



подвижная игра

Природный патруль

для детей дошкольного
возраста (4-7 лет)



Увидел – горит? Звони!

GREENPEACE

**Игра разработана сотрудниками и волонтерами
российского отделения Гринпис в рамках проекта
«Добровольные лесные пожарные.
Вместе против общей беды» при поддержке
Агентства стратегических инициатив.**

Авторы идеи: Юлия Майорова, Мария Киняпина, Юлия
Зимакова, Анна Штейнбах

Менеджеры проекта: Анна Белик, Софья Косачёва

Художник: Анна Кирсанова

Редактор-корректор: Оксана Илюшина

Верстальщик: Анна Кирсанова

Игра для детей дошкольного возраста (4-7 лет) поможет
воспитателям детского сада, педагогам дошкольного
образования и родителям провести мероприятия на
тему «Пожары на природных территориях».

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

«Природный патруль» – активная командообразующая игра о том, как не стать причиной пожара и спасти природу и людей от беды. Участники проходят испытания на ловкость и смекалку и стараются устранить причины природного пожара.

Количество участников: 10-20 человек

Возраст: 4-7 лет

Время на игру: 30 минут

Цель игры

Рассказать детям о причинах возникновения пожаров и о том, как эти причины можно устранить.

Материалы к игре

1. Чёрно-белая карта местности, распечатанная из приложения № 1 «Игровое поле», стр. 14-17 (деревня, поле, речка с мостом, овраг).
2. Кусочки цветного пазла (части карты), распечатанные из приложения № 2 «Цветной пазл», стр. 18-21.
3. Двусторонний скотч для крепления элементов пазла к карте.
4. 4-5 стульев или что-то, что поможет изобразить дома в деревне.
5. Мяч.
6. Корзина или обруч (куда дети будут кидать мяч).

Описание игры

Дети вместе с ведущим игры «отправятся в путешествие» в деревню, на поле, в лес и к речке, – в те места, где возникают природные пожары.

Лес, поле, деревня и берег – это четыре этапа игры. Везде дети «увидят», что может стать причиной пожара и «устранят» эту причину.

Ведущий стоит у карты, игроки располагаются полукругом около него. Карта прикрепляется к стене или к доске. На чёрно-белой карте нарисованы лес, поле, река и деревня. И везде – опасность: где-то недотушенный костёр, где-то – мусор, не убранный нерадивыми туристами, где-то – спичка, которой подожгли траву. На цветных деталях пазла причин пожаров уже нет – ими мы закроем карту в конце игры.



Игроки должны пройти все четыре этапа игры и на каждом из них «предотвратить» возникновение пожара – назвать то, из-за чего может начаться пожар, выполнить определённую игровую задачу.

За правильные ответы и успешное выполнение заданий в конце каждого этапа ведущий вручает игрокам элемент цветного пазла. До конца игры цветные элементы находятся у ведущего. В самом конце игры все её участники прикрепляют на чёрно-белую карту цветные детали пазла-карты.

Переход от одного этапа игры к другому обозначается звуками: ведущий просит игроков издать звуки, характерные для той местности, в которую они должны попасть. Например, для перехода в «лес» дети издадут звуки, которые можно услышать в лесу – пение птиц, вой волка.

На каждом этапе ведущий следит за временем и помогает детям в игре, если они отвлекаются или не могут выполнить задание самостоятельно.

Подготовка к игре

1. Выберите место, где будете проводить игру – зал, комната, учебный кабинет, холл. Главное, чтобы дети смогли встать около ведущего.
2. Распечатайте из приложений № 1 «Игровое поле» и № 2 «Цветной пазл» чёрно-белую карту и цветные фрагменты пазла.
3. Повесьте карту на доску или прикрепите к стене.
4. Заранее приклейте кусочки скотча на обратную сторону цветных фрагментов пазла, чтобы их легко можно было прикрепить к карте в конце игры.
5. Приготовьте мяч, корзину для мяча, стулья.



Сценарий игры

Вступление

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы будем спасать природу от пожаров.

Кто-нибудь когда-нибудь видел настоящий пожар?

А как вы думаете, пожар – это плохо?

Откуда берутся пожары?

Дети отвечают.

Ведущий: Давайте проверим, так ли это! Отправимся с вами в путешествие.

