

## ДИДАКТИЧНІ ІГРИ

У грі закладено величезні виховні й педагогічні можливості, оскільки вона сприяє підготовці учня до навчання та праці і водночас є і навчанням, і працею. Під час гри розвивається інтерес до творчого пошуку, знімається втома, особливо, якщо урізноманітнюються прийоми проведення гри.

На уроках біології у 6–7-х класах дидактична гра має бути невід’ємною складовою вивчення предмета. Як один із методичних прийомів навчання гри можна застосовувати для повторення, закріплення й узагальнення знань, вивчення нової теми.

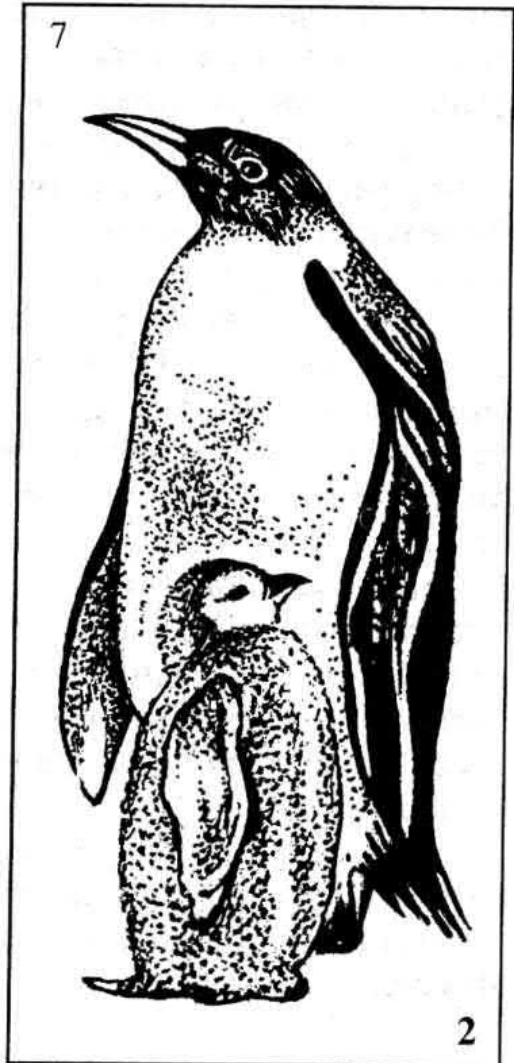
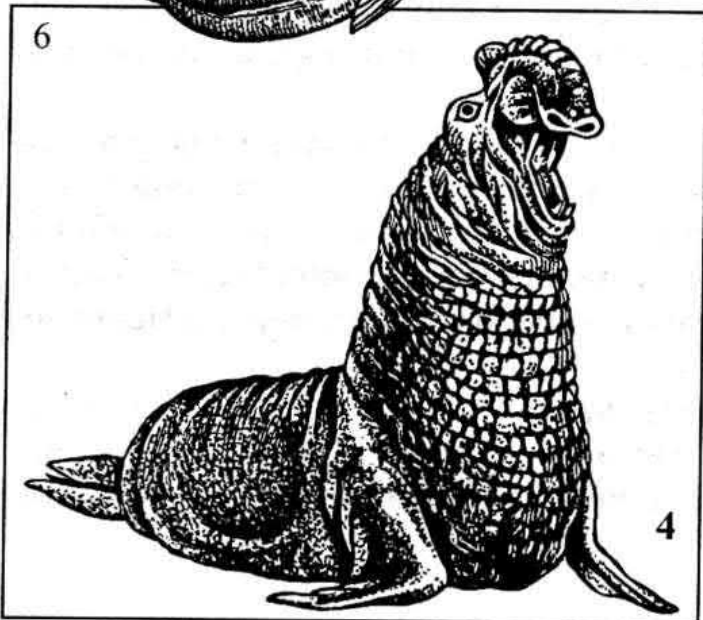
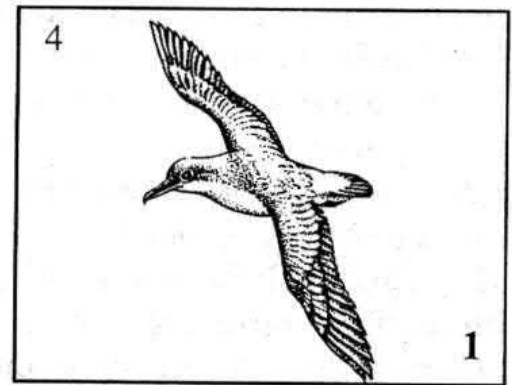
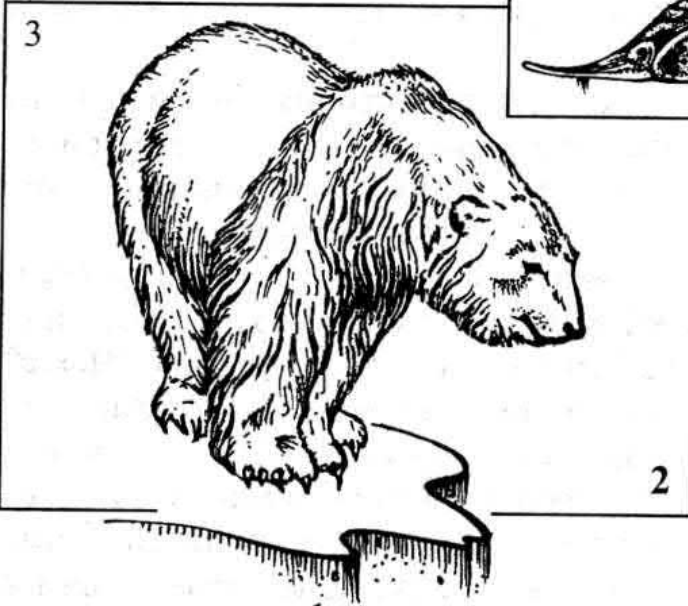
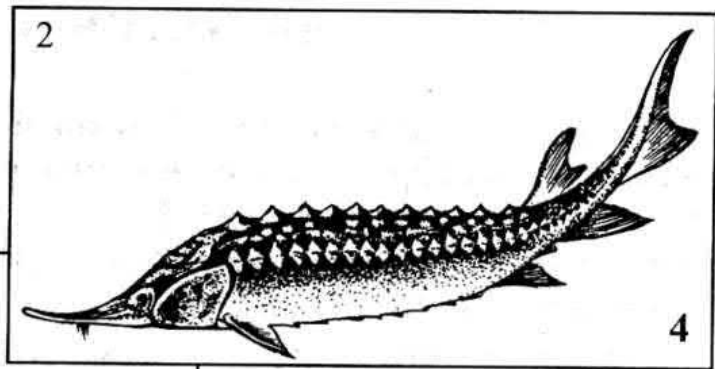
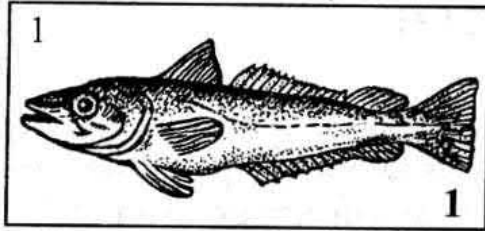
Гру називають працею, бо завдяки їй учень вчиться долати труднощі, напружуючи свої розумові зусилля, пам’ять, волю. Змагання, що здебільшого передбачаються грою, а також запитання «Чому? Де? Коли? Як?» пов’язані з потребою працювати з довідниками, енциклопедіями, що сприяє розвитку самостійності, ерудованості тощо. Подані в даному посібнику ігри різні за складністю та методикою їх проведення. Проте всі вони спрямовані на поглиблення знань учнів та на розвиток творчої ініціативи, допитливості, самостійності, наполегливості в їхньому розв’язанні.

Готуючись до уроку чи позакласної роботи, вчитель повинен підібрати ті ігри до них, які відповідають змістові навчальної теми. Тривалість дидактичних ігор він визначає з урахуванням теоретичної і практичної підготовки дітей, складності завдання тощо.

Одну й ту саму гру можна використати кілька разів залежно від поставленої мети. Причому дидактичні завдання за змістом і формою складено так, що учні мають змогу самі конструювати відповіді. А це активізує процес самонавчання. Перш ніж розпочати гру, треба уважно ознайомитися з методичними рекомендаціями щодо її проведення.

Ігри, запропоновані в даному посібнику, проводять з використанням малюнків 1–19 або інших, на яких зображено різноманітних представників тваринного світу – ракоподібних, павукоподібних, комах, риб, земноводних, плазунів, птахів, ссавців, серед яких є представники видів, поширених в Україні та занесених до Червоної книги України.

На малюнках поруч із зображенням містяться цифри, що означають порядкове місце літер, які треба виписувати з назв рослин чи тварин, щоб дізнатись, яке слово або вираз зашифровані в цих назвах.



Мал.1

## **Розшифруй назви тварин**

Розгляньте малюнок 1 і запишіть назви зображених тварин та и казані поруч цифри зліва направо.

Випишіть із назв тварин літери, місця яких у словах вказують цифри у правому нижньому куті: хек – Х (перша літера); севрюга – Р (четверта); ведмідь – Е (друга); буревісник – Б (перша); осетер – Е, Т (третя і четверта); слон морський Н (четверта); пінгвін – І (друга).

Виконавши це завдання, ми складаємо з виписаних букв спільну для цих тварин – назву «Хребетні».

## **Звідки ці тварини?**

Учні розглядають зображення тварин (наприклад, мал. 2), записують їхні назви і позначені цифрами відповідні літери: вовк – В та О (перша і друга літери); лось – Л (перша); рябчик – И (п'ята); свиня дика – Н (четверта); рись – С, Ъ (третя і четверта); куниця лісова – К, А (перша і дванадцята); козуля – О (друга); борсуків (перша); лисиця звичайна – Л, А (перша і чотирнадцята); яструб великий – С, Т (друга і третя); вальдшнеп – Ъ (четверта).

Із виписаних літер учні дізнаються про те, що всі ці тварини мешкають у Волинській області.

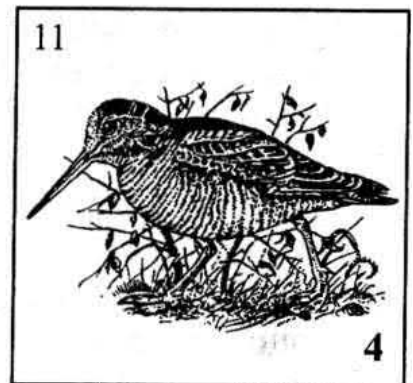
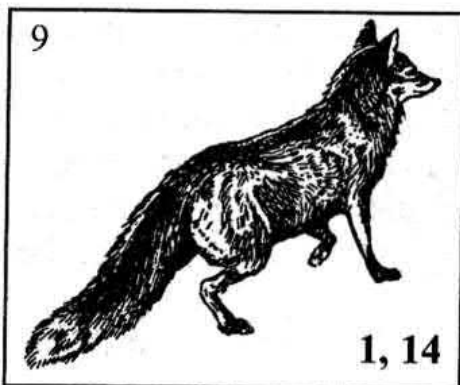
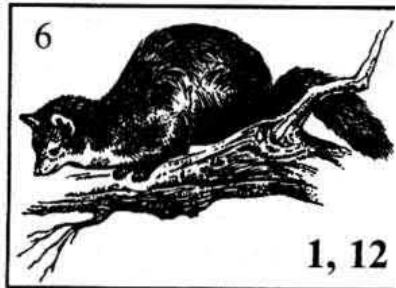
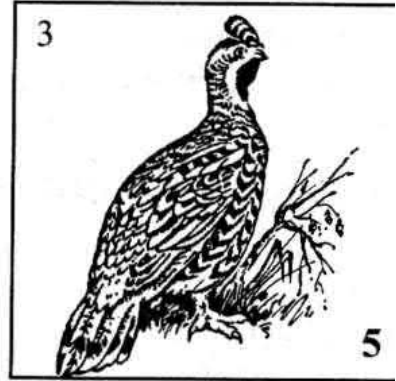
Дидактичну гру можна успішно застосувати під час вивчення членистоногих, риб, земноводних, плазунів, птахів, ссавців, умов їхнього існування, розповсюдження, значення та ін.

Наведемо приклади дидактичних ігор, які сприятимуть активізації навчальної діяльності учнів під час вивчення різноманітності тваринного світу свого краю, а також інших географічних зон.

## **До якого ряду належить тварина?**

**Варіант 1.** Клас ділять на дві групи. Перший за списком учень однієї з груп запитує своїх товаришів, до якого ряду належать тварини, зображені, наприклад, на малюнку 2 (свиня дика, козуля, лось – Парнокопитні; куниця лісова, борсук – ряд Хижі; вовк, лисиця звичайна – Хижі). Якщо відповідь неправильна або учень не може відповісти на запитання, пропонують відповісти іншому учневі з цієї самої команди і за правильну відповідь групі зараховують півочка. Коли ж ніхто з учнів цієї групи не може відповісти на поставлене запитання, пропонують відповісти котромусь з учнів другої групи. За правильну відповідь цій групі зараховують одне очко. Очки кожної групи записують на дошці відразу після відповіді. Виграє група, яка набере найбільше очок.

Якщо гру проводить не вчитель, а хто-небудь з учнів, йому для контролю дають готові відповіді, де зазначені назви тварин і рядів, до яких вони належать (див. Додаток 2).

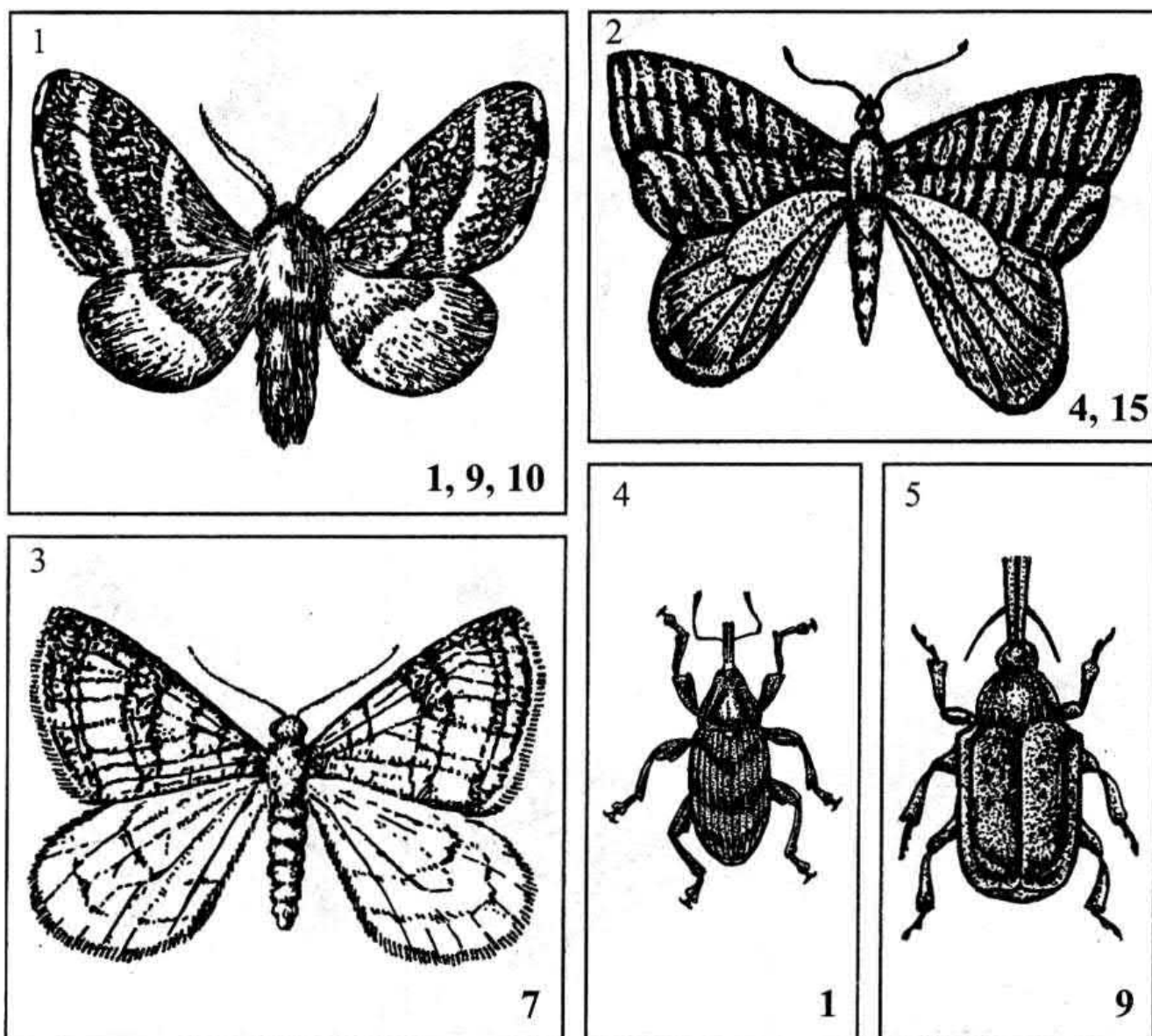


Мал.2

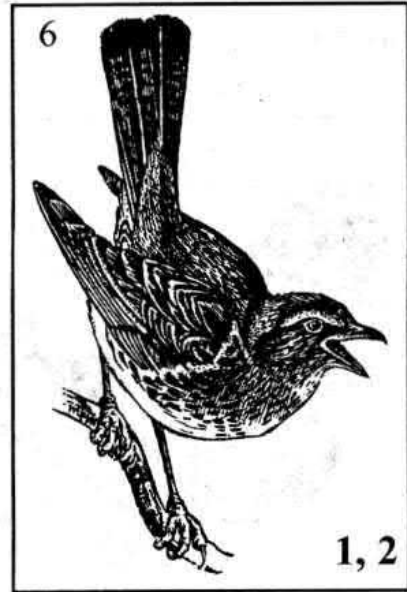
**Варіант 2.** Ведучий називає ряд Безхвості. Учень, користуючись малюнком, запропонованим учителем, відповідає, наприклад, – жаба зелена; ряд Лускаті – ящірка прудка; ряд Денні хижі птахи – орел степовий; ряд Гусеподібні – широконосіка; ряд Комахоїдні – їжак вухатий; ряд Гризуни – ховрах крапчастий; ряд Хижі – вовк.

