



подвижная  
игра

# Остров

для школьников  
1–5 классов

GREENPEACE

ПРОЕКТ «ПОЛДЕНЬ»

АГЕНТСТВО  
СТРАТЕГИЧЕСКИХ  
ИНИЦИАТИВ



Центр  
экономики  
ресурсов  
centrecon.ru

«ОБЩЕСТВО ДОБРОВОЛЬНЫХ  
ЛЕСНЫХ ПОЖАРНЫХ»



forestfire.ru

Эта игра подойдёт детям от 7 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 специалисты противопожарной программы **российского отделения Гринпис** и проекта «Полдень». ЭкоХакатон – часть проекта «Добровольные лесные пожарные. Вместе против общей беды», получившего поддержку Агентства стратегических инициатив.

**Авторы** Алина Кольовска, Григорий Куксин,  
Дарья Калинина, Софья Косачёва  
**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.



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

В природе всё продумано и ничего не происходит просто так. Сухие грозы, падения метеоритов и извержения вулканов могут вызывать пожары, но природа умеет справляться с последствиями, восстанавливаться и жить дальше. Это менее 10% всех пожаров, которые сейчас происходят в нашей стране и в мире. Сегодня более 90% пожаров происходит из-за человека – его беспечности, легкомысленности и неосторожности, и такую нагрузку природа уже не способна выдерживать. Ежегодно гибнут миллионы гектаров леса, горят болота, на месте тростниковых крепей образуются пустыни – всё это приводит к необратимым изменениям в экосистемах. Ни жизнь животных, ни жизнь людей уже не может стать прежней.

Как пожары влияют на природу? Как человек становится причиной пожара? Что человек может сделать, чтобы сохранить природу вокруг? В подвижной игре «Остров» дети узнают ответы на эти вопросы, пробираясь через болото к непотушенному костру, чтобы предотвратить пожар и спасти местных животных.

### **Количество участников:**

от 7 до 30 человек.

### **Продолжительность:**

45 минут.

### **Реквизит:**

- 1) материалы, распечатанные из Приложения;
- 2) полотно ткани не менее 1,5 x 2 м;
- 3) цветной и бумажный скотч;
- 4) маркеры;
- 5) верёвка длиной 10 метров (до 3 шт.);
- 6) 5 веревок длиной по 3,5 метра и 6 веревок длиной по 3 метра;
- 7) верёвка длиной 4 метра (7 шт.);
- 8) пластиковая или стеклянная бутылка;
- 9) мячик диаметром 7–15 см.

### **Легенда**

На диком острове, где живут только звери и птицы, кто-то оставил непотушенный костёр. Участники игры отправляются в путешествие, чтобы спасти жителей острова от неминуемой гибели. Для этого они проходят разнообразные командные испытания на ловкость, смекалку и сплочённость.

### **Ход игры**

Ребята плывут на корабле. Однажды они вылавливают из моря послание. В этом послании звери и птицы дикого острова про-

сят о помощи. Кто-то оставил непотушенным костёр, и если его не погасить, то случится большая беда. Ребята решают помочь жителям острова. Прибыв на остров, команда, чтобы добраться до непотушенного костра, должна пройти через топкое болото. Это непросто, так как через болото ведёт только одна тропа, которую ещё нужно найти. Благодаря командным действиям, ловкости и знаниям ребята успешно справляются с этой задачей и находят оставленный костёр. Прежде чем его потушить, игроки моделируют ситуацию, в которой узнают, что будет, если костёр останется непотушенным. Оценив возможные последствия, дети принимают решение потушить костёр. Тушение костра – это заключительное задание игры. Ура! Остров спасён!

## **Описание игровых заданий, текст и рекомендации для ведущего**

### **Начало игры, настройка, введение в игровой мир**

Особой радостью для детей могут стать элементы антуража. Достаточно тельняшки и треуголки, чтобы появилась атмосфера морского путешествия.

**Ведущий.** *Добро пожаловать на борт прекрасного парусника! Вас приветствует капитан этого судна, и сегодня мы совершим невероятное путешествие! Скажите, дети, какой у нас корабль, большой?* (Ведущий тянется вверх, показывая, насколько большой корабль.)

**Дети.** *Да!* (Повторяют за ведущим.)

**Ведущий.** *А паруса широкие?* (Показывает ширину парусов.)

**Дети.** *Очень широкие!* (Повторяют за ведущим.)

**Ведущий.** *А как называется наш корабль? Как выглядит флаг на корабле? Какого он цвета?* (На выбор ведущего детям предлагается придумать какой-то отличительный знак их корабля.)

*Чтобы отправиться в плавание, давайте возьмёмся за руки. Какие волны бывают в штиль? (Держась за руки, все, стоящие в кругу, показывают волны.) А какие, когда подул ветер? А когда шторм? Как хорошо, что сейчас нет шторма!*

*Ребята, мы с вами команда одного корабля. Мы плывём в бескрайнем море уже много дней. Сегодня за бортом корабля была обнаружена бутылка. Вероятно, в ней какое-то послание. Нужно её выловить. Поможете?*



**Дети.** Да!

**Ведущий.** Тогда нам с вами нужно выполнить задание.

## ЗАДАНИЯ

### Задание 1. Вылавливание бутылки

**Реквизит:**

- 1) записка (Приложение № 1) из комплекта игры;
- 2) верёвка длиной 10 метров (до 3 шт.);
- 3) пластиковая бутылка или другая ёмкость, в которую можно положить записку, чтобы «достать из моря».

**Подготовка**

Ведущий выкладывает из верёвки круг радиусом 1,5 метра. В центр круга ставится бутылка с посланием.

**Выполнение задания**

Дети должны достать бутылку из круга, при этом они не могут заходить в круг или касаться земли в круге какой-либо частью тела, также запрещается использовать подручные средства (например, одежду, палки, камни и т. д.).

**Рекомендации**

Если играет до 10 человек, то достаточно сделать один круг, если от 10 до 20 человек, удобнее сделать два круга, а текст, который необходимо достать, разделить на две части. Если играет от 20 до 30 человек, то рекомендуется сделать три круга. Можно использовать один круг, разделив учащихся на три группы и дав каждой своё задание (в круге может быть, например, три разные бутылки, в каждой – своя часть послания). После выполнения задания всем участникам нужно будет сложить письмо и прочитать его.

Текст послания: **«Помогите! Помогите! Мы в большой опасности! Кто-то оставил непотушенный костёр. Мы не можем его потушить! Спасите нас! Звери, птицы и насекомые острова Гринленд».**

**Ведущий.** Ребята, отправимся спасать животных?

**Дети.** Да!

**Ведущий.** Тогда нам с вами нужно выполнить новое задание, отправившись в морское путешествие.

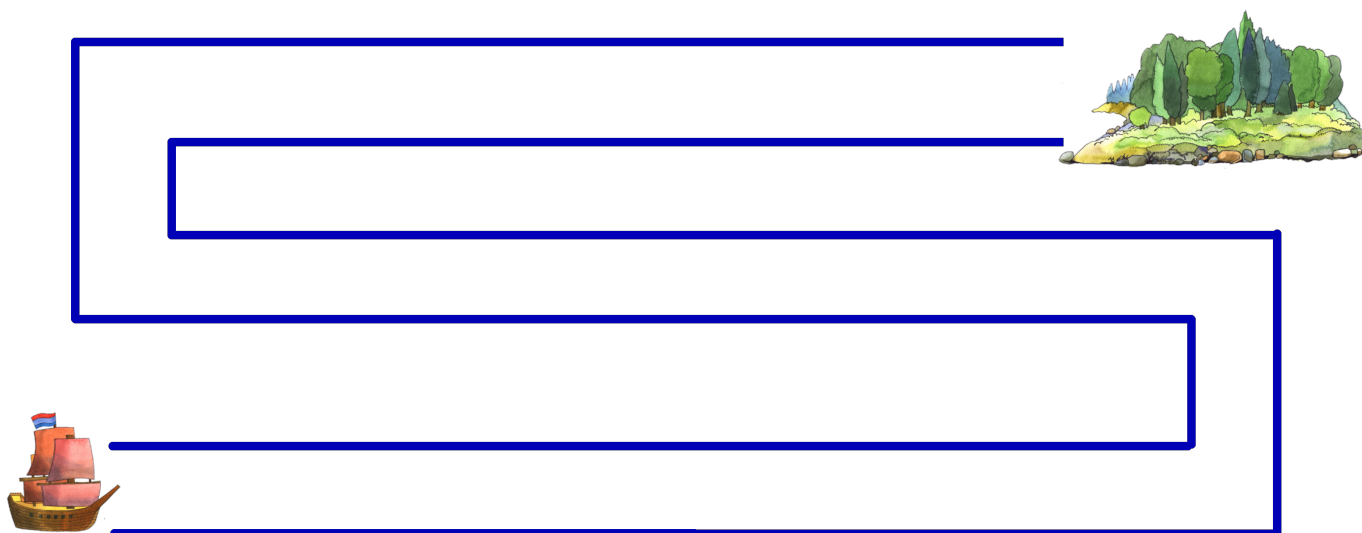
## Задание 2. Плавание к острову Гринленд

