

ДЖОЗЕФ КОРНЕЛЛ

ДАВАЙТЕ НАСЛАЖДАТЬСЯ ПРИРОДОЙ ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ

ББК 74.200.50
К 66

Перевод с англ. Владивосток: ИСАР – Дальний Восток 1999,
Пер. с англ.: Е. Ламановой, Е.Кочетковой (Центр экологического образования
г. Обнинск)

ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Дорогой читатель!

Ты держишь в руках замечательную книгу, которая стала источником вдохновения для множества людей, озабоченных судьбой нашей Планеты и верящих в то, что Природу важно понимать не только умом, но и сердцем.

Две книги Джозефа Корнелла, объединенные здесь под одной обложкой, с полным правом можно считать "Золотым Фондом" экологического образования. Это первое полное издание обеих книг на русском языке.

Здесь есть и теория, и методика, и детальные описания игр. Но самое главное заключается в том, что чтение книг Джозефа Корнелла удивительным образом вдохновляет. Мы надеемся, что тебе передастся состояние восторженного почитания, удивления и настоящей радости общения с Природой.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Невообразимая красота цветов. Грациозный полет птиц. Шум ветра в кронах деревьев... В какой-то из моментов вашей жизни природа затрагивает в Вас... во мне, и во всех нас что-то очень личное, особенное. Ее тайна приоткрывается для нас в своей ошеломляющей чистоте, напоминая о том, что Жизнь выше мелкой людской суеты.

Я никогда не недооценивал значения таких моментов прикосновения к Природе и проникновения в нее. По своему собственному опыту и по опыту многих других я понял, что нужно развивать это глубокое восприятие природы до тех пор, пока оно не превратится в истинное жизненное понимание нашего места в мире.

Я собрал и описал в этой книге игры, которые создавал в течение многих лет работы с детьми в качестве инструктора по развитию восприятия природы. Я хотел, чтобы дети почувствовали, какое высокое вдохновение может дать нам природа, потому что Природа - это наша Мать, и ее уроки особенно ценны для растущего ребенка. Таким образом, моя книга именно об этом - как использовать природу для организации радостного познания и интересной деятельности - для нас самих, для наших детей и их друзей.

Некоторые люди имеют научный, логический склад ума; другие более настроены на красоту и гармонию; третьих больше всего интересуют вечные философские истины. Каждая игра - это рупор, через который говорит Природа - иногда языком ученого, иногда - художника или философа. Первая группа игр приводит нас в состояние гармонии с нашим природным окружением на физическом или эмоциональном уровне. Далее описаны игры, которые создают спокойное, созерцательное настроение (но не стоит думать, что "спокойные" игры - это скучные игры, я видел, что эти игры так глубоко затрагивали людей, что они сохраняли память о них на долгие годы, при чем когда люди вспоминали игру, они испытывали творческий подъем).

Некоторые игры помогают нам изучить механизмы природных процессов - например, на занятиях изучаются принципы функционирования экологических систем, но не в той скучной форме, как это описано в учебниках. Участвуя в игре, мы совершаем какие-то действия и непосредственно ОЩУЩАЕМ природные циклы и процессы. Дети лучше понимают и запоминают различные теории через прямой личный опыт.

Другие игры настраивают наши чувства на восприятие особых качеств. Природы - ее миролюбия и красоты, ее энергии и величия, ее таинственности и способности удивлять. Мы общаемся с природными объектами непосредственно - трогаем, нюхаем, пробуем на вкус, смотрим и слушаем.

Некоторые игры предназначены для того, чтобы повеселиться. Здоровое детство должно протекать в лесу, или среди высокой травы, или под летним небом, усеянным звездами. Став взрослыми, мы так дорожим нашими воспоминаниями об этих моментах детства, потому что они затрагивают что-то в глубине нашей души.

Я счастлив, подарить эти игры вам и вашим друзьям - детям. Играйте в них творчески и с радостью, и я уверен, что вы установите новые, гармоничные отношения с природой и будете обмениваться энергией с разумом и добротой природы.

Несколько советов, как стать хорошим учителем.

Перед тем, как начать познавать природу с детьми, давайте задумаемся о нас как об учителях. Каковы основные принципы, позволяющие организовать обучение так, чтобы оно стало веселым и полезным для детей и для нас самих?

Я хочу поделиться с вами пятью правилами обучения детей на природе, которые помогали мне использовать неиссякаемую энергию детей, переключать ее с проказ и озорства на более конструктивные и, в конечном счете, приносящие большее удовлетворение, дела. В основе этих правил лежат два основных чувства - уважение к детям и благоговейное отношение к природе - и следование этим чувствам всегда дает прекрасный отклик.

1. МЕНЬШЕ УЧИТЕ, БОЛЬШЕ ДЕЛИТЕСЬ

Я не только сообщаю детям голые факты о природе (это дерево называется сосна), но я люблю рассказывать им о том, что я чувствую, стоя рядом с этой сосной. Я признаюсь им, что испытываю благоговейный трепет перед этими деревьями и уважаю их за то, что они могут выжить в очень суровых условиях, когда зимние ветра изгибают, скручивают и губят их ветви. И я всегда говорю детям о том, что я поражаюсь, как корни сосен, растущих на скалах, могут вообще добыть какие-нибудь питательные вещества.

Дети реагируют на мои высказывания гораздо эмоциональней, чем на сухие пояснения по учебнику. Возьмем, к примеру, ситуацию с сосной, которая росла рядом с лагерем, где я работал. Это дерево росло между двух огромных валунов, поэтому ее корни спускались на 7,5 метров вниз, чтобы достать до скалистой почвы. К этому времени ей было, по крайней мере, двести лет, а высота ее была всего 2,4 метра. Дети часто делали крюк во время своих прогулок только для того, чтобы вылить воду из своих фляг на ее корни. Некоторые дети приезжали в этот лагерь из года в год, чтобы понаблюдать, как дерево упрямо борется за выживание в суровых условиях. Сразу же после приезда ребята тотчас бегут к своей сосне, чтобы посмотреть, как она пережила сухую осень и холодную зиму. Их забота и любовь пробудили во мне еще большее уважение к дереву.

Я уверен, что взрослым необходимо делиться своими душевными переживаниями с детьми. Только разделяя с другими наши мысли и чувства, мы по-настоящему общаемся и способны породить в других любовь и уважение к земле. Когда мы делимся с детьми своими идеями и чувствами, мы побуждаем детей изучать их собственные чувства и ощущения. Между взрослым и ребенком возникает прекрасное доверие и дружба.

2. БУДЬТЕ ОТКРЫТЫМИ К ВОСПРИЯТИЮ

Это означает умение слушать и осознавать. Это - самое благодарное направление в работе с детьми. Находясь вместе с ними на природе, вы увидите как в ребенке проявится спонтанный энтузиазм, который вы сможете уверенно направить в русло познания природы.

Распахните свои чувства: каждый вопрос, каждый комментарий, каждое радостное высказывание - это возможность общаться. Чутко реагируйте на настроение и чувства ребенка; расширяйте круг его интересов, обучая его по мере пробуждения его собственного любопытства. Если вы будете уважать его

мысли, вы увидите, как легко и счастливо будет вам в компании вашего ребенка.

Будьте готовы замечать, что происходит в природе вокруг вас в каждый момент времени. В природе всегда происходит что-нибудь волнующее и интересное. Если вы будете настроены на восприятие природы, каждая минута вашего урока пройдет с пользой для ребенка.

3. СРАЗУ ЖЕ СОСРЕДОТОЧЬТЕ ВНИМАНИЕ РЕБЕНКА

С самого начала задайте тон вашему путешествию в природу. Займите внимание всех детей, задавая вопросы и показывая, что интересного можно увидеть и услышать. Некоторые дети не умеют внимательно наблюдать за природой, поэтому покажите им, что может представлять интерес, и постепенно воспитывайте в них наблюдательность. Дайте им почувствовать, что их открытия интересны и вам.

4. СНАЧАЛА НАБЛЮДАЙТЕ, ГОВОРИТЕ ПОТОМ

Иногда спектакль природы может захватить ребенка целиком: появившаяся откуда-то стрекоза, слегка покачивающая крыльями; одинокий олень, пасущийся на лужайке. Но даже если и не будет таких запоминающихся сцен, ребенок может познавать природу просто вблизи. У детей есть замечательная способность погружаться в то, на что они смотрят. Ваш ребенок лучше поймет то, что ВНЕ его, сливаясь с этим, чем слушая устный рассказ. Дети редко забывают опыт прямого общения с природой.

Не расстраивайтесь, если не знаете названий каких-либо животных или растений. В конце концов, это всего лишь искусственные ярлыки для обозначения того, что в действительности они собой представляют. Как вашу внутреннюю сущность не отражает ваше имя или даже внешность и черты характера, так и в простом дубе есть нечто большее, чем просто набор сведений о нем. Вы лучше поймете, что такое дуб, если научитесь видеть, как он меняется в течение дня при изменении его освещенности. Понаблюдайте за деревом с различных точек. Почувствуйте на ощупь его кору и листья, вдохните их запах. Посидите спокойно на его ветвях или в его тени и попробуйте увидеть все формы жизни, которые можно найти рядом с деревом или на нем.

Наблюдайте. Задавайте вопросы. Догадывайтесь. Веселитесь. Когда душа вашего ребенка зазвучит в унисон с Природой, ваши отношения перестанут быть отношениями "ученик-учитель", а станут отношениями товарищей по приключению.

5. ПОЗНАНИЕ ПРИРОДЫ ДОЛЖНО БЫТЬ ПРОНИЗАНО РАДОСТЬЮ!

Познание природы должно быть пронизано радостью, как в форме открытого веселья, так и в форме спокойного внимания. Дети естественным образом тянутся к познанию, если вам удастся поддерживать атмосферу радости. Помните, ваш энтузиазм заразителен, и это, возможно, самое ценное, что вы имеете как учитель.

ВЫБОР ФОРМЫ МЕСТА, ВРЕМЕНИ И ИГРЫ

Познавательные игры на природе, описанные в этой книге, дадут детям различные знания: некоторые - весьма конкретные, другие - на уровне чувства. Возможно, вы выберете отдельные игры за то, что они разовьют в ребенке какие-

то личные качества или за то, что они заложат в нем основу каких-то знаний. Вы можете подобрать игры, которые способны поддерживать нужную атмосферу в группе или полностью изменить настрой и активность группы по мере необходимости. Чтобы облегчить выбор, автор предлагает систему быстрого поиска. Она включает в себя следующие элементы:

А. Настрой, задаваемый группе каждой игрой, обозначается изображением одного из животных:



МЕДВЕДЬ: Спокойствие, размышление.

Медведи очень любопытны и ведут одинокую, тихую жизнь. В религии индейцев медведь символизирует самоанализ.

ВОРОН: Активность, наблюдательность.



Ворон - очень осторожный и умный плут. Он предпочитает внимательно следить за всем, что происходит вокруг.

ВЫДРА: Энергичность, игривость.



Выдра проводит все свои дни, резвясь. Это единственное животное, которое постоянно играет всю свою взрослую жизнь, это воплощение безудержного веселья. Б. Чему научит детей эта игра,

какие качества разовьет в них. В. Когда и где играть. Г. Необходимое количество игроков. Д. С детьми какого возраста лучше всего играть. Е. Специальные материалы, необходимые для игры.

А. Медведь.

Б. Привлечение птиц; воспитание сочувствия, терпения.

В. В течение дня и ночи/ заросли, лес.

Г. 1-3 ребенка в группе.

Д. От 7 лет и старше.

Е. Желто-коричневое одеяло, палка.

В этой книге все игры сгруппированы по четырем критериям: в соответствии с тем, какие качества в детях можно сформировать с их помощью; в соответствии с тем, какие идеи в них заложены; в соответствии с тем, в какой окружающей среде их лучше всего использовать; в соответствии с тем, какое настроение они создают. Я надеюсь, что такая система поможет вам самым лучшим, самым творческим образом использовать эти игры.

Раздел I

Слияние с природой

Несколько лет назад в штате Огайо женщина-натуралист повела группу детей из летнего школьного лагеря в очень интересный поход. В этот день я был скорее участником, чем руководителем, и до сих пор с удовольствием вспоминаю этот день. Наш гид создала живую и волнующую атмосферу, что помогло всем нам получить новые глубокие и очень личные впечатления от контакта с Природой.

Большинство детей до этого никогда не было в вечно зеленом лесу, и мы отправились в один из немногих сосновых лесов в южном Огайо. (Этот сосновый лес был посажен много лет назад и являлся частью дендрария - места, где изучаются деревья). Дети были в восторге и наш гид-натуралист искусно направила их энергию на изучение леса в активной форме.

Сначала она повела нас в питомник, где выращивались рождественские елки. Там она широким движением руки указала на деревья и с озорным огоньком в глазах сказала: "Это и есть тот самый сосновый лес"... Последовали вздохи разочарования - деревья были чуть выше самих детей.

Затем она завязала нам глаза и попела через освещенный солнцем лиственный лес. Очень скоро мы услышали журчание ручья и гид сказала: "Здесь узкий мостик, так что переходить будете по одному". Когда первый ребенок вступил на мостик, он вскрикнул и нервно рассмеялся. Остальные ждали в напряжении, не зная, что ждет каждого впереди. Подошла моя очередь, я на ощупь двинулся вперед и сделал первый осторожный шаг по мостику. Ага! Неудивительно, что все вскрикивали - мостик раскачивался из стороны в сторону и при этом еще подпрыгивал. На поскрипывание мостика и шуршание веревок накладывался шум потока где-то далеко внизу. На другом берегу меня приветливо встретили маленькие детские руки; наш гид разрешила им снять повязки и наблюдать, как я переходил через мост. Я тоже снял свою повязку и увидел надежный подвесной мост с поручнями, отполированными до блеска от частого использования. Мы вновь надели повязки на глаза и пошли по тропинке. Спустя некоторое время звук наших шагов изменился; мы больше не слышали шуршания листьев под ногами, лишь мягкий, приглушенный хруст. Затем наша группа оказалась в какой-то густой тени, нас обступила глубокая тишина - здесь было меньше птиц, и не было слышно трепетания листвы на ветру. Детский голос нарушил молчание: " Где мы?"

Натуралист сказала: "Лягте на спину и попытайтесь почувствовать особенность этого места". Мы долго лежали, испытывая чувство глубокого, освежающего покоя. Наконец нам разрешили снять повязки: вокруг стояли величественные сосны с устремленными ввысь кронами. Моя душа воспарила вместе с ними. Я был охвачен восхищением и страхом - я никогда раньше не видел лес таким. Дети были совершенно потрясены. Наконец мы сели, посмотрели друг на друга и стали тихо обмениваться впечатлениями. Затем мы еще долго бродили по лесу, каждый сам по себе, прикасались к деревьям и всматривались в купол этого лесного храма.

Чтобы вызвать столь глубокое впечатление, необходимо удачное сочетание элементов игры с готовностью к восприятию окружающего мира.

Именно для этого составлены игры, перечисленные в данной книге: передать ощущение свежести и таинственности общения с другими живыми существами земли.

Игра 1. ОКНА ЗЕМЛИ

Лес покажется новым и интересным, если взглянуть на него по-другому. В этой игре дети ложатся на землю в лесу и следят за раскачиванием деревьев, слушают птиц и шум ветра. Через просветы в листве деревьев дети наблюдают, как безмолвные облака заглядывают в лесной дом. Животные могут подойти очень близко, поскольку дети ведут себя тихо, и их почти не видно.

Каждый должен лечь на землю и, глядя в небо, представить себя частью земли. Покройте каждого ребенка листьями, ветками и сосновыми иголками - с ног до головы. Оставьте открытым лишь лицо для того, чтобы ребенок мог почувствовать, что он находится внутри земли. Теперь возьмите немного листьев (а лучше всего сосновых веток) и положите их ребенку на лицо. Листья должны быть чистыми, а ребенок при этом должен закрыть глаза. Скажите детям, что вы сообщите им, когда можно будет встать. Сделайте это до того, как они начнут проявлять признаки нетерпения. Как это ни удивительно, даже 20 минут не кажутся детям слишком долгим сроком.

В большой группе следует работать быстро и позволить детям помочь засыпать друг друга листьями. Если есть такие, которые любят поговорить, расположите их подальше друг от друга и от остальных. Детям гораздо больше понравится идея зарыться в землю, если перед этим они покопались и поползали по лесу. Очень важно сказать им заранее, что на них могут заползти жуки и другие живые существа. Обыграйте это! Вы дадите детям возможность прикоснуться к жизни маленьких существ. Обычно это доставляет много удовольствия - дети избавляются от приобретенных ранее предрассудков по поводу насекомых и начинают любить этих забавных маленьких существ.

Убеждайте их оставаться спокойными, лежа под листьями, когда по ним ползают насекомые; попросите их почувствовать, что делает этот ползущий по ним жук и затем рассказать об этом другим. Игра "Окна Земли" дает опыт восприятия леса глазами самого леса!

Игра 2. БИЕНИЕ СЕРДЦА ДЕРЕВА

Дерево - живое существо. Оно ест, отдыхает, дышит, в нем циркулирует "кровь" - все, как у нас. Биение сердца дерева - это прекрасное хрустящее и булькающее течение жизни. Лучше всего слушать биение сердца дерева ранней весной, когда дерево посылает первый древесный сок своим ветвям и готовится к новому периоду роста.

Выберите дерево с тонкой корой и диаметром ствола 15 см. Лиственные породы лучше прослушиваются, чем хвойные, и некоторые деревья могут иметь более громкое биение сердца, чем другие. Прижмите стетоскоп плотно к дереву так, чтобы не было никаких посторонних звуков (стетоскоп должен быть неподвижен). Возможно, придется попробовать прикладывать стетоскоп в разных местах, прежде чем найдется самое удобное и "громкое".

Детям захочется послушать и биение собственного сердца. Если есть возможность - послушайте также и биение сердец животных. Вы услышите замечательное разнообразие ритмов!

ВВЕДЕНИЕ В ИГРЫ С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ ("СЛЕПЫЕ ИГРЫ")

Игры, описанные в этом разделе, стимулируют воображение ребенка возможно больше, чем другие виды игр. Игры с завязанными глазами освобождают нас от предрассудков и дают нам возможность воспринимать мир вокруг нас. Зрение - это то, на что мы полагаемся больше всего. Лишенные зрения, мы вынуждены полагаться на оставшиеся у нас чувства: слух, обоняние, осязание. Мы сосредотачиваемся на этих чувствах, и поэтому наше восприятие мира усиливается. Все постороннее, ненужное, заглушается и мы заморожены тем, что проникает в нас через наши органы чувств.

Я очень живо помню свой первый опыт восприятия мира "вслепую". Меня подвели к ручью, и я вошел в него по колени, брызгаясь и чувствуя поток. Тот, кто вел меня, спросил, хочу ли я проплыть по течению. И мы поплыли! Сначала мы плыли осторожно, но затем я смог расслабиться и отдаться потоку, двигаясь вместе с ним. Я наслаждался водоворотами, которые вертели мое тело; и все это бульканье, журчание, рокот представляли собой самую прекрасную музыку. Я раньше не знал, какая это замечательная вещь - ручей!

(Внимание! Если вы не очень хорошо знаете эту речку и правила безопасности на воде, начните ваше исследование мира "вслепую" с какой-нибудь другой игры, описанной в этом разделе).

Игра 3. ПЕШКОМ ВСЛЕПУЮ

Очень просто организовать и провести эту игру. Разбейте группу на пары, дети и взрослые вперемешку или дети с детьми. Каждая пара сама решает, кто будет первым ведущим, а кто наденет повязку на глаза. Ведущий ведет ведомого по тому маршруту, который ему нравится, обращая внимание на поваленные стволы и ветки. Ведущий дает возможность своему ведомому прикасаться к предметам, представляющим интерес, проводит ведомого вблизи источников звуков и запахов.

Игра 4 ПОЗНАКОМИМСЯ С ДЕРЕВОМ

Разбейтесь на пары. Повяжите вашему партнеру на глаза повязку и подведите его к любому понравившемуся вам дереву в лесу (Как далеко вести его в лес, зависит от возраста и способности ориентироваться. Для всех, кроме самых маленьких, 20-30 м не будут казаться слишком большим расстоянием).

Помогите "слепому" ребенку исследовать дерево и почувствовать его уникальность. Следует давать конкретные указания. Например, если вы просто скажете ребенку: "почувствуй дерево", он не проявит такого интереса, как в том случае, если услышит предложение потереться щекой о кору дерева. Не приказывайте: "исследуй дерево", а спросите: "Это дерево живое? Ты можешь обхватить его? Оно старше тебя? Можешь ли ты найти то, что растет на этом дереве? Признаки присутствия животных? Лишайники? Насекомых?"

Когда ваш партнер закончит исследование, отведите его на то место, откуда вы начали путешествие, но другим путем. (Эта часть игры особенно интересна тем, что ведущие стараются провести своих партнеров через поваленные деревья, чащобы, которые можно было бы легко обойти). Затем снимите повязку и дайте игроку найти СВОЕ дерево с открытыми глазами. Ребенок обнаружит неожиданно для себя, что теперь перед ним не лес, а

множество совершенно разных деревьев.

Общение с деревом может стать незабываемым опытом в жизни ребенка. Много раз дети, спустя целый год после этой игры, подходили ко мне и в буквальном смысле тащили в лес, чтобы сказать: "Посмотри, вот МОЕ дерево!".

Игра 5. СЛЕПАЯ ЦЕПОЧКА

Слепая цепочка-игра, в которой участники двигаются, держась за веревку через местность, полную странных звуков, загадочных запахов, интересных предметов. Большинство участников после игры с нетерпением ждет возможности повторить этот путь с открытыми глазами.

Чтобы сделать игру захватывающей, найдите место с разными по характеру участками: например, сначала дети должны идти по лесной тропинке, затем перебраться через поросший мхом ствол поваленного дерева; пересечь залитую солнцем поляну с гудящими пчелами; зайти в лесную чащу (на этот раз пробраться под густой кроной молодых сосенок высотой чуть выше человеческого роста).

Почувствуйте и прислушайтесь к тому, как гладкие густые иголки хрустят под вашими руками и коленями. Запах влажной растительности и хор вспугнутых уток даст вам возможность почувствовать близость водоема. Требуется довольно много времени для того, чтобы подготовить хороший маршрут, но даже наскоро подготовленная тропа может быть интересной. Необходимо помнить о самых важных элементах игры: разнообразие, тема и загадка. Например, вы создаете разнообразное сочетание осязательных, слуховых и обонятельных впечатлений: контрастное сочетание для осязания (грубая и гладкая поверхность камня; мягкие свежие листья и сухие, хрустящие старые) и обоняния (густой гнилостный запах и сладкий весенний аромат).

На веревочном поручне сделайте узел, чтобы обозначить место рядом с источником интересного запаха. Еще один способ разнообразить игру - протянуть веревку так, чтобы она вела то вверх, то вниз мимо наиболее интересных предметов сверху и внизу.

Конкретная тема позволяет ребенку связывать воедино различные впечатления, особенно, если вы скажите ему заранее, какой будет эта тема. Например, темы могут быть такими: определение дерева; изучение места обитания какого-либо животного; сравнение климата в разных точках местности (микроклимат определяется на местности с наиболее ярко выраженными формами рельефа - например, затененная северная сторона холма со своей температурой, влажностью и растительностью). Очень легко достигается эффект загадочности: все, что незнакомо - загадка. Например, ответвление, ведущее в сторону от основной веревки в дупло дерева.

Прежде, чем проложить маршрут, решите, по какой стороне веревки будут двигаться дети (не забудьте сказать им, чтобы они придерживались именно этой стороны). Не забывайте о безопасности, убедитесь, что рядом нет опасных растений и животных.

Ребенок получит больше удовольствия и пользы от этой игры, если перед ней тоже была какая-нибудь спокойная игра. Прежде чем начать игру, поведите руками ребенка по стволу дерева, попросите его обнять дерево, почувствовать его толщину. Предложите ему понюхать листок с этого дерева. Расскажите детям, как нужно исследовать маршрут, чтобы не получилось, что они просто пробегут по нему. Убедите их, что идти по маршруту надо молча.

Слепая цепочка" - одна из моих любимых игр. Она развивает способность к восприятию, что необходимо при любом общении с природой.

Игра 6. РОЛЕВАЯ ИГРА

Побудьте пушинкой одуванчика в свободном полете. Или деревом: почувствуйте свои самые высокие ветки, сгибающиеся под напором ветра. Станьте щенком, резво бегущим через поросшую цветами поляну; медведем в своей берлоге.

Ролевая игра дает возможность понять, как чувствуют и ведут себя другие живые организмы, они словно "прививаются" вам, заставляя ваше сердце и сознание реагировать так, как реагируют они. В ролевых играх с человеческими ролями есть некоторая ограниченность. Наше наслаждение жизнью и понимание ее зависят от нашей способности проникнуть в чувства других существ, уйти от своих рамок (профессия, звание и т.д.), чтобы испытать радость самозабвенного сопереживания с другими.

Выберите животное, растение, скалу или гору - и притворитесь, что вы стали этим существом или предметом. Так скоординируйте свое тело и сознание, чтобы представить себе, как живет, двигается, чувствует другое существо. Теплый летний ветерок обтекает ваши стрекозиные крылья, когда вы танцуете вместе с тростником. Снег мягок и холоден под вашими лисьими лапами, ваш густой мех защищает вас от ледяного ветра, но ваш пустой желудок дает о себе знать. Вы следите голодным взглядом за мышью, перебегающей снежную поляну и останавливающейся то и дело, чтобы понюхать замерзшие травинки...

Чем больше вы сможете притвориться, тем больше ощущений, свойственных выбранному вами существу или предмету, вы приобретете. Чем сильнее вы сосредоточитесь, тем большее единство вы почувствуете.

Для начинающих можно пробовать самые простые предметы, такие как парашютик одуванчика или раскачивающееся дерево. Хорошо также заниматься в группе - вы будете меньше задумываться о человеческих ощущениях, когда все вокруг занимается тем же. Попробуйте быть змеей или жуком; попробуйте сымитировать жизненный цикл дерева: сначала представьте себя семенем в земле, затем набирайте силу и мощь и станьте взрослым могучим деревом; затем вы - гниющее и падающее дерево, и, наконец, вы опять в земле, откуда вы и пришли в эту жизнь. Весь жизненный цикл вы можете проиграть за одну - две минуты. Когда приобретете уверенность и научитесь сосредотачиваться, можно попробовать более сложные образы: стая уток летит над болотной травой, разворачивается и взмывает ввысь. Каждая утка чувствует действия вожака, и вся стая летит как одна птица. Вы грациозно опускаетесь на гладь воды.

Другой вариант: вы проводите обсуждение постройки новой дамбы на какой-нибудь реке. В собрании участвуют: фермер, рыбак, форель, осетр, олень, дерево, водомерка, нырок, комар и любое другое существо. Создайте атмосферу дружелюбия и взаимопонимания. Пусть каждый ребенок рассуждает в своем собственном темпе без страха, вызванного конкуренцией и сравнением с другими.

Раздел 2

Много ли Вы видите?

В новой обстановке дети автоматически стараются проверить свои силы. Они сбегают вниз с крутых холмов, пытаются преодолеть различные

препятствия: ручьи, поваленные деревья, камни и скалы. Игры этого раздела помогают привить детям вкус к приключениям и научиться лучше чувствовать окружающую среду.

Даже простой однодневный поход можно превратить в приключение с приобретением новых знаний и ощущений. Когда мы отходим от лагеря на такое расстояние, что нужно поворачивать обратно, я часто спрашиваю детей, могут ли они найти дорогу в лагерь. (До этого по пути я указываю им на ориентиры и прошу оглядываться на дорогу, по которой мы идем). На некоторое время они теряются от того, что кому-то придется быть проводником всей группы. После обсуждения и небольшого спора выбирается проводник и направление. В это время меня часто обвиняют в том, что я отдаю управление потому, что сам не знаю дорогу назад. Но почти всегда они сами находят обратную дорогу без какой-либо помощи с моей стороны... даже, если на это уходит вся ночь.

Однажды мы были в ночном походе и услышали большую сову. Мы решили подобраться к ней поближе: но каждый раз, когда мы приближались, сова улетала все дальше в лес. К полуночи мы так и не догнали сову и решили, что пора возвращаться в лагерь. Я спросил мальчиков, в каком направлении лучше всего двигаться, чтобы вернуться домой. Семь пальцев показали семь разных направлений по дуге в 230 градусов по компасу!

Дождя не предвиделось, и было достаточно тепло для этой гористой местности, поэтому я предложил им найти дорогу домой без моей помощи. Самый старший из мальчиков взял на себя роль проводника, а я занял место в хвосте. Очень скоро стало ясно, что наш вожак не знает дороги. Его статус в группе не позволял остальным выражать сомнение; но когда мы вернулись к точке, откуда начали движение, его сместили и вожаком стал другой. Один за другим сменялись проводники, пока мы бродили всю ночь по лесу. Наконец мальчики преодолели свою гордость и согласились, что не могут найти дорогу в темноте. Я почувствовал, что большинство из них хотят выспаться и утром снова попробовать найти дорогу домой. И хотя у нас не было спальных мешков и теплых курток, мы решили провести ночь в лесу, прижимаясь, друг к другу для тепла. Самых легко одетых мы поместили в центр, а остальные сгрудились вокруг них.

Это срабатывало минут на тридцать, затем те, которых слишком прижали в центре, стали выкарабкиваться наружу, а те, что были снаружи, попытались залезть внутрь и согреться. Те, что были снаружи - замерзли, тех, что были внутри, придавили. Только некоторое время в центре этой шевелящейся груды можно было чувствовать себя удобно и тепло.

Через четыре часа такой возни на востоке забрезжил рассвет и возвестил конец нашим мучениям. Мы поднялись, притопывая и пританцовывая, чтобы согреться, пока ждали восхода солнца.

При дневном свете было легко сориентироваться и найти дорогу домой. Мы прибыли в лагерь с заспанными глазами, но с победным и гордым видом. Через год те же мальчики упрашивали меня устроить еще один ночной бивуак.

Не обязательно, если не хотите, делать нечто подобное. Но игры, описанные в этом разделе, похожи друг на друга тем, что учат детей быть более наблюдательными.

Игра 7. ЗВУКИ

В лесу, на лужайке, около воды или в парке дети ложатся на спину и

поднимают вверх руки, сжатые в кулаки. Как только кто-либо слышит птичью песню, он отгибает один палец. Кто лучше всех слышит? Это замечательный способ научить детей слышать звуки (и тишину) природы. Чтобы было еще интересней, попробуйте досчитать до десяти, когда не слышите ни одной птицы. Вариант игры: слушать звуки, издаваемые животными, а если их тоже нет, слушайте шуршание травы на - ветру, шелест падающих листьев, журчание воды.

Игра 8. ЦВЕТА

Чтобы научить детей внимательно наблюдать природу, попросите их сосчитать сколько различных цветов и оттенков они могут назвать, не передвигаясь с того места, где они находятся.

Игра 9 НЕПРИРОДНАЯ ТРОПА

Эта игра показывает роль защитной окраски в жизни животных. Выберите тропу длиной 10 - 15 м и усыпьте ее искусственными предметами (10-15). Некоторые из них должны быть заметны сразу же (электролампочки, надувные шарики). Другие должны сливаться с окружающей средой, чтобы их было труднее обнаружить. Держите в секрете от детей количество предметов.

Дети проходят по тропе по одиночке, пытаясь обнаружить (не поднимая) как можно больше предметов. Когда каждый доходит до конца тропы, сообщает вам (на ухо) сколько предметов он заметил. Если никто не увидел всех предметов, то объявите всем сколько было замечено и скажите, что их было на самом деле больше. И пусть дети пройдут тропу еще раз!

Закончите игру обсуждением, как защитная окраска помогает животным спрятаться. Затем поищите мелких животных с характерной защитной окраской (насекомых, пауков и т.д.).

Игра 10. ГУСЕНИЦА

Приведите детей в уединенное место. Завяжите им глаза и выстройте в линию, напоминающую гусеницу: каждый ребенок кладет руки на плечи предыдущего. Скажите им, что пока вы будете их вести, они должны прислушиваться, принюхиваться, стараться почувствовать все, что их окружает. Делайте частые остановки в интересных местах, таких как чаща деревьев, груда камней или попросите их принюхаться к аромату цветка или кустарника. Чем больше разнообразия на маршруте, тем лучше. Чтобы еще больше разнообразить путь, время от времени сходите с тропы, следуйте по сухому руслу или выходите на солнечные лесные поляны.

Когда вы пройдете достаточно большой путь, снимите повязки. Дети должны попытаться найти дорогу к исходной точке. Иногда, прежде чем отправиться в обратный путь, я прошу их начертить план или карту обратной дороги и местности, по которой она проходит. Это поможет им перевести в изображение те звуки, запахи и осязательные ощущения, которые сопровождали их путь с завязанными глазами.

Звуки, издаваемые утками, могут указывать на близость озера или болота; запахи могут означать близость цветов или кустарников. Постарайтесь дать детям возможность самим найти дорогу назад!

Внимание! Трудно управлять "слепой" гусеницей, состоящей более чем из шести участников.

Игра 11. ПУТЬ ДОМОЙ

Это - укороченный вариант "гусеницы". Завяжите детям глаза и скажите, что отведете их недалеко. Попросите их как следует изучить одну из остановок при помощи рук, до тех пор, пока они хорошо ее не запомнят. Затем отведите их назад к исходной точке и попросите их найти то место, на котором они побывали.

Игра 12. ДУБЛИРОВАНИЕ

Это хорошая игра, способная заинтересовать детей природным материалом: камнями, растениями, животными. Прежде чем собрать детей для игры, тайком от них соберите 10 различных предметов природного происхождения: семян, шишек, камней, веток и т.д., а также некоторые предметы, говорящие о присутствии животных. Разложите предметы на салфетке и накройте их сверху другой. Подзовите детей и скажите им: "Под этой салфеткой 10 предметов, таких, какие вы можете найти в окрестности. Я подниму салфетку на 25 секунд, так что вы сможете хорошо их рассмотреть и запомнить".

После этого пусть дети поищут рядом похожие предметы. Через 5 минут подзовите их снова. Затем, вынимая предмет за предметом из-под салфетки, расскажите интересные истории о каждом из них. Когда достанете очередной предмет, спросите детей, смогли ли они найти похожий? У детей появится живой интерес к предметам, которые вы будете показывать: камням, семенам, плодам и т.д. После того, как вы сыграете в эту игру несколько раз, вы заметите, что у детей заметно улучшится внимание и память.

Игра 13. МИКРОПОХОД

"Микропоход" - очень короткая экспедиция вдоль одно - полутораметрового шнура. "Путешественники" проходят маршрут сантиметр за сантиметром ползком на животе, рассматривая такие природные чудеса, как травинки, согнувшиеся под тяжестью росы; разноцветных жуков в крапинку; восьмиглазых паучков с мощными челюстями. Поскольку дети в раннем возрасте особенно любят маленькие предметы, вы поразитесь, насколько поглощены они будут изучением этого лесного мира в миниатюре. Начните игру с того, что попросите детей положить свои шнуры на самый интересный для них участок земли. Дайте каждому из них волшебное увеличительное стекло с тем, чтобы каждый стал как будто ростом с муравья. Чтобы усилить работу их воображения, можете задать такие вопросы: "Как выглядит мир, по которому вы сейчас путешествуете? Кто ваши ближайшие соседи? Вы дружите с ними? Много ли они трудятся? Что собирается сделать этот паук - съесть вас или прокатить на себе? Как бы вы себя чувствовали на месте этого жука в отливающем металлом одеянии? Как он проводит день?"

