

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Станция юных натуралистов»**

**Утверждено  
на методическом совете  
Протокол № 8  
от «25» апреля 2026 года  
Директор МБУ ДО «СЮН»  
Салихова З.А.**

**Дополнительная  
общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
естественно-научной направленности  
на летний период  
«ЭКОМИР»  
(возраст 7-18 лет)  
Каспийск 2026 г**

## СОДЕРЖАНИЕ

I	ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	3
II	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	7
III	ПРИНЦИПЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОСУГОВОЙ ПЛОЩАДКИ	14
IV	МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	15
V	ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ И ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ	19
VI	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	20
VII	СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, КРИТЕРИИ И СПОСОБЫ ИХ ОЦЕНИВАНИЯ	24
VIII	УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	31
IX	СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	38
X	ПРИЛОЖЕНИЯ	40

## I. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1.	Полное название программы	Программа «Экомир» на летний период МБУ ДО «Станция юных натуралистов» г. Каспийск
2.	Цель, задачи программы	<p><b>Цель программы:</b> создание условий для полноценного летнего отдыха детей и одновременного экологического воспитания и формирования у детей глубоких экологических знаний и умений в непосредственном общении с природой, совершенствование умений проведения исследовательской деятельности в условиях природы</p> <p><b>Задачи:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создать целостный подход к экологическому воспитанию культуры личности в условиях коллективной (творческой) деятельности, построенной на основе «зоны доверия» детей и взрослых.</li> <li>2. Развивать коммуникативные навыки и физический, нравственный потенциал учащихся.</li> <li>3. Развивать творческие, познавательные способности учащихся.</li> <li>4. Выявлять и поддерживать детей, увлекающихся агрономией и экологией.</li> <li>5. Содействовать в приобретении опыта социальных практик, готовить учащихся к активной социально-направленной деятельности.</li> <li>6. Сохранить и укрепить психическое здоровье детей и подростков.</li> <li>7. Осуществить профилактику детской и подростковой безнадзорности и правонарушений в летний период.</li> </ol>
3.	Правовое обоснование Программы	<p>- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273;</p> <p>- Национальный стандарт РФ. Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления. ГОСТ Р 52887-2007 от 27.12.2007г.;</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Концепция дополнительного образования детей в Российской Федерации;</li> <li>- Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;</li> <li>- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»</li> <li>- Устав МБУ ДО «СЮН»</li> </ul>
4.	Адресат проектной деятельности (для кого, возраст)	Дети 7 - 18 лет
5.	Сроки реализации программы	июнь, июль, август 2026 г.
6.	Краткое содержание	<p>Обучающиеся СЮН стараются жить в согласии с природой, беречь свою планету, делать ее чистой. Жителями планеты становятся все «обучающиеся»: дети, педагоги, администрация.</p> <p>В первый день происходит «завязка» всех событий, участниками которых становятся и дети и взрослые принимаются правила жизни на планете. В последующие дни (обучающиеся) жители планеты включаются в освоение, изучение и спасение планеты.</p>

		<p>В самом начале смены перед ребятами встает проблема – экология собственного «Я». Как обеспечить собственную экологическую безопасность, сохранить здоровье и т. д. Вторая проблема – природа в городе и за его чертой. Третья проблема – социально – полезная деятельность по изучению и охране природы. Проведение экологических мероприятий, трудовые десанты по благоустройству окружающей среды и т.д. Смена заканчивается общим сходом обучающихся - жителей планеты (практическая конференция с элементами сюжетно-ролевой игры).</p>
7.	Ожидаемый результат	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие экологического кругозора детей</li> <li>- развитие творческой активности каждого ребенка</li> <li>- активное приобщение к исследовательской работе по изучению природной среды и экосистем родного края;</li> <li>- развитие наблюдательности, пробуждение интереса к изучению конкретных экологических вопросов;</li> <li>- лучшее усвоение программы окружающий мир, биологии, экологии</li> <li>- стимулирование интереса для принятия участия в экологических конкурсах, олимпиадах, детских конференциях;</li> <li>- подготовка материалов о работе в летний период для опубликования на сайте СЮН.</li> </ul>
8.	Название организации	МБУ ДО «Станция юных натуралистов» г. Каспийск

9.	Почтовый адрес организации, авторов программы	368300 Республика Дагестан, город Каспийск, улица Назарова , дом 3
10.	Ф.И.О. руководителя учреждения	Салихова Зинаида Абдуллаевна
11.	Телефон, факс, электронный адрес	Тел.8- 928-578-86-83 Эл. почта. <a href="mailto:syunkasp@mail.ru">syunkasp@mail.ru</a>

## II. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Лето – это лучшее время для развития и укрепления физического потенциала детей, совершенствования творческого развития, формированию их знаний в области экологии и природопользования. Данные задачи можно с успехом решить в рамках программы на летний период, который является для детей не только социальной защитой, но и площадкой для социализации школьника с учётом реалий современной жизни.

Сегодня, как никогда важно формирование экологического мировоззрения подрастающего поколения, потому как экологически безграмотное поведение является причиной возникновения экологических бедствий и катастроф. И в этой связи важно разбудить у ребят чувство сопереживания к происходящему с окружающей средой, понимание того, что ее нужно беречь

Представляется, что это можно сделать через влияние на эмоционально-чувственную сферу ребенка, (ведь находясь на природе мало кто остается равнодушным и не испытывает никаких чувств), через изучение процессов, происходящих в природе; причем изучение в тесном контакте с природой и через практическую деятельность по ее сохранению. Одной из возможностей решения данной проблемы является лагерь с дневным пребыванием детей.

**Актуальность программы** заключается в получении новых и закреплении уже имеющихся знаний, как в области общего, так и дополнительного экологического образования. Смена учебной деятельности, на альтернативные формы групповой, индивидуальной и коллективной работы в рамках программы, позволяет ребёнку уйти от стереотипов обучения, что делает его более увлекательным, мобильным и повышает образовательный потенциал.

**Отличительной особенностью** программы является ее практическая направленность, в ходе которой формируется активная жизненная позиция детей. В общении с природой заложен огромный потенциал для гармоничного развития личности. Активная экологическая работа, осуществляемая в летний период года, позволяет формировать у детей установку на диалоговое отношение к природе.

**Новизна программы.** Программа «Экомир» является продолжением эколого-биологической работы, которая проводится в течение учебного года. Для детей будет организован отдых в сочетании с процессами обучения через различные мероприятия: экскурсии, конкурсы, мастер-классы, викторины, трудовые дела, оздоровительные мероприятия. Экологическое воспитание способствует развитию у ребят глубоких теоретических и практических экологических знаний и умений, воспитывает в детях любовь к малой Родине, природоохранные мероприятия приобщают к труду, спортивные соревнования способствуют сохранению здоровья.

**Направленность** данной программы естественнонаучная. Все мероприятия и коллективные дела нацелены на формирование у ребят устойчивого убеждения и желания делать добрые дела, любить и беречь окружающий нас мир природы.

**Адресат программы.** Участниками данной программы являются дети в возрасте от 7 до 18 лет. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных и многодетных семей, а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации.

**Цель программы:** создание условий для полноценного летнего отдыха детей и одновременного экологического воспитания и формирования у детей глубоких экологических знаний и умений в непосредственном общении с природой, совершенствование умений проведения исследовательской деятельности в условиях природы.

**Задачи:**

1. Создать целостный подход к экологическому воспитанию культуры личности в условиях коллективной (творческой) деятельности, построенной на основе «зоны доверия» детей и взрослых.
2. Развивать коммуникативные навыки и физический, нравственный потенциал учащихся.
3. Развивать творческие, познавательные способности учащихся.
4. Выявлять и поддерживать детей, увлекающихся агрономией и экологией.
5. Содействовать в приобретение опыта социальных практик, готовить учащихся к активной социально- направленной деятельности.
6. Сохранить и укрепить психическое здоровье детей и подростков.
7. Осуществить профилактику детской и подростковой безнадзорности и правонарушений в летний период.

**Ожидаемые результаты, критерии и способы их оценивания**

- активное приобщение к исследовательской работе по изучению природной среды и экосистем родного края;
- развитие наблюдательности, пробуждение интереса к изучению конкретных экологических вопросов;
- улучшение отношений в детской среде, устранение негативных проявлений, вредных привычек;
- положительное отношение к трудовой деятельности, проявление потребности работать в коллективе;
- стимулирование к

участию в экологических конкурсах, олимпиадах, детских конференциях.

**Программа «Экомир» опирается на следующие принципы:**

1. **Принцип гуманизации отношений:** построение всех отношений на основе уважения и доверия к человеку, на стремлении привести его к успеху. Через идею гуманного подхода к ребенку, родителям, педагогам необходимо психологическое переосмысление всех основных компонентов педагогического процесса.

2. **Принцип соответствия типа сотрудничества психологическим возрастным особенностям учащихся и типу ведущей деятельности:**

результатом деятельности воспитательного характера в программе «Экомир» является сотрудничество ребенка и взрослого, которое позволяет обучающемуся почувствовать себя творческой личностью.

3. **Принцип демократичности:** участие всех детей и подростков в программе развития творческих способностей.

4. **Принцип дифференциации воспитания:** дифференциация предполагает:

- отбор содержания, форм и методов воспитания в соотношении с индивидуально-психологическими особенностями детей;
- создание возможности переключения с одного вида деятельности на другой в рамках смены (дня);
- взаимосвязь всех мероприятий в рамках тематики дня;
- активное участие детей во всех видах деятельности.

5. **Принцип творческой индивидуальности:** творческая индивидуальность – это характеристика личности, которая в самой полной мере реализует, развивает свой творческий потенциал.

## **Основные методы и формы организации деятельности детей**

Формы и методы организации работы подбираются с учетом возрастных особенностей воспитанников.

**Массовые формы работы:** игры, конкурсные программы, интеллектуальные игры, фестивали; тематические дискотеки, спортивные игры и туристические походы..

**Групповые формы работы:** работа кружков и секций, «мастерские», мероприятия по возрастной группе; оздоровительные процедуры и психологические экспресс-методики.

**Индивидуальные формы:** беседы, тренинги, индивидуальная творческая работа.

**Методы оздоровления:** утренняя гимнастика, спортивные мероприятия, профилактика вредных привычек, беседы по гигиеническому воспитанию.

**Методы воспитания:** убеждение, приручение, поощрение, личный пример, самоуправление, вовлечение в разнообразную деятельность, методика КТД.

**Методы образования:**

- словесные (объяснение, беседы, рассказы);
- игры (познавательные, развивающие, сюжетно-ролевые, на развитие внимания, воображения, деловые, ролевые);
- практические (упражнения, репетиции, тренинги);
- видеоматериалы (презентации, фильмы, виртуальные путешествия).

### *Диагностика реализации содержания программы*

Подразделы	Название методики	Назначение методики
<p><b>Раздел 1.</b> Входная диагностика (проводится с целью определения ожиданий ребят и родителей по летнему отдыху).</p>		
<p>«Давайте познакомимся» или «Расскажи нам о себе»</p>	1. Анкета «Давайте познакомимся»	изучение потребностей и интересов ребенка
	3. анкета «Я выбираю»	изучение интересов и желаний ребенка
	4. «Фантастический выбор»)	изучение нравственных ценностей
	5. «Волшебное озеро»	получение информации о качествах и поступках ребенка через его самохарактеристику
	6. Анкета «Семь желаний»	
	7. «Геометрическая фигура»	исследование черт характера
Познай себя	8. Рисуночный тест «Какой я?»	получение информации о характере ребенка
<p><b>Раздел 2.</b> Текущая диагностика (направлена на выявление эмоционального фона настроений в течение деятельности пришкольного лагеря).</p>		
<p>Эмоциональное самочувствие ребенка и группы в целом</p>	1. «Мишень настроения»	получение информации о настроении ребенка
	2. Эмоциональная	изучение эмоционального

	цветопись	самочувствия ребенка
	3. «Градусник»	выявление эмоциональных состояний ребенка
Изучение временного детского коллектива	4. «Рисунок-образ», «Рисунок-символ»	выявление эмоционального отношения ребенка к коллективу
	5. «Аналогия»	получение характеристики детского коллектива
<p><b>Раздел 3. Итоговая диагностика (проводится с целью определения уровня удовлетворенности летним отдыхом и соответствия заявленных ожиданий реальности).</b></p>		
Вот и настало время проститься нам с тобой	1.«Чудо-дерево»	выявление отношения каждого ребенка к содержанию работы объединения, группы в течение всей смены
	2. «Итоговое анкетирование»	получение информации с том, почему подростку понравилось пребывание в лагере
	3. Методика «Поляна цветов»	анализ и отражение участия детей в делах группы
	4 . Оценка оздоровительного эффекта	фиксирование результатов физического развития по различным параметрам организма

## **III. МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **3.1. Участники программы**

Участниками данной программы являются дети в возрасте от 7 до 18 лет. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных и многодетных семей, а также детям, находящимся в трудной жизненной ситуации.

### **3.2. Срок реализации программы**

По продолжительности программа является краткосрочной, т.е. реализуется в течении 36 часов.

### **3.3. Время и место проведения.**

Летняя площадка естественнонаучной направленности организуется на базе Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Станция юных натуралистов».

### **3.4. Режим работы**

5-дневной рабочей неделя с графиком работы с 10.00 до 12.00 часов.

### **3.5. Распорядок дня.**

9.30 - 10.00 - сбор детей.

10.10 – 10.30 – зарядка, линейка.

10.30– 11. 30 – организация и проведение КТД, работа по плану, работа творческих объединений.

11.30 – 12. 00 – оздоровительные мероприятия.

12.00 – подведение итогов дня, инструктаж по ТБ на дорогах, уход детей домой.

### **3.6. Нормативно-правовое сопровождение.**

Программа разработана с учетом следующих законодательных **нормативно-правовых документов:**

- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г.№ 273;

- Национальный стандарт РФ. Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления. ГОСТ Р 52887-2007 от 27.12.2007г.;
- Концепция дополнительного образования детей в Российской Федерации;
- Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

## **IV. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **4.1. Методическое обеспечение**

Методическое обеспечение предусматривает наличие необходимой документации, для реализации программы.

