



GRA ZE SZNURKIEM



**Gry i zabawy edukacyjne dla dzieci
w wieku szkolnym**



Recycle me

GRA ZE SZNURKIEM



Gra ze sznurkiem to doskonały sposób na wprowadzenie uczniów w zagadnienia dotyczące zależności między organizmami w łańcuchu pokarmowym. Jedyne co będzie Ci potrzebne, to... kłębek sznurka. Dodatkowo możesz wykorzystać etykiety z nazwami organizmów morskich, które przypięte do ubrań uczniów ułatwią im zapamiętanie, kto w jaką rolę się wcielił.

Gra przeznaczona jest dla uczniów w wieku 7+. Czas trwania gry – ok. 15 min.

Akurat w tej grze uczniowie wcielają się w rolę zwierząt morskich z wód Północnego Atlantyku, ale możesz opracować scenariusze dla innych środowisk (zwierzęta żyjące na rafach koralowych, w wodach arktycznych, itp.).

Zasady gry

10 uczniów stoi w kręgu, a pozostali ich obserwują. Każdemu z 10 uczniów przydziel jedną rolę zwierzęcia morskiego. Możesz użyć wydrukowanych etykiet lub nazw zapisanych na kartkach papieru. Poproś każdego ucznia o przeczytanie na głos nazwy zwierzęcia, w którą ma się wcielić.

Jeden uczeń trzyma koniec sznurka, a cały kłębek przekazuje kolejnej osobie. Musi ona reprezentować takie zwierzę morskie, które będzie stanowić kolejne ogniwo w łańcuchu pokarmowym. Uczeń przekazujący kłębek musi jednocześnie wyjaśnić, dlaczego wybrał właśnie tę osobę, czyli to zwierzę, a nie inne (np. rekin może być powiązany z foką, ponieważ foki są pożywieniem dla rekinów).

Uczeń, który otrzymał kłębek, podaje go dalej według tego samego schematu, jednocześnie trzymając sznurek. Po kilku rundach gry stojących w kręgu uczniów połączy się sieć powiązań. Zapytaj uczniów – *Co obrazuje sieć?*

Uczniowie stojący w kręgu trzymają sznurek, podczas gdy uczniowie obserwujący odczytują poszczególne wersje scenariusza (proponuję scenariuszy zapisane są poniżej). Dotyczą one zmian w środowisku morskim. Osoba-zwierzę, której dotyczy zmiana, powinna w tym momencie poruszyć sznurkiem.

Zapytaj uczniów – *Co się dzieje, gdy zmiana wpływa na jeden organizm morski? W jaki sposób zmiana wpływa na ten i inne organizmy?*

Organizmy, w role których powinni wcielić się uczniowie stojący w kręgu

Orka	Śledź
Krewetka	Człowiek
Foka	Tuńczyk
Dorsz	Ośmiornica
Kryl	Zooplankton

Scenariusze

Dorsz jest przełowiony – liczebność stad dorsza gwałtownie spada.

Fitoplankton zakwita na wiosnę i jego ilość gwałtownie wzrasta.

Zwiększona emisja dwutlenku węgla prowadzi do zakwaszania oceanów, co oznacza, że skorupiaki mają trudności z budowaniem zewnętrznych pancerzyków.

Wprowadzono kwoty połowowe dla tuńczyka. To oznacza, że rybacy mogą łowić tuńczyka mniej, umożliwiając tym samym odbudowywanie się populacji tej ryby.

