



**игра живого действия**

**Хогвартс в огне  
или поле возможностей**

**для школьников  
2-5 классов**

Эта игра подойдёт детям от 8 до 12 лет. Она будет полезна классным руководителям, учителям, вожатым в детских лагерях при проведении тематических мероприятий о пожарах на природных территориях.

Идея игры родилась на ЭкоХакатоне, который организовали и провели специалисты противопожарной программы Гринпис России и проекта «Полдень». ЭкоХакатон — часть проекта «Добровольные лесные пожарные. Вместе против общей беды», получившего поддержку Агентства стратегических инициатив.

**Разработчики:**

Алина Кольовска, Анна Андреева, Анна Елманова, Наталия Лапкина, Мария Петрухина

**Менеджер проекта:** Софья Косачёва

**Художник:** Дина Хитрова

Каждый год наша страна сталкивается с проблемой пожаров на природных территориях. Почти все пожары (более 90%) возникают по вине людей. Одни из самых опасных пожаров – травяные. От них загораются леса, торфяники, населённые пункты. Гибнут люди и животные. Но многие специально выжигают траву, веря в разнообразные мифы о том, что это полезно. В результате регулярно случаются пожарные катастрофы. С 2015 года поджоги травы запрещены в России. Но пока полностью решить проблему не удалось.

Игра живого действия «Хогвартс в огне или поле возможностей» разработана для того, чтобы показать детям, что есть альтернативные способы избавления от сухой травы. Игра рассчитана на учащихся 2–5 классов.

### **Количество участников:**

от 7 до 15 человек

### **Продолжительность:**

45 минут

### **Реквизит:**

1. два-три помещения или одно большое,
2. материалы, распечатанные из Приложения,
3. костюмы либо элементы костюмов для ведущего и помощников.,
4. шляпа для профессора,
5. Кубок огня (любой подходящий предмет, куда можно будет складывать карточки-свитки),
6. три маркера,
7. три маркера с привязанными верёвками по числу участников.

Вам понадобятся три помощника, знающие свои роли. Рекомендуем пригласить старшеклассников.

### **Легенда:**

в волшебной школе Хогвартс\*, где дети учатся магии и волшебству, случилась беда: кто-то поджёг траву. Сгорели теплицы, замок, поле для волшебной игры квиддич и многое другое. Участникам игры придётся вернуться назад во времени, чтобы разобраться, отчего возник пожар и как это исправить.

\*Волшебная школа из серии книг о Гарри Поттере.

### **Подготовка к игре:**

- Внимательно прочитайте сценарий. Найдите троих старше-

классников или других помощников, объясните им задачу. Попросите выучить роли и правила.

- Распечатайте все материалы из приложений. Вам нужно по три комплекта всех досье (Приложение №2), три пазла (Приложение №7). Остальные приложения распечатайте в единичном экземпляре. Также советуем распечатать этот сценарий и подсматривать в него во время игры.
- Разрежьте досье (в каждой картинке их два, для мужского и женского персонажа). Оставьте только те, которые соответствуют полу помощников.
- Разрежьте улики, чтобы каждая была отдельно (Приложение №2). Сложите их по три улики в комплекты:
  - средство от пауков, средство от насекомых, мячик,
  - ножницы, расчёска, зеркало,
  - тяпка, семена мандрагоры, средство от сорняков.
- В каждый комплект добавьте три разных досье.
- Разрежьте наборы карточек-свитков (Приложение №4) и оставьте их сгруппированными по наборам. Скрутите или сложите по желанию.
- Разрежьте лист на карточки с единорогом и овцой (Приложение №5). Вырежьте кружочки с овцами и единорогами. Подготовьте лист зелёной бумаги формата А4.
- Разрежьте по пунктирным линиям карту восстановленного Хогвартса (Приложение №6). Обратите внимание, что на частях карты есть номера. Удобнее сложить их двумя комплектами: 1, 2, 3 и 4, 5, 6.
- Подготовьте все материалы и разложите в удобных для игры местах.
- Сделайте лабиринт для задания «Распашка поля». Будет интереснее, если до прохождения лабиринта, участники его не будут видеть. Если возможно, сделайте лабиринт в другом помещении.