**Варіант 3.** Користуючись запропонованим учителем малюнком, ведучий пропонує учням записати назви десяти рядів і вказати, які тварини до них належать. Наприклад, ряд Осетроподібні – осетер каспійський; ряд Хвостаті – саламандра, тритон гребінчастий; ряд Лускаті – ящірка прудка; ряд Черепахи – черепаха болотяна; ряд Куроподібні – куріпка, рябчик; ряд Хижі – тигр, ведмідь білий; ряд Гризуни – бобер; ряд Хижі – соболь; ряд Парнокопитні – козуля, зубр, лось, олень плямистий; ряд Непарнокопитні – кінь Пржевальського; ряд Ластоногі – морж, тюлень, крилатка.

За допомогою таких прийомів можна організувати самостійну роботу учнів з малюнками 1–19.



Мал.3



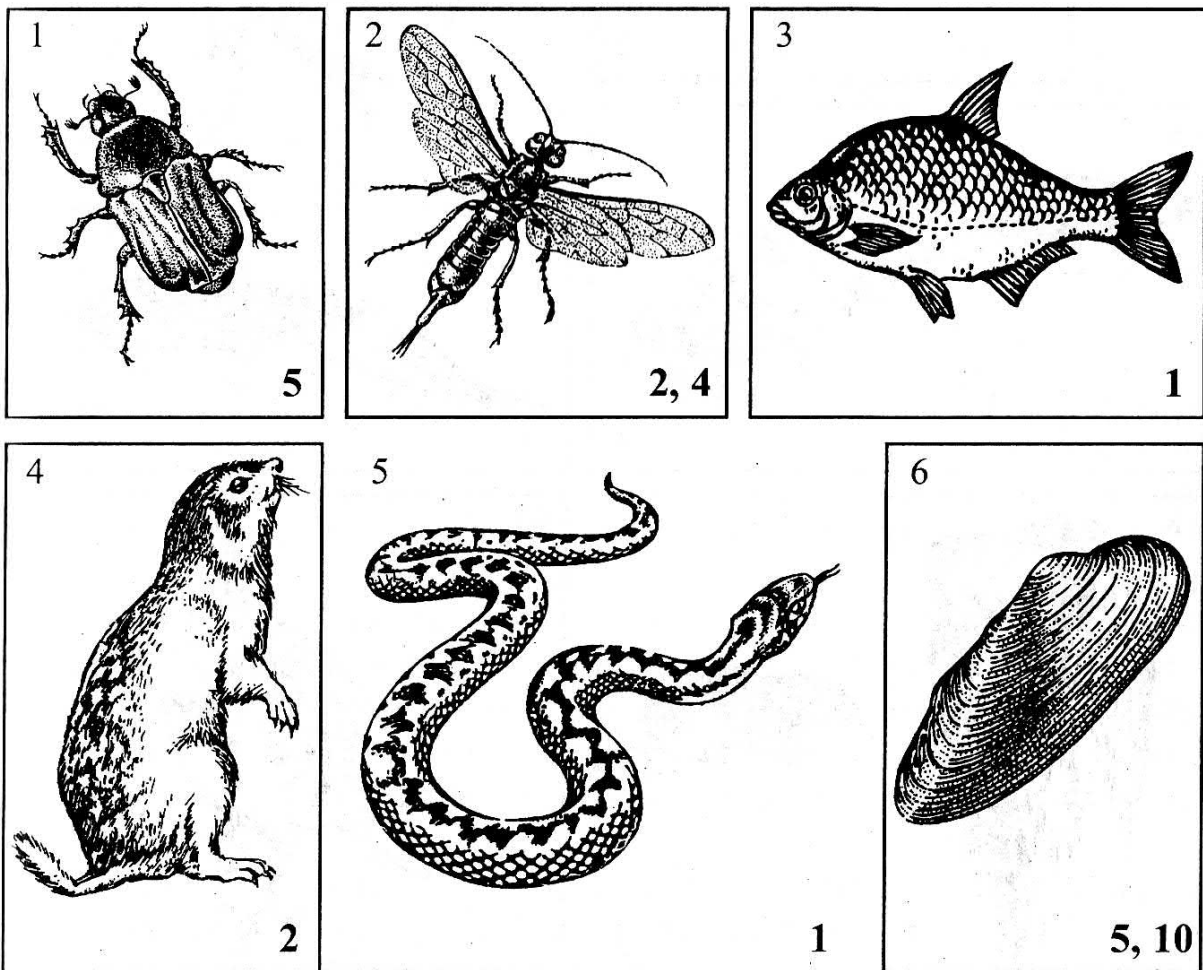
Мал.4

До якого класу належить тварина?

Ведучий називає тварину і пропонує одному з учасників гри скачати, до якого класу вона належить. Відповідати треба швидко. Якщо хтось вагається, ведучий починає рахувати до десяти. Якщо гравець не встиг відповісти за цей час, він виходить з гри, а за нього відповідає інший. Той, хто залишиться до кінця гри, буде переможцем. Наприклад, ведучий, використовуючи запропонований йому малюнок, називає стрепета. Гравець повинен сказати, що стрепет належить до класу Птахи, зубр – Ссавці, осетер – Риби тощо. У такий спосіб організують гру з багатьма іншими картками.

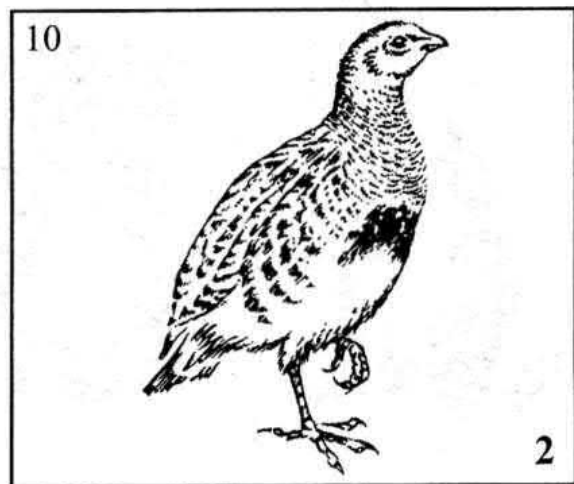
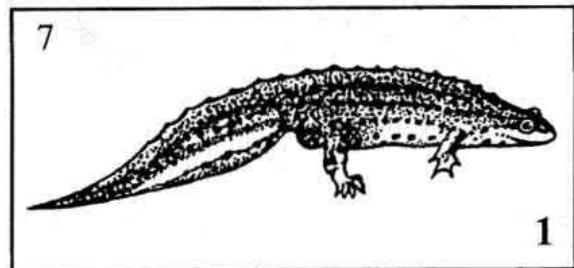
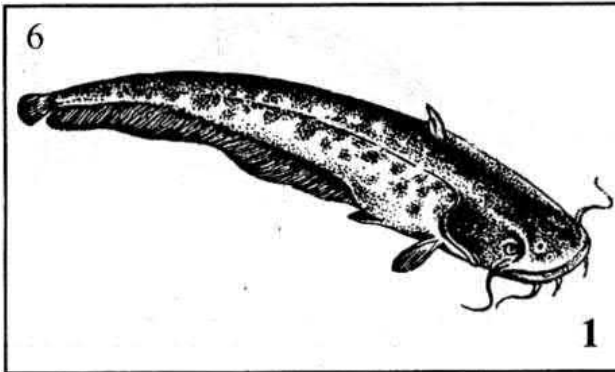
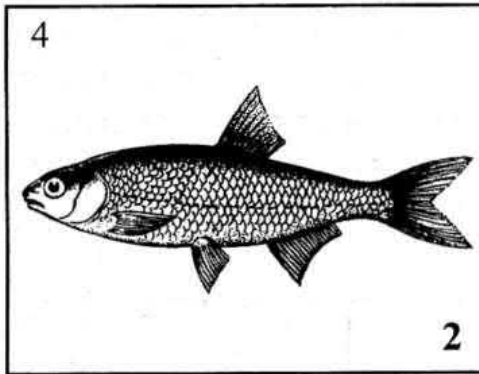
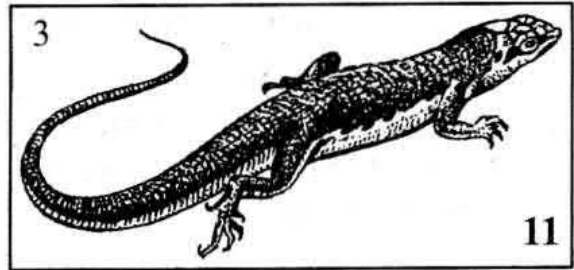
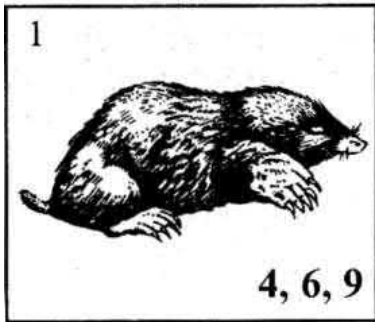
### Про яку тварину йдеться?

Тварина невелика за розмірами. Довжина тіла – до 140 см, висота в холці – до 90 см. Струнке тіло, тонка шия, довгі і тонкі ноги, задні – довші за передні, хвіст короткий. У самців є невеликі роги з виступами. Колір волосяного покриву влітку рудий, взимку – світло-бурий, біля хвоста – світла пляма. Живиться листям дерев і кущів, травою, ягодами, плодами, мохом, лишайниками. Поширена в Європі і Азії (козуля, мал. 2).



Мал.5





Мал.6



Тварина, хутро якої має шовковистий відтінок і дуже цінується. Довжина тіла 45 см, довжина хвоста – до 20 см, маса – близько 1,5 кг. Трапляється у тайзі. Добре лазить по деревах, полює вночі, живе в дуплах дерев, під корінням. Живиться дрібними гризунами, насінням кедр, плодами горобини (соболь).

Хижак досить поширений в Європі, Азії, Північній Америці. Колір хутра сірий, маса тіла досягає 70–75 кг. Трапляється на території України. Завдає шкоди тваринництву, мисливському господарству, знищує свійських тварин (вовк, мал. 2).

Парнокопитна жуйна тварина завдовжки 3–3,5 м, висота в холці – до 2 м, маса – до 1000 кг. За часів середньовіччя була поширена в лісах Європи. Тепер у дикому стані не трапляється. Збереглися ці тварини в заповідниках, зокрема Біловезькій Пущі, Приокському заповіднику. Завезена у Вінницьку, Волинську, Сумську, Чернігівську, Чернівецьку та Львівську області (зубр).

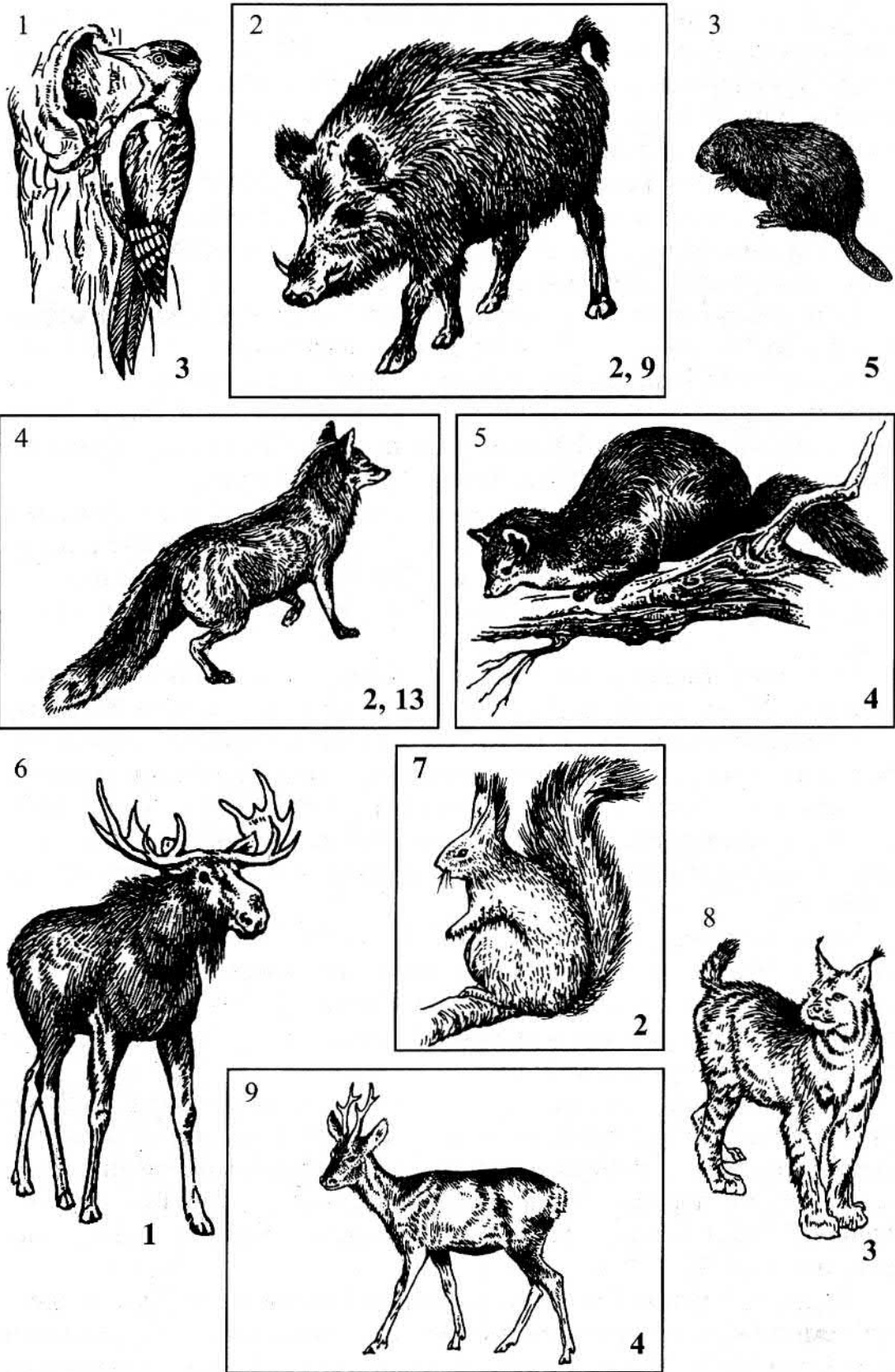
Велика парнокопитна тварина. Має міцні масивні роги. Довжина тіла досягає 3 м, висота – до 2 м, маса – 650-700 кг. Живе в лісах поблизу річок, озер Європи, Азії, Північної Америки. Живиться травою, листям і пагонами дерев. Можна легко приручити (лось, мал. 2).

Невелика тварина, що нагадує велику землерийку. Довжина тіла – до 20 см, маса – до 500 г. Морда видовжена, утворює хоботок. Очі недорозвинені, хвіст трохи сплюснутий, вкритий Лусочками, зрідка волоссям. Мешкає на північному сході України в заростях рослин, неглибоких водойм. Живиться різними водяними безхребетними тваринами: моллюсками, комахами та їхніми личинками, дощовими черв'яками та рослинами: кореневищами стрілиці, глечиків тощо (хохуля).

Великий птах. Довжина тулуба досягає 50-100 см, маса – близько 16 кг. Має сильні ноги, швидко бігає, але повільно ходить, літає важко. Живе в степах, напівпустелях Європи й Азії, Австралії. Живиться насінням рослин, комахами, дощовими черв'яками і дрібними гризунами (дрохва, мал. 9).

Тварина схожа на тхора. Довжина тіла – до 35 см, волосяний покрив строкатий, уперек голови вище очей тягнеться біла смуга. Верхня частина тіла бурого кольору з численними жовтими і бурими плямами, черевце, горло, груди і кінцівки – чорні або бурого кольору. Хвіст пухнастий, рудо-коричневий з чорними кінцем (перегузня, мал. 9).

Великий хижий птах. Розмах крил до 2 м, маса – до 7 кг. Оперення темно-буре, комірець світло-бурий, голова, шия з голубуватим відтінком пір'я. Живе в гірській місцевості з лісовими масивами (гриф чорний, мал. 9).



Мал.7

## **Розпізнай тварину**

Ведучий демонструє малюнок 17 і ставить такі запитання: задумана тварина є птах, ссавець чи інша тварина?

*Відповідь.* Інша тварина.

*Запитання.* Ця тварина наземна чи водяна?

*Відповідь.* Задумана тварина веде водний спосіб життя.

*Запитання.* Ця тварина належить до класу риб чи земноводних? *Відповідь.*

Ця тварина – представник класу Риби.

*Запитання.* Ця тварина живе у ставках чи річках?

*Відповідь.* Ця тварина живе у гірських річках.

*Запитання.* Яка це риба?

*Відповідь.* Цю рибу називають форель.

Отже, учень вибрав на малюнку 17 представника риб – форель. Суть процесу відгадування полягає в тому, що треба ставити такі запитання, які б поступово звужували коло пошуку правильної відповіді. Відповідати треба конкретно на поставлені запитання. Деякі відповіді можуть бути на зразок «так», «ні», «малий», «великий» тощо.

Наводимо ще один приклад. Учень, користуючись малюнком 8, задумав представника класу Комахи – хруща. Щоб відгадати, яку тварину задумав член однієї з команд, ведучий ставить такі запитання: у яких умовах живе тварина – у воді чи на суходолі?

*Відповідь.* Тварина живе на суходолі.

*Запитання.* Представником якої систематичної групи є ця тварина: хребетних чи безхребетних?

*Відповідь.* Ця тварина – представник безхребетних.

*Запитання.* Чи належить ця тварина до червів або членистоногих? *Відповідь.* Ця тварина належить до типу Членистоногі.

*Запитання.* Це представник класу Ракоподібні, Павукоподібні чи Комахи?

*Відповідь.* Це представник класу Комахи.

*Запитання.* Ця комаха належить до ряду Лускокрилі, Прямокрилі, Двокрилі чи іншого?