### **4.2. Материально-техническое обеспечение.**

№	Наименование	Предназначение
1.	Кабинеты	Проведение занятий
2.	Оранжерея	Практическая деятельность по уходу за комнатными растениями, опытническая деятельность
3.	Методический кабинет	Проведение мероприятий
4.	Учебно-опытный участок	Практическая деятельность по уходу за растениями, опытническая деятельность
5.	Двор	Проведение ежедневной утренней зарядки, спортивных мероприятий

#### ***Технические средства***

№	Наименование	Количество
1.	Телевизор	1
2.	Фотоаппарат	1
3.	Музыкальный центр	1
4.	Микрофоны	2

5.	Компьютер	1
6.	Видеопроектор	1
7.	Экран	1
8.	Компьютер с выходом в Интернет	2
9.	принтер	1
10.	Мультимедийный проектор.	1
11.	Ксерокс	1

### ***Инвентарь ботанического кабинета***

1.	Лейки для комнатных растений	15 штук
2.	Рыхлilки	5
3.	Опрыскиватели	5
4.	Губки для протирания листьев	5

### ***Инвентарь учебно-опытного участка***

1.	Лопаты	5 штук
2.	Грабли	3
3.	Мотыги	5
4.	Лейки	6
5.	Секаторы	2
6.	Ведрa	5

### ***Канцелярские товары***

1.	Альбомы	10 штук
2.	Ватман	10 штук
3.	Файлы	100 штук
4.	Бумага для копировальной техники	2 пачки
5.	Цветная бумага	10 пачек
6.	Картон для труда	10 пачек
7.	Пластлин	10 пачек
8.	Краски	5 наборов
9.	Кисточки	15 штук
10.	Маркеры	5 наборов
11.	Фломастеры	5 наборов
12.	Ножницы	10 штук

### ***Средства гигиены***

1.	Мыло туалетное	10 штук
2.	Бумажные полотенца	20 рулонов
3.	Туалетная бумага	20 рулонов


### ***Аптечка первой помощи – 2 штуки***

## 5.1. Основные направления деятельности.

В рамках программы «Экомир» дети получают не только практические навыки, но и получают теоретические знания направленные не только на экологическое воспитание, но и на расширение общего кругозора.

Основные направления работы:

Направления деятельности	Формы работы	Ожидаемый результат
<p><b><u>Образовательная деятельность</u></b></p>  <p>Девиз: «Хочу все знать!»</p>	<p>1 Изучение флоры, фауны, орнитофауны нашего города (беседы; просмотр презентаций, видеоматериалов; экскурсии)</p> <p>2. Изучение лекарственных растений нашего города.</p>	<p>Усвоение теоретических и практических экологических знаний и навыков учащимися.</p> <p>Формирование убеждения необходимости беречь и охранять природу.</p> <p>Развитие и расширение кругозора учащихся.</p>
<p><b><u>Экологическая деятельность</u></b></p>  <p>Девиз: «Будь Человеком,</p>	<p>1. Проведение тематических дней: День экологии, День туриста, День путешествий, День золотой рыбки, День цветов.</p> <p>2. Экскурсии и походы</p>	

<p>человек!"</p> <p><b><u>Исследовательская деятельность</u></b></p>  <p>Девиз: «Познай тайны природы»</p>	<p>3. Игры и викторины на экологическую тему</p> <p>4. Конкурс агитационных плакатов на экологическую тему</p> <p>Организация исследовательской деятельности детей.</p> <p>Возможные темы исследований:</p> <p>Редкие и исчезающие виды растений и животных Республики Дагестан</p> <p>Ядовитые растения РД</p> <p>Растения и животные нашей республики – индикаторы загрязненности среды</p> <p>Флора учебно-опытного участка</p>	
<p><b><u>Общественно-полезная, практическая и трудовая деятельность</u></b></p>	<p>Операция «Зеленые ладони»:</p> <p>1. Работа в оранжерее с</p>	<p>Приобретение трудовых навыков, формирование</p>



цветами по уходу;  
2. Работа на учебно-опытном участке

экологической культуры, ответственности за порученное дело, помощи и взаимоподдержки.

**Спортивно-оздоровительная деятельность**



Утренняя зарядка  
Подвижные игры  
Шашечный турнир  
День здоровья  
Минутки здоровья

Пропаганда и формирование здорового образа жизни.  
Увеличение двигательной активности.  
Укрепление физического здоровья детей.


**Досуговая деятельность**



Девиз:  
«Как прекрасен этот

1. Конкурсно-игровые программы  
2. Творческие дела: конкурсы рисунков, плакатов, песен, сказок, загадок, стихов и т.д.  
3. Работа «Мастерской Самоделкина» творческие объединения:  
«Планета – наш дом»,

Развитие творческих способностей учащихся.  
Оформление композиций из природного материала, из вторичного сырья.  
Выставки работ учащихся.  
Использование работ

мир!»	«В мире флористики»	детей в рекламных и природоохранных мероприятиях. Сотрудничество с местной газетой.
<p><b><u>Диагностико</u></b> <b><u>–аналитическая</u></b> <b><u>деятельность</u></b></p> 	<p>1.Входная диагностика (проводится с целью определения ожиданий ребят и родителей от освоения программы).</p> <p>2. Текущая диагностика (направлена на выявление эмоционального фона настроений в течение освоения программы).</p> <p>3.Итоговая диагностика (проводится с целью определения уровня удовлетворенности и соответствия заявленных ожиданий реальности).</p>	<p>Формирование уверенности в себе, обучение способам саморегуляции поведения детей и подростков. На констатирующем этапе в рамках данного блока планируется проведение педагогической диагностики выявления настроения детей с помощью забавных смайликов.</p>
<b><u>Информационная</u></b> <b><u>деятельность</u></b>	<p>Регулярное обновление стендовой информации</p> <p>1.«Из жизни планеты</p>	<p>Грамотное освещение работы МБУ ДО «СЮН»</p>



Девиз «Пусть о нас  
услышат, пусть о нас  
напишут!»

«Экомир»  
2. Разработка  
бюллетеней,  
проспектов, буклетов,  
плакатов, грамот для  
награждения,  
поздравительных  
открыток, медалей  
3.Сотрудничество со  
СМИ

## 5.2 Организация кружковой деятельности

Важным направлением воспитательной работы является кружковая деятельность, объединяющая детей по интересам в малые группы.

**Цель:** расширение кругозора, развитие экологической культуры, познавательных интересов и творческих способностей детей.

Включает в себя развитие детей средствами совместного творчества, в процессе которого идёт закрепление норм поведения и правил этикета, знакомство с новыми предметами и явлениями, воспитание бережного отношения к природе, любви к труду. Создаются условия для реализации собственных интересов детей в наиболее целесообразном применении.

## План мероприятий по реализации программы

№ дня	Мероприятия
<p><i>День первый</i> <b>«Здравствуй, это я!»</b></p>	<p>1. Знакомство с режимом дня. Проведение инструктажа по ТБ. 2.Организационное мероприятие «Расскажи мне о себе». 3.Операция «Уют».</p>

	4.Веселыми тропинками лета «Здравствуй, ЛЕТО».
<i>День второй</i> <b>День «Мастеров»</b>	1. Минутка здоровья 2. Общественно-полезный труд. 3. Беседа «Осторожно огонь » 4. Конкурс «Дело мастера боится» 5.Подвижные игры на воздухе 6. Подготовка к конкурсу талантов
<i>День третий</i> <b>День «Волшебных сказок»</b>	1.Минутка здоровья «Книги о здоровье» 2. Общественно-полезный труд. 3. «Там чудеса...» конкурсная программа 4. Конкурс рисунков «Волшебные и добрые сказки» 5. Экскурсия в детскую библиотеку. 6. Подготовка к конкурсу талантов
<i>День четвертый</i> <b>«День талантов»</b>	1.Минутка здоровья «Как ухаживать за зубами» 2. Общественно-полезный труд. 3. «Наши таланты». Открытие лагерной смены. Музыкально - конкурсная программа, направленная на развитие воображения, фантазии, музыкально-танцевальных умений и качеств. 4. «Фабрика звезд -1» караоке на свободные темы 5. Подвижные игры на воздухе.
<i>День пятый</i> <b>«В гостях у А.С. Пушкина»</b>	1. Минутка здоровья 2. Общественно-полезный труд. 3.Беседа «Творчество А.С. Пушкина» 4. Спортивно-конкурсная игра «В стране Лукоморья» (бег по станциям с целью развития творческих и интеллектуальных способностей, закрепление знаний о творчестве А.С.Пушкина) 5. Конкурс рисунков по произведениям А.С.Пушкина.
<i>День шестой</i> <b>День « Спасайкина»</b>	1.Минутка здоровья «Солнечный ожог. Первая помощь при ожоге» 2. Общественно-полезный труд. 3. Конкурс рисунков о здоровом образе жизни. 4.«Жизнь без сигарет» (сатирическая конкурсная программа против курения) 5. Подвижные игры.
<i>День седьмой</i> <b>«День театра и музыки»</b>	1.Минутка здоровья «Осанка – основа красивой походки» 2. Общественно-полезный труд. 3. Беседа «Как вести себя ... » - встреча с сотрудником библиотеки и клубным работником. 4. «О музыке и в шутку и всерьез» (познавательная программа о музыке)
<i>День восьмой</i> <b>День «Фантазий и юмора»</b>	1.Минутка здоровья «Что такое хорошо и что такое плохо?» 2. Общественно-полезный труд. 3. Викторина «Устами младенца» 4. Конкурс «Самый фантастический проект» 5. « Мульти - пульты – карнавал» 6. Настольные игры

<p><i>День девятый</i> <b>«День родного края»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Минутка здоровья «Путешествие в страну Витамицию»</li> <li>2. Общественно-полезный труд.</li> <li>3. Заочная экскурсия «История нашего села».</li> <li>4. Конкурс рисунков «Мой любимый край»</li> <li>5. Музыкально-конкурсная программа «Голоса России», исполнение русских народных песен и частушек.</li> </ol>
<p><i>День десятый</i> <b>«День экологии»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Минутка здоровья «Зеленая аптечка» первая помощь при укусах насекомых.</li> <li>2. Экологический десант. БУНТ – большая уборка нашей территории.</li> <li>3. Праздник необычных цветов и цветочных костюмов. (использование вторичного сырья)</li> <li>4. Спортивные игры на воздухе.</li> </ol>
<p><i>День одиннадцатый</i> <b>«Мисс и мистер Лето»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Минутка здоровья «Как снять усталость с ног»</li> <li>2. Общественно-полезный труд.</li> <li>3. Конкурс «Мисс и мистер ЛЕТО»</li> <li>4. Интеллектуальная игра «Звездный час»</li> <li>5. Первенство лагеря по футболу</li> <li>6. Подготовка к конкурсу бантиков</li> </ol>
<p><i>День двенадцатый</i> <b>«День игр, игрушек, шариков и бантиков»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Минутка здоровья «Сок-шоу» (агитационная акция за здоровый образ жизни).</li> <li>2. Общественно-полезный труд.</li> <li>3. Фантазии на тему: «Игры, игрушки, шарики и бантики»</li> <li>4. Первенство лагеря по шашкам</li> <li>5. Подвижные игры.</li> <li>5. Операция «Уют».</li> </ol>
<p><i>День тринадцатый</i> <b>«День водоёмов»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Минутка здоровья</li> <li>2. Общественно-полезный труд.</li> <li>3. Беседа «Осторожно водоём».</li> <li>4. «В гостях у Нептуна» (познавательная-развлекательная игра)</li> </ol>
<p><i>День четырнадцатый</i> <b>«День туристов»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Минутка здоровья «Как избежать солнечного удара».</li> <li>2. Общественно-полезный труд.</li> <li>3. Беседа «Правила дорожного движения для пешеходов».</li> <li>4. «Находчивый турист» - игра.</li> </ol>
<p><i>День пятнадцатый</i> <b>«День здоровья и спорта».</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Минутка здоровья «Мой рост и мой вес»</li> <li>2. Общественно-полезный труд.</li> <li>3. Малая спартакиада. Под девизом: «Мы за здоровый образ жизни», первенство лагеря по различным видам спорта.</li> <li>4. Конкурс рисунков на асфальте «Спорт. Спорт. Спорт»</li> <li>5. Клубный час по интересам</li> </ol>
<p><i>День шестнадцатый</i> <b>«День сюрпризов»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Минутка здоровья «Закаливание»</li> <li>2. Общественно-полезный труд.</li> <li>3. Спортивно – поисковая игра «Найди клад»</li> <li>4. Викторина «Необычное приключение в страну сказок»</li> <li>5. Подготовка к закрытию лагеря</li> </ol>
<p><i>День семнадцатый</i> <b>«День природы»</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Минутка здоровья «Оказание первой помощи при несчастных случаях» (беседа-диалог)</li> <li>2. Общественно-полезный труд.</li> <li>3. «Природа – наш дом» - викторина</li> <li>4. Экскурсия в природу.</li> </ol>

	5. Подвижные игры на свежем воздухе.
<i>День восемнадцатый</i> <b>«День кино»</b>	1. Минутка здоровья «Моё здоровье - в моих руках» 2. Общественно-полезный труд. 3. Просмотр детских фильмов по желанию. 4. «Веселые старты» (Спортивно-конкурсная программа с целью развития ловкости, силы, координации движения). 5. Подготовка к концерту.
<i>День девятнадцатый</i> <b>«День спортсменов»</b>	1. Минутка здоровья 2. Общественно-полезный труд. 3. «Кто хочет стать спортсменом?». 4. Мини футбол 5. Оформление стенгазеты «Итоги пребывания в лагере»
<i>День двадцатый</i> <b>«День памяти»</b>	1. Минутка здоровья 2. Операция «Уют» 3. Беседа «Всегда в нашей памяти» 4. Возложение цветов к памятнику Скорбящей матери. 5. Акция «Алая гвоздика»
<i>День двадцать первый</i> <b>Закрытие досуговой площадки</b>	1. Минутка здоровья «Гигиена в доме» 2. Закрытие досуговой площадки «Праздничный концерт»

### **Ожидаемые результаты:**

- Общее оздоровление воспитанников, укрепление их здоровья;
- Укрепление физических и психологических сил детей и подростков, развитие лидерских и организаторских качеств, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, детской самостоятельности и самодеятельности;
- Получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, социальной активности;
- Развитие коммуникативных способностей и толерантности;
- Повышение творческой активности детей путем вовлечения их в социально-значимую деятельность;
- Расширение кругозора детей;
- Повышение общей культуры учащихся, привитие им социально-нравственных норм;
- Личностный рост участников смены.

### Список используемой литературы:

1. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю., Кипарис-2: Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2002;
2. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007;
3. «Упражнения и подвижные игры на свежем воздухе», Санкт-Петербург: «Детство-пресс» 2005;
4. Нещерет Л.Г. Хочу быть лидером! Выпуск 4.-Н. Новгород: изд-во ООО «Педагогические технологии», 2006;
5. А.Н. Никульников. «Школьная площадка», Новосибирск, 2006;
6. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. С.И.Лобачева.Москва: ВАКО, 2007 г.
7. Учебник для вожатого. М.П.Кулаченко – Ростов на Дону: Феникс, 2008.