### Роли:

Завуч школы – **профессор Макгонагалл** (женщина) либо **профессор Дамблдор** (мужчина). Эту роль рекомендуется вести педагогу.

*Рекомендуемый реквизит:* шляпа, плащ.

### Подозреваемые (роли для помощников):

Преподаватель ботаники – **профессор Спраут** (женщина) или **профессор Снейп** (мужчина). Занимается разведением мандрагоры. В связи с увеличением количества учеников школы, корня мандрагоры для проведения практических занятий стало не хватать, поэтому преподаватель решил расширить территорию огорода и освободить от зарослей травы дальний луг.

*Рекомендуемый реквизит:* корзинка с овощами/фруктами, связка трав.



**Господин (госпожа) Мухинс** – 32 года, житель деревни Хогсמיד (волшебная деревня рядом со школой Хогвартс). Имеет двоих детей. С детства боится пауков, клещей, мух и других насекомых. Считает, что выжигание травы спасает от насекомых – уничтожает их гнёзда и личинок.

*Рекомендуемый реквизит:* средство от насекомых, мухобойка.

**Господин (госпожа) Макмиллан** – 40 лет, парикмахер. Его (её) сын учится на факультете Пуффендуй. Очень переживает за пожарную безопасность деревни и школы, поэтому готов на радикальные меры (выжечь траву прежде, чем пожар придёт к деревне).

*Рекомендуемый реквизит:* бритва, полотенце, расчёска.

**Ученики школы Хогвартс** – эту роль играют учащиеся.

### **Ход игры:**

Ребята прибывают в Хогвартс. Их встречает завуч школы и рассказывает, что кто-то поджёг траву и почти весь Хогвартс сгорел. Ребята проводят расследование и выясняют, что поджигателей было несколько. Вернувшись на день назад при помощи маховика времени, ребята узнают, кто же поджёг траву и почему. Теперь им нужно вернуться в более раннее время и вместе с поджигателями узнать, можно ли по-другому избавиться от сухой травы. Найдя альтернативу, ребята спасают школу от трагедии и можно вернуться обратно. Хогвартс не сгорел! Ура!

## **ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ, ТЕКСТ И РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО:**

**Ведущий:** *Ребята, здравствуйте. Сегодня у нас с вами будет необычный урок. Я хочу предложить вам стать учениками Школы Чародейства и Волшебства «Хогвартс» из мира любимого многими Гарри Поттера и пройти разные интересные испытания. В Хогвартсе сейчас тёплая сухая осень. Сам Гарри и его друзья уже окончили школу и сейчас работают в министерстве магии. Чтобы начать, давайте встанем в круг и возьмёмся за руки. Если вам не страшно, закроем глаза и, тихо шепча «Хогвартс, Хогвартс», начнём медленно сближаться к центру.*

Дети и учитель встают в круг, берутся за руки и начинают сближаться, шепча слово «Хогвартс, Хогвартс». С этого момента начинается ролевая игра. Задача педагога – полностью соответствовать своей роли и всё, что происходит в игре, трактовать в

рамках её легенды и общих характеристик волшебного мира, в который попали школьники.

**Ведущий (в образе профессора Хогwartса):** Приветствую вас в Хогwartсе. Напомните, с каких вы факультетов?

**Дети:** Гриффиндор, Когтевран, Пуффендуй, Слизерин.

**Ведущий:** Позвольте представиться. Я – профессор Макгонагалл (или директор Дамблдор). Хочу вам рассказать про страшное происшествие! (Начинает плакать.) Буквально за день до вашего приезда с осеннего международного соревнования по квиддичу случилась беда – кто-то поджёг траву. И дым от сгоревшей волшебной травы Нимбиоус Нимбитония – вы как раз должны были её изучать в курсе ботаники – погрузил всех в магический беспробудный сон... Все ученики и педагоги других факультетов, все жители деревни Хогсмид теперь спят, но это ещё полбеды! Загорелся Запретный лес и пострадали многие волшебные животные, из-за дыма улетели гиппогрифы, сгорели трибуны, склад волшебных палочек и даже домик Хагрида. Всё сгорело! (Продолжает громко плакать.) Вы же помните – у нас в Хогwartсе есть волшебная карта, которая показывает всё, что происходит вокруг. Посмотрите какой кошмар! Вся карта чёрная! (Даёт участникам карту «Выгоревший Хогwartс», Приложение №1.) Но осталась надежда – не повреждён огнём Маховик Времени. И нужна ваша помощь, чтобы спасти школу, вернуть всё, как было до пожара... Готовы ли вы отправиться со мной в прошлое? Отыскать поджигателей и не допустить пожара?