*Відповідь.* Ця комаха належить до ряду Твердокрилі.

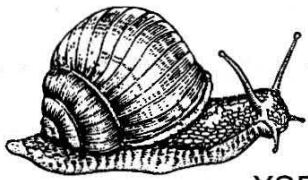
*Запитання.* Чи завдає вона шкоди рослинам?

*Відповідь.* Так, це велика комаха, яка пошкоджує листки і кореневу систему рослин.

*Запитання.* Яка це комаха?

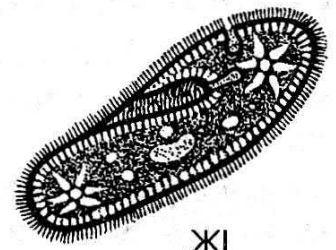
*Відповідь.* Це хрущ, якого зображено на малюнку 8.

Якщо учень неправильно відповів на запитання, пропонується відповісти іншому учневі. Той, хто правильно і вичерпно відповість, і буде переможцем.

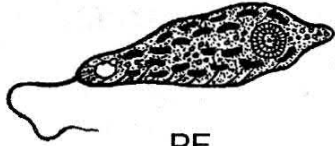


ХЗВІ

РЕДИНІСЕБЕ

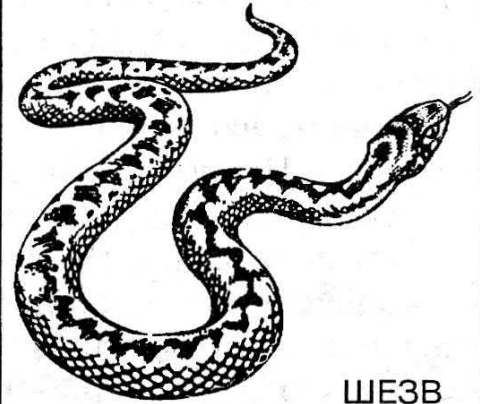
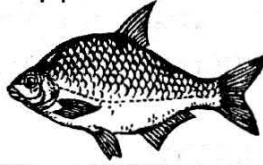


ЖІ



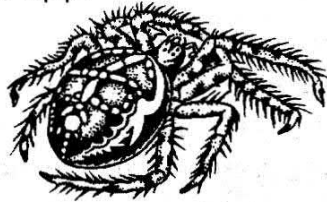
РЕ

РОДИВБИ

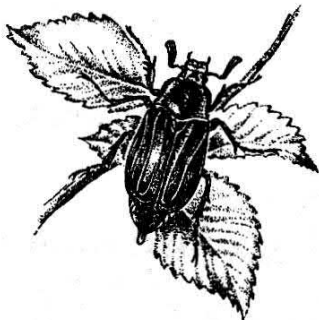
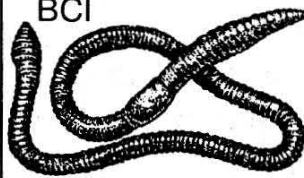


ШЕЗВ

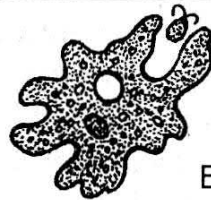
РЕДИ



ВСІ



НІПРИ



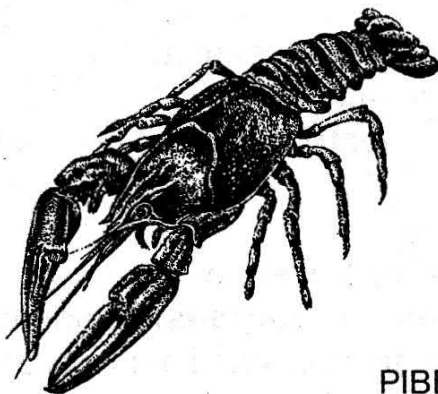
БЕ



ВАЙТЕЛИ



ТЬ



РІВВСЕ



ІРІВ ВСЕ

## **Розшифруй слова поета**

На малюнку 8 у клітинках зображено тварин – представників різних типів і класів. Під кожним малюнком записано частини слів, зміст яких можна зрозуміти лише після того, як назви зображених тварин з частинами слів розмістити згідно з існуючою класифікацією, а саме: амеба (БЕ), евгена зелена (РЕ), інфузорія-туфелька (ЖІ), актинія (ТЬ), дощовий черв'як (ВСІ), виноградний слимак (ХЗВІ), річковий рак (РІВВСЕ), павук-хрестовик (РЕДИ), хрущ травневий (НІПРИ), лящ (РОДИВБИ), жаба трав'яна (ВАЙТЕЛИ), гадюка звичайна (ШЕЗВ), снігур (РІВВСЕ), собака єнотовидний (РЕДИНІСЕБЕ). Розмістивши зображених тварин у такій послідовності, учні прочитають висловлювання поета Є. Євтушенка: «Бережіть всіх звірів всередині природи, вбивайте лише звірів всередині себе».

## **Найкращий автор опису тварин**

Наприклад, ведучий називає зайця сірого. Учасник гри розповідає про те, що заєць сірий належить до родини Зайцеві. Довжина його тіла досягає понад 0,5 метра, маса – іноді 3-6 кг. Самка народжує зайченят три-чотири рази на рік. Живляться зайці травою, корою дерев, переважно фруктових. У зайців добре розвинені різці. Це хутрова тварина. Вона поширена на всій території України. Хто доповнить цей опис, той стає переможцем. Так можна організувати роботу з усіма малюнками, запропонованими у цьому посібнику. Наприклад, учитель роздає учням малюнки 1, 4, 7–9, 12, 16 та рекомендує одному з учнів прочитати підготовлену інформацію про різних тварин. Учні повинні за цим описом відшукати на малюнку задану тварину.

## **Назви тварину**

**Варіант 1.** Ведучий пропонує учасникам гри, користуючись малюнками, назвати сім птахів, назви яких починаються з літери «К» (качка, кречет, крохаль, куріпка, ковпиця, казарка, кроншнеп), або назвати чотирьох птахів, назви яких починаються з літери «С» (снігур, сорокопуд, сип, сойка).

**Варіант 2.** Учні пропонують скласти назву представника класу Плазуни – полоз, класу Ссавці – морж, користуючись малюнками 1, 2, 4, 8, 10. Для цього відбирають такі назви і розміщують їх у стовпчик.

Перегузня (мал. 9)      Мухоловка (мал. 4)

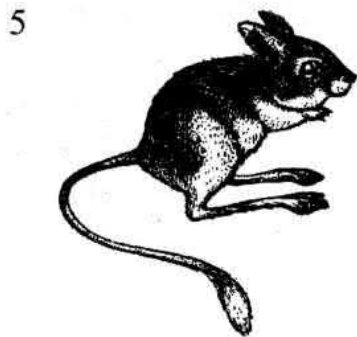
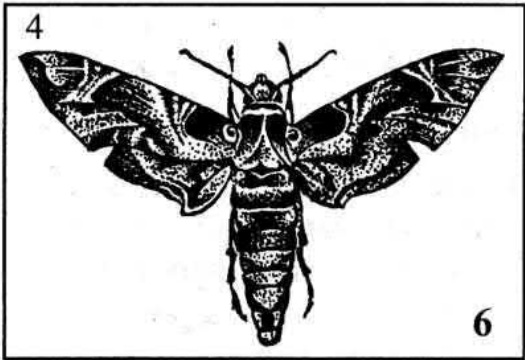
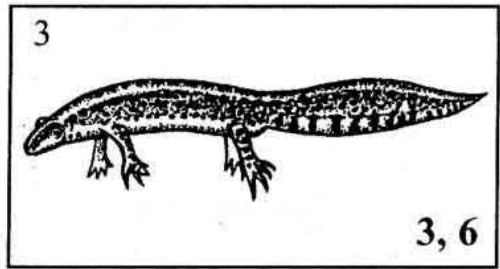
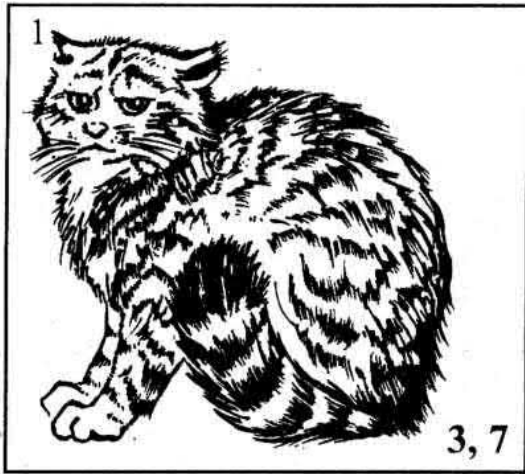
Орлан (мал. 16)      Окунь (мал. 12)

Лелека (мал. 9)      Рись (мал. 7)

Осетер (мал. 1 )      Жаба (мал. 8)

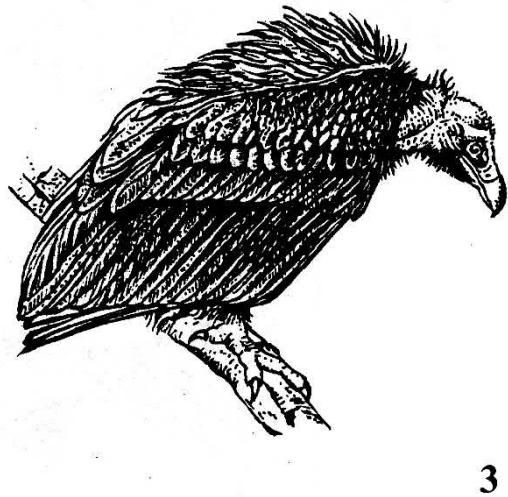
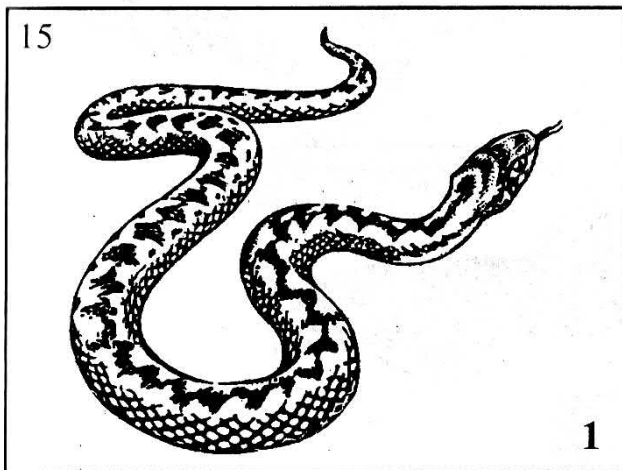
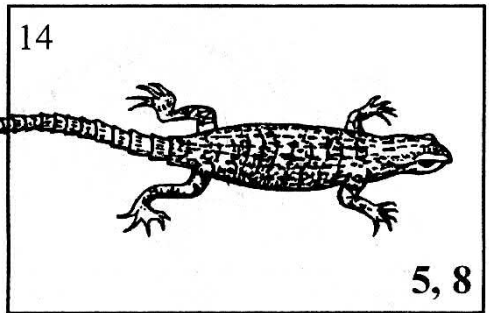
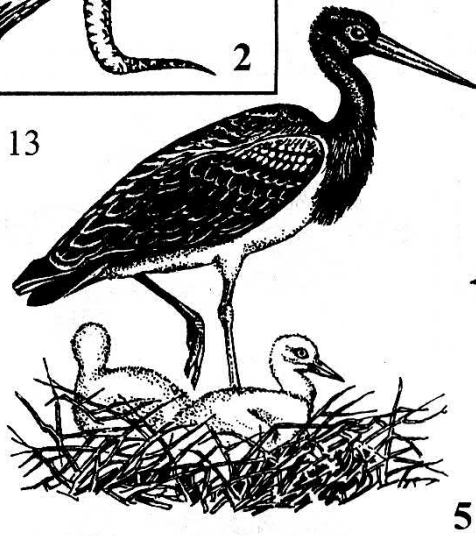
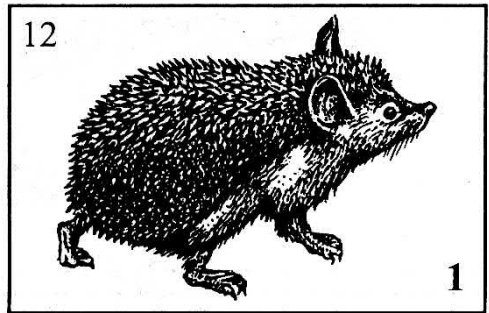
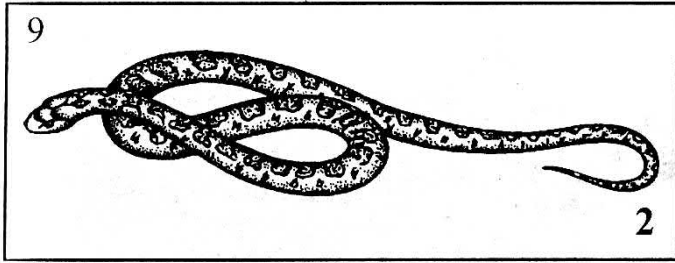
Зозуля (мал. 4)

Так само, користуючись роздавальними малюнками, учні можуть скласти назви інших рослин чи тварин.

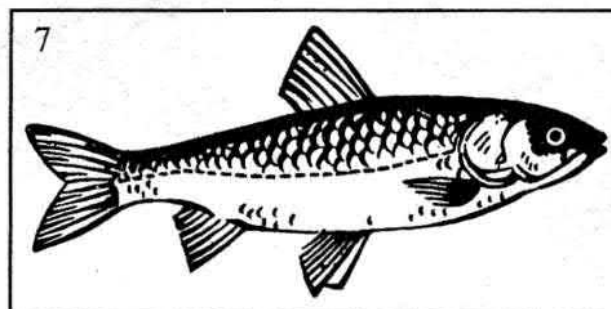
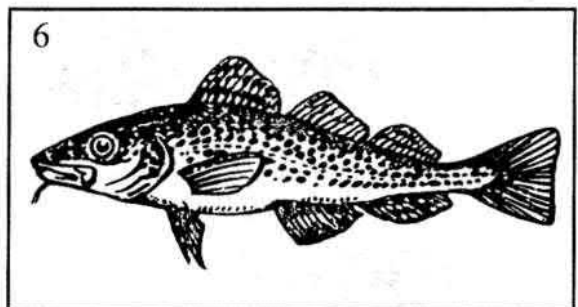
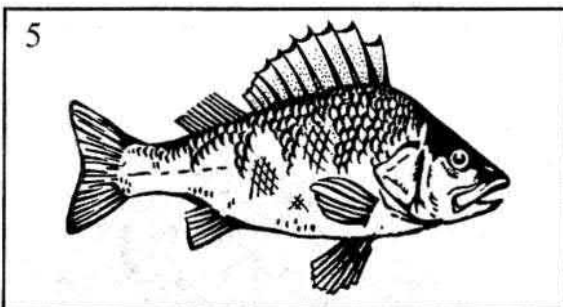
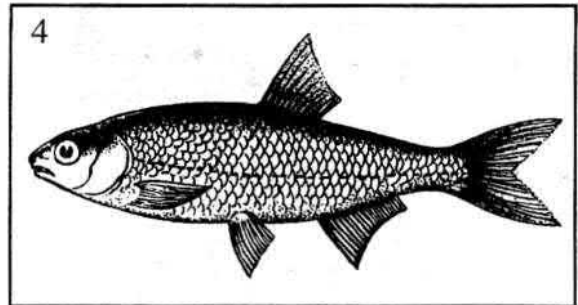
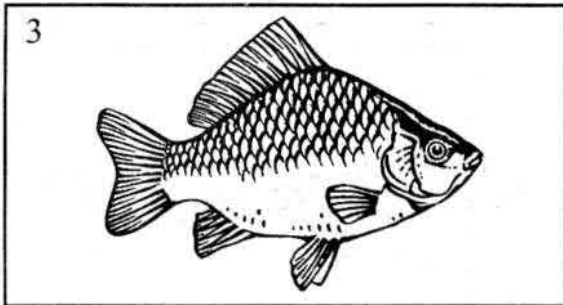
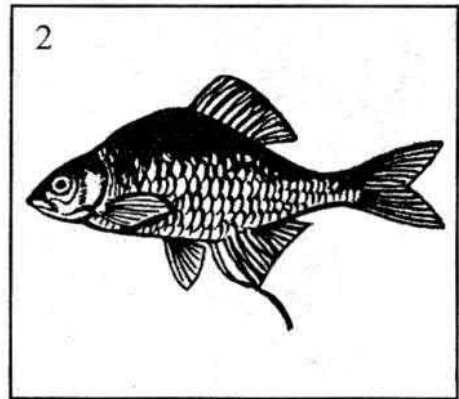
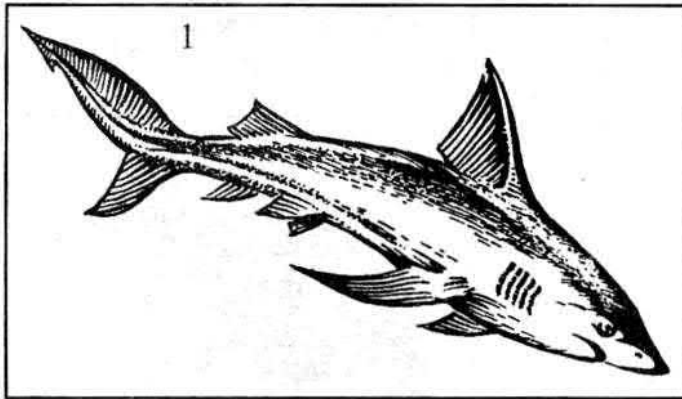
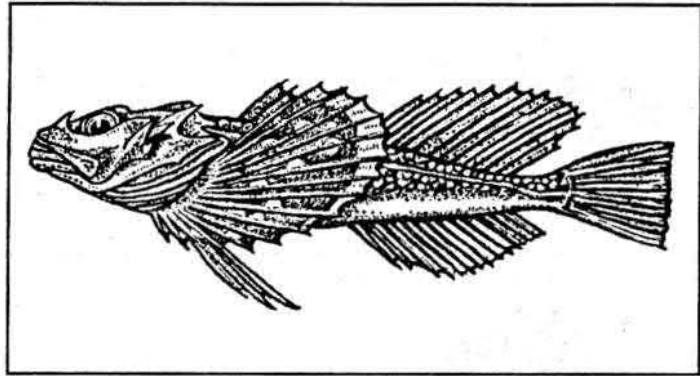
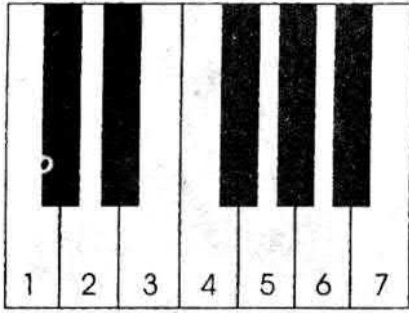


Мал.9.1

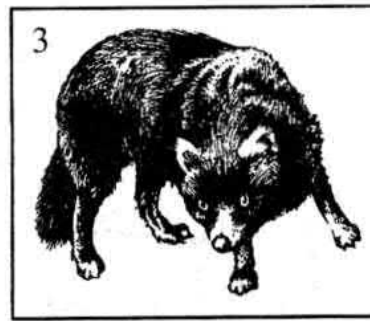
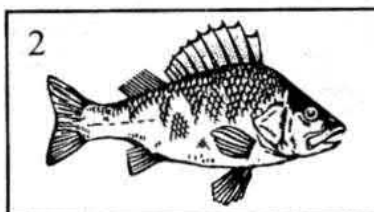
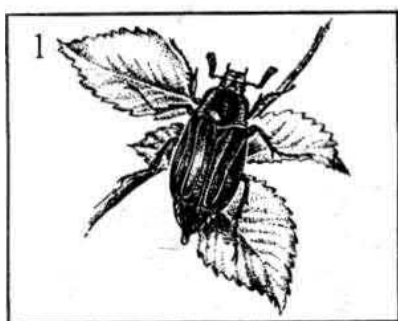




Мал.9.2



Мал.10



Мал.11

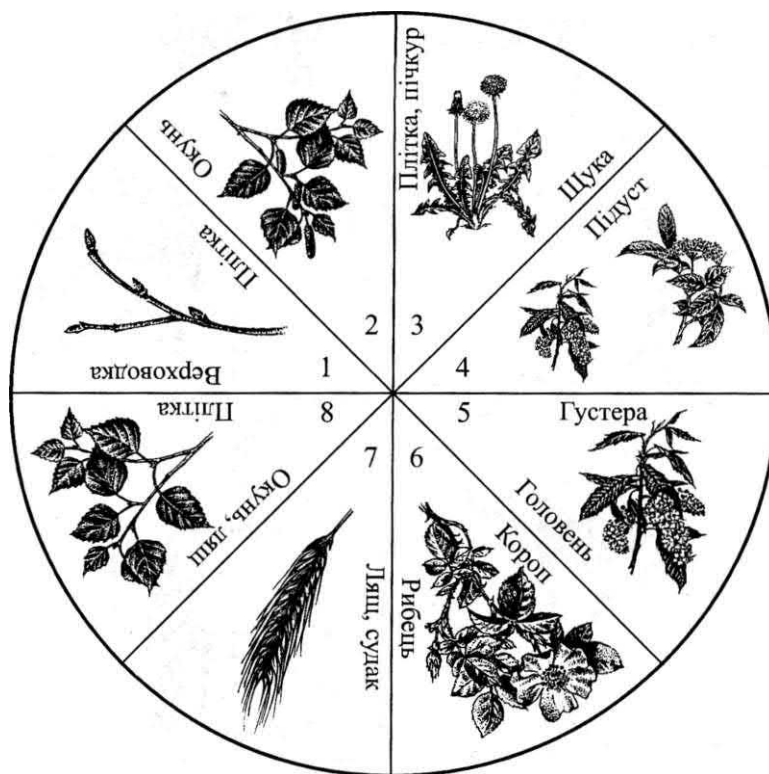
## Іхтіологія і музика

Назвіть за номерами зображених на малюнку 10 риб. Випишіть з кожної назви першу букву, запишіть її на клавішах відповідно до номерів назв зображених риб. Після цього проведіть пальцем по клавішах, виписуючи в один рядок по порядку літери, які стоять на них, беручи послідовно такі ноти: фа, соль, ре, сі, ля, мі, до. Із виписаних з клавіш букв утвориться назва риби.

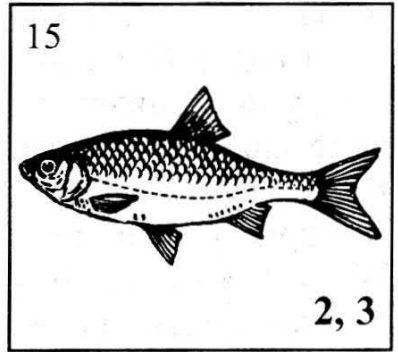
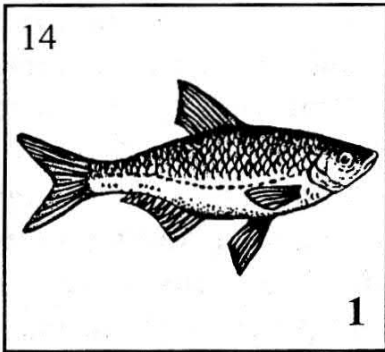
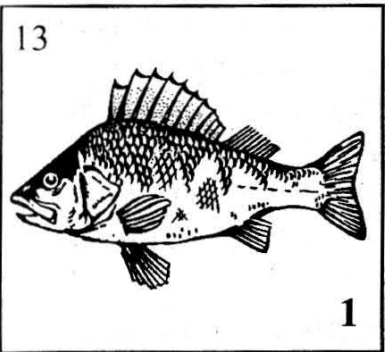
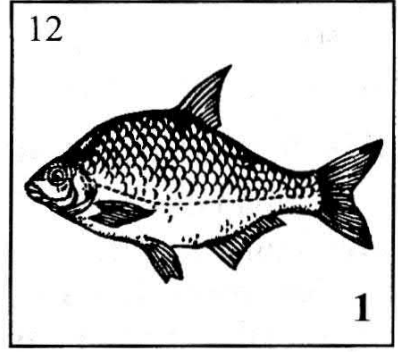
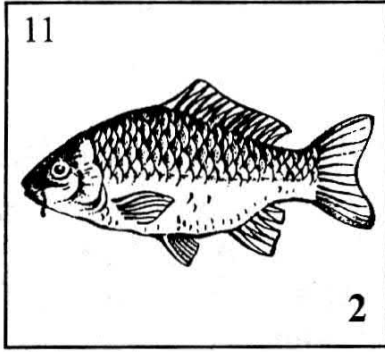
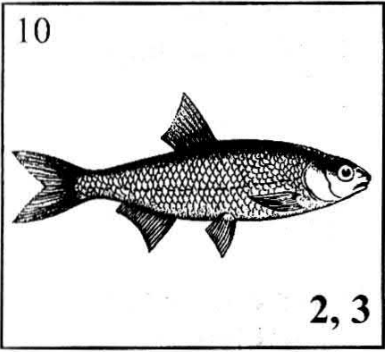
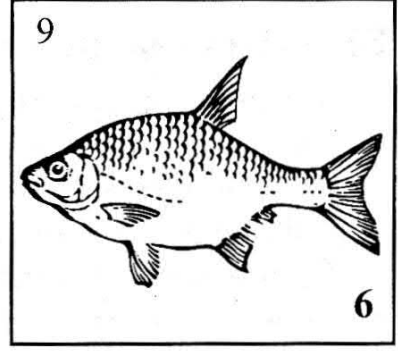
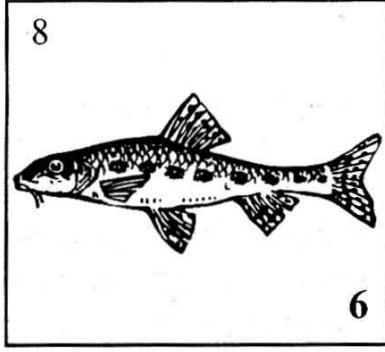
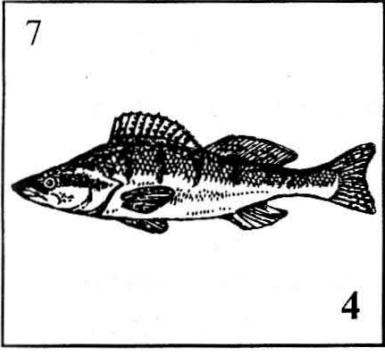
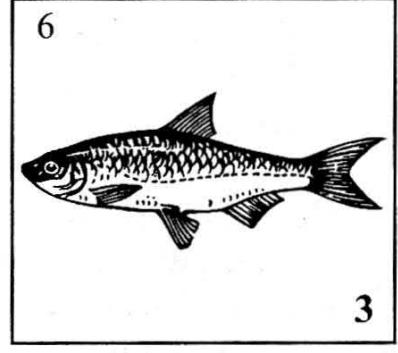
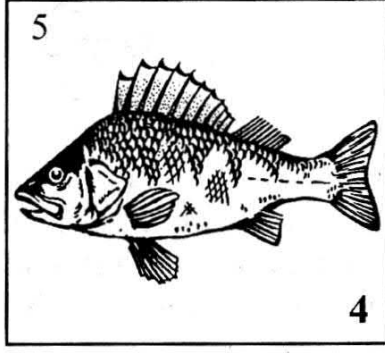
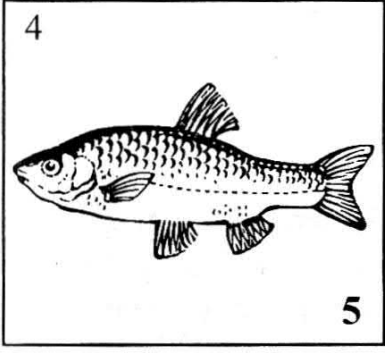
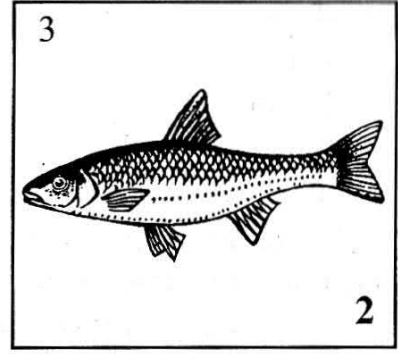
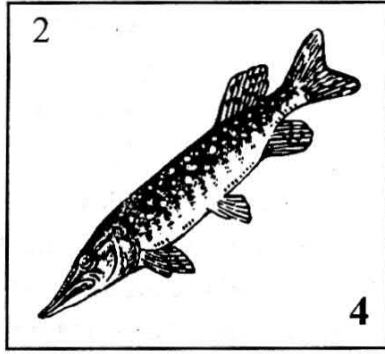
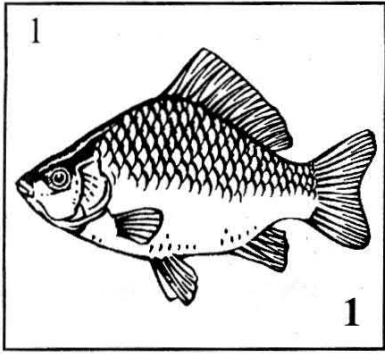
Дидактична гра може бути важливим засобом реалізації міжпредметних зв'язків. Нижче пропонуємо кілька оригінальних, нетрадиційних прийомів здійснення міжпредметних зв'язків, зокрема біології і географії, ботаніки і зоології, біології і музики, біології і мовознавства, біології і народного господарства та ін.

## Ботаніка і зоологія

Напишіть у стовпчик згідно з нумерацією назви рослин, зображених на малюнку 11. Поряд, також у стовпчик, запишіть відповідно до нумерації назви тварин.



Мал.12.1



Мал.12.2

Фуксія	Хрущ
Герань	Окунь
Клівія	Песець
Бальзамін	Лелека
Мімоза	Улар

Одержали п'ять рядків по два слова у кожному. Переставте рядки так, щоб назви рослин розмістилися в алфавітному порядку, тоді з перших літер назв тварин складеться назва рослини.

Бальзамін	Лелека
Герань	Окунь
Клівія	Песець
Мімоза	Улар
Фуксія	Хрущ

Ще одну цікаву гру можна провести за малюнком 12. Визначивши назви риб та проаналізувавши ознаки зображених ліворуч рослин, учні дізнаються про час лову цих риб, а виписавши зазначені літери з назв риб – ще й назву гри – «Календар риболовлі».

Біологія і музика

З учасників гри створюють дві команди, кожній з яких пропонують написати на аркуші паперу сім назв тварин, у складі яких є одна з відомих гам «до – ре – мі – фа – соль – ля – сі». Наприклад: Кондор; Форель; Фламінго; Фазан; Сольпуга; Хохуля; Сіноїд.

Інший варіант. Учням пропонують записати по чотири назви тварин в яких є нота «РЕ» (форель, черепаха, орел, перегузня); по три назви тварин, в яких є нота «МІ» (мідія, мідянка, змієїд) або нота «ЛЯ» (стерлядь, зозуля, козуля); по три назви птахів, у яких є нота «РЕ» (ремез, буревісник, тетерев) тощо.

Що зашифровано в назвах птахів?

На малюнку 13 під зображеннями птахів зазначені літери в такій послідовності: В, Ж, Д, Г, Є, Г, А, Е, Б, З.

**Завдання 1.** Учасник гри повинен поряд із зображеннями птахів розмістити літери в послідовності українського алфавіту, після цього має назвати птахів і з їхніх назв виписати літери, позначені цифрами над зображенням кожного птаха. Цифри вказують на те, яку літеру по порядку слід виписувати з назви птаха. Правильно виконане завдання матиме такий вигляд: А – сойка, Б – мухоловка сіра, В – снігур, Г – кам'янка звичайна, Г – очеретянка дроздоподібна, Д – дрізд білолобий, Е – вівсянка звичайна, Є – вівсянка очеретяна, Ж – сорокопуд рудоголовий, З – чикан лучний.

Якщо учень правильно розмістить назви птахів, то з виписаних літер він складе речення, з якого дізнається про те, що ці птахи об'єднані спільною назвою «Окраса природи».

**Завдання 2.** Зображених на малюнку 13 птахів треба розділити чотирма прямими лініями на десять частин так, щоб у кожній частині було по одному зображенню птаха. Відповідь подано пунктиром.

**Назви птаха**

Ведучий роздає учням однакові малюнки, на яких зображено птахів, і пропонує протягом п'яти хвилин назвати їх. Хто швидко і правильно виконує



завдання, одержує найбільше балів.

Наприклад, учасник гри має назвати птаха, позначеного на малюнку 14 цифрою 1. Для того, щоб виконати це завдання, слід спочатку назвати птахів, позначених на малюнку цифрами 1, 2, 3. Із їхніх назв виписати літери, місце яких позначено також цифрами у правому нижньому куті. Зокрема, тут зображено щигля, снігура, шишкар. Учні повинні виписати з назв цих птахів такі літери: щиголь – першу – Щ; снігур – п'яту – У; шишкар – шосту – Р.

Отже, з цих літер учні складуть назву птаха, зображеного на малюнку 14 – щур.

### Спів птахів

Клас ділять на дві групи. Ведучий пропонує учням протягом трьох хвилин розглянути малюнок 15, записати по пам'яті назви птахів та години їхнього співу. Наприклад, соловей, очеретянка дроздоподібна, вільшанка, вивільга співають о 15-й годині. Переможцем стане та група, учні якої запам'ятають найбільше птахів і правильно назвуть години їхнього співу.

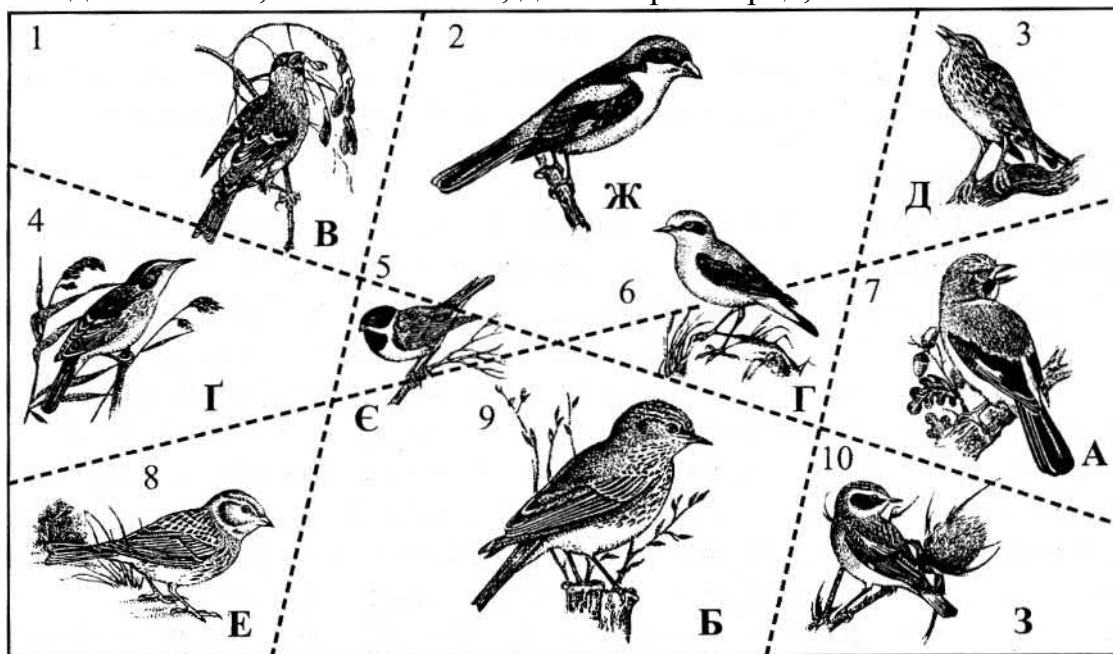
### Біологічна лінгвістика

Учитель пропонує учням переставити літери в словах: брак, банка, брусок, корба, ланка, нарва, обвал, село, спирт, шкала, щоб одержати назви тварин представників таких класів: ракоподібні, комахи, Риби, Плазуни, Ссавці. Відповіді: брак – краб (клас Ракоподібні), спирт – трипс (клас Комахи), обвал – вобла (клас Риби), корба – кобра (клас Плазуни), нарва – варан (клас Плазуни), село – осел, шкала – шакал, банка – кабан, ланка – калан (клас Ссавці).