Этап 1. Лес

Ведущий: Сначала мы с вами отправимся в лес. Чтобы оказаться в лесу, нужно вспомнить, какие звуки мы можем там услышать? Дети чирикают, рычат, воют, ухают совой.

Ведущий: Сколько звуков в лесу! А тишина в лесу бывает? Давайте послушаем тишину!

Все замолкают.

Ведущий: Итак, мы с вами попали в самый настоящий лес. Смотрите, кто-то оставил недотушенный костёр. Это плохо?

Ведущий показывает на чёрно-белую карту, где в лесу нарисован костёр.

Дети: Да, от него может начаться пожар!

Ведущий: А кто знает, как правильно тушить костёр?

Дети отвечают. Многие дети знают, что надо засыпать костёр песком или полить водой.

Ведущий: Сейчас я покажу одно простое и весёлое правило тушения костра, а вы повторяйте за мной.

Ведущий показывает правило Полей-Перемешай-Проверь и объясняет, что он делает.

Ведущий: *Первое движение – как будто мы поливаем костёр водой из лейки; второе движение – перемешиваем палкой золу; третье движение – трогаем землю (пол), «проверяем», хорошо ли потушили. Готовы? Начали! А теперь давайте быстрее! Ещё быстрее!*
Дети повторяют за ведущим все действия трижды. Первый раз – медленно, второй раз – быстрее, третий – как можно быстрее.

Ведущий: *Какие вы все молодцы, ребята! Как хорошо потушили костёр! Теперь мы можем быть уверены, что в нашем лесу пожара не будет! Вы выиграли этот этап и получаете первый приз – первую деталь пазла. Она нам понадобится в самом конце игры для одного очень важного общего дела.*

Ведущий достает элемент цветного пазла-карты местности, соответствующий этапу. Чтобы приз не потерялся и не помялся в ходе игры, он остается у ведущего.

Этап 2. Деревня

Ведущий: *Теперь мы с вами отправимся в деревню. Чтобы там оказаться, нужно придумать, какие звуки мы можем услышать в деревне? Кто летом жил на даче – вспоминайте!*

Дети издают «деревенские» звуки: кудахчут, мычат, лают, та-рахтят как трактор.

Пока дети показывают, как «звучит» деревня, кто-то из взрослых помощников ставит стулья – «деревенские дома». Дети встают в круг, дома оказываются в центре круга.

Ведущий: *Вот мы и добрались до деревни. Дома в деревне из чего строят?*

Дети: Из дерева, из камня, из кирпича!

Ведущий: Деревенские дома огня боятся, как вы думаете? Какому дому огонь страшнее?

Дети отвечают.

Ведущий: Мы с вами недавно потушили костёр в лесу. А если бы костёр в лесу разгорелся, от него загорелись бы деревья, и пожар мог бы прийти в нашу деревню! А вы знаете, как спасти деревню от пожара?

Дети: Нееееет.

Ведущий: Чтобы сохранить деревню от пожара, нужно её защитить специальной полосой из того, что не может гореть. Свежеспаханная земля может гореть? А песок? А канава с водой?

Дети: Нееееет.

Ведущий: Такая полоса называется «опашка». Это может быть распаханная земля, песок, камни или даже канава с водой. Но это нужно сделать заранее. Вот сейчас мы и сделаем «опашку» деревни. А поможет нам в этом мячик!

Встаньте, пожалуйста, друг за другом вокруг нашей деревни и помогите мячику сделать нам «опашку» – прокатите его между ног, передавая стоящему позади вас. Можно толкать мячик ножками, можно помогать мячику руками. Мячик должен сделать полный круг, и тогда нашей деревне пожар будет не страшен!

Ведущий помогает встать детям вокруг «деревни» друг за другом, «лицом в затылок». Следит за тем, чтобы мячик, как через ворота, прокатился между ножек каждого игрока.

Ведущий: Как быстро вы справились с «опашкой»! До нашей деревни теперь никакой пожар не доберётся! Вы выиграли второй этап и получаете следующий приз – вторую деталь пазла.

Пока ведущий поздравляет ребят с победой во втором этапе, его помощники убирают стулья.