### Реквизит:

- 1) ткань размером не менее 1,5 х 2 м (можно использовать простыню);
- 2) мячик диаметром от 7 до 15 см;
- 3) элементы маршрута (Приложение № 2) из комплекта игры.

### Подготовка

Ведущий разворачивает ткань, к которой заранее прикреплены элементы маршрута и проделана дыра под размер мячика. Дыра располагается на месте острова – конечной точки маршрута. Все дети встают вокруг ткани и, взявшись за неё обеими руками, растягивают. На получившееся натянутое полотно ведущий кладёт мячик.



### Выполнение задания

Дети должны, двигая и наклоняя ткань, провести мячик по выложенному маршруту и попасть им в дыру. Ткань – это штурвал, а попадание мячика в цель символизирует прибытие команды на остров. Если мячик слетает с полотна, ведущий поднимает его, устанавливает обратно, и игра продолжается до тех пор, пока задание не будет выполнено.

### Рекомендации

Если играет более 15 человек, то лучше взять ткань большего размера, чтобы всем хватило места. Маршрут можно нарисовать маркером на ткани и сделать его любой формы и сложности в зависимости от возраста детей и сплочённости команды. Можно использовать вместо ткани плёнку и наносить маршрут цветным скотчем.

**Ведущий.** Вот мы и прибыли с вами на остров. Чтобы найти костёр, нам нужно пройти через болото. Готовы?

**Дети.** Да!

**Ведущий.** Перед вами большое болото. В нём есть надёжные кочки, но много и опасных мест. Наша с вами задача – найти безопасную дорогу. Чтобы найти безопасные кочки, нам нужно найти вопросы с ответом «да». Открыв такой вопрос, мы сможем наступить на кочку, которая под ним. Но у нас есть одно важное правило: двигаться дальше и искать следующую безопасную кочку можно только тогда, когда на предыдущей кочке уже стоят вместе, не падая, 5 человек. После этого шестой человек, пришедший на эту кочку, может начать поиск следующей, куда вслед за ним смогут отправиться и остальные члены команды. Тот, кто уже открыл кочку, не может сойти с неё, пока все участники команды, которые следовали за ним, не окажутся впереди. Только тогда можно уйти с кочки.

Когда на открытую кочку приходит новый человек, временно или навсегда, чтобы удержать её и стать одним из пяти, первооткрыватель кочки сообщает ему важную информацию, которую узнал здесь.

### **Задание 3. Поход через болото**

#### **Реквизит:**

- 1) карточки с вопросами (Приложение № 3) из комплекта игры;
- 2) 5 веревок длиной по 3,5 метра и 6 веревок длиной по 3 метра.

#### **Подготовка**

Ведущий приводит детей к заранее подготовленному месту, где выложена сетка из веревок так, чтобы образовывались клетки в 6 рядов, по 7 клеток в ряду (5 веревок по вертикали и 6 веревок по горизонтали). Должно получиться 42 клетки со стороной 0,5 метра. В помещении такую же сетку можно сделать с помощью бумажного скотча. На асфальте сетку можно нарисовать мелом. Это «кочки». В каждой петле-кочке лежит вопросом вверх карточка из Приложения № 3.