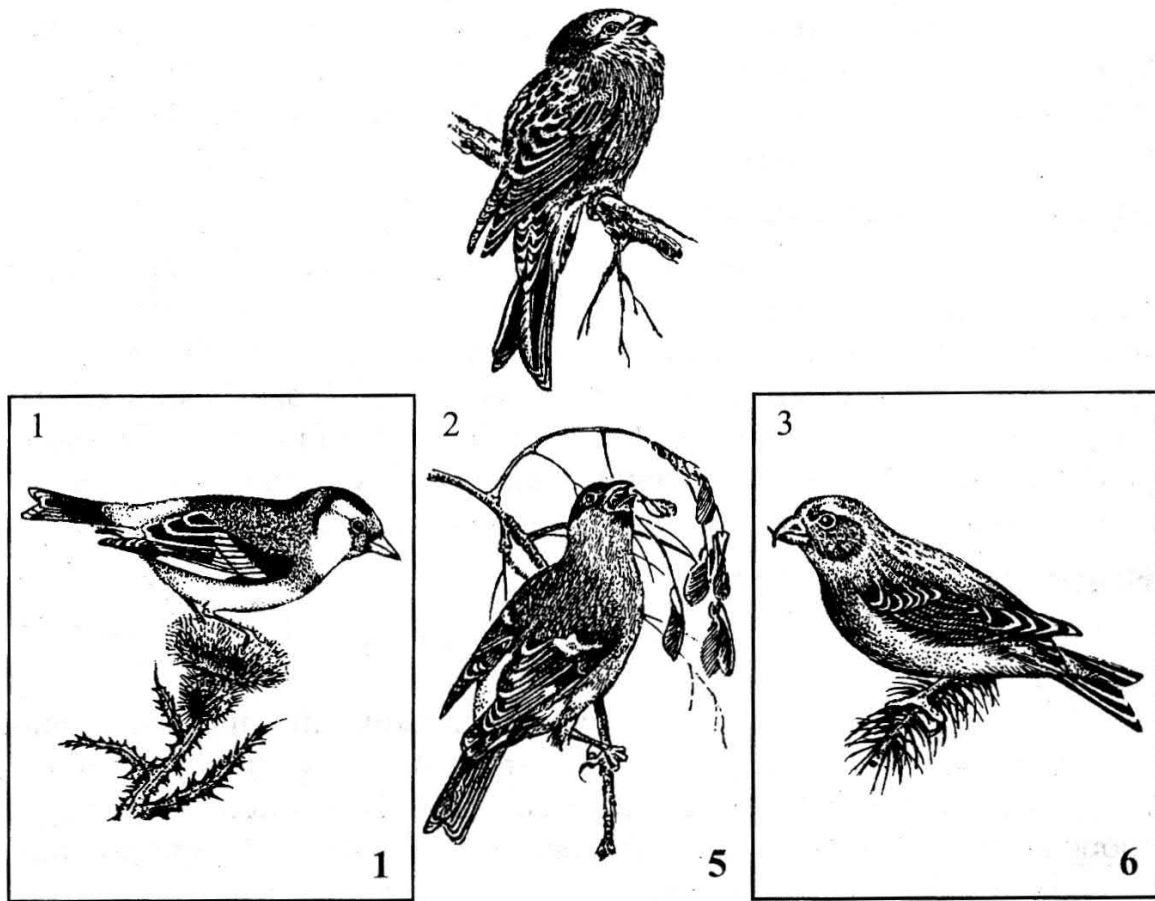
### Найкращий зоолог

Інший приклад того, як можна поєднати подані в пунктах 1 і 2 такі біологічні поняття:

1. Трикамерне серце, чотири пари ходильних ніг, дифузна нервова система, дихає зябрами, крила вкриті лусками, чотирикамерне серце, відкладає яйця, дихає трахеями, розвиток з неповним перетворенням, тіло почленоване на два відділи, має три пари ходильних ніг, комаха-хижак, двокамерне серце, нелітаючий птах.



Мал. 13



Мал.14

2. Сорока, бабка, жаба, гідра, сонечко, рак річковий, комахи, ссавці, короп, ему, качконіс, пуголовок, білан капустяний, павук—хрестовик.

Аналогічні ігри можна організувати в процесі повторення і закріплення знань по різних розділах біології 7-го класу.

#### **Від трьох до семи**

Ведучий пропонує учасникам гри протягом десяти хвилин розглянути запропоновані їм картки і вписати вказану кількість зображених тварин, назви яких складаються з трьох, чотирьох, п'яти, шести, семи літер і більше. Записують їх у стовпчик або в рядок. Переможцем буде той, хто правильно і швидко виконає завдання.

Інший варіант. На малюнках зображено тварин різних рядів, родин і класів, назви яких складаються з п'яти чи шести літер.

Ведучий пропонує вписати по чотири назви представників класу ссавців з п'яти літер. Переможцем буде той, хто правильно і швидше за всіх виконає завдання.

#### **Кращий еколог**

Учитель оголошує, що на наступному уроці буде проведено гру під назвою «Кращий еколог». Вдома кожен учень має ознайомитися з характерними ознаками різних екологічних груп птахів, використовуючи для цього визначники, довідники, науково-популярну літературу.

На уроці клас ділять на три команди. У кожній команді призначають ведучого. Вчитель пропонує йому назвати птахів, зображених на малюнках 9, 16 або інших, на його розсуд, і пояснити, до якої екологічної групи вони належать: дрозд

(степові), лелека чорний (лісові), кроншнеп (лучні і відкритих боліт), журавель білий (болотяно-лучні), пелікан (водоплавні) тощо.

Інший варіант: учитель пропонує двом членам різних команд кілька однакових малюнків. Користуючись картками, вони повинні назвати птахів парків, садів, луків, лісів, боліт, берегів водойм, степів.

Птахи парків, садів, луків, полів: мухоловка, жайворонок.

Птахи лісів: рябчик, тетерев.

Птахи боліт, берегів водойм: лелека чорний.

Птахи степів: дрохва, стрепет, хохітва.

Учень називає птахів, поки не зіб'ється. Після цього його заміняє інший член команди. Гра триває. Переможе та команда, в якій виявляється найменше ведучих. Серед ведучих також встановлюється особиста першість. Гру проводять на початку уроку з метою розминки для подальшої роботи.

### **Кращий орнітолог**

Ведучий викликає двох учнів і дає кожному з них однакові картки, на яких зображено тварин і є запитання до карток. Наприклад, обидва учні одержали малюнок і відповідно запитання до нього:

1. Назвіть великого хижого птаха, який живе в Карпатах (орел-беркут).
2. Назвіть птаха, схожого на дрохву (стрепет або хохітва).
3. Назвіть степового хижого птаха (орел степовий).
4. Назвіть великого білоголового хижого птаха (сип білоголовий). За

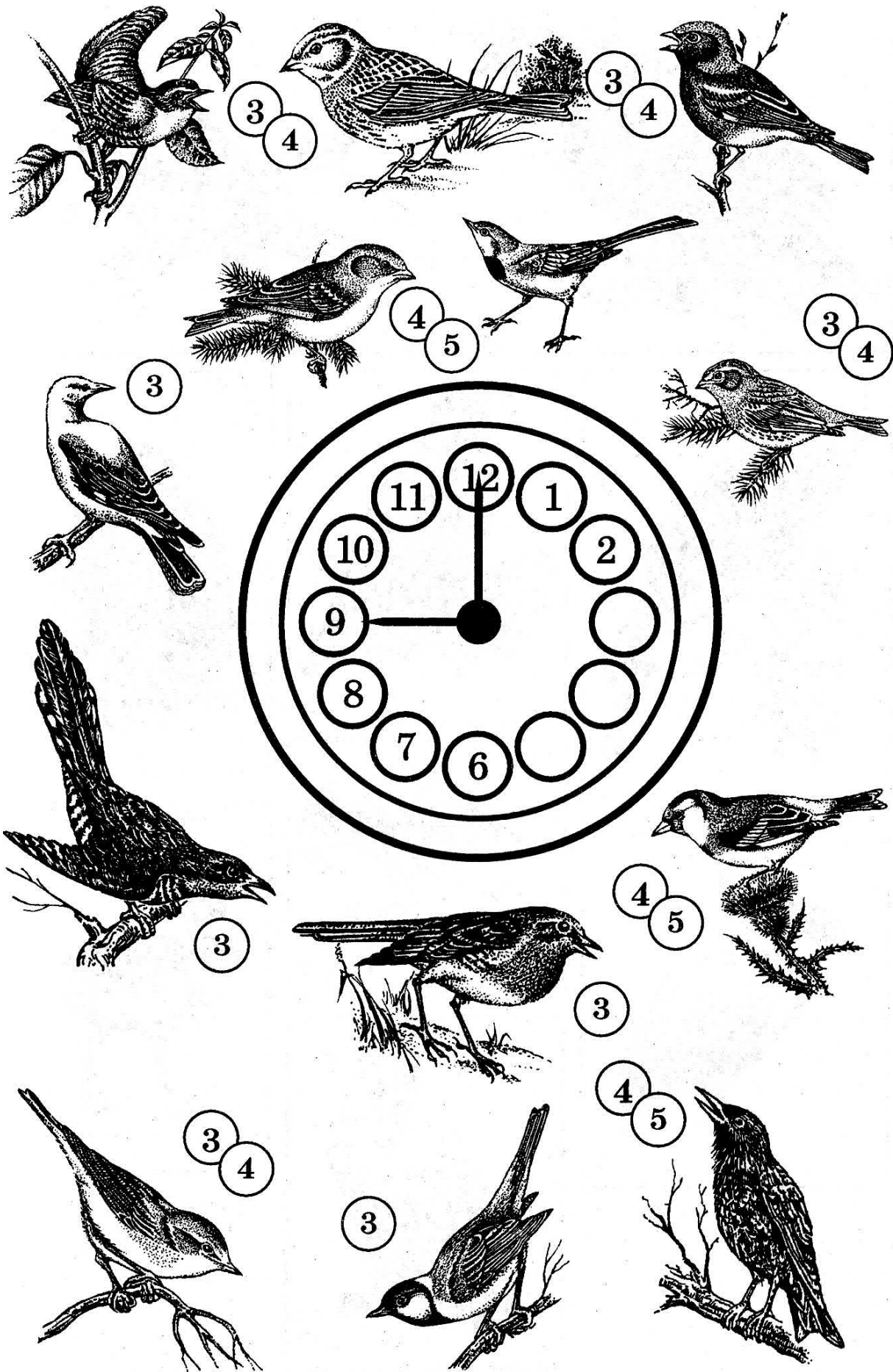
кожну правильну відповідь учневі зараховують 1 бал. Той учень, який правильно і швидко виконає завдання, стане переможцем. Аналогічно учні виконують завдання з іншими малюнками.

1. Назвіть птаха, в якого немає голосу. Його занесено до Червоної книги України (лелека).

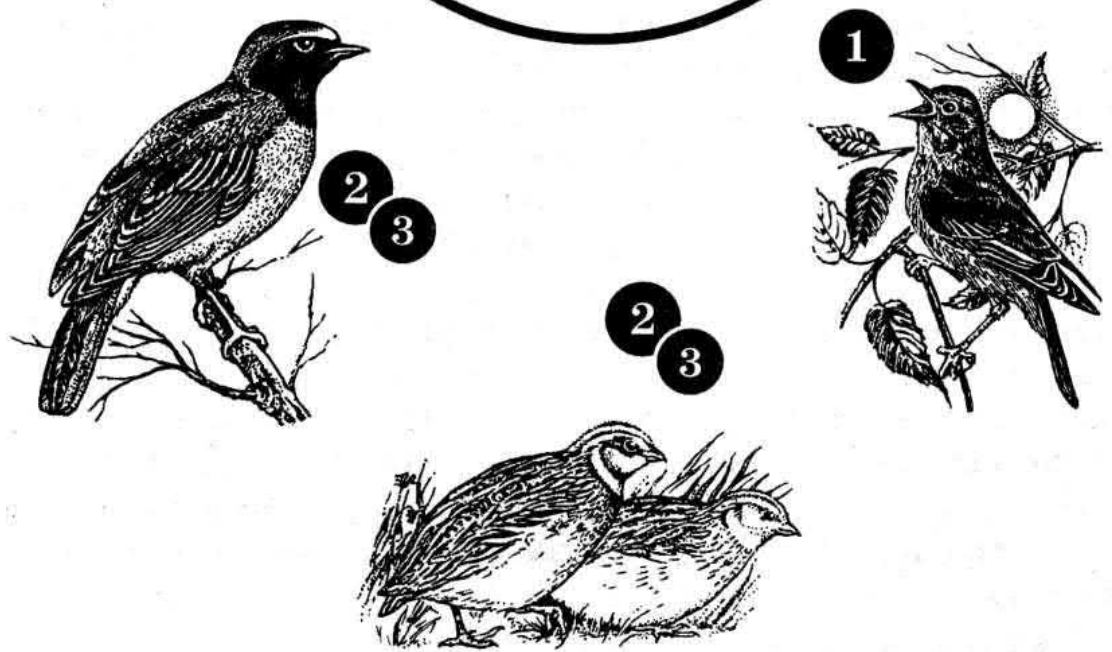
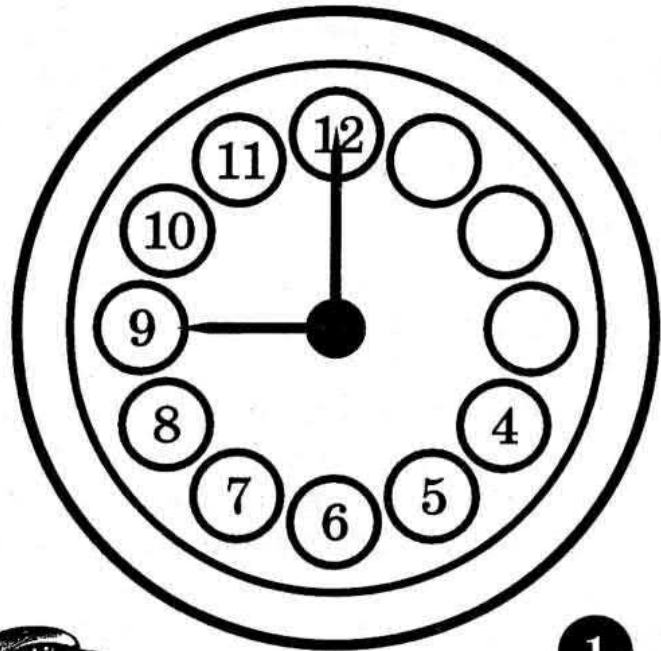
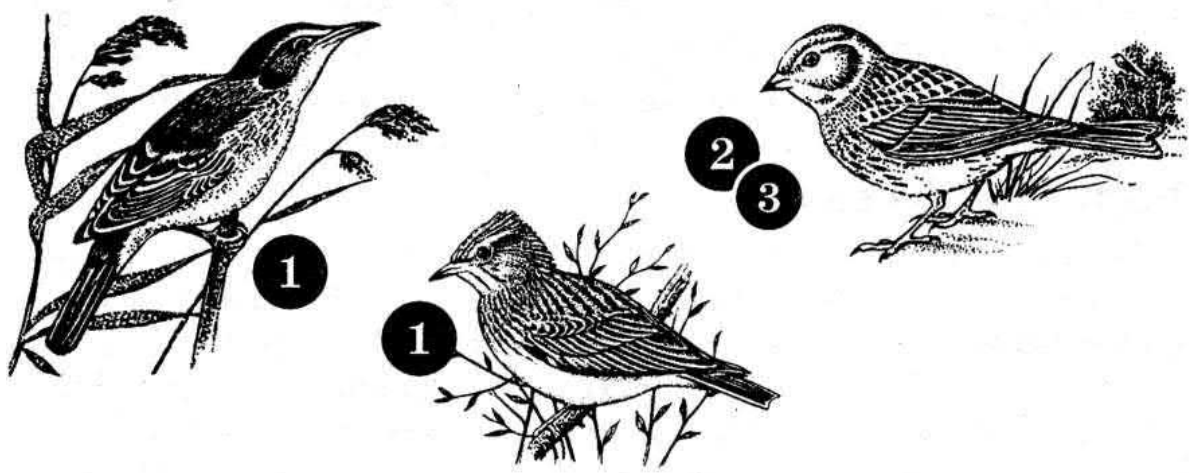
2. Назвіть невеликого болотяного птаха – представника ряду куликів (чайка реліктова).

3. Співочий птах, який зимує поблизу житла (вівсянка).

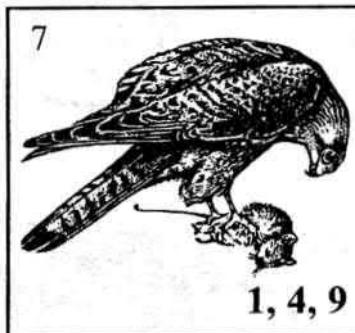
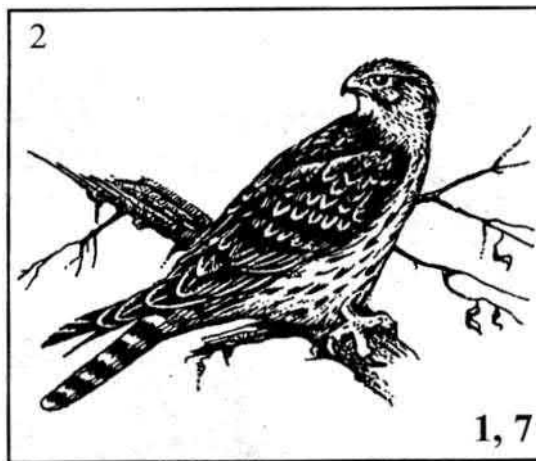
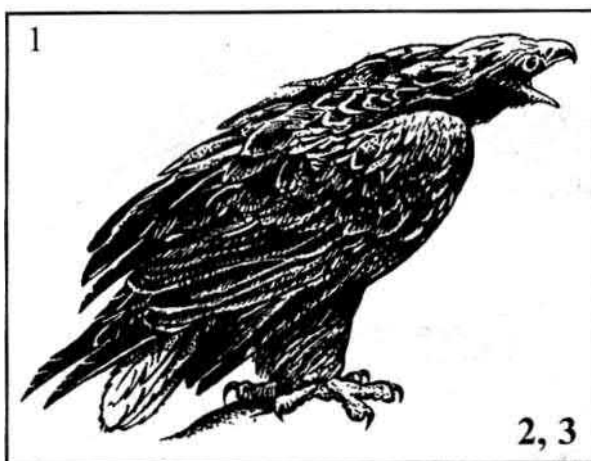
У такий спосіб можна організувати конкурс на кращого герпетолога (знавця плазунів), теріолога (знавця ссавців) тощо.



