



игра-приключение

# Выйти из огня

для школьников  
3-11 классов



Увидел – горит? Звони!

  
АГЕНТСТВО  
СТРАТЕГИЧЕСКИХ  
ИНИЦИАТИВ

ОБЩЕСТВО ДОБРОВОЛЬНЫХ  
ЛЕСНЫХ ПОЖАРНЫХ



forestfire.ru

**Авторы идеи** Дарья Калинина  
и Григорий Куксин  
**Помощь в методической проработке  
материала:** Алина Кольовска,  
Центр экономии ресурсов  
**Менеджер проекта** Софья Косачёва  
**Художник** Анастасия-Стефания Подгорнова  
**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 3–11-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 [dipinfo.org](http://dipinfo.org)

**Количество участников:** 5–15 человек

**Возраст участников:** 3–11-й класс

**Продолжительность:** 45–60 минут

### **Цель игры:**

научить детей правильно вести себя в условиях обнаружения пожара в природе.

### **Задачи игры:**

1. Сформулировать вместе с детьми правила безопасного поведения в случае обнаружения пожара на природе и смоделировать их в игре.
2. Дать представление об опасностях и особенностях развития пожаров на природных территориях.
3. Научить детей передавать правильную информацию для вызова пожарных.

### **Учащиеся смогут:**

- работать в команде над достижением общей цели;
- выражать своё мнение и участвовать в коллективном принятии решений.

### **Материалы к игре**

1. Поле-карта 3 x 4 м. Её можно сделать несколькими способами:
  - распечатать на баннерной ткани или другом прочном материале;
  - распечатать частями на листах А4 и склеить;
  - перерисовать на ткань;
  - нарисовать мелом на асфальте;
  - выложить на полу из подручных материалов.
2. Повязка на глаза.
3. Бумага и ручка.
4. Инструкция к игре.
5. Слова ведущего: вступление.

# ОПИСАНИЕ ИГРЫ

**Задача игры для команды:** провести с помощью исключительно устных инструкций одного из членов своей команды (подыгрывающего игрока) по карте от опасной зоны рядом с пожаром в безопасное место.

От каждого участника команды требуется устно и строго по очереди дать инструкцию подыгрывающему игроку, при этом каждый может сказать только одно слово («налево», «направо», «вперёд», «стоять», «назад» или любое другое).

## Задачи для подыгрывающего игрока:

1. Находясь на игровом поле-карте с завязанными глазами, двигаться строго согласно устным инструкциям, поступающим от членов своей команды.
2. Оказавшись в безопасном месте (локация «деревня»), вызвать пожарную охрану, назвав номер 112.