## Экологические игры

### ***Упражнение «Человек из коры»***

*Цель:* расширение перцептивного опыта, стимулирование эмпатии, развитие воображения.

*Ориентировочное время:* 30 минут.

*Материалы и подготовка:* кусочки коры, бумага, карандаши, краски.

*Процедура:* каждому участнику предлагается исследовать несколько кусочков коры. Их можно рассматривать, щупать, нюхать и т.д. После этого в кругу каждый рассказывает свои ощущения, старается дать максимум информации о своем кусочке. На следующем этапе участникам предлагается представить, что каждый кусочек коры превратился в человека. Этих человечков нужно нарисовать. Важно в рисунке отразить свои ощущения, полученные при исследовании коры. В конце упражнения участники могут предположить, из какой коры родился человек.

### ***Упражнение «Зоологический балет»***

*Цель:* идентификация с животными и растениями.

*Ориентировочное время:* 30 минут.

*Материалы и подготовка:* нет.

*Процедура:* участникам предлагают выбрать себе любое животное или растение, затем на 20 минут нужно стать им, переняв его форму, движения, повадки, звуки и т.д. О своем выборе не объявляется. Участников следует ориентировать на выражение не только внешних черт, но и внутреннего мира. При выполнении задания можно шуметь, активно выражать чувства (страх, боль, гнев, любовь). В заключение участники должны поделиться с группой своими ощущениями.

### ***Упражнение «Внуки Карла Линнея»***

*Цель:* развитие эмпатии, стимулирование воображения.

*Ориентировочное время:* 30 минут.

*Материалы и подготовка:* бумага, ручка.

*Процедура:* участники придумывают видовые названия животным и растениям, т.е. добавляют прилагательное к названию природного объекта. Само название должно вызывать положительные эмоции у людей, чтобы растение или животное с таким названием людям «трудно было обидеть». Пример: плакучая ива, благородный олень. Можно использовать элементы ролевой игры: «Вы были в экспедиции, нашли новые виды растений или животных, неизвестные науке. Им надо придумать названия».

### Словарь-справочник основных экологических терминов

**Агроландшафт** — территория, большая часть которой используется в сельском хозяйстве (занята пашней, пастбищами, сенокосами, фермами и т.д.). В составе агроландшафта обычно сохраняются или высаживаются леса.

**Агроэкология** — раздел экологии, который посвящен рациональному использованию и сохранению сельскохозяйственных земель.

**Агроэкосистема** — территория фермы, колхоза или совхоза, где между разными угодьями (пашней, лугами, лесами), сельскохозяйственными животными, человеком и другими организмами, населяющими эту территорию, возникают связи.

**Азотфиксаторы** — микроорганизмы, которые связывают атмосферный азот в доступные растениям формы.

**Аллелопатия** — влияние растений друг на друга посредством химических веществ, выделяемых в атмосферу или почву. Эти вещества носят характер сигнальных и не ел ужат источником пищи.

**Анаэробные бактерии** — микроорганизмы, которым для жизнедеятельности не нужен кислород.

**Аэробные бактерии** — микроорганизмы, которым для жизнедеятельности необходим кислород.

**Аэротенк** — очистные сооружения, при которых в специальных емкостях проводится биологическая очистка при продувании воздуха через загрязненный раствор.

**Бактерициды** — химические препараты, используемые против бактерий, вызывающих заболевания растений.

**Банк семян в почве** — запас жизнеспособных семян в почве, чаще он формируется на пахотных землях.

**Биогеоценоз** — сухопутная однородная экосистема (участок леса или луга с одинаковой растительностью).

**Биоконверсия** — перевод растительной массы (корма) в животноводческую продукцию. Обычно биоконверсию оценивают коэффициентом, отражающим количество килограммов растительного белка, необходимого для получения 1 кг животного белка.

**Биологическая азотфиксация** — перевод атмосферного азота в формы, доступные растениям. Этой способностью обладают микроорганизмы.

**Биологические гербициды** — вещества, производимые из растений или животных и убивающие сорные растения. Как биогербициды используются также споры грибов, поражающих сорные растения.

**Биологическая индикация** — оценка экологических условий (чаще загрязнений среды человеком) по организмам-индикаторам или целым сообществам.

**Биологические меры борьбы с вредителями** — мероприятия подавления вредных видов растений (сорняков) и животных (вредителей) с использованием их врагов — болезнетворных организмов, хищников, паразитов и т.д.

**Биологическая продуктивность** — результат жизнедеятельности экосистемы, органическое вещество, которое продуцируют входящие в ее состав организмы.

**Биологическое равновесие** — состояние экосистемы, когда сохраняется ее население и продуктивность.

**Биологическое разнообразие** — разнообразие видов живых организмов растений, грибов, животных и микроорганизмов, которые населяют экосистему.

**Биомасса** — масса живых организмов экосистемы.

**Биосфера** — слой у поверхности планеты, где обитают живые организмы, совокупность всех экосистем планеты.

**Биосферные заповедники** — заповедники, которые служат эталоном состояния биосферы, сеть таких заповедников определяется международными соглашениями.

**Биотип** — вариант вида, незначительно отличающийся по своей экологии. Популяции в природе состоят из смеси разных биотипов.

**Болото** — экосистема избыточного увлажнения, в которой часть органического вещества отлагается как торф.

**Бриометр** — прибор для биоиндикации. Представляет собой коробочку с высаженными в нее мхами-биоиндикаторами атмосферных загрязнений.

**ВООП** — Всесоюзное общество охраны природы, общественная организация.

**Выщелачивание почвы** — вымывание из верхних горизонтов почвы питательных элементов в более глубокие слои-

**Газоны** — искусственные посевы трав для улучшения эстетического вида населенного пункта и улучшения климата.

**Генетический банк** — хранилища семян, культур тканей и других живых клеток и тканей, из которых можно воспроизвести растение или животное.

**Генная инженерия** — современные приемы выведения новых сортов растений, пород животных или штаммов микроорганизмов за счет искусственного комбинирования генов.

**Гербициды** — химические препараты, используемые для контроля сорных растений.

**ГОСКОМПРИРОДА** — Государственный комитет по охране природы. Такие комитеты имеются во всех республиках и областях. Их задача — контроль за состоянием природной среды.

**Гумус** — органическое вещество почвы, имеет сложный химический состав. Основной «склад» плодородия почвы.

**Денитрификаторы** — микроорганизмы, разлагающие окислы азота на кислород и азот.

**Детрит** — мертвое органическое вещество в экосистеме.

**Заповедники** — особые охраняемые территории, где полностью исключается использование в целях получения продукции (ягод, сена, охотничьей дичи и т.д.).

**Зеленые книги** — специальные издания, где дается характеристика сообществ растений, которым угрожает уничтожение.

**Зоопланктон** — животные организмы в водной экосистеме, которые обитают в толще воды.

**Зоофаги** — организмы-хищники, которые питаются животными.

**Инсектициды** — химические препараты, используемые против насекомых вредителей.

**Канцерогены** — химические вещества, вызывающие заболевание раком.

**Кислотные дожди** — дожди, в воде которых растворены окислы серы и азота, попадающие в атмосферу при промышленных выбросах.

**Конкуренция** — отношения между организмами, которые ограничивают друг друга в потреблении ресурсов.

**Консументы** — организмы экосистемы, питающиеся живым органическим веществом (травоядные, хищники и др.).

**Контроль засоренности** — поддержание численности сорных видов в посевах ниже того количества, когда они существенно снижают урожай.

**Контурно-мелиоративное землеустройство** — такое расположение в агроландшафте пашни, сенокосов, пастбищ и лесов и т.д., когда их границы совпадают с горизонталями рельефа.

**Кора выветривания** — верхняя часть земной коры, подвергающаяся выветриванию под действием физических факторов и живых организмов.

**Красная книга** — специальная книга, содержащая характеристику видов растений или животных, которым угрожает уничтожение.

**Ксенобиотики** — вещества, которые получены в результате искусственного синтеза и отсутствуют в природе и обычно вредные для здоровья человека и других живых организмов.

**Культурные растения** — растения, возделываемые человеком для обеспечения продуктами питания, лекарствами, промышленным сырьем.

**Культуры-предшественники** — культурные растения в севообороте, которые предшествуют следующей за ними культуре.

**Лес** — экосистема, в которой основную растительную массу продуцируют деревья.

**Лесомелиорация** — посадка леса для улучшения экологического состояния агроландшафта.

**Лесопарки** — лесные массивы (обычно внутри города или вокруг него), в которых естественные сообщества приспособлены для отдыха — создана сеть пешеходных дорожек, игровые площадки, места для отдыха и т.д.

**Луг** — экосистема, основную растительную массу в которой продуцируют травяные растения, обитающие в условиях достаточного увлажнения.

**Мелкозем** — часть почвы, состоящая из мелких частиц (в отличие от т.н. «хряща» — мелкой и крупной гальки, обломков горной породы и т.д.).

**Метатенк** — очистное сооружение, в котором загрязненный раствор сбрасывается в закрытой емкости при отсутствии воздуха.

**Микроудобрения** — удобрения, содержащие микроэлементы.

**Микроэлементы** — элементы почвенного питания растений, необходимые в очень малых количествах.

**Модели экосистем** — упрощенные схемы, объясняющие, как организованы разные экосистемы.

**Мониторинг** — наблюдение за состоянием экологических условий.

**Монокультура** — бесменное выращивание на поле одного и того же растения в течение нескольких лет.

**Мутуализм** — отношение взаимовыгодности между организмами.

**Национальные парки** — особые охраняемые территории, где не разрешается использование экосистем (охота, рубка леса, сбор грибов и т.д.), но допускается организованный туризм.

**Ноосфера** — биосфера, преобразованная разумной деятельностью человека.

**Обработка почвы** — прием рыхления почвы для посева культурных растений, сохранения влаги, перемешивания почвы с навозом или минеральными удобрениями, контроля сорных растений.

**Особые охраняемые территории (ООТ)** — территории, где специально охраняются экосистемы или отдельные виды и популяции.

**Отношения между популяциями** — взаимодействие особей разных популяций в процессе сосуществования в экосистеме.

**Охрана природы** — система мероприятий для сохранения видов и среды их обитания, экосистем, недр.

**Очистные сооружения** — специальные устройства, которые уменьшают поступление в среду отходов промышленности или сельского хозяйства.

**Памятники природы** — особые охраняемые территории местного значения (отдельные участки леса, поляны, отдельные деревья, пещеры и т.д.).

**Паразиты** — организмы, которые живут за счет другого организма (хозяина).

**Парниковый эффект** — потепление климата на Земле в результате повышения содержания в атмосфере углекислого газа, метана, пыли.

**Партия зеленых** — общественная организация, ставящая задачей охрану среды.

**Пары** — поля в севообороте, где либо не выращиваются растения (чистые пары), либо выращиваются с главной задачей обогащения почвы питательными веществами (занятые пары).

**Пастбище** — травянистое сообщество (реже лес), где пасут скот.

**Пастбищеоборот** — последовательность использования пастбищ для выпаса, при которой каждый участок успевает восстановиться за время от одного до другого его посещения животными.

**ПДК** — предельно допустимые концентрации, количество вредного вещества, которое безопасно для здоровья человека.

**Пестициды** — химические препараты, контролирующие плотность сорных растений, вредителей и болезней культурных растений.

**Пирамида биомассы** — рисунок, показывающий убывание биомассы по трофическим уровням от растений-продуцентов до консументов разных порядков (фитофагов, зоофагов и т.д.).

**Пирамида продуктивности** — то же, что и пирамида биомассы, но для показа соотношения продукции биомассы организмами за единицу времени.

**Плодородие почв** — свойство почв давать урожай растений.

**Плотность популяции** — количество организмов на единицу площади (на квадратный метр, гектар и т.д.).

**Подстилка лесная** — слой опавших листьев и ветвей деревьев (детрита) на поверхности лесной почвы.

**Пойма** — часть речной долины, заливаемая в период паводка.

**Поллизоны** — заболевания аллергического характера, вызываемые пылью растений.

**Популяция** — совокупность особей одного вида в пределах однородной экосистемы.

**Почва** — часть экосистемы, в которой осуществляется питание растений минеральными элементами и водой.

**Почворазрушающие культуры** — сельскохозяйственные растения, при выращивании которых снижается плодородие почвы.

**Почвоулучшающие культуры** — сельскохозяйственные растения, при выращивании которых восстанавливается плодородие почвы.

**Продуценты** — организмы, которые за счет солнечной или химической энергии из минеральных соединений продуцируют органическое вещество.

**Промышленное загрязнение среды** — попадание в среду отходов промышленных предприятий.

**Растения-индикаторы** — виды, присутствие или состояние которых может быть использовано для оценки условий среды (в первую очередь загрязнения среды).

**Рациональное природопользование** — способ использования природы, при котором использование ресурсов не ведет к их разрушению.

**Редуценты** — организмы, разрушающие органическое вещество.

**Рекреация** — отдых.

**Ремизы** — участки естественных экосистем в условиях городских или сельскохозяйственных экосистем, где находят убежище животные.

**Рудеральные сообщества** — сообщества растений, которые формируются при сильных нарушениях естественных экосистем.

**Сапропель** — отложения органических остатков на дне озер (детрит).

**Сапротрофы** — организмы, питающиеся трупами растений или животных.

**Сапрофаги** — синоним термина «сапротроф».

**Севооборот** — чередование сельскохозяйственных культур на поле.

**Селекция** — отбор нужных форм растений или животных в интересах человека.

**Сельскохозяйственные экосистемы** — синоним термина «агроэкосистема».

**Сенокосы** — участки травяных сообществ, где косят сено.

**Сидераты** — растения, которые выращиваются и запахиваются в почву как зеленые удобрения.

**Симбиоз** — тесное сотрудничество организмов.

**Симбиотрофы** — микроорганизмы, которые питаются прижизненными выделениями растений или животных и при этом полезны для них.

**Система земледелия** — мероприятия, используемые для выращивания сельскохозяйственных растений.

**Степь** — экосистема, основную растительную массу которой продуцируют травяные растения, приспособленные к произрастанию в условиях недостаточного увлажнения.

**Сорные растения** — растения, приспособившиеся к полевым севооборотам и произрастающие с культурными растениями помимо воли человека.