Мал.15.1



Мал.15.2



Мал.16



### **Знавці Червоної книги України**

У цій грі проводять турнір між учнями. Завдання полягає в тому, щоб перевірити, хто краще знає тварин, занесених до Червоної книги України.

Заздалегідь домовляються, що називатимуть різних тварин. Наприклад, учні одержали малюнки 5, 9, 16, 17. Вони повинні відповідно назвати таких тварин: форель, перегузня, гадюка, лелека чорний, беркут, дрохва, орел степовий, гриф чорний, хохітва.

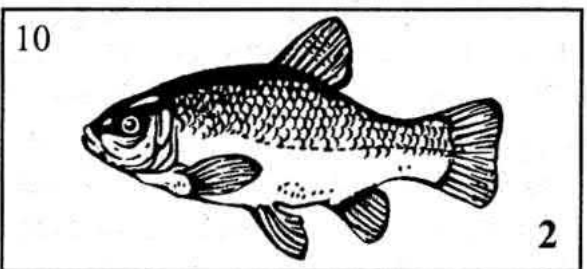
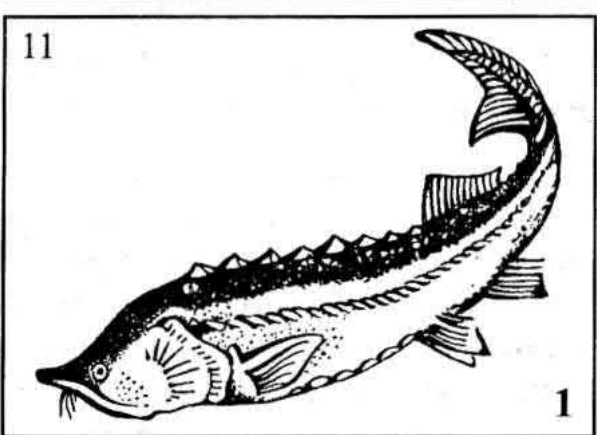
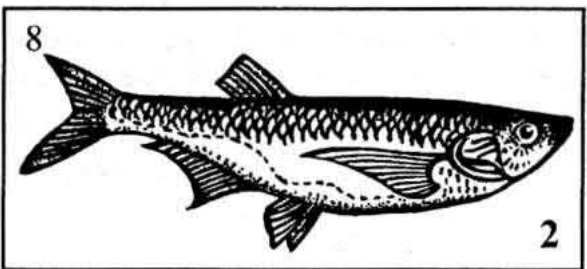
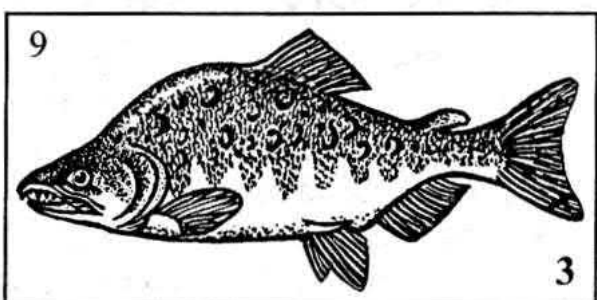
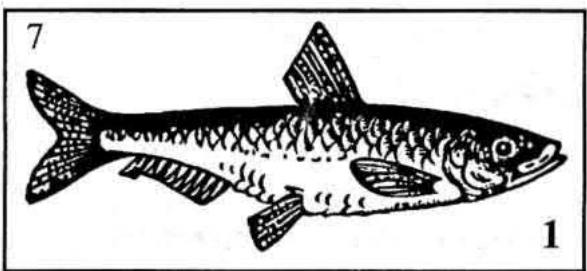
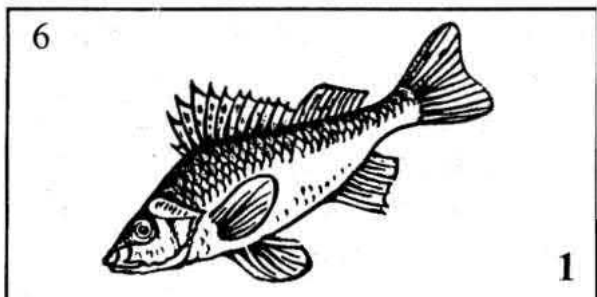
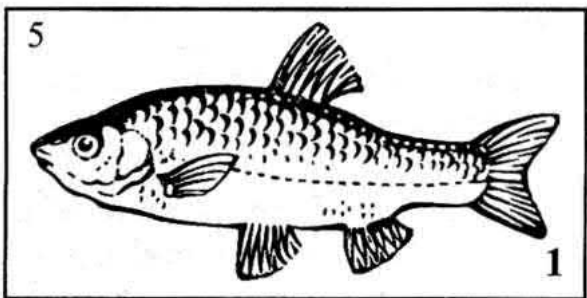
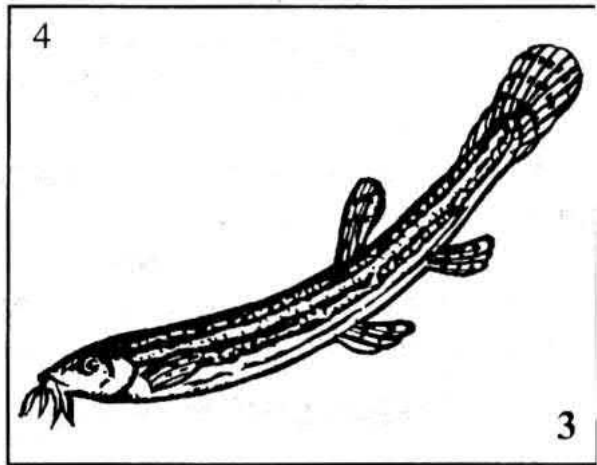
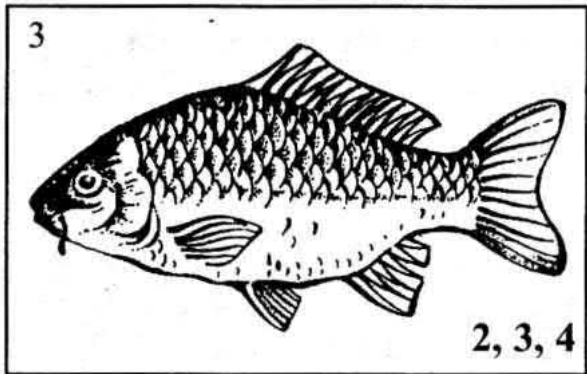
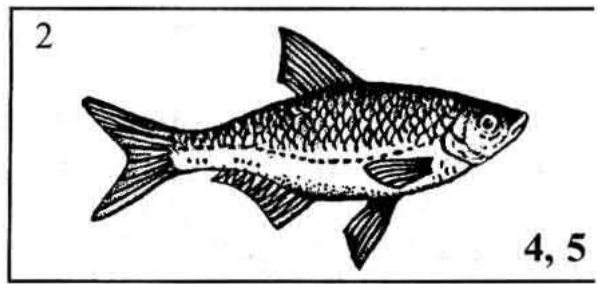
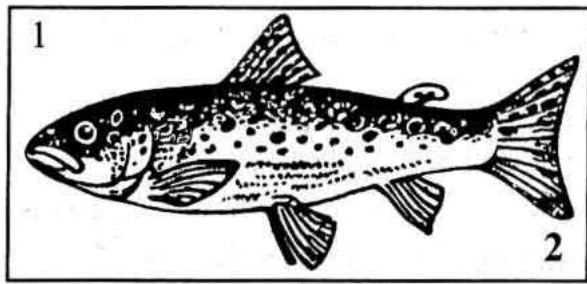
#### **Тварини, які впадають у сплячку**

Ведучий роздає кожній команді картки й пропонує її членам протягом п'яти хвилин назвати тварин, які впадають у сплячку. Хто більше назве цих представників тваринного світу і правильно пояснить, той переможець.

Наприклад, члени команд одержали малюнки, де зображено: жабу, тритона карпатського, гадюку степову, їжачка вухатого або малюнки 18 і 19, де зображено акваріумних риб. Хто безпомилково назве цих тварин і правильно пояснить умови їхнього життя, той – переможець.

#### **Хто більше?**

Ведучий пропонує по черзі кожному з учасників гри зробити десять кроків і на кожний крок назвати представників тваринного світу, зображених на малюнках 17–19. Наприклад, учень одержав малюнок. Він повинен назвати по порядку вісім тварин, зображених у клітинках: форель, верховодка, короп, в'юн, йорж, чехонь, горбуша, лин, білуга чи десять акваріумних або прісноводних риб, зображених на запропонованих малюнках. Переможець той, хто без зупинки зробить 10 кроків і правильно назве тварин.



Мал.17

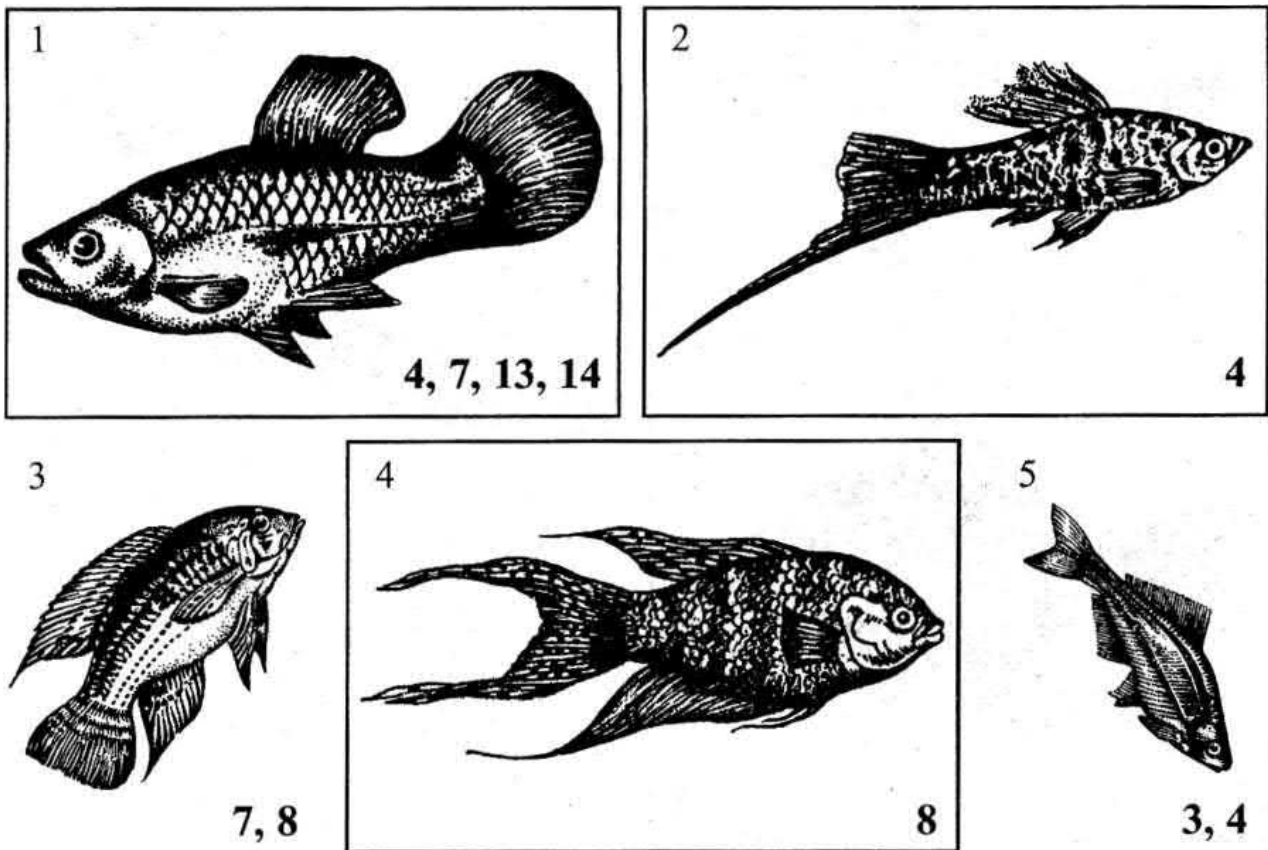
### Тварини, яким споруджено пам'ятники

Для того щоб ця гра пройшла цікаво, вчитель заздалегідь дає учням завдання прочитати науково-популярну книжку І.Заянчковського «Пам'ятники тваринам» і розглянути малюнки із зображенням різних тварин. Потім на уроці під час вивчення певної теми або в процесі конкурсу на кращого знавця тварин, яким споруджено пам'ятники, організується гра. Вчитель або ведучий роздає учасникам гри картки із зображенням різних тварин. Учні повинні відібрати тих, яким встановлено пам'ятники. Хто повніше і ґрунтовніше розповість, той переможець.

### Біологічний конкурс

Учитель роздає учням малюнки із зображеними на них тваринами та малюнки з колами, поділеними на шість чи вісім рівних частин із вписаними в них кількома літерами. В кожному колі зашифровано назви відповідних тварин. Завдання учнів – правильно вписати в сектори кола відсутні літери, що дасть змогу розшифрувати назву тварини. Наприклад, учитель пропонує учням картки і відповідний малюнок з дев'ятьма колами, позначеними відповідними літерами (див. стор. 58).

Щоб розшифрувати назву тварини, вписану в коло, треба уважно розглянути відповідний малюнок і вибрати тих тварин, назви яких зашифровано в колах малюнка.



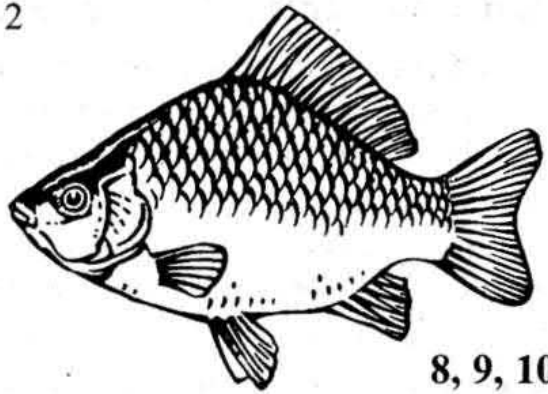
Мал.18

1



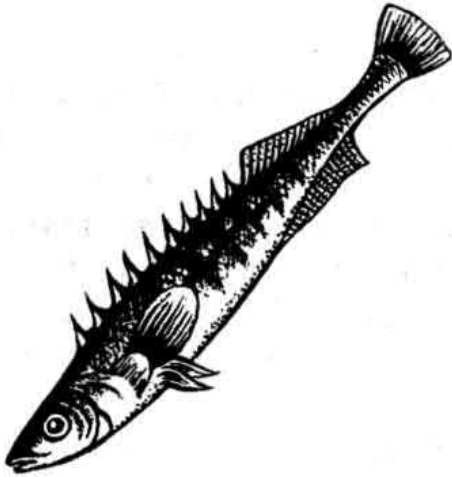
6

2



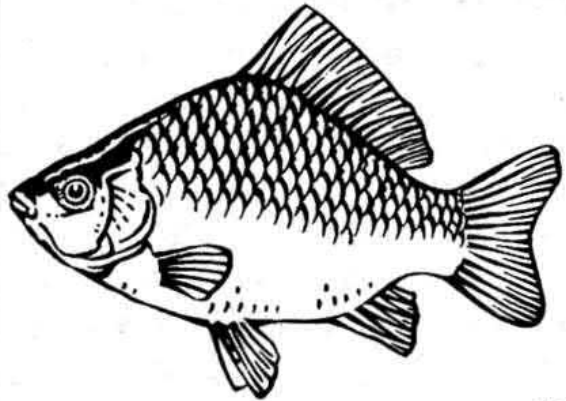
8, 9, 10

3



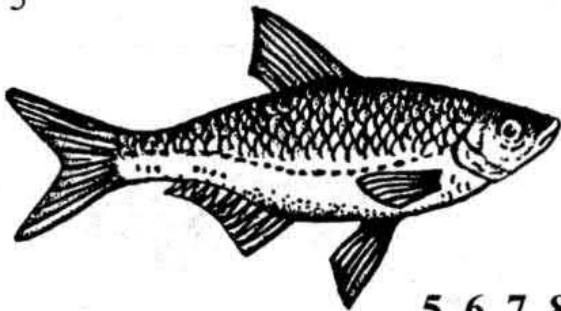
8

4



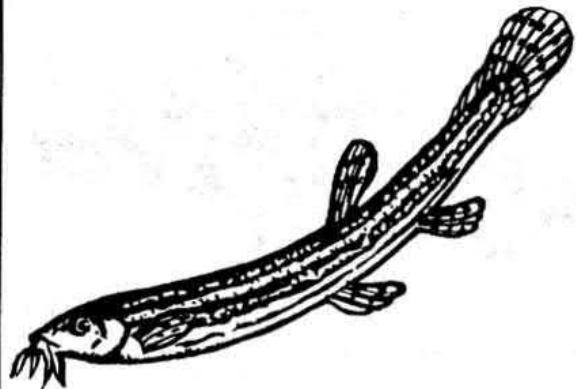
11

5



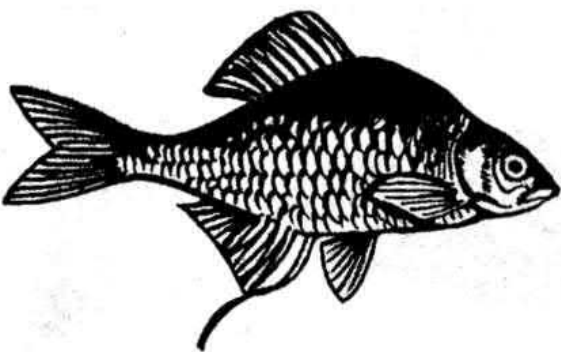
5, 6, 7, 8

6



3

7



2

Мал.19

### **Відповіді до малюнків 20, 21:**

форель (А), білуга (Б), чехонь (В), рябчик (Г), соболь (Г), козуля (Д), лелека (Е), куниця (Є), яструб (Ж); каракурт (А), черепаха (Б), журавель (В), кроншнеп (Г), антилопа (Г), вівсянка (Д).