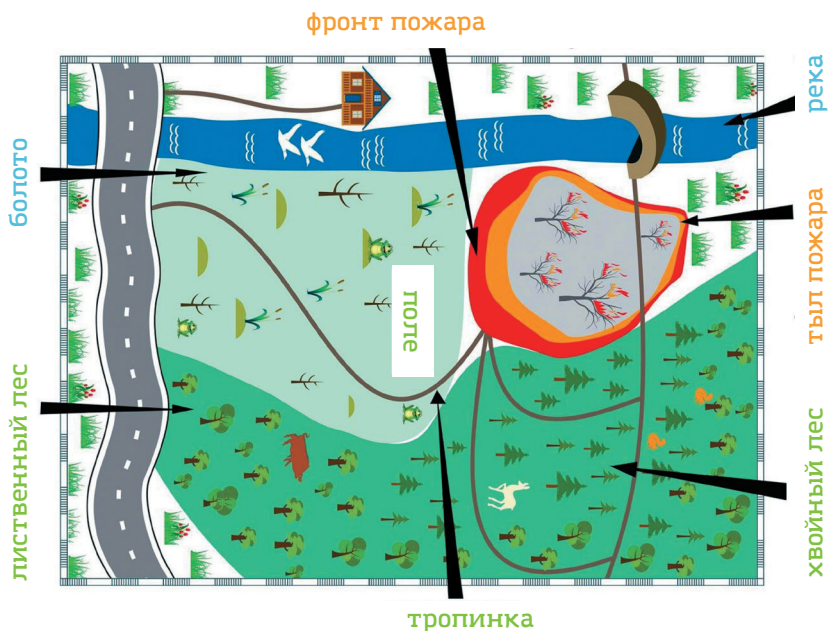
## Подготовка игры

1. На полу раскладывается карта.
2. Учащиеся вместе с ведущим становятся по периметру, не заступая на карту.
3. Ведущий знакомит всех с картой, показывая разные области, которые на ней есть: хвойный лес, река, шоссе, сельские дороги, деревня, поле, болото, место пожара.
4. Ведущий указывает на пожар и формулирует вместе с детьми, какие действия нужно совершить человеку, если он увидел пожар в лесу. Текст ведущего вы найдёте в Приложении № 1 «Слова ведущего: вступление».



### Важно!

Это один из ключевых моментов игры: ведущий вместе с детьми формулирует правило, что обнаружив пожар, нельзя пытаться потушить его самостоятельно. Нужно идти в ближайший населённый пункт и вызвать пожарных.



5. Ведущий погружает участников в игровую легенду, объясняет цель игры и знакомит с правилами. Текст ведущего вы найдёте в Приложении № 1 «Слова ведущего: вступление».
6. Ведущий даёт команде 3 минуты на обсуждение действий во время игры. За это время дети должны договориться о том, какой безопасный путь к деревне они выберут и как именно будут подавать команды подыгрывающему игроку, находящемуся на поле. Во время обсуждения ведущий не помогает детям, не предлагает свои варианты.
7. Когда время обсуждения вышло, ведущий выбирает среди детей одного, кого нужно будет вывести с территории. Он будет подыгрывающим игроком.
8. Ведущий ставит подыгрывающего игрока на карту рядом с пожаром в точке соединения трёх дорог, завязывает ему глаза, раскручивает и оставляет стоять на месте. С этого момента игрок может двигаться, только получая устные инструкции от команды.

## Проведение игры

1. Определяется очерёдность хода в команде: кто первым даст инструкцию подыгрывающему игроку. Это можно сделать разными способами:

- ведущий сам назначает первого игрока;
- ведущий спрашивает у команды, кому она доверит первым дать инструкцию;
- дети тянут жребий;
- используется считалка.

2. Далее ход передаётся от первого игрока по часовой стрелке по кругу.

3. Во время своего хода участник команды может сказать подыгрывающему игроку только одно слово («налево», «направо», «вперёд», «стоять», «назад» или любое другое). При этом не должны быть нарушены правила передвижения по карте.



### Правила передвижения по карте

1. Передвигаться можно по тропинкам и вне их – по полю или лесу.
2. По болоту передвигаться можно только по тропинке.
3. Через реку можно переходить только по мосту.

4. Что делать, если член команды во время своего хода сказал несколько слов вместо одного? В этом случае ведущий возвращает подыгрывающего игрока обратно на исходную позицию (на карте это место слияния трёх тропинок возле очага пожара).

5. Ход передаётся по кругу до тех пор, пока подыгрывающий игрок не попадёт в локацию «деревня».

6. В деревне подыгрывающий игрок должен вызвать пожарную службу. Для этого, по условиям игры, он должен громко назвать номер, по которому собирается звонить, и рассказать о месте, где случился пожар. В этот момент ведущий говорит, что ему недостаточно информации, которую сообщил игрок, чтобы принять заявку. Он предлагает игроку вернуться к своей команде и всем

вместе обсудить, какую ещё информацию важно передавать, когда сообщаем о пожаре диспетчеру. Текст ведущего вы найдёте в Приложении № 1 «Слова ведущего: инструкция для вызова пожарных».

**7.** Команде даётся 5 минут и лист бумаги с ручкой, чтобы написать пункты, которые, как они считают, важно сообщить пожарным.

**8.** После того, как время вышло, ведущий принимает ответ от команды и дополняет его при необходимости, если учащиеся не озвучили какие-то важные пункты. Текст ведущего вы найдёте в Приложении № 1 «Слова ведущего: инструкция по вызову пожарных».

**9.** Подыгрывающий игрок возвращается в локацию «деревня», делает повторный звонок в пожарную службу и передаёт информацию по составленной с командой и ведущим инструкции.