В самом начале скажите детям, чтобы они не поднимали головы выше 30 см от земли.

Раздел 3

Равновесие в природе.

В наше время дети получают массу теоретических, книжных знаний по экологии. В противоположность этому, главный упор в данной книге сделан на развитие интуиции и понимания природы душой. Однако одного чувства

природы не всегда достаточно, особенно когда его не разделяют другие. Несколько лет назад у меня была возможность убедиться в этом. Это также побудило меня дополнить мое интуитивное понимание природы научной базой.

За фермой, где я жил, была поросшая кустарником болотистая низина. Я проводил большую часть своего свободного времени там. Ко мне часто присоединялось еще одно существо рыжехвостый ястреб. Птица устраивалась на одном из мертвых дубов, откуда могла беспрепятственно наблюдать за всей местностью. Через несколько месяцев она настолько привыкла ко мне, что не улетала даже тогда, когда я подходил очень близко.

Днем я любил забираться на крышу своего дома и смотреть на миндальные деревья, окружающие ферму. Отсюда я мог видеть, сидит ли на своем "посту" мой дружок - ястреб. Проходили месяцы, и между нами крепло чувство дружбы.

Однажды, вернувшись, домой после нескольких дней отсутствия, я отправился в низину посмотреть, все ли в порядке. К моему ужасу я увидел, что все цубы были срублены, а какой-то человек собирался свалить последний дуб - как раз тот, который так любил мой ястреб.

Я попытался убедить его не рубить дерево, но он сказал, что этот дуб мешает его миндальным деревьям. Я попытался объяснить, что дуб засохший, и ему не нужны ни влага, ни питательные вещества почвы, и упасть на деревья он ни при каких обстоятельствах не может. Но человека с топором ничем нельзя было прошибить, а дерево росло на его земле. И дуб был срублен. С тех пор я редко видел ястреба.

Когда я разговаривал с человеком, рубящим дерево, я пускал в ход одни эмоции, но у меня не было фактов, которые смогли бы подействовать на его разум. Я чувствовал, что должны существовать доводы в защиту засохших деревьев, но я их не знал. Позже я узнал, что мертвое дерево служит местом гнездования многих видов птиц - например, дятла и поползня, которые охотятся на вредных насекомых.

Игра 14. ПИРАМИДА ЖИЗНИ

Почти всегда в группах верхнего уровня бывает больше детей, чем в группе растений; гораздо интереснее быть медведем или львом, чем одуванчиком или мышкой. Скромность, к сожалению, очень редко способствует развитию воображения. Однако, при таком большом количестве желающих быть наверху пирамиды и, наоборот, соответственно незначительном количестве быть у ее основания, очень трудно построить устойчивую пирамиду. Предложите некоторым "хищникам" снизить свое положение. Пусть дети сами перестроят свою пирамиду так, чтобы она могла обеспечить пищей всех своих членов (скажите детям, что более крупные ребята могут стать растениями, если захотят). Естественно, чем выше уровень пищевой пирамиды, тем меньше там должно быть членов. Продемонстрируйте важность растений, убрав одно из них из основания пирамиды.

Игра 15. РЕЦЕПТ ДЛЯ ЛЕСА

Для этой игры требуется не менее шести игроков. Дайте каждому ребенку по листочку бумаги и попросите их в тайне от других написать название какого-нибудь животного или растения, произрастающего в вашей местности. Игроки должны будут сделать пирамиду, совсем как в спортзале, но не говорите им об этом до тех пор, пока вы не соберете все листочки бумаги. Теперь начинается

самое интересное: "Откуда Земля получает энергию? ... - От Солнца!... - Правильно. А какие формы жизни первыми используют эту энергию? - Растения! - Правильно. А сейчас мы построим с вами пирамиду".

Тут раздаются стоны, так как дети, написавшие на листочках названия растений, осознают свою участь.

"Растения будут располагаться внизу, потому что все животные прямо или косвенно используют их для своего питания. Все "растения" должны встать на четвереньки и выстроиться в линию. Все должны стоять близко друг к другу. Теперь я прочитаю вам названия животных, написанные на листочках, а вы скажите мне - кто из них травоядное, а кто - плотоядное. Все "травоядные" становятся в ряд, расположенный позади "растений". А все "плотоядные" образуют ряд позади "травоядных". Скажите детям, что каждому из них дается по одному квадратному километру земли, и они могут создать на нем все, что им захочется. На этом участке дети могут посадить свой сказочный лес. в котором будет столько деревьев, животных, гор и рек, сколько они захотят. Не сдерживайте фантазию детей! Чтобы помочь их творчеству, предложите им следующее:

"Для того, чтобы ваш лес был красивым и ярким, вы можете сделать в нем водопады, пусть на него налетают бури и над ним всегда стоит радуга".

Пусть дети запишут, что бы они хотели иметь в своем лесу, а потом нарисуют этот лес. После этого обсудите, смогут ли их леса существовать долгие годы. Например, проверьте, включили ли дети в свой лес всех представителей пищевой цепи: растения, травоядных животных, организмы - редуценты (разлагающие мертвые остатки) - муравьев, грибов, бактерий. Проследите, чтобы дети не забыли про почву и климат.

Игра 16. ПЛЕТЕНИЕ ПАУТИНЫ

Эта игра помогает детям понять самые существенные взаимосвязи между всеми членами природного сообщества. Плетение паутины наглядно показывает, как воздух, горные породы, растения и животные функционируют совместно в сбалансированной паутине жизни.

Дети образуют круг. Лидер игры стоит внутри круга и держит в руках клубок веревки. "Кто может назвать какое-нибудь растение нашей местности?.. Капуста... Хорошо. Госпожа Капуста, вот вам конец веревки. Есть ли у нас животное, которое питается капустой?.. Кролики!.. Прекрасно! Господин Кролик, держите-ка веревку здесь, вы связаны с Госпожой Капустой, потому что вы поедаете ее на обед. Ну, а кому на обед подают Господина Кролика?"

Продолжайте соединять детей веревкой, по мере того, как выясняется их взаимоотношение с другими членами группы. Вводите новые элементы и новые связи, такие как другие животные, почва, вода и т.д., пока весь детский круг не будет связан вместе, образуя символ паутины жизни. Вы создали свою собственную экосистему.

Для того, чтобы продемонстрировать, что каждый член необходим для всего сообщества, удалите под каким-нибудь правдоподобным предлогом кого-нибудь из вашей паутины. Например, дерево погибает от пожара или от нападения вредителей. Когда дерево падает, оно тащит за собой все веревки, которыми оно связано с другими, и всех, кто чувствует, как дерево потянуло его веревку за собой, тем или иным образом затрагивает смерть дерева. Теперь пусть все, кто почувствовал рывок в связи с падением дерева, тоже сделают рывок.

Этот процесс продолжается до тех пор, пока все дети не почувствуют, что и их затронула гибель дерева.

Игра 17. ХИЩНИК-ЖЕРТВА

Эта игра знакомит детей с пищевой цепью и с механизмом ее действия в природе. На открытом месте образуйте с детьми круг диаметром около 5 м. Завяжите глаза двум участникам и поставьте их в круг. Попросите одного ребенка назвать какого-нибудь хищника, который живет в вашей местности, а другой пусть назовет его добычу (жертву). Хищник должен попытаться поймать свою жертву: ориентируясь на слух, выслеживая ее и пытаясь схватить. Если оба "животных" приближаются к кругу, дети дважды хлопают их ладонью. Подчеркните, что во время игры все должны соблюдать тишину, и для того, чтобы все было больше похоже на реальную ситуацию, пусть дети, играющие зверей, имитируют их повадки. Для разнообразия предлагайте детям придумать новых хищников и жертвы. На некоторых "зверей" вешайте звоночки, чтобы дети могли по-другому вести охоту или пытаться избежать гибели. Если ваш хищник довольно робкий и интерес у детей угасает, сделайте круг уже, так, чтобы хищник и жертва оказались близко друг к другу.

Игра 18. СУКЦЕССИЯ РАСТЕНИЙ

Сукцессия растений - это процесс, во время которого почва и условия увлажнения в том или ином месте постепенно изменяются, что приводит к проникновению сюда новых растений и их закреплению в новом месте обитания. В результате этого старые растения мигрируют в такие места, где условия для их обитания более благоприятные.

Очень хорошее место, где можно наблюдать сукцессию растений - берег пруда, особенно если он очень пологий. По мере того, как вы удаляетесь от пруда, почва становится все более сухой, и состав ее меняется. Вы сможете увидеть несколько типов растений, образующих сукцессионные кольца вокруг пруда. Для того, чтобы увидеть реальный процесс сукцессии, вам нужно будет наблюдать за изменениями, происходящими в пруду и вокруг него в течение нескольких лет. Все это объясняется тем, что процесс сукцессии растений - это результат того, что растения отмирают, их остатки накапливаются и постепенно осушают почву. Когда почва становится сухой, влаголюбивые растения легко вытесняются со своего прежнего места обитания конкурентами, предпочитающими более сухую почву. Через много-много лет пруд в конце концов исчезнет в результате того, что почвенные слои будут накапливаться вокруг него. Кольца растений сдвигаются постепенно все ближе к центру пруда по мере того, как участков увлажненной почвы становится все меньше. Можно наблюдать за процессом миграции растений, наметив себе одну точку. Это все равно, что рассматривать фильм по кадрам.

Предложите детям проползти от внешнего кольца растений к кромке воды. Проползая и внимательно изучая землю, они почувствуют, что различным типам растений в кольцах нужны разные почвенные условия. Попросите детей, чтобы они рассказали о своих открытиях, которые они сделают. Например, первое открытие дети сделают, пересекая границу между кольцами - и в новом кольце они найдут уже другие виды деревьев, кустов, травянистых растений или более влажную почву, или почву, издающую более сильный запах. Когда дети доберутся до пруда, попросите их нарисовать карту пруда и окружающего его

берега со всеми сукцессионными кольцами растительной жизни. Обозначьте все кольца, начиная от самого влажного и кончая самым сухим, а затем подпишите названия растений, произрастающих в каждом кольце. Попросите детей представить, каким большим был пруд пятьдесят или сто лет назад.

Раздел 4.

Учиться так интересно!

Я делаю все возможное, чтобы дети получали удовольствие и радость от учебы. Один из способов добиться этого - постоянно подчеркивать те особенности у растений и животных, которые напоминают особенности человека. Перед тем, как отправиться с ребятами к пруду, например, я завожу с ними разговор о водных насекомых: "Какие приспособления люди используют для того, чтобы дышать и двигаться под водой?" - "Ласты, водолазные костюмы, баллоны с воздухом, весла, маски для ныряния". - "А вы знаете, что водные насекомые имеют те же самые потребности и используют точно такое же снаряжение, как и люди?" Например, есть ныряющие жуки, которые имеют специальные воздушные мешки. Они захватывают пузырек воздуха и помещают его под толстый слой ворсинок, а затем дышат этим воздухом под водой. Некоторые ныряющие жуки тащат "баллоны" с пузырьком воздуха за собой. Однако "водолазное снаряжение" жуков действует более эффективно, чем наши баллоны, применяемые для ныряния: жукам не нужно сжимать воздух под давлением, и они могут пополнять свои "баллоны" кислородом из окружающей среды. С таким баллоном жук может оставаться под водой до 36 часов! У ныряющих жуков есть волоски, покрытые воском, которые помогают им держаться на воде. А если жуки не ныряют или не прикрепляются к чему-то в воде, то они всплывают на поверхность. "Большинство водных насекомых плавают, ударяя лапками, отходящими от груди, другие предпочитают совершать такие движения, как будто они ползут. Но есть одно насекомое, которое любит плавать на спине. Он имеет форму лодки, вдоль спины тянется киль, по обеим сторонам есть две длинные ноги, которые похожи на весла".

"Есть еще личинка черной мухи, которая живет в самых быстрых струях потока. Она движется вдоль них осторожно, будучи привязанной к "страховочному" канату. Если поток относит ее в сторону, она может вернуться по этому канату в исходное положение. Личинка черной мухи часто достигает размеров взрослого насекомого, находясь под водой. Для того, чтобы не промочить крылья, она выскакивает из воды, поместившись внутри пузырька воздуха, - совсем как подводная лодка!"

Дети обожают слушать истории про этих подводных существ. Они приходят в восторг, когда я предлагаю им поискать жуков среди водных растений с помощью обыкновенного сита. Когда дети начинают свой поиск, я только успеваю подходить на крики восторга, раздающиеся то здесь, то там и свидетельствующие о том, что дети что-то нашли.

Однажды шестой класс только закончил охоту за насекомыми, как к маленькому пруду подкатила огромная цистерна для воды и опустила свой шланг в воду. Когда водитель стал закачивать воду, дети сразу же поняли, что насекомые вместе с водой будут выброшены на дорогу и погибнут. Поэтому несколько учеников пошли к водителю и умоляли его поставить на шланг фильтр с маленькими отверстиями. Водитель был настроен дружелюбно и тронут заботой детей, он сказал, что с удовольствием поставит такой фильтр.

После этого дети показали ему своих друзей, живущих в пруду.

Всегда интересно узнать, как живут другие существа. Игры, описанные в этой главе, помогают создать атмосферу радостного возбуждения, которая дает толчок детскому любопытству и сосредоточенности.

Игра 19. ИГРА В ЖИВОТНЫХ

Во время "Игры В животных" можно в занимательной форме повторить зоологию и экологию животных. Драматические столкновения не перестают удивлять игроков, и дети приходят в сильное возбуждение и много смеются.

Разделите детей на две команды с равным числом игроков. Каждая команда задумывает какое-нибудь животное, а затем составляет от шести до восьми предложений-ключей, описывающих особенности этого животного. Ключи должны располагаться от более сложных к более простым, от более общих черт к более специфическим. Примеры некоторых ключей приведены ниже.

Когда команды подготовят свои ключи, пусть они выстроятся друг против друга, а между ними обозначьте линию, которую можно нарисовать на земле или выложить из палочек. В 4-5 метрах позади каждой команды прочертите другую линию, которая будет "домиком" каждой команды.

Команды по очереди сообщают свои ключи (заранее нужно решить, кто из членов команды представит какой ключ). Например, команда А сообщает свой первый ключ - команда В пытается отгадать, что же это за животное. Если угадано неправильно, ничего не происходит. Команда В сообщает свой ключ, а команда А пытается отгадать, что это за животное. Но им это также не удастся, поэтому и сейчас ничего не происходит. По мере того, как ключи становятся все более и более яс-

Домик команды А

команда А

5 м



5 м

команда В

Домик



команды В

схема

игры

ными, нарастает напряжение. Это продолжается до тех пор, пока одна из команд не отгадает название животного. Например, команда А говорит: "У меня три пальца". Команда В догадывается: "Ты - черноспинный трехпалый дятел?"

Члены команды А поворачиваются в сторону своего домика, а члены команды В сгорают от нетерпения, чтобы броситься в погоню. Наконец, один из членов команды А говорит: "Да!" и команда А со всех ног несется к своему домику, а команда В - пытается поймать членов команды А.

Ниже приведены несколько ключей, которые помогут вам понять, как надо играть в эту игру. Возьмите лист бумаги и закройте все ключи, кроме первого. После того, как вы его прочтаете, попробуйте догадаться, что это за животное. Продолжайте открывать по одному ключи, пока вы не прочтаете их все.

Проверьте вашу догадку с помощью закодированного ответа. Чтобы расшифровать код, напишите буквы, которые следуют в алфавите за буквами, указанными в коде. В приложении 2 вы найдете еще 10 групп ключей.

Пример расшифровки: ЙНС - КОТ

Ключи:

У меня четыре лапы и постоянная температура тела.

Я использую хвост в качестве руля.

Я живу в лесу.

Мои передние зубы непрерывно растут, поэтому я постоянно что-нибудь грызу.

Я не создаю запасов пищи на зиму, как делают мои ближайшие родственники. Я питаюсь орехами, семенами, почками деревьев, насекомыми,

грибами, мелкими животными.

Совы - одни из тех немногих животных, которые могут меня поймать.

Я двигаюсь по воздуху, но не могу летать.

У меня есть кожаные перепонки, которые протянуты вдоль тела от лодыжек до лапок.

АДКИЯ - КДСЮВЯ: БЕЛКА-ЛЕТЯГА

Игра 20. ЧТО Я ЗА ЖИВОТНОЕ?

Прикрепите картинку животного к спине одного из детей. Не показывайте ему эту картинку. Пусть он повернется спиной к остальным детям, чтобы они могли увидеть картинку. Затем ЭТОТ ребенок задает вопросы, чтобы узнать, какое он животное. Другие дети могут отвечать . только "да", "нет", "может быть".

Игра 21. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА

Эта игра похожа на игры типа "Кто первый?". Но она построена так, чтобы научить детей различать и запоминать виды деревьев и кустарников данной местности. Как только ознакомитесь с местом, где будете проводить игру, соберите образцы листьев, цветов и семян деревьев и кустов - всего 7-10 предметов. Разбейте группу

на две равные команды. Выстройте их лицом друг к другу в 10 метрах друг от друга. Разложите предметы на земле в ряд между командами. Команды должны рассчитаться так, чтобы у каждого игрока в каждой команде был свой номер (т.е. 1,2,3 и т.д.).

Когда команды будут готовы, произнесите название дерева или кустарника, частью которого является один из лежащих на земле предметов, затем назовите номер. (Чтобы внести элемент неожиданности, называйте номера не по порядку). Например, "Следующее растение - буквое дерево, а номер- 3!".

Как только игроки под номером 3 услышат свой номер, они должны подбежать к образцам на земле и, стараясь опередить соперника, найти буквовую веточку. Победивший игрок приносит своей команде два очка. В случае ошибки команда теряет 2 очка.

Игра 22. СОВЫ И ВОРОНЫ

Эта игра позволяет вспомнить полученные ранее знания. Разделите группу на две равные команды - Совы и Вороны. Выстройте обе команды лицом друг к другу на расстоянии полуметра. На расстоянии около 5 м позади каждой команды проведите черту, обозначая ДОМ. Ведущий произносит фразу, и, если она соответствует действительности, Совы начинают ловить Воронов прежде, чем они добегут до ДОМА. Если же фраза не соответствует действительности, Вороны ловят Сов. Кто пойман, тот присоединяется к команде соперников.

Если ответ неясен, некоторые Совы и Вороны побегут навстречу друг другу, а некоторые бросятся ДОМОЙ. В этом случае подождите, пока суматоха утихнет, и объявите правильный ответ.

Например: а) чувственное восприятие - "Ветер дует со стороны Сов", б) знание природы - "Лиственные деревья круглый год носят листву", в) наблюдательность - (сначала показать лист растения) "У этого листа 5 углов и 3 жилки", г) определение - "Это - семена дуба".

Игра 23. СИЛУЭТЫ ДЕРЕВЬЕВ

Найдите место в лесу, где растут несколько видов деревьев. Один ребенок изображает дерево определенного вида, остальные пытаются угадать, какое это дерево. Группа может играть, разделившись на две команды. Вся команда может изображать какое-либо дерево, либо может выбрать своего участника, который более всего похож на какой-либо вид деревьев или определенное дерево.

В качестве варианта игры можно изображать животных или предоставить возможность детям самим выбрать природные предметы или существа, которых они могут изображать. (Но никаких машин, роботов и т.д.!!!)

Эта игра помогает членам группы почувствовать себя свободно в компании друг с другом, а также развивает актерские навыки.

Игра 24. "ВОРОНЯ ОХОТА "

Эта игра знакома вам, возможно, с детства. Она рассчитана на поиски природных материалов. Детям надо выдать "охотничьи" списки, которые потребуют от ребенка творчества и внимательности. Мы приводим здесь охотничий лист, составленный по образцу учебного центра Глен Хелен в Елоу Сирине, штат Огайо, но вы можете сами составить список тех предметов, которые дети помогут найти в ваших краях (Не забывайте, что все природные материалы имеют свое предназначение). 18. Жеваный листок (не тобой!). 19. Что-то, что может шуметь. 20. Что-нибудь белое. 21. Что-нибудь важное для природы (в природе ВСЕ важно - даже ядовитые растения!) 22. Что-нибудь, что напоминает тебе о себе. 23. Что-нибудь мягкое. 24. Солнечная ловушка (это все, что ловит солнечное тепло - вода, камни, растения, животные). 25. Большая улыбка.

Охотничий лист.

1. Перышко.
2. Семечко растения, принесенное ветром.
3. 100 штук чего-нибудь.
4. Кленовый лист.
5. Колбочка.
6. Косточка.
7. 3 различных семечка.
8. Животное или насекомое с защитной окраской.
9. Что-нибудь круглое.
10. Скорлупка от яйца.
11. Что-нибудь ворсистое или пушистое.
12. Что-нибудь острое.
13. Кусочек шерсти.
14. Пять предметов, относящихся к мусору.
15. Что-нибудь совершенно прямое.
16. Что-нибудь красивое.
17. Что-нибудь, что совершенно бесполезное в при

Игра 25. ОТГАДАЙ ЖИВОТНОЕ

Дети проявляют повышенный интерес к классификации животных - обычно ужасно скучному предмету - если вы предлагаете им поиграть в Схватку зверей.

Напишите названия хорошо известных детям животных на карточках. (Еще лучше использовать картинки животных, если они у вас есть, так как они повышают интерес и позволяют детям давать более точные ответы). Прикрепите каждому ребенку на спину по карточке с названием животного или по картинке с его изображением. По вашему сигналу дети по очереди задают вопросы, чтобы догадаться, каким животным они стали. Старайтесь сделать так, чтобы дети задавали вопросы всем членам группы. Игроки могут задавать сколько угодно вопросов, но ответы на них могут быть только "да", "нет", "может быть". (Иногда, перед началом игры, я обсуждаю с детьми, какие вопросы лучше задавать, чтобы игра не стала бесконечной и можно было догадаться, что ты за животное).

Как только все дети будут уверены, что они отгадали свое животное, попросите их написать на листочке свое имя и название того животного, кем они стали. После того, как все выполнят это задание, начинайте церемонию награждения. Подзывайте детей по одному к какому-нибудь камню или поваленному дереву, причем каждый ребенок должен двигаться так, чтобы все остальные видели, что написано у него на спине. Затем объявите каким животным, по мнению вышедшего ребенка, он является. Если ребенок правильно догадался, пусть дети поприветствуют его аплодисментами.

Наряду с тем, что эта игра позволяет дать детям представление об основах классификации животных, она также способствует приобретению вашими учениками трех важных качеств:

Широты восприятия - дети учатся избегать поспешных выводов. Вот пример поспешного заключения: "Надо подумать: я - теплокровное животное, я активно ночью, и я могу летать. Значит, я - птица". (На самом деле он - белка-летяга).

Умения отличать истинную информацию от ложной: при получении новой информации дети проверяют ее на достоверность. Иногда другие дети дают неправильные ответы: а) "я могу плавать, и я - теплокровное животное. Значит, я либо птица, либо млекопитающее. Какие же птицы и млекопитающие плавают?"; б) "я - член семейства грызунов. Но я и хищник. Я думаю, что мне дали неправильный ответ, ведь среди грызунов нет хищников. Кроме того, у меня следы как у собаки. Я уверен, что я либо койот, либо лиса. Спрошу-ка я, могу ли я завывать на высоких тонах?"

3. Заботы о других детях. Что мне больше всего нравится в этой игре, так это то, что дети проявляют заботу о других и подбадривают друг друга. Многие дети считают, что игра не закончилась до тех пор, пока все не найдут правильные ответы. Много раз я наблюдал, как шесть или семь игроков собирались вокруг последнего, кто не смог еще догадаться, какое он животное, и подбадривали его.

ОПТИМАЛЬНЫЙ ВЫБОР.

Ниже приводится примерный список начальных вопросов, который поможет вам ограничить поиск несколькими группами животных (а именно: млекопитающими, насекомыми, моллюсками и т.д.). Если вы хотите узнать побольше о характерных особенностях различных групп животных, я рекомендую вам прочитать любой учебник зоологии.

1. "Я позвоночное животное?" Если вы слышите ответ "да", то вы относитесь к одной из пяти групп: рыбы, земноводные, пресмыкающиеся, птицы, млекопитающие.

Для того, чтобы разделить позвоночных на более мелкие группы, спросите, является ли животное холоднокровным или теплокровным. Холоднокровные - это те животные, чья температура тела изменяется в зависимости от температуры окружающей среды. Холоднокровные позвоночные - это рыбы, земноводные, пресмыкающиеся.

Теплокровные - это те животные, у которых температура тела остается постоянной, вне зависимости от того, теплое или холодное время года. Теплокровные животные - это птицы и млекопитающие.

2. Если вы слышите ответ "нет", то вы - беспозвоночное животное. Вот, список наиболее известных беспозвоночных: черви, моллюски, ракообразные, многоножки, пауки, насекомые. Для того, чтобы продолжить список вопросов и уточнить, кем вы являетесь из беспозвоночных, необходимо задать вопрос о том, членистые ли у вас ноги и есть ли они у вас? К членистоногим относятся - ракообразные, насекомые, пауки, многоножки. Нет ног (в общепринятом смысле) у моллюсков и червей.

Ниже приведены вопросы, которые помогут вам сузить круг поиска:

1. Я хищник?

2. Могу ли я плавать?

3. Я живу (в океане, пустыне, тропическом лесу и т.д.)?

4. У меня 6 (2, 4, 8) ног?

5. Я ярко окрашен? 6.

Активен ли я ночью? и т.д.

Игра 26. "НОЕВ КОВЧЕГ"

Суть игры заключается в нахождении своей пары среди зверей и птиц, населяющих Ноев ковчег. Начните с подсчета игроков в своей группе, затем составьте список животных - их количество должно быть в два раза меньше, чем количество детей. Напишите название каждого животного на двух карточках. Когда вы заполните все карточки, их должно быть столько, сколько игроков в группе - по одной на каждого. Если у вас нечетное число игроков, напишите название одного из животных на трех карточках, чтобы "лишнему" игроку тоже нашлось место в игре. Перемешайте карточки и раздайте их. Каждый ребенок должен прочитать свою карточку и "превратиться" в указанное на ней животное. Но свое имя он должен держать в секрете! Затем соберите карточки.

По вашему сигналу все игроки начинают издавать звуки, принимать позы и совершать движения, характерные для своих животных, стремясь привлечь внимание своих "вторых половин". Игра достигает апогея, когда все животные начинают лаять, каркать, свистеть, разгуливать с важным видом, хлопать крыльями, прыгать и парить. Они могут издавать любые звуки (запрещается только разговаривать) - каждое животное должно идентифицировать своего партнера, руководствуясь исключительно особенностями его поведения. Игра

заканчивается счастливым воссоединением пар и всеобщим смехом.

Игра 27. ЧАСТИ ТЕЛА ЖИВОТНЫХ

В эту игру могут играть команды из 4 - 5 человек. Предложите каждой команде задумать какое-нибудь животное, распространенное в вашей местности. Затем скажите им, что каждая группа должна будет изобразить, как это животное выглядит. "Эксперт" по животным или группа "экспертов", посмотрев на изображение, должна будет догадаться, что это за животное. Дети должны двигаться и вести себя так, как ведет себя задуманное ими животное. Запрещается производить какие-либо звуки кроме тех, которые можно издавать с помощью подручных средств (по желанию), таких как камешки, в консервной банке, которую можно трясти, чтобы изобразить гремучую змею.

Дайте детям пять минут на то, чтобы они решили, как они будут изображать свое животное.

"Ой, нет! У скорпиона восемь ног - нам всем придется изображать его ноги!.. Я могу быть головой, потому что я стою впереди всех, а мои руки могут быть клешнями... Хорошо, я буду хвостом, но я не думаю, что смогу долго продержаться. А вы, ребята, согнитесь и возьмитесь друг за друга, чтобы образовать тело. Готовы?"

Раздел 5.

Играйте и открывайте для себя что-то новое.

Игры, описанные в этом разделе, полны веселья, задора и приключений, они могут служить хорошим развлечением. Я верю, что игры "в природу" - это прекрасная возможность научить ребенка глубоко ценить природу. Я очень забочусь о том, чтобы первое знакомство ребенка с окружающим миром проходило в радостной обстановке. В этом случае связь маленького человека с миром природы начнется на счастливой ноте, и всегда будет приносить ему радость.

По своему духу эти игры напоминают те, в которые играли индейские дети в доколумбовые времена: выслеживание животных и врагов. Умение передвигаться бесшумно; умение оставаться невидимым даже для человека, который ведет специальное наблюдение; тренировка слуха для того, чтобы можно было уловить и распознать любой звук; тренировка глаз для того, чтобы они не пропускали ни единой детали; тренировка выносливости и ловкости движений. В этих играх индейские мальчики приобретали умение охотиться, добывать пищу. Благодаря этим играм индейцы приобретали теснейшую связь с землей, на которой они жили, и с существами, среди которых они жили.

Игра 28. ПОЙМАЙ ЛОШАДЬ

"Во времена пионеров освоения прерий, - рассказываем мы детям, - поселенцы очень часто теряли своих лошадей в густой траве, и кому-нибудь приходилось залезать на дерево, чтобы попытаться увидеть, куда ускакали лошади. Человек на дереве указывал направление тем, кто пускался в погоню за лошадьми".

В игре один ребенок устраивается на дереве с большим красным платком в

руках, которым он сигналил. "Лошадь" скрывается в траве, и начинается ее поиск. Лошадь могут "засекать" много раз, но пока ловцы достигают того места, она уже скрывается в другом направлении. "Впередсмотрящий" указывает новое направление, и дети снова пускаются в погоню. Детям так нравилось играть в прерии, что они с возмущением реагировали на сообщения о том, что траву будут выжигать. Снова и снова я убеждался в том, что если люди впервые сталкивались с каким-нибудь аспектом природы в радостной обстановке, они потом стремились защищать эту форму жизни или эту среду обитания.

Для этой игры будут идеальным местом кукурузные поля или участки с высокой травой. Выберите одного члена вашей группы (это может быть и взрослый) - самого ловкого и выносливого из всех, - он будет "лошадью". Все закрывают глаза, и в течение трех минут "лошадь" убегает и скрывается. После этого все бегут сквозь траву, пытаясь выследить лошадь. Тот, кто ее первый увидит, зовет других к себе.

Мне особенно запомнился случай, когда я изображал лошадь в игре с третьеклассниками, увертываясь от их маневров в течение 15 или 20 минут. Несколько раз их учитель организовывал "окружение" меня, но каждый раз мне удавалось проскользнуть сквозь смыкающуюся цепь. В конце мы все были измотаны от того, что нам приходилось продираться сквозь трехметровую траву. Наконец я попал в круг детей, и они набросились на меня и повалили. Я перевернулся на спину, а дети рухнули на меня кучей. Их смеющиеся лица, трава и деревья, безбрежное небо - все поплыло у меня перед глазами. Мы лежали в совершеннейшем изнеможении, но испытывали всепоглощающее чувство единства с природой.

Игра 29. КАМУФЛЯЖ

Для того, чтобы играть в "Камуфляж", нужно отправиться в поход с ночевкой, по можно играть и летним вечером в то время, когда сумерки переходят в ночную темноту.

Разделите детей на две команды тех, кто будет прятаться и тех, кто будет искать. Те, кто прячутся, рассеиваются вдоль определенного отрезка тропы. Насколько близко они от нее спрячутся, зависит от яркости лунного света и от того, есть ли вспышки у "искателей". По условиям игры дети должны прятаться так, чтобы, по крайней мере, с одной точки на тропе их тело было полностью видно, поэтому они должны попытаться слиться с очертаниями природных объектов вокруг них, чтобы все-таки остаться незамеченными.

Американский индеец-охотник, иногда надевавший специальный костюм, соответствовавший облику того или иного животного, пытался даже думать так же, как "мыслит" изображаемое им животное: он пытался проникнуть в его душу. Он знал, что олень, медведь или птица, на которую он охотился, сможет определить его присутствие не только с помощью зрения, слуха и обоняния, но и благодаря способности "почувствовать" присутствие человека. Те, кто будут прятаться, могут так же попробовать напрячь свою интуицию и "влезть" в душу животного, попытаться ощутить, что они являются естественной частью природных объектов вокруг них, а "искатели" могут попытаться почувствовать присутствие инородных объектов среди скал и листьев. Но если все "искатели" пройдут мимо спрятавшегося (они должны идти друг за другом), он может открыть себя.

Игра 30. ДИКАРИ В ЗАРОСЛЯХ

Суть этой игры состоит в том, что молодые искатели приключений прокладывают себе путь сквозь лес, полный дикарей.

Найдите участок, заросший кустами или густыми зарослями, на котором много тропинок, или любую площадку с густым растительным покровом. Самое лучшее - это густой лес. Обозначьте границы вашего "леса дикарей". Размер этого участка зависит от числа участников и от густоты растительного покрова. Если на площадке заросли не такие густые, как в лесу, или если у вас очень большая группа, участок для игры должен быть довольно большим.

Выберите 5 или 8 взрослых или подростков, которые будут играть роль "дикарей". Они должны соответственно одеться и вымазать себя грязью, запастись предметами, издающими шум. Дикари рассеиваются по лесу и ловят каждого или, по крайней мере, устраивают шум с помощью своих приспособлений, если они кого-нибудь увидят. Перед тем, как войти в лес, каждый ребенок получает 4 боба. Каждый раз, когда его поймают, он должен отдать дикарю один боб. Отдав, он возвращается на линию старта, чтобы начать все сначала. Если ребенок лишится всех своих бобов, дайте ему еще. Игроки, возвращающиеся на старт, должны идти за пределами игрового участка, чтобы не сбивать с толку "дикарей".

Сколько удовольствия получают от игры дети, зависит от отношения дикарей. Вместо того, чтобы пытаться собрать как можно больше бобов, дикари могут дать возможность детям получить как можно больше удовольствия: дать ребенку шанс ускользнуть - подойти на расстояние нескольких сантиметров, а затем споткнуться о корень, издав при этом вопль разочарования. Дикари могут устраивать ловушки для самых быстрых и ловких ребят, а тем детям, которые более медлительны, давать иногда возможность увернуться от них. Детям нравится иногда хорошенько испугаться, и они будут рассказывать об этом много дней после игры.

Когда дети соберутся и приготовятся войти в лес, крикните дикарям: "Создайте шум и покажите, что вы есть". Сразу же должны раздаться крики уток, свистки, звуки рожка, грохот консервных банок и визгны. Все это должно слиться в один ужасный грохот, он приведет в возбуждение детей, входящих в лес.

Игра 31. СПЯЩИЙ СКРЯГА

Выберите одного ребенка, который будет "Спящим Скрягой". Все остальные будут подкрадываться к нему. "Скряга" сидит с завязанными глазами на земле, ревностно охраняя объект большой ценности, который лежит перед ним (например, камень или флаг). Но Скряга не может постоянно бодрствовать, охраняя его, и он засыпает.

