

Отдел образования, спорта и туризма Оршанского райисполкома

**Государственное учреждение дополнительного образования
«Оршанский районный центр физической культуры,
туризма и краеведения детей и молодежи»**

Методические рекомендации

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНТЕРЕСАМ КРАЕВЕДЧЕСКОГО НАПРАВЛЕНИЯ: ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ОРЦФКТКДиМ



Орша, 2017

Рецензенты:

- директор государственного учреждения дополнительного образования «Оршанский районный центр физической культуры, туризма и краеведения детей и молодёжи» С.И. Гвоздев;
- заместитель директора по воспитательной работе государственного учреждения дополнительного образования «Оршанский районный центр физической культуры, туризма и краеведения детей и молодёжи» О.Н. Гелахова;
- методист отдела краеведения государственного учреждения дополнительного образования «Оршанский районный центр физической культуры, туризма и краеведения детей и молодёжи» М.В. Никифорова.

Составители:

творческая группа: педагоги дополнительного образования:
Л.А. Соротокина, О.М. Пашкович, А.М. Загорельская, Е.Н. Балашова;
культурорганизатор – Т.П. Жукова.

Рекомендовано методическим советом государственного учреждения дополнительного образования «Оршанский районный центр физической культуры, туризма и краеведения детей и молодёжи»
Протокол № 2 от 17. 01. 2017г

Методические рекомендации «Применение игровых форм на занятиях по интересам краеведческого направления: из опыта работы педагогов дополнительного образования ОРЦФКТКДиМ»; ГУДО «Оршанский районный центр физической культуры, туризма и краеведения детей и молодежи». – Орша, 2017. – 67 с.

Методические материалы раскрывают игровые формы и методы организации образовательного процесса, основанные на местном краеведческом материале, которые используют в работе педагогами дополнительного образования отдела краеведения Оршанского районного центра физической культуры, туризма и краеведения детей и молодежи.

Материалы сборника рекомендованы педагогам общего среднего, дополнительного образования, а также заместителям директоров по воспитательной работе для использования на занятиях по краеведению, факультативных, учебных занятиях и для организации внеклассных мероприятий.

ГУДО «Оршанский районный центр физической культуры, туризма и краеведения детей и молодежи»

СОДЕРЖАНИЕ

Актуальность использования игровых форм с учащимися на занятиях по интересам краеведческого направления	3-6
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОДГОТОВКЕ, РАЗРАБОТКЕ, ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ ФОРМ С УЧАЩИМИСЯ НА ЗАНЯТИЯХ И КРАЕВЕДЧЕСКИХ МЕРОПРИЯТИЯХ	7-21
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	22
ЛИТЕРАТУРА.....	23
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	24
Приложение 1. Настольная краеведческая игра «Зоологические карты»	25-43
Приложение 2. Настольная игра «Краеведческое лото».....	44-55
Приложение 3. Игра «Краеведческая мишень».....	56-62
Приложение 4. Игра-викторина «Меткий стрелок».....	63-67

Актуальность использования игровых форм с учащимися на занятиях по интересам краеведческого направления

Без игры не может быть полноценного

умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

Жизнь – единая неразрывная связь времен. И на самом деле, мы живем как бы в трех временах – в прошлом, настоящем и будущем. Мы живем там своими потомками. Поэтому будущее должно интересовать и волновать нас не меньше прошлого. Жизнь – это единая материя. Мы составляем ее, а она нас.

Поэтому, порой даже на инстинктивном или подсознательном уровне, пытаемся узнать больше о себе, о родной земле в прошлом, настоящем и будущем. Следовательно, и неизбежно, что все мы в разной степени изначально краеведы, ведаем родную землю и себя на ней.

Мы – капли океана под названием Человечество. А наша малая родина – это неотъемлемая частица страны. Исследуя эту частицу, можем определить судьбу нашего конкретного исторического пространства и, значит, нашу собственную...

Краеведение, как никакая другая дисциплина, воспитывает у подростков причастность к истории своих предков, заставляет задуматься о прошлом и настоящем через поиск, исследования, изучение традиций и обычаев родного края, познание своих корней, неразрывной связи с предшествующими поколениями, т. е. формирует те ценности, которые необходимы именно сегодня: патриотизм, духовность, национальное самосознание.

Особенностью организации образовательного процесса во внепрограммном краеведении является широкое использование различных методов и форм краеведческой и познавательной деятельности учащихся. Образовательные программы объединений по интересам краеведческого профиля направлены на комплексное краеведение. Их содержание включает последовательность и преемственность рассмотрения тем и проведение краеведческой работы. На практике педагоги-краеведы при организации краеведческой работы огромную роль уделяют проведению таких мероприятий как походы, экскурсии по родному краю, посещение музеев, исторических и памятных мест города и многое другое.

Вместе с этим деятельность краеведческого объединения по интересам никак не может обойтись без обыкновенных аудиторных занятий, доля которых зачастую составляет 50-60 %.

Занятия краеведческого объединения по интересам чаще всего планируются после 6-7 часов напряжённой школьной деятельности, либо на выходной день, когда детям не хочется лишний раз окунаться в атмосферу, в которой они работали, целую неделю. Практика показывает, что даже при самой высокой степени подготовленности педагога, учащиеся неохотно посещают краеведческие занятия, похожие на обычные уроки.

Поэтому в последнее время на занятиях, очень часто говорят педагоги, приходится слышать от учащихся «А давайте лучше поиграем!». Так почему же «лучше поиграем?»

Во-первых, наверное, потому, что ученику по своей природе нравится играть. Игра — это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. «Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие — чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.»

Во-вторых, уникальная особенность игры состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, вообразить то, чего он не видел. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

В-третьих, в игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма занятия противостоит пассивному слушанию или чтению. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. Порой, в процессе игры некоторых детей узнаешь с другой стороны, раскрываются скрытые таланты, застенчивые дети проявляют незаурядные способности, пассивный ребёнок способен выполнить такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

В - четвёртых, мы знаем, что дети энергичны и подвижны и невозможно заставить их «тихо посидеть» в течение всего занятия. И поэтому всю неисчерпаемую энергию можно направить в нужное русло. Таким образом, совместив полезное с приятным.

В-пятых, игра положительно влияет на формирование познавательных интересов. Она содействует развитию таких качеств как самостоятельность, инициативность.

Игровая методика особенно важна на начальном периоде обучения, т.к. вовлекая учащихся в процесс творчества, создает на занятиях положительную атмосферу, благоприятствует общей заинтересованности к краеведению, способствует развитию коммуникативных навыков у учащихся.

Занимаясь с учащимися в классе, педагог дополнительного образования в основном применяет малоподвижные игры для закрепления знаний на разных этапах занятия и для получения новых знаний по темам образовательной программы объединения по интересам. Это игры, в которых может участвовать различное количество детей, участники играют сидя, стоя либо же игровое пространство ограничено небольшим помещением. К ним относятся: настольные, предметные, тренинговые, интеллектуально-познавательные, сюжетные, ролевые, творческие конкурсы; игры со словами и др.

Специфика краеведения существенно усложняет задачу педагога. В большинстве случаев он сам должен придумать игру, либо адаптировать существующую, наполнив её необходимым содержанием, самостоятельно подготовить раздаточный материал, т.к. на сегодняшний день специально созданного банка краеведческих игр не существует.

В данном методическом сборнике педагоги отдела краеведения «Оршанского районного центра физической культуры и краеведения детей и молодёжи» предлагают игровые формы, основанные на местном краеведческом материале, которые успешно адаптированы и апробированы ими на своих занятиях. Игры предназначены для учащихся среднего школьного возраста, когда у подростков наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, стремление к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Педагогической целесообразностью для создания сборника «Игровые формы на занятиях по интересам краеведческого направления» является то, что он сможет оказать помощь педагогам при выборе форм и методов для закрепления и расширения знаний учащихся по истории родного края. Используя игровые формы, педагог будет способствовать не только приобщению учащихся к изучению краеведения, но и тем самым окажет помощь в развитии их творческих способностей, логического мышления, а также в расширении кругозора.

Факторы, сопровождающие игру – интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение, а на краеведческих занятиях и мероприятиях позволяет в увлекательной форме решить главную задачу – познать историю своей малой родины.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОДГОТОВКЕ, РАЗРАБОТКЕ, ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ ФОРМ С УЧАЩИМИСЯ НА ЗАНЯТИЯХ И КРАЕВЕДЧЕСКИХ МЕРОПРИЯТИЯХ

Игра является одной из приоритетных форм воспитательной работы с учащимися. Особенно детям нравятся подвижные игры на воздухе. Но, по разным причинам, не всегда есть возможность для уличных игр. Поэтому каждый педагог дополнительного образования должен уметь занять детей в помещении, иметь свою «копилку» малоподвижных игр и развлечений.

Важна роль педагога, который организует игровое пространство, игровую ситуацию. Умение пригласить в игру столько участников, сколько необходимо, объяснить сам процесс игры – все это требует от педагога высокого профессионализма.

Технология проведения игр заключается в том, чтобы ребенок мог самовыразиться, самоутвердиться, познать себя и других, чтобы детям в игре было легко и уютно.

1. Организуя игру, важно рассматривать каждого ребенка как индивидуальность, способную проявить свое личное «Я», в игре ни в коем случае не должно быть элементов, связанных с риском для здоровья детей; недопустимо унижать достоинства детей, игра должна соответствовать возрасту и особенностям детей, используемые в игре атрибуты должны быть гигиеничны, безопасны, удобны и эстетичны, каждая игра должна создавать эмоциональный настрой даже для проигравших детей.
2. В организации и проведении игры важна методика объяснения игры. Не следует начинать игру с ее названия или пересказа содержания, т.к. это снижает интерес к ней. Желательно начинать объяснение игры со вступления, которое должно быть связано с темой занятия или игровой ситуацией. Лучшим вариантом считается объяснение по ходу игры и организации ее участников.
3. Задача педагога в объяснении игры состоит в том, чтобы организовать не только тех детей, которые участвуют, но и болельщиков. Технология объяснения игры должна соответствовать ряду требований: ясность и четкость в изложении; эмоциональная выразительность и достаточная громкость независимо от количества игроков; объяснение должно быть максимально показательным. В этом участвуют в

зависимости от игры или сам педагог или дети. Например, педагог объясняет задание, а капитан каждой команды показывает всем остальным детям, что нужно делать,

4. В процессе игры между педагогом и детьми должен быть диалог. Если игра носит словесный характер, то педагог должен повторить ответ ребенка независимо от того, правильный он или нет. В таком случае дети внимательно следят за происходящим.
5. Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой. Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре. Если зрелищный запас исчерпан, то следует снять это задание или заменить его другим.
6. Педагог должен поощрять участников или группу участников словами «спасибо», «молодцы», «умницы» и т.д. Предложить поаплодировать участникам за удачное выполнение игрового задания, раздать призы. При подведении итогов возможны следующие варианты: если проводятся тематические игры, в которые участвуют команды, то для оценки конкурсов необходимо жюри; другой формой оценки игры может быть жетонная система. Не менее значим ритуал награждения победителей. Сначала желательно высказать несколько добрых слов в адрес проигравшей команды, которая заняла «почетное место», а затем наградить победителей. Награды не должны быть равноценными. Могут быть продуманы награды для активных болельщиков, зрителей в виде вымпела, рисунка, игрушки, значка и т.д.

Необходимо отметить ряд требований к педагогу-организатору игры. В первую очередь – это доброжелательное отношение, внимание к каждому ребенку и коллективу детей, добросовестная подготовка и профессионализм педагога. Особые требования предъявляются также к культуре речи, выразительным средствам языка, эмоциональности.

Представленные ниже краеведческие игровые формы помогут организовать учебный процесс как увлекательное занятие, а также будут способствовать появлению активного познавательного интереса у учащихся при организации, в том числе, и воспитательной работы.

1. КРАЕВЕДЧЕСКАЯ МОЗАИКА

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Краеведческие слёты, неделя краеведения в школе, кружковые занятия, другие мероприятия.	5-8 классы	Участвуют несколько команд.	Каждая команда получает разрезанные картинки краеведческих объектов, которые необходимо собрать, распознать и немного рассказать о них.	Побеждает команда, быстрее всех собравшая картинку и наиболее ярко раскрывшая её смысл.

Пример: Краеведческая мозаика “Таинственный город”.

2. КРАЕВЕДЧЕСКАЯ РУЛЕТКА

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Краеведческие слёты, неделя краеведения в школе, кружковые занятия, другие мероприятия.	5-8 классы	Участвуют несколько команд.	В игре участвуют по 1-му игроку от команды. Волчок указывает на того, кто будет отвечать первым. Если ответ дан неверный, игрок садится на место. Волчок указывает на следующего игрока.	Итог подводится по количеству баллов за правильные ответы, набранные командой в процессе игры.

3. ИГРА “ОЖИВШАЯ КАРТИНКА”

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	5-8 классы	Участвуют две команды.	Команда-участник, прослушав вопрос ведущего, должна отыскать соответствующую картинку и закрепить её на специальном стенде, при этом опередив другую команду.	Побеждает команда, быстрее всех закрепившая большинство картинок на стенде.

4. КРОССВОРДЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КРАЕВЕДЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Краеведческие слёты, неделя краеведения в школе, кружковые занятия, другие мероприятия.	5-11 классы	Участвует несколько команд.	Используется как отдельное задание, как метод закрепления пройденного материала (педагог раздаёт заготовки учащимся, как домашнее задание; учащиеся сами разрабатывают небольшой кроссворд).	Побеждает команда, ответившая на максимальное количество вопросов.

Примеры:

1. Краеведческий кроссворд “Гербы Витебщины”
2. Краеведческий кроссворд “Их судьбы связаны с Оршанщиной (Витебщиной)”
3. Кроссворд “Мой любимый город” и др.

5. КРАЕВЕДЧЕСКИЕ ЗАГАДКИ

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Краеведческие слёты, кружковые занятия, другие мероприятия.	5-8 классы	Участвует несколько команд. Используется как отдельное задание, как метод закрепления пройденного материала (учитель раздаёт заготовки ученикам), как домашнее задание (ученики сами разрабатывают небольшой кроссворд).	Капитану команды выдаются карточки с загадками, на которые он после того, как прочитает про себя, должен ответить и свой ответ донести без слов, а только жеста и мимикой до остальных членов команды.	Побеждает та команда, которая быстрее и больше всех дала правильных ответов.