Этап 3. Поле

Ведущий: *Теперь мы с вами на поле побываем. Что мы можем на поле услышать? Ну-ка, как поле «звучит»?*

Дети шуршат, пищат, чирикают.

Если игрокам трудно придумать звуки поля, ведущий им подсказывает: «А ветер в поле слышали, как гуляет?», «А жаворонки как поют?», «Трактор поле пашет, шумит?».

Ведущий: *Вот мы и на поле. Весна, красота, из-под сухой прошлогодней травы новая зелёная травка проглядывает! Но некоторые взрослые думают, что поле весной надо поджечь... Они считают, что это полезно и правильно. А вы как думаете – пожар на поле, когда трава горит – это хорошо?*

Дети: Да! Нет!

На чёрно-белой карте на «поле» нарисован поджигатель со спичками. Ведущий показывает картинку детям.

Ведущий: *Прав из вас тот, кто ответил, что поджигать траву на поле неправильно! Поле поджигать очень опасно: сгорают молодая трава и гнёзда птиц, могут пострадать детёныши ежей и зайцев. А если за огнём не следить, пожар и до деревни дойдёт! Люди поджигают потому, что не знают, как это плохо. Давайте расскажем всем об этом!*

Игра «Испорченный телефон». Ведущий обращается к первому в цепочке игроку.

Ведущий: *Я скажу тебе на ушко предложение (слово), а ты передай тому, кто слева/справа от тебя. А он передаст следующему, тоже на ушко. Когда цепочка закончится, крайний участник игры скажет нам это предложение (слово) вслух. Поехали!*

Варианты фраз:

- Поджигать траву запрещено
- Большой пожар начинается с маленького
- Главная причина пожаров – человек
- Горит трава – звони 112

Чем младше дети, тем проще должна быть фраза. Можно разбить одну фразу на две части, например, «горит трава» и «звони 112». Для самых маленьких можно разбить фразу по словам.

Ведущий: *Вот это да! Как быстро вы всем рассказали, что «фраза, которую передавали друг другу дети»! Я уверен, что никто больше траву поджигать не будет! Вы – победители третьего этапа, и вот ваш приз!*

Ведущий показывает детям третью деталь от пазла.

Этап 4. Берег реки

Ведущий: *Пора нам отправляться к реке. Что мы на берегу услышим? Кто вспомнит, как река разговаривает, вода шумит или рыба плещется?*

Дети «озвучивают» берег реки: булькают, квакают.

Помощники ведущего готовят мячик и корзину (кольцо), куда мячик можно кидать.

Ведущий: *Вот мы и на берегу реки. Вы любите на речку ходить?*
Дети отвечают.

Ведущий: *Многие любят отдыхать на берегу реки, но не все, к сожалению, мусор за собой убирают... Как вы думаете, может ли мусор стать причиной пожара?*

Дети отвечают.

Ведущий: Кто сказал да? Вы абсолютно правы! От стеклянной бутылки может загореться сухая трава. Давайте на нашем берегу реки порядок наведём! Найдём мусор и уберём его!

Я вам буду называть разные предметы, растения, много разных слов. А вы будьте внимательны: если то, что я назвал, растёт на берегу, живёт на берегу, лежит на берегу, но это не мусор, то мячик нужно перекинуть любому игроку. А если то, что я назвал – это мусор, то игрок, у которого в руках мячик, должен кинуть его в мусорную корзину. У нас это будет – корзина для бумаг (сетчатая корзина для игрушек, обруч).

Слова на выбор:

Ветка дерева	Рыба
Цветок	Пластиковая бутылка
Лягушка	Консервная банка
Камень	Пакетик из-под печенья
Крапива	Старый ботинок
Песок	Стекло
Ракушка	Фантик от конфеты
Трава	Шина

Достаточно слов 15-20. Когда мячик оказывается в мусорной корзине, ведущий возвращает его в круг, похвалив игрока за «убранный мусор».

Ведущий: Дорогие ребята! Вот мы и очистили весь берег от мусора! Как хорошо тут будет отдыхать, и пожара тут не случится! Вот ваш четвёртый приз – последняя деталь от пазла. Давайте соберём нашу красивую картинку вместе!

Все поворачиваются к карте, и ведущий с помощью детей прикрепляет цветные детали пазла на чёрно-белую карту. Получается большая цветная картинка, на которой больше нет причин для возникновения пожара.