**10.** Ведущий благодарит команду и подыгрывающего игрока за отличную работу, сообщает, что пожарный наряд выехал, и приглашает всех сесть в круг, чтобы обсудить итоги игры.

## Слова ведущего: вступление

**Ведущий.** *Перед вами карта местности. Здесь вы видите реку, поле, болото, деревню, разные дороги и шоссе, лес, а также участок, на котором начался пожар. Пожар – это очень плохо и опасно как для человека, так и для животных. Что нужно делать, если вы стали свидетелем пожара?*

Дети отвечают.

**Ведущий.** *Тушить пожар самому нельзя – это опасно! Запомните, что вы должны сообщить о нём взрослым и помочь вызвать людей, специально обученных тушить пожар: пожарных. Находясь внутри этого игрового поля и оказавшись свидетелем пожара, куда нам нужно отправиться, чтобы остановить беду?*

Дети отвечают.

**Ведущий.** *Нам нужно попасть в деревню, ведь там есть люди, а ещё есть сотовая связь, необходимая, чтобы позвонить и вызвать пожарных. Сейчас я выберу одного человека, которому завяжу глаза, и поставлю его рядом с очагом пожара. Задача всех остальных – помочь ему выбраться из опасной ситуации, добраться до деревни и сообщить о пожаре. Пройти маршрут непросто, так как у игрока будут завязаны глаза. Всей команде нужно будет давать ему инструкции устно. При этом в игре есть важное правило: каждый из вас может давать ему инструкции, но только одно слово в свой ход. Например, «вперёд» или «стой», «поверни» или любое другое. Но только одно!*

*Если человек скажет «сделай шаг вперёд» или «поверни налево» – это будет ошибкой, и я верну игрока в исходную точку рядом с пожаром. Если ваш товарищ выйдет за край поля, наступит в реку мимо моста или в очаг пожара – я опять верну его на исходную точку, и ему придётся повторить весь путь вновь. От того, как вы работаете все вместе, зависит то, насколько быстро наш участник доберётся до деревни, окажется в безопасности и сможет сообщить о пожаре. Используйте все ваши знания о том, как и куда идти человеку, оказавшемуся рядом с пожаром. Учитывайте направление ветра, особенности растительности, другие опасности в пути. У нас есть определённые правила передвижения по карте:*

- передвигаться можно по тропинкам и вне их – по полю или лесу;
- по болоту передвигаться можно только по тропинке;
- через реку можно переходить только по мосту.



*Особо опасные места на нашей территории, куда нельзя заводить игрока и почему:*

- *в хвойный лес: он горит сильнее и опаснее лиственного;*
- *на фронте пожара (на поле-карте это часть с более широкой кромкой) жарко, дымно и опасно;*
- *на выгоревшей территории лесного пожара могут падать деревья и продолжает гореть валежник, там небезопасно.*

*Чтобы не сбиваться во время игры, вам лучше сейчас договориться, каким путём вы будете выводить игрока, как будете давать инструкции одним словом и как их будет выполнять участник на поле. У вас на это есть 3 минуты. После этого я выберу того, кого вы будете выводить.*

## **Слова ведущего: инструкция для вызова пожарных**

**Ведущий.** *Сейчас, когда вы достигли деревни, игрок может снять повязку. Ты помнишь, зачем шёл в деревню?*

Дети отвечают.

**Ведущий.** *Твоя задача – вызвать помощь, потому что самому тушить пожар опасно. Для этого тебе нужно позвонить по номеру 1-1-2 и рассказать о пожаре. Представь, что перед тобой телефон. Позвони по нему и сообщи о том, что видел.*

Ребёнок выполняет задание.

**Ведущий.** *Алло! К сожалению, для вызова пожарных предоставленной информации недостаточно. Посоветуйтесь с вашими друзьями и позвоните повторно, изложив всю нужную для составления заявки информацию.*

*Я даю вам 3 минуты. Посоветуйтесь и решите, какую информацию нужно давать в таких случаях.*

Дети выполняют задание. При необходимости ведущий помогает советом. В итоге обсуждения должен быть составлен текст, который будет произносить подыгрывающий игрок. В нём должно быть всё так, как если бы это был реальный звонок: **нужно представиться, оставить свои контакты; объяснить, где действует пожар; сообщить название деревни, реки; указать, где именно пожар по отношению к сторонам света и какова его удалённость от населённого пункта; предупредить, если есть угроза людям или объектам инфраструктуры.**

**Ведущий.** Вы готовы? Тогда прошу игрока вернуться в деревню и сделать повторный звонок.

Ребёнок звонит.