#### **Выполнение задания**

Дети должны, читая вопросы и отвечая на них, найти вход в болото (это будет кочка, в которой лежит вопрос с ответом «да»). После этого на этой первой кочке должны разместиться 5 участников команды. Это будет непросто, но ребята должны справиться с этой задачей, удерживая друг друга. Когда на кочке собралось пять участников и никто при этом не падает с неё, то шестой участник команды, используя уже открытую безопасную кочку как плацдарм, начинает искать новый ответ «да»

среди кочек вокруг. Найдя вопрос, на который, как он считает, ответ «да», шестой участник переворачивает его и проверяет. Если он ответил верно, то он переходит на эту кочку.

В поисках безопасной кочки и в принятии решения участнику помогает вся команда. Теперь на болоте есть уже две безопасные кочки. На первой стоит 5 человек, на второй – один. После этого на новую кочку через первую открытую перемещаются ещё до 5 членов команды, которые до этого были за пределами болота. Когда и вторая кочка заполнилась (на ней становится шесть участников), последний из пяти новоприбывших начинает искать новую (третью) безопасную кочку. Когда она найдена, он перемещается на неё, и к нему через две ранее открытые кочки приходят ещё пять членов команды, которые до этого были за пределами болота. Так постепенно все дети оказываются представленными на кочках в болоте. Когда это происходит, на очередную открытую кочку могут переместиться те, кто стоял на самой первой кочке, а потом на следующую – те, кто стоял на второй, и так далее, пока вся группа не перейдёт по безопасным кочкам на противоположную сторону болота.

### **Рекомендации**

Если группа большая и лабиринт состоит из всех 42 кочек, то при прохождении через безопасные кочки те, кто на них стоит, сообщают новым участникам информацию, которую они узнали, стоя на кочке. Так у всех детей есть возможность узнать, какие были вопросы и правильные ответы на них. Кочки с ответами «нет» – тоже важная часть методического наполнения игры.

Когда болото успешно пройдено, ведущий задаёт детям вопросы на собственный выбор, ещё раз проговаривая самую важную информацию.

Если у вас небольшая группа (до 10 человек), то количество кочек можно сократить до 24, а количество людей на одной кочке – до 3–4 человек. Вы можете выложить маршрут с возможностью одного правильного пути или нескольких. Если вы ограничены местом в классе, уменьшайте в первую очередь размер кочек, а только потом их количество. В конце маршрута по возможности поместите костёр (из Приложения № 5), чтобы дети понимали, что они прошли путь к конкретной цели.

При проведении игры «Остров» на природе для кочек лучше использовать верёвки; крепить их к земле можно колышками. На асфальте кочки можно нарисовать мелом. Если вы проводите игру в здании, кочки можно разметить бумажным скотчем на полу. Выбирайте тот вариант, который вам удобнее.



**Ведущий.** Ну как, сложно идти по болоту? Как здорово вы вместе держались на кочках! Смотрите, куда мы пришли! Это же тот самый костёр, о котором нам писали животные острова. Скажите, а из этого костра может получиться пожар? Каким образом?

Дети отвечают.

**Ведущий.** Давайте представим себе, что будет, если мы его не потушим. Сейчас каждый из вас превратится на несколько минут в любое животное. Выберите себе того, кто вам больше нравится. Вы будете свободно перемещаться вокруг, но как только я крикну «Спасайся! Огонь!», вы должны быстро спрятаться в безопасном месте. А вот и наши укрытия: лиственный лес, хвойный лес, тростниковая заросль, песчаный пляж, галечный берег, заросший овраг, болото.

Итак, готовы?

Перевоплощайтесь в животных!

Дети начинают изображать животных.

**Ведущий.** Спасайся! Огонь!

## **Задание 4. Места обитания**

### **Реквизит:**

- 1) круги из верёвки по 4 м (7 штук);
- 2) карточки с названием территорий (Приложение № 4 из комплекта игры).

### **Подготовка**

Ведущий приводит детей к заранее подготовленному месту, где разложены верёвочные круги (можно заменить спортивными обручами, разметкой бумажным скотчем или мелом). Возле каждого круга (так, чтобы дети не затоптали, вбегая в круг) лежит табличка с названием территории.

