



LIVE&LEARN
For Environment and Community

VÌ BIỂN XANH

HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC THAM KHẢO

CHỦ ĐỀ: RỪNG NGẬP MẶN



HOẠT ĐỘNG: TRÒ CHƠI GHI NHỚ

Thời gian: 10 phút

Mục tiêu: Học sinh vận dụng các kiến thức đã biết về rừng ngập mặn, môi trường sống của nhiều loài sinh vật biển.

Chuẩn bị:

- Tranh, ảnh rừng ngập mặn và các loài sinh vật sống trong rừng.
- Tổ chức chơi theo nhóm, mỗi nhóm 3 người.

Tổ chức hoạt động

1. Giới thiệu tên hoạt động

2. Hướng dẫn hoạt động

- Quản trò đưa ra một bức tranh rừng ngập mặn. Người chơi có 2 phút để quan sát và ghi nhớ, sau đó che bức tranh lại.
- Các nhóm có 3 phút để liệt kê các sinh vật có trong hệ sinh thái rừng ngập mặn.
- Các nhóm lần lượt trình bày các sinh vật đã liệt kê.
- Nhóm thắng cuộc là nhóm liệt kê nhiều sinh vật nhất.

3. Tổng kết

Quản trò trao thưởng cho nhóm thắng cuộc, các nhóm có thể bổ sung thêm các loài sinh vật sống ở hệ sinh thái rừng ngập mặn.

HOẠT ĐỘNG: TÔI SỐNG Ở ĐÂU

Thời gian: 15 phút

Mục tiêu: Học sinh vận dụng các kiến thức đã biết về môi trường sống của các loài sinh vật, trong đó có rừng ngập mặn.

Chuẩn bị: Các tấm bìa nhỏ ghi tên các con vật sống ở biển (15-20 tấm bìa, tên các con vật có thể lặp lại)

Gợi ý:

- Sống ở rừng ngập mặn: ong mật, rắn, tôm he, cua biển, sò, điệp, ngao...
- Sống trong rạn san hô: cá mú, cá hồng, cá ngựa, cá bướm, tôm hùm, bọt biển...
- Sống trên đảo đá vôi: ong mật, rắn, khỉ, muỗi, chuột, rết...

Tổ chức hoạt động

1. Giới thiệu tên hoạt động

2. Hướng dẫn hoạt động

- Quản trò đánh dấu và ghi tên ba góc tại khu vực chơi (trong lớp học, sân trường...), mỗi góc là một môi trường sống khác nhau.
- Quản trò yêu cầu người chơi đứng thành vòng tròn, lật úp thẻ xuống và phát cho học sinh. Khi quản trò hô Bắt đầu (hoặc hát một bài hát ngắn) người chơi truyền thẻ cho người đứng bên cạnh (phải hoặc trái) theo vòng tròn.
- Khi quản trò hô “Về nhà”, người chơi lật thẻ xem trên thẻ ghi tên sinh vật gì và chạy nhanh về góc là môi trường sống của sinh vật đó.
- Người nào có thẻ nhưng không tìm được hoặc tìm sai môi trường sống có nghĩa chúng bị chết do không có nơi sống, bị loại khỏi trò chơi.
- Quản trò đến từng môi trường sống và kiểm tra xem người chơi có tìm đúng môi trường sống của mình không. Thảo luận vì sao người chơi nghĩ rằng mình sống ở môi trường đó.

3. Tổng kết

Quản trò cùng người chơi thảo luận:

- Có phải các loài sinh vật đều có thể sống ở nhiều môi trường khác nhau không?
- Tại sao chúng cần sống ở môi trường riêng? Môi trường đó đáp ứng cho chúng nhu cầu gì? (chỗ ở, thức ăn, sinh sản...)

HOẠT ĐỘNG: NGÔI NHÀ CỦA ĐỘNG VẬT

Thời gian: 15 phút

Mục tiêu: Giúp học sinh hiểu được tầm quan trọng của rừng ngập mặn với cuộc sống của các loài động vật.

Chuẩn bị: Dùng các vật dụng để giả làm cây trong rừng ngập mặn, ví dụ ghế hoặc giấy. Số cây ban đầu bằng số lượng người chơi. Nếu là giấy, dán giấy lên sàn nhà, cách xa nhau.

Tổ chức hoạt động

1. Giới thiệu tên hoạt động

2. Hướng dẫn hoạt động

- Học sinh đóng vai các con vật trong rừng ngập mặn.
- Khi quản trò hô Bắt đầu, các học sinh chạy hoặc đi xung quanh rừng ngập mặn, vừa đi vừa hát một bài hát ngắn.
- Khi quản trò hô “Về nhà”, học sinh phải chạy đến và đứng hoặc ngồi tại một cái cây. Mỗi em chỉ có thể chọn một cây.
- Các lượt chơi tiếp theo, mỗi lượt chơi, quản trò nêu ra một nguyên nhân khiến cây biến mất, và giấu 3 cây đi. Sau đó học sinh tiếp tục đi lại xung quanh rừng và tìm về cây. Ai không tìm được sẽ bị loại khỏi cuộc chơi.
- Tiếp tục chơi cho đến khi rừng ngập mặn bị phá hết cây. Em cuối cùng chơi sẽ là người thắng cuộc.
- Trong khi chơi, quản trò đưa ra thông điệp: Rừng ngập mặn là ngôi nhà của nhiều loài động thực vật. Khi rừng ngập mặn bị phá, nhiều cây bị chặt, các con vật sẽ không còn chỗ để sống và sinh đẻ.

3. Tổng kết

Quản trò và các học sinh thảo luận về các mối đe dọa với rừng ngập mặn. Vì sao rừng ngập mặn ngày càng ít đi? Cần bảo vệ rừng ngập mặn bằng cách nào?