



## Корабът на Ной

### Въведение

Както знаем от древната библейска история благочестивият старец Ной построил дървен кораб, в който да приюти и спаси от потопа по две животни от всеки вид. В играта корабът ще бъде въображаем, а децата ще се превърнат в най-разнообразни животински видове, търсещи своите партньори.

### Усвоени знания

Децата научават повече за особеностите на отделните животински видове, за тяхното поведение и външен вид.

### Размер на групата

Четен брой участници - минимум 30 души.

### Подготовка

Намерете в приложението и разпечатайте комплекта от карти с изображения на животни - за всеки вид са предвидени две карти, съответно мъжко и женско животно. При някои има изявиени полови различия, при други не.

### Включени са следните 15 вида:

Африкански лъв  
Бърнеста мечка  
Бенгалски тигър  
Азиатски слон  
Двугърба камила  
Виетнамски петнист елен  
Ръждиво кенгуру  
Белорък гибон  
Сурикат  
Гривест козирог  
Индийски паун  
Къдроглав пеликан  
Бял щъркел  
Щраус  
Зелен дървесен питон

## Инструкция за игра

*Ръководителят на играта е в ролята на Ной. Когато двойка участници от един вид се открият, Ной им разрешава да се качат във въображаемия дървен кораб.*

Участниците застават в кръг и на всеки един се дава по една карта. Включете толкова двойки карти с животни, колкото са децата. Добре е участниците да са четен брой, за да не остане играч без партньор. Но ако са нечетен, може едно от децата да е в ролята на Ной - да раздава картите и да контролира играта заедно с преподавателя. Децата трябва да пазят в тайна картите си от останалите играчи.

Кажете на участниците, че някой друг има същата карта като тяхната и те трябва да намерят своя партньор, но без да говорят. Разрешени са движенията, жестовете, мимиките и звуците. Целта е животното да бъде пресъздадено възможно най-точно. Докато участниците представят своето животно, трябва същевременно да наблюдават останалите, за да намерят своята половинка. Когато решат, че са я открили, трябва да отидат до нея и заедно да се представят пред Ной (*ръководителя*), който да им разреши да влязат във въображаемия кораб, някъде встрани от групата.

Играта продължава, докато всеки намери своя партньор. Накрая може всяка двойка да представи своите особености пред всички участници, за да могат те да отгатнат към кой вид тя принадлежи.

## Дискусия

Поговорете за това, че всеки вид животно има свое характерно поведение и адаптации, които му помагат да оцелява и да намира своите себеподобни сред останалите животни - умение, което е важно за намирането и на брачен партньор и оставянето на потомство. Можете да дадете пример за животни, при които има полов диморфизъм и такива, при които липсва отявлен такъв. Можете да споменете, че при някои видове женските са по-семпли, за да са по-незабележими за хищниците, докато мътят (за птиците) и отглеждат малките. Разкажете на децата за ролята на съвременния зоопарк като Ноев ковчег за последни индивиди от изчезващи видове животни, за мисията му да размножава и връща в природата техните потомци, като така възобновява и запазва дивата им популация.

## Карти



**Азиатски слон**



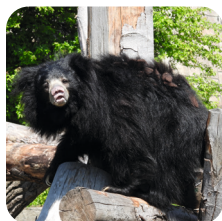
**Африкански лъв**



**Белорък гибон**



**Бенгалски тигър**



**Бърнеста мечка**



**Бял щъркел**



**Виетнамски петнист елен**



**Гривест козирог**



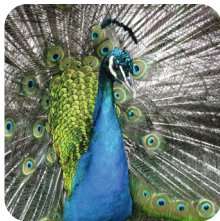
**Двугърба камила**



**Зелен дървесен питон**



**Индийски паун**



**Къдроглав пеликан**



**Ръждиво кенгуру**



**Сурикат**



**Щраус**