Того, хто правильно і швидко виконає завдання, оголошують переможцем.

### **Аукціон народної мудрості**

Учні класу одержують домашнє завдання зібрати прислів'я, загадки і народні прикмети про рослини і тварин, зображених на різних картках. На аукціон виставляють виготовлені учнями вироби: фотографії, малюнки, букети, «лісові скульптури» тварин. їх можна придбати в обмін на знання народної мудрості про тварин. Прислів'я або приказки – 1 бал, народні прикмети – 3 бали, загадки – 4 бали.

Гра відбувається так: ведучий бере відповідний малюнок і називає зображених на ньому тварин. Учасники гри повинні розповісти прислів'я, приказку, народну прикмету, загадку про них. Хто набере найбільше балів, одержить в обмін на знання народної мудрості один із предметів: фотографію рослини або тварини, витвір «лісової скульптури», малюнок, букет квітів.

Приклади прислів'їв, приказок, загадок, народних прикмет наведені нижче.

*Кожна жаба своє болото хвалить.*

*Сміливий, як жаба, з маху – у воду.*

*Черепаха каже, що гарно танцює, та крізь панцир не видно. Черепаха йде повільно, але далеко.*

*Гадюку як не грій, все одно вкусить.*

*Гадюка як не вкусить, то засичить.*

*Крокодил лежить у воді, однак дихає повітрям.*

*Хто б дятла знав, якби не його ніс.*

*Журавлі прилетіли – полудень принесли.*

*Журавлі прилетіли — весну принесли.*

*Унадився журавель до бабиних конопель.*

*Йому як з гуски вода.*

*Гуси летять – зиму на хвості несуть.*

*Де лелека водиться, там щастя родиться.*

*Краще битися з орлом, ніж жити зайцем.*

*Журавлі «пасуться» на траві, а не на стерні – буде дощ; літають високо – буде негода.*

*Гуси ховають голову під крило або піднімають одну ногу — буде холод, мороз; неспокійно полощуться в воді і телочуть – буде дощ; тихо поводять себе – буде гроза, грім.*

*Жуки гудуть – буде негода.*

*Риба вистрибує з води, хапає комах – на дощ.*

*Дощові черв'яки виповзають на поверхню ґрунту – буде дощ.*

*Жаба озерна виповзає на берег – буде дощ; жаба журчить – буде дощ; голосно кумкає – буде гарна погода; мовчить – буде холодно. Яструб не ділиться їжею з черепахою.*

*Жалів яструб курку, доки всю оскуб. їжак їжака голками не заляка.*

*Вовк линяє, а вдачі не мінняє.*

*Вовка ноги годують.*

*І вовк своїх вовчєнат любить.  
За вовка промовка, а вовк іде.  
Біда вівцям, де вовк – пастух.  
Сильний ведмідь, а дуги не зігне.  
Спритний, як ведмідь до горобців.  
Старого лиса не виведеш із лісу.  
З лиса лиш кожух добрий.  
Кожний лис свою нору любить.  
Кожна лисиця свій хвостик хвалить.  
Видно зайця по вухах.  
Не женися за двома зайцями, бо жодного не піймаєш.  
Заєць спить та очей не мружить.  
Зайчисько ноги лиже, коли втече.  
Зловив зайця за хвіст.  
І в зайця зимою щастя, бо шубу має.*

Команда, яка набере найбільше прислів'їв, приказок і загадок до зображених на малюнках тварин, стане переможцем.

### **Біологія і загадки**

Одним із важливих прийомів розвитку уяви учня, його кмітливості, вміння аналізувати явища природи, життєві процеси в рослинному і тваринному світі, знаходити спільне й відмінне в будові рослин і тварин – є загадка. Використання загадок на уроках біології активізує розумову діяльність учнів, підвищує інтерес до пізнання природи, сприяє створенню проблемних ситуацій, стимулює до пошуку нових знань, допомагає в закріпленні вивченого.

Серед загадок є такі, в яких звертається увага на певні явища в житті, в поведінці тварин, пристосованості їх до умов навколишнього середовища, способи живлення, значення в житті людини тощо.

Загадки про тварин бувають різні за змістом. Наприклад:

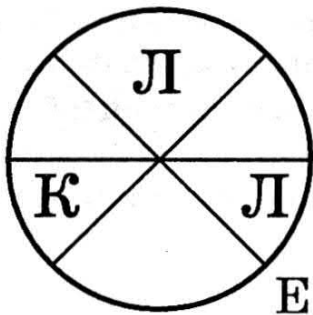
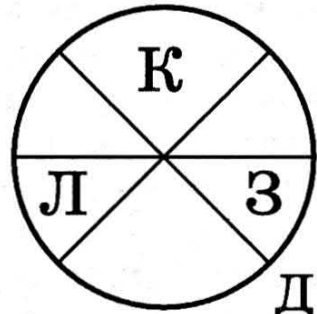
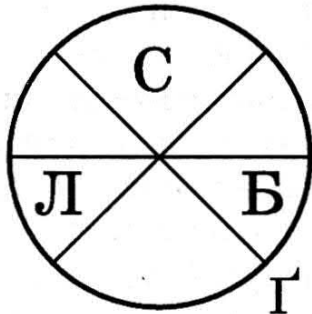
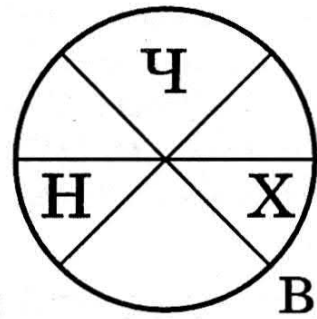
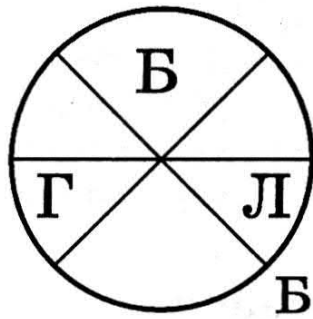
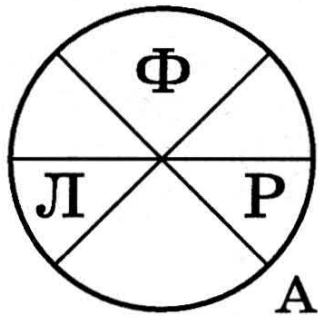
*Хто йде, але в хаті сидить? (Слимак.)*

*Умивається часто, але рушником не витирається? (Кіт.)*

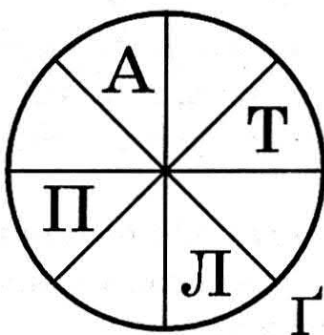
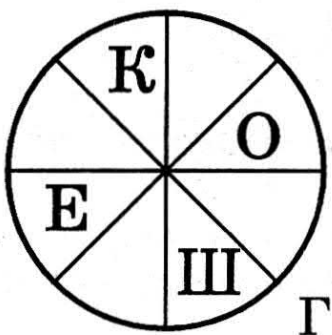
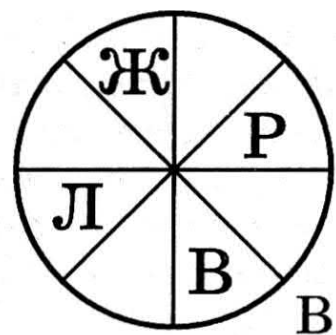
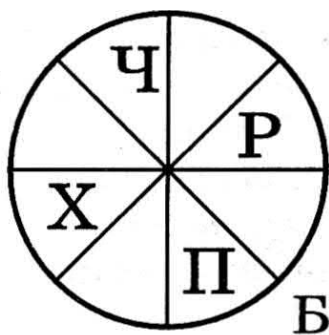
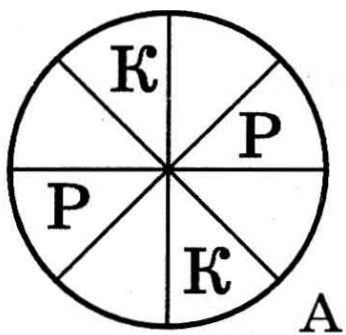
*Є крила, а не літає, без ніг – а не доженеш? (Риба.)*

*Хто на собі ліс носить? (Олень.)*

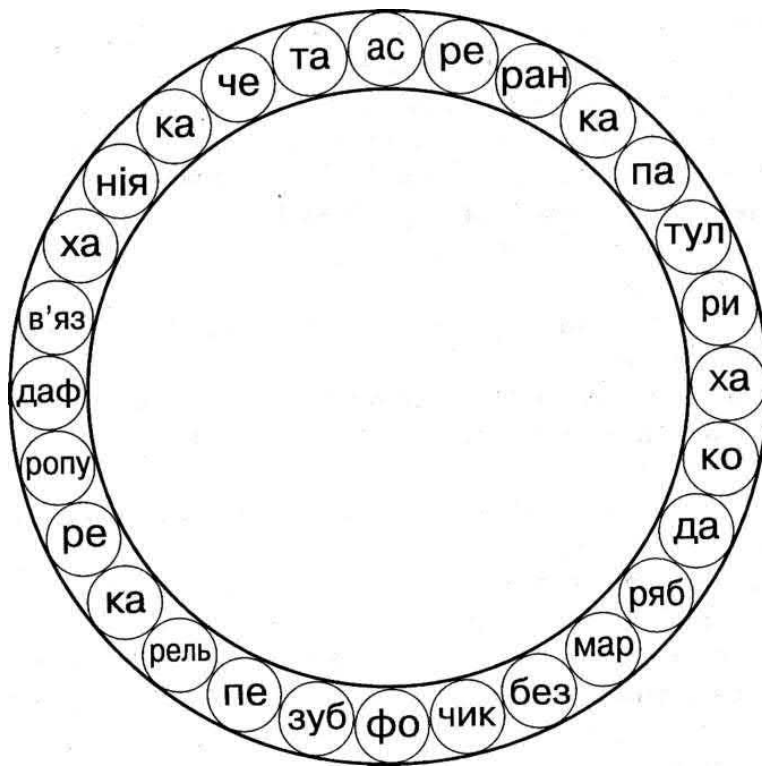




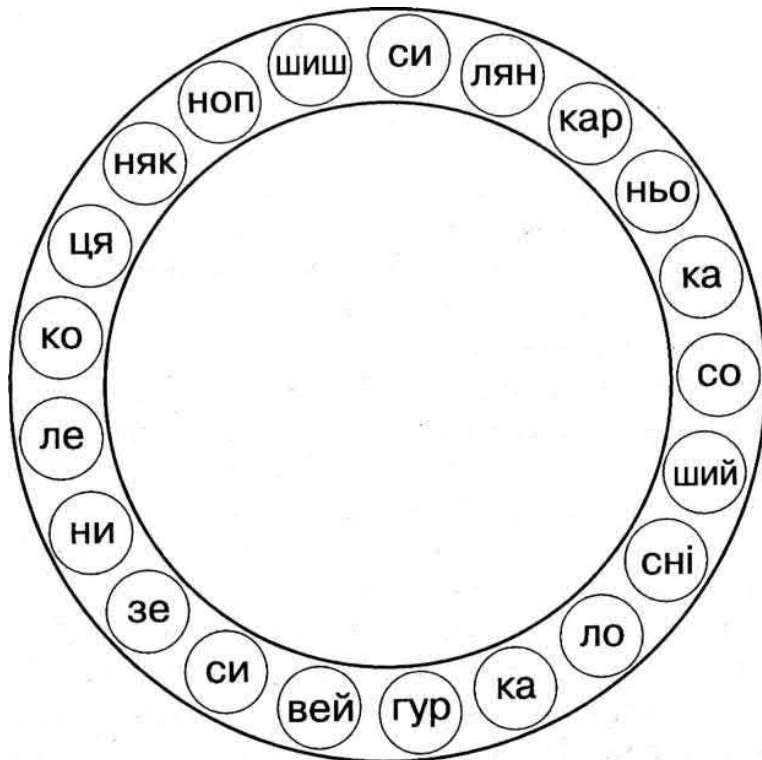
Мал.20



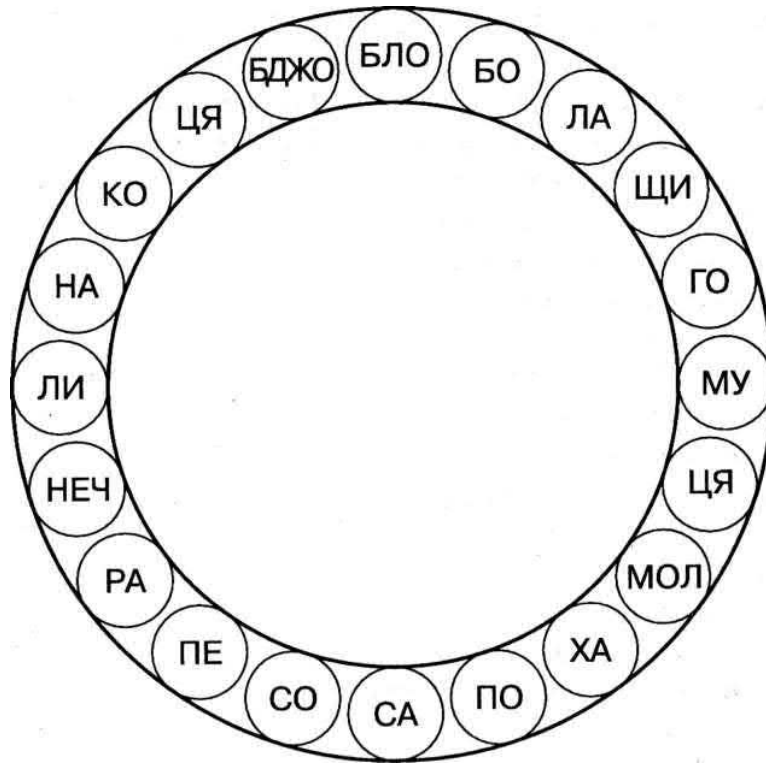
Мал.21



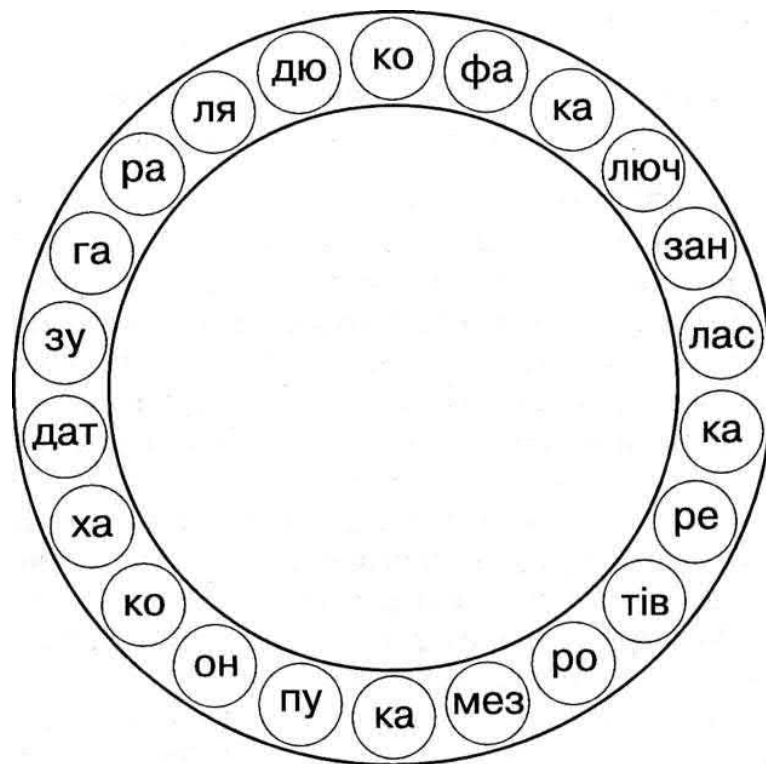
Мал.22



Мал.23



Мал.24



Мал.25

У деяких загадках визначається проблемне завдання, буває і протиставлення й однотипність явищ. Наприклад:

*Не дід, а з бородою, не бик, а з рогами, не корова, а доїться. (Коза.) Є голова, але без волосся, є очі, але немає брів, є крила, але не літає, в холоді не мерзне, спеки не боїться. (Риба.)*

*Летить, а не птиця, вис – не звір. (Жук.)*

Є так звані загадки-примовки, в яких останнє слово має бути відгадкою. Наприклад:

*У темнім лісі проживає, довгий хвіст пухнастий має. Її на місці не сидиться. Як зовуть її? (Лисиця.)*

*Що воно за дивна птиця? Світла денного боїться... Дзьоб гачком, великі очі і не спиться їй щоночі. «Ху-ху-ху» – кричить вона. Відгадали? Ні? (Сова.)*

*І в морі не купаються, і немає в них щетинки, все ж називаються вони – морські... (Свинки.)*

*Дивний ключ у небі лине, не залізний, а пташиний, цим ключем в осінній млі відлітають ... (Журавлі.)*

Загадка є важливим засобом, який сприяє розвиткові пізнавальних здібностей учнів, бо містить у собі певне запитання, відповіддю на яке має бути відгадка.

