

Проект: «Зеленые маршруты без препятствий»



Мероприятия на свежем воздухе для детей-инвалидов

Программа трансграничного сотрудничества
Латвия-Литва-Беларусь

в рамках Европейского инструмента добрососедства и партнерства

Введение	3
Подвижные игры	
Паутина жизни	6
Подбери клюв	7
Найди своего детеныша	7
Воронья охота	8
Кто я?	10
Неприродная тропа	11
Найди пару	12
Забавная симфония	13
Природное бинго	14
Боулинг	15
Узнай свою миссию	16
От севера до севера-востока	17
Игра Кима	17
В поисках сокровищ	18
Облава	20
Психологические игры	
Познакомьтесь с моим другом	22
Найди свой предмет	23
Что у нас общего?	23
Вода мира	24
Говорит Судья Природа	25
Семь тайн жизни	26
Дерево-очевидец	30
Природные духи	30
Творческая деятельность	
Летний коврик	32
Назад к безопасному и экологически чистому искусству	34
Я и природа	38
Отпечатки природы	39
Лесной ковер	40
Бомбочки из семян	41
Каменное послание	42
Эксперименты	
Масштабированный опыт «Сколько воды на Земле?»	44
Масштабированный опыт «Яблоко»	44
Ученые на новом континенте	45
День с букашками	46

Следует иметь в виду, что деление на категории достаточно условно - многие методики и игры относятся одновременно к различным категориям, особенно это касается обучающих и коммуникативных игр, а также методик, развивающих эмоционально-чувственную сферу. Также следует иметь в виду, что многие методические разработки не являются авторскими - это методики, разработанные и адаптированные иностранными авторами, в частности, - известным американским педагогом и экологом Джозефом Корнеллом. В связи с этим многие игры и методики схожи между собой, и вы сможете убедиться в этом сами.

Относительно «возрастного ограничения» - некоторые игры содержат отметку о возрасте участников. Однако большинство из них не имеют «жесткой» привязки к определенному возрасту, что означает, что в них могут играть дети разного возраста. Хотелось бы добавить, что большинство игр разработаны для детей дошкольного и младшего школьного возраста, около трети успешно используются для работы с подростками, и лишь небольшой процент игр могут быть использованы при работе со взрослыми людьми - например, учителями.

В заключение - некоторые высказывания Джозефа Корнелла - основателя игровой экологии, - которые очень важны для понимания предмета:

- Меньше учите, больше делитесь

Я не просто сообщаю детям голые факты о природе («Это дерево - сосна»), мне нравится рассказывать им о том, что я чувствую, стоя рядом с этой сосной. Я признаюсь им, что испытываю благоговейный трепет перед этими деревьями, а также уважаю их за то, что они могут выжить в очень суровых условиях, когда зимний ветер изгибает, скручивает и ломает их ветви. Я всегда говорю детям о том, что меня удивляет - где и каким образом корни сосен, растущих на скалах, находят питательные вещества.

Я уверен, что взрослым просто необходимо делиться своими душевными переживаниями с детьми. Только когда мы делимся с другими людьми своими мыслями и чувствами, возникает атмосфера истинного взаимопонимания. Мы станем способными породить в других чувство любви и уважения к земле. Делясь с детьми своими мыслями и чувствами, мы побуждаем их анализировать свои собственные чувства и ощущения. Между взрослым и ребенком возникает полное доверие и дружеские отношения.

- Сначала наблюдайте, потом говорите

Порой явление, происходящее в природе, может захватить внимание ребенка

целиком: вдруг появившаяся откуда ни возьмись стрекоза, слегка покачивающая своими крыльшками, олень, одиноко пасущийся на лужайке. Но даже если эти сцены и не будут такими запоминающимися, ребенок может познавать природу просто в процессе близкого общения с ней. Дети обладают замечательной способностью погружаться в процесс, за которым они наблюдают. Ваш ребенок лучше поймет что-то, что вне его, сливаясь с этим, чем выслушав устный рассказ. Дети редко забывают опыт, полученный от прямого контакта с природой.

Не расстраивайтесь, если не знаете названий каких-либо животных или растений. В конце концов, это всего лишь искусственные ярлыки, которые служат для обозначения того, что на самом деле представляют собой природные объекты. Так же, как Ваша внутренняя сущность не отражается именем, или даже внешностью, или чертами характера, так и сам дуб - это нечто большее, чем просто набор сведений о нем. Вы лучше поймете, что представляет собой дуб, если понаблюдаете, как он меняется в течение дня при разном падении света на него. Рассмотрите его с разных сторон. Почувствуете на ощупь его кору и листья, вдохнете их запах. Тихонько посидите на его ветвях или в тени дерева, чтобы увидеть все формы жизни, которые можно найти рядом с деревом или на нем.

- Сосредоточьте внимание детей!

С самого начала задайте правильный тон вашему путешествию в мир дикой природы. Привлеките внимание всех детей, задавая вопросы и показывая, сколько интересного можно увидеть и услышать. Некоторые дети не умеют внимательно наблюдать за природой, поэтому покажите им, что это может быть интересно, и постепенно учите их наблюдательности. Позвольте им почувствовать, что их открытия вам интересны.

- Процесс познания природы должен быть пронизан радостью!

Процесс познания природы должен быть пронизан радостью, как в форме явного веселья, так и в форме спокойного пристального внимания. Дети естественным образом тянутся к познанию, если вам удастся поддерживать атмосферу радости. Помните, ваш энтузиазм заразителен, и это, возможно, - самое ценное из того, что есть у вас как у учителя.

Наблюдайте. Задавайте вопросы. Отгадывайте. Веселитесь. Когда душа вашего ребенка запоет в унисон с природой, ваши отношения перестанут быть отношениями ученика и учителя, они превратятся в отношения товарищей по поиску приключений.



Подвижные игры





7-10
человек



5-10
возраст



20 минут



смешанная
группа



8-12
человек



5-10
возраст



30 минут



смешанная
группа

Паутина жизни

Дети вслепую выбирают карточки и становятся в круг. Один из них берет клубок веревки и показывает свою карточку, например: «береза». Ведущий всем задает вопрос: «Кто питается листьями березы?». Кто-то из детей отвечает: «гусеница». Ребенок, который сказал «береза» отдает клубок веревки тому, кто сказал «гусеница», оставив в своих руках кончик этой веревки. Ведущий задает следующий вопрос: «Кто питается древесиной березы?» Ответ: «Жук-короед». Следующий вопрос: «Кто питается насекомыми?» Далее ведущий задает подобные вопросы, имеющие отношение, однако, не только к пищевым, но и к непищевым связям между компонентами природной среды: «На каких деревьях еще могут жить жуки-короеды? (дуб)», «Всем растениям для жизнедеятельности необходим солнечный свет. Дуб нуждается в солнечном свете?» «Какой еще компонент неживой природы необходим для жизни дерева? (почва и вода)». К концу игры все дети оказываются опутанными веревкой, символизирующей многочисленные пищевые и непищевые связи между компонентами леса.

Игровое задание «Подбери клюв»

Приготовьте для игры разную «птичью еду»:

ягоды в высокой бутылке;

ягоды в широкой миске с водой;

орехи (не очищенные) и т.д.

Объясните детям, что их задача заключается в том, чтобы подобрать для каждого вида пищи подходящий клюв. В качестве «клюва» предложите им разнообразные предметы: острые палочки, щипцы, лопаточки, шумовки и т.д. Каждый ребенок выбирает любую понравившуюся ему еду, становится птичкой и ищет подходящий клюв, чтобы первому заполучить пищу. Если двое (или более) детей выбрали одну и ту же еду, обсудите с ними, может ли подобная ситуация произойти в природе: две птички питаются одним и тем же. Задайте вопросы: «Могут птицы питаться разной пищей? Что бы произошло, если бы все птицы стали питаться одним и тем же?»

