

Черняк Галина Николаевна

Шпунова Светлана Геннадьевна

воспитатели

Муниципальное казенное образовательное учреждение для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей «Детский дом №3»

Кемеровская область, город Ленинск-Кузнецкий

## **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА ПО БИОЛОГИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ 10-13 ЛЕТ «В МИРЕ РАСТЕНИЙ И ЖИВОТНЫХ»**

**Цель:** организация смотра знаний по биологии

**Задачи:** повысить интерес к биологии

- создать стимул в приобретении дополнительных знаний по теме
- научить работать в коллективе
- способствовать развитию внимания, сообразительности
- способствовать формированию экологической культуры и позитивного отношения детей к окружающей природной среде

**Участники:** воспитанники в возрасте 10 – 13 лет .

**Форма проведения:** интеллектуальная игра.

**Условия игры:** игра проводится как внеклассное мероприятие. Выбранные воспитанники делятся на 3 команды по 4-5 человек, занимают места за игровыми столами.

**Реквизит:**

- жетоны
- конверты с заданиями
- лист бумаги и ручка для каждой команды
- карточки с цифрами «1», «2», «3» для команд
- лист для жюри

Игровые задания находятся в семи разноцветных конвертах. Команды по очереди называют цвета, соответствующий конверт вскрывается, из него

достаются карточки с заданиями, которые либо зачитываются вслух, либо вручаются каждой команде.

### Ход занятия

**Ведущий 1:** - Здравствуйте, приветствуем Вас на интеллектуальной игре «Радуга»!

**Ведущий 2:** - Сегодня вам потребуются знания, полученные на уроках биологии.

**Ведущий 1:** - Но помните, что самое точное знание природы лежит за пределами школьных учебников, и в основе его – наблюдения за жизнью живых существ в повседневной жизни.

**Ведущий 2:** - Для этого необходимы такие качества, как наблюдательность, умение подмечать характерные черты животного, размышлять, умение ставить себя на место живого существа и видеть мир его глазами.

**Ведущий 1:** - Этими умениями в совершенстве владели наши предки. Ведь они были связаны с животным миром: надо было знать на каких животных и как охотиться, а каким и сам человек мог послужить хорошим обедом. Позже все знания помогли приучить некоторых животных.

**Ведущий 2:** - На сегодняшней игре мы с вами узнаем много нового о животном и растительном мире. Итак, разрешите считать наше мероприятие, посвящённое неделе биологии, открытым. Давайте окунёмся в мир удивительных, замечательных, многообразных растений животных.

**Ведущий 1:** - Перед вами семь разноцветных конвертов: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый.

**Ведущий 2:** - Каждая команда по очереди называет цвет конверта, после чего из соответствующего конверта зачитывается задание и даётся время на его выполнение. Все команды выполняют выбранное задание. Выполненные задания оцениваются жюри.

**Ведущий 1:** - Прежде, чем мы начнём игру, команды должны придумать себе название. (Представление жюри).

**1. Красный цвет** в нашей игре – это задание на внимательность. Сейчас мы с вами выясним, какая из команд самая внимательная и наблюдательная. В течение нескольких секунд на экране будут демонстрироваться различные животные. Ваша задача – успеть узнать, запомнить, а затем назвать как можно больше из них, а также подметить общую, характерную для всех черту. На подготовку 1 минута, за каждый правильный ответ 1 балл.

(На экране демонстрируются слайды с изображением различных животных, занесенных в Красную Книгу Кемеровской области. Каждый слайд продолжительностью 3 – 5 секунд.)

**2. Оранжевый цвет** связан с тремя словами на букву «о»: отгадай, отыщи, объясни. Предлагается блиц-игра. Необходимо объяснить соответствующую народную примету. Участники команд могут посоветоваться в течение 1-2 минут, после чего отвечают. Зарабатывает балл та команда, которая ответит правильно и потратит на это меньше времени.

1. Объясните, почему так говорят: «Волка ноги кормят» (Объяснение).
2. Объясните, почему: «За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь». (Объяснение).
3. Объясните, почему: «Волков бояться, в лес не ходить». (Объяснение).
4. Объясните, почему так говорят: «Медведь на ухо наступил».