**Дети:** Да!

**Ведущий:** На выжженном поле я нашла улики. Наверно, их оставили поджигатели. Нам повезло – самая большая башня Хогwartса – та, где архив, – уцелела. И я смогла найти досье на возможных виновников. Нужно узнать, кто же из них поджёг траву? Тогда мы сможем вернуться назад во времени и убедить их не делать этого. Давайте разделимся на три группы. Каждой группе я дам по три улики, найденных на месте пожара и по три досье возможных поджигателей. Прочитайте эти досье и решите, кто из этих трёх людей мог поджечь поле и оставить улики.

## **Задание 1. Найти поджигателей**

### **Реквизит:**

1. досье поджигателей, по три штуки на каждого (Приложение №2),
2. три комплекта улик (Приложение №2):

- средство от пауков, средство от насекомых, мячик,
- ножницы, расчёска, зеркало,
- тяпка, семена мандрагоры, средство от сорняков.

3. элементы костюма для помощников (см. описание ролей).

### **Выполнение задания:**

Ведущий делит участников на три команды. Каждая команда получает три разных досье и один комплект улики. За три минуты каждой команде нужно решить, кто же поджигатель.

В итоге оказывается, что поджигателем мог быть каждый. Роли поджигателей дальше будут выполнять помощники, поэтому важно выбирать досье с персонажами, которые соответствуют полу помощника.

**Ведущий:** *Странно... Кажется, каждый из них может быть поджигателем. Что ж, остаётся только одно. Нужно с ними встретиться... Для этого перенесёмся на день назад. Нам поможет маховик времени. И хотя нас много, всё равно нужна помощь каждого из вас. Давайте встанем в круг и все дотронемся до маховика.*

Ведущий держит маховик времени (Приложение №3), все участники касаются одним пальцем маховика. Можно включить музыку.

**Ведущий:** *Вот мы и перенеслись на день назад. Хогвартс ещё не сгорел. Смотрите, а это наши подозреваемые! (Указывает на помощников, каждого из которых можно узнать по реквизиту.) Поговорите командой с тем, кого подозреваете. Расспросите, как они относятся к поджогам травы, поджигают ли сами и, если да, то зачем? Может, удастся убедить их не делать этого?*

Как только дети переносятся на день назад, в помещение входят профессор Спраут (или профессор Снейп), господин(жа) Мухинс и господин(жа) Макмиллан. Они становятся в разные углы, чтобы не мешать друг другу. Каждая команда детей отправляется к тому, кого они выбрали в качестве подозреваемого. Задача детей — в ходе диалога выяснить основные причины поджогов травы и убедить не поджигать. Но за один день до трагедии переубедить героев не получится.

**Группа 1. Мухинс** (боится клещей, пауков и других насекомых)

**Дети:** *Здравствуйте! Вы, случайно не Мухинс?*

**Мухинс:** Ой! Здравствуйте! Да, это действительно я.

**Дети:** Вы поджигаете траву?

**Мухинс:** О, вы из-за этого? Да, конечно! Не бойтесь, уже сегодня я всю её сожгу. И мы с вами избавимся от этих жутких клещей и пауков. И от их личинок!

**Дети:** Не делайте этого!

**Мухинс:** Что? Почему?

**Дети:** Это опасно! Хогвартс может сгореть! Животные погибнут!

**Мухинс:** Но что же делать? Мне надо защитить себя и семью от этого кошмара. А в высокой траве множество этой гадости. Что же делать?