Заключение

Ведущий: Ребята, где мы сегодня побывали?

Дети отвечают.

Ведущий: Теперь вы знаете, из-за чего может случиться пожар.

Кто мне скажет, из-за чего?

Дети отвечают.

Ведущий: Как мы деревню от пожара спасли?

Дети отвечают.

Ведущий: Теперь вы всё знаете: какие бывают причины пожаров, как тушить костёр, почему важно убирать мусор. Всё запомнили? Молодцы!

подвижная игра

Природный патруль

для детей дошкольного возраста (4-7 лет)

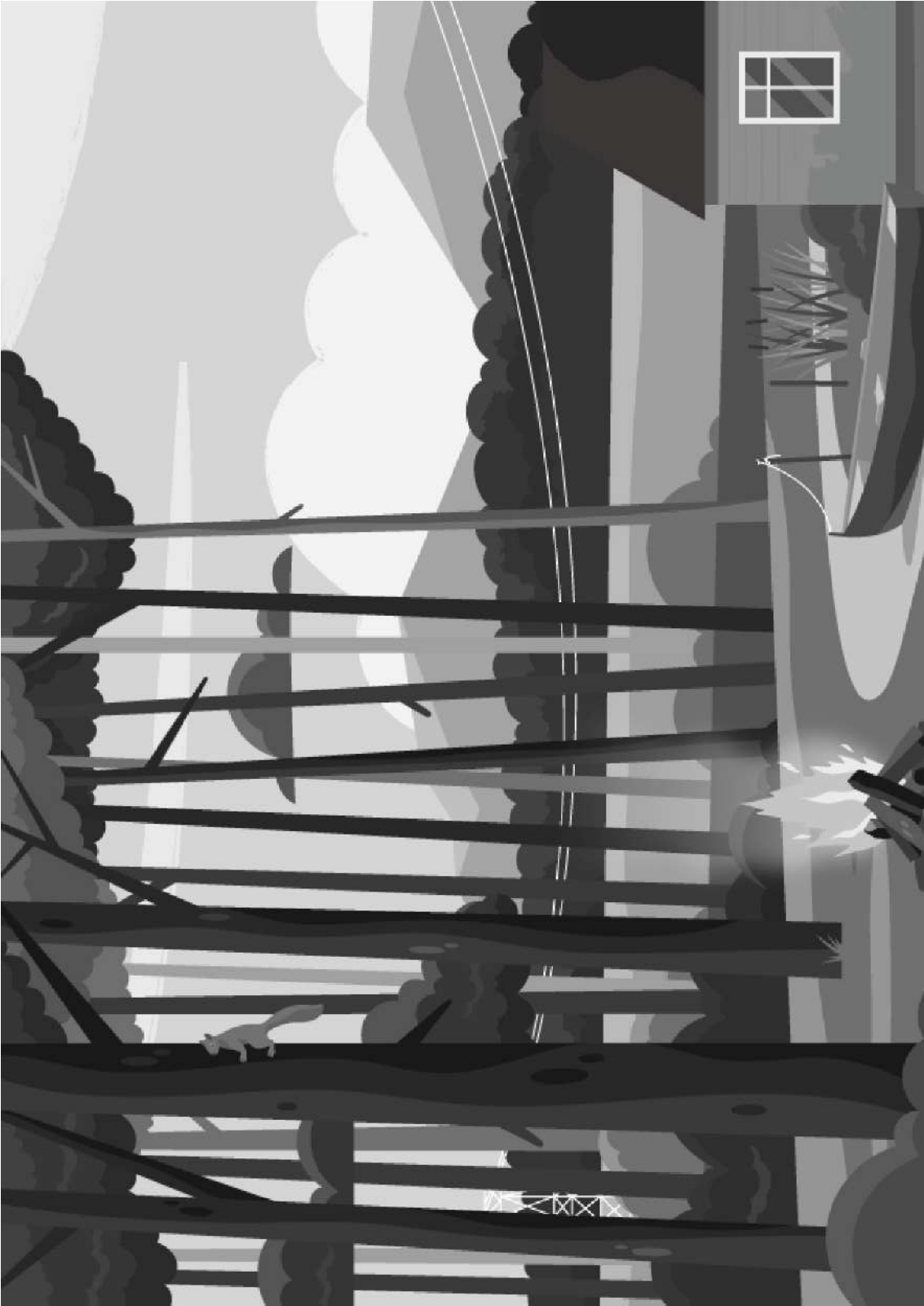


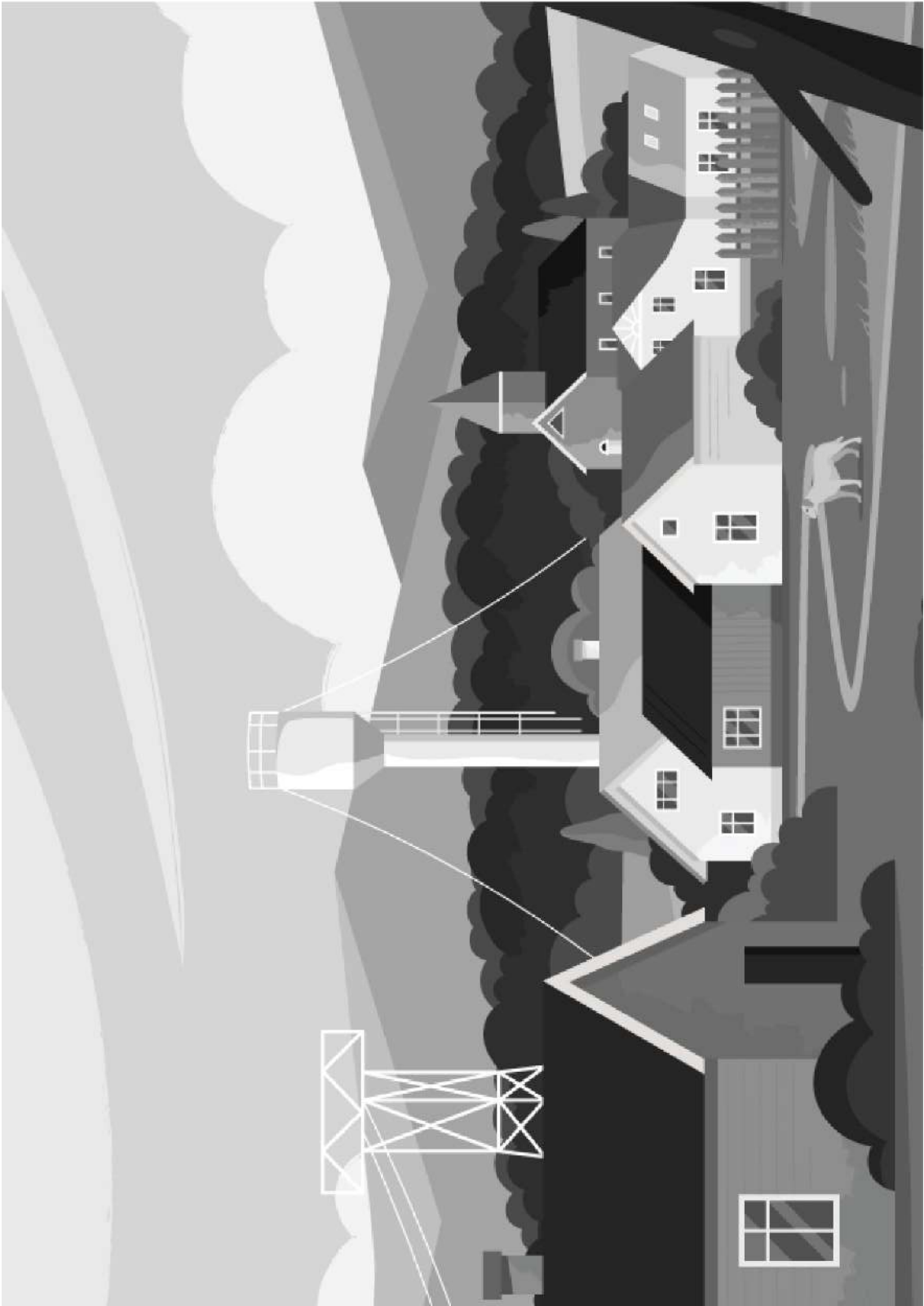
GREENPEACE

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.

Приложение 1









Приложение 2







