



игра живого действия

ХОГВАРТС В ОГНЕ, или Поле возможностей

для школьников 2-5 классов

ПРОЕКТ «ПОЛДЕНЬ»

АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ



Центр
экономики
ресурсов
centrecon.ru

«ОБЩЕСТВО ДОБРОВОЛЬНЫХ
ЛЕСНЫХ ПОЖАРНЫХ»



forestfire.ru

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 в природе.

Идея игры родилась на ЭкоХакатоне, который организовали и провели добровольные лесные пожарные с участием проекта **«Полдень»**. ЭкоХакатон – часть проекта «Добровольные лесные пожарные. Вместе против общей беды», получившего поддержку Агентства стратегических инициатив.

Авторы Алина Кольовска, Анна Андреева, Анна Елманова, Наталия Лапкина, Мария Петрухина, Ольга Скобина

Менеджер проекта Софья Косачёва

Редактор-корректор Полина Гоцманова

Художник Дина Хитрова

Вёрстка: Денис Давыдов

ФГБОУ ДО «Федеральный детский эколого-биологический центр» рекомендует занятие к использованию в педагогической практике общего образования и в сфере дополнительного образования 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 2—5-х классов.

Больше игровых и методических материалов для проведения занятий по теме «пожары на природных территориях» вы найдёте по ссылке **dlpinfo.org**

Каждый год выгорает 40 млн гектаров природных территорий нашей страны. Пожары уничтожают огромные площади лесов, горят осушенные торфяные болота, заросли тростника и поля с сухой травой. Почти все пожары (более 90%) возникают по вине людей. Одни из самых опасных пожаров – травяные. От них загораются леса, торфяники и 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 в России запрещены. Но пока полностью решить проблему не удалось.

Игра живого действия «Хогвартс в огне, или Поле возможностей» разработана для того, чтобы показать детям, что от сухой травы можно избавиться и другими, безопасными способами. Игра рассчитана на учащих 2–5-го классов.

Количество участников: 7–15 человек.

Продолжительность: 45 минут.

Пространство: два-три помещения или одно большое.

Реквизит:

- 1) материалы, распечатанные из Приложения;
- 2) костюмы или элементы костюмов для игротехников;
- 3) шляпа для профессора;
- 4) Кубок огня (любой подходящий предмет, куда можно будет складывать карточки-свитки; лучше использовать непрозрачную вазу, чашу, кубок, стакан);
- 5) банданы или платки;
- 6) бумажный скотч, или верёвка, или мел для лабиринта;
- 7) три маркера;
- 8) три маркера с привязанными верёвками по числу участников.

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

Легенда

В школе Хогвартс*, где дети учатся магии, 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.

*Школа чародейства и волшебства из серии книг о Гарри Поттере.

Подготовка к игре

- Внимательно прочитайте сценарий. Найдите троих старшеклассников 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 три комплекта:
 - 1) средство от пауков, средство от насекомых, мячик;
 - 2) ножницы, расчёска, зеркало;
 - 3) 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 не будут его видеть. Если возможно, сделайте лабиринт в другом помещении.

Роли

Завуч школы – **профессор Макгонагалл** (женщина) либо **профессор Дамблдор** (мужчина). Эту роль рекомендуется играть педагогу.
Рекомендуемый реквизит: шляпа, плащ.

Подозреваемые (роли для помощников):

Преподаватель травологии – **профессор Спраут** (женщина) или **профессор Снейп** (мужчина). Разводит мандрагору. Из-за того, что число учеников школы увеличилось, 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) Мужинс – 32 года, житель деревни Хогсмид (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. Макмиллан переживает за пожарную безопасность деревни и школы, поэтому готов(а) 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 любимого многими мира Гарри Поттера и пройти разные интересные испытания. В Хогвартсе сейчас тёплая сухая осень. 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». 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 Хогвартса): Приветствую вас в Хогвартсе. 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 травологии – погрузил всех в магический беспробудный сон... Все ученики и педагоги других факультетов, все жители деревни Хогсמיד теперь спят. Но это ещё полбеды! Загорелся Запретный лес, и пострадали многие волшебные животные, из-за дыма улетели гиппогрифы. Сгорели трибуны, хранилище волшебных палочек и даже домик Хагрида. Всё сгорело! (Продолжает громко плакать.) Вы же помните – у нас в Хогвартсе есть волшебная карта, которая показывает всё, что происходит вокруг. Посмотрите, какой кошмар! Вся карта чёрная! (Даёт участникам карту «Выгоревший Хогвартс», Приложение № 1.) Но надежда осталась – 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, чтобы отыскать поджигателей и не допустить пожара?