Щоб відшукати відгадку в наведених вище загадках учень повинен виконати низку розумових операцій: вникнути у зміст загадки, зосередити свою увагу на певних ознаках чи властивостях тварин, явищах у їхньому житті, пригадати, для кого вони властиві, як і коли їх можна виявити, спостерігати тощо.

### **Хто швидше розшифрує?**

На малюнках зашифровано назви тварин, зокрема представників різних рядів, класів тощо. Учні, користуючись мал. 22-25, повинні за годинниковою стрілкою, пропускаючи однакову кількість кружечків зі складами, прочитати назви тварин, сказати до якого ряду, класу чи типу вони належать.

Нижче подано відповіді до кожного малюнка.

До якого ряду належать комахи (мал. 22): сонечко – Жуки, муха – Двокрилі, бджола – Перетинчастокрилі, сарана – Прямокрилі, богомол – Богомоли, попелиця – Рівнокрилі, блощиця – Клопи?

Назвіть хребетних тварин (мал. 23): колючка, ропуха, гадюка, ластівка, козуля, фазан, ремез, ондатра.

До якого класу чи типу належать тварини (мал. 24): аскарида – Круглі черви, буззубка – Двостулкові молюски, дафнія – Ракоподібні, тарантул – Павукоподібні, комар – Комахи, форель – Риби, ропуха – Земноводні, черепаха – Плазуни, рябчик – Птахи, перев'язка – Ссавці?

Назвіть співочих птахів (мал. 25): шишкар, соловей, коноплянка, снігур, зеленяк, синьошийка, синиця.

### **Безперервні біологічні кросворди**

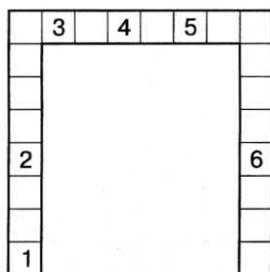
Використання безперервних кросвордів належить до нетрадиційних прийомів навчання. Двом учням із різних груп пропонують однакові кросворди. Вони повинні заповнити клітинки літерами, які утворюють назви певних тварин. Кожне наступне слово (назва) має починатися в попередньому слові, але не з останньої літери (винятки можуть бути), якою закінчилося попереднє слово, а з передостанніх букв.

Наприклад, кросворд 1. Після того, як учні записали назву тварини «лангуст», наступна назва тварини має починатися зі складу «густ». Наприклад, «густера», третє – зі складу «ра» – рак, четверте з літери «к» – кета, п'яте – зі складу «та» – тарантул, шосте – з «ул» – улар та ін.

Щоб гра відбулася цікаво, активно, вчитель заздалегідь рекомендує учням прочитати матеріал про певних тварин, відповісти на поставлені запитання чи виконати відповідні завдання.

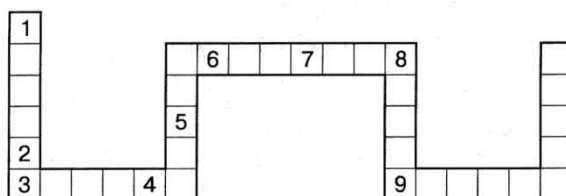
Наводимо зразки кросвордів із відповідями до них. Цифрами позначено початок наступних слів.

### Кросворд 1



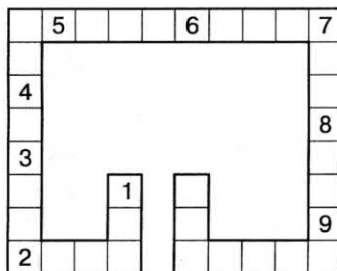
1. Представник класу Ракоподібні, поширений у тропічних і помірних морях (лангуст).
2. Прісноводна риба з родини Коропові (густера).
3. Прісноводна тварина, представник типу Членистоногі (рак).
4. Прохідна риба з родини Лососеві (кета).
5. Отруйна тварина, представник класу Павукоподібні (тарантул).
6. Гірський індик із родини Фазанові; поширений у горах Закавказзя, Тянь-Шаню, Паміру (улар).

### Кросворд 2



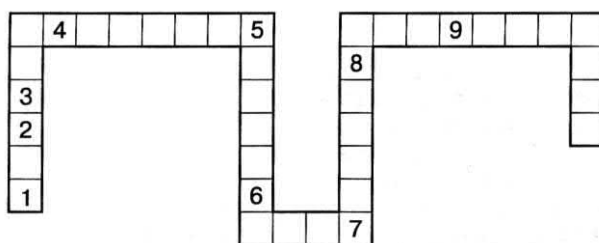
1. Ссавець з родини Оленеві (козуля).
2. Цінна промислова риба, представник родини Коропові (лящ).
3. Дуже рухлива тварина; представник класу Плазуни (ящірка).
4. Водоплавний птах ряду Гусеподібні (качка).
5. Представник ряду Крокодили (кайман).
6. Морська риба, представник ряду Хвостолоподібні (манта).
7. Тварина ряду Непарнокопитні, живе в Південній Азії і Південній Америці (тапір).
8. Хижак з родини Котячі (ірбіс).
9. Представник хвостатих земноводних (саламандра).

### Кросворд 3



1. Представник ряду Гризуни, живе в степових районах (ховрах).
2. Комаха, представник ряду Твердокрилі (хрущ).
3. Хижа риба прісних водойм (щука).
4. Птах, який селиться колоніями на узбережжях північних морів (кайра).
5. Представник червононогих молюсків. Мешкає в морях (рапана).
6. Представник тріскових риб (навага).
7. Птах родини Вороноподібні (галка).
8. Представник родини Куницеві, хижий морський ссавець (калан).
9. Парнокопитна тварина, поширена в Африці (антилопа).

### Кросворд 4



1. Птах – представник родини Вороноподібні (грак).
2. Хрящова хижа риба (акула).
3. Велика тварина, представник непарнокопитних, живе в пустелях і напівпустелях Азії, трапляється в Туркменії (кулан).
4. Одна з найбільших змій земної кулі (анаконда).
5. Прісноводна тварина; представник нижчих ракоподібних (дафнія).
6. Піщана ящірка (ящурка).
7. Ссавець ряду Парнокопитні, поширений на сході Росії (кабарга).
8. Крокодил, що живе в річках Індії (гавіал).
9. Крокодил, який трапляється в річках Китаю (алігатор).

## На допомогу складачам кросвордів

### ПТАХИ

Пернатий вісник весни (*грак*).

Великий білоголовий хижий птах (*сип*).

Невеликий лісовий співочий птах із зеленувато-буруватим оперенням (*чиж*).

Співочий птах, представник ряду Горобцеподібні із дзвінким голосом, яскравим оперенням (*вивільга*).

Строкатий птах із віялоподібним чубком (*одуд*).

Водоплавний птах (*нирок*).

Великий папуга з довгим хвостом і яскравим оперенням (*ара*). Співочий птах із строкатим оперенням (*циголь*).

Представник ряду Гусеподібні (*казарка*).

Невеликий болотяний птах – представник ряду Сивкоподібні (*мартин*).

Мешканець напівпустель, зовнішнім виглядом нагадує голуба (*рябок*).

Полярна морська качка з цінним пухом (*гага*).

Нічний і сутінковий хижий птах ряду Совоподібні (*сич*).

Вибране птахами-самцями місце, де вони щорічно влаштовують шлюбні ігри (*тік*).

Хижий степовий птах (*канюк*).

Водоплавний птах який будує своє гніздо на плаваючих острівцях (*норець*).

Рудувата качка (*савка*).

Розширена частина стравоходу, де попередньо подрібнюється їжа (*воло*).

Птах, схожий на ластівку (*стриж*).

Сіра американська вівсянка (*юнка*).

Один із видів мартинів (*крячок*).

Дикий чи свійський водоплавний птах (*гуска*).

Птах, який не вигодовує пташенят (*зозуля*).

Птах, який розповсюджує жолуді дуба (*сойка*).

Птах, який гніздиться в штучних гніздах (*шпак*).

Гучноголоса чапля (*водяний бугай*).

Великий хижий птах, якого занесено до Червоної книги України (*орел-беркут*).

Північний в'юрковий птах (*в'юрок*).

Куличок піщаних мілин (*лежень*).

Птах-мишоїд (*канюк*).

Порода декоративного голуба (*дутиш*).

Хижий птах – мешканець відкритих просторів (*лунь*).

Птах, який будує з рослинного пуху підвішені над водою гнізда (*ремез*).

Мешканець «пташиних базарів» Півночі (*кайра*).

Хижий птах, який живиться переважно комахами (*осоїд*).

Болотяний птах – представник болотяної дичини (*бекас*).

Птах, якого розводять у мисливських господарствах (*фазан*).

Птах, який «висиджує» своє єдине яйце стоячи (*пінгвін*). Найбільший птах,



який живе в степах України (*дрохва*).

Співочий птах, який пірнає на дно водойм і бігає по ньому (*оляпка*).  
Найменший у світі птах (*колібри*).

Найбільша сова (*пугач*).

Найменший птах, представник ряду Куроподібні (*перепел*).

### **Хто швидше розв'яже?**

Із зв'язки літер малюнка 26 потрібно скласти назви тварин. Наприклад, десять назв хижих птахів – беркут, балобан, орел, орлан білохвостий, пугач, сапсан, сич, скопа, шуліка; по два представники з різних типів безхребетних, зазначивши їхні назви: амеба, вольвокс, аурелія, гідра; цїп'як, планарія, дощовий черв'як, аскарида, гострик, п'явка, шовкопряд, сонечко; по десять представників класів Риби, Птахи, Ссавці: вугор, карась, короп, окунь, осетер, плітка, сом, стерлядь, тріска; дятел, ему, куріпка, лелека, мартин, нанду, рябчик, снігур, сова, шишкар; гепард, ведмідь, кашалот, лось, норка, нутрія, олень, рись, тетерев, тур.

Учням можна запропонувати також завдання для виявлення знань про поширення тварин у різних природних зонах, про їхню будову тощо.

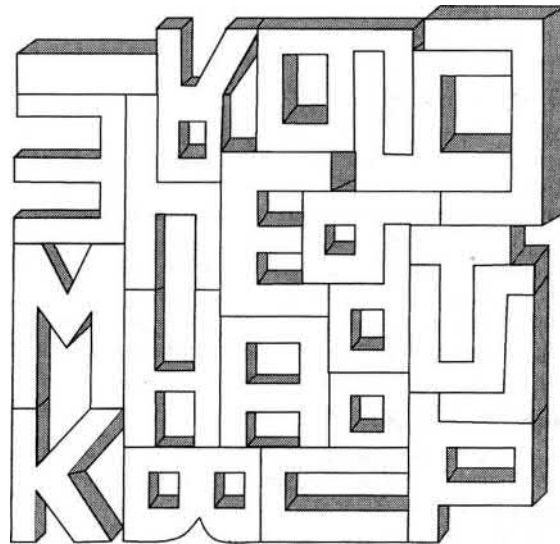
Дидактичні ігри біологічного змісту часто потребують використання біологічних, зоологічних, енциклопедичних словників, за допомогою яких учні можуть займатися словотворенням.

Готуючись до проведення гри «Хто краще знає тварин», учитель пропонує кожному учневі, користуючись словником, написати вдома назви тварин і розмістити їх одну під одною в такому порядку, щоб з перших букв скласти назву тварини, яку запропонував учитель. Потім у класі по черзі читають список, складений кожним учнем.

Наприклад, названо тварину «алігатор». Учні можуть записати: акула лама ігуана горбуша антилопа тріска олень рябчик

Або ведучий називає тварину «росомаха», учасники гри повинні в цьому випадку записати лише назви ссавців. Наприклад:

рись  
орангутан  
соболь  
ондатра  
муфлон  
афаліна  
хом'як  
архар



Мал.26

### **Десять назв тварин**

До цієї гри учні також готуються заздалегідь. Ведучий пропонує учасникам гри протягом десяти хвилин записати на аркуші паперу по 10 назв тварин, які складаються з трьох, чотирьох і п'яти літер. Після того як один з гравців першим виконає завдання, ведучий пропонує йому прочитати свій запис, а інші учні повинні викреслювати у себе подібні назви. Той, у якого залишиться найбільше невикреслених назв, буде переможцем.

Тварини можуть бути такі:

вуж	кріт	бекас
в'юн	лось	білан
ему	лунь	гекон
кит	миша	дрізд
лин	огар	коник
лящ	орел	олень
оса	одуд	орлан
сип	шпак	сойка
сич	тхір	фазан
сом	щука	хом'як

### **Хто більше запише?**

У кожного гравця на столі – аркуш паперу та олівець. Потрібно записати якнайбільше правильних назв науково-популярних книжок і їхніх авторів.

Записувати всі починають водночас за умовним сигналом. Після цього один з гравців зачитує записані ним назви книг, прізвища авторів, а всі інші викреслюють у своїх списках назви і ті прізвища, які збігаються. Якщо у когось залишилися в списку не згадані назви, вони їх зачитують, а в кінці гри – підраховують. Виграє той, хто матиме найбільше незакреслених назв і прізвищ авторів, або хто першим запише найбільше назв за певну кількість часу – 8-10 хв.

### **Хто краще знає тварин?**

Ведучий викликає від кожної команди по одному учаснику, видає їм по аркушу паперу і пропонує записати по 10 назв тварин певного ряду, наприклад Хижі.

Кожен учасник гри записує назви тварин, що належать до ряду Хижі. Хто швидше і правильно виконає завдання, той і переможець. Ведучий може назвати будь-які ряди: Хижі, Копитні, Примати тощо.

### **Дай відповідь**

Які назви тварин можна скласти з літер, що входять до складу слова жайворонок, сардина, молюск?

Хто найшвидше складе назви, той переможець. У цьому випадку учасники гри можуть відповідно скласти такі назви тварин: ворона, сом та ін.

### **Біологічна змійка**

Ведучий називає тварину, назва якої починається з певної літери. Наприклад: А, Л, О, В, С, У, Я тощо. Добирати назви треба так, щоб перша літера першого слова в стовпчику по одному разу була у всіх восьми наступних словах і читалась за хвилястою лінією. Розміщення літер у словах показано нижче:

аспід	ропуха	сич	удав
газель	орлан	оса	вугор
краб	карась	лось	трубач
коза	зубр	ібіс	казуар
судак	сайра	рись	нанду
гепард	короп	опосум	хрущ
заєць	дронт	лисиця	казуар
акула	рогач	сивуч	улар

Якщо гру не обмежують часом, то змінюють її умови. Виграє той, хто перший складає слова, пройде змійкою з одним поворотом.

Можна запропонувати учням написати слова з шести чи восьми літер. Це трохи складніше, проте учні виконують завдання з великим інтересом.

### На кожному літері

Ведучий пропонує певні літери, а учасники гри мають написати 8–10 назв тварин, що починаються з них. Наприклад: А, Г, Л, М, П.

А	Г	Л	М	П
агама	гідра	лама	мавпоїд	павич
актинія	гадюка	ласка	мангуст	павук
акула	галка	лелека	марена	панда
альбатрос	гекон	лемур	мартишка	пантера
амеба	гепард	лин	мідія	пелікан
анаконда	гібон	лунь	мінога	перев'язка
анчоус	глухар	лосось	мойва	перепілка
ара	голуб	лось	мошка	песець
афаліна	густера	лящ	мурена	протей
антилопа	гієна	лисиця	муха	пугач

### Більше на одну літеру

Ведучий називає кілька літер, а гравці повинні написати на кожному з них п'ять або шість назв тварин, розміщуючи їх стовпчиками, збільшуючи кожен назву на одну літеру. Дотримуючись цих вимог, слід записати по шість тварин, назви яких починаються літерами Б, В, Г, К, Л, М, С.

Наприклад:

Б	В	Г	К	Л	М	С
бабак	вуж	гну	кит	лин	морж	сич
білуга	воша	гриф	кріт	лама	мойва	соня
бегемот	вугор	гібон	кумка	лемур	минтай	сокіл
бокоплав	вампір	гавіал	куниця	лелека	мавпоїд	сліпак
боривітер	ведмідь	густера	кенгуру	лангуст	мартишка	сардина
буревісник	вивільга	гамбузія	крокодил	лірохвіст	мечохвіст	ставрида

### Створи назву тварини

Ведучий називає дві літери, наприклад *aa* чи *ya*, а члени команд мають записати на папері по 10 назв різних тварин, у складі яких є ці літери: агама, алігатор, бабак, гагара, карась, квакша, лама, пантера, сайгак, тарган; глухар, журавель, курка, кутора, мурашка, пугач, ропуха, судак, удав, шуліка.

Під час підготовки до уроків повторення учитель доручає учням підібрати слова, в яких будуть зашифровані назви тварин. Приміром: нирка (рак), личинка, клітина (лин), акліматизація (кит), перламутрівка (ему, ара), ехінокок (хек), сивуч (сич).

Аналогічні завдання учні можуть самостійно готувати вдома і на уроках. Учитель призначає ведучих, які називають певні слова із зашифрованими в них назвами тварин, а учні класу мають під час опрацювання цих слів виписати назви тварин.

## **Нумізматика і зоологія**

Для того щоб гра пройшла цікаво, вчитель заздалегідь пропонує учням прочитати в нумізматичних, енциклопедичних довідниках, журналах та іншій літературі матеріал про зображення тварин на монетах різних країн світу. Потім на уроках під час вивчення моллюсків, членистоногих, риб, плазунів, птахів і ссавців організовують конкурси, змагання на кращого «нумізмата-зоолога». Вчитель або ведучий називає країну, а учень повинен сказати, яку тварину зображено на монеті цієї країни. Наприклад, вчитель називає Україну. Учень повинен назвати представника класу Риби тунця, якого зображували в IV–VI ст. до нашої ери на монетах (такі монети знайдено в селі Орловка, Одеської області), або вчитель називає країну Польщу, а учень має назвати представника класу Ссавці – рись.

Матеріали про тварин, зображених на монетах різних країн світу, можна використовувати під час підготовки вечорів, олімпіад, конкурсів, змагань, конференцій та інших позакласних заходів.