Пример: чырвоная дзюба, стракаты, крылаты, чырвоныя пяты, на лузе – цыбаты. (БУСЕЛ)

Руплівец лясны, у небе – крылаты. У хвораі сасны лекар заузяты. (ДЗЯЦЕЛ)

6. ТУРНИР ЗНАТОКОВ

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Краеведческие слёты, неделя краеведения в школе, кружковые занятия, другие мероприятия.	5-8 классы	Участвует несколько команд.	Команды-участники турнира заранее подготавливают не менее 15 вопросов на определённую тему (например: «Природа Оршанщины»; народный фольклор Оршанщины на тему природы (загадки, легенды, приметы погоды и др.)). Вопросы должны звучать в виде теста (три варианта ответа, один из	Команды, ответившие на большее число вопросов, проходят в следующий этап конкурса. Проигравшие выбывают. Примечание: если во второй тур выходит нечётное

			которых правильный). Турнир проводится по олимпийской системе. После проведения жеребьёвки команды разделяются на несколько групп (по двум командам) и задают друг другу три вопроса (по одному от каждой категории).	количество команд, из выбывших команд проводится дополнительный отбор одной команды. В финале определяется победитель.
--	--	--	--	--

7. КРАЕВЕДЧЕСКОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Краеведческие слёты, неделя краеведения в школе, кружковые занятия, другие мероприятия.	6-11 классы	Соревнование проводится по одной возрастной группе.	Может проводиться в форме «игра по станциям» в помещении или свежем воздухе. Команда в составе не менее 6 человек проходит (пробегаёт) определённое количество пунктов (станций). Команда получает маршрутный лист. Если игра проводится на улице, то команда получает ещё спортивную карту и компас. Общая протяжённость дистанции до 1,5км. На каждом пункте находится судья.	Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Примерное название краеведческих пунктов:

- «Архитектурное наследие» (соотнести предлагаемые объекты с областью РБ и назовите их).

- «Лесной стрелок» (команда «выбивает» вопросы по различным темам.

Примечание: зелёный сектор – «Растительный мир», красный сектор – «Животный мир», синий сектор - «Водный мир»).

Если бросок был произведён мимо – автоматически неправильный ответ, если в самый центр – правильный ответ. Всего команда имеет 5 выстрелов.

- «Юный геолог» (определение полезных ископаемых региона);

- «Лесная аптека» (отгадать и рассказать о лекарственном растении).

8. БЛИЦ-ТУРНИР

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Краеведческие слёты, неделя краеведения в школе, кружковые занятия, другие мероприятия.	7-11 классы	Участвует большое количество команд.	Ответ на предложенный вопрос - поднятая рука.	Команда победитель – самое большое количество ответов за минимально определённое время.

Пример: “Что ты знаешь об Орше?” (Блиц-опрос для учащихся, посвящённый 950-летию города Орши).

9. КОМПЛЕКСНАЯ КРАЕВЕДЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Краеведческие слёты, неделя краеведения в школе, кружковые занятия, другие мероприятия.	7-11 классы	Участвуют представители (1-2 человека, можно и вся команда) от разных команд.	Каждая команда получает заранее подготовленный буклет с вопросами. Викторина распечатывается в виде брошюры и сшивается. В примере правильные ответы выделены.	Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. При составлении викторин необходимо уделить внимание на: - грамотность, последовательность и логичность предлагаемых заданий; - наглядность, иллюстративность предложенных заданий; - использование различных дидактических форм подачи необходимого материала. Поставленные вопросы должны нести дополнительную информативность по изучаемой теме.

Пример краеведческих викторин:

Викторина “Навечно в памяти народной...”

ЧАСТЬ 1. Определите правильный ответ (тест)

ЧАСТЬ 2. Соотнесите элементы.

ЧАСТЬ 3. Определите понятие.

ЧАСТЬ 4. Определите историческую личность.

ЧАСТЬ 5. Дайте развернутый ответ.

10. ТЕСТ-ЭСТАФЕТА

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	7-11 классы	Участвуют две команды. Каждая команда получает подготовленные тесты или разрабатывает их сама до соревнования по одной теме (по 15-20 вопросов).	Команда поочередно вытягивает тестовый вопрос, предложенный другой командой, отраженный на специальной карточке.	Побеждает команда, ответившая на большее количество вопросов.

Пример: тест-эстафета “Оршанщина в годы Великой Отечественной войны”

11. КРАЕВЕДЧЕСКИЕ ФАНТАЗИИ

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Краеведческие слёты, неделя краеведения в школе.	5-9 классы	Участвует от 2-х и более команд.	Всем командам-участникам даётся задание (на время) – сделать поделку, блюдо или другое. Тематику можно оговорить заранее.	Побеждает команда, у которой получилось наиболее интересная «фантазия».

12. ИГРА «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Занятия по краеведению.	3-6 классы	Участвует от 2-х и более команд.	Чтобы изготовить эту игру, необходимо подобрать фотографии (открытки) «старого города» и современного. Те же улицы и здания, но век спустя. На верхнюю часть цветного картона наклеиваем фото из прошлого, а на нижнюю часть фото того же места, но из настоящего.	Побеждает команда, у которой получилось найти все отличия на фото за отведённое время.

13. ИГРА «СОБЕРИ КУБИКИ» (наборы из шести и из двенадцати кубиков)

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Занятия по краеведению.	3-6 классы	Участвует от 2-х и более команд.	Чтобы изготовить эту игру, пригодятся старые кубики, открытки и фотографии (два экземпляра). Первый экземпляр открыток и фотографий разрезаем на необходимое количество частей и наклеиваем на кубики. Старым кубикам даём новую жизнь. Второй экземпляр дети используют, как образец.	Побеждает команда, у которой получилось быстрее собрать полную картинку, соответствующую образцу на кубике.

14. ИГРА «СОБЕРИ МОЗАИКУ»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	1-7 классы	Участвует от 2-х и более команд.	Педагог предлагает участникам собрать целую картинку из различных разрезанных частей.	Побеждает команда, у которой получилось быстрее собрать полную картинку.

15. ИГРА «УГАДАЙ КАРТИНКУ ПО ФРАГМЕНТУ»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	5-7 классы	Игра может быть индивидуальной или командной.	Предварительно разрезается на фрагменты картинка краев. объекта. Уч-ся даётся задание: рассмотрев несколько картинок, отгадать ее название по одному фрагменту.	Побеждает учащийся или команда, у которой получилось быстрее определить название объекта.

16. ИГРА «УЗНАЙ ПОСЛОВИЦУ ПО РИСУНКУ»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	1-7 классы	Игра может быть индивидуальной или командной.	Предварительно педагог изучает пословицы с учащимися, а затем игра проводится или на этапе закрепления пройденного материала, или в начале следующего занятия.	Побеждает команда или игрок, у которой (го) получилось быстрее узнать пословицу по рисунку.

17. ИГРА «ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ - НАРИСУЙ ОТГАДКУ»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	1-5 классы	Игра может быть индивидуальной или командной.	Учащимся раздаются карточки с разными загадками (если для команд, то загадки должны быть одинаковыми).	Побеждает команда или игрок, у которой (го) получилось быстрее и правильно нарисовать отгадку.

18. ЗАНЯТИЕ-ИГРА «ДОМИНО»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия	5- 8 классы	Игра проводится на занятии как один из этапов групповой работы для повторения и закрепления знаний по всей теме или по нескольким темам. Предполагается наличие нескольких комплектов игр, чтобы активизировать работу учащихся. В каждой группе обязательно наличие арбитра, который будет оценивать	Для игры готовятся карточки, каждая из которых делится на две части. В этих частях размещаются задания и ответы. Карточки раздаются участникам игры. Играющие по очереди расставляют карточки так, чтобы каждая следующая карточка была логически связана с предыдущей. При этом необходимо теоретически обосновать тот факт, который написан на карточке игрока. Если учащийся неправильно	Выигрывает тот, кто первым выставил все карточки.

		правильность ответа. Им может быть наиболее успешный учащийся группы.	выставил карточку или не сумел объяснить причину ее выставления, то он пропускает ход. Игрок может воспользоваться помощью арбитра, но при этом теряет 100 очков.	
--	--	---	---	--

19. ЗАНЯТИЕ-ИГРА «РУССКОЕ ЛОТО»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	5- 8 классы	В игре участвуют пять команд. Эту игру можно проводить на занятиях обобщающего повторения или по всему курсу.	Каждая команда получает карточку, в которой указаны номера десяти вопросов. Педагог или ведущий игры достает из мешка бочонок с номерами. Команда, у которой в карточке есть этот номер, получает право на ответ. Если ответ верный, то команда получает бочонок и ставит его на соответствующий номер в карточке. Если команда не смогла правильно ответить на вопрос, то бочонок остается у ведущего и право ответа получает другая команда, которая получает за правильный ответ жетон. За этот жетон можно выкупить тот бочонок, который был вынут из мешка, но остался у ведущего.	Побеждает та команда, которая первой поставит бочонки на все номера карточки.

20. ЗАНЯТИЕ-ИГРА «АУКЦИОН»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	5- 8 классы	В игре участвуют 3-5 команд.	На торги выносятся задания по какой-либо теме, причем педагог заранее договаривается с	Побеждает та команда, которая первой

		Эту игру можно проводить на занятиях обобщающего повторения или по всему курсу.	ребятами о теме игры. В игре участвуют 3 – 5 команд. С помощью проектора на экран проецируется лот № 1 – пять заданий на данную тему (можно задания заранее написать на доске, на плакате, или использовать готовые, распечатанные тексты). Первая команда выбирает задание и назначает ему цену от 1 до 5 баллов. Если цена этой команды выше тех, что дают другие, она получает задание и выполняет его. Остальные задания должны купить другие команды, Если задание решено верно, команде начисляются баллы (или часть их) снимаются. Достоинства этой простой игры в том, что при выборе задачи учащиеся сравнивают все пять задач и мысленно прокручивают ход их решения.	поставит бочонки на все номера карточки.
--	--	---	---	--

21. ЗАНЯТИЕ-ИГРА «ЛАБИРИНТ»

(смотр знаний по теме, разделу, и т. д.)

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	5- 8 классы	Группа разбивается на 3 – 5 команд, причем каждая команда создается из ребят разных способностей, чтобы команды были равные по силам.	В классе расставлены столы, количество которых зависит от количества выбранных тем. На столах лежат номера столов, задания для каждого игрока по разным темам, причем задания 3-х уровневые по способностям учащихся, задания в конверте пронумерованы и каждый учащийся знает свой номер задания. (Можно делать задания по 3-х уровневым тестам, разложить распечатанные	Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

			<p>тесты на столах и заранее объявить учащимся задания какого уровня он решает).</p> <p>Ребята тянут жребий, кто с какого стола, по какой теме начинает работать, в каком порядке. За каждым столом сидит эксперт (им может быть сильный учащийся данной группы, который проверяет правильность решения задания.) Контрольная карта с решением заданий должна быть у каждого эксперта, он начисляет количество баллов за каждое решенное задание в индивидуальные карточки, каждому учащемуся ставя свою роспись и баллы в фонд команды, ставя их в карточку команды.</p>	
--	--	--	---	--

22. ЗАНЯТИЕ-ИГРА «СВОЯ ИГРА»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	5- 8 классы	В игре принимают участие две команды. Каждая команда выбирает одного или нескольких основных игроков (можно играть всей командой), все остальные – болельщики	Игра проходит в три раунда. 1 раунд – 15 минут. Ведущий называет две категории вопросов, которые будут разыгрываться. В каждой категории 5 вопросов различной сложности. За правильный ответ команды могут получить от 10 до (40) 50 баллов. Основной игрок выбирает категорию и стоимость вопроса, ведущий зачитывает вопрос, время на размышление 1 – 2 минуты. Право на ответ получает тот игрок, который первым поднял руку. Если он дал	Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

			<p>правильный ответ и сумел его обосновать, то команде прибавляется стоимость вопроса. Если основной игрок дал неправильный ответ, то стоимость вопроса снимается со счета команды. Если ни один основной игрок не дал правильный ответ, то вопрос переходит к болельщикам. Они могут принести команде половину стоимости вопроса в случае верного ответа.</p> <p>2 – раунд – 15 минут. 2 категории вопросов: 3 – раунд – 5 минут.</p> <p>Ведущий объявляет тему, по которой будет задан вопрос. Основные игроки назначают стоимость вопроса (любую, но не больше того количества баллов, которые есть у команды). После этого зачитывается вопрос и дается 5 минут на размышление.</p>	
--	--	--	---	--

23. ИГРА «ВЕРЮ-НЕ ВЕРЮ»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	1-8 классы	Игра может быть индивидуальной или командной.	Педагог подбирает банк вопросов по теме, разделу программы с верными и неверными утверждениями и зачитывает по очереди учащимся, которые пытаются найти правильные ответы. За каждый правильный ответ учащийся получает фишку.	Побеждает команда или игрок, у которой (го) набралось большее количество фишек за правильные ответы.

24. ИГРА «ОТ ГОЛОВЫ ДО ХВОСТА»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	1-7 классы	Игра может быть индивидуальной или командной. Игру можно проводить на время.	Педагог подбирает и распечатывает карточки с изображениями животных, растений, птиц, насекомых, распространённых в нашей местности. По количеству карточек необходимо расчертить на квадраты игровое поле. В квадраты учащиеся вписывают названия изображённых животных, растений и т.д. так, чтобы окончание одного стало началом следующего.	Побеждает команда или игрок, у которой (го) получилось быстрее правильно заполнить игровое поле

25. ИГРА «ПУТАНИЦА» или «РАССТАВЬ ПО ПОРЯДКУ СЛОВА»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	1-7 классы	Игра может быть индивидуальной или командной.	Педагог подбирает пословицы, поговорки, загадки; делает заготовки и разрезает на слова. Если игра командная, задания подбираются одинаковые для команд. Задания следует выполнять последовательно по мере их решения учащимися.	Побеждает команда или игрок, у которой (го) получилось быстрее составить пословицу, поговорку, загадку (дать ответ)

26. ИГРА «ДАЛЬШЕ – ДАЛЬШЕ...» или «МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	1-7 классы	Игра должна быть индивидуальной.	Педагог подбирает банк вопросов, на которые учащийся за 1 мин. должен дать ответ «да» или «нет». Если игрок затрудняется дать ответ, он говорит «дальше».	Побеждает игрок, у которого за 1 мин. было дано больше правильных ответов.

27. ИГРА «ТЫ – МНЕ, Я - ТЕБЕ»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	1-7 классы	Командная игра.	Учащиеся разбиваются на 2 команды. Команды придумывают вопросы по пройденной теме (разделу) и задают их друг другу. Если ответ верный, то команда получает 1 балл (фишку). Если команда даёт неверный ответ, то балл (фишка) засчитывается команде, задавшей этот вопрос.	Побеждает команда, у которой набралось большее количество баллов (фишек).

28. ДЕЛОВАЯ ИГРА «КОРРЕКТОР»

Категория применения	Возраст учащихся	Условия	Содержание	Подведение итогов
Кружковые занятия, другие мероприятия.	5-7 классы	Командная игра.	Учащимся объясняется значение слова «корректор» и предлагается «поработать» корректором статьи в газету или исторического текста. Учащиеся разбиваются на 2 команды и получают одинаковый текст с ошибками (это могут быть имена, даты, названия, неверные факты...) Командам необходимо найти допущенные ошибки.	Побеждает команда, которая быстрее справилась с заданием и допустила наименьшее количество ошибок, а затем объяснила, почему допущены исправления.

В настоящее время существует большое количество игр, кроме представленных выше, которые педагог может использовать на занятиях и внеклассных мероприятиях.