**Стратегии организмов** — типы поведения организмов, обеспечивающие им возможность выживания в различных условиях.

**Экологическая сукцессия** — изменение состава экосистем под влиянием внешних и внутренних факторов.

**Токсичность** — свойство вещества приносить вред живым организмам.

**Травосмеси** — сочетание нескольких видов трав, выращиваемых совместно.

**Угрожаемая популяция** — популяция, которой угрожает уничтожение.

**Удобрения** — минеральные и органические вещества, которые вносят в почву для повышения ее плодородия.

**Фитодизайн** — зеленая архитектура, создание ансамблей из растений для открытого грунта или для помещений.

**Фитонциды** — вещества, выделяемые растениями и убивающие микроорганизмы.

**Фитопланктон** — растения, обитающие в водной толще.

**Фитофаги** — организмы, питающиеся растениями.

**Фитоценоз** — растительное сообщество, совокупность совместно произрастающих растений на однородном участке территории.

**Фотосинтез** — процесс продуцирования зелеными растениями органического вещества из воды и углекислого газа за счет солнечной энергии.

**Фунгициды** — химические препараты, используемые против грибковых болезней.

**Цепи питания** — последовательность организмов разных трофических уровней, по которым передается солнечная энергия, фиксированная растениями.

**Циклы веществ в биосфере** — схемы перемещения в биосфере различных химических элементов под влиянием жизнедеятельности организмов и тепловой энергии Солнца.

**Эвтрофикация водоемов** — повышение содержания питательных веществ в воде.

**Экологическая ниша** — место вида в экосистеме, совокупность занимаемого им пространства и потребляемых ресурсов, его профессия в экосистеме.

**Экосистема** — совокупность взаимодействующих организмов и среды их обитания.

**Экотип** — экологический вариант вида, формирующийся под влиянием условий среды и лучше к ней приспособленный.

**Эпифиты** — организмы, обитающие на поверхности других организмов, но не использующие их для питания.

**Эрозия почв** — процесс разрушения почв под действием воды или ветра.

**Эфемероиды** — многолетние растения, которые вегетируют очень непродолжительное время, а основную часть года находятся в покоем состоянии (подснежники и др.).

**«Измерение параметров питьевой воды»**

**Вариант 1**

План работы:

1. Возьмите пробы питьевой воды из водопровода по 200 мл каждая.
2. Проведите измерения параметров воды, результаты занесите в таблицу.

**Таблица 1 Результаты измерения параметров воды.**

№ п/п	Температура в градусах	Прозрачность	Цвет	Запах	Осадок в течении суток	Плотность г/см. куб.	Кислотность (РН)
-------	------------------------	--------------	------	-------	------------------------	----------------------	------------------

3. Сравните результаты измерений – объясните возможные причины различий.

**Вариант 2.**

План работы:

1. Возьмите две пробы по 200 мл водопроводной воды. Прокипятите одну из них на электроплитке.
2. Проведите измерения параметров воды в пробах, результат запишите в таблицу.
3. Сравните результаты измерений в пробах, объясните различия между ними.

**Вариант 3.**

План работы:

1. Налейте в стакан 200 мл воды, опустите в него термометр, включив нагрев.
2. Запишите в таблицу измерения температуры через равные промежутки времени от комнатной температуры до начала кипения. Постройте график зависимости: температура воды, время нагрева.

**Таблица 2 Результаты измерения температуры воды.**

Время нагрева (Мин)
Температура в градусах по Цельсию

3. Взвесьте на весах две пустые чашки.
4. В одну чашку налейте 100 мл водопроводной воды, в другую 100 мл кипяченой. Поставьте обе чашки на электроплитку и нагревайте до полного испарения воды.
5. После охлаждения взвесьте обе чашки, определите массу осадков и занесите результаты в таблицу.

**Таблица 3 Результаты измерений массы осадков**

Масса пустых чашек (гр)	Объем воды (мл)		Масса чашек с осадком (гр.)		Масса осадков (гр.)	
	V	V <sub>k</sub>				
	00	00				

к – кипяченая вода.

6. Вычислить количество растворенных веществ (с) в мг/л в питьевой воде по формулам  $C = \frac{m}{V}$ :  $c = \frac{m}{V_K}$ :

6. Сравните полученные результаты и объясните причины различия. Такую же работу можно провести с пробами водопроводной воды и воды из водоема.

Важный показатель, определяющий степень бытового и сельскохозяйственного загрязнений воды – концентрация нитратов и нитритов. В последние годы появились бумажные индикаторы «Аквачеки», которые можно использовать в школьных условиях. Бумажная полоска «аквачек» опускается в исследуемую пробу и по интенсивности розовой окраски при сравнении со стандартной шкалой определяется содержание нитритов (через 30 с), а затем содержание нитратов (еще через 30 секунд). Нормальное содержание нитритов – 1-0 мг/л. Нитратов – 10 мг/л

### **Игры на знакомство**

#### **Игра "Лед и пламя".**

Участникам игры необходимо подумать, что является самым важным в характере, самым существенным. Затем найти этому краткую форму выражения, можно в стихотворной форме. Например, «лед и пламень», «то как зверь она завоет, то заплачет как дитя», «тиха, печальна, молчалива...» и т. д. Далее участники игры называют по очереди свое имя, затем несколько слов о себе, о своей сути. Лучше, если это будет сказано одной фразой, можно в стихах или с использованием метафоры.

#### **Игра "Когда я был маленьким".**

Ведущий предлагает вспомнить и рассказать случай из раннего детства, который произошел с вами, и мог претендовать на роль самого занятного. По кругу передается детская соска, и игроки по очереди рассказывают забавные истории детства. Игру можно провести на одном из огоньков.

#### **Игра "Снежный ком".**

Все становятся в круг. Один называет свое имя. Следующий участник, по часовой стрелке, называет имя первого и свое имя. Третий называет имя первого, затем имя второго и свое имя. Так игра продолжается, пока первый не назовет все имена по кругу.

Для того чтобы игра на знакомство не превратилась в механическую зубрежку, попросите ребят в момент произношения имени смотреть на того человека, имя которого произносится. Также игра станет малоэффективной, если количество участников будет слишком большим.

#### **Игра "Мячик".**

Все стоят в кругу. Первый игрок кидает мячик любому игроку, стоящему в кругу. При этом он называет имя того, кому адресован мячик. Тот, кто не поймал «свой» мячик или тот, кто перепутал имя, называет все имена по кругу, начиная с себя, по часовой стрелке.

#### **Игра "Пассажиры и билетики".**

Играющие встают парами лицом друг к другу, образуя два круга (девушки – внутренний круг, а юноши - внешний). Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «поехали», круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий громко произносит: «контролер». «Билетики» остаются на местах, а «пассажиры» должны найти свой «билетик». «Заяц» хватается тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без «билетика» становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся. После этого «билетики» у «пассажиров» меняются (переходят к следующему по кругу). Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой «билетик», но и любой понравившийся ему «билетик». Игру можно сопровождать музыкой.

#### **Игра "Граница".**

Цель игры - получить как можно больше информации о ребятах.

Ход игры: чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком.

Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, перейти на другую сторону границы можно тем:

кто любит мороженое;

у кого есть дома собака (кошка);

кто любит смотреть мультики и т.д.

В то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:

кто любит петь;

кто любит танцевать;

кому сколько лет;

кто первый раз в лагере и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы вперемешку с теми простыми, которые написаны выше.

### **Игра "Паровозик «Чух-чух».**

Водящий подходит к любому из круга и говорит: «Я паровозик «чух – чух», а тебя как зовут?». Игрок называет свое имя и присоединяется к «паровозику», и они «едут» дальше, а все произносят его имя с той же интонацией. Так они «доезжают» до следующего игрока. И все продолжается до тех пор, пока все играющие не «прицепятся» к «паровозику».

Игра должна проходить в быстром и веселом ритме.

### **Игра "Суета-сует".**

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9 – 16 клеточек. В каждой клетке написано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для вашей фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам, например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т.д. Побеждает тот, кто быстрее соберет имена.

### **Игра "У кого как у меня".**

Реквизит: лист бумаги и ручка (карандаш). На листке бумаги изображается таблица, состоящая из двух столбцов. В левой части пишутся определенные критерии (характеристики). Например, цвет волос, цвет глаз, первая буква имени, любимое блюдо, хобби и другие. Правая часть – пустая.

Каждый игрок должен найти себе человека, с которым у него совпадает тот или иной критерий. Например, меня зовут Паша, а ее Полина (совпадает первая буква в наших именах). Нашедшие друг друга люди обмениваются листками и в правой части таблицы, напротив схожего критерия, пишут свое имя, после чего возвращают листок обратно. Таким способом заполняется вся правая часть таблицы.

Задача игроков за определенное время собрать как можно больше подписей.

Вариант игры. На листке добавляется третья колонка: «Другое». Игрок (назовем его Димой) может подойти ко всем только по одному разу. Подойдя к одному из игроков (назовем его Сашей), Дима должен выбрать лишь один критерий, по которому он будет сравнивать его со своим критерием (например, хобби). Если оно совпадает, то Саша пишет свое имя в листке Димы. Если не совпадает, то в третьей колонке Дима записывает «хобби» Саши. После этого идет к другому человеку.

Примечание, теперь Саше нужно будет при встрече с данным Димой, выбрать иной критерий, нежели «хобби». Побеждает тот, кто первый обойдет всех игроков.

### **Игра "Я и мои соседи".**

Реквизит: стулья по количеству участников, бумага, ручки и карандаши.

Стулья расставляются по кругу, участники занимают места в кругу. Ведущий игры предлагает нарисовать на листах таблицу. В первой колонке записывается «Имя игрока, сидящего через одного человека слева»; во второй – «Свое имя»; в третьей – «Имя игрока, сидящего через одного человека справа».

Предлагается писать имена соседей через одного, для того чтобы у игроков не возникало желания подглядеть, что пишет сосед. Смысл игры заключается в следующем: ведущий игры задает вопросы, а игроки отвечают на них письменно на своих листочках за себя и за своих соседей (пытаясь угадать правильный ответ). В ходе игры, любые разговоры между игроками запрещены. Вопросы, в принципе, могут быть любые, количество вопросов – 8-10. Примерные вопросы:

Любимый цвет.

Любит ли дискотеки.

Любимый киногерой.

Любимое домашнее животное.

Умеет ли хорошо петь.

Любит ли смотреть телесериалы.

Знает ли, что такое «экзальтация» (Экзальтация – восторженно-возбужденное состояние)

### **Любимый вид спорта (два).**

По окончании игры, участникам предоставляется время, чтобы оценить насколько их ответы совпали. Игру можно проводить не только в организационный период, как игру на знакомство, но и в другие периоды смены, чтобы посмотреть, насколько хорошо дети знают друг друга.

### **«Игры на сплочение и взаимодействие»**

#### **Игра "Атомы - молекулы".**

Ведущий объясняет: атом – это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому объединение в цепочку нескольких игроков в игре называется молекулой. Ведущий произносит: «Атомы». Все игроки начинают хаотично передвигаться. После слова «молекула по трое» играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройки выбывает из игры. А ведущий продолжает изменять количество атомов в молекулах. Игру можно усложнить: атомы должны двигаться с закрытыми глазами.

#### **Игра "В тесноте, да не в обиде".**

Чертится квадрат со стороной, равной одному метру. Задание команде: занять его, не заступая за его границы.

Вариант №1: «Талия отряда» как можно компактнее встает вместе, а вожатый веревкой измеряет «талию». Можно измерить в начале смены, а потом в конце и сравнить.

Вариант №2: «Титаник» (лавочка). Вожатый измеряет расстояние, на котором должны все уместиться и так простоять 5 секунд, не касаясь земли. После

выполнения лавочка укорачивается, задание усложняется. Так можно укоротить несколько раз. Главное, чтобы задание было сложным, но выполнимым.

### **Игра "Гусеница".**

Группа становится в линию. Каждый из группы протягивает свою руку тому, кто стоит сзади. Для этого играющие расставляют ноги на ширине плеч и протягивают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку игрока, стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

### **Игра "День рождения".**

Сначала участники выбирают ребят, которые пользуются популярностью в коллективе. Их задача – написать фамилии тех, кого бы они пригласили на день рождения, но не более трех. Три – четыре человека, набравшие наибольшее количество предложений, становятся основными «именинниками». Они приглашают всех участников к себе в гости. Все должны решить, кто к кому пойдет на день рождения. Если участник не хочет идти ни к кому из «именинников», то это его право. Создаются микрогруппы. После небольшого совещания некоторые группы могут объединиться. Таким образом, можно выявить эмоциональных лидеров и дать детям возможность четко определить различие между эмоциональным и деловым лидером.

Игру можно использовать для разбивки на команды.

### **Игра "Зеркало".**

Все разбиваются по парам и становятся лицом друг к другу на расстояние вытянутой руки. Один в каждой паре играет роль зеркала. Ему нужно копировать, как можно точнее все движения партнера, который может хмуриться или удивляться, улыбаться, подмигивать – в общем, как фантазия подскажет. Потом игроки меняются местами.

### **Игра "Изображение из веток".**

Весь отряд должен за ограниченное время (1- 2 минуты) выложить на полу из веток изображение, например, слона. Задание необходимо выполнять в полной тишине.

### **Игра "Ковер-самолет".**

Несколько играющих стоят на покрывале – «ковре – самолете». Они «летят» по небу и им надо перевернуть свой «ковер – самолет» так, чтобы никто не наступил на пол. Если это происходит, задание выполняется сначала.

### **Игра "Ноги в руки".**

Группа становится в линию. Каждый кладет одну руку на плечо игрока стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой подхватывают ногу игрока, стоящего позади. Задача группы – пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

### **Игра "Построй крепость".**

Игроки сидят кругом на стульях. Водящий в центре круга с завязанными глазами. Он – стражник, охраняющий территорию. Сидящие – неприятели, которые должны построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Водящий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося слово «здесь». Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры.

Если водящий указал на место расположения крепости, то она должна быть перестроена в другом месте. Если крепость построена, то победили строители.

### **Игра "Спираль".**

Все строятся в цепочку. Каждый держится за талию впереди стоящего, кроме первого игрока. Постепенно игроки заворачиваются в спираль, а затем обратно.

Можно закрутить и 300 детей, но при этом лучше всем держаться только за руки. Можно больше, но будьте внимательны. Игра может превратиться в большую давку.

### **Подвижные игры**

#### **Игра "Белки, орехи, шишки".**

Все встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто – «орехом», кто – «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Если водящий называет «белки», то все «белки» оставляют свои гнезда и перебегают в другое. Водящий должен занять освободившееся место. Тот, кому не хватило места, становится водящим. То же самое происходит и при командах «орехи» и «шишки».

