

## Сценарий спортивного экологического мероприятия

### «ДЖУНГЛИ»

#### Цели и задачи:

Расширение и углубление знаний у детей о животных, природных явлениях.

Развитие коммуникативных навыков.

Создание положительного настроения, ситуации успеха.

Воспитание чувств любви и сострадания к животным.

**Материалы:** шапки и хвосты мартышек, воздушные шарик на длинных резинках, жетоны, мелкие игрушки животных-детенышей, листы бумаги с изображениями или названиями различных предметов, бубен или музыкальное сопровождение, скакалка, предметы или картинки с изображением лакомства для животного, мелки или фломастеры, листы белой бумаги на мольбертах. **Загадки для игры:**

*Шел, шел, да в землю ушел (Дождь)*

*Что за звездочки резные на пальто и на платке? Все сквозные-вырезные, а возьмешь – вода в руке (Снежинки)*

*Поднялись ворота, всему миру красота. Приказало солнце - стой семицветный мост крутой! Туча скрыла солнца свет – рухнул мост. А щепок нет (Радуга)*

*Висит за окошком кулек ледяной – он полон капли и пахнет весной (Сосулька)*

*Солнце по небу гуляло, солнце к вееру устало, прошептало: спать пора...И уснуло до утра (Закат)*

*В тишине осенних роц золотистый льется дождь (Листопад)*  
*Не зверь, а воет (Метель)*

*В небе желтый цветок круглый год не вянет, и любой лепесток до земли достанет (Солнце)*

#### Ход мероприятия:

##### 1. «Веселые мартышки»

*Мартышки очень любят дразниться и бросаться различными предметами – шишками, бананами, ветками в окружающих.*

По бокам беговой дорожки стоят «мартышки» (по 4-6 человек), в руках держат воздушный шарик на длинной резинке, резинка закреплена на

запястье руки. По команде все остальные игроки пробегают вдоль дорожки. Мартышки бросают в пробегающих шарики. Тот, кого «мартышки» запятнали, выходят из игры. Игра продолжается 3-4 раза. Жетоны даются тому, кого не запятнали и «мартышкам», которые запятнали больше игроков.

## 2. «Спрячь детеныша»

*Животные, как и люди очень заботятся о своих детенышах. Когда родители-животные уходят на охоту или добывание пищи, они прячут детенышей в норы или укромные места.*

Одна половина играющих – взрослые животные - прячет «детеныша» (мелкие игрушки животного), вторая половина играющих – хищники – старается найти «детеныша». Жетоны даются тем взрослым животным, чей детеныш не найден и тем хищникам, кто нашел детеныша.

## 3. «Препятствия»

*Животным могут вредить многие предметы, особенно, если их выбрасывают люди, отдыхающие в лесу. Некоторые вредные предметы могут даже привести к смерти животного.*

На земле лежат перевернутые листы бумаги с надписями или изображениями различных предметов. Игроки бегают вокруг листов под музыку или бубен, по команде – поднять любой лист бумаги, если предмет на листе нужен для жизни и развития животного, игрок получает жетон. Тот игрок, у кого предмет вреден для животного – выбывает из игры.

## 4. «Капкан»

*Охотники-браконьеры любят ставить для ловли животных капканы, которые могут покалечить животное на всю жизнь, а ведь раненному животному, если ему удастся вырваться из капкана очень трудно добывать себе пищу. Скорее он станет добычей для более сильного хищника. Страшно представить, что станет с детенышами такого раненого капканом животного.*

2-е игроков или взрослых крутят скакалку, игрокам необходимо пробежать через вращающуюся скакалку – капкан, взять предмет или картинку еды для животного и вернуться обратно. Жетон дается тому, кто пробежал туда-обратно через капкан, не попавшись в него.

## 5. «Природные явления»

*Природные явления играют немаловажную роль в жизни животных. Некоторые животные укладываются спать с наступлением холодов и пробуждаются с наступлением весны,*

*некоторые утепляют свои жилища, некоторые перебираются ближе к жилью людей для более легкого доступа к еде.*

За чертой на асфальте или полу лежат мелки. Ведущий читает загадку. Тот, кто знает отгадку – бежит за черту и рисует загаданный предмет природного явления. Если игрок нарисовал неправильную отгадку – он выбывает из игры. За правильно нарисованную отгадку – жетон.