Дети: Да!

Ведущий: На выжженном поле я нашёл(ла) улики. Наверное, их оставили поджигатели. Нам повезло: самая большая башня Хогвартса – та, где архив, – уцелела. И я смог(ла) 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 поделимся 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 каждую группу (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 по три разных досье и один комплект улик. 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.) По-

говорите 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 день я обязательно подпалю всю эту траву вместе с теми, кто в ней прячется!*

Группа участников вместе с господином/госпожой Мухинс возвращаются к профессору.

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

Дети: Да.

Ведущий: И чего именно он хотел добиться этим поджогом?

Дети: Он боится клещей, пауков и других насекомых.

Ведущий: Что же вы решили?

Дети: Мы найдём 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 день я обязательно подожгу эту траву.

Группа 3. Профессор Спраут (или профессор Снейп)

Дети: Здравствуйте, профессор Спраут.

Спраут (Снейп): Здравствуйте, детки. О-о-о, 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 быть, вы знаете другие способы избавиться от травы?

Дети: Её можно скосить!

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

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

Ведущий: Как всё непросто! Осталось самое важное – понять, как Мухинс, Спраут (Снейп) и Макмиллан могут избавиться от сухой травы, не поджигая её. Пока вы общались, я успел(а) заглянуть в архив – помните, он не пострадал. Пишут, что готовить поля нужно весной или летом. Давайте при помощи Маховика Времени вернёмся ещё дальше в прошлое! Мне кажется, что будет правильно, 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: 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(ом), Макмиллан(ом), Спраут/Снейпом) 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 в природе грядущей осенью?

У нас есть Кубок огня. 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 безопасных 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 озвученной 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 единорогов 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 её в землю. И что-то посадить! Трава перегниёт, а посадки будут лучше расти. Ваша команда займётся этим.*

Каждую команду курирует тот, кого она определила 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 (зелёном листе) так, чтобы они съели как можно больше травы. 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 – обводить 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 приняли участие все.

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).

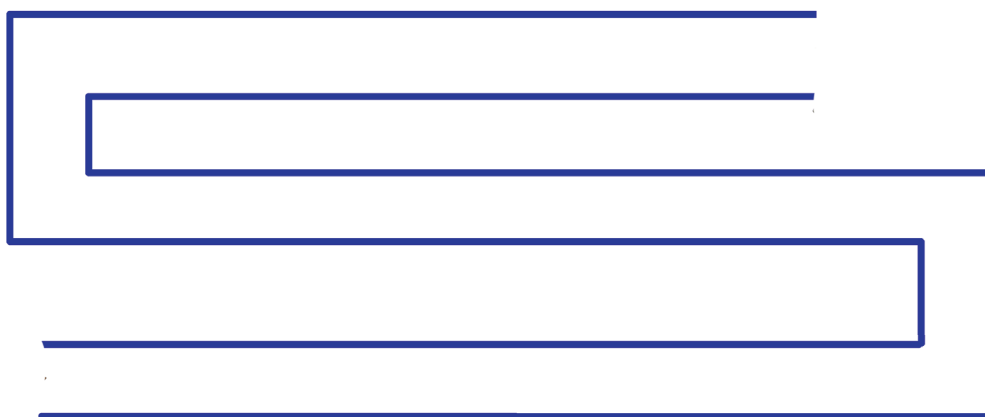
Выполнение задания

Участники выстраиваются вдоль одной стены. Ведущий связывает их ноги попарно в районе голеностопов. Таким образом, не связанными 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 разметить 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 стоящего впереди. Первому из детей ведущий завязывает глаза. Нужно пройти лабиринт, не сбившись с пути. Команда подсказывает первому участнику, куда идти, направляет его. Если команда сильно сбивается, то они начинают лабиринт снова, 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 пасти. Волшебная карта показывает, что эти места теперь не пострадают от пожара. Ведущий выдаёт каждой команде по фрагменту восстановленных территорий № 1, 2, 3 из Приложения № 6, которые они накладывают на «Выгоревший Хогвартс».*

Ведущий: *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.*

Три участника – один от каждой 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: три комплекта разрезанных пазлов из Приложения № 7.