#### **Игра "Буги - буги".**

Ведущий: «Протягиваем правую руку вперед и поем: «Руку правую вперед, а потом ее назад, и опять ее вперед и немного потрясем. Мы танцуем «буги – буги», поворачиваем круги (при этом поворачиваемся) и в ладоши хлопаем вот так (2 хлопка) ((все устремляются вперед к центру) буги – буги – о'кей (потом обратно) буги – буги – о'кей) (2 раза)». Затем следует: левая нога, левая рука правая нога, нос единственный и т.д. Игра "Вороны и воробьи".

На расстоянии 1 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4 – 5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии – это линии старта, вторые – «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий. Каждой команде дается название – одной «вороны», другой «воробьи». Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать к своему «домику». Все пойманные воробьи становятся воронами. То же самое происходит, только наоборот, если ведущий сказал «воробьи».

#### **Игра "Вороны и воробьи".**

На расстоянии 1 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4 – 5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии – это линии старта, вторые – «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий. Каждой команде дается название – одной «вороны», другой «воробьи». Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать к своему «домику». Все пойманные воробьи становятся воронами. То же самое происходит, только наоборот, если ведущий сказал «воробьи».

#### **Игра "Волки во рву".**

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразным, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие – «волки» (2 – 3 человека). Остальные – «зайцы». Они должны перепрыгнуть через «ров» и не оказаться осаленными. «Волки» могут осалить только тех «зайцев», которые находятся надо рвом, и если им это удастся, то осаленный «заяц»

выбывает из игры. «Зайцы», перепрыгивающие ров, не должны касаться линии рва. Если они коснулись линии, то они выбывают.

### **Игра "Заколдованный замок".**

Играют две команды. Первая команда должна расколдовать «замок», а вторая команда – помешать им в этом. «Замок» может служить дерево или стена. Команда, защищающая «замок», должна быть с завязанными глазами. Они располагаются на игровой площадке так, как им захочется. Двое из них находятся около «замка» – главные ворота. Игрокам, которым нужно расколдовать «замок», по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача – пройти через ворота и дотронуться до «замка». Задача второй команды осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры.

### **Игра "Защита укреплений".**

Участники двух команд образуют круги, в центре круга ставится «городок» из кеглей, мячей и т.д. Водящий из команды соперника становится возле «городка». Задача игроков мячом разрушить «городок». Водящий не дает этого сделать, отбивая мяч (нельзя заступать за линию при атаке).

Перед игрой надо оговорить одно условие: можно ли передвигаться команде с завязанными глазами или они должны стоять на месте. Игра "Заяц без логова".

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логова зайца». Выбираются двое водящих – «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между участниками.

### **Игра "Иван-да-Марья".**

Все становятся в круг, замыкая его. В середине его девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Иван должен найти Марью. Они ходят по кругу. Иван ищет Марью, все время спрашивая: «Марья, где ты?». Марья должна отвечать: «Я здесь, Иван», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того, как Иван поймает Марью, он выбирает из детей, стоящих в кругу, новую Марью, а Марья – Ивана. у играющими. Тот, к кому он встал спиной становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалил зайца, то они меняются местами.

### **Игра "Из круга в круг".**

Чертится несколько кругов. Играющие находятся в этих кругах. Между ними находится водящий, который не имеет право заходить в круги. Находиться в кругу долго нельзя. Играющие должны постоянно перебегать из одного круга в другой. Задача водящего задеть игрока, пока он не находится на территории круга. Осаленный игрок становится водящим.

### **Игра "Капканы".**

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы. Они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т. е. Руки капканов опускаются. Кто попался, образует пары, и становятся капканами.

### **Игра "Краски".**

Выбирается водящий – «монах» и ведущий – «продавец». Все остальные играющие загадывают втайне от «монаха» цвета красок, которые не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой». Продавец: «За какой?». Монах: (называет цвет, например «за голубой»). Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!». «Монах начинает игру сначала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а «монах» его догоняет. Если догнал, то краской становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра продолжается.

### **Игра "Красный, желтый, зеленый".**

Играющие вытягивают запечатанные жетоны трех разных цветов. Перед командой, объединенной одним цветом, ставится задача – догнать и ликвидировать жетоны у команды противника, сохранив при этом свой состав. Группа с жетонами красного цвета догоняют группу желтых, желтые догоняют зеленых, зеленые – красных. В каждой группе примерно одинаковое количество игроков. Ведущий объявляет место встречи каждой цветовой группы и дает звуковой сигнал (свисток) к началу игры. Сам ведущий находится в центре площадки, а игроки, потерявшие жетоны собираются у него.

### **Игра "Лиса и колобок".**

Играющие образуют круг и опускаются на колени или на корточки. Один человек - «лиса» становится в круг. Находящиеся в цепи круга начинают перекачивать мяч - «колобок», но так, чтобы «лиса» его не поймала. Если «колобок» пойман, то «лисой» становится тот, кто толкнул мячик ей в «лапки».

### **Игра "Мигалки".**

Играющие садятся в круг, один стул пустой. За спиной у каждого стула стоит по человеку. Ведущий (у него стул пустой) незаметно для стоящих мигает сидящим. Тот, кому он мигнул, должен перебежать на пустой стул, стоящие же за стульями стараются не допустить этого. Сидящие и стоящие могут поменяться местами.

Вариант игры без стульев:

Играющие во внутреннем круге не сидят, а стоят. Игроки внешнего круга смотрят на пятки своего партнера, руки держат за спиной. Ведущий также мигает кому-либо из внутреннего круга. Если его успели поймать - пара меняется местами. Если игроку, стоящему во внешнем кругу не удалось это, то он становится ведущим, а игрок, успевший перебежать, становится игроком внешнего круга.

### **Игра "Невод".**

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача – поймать «рыб» – остальных игроков. Если «рыба» не смогла увильнуть, то присоединяется к водящим, увеличивая «невод». Игра продолжается до того момента, пока не останется последний игрок – победитель.

### **Игра "Охраняй капитана".**

Игра проводится на волейбольной площадке. Играющие делятся на две команды, в каждой из которой 1 капитан, 3-5 нападающих и столько же защитников. Капитаны и защитники остаются на своей половине поля, а нападающие уходят на половину площадки противника. После розыгрыша мяча с центра поля, команда, овладевшая мячом, старается за счет передач мяча приблизиться к капитану противника и

осалить его мячом. Этому противодействуют защитники, стремящиеся перехватить мяч и в свою очередь отправить его на половину поля противника своим нападающим. За попадание мячом в капитана (он перемещается только на своей половине площадки) команда получает 1 очко. Правила не разрешают защитникам переходить на сторону соперника, а нападающим возвращаться на свою половину для помощи защитникам. За нарушение правил команды наказываются потерей мяча. Игра длится 15-20 мин. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

### **Игра "Поезда".**

У каждого игрока есть депо – начерченный небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз, у которого нет своего «депо». Ведущий идет от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом.

### **Игра "Поймай хвост дракона".**

Несколько команд выстраиваются в колонну. Каждый держит впереди стоящего за пояс. Это «дракон». Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. Задача головы поймать хвост другого дракона. Туловище дракона не должно разрываться. Вариант игры: всего один дракон, голова ловит собственный хвост.

### **Игра "Разведчики и часовой".**

Вокруг часового расставляются флажки. Флажком может быть ветка длиной 60 сантиметров, на которой висит платок. Число флажков от 5 до 7. Они расставляются на расстоянии 15 – 20 шагов. Разведчики удаляются на такое расстояние, чтобы часовой их не видел. Их задача – незаметно подкрасться к флажку и похитить его. Часовой имеет право передвигаться по району, ограниченному флажками, но не дальше. Если часовой увидит разведчика и назовет его по имени, то разведчик выбывает из игры, а если часовой заметит разведчика, убегающего с флагом, и назовет его по имени, то флаг возвращается на место, а разведчик может продолжать игру. Маскироваться и переодеваться разведчик не имеет права. Игра заканчивается, когда выбыли из игры все разведчики, либо у часового остался один флажок. Как правило, последний флажок не упускает ни один часовой.

### **Игра "Светофор".**

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5 – 6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линией примерно по середине спиной к играющим. Водящий называет какой-либо цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо водящего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить игрока, перебегающего пространство между линиями. Осаленный игрок становится водящим.

### **Игра "Слон".**

В этой игре участвуют две команды юношей по 6 – 8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу впереди стоящего, при этом держась за него руками. Эта команда – «слон». Вторая команда должна «взобраться на слона». Это делается так. Первый играющий встает со стороны «слоновьего хвоста», разбегаются и, оттолкнувшись о спину

последнего игрока – «слона», делает как можно большой прыжок на «слоновью спину». Он должен «приземлиться» так, чтобы не упасть со спины и не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды «наездников». Если кто-то из них не удержался и упал со «слона», то игра прекращается, и команды меняются местами. После того, как все запрыгнули, «слон» должен пройти 8 – 10 метров, после чего команды меняются местами.

### **Игра "Тише едешь".**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5 – 6 метров друг от друга. Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него рукой. Тот, кто это сделал становится водящим.

Играющие двигаются только на слова водящего: «тише едешь, дальше будешь! Стоп!». На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к игрокам, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется вернуться назад за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто засмеется, также возвращается назад. Игра продолжается.

### **Игра "Тутти - фрутти".**

Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе название – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фруктов, члены этого фронта должны поменяться местами друг с другом. Если произносится «тутти – фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

### **Игра "У медведя во бору".**

На площадке чертятся две линии на расстоянии 6 – 8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий – «медведь», а за другой – дом, в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес», собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру,  
А медведь не спит  
Все на нас глядит.

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный игрок становится «медведем».

### **Игра "Удочка".**

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» раскручивает «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от удочки, перепрыгнув через нее. Они не должны мешать друг другу, а также не сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», т. е. дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка». Необходимо соблюдать условие: скакалку нельзя поднимать выше 10 – 20 сантиметров.

### **Игра "Чур, у дерева".**

Играют на открытой местности, где есть деревья. Все, кроме водящего, становятся у деревьев, водящий – в середину между деревьями. Стоящие у дерева начинают

перебегать от дерева к дереву. Водящий должен осалить их, пока бегущий еще не подбежал к дереву и не сказал: «чур, у дерева!». Осаленный становится водящим, а водящий занимает место играющего у дерева.

### **Развивающие игры**

#### **Игра "11 вопросов".**

На сообразительность.

Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «да» или «нет». После этого с трех попыток должны угадать загаданного человека.

#### **"Ассоциация на предмет"**

Ведущий показывает какой-то предмет, совершая с ним какие-то действия, и «передает» его сидящему справа, который делает что-то свое с этим «предметом» и передает дальше и т. д. Примечание: игра проводится в полном молчании, кроме звуков. В конце можно восстановить по цепочке кто что делал.

#### **"Ассоциация на человека"**

Играющие выбирают кого-нибудь из присутствующих. Водящий должен угадать его. Для этого водящий задает вопросы. Анализируя ответы играющих, водящий пытается узнать, кто загадан. Ассоциации даются как по внешности, так и по характеру человека. Интересен вариант, когда загадывается сам водящий.

#### **"Ассоциация на слово"**

Играющие садятся в круг. Водящий запускает слово (существительное) в одну сторону. Слова передаются соседу на ухо. Следующий играющий говорит свою ассоциацию на данное слово соседу, а тот дальше. Потом вся цепочка восстанавливается.

#### **"Бег ассоциации"**

Ведущий произносит вслух два случайных слова («сейф» и «апельсин»). Следующий игрок придумывает связь между этими словами («из сейфа выкатился апельсин») и называет свое слово («яйцо»). Следующий участник связывает второе слово с третьим («под кожурой апельсина оказалось яйцо») и называет свое слово. Так игра продолжается по кругу. В любой момент ведущий может остановить игру и попросить одного из игроков восстановить всю цепочку слов. Если игрок не справился с заданием, то он выбывает из игры.

#### **Игра "Бросаемся слогами".**

На сообразительность.

Игроки садятся в круг. Начинает один из играющих. Он бросает кому-нибудь мягкую игрушку и произносит какой-нибудь слог, а ловящий должен закончить слово, добавив свой слог или несколько слогов. Например: первый: «Са...», поймавший игрушку «Рай». Далее игрушка перебрасывается кому-то еще, и только что ответивший сам называет слог. Повторяться нельзя.

В этой игре важен темп; тот, кто задумался более чем на три секунды (или ответил невпопад), выбывает из игры.

#### **Игра "Вы поехали на бал".**

На внимание и сообразительность.

Все играющие садятся в круг, внутри которого спокойно перемещается ведущий. Его задача – заставить играющих ошибиться. Игра идет в виде диалога ведущего со

всеми играющими по очереди. Диалог открывается присказкой ведущего: «Знайте, кто не знал: скоро будет бал. Барин прислал сто рублей денег, голик да веник, просил на балу черное с белым не носить, «да» и «нет» не говорить, не смеяться, не улыбаться. Вы поедете на бал?». Последним вопросом он обращается к конкретному собеседнику. Тот отвечает, стараясь выполнить поставленные условия. Диалог продолжается.

### **Игра "Голубая корова".**

На воображение и актерское мастерство.

Играет две команды. Они показывают друг другу пантомимой какой-либо предмет, действие с этим предметом. Задача другой команды угадать. Показывать должен один человек игрокам своей команды.

### **Игра "Есть контакт!".**

На сообразительность.

Водящий загадывает слово (имя существительное, нарицательное, в единственном числе, именительном падеже) и называет играющим первую букву. Их задача – отгадать это слово, задавая вопросы водящему. Если водящий не знает, про какое слово его спрашивают и при условии, что это слово знает еще один, в этом случае он говорит: «Есть контакт!» и они оба быстро считают до 10, и вместе одновременно называют это слово. Если они называют одно и то же слово. То водящий говорит вторую букву своего слова и так до тех пор, пока не будет отгадано все слово.

Пример: Слово загадано на букву «К». Водящего спрашивают: «Это строительный материал?». Водящий: «Нет, это не кирпич». Играющие: «Это не транспортное средство?». Водящий: «Нет, это не катер» (в данном случае не важно про катер или корабль спрашивают играющие, т. к. загаданное слово не транспортное средство). Играющие: «Это не домашнее животное?». Водящий не знает, думает. В это время другой играющий говорит: «Есть контакт!» и оба считают до 10 и вместе называют слово «кот». Водящий: «Вторая буква слова «У» (если бы один играющий сказал бы «кот», а второй «курица», то это было бы не засчитано, и водящий не назвал бы вторую букву).

### **Игра "За себя не отвечаю".**

На быстроту реакции.

Этот оборот речи здесь надо понимать буквально: на вопросы, заданные тебе, должен отвечать другой.

Все садятся на стулья в два ряда напротив друг друга, парами. Водящий идет между рядами и задает вопросы то одному, то другому (не по порядку, а неожиданно). Отвечать же должен сидящий напротив и, конечно, по существу дела, хотя вовсе не обязательно, чтобы мнение отвечающего совпадало с мнением того, за кого отвечают. Например: «Ты любишь в хоккее играть?». Сидящий напротив отвечает: «Нет, в хоккее он играть не любит, он любит кататься на лыжах».

Тот, кто ошибается, становится водящим.

### **Игра "Инструкция".**

Игра на развитие памяти.

Ведущий заранее составляет инструкцию и знакомит с ней играющих. Например, «Последний кто войдет сюда, должен построить всех присутствующих в квадрат, причем, одна сторона квадрата состоит из светловолосых, другая – кареглазых, третья – людей, в чьем имени есть буква «А», четвертая – из оставшихся». Затем по очереди приглашаются в зал участники игры. Первому из них инструкция зачитывается. Он и все остальные должны по памяти передать ее содержание вновь входящим. Последний выполняет инструкцию так, как он ее понял.

### **Игра «Идем в поход»**

На сообразительность.

Играющие должны определить принцип игры. Играют с мячом. Ведущий: «Запомните фразу, с которой нужно начинать: «Я иду в поход и беру с собой...». После того, как вы назвали какой-либо предмет, вы передаете мяч своему соседу, и я говорю вам, идете вы в поход или нет. Вы должны угадать, почему я так решил. Тот, кто первым угадает принцип игры, ничего не говорит окружающим. Каждый должен самостоятельно найти ответ.

Идет в поход только тот, кто, передавая мяч, говорит «пожалуйста», независимо от того какие вещи он берет с собой.

### **Игра "Кляксы".**

Берется лист бумаги. С помощью кисти наносится небольшая капля чернил. Затем в районе кляксы лист складывается пополам, проводится по нему рукой, а затем листок раскрывается. Получается удивительный узор. Этот листок можно пустить по кругу, а желающий может написать то, что он видит в этом рисунке, свои ассоциации.

### **Игра "Крест - параллель".**

На сообразительность.

Существует четыре тезиса: «крест – крест», «крест – параллель», «параллель – крест», «параллель – параллель». Вы называете любой вариант и перебрасываете мяч своему соседу или ведущему. После броска ведущий сообщает верно, это или неверно. Вы должны догадаться, в каком случае, и какой тезис является верным. Кто догадался, держит это в секрете до всеобщего прозрения.

Ведущий судит «верно» или «неверно» по положению ног. Например, «крест – параллель» - верно, если у передающего мяч ноги скрещены, а у принимающего – нет.

### **Игра "Любимая буква".**

Каждый выбирает свою любимую букву и объявляет ее. Задача игроков – составить рассказ, в котором все слова начинаются на одну букву. Выигрывает тот, кто за определенное время составит рассказ с наибольшим количеством слов.

### **Игра "МПС".**

На сообразительность.

Непосвященные в игру заходят к играющим. Они должны угадать, что такое МПС. Для этого они задают по одному вопросу каждому сидящему в круге, например, что он ел сегодня? Что он вчера делал? и т. д. А играющие отвечают от имени своего правого соседа. МПС - мой правый сосед.

### **Игра "Магазин".**

На сообразительность.

Двое – покупатели, все остальные – продавцы. Покупатели «покупают» только те товары, которые начинаются с буквы «С». Об этом «продавцы» не знают. Начинается игра. «Продавцы» предлагают разные товары. А «покупатели» выбирают что купить, а что нет. «Продавцы» должны угадать принцип игры.

### **Игра "Наборщик".**

Ведущий называет слово. Задача игроков – пользуясь буквами этого слова, составить новые слова. Нужно соблюдать правила:

писать можно только имена существительные в именительном падеже, ед.ч., исключая имена собственные;

каждое слово должно быть составлено только из тех букв, которые есть в слове;

время на составление новых слов оговаривается.

### **Игра "Отгадать слово".**

Ведущий задумывает слово, состоящее из определенного количества букв. Загадывать можно только существительные в ед. ч. именительном падеже. Отгадывающий называет любое слово. Ведущий сообщает, сколько букв в этих словах совпадает. (На задуманное слово «корова» сделана первая «разведка» словом «коронация». Ведущий сообщает, что совпало 5 букв.) Далее ход другого человека. Побеждает тот, кто первым угадал задуманное слово.

### **Игра "Палата №6".**

На сообразительность.

Выбирают двух водящих. Они будут «ведущими специалистами» в области шизофрении и психоанализа. Они выходят за дверь. Играющие договариваются о «болезни», которая называется «сдвиг по фазе в левую сторону на два такта». Симптомы «болезни»: на любой вопрос водящих – «докторов» играющий дает ответ на тот вопрос, который был задан его соседу, сидящему от него слева через два человека. Чем интересней вопрос, тем веселей будет проходить игра. Задача водящих – установить диагноз, угадав принцип игры.

Примечание: первые два «больных» и тот, кто не услышал своего вопроса, говорят: «бе – бе – бе, проезжай дальше».

### **Игра "Пианино".**

Руки кладутся на колени соседям (на ближнее колено). По кругу начинается игра на пианино, – дети ударяют по коленям по очереди. Тот, кто сбился, убирает руку.

### **Игра "Половина за вами".**

Участники садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова; тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину. Например, паро - воз, теле - фон. Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку игрок выбывает из игры.

Условия можно усложнить. Ведущий даёт (говорит) половину слова каждому сидящему в круге ребёнку. И каждый должен продолжить вторую половину. Не может - штрафное очко. Ведущий начинает говорить свою половину слова, например, «теле...». Дети продолжают: телефон, телеграмма, тележка, телетайп, телеграф и т.д.

### **Игра "Пузырь".**

Все берутся за руки, образуя круг. Со словами «месим, месим тесто» сначала сходятся в круг, а затем, повторяя «раздуйся пузырь, раздуйся большой, да не лопни» стараются разойтись как можно дальше. На каких участниках круг разрывается, те выбывают из игры. Так определяется сильнейший.

### **Игра "Сколько до дерева шагов?".**

Остановившись где-либо на дороге, руководитель говорит: «Видите дерево? Как вы думаете, сколько до него шагов?». Ребята отвечают. Чтобы проверить правильность ответов, все идут к дереву, широко шагая и считая шаги. Дойдя до дерева, выясняют, чей ответ был точнее.

### **Игра "Слово в шляпе".**

На небольших листках бумаги пишутся буквы алфавита. Часто встречающихся букв должно быть больше, менее употребляемых меньше. Все буквы складываются в шляпу (мешочек). Игроки по очереди вытаскивают по десять букв, из которых нужно составить слово. Сколько букв использовано, столько очков получает игрок. Каждый раз использованные буквы возвращаются обратно в шляпу. После оговоренного числа попыток подсчитывают, чей результат лучше.

### **Игра "Схвати".**

На быстроту реакции.

Один игрок стоит, выставив вперед расставленные и чуть согнутые в локтях руки. Другой игрок держит коробок из-под спичек над руками первого и, выждав некоторое время, отпускает его. «Ловец» должен схватить коробок, прежде чем тот коснется земли.

### **Игра "Трехлитровая банка".**

Выбирается любая буква. Все игроки по очереди начинают перечислять слова (существительные, в единственном числе, именительном падеже, без уменьшительно ласкательных суффиксов) на выбранную букву, но при этом такие, чтобы их можно было «положить» в трехлитровую банку. Например. Выбрали букву «С». В нее могут «вмещаться» такие слова, как «спички», «солома», «сера»... Но нельзя положить «стол», «стук», «сундук». Также нельзя "положить" нарисованные предметы. Сначала игра кажется легкой, но через некоторое время становится все сложнее и сложнее. Игрок, который не находит больше нужных слов - выбывает. Побеждает тот, кто больше назовет слов.

### **Игра "Три музыкальных слога".**

На сообразительность.

Играющие делятся на три группы, выбирают водящего, который отходит в сторону. Загадывают слово из трех слогов. Каждая группа получает свой слог и поет его на свой мотив. Водящий отгадывает это слово в общем хоре. Например, мо-ло-ко: мо – «катюша», ло – «ламбада», ко – «подмосковные вечера».

### **Игра "Фрукты".**

Игра на внимание.

Все встают в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа: «Яблоко любит апельсин». После этого

апельсин должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успевае́т коснуться апельсина, то они меняются местами.

### **Игра "Хи-хи, ха-ха".**

Игра на внимание.

Группа стоит в кругу, синхронно делает движение руками и произносит: «хи – хи – хи – хи – хи», «ха – ха – ха – ха – ха», уменьшая счет от 5. Группа должна справиться с заданием и при этом не засмеяться.

В целом весело получается.

### **Игра "Чей приз?".**

Вызываются 2 – 3 игрока. Ведущий читает текст:

Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз,

Лишь скажу я цифру три – приз немедленно бери.

Однажды щуку мы поймали, распотрошили, а внутри

Рыбешек мелких увидали, да не одну, а целых семь.

Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи.

Возьми и на ночь повтори разок – другой, а лучше десять.

Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом.

Смотри на старте, не хитри, а жди команду: раз, два, марш!

Однажды в поезд на вокзале мне три часа пришлось... прождать

Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать?

### **Игра "Это мой нос".**

Игра на координацию движений. Игра на выбывание. Первый говорит: «Это мой нос» и указывает на голову. Второй должен сказать: «Это моя голова» и указать на

д Игра "Шли по улице". Игра на внимание. Всем играющим присваиваются номера.

Номер 1 начинает: «Шли по улице 4 крокодила» Номер 4: «А почему 4?». Номер 1:

«А сколько?». Номер 4: «А 8». Номер 8: «А почему 8?» и т.д. ругую часть тела. Кто

ошибся, тот выбывает. И так далее. Кому удастся продержаться, называя части

тела, которые только что показал партнер, и в то же время, указывая на другую

часть тела?

**Тема: Экологический турнир «Охрана воздуха и вод»**

**Цель:****Задачи:**

1. Конкретизировать и обобщить знания детей о данных охраняемых объектах природы;
2. Показать роль данных охраняемых объектов в природных процессах биосферы и их значение в жизни человека;
3. Оценить состояние данных природных ресурсов и вскрыть источники загрязнения вышеуказанных охраняемых объектов;
4. Рассмотреть конкретные мероприятия по охране этих объектов природы.

**Оборудование:** Эмблемы, жетоны, мешочек, карточки, бумага, карандаши, краски, кисточки, фломастеры, призы, мультимедийное оборудование для демонстрации слайдов по теме.

**Литература:** Личные методические копилки.

**План мероприятия:**

1. Сообщение условий проведения турнира.
2. Представление команд.
3. Экологические состязания:  
1 тур – «Охрана воздуха»  
2 тур – «Охрана воды»  
Конкурс со зрителями.
4. Заключительная часть. Награждение.

**Ход мероприятия.**

**Ведущий:** Ребята, сегодня мы с вами поговорим об экологии. Кто знает, что это за наука? Слово «экология» означает – наука о доме. Дом для всего живого – растений, животных, микроорганизмов, и, конечно, человека. Этот дом – среда обитания – атмосфера, вода, почва, солнечный свет. Но человек своей деятельностью изменил состав атмосферы, воды, почвы. С дождями на луга и леса выпадают серная и азотная кислоты, в реки стекают бытовые и промышленные отходы, в почву с удобрениями попадают ядовитые и тяжелые металлы. В этих условиях жить становится все труднее. В этих условиях погибают многие виды растений и животных; опасным становится употребление в пищу лесных ягод и грибов, опасны для здоровья овощи и фрукты, выращенные в экологически неблагополучных районах. Поэтому сегодня экология изучает не только как реагирует человек на ухудшающиеся условия жизни, но и то, как улучшить эти условия, уменьшив отрицательное влияние человека на природу. Ведь разрушая природу, человек в первую очередь вредит сам себе. (Во время слов ведущего на экране демонстрируются слайды на данную тему).

Сегодня мы с вами поговорим об охране воздуха и воды. Мы выясним, какая же опасность грозит данным природным объектам? Отчего это происходит и как уменьшить эту опасность?

В нашем турнире примут участие две команды. Сейчас мы произведем жеребьевку. У меня в руках мешок с жетонами. На одних написана цифра 1, на других – 2, а третьи вообще пустые. Это соответственно – 1 команда, 2 – команда и зрители. Сейчас все по очереди будут доставать жетоны (идет жеребьевка, определяются команды). Итак, первая команда будет называться «Озон», а вторая – «Ручеек».

## 1 тур

### 1 конкурс

1) Главные составные части воздуха – азот, кислород и ...

В воздухе бывают различные примеси, например пыль, сажа, ...

2) Догадайся, о каком газе идет речь:

а) Занимает 1,5 часть объема воздуха. Поддерживает горение. Необходим для дыхания живым существам.

б) В воздухе его немного. Не поддерживает горение и непригоден для дыхания.

3) Ответь на вопросы:

Почему состав воздуха не одинаков в городе и в лесу?

Почему в тесном помещении, где скопилось много людей, через некоторое время становится трудно дышать?

### 2 конкурс

Какие явления природы связаны с воздухом? Отгадай загадки на эту тему.

- Без крыльев летят,

Без ног бегут,

Без паруса плывут?

- Пыль с дороги захватил,

А потом набравшись сил,

Завертелся, закружился

И столбом до неба взвился?

- Что за чудо – красота:

Расписные ворота

Показались на пути,

В них не въехать, не войти.

Ведущий: А теперь послушайте, что говорят подсчеты ученых. Какие следует сделать выводы?

- При сгорании 1 т угля потребуется кислород в количестве достаточном для жизни 10 человек в течение года.

-1 легковой автомобиль за 1000 км пробега расходует столько кислорода, сколько человеку необходимо на год.

-В сутки автомобиль способен выбросить до 20 кг вредных газов.

-1 крупное предприятие выбрасывает в атмосферу 200 т сажи в год.

-Каждый га влажного тропического леса выделяет ежегодно 28 т кислорода, а вырубают ежегодно 12 тыс. га леса.

-Морские водоросли доставляют обитателям Земли  $\frac{2}{3}$  кислорода, который необходим для дыхания. Нефть, попадая в воду морей и океанов, покрывает воду пленкой и нарушает процесс поступления кислорода в атмосферу.

Так отчего загрязняется воздух? Что надо делать для охраны воздуха?

### 3 конкурс

Что может навредить воздуху: сажа, пыль, дым, выхлопные газы, сернистый газ, аэрозоли, свинцовая пыль, водяные пары, кислород. Отметь галочкой.