**Дети:** Косить! Средства от насекомых!

**Мухинс:** Гм. Вы думаете? Я столько всего перепробовал! И чаша моего терпения давно переполнена. Я готов подождать, но не долго. Если вы не найдёте других решений, то через один хогвартский день я обязательно подпалю всю эту траву вместе с теми, кто в ней прячется!

Группа участников вместе с Мухинс возвращаются к Профессору.

**Ведущий:** Ну как, нашли поджигателя? Получилось его остановить?

**Дети:** Да.

**Профессор:** И чего именно он хотел добиться этим поджогом?

**Дети:** Он боится клещей, пауков и других насекомых.

**Ведущий:** Что же вы решили?

**Дети:** Мы найдем способ помочь ему, чтобы он не поджигал!

**Ведущий:**(Эти слова по необходимости.) Хорошо. Только давайте подождём остальные команды и вместе решим, как поступить.

## **Группа 2. Макмиллан** (парикмахер)

**Дети:** Здравствуйте! Вы Макмиллан и собираетесь сейчас поджечь

траву? Не делайте этого!

**Макмиллан:** Как вы узнали? Да, я хочу поджечь траву, если я этого не сделаю первым, то мой сосед подожжёт её и мои дети могут пострадать!

**Дети:** Но ведь от огня погибнут звери и птицы! И сгорит Хогвартс!

**Макмиллан:** Что? Правда? Я не думал об этом... Но вы поймите, мне, может и не очень мешает эта трава, но я точно знаю, что её будет жечь мой сосед. Трава мешает ему, а огонь придёт ко мне! Мне нужно защитить свой дом. И чаша моего терпения давно переполнена. Я готов подождать, но не долго. Если вы не найдёте других решений, то через один хогвартский день я обязательно подожгу эту траву.

### **Группа 3. Госпожа Спраут (или Снейп, преподаватель)**

**Дети:** Здравствуйте, профессор Спраут.

**Спраут (Снейп):** Здравствуйте, детки. Ооо, так вы же мои ученики! Отлично, отлично. Мне как раз нужна помощь: нужно расчистить поле для моих посадок мандрагоры. Здесь трава и она мешает мне.

**Дети:** И что вы собираетесь с ней делать?

**Спраут (Снейп):** Как что? Конечно сжечь!

**Дети:** Но ведь от огня погибнут звери и птицы! И сгорит Хогвартс!

**Спраут (Снейп):** Вы думаете? Быть такого не может! От одной спички не может сгореть вся школа. И нам нужно место под посадки. Учеников всё больше, скоро им не хватит материалов для учёбы. Может вы знаете другие способы избавиться от травы?

**Дети:** Её можно скосить!

**Спраут (Снейп):** Это же долго! И косить осенью — очень странно. Меня очень поджимают сроки. Не могу откладывать посадки мандрагоры. Я готов подождать, но не долго. Если вы не найдёте других решений, то через один хогвартский день я обязательно подожгу эту траву.

Когда собрались все три команды, ведущий спрашивает команды о результатах.

**Ведущий:** Как все не просто! Осталось самое важное — понять, как

Мухинс, Спраут (Снейп) и Макмиллан могут избавиться от сухой травы, не поджигая её. Пока вы общались, я успела заглянуть в архив – помните, он не пострадал? Пишут, что поля готовить нужно весной или летом. Давайте при помощи маховика времени вернёмся ещё дальше в прошлое! Мне кажется, что будет правильным, если мы возьмём с собой наших несговорчивых героев и будем искать ответы вместе. Как вам идея? Мухинс, Макмиллан, Спраут (Снейп), отправитесь с нами? Ребята, а как вы считаете, куда нам нужно отправиться: в лето, зиму или весну? Что выбираете?

Участники выбирают. Если дети выбрали зиму, то ведущий направляет их.

**Ведущий:** Это прекрасный выбор! Но в зиму, мне кажется, нам нет смысла отправляться, так как зимой трава не растёт и всё покрыто снегом.

Дети принимают решение - в лето или весну (последовательность не принципиальна). Все участники игры (вместе с поджигателями Мухинс, Макмиллан, Спраут/Снейп) касаются маховика времени и перемещаются в весну или лето.

## Лето

**Ведущий:** Смотрите, какое вокруг всё прекрасное! Поют птички, летают бабочки, цветут цветочки! Что же мы можем сделать в это время года, чтобы не допустить пожаров на природных территориях грядущей осенью?

У нас есть кубок огня. (Любой предмет, куда можно положить карточки. Лучше использовать непрозрачную вазу, чашу, кубок, стакан.) Называйте любые варианты, в нём останутся только правильные! Итак, что мы можем сделать летом с травой, чтобы обезопасить себя от пожаров?

Участники дают свои варианты ответов относительно альтернатив выжиганию. Педагог в это время держит в руках кубок, в котором уже лежат три бумажки с правильными ответами. (Набор 1, Приложение №4.)

**Ведущий:** Давайте посмотрим, что же выбрал Кубок. Какие идеи верные? Подходите по одному человеку от команды, вытаскивайте свитки.

Один представитель каждой команды вытаскивает по одной карточке и читает вслух то, что там написано. После каждой озву-



ченной карточки ведущий даёт комментарий.

**Ведущий: Выпас скота.** Животным нужно чем-то питаться. Вместо того, чтобы поджигать траву, можно выпускать на поле скот. Сплошные плюсы! И от высокой травы избавимся, и коров с овцами накормим. Это и будет заданием вашей команды.

**Сенокос.** А ещё траву можно просто скосить! И, например, сохранить на зиму, чтобы кормить ей тех же животных. Вам нужно будет разобраться, как это делать.

**Вспахать поле.** Ну конечно. Можно не убирать траву, а запахать ее в землю. И что-то посадить! Трава перегниёт, а посадки будут лучше расти. Ваша команда займётся этим.

Каждую команду курирует тот, кого они определили как поджигателя. Он отходит вместе со своей командой и проводит игру, соответствующую вытасченной карточке. Для игр нужно не меньше двух помещений или одно большое (например, спортивный зал). Для «Сенокоса» и «Вспахать поле» нужно много свободного места. Для «Выпаса скота» достаточно стола или пола.

## Задание 2. Выпас скота

### Реквизит:

1. распечатанные и разрезанные материалы из Приложения №5,
2. лист зелёной бумаги, имитирующий траву,
3. две-три ручки (карандаша, фломастера).

### Выполнение задания:

Участникам нужно расположить животных на поле с травой (зелёном листе) так, чтобы они съели её как можно больше. Важно помнить, что единороги не любят пастись рядом с другими единорогами, а овцы любят быть в отаре вместе. Два круга единорога не должны располагаться рядом, овцы не могут быть поодиночке. Задача – обводите круги с животными так, чтобы заполнить максимально плотно зелёный лист бумаги и посчитать сколько поместилось на поле единорогов, а сколько овец. Предложите детям обводить круги с животными по очереди, чтобы все принимали участие.

## Задание 3. Сенокос

**Реквизит:** банданы или платки. Их нужно на одну меньше количества игроков в команде (например, если в команде четыре человека, то нужно три банданы).

### Выполнение задания:

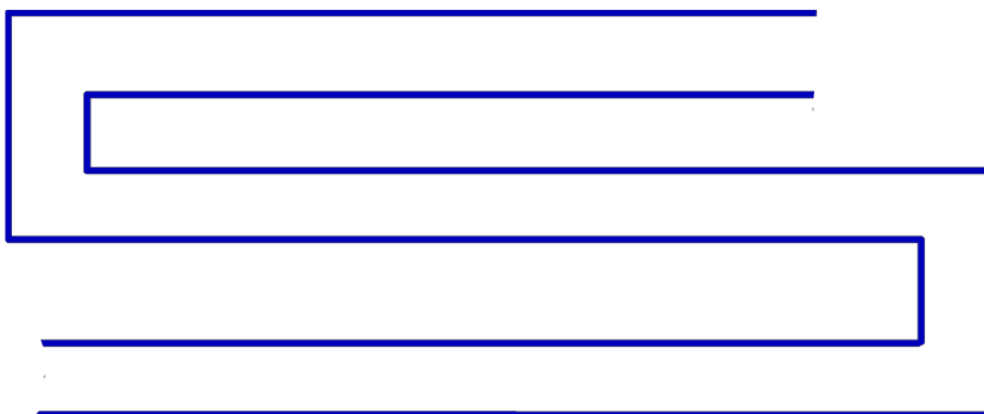
Участники выстраиваются вдоль одной стены. Ведущий связывает их ноги попарно, в районе голеностопов. Таким образом, не связанны-

ми остаются только по одной ноге у крайних участников. Команде нужно так пройти до противоположной стены. Если помещение маленькое или ребята делают это быстро, можно предложить им пройти ещё раз, в обратную сторону.

