

# **ПАТРУЛЬ СПАСАТЕЛЕЙ**

*Сказкотерапия для детей 4-7 лет*

Автор  
**Р.Я. Рахматулин,**  
кандидат педагогических наук

Рецензенты

**Т.Ц. Дугарова,**  
доктор психологических наук, профессор

**У.Г. Егорова,**  
кандидат психологических наук, доцент

С какими эмоциональными проблемами сталкиваются дети? Как учить корректному эмоциональному реагированию в сложных ситуациях? Какие доступные правила поведения в окружающем социуме должны знать и соблюдать дети?

Эти вопросы предлагаются для чтения и проведения подвижных игр, организуемых воспитателями детских садов, родителями с детьми дошкольного возраста.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Глава 1. Приключения начинаются.....</b>	<b>4</b>
<b>Глава 2. Вулкан эмоций</b>	
2.1. Пещера страха.....	5
2.2. Остров обиды.....	10
2.3. Ураган злости.....	13
2.4. Долина ссоры.....	18
2.5. Назови эмоции.....	22
<b>Глава 3. Туман забвения</b>	
3.1. Праздник микробов.....	23
3.2. Лабиринт неумешек.....	26
3.3. Правила светофора.....	29
3.4. Опасная зависимость.....	32
3.5. Вредитель природы.....	35
<b>Глава 4. Тайна волшебной силы.....</b>	<b>41</b>

## ГЛАВА 1. ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАЧИНАЮТСЯ.

Девочки и мальчики, читатели этой сказки! Команда умных и смелых Спасателей - Умнейкин, Догадайкин и Незабудка, - защищает и охраняет страну, в которой вы живете, - страну хороших детей. Познакомьтесь с отважными Спасателями.

Здравствуйте, ребята! Меня зовут Умнейкин. Я люблю читать интересные рассказы, поучительные истории. Они помогают принимать правильные решения и не совершать ошибок.

Привет, ребята! Догадайтесь, как меня зовут? Догадайкин, - вот как. Мне очень нравится узнавать все новое и выполнять интересные задания.

Здравствуйте, девочки и мальчики! Я – Незабудка. Уверена, вы не забудете мое имя. Мне очень нравится дружить и помогать детям, и я хочу, чтобы все дети были добрые и приветливые.

А в это время правитель мрачного подземелья, Гнус Коварный, замыслил колдовские чары против детей, чтобы они совершали только плохие поступки и становились лентяями, хулиганами, грубиянами и обманщиками.

Спасатели сразу узнали о намерениях колдуна.

– Друзья! – обратился к команде Умнейкин. - Нам предстоит сразиться с кознями злого колдуна. Для этого придется пройти много испытаний, и это не будет легкой прогулкой. Но мы справимся, потому что у нас есть главная волшебная сила.

Тут же раздался звонкий голос Незабудки: - Девочки и мальчики, читатели этой сказки! Хотите прямо сейчас отправиться навстречу неведомым приключениям, чтобы вместе с нами помочь детям не попасть в ловушки Гнуса Коварного? Тогда смелее, вперед!

## **ГЛАВА 2. ВУЛКАН ЭМОЦИЙ.**

Команда Спасателей - Умнейкин, Догадайкин и Незабудка – вышла на патрулирование страны хороших детей.

– Внимание! - взволнованно сказал Умнейкин. – Гнус Коварный наколдовал вулкан эмоций, чтобы они вырвались наружу и стали неуправляемыми. Надо как можно быстрее обуздать и успокоить эмоции, пока они не натворили детям бед.

- Патруль Спасателей идет на помощь! - дружно ответили Догадайкин и Незабудка.

### **2.1. ПЕЩЕРА СТРАХА.**

Спасатели осторожно продвигались по мрачному коридору пещеры страха и внимательно смотрели по сторонам.

- Друзья, будьте бдительны и осторожны. Мы пока не знаем, что ожидает нас впереди, но нужно быть готовыми ко всему. Обязательно сохраняйте спокойствие и ни в коем случае не паникуйте.

Спасатели признавали Умнейкина не только как своего верного друга, но и как руководителя команды, ведь он умный и рассудительный.

Вот они вошли в какой-то небольшой зал пещеры и замерли от неожиданности.

Прямо перед ними стояла статуя, совершенно бесцветная, как будто сделанная из воздуха.

Догадайкин пристально посмотрел на статую и воскликнул: - Я знаю, кто это! Это Пуглишкин, помните, он неожиданно пропал, и никто не мог найти его!

- Да, это Пуглишкин, - грустно согласилась Незабудка. - Как жаль его! Но что с ним произошло? Почему он превратился в статую?

Умнейкин ответил быстро и решительно: - Конечно, он превратился в статую не по своей воле. Это козни Гнуса Коварного. Пуглишкин так напугался, что не мог пошевелиться от страха и поэтому превратился в статую.

Спасатели с грустью и жалостью смотрели на статую, и тут Догадайкин радостно воскликнул: - Я понял, что нужно сделать, чтобы оживить Пуглишкина! Надо раскрасить статую, чтобы она стала цветной!

Спасатели быстро раскрасили статую, и Пуглишкин сразу ожил.

- Ура, получилось! – Спасатели бросились обнимать Пуглишкина. – А теперь расскажи, что с тобой случилось?

Но Пуглишкин, опасливо озираясь, не мог вымолвить ни слова. Наконец решившись, он поведал друзьям свою печальную историю.

- Это было, когда я ложился спать. Я просил, чтобы мама или папа посидели со мной, пока я не усну. Я сказал им, что боюсь страшилища, ведь оно появляется в темноте, когда я один и ложусь спать. А родители сказали, что это глупости, никаких страшилищ не бывает. Еще они посмеялись, что я спрятался под одеялом, будто в прятки играю. Мама выключила свет и вышла из комнаты. Сразу стало темно, и я почувствовал, как мне становится страшно. Я спрятался под одеяло. Мне казалось, что страшилище затаилось и нападет на меня, как только я сделаю хоть одно движение.

Я лежал с закрытыми глазами, а когда осторожно посмотрел, то сразу увидел его: страшилище сидело на краю кровати, чтобы схватить меня, когда я вытащу руку из-под одеяла. Я заплакал, потому что больше не мог от страха терпеть это. А дальше я уже ничего не помню.

- Мы поможем тебе справиться со страшилищем, - уверенно заявил Умнейкин.

- Вы верите мне? – обрадовался Пуглишкин. – Ведь страшилище появляется в темной комнате?

- Конечно, мы тебе верим, - спокойно подтвердил Умнейкин. – Страшилище действительно появляется, но только не в комнате.

- А где? – опять испугался Пуглишкин.

- В твоём воображении. И мы поможем тебе, вернее ты сам поможешь себе, когда сделаешь кое-что.

- А что я должен сделать? – испуганно спросил Пуглишкин.

- Ты должен расколдовать два ключа - знания и смелости.

- Но это же трудно! Я не смогу!

- Ты должен стараться. Возможно, ты пока сам не знаешь, на что способен.

### *Ключ знания*

Спасатели присели рядом с Пуглишкиным и Умнейкин начал рассказывать.

- Пуглишкин, как ты думаешь, зачем нужен страх? Когда у человека есть страх, это хорошо или плохо? Я отвечу на эти вопросы, а ты слушай внимательно.

Страх во многих случаях верный помощник человека. Страх есть абсолютно у всех. Это нормально и правильно. Правильный страх - это сигнал. Он предупреждает нас об опасности, спасает от необдуманных поступков. Вот одна из таких историй.

Два мальчика взобрались на высокий мост над рекой. Они залезли на мост, чтобы спрыгнуть с него в воду.

Один мальчик посмотрел вниз и понял, что ему страшно, потому что это высоко. Он сказал: «Я боюсь, и не буду прыгать с

такой высоты. Это очень опасно». А второй мальчик сказал: «Я тоже боюсь прыгать с такой высоты, но я не трус, как ты», и прыгнул. Но только зря он это сделал и не послушал своего страха-помощника. Он сломал ногу, затем долго лежал в гипсе, и врачи сказали, что теперь он будет хромать всю жизнь.

Надо знать и помнить, что есть страх-помощник, который оберегает людей от опасных, глупых и рискованных поступков. Это правильный, полезный страх.

Но иногда у детей появляется выдуманный, неправильный страх. Возникает такой страх потому, что дети не могут что-то понять, объяснить и поэтому начинают выдумывать себе разные страшные причины того, чего они не понимают. Например, ночью, когда темно, все вещи в комнате выглядят по-другому. Смутные очертания предметов могут казаться каким-то чудическим, а любой шорох – его движением. Это неправильный страх, он мешает спокойно жить и радоваться жизни.

#### *Ключ смелости*

- А теперь, Пуглишкин, ты должен найти в себе смелость поговорить со своим страхом, - ласково сказала Незабудка. - Ну-ка, посмотри на меня. Сделай храброе лицо! - желая приободрить Пуглишкина, Незабудка обняла его за плечи.

- Храброе лицо? – с тревогой переспросил Пуглишкин. – Я не знаю, как это сделать... Вот, смотри.

- Это твое храброе лицо?

- Да, - смутился Пуглишкин, - храбрее почему-то не получается.

- Ладно, - одобрительно кивнула Незабудка. – Я верю в тебя! У тебя все получится!

- А что мне говорить? – испуганно спросил Пуглишкин.

- Спроси свой страх о том, что тебя пугает.

Пуглишкин задумался, потом неуверенно спросил: - Это ты так страшно стучишь вечером в окно, когда я ложусь спать?