### **Выполнение задания**

Дети представляют себя разными животными. По команде ведущего они, спасаясь от огня, занимают любые круги-территории. Когда все дети оказываются в безопасности, ведущий проходит и смотрит, в каких именно кругах нашли убежище игроки. На первом этапе ведущий обращает внимание на самые опасные территории – **тростниковую заросль** и **заросший овраг**. Огонь в тростниковой заросли распространяется очень быстро, и убежать от пожара практически невозможно. В **оврагах и распадках** при пожаре выгорает весь воздух, и там точно нельзя прятаться. Объяснив это,

ведущий убирает одну из опасных территорий. Остаётся 6 кругов. Ведущий объявляет, что опасность миновала и можно выйти из круга. Дети выходят и продолжают изображать животных. Ведущий опять командует «Спасайся! Огонь!», а дети занимают оставшиеся круги. Ведущий обращает внимание детей на вторую опасную зону, проговаривает, почему, и убирает её. Новый раунд.

Оказывается, прятаться в **хвойном лесу** тоже небезопасно. Хвойный лес будет гореть сильнее, чем лиственный, потому что в иголках мало воды и много смол. На **болоте** влажно, но, если болота не знать, можно провалиться и утонуть. При сильном пожаре и **лиственный лес** сгорает. Так ведущий проводит несколько раундов, убирая круг за кругом. В итоге остаются только **песчаный пляж** и **галечный берег**, потому что там нечему гореть.

Детям в этих кругах тесно.

После этого ведущий кратко обсуждает с детьми, почему остались только такие места, хорошо ли это для животных, будет ли им чем питаться здесь и какова будет их дальнейшая судьба.

### **Рекомендации**

Ведущий может убирать по одному или два круга за раунд в зависимости от времени и динамики в группе. В зависимости от числа детей в группе круги могут быть разного диаметра.

**Ведущий.** *Вот мы и выяснили, что будет, если не потушить костёр. Из-за маленького костра начнётся большой пожар, и в нём не только погибнут многие животные, но и сгорит трава, деревья, и останутся только песок и камни. Хорошо это для тех животных, которые спасутся из огня?*

**Дети.** *Нет!*

**Ведущий.** *Действительно, это не очень хорошо. Они уцелели, но их дом, их еда – всё пропало, и, скорее всего, из-за этого они тоже не выживут. Поможем животным? Что нам нужно сделать?*

**Дети.** *Потушить костёр!*

**Ведущий.** *Конечно! Нужно потушить костёр, пока он не стал пожаром! Для этого выполним ещё одно задание. Становитесь в круг так, чтобы наш костёр оказался в середине.*

## **Задание 5. Полей, перемешай, проверь!**

**Реквизит:**

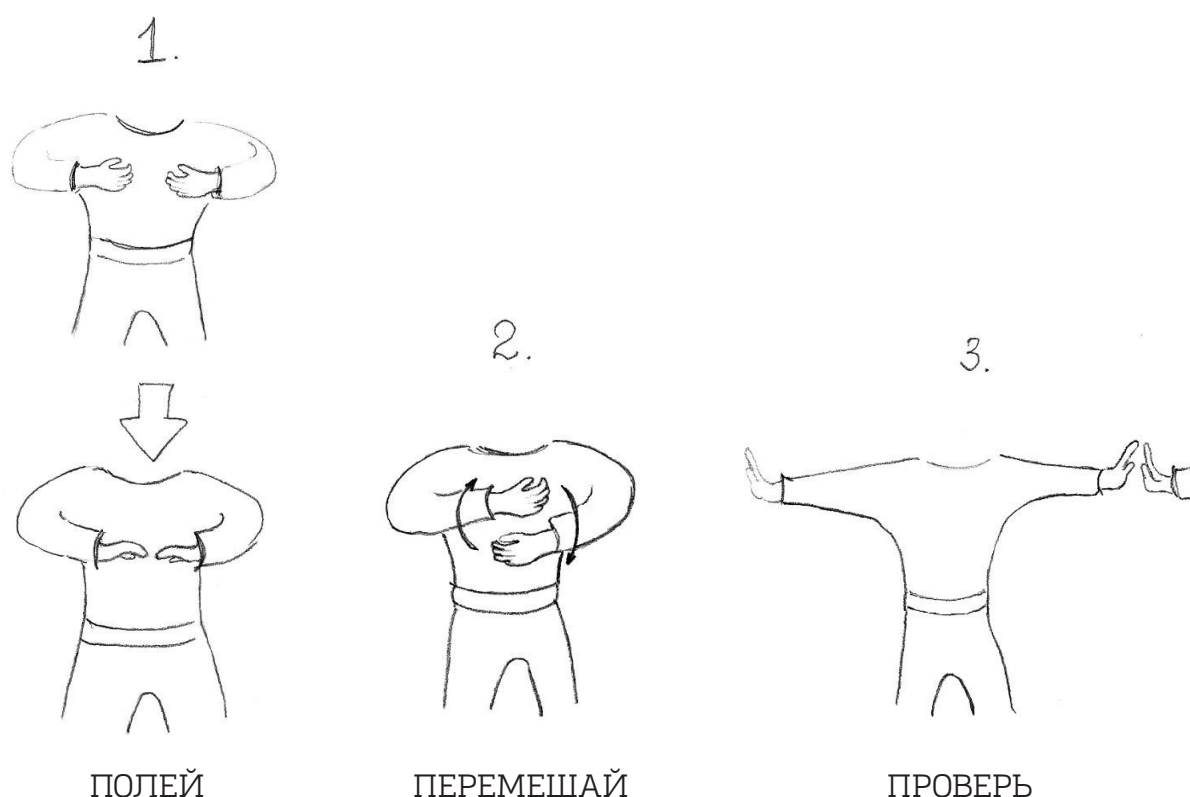
изображение костра (Приложение № 5) из комплекта игры.

