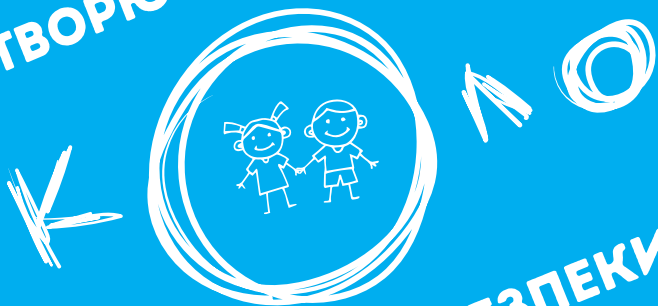


**ІНСТРУКЦІЯ**  
*до карткової ігрової методики*

**СТВОРЮЙ**



**БЕЗПЕКИ**

**ІНФОРМУЙ ПРО  
(НЕ)НАСИЛЬСТВО**

## **АВТОРКИ:**

**Журавель Тетяна,**

канд. пед. наук, виконавча директорка  
ВГЦ «Волонтер».

**Короленко Олена,**

тренерка, комунікаційна менеджерка  
ВГЦ «Волонтер».

**Пуха Катерина,**

канд. пед. наук, тренерка, координаторка проектів  
ВГЦ «Волонтер».

**Янковець Вікторія,**

тренерка, координаторка проектів  
ВГЦ «Волонтер».



Матеріали розроблено в рамках проекту Всеукраїнського громадського центру «Волонтер» за підтримки Представництва Дитячого фонду ООН (ЮНІСЕФ) в Україні.

Думки, висловлені в матеріалах, є позицією авторів і не обов'язково відображають політики та погляди ЮНІСЕФ.

# ІНСТРУКЦІЯ ДО КАРТКОВОЇ ІГРОВОЇ МЕТОДИКИ

## “КОЛО БЕЗПЕКИ”

*«Коло безпеки» – настільна ігрова методика, розроблена з урахуванням багаторічного спільного досвіду ВГЦ «Волонтер» та ЮНІСЕФ щодо розроблення подібних методик для роботи з дітьми, підлітками та молоддю, з урахуванням та на основі досвіду Великобританії (НГО «Tosade») та інших країн, які успішно використовують карткові ігри у проведенні просвітницько-профілактичної роботи.*

### Цільова аудиторія:

- діти, підлітки, молоді люди віком від 12 років (Коло «Д» може використовуватись з дітьми від 10 років);
- освітяни (соціальні педагоги, психологи, вихователі, вчителі та класні керівники / куратори);
- батьки та особи, які їх замінюють.

**Мета:** сформувати в учасників систему уявлень та знань щодо явища насильства, форм та методів його попередження та подолання, а також особливостей звернення по допомогу у разі ризику ситуації насильства або безпосереднього випадку.

*Гра підійде для уроків середньої та старшої школи “Охорони здоров’я”, “Захист Вітчизни”, класних*

*годин та роботи шкільного психолога, позакласних занять, а також просвітницької роботи із дорослими. Методичні поради далі містять рекомендації для застосування гри.*

### **Завдання:**

- підвищити рівень знань щодо проблем, пов'язаних з насильством, розглянути основні форми та особливості насильства та жорстокого поводження з дітьми, а також запобігання йому;
- спростувати міфи та відшукати факти, що стосуються явища насильства;
- обговорити питання щодо сутності та особливостей явища домашнього насильства та жорстокого поводження з дітьми;
- ознайомитись із поняттям булінгу та насильства/цькування у школі, розглянути відповідальність основних учасників цього процесу, визначити шляхи подолання такого явища;
- підвищити обізнаність про небезпеки в Інтернет-мережі, пов'язані з насильством;
- визначити особливості взаємодії з незнайомцями та способи попередження ризикованих ситуацій на вулиці.