Дети образуют круг вокруг Скряги, на расстоянии 30 шагов от него (можно уменьшить расстояние, если покрытие земли таково, что по нему нельзя пройти совершенно бесшумно). По сигналу дети начинают подкрадываться к Скряге, стараясь ступать как можно тише (посоветуйте им идти босиком, если они захотят). Они должны попытаться подойти как можно ближе и украсть богатство Скряги, поэтому они должны контролировать каждое движение своего тела. Если Скряга слышит шаги какого-нибудь ребенка, он показывает рукой в этом направлении. Если он показывает правильно или почти правильно, ребенок, на которого он указывает, должен замереть. Обычно возникают споры по этому

поводу, поэтому необходимо выбрать судью для разрешения этих споров.

Когда "замершими" окажутся несколько детей, остановите игру и разрешите замершим детям вернуться в исходное положение и начать все сначала. Благодаря этому никто из детей не выходит из игры надолго. Следите, чтобы никто не двигался в то время, когда Скряга не спит. Затем, когда он засыпает, по вашему сигналу все начинают двигаться к Скряге. Не разрешается никому бежать или прыгать, чтобы схватить сокровище. Ребенок, которому удастся завладеть сокровищем, становится Скрягой в следующей игре.

Поскольку во время игры в "Спящего Скрягу" все ведут себя очень тихо, вы можете увидеть самых пугливых животных, если вы играете в лесу. Это хорошая игра для утихомиривания слишком подвижных детей.

Игра 31. ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ И МОТЫЛЬКИ

Пусть дети встанут в круг диаметром 3-4 метра. Выберите ребенка, который будет "летучей мышью", и пусть он выйдет в центр круга. Завяжите ему глаза. Другие 3 или 5 детей будут "мотыльками", и они тоже должны выйти в круг. "Летучая мышь" пытается поймать "мотыльков".

Время от времени "летучая мышь" восклицает "Летучая мышь!", и в этот момент дети-мотыльки отвечают: "Мотыльки!" Скажите играющим детям, что каждый раз, когда "летучая мышь" кричит, она посылает радарный сигнал, достигающий предмета, который ей надо найти. Этот сигнал отражается и возвращается к ней в виде возгласа "Мотыльки!". Теперь "летучая мышь" знает, что мотыльки рядом, и начинает готовиться к тому, чтобы съесть мотыльков.

"Летучая мышь" выслеживает и хватает "мотыльков", ориентируясь на их ответы. Для того, чтобы быть удачливой "летучей мышью", надо уметь сосредотачиваться. Эта игра очень хороша для развития этого умения, особенно когда "летучая мышь" должна ловить сигналы нескольких "мотыльков" одновременно.

Для того, чтобы сделать игру еще более веселой и интересной, поставьте в круг одновременно двух "летучих мышей". Предложите им действовать как членам одной команды. Я обычно выбираю одну высокую "летучую мышь" и одну низкую, чтобы они не сталкивались лбами, если случайно налетят друг на друга.

Игра 33. ЧАСОВОЙ НА ДОРОГЕ

В эту игру играют на пустынной дороге, где нет движения, ночью. Часовой сидит посреди дороги с закрытыми глазами и в руках держит фонарик. Дети выстраиваются на линии старта, которая располагается на расстоянии 4-5 м от часового. Затем дети пытаются пройти мимо него и достичь "домика" в трех метрах за его спиной. Если часовой слышит какой-нибудь звук, он тут же включает фонарик и светит в ту сторону, откуда донесся звук. Все, кто попадает в световой луч фонарика, замирают. (Выходить за пределы луча запрещается). После того, как несколько игроков замрут, объявите перерыв в игре, чтобы дети вернулись на стартовую линию и начали все снова. Тот, кто первым пройдет мимо часового и достигнет домика, становится часовым в следующей игре.

Раздел 6.

Выслеживание привлечение животных.

Почти все люди любят смотреть на животных. Я думаю, это объясняется тем, что животные являют нам пример чистоты и непосредственности, они постоянно напоминают нам, что все создания - включая и нас - имеют право на свободную и счастливую жизнь.

Я помню один случай, который произошел, когда я был мальчиком, и который пробудил во мне на всю жизнь восхищение болотами и теми животными, которые свободно живут в дикой природе. Я играл один в очень холодное, туманное утро, как вдруг услышал хор "га-га", доносящийся сверху. Я напряженно вглядывался в туман, пытаюсь уловить хотя бы силуэт гуся. Проходили секунды, темп криков нарастал. Они пролетали прямо у меня над головой! Я мог слышать хлопанье их крыльев на расстоянии всего нескольких метров от меня! Затем неожиданно в разрыве тумана показалась большая стая ослепительно белоснежных гусей. Складывалось такое впечатление, словно небо родило их! В течение 5-6 незабываемых минут были видны их грациозные тела, а затем гуси снова растворились в тумане. Их замирающие вдали крики, казалось, звали меня: "Лети за нами, лети за нами!". Когда я подрос, я действительно последовал за ними и стал жить с ними.

Теперь я живу в лесу и очень редко вижу гусей. Но когда они пролетают у меня над головой, их крики всегда пробуждают у меня желание полететь за ними.

Дети особенно сильно чувствуют свое родство с животными (их домашние питомцы, плюшевые медведи и любовь к книжкам о животных подтверждают это). Любой ребенок скажет, что самое интересное на прогулке в природу - это увидеть дикое животное. Игры этого раздела научат детей простым и проверенным методам привлечения животных.

Игра 34. ПОДЗЫВАНИЕ ПТИЦ

Наблюдатели за птицами обычно считались чудаками, которые бродят по лесам и взбираются на деревья, нагруженные записными книжками, биноклями и камерами. Но если вам когда-нибудь посчастливилось понаблюдать за птицами, вы обнаружили, что они очень красивы, их пение очаровывает, и их повадки восхитительны! Вы можете не только понять, что заставляет наблюдателей за птицами бродить по лесам, но вам и самим захочется стать такими же наблюдателями.

В мире птиц вы найдете изысканную красоту и совершенно невообразимую преданность своему дому; грациозность и неуклюжесть; устрашающую силу и мягкую застенчивость; молчаливое парение на огромных высотах и очень земные кудахтанье и перебранки.

Есть звук, с помощью которого вы можете легко привлечь птицу, и вам для этого не потребуется никакого оборудования - только свой рот. Этот звук привлекает многих маленьких птичек: воробьев, славок, соек, поползней, синиц и других. В следующем разделе, посвященном привлечению хищников, вы познакомитесь с тем, как подзывать более крупных птиц.

Птиц нужно подзывать с помощью нескольких ритмически повторяющихся звуков "псщ, псш". Для различных видов птиц применяйте свой ритм. Вот пример двух видов ритмов, с которых можно начать:

псш... псш... псш

ПСШ... ПСШ... ПСШ-ПСШ... ПСШ... ПСШ... ПСШ-ПСШ...

Каждая из звуковых групп должна длиться примерно три секунды. Какой ритм лучше всего подойдет для птиц вашей местности определите сами

опытным путем.

Лучше всего, когда вы используете этот звук, дожидаться, пока вы не услышите, как птичка прилетела, затем встать на колени или неподвижно стоять в кустах или среди деревьев, которые частично скроют вас, а птичкам дадут возможность приземлиться. Затем издавайте группы звуков, а после 3-4 групп делайте паузу, чтобы послушать, прилетели ли птицы.

Птицы очень быстро прилетят к вам, если они вообще захотят прилететь. Некоторые из них прилетят сразу же для того, чтобы посмотреть, в чем дело, другие будут подлетать ближе осторожно, с опаской. Когда птицы прилетят, вам достаточно будет издать одну группу звуков или просто пару звуков, чтобы птички не улетали. Я думаю, что этот звук - "псш" - напоминает воркование многих птиц (некоторые ученые думают, что он похож на призыв, который издает мать, когда кормит своих птенцов; другие утверждают, что он просто пробуждает в птицах любопытство).

Маленьких птичек тревожит присутствие хищников, и они часто окружают ястреба или сову, надеясь их прогнать таким образом. Однажды мы с группой детей ходили в поход на Сьерру и там наблюдали, как птицы окружили хищника. Мы пробирались сквозь заросли низкорослой ольхи, как вдруг всего в 2-3 метрах от нас выскочила куница. (Куницы относятся к семейству куньих и размерами напоминают небольших домашних кошек. Они прекрасно лазают и ловят птичек, которые составляют часть их рациона).

Мы издали наш сигнал тревоги, и буквально через минуту прилетели десять птичек, чтобы спасти нас. Они приземлились совсем близко от куницы и начали яростно и с негодованием "ругаться", после чего хищница решила удалиться.

Детям очень нравится издавать этот сигнал. Много раз наблюдал я за детьми, которые лежали, молча на земле в лесу, полностью поглощенные наблюдением за птицами, которые летали у них над головами, привлеченные сигналами, которые издавали дети.

Игра 34. ПТИЧКИ НА ПАЛОЧКЕ

Идея этой игры родилась у меня после того, как я где-то услышал или прочитал следующее утверждение: "Существует два вида наблюдателей за птицами. Представители первого вида изучают птиц на расстоянии, фиксируя их физические свойства и особенности поведения. Другие состоят в более близких отношениях с птицами, и птицы любят их так же, как и других птиц, и даже садятся на них, чтобы быть к ним как можно ближе".

Не умея общаться с птицами как святой Франциск, но желая ближе познакомиться с птичьим семейством, я подумал, прилетят ли птицы ко мне, если я несколько усовершенствую свой метод наблюдения за ними? Я использовал сигнал "псш" в течение многих лет, и птицы почти садились мне на голову. А что произойдет, если я накрою себя одеялом и буду держать в руках палку? Сядут ли птицы на эту палку?

Не так давно я взял с собой в лес старое зеленое одеяло, ветку длиной около двух метров и стал ходить по лесу, пока не услышал пение птиц. Я сел, укрылся одеялом (на голове получилось что-то вроде капюшона), поднял палку и держал ее так, чтобы она не двигалась. И начал издавать звук "псш". Сразу же раздался звук "апк-апк-апк", который приближался ко мне. Это были красногрудые поползни (эти птички похожи на миниатюрных дятлов).

С высоких ветвей деревьев спустились два любопытных поползны. Они помедлили, оглянулись, я снова позвал их, и тогда один полетел вниз и опустился на верхушку моей ветки. Он стал спускаться вниз по ветке, пока наконец не оказался на расстоянии полуметра от меня и не уставился на мое затененное лицо. Тем временем остальные поползны тоже спустились с дерева на мою палку.

Я сам использовал этот способ всего один раз, но я попросил двух двенадцатилетних подростков посидеть с палкой, чтобы я смог сфотографировать, как птички сидят на ней. Пока нам еще не удалось добиться успеха, но много раз бесчисленное количество птиц пролетало над ветками мальчиков и садилось на ветки соседних деревьев.

Вот несколько советов, которые помогут успешно ПРОВЕСТИ ИГРУ "ПТИЧКИ НА ПАЛОЧКЕ":

1. Птицы наиболее активны рано утром.
2. Птицы охотнее остаются сидеть на одеялах желто-коричневого цвета (не забудьте затенить лицо, когда будете укрываться одеялом).
3. Более вероятно то, что птицы приблизятся к вам в чаще леса, где ваше присутствие не будет ярко выражено.
4. Выбирайте такое место, где пение птиц слышнее.
5. Выбирайте такое место, где нет деревьев в непосредственной близости от вас, тогда птицам ничего не останется, как сесть на вашу палку.
6. Держите палку неподвижно (дети помладше вместо палки могут расположиться рядом с молодым деревцем).

Игра 36. ПОДЗЫВАНИЕ ХИЩНИКОВ

Хищники - очень осторожные существа. Вы редко можете увидеть рысь, лису, ястреба или орла или кого-то еще, если вам не повезет, и вы не окажитесь рядом с логовом или гнездом.

Но потрясающая дикая красота хищников и редкость встреч с ними делают эту встречу еще более захватывающей. Манок на хищника издает звук, похожий на крик раненого кролика и зачастую привлекает не только хищников, но и других любопытных животных; может подойти олень, чтобы узнать, в чем тут дело. Найдите место с ярко выраженными следами пребывания животных (тропа, по которой хищники гонят дичь; помет). Спрячьтесь в чаще или в другом естественном укрытии, с удобным обзором. Хороший обзор необходим, чтобы вы смогли увидеть приближающееся животное раньше, чем оно увидит вас. Однажды группа школьников проигнорировала это предупреждение и натерпелась страху, когда лиса неожиданно выпрыгнула прямо между ними.

Держите манок так, чтобы он был у вас между большим и указательным пальцами, а мизинец закрывал отверстие на конце. В течение первой трети звучания прижимайте мизинец, чтобы приглушить звук, затем отпускайте мизинец, безымянный и средний пальцы, чтобы получился ноющий звук.

Делайте это плавно. Должен получиться вскрик или плач, напоминающий плач младенца.

Нужно, чтобы ваш манок слышало как можно больше животных, но следует также позаботиться и о достоверности его звучания для тех животных, которые находятся поблизости от вас. Поэтому сначала извлеките несколько громких серий звуков, затем постепенно уменьшайте громкость до тех пор, пока звук не будет едва слышным. Внимательно всматривайтесь в окрестности - звери

могут приближаться очень тихо.

Подзывание хищников не всегда удается, но результат может быть совершенно замечательным! Однажды я с группой скаутов наблюдал, как рысь подкралась к нам на расстояние 20 метров. В другой раз на зов манка откликнулся олень, он подошел и стал меня обнюхивать. Еще с одной группой скаутов мы стали свидетелями того, как большой ястреб пронесся прямо над нашими головами, словно пуля и исчез из виду. Но тут мы заметили другую, более мелкую птицу - рыжехвостого ястреба, кружащуюся над нашими головами, и совсем позабыли про большого ястреба, который тем временем тихо опустился на землю и преследовал нас по пятам. Кто-то из детей сделал резкое движение и испугнул большого ястреба всего в 12 метрах позади нас.

Дети обычно спокойны и внимательны в течение получаса, которые я отвожу на подзывания. Даже если ни хищники, ни олени не приближаются к нам, дети наслаждаются тишиной леса, возней белок и криками птиц.

Игра 37. РАЗВЕДКА

После подготовки к походу создайте атмосферу волнующего ожидания. Детям понравится, когда вы обратитесь к ним серьезным заговорщицким тоном: "Мы готовы выполнить специальное задание. Наша цель - тщательно обыскать близлежащую местность, ничего не упуская из виду. Мы должны наблюдать и запоминать все предметы и живые организмы. В последнее время замечены признаки активности хищников, поэтому важно оставаться невидимыми".

Подготовка к "Разведке" включает в себя следующие пункты: 1. Одежда должна быть из натуральных тканей (хлопок, шерсть); 2. Одежда должна сливаться с фоном по расцветке; 3. Руки и лицо должны быть вымазаны чем-нибудь темным; 4. Обувь должна быть мягкой, чтобы поступь была неслышной (можно ходить босиком).

Во время проведения "разведки" следует: а) перемещаться под прикрытием или рядом с каким-то укрытием; б) двигаться медленно или короткими отрезками и останавливаться, чтобы осмотреться; в) не двигаться по направлению ветра, иначе ваш запах будет слышен впереди вас.

Разведка усиливает у ребенка чувство окружающей обстановки и способность описывать все, что он видит. Поскольку дети ведут себя тихо, появляется хороший шанс понаблюдать за жизнью дикой природы. Я помню группу из 4-х мальчиков шестого класса летнего лагеря, в котором были созданы все условия для наблюдения за жизнью животных. Эта игра появилась на свет благодаря их настрою и энтузиазму.

С первого дня пребывания в лагере эти мальчики активно интересовались возможностью встречи с различными животными. Поскольку они увлекались историями о жизни индейцев, я рассказал, что индейские охотники несколько дней постились, чтобы уменьшить запах, исходящий от тела, чтобы животные не могли бы учуять их. Мне и в голову не могло придти, что ребята так серьезно воспримут мои слова, более того, что они пойдут гораздо дальше самих индейцев. На следующий день, когда мы купались, один из них влез по пояс в морскую липкую глину. Мы все полезли помочь ему выбраться и спустя некоторое время нас уже трудно было отличить друг от друга. Один из мальчиков тщательно обмазал себя глиной и радостно заявил, что теперь животные не увидят и не учуют их, поскольку грязь отбивала запах наших тел и позволяла слиться с окружающим пейзажем.

Дополнив свою маскировку еще несколькими кусками глины, мы отправились в лес и стали бродить по нему в поисках животных. Была середина дня, и большинство животных пряталось от света. Но все же нам было весело: мы нашли интересную поляну и, разделившись, окружили ее. По сигналу пять перемазанных коричневой глиной силуэтов выныривали то тут, то там из-за камней, деревьев, травы и внимательно наблюдали за окружающей обстановкой. Через час, когда спекшаяся на солнце глина начала раздражать кожу, мы вернулись в лагерь, чтобы помыться. Как только мы вышли на дорожку, ведущую к главному зданию, нас встретил взволнованный учитель. В лагерь прибыли члены Совета по образованию и как раз в тот момент они находились внутри здания. Как ни чесалась наша кожа, а пришлось нам отсиживаться в лесу до тех пор, пока гости не уехали. Наше ожидание было настоящим мучением, но его несколько скрашивал звонкий мальчишеский смех.

Раздел 7.

Приключения.

Защищая себя от непогоды, тесного соприкосновения с землей, от жуков и других животных, мы отказываем себе в ощущении силы жизни, исходящей от размеренных природой циклов и событий. Наш естественный инстинкт самосохранения нуждается в уравнивании духом риска и приключений. Стремление протянуть руку и потрогать мир приводит нас туда, где природа легко продемонстрирует свою силу.

Когда-то, когда я был студентом-натуралистом, я читал или слышал, что некоторые племена индейцев Калифорнии ловили уток, бродя ночью по болоту. Под покровом темноты они просто шли к уткам. Как любитель наблюдать за птицами я был заинтригован такой возможностью; я очень хотел понаблюдать за водоплавающими в их естественной среде обитания.

Однажды вечером я надел старую одежду и отправился к своему любимому болоту. Когда я приблизился к нему на закате, я вздрогнул, услышав громоподобный шум. Тысячи гусей, сбившись в стаю, размахивали крыльями, готовые взлететь... и затем взмыли в небо, закрыв его своими телами. А на болоте среди травы сновали во всех направлениях бесчисленные стаи уток.

Я погрузился в воду, не обращая внимания на леденящий холод, поскольку был уверен в могучей энергетике болота, вибрирующего под телами быстрокрылых уток и клинообразных стай шумных гусей. Когда опустилась безлунная ночь, и я слился с темнотой, утки стали плавать очень близко от меня. Я слышал их кряканье, крики, свист -великолепно! - и утки шлепались в воду вокруг меня, как большие дождевые капли.

Внезапно я почувствовал чье-то присутствие прямо над головой: надо мной кружилась огромная сова. Поскольку над водой торчала только моя голова, сова никак не могла решить, подходящая ли это добыча для нее. А тем временем утки плескались вокруг меня, и некоторые подплывали так близко, что я мог протянуть руку и дотронуться до них. Позже, когда я стоял на отмели, одна маленькая уточка безбоязненно проплыла у меня между ногами. Все это было настолько завораживающим, что я совершенно позабыл о холоде. Я провел 2 или 3 часа, бродя молча по болоту от одной излучины, населенной утками, до другой, и передвигался во тьме, полагаясь только на свои руки и уши.

Людам полезно - почти необходимо - иметь, прежде всего, такое волнующее и завораживающее общение с природой. Такого рода первый контакт на время убирает груз наших мыслей и забот, не дающих нам почувствовать наше единство с другими проявлениями жизни. От этого раскрепощения и понимания человек естественно приходит к любви. И воспоминания об этих моментах любви и свободы говорят нам о необходимости жить жизнью, наполненной чувствами.

Игра 38. НЕПОДВИЖНАЯ ОХОТА

Неподвижная охота практиковалась американскими индейцами. Смелчак, решавшийся поохотиться именно таким образом, шел в то место, которое он хорошо знал и к которому чувствовал привязанность. Там, в лесу или на холме, он садился и приводил свое сознание в состояние спокойной наблюдательности. Если его приход нарушал спокойствие существ вокруг него, он терпеливо ждал, вернутся к нормальному пока мир и природа не гармоничному течению жизни. Обычно единственным желанием такого охотника было наблюдать и учиться.

Когда вы начнете заниматься неподвижной охотой, пусть место, где вы будете сидеть, само выберет вас. Если вам посчастливится, то вы интуитивно найдете такое место, которое сможет чему-то научить вас. Сначала оставайтесь неподвижными, даже не поворачивайте головы. Будьте настолько незаметны, насколько сможете, и дайте миру вокруг вас жить так, как он жил до вашего прихода. Почувствуйте, что вы часть окружающей среды; мысленно двигайтесь вместе с шелестящими листьями или танцуйте вместе с порхающей бабочкой. Поскольку вы не двигаетесь, любопытные животные могут подойти ближе, чтобы взглянуть на вас. Однажды ко мне сзади приблизился загадочный зверь, издававший при движении странный топающий звук. Когда он подошел ко мне приблизительно на 2 метра, я набрался мужества и быстро повернул голову. И ... прочь в кусты бросился этот злой хищник - одичавший американский кролик!

Поделиться с друзьями своими личными переживаниями после неподвижной охоты означает еще больше сплотить группу. Каждый охотник может рассказать о растении или животном, которое видел, а также о тех качествах, которые он в нем обнаружил... Еще один удачный способ обмениваться впечатлениями от неподвижной охоты - каждый может сыграть перед другими то, что он видел или чувствовал во время охоты. Другие в это время стараются настроиться на его рассказ и ощущения. Атмосфера в это время должна быть доброжелательной и приподнятой, только тогда произойдет обмен чувствами и впечатлениями.

Игра 39. НОЧНОЙ МИР

Лай койотов, таинственное шуршание, уханье сов - ночью незнакомые звуки помогают погрузиться в тайну неведомого мира природы.

Многих животных, которых можно услышать ночью, трудно увидеть - например, сов. Чтобы увеличить вероятность того, что вы их встретите, возьмите с собой фонарик и посветите в темноту в поисках горящих глаз. Держите фонарь на уровне глаз. Если хотите увидеть животных так, чтобы они не видели вас, поставьте на фонарик красный фильтр - животные не видят красного цвета.

Ночной поход интересен не только тем, что можно увидеть ночных животных. Ночью дети более отзывчивы и общительны; я заметил, что ночь больше сближает детей и приучает поддерживать друг друга. Послушав какое-то

время звуки ночи, дети начинают говорить о том, как они боятся темноты и диких животных. Часто такое обсуждение помогает снять эти страхи, расслабиться и почувствовать себя уверенней по дороге домой в лагерь.

Игра 40. ВЫЖИВАНИЕ

"Если я заблужусь здесь, как я выживу?" Каждый, кто путешествовал по удаленным от цивилизации местам, представлял себя заблудившимся и одиноким, без снаряжения и провизии. Каковы были бы ваши шансы на выживание, если бы вы остались наедине с дикой природой? Чтобы ответить на этот вопрос, подумайте, насколько хорошо вы знаете окружающий мир. Выживание в дикой природе - это вопрос понимания природы и вашей способности позаботиться о себе, разумно используя то, что она может дать. Американские индейцы веками жили в гармонии с природой, потому что ЗНАЛИ ее. Они никогда не боялись остаться наедине со стихией и наслаждались полученными впечатлениями.

Владение искусством выживания придает нам уверенность, которая в свою очередь помогает почувствовать внутренние связи между человеком и окружающим миром. Походы для изучения способов выживания могут быть чрезвычайно интересными. В них самих уже заложен элемент приключения, даже если такие путешествия длятся всего несколько часов. Приобретая некоторый опыт, вы можете попробовать себя в многодневном походе.

На начальном этапе полезно научиться строить убежище из природных материалов. Строительство крепостей - страсть детства, и поражает то, с какой изобретательностью, с каким трудолюбием занимаются этим дети. Ваши знания и полезные советы помогут им в этом увлекательном деле.

Очень важно правильно выбрать место для строительства. Если строить кое-как, то потом окажется, что задуманное уютное гнездышко превратилось чуть ли не в русло реки, по которому несутся потоки воды первого же дождя.

Вот несколько советов, как построить сухое удобное убежище:

Стройте там, куда упадут лучи раннего утреннего солнца (т.к. рассвет - самое холодное время суток). А к полуденной жаре это место будет уже в тени.

Не стройте ваше убежище под кроной вечно зеленых деревьев: вода будет еще долго капать с них после дождя или снегопада.

Стройте ближе к воде и топливу (например, дровам или помету животных).

Найдите продуваемое место, в котором летом будет меньше комаров.

Не стройте в сухом русле ручья.

Стройте убежище так, чтобы его можно было легко заметить поисковому отряду или установите заметный сигнал.

При сооружении временного жилища используйте только сухие деревья: старайтесь, насколько это возможно, не портить окружающий ландшафт.

Темы последующих занятий по выживанию могут быть такими: поиск воды и топлива; разведение костра; поиск и приготовление пищи; изготовление орудий труда из подручных материалов; строительство различных типов убежища; подача сигналов и помощи.

Игра 41. РАСШИРЕНИЕ СОЗНАНИЯ

Каждый из нас испытывал в жизни чувство, когда наше восприятие выходило за рамки обычного и высвобождалось настолько, что человек ощущал себя частью окружающего мира. В эти моменты наш дух устремлялся ввысь. Ветер, казалось, наполнял жизнью каждое дерево; вспугнутый выводок

куропаток взрывом взмывал в небо, а наши тела дрожали нервной дрожью; или ровный рокот бурлящего горного потока, перекатывающегося по своему руслу далеко вниз, успокаивал нас и уносил наши мысли выше гор в неведомое...

Послушайте, как описывал свои ощущения Джон Миур, много дней проведенный в дикой природе без какого-либо снаряжения и запасов:

"Спокойно иди в любом направлении и почувствуй свободу альпиниста... Взирайся на горы и выслушивай их добрые мысли. Умиротворение природы прольется на тебя, как солнечный свет изливается на деревья. Ветры подарят тебе свою свежесть, а бури - свою энергию; они унесут твои заботы как осенние листья".

Я понял это, когда мы вошли в мир природы с открытым сердцем, и ее величие само собой пришло к нам. Готовность к восприятию и наше старание расширить понимание этих благословенных вещей открывает канал для постижения еще большего вдохновения.

Игра 42. МОЛЧАЛИВОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ В ПРИРОДУ

Из всех заданий, описанных в данной книге, это имеет наиболее сильное потенциальное воздействие. Шествие в молчании, когда дома оставлены слова и приманки цивилизации - например, обувь или синтетическая одежда, которая издает несуществующий в природе шум. Молчание и гармония, особенно на рассвете или закате, вызывают ощущение единства со всеми живыми существами в этом мире.

Животные могут чувствовать душевное состояние группы людей; они не убегают, если ощущают миролюбие и гармонию. (Олени особенно чувствительны в этом отношении). Часто во время таких шествий я наблюдал, как животные уходят с нашего пути без панического бегства, столь характерного для них при встрече с человеком. Вместо этого они отходят на несколько шагов, останавливаясь и с любопытством оглядываясь. Это прекрасно - чувствовать родство с животными; мы входим в этот мир вместе, а не порознь, и природа принимает нас как часть себя.

Поскольку такое путешествие требует обостренной чувствительности и утонченного понимания, я предлагаю его только детям, которые, как я считаю, способны глубоко воспринимать мир и проникаться духом молчаливого слияния с природой.

В лесах Южной Калифорнии 12 мальчиков и я готовились к Молчаливому шествию, оставаясь, поодаль друг от друга, в одиночестве и полном молчании в течение получаса. Затем мы медленно пошли по старой заросшей дороге в тени деревьев в направлении места, откуда открывался вид на огромную пустыню Мохаве. Птицы и насекомые пели хором, и воздух был насыщен нашим молчанием. Иногда кто-то из мальчиков что-то замечал и похлопывал другого по плечу, указывая на то, что привлекло его внимание. Глаза мальчиков свидетельствовали о спокойствии и радости, которые они испытывали.

Мы видели, как по направлению к нам двигалась лань с намерением полакомиться побегами придорожных кустов. Когда до нее оставалось всего 10 метров, она грациозно подняла голову и спокойно взглянула на нас. Ее глаза были настолько невинны и доверчивы, что растопили наши сердца; природа так редко принимала нас столь просто и непосредственно, как этот ее нежный представитель. В тот момент у нас было неопишуемое чувство, как будто

возвращаешься домой после долгого изгнания.

Мы подошли к тому месту, откуда открывался вид на пустыню, и стояли там час в молчании, поглощенные погружающимся во тьму миром пустыни.

Когда человек живет в гармонии с миром, усиливается и его чувство гармонии с другими людьми. Наблюдая природу в молчании, мы открыли в самих себе чувство родства со всем, что мы видим -растениями, животными, камнями, землей и небом. Американские индейцы знали, что в молчании люди чувствуют, что все на свете есть проявление единой Жизни и что мы, люди, тоже дети этой Жизни.

"Как сверху, так снизу. Как изнутри, так снаружи". Когда мы становимся ближе к природе, мы обнаруживаем, что предмет нашего изучения фактически не природа, а жизнь и природа нас самих. Природа бесконечно восхитительна; однако мы видим только одну из миллиардов ее планет. Ее красота простирается через бесконечность космоса и проявляется в бесчисленном множестве миров; но для нас самым чудесным даром Природы остается ее желание научить нас познавать себя. И когда мы научимся видеть и понимать себя и мир вокруг нас, мы, люди, станем вершиной творения Природы, поскольку через человека природа может видеть и понимать себя полностью.

Приложение А.

Многие люди судят о ценности растения или животного только в том смысле, насколько это растение или животное влияет на самого человека. Но все растения и животные взаимно дополняют друг друга и таким образом приносят друг другу пользу в едином цикле жизни. Нижеследующие задания-загадки помогут нам понять, как животные и растения, которых мы обычно считаем вредными, фактически приносят пользу.

Под каждой загадкой вы увидите ряд букв. Чтобы расшифровать ответ напишите под каждой буквой следующую за ней букву алфавита. Например, ИНПНБЯ = КОРОВА. В случае попадания на последнюю букву алфавита, следующей за ней буквой следует считать первую букву алфавита.

ЗАДАНИЯ-ЗАГАДКИ:

1. Мы можем делать только ту работу, которой нас научила Мать-природа. И мы бы хотели, что бы люди немного больше понимали нас, когда мы по ошибке начинаем делать свою работу у них в доме. Если бы мы прекратили делать свою работу в лесу, люди очень скоро увидели бы, насколько наш труд полезен: исчезнет то, что люди стараются защитить и сохранить. Мы превращаем упавшие листья в гумус, поедая их, даем почве питательные вещества, которые необходимы для роста деревьев.

Зашифровано: СДПЛЗСЪ = ТЕРМИТЫ

2. Я участвую в регулировании численности грызунов. Это оказывает помощь растениям и фермерам. Тем не менее большинство людей не любит и боится меня. Вы не понимаете, что я тоже боюсь вас. Вам было бы спокойнее, если бы вы чаще смотрели под ноги. Если я вижу, что вы собираетесь наступить на меня, я даю о себе знать.

Зашифровано: ВПДЛТЦЯЮ ЖЛДЮ = ГРЕМУЧАЯ ЗМЕЯ

3. Многие виды рыб и птиц зависят от меня как от источника пищи. Без

меня не было бы столько животных, живущих в небе и в воде. К сожалению, я переношу болезни и могу заразить человека. Я летаю медленно, особенно после еды. Кусают вас только самки моего вида.

Зашифровано: ИНЛЯП - КОМАР (МОСКИТ)

4. Хотя я застенчив, я терпелив в своей работе и могу быть очень изобретательным. В определенное время года я работаю на свежем воздухе, но могу работать круглый год в помещении. Я упорно тружусь, чтобы очистить ваш дом от мерзких тараканов и не люблю, когда меня самого принимают за насекомое. И если бы не некоторые мои двоюродные братья с дурной репутацией, люди уважали бы и ценили нашу достойную семью.

Зашифровано: ОЯТИ = ПАУК

Приложение Б.

Я двигаюсь быстро сейчас, но в юности двигалась намного медленнее.

Я обычно охочусь около воды.

Я поедаю летающих насекомых.

Я очень хорошо летаю.

Иногда у меня бывает изысканная, богатая окраска.

У меня холодная кровь, а скелет снаружи, а не внутри.

У меня на две ноги больше, чем у мышки и очень большие глаза.

Мои четыре крыла делают меня похожей в полете на вертолет.

Зашифровано: стрекоза.

Я поедаю все, что движется и все, что можно проглотить.

Я впадаю в зимнюю спячку.

Я должна жить в сырых или влажных местах, избегать летней сухой жары и зимнего холода.

Почти все мои родственники откладывают яйца в воде.

Я покрыта буграми и не буду победителем во многих гонках.

Почти все мои родственники умеют петь.

Я могу выделять липкое ядовитое вещество. У некоторых из моих родственников это вещество такое ядовитое, что может убить или парализовать собаку или других хищников, которые могут попытаться съесть их.

Мои близкие родственники могут уходить от воды дальше, чем мои дальние родственники. Кроме того, неправда то, что от меня бывают бородавки.

Зашифровано: жаба.

Я могу ходить и плавать.

У меня хорошее зрение, но не очень хорошее обоняние.

Я забочусь о своих детях и воспитываю их.

У меня постоянная температура тела.

Я и мне подобные очень хорошо адаптируемся и можем жить в разных условиях.

Я люблю менять окружающую обстановку.

Я хожу на двух ногах и говорю на множестве языков.

Зашифровано: человек.

Ив жару, и в холод мой дом - это также дом для многих других животных.

По сравнению с моим телом у меня маленькие глаза и уши.
Мои передние зубы постоянно растут,
Я могу бегать вперед и назад.
Люди считают, что я приношу пользу, если тружусь на природе.
Я поедаю корешки, стебли и листья.
Мои сильные передние ноги и длинные клыки помогают мне хорошо рыть землю.
Если хотите посмотреть, где я работаю, посмотрите на холмики земли. Мой труд полезен; я разрыхляю землю, и поэтому в нее попадает больше воды.
У меня зрение лучше, чем у моего соседа крота.
Зашифровано: суслик.

Температура моего тела на семь градусов выше, чем у человека.
На каждой моей ноге по два пальца спереди и по два - сзади.
Когда я лечу, я совершаю волнообразные движения.
Мои жесткие колючие хвостовые перья помогают мне охотиться.
Мой рацион состоит, в основном, из насекомых-древоточцев, а также из муравьев, желудей, летающих насекомых, ягод, сока растений.
Мое гнездо - дупло в дереве, которое я сам и делаю.
Своим клювом я занимаюсь резьбой по дереву.
Зашифровано: дятел.

