



Прийняття  
рішень



Командна  
робота



Самооцінка /  
Впевненість у собі

## Назва гри

### Зірка емпатії

Розвивати в учнів емпатію. Сприяти  
взаємопізнанню учнів

Рекомендований вік для цієї гри:

11+

Тривалість:

10 + хв



Кількість студентів:

3+

Використання гри:

✓ У класі



## Інструкції:

1. Клас сідає в коло, кожен студент бере папір і олівець. Доручить студентам вгадати найбільш імовірні відповіді, які могли б знайти більшість у класі в наступних темах.
2. Мета кожного студента – вгадати, яку відповідь дадуть інші!
3. Свої відповіді учні записують на папері. Теми можуть включати:

- кольори
- тварина
- дерево
- музичний інструмент
- місяці у році
- числа
- день тижня
- конкретні пісні
- вибір діви чи орла
- предмет у школі тощо...

### Очки, оцінка:

1. Записавши всі відповіді, оцініть кожен окремо.
2. Бали нараховуються студентам, які згодні з вибором, тобто дають однакову відповідь. Чим більше студентів погодиться, тим більше балів вони отримають. Кожен з них отримує стільки балів, скільки учнів зробили однаковий вибір. Наприклад, у категорії кольорів ви побачите, що у відповідях з'явилися такі кольори: 6х синій, 12х чорний, 10х червоний, 2х рожевий, інші лише по одному. Студенти, які написали синій, отримують 6 балів, учні з чорним 12 балів і т.д.
3. Якщо відповідь відрізняється від усіх інших, учень не отримує балів.
4. Наприкінці гри учні підсумовують бали.



### Матеріали:

Папір, ручка та  
дошка



### Поради до гри:

- Гра орієнтована на знання учнем системи цінностей усього класу та пристосування до неї.
- Ви можете провести дискусію з учнями щодо обраних цінностей, наприклад, чому більшість обрала п'ятницю днем тижня?
- Ви можете використовувати результати техніки для обговорення теми емпатії та стосунків у класі.



### Рефлексивні питання для учнів:

- Хто отримав найбільше балів?
- З яких питань ви найбільше погодилися і чому?
- На яке питання ви не знали, яку відповідь обрати?
- Що означає емпатія і як вона впливає на стосунки між людьми?