### 4 конкурс

Если бы ты был мэром города, какие меры по охране воздуха от загрязнения ты предпринял бы в первую очередь? (Отметьте в порядке значимости на ваш взгляд.)

- Установка очистных сооружений на предприятиях города,
- опрыскивание городских улиц водой,
- озеленение улиц,
- переход на отопление электричеством,
- сжигание опавших листьев осенью,
- внедрение на предприятиях города технологий безотходного производства,
- вынос промышленных предприятий за черту города,
- использование на дорогах города электромобилей.

Ведущий: А что лично вы можете сделать для охраны воздуха?

## **2 тур**

### **1 конкурс**

1) Вода в природе существует в 3 состояниях: жидком, твердом (...) и газообразном (...). Заполни пропуски.

2) Снег, лед, град, пар. Найди лишнее.

3) Сахар, глина, соль, сода, песок, мука, нефть. Определи какие вещества растворяются в воде, а какие нет.

Ведущий: А что лично вы знаете о влиянии нефти на воду?

### **2 конкурс**

Какими свойствами обладает вода? Ненужное зачеркни.

1) Имеет цвет, не имеет цвета.

2) Имеет запах, не имеет запаха.

3) Имеет форму, не имеет формы.

4) Прозрачна, не прозрачна.

5) Обладает текучестью, не обладает текучестью.

6) Растворяет соль, сахар, растворяет песок, мел.

### **3 конкурс**

Расскажи, для чего вода нужна человеку. Используй следующие слова и словосочетания:

- в быту, в производстве, в сельском хозяйстве, в медицине;

- приготовление пищи, здоровье, водная дорога, электроэнергия.

Ведущий: А вот, что говорят ученые экологи. О чем свидетельствуют их подсчеты?

Какие следует сделать выводы?

-Пресная вода составляет менее 3% всей воды на Земле.

-Для получения 1т стали используется 150т воды.

-Каждый литр сточных вод, попадая в водоем, приводит в негодность 100 л хорошей воды.

-Всего 5 г нефтепродуктов затягивают пленкой 50кв м водной поверхности.

### **4 конкурс**

1) Бытовой мусор, нефть, водные животные, отходы заводов и фабрик, водные растения, неисправный кран в доме. Зачеркни в порядке убывания, что вредит воде больше.

2) Какие меры нужно принять для охраны вод? Отметьте в порядке значимости на ваш взгляд.

- Строительство очистных сооружений,
- экология воды,
- посадка и охрана растений по берегам водоемов,
- использование для очистки воды растений и животных, являющихся живыми фильтрами,
- контроль за уровнем загрязнения воды.

### **5 конкурс**

Нарисуйте плакаты «Охрана воздуха», «Охрана воды».

Ведущий: А пока команды рисуют, вопросы к зрителям.

1. Почему вода в моря соленая?
2. Почему на морозе разрывается бутылка с водой?
3. Какая вода называется минеральной?
4. Почему зимой водоемы не промерзают до дна?
5. Можно ли воду нести в решете?

Ведущий: Все то, о чем мы сегодня говорим, ребята, относится не только к руководителям различных предприятий, но и к нам.

Давайте еще раз проговорим, как мы можем способствовать охране воздуха и воды.

(Выводы, подведение итогов мероприятия.)

Награждение команд.

## **Интеллектуальная игра «Знатоки природы»**

**Цель:** развитие интеллектуального уровня посредством игры

**Задачи:**

- активизировать познавательную деятельность учащихся в области экологии и охраны природы;
- формирование экологической культуры;
- воспитание чувства любви к природе, уважения ко всему живому, помочь учащимся осознать свою моральную ответственность за судьбу родной земли.

### Ход

#### Слайд 1.

##### Ученик 1:

Посмотри, мой юный друг!  
Что находится вокруг?  
Небо светло-голубое,  
Солнце светит золотое,  
Ветер листьями играет,  
Тучка в небе проплывает,  
Поле, речка и трава,  
Горы, воздух и листва,  
Птицы, звери и леса,  
Гром, туманы и роса,  
Человек и время года-  
Это все вокруг природа!

##### Ученик 2:

Есть одна планета-сад  
В этом космосе холодном.  
Только здесь леса шумят,  
Птиц скликая перелетных.  
Лишь на ней одной увидишь  
Ландыши в траве зеленой,  
И стрекозы только тут  
В речку смотрят удивленно.  
Береги свою планету,  
Ведь другой на свете нету!

##### Ведущий:

- Добрый день, дорогие ребята и уважаемые взрослые! Мы рады приветствовать вас на нашей интеллектуальной игре «Знатоки природы», которая посвящена Году охраны окружающей среды.

#### Слайд 2. Ведущий: 5 июня - Международный День Охраны Окружающей среды.

В этот день все люди на нашей планете обсуждают проблемы охраны природы, частью которой они сами являются: вспоминают, что все мы очень зависим от того, какая среда нас окружает. Как нам хочется видеть чистые ручьи, реки и озера, ходить по чистому, никем не замусоренному лесу, видеть животных не только по телевизору и в зоопарке.

Сегодня мы с вами будем говорить о природе, о нашем отношении к ней, об уважении ко всему живому и о способности предвидеть последствия своего поведения в природной среде.

Для кого мы охраняем природу? – Для человека.  
От кого мы охраняем природу? - От человека.

### Слайд 3.

*Лев Николаевич Толстой* в свое время писал: «Счастье – это быть с природой, видеть ее, говорить с нею».

Чтобы сохранить удивительный и многообразный мир природы нужно знать ее и любить всем сердцем.

### Ученик 1:

Природа нас окружила дивной своей красотой.  
Природа нам подарила воздух лесной и степной.  
Берег крутой с быстрой рекой,  
Синее небо над головой.

А теперь вы пройдете несколько испытаний, чтобы доказать, что любите и знаете природу и готовы прийти к ней на помощь.

### **Конкурс « Кто первый? »**

Ведущий задает вопросы, кто первый ответит, получает жетон и становится участником команды (играют 2 команды по 5 человек)

- Какое растение дает самый лучший мед? (*Липа*)
- Название какого растения связано со звоном? (*Колокольчик*)
- Соком какого растения выводят бородавки? (*Чистотел*)
- Никто не пугает, а она дрожит. (*Осина*)
- Хищное растение. (*Росянка*)
- Растение, носящее название глаза животного. (*Вороний глаз*)
- Название какого цветка состоит из частицы, предлога и сторожевой будки. (*Незабудка*)
- Глаза на рогах, а дом на спине. (*Улитка*)
- Растет ли дерево зимой? (*Нет*)
- Какой снег быстрее тает: чистый или грязный? (*Грязный*)
- Что вниз растет? (*Сосулька*)
- Когда цветет сирень? (*Весной*)
- Спит на земле, утром исчезает. (*Роса*)
- Что за трава, которую узнают слепые? (*Крапива*)
- Какой страшный зверь ест малину? (*Медведь*)
- Сколько крыльев у жука? (*4*)
- На какое дерево садится ворона в дождь? (*На мокрое*)
- Кто два раза рождается? (*Птица*)

Молодцы ребята справились с первым конкурсом. И я желаю всем участникам игры удачи! Болельщики поддержите команды громкими аплодисментами.

**Позвольте представить жюри:**

1.....

2.....

3.....

### Конкурс эрудитов

(за правильные ответ команда получает 1 балл. Максимальное количество баллов – 4.)

#### Слайд 4.

1. Что в переводе означает экология:

- А) наука о доме;
- В) наука о природе.

#### Слайд 5.

2. Где зимуют ласточки:

- А) в Австралии;
- В) в Африке.

#### Слайд 6.

3. Кит – это:

- А) рыба;
- В) млекопитающее.

#### Слайд 7.

4. Название «адмирал» носит:

- А) жук;
- В) бабочка

#### Слайд 8.

5. С какой стороны дерева растет мох:

- А) с северной;
- В) с южной

#### Слайд 9.

6. Сколько пар ног у паука:

- А) три;
- В) четыре

#### Слайд 10.

7. На стволе березы растет гриб:

- А) чага;
- В) подберезовик

#### Слайд 11.

8. Какой газ используют для дыхания все живые существа:

- А) кислород;
- В) углекислый газ.

### Конкурс эрудитов

**ОТВЕТЫ:** 1 – А, 2 – В, 3 – В, 4 – В, 5 – А, 6 – В, 7 – А, 8 – А.

#### Слайд 12.

### Конкурс «Лесная аптека»

(Вопрос – ответ. В это конкурсе команда может заработать 3 балла.)

1. Ты натер ногу в пути, как облегчить боль? (*Приложить лист подорожника.*)
2. Плоды каких кустарников богаты витамином С? (*Черной смородины, шиповника.*)
3. Каким лечебным свойством обладает мать-и-мачеха? (*Отвар из листьев и цветов - хорошее средство от кашля.*)
4. Какие болезни лечит красавица береза? (*Березовые почки используют как мочегонное средство.*)
5. Как нужно собирать лекарственные травы? (*Цветки - в начале цветения, корни и корневища - весной или осенью, листья - в сухую погоду.*)
6. Черемуха - любимое дерево русского народа, почему ее называют лекарственным растением? (*Ягоды используют как закрепляющее и вяжущее средство.*)

### Конкурс «Бюро погоды»

#### Слайд 13.

По результатам конкурса, мы узнаем, какая команда получает, звание лучший синоптик и вы можете набрать - 6 баллов.

**А: ХОРОШАЯ ПОГОДА; В: ПЛОХАЯ ПОГОДА**

- По поведению животных и растений предскажите погоду.

Рыба не клюет – она сыта;  
 пчелы сидят в улье и громко гудят;  
 ласточки и стрижи летают высоко;  
 птицы /ВОРОБЬИ/ купаются в пыли;  
 благоухают цветы сирени, жасмина, акации;  
 божья коровка, взятая на руку, быстро слетает;  
 раскрыты цветы кувшинки;  
 одуванчик складывает свой пушистый зонтик;  
 поздно вечером сильно трещат кузнечики;  
 крот нагребает высокие холмики;  
 паук усиленно плетет паутину;  
 голуби разворковались.

**Конкурс «Бюро погоды».**

**ОТВЕТ:** А) 3, 6, 7, 9, 11, 12; В) 1, 2, 4, 5, 8, 10.

### Конкурс «Природа и мы»

#### Слайд 14.

Вопрос	Ответ
Какие насекомые, несмотря на многовековую борьбу с ними, обитают в жилище	Сверчок, таракан, клоп, моль, муха, комар

<b>человека?</b>	
<b>Какие теплокровные животные на зиму ложатся спать?</b>	Медведь, сурок, енот, еж, барсук
<b>Полезные ископаемые, которые используются в качестве топлива.</b>	Нефть, уголь, газ, торф, горючие сланцы

### Конкурс загадок для болельщиков.

- Здесь идет борьба за свет  
У березы с юной елью  
Дайте правильный ответ  
Кто своей добьется цели?  
(Победитель - ель, она более выносливая порода, она перерастет березу и, лишив ее необходимого света, погубит.)
- Почему мы дышим вольно  
И судьбой всегда довольны,  
Хоть растем мы вдоль дорог,  
И нас топчут сотни ног? (подорожник)  
(Листья подорожника благодаря упругим жилкам не рвутся и не мнутся под ногами)
- В летнюю пору растут золотые горы. (Хлеб)  
Кругла, да не луна, зелена, да не дубрава, с хвостиком, да не мышь. (Резь)
- Неказиста, шишковата, а придет на стол она, скажут весело ребята: «Ну, рассыпчата, вкусна» (Картофель)
- Белые горошки на зеленой ножке. (Ландыш)
- Самая тонкая нить в природе (Паутина).
- Хоть я сахарной зовусь,  
Но от дождя я не размокла.  
Крупна, кругла, сладка на вкус,  
Узнали, это ..... (свекла)  
- Молодцы, ребята! С этим заданием вы справились успешно!

**Слайд 15 (показать когда напишут)**

**Слайд 16.**

### Конкурс «Заморочки из бочки»

- Чем сорочье гнездо отличается от вороньего? (У вороны оно, как лоток, у сороки - круглое, с крышей.)
- Как по клюву можно отличить молодого грача от взрослого? (У взрослого грача основание клюва белое.)
- Какие птицы прилетают весной раньше: стрижи или ласточки, почему?

*(Ласточки прилетают раньше, они могут ловить насекомых у земли, а стрижи ловят насекомых в воздухе.)*

4. Какая птица умело подражает голосам многих птиц? *(Скворец.)*

5. У птенцов рот ярко-красный или оранжевый, почему? *(Кричат голодные птенцы, птицы-родители, привлеченные красным цветом (сигнал тревоги), суют корм в раскрытый клюв птенцов.)*

6. На стволе березы кольцом ряд отверстий. Чья это работа? *(Дятел весной пил березовый сок.)*

7. Кто кукует у кукушки? *(Самец.)*

8. Какие ягоды можно собирать весной из-под снега? *(Клюкву, бруснику.)*

9. Что означает «плач» березы весной, почему? *(Сокодвижение начинается ранней весной, если кора повреждена, сок вытекает наружу.)*

10. Какое травянистое растение зацветает первым, когда? *(Мать-и-мачеха, апрель.)*

11. Почему у березы молодые листья клейкие? *(Смолистые вещества защищают листья от заморозков.)*

12. Какое значение имеет листопад? *(Приспособление к зимней засухе, выброс ненужных веществ с листьями.)*

### **Конкурс «Охрана природы»**

1. Почему крапива сильно «жжется»? *(В волосках ее листьев есть муравьиная кислота, при прикосновении к коже кончик волоска ломается, сок выделяется в ранку и вызывает жжение.)*

2. На муравейник опустился дрозд, вытянул крылья в стороны, посидел некоторое время, для чего? *(Принимая «муравьиную ванну», птица освобождается от паразитов, муравьи опрыскивают тело птицы пахнущей муравьиной кислотой.)*

3. Почему, особенно весной, в начале лета нельзя шуметь в лесу, включать музыку, жечь костры? *(Шум, запах дыма пугают лесных обитателей, заставляют птиц бросать гнезда, зверюшек - искать укромные места.)*

4. Каковы причины лесных пожаров? *(Непотушенный костер, окурок, молния, спички.)*

- Какие собрались умные и сообразительные ребята. Молодцы.

### **Конкурс «Назови растения»**

Необходимо написать 3 растения, в названиях которых содержатся ноты, например: *сирень, фасоль, персик, конопля, гречиха, василек, миндаль,*

### **Конкурс для болельщиков.**

- Ребята, вы согласны проверить вашу смекалку? Тогда предлагаю отгадать «занимательные загадки».