Главное, что должен помнить педагог:

- управляя ходом игры, нужно держать в поле зрения всех учащихся группы;
- результативность игрового занятия всегда зависит от соблюдения всех условий игры и грамотной последовательности ее этапов;
- игра должна способствовать сплочению коллектива, вырабатывать коммуникативные качества;
- игра должна иметь познавательное значение;
- игра должна активизировать мыслительную деятельность участников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Увеличение умственной нагрузки на уроках в школе и на занятиях в учреждениях дополнительного образования заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока или занятия. Приходится искать эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль учащихся, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний.

Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении.

Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и она может решить более трудную задачу, чем на традиционном занятии. Но конечно это не значит, что занятия должны проводиться только в форме игры. Игра - это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдениями, беседами, чтением и другими.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для учащихся, и деятельность, благодаря участию в которой, процесс обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Игры активизируют познавательную деятельность и оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формируют многие умения и навыки: прежде всего коммуникативные, умение работать в группе, принимать решения, брать ответственность на себя. Они развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ермаков, Д.С., Петрова, Г.Д. Интерактивные упражнения и игры по экологии / Д.С. Ермаков, Г.Д. Петрова// Дополнительное образование. – 2004. - № 11. – С. 17 – 21.
2. Кульневич, С.В., Лакоценина, Т.П. Не совсем обычный урок Практическое пособие для учителей и классных руководителей, студентов средних и высших педагогических учебных заведений, слушателей ИПК/ С.В. Кульневич, Т. П. Лакоценина. — Воронеж: ЧП Лакоценин С.С. – 2006. –175 с.
3. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками. М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2001 г.
4. Лизинский В.М. Диагностико-аналитические процедуры и активно-игровые формы в управлении школой. М., 1996 г.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998 г.
6. Тарабрина, В.И. 50 развивающих игр / В.И. Тарабрина. – Ярославль: Академия Холдинг, 2001. - 112 с.
7. Фришман, И.И. Методика работы педагога дополнительного образования: Учеб. Пос. для студ. высш. пед уч. заведений / И.И. Фришман. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 160 с.
8. Шмаков, С.А. Игры – потехи, забавы, утехы : Сборник игр-развлечений для детей / С.А. Шмаков. – Липецк: Ориус, 1994. – 127 с.
9. Щуркова, Н.Е. Игровые методики / Н.Е. Щуркова. - М.: Педагогическое общество России, 2001.
10. Щуркова, Н.Е. Классное руководство: игровые методики / Н.Е. Щуркова. - М. , 2004.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Настольная краеведческая игра «Зоологические карты»

Автор-составитель: Пашкович О.М.,
педагог дополнительного образования, 2 к.

Игра позволяет в игровой форме ознакомить ребят с представителями животного мира нашей планеты, а также может применяться на занятиях объединения по интересам при изучении раздела «Природа Оршанщины».

Цель:

углубление знаний учащихся о животном мире нашей планеты и Оршанщины, развитие интереса к биологическому разнообразию окружающего нас мира через игру.

Задачи:

- способствовать формированию у учащихся углубленных знаний о животном мире;
- прививать интерес учащихся к познавательной деятельности;
- формировать умение работать в коллективе;
- воспитывать у учащихся экологическую культуру.

Оборудование:

- 36 цветных карт с изображениями животных;
- сопроводительный текст к игре;
- игровой стол, стулья по количеству игроков.

Количество игроков: от 2 до 6 человек.

Возраст участников игры: 12-15 лет.

Правила игры

Игра состоит: из 36 карт с изображениями животных, на которых указан их средний вес и сопроводительного текста, содержащего интересные факты из жизни животных, которые комментируются ведущим в ходе игры.

Ведущий раздает каждому игроку по 6 карт. Игроки должны разложить их по возрастанию веса животного. Начинает игру тот, у которого имеется карта с наименьшим весом животного.

Ход игры – по часовой стрелке. На стол кладется карта с наименьшим весом животного, следующий игрок должен положить на нее карту с тем же весом или наибольшим. Затем ход переходит к следующему игроку. В каждом последующем ходу – вес животного увеличивается.

Если у игрока нет карты с наибольшим весом, чтобы «побить» предыдущую карту, то он берет ее из колоды. В том случае, если вес карты из колоды меньше нужного, то он забирает ее себе, а вся колода идет в отбой. Ход переходит к следующему игроку. Проигрывает игру тот, у кого останутся карты.

В игре есть бонус – карта с изображением кита (100 т.). Игрок может этой картой побить любую карту, затем всю колоду отправить в отбой и сделать дополнительный ход.

По ходу игры ведущий сообщает участникам игры дополнительные интересные факты о животных, изображённых на картах, используя сопроводительный текст.

800 кг КРОКОДИЛ



800 кг ОЛЕНЬ



1 т ЖИРАФ



120 кг КЕНГУРУ



900 кг ВЕРБЛЮД



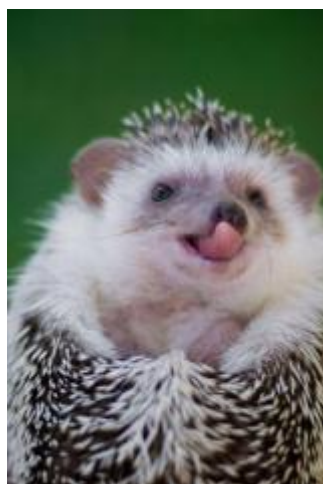
3,5 т БЕГЕМОТ



500 гр ВОРОНА



1 кг ЁЖИК



250 кг ЗЕБРА



300 кг ТИГР



600 гр КРОТ



700 кг КОРОВА



80 кг ОВЦА



7 кг ЛИСА



850 кг ЛОСЬ



2,5 т НОСОРОГ



2,5 т МОРЖ



500 гр БЕЛКА



4 т СЛОН



200 гр ЛЯГУШКА



100 т КИТ



4 кг ГУСЬ



250 кг МОРСКОЙ КОТИК



250 кг ИШАК



3 кг ИНДЮК



4 кг ЗАЯЦ



800 кг ЗУБР



ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ ИЗ ЖИЗНИ ЖИВОТНЫХ

АИСТ

1. С давних времен аист считался священной птицей. В верованиях древних китайцев он образно обозначал счастливую старость. А во многих европейских традициях аист — это символ заботы о престарелых родителях.
2. Широко распространена легенда о том, что аист приносит детей и хороший урожай. Именно по этой причине аистов почитали в сельской местности, и до сих пор в деревнях стараются защищать этих птиц от всех неприятностей.
3. Аист весьма крупная птица. Аист белый (*Ciconia ciconia*) имеет рост 100–125 см и размах крыльев до двух метров. Вес крупных особей этого вида достигает до 4 кг.
4. Популяция аистов, проживающая в умеренном климате, в холодное время года перебирается на юг — в Африку. А это около 10000 км. Аисты способны пролетать до 200 км за сутки.
5. Аист спит стоя на одной ноге. При этом, птица периодически, не просыпаясь, совершенно рефлекторно меняет уставшую ногу.
6. Продолжительность жизни аистов в среднем 20 лет.
7. Аисты предпочитают из года в год использовать одно и то же гнездо. Самым старым гнездом белого аиста считается гнездо, построенное в 1549 году на одной из башен в Восточной Германии. Использовалось оно вплоть до 1930 года.
8. Аисты практически не имеют естественных врагов. Напасть на мощную птицу могут только крупные орлы и крокодилы. Поэтому главную опасность для популяции аистов разных видов представляет человек.
9. К людям аисты относятся по-разному. Белый аист старается селиться поближе к человеческому жилью, предпочитая размещать свои гнезда на крышах деревенских домов или старых башен. Черный аист, напротив, селится подальше от человека.

БАРСУК

1. Тело барсука хорошо приспособлено к рытью. Пальцы снабжены длинными и тупыми когтями, шея короткая, массивное тело опирается на короткие ноги с большими ступнями.
2. Отличительная черта буровато-серого окраса барсуков — две темные полосы, которые тянутся от носа к ушам.
3. Барсуки роют многоярусные и обширные норы по склонам песчаных холмов, лесных балок и оврагов. На глубине до пяти метров зачастую располагаются гнездовые камеры с сухой подстилкой, в которых может находиться до 20 барсуков.
4. Из поколения в поколение барсуки живут в излюбленных местах, поэтому норы с годами превращаются в настоящие подземные городки. Исследователи обнаруживали барсучьи городки, которым уже несколько тысяч лет. Наибольшая из когда-либо обнаруженных барсучьих нор имела 130 входов и вентиляционных отверстий, около 50 комнат и не менее 800 м туннелей.
5. Барсуки, несмотря на то, что хищники - совершенно не агрессивные животные, но если их разозлить, то они могут ударить обидчика носом, укусить и убежать.
6. Основу рациона барсуков составляет растительная пища, но они могут охотиться на грызунов, лягушек, ящериц, насекомых, моллюсков, дождевых червей и даже птиц.
7. Барсуки моногамны, поэтому создают пару на всю жизнь. Спаривание происходит в разные сроки, от чего зависит и срок беременности самок. Латентная стадия беременности может длиться от 271 до 450 дней.
8. Барсуки в неволе могут прожить до 16 лет, а в дикой природе продолжительность их жизни составляет 10-12 лет.
9. Барсуки, которые обитают в северных районах, на холодный период впадают в спячку, в то время как барсуки из южных территорий активны целый год.

БЕГЕМОТ

1. Взрослый самец бегемота запросто может перекусить 3 метрового крокодила.
2. Пропорционально голова бегемота одна из самых больших голов в мире.
3. Обладая огромными легкими, бегемот может задерживать дыхание до 5 мин.
4. Рот бегемота может открываться почти на 120 сантиметров.
5. Бегемоты и киты произошли от общего предка.
6. Чем старше самка или самец, тем больше у них вес.
7. Хотя бегемот только вполтину меньше слона, чтобы наестся ему нужно всего 1/6 от того, что съедает слон. За ночь это приблизительно 50 килограмм.
8. Траву бегемоты щиплют губами. При этом бивни в поедание пищи не применяются.
9. На коротких дистанциях бегемоты могут развивать скорость до 30 км/ч.
10. У бегемота кожа одна из самых жестких на планете.
11. Самым опасным животным Африки для человека является не лев или крокодил, а бегемот.
12. Продолжительность жизни бегемота напрямую зависит от изнашиваемости зубов. Если зубы полностью сотрутся, то животное не сможет пережевывать пищу, вследствие чего умрет от голода.
13. В дикой природе у взрослого бегемота практически нет врагов. Добычей льва или крокодила может стать только слабое животное или детеныш.
14. Бегемот никогда не употребляет в пищу водную растительность. Пасутся они только на суше.
15. Шкуру бегемотов во многих африканских странах использовали и используют для изготовления разных поделок.

БЕЛКА

1. Белки очень часто забывают, где спрятали клад. Белка способна за один день обработать и спрятать 15 еловых и 100 сосновых шишек, что обеспечит её едой более чем на 3 месяца.
2. Белка не разобьется, даже если упадет с 50-ого этажа. Хвост белки служит и парашютом и рулем.
3. Древние греки называли белок «скиуридами». «Скиа» — тень, «аура» — хвост.
4. Белки-самки с пышными хвостами котируются у самцов больше, чем самки с жиденькими хвостиками.
5. Белки отлично плавают. Их главная задача не намочить хвост (они его держат над водой). Если же из-за какой-нибудь волны хвост намокнет, то белка сразу же утонет, т.к. он выполнит роль якоря.
6. Современное название белки произошло от названия разменной монеты «Бела», которой служили шкурки этих животных. Такие «шкурные» деньги были введены в оборот еще издревле, т.к. беличий мех ценился во все времена и пользовался хорошим спросом.
7. В лучшем случае белка съедает за зиму только четверть своих запасов, об остальных она просто навсегда забывает.
8. Белки едят не только растительную пищу, они также нападают на птиц, таскают яйца из гнезд, охотятся на небольших грызунов и даже заячий молодняк.
9. В неволе белки не размножаются, поэтому до сих пор статистика о количестве детенышей и количестве брачных периодов в год не является правдивой.

ВЕРБЛЮД

1. У верблюдов прекрасно развито обоняние. Учуять влагу или пресную воду они могут на расстоянии 40-60 километров.
2. Максимальная скорость, с которой может бежать верблюд – 16 км/ч.
3. Верблюды способны нести груз равный половине своего веса, а самые сильные – столько сколько весят сами, около 700 кг.

4. За сутки верблюд с наездником может пройти до 80 км. При переходах на дальние расстояния или неся груз - от 30 до 40 км.
5. Организм верблюда может потерять до 30% влаги, что в принципе смертельно для любого живого существа, а у верблюда при этом даже не загустеет кровь.
6. Без воды верблюд может прожить около 8-15 дней, а без пищи примерно месяц.
7. Верблюд, измученный жаждой, способен выпить более 100 литров воды за один раз.
8. Мозолистые подушки на стопах защищают верблюдов от раскаленного песка и травм.
9. Верблюды могут питаться растениями абсолютно не пригодными для других животных, например, верблюжья колючка, полынь, саксаул.
10. Плотная «сбитая» шерсть верблюда защищает его от солнечных лучей и перегрева, не давая испаряться влаге.
11. В горбах у верблюда содержится до 150 кг жира. Этот жир не расщепляется на воду, а служит как запас питания и дополнительная защита от солнца.
12. Верблюд может прожить в дикой природе от 40 до 50 лет.

ВОЛК

Волки, пожалуй, одни из самых таинственных зверей среди всех, живущих на планете.

1. Вес и размеры разных видов волков отличаются друг от друга. Чем дальше волк обитает от экватора, тем он крупнее. Вес зверя из регионов крайнего севера может составлять 100 килограммов, тогда как тропический волк – не больше средней собаки.
2. Черные волки Северной Америки, согласно исследованиям ученых, являются потомками собак.
3. Большинство случаев нападения волков на человека – результат такого заболевания, как бешенство. Его звери могут подхватить от инфицированных лисиц и енотов.
4. В США очень маленький процент нападения волков на человека, по сравнению со статистическими данными Европы и некоторых стран Азии.
5. 1/4 часть всех живущих в Северной Америке койотов – гибриды волков. Они отличаются от своих сородичей не только более крупными размерами, но и хитростью, повышенной агрессивностью и отсутствием страха перед человеком.
6. Волки воспринимают собак как свою добычу. И это – несмотря на родство видов.
7. При хороших погодных условиях волки могут слышать звуки в лесу на расстоянии 9 километров, а на открытой местности – 16 километров.
8. Волки способны учуять запах на расстоянии полтора километра. Кстати, у этих зверей есть способность различать 200 миллионов запахов, у человека – всего 5 миллионов. Поэтому волки – отличные охотники.
9. Все щенята волков при рождении имеют голубой оттенок глаз. Лишь к 8 месяцу он становится желтым.
10. 65 дней – столько длится беременность волчицы.
11. Давление волчьей пасти составляет 300 килограммов на один квадратный сантиметр. У крупных собак этот показатель в два раза меньше.
12. Один голодный волк за раз может съесть 10 килограммов мяса.
13. Эти звери живут и охотятся стаями. Одна такая семья, как правило, составляет несколько десятков особей. Но могут быть и стаи из двух-трех волков.
14. Целый день волки бегают рысью со скоростью до 8 километров в час. Во время опасности скорость их передвижения может составлять и 60 километров в час, а при охоте, как правило, 30.
15. В глазах волков есть специальный светоотражающий слой, который создает мрачное свечение ночью и помогает охотиться в темноте.