- Нет, что ты, это не я! – сразу прозвучал ответ. – Это ветер иногда раскачивает форточку, она стучит, а мне смешно, потому что дети не понимают, из-за чего возникают ночные звуки, и им кажется, что это я стучу. Они боятся и трясутся от страха. Вот уж действительно, у страха глаза велики.

- Но это же ты прячешься ночью под кроватью, притаишься там тихо-тихо, и ждешь, когда я вытащу руку из-под одеяла, чтобы сразу схватить ее?

- Нет, что ты, это не я! Под кроватью ничего нет, ну может быть немного пыли. Но я под кровать не ложусь принципиально. У меня аллергия на пыль!

- А что мне делать, чтобы не бояться тебя?

- Да очень просто. Включи ночник, и подойди к окну. Может, это форточка хлопает от ветра. Потом загляни под кровать, и ты увидишь, что там тоже нет никаких чудищ.

- Но ты же прячешься в темноте, чтобы потом выскочить. Как не бояться тебя?

- Ну что ты, прямо обидно слушать такую напраслину. Ладно, открою тебе секрет! Я не прячусь в темноте, и не хочу пугать девочек и мальчиков. Я хочу дружить с детьми, и предупреждать об опасных поступках, которые нельзя совершать.

- Значит, ты будешь предупреждать меня об опасности, а пугать в темноте не будешь? - обрадовался Пуглишкин.

- Конечно! - радостно отозвался страх. – А когда ты вырастешь, я превращусь...

Здесь голос умолк, сделав паузу.

- В кого, в кого ты превратишься? Говори быстрее! - Пуглишкин даже подпрыгнул от нетерпения.

- Тогда я превращусь в смешное воспоминание!

- Как это, смешное воспоминание?

- Это значит, что тебе самому будет смешно, когда ты будешь вспоминать о своем страхе. Когда вырастешь, расскажешь о ночном страхе своим детям. И они будут падать на кровать, и дрыгать ножками от смеха и веселья!

- Ох, классно! – засмеялся Пуглишкин. – Хотел бы я посмотреть, как детишки лежат на кроватке и весело дрыгают ножками, а рядом с ними прыгает от радости смешное воспоминание.

- Молодец, Пуглишкин, поздравляю! – Незабудка сияла от восторга. - Ты победил свой страх.

- Да, друзья мои. Я так рад, что стал совсем другим. Но я теперь не Пуглишкин, а Храбришкин, потому что уже не боюсь того, чего нет и быть не может! Но и осторожность, друзья, тоже никогда не помешает.

### **Вопрос о прочитанном.**

Расскажи, что тебе больше всего запомнилось в истории про «Пещеру страха».

### **А теперь давайте играть.**

#### **Супероружие против чудища.**

Выбери из имеющихся игрушек или сделай сам супероружие против чудища. Например, меч, пистолет, амулет храбрости. Пусть супероружие будет находиться рядом с кроватью, чтобы оберегать тебя в темное время суток.



### **Нарисуй.**

На большом листе бумаги нарисуй чудище и посади его в тюрьму за решетку. Для этого нарисуй черные линии вокруг чудища. Можешь еще привязать к нему железную цепь. А потом повесь на решетку большой замок. Это значит, что ты посадил чудище в тюрьму, из которой он уже не выберется! Попроси родителей написать на этом листе крупными буквами: «Моя комната охраняется супероружием», и прикрепи его над своей кроватью.

### **Объясни пословицу.**

Чудища могут привидеться только таким детям, у которых от страха глаза велики. Что означает пословица: «У страха глаза велики»?

### **Прочитай или послушай правила страха и перескажи их своими словами.**

- Правильный страх надо слушаться. Такой страх запрещает: залазить высоко на деревья; баловаться со спичками и зажигалками; трогать мокрыми руками электроприборы; открывать кран газовой плиты; сидеть на подоконнике с открытым окном.
- Страх про чудище в темной комнате - это неправильный, выдуманный страх. Этот страх вредный, его не надо бояться.

## -2.2. ОСТРОВ ОБИДЫ.

- Ребята, к берегу прибило бутылку из моря, – обратился Умнейкин к друзьям. - В бутылке записка: «Беда на острове обиды. Помогите!».

- Что это значит? – спросила Незабудка.

- Это значит, что некоторые дети опять попались в ловушки злого колдуна, - вздохнув, ответил Догадайкин.

- Верно, - кивнул Умнейкин. – Гнус Коварный сотворил остров, на который попадают дети, которые не знают, как справиться со своей обидой. Поэтому мы немедленно отправляемся на остров обиды, там решим, что нужно сделать, чтобы помочь детям.

Спасатели быстро прибыли на остров и сразу увидели плачущую девочку.

- Скажи, как тебя зовут, почему ты плачешь? – ласково спросила Незабудка присев рядом с девочкой.

Всхлипывая, девочка с недоверием взглянула на Спасателей, но все же ответила: - Я Обидкина. Меня постоянно дразнит мальчик. Его зовут Дразнилкин. Я не знаю, как мне избавиться от его дразнилок. Я сразу плачу, а он смеется.

- И ты, наверное, думаешь, что ничего нельзя изменить? — сочувственно спросил Умнейкин.

Обидкина молча кивнула, глотая слезы.

- Это не так, — твердо заявил Умнейкин. — Ты можешь все изменить.

- Как я могу все изменить? – продолжая хлюпать носом, недоверчиво спросила Обидкина.

- Для этого тебе надо подумать и ответить на несколько вопросов, - стал объяснять Умнейкин, присев рядом с ней. - Вначале тебе надо понять, что дразнят не всех подряд, а тех, кто готов обидеться, расплакаться, убежать. Обидчик дразнит другого потому, что хочет почувствовать себя сильнее обиженного. Скажи, что ты делаешь, когда Дразнилкин обзывает тебя?

- Обижаюсь и плачу. Потом убегаю. А Дразнилкин хохочет мне вслед.

- Вот видишь, именно это хочет видеть Дразнилкин, и поэтому продолжает обзываться.

- Что же мне делать? Тоже обзывать его?

- Нет, - решительно возразил Умнейкин. – Это плохое решение. Тогда вы все время будете обзывать друг друга. Ты должна вести себя так, чтобы Дразнилкин не смог добиться того, чего он хочет.

- А чего он хочет? – задумалась Обидкина. – Неужели он хочет видеть, как я обижаюсь и плачу?

- Именно так, - подтвердил Умнейкин. – Дразнилкин получает удовольствие, когда видит, как ты расстраиваешься. Что же тебе надо делать, чтобы не доставлять такое удовольствие Дразнилкину?

- Я поняла, - облегченно выдохнула Обидкина, вытирая слезы. – Мне не надо плакать из-за этого.

- Верно, - кивнул Умнейкин. - Не позволяй Дразнилкину добиваться твоих слез. Но и не говори обидных слов в ответ. Просто спокойно скажи на его дразнилки: «Кто как обзывается, тот так и называется». И еще скажи: «Шел крокодил, твое слово проглотил, а мое оставил». Но эти слова нельзя говорить, когда плачешь. Надо обязательно сказать это спокойно, глядя в глаза обидчику.

### **Вопрос о прочитанном.**

Расскажи, что тебе больше всего запомнилось в истории про «Остров обиды».

### **А теперь давайте играть!**

#### **Веселые дразнилки – учимся не обижаться.**

*Играйте все вместе.*

Правила игры:

- становитесь в круг, и на время игры, по очереди, называйте себя каким-либо овощем, фруктом, орехом или ягодой, не обижаясь на смех ребят,
- тот, кто обиделся на смех ребят, выбывает из игры,
- тот, кто использовал другое слово, кроме названия овоща или фрукта, выбывает из игры,
- чтобы не было пауз в игре, разрешено повторять такие названия овощей и фруктов, которые уже звучали,
- игра продолжается 5-6 минут,
- победителями становятся дети, которые выдержали до конца, не обиделись и смеялись над собой, называя себя овощем или фруктом.

Примеры веселых дразнилок: я капуста, я картошка, я редиска, я ананас, я мандарин, я апельсин, я лук, я свекла, я грецкий орех, я малина, я арахис, я голубика, я черника.

#### **Исполняем желания друг друга и не обижаемся.**

*Играйте в парах.*

Игра 1. Играющие в паре поочередно предлагают друг другу изобразить звуки, издающие животными. Например, мяукай, как котенок. Гавкай, как собачка. Хрюкай, как поросенок. Квакай, как лягушка. Мычи, как корова. Жужжи, как комар. Каркай, как ворона.

Игра 2. Играющие в паре поочередно предлагают друг другу изобразить движение животных. Например, изогни спинку, как котенок. Прыгай, как лягушка. Бодай, как корова. Летай, как ворона. Иди, как черепаха.

### **Объясни пословицу.**

Люблю того, кто не обидит никого.

### **Прочитай или послушай правила обиды и перескажи их своими словами.**

- Никогда не называй своих товарищей обидными словами, не давай им прозвищ.
- Если тебя обзывают, не плачь и не обзывайся в ответ. Спокойно скажи: «Кто как обзывается, тот так и называется».
- Обида жжет изнутри, потому что она состоит из соленых слез и горьких страданий. Если обиделся, выпей воды. Пить воду надо не залпом, а маленькими глотками. От воды обида растает.

### 2.3. УРАГАН ЗЛОСТИ.

Спасатели снова вышли на патрулирование, внимательно оглядывая окрестности. Вдруг послышался какой-то сильный грохот, и к ним стала быстро приближаться огромная черная туча. В центре этой тучи зловеще сверкали красные глаза, все время зыря по сторонам, что-то высматривая.

- Ребята, смотрите! - воскликнул Догадайкин. - Это же ураган злости. Он залетает в дома, квартиры и на детские площадки. Ураган злости ищет и нападает на таких детей, которые не умеют сдерживать себя, не контролируют свои эмоции.

В этот момент ураган злости нашел такого мальчика, и, окутав его черным облаком, моментально превратил в Злобастика. Теперь Спасатели увидели, какие плохие поступки совершают такие дети.

Злобастик подбежал к детям в песочнице и разрушил их постройки. Тут же стал отбирать у детей игрушки. Если игрушки ему не отдавали, он толкался, лез с кулаками, щипал и кусался. От злости он даже выбросил игрушку, которую ему не хотели отдавать, за забор, чтобы ее не достали.

Но увидев патруль Спасателей, стал оправдываться: - Я не виноват. Ребята не хотят дружить со мной, вот я и разозлился.

- А почему они не хотят дружить с тобой? – осторожно спросила Незабудка.

- Из-за того, что я всегда хочу быть первым.

- В чем же ты хочешь быть первым?

- Во всем. Например, в садике, когда мы идем на прогулку, я всегда хочу стоять в первой паре, чтобы первым добежать до горки и первым кататься на ней. После прогулки я старался быстрее всех забежать в группу, чтобы схватить побольше игрушек. Ребятам не нравилось, чтобы я всегда был первым. Они говорили, что это несправедливо, и перестали дружить со мной. Это они виноваты.

- Нет, - возразил Догадайкин. - Это ты плохо себя ведешь. Это твоя злость вырвалась наружу, и поэтому ребята не хотят дружить с тобой.

- Ты должен научиться управлять своими эмоциями, - продолжил Умнейкин. - Ведь сейчас не ты управляешь эмоциями, а они управляют тобой.

- Что же мне делать? – растерялся Злобастик.

- Я расскажу историю про одного мальчика, а ты послушай, - предложил Умнейкин.

- Этот мальчик всегда говорил: «Хочу быть только первым!». Об этом узнал злой колдун и предложил мальчику кроссовки скорости. Мальчик с радостью согласился, и надел кроссовки

скорости. Действительно, никто не мог догнать его в таких кроссовках, и он стал первым. Но вот беда, оказалось, что и снять их невозможно.

- Помогите! – кричал мальчик. – Я не могу остановиться!

- Зачем же ты надел их? - кричали ему вдогонку.

- Чтобы всегда быть первым! - кричал он на бегу.

- И теперь этот мальчик должен все время бегать по кругу, потому что в кроссовках скорости нельзя остановиться, - завершил рассказ Умнейкин.

- Он так и бегаёт по кругу? – испуганно спросил Злобастик.

- Видишь ли, - загадочно улыбнулся Умнейкин, - чтобы избавиться от колдовских кроссовок и остановиться, этот мальчик должен понять, почему это произошло с ним, и как это можно исправить.

- Почему это произошло? – задумался Злобастик. – А, кажется понял, потому что он хотел всегда быть первым. Как я, - тихо добавил Злобастик и покраснел.

- Верно, - кивнул Умнейкин. – А как ему это исправить?

- Не знаю, - растерялся Злобастик. – Может сказать колдуну, чтобы он забрал свои кроссовки обратно?

- Нет, с колдуном точно не надо связываться, - решительно вмешался Догадайкин.

- Тогда надо перестать быть первым, - сообразил Злобастик.

- Этого недостаточно, - возразил Умнейкин. – Одних слов недостаточно. Что надо сделать, чтобы не быть всегда первым, расталкивая всех?

- Не знаю, - расстроился Злобастик.

- А вот представь, ты стоишь у горки, но решил, что не будешь первым съезжать с нее. Что надо сделать, чтобы первым съехал с горки другой ребенок?

- Понял! – обрадованно воскликнул Злобастик. – Надо уступать другим. Надо все делать по очереди, по справедливости.

- Вот теперь верно,- одобрительно кивнул Догадайкин. - А еще запомни такую поговорку: первый - горелый, второй - золотой, третий – умытый, золотом покрытый, а четвертый - молодец, съел огурец. Скажи теперь, приятно быть первым горелым?

- Ой, нет конечно. Лучше вторым или третьим, - согласился Злобастик. - А огурцы я тоже люблю, поэтому хорошо быть четвертым, - добавил он, уже улыбаясь.

– Не стремись во всем быть первым, отталкивая других, - строго заключил Умнейкин. - Уступай товарищам, и с тобой с удовольствием будут дружить. А свою злость надо уметь усмирять.

- Разве злость можно усмирять? - удивился Злобастик.

- Конечно! – твердо заверил Умнейкин. – Но только умирять злость нужно мирным, безопасным способом, чтобы никто не пострадал.

Как умирять свою злость.

1. *Говори словами, что ты чувствуешь.* Например, «я разозлился», «я на тебя злюсь». Если ты будешь говорить о том, что чувствуешь, тебе станет легче.

2. *Используй коврик злости.* Злость можно сравнить с горячим паром в чайнике. Когда в чайнике закипит вода, пар начнет выходить из него. Для злости, если она возникла, тоже нужен какой-нибудь выход, например, коврик злости. Для этого подойдет любой маленький коврик. Договорись с взрослыми, чтобы в комнате был такой коврик. Если ты разозлишься, встань на этот коврик и начинай прыгать, топтать ногами, хлопать в ладоши, что тебе больше нравится. Это нужно для разрядки, чтобы твоя злость вышла наружу. Представь, например, что из земли выползают черви злости. Топчи их ногами, чтобы они уползли обратно в землю. А если боишься червей, представь, что из земли вылезают колючки. Топчи их, пока не почувствуешь, что твоя злость стала утихать.

3. *Выпей немного воды.* Запомни: воду надо выпить не залпом, а несколькими глотками. Когда пьешь маленькими глотками, дыхание немного задерживается. Это приводит к успокаивающему эффекту.

4. *Напоследок, успокой свое дыхание.* Постарайся сделать так трижды: короткий вдох и удлиненный выдох; затем еще раз короткий вдох и удлиненный выдох; и еще раз короткий вдох и удлиненный выдох. Такое дыхание тоже дает успокаивающий эффект.

- Если выполнишь эти действия, злость утихнет, - пояснил Умнейкин.

- Я понял, - приободрился Злобастик. – Обязательно буду так делать, если вдруг опять разозлюсь. Но вот чего я не пойму. Если злость такая плохая, зачем она вообще нужна? Разве не лучше навсегда от нее избавиться?

Зачем человеку злость?

- О, нет, не так просто, - возразил Умнейкин. - Злость становится плохой и опасной, если она вырвется наружу и человек не контролирует ее. Но если злость находится под контролем, она приносит пользу.

- Я этого не знал, - удивился Злобастик. - В чем же ее польза?

- А вот представь. Например, человек занимается спортом, но ему никак не удается выполнить какие-то упражнения. Или не может решить задачи по математике. Или не получается выучить новые слова на иностранном языке. Во всех этих случаях человек, возможно, разозлится, но на самого себя. Он подумает: даже

несмотря на трудности я должен, смогу это сделать. В этих случаях именно злость поможет человеку сконцентрироваться, напрячь свои силы, и сделать то, что не удавалось сделать до этого.

- У меня тоже так было, - обрадовался Злобастик. – Когда я учился кататься на двухколесном велосипеде, у меня сразу не получалось. Я даже упал несколько раз. Я тогда разозлился, и решил, что все равно научусь. Я же не слабак какой-то.

### **Вопрос о прочитанном.**

Расскажи, что тебе больше всего запомнилось в истории про «Ураган злости».

### **А теперь давайте играть!**

#### **Командовать можно только по очереди.**

Один ребенок становится в центр круга, он будет командиром. Ему, в течение 1 минуты, надо делать какие-либо действия, например, присесть 5 раз, подпрыгнуть 3 раза, поднять одну руку, затем другую, 3 раза хлопнуть в ладоши. Выбор действий и их количество – на усмотрение командира. Совершать действия надо не торопясь, чтобы все дети в круге успевали повторять их. Дети, находящиеся в круге, повторяют то, что делает командир. Затем происходит смена лидера, и дети в круге повторяют действия нового командира.

#### **Эстафета: выигрывает или проигрывает вся команда.**

Участвуют две команды. Каждая команда делится на две группы. Группы строятся в колонну по одному с одной и другой стороны стартовой линии лицом друг к другу, на расстоянии 2-3 метров от линии. По общему сигналу первый игрок из группы 1 бежит с мячом в руках к своей противоположной группе 2, передает мяч первому игроку и встает в конец второй группы. Игрок группы 2, получивший мяч, бежит в сторону группы 1, передает мяч первому игроку группы 1 и встает в конец этой группы. Те же действия в группах 3-4 совершают игроки команды соперника. Эстафета заканчивается и победителем становится команда групп 1-2, или 3-4, которая первой полностью поменяется местами.

#### **Объясни пословицу.**

Разум человека пропадает, если его злость одолевает.

#### **Скажи, как ты понимаешь эту поговорку.**

Первый - горелый, второй - золотой, третий – умытый, золотом покрытый, а четвертый - молодец, съел огурец.



**Прочитай или послушай правила злости и перескажи их своими словами.**

- Не обижай товарищей, не толкайся и не беги, чтобы занять удобное место или первым схватить игрушки.
- Злиться можно, но никого нельзя ударить, обзывать, нельзя ломать или разбрасывать игрушки.
- Если разозлился, успокойся на коврике злости и выпей воды маленькими глотками.

## 2.4. ДОЛИНА ССОРЫ.

- Смотрите, друзья, - взволнованно сказал Догадайкин. – Мы получили бамбуковое послание из долины.

- Да, это бамбуковое послание, - подтвердил Умнейкин. - Бамбук - самое быстрорастущее растение в мире, поэтому такая почта доходит очень быстро.

- Что там написано? Прочти, - поторопила Незабудка.

- Здесь написано: «Недобрые времена пришли на наши земли. Помогите!» - быстро прочел Догадайкин.

- Как же так? – удивилась Незабудка. - Я знаю эту чудесную долину. Она расположена между высоких гор, там круглый год лето и повсюду растут цветы. Ведь это долина дружбы.

- Скоро все узнаем. Немедленно выступаем, - объявил Умнейкин.

Прибыв на место, Спасатели сразу поняли, что действительно, недобрые времена пришли в эту долину. Колдовство Гнуса Коварного перессорило детей, они забыли правила дружбы, перестали играть, веселиться и превратились в Рассоркиных. Долина дружбы стала долиной ссоры.

Спасатели подошли к мальчику. Догадайкин внимательно посмотрел на него: – Тебя зовут Рассоркин? Расскажи, что произошло.

- Мы поссорились, - тяжело вздохнул Рассоркин. – Я говорил ребятам, чтобы они не трогали игрушки, с которыми мне хочется играть. Но ребята не отдавали мне игрушки, если сами играли с ними. Я увидел, что мальчик взял машинку, чтобы катать ее по полу. А мне тоже хотелось эту машинку. Я подошел к нему и сказал, отдай мне машинку, я буду с ней играть. Но мальчик машинку не отдал. Тогда я сказал, что сейчас сломаю машинку, и он не будет играть с ней.

Незабудка спросила девочку: - Тебя зовут Рассоркина? Скажи, отчего произошла ссора.

Рассоркина, опустив голову, тихо сказала: - Девочка сидела за столом и играла с куклой. Я тоже хотела играть и сказала, отдай мне эту куклу. Но девочка сказала, что она первая взяла куклу и сама будет с ней играть. Я сказала, что она жадина-говядина и толкнула ее. Мы поссорились.

- Вы поссорились со своими товарищами, - стал объяснять Догадайкин, - потому что вам не отдали игрушки, с которыми вы хотели играть. Но это не ваши личные игрушки. Никто не должен требовать то, что лично ему не принадлежит. Другим детям тоже хочется играть с игрушками. Вы все равные между собой, никто не лучше и не хуже остальных. Что вам надо было сделать в такой

ситуации? Предложить обмен игрушками. Или предложить играть вместе. А если с этими предложениями не соглашаются, тогда возьмите для игры другие игрушки. А эти игрушки можно взять, когда они освободятся. Запомните: с игрушками, которые никому лично не принадлежат, можно играть или вместе, или по очереди. Но отнимать такие игрушки, или запрещать с ними играть - нельзя.

- Ребята, - обратился Умнейкин к Рассоркиным. – Я расскажу вам историю про гномов и великанов, а вы послушайте.

В далеком зачарованном лесу есть деревня, в которой две башни – маленькая и большая.

В маленькой башне живут гномы. Они делают тележки для перевозки грузов, строят мельницы, дороги, мосты. Инструменты так и мелькают в их маленьких и сноровистых руках. Гномы отличные мастера и строители. Они очень трудолюбивы, стараются все делать быстро и качественно.

В большой башне живут великаны. Они выполняют самую тяжелую работу. Большими лопатами обрабатывают землю, роют каналы для воды, и убирают урожай с полей. Еще они пасут коров и овец, и ни один лесной хищник не осмеливается подойти к стаду, когда рядом находятся великаны.

Гномы и великаны всегда жили дружно. Они вместе трудились, добывая пропитание, а после работы собирались в зале большой башни, за огромным обеденным столом. Чтобы гномы могли сесть за большой стол им поставили специальные лесенки, по которым они взбирались наверх. А затем гномы и великаны вместе играли в путешественников и кладоискателей. У них много веселых игр, но только в прятки они не играли. Ну как, скажите, могли бы спрятаться великаны?

Да, такая замечательная дружба была у гномов и великанов. Но потом произошло вот что. Гнус Коварный одурманил гномов и великанов черным-пречерным облаком ссоры, и они забыли правила дружбы. Тут-то все и началось!

Великаны стали смеяться над гномами: - Ох, посмотрите на них, просто умора! Эти гномики такие маленькие, как жуки ползут по лестнице, чтобы сесть за стол. Ха-ха-ха!

Гномы тоже стали совсем недружелюбными. – Слышите свист, когда идут великаны? Знаете, откуда идет такой звук? Голова у великанов пустая и мозгов совсем нет. Вот ветер и свистит в их пустых головах.

А еще гномы и великаны стали обзывать и говорить друг другу обидные слова.

- Смотрите, клоуны ватные вылезли из своей норки, - говорили со смехом великаны, показывая утром на гномов, спешащих на работу.

- Вы, чучела огородные в дырявых галошах 99 размера, - отвечали им гномы.

- А теперь скажите, - снова обратился Умнейкин к Рассоркиным. – Что надо сделать гномам и великанам, чтобы не ссориться и помириться?

- Надо вспомнить правила дружбы, - догадались Рассоркины.

- Верно, - одобрительно кивнул Умнейкин. – Гномы и великаны очень отличаются друг от друга, но для дружбы это не имеет значения, потому что в дружбе все равны между собой, никто не лучше и не хуже остальных. Просто соблюдайте правила, не нарушайте их, и у вас всегда будет дружба.

### **Вопрос о прочитанном.**

Расскажи, что тебе больше всего запомнилось в истории про «Долину ссоры».

### **А теперь давайте играть!**

#### **Найди свою пару.**

*Играйте все вместе.*

Каждой паре играющих надо прилепить на спину кружочек одного цвета, например, красного. Следующей паре прилепить кружочек другого цвета, например, желтого. У всех на спине должны быть цветные кружочки.

Вначале дети не должны знать, кружочек какого цвета у них на спине. Дети бегают и смотрят, у кого какой цветной кружочек. После слов ведущего (взрослый или подготовленный ребенок) «ищите пару», каждый должен найти свою пару по цвету кружочка и взяться за руки. Ведущий поздравляет детей, нашедших пару.

Для продолжения игры нужно поменять у играющих цветные кружочки.

#### **Кто сказал «мяу»: играем и не ссоримся.**

*В игре участвуют 6-7 детей.*

Выбирают угадывающего ребенка. Ему завязывают глаза, и он становится спиной к детям. В произвольном порядке дети поочередно подходят к угадывающему и громко говорят: «Мяу-мяу!». Угадывающий должен назвать имя того, кто мяукал. Ведущий (взрослый или подготовленный ребенок) подсчитывает количество ошибочных ответов. Затем угадывающим становится следующий ребенок. Игра продолжается, пока угадывающим не станет каждый из участников. Побеждает тот угадывающий, кто меньше других ошибался.

Правила игры:

- Произносить слова надо громко, не шептать.
- Не ссориться, и не прерывать игру, если кто-то, как это покажется остальным играющим, произнесет слова тихо.

### **Передай улыбку по кругу.**

*Играйте все вместе.*

Дети становятся в круг, лицом друг к другу. По очереди, по часовой стрелке передают мяч и улыбаясь говорят приятные слова стоящему слева. После завершения этого круга, передают мяч против часовой стрелки, и говорят приятные слова стоящему справа,

Примеры приятных слов: ты хороший, добрый, веселый, умный, интересный, отличный, замечательный, ты моя лучшая подружка, ты мой лучший друг. Прозвучавшие комплименты можно повторять.

### **Рисуйте вдвоем или втроем на одном листе.**

Вначале договоритесь, о чем будет рисунок. Затем распределите, какую часть рисунка будет рисовать каждый из вас. Рисуйте по очереди. При желании можете советовать друг другу, как рисовать части рисунка.

### **Объясни пословицу.**

Минута спора — сто дней раздора.

### **Прочитай или послушай правила дружбы и перескажи их своими словами.**

*Как вести себя с товарищами.*

✓ Будь приветлив к своим товарищам. Дружи и с мальчиками, и с девочками.

✓ Не ссорься. Если сделал что-то плохое по отношению к товарищу, признай это и извинись перед ним.

✓ Если товарищ поступил плохо по отношению к тебе, сказал тебе плохие слова, не держи обиды на него и помирись.

*Надо ли делиться игрушками.*

✓ Если ты попросил товарища дать тебе игрушку, а он отказался, не обижайся на него и предложи ему другую игрушку для обмена.

✓ Если твой товарищ попросил у тебя игрушку – не жадничай, дай ему.

✓ Играй вместе с товарищами и соблюдай в играх очередность.

## 2.5. НАЗОВИ ЭМОЦИИ.

**Детям иногда кажется, что в темной комнате притаились чудища.**

- Назови эмоцию, которую испытывают дети в этот момент.
- Расскажи, что такое неправильный страх и почему не надо бояться чудищ.
- Расскажи, что такое правильный страх, и что нельзя делать детям.

**Мальчик поссорился девочкой и стал обзывать ее.**

- Назови эмоции мальчика и девочки.
- Скажи, как надо вести себя каждому из них в такой ситуации.

**Что делать, если ты разозлился.**

Во время игры девочка случайно толкнула мальчика. Он разозлился и стал дергать ее за косички.

- Что надо сказать о поведении такого мальчика?
- Как надо было поступить мальчику в такой ситуации?

**Что делать, чтобы не ссориться.**

Девочки ссорятся. Одна девочка говорит: - Это моя кукла, я первая ее взяла. Вторая девочка говорит: - Нет, это моя кукла, я вчера с ней играла.

- Что надо сделать этим девочкам, чтобы не ссориться?
- Придумай игру, чтобы девочки играли вместе.

### ГЛАВА 3. ТУМАН ЗАБВЕНИЯ.

Отважные Спасатели - Умнейкин, Догадайкин и Незабудка – снова вышли на охрану страны хороших детей.

- Внимание, друзья, продолжаем патрулирование. Мы должны были готовы к любым ловушкам Гнуса Коварного, - напомнил Умнейкин.

Вдруг к Спасателям подбежал мальчик. - Ребята, хорошо, что я вас нашел, - быстро проговорил он. - Идемте скорее, у нас беда!

- Что случилось? – встревоженно спросила Незабудка.

- Гнус Коварный напустил на детей колдовской туман забвения, чтобы они ничего правильного не умели делать, а только все неправильное делали.

#### 3.1. ПРАЗДНИК МИКРОБОВ.

Гнус Коварный замыслил опаснейшее злодейство – напустить на детей микробы. Для этого он искал Грязнулек, - таких детей, которые не соблюдают правил гигиены. Долго искал, потому что все дети соблюдают чистоту. Но ему все-таки удалось найти Грязнулькина.

И тогда Гнус призвал армию свирепых микробов – вредителя, заразителя и разрушителя.

- Я собрал вас по важному злодейскому делу, - зашипел колдун, оглядывая собравшихся микробов. – Вредительский план такой: пробраться внутрь организма Грязнулькина, чтобы он заболел, и больше не мог играть с друзьями, расти и радоваться жизни. Итак, как вы совершите это злодейство?

Первым взял слово микроб-заразитель: - Если Грязнулькин не будет мыть руки перед едой, я сразу проберусь внутрь организма Грязнулькина.

Затем выступил микроб-вредитель: - Я спрячусь на ягодах и фруктах. Если Грязнулькин не будет мыть ягоды, фрукты и овощи перед едой, то я очень быстро проберусь внутрь организма Грязнулькина.

Последним заявил микроб-разрушитель: - Мое вредительство не такое быстрое, но тоже очень зловредное. Если Грязнулькин не будет чистить зубы, то я начну грызть их своими острыми, как бритвы клыками, чтобы сделать себе домик внутри зуба. Когда я прогрызу глубокий тоннель, такой зуб будет сильно болеть, и его придется удалить. А я сразу начну разрушать другие зубы. Через некоторое время их тоже придется удалить.

- Мне нравятся такие злодейские планы, - расхохотался довольный колдун. – Микробы сделают свое вредительское дело, и

Грязнулькин станет больным и беззубым. Немедленно начинайте и нападайте на Грязнулькина.

- Ой! — испуганно сказал Грязнулькин. – Кажется, со мной случилось что-то нехорошее.

У Грязнулькина поднялась температура, разболелась голова, появился кашель и насморк, заныл живот и заболели зубы. Это микробы, пробравшиеся в его организм, праздновали свою победу.

- Что со мной случилось? – заплакал Грязнулькин, увидев Спасателей.

Умнейкин очень рассердился: - Ах, Грязнулькин! Что ты наделал! На того, кто не умывается, не моет руки с мылом, и не чистит зубы – нападают свирепые микробы.

- Но я не видел никаких микробов, - рыдал Грязнулькин.

– Микробы очень маленькие и их не видно невооруженным глазом. Их можно увидеть только через микроскоп. Но хотя микробы очень маленькие, они чрезвычайно злые и опасные. Если не соблюдать правил гигиены, то микробы попадут внутрь организма и начнутся болезни.

- Я боюсь микробов. Если микробов не видно, разве можно их победить?

- Микробов можно победить и их не надо бояться. Они сами боятся.

- Микробы боятся?

- Конечно. Микробы боятся чистоты и живут только там, где грязно. Микробы боятся воды и мыла, зубной пасты и зубной щетки. Против такого супероружия они бессильны. Знаешь, как вопят микробы от страха?

- Микробы вопят от страха? – уже успокаиваясь, спросил Грязнулькин.

- Можешь не сомневаться, - заверил Умнейкин. – В страхе и панике они орут: - Караул, вода и мыло! Караул, зубная паста и зубная щетка! Нам не удержаться! Смываемся!

- Вот, здорово! – восхитился Грязнулькин. - Теперь я всегда буду дружить с водой, мылом, зубной пастой и зубной щеткой.

- Отлично! - одобрительно кивнул Умнейкин. – Научись делать это правильно, и делай так всегда.

### **Вопрос о прочитанном.**

Расскажи, что тебе больше всего запомнилось в истории про «Праздник микробов».

### **А теперь давайте играть!**



### **Опасные микробы.**

Расскажи, какой вред могут причинить микробы, если быть Грязнулькиным.

### **Объясни пословицу.**

Где больше грязи – там раздолье заразе.

### **Прочитай или послушай правила гигиены и перескажи их своими словами.**

- Каждое утро надо умываться: мыть лицо, руки, шею, уши. Умываться также нужно вечером перед сном.
- Чистить зубы утром после сна и вечером перед сном.
- Мыть руки с мылом перед едой.
- Мыть ягоды, фрукты, овощи перед едой.
- Полоскать рот теплой водой после каждого приема пищи.

### 3.2. ЛАБИРИНТ НЕУМЕШЕК.

- Ребята, идемте быстрее, - встревоженно сказала Незабудка. - Гнус Коварный наколдовал лабиринт неумешек, чтобы там оказались дети, которые ничего не умеют делать самостоятельно.

- Помогите мне выбраться из колдовского лабиринта! - закричал испуганный Неумешкин, увидев Спасателей.

- А ты понял, почему оказался в этом лабиринте? – строго спросил Догадайкин, и тут же сам ответил: - Потому что за тебя все делает мама. Чтобы выбраться из лабиринта и больше никогда не попадать в него надо стать самостоятельным.

- А что такое самостоятельность? - растерялся Неумешкин.

- Самостоятельность – это умение выполнять все свои обязанности собственными силами, без помощи других, - пояснил Догадайкин.

– Я не знаю, какие у меня обязанности, - снова смутился Неумешкин.

- Давай, подумаем об этом вместе, - предложил Умнейкин. – Вот, примерный список домашних обязанностей.

Домашняя обязанность		Ежедневно	1 раз в неделю	По поручению родителей
1	Заправлять постель.	+		
2	Соблюдать правила гигиены.	+		
3	Самостоятельно раздеваться и одеваться.	+		
4	Складывать одежду в шкаф или на стул.	+		
5	После еды мыть ложки, чашки.	+		
6	После игр убирать игрушки.	+		
7	Подметать пол.		+	
8	Вытирать пыль.		+	
9	Поливать домашние цветы.		+	
10	Пылесосить ковер.			+
11	Сортировать белье перед стиркой.			+

- Составить такой список надо вместе с родителями, - продолжал объяснять Умнейкин. - Домашних обязанностей может быть больше или меньше, но самое главное это самостоятельно и правильно их выполнять.

- Я не люблю убирать игрушки, - насупившись, сказал Неумешкин.

- Почему?

- Потому что это долго и скучно.

- Хорошо, давай подумаем, как это делать нескучно, - согласился Умнейкин.

- Во-первых, придумай, куда складывать игрушки. У всех игрушек должен быть свой домик, где они будут отдыхать. Такими домиками могут быть контейнеры, коробки, полки в шкафу или на стене. Попроси родителей, чтобы все места хранения игрушек были доступны для тебя, твоего роста.

Во-вторых, сделай рисунки, например: машинок, кукол, кубиков, железных дорог, и прикрепи рисунки к домикам хранения игрушек, чтобы видеть, куда и какие игрушки класть.

В-третьих, придумывай игры, чтобы веселее было убирать игрушки. Например, каждый день после окончания игр назначай нового робота для уборки игрушек: ракета, вертолет, танк, грузовик, трактор, пылесос, дракон, лазерный луч. Но ты, конечно, будешь помогать своим роботам и контролировать, чтобы все было сделано правильно и аккуратно. Если после игры разбросанных игрушек много, не падай духом. Принимай такое решение: убирать игрушки в три или четыре захода. Например, начинай уборку только с одного угла и не переходи на другой, пока не очистишь первый угол. Затем переходи к следующему углу.

В-четвертых, если после игры на полу остались какие-то фантики, обрывки бумажек, помни, что это с удовольствием съест пакет для мусора. Собери все с пола и отдай мусорному пакету. Он это сразу проглотит и скажет тебе: «спасибо, очень вкусно». Или вместо него ты сам скажешь себе это.

- А если я не уберу игрушки?

- Тогда они спрячутся. Игрушкам становится очень грустно, когда они остаются без заботы своего маленького хозяина. Такие игрушки прячутся от него.

- Я не хочу, чтобы мои игрушки прятались! – разволновался Неумешкин.

- Я скажу, что для этого надо делать, - стал объяснять Догадайкин. - Обиженные игрушки по секрету говорят родителям своего маленького хозяина, где они спрятались. Поэтому только родители примерно через 3-4 дня могут найти исчезнувшие игрушки. Но если ты не хочешь, чтобы игрушки прятались от тебя, всегда убирай их в домики после окончания игры.

- Хорошо, я буду убирать игрушки. А как пылесосить ковер? Я не знаю.