#### **«Занимательные загадки»**

Каждый правильный ответ приносит дополнительный балл команде.

- Если мне на место «а» мягкий знак дадите, сразу сорную траву в птицу превратите. (*Лебедь-лебеда*)
- Меня за аромат давно ты ценишь, всюду я красой своей горда, но если «р» на «к» ты переменишь, то вырастут рога и борода. (*Роза-коза*)
- Чтоб отгадать – имей терпенье. С «л» - часть лица, а с «б»- растение. (*Лоб-боб*)
- Первое - личное местоимение. Второе - пение лягушки. Всё – растение, у которого плод – ягода. (*Ты-ква*)
- Буква шипящая, гласная буква, нота, назойливое двухкрылое насекомое, все – дерево с пахучими белоснежными цветками и вяжущими плодами. (*Че-ре-муха*)
- Первое – песня весенней капли, второе – рот. Все – растение, про которое сложены загадки. (*Капустя*)

- Молодцы, ребята! Вы успешно справились с конкурсом.

### Слайд 17 (с ответами)

#### Конкурс «Утилизация».

Командам выдаются картинки с изображением предметов быта (резиновые сапоги, стул, железное ведро, стеклянная банка, кипа газет). Из каких материалов сделаны вещи, и как правильно произвести утилизацию данных отходов.

(Способы утилизации: вторичное сырье для металлов и стеклотары; сжигание для тканей, древесины и бумаги; захоронение для резины и пластмасс.)

За каждый правильный ответ – 1 балл

#### Конкурс «Рассыпанные» пословицы для зрителей.

### Слайд 18.

- Добра мать для своих детей, а земля – для всех людей.
- Охранять природу – значит охранять Родину.
- Хлеб батюшка, вода – матушка.
- Как аукнется, так и откликнется.
- Не плюй в колодец, придется из него водицы пить.

### Слайд 19 (когда ответят)

#### Конкурс «Поэтический»

Команды в течение 3-5 минут должны придумать стихотворение о природе, имея заданную рифму:

Природы – народы; задачи – удачи; цветы – мечты; года – всегда

#### Конкурс «Найди пару»

### Слайд 20.

От каждой команды в конкурсе участвует один человек (этот конкурс проводится, пока команды придумывают стихотворение). Ведущий называет растение, а

участник конкурса должен найти животное, чем-то похожее на названное растение, и объяснить причину выбора.

Кактус – дикобраз (имеются иголки).

Крапива – пчела (жалят).

Мать-и-мачеха – крот (мягкие покровы).

Осина – заяц («трусихи»).

За правильный ответ конкурсант может получить 1 балл.

**Слайд 21 (когда ответят)**

### **Конкурс 9. Экологический плакат.**

Команды рисуют плакат на экологическую тему и комментируют его.

Подводятся итоги игры. По оценкам и дополнительным баллам жюри выбирает победителей. Объявляются итоги игры и награждаются команды.

#### **3. Подведение итогов игры**

**Ведущий:**

- Наша игра подошла к концу. Что на вас произвело наибольшее впечатление?
- Какие новые открытия для себя вы сделали сегодня?
- Пригодятся ли вам знания, полученные в этой игре в дальнейшей жизни?
- Я прощаюсь с вами. Желаю вам счастья и успехов, хорошего настроения. Но самое главное, вы должны всегда оставаться такими дружными и находчивыми, как сегодня! До новых встреч!

**Приложение**

**Диагностические методики**

**Я ВЫБИРАЮ**

Детям предлагается прослушать утверждение и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале: 4 – совершенно согласен 3 – согласен 2 – трудно сказать 1 – не согласен 0 – совершенно не согласен

1. Я жду наступления нового дня на досуговой площадке с радостью.

2. На досуговой площадке у меня обычно хорошее настроение.

3. У нас хорошая вожатая.

4. Ко всем взрослым в нашем лагере можно обратиться за советом и помощью в любое время.

5. У меня есть любимый взрослый на нашей площадке.

6. В отряде я всегда могу свободно высказывать своё мнение.

7. У меня есть любимые занятия на нашей площадке.

8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю.

Обработка полученных данных.

Показателем удовлетворённости детей (У) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов на общее количество ответов.

$У = \text{общая сумма баллов} / \text{общее количество ответов}$

Если У больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворённости, если же У больше 2, но меньше 3, то это свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворённости детей жизнью в лагере.

### **МЕТОДИКА «ВОЛШЕБНОЕ ОЗЕРО»**

Воспитатель предлагает детям закрыть глаза и совершить небольшое путешествие. Представьте себя на полянке в лесу. Вокруг качают ветвями вековые дубы и шумят стройные сосны. Под ногами ярко-зеленая трава. В кронах деревьев раздаётся птичий гомон. По небу плывут легкие облака.

По тропинке подходим к озеру. Это необычное озеро. Оно – волшебное. На его поверхности отражается не внешность человека, а то, какой он есть – со своими качествами, чертами характера. В этом озере отражаются поступки человека, которые показывают, какой он человек.

Посмотрите в озеро. Что отражается на его поверхности? А теперь по той же тропинке, не спеша, вернемся к полянке, откуда началось наше путешествие. Постоим несколько секунд, прощаясь с лесом. Откроем глаза.

Кто хочет рассказать о своем отражении в волшебном озере?

Обсудим наши впечатления.

Обработка полученных данных. Качественный анализ «отраженных в озере» поступков воспитанников позволяет выявить их личностную направленность.

### **МЕТОДИКА «МИШЕНЬ НАСТРОЕНИЯ»**

Игра.

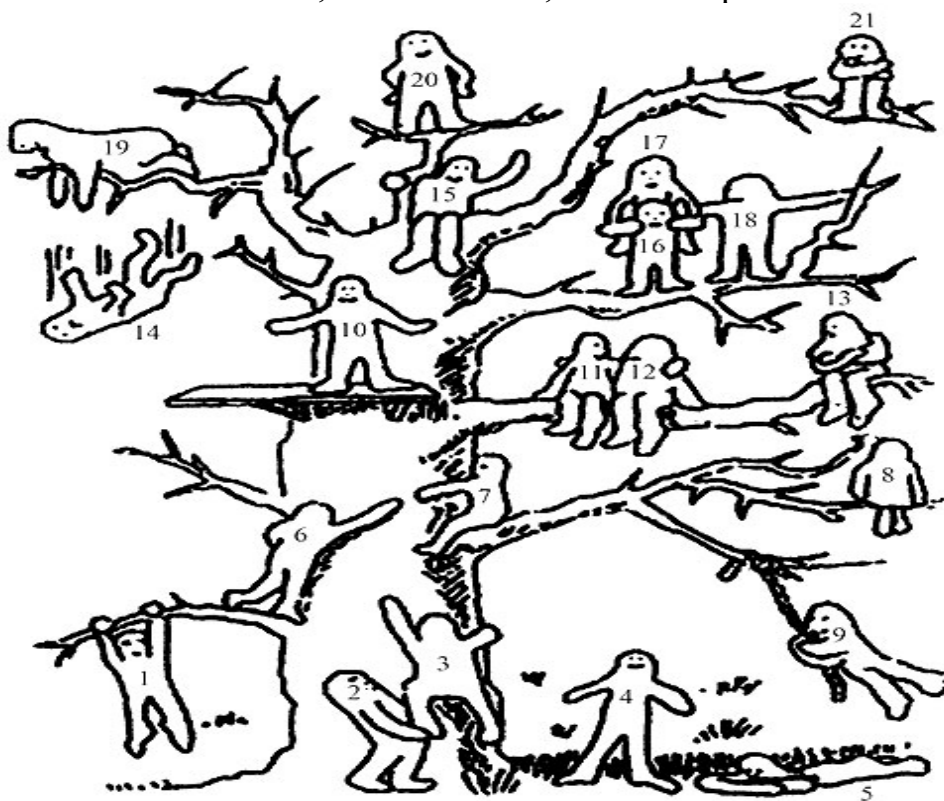
Устанавливаются две мишени; между группами и членами групп организуется коллективное и личное первенство. Попадание в цель приносит одно очко: в личный счет – мишень слева, в счет группы – мишень справа. Каждый член отряда

бросает мяч 10 раз в ту мишень, которую выбирает сам. Если мяч не попал в мишень, то игрок должен указать жюри, с чьего счета снять очко: с его личного счета или со счета группы (решение сообщается так, чтобы группа не знала о нем).  
Обработка данных. Подсчитывается число очков, набранных подростком в личный счет и в счет группы. По этим данным педагог может судить о коллективистической или индивидуалистической направленности личности.

### МЕТОДИКА « ЧУДО – ДЕРЕВО»

Может использоваться как в первый день пребывания ребенка в лагере, так и потом, с целью отслеживания комфортности пребывания ребенка, его самооценки. Предварительно на листе ватмана необходимо нарисовать дерево с расположенными на нем человечками.

Инструкция дается в следующей форме: «Рассмотрите это дерево. Вы видите на нем и рядом с ним множество человечков. У каждого из них разное настроение, и они занимают различное положение. Выберите того человечка, который напоминает вам себя, похож на вас, ваше настроение и ваше положение».



Для удобства объяснения каждой фигурке присвоен свой номер.

Выбор позиции № 1, 3, 6, 7 характеризует установку на преодоление препятствий.

№ 2, 11, 12, 18, 19 — общительность, дружескую поддержку.

№ 4 — устойчивость положения (желание добиваться успехов, не преодолевая трудности).

№ 5 — утомляемость, общая слабость, небольшой запас сил, застенчивость.

№ 9 — мотивация на развлечения.

№ 13, 21 — отстраненность, замкнутость, тревожность.

№ 8 — отстраненность от учебного процесса, уход в себя.

№ 10, 15 — комфортное состояние, нормальная адаптация.

№ 14 — кризисное состояние, «падение в пропасть».

Позицию № 20 часто выбирают как перспективу с завышенной самооценкой и установкой на лидерство. Следует заметить, что позицию

№ 16 дети не всегда понимают как позицию «человечка, который несет на себе человечка № 17», а склонны видеть в ней человека, поддерживаемого и обнимаемого другим.

### **МЕТОДИКА «ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ВЫБОР»**

Этот метод требует от педагога игровой инструментальной. Производится апелляция к воображению, и на фоне воображаемой «волшебной» ситуации актуализируются и вербально оформляются потребности детей. Они называют личностные ценности и указывают лица, находящиеся в зоне их ценностной сферы. Например:

-Приплыла к тебе золотая рыбка, спросила: «Чего тебе надобно?» Ответь ей.

-Если бы ты стал на час волшебником, что бы ты сделал?

-У тебя в руках цветик-семицветик. Отрывай мысленно лепестки, чего ты попросишь для себя?

-Мы нашли волшебную палочку, которая исполняет все желания, стоит только потерять ее шелковую нить. Что бы ты предложил для исполнения?

-Ты отправляешься на необитаемый остров, и будешь жить там всю оставшуюся жизнь. С собой можешь взять все, что обозначишь пятью словами. Назови пять слов.

Фантастический выбор может получить письменное оформление: выпускается бюллетень с текстом и рисунками, рассказывающий о характере произведенного выбора. Детям такой бюллетень чрезвычайно интересен: они сравнивают свои ответы с ответами товарищей. Безусловно, материалы безымянны.

### **МЕТОДИКА «ГРАДУСНИК»**

Перед процедурой диагностирования воспитатель проводит предварительную беседу с ребятами, в ходе которой он предьявляет предмет, который есть в каждом доме. Это – градусник. Педагог объясняет ребятам, что при высокой температуре человеку плохо, тревожно. Такая температура бывает 38, 39, 40, 41 градус (запись на доске). Нормальная температура 36,6 у него нет тревоги, всё хорошо, у него всё получается, он здоров. Температура бывает 35. При такой температуре человек испытывает слабость, усталость, отсутствие интересов и желания что-либо делать. После объяснения педагог предлагает учащимся поиграть в игру. Ребятам предлагается пофантазировать и назвать или написать ту температуру, которая у них появилась сегодня.

Это позволяет определить степень тревожности детей.

### **ИТОГОВОЕ АНКЕТИРОВАНИЕ**

Фамилия, имя.

1. Самое яркое впечатление за эти дни у меня ...
2. Из дел, проведённых в отряде, мне больше всего понравилось ...

3. Из дел, проведённых в лагере, мне больше всего понравилось ...
4. Несколько слов о нашем отряде ...
5. Мои впечатления о лагере.
6. Если бы я был вожатым, то бы я ...
7. Хочу пожелать нашему лагерю ...
8. Хотел бы ты ещё раз отдохнуть в нашем лагере?

### **АНКЕТА НА ВЫХОДЕ**

Близится к концу время нашей встречи. Подводя ее итоги, мы хотим задать тебе некоторые вопросы. Надеемся на помощь.

1. Что было самым важным для тебя:

В этом лагере \_\_\_\_\_

- В твоей «семье» \_\_\_\_\_
- В отношениях между людьми \_\_\_\_\_
2. Какие события; переживания были самыми запоминающимися?
3. Переживал ли ты здесь такие состояния (если «да», то в связи с чем?)
- Восторг \_\_\_\_\_
- Потрясение \_\_\_\_\_
- Обиду \_\_\_\_\_
- Творчество, полет фантазии \_\_\_\_\_
- Одиночество \_\_\_\_\_
- Уверенность в себе \_\_\_\_\_
- Усталость \_\_\_\_\_
- «Меня не поняли» \_\_\_\_\_
- «Я нужен!» \_\_\_\_\_
- Счастье \_\_\_\_\_
4. Что изменилось в тебе?
5. Что нового ты узнал (понял) про себя?
6. Можно ли сказать, что ты чему-то научился в «Нашем Доме»? Если «да» - чему?
7. Какие радости и трудности ждут тебя в будущем:
- Завтра \_\_\_\_\_
- Через 2 месяца (в сентябре) \_\_\_\_\_
- Через год \_\_\_\_\_
8. Может ли это лето в «Нашем Доме» помочь тебе в будущем? Если «да», то как?
9. Кому и за что ты бы хотел сказать «спасибо» (постарайся выбрать трех важных для тебя людей.)
- Спасибо! За \_\_\_\_\_
- Спасибо! За \_\_\_\_\_
- Спасибо! За \_\_\_\_\_
10. Пожалуйста, закончи предложения:
- Я рад, что \_\_\_\_\_
- Мне жаль, что \_\_\_\_\_
11. Главное для меня в «Нашем Доме»- это \_\_\_\_\_
12. Я надеюсь на \_\_\_\_\_
13. Твой автограф на память \_\_\_\_\_