Выполнение задания: команде нужно собрать пазл.

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

Все команды, справившись, возвращаются к ведущему.

Ведущий: Какой насыщенный день... Но карта 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. 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. Правда, хранилище с палочками пока не восстановлено...

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

Задание 6. 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 фрагменты 4, 5 и 6 из Приложения № 6.

Ведущий: *Итак, мы узнали разные способы избавиться от травы. Скажите мне, Мужинс, 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. Говорят, 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 опашано! 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 нашу школу, но и сделали территорию вокруг лучше, гораздо лучше – удобнее, безопаснее и красивее!*

Макмиллан: *Всё это оказалось для меня даже 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 мир. 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, пастись скот, сажать лиственный лес.*

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

Участники: *Звонить 112! (Номер 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 сторело почти всё, если очагов распространения огня было всего три?

Иногда ветер очень быстро меняется, огонь распространяется в разные стороны. Если его не остановить, он может выжечь 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 сторело хранилище волшебных палочек. Поэтому пока придётся обойтись без магии.

ПРОЕКТ «ПОЛДЕНЬ»

Проект «Полдень» разрабатывает и реализует игровые программы в рамках программы социальной адаптации и профориентации детей в тяжёлой 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»

Карта «Выгоревший Хогвартс», часть 2



Игра живого действия «Хогвартс в огне, или Поле возможностей»

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2.

Досье поджигателя: профессор Спраут (профессор Снейп)



Профессор Спраут

Преподаватель травологии. 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.



Профессор Снейп

Преподаватель травологии. 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.

Досье поджигателя: господин(жа) Мухинс



Госпожа Мухинс

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



Господин Мухинс

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

Досье поджигателя: господин(жа) Макмиллан



Госпожа Макмиллан

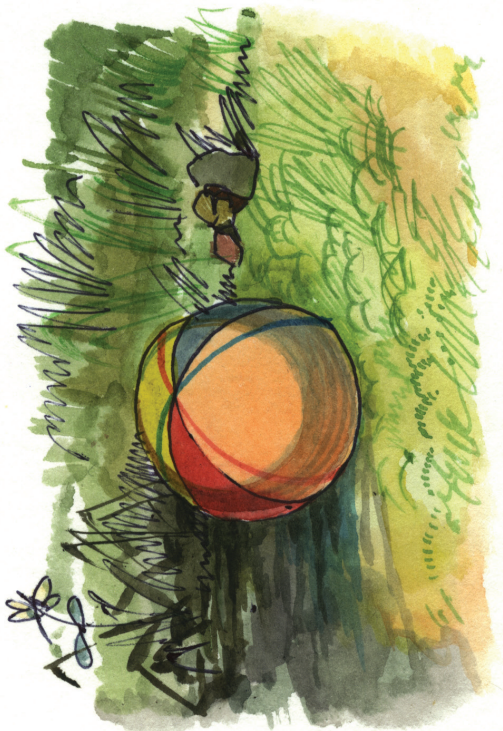
40 лет, парикмахер. Её сын учится на факультете Пуффендуй. Очень переживает за пожарную безопасность деревни и школы, поэтому готова на радикальные меры. Например, выжечь траву прежде, чем пожар придёт к деревне.



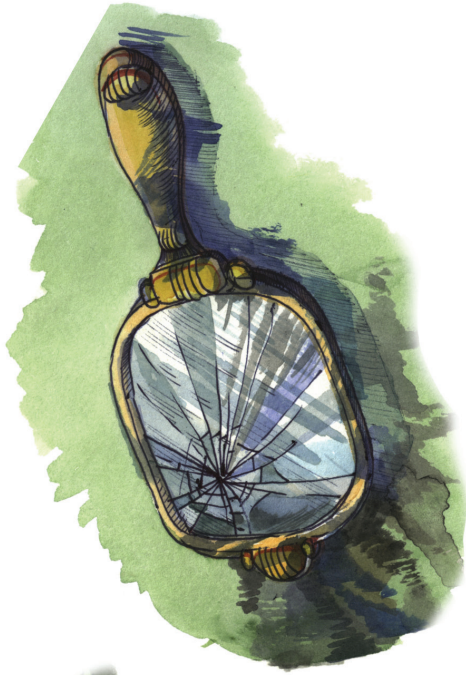
Господин Макмиллан

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 придёт к деревне.

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 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»