ВОРОНА

1. Продолжительность жизни рекордная для птиц, 50-75 лет, но есть данные и о больших сроках.
2. Могут воспроизводить услышанные звуки, имитировать голоса других птиц, при обучении - речь человека.
3. Вороны всеядны: едят насекомых, семена, падаль, ловят грызунов и др. мелких животных, рыбу. Разоряя гнезда других птиц, поедают яйца и птенцов. Падаль находят, в частности, на скотобойнях.
4. Ворона и ворон – это разные птицы, а не самка и самец одного вида, как думают многие. Ворон (*corvuscorax*) – это более крупный вид. Его представители имеют длину тела на 10-15 см больше, чем представители видов «черная ворона» (*corvuscorax*) и «серая ворона» (*corvuscorone*).
5. Вороны – преданные друзья. Если какая-либо из ворон получила травму, то ее товарищи обязательно будут о ней заботиться и кормить до полного выздоровления.
6. Вороны живут парами, причем партнера выбирают раз и на всю жизнь. Впрочем, вернее сказать "на несколько лет и более", т.к. ворон живет слишком долго, чтобы у человека была возможность каждый год проверять, не сменился ли партнер в паре.
7. Не объединяются в большие стаи. Обычно избегают населенных мест.

ГУСЬ

1. Гуси однолюбы. В дикой природе и вовсе встречаются породы гусей, предпочитающие после гибели партнерши оставаться одни всю жизнь.
2. Домашние гуси не летают, причиной чему служит в большинстве случаев чрезмерный вес птицы, либо частые линьки.
3. Гуси являются долгожителями, в дикой природе они могут жить более 25 лет, в домашних условиях возраст гуся может достигнуть 30 лет.
4. Взрослые гуси линяют два раза в год. Во время линьки птицы теряют маховое оперение, из-за чего на протяжении 1.5 месяцев не могут летать. Особенность эта сохранилась также и у домашних гусей.
5. Новорожденные гусята умеют плавать уже на второй день после появления на свет, причем этот рефлекс у них врожденный и не зависит от того, имеется ли при них гусыня, или же нет.
6. В дикой природе способны общаться при помощи не менее 10 разных звуков, домашние используют несколько меньшее их количество.

ЁЖ

1. Чтобы пережить зимнюю спячку, ежу необходимо весить, как минимум, 500 грамм.
2. Ежи никогда не роют себе норы, они используют существующие пустоты под забоями и кустами.
3. Температура ежового жилища даже в -20 С° не падает ниже нуля. Когда еж впадает в спячку, обменные процессы в его организме замедляются. Температура тела понижается до 0 С°, а сердцебиение падает с уровня 170 ударов в минуту до 5.
4. За зиму еж теряет до 40% своего веса. Поэтому, проснувшись, он сразу отправляется на поиски пищи.
5. Ежи очень плохо видят, ориентироваться в пространстве им помогает слух и обоняние.
6. Ежата рождаются с мягкими иголочками, спрятанными под кожу. Первые иголочки начинают появляться через час после рождения.
7. Существует миф, что ежи любят молоко, на самом деле от коровьего молока ежик может умереть, они не переносят лактозы. Для вскармливания маленьких ежат больше подходит козачье молоко, которое можно купить в любой ветеринарной аптеке.
8. У ежей примерно 2000 иголок.

ЖИРАФ

1. Жираф самое высокое животное на планете.
2. Шея у жирафа очень длинная, но, как и у других млекопитающих, имеет семь позвонков.
3. Всего за одну минуту сердце жирафа перегоняет около 60 литров крови.
4. У жирафа длинный и мускулистый язык темного цвета.
5. Рождаются жирафята без рожек, но на месте их появления видны пучки черных волос с хрящиками под ними.
6. Спят жирафы стоя. Такой сон длится всего пять минут. А если жирафу надо поспать дольше, то он ложится на землю, поджав под себя ноги и запрокинув шею на бок.
7. Жирафы при необходимости могут развивать скорость до 55 км/час.
8. По тому как жирафы срывают листья, можно узнать их пол. Если жираф срывает листья с самой верхушки дерева, то это самец. Самки едят только те листья, которые расположены на уровне их тела.
9. Чтобы попить воды, жирафу приходится наклоняться. Нагибаясь, кровь быстро приливает к голове, от этого у жирафов может случиться потеря сознания. Также в этот момент он наиболее уязвим, и может стать жертвой льва.
10. Возраст жирафа легко узнать по цвету его пятен. Если они светло-коричневые, то жираф молодой, темный цвет пятен говорит об обратном.

ЗАЯЦ

1. Зайцев можно встретить на всех континентах, кроме Антарктиды.
2. Вопреки распространённому мнению, зайцы не являются вегетарианцами — они охотно употребляют в пищу мясо.
3. Кроме того, зайцы отнюдь не так безобидны, как кажется. Их мощные задние лапы с острыми когтями — страшное оружие. Хотя, конечно, заячья натура такова, что защищаться заяц будет, только будучи загнанным в угол, в противном случае он будет до последнего стараться сбежать от источника опасности.
4. Везде, где встречаются зайцы, они являются объектом охоты, и не вымерли они до сих пор только потому, что очень активно размножаются.
5. Зайцы общаются друг с другом, отбивая передними лапками барабанную дробь.
6. Вопреки закрепившемуся прозвищу «косой», косоглазием зайцы не страдают. Косым зайца прозвали охотники из-за его петляющего бега и привычки путать след.
7. Убегая от опасности, зайцы, тем не менее, не покидают территории, которую считают своей.
8. Во время бега зайцы способны развивать скорость до семидесяти километров в час. В случае необходимости быстро спуститься вниз по склону, заяц может сделать это, скатившись, на манер колобка.
9. Самки зайцев в среднем живут почти вдвое дольше, чем самцы.
10. Зубы у зайцев растут всю жизнь, поэтому им необходимо грызть что-нибудь твёрдое, чтобы их стачивать.

ЗЕБРА

1. Во главе семьи зебр всегда стоит один жеребец – вожак стаи.
2. У каждого самца есть свой гарем, состоящий из нескольких самок, не находящихся в родственных связях.
3. В семейной группе между самками существует строгая иерархия. Во главе семьи всегда идет главная кобыла, остальные идут за ней.
4. Зебрам нужно пить каждый день.
5. Полоски на шкуре зебры уникальны. Их уникальность можно сравнить с отпечатками пальцев человека.
6. Зебра способна бежать со скоростью 50 км/ч.

7. Во время отдыха зебры выставляют часовых, чтобы они, в случае опасности, смогли предупредить стадо.

8. Многие ученые до сих пор задаются вопросом, зачем зебрам полосы. По одной из версий, зебрам они нужны для защиты от хищников, в частности от львов, которые не могут визуализировать и выделить конкретную особь как добычу в сливающимся стаде черно-белых полос.

ЗУБР

Зубры — могучие быки, покрытые толстой шерстью, близкие родственники бизонов. Долгое время они находились на грани исчезновения, на самой её кромке, но, к счастью, учёным удалось спасти их от вымирания.

1. Зубры — самое большое наземное млекопитающее из числа встречающихся в Европе.
2. В древности некоторые народы поклонялись зубрам, отождествляя их с символом родной земли.
3. Зубры — единственный вид больших диких быков, сохранившийся до наших дней на просторах Европы.
4. Зубры имеют много общего с обитающими на просторах США бизонами.
5. Зубры и бизоны могут даже скрещиваться и давать жизнеспособное и нестерильное потомство. Плоды таких браков называются зубробизонами.
6. Вес взрослого зубра достигает 7-8 центнеров.
7. Детёныши зубров спустя пару часов после рождения уже могут ходить.
8. Беременность самки зубра длится девять месяцев, как у человека.
9. Детёныши зубров рождаются с красноватым мехом, но спустя некоторое время мех темнеет и становится шоколадно-коричневым.
10. Зубры умеют перепрыгивать препятствия до двух метров в высоту.
11. Лидерами стад зубров являются самки, а не самцы.
12. Продолжительность жизни зубра достигает двадцати пяти лет.
13. Самый большой в мире заповедник с зубрами — Беловежская Пуща в Беларуси.

ИНДЮК

1. Одомашненная индейка не может лететь. Дикая индейка может летать на коротких расстояниях со скоростью до 88,51 км/ч и может бегать со скоростью до 40,23 км/ч.
2. Только самцы индейки могут бормотать.
3. У индеек нет ушей и, несмотря на это, у них отличный слух. У них совсем нет обоняния, но зато отличный вкус.
4. Яйцо индейки в два раза больше куриного. Скорлупа у него бледно-кремового цвета с коричневыми пятнышками.
5. Самая большая запеченная индейка весила 39.09 кг, и ее приготовили 12 декабря 1989 года.
6. 269 миллионов индеек выращивают в США специально ко Дню Благодарения — это почти по одной на каждого жителя страны.
7. Индейка может утонуть, если она поднимет голову вверх, когда идет дождь.
8. В мясе индейки, как и у другой птицы, меньше холестерина, чем в говядине и многих видах другого мяса.

ИШАК

1. Осёл является самым близким родственником лошади. Человек его одомашнил даже раньше, чем лошадь.
2. У осла репутация глупого и упрямого животного, а сложилась она благодаря басням и фольклору, который существовал в Западной Европе.
3. Про ослов придумано несметное количество пословиц и поговорок в разных странах. Например: в народе найдутся сильнее сильного, умнее умного и упрямее осла (чувашская народная пословица).

4. При скрещивании осла и лошади получается мул.
5. Окрас и размер осла зависит от породы. Самый «высокий осел» это представитель пуатусской породы. Его рост может достигать 155 сантиметров.
6. Средняя продолжительность жизни ослов – 30-40 лет, однако были зафиксированы случаи, когда осла доживали и до 60 лет.
7. Домашнего осла зачастую называют ишаком.

КЕНГУРУ

1. В настоящее время существует около 60 видов кенгуру и их родственников.
2. Кенгуру может стоять на одном хвосте и при этом наносить тяжелые удары задними лапами.
3. Малыши кенгуру навсегда покидают сумку в возрасте 10 месяцев, но с мамой он остается до 18 месяцев.
4. Кенгуру обладает острым зрением и слухом. Уловить любой звук они могут с помощью ушей, которые поворачиваются на 360 градусов.
5. Максимальная скорость, которую развивают кенгуру 56 км/ч.
6. Прыжки кенгуру в длину могут достигать 9 метров, в высоту – 3 метров. Во время прыжков, кенгуру сильно потеют, это помогает им урегулировать температуру тела. Остановившись, потеть перестают, и начинают дышать со скоростью 300 вдохов в минуту.
7. Питается кенгуру исключительно травой. Для этого у него есть несколько рядов прочных зубов. Если один зуб стачивается, его заменяют те, что растут за ним.
8. Молодые матери сначала рожают дочерей, а затем сыновей. Для чего и как они это делают ученым еще не известно.

КИТ

1. Киты - самые крупные (вес взрослой особи может превышать 150 тонн) и самые длинные (приблизительно 30-35 метров в длину) животные в мире.
2. Язык синего кита весит 4 тонны. Это примерно столько, сколько весит слон. Для примера: если на этот язык захотят взобраться люди - то одновременно 50 из них удовлетворят своё желание.
3. Уже в античные времена было известно - это млекопитающие. Они теплокровны и дышат воздухом. У этих самых тяжелых млекопитающих есть пусть и совсем крохотная, но шерсть. Они кормят детёнышей молоком. Это - факты, известные всем.
4. Киты могут обходиться без сна на протяжении 100 дней. Могут жить без пищи 8 месяцев. Самые выносливые - до 10 месяцев.
5. Беременность у самок длится 11 месяцев. Детёныши китов рождаются длиной около 8 метров и весом в 2-3 тонны.
6. 2000 литров воздуха вдыхает кит за 1 секунду.
7. Гренландский кит выдувает фонтан высотой до 6 метров!
8. Самый большой кит – синий. "Синие" самки крупнее, чем самцы.
9. Сердце синего кита самое огромное сердце в мире! По величине оно сравнимо с автомобилем, а весит примерно 600 или 700 кг.
10. У кита 8 000 литров крови, а сосуды в диаметре приблизительно такие же, как диаметр ведра для воды.
11. Кит может не дышать приблизительно 2 часа и за это время преодолеть под водой колоссальное расстояние!

КОРОВА

1. В процессе эволюции бык стал животным, что жуёт. Так, как быки и коровы не могли очень быстро бегать, и у них не было клыков и когтей, поэтому появился особенный способ, как переваривать пищу: они быстро схватывали, проглатывали, не пережевывая, убегали, а дожевать приходилось им потом — в полном спокойствии.

2. Если были бы такие весы, на которых можно было поставить всех быков и коров, а на другую чашу всё человечество, то общий вес «рогато – копытных» перевесит в три раза.
3. Даже у президента США Джорджа Буша была корова, её звали Офелия.
4. Коровы в течение одной минуты, делают движение челюстью до 100 раз.
5. Люди и коровы существуют вместе уже 8 тыс. лет.
6. Учёные – зоологи различили в коровьем мычании одиннадцать разных «мелодий».
10. Несколько веков назад в Европе коровы несли ответственность перед законом так же, как и люди – на равных. Эти процессы велись со строжайшим соблюдением всех правил.

КОСУЛЯ

1. Основной враг косули — волк.
2. Рога у молодых в виде небольших выступов — «дудок» — появляются уже осенью первого года жизни, но полного развития достигают только к апрелю следующего года.
3. Обычно самки приносят 2 детенышей, редко 1 или 3.
4. Летом косули держатся маленькими группами: самки с молодыми, самцы поодиночке или редко 2—3 вместе.
5. Косули хорошо плавают и во время миграций свободно переплывают такие реки, как Енисей и Амур.
6. Косули питаются травянистой и древесно-кустарниковой растительностью.

КОТ

1. Кошки, как правило, правши, а коты — левши.
2. Среди владельцев котов на 17% больше людей с ученой степенью.
3. Кошки не чувствуют сладкого вкуса.
4. Мужчины, у которых есть коты, считаются более счастливыми в любви.
5. Кошки трутся об людей, чтобы пометить их как свою территорию.
6. Кошки у своих хозяев снижают риск инсульта и инфаркта на треть.
7. В основном, кошки имеют более низкий социальный IQ, чем собаки, но могут решать более сложные когнитивные задачи, когда им это интересно.
8. В мультиках врут: котов лучше не кормить сырой рыбой.
9. Кошки спят около 70% своей жизни.