- Вначале вместе с родителями составь список своих домашних обязанностей, и попроси показать, как делать то, что ты пока не умеешь делать. Потом несколько раз выполняй задание вместе с родителями. Только после этого начинай выполнять эту домашнюю обязанность самостоятельно. И не бойся, если сразу не будет получаться. Ошибок не надо бояться. Ведь они могут помочь, потому что на ошибках учатся.

### **Вопрос о прочитанном.**

Расскажи, что тебе больше всего запомнилось в истории про «Лабиринт неумешек».

### **А теперь давайте играть!**

#### **Эстафета: делай быстро и аккуратно.**

*Играйте все вместе.*

В игре участвуют две или три команды. Длина дистанции 4-5 метров. В 3 метрах от стартовой черты, напротив каждой команды, на стуле лежит куртка. Затем — поворотный пункт или стена. Каждый игрок во время бега должен взять куртку и аккуратно повесить ее на спинку стула. Ведущий (взрослый) контролирует, чтобы рукава куртки свисали ровно. Если это не так, игрок должен поправить куртку. Возвращаясь, бегущий игрок должен быстро снять куртку и снова положить ее на сиденье стула. Требований к тому, как положить куртку на стул можно не устанавливать, но не аккуратно брошенную куртку будет труднее правильно повесить на спинку стула следующему игроку этой команды.

Вернувшись к команде, игрок передает эстафету следующему игроку, дотронувшись до него рукой. Все игроки поочередно пробегают дистанцию таким же способом.

Побеждает команда первой завершившей эстафету.

### 3.3. ПРАВИЛА СВЕТОФОРА.

- Ой, ребята, смотрите! - воскликнула Незабудка. – Поспешайкин хочет перейти дорогу, но не смотрит по сторонам. Надо остановить его, пока не случилась беда.

Спасатели быстро подбежали к Поспешайкину, и Умнейкин решительно заявил: - Прежде чем переходить дорогу, надо выучить правила.

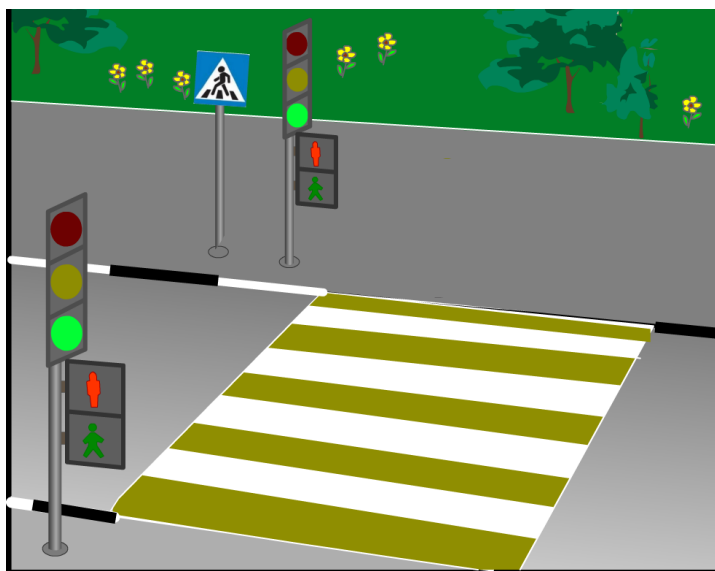
- Какие правила? – растерялся Поспешайкин.

- Правила светофора.

- Ну вот, — обиженно протянул Поспешайкин. – Опять учиться! Сколько можно?

Умнейкин тут же ответил: - Учиться нужно всю жизнь! Вот сейчас и начнем.

*Правила перехода дороги на регулируемом пешеходном переходе*



Итак, ты подошел к регулируемому пешеходному переходу: это такой участок дороги, на котором имеются светофор, знак «Пешеходный переход» и разметка «зебра».

Чтобы перейти на другую сторону дороги, надо дождаться зеленого сигнала светофора для пешеходов. После появления зеленого сигнала посмотри вначале налево, и затем направо. А теперь покажи, пожалуйста, где у тебя левая сторона и где правая.

Было заметно, что Поспешайкин опять растерялся: - Какая разница, где левая или правая сторона? Я же пойду на зеленый сигнал светофора.

- О, нет, не так просто, - твердо возразил Умнейкин. – Нарисованная на асфальте «зебра» и зеленый сигнал пешеходного

светофора вовсе не означают, что автомобили мгновенно остановятся, чтобы пропустить пешеходов. Поэтому при переходе автомобильной дороги с двухсторонним движением вначале надо обязательно посмотреть налево, потом – направо. И только убедившись, что машины пропускают пешеходов, перейти дорогу.

- Я путаю, где левая сторона, и где правая, - смутившись, признался Поспешайкин.

- Мы поможем тебе понять это, - заверил Умнейкин. – Возьми карандаш той рукой, которой тебе удобней взять, и спроси взрослого, какой рукой ты взял карандаш. Если карандаш будет у тебя в правой руке, - ты правша. Если карандаш в левой руке, - ты левша. Запомни это: ты правша или левша. И теперь просто: правая сторона там, где у тебя правая рука, а левая сторона там, - где у тебя левая рука.

### **Вопрос о прочитанном.**

Расскажи, что тебе больше всего запомнилось в истории про «Правила светофора».

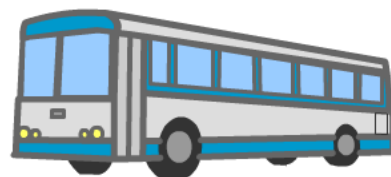
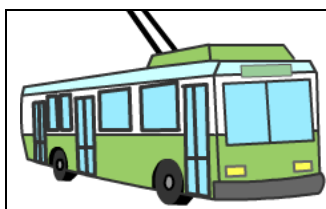
### **А теперь давайте играть!**

#### **Покажи, где у тебя:**

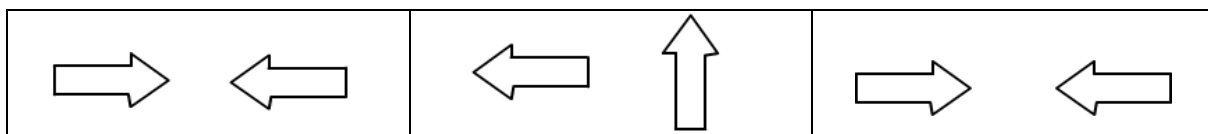
- правая рука?
- правое ухо?
- правое плечо?
- правая нога?
- левая рука?
- левое ухо?
- левое плечо?
- левая нога?

#### **Найди левую и правую стороны.**

- Покажи машину, которая едет влево.
- Покажи машину, которая едет вправо.



- Покажи стрелки, направленные вправо.
- Покажи стрелки, направленные влево.



**Прочитай или послушай вопросы и запомни ответы.**

1. Как переходить автомобильную дорогу с двухсторонним движением? *Ответ.* Такую дорогу надо переходить по разметке «зебра» и при зеленом сигнале пешеходного светофора, но вначале надо обязательно посмотреть налево, потом – направо.

2. Можно ли переходить дорогу при зеленом мигающем сигнале пешеходного светофора? *Ответ.* Продолжительность зеленого мигающего сигнала около 3 секунд. Зеленый сигнал светофора быстро сменится на красный, и машины могут начать движение. Поэтому нельзя переходить дорогу или бежать через нее при мигающем зеленом.

2. Можно ли перебежать через дорогу, если горит красный сигнал пешеходного светофора, а машин нет? *Ответ.* Если горит красный сигнал пешеходного светофора, перебежать дорогу нельзя ни в коем случае. У современных машин очень высокая скорость. Машина может появиться внезапно, произойдет столкновение, и пешеход получит серьезные травмы.

### 3.4. ОПАСНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ.

- Друзья! – взволнованно обратился Умнейкин к своей команде.  
– Злой колдун замыслил новую напасть против детей.

- Что на этот раз? – встревоженно спросила Незабудка.

- Зависимость от компьютерных игр, - четко произнес Умнейкин. – Очень опасное явление. К сожалению, не все дети понимают это, и попадают в такую зависимость. Вот, только что нам сообщила об этом мама Непослунишки. Она просит нас как можно быстрее вызволить ее сына из беды.

- Патруль Спасателей идет на помощь! – дружно ответили Незабудка и Догадайкин.

Спасатели быстро прибыли по вызову, и мама Непослунишки рассказала им, как все произошло.

- Сыночек, — ласково сказала утром мама. – Просыпайся, пора вставать, умываться и завтракать. Ты поможешь мне по дому, а потом будешь рисовать, собирать конструктор. После обеда ты поспишь, а затем мы пойдем на детскую площадку, ты будешь кататься на велосипеде и играть с друзьями.

Но Непослунишке все это совсем не нравилось. – Ах, если бы можно было каждый день с утра до вечера играть в компьютерные игры, - мечтал он.

Об этом тут же узнал Гнус Коварный. – Я помогу тебе, - вкрадчивым голосом сказал колдун Непослунишке. - Но для этого ты должен кое-что сделать.

- Что именно? — испуганно спросил Непослунишка. — Неужели учиться читать, писать...

- Нет, нет, — колдун не дал Непослунишке договорить. – Все наоборот: надо ничего не делать!

- О, это мне подходит! — обрадовался Непослунишка. — Я бы каждый день ничего не делал, а только играл на компьютере!

- Отличный выбор, - расхохотался колдун. И приблизившись к Непослунишке, злобно прошипел: - А теперь слушай меня и запоминай! Не ходи на улицу к друзьям, забудь о них. Не катайся на велосипеде и самокате, не играй с друзьями. Всегда сиди дома и как можно больше играй на компьютере. Не отходи от компьютера, развлекайся на нем с утра до вечера. И так каждый день! Вот мои колдовские чары, чтобы ничего другого ты не мог делать. Каждый день они будут все крепче привязывать тебя к компьютеру, и уже скоро никто не сможет оторвать тебя от него.

