

Методические рекомендации для педагогов

Используйте народную игру как «тренажер» правильных реакций. Фольклор учит коллективным действиям, дисциплине и вниманию к деталям.

1. Формирование навыка «Свой — Чужой»

- **Игры:** «Гуси-лебеди», «Волк и козлята», «У медведя во бору».
- **Акцент:** Четкое разграничение круга доверия.
- **Действие:** Отработка отказа от общения с «волком» (незнакомцем), как бы заманчиво он ни пел.

2. Отработка мгновенной реакции на сигнал

- **Игры:** «Замри», «Тише едешь — дальше будешь», «Колпачок».
- **Акцент:** Умение мгновенно прекратить движение или шум по звуковому сигналу.
- **Действие:** Это критический навык при необходимости скрыться или затаиться.

3. Коллективная сплоченность и ориентация

- **Игры:** «Змейка», «Ручеек», «Заря-заряница».
- **Акцент:** Движение строго за лидером (педагогом) в связке.
- **Действие:** Отработка быстрой и организованной эвакуации без паники, удерживая строй.

4. Психологическая устойчивость

- **Метод:** Проигрывание ситуаций через сказочных персонажей.
- **Результат:** Страх замещается алгоритмом действий. Ребенок не «замирает» от ужаса, а «играет» по правилам безопасности.

 **Ключевой принцип:** Мы не пугаем ребенка терроризмом, а учим его быть «хитрым как лиса» и «внимательным как сокол», чтобы избежать беды.

Игры с измененными правилами

Эти игры адаптированы для тренировки бдительности, быстроты реакции и навыков поведения при угрозе.

1. «Минное поле» (Адаптация «Классиков» или «Тропы препятствий»)

- **Цель:** Научить визуально выявлять посторонние предметы.
- **Изменение правил:** На обычном маршруте (коридор или площадка) незаметно размещаются муляжи «подозрительных предметов» (коробки с проводами, брошенные сумки, пакеты).
- **Задача игрока:** Пройти путь, не приближаясь к «минам» ближе чем на 2 метра. Если игрок замечает предмет — он должен остановиться, поднять руку и четко доложить: «Вижу подозрительный предмет, не трогаю, сообщаю взрослому».

2. «Свои и чужие» (Адаптация «Салок» или «Третьего лишнего»)

- **Цель:** Отработка дистанции с незнакомцами.
- **Изменение правил:** Выбирается «незнакомец» (водящий). Он пытается заговорить с игроками или предложить «конфету» (яркий мяч).
- **Задача игрока:** Как только «незнакомец» сокращает дистанцию или начинает диалог, игрок должен громко сказать «НЕТ!» и убежать в «зону безопасности» (круг, обозначенный мелом).

3. «Слушай команду» (Адаптация игры «Замри»)

- **Цель:** Тренировка мгновенной реакции на звуковой сигнал (тревогу).
- **Изменение правил:** Дети свободно двигаются под музыку. По сигналу (свисток или слово «ВНИМАНИЕ») они должны выполнить одно из действий:
 - «Угроза» — быстро лечь на пол лицом вниз, прикрыв голову руками.
 - «Эвакуация» — построиться в колонну по двое у выхода.
 - «Тишина» — замереть и не издавать ни звука (имитация режима).

 **Важный момент:** При создании площадки обязательно используйте разметку ярких цветов (желтый/черный) для обозначения зон, к которым нельзя приближаться при обнаружении «находки».

