



игра-упражнение

Время разобратся

для школьников 6–11 классов



Увидел – горит? Звони!

GREENPEACE



АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ

«ОБЩЕСТВО ДОБРОВОЛЬНЫХ
ЛЕСНЫХ ПОЖАРНЫХ»



forestfire.ru

**Игра разработана сотрудниками
и волонтерами российского отделения Гринпис.**

Автор идеи Дарья Калинина
**Помощь в методической проработке
материала:** Алина Кольовска,
Центр экономии ресурсов
Менеджер проекта Софья Косачёва
Художник Татьяна Павлова
Вёрстка: Денис Давыдов

ФГБОУ ДО «Федеральный детский
эколого-биологический центр»
рекомендует занятие
к использованию в педагогической
практике общего образования и в
сфере дополнительного образова-
ния детей.



Игра будет полезна классным руководителям, учителям, воспитателям групп продлённого дня, вожатым в лагерях при проведении тематических мероприятий о пожарах на природных территориях для учащихся 6–11-х классов.

Занятие разработано в рамках проекта «Добровольные лесные пожарные. Вместе против общей беды», поддержанного Агентством стратегических инициатив.

Больше игровых и методических материалов для проведения занятий по теме «пожары на природных территориях» вы найдёте по ссылке **act.gp/fire-games**

Количество участников: 15–20 человек

Возраст участников: 6–11-й класс

Продолжительность: до 30 минут

Цель игры:

закрепить знание о том, куда сообщать о пожаре.

Задачи игры:

1. Сформулировать ключевой совет для безопасного поведения в экстремальных ситуациях при пожаре.
2. Запомнить номер вызова пожарных.

Учащиеся смогут:

- попробовать самостоятельно устанавливать причинно-следственные связи и формулировать на их основе гипотезы;
- работать в команде над общим результатом;
- учиться обмениваться мнениями и выражать свою точку зрения в группе.

Материалы к игре

1. Заранее заготовленные буквы, цифры и знаки пунктуации разного размера, складывающиеся во фразу «Увидел пожар – звони 112!».

Всего 20 символов (1 знак препинания, 3 цифры, 16 букв). Тире в комплект не входит, так как сильно путает участников. При необходимости (если участников меньше), можно сокращать число элементов, убирая восклицательный знак или выдавая одному участнику несколько элементов.

При изготовлении символов необходимо соблюдать следующие правила:

- Все элементы должны быть вырезаны так, чтобы их можно было узнать на ощупь.
- Буквы одного слова должны быть вырезаны из одинакового материала. Например, гофрированный картон, бархатный картон, ткань, наклеенная на картон, пластик, пенопласт, пакет, наклеенный на картон, и т. д.

- Буквы разных слов должны быть вырезаны из разных материалов. Например, «увидел» из гофрированного картона, «пожар» из бархатного картона, цифры и тире из пенопласта.
 - Буквы разных слов могут быть разного размера.
2. Повязки на глаза по числу участников (это могут быть шарфы, банданы, маски для сна).
 3. Стулья, коврики или туристические пенки, чтобы усадить всех участников в круг.

Описание игры

Задача игры для участников: сообща собрать на ощупь фразу «Увидел пожар – звони 112!».

Подготовка игры

1. Ведущий объясняет участникам правила игры. Текст ведущего вы найдёте в Приложении № 1 «Слова ведущего: объяснение правил игры».
2. Ведущий сажает всех участников в круг и раздаёт повязки на глаза.
3. Когда у всех закрыты глаза, ведущий раздаёт каждому один из элементов фразы. Если в группе больше 20 человек, то можно давать один символ на двоих, а если меньше – некоторым детям можно дать два элемента.
4. Когда у каждого есть буква, ведущий объявляет, что отсчёт времени начался и на выполнение задания даётся 15 минут.

Ход игры

1. Участники должны на ощупь собрать фразу и озвучить её. При этом задействовать нужно все элементы без остатка и во фразе не должно быть недостающих букв. То есть верный вариант только один.
- Для достижения этой цели дети могут общаться друг с другом, рассказывать о своём элементе, пытаться вместе понять, что это за символ и какое место занимает в загаданной фразе.

Важные условия игры!

- Детям нельзя трогать друг друга или чужие буквы, вставать или перемещаться в кругу, снимать повязку.
- Если кому-то станет некомфортно долгое время сидеть с закрытыми глазами, то можно поднять руку, и тогда ведущий подойдёт, посадит спиной в круг и поможет снять повязку. Так участник останется в игре.

2. В ходе игры ведущий может давать подсказки. Например, предложить обратить внимание на материал букв. Если в течение первых 7 минут игры участники не поняли этого сами, то такую подсказку нужно дать обязательно. Важно, чтобы у участников получилось сложить правильную фразу, но подсказок не должно быть слишком много (как правило, не больше трёх). Если ведущий понимает, что участники не укладываются в отведённое время, продолжительность игры можно увеличить.

3. На выполнение задания даётся 15 минут. Игра заканчивается, когда участники говорят: «Ответ команды такой-то» (и произносят составленную фразу). Если отведённого времени не хватило, ведущий может коротко обсудить с группой советы, которые помогут успешно коммуницировать в кругу:

- говорить по очереди;
- каждому рассказать про свой символ;
- не перебивать;
- выбрать ведущего, который следит за тем, чтобы высказались все.

После этого даётся добавочное время.

4. По окончании игры проводится её обсуждение и подведение итогов.

Вопросы для обсуждения

1. Что было сложным при выполнении задания и почему?
2. Что мешало справиться с заданием?
3. Что помогло собрать фразу? (При обсуждении этого вопроса стоит обратить внимание детей на то, как важно слышать и слушать друг друга, помогать друг другу и работать в команде ради общего результата.)
4. Как вы думаете, почему, обсуждая пожарную тему, мы собирали именно эту фразу? (Стоит проговорить, что при обнаружении пожара нельзя пытаться потушить его самостоятельно. Единственный способ помочь решить проблему – это вызвать пожарных. А для этого нужно хорошо запомнить номер.)

Слова ведущего: объяснение правил игры

Ведущий. Сейчас вы сядете в круг, я завяжу каждому глаза и раздам какие-то символы. Ваша задача понять, что вам досталось, и всем вместе собрать из элементов фразу. Это вполне конкретная фраза, в ней есть смысл, и она связана с пожарной темой. Собирая эту фразу на ощупь, вы можете разговаривать, но не можете:

- вставать;
- перемещаться;
- трогать других людей;
- трогать чужие символы.

Когда вы уверены в том, что собрали фразу, вы говорите: «Ответ команды готов!» – и называете мне итоговую фразу.

На выполнение задания у вас 15 минут. Если за это время вы почувствуете себя некомфортно в повязке, поднимите руку.

Тогда я подойду и постараюсь помочь.

Есть какие-то вопросы?

Дети отвечают.

игра-упражнение

Время разобратся

для школьников 6–11 классов

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.

«ОБЩЕСТВО ДОБРОВОЛЬНЫХ
ЛЕСНЫХ ПОЖАРНЫХ»



forestfire.ru

Общество добровольных лесных пожарных – межрегиональная общественная благотворительная организация, добровольное некоммерческое объединение единомышленников, в 2008 году поставивших себе цель сохранить красоту и природное разнообразие северо-западного района Ладжского озера.