Непослунишка сразу представил, как его стараются оттащить от компьютера, а он спокойненько так продолжает играть на нем и никого при этом не замечает. Такое предложение Непослунишку полностью устроило, и он сразу согласился.



- Вот так это произошло, - с горечью завершила мама свой рассказ. - Каждый день я говорила Непослунишке, чтобы он не сидел все время за компьютером, а играл дома в свои любимые машинки и паровозики, и еще каждый день выходил на улицу, на детскую площадку и играл там со своими друзьями. Но он не слушал меня, говорил, что у него болит голова и не пойдет играть с друзьями. Но как только я выходила из комнаты, он сразу садился играть в компьютерные игры. А теперь посмотрите, что произошло с ним!

Оказывается, Непослунишка стал быстро уменьшаться. Вся его одежда и обувь стали вдруг для него большими, потому что по росту и весу Непослунишка превратился в малышку.

Перепуганный, со слезами на глазах смотрел Непослунишка на Спасателей. – Теперь ребята будут смеяться надо мной, что я стал как малышка. – заплакал он. – Что это за болезнь? Как мне избавиться от нее?

- Твоя болезнь называется «зависимость от компьютерных игр», - строго ответил Умнейкин. – А чтобы не заболеть такой опасной болезнью, надо обязательно соблюдать режим дня и иметь разнообразные интересы: играть на детской площадке, кататься на велосипеде и самокате, залезать на горки и скатываться с них, качаться на качелях, бегать друг за другом и наперегонки, играть с мячом, прыгать на батуте, гулять на свежем воздухе в парке. И тогда ты всегда будешь в отличной форме! – твердо пообещал Умнейкин.

### **Вопрос о прочитанном.**

Расскажи, что тебе больше всего запомнилось в истории про «Опасную зависимость».

### **А теперь давайте играть!**

#### **Ответь на вопросы.**

- Какой болезнью заболел Непослунишка?
- Почему он заболел этой болезнью?
- Что надо делать, чтобы не заболеть такой болезнью?

#### **Сова на охоте.**

*Играйте все вместе.*

Ведущий (взрослый или подготовленный ребенок) показывает детям 4 карточки. В зависимости от того, какая карточка демонстрируется, дети должны делать определенные действия:

- утро – розовая карточка – делать физзарядку: стоять прямо, поднимать и опускать руки,

- день – желтая карточка, – не стоять на одном месте и не сидеть, свободно гулять, прыгать, бегать,
- вечер – синяя карточка, – только сидя, демонстрировать, будто играешь с игрушками или читаешь книжку,
- ночь – черная карточка - замереть в своей последней позе.

*Игра начинается.*

Ведущий показывает карточки вначале последовательно, а затем в произвольном порядке. Когда демонстрируется карточка «ночь», дети замирают в своей последней позе. Выходит Сова на охоту и забирает тех детей, кто делал неправильные действия в момент показа предыдущей карточки.

**Прочитай или послушай правила режима дня и перескажи их своими словами.**

- Соблюдать установленный родителями режим дня.
- В установленное родителями время играть с друзьями на детской площадке, дополнительно заниматься в кружках, спортивных секциях тем, что тебе больше нравится.
- В компьютерные игры можно играть только с разрешения родителей, и только ограниченное время.

### 3.5. ВРЕДИТЕЛЬ ПРИРОДЫ.

Злой колдун Гнус Коварный продолжал искать детей, которым нравится совершать плохие поступки. Долго искал, но все же нашел такого мальчика, и стал подуськивать его делать еще больше зла.

Так превратился этот мальчик во Вредилкина. Он затапывал муравейники. Ловил жуков, переворачивал их вверх лапками и хохотал, глядя как они беспомощно барахтались на спинке. Гонялся с палкой за бабочками и стрекозами. Стрелял из рогаток в лягушек. Бросал камни в ос, когда они прилетали к лужицам, чтобы попить водички. Все это было просто ужасно.

Но вот что произошло дальше. Идет Вредилкин с рогаткой в руке, высматривает несчастных лягушек. Вдруг видит, впереди него лягушка запрыгала, старается за кусты спрятаться. Бросился Вредилкин за лягушкой, но как только добежал до кустов, земля под ногами вдруг задрожала, и он провалился вниз, в какую-то глубокую яму. Сверху на него продолжали сыпаться куски глины, но через некоторое время все стихло.

Вредилкин с испугом огляделся. Он очутился на какой-то кочке, покрытой мхом, а вокруг была темно бурая вода, с запахом гнили.

Это же болото, ужаснулся Вредилкин. И догадавшись, что это к нему зло вернулось, которое он причинял животным, испуганно закричал: - Простите меня, я больше не буду!

Но никто ему не ответил, только аист взлетел с болота от его истошного крика, и куда-то полетел.

А Спасатели, как всегда, патрулировали территорию, внимательно оглядывая окрестности.

- Смотрите, к нам прилетел аист! – воскликнул Догадайкин. – Наверное, хочет что-то сообщить нам.

Аист опустился на землю, подошел поближе к ребятам, и запрокинув голову на спину, начал громко щелкать клювом.

Здесь надо сказать, что Спасатели понимали, что означают звуки птиц, животных и даже насекомых. И в этом не было ничего удивительного. Ведь каждому, кто по-настоящему любит природу, она открывает свои тайные знаки.

- Аист сообщил важную информацию: на болоте беда, - прослушав щелканье, сказал Догадайкин. – И он готов показать, куда надо идти.

Аист взлетел, и направился в сторону темной лесной чащи. Спасатели побежали вслед за аистом, и вскоре оказались в глубокой низменности, на краю болота.

Здесь они увидели рыдающего от страха Вредилкина.

– Что произошло, почему ты оказался на болоте? – участливо спросила Незабудка.

Глотая слезы, Вредилкин рассказал, какие ужасные проступки он совершал. - Колдун сказал мне, что природа никому не нужна, поэтому с ней можно делать все, что хочешь, - добавил он, опустив от стыда голову.

- Это неправда, - спокойно, но строго сказал Умнейкин. - Природа нужна всем нам. И ты тоже убедишься в этом.

- Я больше не буду плохо вести себя. Вы поможете мне выбраться отсюда? - смиренно попросил Вредилкин.

- Вначале ты должен кое-что сделать, - задумчиво ответил Умнейкин.

- Что я должен сделать? - испугался Вредилкин.

- Чтобы исправить свои ужасные проступки, тебе придется превратиться в тех, кому ты причинил зло. Видишь этот цветок. Это брунфельсия, цветок-хамелеон. У нее пять лепестков, и они каждый день меняют свой цвет. Твои превращения начнутся, когда коснешься лепестка волшебной брунфельсии. В течение пяти дней ты должен поочередно дотронуться до всех лепестков. Если поймешь свои ошибки, сможешь выбраться из болота.

Что оставалось делать Вредилкину. Тяжело вздохнув, он осторожно протянул руку, с опаской коснулся лепестка, и тут же превратился в лягушку.

- Привет, меня зовут Кваквания, - сказала сидящая рядом лягушка. - А ты кто, новенький? Что-то я тебя раньше не видела.

- Д-да, новенький, - неуверенно пробормотал Вредилкин.

- Ну, тогда приятного тебе аппетита, новенький, - произнесла Кваквания и вдруг, молниеносно выбросив длинный язык, поймала жирную муху.

- Ты почему не обедаешь? – спросила она удивленно.

- Об-бедасть м-мухами? Я н-не з-знаю к-как, - от страха стал заикаться Вредилкин.

- Ну, тогда слушай, - начала охотно объяснять Кваквания. - Мы ловим летающих насекомых с помощью языка. Когда мимо пролетает насекомое, надо просто выбросить язык, и насекомое поймано. Язык-то у нас длинный, мягкий и клейкий, поэтому насекомое никак не сможет слететь с него. Вот, смотри. Кваквания вновь молниеносно выбросила язык, поймав на этот раз комара.

- Вот, здорово! – восхитился Вредилкин. – Я даже глазом моргнуть не успел.

- Мы действительно делаем это намного быстрее, чем моргнет глаз. Так что у мух и комаров нет шансов, - засмеялась довольная Кваквания.

- Я понял, лягушки очень-очень полезны! - с восторгом заявил Вредилкин. – Если бы не было лягушек, людей заели бы противные комары и мухи.

- Это так, - согласилась Кваквания. - Но у нас появилась беда, ужасный мальчик с рогаткой. И мы не знаем, как от него избавиться.

- Я знаю, как, - покраснел от стыда Вредилкин. – Обещаю, что рогатки у этого мальчика больше не будет.

Так закончился первый день превращений и наступил второй. Уже немного уверенней дотронулся Вредилкин до следующего лепестка, и тут же превратился в муравья.

- Ты почему бездельничаешь? – сердито крикнул ему муравей-солдат. – А ну, живо, работать!

- А что мне делать? – растерялся Вредилкин.

- Так ты новенький? Ладно, сейчас научим. – согласился муравей-солдат и остановил пробежавшего муравья-рабочего: - Научи новенького.

Но муравей-рабочий запыхавшись ответил, что не будет стоять на месте, время тратить. – Побежали, - предложил он Вредилкину. – На ходу объясню.

Муравей-рабочий бежал быстро и говорил тоже быстро: - Мы ищем семена растений и переносим их в муравьиный дом.

- Какие семена надо собирать? – тоже на бегу быстро спросил Вредилкин.

- Любые, какие сможешь унести. Наша муравьиная королева подсчитала, что муравьи переносят семена более 3 тысяч видов растений.

- Так это же целое царство растений получается, - поразился Вредилкин.

- Конечно, наша муравьиная королева так и сказала: - Муравьи - единственные в мире насекомые, которые распространяют семена в таких огромных количествах. Без нас, муравьев, многих растений на земле попросту не было бы.

- Мне нравится муравьиная работа, - ведь она имеет огромное значение, - восторгался Вредилкин.

- К сожалению, не все это понимают, - грустно заметил муравей. – Недавно здесь появился злой великан, который разрушает наши муравейники.

- Злой великан? Откуда он взялся? – удивился Вредилкин и тут же осекся. Он понял, что это он был для муравьев злым великаном, потому что разрушал их жилища.

- Такого злого великана больше не будет. Обещаю, - твердо отчеканил Вредилкин. На этом второй день тоже завершился.

Уже с нетерпением дотронулся Вредилкин до следующего лепестка, и начался третий день с его превращением в осу.

- Ну, нашел что-нибудь вкусненькое? – зажужжала оса, подлетев к Вредилкину.

- Нет, - растерялся он. – Я забыл, что надо искать.

- Как об этом можно забыть? – разозлилась оса. – А может ты лентяй и тебя проучить надо? - свирепо добавила она, изогнув для атаки брюшко с жалом.

- Нет, нет, пожалуйста, не надо меня жалить, - взмолился Вредилкин. – У меня..., солнечный удар, - наконец нашел он, что ответить.

- День сегодня жаркий, - согласилась оса, успокаиваясь. – Ну, ладно, запомни: надо хватать пауков, гусениц, тараканов, и нести их к нашему гнезду. Это будет отличный корм.

- Пауков, гусениц, тараканов надо есть? – ужаснулся Вредилкин.

- Ну, ты сегодня точно перегрелся, - расхохоталась оса. – Это корм для наших личинок. А взрослые осы питаются соком и мякотью ягод и фруктов.

- Ох, как хорошо, что мне не придется есть тараканов, - облегченно вздохнул Вредилкин. – Итак, теперь я знаю: осы делают полезное дело, уничтожают вредных насекомых, чтобы кормить своих личинок. Небольшая колония ос съедает до трех тысяч мух, комаров, гусениц, тлей каждый день. Также осы опыляют растения и цветы. Поэтому польза от них большая. Конечно, от ос надо держаться подальше, ведь они обладают опасным жалом. Но и специально вредить осам тоже нельзя.

Четвертый день превращений понравился Вредилкину больше предыдущих, - он превратился в стрекозу.

- Сколько сегодня? – спросила стрекоза, покачиваясь на тонкой веточке.

- Сколько чего? – растерялся Вредилкин.

- Мух и комаров, конечно. Сколько словил?

- Мне показалось, что их трудно ловить на лету, этих мух и комаров. Они такие шустрые, – осторожно ответил Вредилкин.

- Шустрые, да не шустрее нас будут. Мы, стрекозы, летаем со скоростью до 60 километров в час, легко зависаем на месте, пикируем вниз, резко взмываем вверх, моментально разворачиваемся в любую сторону. У нас огромные глаза, и мы видим все вокруг, не поворачивая головы. Наконец, наши лапки вооружены острыми коготками. Никакая муха или комар не вырвутся, когда мы схватим их. Мы как самолеты-истребители. За день охоты каждая стрекоза может поймать до 650 мух и комаров.

- Это невероятно! – поразился Вредилкин. – Я понял, стрекозы для людей очень-очень полезные насекомые.

Наконец, наступил последний, пятый день превращений, и он оказался просто фантастическим: Вредилкин стал бабочкой.

- Тебе какой цвет нравится больше? – спросила бабочка, грациозно порхая рядом с Вредилкиным. И не дожидаясь ответа

добавила: - Мне очень нравится желтый, зеленый, синий. А еще мне нравится сладкий аромат нектара. Полетели, я покажу, где растут такие цветы.

Вредилкин последовал за бабочкой и вскоре они оказались на большом лугу, где было много цветов. Бабочка выбрала большой желтый цветок, и опустив хоботок, стала пить его нектар. Затем она перелетела на другой цветок. Но на лапках и брюшке бабочки осталась пыльца от первого цветка, и эта пыльца оказалась теперь на втором цветке.

Вредилкин, внимательно наблюдая за бабочкой, радостно воскликнул: - Теперь я вижу, как происходит опыление цветков: бабочки переносят пыльцу от одних цветков к другим на своих лапках и брюшке. Благодаря этому цветы образуют плоды, а плоды дают семена. Если бы не было бабочек, цветы и плоды просто исчезли бы на нашей планете.

- Ну, вообще-то это командная работа, - скромно ответила бабочка. - Первое место по опылению растений принадлежит пчелам. А мы, бабочки, занимаем почетное второе место после пчел.

- Зато у вас есть то, чего нет ни у пчел, ни у каких-либо других насекомых на нашей планете. Это необыкновенная красота бабочек, которую вы дарите людям, - восторгался Вредилкин. - Вы приносите людям радость, своей потрясающей красотой и удивительными порхающими танцами в воздухе.

Тут волшебное действие брунфельсии закончилось, и Вредилкин вернулся к Спасателям.

- Спасибо, ребята! – воскликнул Вредилкин. – Благодаря вам я теперь знаю, почему надо беречь и защищать природу!

### **Вопрос о прочитанном.**

Расскажи, что тебе больше всего запомнилось в истории про «Вредителя природы».

### **А теперь давайте играть!**

#### **Стрекозы на охоте.**

На площадке располагают домики для стрекоз (или ос) - 3-4 обруча. Стрекозы находятся в домиках и ждут команды. Ведущий находится на расстоянии 2-3 метров от обручей. Ведущий (взрослый или подготовленный ребенок) выдувает мыльные пузыри (для удобства можно использовать пистолет для выдувания мыльных пузырей) и говорит: - Мухи и комары полетели. - И отдает команду одной из стрекоз начать охоту.

Стрекоза выбегает из домика и сбивает руками мыльные пузыри. Для усиления игрового эффекта крупные пузыри можно считать мухами, а мелкие – комарами. После успешной охоты стрекоза возвращается в свой домик.

Для предотвращения столкновений друг с другом, играющие выбегают из домиков по очереди. Чтобы не было длительного ожидания своей очереди количество играющих ограничивается.

В заключение игры дети рассказывают о пользе стрекоз, ос, бабочек, муравьев, и необходимости их защиты.

### **Ветеринарная клиника.**

В этой игре две роли: доктора и пациента-лягушки. При желании можно увеличить количество пациентов-лягушек. Для проведения игры используется детский набор доктора.

В лесную больницу прискакала хромающая лягушка. У нее повреждена лапка. Доктор задает лягушке вопросы, меряет температуру, протирает ваткой или бинтиком место повреждения, накладывает пластырь, делает укол, выписывает лекарства. Диалоги доктора с лягушкой произвольные, по усмотрению самих играющих.

Лягушка принимает лекарства и говорит, что она выздоровела. Благодарит доктора.

В заключение игры дети рассказывают о пользе лягушек и необходимости их защиты.

### **Прочитай или послушай правила защиты природы и перескажи их своими словами.**

- Не топтать и не рвать цветы.
- Не разрушать муравейники.
- Не ловить бабочек, стрекоз, майских жуков, божьих коровок.
- Не бросать камни и палки в лягушек.
- Не давить жуков, улиток на дороге, не уничтожать ос.
- Подкармливать птиц зимой.



## ГЛАВА 4. ТАЙНА ВОЛШЕБНОЙ СИЛЫ.

- Девочки и мальчики, читатели этой сказки, вместе с вами мы преодолели все колдовские ловушки Гнуса Коварного! – радостно провозгласила Незабудка, и обратилась к Умнейкину: - Дети спрашивают, что помогло нам победить колдуна?

- Мы одолели козни коварного колдуна потому, что у нас есть главная волшебная сила, - загадочно ответил Умнейкин.

- А теперь пришла пора раскрыть этот секрет, - также загадочно улыбаясь, выступил Догадайкин. – Ведь детям не терпится узнать тайну главной волшебной силы.

Умнейкин немного помедлил и торжественно объявил: - Главная волшебная сила - это знания! Именно знания помогли нам разгадать козни Гнуса Коварного и победить все его колдовские чары.

- Колдун понимает, какая огромная сила находится в знаниях, - продолжила Незабудка. – Он хотел украсть у детей знания, потому что без знаний дети становятся лентяями, хулиганами, грубиянами и обманщиками.

- Именно так, - подтвердил Умнейкин. - Но это еще не конец истории. Девочки и мальчики! Впереди вас ожидает важнейший этап жизни - школа. Стремитесь к знаниям, любите знания, и тогда знания обязательно станут вашими верными помощниками в течение всей жизни.

- Некоторые дети говорят, что учиться придется долго, а уроки делать трудно, - напомнила Незабудка.

- Да, наверное, детям было бы приятнее приходить в школу только для того, чтобы играть и веселиться. Но тогда они ничему важному и правильному не научатся, и ничего хорошего в жизни не сделают. Поэтому придется много трудиться, ведь учеба и уроки – это большой труд. Но если постоянно проявлять упорство, старание и терпение, то полученные знания непременно дадут замечательные результаты и все мечты сбудутся.

А наш патруль Спасателей снова охраняет и защищает страну хороших детей и всегда готов прийти на помощь!