КРОКОДИЛ

1. С помощью челюстных мышц, крокодил смыкает пасть со скоростью 9 м/с. Что почти в четыре раза быстрее, чем это делает гремучая змея.
2. Понять сколько лет крокодилу, можно только распилив кость и посчитав количество годовых колец.
3. Хищники могут видеть под водой благодаря наличию третьего века – особой мембраны, закрывающей глаза при погружении в воду.
4. Почти каждый крокодил ест камни. Находясь внутри желудка, они помогают ему сбалансировать центр тяжести и способствуют перетиранию пищи.
5. Чтобы выпрыгнуть из воды и схватить добычу, крокодилу нужно всего 200 миллисекунд. Это в два раза быстрее, чем моргает человек.
6. Нильский крокодил – самый опасный крокодил в мире. Он может выпрыгнуть на 2 метра из воды и своими мощными челюстями раструсить кости жертве.
7. Самый старый крокодил в мире – крокодил по имени Генри, возраст которого 114 лет.

КРОТ

1. Оказывается, кроты не только охотятся и сразу же съедают свою излюбленную еду - дождевых червей, а складывают их на чёрный день. В кротовой кладовке червяки хранятся очень долго. И зимой, когда еды мало, крот пирует в своих подземных

лабиринтах. Неоднократно при раскапывании кротовых ходов обнаруживались запасы съестного весом более 2 кг!

2. У кротов совершенно потрясающе развит слух и обоняние в ущерб подслеповатым глазам.

3. За 1 час своими лопатообразными лапами крот способен прокопать нору длиной 3 м. В среднем длина нор каждого крота составляет 200 метров.

4. Скорость движения крота по вырытому им тоннелю составляет 25 метров в минуту. Это не проходит даром для кротовой шерсти: от соприкосновения со стенами норы шуба довольно быстро стирается и крот ходит голый. Но природа и это предусмотрела: кроты вынуждены линять по 3-4 раза за год, чтобы вновь и вновь обзаводиться новой шерстью.

5. Бытует мнение, что крот абсолютно слеп. Однако это не так. Глаза его чаще всего прикрыты складкой кожи, чтобы при копании в них не попадала земля.

КУКУШКА

1. Она не вьет собственных гнезд и подкладывает свои яйца в чужие.

2. Кукушонок, будучи ещё слепым, глухим и совершенно голым, разрешает свои жилищные проблемы, выбрасывая из гнезда яйца или птенцов хозяев.

3. Любопытной особенностью кукушечьей породы является почти полное отсутствие «голоса» у самки. Она издает характерную булькающую трель, а вот самцы звонко кукуют.

4. Взрослая кукушка за час съедает до ста гусениц, при этом работает так по десять часов. А если в лесу, где она живет, появляется много вредителей, то птица будет трудиться до тех пор, пока не уничтожит всех насекомых.

5. Яд скорпиона для кукушки абсолютно безвреден. А некоторые виды этих птиц питаются и змеями.

6. Часы с кукушкой – символ не только России, но и Германии.

ЛИСА

1. Лисы зимой ведут одиночный способ жизни и только к лету они заводят семьи.

2. В лисьей семье заботу о потомстве берут на себя оба родителя. Отец еще до появления щенят ухаживает за своей самкой и помогает ей обустроить логово.

3. Лисицы всеядные. Преимущественно питаются лисы небольшими животными: мелкими грызунами, кроликами, зайцами и косулями.

4. Хвост для лисы очень важный орган. Во время бега он помогает ей держать равновесие.

5. Лисицы очень осторожны. В случае опасности или погони они запутывают следы и перепрыгивают в других местах, чтобы ввести преследователя в заблуждение. Именно из-за этой особенности лисе присвоено звание самого хитрого зверя.

6. Максимальная скорость, с которой может бежать лиса – 50 км/ч.

7. Лисы часто поселяются вблизи больших городов или пригородов, где они очень хорошо приспосабливаются и обживают городские окрестности.

8. В дикой природе лисы живут около 6-8 лет, а в неволе могут прожить от 20 до 25 лет.

9. Самыми развитыми чувствами у лисиц является слух и обоняние. С их помощью зверь узнает об окружающей среде.

ЛОСЬ

1. Лоси — самые крупные представители семейства оленевых.

2. Многие знают, что самцы этих животных носят на голове огромные рога, которые раз в год сбрасывают. Однако не все догадываются, зачем они им нужны. Как оказалось, рога являются своего рода антеннами, улавливающими различные звуки и помогающими лосям лучше ориентироваться на местности.

3. Насколько у лосей хорошо развиты обоняние и слух, настолько у них слабое зрение.

4. Это довольно крупное животное уже не заметит человека, приближающегося к нему метров на 10.
5. Средняя продолжительность жизни лося 15-18 лет. В неволе они могут дожить до 20.
6. Лоси жуткие токсикоманы. Они обожают запах бензина, солярки, ацетона и прочих химических соединений. Так же лося легко подсадить и на алкоголь. Животное, после принятой дозы начинает вести себя неадекватно: поет песни, буянит, дерется, стучит копытами и т.д. Это напоминает поведение человека в состоянии алкогольного опьянения.

ЛЯГУШКА

1. В старину было принято бросать лягушку в ведро с молоком. Дело в том, что холодильников в ту пору не было, а у лягушки влажная кожа обладает бактерицидными свойствами, именно поэтому молоко с лягушкой никогда не скисало.
2. У лягушек очень интересно устроено зрение – они могут одновременно смотреть вверх, вперед и вбок.
4. У лягушек уникальная система дыхания, ведь эти земноводные дышат как легкими, так и ртом, и всей поверхностью кожи.
6. Лягушки - лучшие прыгуны в животном мире.
7. Диапазон размеров этих земноводных довольно широк. Так, самая маленькая в мире лягушка живет на Кубе и имеет длину всего 8,5 мм.
8. Гигантская лягушка-голиаф является самой большой представительницей своего вида – ее длина 90 см, а вес может превышать 3 килограмма. У голиафа очень крепкие ноги, благодаря которым средний прыжок этой лягушки превышает 3 метра.
9. В Японии лягушкам предназначена очень почитаемая роль – там они являются символом везения.
10. И последний, печальный факт: лягушкам грозит исчезновение во многом благодаря неумной тяге человека к экспериментированию именно над этим видом земноводных и стремлению поедать нежнейшее мясо лягушек, являющееся деликатесом.

МЕДВЕДЬ

Медведи – могучие и сильные животные.

1. Медведи не только сильные, но и очень умные животные. Известны случаи, когда эти они закатывали огромные валуны в капканы для безопасного извлечения приманки.
2. В условиях дикой природы медведи живут около 30 лет. Один из медведей прожил 47 лет в неволе.
3. Косолапость медведей позволяет им удерживать баланс и улучшает сцепление с поверхностью.
4. Хищником является лишь полярный медведь. Все остальные виды – всеядные.
5. В норме пульс медведя составляет всего 40 ударов в минуту. В спячке это число сокращается до 8.
6. Зрение медведей почти такое же, как и людей. А слух и обоняние развито лучше. Так, полярные медведи учуют запах на расстоянии в 30 километров и даже под трехметровым слоем льда.
7. Самым крупным медведем на сегодняшний день является полярный медведь. Длина самца может достигать 10 футов, а вес – полторы тонны. Самки полярных медведей меньше самцов в два раза.
8. Новорожденный бурый медвежонок весит около половины килограмма. А вот в зрелом возрасте он становится больше в тысячу раз. Если бы у людей было так же, человек бы весил 6 тонн.

МОРЖ

1. Эти животные чаще всего обитают на Тихом и Атлантическом океанах. Живут моржи в среднем, около 40 лет. Они просто поражают своей массой и размерами - до 2-х тонн веса может весить взрослый "моржик".

2. Знаете ли вы, что желая отдохнуть возле водички, моржи оставляют "охранников" на случай возникновения опасности? Если кто-то приближается к стаду, неважно, человек или неизвестное крупное животное, они тотчас же ныряют в глубины вод. Кстати говоря, под водой они могут пробыть около 10 минут, не высываясь к лучам солнца.
3. Моржи любят находиться в обществе себе подобных. Однако бывают и такие, которые хотят побыть наедине с собой. Тогда они могут взять какую-то подручную "льдинку", взобраться на нее и плавать по океану.
4. Моржи спят на льдине.

МОРСКОЙ КОТИК

1. Средняя скорость котиков в отсутствие опасности – 8-10 км/ч. Ушастые тюлени, к которым принадлежат и морские котики, - животные полигамные. Каждый взрослый самец – секач – стремится обзавестись собственным гаремом. Своих ластиногих дам секач ревниво оберегает от попыток других самцов сманить прелестниц. В гареме может быть и две-три, и несколько десятков самок.
2. Глаза морских котиков надежно защищены от воздействия воды – утолщенная роговица позволяет животному подолгу находиться под водой без угрозы зрению. Вторая особенность глаз – их размер и положение на морде дают широкий угол обзора. Морской котик видеть все расположенное впереди и позади него.
3. Принцип, по которому взаимодействуют рыбы и морские животные, чрезвычайно прост: некрупные морские рыбы служат пищей котикам. Крупные хищники акулы, в свою очередь, не прочь отобедать относительно мелкими самками и тем более – неопытными детенышами морского котика.
4. Уши морского котика сворачиваются в трубочку во время погружения: внешние края ушных раковин смыкаются при плавании, и вода не может попасть в ухо животного.

НОСОРОГ

1. Предельная скорость, с которой может бежать носорог – 50 км/ч.
2. Рог у носорога очень прочный, но состоит он не из кости, а из кератина (вещество, которое есть в ногтях и волосах человека) и наружного слоя волос.
3. Чтобы наесться, носорогу за сутки нужно не менее 70 кг растительности.
4. Толщина кожи у носорога может достигать 8 см.
5. Носороги могут получить солнечные ожоги. Чтобы избежать этого, животные валяются в грязи.
6. У носорогов очень чувствительный слух и обоняние.
7. Индийского носорога использовали в военных действиях индийские махараджи.
8. Самый большой из ныне живущих носорогов – Белый носорог.
9. Желудок носорога перерабатывает пищу, но плохо усваивает полезные вещества.
10. В 1948 году, чтобы расчистить территории Кении для сельского хозяйства, нанимались охотники с лицензией на отстрел носорогов. Такой 1 охотник убивал 500 носорогов за 1 день.

ОВЦА

1. Стриженная овечья шерсть, или руно, в настоящее время используется человеком чаще, чем шерсть любого другого животного.
2. Во многих странах мира овечьё мясо, называемое бараниной, является одним из важнейших продуктов потребления.
3. Наконец, овцы используются в научных экспериментах – самым известным представителем этого вида считается овечка Долли — первое в мире клонированное млекопитающее (1996 год).
4. Овцы – мирные существа с очень развитым стадным инстинктом. Овца — восьмое из двенадцати животных, связанных с 12-летним циклом китайского зодиака, основанного на китайском календаре.

В астрологии Овен, баран — это первый знак классического греческого зодиака; он соотносится с планетой Марс.

5. Овцы узнают своего пастуха. Если смешать 3 стада и пастух одного из них начнет отходить в сторону, зазывается за собой подопечных, то из всего сборища выйдут только его овцы.

ОЛЕНЬ

1. Между собой олени различных подвидов различаются по длине рогов, и по размерам.
2. Представители одного и того же вида оленей могут различаться в размерах, это зависит в первую очередь от количества еды и благоприятных условий проживания.
3. У самцов более сильные мышцы шеи, чем у самок. И только у самцов имеются рога, которые они сбрасывают весной.
4. Накануне брачного периода многие олени соревнуются друг с другом за право обладать той или иной самкой стада. Такого рода соревнования бывают часто жестокими.
5. Доминирующий самец может иметь гарем, состоящий из нескольких самок. Иногда число самок достигает двадцати. Обходя свой гарем и охраняя его, доминирующий олень может не есть в течение долгого времени.
6. В осенний период олени усиленно обрастают шерстью, которая помогает им поддерживать необходимую температуру зимой.
7. Детеныши оленей рождаются с пятнами на теле, которые проходят со временем.
8. Человек считается единственной угрозой для оленей.
9. В настоящее время, мясо оленей продается в магазинах, и блюда, приготовленные из них можно встретить во многих ресторанах. Оленина считается более питательной, чем обычное красное мясо. Рога оленей часто используется в приготовлении лекарств.

СВИНЬЯ

1. На самом деле свиньи чистоплотны.
Купание в грязи – процедура поддержания гигиены. Так свинья избавляется от кожных паразитов, как и многие другие животные, которых мы, кстати, не считаем грязными.
2. Свиньи не потеют. У свиней очень мало потовых желез. Организм свиньи не может охлаждаться посредством потоотделения, подобно человеческому организму. Домашняя свинья, конечно, забралась бы в чистую воду, но бассейнов ей никто не устраивает. Поэтому, когда этим животным становится особенно жарко, они забираются опять же...в жидкую грязь. Так им удается переждать полуденный зной.
3. Свинья спасает человеческие жизни.
Желудочный сок свиней используют при изготовлении инсулина. Система органов свиньи практически идентична с человеческой системой органов, т.е. самые близкие по схожести. Ученые уже даже пытаются наладить процесс пересадки свиных органов нуждающимся людям, а точнее использовать свиные органы как «болванку» для нового человеческого.
4. Кто сказал, что свиньи глупые и необщительные?
По своему интеллекту эти животные уступают только человеку, дельфину и обезьяне.
5. Обоняние на зависть собаке.
Кстати, стоит упомянуть о том, что человек одомашнил свинью второй, после собаки.

СОБАКА

Собаки являются лучшими домашними животными, которых только можно пожелать, и они также являются лучшими компаньонами.

1. Они могут унюхать и почувствовать приближение бури. Благодаря своему отличному слуху, собаки могут слышать более высокие и более низкие частоты.
2. Они рождаются слепыми, глухими и беззубыми.
3. Отпечатки собачьих носов равносильны отпечаткам пальцев людей.

Все заводчики и тренера животных обязаны иметь отпечатки носа своих собак в случае, если когда-либо потребуется их идентификация или их страхование.

4. Кобели поднимают свои задние лапы в качестве жеста доминирования.
5. Центр мозга собаки, отвечающий за нюх, в 40 раз больше нашего.
6. Собаки видят сновидения точно так же, как люди.
7. Виляние хвоста также обладает собственным языком.
8. Собакам нужен порядок и правила.

Собаки должны знать, кто является лидером стаи и, если вы не примете на себя эту роль, ваш пёс никогда не будет вас слушать. Им нужна дисциплина. Собак можно научить тому, что можно и тому, чего делать нельзя и именно вы должны провести линии так, чтобы они это поняли. Вы должны стать вожаком стаи в своём доме.

СЛОН

1. Слоны – самые большие из ныне живущих наземных животных. Длина их тела достигает 6—7,5 метров, а средняя масса – 5 тонн.
2. У слонов самый большой мозг среди наземных животных. Его вес – 5 килограммов.
3. Считается, что слоны обладают большим набором поведений и умений. Они испытывают печаль, переживают, скучают, помогают сородичам, а также имеют некоторые способности к занятиям музыкой и рисованием.
4. Хобот – это сросшиеся нос и верхняя губа. Хобот достаточно чувствителен, чтобы сорвать травинку, и достаточно силён, чтобы отломать ветку с дерева.
5. Период беременности у слонов длится 22 месяца. Новорождённый слонёнок весит около 120 килограммов. В дикой природе слоны доживают до 60-70 лет, а в неволе – до 80.

ТИГР

1. Тигры, живущие на материках, по размеру и весу гораздо больше своих сородичей, живущих на островах и полуостровах. Например, взрослый самец амурского тигра достигает в длину 300 см. без хвоста, а самец малоазиатского тигра в длину достигает всего лишь 240 см.
2. В среднем за день взрослый тигр должен съесть 7 — 9 кг мяса, за год 2,5 — 3 тонны, что вдвое больше, чем нужно льву.
3. Владения самца тигра иногда достигают сотни километров, в то время как самке нужно всего 20 км². Чтобы обойти свои владения, тигру иногда приходится проходить до 40 км за сутки.
4. Полосатый рисунок на шерсти уникальный и присущ только его обладателю, как отпечатки пальца человека.
5. Тигры не лазают по деревьям. Исключением из правила являются маленькие тигрята в возрасте до 2 лет и весом до 60 кг.
6. Самое активное время у тигров – утро и вечер. День они тратят на отдых.
7. Прыжок тигра в длину достигает 6 метров, а в высоту 5 метров.
8. Для общения и коммуникации между собой тигры используют рычание, которое можно услышать на расстоянии 5 километров.

УЖ

1. Могут притворяться мёртвыми при опасности. Схваченный уж, из клоакальных желёз выделяет густую неприятно пахнущую жидкость.
2. Наиболее распространенный в России вид настоящих ужей обыкновенный уж. От других змей этот уж отличается «жёлтыми ушами» – ярко-выраженными отметинами на голове, чаще жёлтыми, но иногда оранжевыми и белыми.
3. Уж обыкновенный имеет в длину не более метра. Самки по размеру больше самцов, иногда они достигают 1,5 метров. Питается в основном грызунами, живыми лягушками и резе рыбой.

4. Уж неагрессивен. При виде человека он спасается бегством.
5. Пойманный уж защищается двумя способами: активным (выбрасывает из клоаки порцию вонючей жидкости) и пассивным (расслабляя тело и высовывая язык из широко раскрытой пасти, впадает в состояние мнимой смерти).
6. Уж хорошо переносит неволю и приручается. В Беларуси и на Украине часты случаи одомашнивания ужей (для уничтожения мышей).
7. Кусается уж редко. Для человека укус не представляет никакой опасности.
8. В периоды линьки ужи сбрасывают старую кожу, проползая в узкие щели. Она снимается чехлом, начиная с головы, по типу выворачивания

Литература

1. Жуковский, В.В. Оршеведение. / В.В. Жуковский. – Орша, 2008. – 208 с.
2. Дикая природа Беларуси: пособие к факультат. занятиям для учащихся 7-8 кл. общеобразоват. учреждений для работы в классе/В.В. Гричик, 2009. – 272 с.
3. Животные.- Смоленск: Русич, 2002.-128 с.
4. Красная книга Республики Беларусь: Редкие и находящиеся под угрозой исчезновения виды диких животных. Гл. редакция: Г.П.Пашков и др. – Мн., Бел Эн, 2004. – 320 с., с илл.

Настольная игра «Краеведческое лото»

Автор-составитель: Соротокина Л.А,
педагог дополнительного образования, 1 к.

Игра позволяет в игровой форме обобщить знания учащихся по курсу «Оршеведение».

Цель:

формирование знаний об истории, культуре Оршанщины, развитие интереса учащихся к краеведению через игру.

Задачи:

- способствовать формированию у учащихся углубленных знаний об историко-культурном наследии региона;
- прививать интерес учащихся к познавательной деятельности;
- формировать умение работать в коллективе.

Оборудование:

- большая карта – 5 шт.;
- маленькие карточки – 100 шт.;
- коробка – 1 шт.

Возраст участников: 12-15 лет

Количество игроков: от 6 до 12 человек.

Правила игры:

Проводит игру ведущий.

Ведущий раздает участникам игры по одной большой карте. Маленькие карточки он перемешивает и кладет на стол или в коробку. Далее он достает из коробки любую карточку и зачитывает текст на маленькой карточке. Затем спрашивает: «Кому нужна эта карточка?» Игрок, у которого на большой карте имеется правильный ответ, называет ведущему № квадрата. Если номер совпадает с номером, указанным на маленькой карточке – ответ правильный. Ведущий отдает карточку игроку и тот закрывает ей указанный квадрат.



















Если игрок ошибся, не смог правильно назвать номер квадрата на большой карте, ведущий сам дает правильный ответ, а карточку откладывает в сторону.

Выигрывает тот, кто первым закроет все квадраты на своей большой карте.



















<p>1</p> <p>Братская могила воинов Красной Армии в Парке культуры и отдыха.</p> <p>Захоронено 112 воинов.</p>	<p>2</p> <p>Первый залп «Катюш»</p> <p>д. Пищалово, Оршанский район.</p>	<p>3</p> <p>Памятник-танк</p> <p>Установлен в г. Барань в 1990г.</p>	<p>4</p> <p>Памятник освободителям г. Орши</p> <p>Открыт в 1978г. 22.06.1984 г. На нем был установлен памятный знак Ордена ВОВ I степени.</p>
<p>5</p> <p>Командир первой реактивной батареи «Катюш» (Фото)</p>	<p>6</p> <p>Мемориальный музей Героя Советского Союза К. С. Заслонова.</p> <p>Открыт 01.08.1948 г.</p>	<p>7</p> <p>День освобождения Орши от немецко- фашистских захватчиков</p>	<p>8</p> <p>Памятник учителям и учащимся СШ № 7, погибшим в годы ВОВ.</p> <p>Установлен около школы.</p>
<p>9</p> <p>Оршанский староста, которого В. С. Короткевич назвал «первым «средневековым писателем»</p>	<p>10</p> <p>Культовый камень «Семигаюн»</p>	<p>11</p> <p>Доминиканский костел святого Иосифа- Обручника.</p> <p>Построен в 1819 г. Памятник архитектуры барокко.</p>	<p>12</p> <p>Свято-Троицкая церковь (Кутеинский Богоявленский мужской монастырь)</p>
<p>13</p> <p>Церковь Преподобного Леонида Усть – Недумского.</p> <p>Возведена в 2002г</p>	<p>14</p> <p>Автор «Оршанского букваря»</p>	<p>15</p> <p>Памятник 621-му Оршанскому штурмовому авиационному полку.</p> <p>Установлен 27.06.1990г. около СШ № 17</p>	<p>16</p> <p>Памятник погибшим в годы ВОВ рабочим и служащим вагонного депо ст. Орша-Восточная.</p> <p>Установлен 9.05.1975 г. на территории депо</p>
<p>17</p> <p>Жилой корпус монастыря тринитариев.</p> <p>Монастырь был основан в 1714 г. Памятник архитектуры барокко. Ныне здесь находятся: Оршанский зональный архив и Оршанский ЗАГС.</p>	<p>18</p> <p>Свято – Ильинская церковь.</p> <p>В камне была возведена в1880г. в стиле русского Севера.</p>	<p>19</p> <p>Мемориальный комплекс «За нашу Советскую Родину»</p> <p>Открыт 1 октября 1966 г.</p>	<p>20</p> <p>Рогволодов камень.</p> <p>Находился около д. Дятлово Оршанского района. Его считают символом письменности XI века.</p>

<p>1</p> 	<p>2</p> <p>14 июля 1941 г.</p>	<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p>5</p> <p>Иван Андреевич Флёров</p>	<p>6</p> 	<p>7</p> <p>27 июня 1944г.</p>	<p>8</p> 
<p>9</p> <p>Кмита Чернобыльский</p>	<p>10</p> 	<p>11</p> 	<p>12</p> 
<p>13</p> 	<p>14</p> <p>Спиридон Соболь</p>	<p>15</p> 	<p>16</p> 
<p>17</p> 	<p>18</p> 	<p>19</p> 	<p>20</p> 

<p>21</p> <p>Обнажение девонских доломитов «Орша»</p> <p>Геологический памятник природы респ. значения. Расположен на левом берегу р. Днепр</p>	<p>22</p> <p>Владимир Семенович Короткевич</p>	<p>23</p> <p>Памятник воинам- интернационалистам</p> <p>Установлен в 1994 г. по проекту скульптора Игоря Голубева.</p>	<p>24</p> <p>Оршанский этнографический музей «Млын»</p> <p>Открыт в 1995 г.</p>
<p>25</p> <p>Оршанский флаг</p> <p>Был создан в 2002 г. художником А. Янковским.</p>	<p>26</p> <p>Братская могила воинов Красной Армии</p> <p>(Зона отдыха) Захоронено 196 воинов.</p>	<p>27</p> <p>Памятник танкистам 213-й отдельной Оршанской танковой бригады.</p> <p>Установлен 27.06.89 г. около СШ № 17</p>	<p>28</p> <p>Курган Бессмертия</p> <p>Открыт 9 мая 1966 г.</p>
<p>29</p> <p>Жилой корпус монастыря бернардинцев.</p> <p>Возведен в 1636г. Сейчас здесь находится инф. отделение больницы им. Семашко. Памятник архитектуры барокко</p>	<p>30</p> <p>Гимназия № 2 (бывшее Реальное училище)</p> <p>Построено в 1906г.</p> <p>Памятник гражданской архитектуры XX в.</p>	<p>31</p> <p>Жилой корпус монастыря базилиан.</p> <p>Был построен в 1758-1774гг.</p> <p>Памятник архитектуры барокко</p>	<p>32</p> <p>Свято – Михайловская церковь</p> <p>Возведена в 1990 г.</p> <p>Стиль церковной архитектуры Русского Севера.</p>
<p>33</p> <p>Оршанский музей деревянной скульптуры резчика С.С.Шаврова.</p> <p>Открыт в 1992 г.</p> <p>Расположен по ул. Красина, 26.</p>	<p>34</p> <p>Музей истории и культуры г.Орши.</p> <p>Основан в 1989 г. Открыт для посетителей в 1992 г. Памятник гражданской архитектуры начала XX в.</p>	<p>35</p> <p>Генерал- полковник, командующий 3-м Белорусским фронтом в годы ВОВ</p>	<p>36</p> <p>Памятник В.С. Короткевичу.</p> <p>Установлен в 1992г. рядом с местом, где стоял родительский дом писателя, построенный в 1939г.</p>
<p>37</p> <p>Памятник «Паровозу серии П – 36»</p> <p>Установлен в 1984г. на Привокзальной площади.</p>	<p>38</p> <p>Памятник учителям и учащимся СШ № 14, погибшим в годы ВОВ</p> <p>Установлен 08.09. 1978 г. около школы.</p>	<p>39</p> <p>Первый герб г. Орши</p> <p>(13 декабря 1620 г.)</p>	<p>40</p> <p>Районный отдел образования, спорта и туризма.</p> <p>(Жилой дом врача) Памятник гражданской архитектуры начала XX в.</p>

<p>21</p> 	<p>22</p> 	<p>23</p> 	<p>24</p> 
<p>25</p> 	<p>26</p> 	<p>27</p> 	<p>28</p> 
<p>29</p> 	<p>30</p> 	<p>31</p> 	<p>32</p> 
<p>33</p> 	<p>34</p> 	<p>35</p> <p style="text-align: center;">Иван Данилович Черняховский</p>	<p>36</p> 
<p>37</p> 	<p>38</p> 	<p>39</p> 	<p>40</p> 

<p>41</p> <p>3-й герб г. Орши</p> <p>(1971 г.)</p> <p>Орша в составе БССР</p>	<p>42</p> <p>Братская могила советских военнопленных.</p> <p>Расположена по ул. Пограничной, д 16 А. Захоронено около 5 тысяч человек.</p>	<p>43</p> <p>Братская могила оршанских подпольщиков и жертв фашизма.</p> <p>Расположена на гражданском кладбище по ул. Энгельса.</p>	<p>44</p> <p><u>Оршанское городище</u> (X-XIIвв.)</p> <p>Памятник археологии</p>
<p>45</p> <p>Церковь Успения Божьей Матери.</p> <p>Действует с 2006 г.</p> <p>(Свято-Успенский женский монастырь)</p>	<p>46</p> <p>Памятник Константину Сергеевичу Заслонову.</p> <p>Установлен в 1955г. на Привокзальной площади. Скульптор С. Селиханов</p>	<p>47</p> <p>Древний водный торговый путь.</p> <p>Функционировал в промежутке 800-830 гг. Связывал бассейны Черного и Балтийского морей</p>	<p>48</p> <p>Здание бывшей женской гимназии</p> <p>В 1930-е годы здесь было пед. училище, Памятник гражд. архитектуры нач. XX в.</p>
<p>49</p> <p>Памятник рабочим и служащим льнокомбината.</p> <p>Установлен в 1966 г. на проспекте Текстильщиков</p>	<p>50</p> <p>Церковь Рождества Христова.</p> <p>Находится на Привокзальной площади, действует с 2002г.</p>	<p>51</p> <p>Памятник рабочим и служащим локомотивного депо им. К.С. Заслонова.</p> <p>Установлен в 1966 г.</p>	<p>52</p> <p>Памятная доска Спиридону Соболю.</p> <p>Установлена в 1998г. на здании Свято-Троицкой церкви. Скульптор И.Голубев</p>
<p>53</p> <p>Обелиск мирным жителям на месте расстрела 40 евреев.</p> <p>Установлен в 1970г. в г. Барань.</p>	<p>54</p> <p>2-й герб г. Орши</p> <p>(1781 г.)</p> <p>Орша в составе Российской империи.</p>	<p>55</p> <p>Братская могила мирных жителей, погибших в июне 1941г. при бомбардировках Орш. ж.д. узла.</p> <p>В 1985г. на месте захоронения был установлен камень-валун</p>	<p>56</p> <p>Мемориальная доска И. А. Флерову</p> <p>Установлена на здании СШ № 20 в 2000г.</p>
<p>57</p> <p>Воинское кладбище по ул. Пролетарской</p> <p>Захоронено 29010 чел.</p>	<p>58</p> <p>Древнее название курганов</p>	<p>59</p> <p>Памятник легендарным «Катюшам» в д. Пищалово.</p> <p>Установлен в 1986 г.</p>	<p>60</p> <p>Памятник Владимиру Ильичу Ленину на Центр.пл-ди</p> <p>Установлен в 1987г. Это последний памятник Ленину, установленный в БССР.</p>