Игра «Найди своего детеныша»

Для этой игры вам понадобятся контейнеры - коробочки от фотопленки или от киндер-сюрпризов, с кусочками ваты, пропитанными различными ароматами (духами, маслами, эссенциями и т.д.)

Разделите учеников на две команды. Объясните, что одни будут животными-мамами, а вторые - их детенышами. Расскажите детям о том, что у каждого живого существа есть свой особый запах, непохожий на запах любого другого животного. Скажите также, что каждая мама инстинктивно узнает своего детеныша по запаху.

Предложите «мамам» встать в одном углу комнаты, а «детенышам» - в другом. Раздайте каждой «маме» по контейнеру и попросите запомнить его запах. Затем соберите контейнеры, перемешайте их и раздайте «детенышам». Объясните, что теперь каждая «мама» должна попытаться найти своего «детеныша» по запаху. (Пусть ребята из команды «детенышей» встанут в ряд и держат перед собой открытые контейнеры - так «мамам» будет легче вести поиск).

Игра «Воронья охота»

Эта игра заключается в поиске различных предметов природной среды. Детям раздаются «охотничьи» списки, в которых перечислены предметы, которые необходимо найти. От детей во время поиска требуется не только внимательность, но и творческий подход.

Охотничий список:

1. Перышко
2. Семена растений, принесенные ветром
3. 50 кусочков чего-либо
4. Кленовый лист
5. Колочка
6. Кость
7. Три различных зернышка
8. Что-нибудь круглое
9. Цветок
10. Что-нибудь ворсистое или пушистое
11. Что-нибудь острое
12. Что-нибудь с ногами
13. Что-нибудь достаточно прямое (что невозможно найти)
14. Что-нибудь красивое
15. Что-нибудь, абсолютно бесполезное для природы (Не забывайте, что в природе все имеет свое предназначение!)
16. Что-то пожеванное (не тобой!)
17. Что-то, что может шуметь
18. Что-нибудь белое
19. Что-нибудь, очень важное для природы (В природе все очень важное - даже ядовитые растения!)
20. Что-нибудь мягкое
21. Что-нибудь размером с ладонь
22. Двухцветный лист



Игра «Кто я?»

Прикрепите картинку с изображением какого-либо животного к спине одного из детей. (Ребенок не должен знать, что изображено на картинке!) Попросите его повернуться спиной к остальным детям, чтобы они могли видеть картинку. Задача ребенка - определить, в какого животного он «превратился». Для этого он должен задавать вопросы остальным детям, на которые те могут отвечать только «да», «нет» или «может быть».

Игра «Неприродная тропа»

Выберите тропинку длиной 10 - 15 метров и расположите в непосредственной близости от нее предметы искусственного происхождения (10 - 15 штук). Некоторые из них должны быть заметны сразу (электрические лампочки, надувные шары). Другие должны сливаться с окружающей средой, чтобы их было труднее обнаружить. Держите в секрете от детей количество предметов. Дети проходят по тропе по одному, пытаясь обнаружить (не поднимая) как можно больше предметов. Когда каждый из них доходит до конца тропы, он сообщает вам (на ухо), сколько предметов он заметил. Если никто не обнаружил все предметы, то объявите, сколько было обнаружено, и скажите, что их было на самом деле больше. Предложите детям пройти тропу еще раз. Закончите игру обсуждением того, как защитная окраска помогает животным спрятаться. Затем предложите детям поискать мелких животных с характерной защитной окраской (насекомых, пауков и т.д.).



Найди пару

Разбейте игроков на пары и назовите каждую пару именем травоядного животного. Парам дается возможность разработать стратегию в течение 30 секунд перед каждым раундом игры.

Выбирается один игрок, который будет хищником. Ему дают предмет, производящий шум, и повязка на глаза. Пары травоядных после обсуждения стратегий расходятся, и каждый из них уходит в противоположный конец игровой зоны (идеально, если это открытое поле). Там они надевают свои повязки на глаза.

Передвигаясь, каждый игрок пары старается определить местонахождение своего партнера. Хищник находится в центре игровой зоны и пытается поймать (связать) как можно больше травоядных. Хищник может неподвижно стоять на месте и сохранять тишину, однако каждый раз, начиная идти или бежать, он должен использовать предмет, производящий шум, для того, чтобы травоядные знали, что хищник в поиске. Если травоядного поймали до того, как он нашел свою пару, он теряет одну жизнь. Потеряв пять жизней, игрок выбывает из игры.

В каждой игре травоядным предлагают использовать разные методы для определения местонахождения своего партнера, согласно перечисленному ниже:

1. По звуку - травоядное издает заранее оговоренный звук брачного зова, при этом дотрагиваясь одной рукой до земли. Никаких звуков нельзя издавать, когда игрок двигается вперед.
2. По касанию - игра проводится в тишине, у каждого игрока есть кусочек ткани, подходящий (по текстуре) кусочку ткани, который есть у его партнера.
3. По запаху - каждой паре дается баночка со специфическим ароматом. Партнеры должны найти свою пару с таким же запахом.
4. По вкусовому ощущению - каждой паре дается небольшая баночка с каким-то продуктом. Игроки пробуют продукты друг друга, пока не определят, у кого из них продукт с таким же вкусом.

Забавная симфония

Цель этой игры - обнаружить красивые звуки, которые издают природные объекты в окружающей нас среде.

Каждому игроку дается 10 - 15 минут, чтобы найти природные объекты, которые производят какой-либо шум при столкновении друг с другом, или при дуновении на них, или при трении друг о друга.

Игроки возвращаются и приносят свои «инструменты», выбирается дирижер, который расставляет музыкантов своего оркестра таким образом, чтобы получился полукруг.

Каждому музыканту разрешается «настроить» свой инструмент, чтобы остальные могли услышать его звук. Если кто-то из игроков может одновременно играть более чем на одном инструменте, пусть делает это. Затем дирижер выбирает знакомую мелодию с несложным ритмом и руководит исполнением песни оркестром. Пусть игроки сами предлагают песни, которые им хотелось бы исполнить. Дайте возможность музыкантам поработать над сольной партией, для того чтобы каждый из них мог исполнить «соло».



Природное бинго

Материалы: Карточки бинго и ручки

Перед прогулкой в лес раздайте детям карточки бинго с вписанными в клетки названиями лесных природных объектов вместо цифр. Дети должны найти эти объекты в лесу и сыграть в бинго (зачеркнув горизонтальную, вертикальную линию или диагональ, а, возможно, и всю карточку).

Деревья: клен, дуб, липа, береза, сосна

Грызуны: мышь, бобер, белка, кролик, крот

Рептилии и пресмыкающиеся: ящерица, травяная лягушка, лягушка-крикунья, змея, саламандра, медяница.

Птицы: кукушка, белый аист, дятел, цапля, малая мухоловка

Цветы: орхидея, ромашка, маргаритка, ландыш, василек.

Б	И	Н	Г	О
Клен	Мышь	Ящерица	Кукушка	Орхидея
Дуб	Бобер	Лягушка-крикунья	Аист	Ромашка
Орех	Белка		Дятел	Маргаритка
Липа	Кролик	Змея	Цапля	Ландыш
Береза	Крот	Медяница	Малая мухоловка	Василек

Боулинг

Предложите детям сыграть в экологический боулинг. Вместо кеглей можно использовать бутылки, наполовину наполненные водой.

Разделите детей на две команды. Сначала бросают мяч все игроки первой команды, затем - второй. Каждый игрок использует по три попытки, после чего подсчитывается итоговое количество сбитых кеглей. Проводится три раунда игры. Большое количество раундов может утомить детей. Не забудьте подготовить призы для команды-победителя. Можно также наградить призом участника, выбившего наибольшее количество кеглей.