Я живу в таких местах: озера, болота, соленые заливы, пляжи.
У меня длинная шея и крепкое тело; самец и самка похожи друг на друга.
Мой рацион - в основном, рыба и ракообразные.
Я строю гнезда на земле и живу колониями.
Мы летаем стройными рядами и между перелетами плаваем.
Когда я лечу, моя голова располагается на моих плечах.
Я - большая водоплавающая птица с размахом крыльев около 2,5 м.
Мой огромный мешок под горлом очень удобен для ловли рыбы.
Мои ближайшие родственники (последнее имя у нас одинаковое) живут только вблизи океана, хотя я могу залетать дальше на сушу. Я думаю, что ты будешь рад узнать, что теперь нас стало больше по сравнению с тем временем, когда мы почти вымерли от загрязнения ДДТ несколько лет назад.
Зашифровано: белый пеликан.

У меня плохое зрение.
Мой хвост длиной всего 15 см, а иногда еще меньше.
Я живу в чаще леса.
Как молодые, так и взрослые особи моего вида хорошо лазают по деревьям; в случае опасности мы находим там убежище.
Мой рацион включает: мелких млекопитающих, насекомых, потроха, траву, листья, фрукты, орехи и ягоды.
Когда приходят холода и выпадает снег, я прячусь на всю зиму.
Я темного цвета и могу весить до 200 кг.
Зашифровано: медведь.

Я кормлю своих детей молоком и облизываю их шерсть.
У меня крепкое телосложение, но я очень проворный.

Я больше боюсь собак, чем людей.

Мой разнообразный рацион состоит из: грызунов, кроликов, птиц, яиц, лягушек, рыбы, насекомых, желудей, фруктов, падали и зерна.

Я живу в дупле дерева, среди камней или в большой норе.

Я - ночное животное.

У меня очень любопытные и умные пальцы.

Я предпочитаю жить около рек и озер.

Черная маска над глазами помогает мне охотиться. Прежде, чем съесть свою еду, я люблю полоскать ее в воде.

Зашифровано: енот.

Если хочешь найти меня, смотри в воду.

Я - насекомоядное, но иногда ем мелких особей моего вида.

Я очень хорошо плаваю.

Я живу в холодной воде, насыщенной кислородом.

Я откладываю икринки весной в небольших чистых реках.

Я стройная и гладкая.

Я прекрасна как дождь.

Зашифровано: форель.

Температура моего тела - постоянна. Я покрыт шерстью и вскармливаю своих детей молоком. По моим зубам видно, какую пищу я ем.

У меня нет верхних зубов, сложного желудка и я жую жвачку.

Только у самцов моей породы есть рога.

Мои следы выглядят так:

Мои самые страшные враги - человек и рысь.

В юности у меня на шкуре есть белые пятна, но они пропадают, когда вырастает зимняя шерсть.

Я крупный зверь, у меня мощная шея с гривой и большие округлые рога: это отличает меня от того, о котором вы, возможно, думаете.

Меня часто узнают по характерному крику, Если на него ответит другой самец, между нами может произойти жестокая битва.

Зашифровано: лось.

КНИГА 2

В 1979 году была опубликована книга "Давайте наслаждаться природой вместе с детьми", в которой описывались 42 игры, направленные на формирование восприятия природы. В новой книге, которая представляет собой продолжение предыдущей, а также дополняет ее, описываются игры, которые я придумал в последние годы.

Я очень люблю все эти игры. Но, что более важно, в данной книге подробно описывается система занятий по формированию восприятия природы, которую я назвал "поток познания".

С помощью потока познания учителя, родители или руководители экскурсий на природу смогут настроиться на тот уровень энтузиазма (или скуки), который царит в группе и постепенно создать атмосферу радостного и активного восприятия природы. Надеюсь, вы убедитесь, что "поток познания" - это очень действенный способ обучения, полный здравого смысла и легко применимый на практике.

При использовании этой книги совсем необязательно читать предыдущую: я посчитал необходимым дать краткое описание опубликованных игр. Однако, если вам захочется поиграть с детьми в какую-либо игру, лучше почитать ее полное описание.

В 1987 году была опубликована еще одна книга - "Слушая природу". В ней описываются виды деятельности, способствующие раздумьям и пробуждающие вдохновение, однако они рассчитаны в первую очередь на взрослых, хотя многие виды деятельности можно использовать и с юношами - в сочетании с третьей стадией системы "поток познания". Хотя она и была опубликована раньше этой книги, предполагалось, что ее будут читать после, т.е. "Слушая природу" - это третья книга серии.

Глава 1.

Учение с любовью.

Однажды прекрасным днем, когда небо сияло голубизной и по нему плыли белые пушистые облака, я отправился в лес с группой детей. Только что закончилась гроза, и лучи света, струившиеся между облаками, освещали лес. Все вокруг сияло. Казалось, что даже животные наслаждаются свежестью, которую приносит с собой гроза, потому что мы видели их повсюду.

Для проведения экологической экскурсии, от которой был бы толк, группа была несколько великовата - 37 детей. Но очарование облаков, похожих на башни, освещенные солнечным светом, деревьев и полян, заросших яркими цветами, сделали свое дело. Дети постепенно рассеялись по лесу и двигались маленькими группками. Каждая группа исследователей делала открытие за открытием, пока не наступил момент, когда я уже не мог откликнуться на все призывы детей, раздававшиеся со всех сторон. Не мог ответить на все вопросы, сыпавшиеся непрерывно, и не мог реагировать на все возгласы восхищения.

Я запомнил этот день как очень удачный опыт глубокого наслаждения природой вместе с другими людьми. Когда нам, руководителям, удастся создать атмосферу поиска и помочь детям получить непосредственный опыт общения с природой, жизнь людей непроизвольно меняется самым замечательным образом.

На той экскурсии я наблюдал, как изменялось отношение к природе Джека, самого младшего из мальчиков. Дома Джек был охотником, он часто стрелял в певчих птиц, рассматривая их просто как очень заманчивые движущиеся мишени. Мысль, что птички тоже были живыми существами, просто не приходила ему в голову, и, конечно, он не знал, что существуют законы, запрещающие убивать певчих птиц.

В конце экскурсии я попросил детей лечь на спину и посмотреть на ветви огромного дуба, раскинувшегося над нами. Наслаждаясь видом дерева с этой необычной точки наблюдения, мы слышали "тсит-тсит" - песенку стайки кустарниковых синичек - крошечных серо-коричневых длиннохвостых птичек, которые прилетели на соседние деревья. Я обучил детей очень простому, но тем не менее очень эффективному зову для птичек, который мы тут же стали применять (см. раздел "Подзывание птиц" в предыдущей книге).

Кустарниковые синички и другие маленькие певчие птички тут же откликнулись на наш призыв, и мы не были разочарованы. Стайка из 25 кустарниковых синичек подлетала все ближе и ближе, пока, наконец, они не оказались всего в нескольких метрах от нас и не уселись на ветви над нашими головами. Песенка этих синичек и призывы детей привлекли других птичек. Вскоре по нашему дубу сновали гаички, поползни и другие птички. Дети с наслаждением смотрели красочный спектакль, который разыгрывали птички-они пели и перелетали с ветки на ветку.

На наши призывы откликнулось более 50 птиц, и возбужденные дети захотели узнать их названия. Когда появилась птичка размером с Робина, с красной головкой и желто-черным опереньем, я сказал: "Это - танагра. Он прилетел из Мексики или стран Центральной Америки, чтобы вырастить своих птенцов здесь, в наших лесах". Большинство птиц находилось на дереве достаточно долгое время, чтобы я успел сообщить детям интересные факты о них и их жизни.

Пока мы наблюдали птиц вблизи, каждая птичка предстала перед детьми

как маленькое живое существо со своей индивидуальной жизнью. Все последующие дни недели дети живо интересовались птицами. Даже Джека глубоко затронуло общение с птицами, и как только он замечал новую птичку, то одним из первых прибегал ко мне с вопросами о том, как ее зовут и каков ее образ жизни.

Его отношение к птицам совершенно изменилось. Он начал ценить их как удивительную форму жизни, существующую на земле рядом с нами.

Выдающийся ботаник Либерти Хайд Бейли, основатель движения за изучение природы на рубеже веков, однажды сказал: "Бережное отношение ко всему живому есть высший результат познания". Если мы хотим сформировать бережное отношение к жизни, мы должны начать с восприятия, которое, в свою очередь, может привести к возникновению любви ко всем живущим, существам. Как только мы начнем ощущать нашу связь со всеми живыми существами, окружающими нас, наше поведение станет более гармоничным без всякого принуждения. Это гармоничное поведение будет для нас естественным, мы осознаем потребности всех живых созданий и начнем заботиться об их благополучном существовании.

Как выразился известный японский борец за сохранение природы Танако Шазо, "сохранение рек - это забота не самих рек, а человеческого сердца".

Недостаточно просто находиться на природе. Один из моих друзей понял это, когда отправился в поход со своим 8-летним сыном в канадские Скалистые горы. Они шли несколько часов и, наконец, оказались в таком месте, откуда можно было обозреть две долины, заполненные ледниковыми языками, и несколько высокогорных озер.

Отец воскликнул: "Ради такого зрелища стоило совершить этот поход!". Он хотел, чтобы его сын тоже наслаждался этим живописным видом, поэтому он предложил сесть и полюбоваться открывшимся зрелищем. Но мальчик, который носился как заведенный туда-сюда по тропе еще во время их подъема, посидел пять секунд и принялся снова бегать и скакать. Мой друг рассказывал, что ему хотелось плакать от бессилия. Понимая, как много теряет его сын, он был расстроен из-за того, что не знал, как передать мальчику свое восхищение красотой природы.

Все, кто любит природу, стремятся поделиться своей радостью и хотели бы знать, каким образом лучше всего передать это чувство другим. Но, как и мой друг, мы иногда чувствуем, что это не так просто - и я это тоже знаю. Я тоже сталкивался с этой проблемой, когда начинал работать учителем естествознания. Самая трудная задача - это направить неиссякаемую энергию детей в такое русло, чтобы их общение с природой приобрело глубокий смысл и было наполнено радостью.

В течение многих лет методом проб и ошибок я создал систему приемов обучения, которая сейчас занимает центральное место в моей работе. Вы, может быть, тоже пользуетесь этой системой. Возможно, вы тоже наткнулись на нее интуитивно, как и я, и, скорее всего, вы ее просто по-другому называете. В любом случае, система этих приемов поможет вам сделать ваши занятия более динамичными, веселыми и вдохновляющими. Только создав эту систему, я научился достигать самых высоких целей в моей работе учителя естествознания и притом с удивительным постоянством.

Обдумывая принципы своей работы и разъясняя их другим, я обнаружил, что их можно свести в очень гибкую систему. Я называю ее "поток познания"

потому, что с ее помощью можно расположить игры в определенной последовательности, которую можно сравнить с потоком, текущим в нужном направлении. Ценность потока познания заключается в том, что он показывает вам, с чего нужно начинать, учитывая настроение детей; как сделать так, чтобы дети с увлечением играли в игры; как вести их шаг за шагом через виды деятельности, сложность которых возрастает; как помогать детям приобретать непосредственный опыт общения с природой. Все это должно привести к формированию нового, наполненного радостью, восприятия и знания. Поскольку "поток познания" исключительно прост в применении и очень эффективен, я верю, что вы с большим удовольствием будете его использовать.

Глава 2.

Поток познания.

Естественные стадии формирования восприятия природы

Играя с детьми на природе в течение многих лет, я постепенно понял, что существует определенная последовательность использования различных игр и занятий, которая "работает" лучше всего, независимо от возраста детей, их настроения или физического состояния. Я убедился, что эта последовательность оказалась такой эффективной потому, что она находится в гармонии с определенными аспектами человеческой природы.

Со временем я распределил все игры на природе, которые придумал сам или которым научился у кого-нибудь, в соответствии с этим естественным путем познания. Я использую свою систему уже почти десять лет с огромным успехом, в совершенно непохожих ситуациях и с группами учеников различной национальности, возраста и социального положения.

Я называю эту систему "поток познания" потому, что она имеет 4 стадии, которые перетекают одна в другую естественно и плавно:

Стадия 1: пробуждение энтузиазма.

Стадия 2: сосредоточение внимания.

Стадия 3: приобретение прямого опыта.

Стадия 4: передача своего вдохновения (или впечатления) другим.

Теперь давайте рассмотрим поподробнее каждую стадию.

СТАДИЯ 1.

Без энтузиазма вы никогда не приобретете значимого опыта общения с природой. Под энтузиазмом я понимаю отнюдь не возбуждение, сопровождающееся громкими воплями и прыжками от радости, а спокойный напряженный личный интерес и повышенную готовность воспринимать новое. Без такого энтузиазма мы познаем очень мало.

СТАДИЯ 2.

Познание зависит от умения сосредоточить свое внимание. Одного энтузиазма совершенно недостаточно. Если наши мысли блуждают где-то, мы не можем динамично воспринимать окружающее - ни природу, ни что-нибудь еще. Поэтому мы должны сосредоточить наш энтузиазм на предмете познания.

СТАДИЯ 3.

По мере того, как мы постепенно концентрируем наше внимание, мы лучше начинаем воспринимать то, что видим, слышим, к чему прикасаемся,

запах чего ощущаем, или то, что мы получаем интуитивно. С помощью спокойного внимания мы можем лучше вписаться в ритм и жизнь природы, окружающей нас.

Сосредоточенное внимание создает внутренний покой и открытость, которые позволяют нам непосредственным образом познавать природу, преодолев господство устоявшихся стереотипов, созданных разумом. Поэтому во время третьей стадии мы приобретаем прямой опыт.

СТАДИЯ 4.

Опыт способствует возникновению более глубокого восприятия. Что я хочу этим сказать? В книге "Давайте наслаждаться природой вместе с детьми" я описал игру под названием "Неподвижная охота", во время которой "охотник" старается сидеть не шевелясь, а природа вокруг живет своей обычной жизнью. Давайте представим, что вы играете в "Неподвижную охоту" и прямо над вашей головой на дерево садятся птички. Оставаясь неподвижным, вы начинаете проникаться потрясающим чувством единства с жизнью, окружающей вас, словно вы совсем слились с пейзажем, и ощущаете жизнь через птичье пение, шелест травы или движение веток деревьев. Пребывая неподвижным, вы иногда можете ощутить огромную, охватывающую всего вас радость, или глубокое полное счастье, или всепоглощающее чувство красоты, или огромную творческую силу. Природа ВСЕГДА вдохновляет нас, и только наш суетливый ум не позволяет нам слишком часто с радостью осознавать это.

Учитель может способствовать усилению в своих учениках чувства вдохновения, рассказывая истории о природе, которые возвышают и вдохновляют душу, или истории из жизни великих натуралистов и борцов за сохранение природы.

Я называю четвертую стадию "передачей своего вдохновения" потому, что когда мы передаем что-нибудь, мы усиливаем и проясняем для себя наш собственный личностный опыт.

Познание с помощью естественного потока "Поток познания" позволяет вам создать бесконечное количество приемов познания природы, каждый из которых идеально соответствует существующим обстоятельствам, при этом у вас не будет двух совершенно одинаковых приемов. Основанная на нескольких очень простых принципах, эта система не является жесткой. Вы можете применять "поток познания" для игр и занятий, описанных как в моих книгах, так и в других известных вам источниках.

Я с успехом использовал "поток познания" для проведения занятий, которые продолжались от получаса до целого дня. Я применял его в помещении, когда за окнами лил дождь, и на улице, когда светило солнце. Эта система очень гибкая, поскольку она дает вам возможность соответствующим образом реагировать на потребности момента. Цель "потока познания" - дать каждому действительно возвышающий душу опыт общения с природой. После каждого занятия, на котором был успешно применен "поток познания", каждый участник очень тонко и радостно ощущал в себе новое чувство единства с природой и сопереживания всему живущему. Вы также обнаружите, что ваши ученики с большим интересом начнут слушать научное объяснение различных природных событий и явлений, если сначала вы поможете создать им у себя настроение активного восприятия и вдохновения.

Пример удачной экскурсии, на которой был применен "поток познания".

Несколько лет назад одна местная школа попросила меня провести

экскурсию с небольшим классом начальной школы, направленную на формирование восприятия природы. В назначенный день погода была безумно жаркая. В довершение ко всему моя экскурсия должна была состояться сразу же после обеда; кроме того, это был последний день учебного года, и дети, которые накануне очень поздно легли спать, были очень вялыми и сонными. Когда учитель объявил, что настало время идти на улицу и поиграть в "природные" игры, у них не было даже сил ворчать: "я не хочу", "на улице слишком жарко", "я устал", "все должны идти?"

Я пригласил фотографа, чтобы он пошел с нами и сделал несколько снимков. Но я уже начал сомневаться в том, что у нас что-нибудь получится. Приведенная в книге фотография (иллюстрация) очень хорошо показывает, в какой апатии находились дети в начале. Я понял, что прежде всего мне нужно будет помочь детям стряхнуть сонное оцепенение. Я вывел их на улицу, и мы стали играть в игру "Части тела животного". Дети выбрали животное, и я попросил, чтобы каждый подумал, какую часть тела он будет изображать. Они выбрали скорпиона. Когда дети выстроились, изображая его туловище, хвост и клешни, и стали двигаться и действовать так, как обычно ведет себя скорпион, у них появилась энергия и признаки возбуждения. Они уже не жаловались и не переминались с ноги на ногу, молча протестуя против нежеланной деятельности. Вскоре дети так развеселились, что с нетерпением стали ждать, в какие же еще игры я предложу им поиграть.



Подпись 1: Жаркий июльский день. Уставшие дети, которым ничего не хочется делать, - какое неудачное начало!

Подпись 2: "Посмотрите, как изменились позы детей и выражение их лиц. Игра "Части тела животного" пробудила их энтузиазм. Здесь они изображают скорпиона".

Затем мы сыграли в "Пирамиду жизни" - игру первой стадии (пробуждение энтузиазма), в которой дети изображают пищевые цепи. На нижнем уровне этой цепи находятся растения, затем идут травоядные, а затем - плотоядные животные.

В игре "Пирамида жизни" я прошу детей, чтобы они подумали, какое растение или животное (травоядное или плотоядное) они будут изображать. Весь секрет заключается в том, что вначале вы не говорите участникам, что они должны будут построить пирамиду, у которой внизу располагаются растения, а вверху - львы и тигры! Стройте пирамиду на мягкой поверхности, чтобы, когда в конце игры она неизбежно развалится, никто не ушибся. И не стройте пирамиду больше, чем из трех уровней. Дети с какими-либо физическими недостатками могут поддерживать пирамиду или помогать другим занять свое положение.

Поскольку было слишком жарко для того, чтобы играть в подвижные игры, и поскольку дети наслаждались прогулкой и уже были готовы к играм, в которых требуется обостренная чувствительность и размышления, мы стали играть в игру второй стадии (сосредоточение внимания): игру в звуки. В этой игре дети на одну или две минуты закрывают глаза и поднимают палец всякий раз, когда слышат какой-нибудь звук в природе. После этого мы обсуждаем услышанные звуки.



Подпись 3: "Наконец, дело пошло. Дети с удовольствием играют в "Пирамиду жизни", с помощью которой они много узнают о пищевых цепях".



Подпись 4: "В "Игре в звуки" мы концентрируем свое внимание на звуках, рождающихся в природе вокруг нас".



Подпись 5: "Игра в "Фотографа" всегда является любимой игрой детей, потому что она дает необычное, свежее восприятие природы".



Подпись 6: "Игра в таинственное животное вызвало активный интерес детей к новому для них животному. На фотографии они изучают рисунок этого животного".

Потом мы играли в игру "Фотограф", которая относится к играм третьей стадии (приобретение прямого опыта). Дети делятся на пары: один играет роль фотографа, другой - фотокамеры. "Камера" сидит с закрытыми глазами до тех пор, пока "фотограф" не "снимет" какой-нибудь интересный или красивый природный объект или сцену, нажимая ухо "камеры" в течение трех-пяти секунд. "Камера" в этот момент открывает свой "затвор" (глаза). "Камеры" видят мир в очень необычном свежем ракурсе, потому что время, когда глаза у "камеры" открыты, очень короткое, и за это время рассудок не успевает вмешаться в восприятие.

Как видно по фотографиям (иллюстрациям), дети увлеклись играми и получили от них удовольствие.

К этому времени температура воздуха поднялась выше 37 С, поэтому мы спрятались в роще из дубовых и земляничных деревьев. Теперь мы перешли к играм третьей стадии (получение прямого опыта). Мы стали играть в "Таинственное животное". Вы просите детей закрыть глаза и начинаете описывать какое-то животное, не называя его имени (выбирайте животных, у которых необычные черты и своеобразное поведение). Во время своего рассказа вы отправляетесь вместе с детьми в воображаемое путешествие в страну, где живет это животное; описываете место его обитания; рассказываете, как выглядит это животное, как оно добывает пищу, как ведет себя и т.д. Окончив свою историю, раздайте детям бумагу и карандаши и попросите их нарисовать это животное по вашему описанию.

Во время этой игры и взрослые, и дети оказываются полностью поглощенными отгадыванием животного. Элемент тайны возбуждает любопытство слушателей, они напряженно слушают вас и пытаются отгадать, о ком идет речь. В процессе этой игры дети узнают очень много нового.

В моей группе дети сидели абсолютно неподвижно, пока я описывал животное. Когда я вытащил картинку кенгуровой крысы, живущей в пустыне, они подошли поближе и стали с большим интересом изучать, насколько их рисунки соответствуют истинному облику животного.

После этой игры дети расслабились и готовы были слушать меня бесконечно. И я закончил нашу прогулку, рассказав им интересные и поучительные эпизоды из жизни естествоиспытателей и путешественников.

Как вам может помочь "поток познания"

На улице существует очень много помех, из-за которых внимание ваших слушателей может рассеиваться. Это машины, различные механизмы и даже человеческие голоса. Кроме того, детям может быть холодно, они могут думать о своих проблемах. Преимущество "потока познания" заключается в том, что он помогает слушателям освободить свое внимание так, чтобы они смогли расслабиться, повеселиться и испытать наслаждение от общения с природой.

Сильный стрежень реки увлекает за собой медленные вихри, образующиеся у речных берегов. Аналогичным образом, когда вы предлагаете людям поиграть на природе в различные игры, наполняющие энергией тело и ум,

это сильное энергетическое поле, создающееся в игре, смывает все личные проблемы и улучшает настроение. Освободившись от забот, люди с энтузиазмом получают новый, ни с чем не сравнимый опыт.

ЧЕТЫРЕ СТАДИИ ФОРМИРОВАНИЯ ВОСПРИЯТИЯ ПРИРОДЫ

Давайте поподробнее изучим "поток познания" и посмотрим, какие виды игр лучше всего применять на различных стадиях.

СТАДИЯ 1. ПРОБУЖДЕНИЕ ЭНТУЗИАЗМА

"Ничто так не заражает, как энтузиазм... Это сам дух искренности, и правда не добывается соoivl побед без него". (Балвер Литтон)

Как можно понять из названия, эта стадия - стадия подвижных игр. Веселые игры и занятия заряжают энергией. Вы поймете, что достигли цели, когда увидите, что все играют с радостным энтузиазмом.

В первой книге я назвал игры стадии 1 играми выдры, потому что выдра - это единственное животное, которое играет на протяжении всей своей жизни. Помимо радости и веселья, стадия энтузиазма дает людям ощущение близости друг к другу. Эта стадия формирует базу готовности и энтузиазма, на которой вы можете строить более глубокое и более содержательное здание опыта и знаний.

При проведении экскурсии на природу огромную роль играет хорошее начало, потому что люди в первые же минуты решают, будет им интересно или нет. Начав с подвижных игр, вы будете иметь больше шансов вовлечь всю группу в ваши занятия.

Многие люди сопротивляются всему новому. Для того, чтобы увлечь их играми, в которых требуется участие органов чувств, вы сначала должны убедить их, что им будет очень интересно - другими словами, что, по крайней мере, в этом случае "новое" будет эквивалентно "веселому". Первая стадия создает такой настрой. Конечно, взрослые и подростки могут принять позу равнодушных наблюдателей, чего, скорее всего, не будут делать маленькие дети. Но неоднократно - с помощью первой стадии мне удавалось переломить настроение даже самых скептических людей.

Игры "Борьба диких животных" и "Ключ к отгадке животного" прекрасно помогают взломать лед недоверия и вовлечь пассивные группы в игру. "Борьба диких животных" незаменима для создания атмосферы веселья. Для этой игры прикрепите к спине каждого участника картинку с изображением какого-нибудь животного, а потом предложите ему задавать вопросы окружающим, пока он не выяснит, что он за животное. Только очень немногие люди могут оставаться равнодушными и отстраненными, когда все другие вокруг смеются и хохочут, узнав, что они скунсы или канюки. Игра "Ключ к отгадке животного", которая описывается в этой книге ниже, тоже хорошо "работает", и на нее уходит меньше времени, чем на "Борьбу диких животных".

У детей начальной школы почти всегда избыток энергии. Стадия энтузиазма поможет им упорядочить расход этой энергии. После того как вы завоюете их внимание несколькими подвижными играми стадии 1, вы можете переходить на более высокий уровень веселья и предлагать им более сложные задания. Как только они поймут, что вы - человек, с которым очень весело, они будут с нетерпением ждать, что вы им еще предложите.

Эффект сосредоточения внимания, который имеют эти игры, снимает потенциальные проблемы с дисциплиной еще до их появления. Дети так

погружаются в веселье, что у них просто не остается времени на непослушание.

Магическая сила игр первой стадии никогда не переставала изумлять меня. Я играл в них в Японии, где игры продемонстрировали все свои возможности, несмотря на то, что мне приходилось общаться с аудиторией через переводчика. Группа, состоявшая из одних взрослых, с серьезными лицами стояла и вежливо слушала переводчика. После короткого вступительного слова, я предложил поиграть в "Борьбу диких животных" и описал условия игры. Не зная, чего можно ожидать от этой мрачной, очень воспитанной группы, я вздохнул с облегчением, когда во время перевода все унылые лица вдруг расцвели улыбками радостного ожидания. Я почти физически ощущал, как группа заряжается энергией, приобретая состояние такого энтузиазма, который не угасал в течение всего дня.

Позже эти взрослые наблюдали, как я работал с группой, состоявшей из пятнадцати доброжелательных второклассниц и пяти десятилетних мальчиков. Мальчики были чересчур подвижны - они постоянно толкали и пихали друг друга и непрерывно высказывали свои замечания.

Для того чтобы создать в группе настроение веселья и сотрудничества, мне нужно было завоевать интерес мальчишек. Я пресек их поддразнивание, поставив всех в круг. Когда круг образовался и все дети держались за руки, я, по крайней мере, внешне овладел ситуацией. Я рассказал детям о правилах игры в "Мотыльков и летучих мышей". Пять мальчиков должны были изображать мотыльков, а я - летучую мышь. Когда я "летал" внутри круга с завязанными глазами, я мог полагаться только на свой "радар" для того, чтобы поймать добычу - мотыльков. Каждый раз, когда я произносил слова "летучая мышь", они должны были отвечать "мотылек", а я пытался схватить кого-нибудь, ориентируясь по слуху. Все мотыльки испытывали восторг, а для девочек это тоже было хорошее развлечение. Мы играли в течение десяти минут, и к концу игры всем детям было очень весело. Они с нетерпением ждали, что я им еще предложу.

Описанные выше примеры показывают, как важно правильно выбрать первую игру. Вы должны выбирать именно такую, которая лучше всего подходит данной группе. "Борьба диких животных" дала возможность взрослым повеселиться и зарядиться энергией, не задевая их чувство собственного достоинства. Для взрослых, вероятно, не совсем подошла бы шумная, требующая больших затрат энергии игра в "Летучую мышь и мотыльков". Но если бы я предложил детям поиграть в "Борьбу диких животных", у мальчиков было бы много возможностей отвлекаться от игры и устраивать свалку.

Когда вы научитесь хорошо играть в игры и приобретете, опыт общения с группами различных возрастов, то легко станете понимать, что именно больше подходит для той или иной группы и какую игру для начала надо выбрать.

СТАДИЯ 2. СОСРЕДОТОЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ

Еще будучи маленьким мальчиком, Джордж Вашингтон Карвер, великий американский ботаник, очень тонко разбирался в тайнах растений. Он стал известен в своем родном городе как "доктор растений", благодаря своей необыкновенной способности совершенно точно устанавливать, что случилось с тем или иным растением и прописывал необходимое лечение, полагаясь на свою интуицию. Люди поражались глубине знаний Карвера особенно потому, что, являясь по происхождению рабом, получившим свободу, он никогда не ходил в

школу.

Что касается маленького Джорджа Карвера, то дело обстояло очень просто. Когда окружающие изумлялись его способности, он обычно говорил: "Люди просто СМОТРЯТ на свои цветы. Но они не ВИДЯТ их, иначе они бы знали, что случилось с их растением, так, же хорошо, как я".

Если мы сосредоточим все свое внимание на объекте нашего наблюдения, подобно Д.В. Карверу, мы увидим природу новым, свежим взглядом. В конце стадии пробуждения энтузиазма люди обычно испытывают радостное возбуждение, они чувствуют себя свободными и полными сил. Теперь вы можете постепенно фокусировать их энергию в одну точку. Для этого, и предназначены игры, в которых люди успокаиваются и включают свое внимание. Игры второй стадии (сосредоточение внимания) помогают развивать в людях спокойствие и способность к восприятию.

Для того чтобы, обратить наше внимание на природные объекты, надо успокоить свой ум. Но если сразу, же перейти к спокойным играм, многие люди не смогут получить от них настоящего удовольствия, поскольку они продолжают находиться в возбужденном состоянии. Вторая стадия служит мостом между энергичными подвижными играми и играми, в которых требуется большая концентрация внимания и покой.

Игры второй стадии очень просты, но вместе с тем исключительно эффективны. Они не только помогают людям стать более наблюдательными, но позволяют настроить ваш ум и сердце на восприятие красоты природы.

Со временем вы научитесь без труда придумывать свои собственные игры на внимание, которые будут ничуть не менее эффективными, чем те, которые я описываю в этой книге. Хитрость состоит в том, чтобы из всех чувств выбрать какое-то одно (осознание, зрение, слух) и придумать оригинальный способ заставить игроков сконцентрироваться на нем.

Хороший пример игры, в которой используется зрение, это игра "Неприродная тропа". В этой игре вы размещаете вдоль тропинки предметы, сделанные человеком, и предлагаете игрокам их найти. Некоторые предметы очень легко заметить, другие (например, большой ржавый гвоздь) - гораздо труднее, потому что они сливаются с окружающим фоном.

Нужно размещать предметы так, чтобы игроки потрудились для того, чтобы найти их все. Это поможет развивать наблюдательность, попутно сосредотачивая внимание. Одна учительница рассказывала мне, что однажды она забыла пометить конец двадцати пятиметровой тропинки, и ее ученики с напряженным вниманием прошли еще 600 м, разыскивая предметы, прежде чем она поняла, в чем дело, и вернула их назад.

Одна из моих самых любимых игр на внимание – это "Игра в звуки". Вы выбираете с детьми удобное место и садитесь близко друг от друга, затем закрываете глаза и поднимаете вверх кулаки. Каждый раз, когда до вашего слуха доносится звук, вы разгибаете один палец. Слушайте 8 течение примерно двух минут, а затем попросите всех по очереди рассказать о том, кто какие звуки слышал. "Игра в звуки" короткая и интересная, она очень хорошо помогает сконцентрировать внимание игроков. Она также помогает им успокоиться после подвижных игр первой стадии и готовит их к прослушиванию историй или к разговору о естественнонаучных проблемах. Эта игра также дает людям свежий опыт восприятия интересных, красивых звуков природы.

Другая моя любимая игра - "Карта звуков", которую я подробно опишу

ниже. Вы даете игрокам карточки и карандаши и просите сесть подальше друг от друга, для того чтобы почувствовать себя в одиночестве. На карточке каждый игрок рисует карту местности и в центре ставит значок "х", обозначая свое местоположение.

Когда игрок слышит звук, он отмечает место, откуда исходит звук, на карте, стараясь правильно оценить, с какой стороны раздался звук и каково примерно расстояние до его источника. Источники звука надо отмечать, используя собственные условные обозначения. Но самое важное - сконцентрировать внимание на процессе слушания. Подобно "Игре в звуки" "Карта звуков" позволяет игрокам легко и естественно воспринимать все, что их окружает.

Стадия сосредоточения внимания не должна продолжаться долго - достаточно 5-15 минут. (Продолжительность игр устанавливайте сами, в зависимости от природного окружения, возраста и настроения игроков). Если обстановка вокруг вас действительно захватывающая: например, вы находитесь в заповеднике и у вас над головой летают тысячи водоплавающих птиц, - вы можете вообще обойтись без игр второй стадии. Само волшебство природы захватит ваших слушателей, и с вашей помощью они с радостью будут впитывать впечатления от окружающей их красоты.

А что вы будете делать, если вы окажетесь в такой ситуации, в которой однажды оказался я, - мне нужно было помочь получить опыт общения с природой тридцати детишкам, собравшимся в центре квартала на бетонной площадке, на которой росло одно единственное чахлое деревце. Вам придется потратить много времени, чтобы пробудить их интерес, прежде чем вы сможете им увидеть это дерево новыми глазами. (Кстати, если вы когда-нибудь окажетесь в такой ситуации, я рекомендую вам поиграть с детьми в "древесные игры", которые я описываю в этой книге ниже).

Очень важно на этой стадии внимательно следить за уровнем энтузиазма и уровнем восприятия в группе. Задавайте себе вопрос: "Готовы ли они к более "тонким" играм или нет?". Если ваша группа еще не готова, задайте себе такой вопрос: "Какие еще игры можно использовать, чтобы повысить их энтузиазм и помочь сконцентрировать внимание?".

СТАДИЯ 3. ПОЛУЧЕНИЕ ПРЯМОГО ОПЫТА

"Никакие слова никогда, не смогут передать красоту этих гор... Посмотрите с какой готовностью предстает Природа перед фотографами. На Земле нет таких химических веществ, которые сравнялись бы чувствительностью с человеческой душой. Нужны только способность наблюдать и чистота, помыслов ". (Джон Миур)

Однажды в сумерках я шел с группой подростков по лесу. Мы ступали босыми ногами по тропинке почти в полной тишине, чувствуя, как на усталую землю спускается ночь. Поскольку мы вели себя тихо и никому не создавали угрозы, животные, которых нам удалось заметить, по-видимому, совершенно нас не боялись. Бросив на нас быстрый любопытный взгляд, они спокойно отправлялись дальше по своим делам. Вечер был безмятежный, звери вели себя естественно и спокойно -мы остро ощущали свою гармонию и единство со всем миром.

Во время движения я заметил, что мальчик по имени Гэри неотрывно смотрит на летучих мышей, которые летали вокруг нас и часто резко падали

вниз, как будто хотели напасть. Позже, когда мы стали обмениваться впечатлениями, Гэри сказал, что он очень боялся летучих мышей, но ночь была такой умиротворяющей, что он понял, что может наблюдать за ними, не испытывая страха. Мальчик добавил, что он даже наслаждался их красивым, грациозным полетом.

Спокойная открытость миру помогла Гэри преодолеть свой страх и даже начать восхищаться летучими мышами. Много раз в своей жизни, а также на опыте других, я убеждался, что непосредственный опыт общения с природой раскрывает сердца людей. Поэтому, когда я готовлюсь к очередному походу, я изучаю ту местность, по которой мы пойдем, и выбираю те места, где люди могут получить очень яркие впечатления. Затем я так подбираю игры, чтобы все члены группы смогли воспринять своими органами чувств какой-нибудь аспект природного окружения. Вот пример:

Однажды я отправился со своими друзьями, которых было человек тридцать, на пикник в лес из красных деревьев в Калифорнии. Я почувствовал, что всем хотелось каким-нибудь образом ощутить свою "связь" с этими замечательными деревьями. Я протянул веревку вдоль нашей тропинки, все завязали глаза, и я провел их по многим очень интересным местам, которые мои друзья исследовали с помощью своих рук, ушей и носов. Я привязал веревку так, чтобы этот поход превратился в игру, - в нем было много захватывающих поворотов и петель. Мои товарищи пробирались сквозь густые заросли деревьев, переходили через водопад и пересекали ярко освещенные солнечными лучами поляны.

Наконец, мы добрались до кульминационного пункта нашей прогулки. Здесь было темно и очень-очень тихо. Некоторые подумали, что они попали в пещеру. Они больше не слышали ни пения птиц, ни свиста ветра. Земля под ногами была очень твердой. По мере продвижения вперед моим друзьям пришлось сначала согнуться, а затем ползти на четвереньках по твердой, гладкой поверхности. Все дальше и дальше веревка уводила их в неизвестность. Некоторые испугались, но я успокоил их, сказав, что они находятся в безопасности, и подбодрил их, чтобы они следовали дальше. Они двигались вперед очень осторожно, вытянув руки. По мере сужения отверстия, они чувствовали, как их руки касаются шероховатой поверхности стены. Несколько раз тишину нарушало чье-нибудь восклицание - кто-нибудь из группы высказывал свою догадку, где они находятся. Наконец, веревка вывела через маленькое квадратное отверстие на яркий солнечный свет.

Мы вернулись к исходному пункту нашего путешествия, где все сняли свои повязки и снова повторили свой путь, чтобы увидеть, где им пришлось побывать. Те, кто еще не догадались, были в восторге, когда узнали, что они проползли внутри огромного полого ствола упавшего красного дерева. Мои товарищи залезли внутрь ствола у его основания, прошли, а потом проползли, почти двенадцать метров и вылезли в квадратное отверстие, прорубленное в дереве. Они были поражены огромными размерами дерева и очень долго внимательно его изучали.

Если бы я просто подвел участников похода к дереву и рассказал о его возрасте, высоте и о том, как оно размножается, они бы выслушали все это с вежливым интересом; они могли бы даже потрогать дерево руками и представить себе, как оно росло. Но столкнувшись с ним в обстановке таинственности, они были потрясены этим гигантским, очень старым деревом,

которое когда-то было живым существом и лишь совсем недавно упало на землю. Многие из моих друзей долго сидели, молча, разглядывая этого первобытного поверженного гиганта.

Хотя третья стадия (получение прямого опыта) и вторая стадия (концентрация внимания) очень похожи, они отличаются тем, что огромная сила игр третьей стадии заставляет людей непосредственно слиться с природой. Например, если заблокировать органы зрения, то это позволит обострить работу других органов чувств и поможет им воспринимать окружающий мир по-новому. Каждая игра, направленная на получение прямого опыта, заставляет обостренно работать один или два органа чувств. См., например, игры: "Как подзывать птиц"; "Слепая гусеница"; "Фотограф".

Даже в городских парках можно придумать много интересных игр. Главное - нужно подходить к этому делу творчески. Методика "потока познания" создавалась именно с учетом таких трудных ситуаций. Если идет дождь и вам нужно проводить занятие в помещении, вы все равно можете использовать стадии "потока познания". Существует много игр, которые позволят вашим слушателям с удовольствием погрузиться в мир природы с помощью своего воображения. Для примера смотрите игры "Воображаемое дерево" и "Загадочное животное". Они описаны в этой книге ниже.

Прямой опыт общения с природой позволяет нам глубоко постичь сам дух природы. Он помогает нам обнаружить глубинный, внутренний смысл - т.е. понять, что мы тоже принадлежим природе. Если люди хотят развить в себе чувство любви к Земле, если они озабочены ее судьбой, то должны иметь этот прямой опыт. В противном случае, их знания так и останутся теоретическими, не связанными с жизнью и никогда их глубоко не затронут.

После глубокого, непосредственного общения с природой, разум обретает спокойствие и способность к восприятию, он полностью сосредотачивается на переживаемом мгновении. Прямое общение с природой пробуждает чувство удивления. Оно позволяет нам осознать и почувствовать другой мир. С помощью познания через прямой опыт мы расширяем наше восприятие и включаем в него окружающий мир. Только таким образом можем мы в действительности познать природу.

Торо сказал: "Только забывая о себе, можно приблизиться к Богу". Это же справедливо и в отношении природы. В играх третьей стадии люди выходят за пределы своего маленького мирка. Они вылупляются из тесного кокона себялюбия и обнаруживают более богатый, огромный мир, полный гармонии.

СТАДИЯ 4. РАЗДЕЛЕННОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

"Разделенная радость - радость вдвойне". (Гете)

К концу третьей стадии ваши слушатели приходят в спокойное приподнятое состояние. Теперь они готовы слушать рассказы о благородных идеях известных натуралистов, борцов за сохранение природы и экологов. Они находятся в нужном настроении для таких занятий, в которых природа помогает нам раскрыть свои сердца и наполнить их вдохновением.

Это также весьма подходящее время для того, чтобы люди обсудили свои впечатления, полученные в играх предыдущих стадий. Когда люди делятся своими впечатлениями, это усиливает чувство восхищения в каждом из них и сплачивает всю группу. Простые игры стадии вдохновения также дарят участникам чувство близости и единства. Руководитель узнает, о чем думали его

слушатели и что они чувствовали во время игр, и это порождает у него много идей о том, как лучше проводить такие занятия в будущем.

Игры и занятия стадии разделенного вдохновения очень просты. В игре "Воображаемое дерево" игроки представляют себе, как они превращаются в деревья. Они мысленно переживают все то, что происходит с деревьями в течение года. Игра "Воображаемое дерево" заканчивается тем, что все игроки ложатся на спины и устремляют свои взгляды сквозь ветви листопадного дерева. Пройдя через стадии ощущения внутренней силы зимой и обновления весной, вся группа чувствует покой и прилив энергии.

После того, как игроки с удовольствием полежат на спине, наблюдая, как качаются ветки, я прошу все "деревья" сесть и выразить в трех словах, трех фразах или в одном предложении, что они чувствовали, будучи деревьями. Вот примеры тех предложений, в которых люди выражали свои ощущения: "Я чувствовал, как Солнце питает меня энергией и как я сливаюсь с жизнью леса, окружающего меня"; "Зимой я чувствовал себя в безопасности и ничего не боялся, даже сильного ветра, - ведь у меня такие могучие корни"; "Прилив жизненных сил... чувство общности... возрождения"...

Вы можете попросить людей изобразить то, что они видели или чувствовали, пока были вместе, в пантомиме. Одни члены группы могут разыграть свои впечатления, а остальные должны догадаться, что им показывают. Если никто не догадается, попросите актеров рассказать, что они хотели изобразить. Если группа сплотилась и пережила замечательные мгновения, сила разделенных чувств будет очень велика.

Как-то раз после занятия, проведенного по методике "поток познания", я со своими слушателями сидел на берегу огромного болота во время заката. Мы долго наблюдали, как садится солнце, а затем изобразили закат в пантомиме сразу же после того, как солнце скрылось за горизонтом.

Двенадцатилетняя девочка забралась на вершину дамбы, повернулась лицом к нам и, сцепив руки над головой, подняла их, сделав круг. Какое-то мгновение она стояла, улыбаясь, а потом медленно спустилась спиной вперед по противоположной от нас стороне дамбы и исчезла из виду. Ее изображение заката было таким совершенным, что оно тронуло всех, напомнив о том прекрасном зрелище, свидетелями которого мы только что были.

Я часто поражался, как разделение чувств с другими людьми выявляет в человеке самое хорошее. Так случилось с одним из наиболее трудных классов, который мне пришлось учить. Этот класс состоял из тридцати английских подростков, выросших в одной из трущоб Лондона. У некоторых из них были переливающиеся всеми цветами радуги прически в виде шипов. У других через щеку были продеты булавки, а на спинах курток написано "Убей!".

Мне никогда в жизни не приходилось работать с подобной группой! Я был поражен и обрадован, когда увидел, что даже этих ожесточившихся подростков захватили игры "потока познания". К конубегаешь простою нашей прогулки они, казалось, позабыли свои грубые, дерзкие выходки, их циничное отношение к миру было смягчено чувством гармонии, возникшим во время игр на природе.

В этом случае было очень важно предоставить подросткам возможность разделить свои чувства с другими. Они рассказали о своем глубоком чувстве признательности, о беспокойстве за судьбу Земли. Их учительница сказала, что она не припомнит, когда эти мальчики последний раз открывали свои сердца и относились друг к другу с уважением.

Вы можете закончить прогулку рассказами о жизни Природы или историями из жизни великих естествоиспытателей. Особенно я люблю рассказывать историю о Элзеаре Буффье, прочитанную мной в книге "Человек, который посадил Надежду и вырастил Счастье". В ней рассказывается о том, как один человек без чьей-либо помощи вернул жизнь умирающей земле (этот рассказ есть в данной книге).

Я также люблю рассказывать о жизни Джона Миура. Вы увидите, что истории из его жизни очень вдохновляют людей. Дети обожают слушать о захватывающих приключениях Миура среди дикой природы и о его нежных чувствах к животным. Подростки и взрослые с большим пониманием относятся к его личной философии и к глубокому, мистическому чувству единства всех форм жизни.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Не следует думать, что "поток познания" можно применять только для изучения природы. Это прекрасный метод при изучении других предметов. Четыре стадии этого метода помогут вам правильно оценить интерес, проявляемый к вашему предмету учащимися, и расположить учебный материал в такой последовательности, которая позволит пробудить творческие силы детей.

Предположим, вы изучаете с детьми историю исследования Африки. Можно дать детям великолепный шанс получить "прямой опыт" с помощью их воображения. Для того, чтобы воссоздать обстановку африканских джунглей, вы можете включить негромкую африканскую музыку в качестве фона, а сами в это время будете читать отрывки из дневников исследователей Африки. Для того чтобы разбудить любопытство и сконцентрировать внимание детей, можно предложить им послушать записанные на пленку звуки экваториального дождевого леса и попросить детей посчитать, сколько звуков, издаваемых разными животными, они услышат.

Одна моя знакомая учительница провела такой урок по изучению экваториальных лесов, что дети запомнили его на всю жизнь: она закрыла окна, ключила обогреватель и прибор, повышающий влажность воздуха, развесила везде растения. Так ей удалось воссоздать жаркую и влажную атмосферу экваториального леса. Потом она попросила детей найти спрятанные среди растений картинки с изображением животных, обитающих в этих лесах.

Не всегда можно целиком применить всю методику "потока познания", но знание всех стадий необходимо, даже если вы используете только одну или две из них. Например, при подготовке к сочинению, можно использовать упражнения, развивающие воображение, аналогичные описанным выше. Они помогут сделать язык творческих работ более богатым и живым.

Давайте представим себе такую ситуацию: послеобеденное время, все устали. Для того, чтобы "подзарядить" детей энергией для дальнейшего обучения, поиграйте в игры первой стадии - вы "встряхнете" ваших учеников и улучшите их настроение. Если дети слишком расслабятся, поиграйте в игры второй стадии (сосредоточение внимания) - и вы "соберете" внимание детей.

Хорошие учителя всегда тонко чувствуют изменение настроения детей и соответствующим образом изменяют свой подход к ним. Удачное применение "потока познания" зависит от того, насколько чутко вы реагируете на настроение своей группы. Вы должны уметь менять свои планы, если увидите, что для

направления внимания и интереса детей на более высокий уровень деятельности нужно применить другие приемы.

Недавно я разговаривал с одной женщиной, которая когда-то работала натуралистом в национальном парке "Большой Каньон". Она сказала, что ее всегда удручал тот факт, что она не могла пробудить в туристах то чувство вдохновения, которое рождал в ней Каньон, - туристов ничего не интересовало. Она сказала, что всегда ощущала, что просто "тащит" их на своем энтузиазме. Туристы кое-что запоминали из ее рассказов, но ей этого было мало, потому что она чувствовала, что навязывает им свои идеи.

Моя подруга понимала, что ее энергия тратится напрасно и не возвращается к ней назад. После экскурсий она всегда чувствовала себя, как выжатый лимон. Хорошее обучение - это диалог, когда люди отдают что-то друг другу и получают что-то взамен.

Если мы пытаемся поделиться своим вдохновением, используя только вербальный способ (т.е. с помощью рассказа), мы, конечно, кое-чего добиваемся. Но для того, чтобы вызвать у людей глубокое, длительное чувство - к природе или к другому предмету - мы должны предоставить им возможность получить свой собственный опыт.

Когда я разговаривал с моей подругой-натуралистом из Каньона, я понял, что она говорила о своей любви к этому месту, пытаясь пробудить в других людях те же чувства, не дав им возможность получить прямой опыт. Поэтому не удивительно, что ее аудитория была такой пассивной и вялой! Она бы получила больше удовольствия от своей работы, если бы с самого начала распознала отсутствие опыта у своих слушателей и чисто пассивный интерес. Тогда она бы потратила какое-то время, чтобы пробудить в них восхищение Каньоном, затем бы занялась концентрацией их внимания, этим подготавливая почву для тех занятий, которые позволили бы слушателям приобрести прямой опыт. Моя приятельница могла бы закончить прогулку, попросив всех поделиться своими мыслями и рассказами.

Слово "образование" ("education") в английском языке произошло от греческого слова, означающего "порождать, вызывать". Когда учащиеся получают знания через посредство собственного опыта, а не пассивного слушания, тогда уроки действительно становятся полезными, а знания приобретаются с легкостью. Прямой опыт необходим как при занятиях в классе, так и на свежем воздухе.

Обучение через приобретение опыта - это отнюдь не новая идея. Однако уникальность "потока познания" заключается в том, что в нем описаны стадии, через которые нужно пройти, чтобы возникло такое состояние ума, при котором воздействие прямого опыта будет наиболее глубоким. Этот прием помогает людям стать более восприимчивыми к природе и позволяет добиться этого быстро и эффективно. Поскольку эта методика создавалась с учетом особенностей человеческой психологии, ее можно творчески применять в любой сфере - начиная от классных комнат и кончая вашей личной жизнью.

КАРТА "ПОТОКА ПОЗНАНИЯ"

Стадия 1: Пробуждение энтузиазма.

Какие качества пробуждает: энергию и готовность воспринимать новое.

Достоинства:

-основана на любви детей к игре;

- создает атмосферу энтузиазма;
- динамическое начало приводит к тому, что все говорят: "Да!";
- развивает готовность воспринимать новое, побеждает пассивность;
- вовлекает всех детей в игру;
- поглощает все внимание детей (сводит к минимуму все проблемы с дисциплиной);
- создает контакт .с обучающим;
- создает хорошую динамику в группе;
- указывает направление познания и его структуру;
- готовит детей к другим, требующим большей тонкости восприятия занятиям.

Стадия 2: Сосредоточение внимания.

Какие качества пробуждает: восприятие. Достоинства:

- увеличивает продолжительность периода сосредоточения внимания;
- углубляет восприятие за счет концентрации внимания;
- направляет энтузиазм, возникший во время первой стадии, в позитивное русло;
- развивает наблюдательность;
- умиротворяет разум;
- развивает восприимчивость к различным аспектам природы

Стадия 3: Получение прямого опыта.

Какие качества пробуждает: увлеченность.

Достоинства:

- люди учатся лучше, когда совершают свои собственные открытия;
- дает прямое, основанное на опыте, интуитивное знание;
- развивает способность удивляться, сопереживать и любить;
- развивает личностное отношение к экологическим идеалам.

Стадия 4: Передача своего вдохновения другим.

Какое качество пробуждает: идеализм.

Достоинства:

- проясняет и усиливает личный опыт;
- дает примеры вдохновляющего образа жизни;
- усиливает чувство равенства;
- помогает сплотить группу;
- дает обратную связь обучающему;
- обучающий делится своим вдохновением с очень чуткой аудиторией.

СТАДИЯ 1

Игра 1 "ЗАГАДКИ О ЖИВОТНЫХ "

Будучи ребенком, я набираю за час примерно 4 килограмма веса... Когда я отдыхаю, мой пульс составляет 480 ударов в минуту. А когда я очень активен, он достигает 1280 ударов в минуту... Я очень сильный, хотя у меня и нет позвоночника... Я могу дышать и пить с помощью моей влажной кожи, у меня две

перепончатые лапы... При рождении я выгляжу так же, как и мои мама и папа - у меня восемь глаз, восемь ног и два отдела туловища. У нашего семейства нет крыльев или усиков"...

Игра "Загадки о животных" способствует пробуждению энтузиазма в группе в самом начале занятия, на котором используется "поток познания". Она помогает растопить лед отчуждения и установить связи между людьми в группе.

Вам необходимо потратить некоторое время на подготовку этой игры. Нужно сделать 40 карточек размером 3x5 (см), на каждой из которых вы напишите по одному предложению, характеризующему какое-нибудь животное - одно из четырех (итого, на каждое животное, получается, по 10 карточек). Когда вы хорошо изучите эту игру, вы сможете легко варьировать число животных и карточек.

Начиная игру, перетасуйте карточки и раздайте каждому участнику по одной или по две карточки. (Если кому-то попадутся карточки с характеристиками разных животных, не пугайтесь, - так и должно быть). Игроки должны встать так, чтобы они могли легко перемещаться с места на место.

Скажите участникам, что цель игры заключается в том, чтобы определить всех четырех животных и собрать все 10 карточек, описывающих каждое животное. Попросите их не начинать игру, пока вы не подадите сигнал, с тем чтобы все могли начать одновременно.

После вашего сигнала каждый игрок читает карточку и решает, о каком животном идет речь. Затем все выкрикивают название своего животного. Например, на карточке может быть написано: "Вы теплокровное животное, и у вас есть длинный хвост и четыре ноги". Игрок думает: "Наверное, я белка". И кричит: "Белка! Белка!" Однако, больше никто не кричит "Белка", но кто-то кричит: "Выдра!", и наш игрок замечает, что еще несколько человек движутся в направлении того, кто кричал, что он выдра. Наш игрок еще раз перечитывает свою карточку и решив, что он вполне может быть выдрой, присоединяется к группе, члены которой стараются собрать все 10 карточек.

Для того, чтобы игра завершилась побыстрее, можно попросить кого-то одного, чтобы он собрал все карточки, относящиеся к выдре. Подобным образом другие группы выбирают одного "ответственного" за свое животное. Таким образом, наш игрок может отдать свою карточку о выдре этому сборщику, а сам сосредоточиться на других карточках.

Преподаватель может перемещаться среди игроков, давая советы, но игроки должны рассчитывать все-таки друг на друга. Дети, которые еще не очень хорошо умеют читать или плохо знают животных, должны получать карточки с очень простыми загадками.

Проверяйте карточки группы только тогда, когда представитель этой группы скажет, что собраны все 10 карточек. После того как будут определены все четверо животных и собраны все карточки, попросите представителей каждой группы зачитать 2-3 наиболее интересных карточки.

ВОТ НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ПО СОСТАВЛЕНИЮ КАРТОЧЕК!

Если вы работаете не с профессиональными зоологами, а с обыкновенными людьми, выбирайте животных, хорошо известных всем, обладающих ярко выраженными характерными чертами. Например, очень трудно спутать змею и медведя, а вот медведя и енота спутать очень легко.

Если какое-нибудь предложение может относиться одновременно к двум

животным, добавьте какую-нибудь характерную черту. Например, если вы пишете карточки для лягушки и кита, то предложение: "Мне приходится периодически выныривать из воды, чтобы глотнуть воздуха", будет неподходящим, потому что оно относится к обоим животным. Добавив слова: "...и я откладываю яйца", вы устраняете неопределенность.

Можно адаптировать игру "Загадки о животных" и для самых маленьких детей. Сделайте предложения очень простыми и нарисуйте картинки на карточках. Например, на карточке с предложением "Вот мой дом" можно нарисовать дерево с круглой дырой, а на карточке с предложением "Мои ноги выглядят вот так" нарисуйте утиные лапы. Для маленьких детей используйте меньше животных и карточек.

Пример игры "Загадки о животных".

Вы можете использовать приведенные ниже загадки в том виде, как они есть, или упростить их для маленьких детей. Можно, наоборот, исключить самые простые загадки, если имеете дело с "подкованными" игроками.

ГОЛУБОЙ КИТ

1. Я самое большое животное из всех, которые когда-либо жили на Земле.
2. Я больше трех доисторических динозавров и вешу столько, сколько весят 33 африканских слона вместе.
3. Я слышу и "разговариваю" с себе подобными на расстоянии до 60 км.

Это происходит потому, что в воде звук распространяется лучше, чем в воздухе. Я также использую "локатор" - как и летучая мышь.

Мое тело имеет очень толстый слой жира (до 60 см в холодное время года), который согревает меня в ледяных водах океана. Благодаря этому жиру мое тело гладкое и красивое.

4. Я - теплокровное животное. Самки нашего вида - живородящие (они не откладывают яиц) и выкармливают своих детенышей молоком. Мои дети рождаются живыми - я не откладываю яиц.
5. Я дышу через два отверстия в голове. Один из моих родственников, у которого в голове только одно отверстие, может задерживать дыхание на полтора часа и нырять на глубину до 2 км.

Из-за чрезмерной охоты на нас сейчас из каждой сотни моих сородичей осталось в живых только шесть

6. Я питаюсь, в основном, креветками, называемыми крилем. Я поедаю около 3 тонн криля ежедневно.

Многие животные вышли из моря, чтобы жить на суше, я же - вернулся в море!

Ребенком я вешу 7 тонн, и длина моего тела примерно 7 м. Ежедневно я набираю 90 кг веса -это примерно 4 кг в час. Когда мне исполняется 3года, длина моего тела становится около 15 м.

На небольших расстояниях я могу развивать скорость до 50 км/час.



КОЛИБРИ

Я охраняю и защищаю "свой" участок сада или "свои" цветы. Здесь я 50-60

раз в день "обедаю".

В Южной и Центральной Америке, благодаря сияющей расцветке, которую имеют мои сородичи, они получили следующие прозвища: "сверкающий солнечный луч", "краснохвостая комета", "белобрюхая лесная звезда", "фея с пурпурной короной", "солнечный ангел".

У меня две ноги, полые кости, и я - теплокровное животное.

Один из моих видов - самые маленькие теплокровные животные на Земле, длиной всего 5 см. Я трачу очень много энергии. Если бы человек выделял столько энергии на единицу веса, сколько выделяю я, ему бы пришлось ежедневно съесть около 170 кг картошки или около 70 кг хлеба.

Когда я отдыхаю, мой пульс - 480 ударов в минуту, а когда я очень активна - 1280 ударов в минуту.

Я питаюсь, в основном, нектаром, который высасываю из цветов, но ем также и насекомых. Я не собираю пыльцу.

Я могу летать вверх, вниз, вбок, вперед, назад и зависать на одном месте. Я набираю полную скорость своего полета почти сразу после взлета.

Обычно я откладываю 2 яйца белого цвета размером с горошину. Ширина моего гнезда - 2,5 см.

У меня длинный клюв и крошечные ножки.

Мои крылья двигаются так быстро, что даже жужжат. Я делаю до 80 взмахов крыльями в секунду.



ПАУК

Обычно я бываю коричневым, серым или черным, но я могу быть и красным, и зеленым, и желтым. У меня не две и не четыре ноги, и, если честно, не такой уж я плохой.

Я поедаю насекомых, многие из которых переносят болезни или наносят вред растениям. Я ношу скелет поверх своего тела.

По мере того, как я становлюсь старше и крупнее, я меняю свою кожу. Этот процесс называется линькой. Я линяю от 4 до 12 раз, пока не превращусь во взрослое животное. Я никогда не меняю свой облик, только увеличиваюсь в размерах.

Скорпионы, клещи и крабы - мои родственники.

Мои восемь простых глаз позволяют мне видеть спереди, сзади, надо мной, подо мной и сбоку. У меня 8 ног.

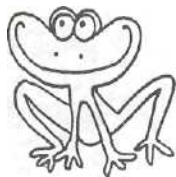
У меня есть ядовитые зубы, которыми я парализую свою жертву. Я высасываю содержимое их панцирей, а пустые панцири выбрасываю.

Многие представители нашего семейства вырабатывают шелковые нити, из которых мы делаем коконы, куда откладываем яйца; плетем сети и ловушки, которыми опутываем свою жертву перед тем, как съесть ее.

Когда мы рождаемся, мы выглядим так же, как наши родители: 8 глаз, два отдела тела, несколько ног. У нас нет усиков и крыльев.

На Земле нас около 50 тысяч видов. Мы легко приспосабливаемся ко всяким условиям обитания и живем в самых разных местах. Мы существуем на

Земле уже 300 миллионов лет. А сколько нас живет с вами в одном доме!
Я ловлю насекомых с помощью специальных ловушек.



ЛЯГУШКА

Я могу дышать и пить с помощью моей влажной кожи. У меня две перепончатые лапы.

Наши самцы поют, чтобы привлечь самок. Но ни самцы, ни самки не строят гнезд и не заботятся о потомстве.

У меня есть четыре ноги, два глаза и позвоночник.

Я - зеленого цвета и могу жить в воде и на суше.

Когда я совсем маленькое существо, я дышу жабрами. Но когда я вырастаю, мое тело изменяется и у меня появляются легкие.

Мой язык находится на кончике рта. Я "выстреливаю" языком, чтобы поймать насекомых – мою основную еду.

Я - холоднокровное животное, хорошо плаваю и откладываю яйца в воду.

Зимой я сплю, зарывшись в грунт на дне пруда.

Я спасаюсь в воде от тех, кто хочет меня съесть.

В детстве я питаюсь растениями, но когда вырастаю, начинаю поедать насекомых.

Игра 2. "ПРИРОДНЫЕ ПРОЦЕССЫ"

В этой игре дети разыгрывают различные природные процессы, такие как сукцессия растений, круговорот воды, пищевые цепи и даже процессы оледенения и фотосинтеза. Учителя могут использовать эту игру для повторения пройденного материала.

Лучше всего играть в эту игру с 12-18 участниками. Если у вас меньше 12 человек, вам может не хватить игроков, для изображения всех необходимых частей процесса; если у вас будет больше 20 человек, некоторым будет просто нечего делать. Большие классы можно разделить на две части и предложить каждой подгруппе разыграть какой-нибудь свой процесс. После того, как все группы подготовят свои импровизации, попросите всех собраться и пусть они по очереди изобразят свой процесс. Пусть зрители не высказывают свои догадки до тех пор, пока представление не будет окончено.

Перед началом игры объясните ее правила всему классу, а затем поделите его на более мелкие группы, если это необходимо. Затем соберите вокруг себя подгруппу и решите, какой природный процесс она будет изображать (другие подгруппы не должны об этом знать). Отведите время на подготовку и попросите детей, чтобы они проявили как можно больше творческого воображения.

В одной группе, которой надо было изобразить круговорот воды в природе, несколько игроков изображали капельки дождя. "Капельки" падали с неба, затем - скатывались с холма вниз в воображаемое озеро. При этом один из участников рассказывал всю историю языком жестов.

Во многих играх, описанных в этой книге, дети только во время игры узнают о механизмах протекания различных природных процессов. В какой-то степени это верно и для данной игры, но игра будет проходить более гладко, если один или два человека в группе будут хорошо знать тот процесс, который нужно изобразить их группе.

Вы можете использовать какие-нибудь вспомогательные материалы, но так, чтобы они не становились центром внимания, не мешали детям проявить свои творческие способности и не являлись препятствием для сотрудничества. Весь процесс должен изображаться с помощью жестов - ни в коем случае нельзя допускать, чтобы игроки пытались объяснить свои действия с помощью слов. Если детям захочется объяснить, что они изобразили, пусть они сделают это после представления.

Игра. 3. "ПОСТРОИМ ДЕРЕВО"

Эта игра обладает магической силой, с помощью которой создается веселая, дружеская обстановка в группе, а также изучается строение дерева и функции его частей. С помощью этой игры можно удивительно легко сплотить группу.

В игре "Построим дерево" участники изображают различные части дерева: стержневой корень, придаточные

корни, сердцевину, древесину, луб, камбий и кору. В больших группах несколько игроков могут играть роль одного и того же слоя дерева.

Игроки, изображающие сердцевину, должны показать, что они обеспечивают прочность ствола и позволяют ему находиться в вертикальном положении. Корни (стержневой и придаточные) держат дерево, словно якоря, и проводят вверх воду и минеральные вещества. Слой древесины транспортирует воду к ветвям и листьям. Камбий - растущая часть ствола. По лубу пища поступает от листьев к другим частям дерева, а кора защищает все дерево.

СЕРДЦЕВИНА. Чтобы начать игру, выберите двух или трех высоких и крепких ребят и попросите их сыграть роль сердцевины. Пусть они встанут спиной друг к другу. Скажите остальным участникам игры: "Это сердцевина - внутренний стержень дерева, его сила. Задача сердцевины - держать ствол и ветви вертикально, так, чтобы листья получили свою долю солнечной энергии. Сердцевина существует давно, она мертва, но прекрасно сохранилась! Когда-то сердцевина была живой, но теперь тысячи ее крошечных трубок, по которым раньше поднималась вверх вода и опускалась вниз пища, заполнена дегтем и смолой". Скажите детям, изображающим сердцевину, что их задача - стоять прямо и не гнуться.

СТЕРЖНЕВОЙ КОРЕНЬ. Попросите нескольких человек изобразить стержневой корень. Пусть они сядут у ног детей, изображающих сердцевину, так, чтобы смотреть в разные стороны. Скажите им: "Вы - очень длинный корень, называемый стержневым. Вы уходите глубоко в землю - до 9 метров. Стержневой корень сосет воду из самых глубин земли и держит дерево, словно якорь. Во время гроз стержневой корень не дает дереву упасть под напором ураганных ветров". Отметьте, что не все деревья имеют стержневые корни (например, красное дерево), но то, которое вы сейчас изображаете, имеет такой корень.

ПРИДАТОЧНЫЕ КОРНИ. Выберите ребят с длинными волосами, которые не будут возражать, если вы предложите им лечь на пол. Попросите "придаточные

корни" лечь на спину так, чтобы их ноги смотрели на "ствол", а головы - наружу. Скажите им: "Вы - придаточные корни. Их у одного дерева - сотни тысяч. Вы растете во все стороны от дерева, подобно ветвям, но только под землей. Вы тоже помогаете дереву стоять вертикально. У вас на концах множество крошечных корневых волосков".

В этом месте наклонитесь над одним из "придаточных корней" и распушите ему волосы вокруг головы. Продолжайте рассказ: "Если сложить все корневые волоски одного дерева, то они вытянутся в линию длиной в несколько километров. Эти волоски пронизывают каждый квадратный сантиметр почвы, в которой они растут. Когда они чувствуют, что где-то поблизости находится вода, они начинают расти в этом направлении и высасывают ее. Концы корневых волосков имеют такие твердые клетки, которые похожи на хоккейные шлемы. Я хочу, чтобы придаточные корни и стержневой корень попрактиковались во всасывании воды. Когда я скажу: "Начали!", вы сделаете так: (издайте громкий сосущий звук). Итак, начали!"

ДРЕВЕСИНА. Теперь попросите небольшую группу детей изобразить древесину. Выберите столько людей, чтобы они образовали круг вокруг сердцевины. Пусть они встанут вокруг нее, глядя внутрь и взявшись за руки. Следите, чтобы никто не наступил на какой-нибудь "корень". Скажите им: "Вы - часть дерева, которую называют древесиной, или ксилемой. Вы тянете воду из корней и передаете ее самым высоким ветвям. Вы - самый эффективный насос в мире и при этом не имеете ни единой движущейся детали. Вы способны перекачивать сотни литров воды в день и делаете это со скоростью, превышающей 180 км/час! После того, как корни высосут влагу из земли, ваша задача - поднять ее вверх по дереву. Когда я скажу: "Поднимаем воду вверх", вы произнесете: "Ви-и-и-и!" (при этом поднимайте руки вверх). Давайте потренируемся. Сначала попросим корни высосать воду. Начали! Вслед за этим сразу же: "Поднимем воду вверх! Ви-и-и!"

КАМБИЙ/ЛУБ. Выберите группу, которая будет изображать камбий/луб. Пусть эти дети тоже встанут вокруг древесины, глядя внутрь и взявшись за руки. Скажите им: "Следующим за древесиной идет слой камбия - растущая часть дерева. Каждый год он добавляет новый слой древесины и луба. Дерево растет за счет утолщения ствола от центра наружу, а также за счет удлинения концов корней и веток. Ваши волосы растут совсем не так". (Расположите ладонь одной руки горизонтально, раздвиньте пальцы и просуньте пальцы другой руки снизу вверх сквозь них).

"За камбием, ближе к коре, располагается слой луба. Это часть дерева, по которой движется пища, произведенная листьями, и которая распределяет эту пищу по всему дереву. Давайте превратим наши руки в листья". Пусть все вытянут руки вперед и вверх так, чтобы руки разных людей скрещивались в области запястий и предплечий, а кисти трепыхались, как листья. Когда я скажу: "Сделаем пищу!", поднимите руки и потрясите "листочками", как будто вы поглощаете солнечную энергию и производите питательные вещества. А когда я скажу: "Спустим пищу вниз!", вы произнесете: "У-у-у" (долгий утихающий звук); при этом согните ноги в коленях и опустите тело и руки к земле. Давайте потренируемся!

Повторите со всеми "частями дерева" все звуки и движения в следующем порядке: "Начали! Сделаем пищу! Поднимем воду вверх! Спустим пищу вниз! (Обратите внимание на то, что кольцо камбия/луба делает пищу до того, как древесина поднимет воду. Убедитесь также, чтобы камбий/луб не поднимал руки

и не тряс "листочками" до тех пор, пока вы не скажете "Сделаем пищу!" Благодаря этому руки участников не устанут раньше времени).

Попросите оставшихся участников изобразить кору дерева. Пусть они встанут в кружок вокруг дерева, глядя наружу. Скажите им: "Вы - кора дерева. От каких опасностей вы защищаете дерево?" Объясните, что кора защищает дерево от огня, насекомых, резких перепадов температуры и от девочек и мальчиков с перочинными ножиками в руках. Скажите "коре", как надо защищать дерево: "Поднимите руки как футбольный вратарь - оба локтя наружу, кулаки - на уровне груди (пауза). Вы слышите этот высокий овук? Это очень злой и очень голодный длинноносый сосновый точильщик. Пойду и посмотрю, смогу ли я остановить его? Если я не вернусь, вам придется бороться с ним самим". Зайдите за дерево и выйдите из-за него в образе соснового точильщика. При этом надо хмуриться и вертеть головой туда-сюда. Возьмите ветку - это будут усики жука. Когда ветка уткнется в дерево, направьте свой длинный нос на него. Теперь быстро обогните дерево, как будто вы ищите место, где можно проникнуть внутрь него сквозь кору. Дети, изображающие кору, должны попытаться отогнать вас.

Пока вы ходите вокруг дерева, подавайте команды другим его частям. Выкрикивайте команды в указанной ниже последовательности. Повторите все это три-четыре раза:

В первый раз говорите:

"Сердцевина - стойте прямо, не гнитесь!",

"Будь твердой, кора".

1)"Корни, начали!",

2)"Листья, сделаем пищу!".

3)"Древесина, поднимем воду вверх!".

4)"Луб, спустим пищу вниз!".

В дальнейшем, подавая команды, не называйте части дерева. Когда вы закончите, пусть все участники пожмут друг другу руки за то, что они были все вместе таким замечательным деревом. И помогите "корням" подняться с земли!

Игра 4. "ПРИРОДНОЕ ЛОТО

Когда я работал натуралистом на базе в Высокой Сьерре, почти каждый август в течение трех-четырех дней шли сильные дожди. Тысячи мелких потоков бежали по территории лагеря, и к концу второго дня ливня все вещи промокали насквозь. Один за другим жители палаток перебирались в немногочисленные здания лагеря.

Во время ливней нельзя было проводить прогулки, но ребят надо было чем-то занять и я решил придумать игру, в которой развлечение сочеталось бы с обучением. Наиболее удачной игрой оказалось "Природное лото". В эту игру играют так же, как в обычное лото, но вместо чисел используют природные предметы.

Для того чтобы сделать игру более увлекательной, мы выстраивали ее как телевизионное шоу, в конце которого вручались забавные призы. Одним из самых моих любимых призов был поход с целью наблюдения за совами, начинавшийся в 2 часа ночи. Среди других призов, которые вызывали большое количество скептических замечаний со стороны выигравших их, а отнюдь не восторг, были тройной бутерброд, намазанный кокосовым маслом и свиным салом, а также тур на двоих, приглашающий вас с приятелем понежиться в

тропическом тепле кухни и принять участие в ее уборке. Однако, всегда было достаточное количество настоящих призов, чтобы сделать эту игру привлекательной для детей, и они ревели от восторга, когда их друзья выигрывали самые оригинальные призы. Мы играли часами, и эта игра помогала детям сохранять бодрое настроение во время ливней, продолжавшихся целыми днями.

Для того, чтобы подогреть азарт, мы прятали три приза под большими чашами. Победитель мог выбрать либо банку консервов с оторванной этикеткой, либо один из спрятанных под чашами призов. У детей всегда были свои соображения на тот счет, под какой чашей спрятан самый лучший приз, и они выкрикивали свои мнения вслух. Крики: "Вторая!", "Нет, третья!" или "Первая! Первая!" - наполняли воздух.

Интерес детей помогали поддерживать не только призы, но и новая интересная информация, которую они получали во время игры. Для того, чтобы сыграть в природное лото, нужно придумать 5 категорий вопросов, имеющих отношение к природе. Ниже приведен пример такой карточки. Я придумал 5 следующих категорий: "Виды, которым угрожает вымирание", "Растения и животные", "Экологические понятия", "Известные географические объекты", "Знаменитые натуралисты". В каждой категории должно быть не менее 8-10 объектов. Например, в какой-нибудь карточке из категории "Знаменитые натуралисты" может быть указано 5 фамилий из следующего списка: Ч. Дарвин, А. Брем, Дж. Даррел, И. Акимовский, св. Франциск, вождь Сиэтла и т.д. (пр. ред.). Сделайте столько карточек, чтобы хватило всем игрокам. Каждая карточка должна быть неповторимой.

Для каждого слова на карточке-поле нужно сделать карточку- "бочонок". На ней напишите нужное слово и название категории, к которой это слово относится. Пример карточки-поля приведен на рисунке. Раздайте карточки-поля всем игрокам и скажите, что вы будете по очереди вынимать карточки- "бочонки" и сначала читать название темы, а затем называть само слово. Например: "Интересные географические объекты. Высокотравные прерии". Игроки помечают на своих карточках-полях слово "высокотравные прерии" природными предметами (ракушками, бобами и т.д.)- Выигрывает тот игрок, который закрывает все пять слов в вертикальном ряду. Но можно считать выигравшим того, кто закроет все слова и по горизонтали, и по диагонали - как договоритесь.

Выигравший должен перечислить все свои слова, чтобы проверить, что они все назывались вами. Если вы соответствующим образом раскладываете карточки- "бочонки" у себя на столе, вам легко будет проверить, правильно ли победитель закрыл свои слова. Для того, чтобы игра имела более познавательное значение, вы можете сначала зачитывать только название темы, а перед тем, как назвать слово, рассказывать какую-нибудь историю, связанную с этим словом, или давать интересную информацию об этом предмете или человеке. Например, прочитав название темы "Виды, которым угрожает вымирание", вы можете сказать: "Из-за чрезмерной охоты нас осталось только шесть из каждой сотни, населявшей раньше океан". Игроки должны отгадать, о ком идет речь (в данном случае - о голубых китах). Или вы можете сказать: "У этой птицы дыхательное горло имеет длину 1,5 м и изогнуто, как змеевик у трубы в оркестре. Будучи потревоженной или рассерженной, а также пытаясь отогнать непрошенных гостей, она издает звенящий крик, слышимый за несколько километров: "Кур-

лы, кур-лы!" (американский журавль).

Категория, посвященная известным натуралистам и защитникам природы, поможет вам донести до детей многие мысли этих замечательных людей, так много сделавших для защиты нашей планеты. Например: "Подобно ветрам и закатам, дикая природа воспринималась как нечто само собой разумеющееся до тех пор, пока технический прогресс не начал теснить ее. Теперь мы должны найти ответ на следующий вопрос: стоит ли более высокий уровень нашей жизни того, чтобы с лица Земли исчезли дикие и свободные представители природного мира?" (Альдо Леопольдо). Или: "Каждая частичка нашей Земли является священной для моего народа. Каждая сверкающая сосновая иголочка, каждая песчинка на берегу, каждая капелька тумана в дремучем лесу, каждая полянка и каждое стрекочущее насекомое - все это святое, запечатленное в памяти моего народа и в его личном опыте" (Вождь Сизтла).

Когда речь идет о категории "Интересные географические объекты", вы можете сказать следующее: "Эту долину окружают, словно гигантские стены, дикие скалы... Она протянулась в длину на 12 километров, ширина ее кое-где составляет около двух километров, а местами не превышает 900 м; глубина - около 2 километров... Каждый участок ее скалистых стен сверкает., Хрустальная река мирно струится по ее лугам". (Йосемитская долина, описанная Джоном Миуром).

Дайте участникам игры подумать несколько секунд, а затем попросите их произнести ответ вслух. Если они затрудняются это сделать, назовите ответ сами. Можно предложить участникам игры самим подготовить описания различных объектов, при этом можно разделить их на группы и дать каждой группе по одной из категорий, помещенных на карточке-поле.

Виды, которым грозит вымирание:	Растения, животные	Экологические понятия	Географические объекты	Натуралисты
Кактусы	Асцидии	Симбиоз	Долина Серенгети	Речел Карсон
Любка двулистная	Ёж 	Экологическая ниша	Бассейн реки Амазонки	Конрад Лоренц
Горная горилла	Ромашка	Биоценоз	Беловежская пуща	Джон Миур
Венерин башмачок	Ландыш	Экология 	Большой каньон	Юрий Дмитриев
Волк 	Ведьмины кольца	Мимикрия	Озеро Байкал	Генри Давид Торо

 КАРТОЧКА - ПОЛЕ

Игра 5. "МЕСТО ОБИТАНИЯ"

В процессе этой игры 5 игроков - желательно добровольцев - создают какое-то определенное место обитания. Каждый из участников выбирает роль конкретного природного компонента - растения, животного или компонента неживой природы. Дети, сыграв в эту игру, очень быстро начинают понимать связь растений и животных с абиотическими факторами данного местообитания.

Игра "Место обитания" также помогает детям понять, как различные компоненты природы взаимодействуют между собой, образуя сообщества живых и неживых элементов, где каждый элемент находится во взаимосвязи с другими. Товарищеская атмосфера, которая создается во время игры, помогает также сплотить группу.

После того, как пять участников вызовутся быть актерами, в тайне от всех остальных скажите им, какое именно место обитания они должны будут изобразить. Без всякого предварительного обсуждения предложите детям выбрать себе роли и тут же начать представление. Остальным не стоит по ходу действия высказывать свои догадки относительно того, какое место обитания изображают актеры. Пусть они доведут свою "пьесу" до конца. Давайте представим, что вы предложили группе добровольцев изобразить пляж на берегу океана. Один игрок может бегать туда-сюда, изображая волны, разбивающиеся о берег. Другой тоже может бегать туда-сюда, но так, чтобы "волны" не доставали его, приседая и "поклевывая", словно кулик. Третий может присесть и перемещаться боком - он краб, который прячется от четвертого игрока, изображающего чайку. Пятый игрок может выбрать любую роль: человека, загорающего на песке; моллюска; морской звезды, пальмы и т.д.

После того, как актеры закончат представление, спросите зрителей, какое место обитания они изображали. Перед тем, как актеры покинут сцену, предложите им объяснить, кого они изображали в порядке появления на сцене. Скажите зрителям, чтобы они выразили свое отношение к игре актеров и поприветствовали их аплодисментами.

Можно без труда изобразить следующие места обитания: лес, лужайку, горы, пустыню. Будет еще лучше, если дети сами предложат изобразить какое-нибудь место обитания, но не разрешайте им обсуждать роль каждого из участников: это займет слишком много времени, и все остальные будут вынуждены их ждать. Если вы все-таки решите предоставить актерам время для обсуждения и планирования своего представления, тогда сначала разделите всю большую группу на несколько подгрупп, чтобы они тоже подготовили свои миниатюры.

Игра 6. "ГУМАНИЗАЦИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ"

Эта игра была придумана Клиффом Кнэппом, автором книги "Как сделать экологическое образование более человечным". Он стремился с помощью этой игры помочь людям лучше узнать друг друга. После игры члены группы чувствуют себя более свободно, и совместная работа протекает лучше.

Для того, чтобы сыграть в эту игру, раздайте всем листки бумаги, на которых напечатаны вопросы, приведенные ниже. (Вы можете составить и свой собственный список вопросов). Каждый член группы подходит с этим листочком ко всем остальным и задает им вопросы. Имя того, кто отвечает положительно на тот или иной вопрос, записывается на листочке на той же строчке, где и вопрос. Скажите всем участникам, что имя каждого человека должно появиться на листке хотя бы один раз, поэтому не надо уделять слишком много внимания кому-то одному.

АНКЕТА "ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ"

Найдите того, кто:

-имеет предков, живших в прериях

-имеет в душе идеал человека, посвятившего свою жизнь защите природы или ее

изучению

- этот идеал (его имя) _____

-каждый день сидит тихонько и наблюдает природу _____

-написал письмо какому-нибудь государственному чиновнику письмо, связанное с какой-нибудь экологической проблемой _____

-видел представителя какого-нибудь вымирающего вида

-название этого вида

-знает, кто такой Джеральд Даррелл

-знает какую-нибудь интересную историю о том, как были созданы звезды

спал в палатке

-помог какому-нибудь раненому животному или поврежденному дереву

-может рассказать какую-нибудь захватывающую и воодушевляющую историю о своем общении с природой

-если бы ему предложили превратиться в какое-нибудь растение или животное, то во что бы он хотел превратиться

-любимое растение или животное

-может рассказать стихотворение, спеть песню или привести какое-нибудь высказывание о природе

-имеет какое-нибудь любимое занятие на природе

-потерялся однажды на улице

-в течение долгого времени жил без электричества

-избавился от какого-нибудь предрассудка, находясь на природе „

-видел кого-нибудь из ниже перечисленных животных в естественной среде обитания: мухоловку, жирафа, рыжую рысь, баклана, горбатого кита

-может назвать три книги, которые он хотел бы иметь с собой, если бы вдруг очутился на необитаемом острове

(названия этих книг) _____

СТАДИЯ 2

Игра 7. "КАРТА ЗВУКОВ"

Стук дятла... Шелест и рев ветра в вершинах деревьев... Пение дрозда, похожее на звучание флейты... Звук "б-з", которых издают крылья колибри... Шум воды, падающей с крутого скалистого уступа...

В этой игре дети с наслаждением вслушиваются в поразительный хор природных звуков. Дети очень любят эту игру - она настолько поглощает их, что они сидят на удивление смирно, составляя свои карты звуков. Перед началом игры раздайте участникам карточки размером 4 x 6 см со значком "X" в центре. Скажите им, что карточка - это карта, а значок "X" обозначает место, где они находятся. Когда они услышат какой-либо звук, то должны нанести на карточку значок, который каким-то образом характеризует этот звук. Расположение этого значка должно максимально точно указывать направление, откуда раздался звук, и расстояние до его источника. Значки должны быть абстрактными, а не конкретными, т.е. игрокам не следует изображать растения или животных, издавших этот звук. Попросту говоря, надо ввести свои условные обозначения:

например, две волнистые линии означают шум ветра, нотный значок - пение птицы. Другими словами, нужно как можно меньше времени тратить на рисование и как можно больше времени - на слушание.

Скажите детям, чтобы они слушали звуки природы с закрытыми глазами. Объясните, что, если приставить ладонь к уху позади него, то это создаст отражательную поверхность, которая поможет лучше улавливать звуки, совсем как уши у лисицы или кенгуру. Для того, чтобы лучше расслышать звуки, доносящиеся сзади, совсем не обязательно поворачивать голову, достаточно приставить ладонь впереди уха.

Выберите такое место, где можно услышать много различных звуков. Полянка, берег ручья или реки, лес - самые лучшие места для этого. Очень важно, чтобы все участники игры быстро нашли себе место, где они будут сидеть и слушать; желательно начать слушать всем одновременно, чтобы не мешать друг другу. Я обычно даю группе одну минуту для выбора мест и говорю, чтобы все оставались на местах до конца игры. Очень важно дать группе достаточно времени, чтобы все успели разбрестись подальше друг от друга: благодаря этому карты звуков будут очень разными, вам будет интереснее их обсуждать.

Продолжительность игры зависит от возраста участников; от того, на какое время игроки способны сосредоточить свое внимание и от того, насколько "богат" звуками выбранный вами участок. Лучше всего играть со взрослыми 10 минут и 5-10 минут с детьми. Я люблю собирать группу после окончания игры, подражая какому-нибудь звуку в природе: каркая или крякая. После того, как все игроки соберутся вместе, предложите им обменяться своими картами с товарищами.

Иногда бывает очень трудно найти такое место, куда не доносятся звуки проезжающих машин или работающих механизмов. Но такие шумные участки - идеальное место для изучения шумового загрязнения. Попросите детей составить две карты звуков: одну - поблизости от шумной улицы, другую - в тихом уголке природы. После игры спросите их, где они лучше себя чувствовали. Это прекрасный способ научить детей ценить пребывание на природе.

После того как ваши дети нарисуют "карты" и обменяются ими друг с другом, задайте им следующие вопросы:

- Сколько разных звуков вы слышали? - Какие звуки вам понравились больше? Почему? - Какие звуки вам понравились меньше? Почему? - Какие звуки вы до этого никогда не слышали? Знаете ли, кто издает эти звуки?

Вместо того, чтобы просить детей ответить на вопросы вслух, предложите им лучше обвести кружочком те звуки, которые они слышали в первый раз, подчеркнуть одной чертой те звуки, которые им понравились больше всего, двумя чертами - которые совсем не понравились.

Игра 8. "ТРОПА ДИКОЙ ПРИРОДЫ"

Несколько лет назад, когда я работал по программе обучения на природе в Вудлифе, у нас были очень многочисленные шестые классы. Для того, чтобы каждый ребенок смог получить опыт уединенного пребывания среди природы, мы придумали игру "Тропа дикой природы".

Мы говорили детям, что индейцы их возраста отправлялись в одиночку в лес, чтобы набраться мудрости у природы, потому что они чувствовали, что если

будешь вести себя тихо и внимательно наблюдать, то Природа очень многое поведает тебе о жизни и о тебе самом.

Мы раздавали детям бинокли, увеличительные стекла и другое оборудование, чтобы они с интересом изучали окружающий мир, но мы подчеркивали, что самое важное - это сидеть очень тихо, чтобы все органы чувств воспринимали окружающий мир.

Очень важно разместить детей равномерно вдоль тропы так, чтобы они не видели друг друга. Этого очень легко добиться следующим образом. Скажите детям: "Когда вы увидите какое-нибудь красивое место, поднимите руку". Дети, которые хотят остаться в этом месте, МОЛЧА поднимают руки и тот, кто сделал это первым, остается. Таким образом, дети могут продемонстрировать свое желание остаться в том или ином месте, не нарушая общего молчаливого, задумчивого настроения.

Как разделить неразлучных друзей? Давайте представим себе, что Джей и Дании имеют репутацию заядлых проказников. Вы оставляете Джея в одном месте и, когда приходите на следующее, Дании, конечно же, тут как тут с поднятой рукой. Решение? Очень простое: выберите ребенка, который идет за Данией.

Хорошо оставить в начале тропы второго учителя, который через условленный промежуток времени (лучше всего через 20-30 минут) пройдет по тропе и соберет всех детей. Попросите детей, чтобы назад они тоже шли молча. Когда вся группа соберется, дети будут в таком настроении, что им захочется поделиться увиденным и услышанным, поэтому закончите свою прогулку в таком месте, где вся группа может удобно разместиться и поговорить.

Если дети никогда прежде не оставались одни на природе, лучше всего сначала поиграть в игры "Карта звуков" и "Путь знания" - это поможет детям справиться с волнением. Когда они будут чувствовать себя на природе как дома, можно поиграть в игру "Тропа дикой природы".

Игра 9. "ПРОГУЛКА БОСИКОМ

"Всю мою жизнь я постоянно спешу, и у меня никогда не было времени обращать внимание на природу", - как-то раз призналась одна моя знакомая. Я часто наблюдал, как она решительно шагает по дорожке вдоль нашего дома, опустив голову, и для нее не существовало ни могучих сосен, ни нагромождения облаков, ни сверкающего голубого неба.

Все мы заняты тем, что постоянно думаем о будущем, составляем планы, как будем жить. Иногда мы так увлекаемся этим, что пропускаем то, что может подарить нам настоящее. Прекрасный способ отучить людей от спешки - это предложить им совершить прогулку босиком. Просто удивительно, какими спокойными и внимательными становятся люди даже в больших группах, когда им приходится смотреть, куда надо ставить ноги!

Прогулка босиком также один из лучших способов понаблюдать за дикой природой. На многочисленных "босых" прогулках, группы, которые я вел, подходили совсем близко к таким животным, как койоты и лисы. И животные замечали, как к ним молча приближаются люди. Однажды я пробрался босиком прямо в середину стаи перепелов. Один перепел заметил меня и издал крик тревоги. Все птицы кинулись в кусты, крича "вит-вит-в вит". Некоторые, не зная, откуда исходит опасность, пробежали, совсем близко от меня.

В этот же день, отойдя на несколько метров от места встречи с

перепелами, я остановился у небольшого деревца. Внезапно стайка щеглов спикировала на его ветки. Желтые, зеленые и черные тела птичек украсили деревце, словно гирлянда -рождественскую елку. Наблюдая за ними всего с метрового расстояния, я старался сохранять полную неподвижность.

Наблюдение за животными в их естественной среде! Что будет, если войти в их мир спокойно, не нарушая естественного течения их жизни? Ваше появление не вызовет у животных страха и желания скрыться. Но ведь так обычно и бывает, когда люди шумно вторгаются в места обитания животного. Дикие животные, занимающиеся своими делами, обычно спокойны и уравновешенны. Когда вы наблюдаете за ними, у вас возникает чувство единства с миром животных.

Медленная ходьба вызывает у людей желание почаще останавливаться и осматриваться вокруг, поскольку у них появляется больше возможности увидеть диких животных. Если вы решите провести прогулку на восходе или закате дня, то вокруг вас будет двигаться больше животных. Спокойная, задумчивая атмосфера на рассвете и в сумерках поможет вашей группе настроиться на созерцательный лад.

В начале игры - маленькое развлечение. Научите ваших подопечных ходить тихо, по-индейски. Попросите их снять обувь и носки. Затем, пусть они сделают очень медленный, КОРОТКИЙ шаг вперед, опускаясь мягко на внешнюю часть стопы, а затем медленно поворачивая ее внутрь до тех пор, пока стопа не выпрямится. В этот момент подошва стопы должна только слегка касаться земли. Перед тем, как перенести всю тяжесть тела на эту ногу, нужно проверить на ощупь, нет ли под ногой веточек, листьев или других предметов, которые могут издать звук. Если их нет, скажите игрокам, что теперь они могут перенести вес тела на эту ногу. Объясните им, что короткие шажки помогают сохранить равновесие, за счет этого больше внимания можно уделить наблюдению за дикими животными.

После того, как члены вашей группы научатся бесшумно ходить, они будут гореть желанием применить на практике полученные навыки - мысль о том, чтобы снять обувь и походить босиком кажется им совершенно естественной! (Но перед тем, как провести экскурсию, проверьте, чтобы на тропинке не было стекла, колючек и острых камешков).

Игра 10. "ЖИВОТНЫЕ, ЖИВОТНЫЕ!"

Женщина-программист свернулась клубочком перед нами и зевнула. Наша группа из 40 человек наблюдала за ней - она осторожно поднесла свою левую руку ко рту, полизала обратную сторону ладони и мягко потерла ею свою щеку. В ту же минуту мы догадались, что это - кошка! Затем она припала к земле, вся напрягшись и изготовившись к прыжку. Она прыгнула и поймала невидимую добычу. "Барс!" - закричали мы, смеясь и аплодируя. "Животные, животные!" - это игра, помогающая людям лучше почувствовать свою связь с животными. В нее можно играть двумя способами. Первый способ - когда используются изображения животных -очень веселый, и его можно рекомендовать в тех случаях, когда надо создать соответствующее настроение в начале вашей прогулки на природу. Второй - очень серьезный, часто очень обстоятельный. Он способствует развитию чувства сопереживания, поскольку участники наблюдают за жизнью животных в их естественной обстановке.

"Животные, животные!" - способ 1.

Этот способ можно использовать в различных забавных вариациях. Он всегда помогает группе сплотиться, поскольку порождает дух веселья и создает много возможностей для организации обсуждения различных аспектов естественной истории.

Для начала объясните участникам, что вы раздадите им карточки с изображениями животных и что они никому не должны говорить, какое им досталось животное. После раздачи карточек предложите игрокам по очереди изобразить свое животное. Если у вас очень большая группа, можно предложить 8-10 добровольцам изобразить животных перед другими членами группы. В этой ситуации вы можете разложить карточки с изображениями животных на земле, и пусть каждый доброволец выберет то животное, которое он сможет лучше изобразить.

Когда актер, изображающий животное, появится на "сцене", скажите ему, чтобы сначала он мысленно представил себе это животное, а затем принял характерную для него позу. Постояв в этой позе несколько секунд, актер должен показать, как это животное двигается. В конце своего представления можно, если захочется, издать звуки, характерные для этого животного, - порычать, поблеять и т.д.

Остальные участники должны догадаться, какое животное они видели. Очень важно, чтобы актер сначала закончил свое представление, а уж потом зрители стали бы выкрикивать свои соображения о том, что это за животное. Чтобы помочь группе сдержать свои эмоции, скажите им, что вы махнете рукой, когда можно будет высказывать свои догадки. Если актер не может изобразить свое животное или покажет слишком мало его повадок, позвольте группе начать высказывать свои догадки пораньше.

Нет ничего плохого в небольшой подсказке с вашей стороны, если в этом будет необходимость. Но, к вашему удивлению, большинство игроков прекрасно справится с ролью. Почти всегда находится такой человек, который очень быстро догадывается, какое животное было изображено.

Во всех играх, где требуется актерское мастерство, лучше всего отвести специальное место под "сцену" и предложить каждому участнику выходить на нее и изображать свое животное. Перед началом представления игрок должен отдать вам свою карточку, чтобы вы знали, какое животное он изображает, и смогли бы помочь аудитории догадаться, если в этом возникнет необходимость.

Животные, которых вы выбираете, должны быть хорошо всем известны; с очень выразительными чертами и повадками. Люди очень любят изображать медведя, летучую мышь, пингвина, гориллу, черепаху, сову, леопарда и цаплю.

"Животные, животные!" - способ 2.

Если вы играете в эту игру в зоопарке или где-то на природе, это даст вашим подопечным прекрасную возможность познакомиться с теми животными, которых они будут изображать, в натуре. Если вы скажете членам своей группы, что после посещения зоопарка или фермы они будут изображать животных, которых там увидят, то это заставит детей пристально наблюдать за этими животными. Они узнают о них гораздо больше, и у них возникнет чувство сопереживания по отношению к "своему" животному.

Если ваши игроки достаточно взрослые, предложите им самим пойти и найти животное, которое покажется им наиболее интересным. Если кто-то из игроков чувствует себя неуверенно на природе или никогда раньше не играл в

такие игры, объедините своих подопечных в группы по несколько человек.

Я всегда напоминаю своим ученикам, что бабочки, стрекозы и ящерицы - тоже животные, и за ними гораздо легче наблюдать, чем за орлами и рысями. Некоторые группы очень напряженно наблюдают за повадками таких мелких животных, как насекомые. Но если в вашей местности нет никаких крупных животных, вы можете предложить игрокам изобразить другие компоненты природы - например, траву, скалы и деревья.

Скажите вашим ученикам, чтобы они хорошенько изучили повадки животного, звуки, которые оно издает, ритм его жизни и облик. Если люди настроены соответствующим образом, они могут молча обратиться к животному, чтобы оно раскрыло перед ними свою сущность и красоту.

Скажите игрокам, что после того, как они изучат животное, они должны ПРЕДСТАВИТЬ себя этим животным и попробовать действовать и думать, как оно. Это даст им возможность "отрепетировать" свое представление, пока они будут одни, и перед их глазами будет животное в своем естественном виде. Если они почувствуют свою тесную связь с животным, это поможет им убедительно сыграть его роль.

Перед тем как отправить игроков изучать своих животных, можно сыграть в игру "Животные, животные!" с картинками. Я обнаружил, что, когда я так делаю, игроки с большим энтузиазмом играют в эту игру вторым способом.

СТАДИЯ 3

Игра 11. "ТАИНСТВЕННОЕ ЖИВОТНОЕ"

Много лет назад мы с другом бродили по полям, расстилавшимся недалеко от моего дома. Вдруг я увидел птичку размером примерно с малиновку, но только чуть поменьше и потоньше. Ни я, ни мой друг ни разу до этого не видели птички такой изумительной окраски. Ее голова и спинка были черными, а глаза - ярко-красными. Бока были окрашены в каштановый цвет, а животик - белый. Спинка и крылья птички были усыпаны ослепительно белыми точечками. Когда она взлетала, перед нашими глазами мелькали коричневые, белые и черные цвета. Мы не знали никого, кто мог бы нам сказать, как называется эта птичка, у нас не было никакого опыта наблюдения за птицами, поэтому найти ее изображение среди сотен других в книгах о птицах, не представлялось возможным.

Каждый день в течение двух недель я ходил наблюдать за этими птичками. Я обнаружил, что они кормятся на земле, переворачивая листья и веточки в поисках семян и насекомых. Они так энергично рылись в листьях, что от них было больше шума, чем от оленя. (Другой мой приятель прозвал этих птичек "мастерами расписываться обеими ногами")- Они издавали трели, а иногда мяукали как коты. Для меня эти птички были замечательными и загадочными существами.

Из моего любопытства вырос глубокий интерес к птицам. То, что я не получил слишком быстро ответов на свои вопросы, тоже сослужило хорошую службу: я понял, что, независимо от того, чем я заинтересовался, чем дольше длилось мое любопытство, тем больше я узнавал. Если применить этот принцип

к изучению природы, то можно сказать, что знания людей будут более глубокими, если они получают их, будучи увлеченными какой-нибудь загадкой.

Кстати, эта птичка называлась красноглазая тауи.

Во время игры "Загадочное животное" руководитель сообщает участникам интересные факты о каком-нибудь животном, сохраняя в тайне его название. Ваши слушатели должны усесться поудобнее и поближе к вам, чтобы всем было хорошо слышно. Скажите, что вы все вместе совершите путешествие для того, чтобы увидеть весьма необычное животное. Убедите их слушать очень внимательно и запоминать все детали "картины", которую они увидят, потому что им придется составить "отчет" о наблюдении за животным и описать его место обитания.

Для того, чтобы ваши слушатели могли живо представить себе это животное и его окружение, создайте такую обстановку, в которой в работу включились бы все органы чувств. Воспроизведите звуки джунглей, тропическую жару и высокую влажность, запах лесных растений и гниющих листьев и так далее. Сделайте так, чтобы в вашем рассказе были и юмористические моменты.

Приведенный ниже рассказ имеет как раз такой объем, который способен удержать внимание и взрослых, и подростков. Если вы работаете с маленькими детьми, вам, наверное, придется его сократить. Для того, чтобы слушателям не стало скучно, я советую вам выучить наизусть некоторые наиболее важные моменты истории и рассказывать

ее так, словно вы импровизируете на ходу, а не читаете по бумажке.

Окончив рассказ, раздайте всем карандаши и карточки 4 x 6 см. Скажите слушателям, что их "отчет" о наблюдениях должен быть представлен в виде рисунка, изображающего животное в его месте обитания. (Многие люди стесняются рисовать, потому что думают, что не умеют этого делать. Поэтому я никогда не предупреждаю их, что придется рисовать. Кроме того, чтобы уменьшить чувство неловкости, я говорю, что им не нужно будет подписывать свои отчеты).

Пока участники игры будут рисовать, натяните веревку или толстую проволоку между двумя деревьями или ветвями. Когда игроки закончат рисовать, попросите их развесить свои рисунки на прищепках по всей веревке - получится выставка рисунков. Разглядывая, произведения друг друга, ваши подопечные будут оживленно обсуждать их и смеяться. В конце спросите их, хотят ли они посмотреть, как по-настоящему выглядит это животное.

Энтузиазм участников игры удивит вас. Все будут с увлечением рассматривать фотографию животного, отыскивая те детали, которые вы упомянули в своем рассказе и которые они изобразили на своих рисунках.

В игру "Загадочное животное" очень хорошо играть с маленькими детьми, особенно при посещении зоопарка. Перед тем, как отправиться в зоопарк, соберите детей вместе и опишите им условия игры. Затем опишите свое загадочное животное и скажите, что они должны будут найти его среди обитателей зоопарка. (К загадочному животному подойдите в самом конце вашей прогулки по зоопарку). Вид маленьких детей, внимательно разглядывающих каждое животное и пытающихся определить, не о нем ли вы говорили, бывает очень трогательным.

Если дети очень маленькие и не могут сами еще нарисовать животное, раздайте им 6-8 картинок различных зверей и попросите найти среди них то

животное, о котором вы рассказывали.

Игра "Загадочное животное" предоставляет прекрасную возможность рассказать людям о малоизвестных животных, например, о бабочке, находящейся под угрозой вымирания из-за разрушения мест ее обитания.

Если вы работаете со старшими детьми, вы можете предложить им самим придумать истории о загадочном животном, а потом рассказать их другим.

Пример рассказа о загадочном животном

Вы находитесь в одном из самых крупных на Земле малоисследованных районов. Чарльз Дарвин назвал его одной "большой роскошной оранжереей для диких растений". Температура здесь почти всегда держится у отметки 26 С, а влажность составляет 80%; среднегодовое количество осадков превышает 4000 мм. Благодаря таким условиям, экваториальные леса имеют большее разнообразие жизненных форм, чем любой другой природный комплекс планеты. Взгляните наверх. Вы увидите у себя над головой плотный шатер ветвей. Поверхности земли в таком лесу достигает только 1% солнечной радиации, поэтому внизу очень мало растений и ходить здесь легко. Мы отправились с вами на прогулку по лесу. Вас окружают странные растения; вы слышите непрерывный хор разнообразных звуков: пронзительные крики, кваканье, шелканье. Их издают обитатели леса - обезьяны, лягушки, птицы и насекомые. Ваши ноздри вдыхают запах гниющих растений.

Высоко над головой что-то висит, держась за ветку. Вдруг это "что-то" начинает двигаться. Оно похоже на кучу опавших листьев, или на плесень, или на гнездо термитов. Но - смотрите! - оно снова двигается! Возьмите бинокль, чтобы лучше рассмотреть это необычное существо. Да, это животное, и оно свешивается вниз головой с ветки. У него длинная грубая шерсть и четыре длинных лапы. На каждой лапе - когти, похожие на крючок, на который вешают ковшик. Длина этого животного примерно 60 см и весит оно около 5 кг. Его круглая голова по размерам не превышает шею и у него нет ушей, которые можно было бы легко разглядеть. Очень трудно сказать, где у этого животного перед, а где зад, поскольку хвоста тоже не видно. Ага! Вот его мордочка повернулась в вашу сторону. Давайте получше ее разглядим. Эта мордочка плоская и белесоватая, а рот устроен так, что кажется, что это существо все время улыбается.

Это животное не относится к разряду отличных бегунов, более того, оно движется словно в замедленной киносъемке. Говорят, что даже амёбы движутся быстрее, чем это животное. Вот оно начинает двигаться... Давайте посмотрим, почему оно так медленно передвигается... (пауза)... Оказывается, оно перемещает с места на место только одну лапу за раз. Смотрите, оно медленно переносит лапу по направлению к соседней ветке. Она почти коснулась этой ветки, (пауза)... Лапа на ветке! Смотрите, теперь начала двигаться другая лапа. Для того, чтобы перенести свою конечность на несколько сантиметров, этому животному требуется полминуты. Одна мамаша торопилась к своему детенышу, который располагался всего в 4 м от нее, - она преодолела это расстояние более чем за час. Зато главные враги этого животного - ягуары и гарпии (вид орлов) - с трудом могут его различить, и все из-за его исключительной медлительности. На деревьях самая большая скорость, которую они способны развить, составляет примерно 1 м в час, а на земле - 10 см в час. Это объясняется тем, что лапы не держат его на земле, и ему приходится тащить свое тело. Поэтому оно не так уж

часто спускается на землю с деревьев - только для того, чтобы родить своих детей и помыться. Моется оно очень редко - раз в семь-восемь дней.

Как-то раз один ученый изучал это животное в джунглях в течение недели. Узнав его хорошо, он пошутил, что некоторые люди могут назвать подобный образ жизни идеальным, потому что животное провело неделю следующим образом:

11 часов кормилось; 18 часов просто медленно передвигалось; 10 часов отдыхало; 129 часов спало.

Из 24 часов это животное спит 18 часов! Процессы обмена в его организме протекают очень медленно - оказавшись под водой, это животное находилось там в течение получаса без воздуха!

Это животное не тратит слишком много времени на свою гигиену, и оно не чистит свой мех. На шкуре одного животного было обнаружено 978 жуков. В его мехе прекрасно уживаются 9 видов моли, 4 вида жуков, несколько видов клещей.