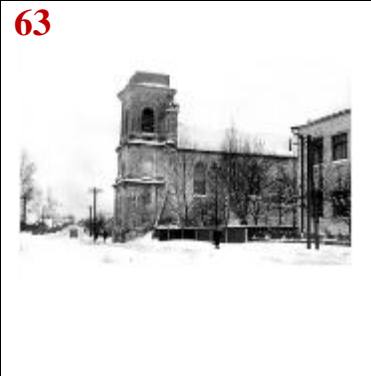
<p>41</p> 	<p>42</p> 	<p>43</p> 	<p>44</p> 
<p>45</p> 	<p>46</p> 	<p>47</p> <p>«Из варяг в греки»</p>	<p>48</p> 
<p>49</p> 	<p>50</p> 	<p>51</p> 	<p>52</p> 
<p>53</p> 	<p>54</p> 	<p>55</p> 	<p>56</p> 
<p>57</p> 	<p>58</p> <p>Капцы, ВОЛОТОВКИ</p>	<p>59</p> 	<p>60</p> 

<p>61</p> <p>Памятник Дважды Герца С. И. Грицевцу в г.п. Болбасово</p>	<p>62</p> <p>Укрепленные поселения людей в эпоху железного века</p>	<p>63</p> <p>Бывшее здание монастыря францисканцев Выстроен в 1680 г. Памятник архитектуры барокко с элементами раннего классицизма</p>	<p>64</p> <p>Братская могила советским гражданам</p> <p>Захоронено более 2000 евреев, расстрелянных в ноябре 1941 г.</p>
<p>65</p> <p>Франциск Скорина (1517-1551)</p> <p>Белорусский и восточнославянский первопечатник, писатель, гравер, врач.</p>	<p>66</p> <p>Спасо-Преобра- женская церковь.</p> <p>В 1704г. была построена из дерева без единого гвоздя в д. Барань Орш.р-на. В 1998 г. перевезена в Строчицы</p>	<p>67</p> <p>Братская могила К. С. Заслонову и его адъютанту Е. Корженю.</p> <p>Расположена на Привокзальной площади (1947 г.)</p>	<p>68</p> <p>Богоявленский собор</p> <p>Построен в 1623 г. на территории Богоявленского Кутеинского мужского монастыря</p>
<p>69</p> <p>Свято-Покровский женский монастырь.</p> <p>Построен в 1758-1774 гг. Находился на берегу Оршицы.</p>	<p>70</p> <p>Собор Рождества Богородицы.</p> <p>Был построен в 1661г. году. Перестроен в 1781 в камне. Разрушен в 1960 г. Восстановлен на прежнем месте на старом фундаменте.</p>	<p>71</p> <p>Неукрепленные поселения людей, предки деревень.</p> <p>Они возникли в VI веке</p>	<p>72</p> <p>Оршанский замок.</p> <p>Рисунок с карты XVI века</p>
<p>73</p> <p>Летописец, монах Киево-Печерского монастыря, живший во второй половине XI — начале XII в.</p> <p>Автор летописи «Повести временных лет».</p>	<p>74</p> <p>Оршанская икона Божьей Матери.</p> <p>Икона чудодейственным образом явилась в 1631 году на берегу р. Кутеинки и считается заступницей этого места.</p>	<p>75</p> <p>Мемориальный комплекс и братская могила советских воинов и партизан в г. Барань В 1956 г. был установлен обелиск.</p>	<p>76</p> <p>Воскресенский собор. До 1832 г. принадлежал католич. ордену тринитариев, затем переосвящен в православный. В это время были возведены 5 куполов.</p>
<p>77</p> <p>Свято-Успенский Кутеинский женский монастырь.</p> <p>Основан в 1631 г. До наших дней не сохранился Вид с восточной стороны на старинной почтовой открытке</p>	<p>78</p> <p>Герой Советского Союза К. С. Заслонов (фото)</p>	<p>79</p> <p>Городская управа с пожарной башней.</p> <p>Конец XIX- н. XX вв. Находилась в центре города левее современного музея истории и культуры г. Орши.</p>	<p>80</p> <p>Церковь Преображения Господня.</p> <p>Освещена 19.08. 1991г. г. Барань</p>



62

Городища



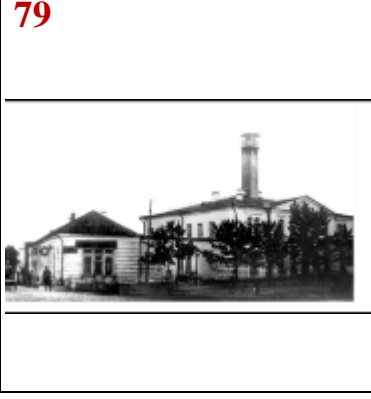
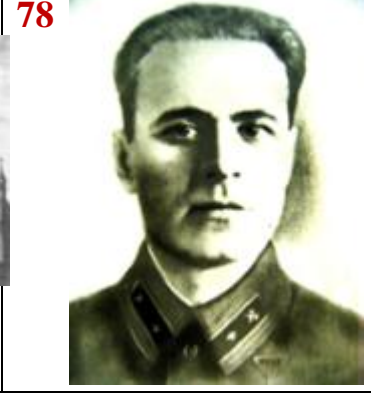
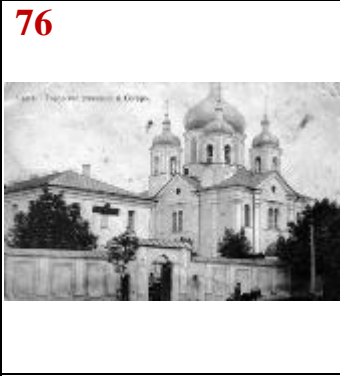
71

Селища



73

Нестор



<p>81</p> <p>Приход Свято-Покровского женского монастыря.</p>	<p>82</p> <p>Батальная картина, посвященная событиям 1-й Оршанской битвы 8 сентября 1514 г. на р. Крапивенке.</p>	<p>83</p> <p>Памятник Гулливеру.</p> <p>Установлен в 2008 г. в детском парке «Сказочная страна».</p>	<p>84</p> <p>Развалины замка «Белый Ковель» в Смольянах.</p>
<p>85</p> <p>Памятник В. И. Ленину.</p> <p>Установлен в 1960 г. перед ГДК на проспекте Текстильщиков.</p>	<p>86</p> <p>БМД (боевая машина десантная)</p> <p>Установлена в парке героев 09.05.2015 г.</p>	<p>87</p> <p>Памятник-камень, установленный в 1980 г. в честь основания г. Барани</p>	<p>88</p> <p>Культурный камень «Комарик»</p>
<p>89</p> <p>Пароходная пристань на р. Днепр (1880 г.).</p>	<p>90</p> <p>Современное здание железнодорожного вокзала ст. Орша.</p>	<p>91</p> <p>Валун Кудаевский 6,9x4x2,2 м.</p> <p>Находится возле д. Кудаево Оршанского района</p>	<p>92</p> <p>Памятник дальней авиации-самолет ТУ-16.</p> <p>Установлен в г.п. Болбасово в 1987 г.</p>
<p>93</p> <p>Здание Оршанской типографии (нач. XX века).</p> <p>Памятник промышленной архитектуры, арх. стиль «модерн».</p>	<p>94</p> <p>Памятник ГСС Е.Макееву и А. Юрченко.</p> <p>Памятник установлен в 1968 г. на южной окраине Орши недалеко от ж.д.моста.</p>	<p>95</p> <p>Константин Острожский–гетман ВКЛ (1460-1530 гг.)</p>	<p>96</p> <p>Стела Боевой славы в г.п. Болбасово</p>
<p>97</p> <p>Театр «Модерн» (нач. XX века).</p> <p>Находился в городском парке. Сгорел в годы ВОВ.</p>	<p>98</p> <p>Ледовый дворец. Открыт в 2008 г.</p>	<p>99</p> <p>Памятник С. М. Кирову.</p> <p>Установлен в 1953 г. около ДКЖ им. Кирова.</p>	<p>100</p> <p>Первый деревянный ж.д. вокзал в Орше, (1871 г.)</p>

<p>81</p> 	<p>82</p> 	<p>83</p> 	<p>84</p> 
<p>85</p> 	<p>86</p> 	<p>87</p> 	<p>88</p> 
<p>89</p> <p>Школа — Памятник истории, Республика Беларусь</p> 	<p>90</p> 	<p>91</p> 	<p>92</p> 
<p>93</p> 	<p>94</p> 	<p>95</p> 	<p>96</p> 
<p>97</p> 	<p>98</p> 	<p>99</p> 	<p>100</p> 

Литература

1. Жуковский, В.В. Оршеведение. / В.В. Жуковский. – Орша, 2008. – 208 с.
2. Левко, О.Н. Культовые памятники Орши конца XVI-XVIII вв.: (историко-археологическое исследование) / О.Н. Левко. – Орша, 1996. – 143 с.
3. Шинкевич, А.Н. Оршанщина: памятники природы и старины. / А.Н. Шинкевич. – Горки, 2001. – 38 с.
4. «Памяць». Гістарычна-дакументальная хроніка Оршы і Аршанскага раёна у 2-х кнігах / Г.П. Пашкоў [і інш.] – Мн.: «БелСЭ», 1999, 2000. – 384 с.

Игра «Краеведческая мишень»

Автор-составитель: Соротокина Л.А,
педагог дополнительного образования, 1 к.

Игра позволяет в игровой форме ознакомить ребят с природой Оршанщины, историко-культурным наследием региона.

Цель:

углубление знаний о животном мире Оршанщины, развитие интереса учащихся к краеведению через игру.

Задачи:

- способствовать усвоению у учащихся знаний о природном мире Оршанщины и историко-культурных памятниках региона;
- привить интерес учащихся к познавательной деятельности;
- формировать умение работать в коллективе;
- воспитывать у учащихся экологическую культуру.

Оборудование:

- табло – 1 шт. (лист ватмана);
- школьная доска;
- магниты – 2 шт.;
- карточки с вопросами для ведущего – 9 шт.;
- лист для записи набранных очков участниками игры – 1 шт.;
- шариковая ручка;
- карточки с фото памятников – 7 шт.

Количество игроков: от 6 до 14 человек.

Возраст участников игры: 12-15 лет

Правила игры

Игру проводит ведущий.

Формируется 2 команды с одинаковым количеством игроков. У каждой команды выбирается капитан. Парты в классе ставят таким образом, чтобы дети в команде могли работать вместе, видеть друг друга.

Участники игры делятся на две команды и по очереди выбивают вопрос со своей сложностью (вопросы расположены на табло в порядке возрастания по уровню сложности).

Капитаны команд по очереди выбирают вопрос для своей команды по любой теме из игрового табло. Самый лёгкий вопрос «стоит» 1 балл. Самый трудный – 7 баллов.

За правильный ответ баллы команде засчитываются, за неправильный – снимаются.

На табло – перечень тем и количество баллов. После каждого «выстрела», ведущий вычеркивает из табло выбранное количество баллов.

Игровое табло

№ п/п	Тема	Баллы						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Природа Оршанщины	1	2	3	4	5	6	7
2	Военные памятники Орши (фото)	1	2	3	4	5	6	7
3	Реки Оршанщины	1	2	3	4	5	6	7
4	Великая Отечественная война на Оршанщине	1	2	3	4	5	6	7
5	Музеи Оршанщины	1	2	3	4	5	6	7
6	Загадки	1	2	3	4	5	6	7
7	Кто это: ПТИЦЫ	1	2	3	4	5	6	7
8	Кто это: РЫБЫ	1	2	3	4	5	6	7
9	Кто это: ЖИВОТНЫЕ	1	2	3	4	5	6	7

Карточки с вопросами

1. Природа Оршанщины

1. Сколько городов в Оршанском районе? (**Два: Орша, Барань**).
2. В какой области расположен город Орша? (**Витебская область**)
3. Назовите не менее 3-х млекопитающих Оршанщины (**Лиса, рысь, барсук, енотовидная собака, кабан, олень, лось, волк, ежик, заяц, косуля, белка, бобр, бурый медведь**)
4. Какие животные Оршанщины питаются растительностью? (**Олень, лось, заяц, бобр, белка, олень**)
5. Какие луга называют пойменными? (**Луга, которые периодически затапливаются весенними и тальными водами**)
6. Назовите полезные ископаемые Оршанщины (**Торф, песок, глина, песчано-гравийная смесь**)
7. Какие животные Оршанщины занесены в Красную Книгу? (**Бурый медведь, барсук**)

2. Военные памятники Орши (фото)

1. Курган Бессмертия (**Фото 1**)
2. Мемориальный комплекс «За нашу Советскую Родину» (**Фото 2**)
3. Памятник воинам-освободителям г. Орши (**Фото 3**)
4. Памятник рабочим и служащим льнокомбината (**Фото 4**)
5. Памятник рабочим и служащим локомотивного депо им. К. С. Заслонова (**Фото 5**)
6. Памятник учителям и ученикам СШ № 14, погибшим в годы ВОВ (**Фото 6**)
7. Памятник 621-му Оршанскому Штурмовому Авиационному полку. (**Фото 7**)

3. Реки Оршанщины

1. Какая река дала название г. Орше? (**Оршица**)
2. Сколько рек протекает через Оршу? (**Три: Днепр, Оршица, Адров**)
3. Какая река впадает в Днепр в центре Орши? (**Оршица**)
4. На какой реке стоит г. Барань? (**Адров**)
5. Куда впадает Днепр? (**Черное море**)
6. Эта река свое название получила от жгучего растения, на ней есть искусственное водохранилище. Как она называется? (**Крапивенка**)
7. Какой знаменитый водный торговый путь проходил по Днепру в древности? (**«из варяг в греки»**)

4. Великая Отечественная война на Оршанщине

1. На какой день ВОВ фашисты бомбили Оршу? (**На второй – 23 июня**)
2. Сколько человек были удостоены звания Героя Советского Союза при освобождении Оршанщины: (**7 человек: С. Митт, Марсель Лефевр, Ф. Стебнев, Ю. Смирнов, К.Заслонов, А. Юрченко, Е. Макеев.**)
3. Кому установлен памятник на Привокзальной площади? (**Герою Советского Союза, командиру партизанской бригады К.С. Заслонову**)
4. Какое грозное артиллерийское оружие было испытано под Оршей 14 июля 1941 г? (**реактивные минометы «Катюша»**)
5. На какой улице Орши было создано еврейское гетто? (**ул. Энгельса, здесь в 25 домах находилось несколько тысяч евреев**)
6. Когда Оршу освободили от немецко-фашистских захватчиков? (**27 июня 1944 г.**)
7. Сколько воинских частей и соединений получили звание «Оршанские» за освобождение Орши? (**41**)

5. Музеи Оршанщины

1. Сколько музеев в Орше? **(6)**
2. В этом здании Орши, в котором родился знаменитый белорусский писатель, автор таких романов как «Черный замок Ольшанский», «Дикая охота короля Стаха», раньше был роддом. Сейчас здесь расположен музей. Кому он посвящен? **(В. Короткевичу)**
3. В каком музее увековечена память прославленного партизанского командира Оршанщины? **(Мемориальный музей Героя Советского Союза К. С. Заслонова)**
4. В каком музее находятся экспонаты, характеризующие быт и жизнь жителей Оршанщины в прошлые времена? **(Этнографический музей «Млын»)**
5. В каком музее Орши можно увидеть макет Оршанского замка? **(Музей истории и культуры г. Орши)**
6. Какой музей появился в Орше в 2008 г., после «Дожинок», в здании бывшего иезуитского коллегияума? **(Художественная галерея В. Громыко)**
7. Где на Оршанщине находится музей Янки Купалы? **(д. Левки)**

6. Загадки

1. Зимой и летом одним цветом. **(Ель, сосна)**
2. Сверкает, моргает, кривые стрелы пускает. **(Молния)**
3. Бежит без ног, не зная горя, и добирается до моря. **(Река)**
4. Белая кошка лезет в окошко. **(Свет)**
5. Кругом вода, а с питьем беда. **(Море)**
6. В огне не горит, в воде не тонет. **(Сосулька)**
7. Дышит, растёт, а ходить не может. **(Растение)**

7. Кто это?