**Подготовка**

Все участники встают в круг на таком расстоянии друг от друга, чтобы, вытянув руки в стороны, касаться ладоней соседей слева и справа.

**Выполнение задания**

Игра-танец с движениями. Ведущий показывает движения на каждое слово, дети повторяют, ведущий путает, ускоряется. Заканчивает, когда у всех начинает получаться или, наоборот, когда все окончательно запутались.

**Движения**

**ПОЛЕЙ** – пальцы сгибаются в виде колодца/стакана и изображается выливание воды из этого сосуда.

**ПЕРЕМЕШАЙ** – пальцы сжаты в кулак, руки параллельно друг над другом совершают вращательные движения.

**ПРОВЕРЬ** – каждый протягивает открытую ладонь к соседу, чтобы «дать пять»: хлопнуть ладонью по ладонке соседей и слева, и справа.

В конце игры ведущий просит ребят взяться за руки.

**Ведущий.** Ребята, мы смогли потушить этот костёр, так как он ещё не успел стать пожаром. А если бы это был пожар, то мы бы с вами уже не стали его тушить. Это опасно! В этом случае нам нужно вызвать помощь. Но по какому номеру нужно звонить? Сейчас узнаем.

## Задание 6. 112

### Подготовка

Все участники встают в круг, держась за руки.

### Выполнение задания

Ведущий сжимает ладонь ребёнка, который стоит справа от него. Тот должен передать такое же количество пожатий своему соседу, тот – следующему, и так по цепочке, пока не дойдёт до ребёнка, который стоит слева от ведущего. Ребёнок слева сообщает, сколько импульсов/рукопожатий до него дошло: «Один». После этого ведущий делает ещё одно рукопожатие, и так же последний ребёнок, получив сигнал, сообщает, что это снова единица. А вот в третий раз ведущий делает два рукопожатия.

### Рекомендации

Выполняя это задание, будьте энергичными сами и следите, чтобы дети быстро передавали рукопожатие друг другу – импульс не должен потеряться!

**Ведущий.** Что у нас получилось? 1-1-2. Это неслучайно. Это номер, набрав который мы всегда сможем сообщить о пожаре и тем самым спасти всех от беды.

Как много всего мы узнали с вами в этом путешествии. А можем ли мы и в реальной жизни спасти лесных обитателей от беды? А что и когда для этого нужно делать?

Дети отвечают.

**Ведущий.** Какие вы молодцы! Здесь наша миссия закончена, пора плыть обратно, домой. Поднять паруса! Курс на дом, полный вперёд!

Ведущий и дети хлопают друг другу.

### Рекомендации к рефлексии

Обсуждая игру, обязательно проговорите с детьми, что нельзя оставлять непотушенный костёр, как именно его нужно тушить за собой, а также ещё раз обратите внимание на то, что, увидев пожар, нужно звонить по телефону 112. Костёр потушить можно, а пожар должны тушить пожарные.

подвижная игра

# Остров

для школьников 1–5 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»** разрабатывает и реализует игровые программы в рамках программы социальной адаптации и профориентации детей в тяжёлой жизненной ситуации.



**Центр  
экономии  
ресурсов**

[centrecon.ru](http://centrecon.ru)

**«Центр экономии ресурсов»** разрабатывает и проводит экологические занятия для взрослых и детей в любых регионах России. Неформальные методы образования, деятельностный подход, интерактивность — всё это отличает работу Центра на поприще экологического просвещения.



**АССОЦИАЦИЯ  
РОССИЙСКИХ ТРЕНЕРОВ**

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



ПРИЛОЖЕНИЕ № 1.  
Письмо



## ПРИЛОЖЕНИЕ № 2.

### Корабль



# Остров





## **ПРИЛОЖЕНИЕ № 3**

Распечатайте листы для задания «Поход через болото», сложите их пополам. Используйте в качестве карточек для кочек.

# **Пожары возникают от солнца?**

## **Нет**

В природе пожары возникают из-за сухих гроз, падений метеоритов, извержений вулканов. Причина остальных пожаров — человек.

**Убегать  
от пожара нужно  
против ветра?**

**Нет**

Уходить нужно поперёк ветра  
в безопасное место.



**Если сжечь  
сухую траву,  
новая вырастет  
быстрее?**

**Нет**

От пожаров трава растёт  
только хуже.

# Непотушенный костёр потухнет сам?

**Нет**

Костёр может стать причиной пожара. Костёр обязательно нужно потушить: пролить, перемешать, проверить.

**Всегда ли  
пожарные знают  
о том, что где-то  
возник пожар?**

**Нет**

Пожарные не могут приехать  
на пожар, о котором не знают.

# Может ли гореть болото?

**Да**

Болота состоят из торфа. Если болото осушено, то от костра легко может начаться торфяной пожар.

# **Большинство пожаров происходят по вине человека?**

**Да**

Почти все пожары происходят из-за людей. Есть только три природные причины: сухая гроза, падение метеорита, извержение вулкана.



**Если видишь  
пожар, нужно ли  
сообщить о нём?**

**Да**

Всегда сообщай о пожаре  
по телефону 112! И расскажи  
об этом взрослым.

**Уходить  
от пожара нужно  
поперёк ветра?**

**Да**

И в безопасное место.

# От пожара можно спрятать- ся на дереве?

**Нет**

Деревья горят, так что прятаться  
на них от пожара не стоит.

# **Вверх по склону огонь идёт быстрее?**

**Да**

На склонах скорость пожара  
сильно увеличивается. Не убегай  
от огня вверх.

# **Прятаться в заросших оврагах безопасно?**

**Нет**

Никогда не прячься в овраге, даже если там есть вода. При пожаре там выгорает весь воздух и можно задохнуться.



# Можно ли под- жигать траву?

**Нет**

С 2015 года поджигать траву  
в России запрещено законом.  
За это штрафуют.

# Горящая трава безопасна?

**Нет**

От травяных пожаров загораются  
деревни, леса и болота.

# Маленький пожар безопасен?

**Нет**

Опасен любой пожар.

# **Уходя из леса, нужно потушить костёр?**

**Да**

Легко запомнить правило трёх  
«П»: пролей, перемешай, проверь.

**Можно ли  
укрыться  
от пожара  
в болоте?**

**Нет**

В болоте можно утонуть.  
А в сухую погоду и болота могут  
гореть.

# Может ли возникнуть пожар от стеклянной бутылки?

**Да**

Стеклянная бутылка может сработать как лупа. Забирай мусор из леса с собой.

# **Могут ли дети уменьшить количество пожаров?**

**Да**

Причина пожаров — человек.  
Расскажи друзьям о правилах  
поведения с огнём и будь  
осторожен сам!



# **Правильно ли поступают люди, когда поджигают траву?**

**Нет**

Поджоги травы запрещены законом  
и очень опасны.

# **Верно ли, что леса загораются сами по себе?**

**Нет**

Пожары, возникшие по природным причинам, крайне редки. Чаще всего пожары возникают по вине людей.