**3. Желтый цвет** символизирует доброжелательность и общительность. Эти качества вам понадобятся, чтобы как можно быстрее сложить пазл. У вас фрагменты, из которых вы должны собрать картинку, на которой изображено лекарственное растение. Растёт в Кузбассе. Оценивается скорость выполнения задания: первой команде – 3 балла, дальше по убыванию. На выполнение задания даётся 5 минут – это контрольное время. (На листе формата А 4 вертикально изображён цветок купальница. Затем лист разрезается на большое количество фрагментов, из которых воспитанники

должны «собрать» изображение. Пока команды выполняют задание, проводится игра со зрителями).

Игра «Зоопарк».

В игре принимают участие 10 – человек. Они рассаживаются по кругу. В центре круга на столе лежат 50 талончиков, сделанных из бумаги. Они образуют кон. Ведущий садится в круг вместе с ребятами, говорит: «А сейчас я приглашаю всех вас совершить экскурсию в зоопарк». Называет животное. Тот, кто сидит справа от ведущего, должен произнести название другого животного, которое начинается с последней буквы сказанного слова. Нужно говорить быстро – чем быстрее, тем лучше. Тот, кто сумеет правильно произнести название, берет себе с кона талончик. А если зазевается, дети хором кричат ему: «Опоздал!». Кто скажет слово, начинающееся не с той буквы – платит штраф, т.е. возвращает на кон один из своих талончиков. Нельзя также называть уже упомянутых животных. За это тоже штраф. Тот, у кого талончиков окажется больше, считается победителем.

**4. Зеленый цвет** – Вопрос сопровождается тремя вариантами ответов, из которых надо выбрать правильный. Показать карточку с номером правильного ответа. Максимальное количество за правильный ответ – 3 балла.

1. Этому замечательному прыгуну его хвост помогает держать равновесие.

(Кенгуру, заяц, обезьяна).

2. На хвосте этого представителя семейства кошачьих есть пушистая кисточка, а в ней острый коготь.

(Тигр, рысь, лев).

3. Его хвостик летом серый, а зимой белый.

(Волк, заяц, мышь).

4. Её хвост похож на хлыст, им здорово отгонять кусачих насекомых.

(Корова, коза, лошадь)

5. Её пушистый рыжий хвостик весело мелькает между зелёных веток и служит своей хозяйке парашютом во время прыжков. Этот грызун самый

распространенный в Кузбассе среди грызунов около, 70 тысяч особей, в добыче пушнины ее шкурки занимают чуть ли не первое место.

(Лиса, волчица, белка)

6. Он ловил хвостом рыбу в проруби. На снегу оставляет след , вытянутый в одну линию.

(Медведь, волк, бобр )

7. У этого великана нос намного длиннее, чем хвост.

(Слон, жираф, буйвол)

8. Хвост этого животного хорошо замечает следы своего хозяина, особенно на снегу.

(Лиса, волк, мышь)

**5.Голубой цвет** – загадочный. Это цвет неба и цвет воды, цвет нашей планеты. В нашей игре этот цвет связан с ребусом. Командам раздаются листочки с ребусами. Время выполнения пять минут. Решённые ребусы отдаются жюри, они подводят итоги. Все вместе разбираем ребусы.

(Пока команды выполняют задания, проводится викторина со зрителями «Знаешь ли ты птиц?»). Вопросы викторины:

1.Какая птица появляется у нас с первым снегом? ( снегирь ).

2.У какой птицы в лесу есть «кузница?» (дятел).

3.Какая птица умеет бегать по стволам деревьев вниз головой? (поползень).

4.У какой птицы птенцы появляются зимой? (клест).

5.Какая птичка в нашей стране самая маленькая? (золотой королек).

6.Клювы каких птиц показаны на слайде? Как клювы помогают этим птицам добывать корм?

Подводятся итоги викторины.

**6.Синий цвет:** задание: соедини по точкам. Командам раздаются листочки с заданием. Время выполнения 5 минут. Что вы можете рассказать о повадках этого животного.

**7. Фиолетовый цвет** ассоциируется с фантазией, творчеством, изобретениями.

Командам предлагается изобразить:

«медведь проснулся от спячки»;

«белка грызёт орешки»;

«лиса на охоте».

Жюри подводит итоги. Награждение.