## Вміст комплекту

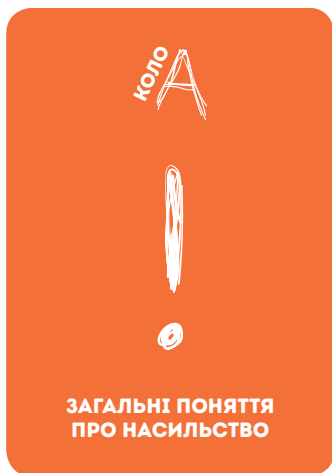
Гра складається зі 120 карток, з них:

- 60 карток-запитань;
- 60 карток-відповідей.

Картки об'єднані у 5 наборів (кіл, які потрібно сформувати), а саме:

1. Коло А «Загальні поняття про насильство»
2. Коло Б «Дитина і булінг»
3. Коло В «Дитина і насильство в Інтернет-мережі»
4. Коло Г «Дитина і домашнє насильство»
5. Коло Д «Дитина і незнайомці»

Кожне коло складається з 12 карток-запитань та 12 карток-відповідей.



## Методичні рекомендації

Дуже важливо, щоб ведучий, який збирається використовувати ігрову методику (далі – гра), попередньо ознайомився з інструкцією до неї, питаннями на картках та відповідями до них. У цьому Вам допоможе Конспект для модератора.

Щоб полегшити перебіг гри, важливо дотримуватися наступних рекомендацій:

- для активного залучення учасників у процесі гри необхідно попередньо надати їм елементарні знання щодо проблеми насильства. Варто зауважити, що гра може проводитись на різних етапах оволодіння інформацією з даної проблематики, а також може допомогти ведучому визначитися з тими аспектами проблеми, які варто детальніше розглянути з групою;
- дуже важливу роль відіграє підготовка ведучого, який проводить гру, адже в процесі гри необхідно влучно ініціювати проведення обговорення, а після гри – важливим буде вміння пояснити різні аспекти проблеми, надати тлумачення незнайомих слів і понять для дітей;
- гру необхідно почати з пояснення її мети та завдань;
- гра потребує встановлення правил для дискусій, які будуть виникати у її процесі, отже, доцільним буде спільне прийняття правил, які дозволять учасникам слухати та чути один одного;

- гра вимагає, щоб гравці спершу швидко проглянули картки, які їм випадають;
- краще безпосередньо показати гравцям, як грати у цю гру, а після того вже прочитати саму інструкцію до гри (інструкція до учасників подана на стор. 12);
- ведучий у процесі гри фіксує моменти, на які варто звернути увагу або пояснити, провівши додаткове заняття з теми. За можливістю, на деякі питання учасників можна відповісти одразу;
- необхідно давати гравцям достатньо часу для того, щоб розглянути кожне питання, адже якнайшвидше прийти до фінішу – не ставиться у грі за мету;
- під час одного заняття бажано розглядати з учасниками одне коло та проводити дискусію наприкінці, але в залежності від рівня підготовки учасників та часових можливостей, за одне заняття можна розглянути і декілька кіл.

*Рекомендуємо докладно ознайомитись з основними поняттями, що містяться у кожному колі, та їх тлумаченнями.*

## Інструкція до гри

1. Оберіть один з 5-ти наборів карток. Краще починати з першого набору “Коло А”.
2. Кількість гравців має бути від 2 до 6 (чим менша кількість гравців, тим більш ефективно проходить гра).
3. У випадку більшої кількості гравців – поділіть їх на групи так, аби було зручно грати. Максимум – 5 груп по 6 осіб у кожній, які грають різні кола гри по черзі.
4. Розділіть набір на картки-запитання та картки-відповіді. Картки-відповіді відкладіть у бік “обличчям” донизу. А картки-запитання роздайте учасникам так, щоб у кожного, по можливості, була однакова їх кількість. Приклад: 2 учасники мають по 6 карток, 3 учасники – по 4 картки, 4 учасники – по 3 картки, 6 учасників – по 2 картки. У групі з 5 учасників: 3 учасники мають по 2 картки, і 2 учасники – по 3.
5. Починати потрібно з гравця, в якого знаходиться картка номер 1. Цю картку необхідно покласти на середину стола та прочитати на всю групу питання, що на ній зафіксовано. Учасник/учасниця має вирішити, який варіант відповіді на це запитання є вірним; варіанти відповідей також можна обговорити зі всією групою. У разі, якщо гравець не знає відповіді на запитання, може допомогти група. Ведучий може направля-



ти групу, але не давати відповідь на запитання. Гравцям необхідно дати можливість відповісти самостійно, навіть, якщо така відповідь буде хибною, адже далі, в процесі гри, це буде відкориговано.