# Могут ли дети тушить пожары?

**Нет**

Чтобы тушить пожары, нужно  
этому учиться, иметь специальную  
одежду и оборудование.

# Можно ли убежать от пожара по ветру?

**Нет**

Огонь быстрее всего движется  
туда, куда дует ветер. А ещё  
по ветру сносит весь дым. Уходить  
надо поперёк ветра.

# **Если пожар подходит к деревне, нужно ли его тушить?**

**Нет**

О пожаре нужно обязательно сообщить взрослым и позвонить 112. Чем быстрее сообщить, тем больше шансов спасти деревню.

# **Можно ли потушить пожар водой из самолёта?**

**Нет**

Все пожары тушатся с земли.  
С самолёта можно заметить пожар  
или помочь наземной группе  
ослабить огонь.

# **Может ли лес загореться от трения веток друг о друга?**

**Нет**

Есть только три причины пожаров,  
не связанные с человеком:  
сухая гроза, падение метеорита,  
извержение вулкана.  
Всё остальное — мифы.



# **Можно ли сообщить о пожаре по телефону 102?**

**Нет**

Нет, 102 — это номер полиции.  
Звоните 101 или 112.

# Приедут ли пожарные по звонку?

**Да**

Помните, что пожарным надо сообщить, где происходит пожар и что горит. А лучше попросите позвонить взрослых.

# Полезны ли пожары для леса?

**Нет**

В огне гибнут деревья, кусты,  
звери и птицы. Лес после пожаров  
восстанавливается сотни лет.

# **Безопасен ли дым от пожаров?**

**Нет**

Дым от природных пожаров очень вреден, особенно для детей и пожилых людей.

# **Хвойный лес горит сильнее лиственного?**

**Да**

В хвойных деревьях больше смол,  
поэтому горят они сильнее  
и опаснее.

# **Можно ли заранее защитить деревню или дачу от пожара?**

**Да**

Конечно, можно. Нужно опахать её трактором. Получившаяся полоса земли остановит слабый пожар и замедлит сильный.

# Могут ли дети помочь пожарным?

**Да**

Вы можете показать дорогу  
и делать то, что попросят  
пожарные.



# Загораются ли болота сами по себе?

**Нет**

Пожары на болотах возникают  
по вине человека. Это  
результат брошенных окурков,  
непотушенных костров  
и поджогов травы.

# Горящая трава – это пожар?

**Да**

Травяной пожар развивается очень быстро. О нём нужно обязательно сообщить по телефону 112.

**Можно ли спас-  
тись от пожара,  
если побежать  
против ветра?**

**Нет**

Убегать нужно поперёк ветра.  
Берегись огня и не оставайся  
в дыму!

# **Пожары в лиственных лесах опаснее, чем в хвойных?**

**Нет**

В хвойных деревьях больше смол, поэтому они горят сильнее и опаснее. В хвойных лесах могут возникать верховые пожары, когда деревья горят полностью, до самой макушки.

# **Можно ли спрятаться от пожара в канаве с водой?**

**Нет**

Никогда не прячься в овраге или канаве, даже если там есть вода. При пожаре там выгорает весь воздух и можно задохнуться.

# **Безопасно ли запускать петарды и небесные фонарики?**

**Нет**

К сожалению, с помощью пиротехники или одного небесного фонарика можно легко устроить пожар. Запускайте воздушных змеев.

# **Рассказывать людям о при- чинах пожаров бесполезно?**

**Нет**

Чем больше людей знают  
о проблеме, тем меньше будет  
пожаров. Рассказывайте друзьям  
и близким, как сохранить природу  
от огня.



**Может ли  
возникнуть  
пожар от капель  
росы?**

**Нет**

На солнце капля высохнет.

# **Пожары возникают из-за инопланетян?**

**Нет**

Почти все пожары происходят  
по вине людей.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ № 4**

Распечатайте и разрежьте лист с названиями территорий для задания «Места обитания».

**Лиственный  
лес**

**Хвойный  
лес**

**Тростниковая  
заросль**

**Песчаный  
пляж**

**Галечный  
берег**

**Заросший  
овраг**

**Болото**

## ПРИЛОЖЕНИЕ № 5.

### Костёр