Узнай свою миссию

Научите детей пользоваться всеми своими чувствами и ощущениями в лесу. Обратите их внимание на то, что чаще всего мы используем только свое зрение для восприятия.

Одно из самых лучших мест для проявления всех наших чувственных восприятий - это лес. Попросите детей найти природные объекты с указанными характеристиками. Для этого им понадобятся все их чувства и ощущения!

УЗНАЙ СВОЮ МИССИЮ

Представьте, что вы проснулись в образе фантастического животного с орлиным зрением, собачьим нюхом, слухом как у летучей мыши и осязанием как у мухи.

Ваша задача - найти на своем пути следующие элементы:

Цвета:



Поверхности:

- | | |
|-------------|---------------------|
| 1. Мягкая | 5. Влажная |
| 2. Неровная | 6. Мягкая неровная |
| 3. Гладкая | 7. Твердая и мягкая |
| 4. Твердая | 8. Твердая гладкая |

Формы:



Звуки:

1. Пронзительный
2. Непрерывный
3. Ровный
4. Громкий

Ароматы:

1. Пряный
2. Цветочный
3. Землистый
4. Резкий



От севера до северо-востока

Описание

Ведущий собирает группу игроков. С помощью компаса все игроки учатся определять, где находится север. Кто-то из игроков должен выбрать объект, находящийся строго в северном направлении (например, дерево, или крыльцо, или почта). Затем игроки определяют объекты, расположенные строго на юге, затем на востоке, и, наконец, на западе.

Все собираются в центре игровой зоны. Ведущий называет одну из сторон света - «СЕВЕР», «ЮГ», «ВОСТОК» или «ЗАПАД», а все игроки бегут и дотрагиваются до объекта, расположенного в названном направлении. Игрок, который последний касается предмета, выбывает из игры.

Поиграв несколько раундов, игру можно остановить и добавить объекты, находящиеся в промежуточных направлениях (на северо-востоке, северо-западе, юго-востоке и юго-западе). Игру можно начинать сначала, когда все направления будут озвучены. Замечательная игра для развития навыка ориентирования на местности!

Игра Кима

Материалы: цветные ленточки

Эта игра способствует развитию внимания и памяти у детей.

Заранее перед игрой в лесу на разных природных объектах развешиваются пятнадцать ленточек. Затем детям предлагается во время прогулки обнаружить эти ленточки, запомнить природные объекты, на которых они висели, и затем назвать их.

В поисках сокровищ

Научите детей пользоваться компасом, находясь в лесу.

Существует три разных варианта правил игры:

- Добраться до места, где спрятаны сокровища, шаг за шагом преодолевая путь, полный загадок и испытаний. Успешно преодолев каждое испытание или отгадав загадку, вы получаете информацию, как справиться со следующим.
- Пройти весь путь, не получая конкретных указаний. Когда все испытания будут преодолены, считайте, вы нашли сокровища.
- Собрать указанные в списке предметы за определенное время. За каждый правильно найденный предмет присуждаются баллы.

Перед игрой разделите участников таким образом, чтобы получились одинаковые команды.

Некоторые примеры испытаний и загадок:

- За один год дерево вырастает вдвое. Максимальной высоты оно достигает за 10 лет. Сколько лет нужно дереву, чтобы достичь половины своей максимальной высоты? - 9 лет
- У мистера Смита в саду растет вишневое дерево. Как-то раз он увидел, что на нем сидят 16 дроздов и лакомятся его вишнями. Он схватил ружье и выстрелил. Мистер Смит убил одного дрозда. Сколько птиц осталось на дереве?
- Ни одной, они все испугались выстрела и улетели.
- Червяк находится на дне ямы глубиной 40 метров. В течение каждого дня он проползает 4 метра вверх, а каждую ночь спускается на 3 метра. Сколько дней потребуется червяку, чтобы выбраться из ямы? - 37 дней (за 36 дней он поднимется на 39 метров, но ночью сползет до уровня 36 метров, а на следующий день он доберется до 40-метровой отметки).
- Археологи нашли во льдах тундры тело мертвого мужчины. Во время вскрытия было обнаружено, что это тело Адама из Библии, первого мужчины на Земле! Что такого было в его теле, что подтверждало, что это Адам? - На теле не было пупка.
- Выговорить труднопроизносимые слова по списку.
- Надувать шарик до тех пор, пока он не лопнет.
- Связать узел из перчаток.
- Попасть камнем в цель.
- Узнать кого-то с завязанными глазами.
- Можно придумать пароль для прохождения следующего этапа. Например поменять в слове слоги местами...

- Участникам можно предложить найти сокровища с помощью компаса. Вы даете им подсказку, например: пройди 30 шагов в северо-западном направлении и увидишь старый дуб. Между его ветвей ты найдешь сокровища или указания, что делать дальше.

Облава

Объясните игрокам, что только самые нешумные животные смогут поесть этой суровой зимой. Если добыча их услышит, еды им этой зимой не видать. Один игрок сидит на земле с завязанными глазами. Это «добыча». На земле у него между ногами лежат палочки.

Все остальные игроки - «хищники», которые подкрадываются к своей «добыче» (палочкам на земле). Начинается игра, ведущий дает сигнал, и хищники начинают свой путь по направлению к добыче, делая это как можно тише.

Если добыча услышала приближающегося хищника, она показывает в том направлении, откуда услышала звук. Если при этом добыча указала на хищника, этот хищник возвращается обратно и начинает все сначала, как будто жертва услышала его и убежала (теоретически).

Добыча может также размахивать руками, чтобы дотронуться до хищника, который пытается выхватить палочку, и тем самым заставить его вернуться обратно и начать все с самого начала.



Психологические игры

Познакомьтесь с моим другом

Описание

Игрокам предлагается выйти на короткую прогулку, во время которой каждый из них должен найти что-то из окружающей природной среды (ничего нельзя ломать или снимать с живых существ. Предмет должен лежать на земле или на чем-то другом (например, на пеньке или на бревне). Игроки прячут свои находки от остальных.

После прогулки каждому игроку дается возможность построить небольшой домик для своего «друга». Он также должен дать ему имя и придумать, как бы он позаботился о нем, если бы тот все еще оставался в естественной природной среде.

Когда все будут готовы, каждый игрок представляет вниманию остальных созданный своими руками домик, а также знакомит их со своим загадочным другом. Например: «Это мой друг Твигги. Это небольшая веточка, которую я нашел, лежащей на земле. Я построил для него дом из мягких листьев и мха, которые также нашел на земле. Если бы Твигги был все еще на дереве, я бы позаботился о нем, защитив его от холода. Я бы построил ограждение, чтобы ветер не сломал Твигги и не сбросил с дерева. А еще я бы убедился, что он не подхватил какую-либо болезнь - я бы проверил, нет ли на нем термитов или насекомых, которые могут ему навредить». Завести такого друга каждому покажется занятным.



«Найди свой предмет»

Цель: развитие у детей тактильных ощущений.

Материалы: в зависимости от вариантов можно использовать различные предметы, собранные по дороге: кусочки коры, сосновые шишки, листики, веточки, орехи. Если это камушки, то они должны быть примерно одинаковые по размеру.

Ход игры. Дети становятся в круг. У каждого участника в руке свой предмет, который он должен хорошо изучить на ощупь, закрыв глаза. Затем предмет передается по кругу до тех пор, пока не возвращается к своему владельцу. Передача предметов происходит с закрытыми глазами.

«Что у нас общего?»

Основные цели: коррекция отношения участников к «неприятному» животному, формирование нравственности по отношению ко всем живым существам. Продолжительность игры: приблизительно 20 минут.

Материалы и подготовка: бланки с таблицами для всех участников. Участникам предлагается заполнить таблицу, проставляя в каждой клеточке «да» или «нет», либо «+» или «-».

