

Автор разработки - **Анна Сергеевна Колмыкова**, заместитель директора по экологическому просвещению Зейского заповедника.

Экологический лососевый тимбилдинг

Тимбилдинг (англ.) — командообразование («team» — команда, «build» — строить). Это совокупность игровых этапов, направленных на формирование и развитие навыков командной работы.

Цель: сплочение детского коллектива, формирование и развитие навыков командной работы.

Возраст участников: от 7 до 18 лет, игру можно проводить по звеньям (для младших, средних, старших классов).

Количество участников: 7 команд по 5 – 10 человек.

Время: по 10 минут на каждую станцию.

Краткое описание: команды передвигаются по станциям согласно своим маршрутным листам. На станциях их ждут аниматоры, которые предлагают командам выполнить определенные задания и заработать жетоны.

Ход тимбилдинга

Перед началом всем участникам игры предлагается распределиться на команды. Участникам раздаются «икринки» (шарики для сухого бассейна) разных цветов. Участники собираются в команды по цвету шарика.

Ведущий: - Ребята, кто-нибудь знает, что такое тимбилдинг? Тимбилдинг, в переводе с английского, означает — командообразование («Team» — команда, «Build» — строить). Это совокупность творческих и подвижных этапов, для прохождения которых потребуется ловкость и смекалка каждого участника ваших команд. Мы не ставим перед собой целью выбрать лучшую команду, это не конкурс и не соревнование. Тимбилдинг – это, в первую очередь, проверка для вас самих, это проверка ваших способностей работать, общаться, дружить и «жить» в коллективе. Потому что такие глобальные задачи, как сохранение нашей планеты (даже сохранение одного исчезающего вида, даже сохранение небольшого сквера или озера) невозможно решить силами одного человека, каким бы умным, талантливым и энергичным он ни был. Для решения таких задач нужна команда, и команда должна научиться действовать сообща. Поэтому сегодня мы пройдем несколько станций, на которых поймем, что нужно делать для сохранения лосося и будем учиться действовать ВМЕСТЕ!

1. Станция «Река –коридор жизни»

Реквизит: трубы, ведро с водой, кружка, пустое ведро.

Предисловие: Воду не зря называют кровью Земли. Наша планета покрыта густой сетью различных водоемов: реки, ручейки, озера, моря и океаны – все это объединено в единую взаимосвязанную систему, которая взаимодействует с живой и неживой природой. Если вырубить лес по берегам рек – реки обмелеют, следовательно, лосось лишится своих нерестилищ.

Задача команды: Построить реку (собрать части трубы) и наполнить ее жизнью – водой. Каждый участник держит свою часть трубы, направляя всю конструкцию в пустое ведро (океан), один или два участника черпают воду из грунтовых вод (ведро с водой) и наполняют русло реки.

Если вода проливается на пол – река обмелела (минус 1 балл). Если конструкция распалась – река погибла (минус 2 балла). Однако, до истечения времени участники могут повторять попытки.

Высшее количество баллов за отлично выполненное задание = 5.



2. Станция «Миграция в море»

Реквизит: 2 одеяла.

Предисловие: вы – мальки кеты, появившиеся из икринок. Вы появились на свет в чистой и холодной горной реке, уже немного подросли и вам нужно отправиться в Тихий океан, где много корма и вы будете нагуливать там 4-5 лет.

Задача команды: «Стая мальков» становится на одеяло. Не сходя с одеяла, нужно переместиться из пункта А (река) в пункт Б (океан). Если какой-то малек отстал от стаи (сошел с одеяла) – малек погибает (команда получает минус 1 балл)

Высшее количество баллов за отлично выполненное задание = 5.



3. Станция «Стоп-сеть!»

Реквизит: веревочная сеть (или ткань с отверстиями) с ячейками различной величины и расположенными на разной высоте.

