***Игра. ПЛЕТЕНИЕ ПАУТИНЫ***

Эта игра помогает детям понять самые существенные взаимосвязи между всеми членами природного сообщества. Плетение паутины наглядно показывает, как воздух, горные породы, растения и животные функционируют совместно в сбалансированной паутине жизни.

Дети образуют круг. Лидер игры стоит внутри круга и держит в руках клубок веревки. "Кто может назвать какое-нибудь растение нашей местности?.. Капуста... Хорошо. Госпожа Капуста, вот вам конец веревки. Есть ли у нас животное, которое питается капустой?.. Кролики!.. Прекрасно! Господин Кролик, держите-ка веревку здесь, вы связаны с Госпожой Капустой, потому что вы поедаете ее на обед. Ну, а кому на обед подают Господина Кролика?"

Продолжайте соединять детей веревкой, по мере того, как выясняется их взаимоотношение с другими членами группы. Вводите новые элементы и новые связи, такие как другие животные, почва, вода и т.д., пока весь детский круг не будет связан вместе, образуя символ паутины жизни. Вы создали свою собственную экосистему.

Для того, чтобы продемонстрировать, что каждый член необходим для всего сообщества, удалите под каким-нибудь правдоподобным предлогом кого-нибудь из вашей паутины. Например, дерево погибает от пожара или от нападения вредителей. Когда дерево падает, оно тащит за собой все веревки, которыми оно связано с другими, и всех, кто чувствует, как дерево потянуло его веревку за собой, тем или иным образом затрагивает смерть дерева. Теперь пусть все, кто почувствовал рывок в связи с падением дерева, тоже сделают рывок. Этот процесс продолжается до тех пор, пока все дети не почувствуют, что и их затронула гибель дерева.

***Игра. ПИРАМИДА ЖИЗНИ***

Почти всегда в группах верхнего уровня бывает больше детей, чем в группе растений; гораздо интереснее быть медведем или львом, чем одуванчиком или мышкой. Скромность, к сожалению, очень редко способствует развитию воображения. Однако, при таком большом количестве желающих быть наверху пирамиды и, наоборот, соответственно незначительном количестве быть у ее основания, очень трудно построить устойчивую пирамиду.

Предложите некоторым "хищникам" снизить свое положение. Пусть дети сами перестроят свою пирамиду так, чтобы она могла обеспечить пищей всех своих членов (скажите детям, что более крупные ребята могут стать растениями, если захотят). Естественно, чем выше уровень пищевой пирамиды, тем меньше там должно быть членов. Продемонстрируйте важность растений, убрав одно из них из основания пирамиды.

***Игра. РЕЦЕПТ ДЛЯ ЛЕСА***

Для этой игры требуется не менее шести игроков. Дайте каждому ребенку по листочку бумаги и попросите их в тайне от других написать название какого-нибудь животного или растения, произрастающего в вашей местности. Игроки должны будут сделать пирамиду, совсем как в спортзале, но не говорите им об этом до тех пор, пока вы не соберете все листочки бумаги. Теперь начинается самое интересное:

 "Откуда Земля получает энергию?...- От Солнца!... - Правильно.

- А какие формы жизни первыми используют эту энергию? - Растения! - Правильно. А сейчас мы построим с вами пирамиду".

Тут раздаются стоны, так как дети, написавшие на листочках названия растений, осознают свою участь.

"Растения будут располагаться внизу, потому что все животные прямо или косвенно используют их для своего питания. Все "растения" должны встать на четвереньки и выстроиться в линию. Все должны стоять близко друг к другу. Теперь я прочитаю вам названия животных, написанные на листочках, а вы скажите мне - кто из них

травоядное, а кто - плотоядное. Все "травоядные" становятся в ряд, расположенный позади "растений". А все "плотоядные" образуют ряд позади "травоядных".Скажите детям, что каждому из них дается по одному квадратному километру земли, и они могут создать на нем все, что им захочется. На этом участке дети могут посадить свой сказочный лес. в котором будет столько деревьев, животных, гор и рек, сколько они захотят. Не сдерживайте фантазию детей! Чтобы помочь их творчеству, предложите им следующее:

"Для того, чтобы ваш лес был красивым и ярким, вы можете сделать в нем водопады, пусть на него налетают бури и над ним всегда стоит радуга".

Пусть дети запишут, что бы они хотели иметь в своем лесу, а потом нарисуют этот лес. После этого обсудите, смогут ли их леса существовать долгие годы. Например, проверьте, включили ли дети в свой лес всех представителей пищевой цепи: растения, травоядных животных, организмы-редуценты (разлагающие мертвые остатки) - муравьев, грибов, бактерий. Проследите, чтобы дети не забыли про почву и климат.

**Игра. ХИЩНИК-ЖЕРТВА**

Эта игра знакомит детей с пищевой цепью и с механизмом ее действия в природе. На открытом месте образуйте с детьми круг диаметром около 5м. Завяжите глаза двум участникам и поставьте их в круг. Попросите одного ребенка назвать какого-нибудь хищника, который живет в вашей местности, а другой пусть назовет его добычу (жертву). Хищник должен попытаться поймать свою жертву: ориентируясь на слух, выслеживая ее и пытаясь схватить. Если оба "животных" приближаются к кругу, дети дважды хлопают их ладонью. Подчеркните, что во время игры все должны соблюдать тишину, и для того, чтобы все было больше похоже на реальную ситуацию, пусть дети, играющие зверей, имитируют их повадки. Для разнообразия предлагайте детям придумать новых хищников

и жертвы. На некоторых "зверей" вешайте звоночки, чтобы дети могли по-другому вести охоту или пытаться избежать гибели. Если ваш хищник довольно робкий и интерес у детей угасает, сделайте круг уже, так, чтобы хищник и жертва оказались близко друг к другу.