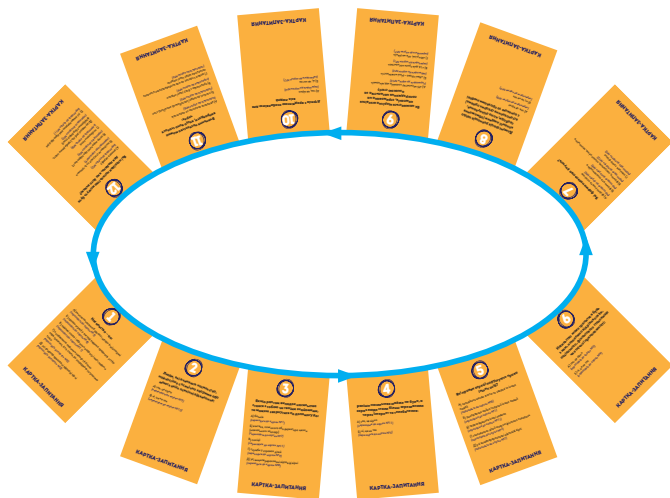
*Ведучий гри ніколи не залишає гравців наодинці! Він стежить за дотриманням її правил, за нагодою стимулюючи дискусію серед гравців та даючи корисну інформацію, що дозволить розширити уявлення про проблеми насильства. У випадку наявності декількох груп, які одночасно грають, ведучий пересувається між ними та стежить за перебігом гри кожної.*

*У випадку, якщо діти не розуміють запитання або відповіді на картках, ведучому варто проводити гру зачитуючи картки самостійно, та пояснюючи запитання простими доступними словами.*

6. Кожен варіант відповіді на запитання має позначку, яка вказує, до якої картки необхідно переходити далі ("переходьте до картки №..."), отже наступним зачитує запитання гравець, у якого знаходиться картка з номером, на який вкаже позначка попередньої обраної відповіді. Це може бути той самий гравець, якщо в нього потрібна картка. Він кладе свою картку-запитання на стіл по колу з правого боку біля картки, що вже є на столі (див. малюнок 1), читає запитання, обирає відповідь на нього та обговорює з групою (так само, як пункт 4).

7. Гра продовжується, доки всі 12 карток не будуть викладені в коло (у вигляді сонечка) за годинниковою стрілкою.

Малюнок 1



### Набір карток розкладений правильно, коли...

Послідовність вірна, якщо всі 12 карток розкладені на столі, і позначка вірної відповіді дванадцятої картки вказує на картку під номером 1 ("переходьте до картки №1"). Тобто коло замикається: 12 карток об'єднані разом.

У випадку, якщо картки розкладені у правильній послідовності, група викладає кожну з карток-відповідей біля відповідної картки-запитання і зачитує їх.

### **Набір карток розкладений неправильно, коли...**

Картки *не об'єднані у коло з 12 штук*; або ж обра-на відповідь картки вказує на номер картки, яка вже лежить у колі; або ж коло замкнулось, а картки ще залишились. Це значить, що у ході гри було допущено помилку.

В останньому випадку всі гравці переглядають свої відповіді і, якщо було допущено помилку, разом шукають правильну відповідь. Ці групові дискусії є надзвичайно важливою частиною гри. Картки-відповіді повинні бути використані для розв'язання суперечок.

Після розгляду кожного набору карток можна обговорити з групою певні дискусійні питання, що виникли у ході проведення гри.