Во время сезона дождей на его шкурке появляются водоросли. Зеленоватый налет, который они образуют, создает защитную окраску. На покрытых плесенью волосках кормятся гусеницы, здесь же они превращаются в куколок, из которых впоследствии вылетает моль.

Это животное кажется таким примитивным и глупым, что вы поражаетесь, как оно ухитрилось выжить. Это можно объяснить несколькими причинами: наличием защитной окраски; привычкой кормиться, главным образом, ночью; - а днем оставаться практически неподвижным; а также тем, что оно имеет 23 пары ребер (у человека всего 12 пар!), толстый мех и толстую грубую кожу - все это вместе предохраняет его внутренние органы. "Из всех животных, - писал Чарльз Вотертон, - это бедное неуклюжее существо является самым живучим. Оно может выжить с такими ранами, от которых любое другое животное погибнет. Хотя многие люди и потешаются над ним, можно сказать, что оно лучше всех существ приспособлено к жизни в экваториальном лесу".

Животное, за которым мы с вами наблюдаем давно, уже не двигается - оно занимается тем, что у него получается лучше всего, - оно просто спит! Перед тем как вернуться в лагерь, давайте еще раз хорошенько рассмотрим его в бинокли. Обратите внимание на его тело, похожее на тело медведя, на его грубую шерсть, свешивающуюся по бокам, и на его длинные лапы с тремя длинными загнутыми когтями.

Это загадочное животное - трехпалый ленивец. Он живет в экваториальных лесах Северной и Южной Америки.

Игра 12. "ТРОПА ПОЗНАНИЯ"

Ступая по тропе познания, участники этой игры воспринимают непосредственно какой-нибудь один аспект природы. Они двигаются гуськом по тропинке на большом расстоянии друг от друга и ищут что-нибудь, что покажется им особенно красивым или особенно значимым. Они могут ощутить притяжение какого-нибудь старого дерева, водопада или ярко окрашенного цветка. Если ваших подопечных привлечет что-то, предложите им остановиться и попробовать понять глубинную суть этого предмета или явления. Попросите их также подумать, каким одним словом или фразой можно охарактеризовать эту суть. После того как участники пройдут тропинку и найдут то, что их привлекло, попросите всех поделиться своими наблюдениями.

Перед тем, как отправиться по тропе познания, ваши подопечные должны обрести спокойное, созерцательное настроение, так что лучше всего эту игру

оставить для 3-й стадии. Если это возможно, отправляйтесь на прогулку по лесной тропе, где группа может растянуться и каждый сможет почувствовать, что он в лесу один. Если тропинка петляет и кружит, сократите интервалы между участниками: тем, кто идет сзади, не придется долго ждать, пока пройдут те, кто идет впереди. Если у вас слишком большая группа, то придумайте для ожидающих своей очереди какое-нибудь спокойное занятие. Выберите в лесу такую тропинку, по сторонам которой располагается много интересного.

Однажды мы играли в игру "Тропа познания" во время зимнего семинара для учителей в штате Айова. Сначала мы шли через красивый зимний лес, потом по прерии и закончили прогулку у пруда. На пути к пруду все были целиком поглощены созерцанием прекрасного зимнего пейзажа, но на обратном пути, поскольку нам нужно было вернуться побыстрее, я предоставил всем возможность идти как им хочется, без заранее продуманного плана. Разница в поведении людей была поразительная - все болтали без умолку, и мне показалось, что никто не обращал никакого внимания на красоту, которая нас окружала. Конечно, учителя провели на улице весь день, и, естественно, им хотелось расслабиться и поболтать, но этот случай наглядно продемонстрировал, как тщательно спланированная деятельность помогает сосредоточить внимание и улучшает восприятие людей.

Можно упростить эту игру, раздав детям фотографии отдельных участков или каких-то интересных предметов, которые можно увидеть, проходя по тропинке. После этого дети должны пройти по тропе и найти то место или предмет, которые изображены на их фотографиях. Можно сфотографировать отдельные деревья, выходы на поверхность горных пород или какие-нибудь особенно красивые места.

Игра 13. "НАПРАВЛЕННЫЕ ФАНТАЗИИ"

"Задолго до восхода солнца они стали готовиться к полету. Когда ряды построились, в их криках появились высокие нотки возбуждения. Они начали резко вертеть головами из стороны в сторону. И вот уже совсем скоро, развернувшись по ветру, они вдруг все одновременно поднимутся в воздух, будь их четырнадцать или все сорок, их широкие крылья станут разгонять темноту, а из глоток вырвутся торжествующие крики. Они будут кружиться над землей, быстро набирая высоту, и скоро совсем исчезнут из вида. Артур почувствовал, как что-то дрогнуло в его груди. Его охватило беспокойство... Ему захотелось присоединиться к ним, вкусить радость утреннего полета, который, вне всякого сомнения, дарил им наслаждение. В их рядах царил дух товарищества и добровольной дисциплины. Радость жизни переполняла их. И когда ближайший гусь расправил крылья и взлетел, Артур сделал то же самое совершенно автоматически". (Из книги Т.Х.Уайта "Нынешний и будущий король")

Предание гласит, что, когда король Артур был еще мальчиком, его наставником являлся великий волшебник Мерлин. Мерлин знал, что жизни лучше всего учиться у природы. Он также знал, что самый верный способ постичь природу - это стать ее частью. Используя свою волшебную силу, он превращал Артура в различных животных, чтобы мальчик мог научиться у них всему тому, что они сами умеют.

Направленные фантазии - прекрасное средство, помогающее проникнуть в суть других форм жизни. Раскрыв перед ними свое сердце и разум, мы сможем полнее оценить преподносимые нам дары.

Погружаясь в мир фантазии, помните, что чем сильнее захватит людей процесс создания своих собственных образов, тем лучше они запомнят разные подробности. Для того чтобы ваша история была живой и понятной, выбирайте такие слова и фразы, которые "воздействовали" бы на органы чувств. Если в рассказе много красочных описаний, если вы насыщаете его звуками, помогаете представить вкус и запах того или иного вещества, тогда вы можете быть уверены, что вся информация надолго сохранится в памяти слушателей. Сделайте так, чтобы во время вашего рассказа у слушателей было время в деталях представить ту или иную сцену. Для создания соответствующего настроения рассказывайте историю под негромкую музыку. (Для игры "Представь себя деревом" мне нравится использовать такие музыкальные произведения, как "Пасторальная симфония №6" Бетховена, "Времена года" Вивальди).

Для того чтобы достичь желаемого эффекта, вложите в свою историю максимум вдохновения. Она должна увлечь слушателей в область возвышенных примеров, благородных идей и мыслей.

В приведенной ниже фантазии участники игры воображают себя деревьями. Преподаватель описывает, как корни дерева прорастают глубоко в землю, а ветви тянутся в небо. Дерево тесно связано с птицами, растениями и животными, населяющими леса. Получая представление о том, как проявляется эта связь, "деревья" - участники игры - чувствуют, как обогащается их восприятие и появляется сочувствие к другим формам жизни.

Разрабатывая план занятия, подумайте, какой урок может преподать нам то растение, животное или природное явление, образ которого вы хотите создать вместе со своими слушателями, или какому качеству можно у них поучиться. Создавая свою фантазию, обратите особое внимание на формирование этого качества у участников игры.

Многие ученые отвергают "антропоморфизм" и, несомненно, скажут, что деревья не могут чувствовать, что они не осознают своего существования. С другой стороны, многие поэты приписывают деревьям свойства человеческой души. Однако, важно ведь не то, кто прав или не прав в этом вопросе, а то, что МЫ чувствуем, "превращаясь" в дерево и делая то-; что делает оно. В любом случае, возникающее сопереживание обогащает нашу душу и помогает нам выработать у себя заботливое отношение к природе, стремление защищать ее.

Дерево дает убежище растениям и животным. Оно помогает сгладить сезонные перепады температур, создавая удобное, надежное место обитания для многих видов живых существ. Фактически одно-единственное дерево почти всегда способно прокормить и "содержать" целое сообщество жизненных форм. Став "деревом", мы получаем возможность по-новому взглянуть на взаимоотношения между живыми существами в природе - на то, как дерево используется в коллективных интересах всего сообщества форм.

Я больше всего восхищаюсь двумя "чертами характера" деревьев - их гибкостью и внутренней силой. Деревья не могут спастись бегством от каких-либо неприятных ситуаций, они должны твердо стоять на месте и лицом к лицу встречать зимние бураны. Корни прочно удерживают их на месте, где они терпеливо переносят ветер, огонь, удары молний и другие проявления стихии. Во время игры "Представим себя деревом" люди начинают понимать, что значит стоять твердо, сталкиваясь с непогодой, и черпать силы противостоять ей корнями, уходящими глубоко в землю. Очень полезно в данном случае провести аналогию с человеческой жизнью, потому что участники игры смогут понять,

как важно находить в себе силы не падать духом под ударами судьбы и не сгибаться под напором невзгод и испытаний.

Игра 14. "ПРЕДСТАВЬ СЕБЯ ДЕРЕВОМ"

В игру "Представь себя деревом" можно играть как в помещении, так и на улице. Найдите в лесу поляну под каким-нибудь большим листопадным деревом.

Пусть все участники игры разойдутся по поляне и встанут, закрыв глаза, недалеко от вас, чтобы иметь возможность хорошо вас слышать. Скажите им, что сейчас они проживут годовой цикл жизни дерева - лето, осень, зиму и весну. Все они станут "деревьями".

Пока вы будете рассказывать свою историю, "деревья" могут поднять руки вверх, изображая ветви, или просто стоять с закрытыми глазами, пытаясь представить ваш рассказ перед своим мысленным взором. Если вы играете с маленькими детьми, то движения (например, во время "зимних" буранов) помогут вам направить энергию детей в нужное русло. Более подробное описание игры "Представь себя деревом" вы найдете далее, в четвертой главе.

Если вам трудно выучить весь текст наизусть или у вас нет времени прочитать его полностью, - не переживайте. Если вы запомните несколько самых существенных деталей для каждой фазы годового цикла, вы легко сможете восстановить недостающее своими словами. Когда я готовил эту игру, мне попалась очень ценная книга, в которой содержится много интересной информации о жизни деревьев. Эта книга - "Великий американский лес" - написана Руттерфордом Платтом.

Если вы работаете с маленькими детьми или с группой, внимание которой рассеивается очень быстро, сократите ваш рассказ, опустив второстепенные детали и сжав некоторые описания, предназначенные для создания определенного настроения. Ваше мастерство рассказчика будет возрастать с каждой игрой.

Итак, ваша группа разместилась под деревом, каждый человек стоит в выбранном для себя месте, и вы начинаете свой рассказ.

Закройте глаза... Деревья играют очень важную роль в жизни Земли. Они создают половину кислорода, содержащегося в нашей атмосфере. Они закрепляют почву и предотвращают эрозию почв. Они дают пищу и убежище бесчисленному множеству животных. Зимой они нагревают воздух вокруг себя, а летом - охлаждают его. Деревья пробуждают в нас мысли о красоте, благородстве, силе и спокойствии.

Представьте себе, не открывая глаз, что вы идете через лес к большому лиственному дереву (пауза). Вот вы вышли на лесную полянку. Остановитесь, повернитесь лицом к солнцу и почувствуйте, как вы превращаетесь в большое лесное дерево.

Расставьте ноги на ширину плеч и почувствуйте, как от ваших бедер вниз уходит массивный стержневой корень. Почувствуйте, как он проходит через ваши бедра... колени... лодыжки... через подошвы ног и достигает земли. Ваш стержневой корень прорастает сквозь мягкий верхний слой почвы и уходит все дальше и дальше вниз, в глинистую почву. Продолжайте мысленно представлять себе, как ваш корень углубляется в землю, пока не достигнет отметки 9 метров от поверхности земли (пауза).

Ну а теперь направьте во всех подземных направлениях свои боковые корни. Пусть протянут ся влево... вправо... вперед... назад... Они простираются все дальше и дальше от ствола - на три метра, на шесть и даже на девять.

Осторожно покачайтесь вперед и назад. Почувствуйте, как прочно вы росли в землю. (Пауза). Окиньте мысленным взором свой могучий ствол и убедитесь, какой он большой и круглый. (Пауза). Ваша кора гладкая или шершавая? Она темная или светлая? (Пауза).

Теперь окиньте взглядом свой ствол до самых верхних ветвей. Пройдите мысленно вдоль них, наблюдая, как они становятся все тоньше и тоньше, как они тянутся к небу.

Сейчас лето, жизнь прекрасна. Дни длинные. Солнышко пригревает. Легкий ветерок покачивает ваши ветви. Почувствуйте, как ваши корни удерживают вас. Какие у вас листья? Они крупные и заостренные, или маленькие и округлые?

Впитывайте энергию теплых солнечных лучей, посылайте ее в листья и вырабатывайте пищу, используя для этого солнечный свет, воздух и воду, которую вы добываете из земли. Теперь отправьте пищу вниз по веткам к стволу. Почувствуйте, как она движется вниз к корням. Запасите ее здесь. Лето - это время, когда вы создаете запасы пищи.

Вы высасываете воду из почвы своими крошечными корневыми волосками, находящимися глубоко под землей. Эти волоски пронизывают всю почву вокруг вас и касаются почти каждой ее частички. Поднимите эту воду вверх. Почувствуйте, как сначала она движется тоненькими ручейками, а потом - широкими потоками. Вот она поднимается по стволу, все выше и выше. Скорость ее подачи достигает ста километров в час. Она поступает в ветви и добирается до листьев. Здесь она испаряется, насыщая окружающий воздух влагой. Приближается осень, дни становятся короче, солнечного света все меньше. Производство пищи полностью прекращается. Становится холоднее, и сок из листьев начинает опускаться по ветвям в ствол и далее в корни. Здесь, глубоко под землей, питательные вещества запасаются до следующей весны.

Посмотрите, как ваши увядающие листья становятся золотыми, желтыми и красными! Все это происходило уже не раз - вы теряете свои листья осенью много лет подряд. Сбросьте свои листья и погрузитесь в спячку. Вы готовитесь к приближению зимних холодов, пытаетесь защитить себя от них. (Пауза).

Над горизонтом нависли грозные тучи, небо потемнело. Ветер раскачивает ваши ветки. Первые крупные дождевые капли бьют по вашим голым ветвям, на которых осталось еще несколько листочков. Ураганный ветер проносится по лесу и срывает листья, бросая их на землю. Посмотрите на землю под вами - она вся усыпана вашими листьями и листьями других деревьев, окрашенными в яркие цвета. (Пауза). Начинается сильный дождь, и ваши ветви промокают насквозь. Послушайте, как капли воды падают с ветки на ветку и затем на землю. (Пауза).

Зима только начинается. Со стороны моря налетает невероятно сильный шторм. Послушайте, как завывает ветер при его приближении. Сильные порывы ветра подхватывают ваши ветви и грубо раскачивают их.словно корабль в штормовом море, вас бросает вперед и назад, вперед и назад, вперед и назад. Только благодаря своему мощному стержневому корню и многочисленным боковым корням вы не падаете на землю.

Шторм начинает ослабевать. Ветер стихает. И снова в лесу покой. Ваши

ветви теперь совсем голые, а под вами чуть поблекший ковер из желтых и красных листьев. Ваш застывший силуэт выделяется на фоне хмурого серого зимнего неба. Температура падает и, наконец, летят первые снежинки. Почувствуйте холод снега, накапливающегося на ваших ветвях.

Многие животные покинули лес: кто умер, кто улетел или ушел в поисках пищи. Вы тоже почти умерли: только 1% ваших тканей остался живым - тонкий слой жизни, расположенный под самой корой (пауза). Но в ваших крошечных почках уже заложены листья и цветы будущего года. Найдите их у себя на кончиках ветвей, они защищены от холода и сырости зимы восковым налетом. Эти почки - залог вашей новой жизни в следующем году. Сядьте на корточки и превратитесь в крошечную почку, из которой когда-нибудь вырастет лист. Вы словно младенец в теле своей матери, вы ждете своего часа, чтобы появиться на свет. Вы ждете весны! (Пауза).

Дни становятся длиннее и теплее. Когда воздух достаточно прогревается, а солнце все дольше задерживается на небе, глубоко в корнях пробуждается сок и начинает двигаться вверх по стволу, все выше и выше, проникая в ветви и достигая почек. (Пауза). Раскройте теперь как крошечный, нежный ярко-зеленый листок! Подставьте себя под поток солнечного света и наслаждайтесь его теплыми, вливающими в вас энергию, лучами. Почувствуйте, как эта энергия поступает проникает внутрь и питает вас. Зеленейте и подрастайте скорее!

Пошлите энергию, запасенную в пище, вниз - всем органам дерева. Теперь почувствуйте все листья на ветке и передайте всему дереву жизненную силу, которую вы получили от Солнца. Вы представляли себя отдельным листком - станьте теперь снова целым деревом. Ощутите, как ваши корни прорастают глубоко в землю (пауза). Почувствуйте, как растут кончики ваших ветвей. Вы растете вверх и вниз, чуть толще делается ваш ствол. Весна - это время обновления. Теперь 99% вашего тела вернулось к жизни, сообщая вам и всему лесу огромную жизненную силу.

По мере того, как вы возвращаетесь к жизни, многие животные вновь появляются в лесу. Птицы садятся на ваши ветви. Протяните одну из ваших ветвей и пусть на нее сядет малиновка. Возле вас пасутся олени, под вашей кроной вырастают цветы. Животные находят для себя корм на ваших ветвях и стволе. Вы даете им убежище. Протяните ваши ветви ко всем живым существам в лесу, словно защищая их и даря свою любовь. Почувствуйте, что все вы живете одной общей жизнью, полной красоты и гармонии. (Пауза).

Пожалуйста, лягте на спину. Я прочту вам стихотворение о деревьях. Почувствуйте, как вы становитесь той частью дерева, о которой говорится в той или иной строке. После первого двустихия можете открыть глаза и смотреть на ствол большого дерева.

Корни мои в глубину прорастают, Жадно прохладную влагу глотают. Прочен и строен, могуч и тяжел Соками жизни наполненный ствол.

Ветви упругие в небе стремятся С облаком белым и ветром обняться. Солнышко листьев лучами коснется - Тайная жизнь в моих недрах проснется.

С белкой, жуком, муравьишкой и птицей Всем, что имею, могу поделиться. Ходят ко мне кабаны и олени, Мох и лишайник мне греют колени.

Людам, бредущим по тропам лесным, Я навеваю счастливые сны, И обитая в двух разных мирах, Соединяю я звезды и прах!

Игра 15. "ФОТОГРАФ И ФОТОАППАРАТ"

Эта игра доставляет детям больше всего удовольствия и дает великолепные результаты. Она очень просто и естественно успокаивает ум, снимает беспокойство и направляет внимание на ясное восприятие природы.

Один участник играет роль фотографа, другой - роль его фотоаппарата. "Фотограф" ведет свой "фотоаппарат", глаза которого закрыты, в поисках красивых и интересных видов. Когда "фотограф" находит то, что ему понравится, он направляет объектив (т.е. голову) "фотоаппарата" на объект съемки. Затем "фотограф" нажимает затвор (дергает за ухо) и "фотоаппарат" открывает глаза.

Очень важно, чтобы "фотоаппарат" не открывал глаза в промежутках между съемками, тогда 3-5-секундная "экспозиция" даст эффект неожиданности. Многие люди говорили мне, что они с удовольствием вспоминали свои "снимки" даже спустя много лет. Скажите фотоаппаратам, чтобы они подходили творчески к выбору объекта съемки и композиции снимка. Скажите им: "Вы можете сделать великолепные снимки, фотографируя объекты в необычном ракурсе и под разным углом. Например, вы можете оба лечь под деревом и сделать снимок того, что находится у вас над головой. Можно поднести "фотоаппарат" очень близко к коре или листьям дерева. Попробуйте сфотографировать цветок сверху или сделать панораму горизонта. Старайтесь использовать любую -интересную возможность".

Иногда, участвуя в этой игре в роли фотографа, я издавал звук, призывающий птичек. Птички прилетали и прыгали на расстоянии метра-двух от нас, и тогда я делал свой "снимок".

Поскольку в этой игре дети познают природу с помощью своих органов чувств, а не выслушивая объяснения взрослых, очень маленькие дети могут играть в нее наравне со взрослыми. Всегда бывает очень трогательно наблюдать, как пятилетние дети ведут своих родителей или бабушек и дедушек, отыскивая сцену для съемок, потом делают "снимки" и заражают своей радостью взрослых.

Я предлагаю маленьким детям нажимать на кнопку затвора, постукивая пальчиком по плечу "фотоаппарата". Повторный удар означает, что "фотоаппарат" должен закрыть глаза. Когда малыш делает свой первый снимок, он может сказать: "Открывай", нажимая пальчиком на плечо первый раз, и "Закрывай", нажимая во второй.

Работая со смешанными группами, состоящими из взрослых и детей или из детей разного возраста, я прошу "фотографов" нажимать на выступающий со стороны щеки хрящик уха -этот хрящик и будет кнопкой затвора. Но я не рекомендую использовать эту точку с маленькими детьми, потому что они очень любят засовывать пальчики в ухо своим партнерам.

Самое лучшее время экспозиции - 3-5 секунд. При увеличении этого времени внимание "фотоаппарата" рассеивается и впечатление пропадает - совсем как в настоящей фотосъемке: при слишком сильном свете пленка засвечивается. Покажите участникам игры, как надо снимать панораму: медленно поворачивайте "фотоаппарат" с открытым затвором, словно кинокамеру. При этом можно держать затвор открытым более 5 секунд, поскольку при движении интерес "фотоаппарата" не рассеивается. Предложите детям снять вертикальную панораму: например, начинайте снимать нижнюю часть дерева и медленно перемещайте объектив вдоль ствола, по ветвям и до кроны на фоне неба.

"Фотографы" могут подготовить свои "фотоаппараты" к следующему

снимку, сообщая, какой им надо будет использовать объектив. Если дети собираются сделать снимок цветка, попросите "фотоаппарат" поставить объектив для съемок крупным планом; для панорамных съемок - широкоугольный объектив; для того, чтобы сфотографировать предмет, находящийся в отдалении, надо подобрать телескопический объектив.

Обязательно поговорите с группой о том, как сделать красивые фотографии, которые стали бы результатом творческого подхода к делу. В противном случае дети могут понаделать снимков оленьего помета или внутренностей банки, выброшенной на помойку! Такую беседу очень важно провести с маленькими детьми. Необходимо также предупредить "фотографов" и "фотоаппараты", что они могут разговаривать только в самых крайних случаях. Объясните, что если съемка будет производиться в тишине, то она окажет большее эмоциональное воздействие на "фотоаппарат".

Вам потребуется некоторое время, чтобы показать "фотографам" как подводить их "фотоаппараты" к нужному предмету осторожно и ненавязчиво. Я обнаружил, что лучше всего, если "фотограф" будет держать свой "фотоаппарат" за руку и осторожно тянуть в нужном направлении. Скажите "фотографам", что на съемку им отводится 10 минут, а потом они должны поменяться ролями с "фотоаппаратами". Можно сделать по-другому: дети меняются ролями после того, как сделано какое-то определенное количество фотографий. Выполняя эти условия, все участники игры закончат ее практически одновременно.

После того как все игроки побудут и "фотографами", и "фотоаппаратами", раздайте им по одной карточке размером 3 x 5 см и скажите: "Вспомните один из снимков, который вы сделали, будучи фотоаппаратом. Нарисуйте его на карточке и отдайте своему "фотографу". Если кто-нибудь начнет ссылаться на отсутствие у себя способностей к рисованию, скажите ему, что он может свалить вину за неудачный снимок на "фотографа"!

Задача этой игры - помочь ее участникам увидеть красоту природы. Вы можете продолжить игру, попросив участников сделать словесное описание своих снимков (в письменном виде). Или можно попросить "фотографов" сделать 8-10 снимков на одну тему, например, сукцессия растений, дома животных, хвойные деревья и т.д. После этого "фотоаппарат" должен написать рассказ, в котором надо будет использовать все снимки. После этого "фотограф" и "фотоаппарат" могут обсудить свои рассказы.

Можно сделать так, что все участники игры будут одновременно "фотоаппаратами". Они будут двигаться, закрыв глаза и держась за веревку, а вы осторожно подводите их к тому объекту, который наметили для фотографирования. Здесь вы командуете, в какую сторону должны повернуться "фотоаппараты" (например, если объект съемки находится слева, вы говорите: "Пожалуйста, повернитесь налево"). После этого каждый "фотоаппарат" по очереди делает свой снимок. (Следите, чтобы люди, идущие последними, не сошли с тропинки в тех местах, где она поворачивает). Количество участников в такой игре зависит от их возраста и характера рельефа местности.

Игра 16. "ИСТОРИИ ИЗ ЖИЗНИ ВЕЛИКИХ НАТУРАЛИСТОВ"

На всех людей, а особенно на детей, большое воздействие оказывают рассказы о жизни замечательных людей, с которых можно было бы брать пример. Вдохновляющие истории о жизни этих людей, обращенные к разуму и к чувствам слушателей, помогают им лучше понять, что можно свершить в этой жизни, как найти дорогу к истине. Рассказы о великих натуралистах - это прекрасное средство, позволяющее не только раскрыть мудрость природы, но и убедить людей в том, какую большую ценность имеет жизнь, прожитая в соответствии с высокими идеалами.

В моей практической работе я посвящал целые занятия рассказам о Джоне Миуре, Джордже Вашингтоне Карвере и святом Франциске Ассизском. Я испытывал чувство глубокого удовлетворения, наблюдая, как сильно затрагивала людей почти мистическая связь Карвера с растениями, его бескорыстное служение человечеству, его непобедимый дух; братская любовь святого Франциска ко всем творениям Создателя, включая птиц, деревья и ветер, его сочувствие к ним (что заставляло его не единожды жертвовать свой единственный плащ, чтобы укрыть и защитить страдающее животное или отдавать им свою скудную пищу, чтобы они смогли выжить); огромное чувство радости и восхищения природой, которое испытывал Джон Миур, а также его обширные знания, полученные опытным путем, и его приключения во время исследования дикой природы.

Вы тоже можете познакомить своих слушателей с жизнью этих замечательных людей или тех, кто предпринимает героические усилия по защите природы в вашей стране. Для этого вам нужно будет просто изучить их биографии и рассказать об их жизни своими словами.

Для того, чтобы воссоздать атмосферу прошлого, нужна определенная подготовка. Я учу наизусть большие отрывки из произведений того автора, которого я изображаю, чтобы слушатели непосредственным образом ощутили, что это был за человек. Я даже надеваю ту одежду, которую носил мой герой. Я нашел очень удачный ход: придумываю моему герою друга, рассказывающего разные истории из его жизни, которые тот сам не стал бы сообщать из-за своей скромности. Например, одна из моих программ так и называется "Джон Миур и его друг".

Выберите биографию человека, чья жизнь приводит вас в восхищение. Это даст вам возможность заразить слушателей своим искренним энтузиазмом, когда вы будете рассказывать о нем. Отберите несколько высказываний, принадлежащих ему; рассказов о том, как он относился к природе; несколько смешных и интересных историй из его жизни. Ваш первый рассказ может быть очень коротким, его можно включить в какое-нибудь другое занятие. Постепенно, приобретая необходимый опыт, вы можете расширять свой рассказ или свое "представление", посвященное этому герою.

Выучите наизусть несколько отрывков из высказываний или публикаций вашего героя. Можно начать просто с отдельных фраз. Запомните нескольких случаев из жизни вашего героя, которые могут служить иллюстрацией основной идеи вашего представления. Но не старайтесь выучить наизусть весь текст, написанный во время подготовки. Эту ошибку часто делают начинающие учителя. Если вы выучите все наизусть, то будете стараться пересказать все слово в слово. Вас не оставит чувство скованности. Лучше запомните только основные моменты, а во время рассказа просто отдайтесь на волю своего

вдохновения. Хорошая предварительная подготовка даст вам чувство уверенности и позволит самому получить удовольствие от занятия.

Когда слова заученных высказываний прочно утвердятся в вашей памяти, вы обнаружите, что произносите их с большим чувством, а ваши слушатели воспринимают их очень живо. Высказывания можно запомнить очень легко - для этого нужно закрыть глаза и медленно произносить слова, стараясь вызвать в себе те же ЧУВСТВА, что владели автором, МЫСЛЕННО ПРЕДСТАВЛЯЯ себе то, о чем идет речь.

Актеры используют специальный прием, называемый "эмоциональный отклик": он помогает им вжиться образ своего героя. Вы можете тоже научиться этому приему. Вспомните какой-нибудь случай из своей жизни, вызвавший у вас такое же чувство, какое вызывает и та история, которую вы хотите запомнить. Заново ощутите это чувство, а затем вложите его в слова вашей истории. Например, в моей программе, посвященной Джону Миуру, я рассказываю, как Миур впервые увидел Великую Центральную долину в Калифорнии. Была весна. Долина представляла собой бескрайнее море цветов, и ее описание - одно из самых волнующих мест в дневнике Миура. Если вам нужно рассказать о том, как Миур увидел эту долину, вы должны вспомнить, какое чувство возникло в вашей душе, когда вы впервые увидели нечто подобное. Вот слова самого Миура: "...в одно сияющее утро передо мной открылся вид, который до сих пор остается самым прекрасным из всех, что встретились мне за время моих многочисленных путешествий. У моих ног лежала Великая Центральная долина Калифорнии... ровная и цветущая, словно озеро чистого солнечного света, шириной 6-8 километров, а длиной 80 километров. И на восточном краю этой необъятной золотой цветочной клумбы возвышались грандиозные (высотой в несколько километров) горы Сьерра, так ярко окрашенные и такие сияющие, что казалось, что они не просто окутаны светом, а сотворены из него, словно стены какого-то небесного города".

Приемы, позволяющие сделать ваш рассказ захватывающим.

Выучите начало и конец вашего рассказа. Это поможет вам уверенно начать и закончить его на эмоциональном подъеме. Распределите самые интересные моменты равномерно по всей программе, чтобы интерес слушателей не угасал.

Тщательно продумайте детали своего появления "на сцене".

Показывайте и рассказывайте. Тратьте меньше времени на словесные описания.

Глубоко прочувствуйте настроение или особенности той истории, которую вы хотите рассказать. Определите основную идею каждого рассказа и старайтесь донести ее до слушателей. Расскажите несколько историй с разными идеями.

Определите кульминационный момент каждой истории и так спланируйте свой рассказ, чтобы интерес слушателей достиг своей наивысшей точки именно в этот момент.

Не пытайтесь рассказать все, что вы знаете по той или иной теме. Делайте ваши истории простыми. Не включайте в вашу программу эпизоды, которые не помогают раскрытию ее основной идеи. Сделайте наиболее впечатляющими и интересными те рассказы, которые действительно могут оказать влияние на людей.

Смотрите в глаза своим слушателям. Исключения составляют только те случаи, когда вы изображаете диалог между двумя героями или когда вы

разыгрываете какую-нибудь сцену и вовлекаете аудиторию в спектакль.

- Изменяя свое внутреннее состояние, изменяйте голос и манеру поведения.

Слушатели поверят вам в такой же степени, в какой вы верите самому себе и в какой степени вам удалось вжиться в образ своего героя.

Для того, чтобы передать различные свойства характера своего героя, меняйте выражение глаз и лица.

Руки помогут вам "сотворить" пространство и показать его протяженность. Руками вы будете рисовать. Оживите свою роль жестами, которые позволят вам подчеркнуть особо важные моменты. Жесты должны быть широкими, не бойтесь оторвать руки от своего тела; тогда люди, сидящие в задних рядах, смогут увидеть все, что вы хотите им показать.

Чаще меняйте свою манеру разговора, ритм и настроение. За счет чередования ритма вы сможете добиться того, что ваше "представление" будет смотреться с неослабеваемым интересом. Время от времени замедляйте скорость речи, чтобы слушатели смогли немного отдохнуть.

Если вы хотите подчеркнуть что-нибудь важное или передать ощущение неизвестности, таинственности, делайте паузу. Если вы сумеете контролировать свои эмоции и не станете волноваться, что забудете что-нибудь, вы сможете придать каждому слову наибольшую выразительность.

Не впадайте в панику, если что-нибудь забудете. Просто сделайте паузу, подумайте и не отводите глаза от слушателей. Чем более раскованно вы будете себя вести, тем легче вы сможете выпутаться из сложной ситуации.

- насыщайте свое представление юмором: он помогает слушателям расслабиться и делает их более восприимчивыми к тем идеям, которые вы хотите до них донести. Лучше всего излагать самые важные и серьезные идеи сразу же после какой-нибудь смешной истории.

Ваше представление должно строиться с учетом возрастных особенностей слушателей. Мышление детей очень конкретно, им нужно наглядно все представить; взрослым интереснее словесное выражение ваших идей. Дети медленнее успокаиваются после смешных историй.

Лучше, если вы будете делиться своими чувствами и настроениями с аудиторией, а не просто изображать кого-то перед ними. Разделите со слушателями свой восторг и радость, которые вызывает у вас история жизни вашего героя.

Игра 17. "МЕДИТАЦИИ НА ПРИРОДЕ"

Однажды наша группа забралась глубоко в леса Национального парка Грейт Смоки Маун-тенз. Мы расположились на крошечном островке, с одной стороны которого низвергался водопад, а с другой - вода была неподвижной, как в пруду. Это было волшебное место, как будто специально созданное самой природой для медитаций. Все пятьдесят членов нашей группы были очарованы окружающей красотой. Некоторые сидели на камнях, торчащих из реки, другие расположились под деревьями и, не отрывая глаз, смотрели на "пруд". Никто не говорил ни слова - каждый был погружен в себя. Мы выбрали по карточке с напечатанным на ней вдохновляющим высказыванием о природе, которое помогло нам создать у себя соответствующее настроение. Позже мы поделились друг с другом своими мыслями и впечатлениями. Даже в такой большой группе, как наша, удалось создать настроение молчаливого единения с природой. Я с

большой радостью наблюдал искреннее желание участников игры испытать чувство вдохновения от общения с природой. "Медитации на природе" - одна из самых моих любимых игр, которая помогает создать такого рода атмосферу.

Для того чтобы подготовить эту игру, вы должны подобрать несколько вдохновляющих высказываний и написать их на карточках - по одному на каждой карточке. После каждого высказывания нужно указать, что следует сделать каждому участнику игры, чтобы пропустить эти слова через свое сердце. Избегайте слишком абстрактных и заумных изречений. Если у вас не хватает цитат на всех участников игры, раздайте наиболее удачные, на ваш взгляд, изречения нескольким людям. Цитаты можно найти в моей книге "Слушая природу" - там приводятся почти 30 высказываний с указаниями, что должен сделать участник игры, которому досталось это высказывание. Приведенные ниже цитаты и указания взяты из этой книги: "Мое сердце настроено на тишину, которую дарит нам покой, царящий в природе". (Х.И.Хан).

Найдите тихое место, где вы можете уединиться. Слушайте звуки природы. **СЛУШАЙТЕ ТИШИНУ МЕЖДУ ЗВУКАМИ.** Если ваш ум начнет отвлекаться, повторите высказывание Х.И.Хана. Это поможет вам вновь начать слушать. "Святая Мать-Земля, вес деревьев и вся природа - свидетели твоих дум и дел". (Виннсбаго Индиане).

"Самые лучшие и самые красивые вещи в мире нельзя увидеть, к ним даже нельзя прикоснуться. Их можно только почувствовать сердцем". (Хелен Келлер).

Джон Миур сказал: "Каждый природный объект - проводник божественного". Отправьтесь на прогулку, мысленно повторяя слова Виннсбаго, полные благоговения перед Землей и ее Создателем. Когда какое-нибудь животное, растение или камень привлекут ваше внимание, остановитесь и мысленно произнесите слова благодарности за ту радость и красоту, которую вы чувствуете.

Найдите тихое место, где каждый участник сможет найти уединенный уголок. Красивый вид помогает людям настроиться на те ощущения, которые должно вызвать у них соответствующее высказывание.

Когда все готовы начать игру, переверните все карточки с цитатами надписями вниз и предложите каждому участнику вытянуть себе карточку. Скажите им, чтобы они подумали, соответствует ли состоянию их души те слова, которые они прочтут на карточке. Если эти слова не вызывают у них никакого эмоционального отклика, ничего не будет страшного, если они возьмут другую карточку. Но удивительно, как часто люди вытаскивают карточки, на которых написаны слова, соответствующие настрою их души.

Участники игры обычно и сами понимают, что "Медитации на природе" - это спокойное занятие, но вы можете мягко напомнить им об этом. Я обычно даю 10-15 минут на медитацию, а затем собираю группу, прошу всех сесть в круг и рассказать, что они пережили. Я обнаружил, что можно использовать карточки с напечатанным на них типографским способом несколькими цитатами и указаниями. В этом случае я предлагаю участникам игры выбрать ту цитату, которая им больше всего понравится. Для создания такой карточки я использую 12 цитат и указаний к ним из книги "Слушая природу". К этой книге прилагается набор карточек с одним высказыванием на каждой и одна карточка с 12 высказываниями.

Игра 18. "ПИСЬМО САМОМУ СЕБЕ"

"Самому себе.

В течение этих десяти дней я прекрасно проводила время, наслаждаясь общением с природой. Мне было очень легко с теми людьми, с которыми я здесь жила, мы все стали друзьями.

Больше всего тронула мою душу прогулка к нижнему водопаду на Телячьей реке. Бредя в одиночестве по тропинке (рядом не было ни одной живой души), я посмотрела вверх на гигантские стены каньона и на самом деле ощутила присутствие божественной силы. Мощь и величие стен каньона, которые, кажется, не боятся разрушительного действия Времени, потрясли меня. Я чувствовала, как эти грандиозные стены сами вели меня к водопаду...

Я хочу, чтобы память об этом путешествии навсегда осталась со мной - она будет давать мне спокойствие. Я буду чувствовать, как природа помогает мне в повседневной жизни, и уже никогда не потеряю ощущения близости к природе.

Искренне ваша, Диана".

Написанием письма очень хорошо заканчивать цикл занятий по изучению природы, продолжавшийся несколько дней (для подростков от 13 лет и старше). Вы можете сказать участникам семинара следующее: "Мы получили с вами глубокий опыт общения с природой. В некоторые моменты у вас, вероятно, возникала мысль: "Я хочу запомнить это навсегда!". Мы снова возвращаемся в нашу привычную жизнь, предъявляющую к нам свои непростые требования. Память о таких мгновениях единения с природой потускнеет. Так давайте же напишем письма самим себе, рассказывая обо всем, что нам хотелось бы запомнить надолго. Ваше письмо никто не будет читать. Через две недели мы вышлем его вам".

Этот вид деятельности оказывает двойное воздействие. В процессе написания письма полученный опыт и его уроки прочнее укладываются в сознании участника игры. А когда человек держит в руках свое письмо, он как бы получает новый импульс для продолжения контактов с миром природы.

Ниже приведен отрывок письма одного из участников группы, с которой мы с женой совершили паломничество в страну отшлифованных скал на Юго-западе США

Игра 19. "ПТИЦЫ В НЕБЕ"

Любое занятие на природе хорошо бы закончить пением песен и чтением стихов. После стадии размышлений участники занятия находятся в приподнятом настроении, вызванном общением с природой. Выражая это настроение в песне или в стихотворении, человек глубже его осознает. При подготовке к занятию потратьте некоторое время на то, чтобы спокойно постичь смысл тех песен и стихов, которые вы отобрали. Это поможет вам передать слушателям тот заряд вдохновения, который они несут.

Не стесняйтесь использовать свои стихи и музыку. Многие народные песни также посвящены природе. Вы можете найти много вдохновляющих стихотворений и высказываний в книге "Слушая природу".

Мне хочется познакомить вас со стихотворением, которое я сам написал - "Птицы в небе". Я написал его для того, чтобы оно всегда напоминало мне о гармонии, царящей в природе, и чтобы я мог почувствовать эту гармонию в себе. Когда я нахожусь на природе - прогуливаясь или неподвижно наслаждаясь каким-нибудь прекрасным видом - я часто снова и снова повторяю его про себя. Кажется, оно нравится и тем группам детей и взрослых, которым я его читал.

Игра 19 ПТИЦЫ В НЕБЕ

Птицы в небе - мои сестры, А цветы - мои братья. Деревья - мои друзья.
Мне дороги Все живые существа, Горы и реки.
Ведь эта зеленая Земля - наша мать,
А высоко в небе скрывается Дух.
Все мы на этой Земле живем одной жизнью,
И всем я дарю свою любовь.
Всем я дарю свою любовь.

Если вы хотите медитировать с помощью этого стихотворения, повторяйте или напевайте его про себя или вслух, совершая прогулку или сидя и любуясь природой. Вдумайтесь в слова. Попробуйте спроецировать свои чувства на то, что вас окружает. Сделав это, вы почувствуете, как ваше сердце наполняется глубокой братской любовью ко всем птицам, деревьям и цветам.

Лучше всего декламировать стихотворение "Птицы в небе" или другие стихи в таком месте, где природа так красива, что никто не может остаться равнодушным к ее великолепию. Встаньте в круг или выстройтесь в линию, глядя не в центр круга, а наружу. Пусть каждый участник вашей прогулки смотрит на то место, которое ему больше всего понравилось. Вы можете петь вместе с группой, а можете попросить ваших слушателей повторять каждую фразу за вами. (Если вы хотите делать и то, и другое, я советую вам сначала самому вслух прочитать стихотворение, а затем спеть его вместе с группой). Предложите каждому попробовать спроецировать на окружающую его природу свои чувства любви и дружбы.

Не важно, КТО вы - учитель или просто человек, любящий природу. Важно то, ЧТО вы можете сделать для нашей Земли: пробудить в людях чувство любви ко всем живым существам. А уж любовь зажжет в наших сердцах стремление оберегать природу, заботиться о ней. Она волеет в нас трепетную живую силу, которая даст нам радость общения с природой, наполнит нас ощущением чуда. Никакие слова не способны вызвать эти чувства, только любовь.

Мой друг Вуэт, у которого есть фруктовый сад, рассказал мне такую историю. Однажды он менял у себя в саду оросительные трубы, как вдруг две маленькие птички подлетели к нему и начали порхать вокруг его головы. Поначалу он почти не обратил на них внимания, продолжая работать. Но птички становились все настойчивее. Вуэт понял, что они хотят ему что-то показать, поэтому он позволил отвести себя в дальний конец сада, за сотню метров от того места, где он работал.

Подлетев к одному дереву, птички тут же рванулись вверх и исчезли среди самых верхних ветвей. Вуэт постарался как можно скорее влезть на дерево. Он забрался на его верхушку и увидел огромную змею, которая только что разорила птичье гнездо.

Вуэт рассказывал, что он очень расстроился: если бы он сразу понял птичек, то успел бы спасти их потомство. Моего друга глубоко тронуло то, что птицы прилетели к нему за помощью. Он рассказывал мне, что подумал в тот момент: "Птицы, наверное, видели меня работающим в саду изо дня в день. Они, по-видимому, решили, что я - защитник этого сада".

Когда мы относимся к природе с любовью и уважением, она отвечает нам тем же. Недавно мы с группой друзей сидели и любовались небольшим озерцом в высокогорьях Сьерры. Был дождливый ноябрьский день, и над озером стлался туман, закрывая от нашего взора противоположный берег. Вдруг сквозь тучи

пробилось солнце, и озеро, казалось, ожило. Рыбы стали выпрыгивать из его сверкающих вод. Прямо перед нами пролетело несколько птичьих стай. Озеро окружали заросли красного кустарника и желтых ив, чьи яркие краски выделялись на зелено-сером фоне хвойного леса и скалистых утесов. Озеро и его окрестности светились радостью жизни и это сияние резко контрастировало с мрачным затянутым тучами небом, которое мы видели целый день. Прошло десять минут и снова сгустился туман, закрыв от нас озеро.

В тот осенний день мы предавались созерцательным видам деятельности, описанным в книге "Слушая природу". И за весь день солнце показалось единственным раз, а поскольку это произошло именно тогда, когда мы ощущали свое полное слияние с природой, мы почувствовали, что она с благодарностью откликнулась на нашу любовь, послав нам такое незабываемое зрелище.

Недавно мне рассказали об одном музыканте, который предложил группе людей прогуляться по лесу. Когда группа вернулась с прогулки, он спросил, слышали ли они пение птиц. Люди сказали, что не слышали. Тогда он снова повел их в лес, наказав - в этот раз внимательно прислушиваться к голосам птиц. Во время второй прогулки они услышали это пение. Экскурсанты высказали предположение: "Может быть, в первый раз мы просто не обратили внимание на птичье пение". Но музыкант оба раза записывал звуки леса на магнитофон. Когда он дал прослушать запись, сделанную во время их первой прогулки, все с удивлением обнаружили, что птиц действительно не было слышно! Музыкант объяснил своим друзьям, что птицы не пели, потому что их никто не слушал. И только во время второй прогулки, в благодарность за внимание, они исполнили свои самые лучшие песни.

Я всегда поражался, что после исполнения песни "Птицы в небе" к нам очень часто прилетало множество птичек, которые рассаживались вокруг на соседних деревьях и начинали петь. Это случалось так часто, что трудно поверить, чтобы это было простым совпадением. Занятия, подобные исполнению песни "Птицы в небе", во время которых люди могут, выражая чувство любви и признательности, установить непосредственную взаимообогащающую связь с миром природы, исключительно важны и для людей и, как я искренне верю, для благополучного существования самой Земли.

ГЛАВА 4

ПРИМЕР ПРОГУЛКИ, ПОСТРОЕННОЙ ПО ПРИНЦИПУ «ПОТОКА ПОЗНАНИЯ»

Очень важно расположить виды деятельности, которые вы хотите предложить участникам вашей прогулки, так, чтобы у них возникло ощущение непрерывности. Если расположить эти виды деятельности в определенной, заранее продуманной последовательности, то ваши подопечные получат более богатый опыт общения с природой, что принесет им глубокое удовлетворение.

Во время тщательно продуманной и спланированной прогулки каждый вид деятельности создает определенное настроение, а все это вместе помогает сделать вашу прогулку незабываемой. И наоборот, если вы особо не задумываетесь, в какой последовательности расположить виды деятельности и какие из них отобрать для вашей прогулки, вы обнаружите, что она доставит вам меньше удовольствия и принесет меньше удовлетворения.

Если вы ставите перед собой цель пробудить чувство восхищения природой, то изучение каких-то фактов будет иметь второстепенное, подчиненное значение. Но если вы творчески подойдете к планированию вашего занятия, то сможете добиться того, что оно не только затронет эмоции и чувства ваших подопечных, но и станет достаточно информативным. Дело в том, что именно это сочетание вызывает наибольшее удовлетворение как у руководителя прогулки, так и у всех ее участников.

Ниже описывается последовательность различных видов деятельности, во время которых люди не только начинают любить деревья, но и одновременно получают научные знания о них. Моя задача состоит в том, чтобы показать вам, как различные виды деятельности следуют друг за другом и дополняют друг друга, что помогает людям получить более богатый опыт общения с деревьями в живой, динамичной обстановке. При случайном беспорядочном подборе такого эффекта добиться нельзя.

ДЕРЕВЬЯ

Как я уже много раз подчеркивал, виды деятельности следует выбирать с учетом возраста ваших учеников и размеров группы, а также характера той местности, где вам приходится работать. Если ваша группа состоит всего из нескольких человек, вы иногда можете без всяких опасений начинать прямо с игр непосредственно в лесу; но если у вас большая группа, вам, вероятно, лучше сначала поиграть в такие игры, которые пробудят в ваших учениках энтузиазм.

Если вы работаете с детьми, то в этом случае особенно важно начинать с живых, веселых игр. Если дети уже знают что-нибудь о деревьях, им понравится игра "Совы и вороны". Она действует возбуждающе и стимулирует любопытство детей.

Для того, чтобы сыграть в эту игру, разделите группу на 2 команды. Протяните по земле веревку или нарисуйте черту и предложите обеим командам стать по обе стороны от нее. Одна команда -это Совы, другая - Вороны. Вы произносите вслух предложение, содержащее какое-нибудь утверждение, относящееся к деревьям и, если оно соответствует истине, Совы пытаются догнать Воронов. Если же оно неверное, то Вороны преследуют Сов. Тот, кого поймают, прежде чем он пересечет линию своего "домика" (примерно на расстоянии 3-4 м от веревки), отправляется в плен к противникам. (Более подробное описание игры "Совы и вороны" вы можете найти в книге "Давайте наслаждаться природой вместе с детьми").

Ваши утверждения должны быть очень простыми и такими, чтобы дети легко могли определить, какое из них соответствует истине, а какое - нет. Вот несколько примеров:

Сосны сбрасывают листья летом.

Желуди растут на дубах.

Деревья лучше всего растут на сухих, каменистых почвах.

Ель, сосна и можжевельник- это все вечнозеленые деревья.

Лист, который я держу в руке,- это лист клена.

Так дети узнают новые для себя факты и понятия, играя в веселую игру и давая выход своей энергии.

Со старшими детьми и взрослыми можно сыграть в игру "Загадки о животных". Это другой замечательный способ увлечь людей, поскольку ключи содержат очень много интересной информации о деревьях. Вот некоторые примеры:

Я - очень старое и самое высокое живое существо на Земле.

Я подаю пример другим деревьям: одним из первых одеваюсь листвой весной и раньше всех сбрасываю ее осенью.

Мои семена по размеру похожи на мяч для гольфа.

Моя сломанная ветка, попав на берег реки, пускает корни и дает начало новому дереву.

Ответы:

1. Секвойя,

2 и 3.- Конский каштан,

4. Ива.

Можно поиграть в игры, знакомящие людей с деревьями: "Знакомство с деревом" и "Слепая цепочка". В этих играх люди получают непосредственный опыт общения с деревьями, что вызывает у них большой интерес ко всем последующим видам деятельности.

Игра "Знакомство с деревом": завяжите глаза своему партнеру и подведите его к дереву. Пусть он хорошенько ощупает дерево, затем отведите его к тому месту, откуда вы начали игру. Снимите повязку с его глаз и предложите найти то дерево, с которым он "знакомился". (Полное описание игры вы найдете в книге "Давайте наслаждаться природой вместе с детьми").

Когда вы знакомитесь с деревом с помощью других органов чувств, а не зрения, вы получаете неизгладимые впечатления. Дети из одного лагеря, где я когда-то работал, каждый год, приезжая в этот лагерь, вели меня с собой в лес, чтобы показать мне "свои" деревья, к которым они испытывали теплые чувства.

"Слепая цепочка": в этой игре люди имеют возможность поближе познакомиться с деревом. Эта игра оказывает очень большое воздействие на людей, потому что она создает спокойный настрой, способствующий чуткому восприятию.

Участники игры идут по лесу, глаза у них завязаны, и путь им указывает натянутая между деревьями веревка. Тропинка прихотливо извивается, проводя участников игры мимо интересных объектов - скал, кустов, деревьев.

Для того чтобы играть в эту игру, нужно найти безопасное, открытое место. Это может быть тропинка, вдоль которой растут разные большие деревья (более подробное описание этой игры вы найдете в книге "Давайте наслаждаться природой вместе с детьми").

Игра "Построим дерево". Эта игра - замечательный способ рассказать людям о строении дерева. Она помогает понять, как функционирует дерево. Этой игрой также хорошо предварять игру "Стань деревом", потому что она создает дух единства внутри группы и помогает людям преодолеть свою застенчивость, когда они начинают представлять себя деревом. "Построим дерево" и "Стань деревом" прекрасно дополняют друг друга, потому что в игре "Построим дерево" люди узнают интересные факты и получают представление о принципах функционирования деревьев, а в игре "Стань деревом" они

подключают к процессу познания свои чувства и интуицию.

После игры *"Стань деревом"*, когда все игроки поделятся своими ощущениями и чувствами, которые возникли у них в процессе превращения в 'деревья', хорошо создать у людей возвышенный настрой. Для этого можно сделать следующее:

1. Спеть или повторить хором стихотворение "Птицы в небе".
2. Сыграть в игру "Медитации на природе", используя высказывания о деревьях.
3. Рассказать истории.

Прекрасная история о деревьях - это история под названием "Человек, который посадил надежду, а вырастил счастье". А может быть, вам захочется рассказать о том, как любил деревья Джон Миур. Он знал свои деревья так хорошо, что мог определить вид дерева по той "музыке ветра", которая раздаётся, когда ветер качает кроны деревьев.

После того, как вы сыграете в эти игры, вы обнаружите, что ваша группа будет с большим интересом и вниманием выслушивать информацию о деревьях, сообщаемую им во время прогулки.

Среди игр, которые я назвал выше, к стадии 1 (пробуждение энтузиазма) относятся игры "Совы и вороны" и "Загадки о животных". Если вы чувствуете, что вам нужно успокоить свою группу перед тем, как перейти к более серьезным видам деятельности, попробуйте сыграть в "Карту звуков" - прекрасную игру 2-й стадии (сосредоточение внимания).

Игры "Знакомство с деревом", "Слепая цепочка" и "Стань деревом" - это игры 3-й стадии (получение прямого опыта). "Построим дерево" - это игра, относящаяся к 1-й стадии, но я приберег ее на "потом", поскольку ее можно использовать как прекрасное "предисловие" к игре "Стань деревом". "Птицы в небе", "Медитации на природе" и рассказы - все это примеры игр 4-й стадии (передача своего вдохновения другим).

Я заметил, что почти все взрослые и большая часть детей получают удовольствие от игр 3-й и 4-й стадий. Если же вы работаете с совсем маленькими детьми, вам, скорее всего, захочется сократить игру "Стань деревом" и заменить "Медитации" с использованием высказываний великих людей на что-нибудь другое. Если у нас чересчур подвижные дети, вы можете вообще не играть в такие игры, как "Стань деревом", а заменить их более динамичными играми. Ниже приводится список других игр, которые вы можете использовать во время прогулки в лесу.

Игры для прогулок в лесу. (Эти игры описаны в книге "Давайте наслаждаться природой вместе с детьми" Дж. Корнелла).

Пробуждение энтузиазма: Имитация движений животных; "Кто я?"

Сосредоточение внимания: "Неприродная тропа", "Звуки".

Получение прямого опыта: "Слепая гусеница", "Слепая цепочка".

Передача вдохновения: "Рецепт для леса".

ПРИМЕР ЗАНЯТИЯ, ПОСТРОЕННОГО ПО ПРИНЦИПУ "ПОТОКА ПОЗНАНИЯ"

Если вы хотите попробовать провести занятие, построенное по принципу "потока познания", вы можете использовать приведенный ниже примерный перечень игр. (Если вы хотите разработать свою последовательность игр, обратитесь к "Карте игр, используемых во время "потока познания" в

Приложении В, где перечислены все игры, описанные в книгах "Давайте наслаждаться природой вместе с детьми", "Давайте испытывать радость от общения с природой", "Слушая природу").

Для того, чтобы играть в игру "Загадки о животных", участники должны уметь читать, поэтому вам не следует брать эту игру для занятия с очень маленькими детьми. Зато другие игры понравятся и детям, и взрослым.

Пробуждение энтузиазма:

1. "Загадки о животных", "Животные, животные!".
2. Сосредоточение внимания: "Построим дерево", "Карта звуков".
3. Получение прямого опыта: "Фотоаппарат", "Загадочное животное".
4. Передача вдохновения: "Птицы в небе".

ГЛАВА 5

Как помочь людям проявить самые лучшие свои черты.

"Если вы воспринимаете человека таким, каков он есть, то он, таким и остается, но если вы даете ему понять, каким он мог бы быть, то он таким и становится".

Гете.

До сих пор я не упомянул о двух основных принципах, на которых должны основываться все виды деятельности на природе и все наши занятия. Если бы я не сказал о них, я бы чувствовал, что не донес до читателя суть работы с людьми в природных условиях.

Первый принцип связан с вашим собственным ОТНОШЕНИЕМ к природе. Как я уже упоминал, ранее, греческое слово "образование" означает "пробуждение". Так вот, для того, чтобы вызвать интерес людей к занятием на природе, мы должны сами испытывать чувство большого воодушевления. Если мы надеемся пробудить в других людях любовь к природе и стремление заботиться о ней, мы сами должны испытывать эти чувства.

Второй принцип - мы должны разглядеть в людях потенциальные возможности для более глубокого восприятия природы, учитывая при этом тот уровень, на котором тот или иной человек находится сейчас. Определив этот уровень, мы должны помочь участникам наших занятий сделать следующий шаг на пути более глубокого постижения природы.

На фоне стоящих сегодня перед человечеством экологических проблем совершенно естественным является желание попробовать сформировать у людей определенную точку зрения по отдельным экологическим вопросам. Для нас, как для учителей, важно помнить, что мы сможем добиться успеха только в том случае, если будем учитывать уровень восприятия реалий окружающего мира нашими детьми и сумеем завоевать их доверие.

Научившись сначала у своих учеников, мы ясно представим, в чем они нуждаются, чтобы добиться лучшего понимания.

Когда-то я работал натуралистом в лагере в Высоких Сьеррах. Однажды у нас отдыхала группа мальчиков из соседнего города. Нравы в том районе, где они жили, были очень грубыми. Отношения в группе были довольно враждебные, подростки постоянно ругались друг с другом и "развлекались" тем, что проверяли своими ножами крепость веревок, с помощью которых были

натянуты палатки, резали деревья и охотились на лягушек в ближайшей речушке. (Они представляли себе прогулку на природе не иначе, как охоту). Когда пришло время отправляться с ними на прогулку, мне очень не хотелось идти. Они, очевидно, тоже не жаждали общаться со мной, потому что просто не явились на место нашей встречи. В конце концов я нашел их в долине, где они гонялись за лягушками и насекомыми вдоль берега речки. Подойдя к ним, я сказал себе, что нужно забыть обо всех моих представлениях о том, какой должна быть прогулка на природу. Вместо этого надо попробовать направить энергию мальчишек в полезное русло.

Поскольку они были очень подвижными, я чувствовал, что лучше всего начать с какой-нибудь очень живой игры. Я хотел направить их энергию, которая обычно расходовалась на агрессивные, разрушительные занятия, на участие в захватывающих приключениях, где нужно было преодолевать трудности.

До моего появления они всюду развлекались, поэтому я решил сразу же показать им, что вместе мы тоже сможем получить массу удовольствия. Я повел их туда, где берега были высотой несколько метров, и предложил принять участие в самом популярном в нашем лагере соревновании - прыжках с одного берега на другой через реку. Тому, кто не сумеет перепрыгнуть, наградой будет купание в прибрежном иле. К счастью, всем удалось

преодолеть это препятствие. Было несколько волнующих моментов, когда мальчишки помладше чуть было не свалились в реку, но, стоя в безопасности на другом берегу, мы все радостно смеялись. Неуловимым образом наше удовлетворение, возникшее в результате успешного выполнения задания всеми членами группы, сблизило нас.

На вершине горного хребта, высившегося рядом с лагерем, можно было встретить оленей, лесных куниц, сурков, ястребов, беркутов. Я сказал мальчишкам, что для того, чтобы добраться до вершины, нам нужно будет карабкаться по крутому склону. Я знал, что никто из них не откажется -они действительно с радостью согласились и начали взбираться на скалу.

Подъем по этому склону не представлял опасности, но городским мальчишкам, которые никогда не бывали в горах, это было не так-то легко. Во время подъема им пришлось помогать друг другу. Впервые я увидел, как эти мальчишки действовали сообща. Концентрация внимания и физические усилия, которых потребовал от них подъем на вершину, дали выход избытку их энергии, и когда мы, наконец, оказались наверху, у ребят создалось такое настроение, которое позволило им заняться спокойным наблюдением.

Мы не увидели беркутов, зато нам попался один сурок, три оленя и ястреб. Мы полюбовались прекрасным видом, открывшимся нам с вершины горы: озера, гранитные купола, леса и долины, в которых лежали языки ледников. Впервые в жизни мальчишек по-настоящему захватила красота окружающего их мира и они начали с интересом обследовать то место, куда мы пришли. Они сделали столько открытий, что я с трудом успевал откликаться на их возбужденные возгласы и отвечать на вопросы. Потом, на вершине горы, мы совершили такое открытие, которое поразило мальчишек больше всего.

Спускаясь с вершины, ребята были поражены видом искривленных и уродливых деревьев, которые, казалось, чудом удерживались на продуваемых всеми ветрами каменистых склонах. Я объяснил, что зимой здесь дуют пронизывающие ветра, и что на эти деревья обрушиваются со всей своей силой

бураны. Я рассказал им о том, как эти деревья приспосабливаются к ветрам и холоду. Их ветви очень гибкие, поэтому снег и ветер не могут сломать их. Деревья эти очень маленькие, и они прижимаются к земле, чтобы спастись от ветров, которые проносятся над их кронами.

Для того чтобы мальчики убедились в правильности моих слов, мы осторожно согнули ветви горной сосны в круг. Потом мы легли на землю, чтобы почувствовать, что у земли гораздо теплее и ветер слабее, чем в полутора-двух метрах над землей. Мы пригнули ветви голубичного дуба, высота которого была всего 90 см (это было взрослое растение), чтобы убедиться, что большие массы снега, которые собираются на них во время метелей, не могут их сломать. Мальчики были поражены тем, что многие деревья были чуть выше их, несмотря на то, что они были, наверное, в 50 раз старше.

На ребят произвели большое впечатление силуэты этих деревьев, похожие на флаги, - большая часть ветвей располагалась с подветренной стороны, т.е. противоположной той, откуда дуют господствующие ветра. Мы постояли немного на ветру и попытались представить себе, как тяжело приходится дереву в свирепый зимний буран, когда летящие по воздуху кристаллики льда царапают его ветви.

Мальчики прониклись глубоким восхищением и сочувствием к деревьям, поражаясь их способности адаптироваться к экстремальным условиям существования на склоне горного хребта. Деревья предстали перед ними как живые существа, где каждое дерево неповторимо и каждое могло бы рассказать захватывающую историю. Теперь ребята не смогли бы отнестись к ним бездумно и безжалостно, они начали уважать и любить лес.

Резкая перемена в поведении этих подростков навела меня на мысль о том, что вера в то хорошее, что есть в каждом человеке, способна творить чудеса. Чем сильнее мы верим в то, что каждый человек обладает высоким творческим потенциалом, тем легче проявляются высокие чувства и стремления людей.

Я мог бы поставить крест на этих подростках в течение первых пяти минут нашей прогулки. Но я знал, что природа имеет замечательную способность пробуждать в людях хорошее. Вот как сформировал эту мысль Джон Миур: "Только очень немногие люди абсолютно слепы и глухи к прекрасным звукам и образам природы. В каждом заложена любовь к дикой природе"...

Если вы хотите пробудить в людях самое хорошее, что в них есть, вы должны полностью сосредоточиться на их потребности и чутко реагировать на их настроение. Для этого нам нужно избавиться от нашего стремления поступать только так, как нам хочется.

Однажды, я должен был выступать в доме для престарелых в городе Юба Сити в Калифорнии с рассказом о расположенных поблизости заказниках для водоплавающих птиц. Мой рассказ сопровождался показом слайдов. Однако, показав несколько слайдов, я понял по комментариям стариков, что большинство из них выросли в этой местности. И каждый из них мог бы многое рассказать о том, какой была долина Сакраменто в годы их юности. Поэтому я решил прекратить свой показ слайдов и просто предоставить им возможность поделиться своими воспоминаниями. Один старик сказал мне, что его родители помнили, как в дождливые зимы вся долина превращалась в одно большое озеро от Прибрежного хребта до подножия гор Сьерра-Невада. Можно было проехать на лодке от одной горной цепи до другой. Все до одного они помнили потрясающую картину - как над их домами пролетали сотни тысяч кричащих

гусей и уток, стремившихся на болота. Временами, рассказывали они, казалось, что все небо движется.

Я вырос в той же долине, но уже в те времена, когда в ней осталось очень мало уголков нетронутой природы. Популяции водоплавающих птиц, все еще достаточно крупные, представляли собой лишь незначительную часть того, что было когда-то. Поэтому мне было особенно приятно получить из первых рук информацию о том, какой была эта долина в своем первоначальном виде.

Я был поражен, как оживлялись и расцветали эти мужчины и женщины, рассказывая о днях своей юности. Возможность поделиться теми знаниями, которыми кроме них никто не обладал, оказалась для них наивысшей наградой. Если бы я не отказался от намерения следовать своей намеченной программе и посчитал их комментарии помехой, я был бы лишен удовольствия видеть, как мои слушатели реагируют на предмет разговора: моя лекция не вызвала бы у них такого воодушевления. Мне также удалось узнать кое-что новое для себя.

Как учитель, я понял, что если я чутко реагирую на интересы других людей, я могу контролировать процесс познания и удовлетворять потребности своих учеников. Благодаря этому обучение становится творческим, развивающим и радостным. Наша связь с людьми становится более крепкой, если нам удастся затронуть самые сокровенные струны их души. В таких ситуациях у учителя никогда не возникнет чувства разочарования и опустошенности, которые обычно возникают, когда пытаешься "учить" людей, невзирая на то, интересен им этот предмет или нет. Когда мы задаем себе вопросы: "Как мне затронуть душу ЭТОГО человека? Что лучше всего поможет ЭТИМ людям? Каким должен стать ДЛЯ НИХ следующий этап?" - происходит чудо. Каждый человек чем-нибудь да интересуется. Наша задача похожа на задачу сыщика, который пытается определить, что больше всего интересуется ту или иную группу людей и что движет их поступками?

Если мы хотим открыть в людях их самые лучшие черты, мы должны попытаться принять их полностью, со всеми их недостатками. Стараясь не критиковать других за их мысли и поступки (даже про себя), мы даем людям возможность всегда обратиться к нам, и они это хорошо чувствуют. Избегая критики, мы не воздвигаем невидимых барьеров, которые разделяют нас. По мере того, как мы учимся больше любить людей и лучше понимать их, мы получаем ясное представление о том, как надо поступать в той или иной ситуации. Людям гораздо легче измениться и воспринять новые идеи, когда они чувствуют нашу любовь и поддержку.

Но как же это бывает непросто! Я помню, как этот принцип прошел проверку жизнью во время моего путешествия по Великобритании. Целью этой поездки была презентация моей книги "Давайте наслаждаться природой вместе с детьми". Я приехал на Лондонскую радиостанцию, чтобы дать интервью для передачи, которая выходит по воскресеньям в утренние часы. Диск-жокей включил музыку в стиле "хевиметалл". Десять человек сидели и ждали начала интервью, однако, казалось, диск-жокея интересовало интервью с самим собой. Он был преисполнен чувства собственной значимости и быстро переходил от одного гостя к другому, задавая им вопросы только с той целью, чтобы все убедились, какой он умный.

Моей первой реакцией было чувство разочарования: я напрасно потерял замечательное воскресное утро, явившись сюда и отказавшись от приглашения пойти поискать птиц и увидеть много новых видов. Я ощутил, как в душе у меня

все восставало против поведения диск-жокея. Однако, подавив свое раздражение, я решил попытаться все-таки извлечь пользу из сложившейся ситуации, раз уж я очутился здесь.

Когда подошла моя очередь отвечать на вопросы, я увидел, что диск-жокею абсолютно безразличны и моя книга, и я сам, и что интервью со мной закончится очень быстро. Но зная, что англичане очень глубоко чувствуют природу и что мой собеседник, несомненно, очень любит поговорить, я спросил его, есть ли у него какое-нибудь яркое впечатление детства, связанное с природой. Неожиданно лицо молодого человека засветилось, его голос и манеры изменились, и он с воодушевлением стал рассказывать о том, как он рос в деревне. Его рассказ продолжался почти восемь минут, однако, вспомнив, что другие приглашенные ждут своей очереди, он закончил свое выступление словами: "Мы часто забываем в своей занятой, лихорадочной жизни, как много значит для нас природа. "Давайте наслаждаться природой вместе с детьми" - замечательная книга! Я настоятельно рекомендую вам прочитать ее, если вы хотите, чтобы природа вернулась в вашу жизнь". Я был поражен такой сердечной поддержкой моей книги - ведь он даже не открывал ее!

Самое главное, что помогает нам открывать в людях все самое хорошее, - это то вдохновение, которое мы сами испытываем. Один учитель, проводивший занятия на природе, как-то сказал мне одну вещь: он думал, что успех прогулки зависит от того, насколько подготовлены и восприимчивы дети. Но со временем он начал понимать, что в те дни, когда он сам испытывал вдохновение и был полон восхищения, дети - даже очень трудные дети - всегда замечательно проводили время. Он заметил также, что в те дни, когда он сам не ощущал в своей душе энтузиазма, даже если группа детей была очень хорошая, прогулка не представляла из себя ничего особенного. Он сказал, что начал понимать: главный фактор удачи или неудачи прогулки - это наличие или отсутствие вдохновения самого учителя.

Для того, чтобы внушить другим чувство восхищения, мы должны сами его испытывать. Руководитель, полный восхищения, радости и любви к природе, заражает этими прекрасными чувствами других людей. Они тоже страстно желают испытать эти чувства.

Студенты-медики однажды спросили Альберта Швейцера, как лучше всего УЧИТЬ. Он ответил: "Есть три способа учить людей. Первый - пример. Второй - пример. Третий - пример". Только тот человек, чье сердце наполнено любовью и благоговением перед природой, может воспитать у людей правильное отношение к ней, и никто не сможет это сделать лучше него. Столь важная роль личного примера учителя совсем не должна способствовать развитию у него чрезмерного самомнения, а должна рассматриваться исключительно как внутренний долг учителя, состоящий в том, чтобы помочь себе и другим осознать нашу общность со всеми формами жизни на Земле.

Перед тем как отправляться на прогулку вместе с детьми, проведите, по крайней мере, несколько минут наедине с собой, общаясь с природой, чтобы наполнить свою душу неподдельным воодушевлением и любовью к природе. Вы также увидите, что затратив несколько минут на то, чтобы успокоиться и почувствовать радость от предстоящего общения с природой, а также пробудить свою любовь к ней, вы начнете и к людям относиться точно так же. Когда мы обращаемся к самым возвышенным чувствам в душе человека, мы создаем такую атмосферу, которая помогает им ощутить эти чувства.