**Ведущий.** Алло! Ваша заявка принята. Пожарные выезжают к вам немедленно.

Молодцы! Пожар сейчас потушат профессионалы, а я хочу с вами немного обсудить нашу игру. Давайте сядем в круг.



### **Вопросы для обсуждения**

- Что вам понравилось в игре?
- Что было сложным и почему?
- Что можно было бы сделать по-другому?
- Вы запомнили, где во время пожара или после него опасно находиться и почему?
- Как нужно правильно вызывать помощь, что сообщать диспетчеру?

### **Дополнения и усложнения к игре**

Игру можно проводить неоднократно, меняя стартовую точку и предлагая участникам менять маршрут выхода.

#### **Возможные усложнения игры (для учеников 7–11-х классов)**

Если при перемещении по болоту участник сходит с тропинки, он не возвращается к стартовой точке, как в стандартном ходе игры, а остаётся в болоте ждать помощи. Если при перемещении по лесу участник встречает кабана, он остаётся в лесу ждать помощи.

В этих случаях учащиеся должны выбрать второго игрока, которому завязывают глаза. Этот второй игрок проходит маршрут по правилам игры от стартовой точки до участника, застрявшего в болоте или встретившегося с кабаном, находит его, берёт за руку и вместе с ним, следуя инструкциям остальных играющих, выходит в деревню.

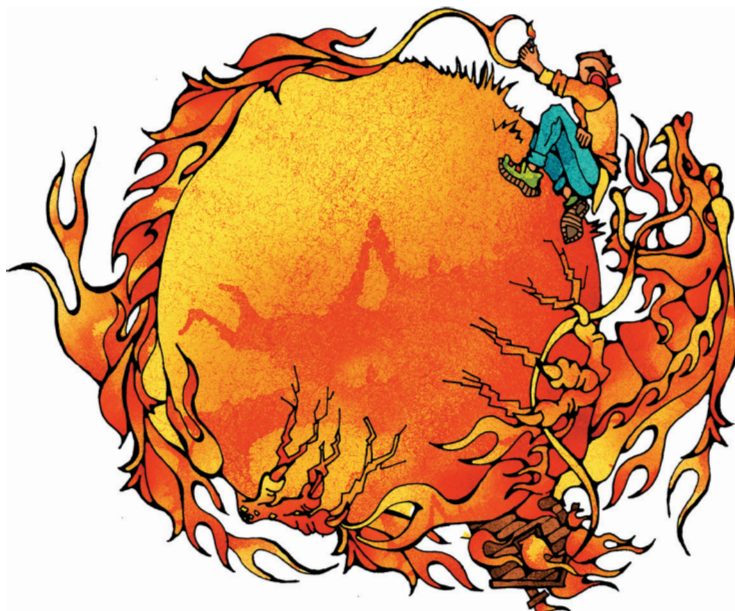
Когда используется усложнённый вариант, в обсуждении хода игры ведущему необходимо напомнить, что природный пожар является очень опасной ситуацией, создающей угрозу для жизни и здоровья. Когда человек оказывается рядом с природным пожаром, естественны волнение, тревога и даже паника.

Эти состояния негативно отражаются на чёткости мышления и качестве принимаемых решений. Оказавшись в такой ситуации, важно не терять самообладание, иначе последствия решений, принятых под влиянием негативного эмоционального состояния, могут ухудшить и без того сложное положение. На примере игры – поддавшись страху, можно побежать через болото, не разбирая дороги, провалиться в трясины и погибнуть.

игра-приключение

# Выйти из огня

для школьников 3-11 классов



«ОБЩЕСТВО ДОБРОВОЛЬНЫХ  
ЛЕСНЫХ ПОЖАРНЫХ»



[forestfire.ru](http://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 Ладожского озера.