По горизонтали: Кто может плавать под водой, может проспать всю зиму, может заболеть, умеет прыгать, ест конфеты, умеет летать, ходит в школу, живет у нас дома, ползает, хочет жить, умеет лепить шарики. По вертикали: гадюка, жаба, крыса, мышь, лягушка, пиявка, таракан, комар, паук, улитка, червяк, блоха, летучая мышь, моль, навозный жук, я сам.

Затем предлагается ответить на вопросы.

1. Что общего оказалось у тебя со всеми животными?
2. Что умеют делать некоторые животные, чего не можешь ты?
3. Чему из этого ты еще можешь научиться?
4. С каким из животных у тебя оказалось больше всего общего?
5. А что такого делаешь ты, что не делает никто из животных?
6. У тебя с животными оказалось больше общего или больше различного?

Примечание. В таблицу включены животные, которые по итогам специальных опросов населения оказались «самыми неприятными», их место в таблице соответствует полученному «рейтингу».



8-12
человек



10-18
возраст



20 минут



смешанная
группа



8-12
человек



8-14
возраст



40 минут



смешанная
группа

Вода мира

Попытайтесь представить себе то, что услышите в моем рассказе. Сядьте поудобнее и закройте глаза. Расслабьтесь и представляйте себе то, что я описываю... Вы лежите на берегу у ручья и водите руками по чистой прозрачной воде. Вода приятная, но прохладная... Вы чувствуете, как она омывает ваши руки, слегка подталкивая их. Представьте, как вода, журчащая у ваших рук, вливается в ручей побольше. Эта вода соединяет вас с другим, более крупным течением. Похоже, что это река. Почувствуйте, как вы становитесь сильнее благодаря ей. Представьте себе зеленую полосу деревьев и другой растительности по берегам. Река несет свои воды мимо возделанных полей, мимо больших городов, мимо лесов, пока, наконец, не окажется в море...

Наслаждаясь ощущением прикосновения к вашим рукам постоянно текущей воды, вы можете представить себе, что заходите в море... А теперь мысленно окиньте взором все вокруг и попытайтесь вообразить себе, что вы связаны со всеми океанами мира. Вы прикасаетесь к громадному организму воды, который простирается по всему земному шару. Ваше собственное тело содержит воду, которая является частью этого организма... Ваше прикосновение переносится в Тихий океан, оно плывет сейчас под мостом Золотые Ворота в гавани Сан-Франциско, оно качается на волнах вместе с лодками рыбаков в Индийском океане... Оно прорывается с неба во время грозы - темное, свинцовое... Оно посылает мелким вьюжным снегом жительницу Аляски, которая пожевывается на далеком арктическом побережье... Оно блестит на спине греческого мальчика, который усердно тянет рыболовные снасти из теплого Средиземного моря...

Вода соединяет ваши ладони со всеми потоками, бегущими в океан. А поднимаясь по рекам вверх, вы можете добраться до сердца любого материка. Вы ощущаете дрожь бегемота, который только что погрузился в африканскую реку. Вы чувствуете, как тихо скользит, подбираясь к цапле, аллигатор... Вы можете наблюдать за усердными бобрами, строящими плотину на тихой европейской реке... Вы видите воду, тысячи тонн воды в громадных, несомых ветром флотилиях тяжелых белых облаков... Вы оказываетесь в объятиях всех китов, всех дельфинов. Вы прикасаетесь и ко всем мифическим созданиям, которые жили в прошлом в сознании людей: русалкам, жителям Атлантиды, чудовищам, плавающим в озере Лох-Несс. Ваши руки ощущают течение широченного потока Амазонки в Южной Америке, древнего Нила, неторопливо несущего свои воды на север Африки, широкой и спокойной российской Волги...

Ваши водные объятия простираются по всей Земле... И конечно, вода, омывающая ваши ладони, соединяет вас с каждым, кто сейчас также лежит, водя руками по воде. Но пора возвращаться...

Возвращайтесь из мира рек и океанов и вновь ощутите прохладное прикосновение воды к вашим ладоням. Возвращайтесь туда, откуда вы начинали свое путешествие. Вы уже вернулись? Откройте глаза!

Говорит Судья Природа

Каждый игрок выбирает себе имя животного, которым ему хотелось бы быть. Один игрок назначается СУДЬЕЙ ПРИРОДОЙ. Животные выполняют команды, которые дает им Судья Природа. В случае если во время игры животные умирают, они уходят в зону, которая называется «ПОЧВА». И там Судья Природа может давать им задания, например, 'пожонглировать мячами', или 'прокукарекать три раза'. Судья Природа произносит одну из следующих команд

(Вы можете сами добавить что-то к этому списку!):

1. «ВЫЖИВАЕТ СИЛЬНЕЙШИЙ» - Игроки должны оббежать вокруг обозначенного дерева и дотронуться до Судьи Природы. Первые четыре игрока остаются живы - остальные умирают.
2. «ЗАСУХА» - Игроки должны добежать до места, называемого водоемом (это может быть другое дерево) и, вернувшись, дотронуться до Судьи Природы. Первые трое игроков остаются живы, остальные умирают.
3. «ПРИБЛИЖАЮТСЯ ОХОТНИКИ. ВНИМАНИЕ ВСЕМ ЖИВОТНЫМ, УЧАСТВУЮЩИМ В ИГРЕ» - У игроков есть пять - десять секунд, чтобы убежать и спрятаться от Судьи Природы. Если их увидят, они мертвы.
4. «БРАКОНЬЕР» - Этот охотник стреляет во всех животных, которых видит, поэтому всем животным надо убежать и спрятаться. Кого увидят, тот умирает.
5. «ГОЛЮД» - Среди оставшихся игроков должно быть какое-то животное, которое могут съесть остальные (в естественных условиях). Если такого животного не оказалось, они умирают.
6. «ЗИМА» - Все животные, впадающие в зимнюю спячку, остаются живы, в то время как остальные умирают. Если игра проводится с детьми младшего возраста, необходимо помочь им с выбором своего животного и рассказать о привычках животных, участвующих в игре, чтобы они понимали каждую из команд и правильно на нее реагировали.

Семь тайн жизни

Предлагается рассказать эту историю в последний день лагеря, сидя вокруг костра. Можете раздать участникам мешочки с бусинками и шнурками, чтобы они сделали себе памятные браслеты, пока будут слушать историю.

Много-много лет назад - так много, как песчинок в горстке песка, - жило одно племя. Как-то раз созвали они Совет старейшин, так как люди попали в беду. Там, где обычно реки несли свои холодные, чистые и быстрые как олень воды, теперь стояла грязная жижа, которую невозможно было пить. Там, где когда-то была плодородная почва, теперь простиралась бесплодная пустыня, а там, где когда-то люди наслаждались красотой, стало голо и пусто. Старейший из старейших знал, что надо делать. «Приведите ко мне самых лучших, самых благородных юношей, - сказал он. - Мы забыли древние тайны жизни, а эти юноши найдут ответы и помогут людям».

И привели к нему юношей (были они такого же возраста, как и вы). Старейший отвел их в одно из немногих оставшихся мест, где еще зеленела трава и деревья, где вода еще была чистой, а птицы еще радовали слух своим пением. Здесь он показал им волшебную лодку и сказал, что на этой лодке они отправятся в путешествие вниз по реке, а по пути узнают семь тайн жизни. Возвращение тайн жизни поможет людям вернуть земле красоту и гармонию. В поисках истины лодка будет плыть то медленно, то быстро, то устремляться в будущее, то возвращаться в прошлое.

Каждому юноше Старейший из старейших дал по кожаному мешочку. В каждом мешочке лежало семь цветных бусинок - каждая из них была одного из цветов радуги, семь белых бусинок и шнурок. «На вашем пути, - сказал Старейший, - с вами случится семь происшествий, в результате каждого из которых вы обретете новое вдохновение. Очень внимательно наблюдайте за всем, что будет с вами происходить, потому что все эти приключения помогут вам понять, какие законы управляют миром. Как только вы будете готовы к тому, чтобы познать очередную тайну жизни, нанизайте одну белую бусинку - и тайна откроется вам. Для того чтобы крепче запомнить полученную мудрость, нанизывайте цветные бусинки поочередно, и когда ожерелье будет готово, вы поймете, как семь тайн связывают воедино всю жизнь. Закончив свой труд, вы поймете, что поможет людям преодолеть беду».

Молодые путешественники сели в лодку, оттолкнули ее и начали грести, двигаясь вниз по реке. Вскоре они решили, что готовы к своему первому уроку, и нанизали на шнурок белую бусинку. Тотчас же вода в реке стала кристально чистой, и юноши смогли разглядеть живых существ, обитающих в воде: рыб, моллюсков, выдр, бобров, множество странных насекомых и растений. В ту же секунду река стала как зеркало, ясно отражающее все деревья, кусты и травы, всех зверей, птиц и насекомых, живущих на берегу. Юноши очень быстро поняли значение увиденного. Что же это за тайна?

- Вода, суша и даже почва населены разными живыми существами - большими и маленькими, ползающими и летающими, с зубами и хвостами, покрытыми шерстью и чешуей. Для того чтобы запомнить о существовании **разнообразных сред обитания** живых существ и о том, что каждое существо живет там, где оно **смогло приспособиться**, путешественники нанизали красную бусинку.

Юноши продолжали плыть вниз по реке. Как только они добавили вторую белую бусинку к предыдущей, окружающий их мир стал стремительно меняться: появлялись и исчезали земли, на которых было то жарко, то холодно, то влажно, то сухо. Юноши видели тех, кто населял эти земли. Жизнь была повсюду, и, хотя многие существа имели схожие формы, все же было заметно, что все они разные. И юноши познали второй секрет жизни. Что же это за секрет?

- Многообразие **УСЛОВИЙ ЖИЗНИ** поддерживает существующее на земле чудесное **разнообразие** живых существ. Юноши добавили оранжевую бусинку к своему ожерелью и отправились дальше, думая о чудесном разнообразии живых существ - птиц и трав, бабочек и водорослей, грибов и деревьев... Река сделала неожиданный поворот, и путешественников ослепил яркий свет: все живое, что окружало их, светилось изнутри. Казалось, у каждого существа внутри сияло свое собственное солнце, и это солнце было источником его жизни. Юноши поняли, что впереди у них новая тайна, и нанизали очередную белую бусинку. Они увидели кролика, который ел траву. Сияние травы соединилось с сиянием кролика, и свет становился ярче. Вдруг с неба на кролика набросился орел. Путешественники видели, что, по мере того, как орел поедал кролика, сияние зверька соединилось с сиянием птицы и усиливало его. И юноши познали третью тайну жизни. Может ли кто-нибудь из вас сказать, что это за тайна?

- **Тепло и свет солнца** есть в каждом живом существе, энергия и сила солнца пронизывают всю жизнь. Юноши поняли, что без солнца не было бы еды, ведь многие растения необходимы в качестве корма для животных, а многие мелкие животные являются кормом для более крупных. Поэтому они нанизали третью, желтую, бусинку, символизирующую солнце, чтобы запомнить все это.

Путешествие продолжалось, юноши добавили четвертую белую бусинку на шнурок и подготовились к следующему приключению. На берегу сидела старая женщина под огромным платаном. Путешественники спросили ее, что она делает. Показав им семя, которое она держала в ладони, женщина ответила, что ждет, когда вырастет новое дерево. Они стали наблюдать за происходящим. Время летело очень быстро - женщина и дерево старели на глазах, они умерли, сморщились и ушли в землю. А затем появился тонкий росток молодой зелени. И вот на месте старого дерева выросло новое - крепкое и высокое. Благодаря этой женщине-дереву, юноши познали еще одну тайну жизни. Что это за тайна?

- Смерть старого дает жизнь новому, жизнь и смерть связаны в единый большой **КРУГОВОРОТ**, подобный круговороту воды, в котором капельки дождя падают на землю, собираются в реки, затем попадают в океан, а потом назад, в небо. Юноши поняли, что все, что нужно живым существам, берется ими из воздуха, земли и воды, а затем возвращается назад. Тогда путешественники нанизали зеленую бусинку, чтобы она помогла им запомнить урок женщины-дерева. После пятой белой бусинки река превратилась в огромное озеро. Проплывая мимо многочисленных островов, юноши заметили, что на каждом из них выжило только по одному растению и животному, эти существа выглядели большими и слабыми. Но в центре озера им встретился большой остров с различными видами растений и животных. Путешественники увидели, что, несмотря на то, что одни живые организмы помогали друг другу, а другие враждовали между собой, все они благополучно продолжали свое существование. И юноши познали пятую тайну жизни.

- Все в жизни **взаимосвязано и взаимозависимо**: каждое живое существо необходимо для существования других. На свете нет ни вредных, ни полезных существ - все обитатели земли для чего-то или для кого-то нужны. Для того чтобы запомнить это, молодые люди нанизали голубую бусинку и отправились дальше. Они попытались найти путь из озера, но напрасно - никакого продолжения реки не было. Поэтому они вернулись к тому месту, где река превратилась в озеро, и поплыли вверх по течению, в обратную сторону. По пути они добавили шестую белую бусинку. Тут юноши заметили, что хотя и плывут мимо тех же берегов по той же реке, но все изменилось. Там, где раньше лежали огромные валуны, была песчаная отмель. Луг, на котором орел съел кролика, превратился в густой лес.

Они задумались и вскоре постигли шестую тайну жизни. Кто-нибудь из вас может сказать, что это за тайна?

- Все в жизни **меняется**, ничего в мире не остается неизменным.

Путешественники продолжали грести вверх по реке, и вот, наконец, на берегу они увидели Старейшего из старейших. К их удивлению, его окружали самые разные животные - обитатели лесов, рек и лугов. Вместе со Старейшим они спокойно и терпеливо ждали возвращения юношей. Молодые люди подплыли к ним и поведали Старейшему о своих приключениях и тайнах, которые они познали. А потом спросили: «Старейший, а как нам быть с седьмой бусинкой? Разве есть еще какая-то тайна, неведомая нам?» Старейший ответил: «Да, нанижите седьмую белую бусинку, и я дам вам последний урок». И Старейший объявил состязания между юношами и животными, окружавшими его. Самый быстрый из юношей пытался перегнать оленя; самый сильный - побороть медведя; самый лучший пловец состязался с выдрой; самый ловкий пытался поймать белку, скачущую по дереву. И, конечно же, каждый раз юноши проигрывали и жаловались: «О, Старейший, эти состязания несправедливы. У всех этих животных есть особый дар, помогающий им жить так, как они живут. Мы просто не в состоянии одержать победу». Старейший улыбнулся и медленно кивнул. Он сказал: «Вы совершенно правы, но вы должны понимать, что и у вас есть свой дар. У вас есть способность познать семь тайн. Ваша мудрость и есть ваш самый главный дар». Почему Старейший считал это самым главным даром?

- Потому что человек - это единственное существо, наделенное **разумом**, и способное изменить окружающий мир к лучшему или к худшему. **Человек принимает решения**. Юноши нанизали последнюю «радужную» бусинку, фиолетовую, чтобы запомнить эту мудрость, и изумились красоте получившегося ожерелья.

Старейший велел юношам связать ожерелья, надеть их и носить как напоминание о гармонии жизни и ее семи тайнах. В конце он сказал: «Вы совершили великое путешествие и познали семь тайн, которые помогут вам стать ближе к природе. Но самая важная часть вашего путешествия еще впереди - возвращение домой.