## Задание 4. Вспахать поле

### Реквизит:

1. простой лабиринт. Его можно отметить бумажным скотчем на полу, верёвочками на земле, мелом на асфальте. Пример лабиринта:



2. повязка на глаза (бандана, шарф, маска для сна).

### Выполнение задания:

Команда представляет собой трактор, который вспахивает поле. Участники выстраиваются друг за другом, каждый держится за талию предыдущего. Первому из детей ведущий завязывает глаза. Нужно пройти лабиринт, не сбившись с пути. Команда подсказывает первому участнику куда идти, направляют его. Если команда сильно сбивается, то они начинают лабиринт сначала, пока не получится пройти.

После выполнения заданий, все команды возвращаются к ведущему.

**Ведущий:** Вот и вы! Ну что, нашли способы очистить территорию, не сжигая траву? Какие?

Участники рассказывают о том, что они делали. Делятся впечатлениями.

**Ведущий:** Смотрите-ка! Вы на одном поле выкосили траву, другое распахали, а на третье пустили животных пастись. Волшебная карта показывает, что эти места теперь спасутся от пожара. (Ведущий выдаёт каждой команде по фрагменту восстановленных территорий № 1, 2, 3 из Приложения №6, которые они накладывают

на «Выгоревший Хогвартс»).

*Пока не вся территория защищена. Надо продолжать! Давайте отправимся ещё раньше, в весну, и посмотрим, что можно сделать.*

Все касаются маховика времени и переносятся во второй сезон

## Весна

**Ведущий:** *Вот и весна... Эх, какое небо красивое! Как вы думаете, а как весной мы можем защитить от огня леса, поля и деревни? Что можно сделать?*

Участники отвечают.

**Ведущий:** *Давайте заглянем в кубок и проверим. Подходите по одному от команды.*

По одному участнику от команды подходят к кубку и каждый вытаскивает по карточке из набора 2 Приложения №4.

**Ведущий:** *Смотрите, у каждого из вас вариант с посадкой леса! Как вы думаете, почему?*

**Дети:** *Потому что леса должно быть много!*

**Ведущий:** *Конечно вы правы. Леса много не бывает. А какой мы лес будем сажать?*

Участники отвечают.

**Ведущий:** *Лучше сажать смешанный лес. Он устойчивее к болезням и вредителям. А ещё он хуже горит, ведь лиственные деревья горят хуже хвойных. Так что мы с вами будем сажать лиственные деревья.*

## Задание 5. Посадка леса

### Реквизит:

1. три комплекта разрезанных пазлов из Приложения №7.

### Выполнение задания:

Команде нужно собрать пазл.

**Рекомендации ведущему:** поговорите с детьми о том, листья каких деревьях нарисованы в пазле. Это дуб, клён, ясень, липа и вяз.

Все команды, справившись, возвращаются к ведущему.

**Ведущий:** Какой насыщенный день... Но кубок говорит, что мы сделали ещё не всё, что могли. Мы посадили лес. Давайте, пока мы здесь, в прошлом, подумаем, как же нам сберечь его от огня?

Участники предлагают варианты. Затем вытаскивают карточки (набор 3, Приложение №4) из кубка.

**Ведущий:** Опашка! Ну конечно. Её делают трактором или с помощью магии. Но склад с палочками пока не восстановлен... Получается широкая полоса земли, через которую огню не пройти, ведь земля не горит. Так можно защитить и замок, и лес, и деревню. Главное – делать опашку сплошной, без промежутков. Давайте так и сделаем.

