



Прийняття
рішень



Самооцінка /
Впевненість у собі



Управління
емоціями / Емпатія

Назва гри

Маріонетка

Зрозумійте, чи прагнуть учні вести за собою інших, чи, щоб їх вели. Дайте можливість більш пасивним учням випробувати роль лідера

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

20+ хв



Кількість студентів:

4+

Використання гри:



У класі



Інструкції:

1. Розділіть клас на пари, рахуючи чи іншим способом.
2. Організуйте простір так, щоб кожній парі було достатньо місця, а учні не заважали один одному.
3. Дайте інструкцію класу та скажіть правила гри:
 - Один з вас тепер буде ляльководом, інший буде представляти маріонетку. Завдання ляльководу полягатиме в тому, щоб водити уявними нитками та рухати ляльку. Уявні нитки можна розмістити в будь-якій частині тіла ляльки. Завдання ляльки полягає в тому, щоб ляльковод керував нею протягом певного часу.
 - Ляльковод шанобливо ставиться до ляльки.
 - Маріонетка не може рухатися самостійно.
 - Під час гри ніхто не розмовляє.

Дайте на гру близько п'яти хвилин, а потім поміняйте ролі.
Наприкінці учні сідають у коло, щоб усі добре бачили один одного.
Учитель сприятиме роздумам, ставлячи запитання.



Матеріали:

Можуть бути корисними мотузки/нитки для кожної пари та стільці.



Поради до гри:

- Під час гри учні мають можливість спробувати себе в обох ролях: бути лідером або бути керованим.
- Ви можете обговорити, що означає лідерська позиція (лідерські здібності), як вона може проявлятися, чи несе вона якісь зобов'язання (відповідальність перед керованим, повага, уважність тощо).
- Так само зосередьтеся на перевагах і обов'язках керованої позиції. Підтримуйте той факт, що обидві ролі рівні.
- Техніка дозволяє спробувати себе в головній ролі навіть більш пасивним дітям.



Рефлексивні питання для учнів:

- Що ви відчували, будучи маріонеткою?
- Чи подобалося Вам бути ляльководом?
- Хто комфортніше почувався в ролі того, хто веде?
- А хто в ролі того, кого ведуть?
- Чи відчуваєте ви те саме в інших ситуаціях?
- Що ще ви помітили про себе?