

## Настільна просвітницько-профілактична гра «Відверта розмова»



### Цільова аудиторія гри:

- діти, підлітки, молоді люди віком від 12 років;
- освітяни (соціальні педагоги, психологи, педагоги-організатори, вчителі та класні керівники);
- батьки або особи, які їх замінюють.

### Мета гри:

- Сформувати в учасників гри систему уявлень та знань щодо феномену насильства, форм та методів його попередження та подолання, а також звернення за допомогою у разі ризику ситуації насильства або безпосереднього випадку;
- Активізувати знання учнів про права людини та дитини;
- Стимулювати творчу й соціальну активність підлітків;
- Формувати навички правомірної поведінки, вчити підлітків діяти у різноманітних життєвих ситуаціях відповідно до норм права і моралі;

- Обговорити важливі питання щодо ризику потрапити в різні конфліктні ситуації, ставши жертвою булінгу або жертвою насильства та особистої відповідальності при вчиненні насильства чи булінгу;
- Підвищити рівень знань, уявлень та розуміння щодо проблем, пов'язаних з торгівлею людьми, та ризикованої стосовно потрапляння до тенет торгівлі людьми поведінки;
- Обговорити важливі та суперечливі питання можливих ризиків потрапляння в ситуації торгівлі людьми, особистої відповідальності, законів України, що стосуються попередження торгівлі людьми та захисту прав потерпілих від торгівлі людьми;
- Зрозуміти власну відповідальність, можливість висловлювати свої думки і переживання;

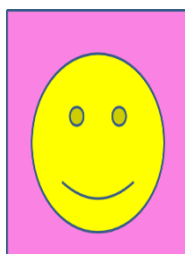
## Інструкція до настільної просвітницько-профілактичної гри «Відверта розмова»

### Інструкція до гри

У грі є такі типи карток: «Картки умови» шанс та пантоміма



-- Картка «шанс» дає можливість отримати бонус який зазначений на ній.

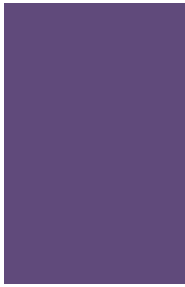


Картка «пантоміма».

Тут вказана ситуація або емоція яку потрібно зобразити за допомогою жестів без слів.

«Картки категорії», вони допомагають перевірити обізнаність учнів щодо відповідної тематики певної категорії( булінг, насильство, торгівля людьми, відповідальність). « Картки ситуації» дають можливість зрозуміти ставлення учнів до певних проблемних ситуацій описаних у картці та алгоритм дій дитини при виникненні подібних ситуацій у їх житті.

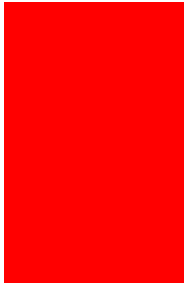
**«Картки категорій»** Кожна категорія має свій колір: булінг - фіолетовий ; насильство-червоний; торгівля людьми - зелений; відповідальність – жовтий;



-- булінг



-- торгівля людьми



-- насильство



-- відповідальність

« Картки ситуацій» - синій колір






-- ситуації










**Гра розрахована** на одного ведучого (педагог) і двох та більше гравців. Гра буде цікавішою якщо діти об'єднуються у команди. В такому варіанті гри є один ведучий і дві і більше команди учасників (залежить від кількості гравців. Напрямок руху гри показують цифри на клітинках поля. ). Кількість клітинок руху одного ходу, визначається киданням кубика. Час вимірюємо пісочним годинником.

**Ігрове поле**



Початок гри розпочинається з клітинки «старт»  і закінчується клітинкою «фініш» 

На полі знаходяться клітинки з категорії «ситуації» їх най більше на ігровому полі.  Коли під час гри ви зупиняєтесь на цій клітинці, то беріть верхню картку із колоди із категорії « ситуації»(синій колір) , і виконуєте завдання вказане на ній. Однієї вірної відповіді на завдання цієї категорії немає. Оскільки основна мета цих завдань і проблемних ситуацій полягає у отриманні інформації для ведучого (педагога) щодо ставлення підлітка до тої чи іншої проблеми вказаної у картці. Крім того це можливість для самого підлітка відкрито висловити свою думку. Бути почутим, і довести власну позицію у цьому питанні. Час на виконання завдання 5 хв. Час засікається перевертанням пісочного годинника. Для виконання завдання даної клітинки використовується тільки одна картка. Використана картка кладеться під низ колоди . Такий принцип зберігається для всіх колод карток. Для завдання беремо зверху, використовуємо і кладемо під низ колоди.

Також на полі знаходяться клітинки категорій: булінг  , насильство  , торгівля людьми  , відповідальність  . Це клітинки перевірки знань і володінням матеріалом по цих темах. В цих розділах є картки запитань і картки відповіді. Щоб виконати завдання цієї клітинки потрібно дати правильну відповідь на 4 картки того ж кольору що і клітинка. Наприклад клітинка категорії «торгівля людьми »  потрібно взяти     картки цього розділу і дати правильну відповідь на них за 5 хв. Час відмірюється перевертанням пісочного годинника.

Якщо умова виконана і учасник дав 4 вірні відповіді за 5 хв, то на наступному ході гравець отримує ще +4 бонусні кроки. Наприклад: при киданні кубика гравцеві випадає цифра 2 що відповідає 2 крокам на полі. Гравець до основних 2 кроків додає ще + 4 бонусні і отримує шість кроків на полі.

Якщо ж, умова виконана частково (дана правильна відповідь від 1 до 3 карт) гравець просто не отримує бонусних кроків. Якщо ж не було дано жодної правильної відповіді, то гравець отримує – 1 штрафний крок його фішка пересувається на 1 клітинку назад.

На полі також є клітинки завдань двох та чотирьох категорій це :



Відповідно для виконання завдання потрібно взяти



Відповідно для виконання завдання потрібно взяти





Відповідно для виконання завдання потрібно взяти





Відповідь на 4 картки потрібно дати за 5 хв. Час відмірюється перевертанням пісочного годинника.

Якщо умова виконана і гравець дав 4 вірні відповіді за 5 хв, то на наступному ході гравець отримує ще +4 бонусні кроки. Тобто при киданні кубика гравцеві випадає цифра 2 що відповідає 2 крокам на полі. Гравець до основних 2 кроків додає ще + 4 бонусні і отримує шість кроків на полі.

Якщо ж умова виконана частково (дана правильна відповідь від 1 до 3 карт) гравець просто не отримує бонусних кроків. Якщо ж не було дано жодної правильної відповіді, то гравець отримує – 1 штрафний крок його фішка пересувається на 1 клітинку назад.

На полі також є клітинки категорії «Умови» це :

Клітинка «Шанс»  тут все просто якщо ви щасливчик і потрапили на цю клітинку, тягніть картку із зірочкою і отримайте свій бонус.

Клітинка «Пантоміма»  Якщо ви зупинились на клітинці «пантоміма», то маєте унікальну можливість показати всім учасникам гри, що для розуміння один одного слова не обов'язкові. Виконайте завдання на карточці зі смайликом за допомогою мови жестів. Вам потрібно буде зобразити і пояснити емоцію або ситуацію за допомогою мови жестів. І не забуваємо про час ! На виконання завдання у вас лише 5 хв ! Кожна правильна відповідь дарує +1 бонусний крок. Тож часу не гайте бонусні кроки заробляйте!!!

До комплекту гри входить : Ігрове поле, інструкція до гри , кубик , ігрові фішки , пісочний годинник, «Картки умови» , «Картки категорії» , «Картки ситуації».

***Бажаємо успіхів у грі!***