Настал час, когда вы должны вернуться к своему племени и рассказать людям об этих тайнах, чтобы они могли вернуть себе и оставить будущим поколениям чистые воды, поющих птиц и ясное небо. Возвращайтесь домой и скажите всем остальным, что они должны жить в мире и гармонии с природой - или же они не смогут жить вообще».

Дерево-очевидец

Попросите детей сочинить историю жизни какого-то конкретного дерева и рассказать ее от его лица. Эта работа может быть коллективной, поскольку детям надо будет не только найти подходящее дерево, возраст которого был бы никак не меньше 100 - 150 лет (лучше - гораздо больше!), но и подобрать соответствующие материалы краеведческого характера. Дерево должно поведать о тех событиях на своей земле, свидетелем которых оно стало. Объясните детям, что их рассказ не должен быть простым перечислением крупных (и очень крупных) исторических событий: отмена крепостного права, основание нового города, война, строительство плотины на реке и т. д. Вся история должна быть пропущена, если так можно выразиться, через «призму сознания» дерева, для которого великая засуха или пожар куда более значимые события, чем, например, революция. Те дети, которые не захотят ограничиться описанием истории только небольшого участка земли, могут использовать следующие приемы: прилетающие птицы постоянно рассказывают о событиях в соседнем лесу; ветер, касаясь ветвей, повествует о том, что происходит, например, в соседней стране; капля дождя рассказывает дереву о событиях на другом континенте.

Природные духи

Предложите детям создать свои собственные природные «духи», используя для этого только природные материалы, но при этом не нарушая покоя живых существ.

В качестве примера можете предложить им такой аромат:

почва + сосновые иглы + солнечный свет = запах прогретых солнцем хвоинок и земли.

Каждый ребенок должен придумать название для своих «духов» и объяснить, что этот запах собой представляет. Дайте детям пять минут для обследования территории и выбора своих ароматов.

Усадите детей в круг и предложите оценить все ароматы, передавая образцы от одного к другому. Поговорите с ними о невероятном многообразии ароматов природы, которое мы из-за нехватки времени не всегда успеваем заметить и оценить.

Природный алфавит

Взрослый называет буквы алфавита (необязательно в алфавитном порядке), а ребенок должен найти вокруг себя что-то, что начинается с этой буквы



Творческая деятельность



Летний коврик

Для коврика нам понадобятся: картон, карандаш, линейка, нитка, две палочки для рамки, травы, цветы, природный материал.

1. Нанесите линии на плотный картон как показано на рисунке 1. Картон может быть квадратной или прямоугольной формы, положить его можно в любом направлении. Интервал между линиями должен быть не менее 2 см. Красные линии разрежьте ножницами.
2. Натяните нить, как показано на рисунке 2, и основательно закрепите ее. Обратная сторона должна выглядеть как показано на рисунке 3.
3. Начинайте плести коврик как показано на рисунке 4. Старайтесь делать это потуже. Используйте разные материалы для достижения лучшего результата. Например, после нескольких рядов трав используйте кору березы.
4. После того, как коврик будет готов, осторожно достаньте верхние петли и проденьте в них палочки, как показано на рисунке 5.
5. Можно сделать большую петлю и повесить коврик на стену.



Рисунок 1

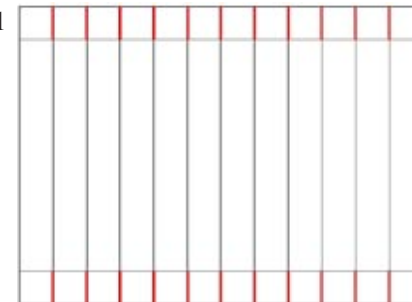


Рисунок 2

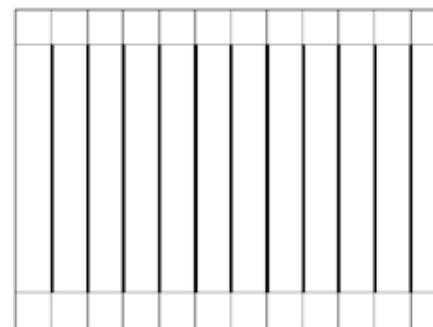


Рисунок 3

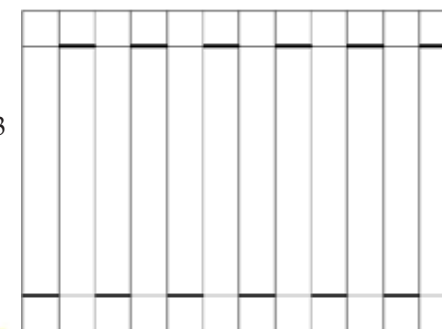


Рисунок 4

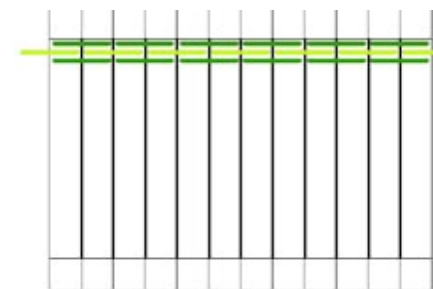
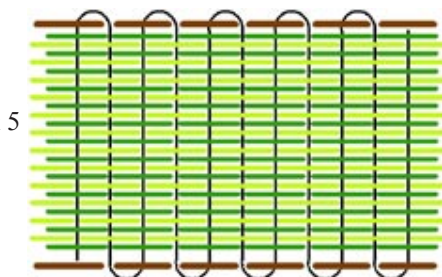


Рисунок 5



Назад к безопасному и экологически чистому искусству

1. Готовим краски

Натуральные самодельные краски

1/2 стакана растительного материала для требуемого цвета (см. ниже)

1 стакан воды

Смешайте полстакана растительного материала и один стакан воды в металлическом сосуде и доведите до кипения.

Продолжайте кипятить на небольшом огне в течение получаса, добавляя воду по мере ее испарения.

Смешайте цвета, чтобы получить различные оттенки и полутона.

Красный, розовый, бордовый и другие оттенки

- Свекла (сок дает разные оттенки, в зависимости от того, кипятить его или нет)

- Клюква

Желтый и его оттенки

- Куркума (пряность, следует довести до кипения и прокипятить)

- Карри (приправа, надо варить в кипяченой воде)

- Луковая шелуха

Зеленый и его оттенки

- Шпинат (сок и бульон дают разные оттенки)

- Зелень (сок и бульон дают разные оттенки)

- Кора дуба

Синий

- Краснокачанная капуста (покрошить и прокипятить с добавлением питьевой соды)

Фиолетовый, сиреневый и т.д.

- Краснокачанная капуста (покрошить и прокипятить с добавлением уксуса)

- Черника, голубика, черная смородина

Оранжевый

- Морковь (сок)

Коричневый

- Какао (густая жижа)

- Кофе (густая жижа)

- Скорлупа грецкого ореха

Натуральные самодельные краски

1 стакан кукурузного крахмала

1/2 стакана воды

1/3 стакана мыльной стружки, растворенной в 1/2 стакана кипящей воды

Натрите на терку кусок самодельного мыла, чтобы получилось третья часть стакана мыльной стружки.

Соедините в миске кукурузный крахмал, воду и растворенное мыло.

Хорошо перемешайте и подождите, пока смесь загустеет.

Разложите смесь в разные миски и добавьте в них натуральные красители разных цветов.

Ваши краски готовы и ждут холста!

2. Делаем бумагу

Для изготовления бумаги нам понадобятся: использованная бумага, мелкаячеистая сетка, деревянная рамка, промышленный скобосшиватель, блендер, кусочки ткани, вода, ведро, краски (можно использовать натуральные красители), крахмал.

1. Натяните мелкаячеистую сетку на деревянную рамку (для этих целей подойдет старая рамка от картины, или можно самим соорудить новую) и закрепите ее концы скобосшивателем или прибейте гвоздями. Мелкаячеистую сетку или сито с отверстиями приблизительно в 1 мм можно заменить оконной противомоскитной сеткой. Сетка должна быть очень сильно натянута. Убедитесь в том, что рамка достаточного велика и соответствует размеру бумаги, которую вы хотите сделать. Дополнительно вам понадобится ванночка, ведро или противень, по размеру больше, чем сама рамка.

2. Переработанная бумажная масса может быть сделана из копировальной, фальцованной, ксероксной, тонкой и грубой оберточной бумаги, бумаги для записок или конвертов - можно использовать все вместе или каждый вид бумаги отдельно. Порвите бумагу на кусочки размером приблизительно 2,5 см² и замочите в воде на ночь. Чем лучше качество бумаги, тем меньше должны быть кусочки и тем дольше по времени следует их замачивать. Например, копировальную бумагу можно порвать на достаточно большие куски и замочить всего лишь на 30 минут, в то время как акварельную бумагу нужно измельчить на куски размером даже меньше, чем 2,5 см² и замочить на два или три дня. Если вам необходимо ускорить процесс, залейте бумагу кипящей водой и дайте ей постоять час или два.

3. Поместите небольшую горсть размокшей измельченной бумаги в блендер, добавьте два стакана воды и взбивайте в течение 15 - 30 секунд. (Или чуть дольше, если у вас был толстый картон или бумага высокого качества). Если бумажная масса слишком густая, добавьте больше воды; но не разбавляйте слишком сильно, иначе у вас получатся тонкие, непрочные листы, с которыми будет сложно работать. Не переживайте, если остаются маленькие частички, которые не разбиваются полностью; они добавят отличительную особенность конечному продукту.

Если у вас нет блендера, можно размолоть кусочки размоченной бумаги, измельчив их в ведре с помощью толстой палки или бутылки, наполненной водой. И хотя именно такое измельчение бумажной массы, а не использование электрических приборов, является истинно оригинальным, заранее предупреждаем: это тяжелая и очень затратная по времени работа.

4. После взбивания выкладывайте бумажную массу в ведро или в большую пластиковую бутылку, пока ее количества не будет достаточно для нескольких листов. Считайте, что одна порция в блендере - это один тонкий лист бумаги. Добавьте 2 чайные ложки растворенного крахмала в бумажную массу. Крахмал предотвращает впитывание чернил в волокна бумаги. Если не добавить крахмал, бумага будет полностью впитывать влагу, и ваши чернила сразу же растекутся по бумаге. Если такое все-таки случится, ненадолго опустите высушенную бумагу в раствор воды с желатином и высушите ее заново. Можете также добавить красители, если вы хотите получить цветную бумагу.

5. Опустите деревянную рамку в бумажную массу, сеткой вниз, затем выровняйте ее, полностью погрузив в смесь. Делайте легкие покачивающие поперечные движения, бумажная масса должна достаточно равномерно распределиться на сетке. Медленно поднимайте сетку, пока она полностью не окажется над водой. Пусть вода стечет над ванночкой. Дождитесь, пока практически вся вода уйдет с бумажной массы, и вот перед вами уже нечто, похожее на новый лист бумаги. Если слой получился слишком толстый, снимите сверху немного бумажной массы. Если слишком тонкий, добавьте ее и снова распределите смесь на поверхности.

6. Уберите с бумаги лишнюю воду. После того, как вы достанете сетку из ванночки, вам необходимо будет удалить с бумажной массы излишки воды. Когда вода перестанет капать (или почти перестанет), осторожно положите кусок ткани (наиболее предпочтительны войлок или фланель) в рамку поверх «бумаги». Очень осторожно прижмите ткань, чтобы выдавить излишки воды. Используйте губку, чтобы убрать как можно больше воды с обратной стороны сетки, периодически выжимая губку.

7. Снимаем бумагу с сетки. Так как бумага уже немного подсохла, убираем ее с сетки. На данном этапе можно выдавить все пузырьки и приподнять уголки. Осторожно снимите ткань с рамки. Влажный лист бумаги должен остаться на ткани. Если он приклеился к сетке, можно либо быстро его оторвать, либо не отжимать от него всю воду.

Разгладим подсыхающий лист бумаги, положив на него другой кусок ткани и осторожно надавив. Это позволит сделать бумагу более гладкой и тонкой. Оставьте второй кусок ткани, пока он впитывает влагу. Затем достаньте бумагу для просушки. Возьмите лист бумаги и положите его на плоскую поверхность, чтобы высушить. Процесс сушки может длиться от нескольких часов до нескольких дней, в зависимости от того, где он лежит.

3. Делаем кисточки

Кисточки очень легко сделать из природного материала. Вам нужно только собрать разные предметы - палочки, перья, листья, мох, сосновые шишки, иголки и т.д. С помощью нити привяжите их к палочкам, и кисточки готовы!



Я и природа

Попросите детей принести свои фотографии. Пусть каждый из них расскажет историю, связанную с этой фотографией - например, ребенок запечатлен на фото в роли пирата, Робина Гуда, охотника, путешественника и т.д. Предложите украсить фотографии природным материалом, соответствующим рассказанной истории.

Отпечатки природы

Подготовьте плоскую поверхность квадратной или прямоугольной формы из пластилина. Сделайте на ней отпечатки растений, камней, палочек, шишек и других материалов. Придайте форму композиции, сделав рамку из пластилина или картона. Залейте все гипсом, разведенным водой до консистенции сметаны. Чтобы избежать образования пузырьков воздуха, первый тонкий слой гипса хорошенько размажьте по поверхности мягкой кисточкой. Через некоторое время оставшуюся массу распределите по всей поверхности, до углов рамки. Когда гипс застынет (через тридцать минут), все вместе погрузите в ванну с горячей водой. Через несколько минут пластилиновый слой сам легко отойдет от слепка. Получившуюся композицию можно раскрасить акварельными или акриловыми красками.



«Лесной ковер»

Материалы: веревки (от 5 до 10 шт.) длиной 1 м, тяжелые предметы или камни по количеству веревок, разнообразный природный материал.

Одним концом веревки крепятся к плоской палочке. На другом конце веревок фиксируются тяжелый предмет. Между веревками вплетается природный материал. Получается «лесной ковер».

Бомбочки из семян

Для изготовления бомбочек нам понадобится песок, земля, глина, вода, семена растений (желательно диких), пластиковые тарелки, кусок пластика для сушки бомбочек, палочки и природный материал для украшения.

1. Смешайте 1 порцию песка, 1 порцию земли и 3 порции глины. Добавьте воду, чтобы получить массу, по консистенции напоминающую пластилин.
2. Слепите шарик приблизительно 3 - 4 см в диаметре. Сделайте в нем отверстие и положите внутрь семена. Закройте отверстие и снова слепите шарик.
3. Каждый украшает бомбочки, как захочет - можно, например, нанести узор на поверхность. Не забудьте сделать достаточно глубокие отверстия в шариках, чтобы вода легко проникала к семенам.
4. Оставьте бомбочки на пластике, чтобы они высохли. После сушки (хотя бы в течение 1 дня) раздайте бомбочки детям. Объясните, что они могут разбросать их на пустырях. Тем самым они помогут возродить леса и деревья.





4-10
человек



8-18
возраст



40 минут



смешанная
группа

Каменное послание

Подготовьте камни различной величины. Пусть каждый ребенок нарисует или напишет на камне свой призыв к защите окружающей среды. Эти камни можно расположить на пляже или в любом кемпинге, они будут сюрпризом для туристов.



Эксперименты





4-16
человек



6-14
возраст



10 минут



смешанная
группа



10-18
человек



8-14
возраст



1 час



смешанная
группа

Масштабированный опыт «Сколько воды на Земле?»