ПТИЦЫ

1. В народе эту птицу называют «белобокой» или «воровкой». Она равнодушна к незнакомым, особенно блестящим предметам. Известны случаи, когда эти птицы хватили металлические ложки, ключи и другие вещи и улетали с ними подальше, чтобы затем спрятать куда-либо в укромное место. Назовите ее. **(Сорока)**
2. Эти птицы обитают в городах. Легко приручаются человеком. Способны разрушать чужие гнезда. Свои гнезда могут строить из самых различных материалов: ветки, проволока, тряпочки, клочки ваты. **(Ворона)**
3. Эта птица имеет чёрное оперение с сине-фиолетовым отливом. Эти птицы любят следовать за тракторами и газонокосилками, выискивая насекомых в перепаханной земле или скошенной траве. Это самая ранняя птица, возвращающаяся с мест зимовок на свою родину. **(Грач)**

4. Эта птичка на своем вилкообразном хвосте «приносит весну». Охотится за насекомыми на лету. Если птицы летают низко – будет дождь, если высоко – день будет солнечным. (**Ласточка**)
5. Эта лесная ночная птица летает бесшумно и может поворачивать голову почти на 180⁰ (**Ушастая сова**)
6. Эта птица самая красивая в наших лесах. В оперении этой пташки бросаются в глаза красный лоб и горло, а также ярко-желтые полосы на чёрных крыльях. Своё гнездо вьёт на тополях и ивах из стебельков, скреплённых паутиной. Затем тщательно замаскировывает его мхом, лишайником, берестой и корой в тон дерева; дно гнезда выстилает мелкими пёрышками, шерстью, конским волосом. Назовите её. (**Щегол**)
7. Это хищная птица. Скорость в пикировании достигает 300 км/ч. Приносит пользу сельскому хозяйству, уничтожая мышевидных грызунов. (**Ястреб**)

8. Кто это?

РЫБЫ








1. Эту самую неприхотливую и живучую рыбку с золотой чешуёй можно встретить в закрытых водоёмах. На зиму она закапывается в ил и выживает даже тогда, когда в холодные бесснежные зимы мелкие стоячие водоёмы промерзают до самого дна. (**Золотой карась**)
2. Название рыбы дано из-за ее плоского тела. Эта рыбка по количеству особей занимает первое место среди холодноводных рыб солоноватых и пресных водоёмов. Ее характерный признак — оранжевая окраска радужной оболочки глаза и красное пятно в ее верхней части. (**Плотва**)
3. Окраска этой хищной рыбки похожа на тигра. Это стайная рыбка, распространена повсеместно. Ловить ее в водоёмах можно весь год. (**Окунь**)
4. Название этой рыбки произошло от плавников ярко-красного цвета. Очень похожа на плотву. (**Красноперка**)
5. Эта плоская придонная рыба достигает крупных размеров. Может вырастать до 7 кг. Обладает хорошими вкусовыми качествами в соленом и засушенном виде. (**Лещ**)
6. Эта хищная рыба по-белорусски звучит как «мянтуз». Это единственный представитель тресковых, обитающих в наших водоемах. Имеет удлинённое веретенообразное тело с длинным усом в нижней части рта. (**Налим**)
7. Чешуя этой рыбы очень мелкая и скользкая, покрытая слизью. Мясо этой рыбы очень вкусное и мягкое. Название рыбы имеет два значения: первое – она вяла в своем движении и второе – может менять свою окраску на воздухе. (**Линь**).

9. Кто это?

ЖИВОТНЫЕ

1. Это пушистое, усатое домашнее животное охотится на мышей и крыс. **(Кот)**
2. Это рогатое домашнее животное дает людям вкусный продукт белого цвета. **(Корова)**
3. Эта собака имеет круглую голову, короткую квадратную морду с морщинами и складками. Любитель детей, очень жизнерадостна и дружелюбна. **(Мопс)**
4. Эти маленькие пушистые грызуны с короткими конечностями и маленькими ушами – одни из самых популярных домашних любимцев. У них имеются очень развитые защечные мешки. **(Хомяк)**
5. Их называют: «гнедые», «каурые», «в яблоки». **(Лошади)**
6. У этих представителей кошачьих короткое туловище, высокие ноги с очень широкими мохнатыми лапами и кисточки на ушах. **(Рысь)**
7. Сохатый, самый крупный современный олень. **(Лось)**

Карточки с фотографиями памятников

<p>1.</p> 	<p>2.</p> 	<p>3.</p> 
<p>4.</p> 	<p>5.</p> 	<p>6.</p> 
<p>7.</p> 		

Литература

1. Лысаков, В. Г. 1000 загадок. Для детей и не только/ В. Г. Лысаков - Издательство: АСТ, 2006. – 86 с.
2. Жуковский, В.В. Оршеведение / В.В. Жуковский. – Орша, 2008. – 208 с.
3. Синицина, Е. В. Веселые загадки./ Е. В. Синицина - Производитель: Лист, 2009. – 115 с.

Игра-викторина «Меткий стрелок»

Автор-составитель: Балашова Е.Н.,
педагог дополнительного образования

Краеведческая игра-викторина проводится в форме игры «Морской бой».

Цель:

углубление знаний учащихся о животном и растительном мире, развитие интереса учащихся к краеведению через игру.

Задачи:

- способствовать формированию у учащихся углубленных знаний о животном и растительном мире;
- прививать интерес учащихся к познавательной деятельности;
- формировать умение работать в коллективе.

Оборудование:

- игровое поле – 1 шт.;
- квадратики из картона – 100 шт.;
- булавки – 100 шт.;
- карточки с вопросами для ведущего – 10 шт.;
- лист для записи набранных очков участниками игры – 1 шт.;
- шариковая ручка – 1 шт.

Возраст участников: 12-15 лет.

Количество игроков: от 6 до 12 человек.

Правила игры

В игре-викторине участвуют 2 команды.

Игровое поле – большой квадрат, разбитый на 100 клеток – одно для всех команд. Оно находится на видном месте и имеет большие размеры (лист ватмана). Все клетки закрыты квадратами из картона.

Задача игроков – «потопить» 10 кораблей путем прямого попадания в корабль. Игровое поле представляет собой квадрат, состоящий из 10 строк, обозначенных числами от 1 до 10 и десяти столбцов, обозначенных буквами от А до М, а значит состоит из 100 клеток. Координаты цели определяются именем столбца и строки.

Клетки, где находятся корабли, отмечены буквами «К». Клетки, касающиеся бортов «корабля», обозначены знаком «?»; остальные клетки обозначены значком «*».

Участникам игры необходимо овладеть всеми кораблями. По очереди команды делают «выстрелы», указывая координаты на игровом поле. Ведущий открывает указанный квадратик. Если под ним окажется буква «К», то команда получает 1 призовое очко, ход переходит к следующей команде. Если произошло попадание в знак «?», то команде задается вопрос. В случае правильного ответа команда получает 2 очка, ход переходит к следующей команде. В случае неправильного ответа ход переходит к следующей команде, которая за правильный ответ получает 1 дополнительное очко. Если произошло попадание в знак «*», команда не получает балл, право выстрела переходит к другой команде.

Игра завершается после того, как будут открыты все квадратики. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков. Итог состоит из очков, набранных за правильные ответы и премиальных очков, полученных за «овладение» каждым кораблем.

На столе ведущего находятся наборы вопросов, пронумерованные в соответствии с расположением кораблей и знаков «?» на игровом поле.

Игровое поле:

	А	Б	В	Г	Д	Е	И	К	Л	М
1	?	К	?	?	?	?	?	К	?	*
2	?	К	?	*	?	?	?	?	?	?
3	?	К	?	?	?	К	К	?	?	?
4	?	?	?	?	?	?	?	?	К	?
5	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
6	К	К	?	?	?	?	?	?	?	?
7	?	?	?	?	*	?	К	К	К	К
8	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
9	К	К	К	?	?	?	?	К	?	?
10	?	?	?	?	К	?	?	К	?	*

Карточки с вопросами

- 1-А** – Какие птицы прилетают к нам первыми с юга? (**Грачи**)
- 1-Б** – К
- 1-В** – По лесу летало, в воду упало – не булькнуло. (**Перо**)
- 1-Г** – На дне, где сыро и темно, лежит усатое бревно. (**Сом**)
- 1-Д** – Кто с бородой всегда ходит? (**Козел**)
- 1-И** – Семь одежек и все без застежек (**Капуста**)
- 1-Е** – Царь зверей (**Лев**)
- 1-К** – К
- 1-Л** – Растение, от которого плачут (**Лук**)
- 1-М** – *

- 2-А** – Днем слепа, а ночью зряча, мышей ловит, а не кот (**Сова**)
- 2-Б** – К
- 2-В** – Зеленый поясок в траве затерялся (**Ящерица**)
- 2-Г** – *
- 2-Д** – Не зверь, не птица, а нос как спица (**Комар**)
- 2-Е** – Дерево – долгожитель (**Дуб**)
- 2-И** – Какая из обезьян самая крупная (**Горилла**)
- 2-К** – Сколько ног у паука? (**8**)
- 2-Л** – Сколько шагов в минуту делает воробей? (**0, так как он прыгает**)
- 2-М** – Ядовитая змея жалит или кусает? (**Кусает, так как жалят только насекомые**)

- 3-А** – Из чего пекут черный хлеб? (**Рожь**)
- 3-Б** – К
- 3-В** – В названии какой птицы сорок букв а? (**Сорока**)
- 3-Г** – Из чего получают макароны? (**Пшеницы**)
- 3-Д** – Дышит, растет, а ходить не может (**Растение**)
- 3-Е** – К
- 3-И** – К
- 3-К** – Кругом вода, а с питьем беда (**Море**)
- 3-Л** – Никто ее не пугает, а она вся дрожит (**Осина**)
- 3-М** – Из чего получают геркулес? (**Овес**)

- 4-А** – Что приходит во время еды? (**Аппетит**)
- 4-Б** – Первый весенний месяц (**Март**)
- 4-В** – Вода в газообразном состоянии (**Пар**)
- 4-Г** – Из чего получают перловку? (**Ячмень**)
- 4-Д** – Кого называют «Плугом земли»? (**Дождевой червяк**)
- 4-Е** – Домик для пчел? (**Улей**)
- 4-И** – Из чего получают манную крупу? (**Пшеница**)

4-К – Одаренный ребенок (**Вундеркинд**)
4-Л – К
4-М– Какой овощ в Беларуси называют «второй хлеб»? (**Картофель**)

5-А – На гору бегом, с горы кувырком? (**Заяц**)
5-Б – Не портной, а всю жизнь с иголками ходит? (**Ежик**)
5-В– Не кузнец, не плотник, а первый на селе работник? (**Конь**)
5-Г – Хвостом виляет, зубаста, а не лает? (**Щука**)
5-Д – Бархатный весь, а жало есть. (**Шмель**)
5-Е – Явился в желтой шубке, прощайте две скорлупки. (**Цыпленок**)
5-И – Каким гребешком никто не причесывается? (**Петушиным**)
5-К – К
5-Л – Пришли мужички без топоров, срубили избу без углов?
(**Муравейник**)
5-М–Что за зверь, скажите братцы, может сам в себя забраться? (**Улитка, черепаха**)

6-А – К
6-Б – К
6-В – Зимой и летом одним цветом (**Ель, сосна**)
6-Г – Птица, попавшая в суп за свои думы (**Индюк**)
6-Д – Фирменное блюдо сороки-воровки (**Кашка**)
6-Е – Фрукт, который обожают боксеры (**Груша**)
6-И – Продукт, которым собирается позавтракать ворона (**Сыр**)
6-К – Сушеный абрикос (**Курага**)
6-Л – Фруктовый кефир не по-нашему (**Йогурт**)
6-М – Любимая еда жителей о. Чунга-Чанга (**Кокосы и бананы**)

7-А – На какой пяточок ничего не купишь? (**Поросячий**)
7-Б – Какую ленту в косу не заплетешь? (**Пулеметную**)
7-В – Сколько яиц можно съесть натощак (**Одно**)
7-Г – Какое молоко дает черная корова (**Белое**)
7-Д – *
7-Е – Каких камней нет ни в одном море? (**Сухих**)
7-И – К
7-К – К
7-Л – К
7-М – К

8-А – Не зверь, не птица, а нос как спица (**Комар**)
8-Б – На березовую ветку кто сушить повесил сетку? (**Паук**)
8-В – Дровосек срубил осину на обед и на плотину. (**Бобр**)
8-Г – Скажи ты мне, какой чудак и днем и ночью носит фрак. (**Пингвин**)

8-Д – Не елка, а колко, не кот, а мыши боятся. (**Еж**)
8-Е – Не дровосек, не плотник, а первый в лесу работник. (**Дятел**)
8-И – Что такое: лестница двигается, а человек стоит? (**Эскалатор в метро**)
8-К – Кого по осени считают? (**Цыплят**)
8-Л – Друг человека. (**Собака**)
8-М – По деревьям скок да скок живой порхает огонек. (**Белка**)

9-А – К
9-Б – К
9-В – К
9-Г – Царь зверей. (**Лев**)
9-Д – Самая большая птица в мире. (**Африканский страус**)
9-Е – По лесу летало, в воду упало и не булькнуло. (**Перо**)
9-И – В воде купался, сухим остался. (**Гусь**)
9-К – К
9-Л – Назовите три съедобных гриба. (**Боровик, сыроежка, подосиновик и др.**)
9-М – Кто без ног и без свирели лучше всех выводит трели (**Соловей**)

10-А – Самого чуть видно, а голос слышно. (**Комар**)
10-Б – Летом одевается, зимой раздевается. (**Дерево**)
10-В – В каком напитке много витаминов? (**Сок**)
10-Г – Из какого дерева строят корабли? (**Сосна**)
10-Д – К
10-Е – Из каких растений изготавливают ткани. (**Лен, хлопок**)
10-И – Сидит дружная семейка, но на пнях, не на скамейках. (**Опята**)
10-К – К
10-Л – Каких насекомых называют санитарями леса? (**Муравьи**)
10-М – *

Литература

1. Анискевич С.С., Анискевич Ю.О. Путешествие в ХОХОТанию. –Мн.: ИООО «Европейская книга», 1995.-152 с.: с ил.
2. Синицина Е.В. Веселые загадки. - Производитель: Лист, 2009.