



игра-упражнение

ТВОЙ ВЫБОР

для школьников 9-11 классов

GREENPEACE ПРОЕКТ «ПОЛДЕНЬ»



Увидел – горит? Звони!

Эта игра подойдёт для школьников 9–11 классов. Она будет полезна классным руководителям, учителям, вожатым детских лагерей при проведении тематических мероприятий о пожарах на природных территориях.

Игра разработана 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.

Автор идеи: Григорий Куксин
Менеджер проекта: Софья Косачёва
Художник: Татьяна Павлова

В природе, без участия человека, существует только 3 причины пожаров: сухие грозы, падение метеоритов и извержение вулканов. Мифы о самовозгораниях и возникновении пожаров от солнца развивают в людях фатализм. На самом деле, большинство пожаров на природных территориях происходят по вине человека. И именно благодаря этому мы можем справиться с проблемой пожаров, меняя отношение людей в сторону более ответственного обращения с огнем. В игре-упражнении «Твой выбор» участникам предлагается возможность понять, что каждому человеку действительно важно сохранить, что может сделать именно он и как от его действий зависит пожарная обстановка вокруг него.

Количество участников:

от 7 до 15 человек + ведущий

Продолжительность:

от 10 до 30 минут (с рефлексией)

Реквизит:

- стрелка из бумаги (тонкий рулон бумаги или ватмана А0, свернутый конусом так, чтобы один конец стрелки был острым. Конец стрелки можно раскрасить красным маркером);
- полоски из бумаги (примерно 20 на 3 см) по количеству участников;
- шариковые ручки, карандаши, фломастеры или маркеры по количеству участников;
- стикеры (бумага для записей с клейкой полосой) по 3 на каждого участника;
- доска или стена.

ПРАВИЛА

Ход игры:

1. Ведущий дает установку: для нас всех важно и ценно снизить число пожаров. Ведущий задает несколько вопросов участникам, почему они согласны с установкой, что именно ценно, как мы можем справиться. Важно подвести детей к тому, что успех ждет только при командной, совместной работе, выполняя общую задачу.

2. Ведущий раздает по 3 стикера каждому участнику и предлагает написать что, по их мнению самое страшное может случиться с человеком при большом пожаре? Что можно потерять? Например: дом, здоровье, жизнь близких, свою жизнь.

3. Ведущий по очереди берет стикеры у участников и расклеивает их на стене или доске на трех уровнях:

- нижний – не самое страшное (можно восстановить),
- средний – страшное (не восстановить, но можно дальше жить),
- верхний – самое страшное (необратимое, нельзя восстановить).

Ведущий обсуждает с участниками то, что они написали на стикерах, спрашивает при каких обстоятельствах это может произойти, еще раз ставит акцент на ценности того, что участники для себя выбрали.

4. Ведущий раздает всем по одной полоске бумаги и предлагает участникам написать, что каждый хочет в своей жизни оставить из того, что может быть причиной пожара. Например: «я хочу ходить в походы разводить костер в лесу в любое время», или «я бы хотел иногда запускать китайские фонарики», или «я бы не хотел носить весь мусор с собой, его удобно сразу выкинуть за куст» и т.п. Полоски бумаги остаются на руках участников.

5. Ведущий просит всех участников вытянуть руку с указательным пальцем (остальные пальцы сжаты в кулаке). На указательные пальцы кладется стрелка, а между пальцем и стрелкой кладется полоска бумаги с желаниями, которые написали

участники. Стрелку удерживает ведущий и помогает разместить, прижать пальцем полоску бумаге снизу к стрелке. Важно: красный наконечник стрелки должен быть направлен в сторону доски или стены, на которой размещены стикеры с ценностями. Стрелка показывает уровень (количество) пожаров. Чем ниже уровень - тем меньше пожаров, тем меньше потерь. Это может выглядеть так:



6. Ведущий озвучивает условия игры: по команде ведущий перестает придерживать стрелку и участникам необходимо опустить стрелку (уровень пожаров) как можно ниже. Важное условие - участники не прекращают держать стрелку только на указательном пальце, между которыми еще и проложена полоска бумаги с желаниями. Потерять полоску бумаги - отказаться от своего желания. Второй рукой стрелку придерживать нельзя. Стрелка лежит только на указательных пальцах участников. Этим действием моделируется то, как сложно сделать вместе одно большое дело, сохраняя при этом все свои желания. Если участник теряет полоску с желанием, то он не может дальше влиять на движение стрелки - отходит в сторону.

7. Ведущий может дать несколько минут, чтобы участники могли договориться, как будут поступать или приступить к игре сразу.

8. Когда команда готова, ведущий перестает придерживать стрелку и участники приступают к выполнению задания.

9. Если стрелка поднялась до уровня первых ценностей, ведущий останавливает ее подъем. Достижение первого уровня означает, что все, что было указано в нем - сгорело. В жизни, это можно восстановить, но бывает очень сложно и судьба погорельца не завидная. Но пока все здоровы и живы. Еще одна попытка (уже с этого уровня).

10. Если стрелка поднялась до уровня здоровья, ведущий снова останавливает, и подталкивает к обсуждению: что произошло сейчас, почему и как можно остановить, что нужно сделать, чтобы не довести до необратимых последствий.

11. Следующей попыткой участники либо поднимают стрелку до потери жизни, либо договариваются, либо начинает нарушать правило - отказываться от своих желаний, отпуская полосу бумаги и роняя стрелку на пол.

Обсуждение игры.

Ведущий предлагает учащимся ответить на вопросы:

Что удалось сохранить? Почему?

Почему что-то сгорело?

Что участники чувствуют по поводу сгоревших ценностей?

Что помогло достичь результата?

С какими желаниями было сложнее всего расстаться?

Были ли альтернативные варианты?

Как себя чувствовали участники?

Что было нового в игре?

Чем эта игра может помочь участникам в жизни?



Важные моменты, на которые во время обсуждения хода игры обращает внимание ведущий:



- Ситуация с пожарами в нашей стране именно такая. Пока все будут беспечны в обращении с огнем и поступать так, как удобно каждому, мы можем потерять то, что нам ценно.
- Каждое действие имеет последствие и об этом никогда нельзя забывать.
- Участникам необходимо слушать друг друга и договариваться, а заранее договорившись – соблюдать договоренности.
- Желания можно изменять, а иногда и вовсе от них отказываться, и это выбор взрослого разумного человека. При желании, всему можно найти альтернативу пока жив.

Игра-упражнение «Твой выбор» отлично подходит для развития навыков командной работы и формирует осознание того, что множество из того, что происходит вокруг нас зависит от наших личных поступков.

игра-упражнение

ТВОЙ ВЫБОР

для школьников 9-11 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.

ПРОЕКТ «ПОЛДЕНЬ»

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



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