Покажите детям трехлитровую банку с водой. Скажите, что в банке - вся вода, которая есть на Земле, - и пресная, и соленая. Попросите детей перечислить все водные объекты нашей планеты, содержащие как пресную, так и соленую воду. Отлейте часть воды в стакан объемом 200 мл, продемонстрируйте его и скажите, что в стакане - вся пресная вода, которая имеется на Земле (лед, снег, подземные воды, воды рек, озер, болот и т.д.) Отберите воду из стакана пипеткой, уроните 2-3 капли и скажите, что вы пролили всю воду, находящуюся в реках, озерах и болотах всего мира.

Масштабированный опыт «Яблоко»

Возьмите в руку яблоко и скажите: «Все яблоко - это наша Земля. Три четверти поверхности суши занимает вода (С этими словами разделите яблоко на четыре части и три из них отложите в сторону). Четвертая часть поверхности Земли - суша. Если разделить эту четверть пополам, мы получим одну восьмую поверхности Земли - сушу, на которой почва практически отсутствует. Это Антарктида, высокие горы, пустыни и т.д. И еще одну восьмую, которая покрыта почвой, но часть этой территории занята городами, поселками, дорогами и т.д. Если эту одну восьмую разделить еще на четыре части, то только одна из этих частей будет представлять собой ту поверхность суши, которая покрыта плодородными почвами. Но почва - это очень тонкий слой земной коры. Чтобы представить, сколько плодородной почвы на Земле, надо срезать тонкую кожуру яблока.

«Ученые на новом континенте»

Ученые попали на новый континент, кругом незнакомая природа. Необходимо опознать все растения, деревья и дать им новые названия.

Ученые делятся на несколько групп (примерно 4 группы) по 3 человека и расходятся в разные стороны. Каждая группа выбирает какое-то растение, рассматривает его и запоминает все особенности.

Затем все ученые вместе собираются в круг, и каждая группа описывает свое растение. Например, сначала одна группа рассказывает: цветки розовые, листья не имеют стебля, тычинок восемь и т.д. Другие группы ученых отправляются на поиски этого растения. Когда они его находят, возвращаются в круг. Если растение найдено правильно, ему придумывают новое название, например, ромашка солнцевидная и т.д. Затем другая группа ученых рассказывает о своем растении и т.д.

Когда все растения найдены и им даны новые названия, их можно забрать с собой домой, в лагерь, в школу и уже там по определению найти их настоящие названия.

День с букашками

Ловите букашек вместе с детьми.

Вот несколько методов охоты на букашек (подразумеваются все насекомые). Сачок означает бег туда-обратно (старайтесь использовать движение в виде восьмерки) по траве и прочей невысокой растительности. Быстро накройте сачок сверху ладонями, чтобы букашки не разлетелись. Можно использовать белый зонт. Встаньте под деревом и держите зонт вверх дном. Потрясите ветки дерева и соберите всех букашек, которые попадали в зонт. Посадите их в специальные коробочки. С помощью лупы или микроскопа более внимательно разглядите насекомых.

Изучаем букашек

Рисунок до и после. Если ученики рисовали насекомых до прогулки по полю, было бы интересно снова дать им возможность нарисовать этих же букашек. Сравните рисунки, сделанные до и после прогулки. Ученикам было легче или тяжелее рисовать насекомое после прогулки? Лапки насекомого на рисунке остались на том же месте?

Модели леса

Использование трехмерных моделей - хороший способ улучшить восприятие учениками формы и размера животных и растений. Не бойтесь использовать разные материалы и технические приемы; букашки, сделанные из глины, могут жить и в лесу из макулатуры, туалетной бумаги и других недорогих материалов. Отдайте предпочтение использованию экологически чистых материалов, таких как папье-маше.

Битва муравьев

Эстафета для поднятия командного духа и улучшения физической формы.

Сначала расскажите детям об общественном образе жизни муравьев в совместно построенном муравейнике. Затем разделите детей на две команды - «Красные муравьи» и «Черные муравьи».

Эстафета для капитанов команд. «Найди путь домой в темном лесу». Капитаны с завязанными глазами должны пройти дистанцию, преодолевая сложные препятствия с помощью речевых команд.

2. Эстафета «Построй муравейник». Командам предлагается построить «муравейник» из кубиков и баночек от йогурта. При этом каждый игрок может добавить к постройке только один предмет, стараясь сделать это так, чтобы «муравейник» не рассыпался.

3. Эстафета «Передай дальше»

Конкурс на точность и скорость движений. Мяч передается над головами и между коленями.

4. Эстафета «Гусеница»

Дети «паровозиком» проходят дистанцию, преодолевая препятствия и стараясь сделать это аккуратно, т.е. ни до чего не дотрагиваясь.

В розыске. Нужен живым.

Распространение среди учеников объявлений о розыске или описания преступника - отличный способ сделать поиск насекомого более увлекательным. Объявление о розыске может представлять собой рисунок художника-криминалиста - портрет насекомого - или его описание в форме загадки, например:

«В момент преступления злоумышленник был одет в зеленое, однако он был также замечен то ли в коричневой, то ли в красной полосатой одежде. У преступника недоразвитые крылья, в последний раз его видели на ягодном кустарнике. Преступник разыскивается за распространение вони в общественных местах».

Можете составить такое же объявление, но о пропавшем без вести. Не забудьте предложить вознаграждение!

Дом для насекомых

В конце курса обучения сделайте с детьми дом для насекомых. Используйте заранее приготовленные рулоны туалетной бумаги, сухие камыши, веточки, мох, кирпичи, камешки, небольшие кусочки древесины с отверстиями, шишки, сено. Все это можно сложить в виде домика, а можно положить в коробку с отверстиями. Используйте проволоку, скрепляя элементы между собой. Расскажите детям, насколько важен их труд для природы.



Этот проект финансируется
Европейским Союзом
This project is funded by the European Union



Европейский Союз включает в себя 28 государств-членов, которые решили объединить свои передовые знания, ресурсы и судьбы своих народов. В течение 50 лет совместными усилиями они создали зону стабильности, демократии и устойчивого развития, сохранив при этом культурное многообразие, личные свободы и атмосферу терпимости. Европейский Союз неуклонно стремится передавать свои достижения и ценности странам и народам, находящимся за его пределами.

Программа трансграничного сотрудничества Латвия-Литва-Беларусь, реализуемая в рамках Европейского инструмента добрососедства и партнерства, является преемницей Приоритета IIIA Юг Программы добрососедства INTERREG III В региона Балтийского моря на период с 2007 по 2013 гг. Общей стратегической целью Программы является улучшение территориальной сплоченности латвийского, литовского и белорусского пограничного региона, гарантирование высокого уровня охраны окружающей среды, обеспечение экономического и социального благополучия, а также содействие межкультурному диалогу и культурному разнообразию.

В Программе участвуют регион Латгале в Латвии; Паневежиский, Утенский, Вильнюсский, Алитусский и Каунасский уезды в Литве; Витебская, Гродненская, Могилёвская, Минская области и город Минск в Беларуси.

Совместным органом управления Программой является Министерство внутренних дел Литовской Республики.

Веб-сайт Программы: www.enpi-cbc.eu.

Мероприятия на свежем воздухе для детей-инвалидов

Составители: Екатерина Куприс (Catherine Kupris)
Максим Пела (Maxime Pellé)
Фото: Айварас Растенис (Aivaras Rastenis)

При создании брошюры были использованы интернет-ресурсы,
находящиеся в свободном доступе.

Содержание настоящей публикации является предметом исключительной
ответственности Дирекции регионального парка Гражуте (Лигва) и никаким
образом не может отражать официальной позиции Европейского Союза.



Этот проект финансируется
Европейским Союзом
This project is funded by the European Union