Участники с помощниками расходятся по разным углам помещения и выполняют задание.

## **Задание 7. Опашка**

### **Реквизит:**

1. распечатанные изображения деревни, леса, замка (Приложение №8),
2. три маркера или фломастера. К каждому привязаны верёвки по числу детей в команде.

### **Выполнение задания:**

Каждая команда получает одно изображение и один маркер. Каждый участник команды может держаться только за одну верёвку, к маркеру прикасаться нельзя. Участникам нужно нарисовать опашку (непрерывную линию) на своей картинке. Она должна быть замкнутой и включать всю территорию – весь лес, всю деревню, весь замок.

После выполнения задания, все возвращаются к ведущему. Он отдаёт командам по фрагментам 4, 5 и 6 из Приложение №6.

**Ведущий:** Итак, мы узнали разные способы избавиться от травы. Скажите мне Мухинс, Макмиллан, Спраут (Снейп), вы смогли выбрать для себя способ, который будет вам удобен и позволит избавиться от травы, не прибегая к варварским забавам с огнём?

Герои отвечают «да», не детализируя, что они выбрали. Указывают, что им нравятся идеи, всё здорово, они были не правы.

**Ведущий:** Поздравляю вас всех и себя, конечно, – наша волшебная карта показывает, что мы всё сделали правильно – в нашем времени пожара не случилось! Пора нам возвращаться в спасённый Хогвартс!

Все прикасаются к маховику времени.

**Ведущий:** Уф. Мы вернулись в наше время, но я хочу заметить, что обстановка вокруг всё же не такая, как прежде. Пожара не случилось. Но ещё я вижу, что животных стало больше, потому что у них стало больше пастбищ. А почва? Земля стала плодороднее, так как скошенная трава осталась на поле и, перегнивая, обогатила её. Смотрите! Смотрите! Деревня, замок, лес, поле для квиддича - всё опажено! А ещё благодаря тому, что мы посадили с вами много леса, выросшие деревья укрепили своими корнями берега реки и они перестали разрушаться! Получается, что мы не просто спасли наш мир, но сделали его лучше, гораздо лучше – удобнее, безопаснее и красивее!

**Макмиллан:** И выгоднее! Я вернулся, а у меня стало больше скота! Хотел бороться с травой, а вместо этого нашёл способ стать ещё богаче. Спасибо, друзья!

**Ведущий:** А теперь нам пора заканчивать игру. Встаньте в круг. Возьмитесь за руки и закройте глаза. Медленно повторяйте за мной и при этом идите в центр круга: «Домой, домой, домой».

Ведущий и помощники снимают элементы образов своих персонажей.

**Ведущий:** Откройте глаза, мы вернулись с вами в наш реальный мир. Наша игра закончилась. Давайте присядем и обсудим это необычное приключение. Мы с вами увидели, к чему приводит сжигание травы. Напомните, к чему?

Участники отвечают.

**Ведущий:** К сожалению, многие люди продолжают поджигать траву. К счастью, есть много других способов избавиться от сухой травы. Какие?

**Участники:** Косить траву, опаживать деревни, распахивать поля, пасти скот, сажать лиственный лес.

**Ведущий:** Здорово, вы правы! А если всё же случился пожар, что будете делать?

**Участники:** Звонить 112! (Телефон 01 действует только со стационарного телефона).

**Ведущий:** Отлично! Спасибо вам за игру. Мне понравилось, а вам? Что понравилось больше всего?  
Участники отвечают.

## Рекомендации по ответам на неожиданные вопросы участников:

### Почему траву подожгли осенью, а не весной?

Траву регулярно поджигают весной, но иногда и осенью. Если лето выдалось сухим и жарким, трава успевает высохнуть уже к середине августа. Это специфично для южных регионов нашей страны. А в нашей истории как раз такой случай.

### Почему сгорело почти все, если очагов распространения огня было всего три?

Иногда ветер очень быстро меняется, огонь распространяется в разные стороны. Если его не остановить, он может сжечь очень большие территории. Так было и в нашей истории.

### Что делать, если игроки пытаются привнести в игру какое-то ещё волшебство из книг о Гарри Поттере?

При пожаре сгорел склад волшебных палочек. Поэтому пока придётся обойтись без магии.

