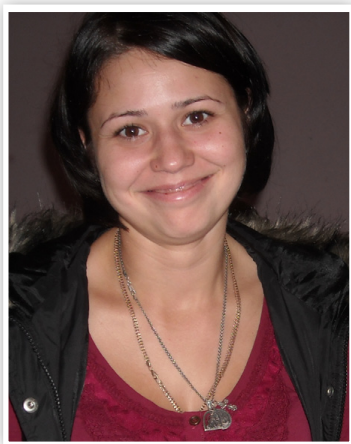


## 4. МАЙСТЕР-КЛАС



### Катерина Сергіївна Устименко,

науковий співробітник  
відділу діагностики обдарованості  
Інституту обдарованої дитини  
НАПН України,  
м. Київ, Україна

## ЦИКЛ РОЗВИВАЛЬНИХ ЗАНЯТЬ «ДАВАЙ ПОЗНАЙОМИМОСЯ!»

**Мета:** покращення взаємодії у колективі, зниження рівня тривожності та замкненості, формування комунікативної компетенції.

**Задачі:**

- встановлення безпечного контакту;
- досвід побудови комунікації з новими людьми;
- самопрезентація.

**Кількість учасників:** 10.

**Тривалість заняття:** залежно від віку учасників (60–90 хв).

**Вікова категорія:** молодший шкільний вік.

### ЗАНЯТТЯ 1

#### 1. Знайомство

Учасникам групи потрібно розповісти про жести привітання, прийняті у різних народів. Учасників потрібно заздалегідь попередити про те, що вони повинні будуть використовувати ці ритуали під час знайомства один з одним.

Ось декілька варіантів привітання:

- обійми і триразовий поцілунок по черзі в обидві щоки (Росія);
- легкий уклін зі схрещеними на грудях руками (Китай);
- рукоштовання та поцілунок в обидві щоки (Франція);
- легкий уклін, долоні складені перед чолом (Індія);
- легкий уклін, руки і долоні витягнуті з боків (Японія);
- поцілунок у кожному щоку, долоні лежать на передпліччі партнера (Іспанія);
- просте рукоштовання і погляд в очі (Німеччина);

– м'яке рукоштовання обома руками, лише дотик кінчиками пальців (Малайзія);

– потирання носами один об одного (ескімоська традиція).

Запропонуйте групі утворити коло.

Один з учасників починає «коло знайомств»: виходить в середину і вітає партнера, що стоїть праворуч. Потім йде за годинниковою стрілкою і по черзі вітає всіх членів групи.

Кожен раз учасник повинен вітати свого візаві новим жестом. При цьому він представляється, називаючи своє ім'я.

У другому раунді в коло вступає інший учасник, що стоїть праворуч від першого, і так далі.

У ході гри підтримується атмосфера толерантності, шанобливе ставлення один до одного. Окрім того, учасникам буде цікаво по-різному знайомитися з людьми.

*Обговорення.* Як ви думаєте, яку інформацію ми дізнаємося завдяки привітанням? Чи важко було вітатися по новому, якщо так, то опишіть в чому полягала складність? Давайте перерахуємо труднощі, запишемо їх і будемо спостерігати, як вони змінюються.

#### 2. Створення правил

– