

**Муниципальное общеобразовательное учреждение Иркутского  
районного муниципального образования  
« Максимовская средняя общеобразовательная школа»**

**Настольная игра**

**Защитим природу вместе!**

Автор : Данилова О.С.  
педагог дополнительного образования

Игра является одной из древнейших форм передачи знаний. В педагогике настольные игры стали использоваться довольно давно, так как являются одним из эффективных методов подачи и усвоения учебного материала.

Экологическая настольная игра «Защитим природу вместе» создана по типу лото для детей 7-10 лет. Игра состоит из пяти больших карт, каждая карта формата А - 4 с игровым полем, поделённым на три части, окрашенные в разные цвета: серого (слева), зелёного (справа). Цвет полей выбран не случайно: серый символизирует негативное влияние на рассматриваемый объект, зелёный - положительное. Левая и правая части полей поделены на сектора (с каждой стороны по шесть секторов), над секторами с обеих сторон поля расположены рамки с вопросами. Слева: «Что сейчас происходит?», справа: «Как должно быть? Какую помощь могут оказать люди?». Сам объект, о котором идёт речь, в вопросах не упоминается, но на него указывают стрелки, направленные к центру игрового поля, где расположена иллюстрация с рассматриваемым объектом (водой, воздухом, лесом, животными, человеком). Вопросы повторяются на каждой большой игровой карте в неизменном виде. Средняя часть игрового поля состоит из трёх квадратов, расположенных один под другим. В центральном квадрате изображено явление или объект (вода, воздух, ветер, лес, животные, человек), в верхнем надпись: «Вставь нужное выражение», в нижнем квадрате загадка о том явлении или объекте, которое изображено в центре игрового поля. Кроме больших игровых карт, в состав игры входят пять конвертов с меньшими по размеру карточками. На маленьких карточках иллюстрации объектов, предметов, ситуаций и крылатые выражения, связанные по смыслу с объектами, изображёнными на больших игровых картах (иллюстрации к картинкам заимствованы из интернет-ресурсов). Конверты с карточками пронумерованы и имеют наклейки в виде картинок (вода, воздух, ветер, лес, животные, человек). Также к игре прилагаются инструкция с правилами игры и конверт с бонусами за правильные ответы. Бонусы представлены картонными плоскими фигурками животных, каплей воды, цветами, облачком, деревцем, человечком. В соответствии с

тем, за какие ответы будут выдаваться бонусы. Конверт с бонусами остаётся у педагога.

Рассмотрим ход игры на конкретном примере. Ребята делятся на две команды. Игрокам выдаются две одинаково укомплектованные коробки с настольной игрой. Участники игры открывают коробки, достают инструкции и знакомятся с правилами игры (приложение 2).

Команды выбирают игровые карты. Допустим, игроки команды №1 выбрали карту под №3, в центре игрового поля которой изображена вода, (приложение 1). Команда №2 может выбрать точно такую же карту из своего игрового набора, а может сделать другой выбор. Итак, команда №1 выбирает карту с изображением воды. Под картой в центре игрового поля, где изображена вода, находится текст с загадкой – помощницей на случай, если ребята по изображению затруднятся определить, о чём идёт речь. В загадке говорится: «Я очень добродушная, прозрачная, послушная, но если захочу, даже камень источу». Игроки угадали, о чём идёт речь (о воде). Вторая команда могла выбрать другую игровую карту, допустим, карту под №4 с изображением воздуха, соответственно и загадка будет о воздухе. На следующем этапе они находят конверт из пяти предложенных, где наклеен точно такой же рисунок, в данном случае это вода. Открывают конверт, достают карточки с картинками и крылатыми выражениями о воде. Выбирают наиболее понравившееся выражение и выкладывают карточку на игровом поле в квадрат с надписью: «Крылатое выражение».


После этого игроки читают вопрос, записанный на верхней левой стороне поля: «Что сейчас происходит?» - вынимают из конверта оставшиеся карточки-картинки, раскладывают на столе, рассматривают, что на них нарисовано, совещаются и, согласно общему решению, размещают карточки на игровом поле. На серую часть игрового поля ребята могут разложить картинки с изображением грязной жидкости в стакане, мертвой рыбы на поверхности воды, сброса отходов ядовитых веществ в водоём. На правой стороне поля с зелеными квадратами в верхней его части по центру поля написаны вопросы: «Как должно быть? Какую помощь могут оказать люди?» Отвечая на них, ребята подбирают соответствующие картинки также о воде. Это могут быть изображения чистой воды в стакане, чистого ручейка, весело играющей рыбки в чистой речке, ребят, собирающих мусор у водоёма. Также в каждый конверт могут помещаться карточки-обманки, запутывающие игроков. Например, в конверте с карточками о воде могут находиться карточки с изображением животных, человека, огня и т.д. Наличие таких обманок активизирует аналитическое мышление. А порой дети раскладывают обманки на игровом поле и приводят необычное, но разумное объяснение, которое можно отнести к правильным ответам. Закончив обсуждение и разложив карточки на игровом поле, обе команды по очереди объясняют свой выбор. За правильные ответы о воде команда

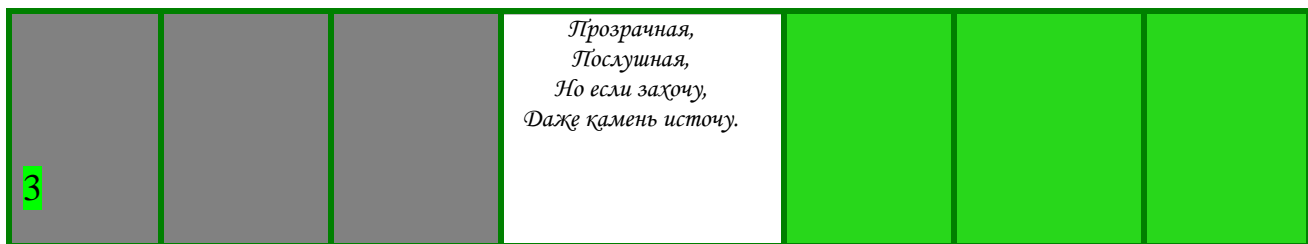
получает бонусы в виде карточки с изображением капельки. Вторая команда за правильные ответы по своей игровой карте например, о воздухе, получает бонусы в виде карточки с изображением облачка. Каждая команда в процессе игры должна поработать со всеми пятью игровыми картами («Вода», «Воздух», «Лес», «Животные», «Человек»). Победившей считается команда, заработавшая наибольшее количество бонусов по игровым темам. Если же какая-то из команд показала лучшие результаты по определенным темам (ребята давали полные, развернутые, необычные ответы), команду можно поощрить забавными призами. За лучшие ответы о воде – вручить бутылку питьевой воды, о воздухе – воздушный шарик, о животных – сувенир с изображением животных, о лесе – пачку семян лекарственных растений. Вариантов может быть множество – главное, проявить смекалку.

Игра знакомит ребят с ситуациями, которые происходят с человеком, животными, лесом, водоёмами, воздухом. При помощи данной игры можно систематизировать полученные детьми знания по экологии в разделах «Человек и окружающая среда», «Лес и его обитатели», «Значение воды и воздуха в жизни человека», а также активизировать ребят на поиск новых знаний в процессе игры. Игра учит пониманию, что сегодня происходит с миром природы и человека и какие меры нужно предпринять для его сохранения.

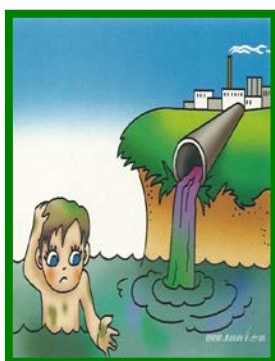
Используя механизм данной игры, меняя вопросы, задания, картинки, можно применять её в различных направлениях своей работы.

## Приложение 1

<i>Что сейчас происходит?</i>			<i>Вставь нужное выражение</i>	<i>Как должно быть? Какую помощь могут оказать люди?</i>		
						
			<i>Я очень добродушная,</i>			



Большая игровая карта № 3



Образцы маленьких карточек для игровой карты № 3

## Приложение 2

### Инструкция

**Цель игры:** Определить объект, представленный в центре большой карты. Подобрать нужное выражение о рассматриваемом объекте. Правильно распределить карточки - картинки на игровом поле. Пояснить свой выбор.

**Количество игроков.** В игре принимают участие две команды, в состав каждой из которых входит от двух до шести игроков.

**Правила игры.** Создаются две команды.

- Дорогие друзья, перед вами пять больших карт и шесть конвертов с меньшими по размеру карточками. Ваша задача - выбрать большую карту и по картинке в центре карты отыскать нужный конверт, на котором наклеена точно такая же картинка. Конверт откладываем на время в сторону. На большой карте читаем загадку, расположенную под картинкой в центре карты и угадываем, о чём идёт речь. Достаём из выбранного конверта карточки с иллюстрациями и крылатыми выражениями и распределяем по игровому полю. Серые квадраты на игровом поле означают ответ на вопрос, что сейчас происходит с тем объектом, который изображён в центре игрового поля, зелёные квадраты - как должно быть, как задумано природой и чем люди могут помочь, чтобы изменить ситуацию к лучшему. Ваша задача - распределить карточки и пояснить свой выбор. За правильные ответы вам будут выдаваться карточки – бонусы (по количеству бонусов определяется победитель). В процессе игры соблюдайте очередность. Команды по очереди объясняют свои ответы.