## GREENPEACE

**Гринпис** – общественная некоммерческая независимая международная организация, цель которой сохранить природу и мир на планете.

Мы работаем только на частные пожертвования граждан и не принимаем финансирования от коммерческих, государственных и политических организаций

## ПРОЕКТ «ПОЛДЕНЬ»

**Проект «Полдень»** — разработка и реализация игровых программ в рамках программы социальной адаптации и профориентации детей в тяжелой жизненной ситуации.



АССОЦИАЦИЯ  
РОССИЙСКИХ ТРЕНЕРОВ

Отдельную благодарность выражаем **Ассоциации российских тренеров «АРТа»** - за вдохновение и помощь в проведении ЭкоХакатона.





## ПРИЛОЖЕНИЕ №1.

### Карта «Выгоревший Хогвартс» часть 1.



Игра живого действия «Хогвартс в огне или поле возможностей»

**GREENPEACE**



## Карта «Выгоревший Хогвартс»

### часть 2.



**GREENPEACE**

Игра живого действия «Хогвартс в огне или поле возможностей»



## ПРИЛОЖЕНИЕ №2.

### Досье поджигателей профессора Спраут (профессора Снейп)



#### Профессор Снейп

Преподаватель ботаники. Занимается разведением мандрагоры. Из-за того, что в школе всё больше учеников, стало не хватать корня мандрагоры для проведения практических занятий. Решил расширить территорию огорода и освободить от зарослей травы дальний луг.



#### Профессор Спраут

Преподаватель ботаники. Занимается разведением мандрагоры. Из-за того, что в школе всё больше учеников, стало не хватать корня мандрагоры для проведения практических занятий. Решила расширить территорию огорода и освободить от зарослей травы дальний луг.



## **Госпожа Мухинс**

40 лет, парикмахер. Её сын учится на факультете Пуффендуй. Очень переживает за пожарную безопасность деревни и школы, поэтому готова на радикальные меры. Например, выжечь траву прежде, чем пожар придет к деревне.



## **Господин Мухинс**

40 лет, парикмахер. Его сын учится на факультете Пуффендуй. Очень переживает за пожарную безопасность деревни и школы, поэтому готов на радикальные меры. Например, выжечь траву прежде, чем пожар придет к деревне.





## **Господин Макмиллан**

32 года, житель деревни Хогсмит. Имеет двоих детей. С детства боится пауков, клещей, мух и других насекомых. Считает, что выжигание травы спасает его и детей от насекомых, уничтожает их гнезда и личинок.



## **Госпожа Макмиллан**

32 года, житель деревни Хогсмит. Имеет двоих детей. С детства боится пауков, клещей, мух и других насекомых. Считает, что выжигание травы спасает её и детей от насекомых, уничтожает их гнезда и личинок.



## Наборы улик.





## Наборы улик.



**Приложение №3**  
**Маховик времени.**



Приложение №4  
Карточки для Кубка огня.

**Набор 1**

**Выпас скота**

**Сенокос**

**Вспахать  
поле**

**Набор 2**

**Посадка леса**

**Посадка леса**

**Посадка леса**

**Набор 3**

**Опашка**

**Опашка**

**Опашка**



**Приложение №5**  
**Задание «Выпас скота»**



**Приложение №5**  
**Задание «Выпас скота»**



**Единорог**

Единороги не любят, когда другие животные заходят на их территорию. Ревниво относятся даже к другим единорогам и предпочитают чаще пастись в одиночестве.



**Овца**

Овцы дружелюбны и общительны. Они живут большими группами и могут пастись вместе, стоя совсем близко друг к другу.



**Приложение №6**  
**Карта восстановленного Хогвартса.**  
Разрежьте её по пунктирным линиям.





**Приложение №6**  
**Карта восстановленного Хогвартса.**  
Разрежьте её по пунктирным линиям.





**Приложение №7 Задание «Посадка леса».**  
Разрежьте пазл.





## Приложение №8 Задание «Опашка»





## Приложение №8 Задание «Опашка»



## Приложение №8 Задание «Опашка»

