнике.**
6. **Фоторобот подозреваемого.**
7. **Розыск.**
8. **Суд.**

Материалы к игровой программе:

Гребешки

Еще 15-20 лет назад – самый красивый моллюск в Черном море, раковины – как веера, оранжевые, желтые, белые. Их всех съел рапан. Этот моллюск может перемещаться как реактивный снаряд. С силой гребешок захлопывает створки своей раковины, и струя воды переносит его на метр-другой вперед. У гребешков много глаз. Их около сотни.

Мидии

Природные биофильтры. Живут 7-10 лет. Обычно фиолетового цвета и неправильной формы. Мидии пропускают через себя огромное количество морской воды. При этом в их телах накапливается всё, что в этой воде содержалось.

Что объединяет их? (Они – двустворки.)

Донакс (свидетель)

Был рядом, когда Подозреваемый прикрепился к гребешку своей мясистой ногой и языком-фрезой начал просверливать в его раковине дырочку. Через проделанную дырочку он пускал яд - энтероамин.

Энтероамин – яд, парализующий мускулы-замыкатели. Когда отравленный моллюск открывает створки, убийца съедает его.

Устрица

Когда-то нас было много в Черном море, у нас были мощные толстые раковины, и мы боялись только людей, которые нас собирали и ели. Они говорили, что мы – деликатес, что у нас – самое нежное мясо. Но появился в Черном море рапана, и вот он-то нас съел по-настоящему. Теперь мы прячемся в нескольких потайных местах в подводных скалах Черного моря, и нас осталось – совсем мало. Собирайте наши ракушки на пляже – скоро и их не будет!

Водолаз

Впервые увидел Подозреваемого в Новороссийской бухте в 1947 году. Мы их попробовали на вкус с ребятами – ничего, только мясо жестковато, и от печени с кишками надо чистить хорошо – они – настоящая отравка. Мы их теперь собираем и продаем – туркам, японцам, арабам; они этих улиток больше всех любят.

Матрос корабля N

«Я имя свое вам не скажу, не выдам, ибо – военная тайна. Сейчас мне за 70, а тогда я был матросом первогодком, драил гайки медные, а вот начальству зад не лизал... Да... было время. Стояли мы в Порт-Артуре – это теперь он китайский, а тогда, еще с императорских времен – была русская морская база. Вот там мы эту улитку и зацепили – икру свою она наклеила на днище нашего боевого корабля. И протащили мы икру эту через полсвета – из Тихого океана – в Индийский, оттуда – через Средиземное море – в Черное, в порт наш родной – Новороссийск. И распространился оттуда этот моллюск по всему Черному морю. Случайно это вышло, кто ж знал, что все так случится».

Морская звезда

Я – красивая и красная морская звезда и у меня пять красивых лучиков. Я очень люблю есть рапанов – приезжайте во Владивосток, нырните в Японское море – и посмотрите: вот я наползаю на рапана, вываливаю наружу свой большой, белый желудок, обволакиваю им рапана – перевариваю; уползаю – только ракушка пустая на дне валяется. Поэтому рапаны там сильно не размножаются, и устрицы и гребешки целы. А в Черное море я пройти не могу! Очень хочу – ведь там рапанов много, я бы их поела, но условия мне не подходят, я – привередливая, мне соли в морской воде надо в два раза больше, чем в Черном море.

Рак-отшельник Диоген

Раньше свои незащищенные мягкие брюшка, легкодоступные любому морскому хищнику, прятал в недоступные для врагов твердые раковины триции и церитиума. После расселения рапаны стал занимать их пустые раковины. В новом, с большим "метражом", жилье он сейчас вырастает до размеров своего дальнего родственника средиземноморского рака-отшельника и отдаёт этим раковинам всё большее предпочтение.

Ученый-эколог

Латинское название этого брюхоногого моллюска - *Rapana venosa*, то есть – рапан жилистый. После его появления в Черном море, количество видов моллюсков снизилось минимум в два раза... Да и общая их численность упала. Печальная история. А все потому, что нет у рапанов здесь настоящих естественных врагов. Вот и сверлит он тут всех подряд, а его только люди некоторые едят, но этого недостаточно. Такое происходило, происходит, и будет происходить – называется это – вторжение экзотических видов. Потом они становятся привычными.

Пограничник (ему помогает морская пограничная рыба-собачка)

Почему же так – ничего не поделаться, товарищ ученый. А мы границу – на замок! Есть у нас закон об очистке балластных вод, есть правила осмотра судов. Постараемся не пропустить.

Портрет Подозреваемого

Внешность. Подозреваемый красив. Трубочка – хоботок, которая тянется из под устья раковины – свёрнутый край мантии, по сути – тот же сифон что и у двустворок – через него улитка направляет воду для дыхания.

Рост. У черноморской рапаны половозрелость наступает в возрасте 2 лет, при длине раковины от 35 до 78 мм. К пяти годам она достигает размера 92 мм, когда ее восточная родственница дорастает в среднем до 126 мм.

Размножение. Быстрому расселению рапаны способствуют не только растянутый нерестовый период и обильные кладки оригинальных яиц, но и то, что личинки у нее – живут в планктоне и разносятся течениями по всей акватории моря.

Размножаются с середины лета по начало осени, когда вода у берега самая тёплая. У рапанов внутреннее оплодотворение – самец вводит семя в самку. Икра рапанов защищённая – жёсткие прозрачные трубочки, собранные в пучки – щётки, которые самка наклеивает на камни и др. твёрдые предметы, может также и на другого рапана.

Дети готовятся к «судебному процессу», внимательно изучая историю и особенности не только своих героев, но и всех участников дела, знакомятся с «уликами», документальными источниками информации.

«Процессом» руководят педагоги, предоставляя слово – по очереди – обвиняющей и защищающей сторонам, участникам и очевидцам «преступления». Выслушав все аргументы, мнения и т.п., присяжные заседатели принимают решение о том, кто виноват.

После процесса «присяжные» комментируют своё решение (какая из сторон была более убедительна, объективна, использовала достоверную информацию).