Предисловие: Вы – стая лососей, которая в течение 4-5 лет росла и набиралась сил в Тихом океане, чтобы совершить главное путешествие в своей жизни – путешествие в реку, в которой вы родились. Вы отправились на нерест, но прямо в устье родной реки вас ожидают заездки. Это огромные сети, которые рыбам практически невозможно преодолеть.

Задача команды: Переправиться через сеть, используя каждую из ячеек только один раз. Если кто-то из участников команды, за время, отведенное на игру, не успел перебраться, он остался в заездке, погиб (минус 1 балл за каждого не переправившегося участника).

Высшее количество баллов за отлично выполненное задание = 5.



4. Станция «Перекаты»

Реквизит: обручи.

Предисловие: по пути к нерестилищам лососи сталкиваются с множеством препятствий – сильное течение, пороги, перекаты и водопады, и все эти препятствия они должны преодолеть.

Задача команды: Все должны встать в круг и сцепиться за руки. Несколько обручей находятся между сцепленными руками нескольких участников. По сигналу участники пролезают в обручи, не расцепляя рук. Если руки расцепили или обруч уронили – лосось погиб на перекате (минус 1 балл за порванную цепочку или упавший обруч)

Высшее количество баллов за отлично выполненное задание = 5.



5. Станция «Рыбоподъемник»

Реквизит: обруч.

Предисловие: самая большая проблема в сохранении лососевых – это сохранение полноводных рек. Если на реке построить плотину электростанции – лососи навсегда потеряют доступ к нерестилищам. На электростанциях в США оборудованы специальные рыбоподъемники, позволяющие рыбам преодолеть плотину. Однако, это не решает проблему в полной мере. В России дикий тихоокеанский лосось сохранился потому, что в основном русле Амура нет плотин.

Задача команды: Попросите, чтобы дети встали тесным кругом, при этом одна рука должна быть опущена внутри круга. Объясните детям, что нужно вытянуть один палец той руки, которая внутри круга. На эти пальцы сверху положите обруч. Разъясните, что тянуть обруч и цеплять его пальцами нельзя. Следующим заданием будет поднять обруч над головой (подняться на рыбоподъемнике). Дайте детям возможность разобраться, как это сделать. Они примут свое решение, не подсказывайте. Если команда уронила обруч – лососи не смогли подняться и погибли. За каждую неудачную попытку – минус 1 балл.

Высшее количество баллов за отлично выполненное задание = 5.

6. Станция «Доставь икру до нерестилища»

Реквизит: лабиринт, мячик.

Предисловие: Итак, вы взрослые лососи, которые когда-то родились в верховьях горных рек, потом 5 лет нагуливались в Тихом океане, и вот, ваши «биологические часы» проббили время идти на нерест. Кстати, лососи находят путь к месту своего рождения, выбирая нужную реку по запаху. Но мы позволим вам использовать глаза, чтобы доставить мячик (икру) по лабиринту (реке) к центру (месту нереста).

Задача команды: Удерживая лабиринт за стропы, прокатить мячик в центр лабиринта, обходя тупики. Если мячик выпал – икра погибла (за каждый случай упавшего мяча – минус 1 балл)

Высшее количество баллов за отлично выполненное задание = 5.



7. Станция «Сохрани кладку»

Реквизит: парашют, мячи (желательно красного и белого цвета)

Предисловие: лососи пришли на нерест. Самка роет гнездо в гальке (это парашют) и выпускает в него икру, самец оплодотворяет ее. Но чтобы из оплодотворенных икринок вылупились мальки, нужно, чтобы были благоприятные условия: чистая холодная вода и достаточно кислорода. Сейчас мы будем создавать эти условия для кладки.

Задача команды: Участники равномерно раскачивают парашют, аниматор забрасывает в центр парашюта мячи. Дети раскачивают мячи (омывают водой и обогащают кислородом). Если выронить мячи, кладка погибнет (минус 1 балл за каждый выроненный мяч).

Высшее количество баллов за отлично выполненное задание = 5.



Фото: Яна Гордеева, Зейский заповедник.