

# КВЕСТ «ДЕНЬ У ЛІСІ»



**1-3** Години



**ЛІС/ПАРК**



**Мотузка, 3 обручі, маркери, заготовки для табличок (лист фанери порізаний розміром А4(210X297), брус до 1 м), роздруковані додатки з сайту <https://ua.fsc.org/ua-ua/nasha-diynist/fsc-lessons> (додаток 1, 2, 6), малюнки з назвами «липа», «сонце», «повітря», «білочка», «горішки ліщини», «комаха», «лелека», «людина», «набір дерев».**

*Якщо кількість учасників більше 10, то бажано утворити кілька команд. Акцентувати увагу на те, що оцінюється не швидкість а якість виконання завдань.*

*Вправи на станціях комбінуються так аби рухливі завдання чергувались з творчими та інтелектуальними вправами.*

*Переходи між станціями – окреме завдання на творчість. Після першої вправи «Хто в лісі живе» учні мають обирати яким чином вони можуть йти далі (як зайчики, як ведмедики, як горобчики тощо), способи не мають повторюватись.*

*Рекомендована кількість станцій – 5.*

*Вправи або станції:*

## **1** Хто в лісі живе.

Діти стають в коло. Їм пропонується назвати тварин, які живуть в лісі. Молодшим пропонується не тільки назвати, а й показати. Старшим пропонується назвати тільки дерева або пташок.

1а. Вгадай тваринку по сліду(тут або окремою наступною зупинкою). Показується аркуш паперу, де роздруковані сліди тварин. На аркуші поруч необхідно роздрукувати тварин, чий слід є на першому аркуші. Учні мають вгадати де чий слід. Рекомендуємо варіант слідів: ведмедя, косулі, бобра, зайця, вовка, лисиці, лося, видри, білки та їжака

## **2** ПІД, ТРИ, МУЙ, ЧИ, СТО, ТУ!

Друкуємо на окремих аркушах 2 набори повідомлення:

ПІД ТРИ МУЙ ЧИ СТО ТУ!

Завдання учнів стати так аби інші могли прочитати текст.

# КВЕСТ «ДЕНЬ У ЛІСІ»



1-3 Години



ЛІС/ПАРК



Мотузка, 3 обручі, маркери, заготовки для табличок (лист фанери порізаний розміром А4(210X297), брус до 1 м), роздруковані додатки з сайту <https://ua.fsc.org/ua-ua/nasha-diynist/fsc-lessons> (додаток 1, 2, 6), малюнки з назвами «липа», «сонце», «повітря», «білочка», «горішки ліщини», «комаха», «лелека», «людина», «набір дерев».

## 3 Павутинка

Дітям прикріплюють малюнки з назвами: липа, сонце, повітря, білочка, горішки ліщини, комаха, лелека, людина. Діти стають у коло, 1 (липа) — тримає клубок ниток та каже: «Я липа, мені потрібне сонце» (передає сонцю клубок). «Я сонце, сонце нагріває повітря» (передає повітря)... «Повітрям дишає білочка». «Білочка їсть горішки ліщини». «На ліщині живуть комахи». «Комах поїдають лелеки». «Лелеки приносять весняне сонечко людині». «Людям потрібне сонце». (Так зав'язується павутинка.) Далі завдання – розв'язати павутинку, не відпускаючи рук.

Примітка: при відсутності малюнків з назвами пропонується попросити дітей озвучити правила поведінки в лісі.

Для підсумку виконуємо вправу Додаток 6 – «Знайди взаємозв'язки»

## 4 Художник і лісовичок

Прочитайте учням твір «Художник і лісовичок» та обговорять взаємозв'язки в лісі. Можна цю вправу обіграти у вигляді рольової гри, де учні матимуть свої ролі «Лісовичок», «Художник», «Дерева», «Комахи», «Птахи».

### «Лісовичок і художник»

Одного разу Лісовичок попросив художника намалювати ліс. Художник намалював дерева: кучеряві берези, могутні дуби, сосни і ялини, тремтливі осики і розкішні липи.

Який же це ліс? – сказав Лісовичок. – Хіба може бути ліс без кущів, трави, квітів? Художник домалював картину: дерева, кущі, квіти, трави. «Ось тепер добре», – похвалив сам себе. Помилювався лісом, повісив картину і поїхав. А коли повернувся, то побачив, що дерева повсихали. Чому?

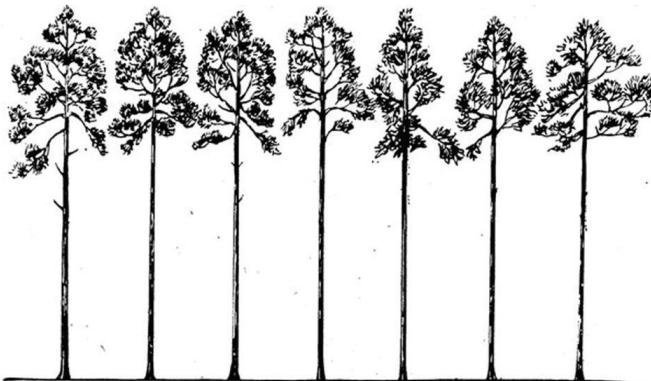
Це тому, що тут немає комах, – сказав Лісовичок.