*Іноді учасники бажають якнайшвидше давати відповіді і переходити до наступного запитання. Тоді Ведучий має ініціювати дискусію у групі. Для цього можна: встановити певний обов'язковий час для дискусії; використати деякі дискусійні питання перед початком роботи, а також постійно задавати заздалегідь визначені дискусійні питання протягом усієї гри.*

## Інструкція від ведучого учасникам гри

Перед вами гра, що має назву “Коло безпеки” і стосується широкого кола питань попередження та подолання явищ насильства щодо дітей.

Крок за кроком, знаходячи правильні відповіді на запитання, поставлені на картках, ми будемо розширювати свої знання та уявлення про дану проблему. Лише правильно склавши картки всіх п’яти кілець, кожен з нас може відчути себе переможцем – людиною, озброєною відповідними знаннями.

*Ведучому варто озвучити мету та завдання гри, він також може навести певну статистику щодо проблеми насильства щодо дітей в Україні або у конкретному регіоні, а також іншу доцільну, на його думку, інформацію щодо проблеми, якщо ця тема розглядається учасниками вперше. Після короткого вступного слова ведучий оголошує тематику обраного кола (А, Б, В, Г чи Д) та роздає картки учасникам.*

Отже, зараз кожен з вас отримає певну кількість карток. Прошу вас взяти свої картки та уважно розглянути їх. Прочитайте ті запитання, які на них зафіксовані. Прошу вас також утриматись поки що від будь-яких коментарів і виконувати завдання у тиші.

Починати ми будемо з гравця, у якого знаходиться картка номер 1. Цю картку необхідно покласти на середину стола та прочитати на всю групу питання, що на ній зафіксовано, а також всі варіанти відповіді на нього. Гравець має вирішити, який варіант відповіді на це запитання є вірним; варіанти відповідей також можна обговорити зі всією групою. Чи всі погоджуються з тим варіантом відповіді, який обрав гравець? У разі, якщо гравець не знає відповіді на запитання, йому допомагає група.

**Подальшу інструкцію ведучий готує самостійно на основі вищенаведеної інструкції для ведучого, враховуючи можливості групи.**

### **Варіанти гри залежно від кількості гравців**

Хід гри також залежить від розміру групи та її якісних характеристик, віку учасників, їхніх можливостей, тих знань, які вони вже мають з даної тематики, навичок читання учасників, формулювання власної думки, участі у дискусії та роботи у групі.

### **Пасьянс для одного гравця**

У цю гру можна грати і одному гравцю, тримаючи в себе у руках всі 12 карток.

### **Дві або більше груп одночасно**

Спочатку учасники спільно програють гру, використовуючи “Коло А”, а потім ведучий об’єднує їх у групи і кожній роздає по одному з 4-х наборів (Б, В, Г, Д).

1. Кожній групі роздають по одному набору карток.
2. Використовують попередню інструкцію для гри у кожній групі.
3. Групи обмінюються наборами карток доти, доки кожна група не програє всі набори.

Гравці можуть виступати як партнери у колі, а не як конкуренти, тому що дуже часто гравці у групі можуть мати різні можливості.

Пропонуйте свою підтримку групі, у той час коли вони грають. Занотуйте питання, теми та суперечливі висловлювання, що виникають під час гри, щоб потім проаналізувати та зробити відповідні висновки щодо прогалин у знаннях учасників та у розділах профілактичної програми.

*Кожного разу, збираючись грати у цю гру, ведучий повинен підготувати групу перед тим, як безпосередньо переходити до карток. Він має презентувати гру, пояснити її цілі та розповісти, як грати.*

Також ведучий може запропонувати групі дискусійні питання, заготовлені ним заздалегідь. У будь-якому випадку, після розгляду кожного кола ведучим має бути підбито підсумки і проведено невелику дискусію, а за необхідністю, у разі, якщо виявлено значні прогалини у знаннях, окреме заняття.

*Ефективно, коли ця гра використовується в рамках просвітницько-профілактичної програми щодо попередження різних видів насильства щодо дітей, вивчення спеціальної навчальної дисципліни, присвяченої питанням попередження насильства в сім'ї та жорстокого поводження з дітьми, та доповнює її певні модулі або окремі теми.*