Художник намалював жуків, метеликів, але ліс знову загинув. Залишилась лише чорна земля та стовбури дерев, покриті комахами. Художник аж злякався. Навіть Лісовичок відсунувся вбік.

– Це ти винний! – закричав художник на Лісовичка. – Ти порадив малювати комах і вони з'їли ліс.

Що робити? Допоможіть, діти. Що ще треба намалювати художнику. (Треба намалювати птахів. Ліс не може жити без тварин).

**Примітка.** Як варіант можна роздрукувати малюнок дерев та попросити домалювати чого не вистачає аби набір дерев став лісом.



# КВЕСТ «ДЕНЬ У ЛІСІ»



1-3 Години



ЛІС/ПАРК



Мотузка, 3 обручі, маркери, заготовки для табличок (лист фанери порізаний розміром A4(210X297), брус до 1 м), роздруковані додатки з сайту <https://ua.fsc.org/ua-ua/nasha-diyalnist/fsc-lessons> (додаток 1, 2, 6), малюнки з назвами «липа», «сонце», «повітря», «білочка», «горішки ліщини», «комаха», «пелека», «людина», «набір дерев».

- 5 Рибак та рибка**  
Ведучий стоїть у центрі кола, тримає скакалку за один кінець - це вудка, діти - рибки. Проводячи скакалкою по підлозі, кружляючи, - «ловить» рибку. Щоб не бути спійманими, рибки підстрибують, коли наближається скакалка. Хто не встиг підстрибнути, той спійманий і виходить з гри.
- 6 Жабенятка (Перехід між станціями)**  
Шлях між станціями проходить через «болото», в якому живе Крокодил (ведучий). Жабенятка (учні) – можуть пересуватись лише по кочкам (папірці форматом A4 загальною кількістю на 1 менше, ніж кількість Жабеняток). Одна кочка може витримати максимум «дві ноги» (або одна людина, або одна нога однієї людини та інша нога-другої). Кочки можна передавати один одному, також Крокодил може її «з'їсти». Також він може «з'їсти» жабеня, яке впало в «болото».
- 7 Вгадай рослину по листочку**  
Показується аркуш паперу, де роздруковані листки дерев (для полегшення частково підписано. Наприклад, тільки перша буква). Завдання – вгадати назву дерева по листочку
- 8 Значення території**  
Для вправи необхідно 3 обручі покласти на землю таким чином, аби їх края були поруч. Тобто утворився трикутник з 3 обручів. Територія всередині – Ліс. Діти – мешканці лісу. Їм пропонується всім заселитись в ліс аби кожен був всередині кола.  
Другий етап – всі виходять з Лісу, а ведучий забирає 1 обруч. Завдання – знов поселитись в Лісі аби жоден не залишився за межами Лісу. Далі- повторюємо з 1 обручем.  
Після гри обговорюємо важливість певної території для мешканців лісу.  
Примітка. Важливо слідувати за технікою безпеки.
- 9 Кросворд**  
Вирішення кросворду з додатку 1.
- 10 Злови хвіст дракона**  
Усі шикуються в колону і кладуть руку на плечі або пояс того хто стоїть попереду. Той, хто стоїть першим – голова дракона, останній – його хвіст. Далі починається найвеселіше. Голова дракона починає полювати за своїм хвостом. Ті гравці, хто ближче до хвоста, можуть всіляко допомагати йому «втїкти» від голови, спритно тікаючи всім хвостом. Однак в спробах схопити хвостик і втекти від мисливця важливо, щоб колона не розсипалася і «дракон» не розвалився.
- 11 Зроби табличку «Підтримуй чистоту!»**  
Учням пропонується придумати найкреативнішу табличку на тему «Підтримуй чистоту», зробити та залишити в лісі.

## КВЕСТ «ДЕНЬ У ЛІСІ»



1-3 Години



ЛІС/ПАРК



Мотузка, 3 обручі, маркери, заготовки для табличок (лист фанери порізаний розміром A4(210X297), брус до 1 м), роздруковані додатки з сайту <https://ua.fsc.org/ua-ua/nasha-diynist/fsc-lessons> (додаток 1, 2, 6), малюнки з назвами «липа», «сонце», «повітря», «білочка», «горішки ліщини», «комаха», «лелека», «людина», «набір дерев».

12

### Знайди FSC(та додаток 2)

На початку гри утворіть 4-5 груп і роздайте кожній кілька зображень екологічних позначок. Запропонуйте учням розглянути позначки, підготувати невеличку розповідь про те, що вони можуть означати і на які товари наносяться. Поки учні готуються, розставте принесені товари з екологічним маркуванням. Завдання – знайти маркування та пояснити його.

Розкажіть дітям про FSC та виконайте вправу з додатка 2.

13

### Я завжди...

Діти стають в коло. Ведучий називає якусь повсякденну звичку, починаючи словами «Я завжди...». Учні уважно слухають, і якщо це корисно для довкілля, хлопають один раз в долоні, а якщо шкідливо – то тупають один раз ногою.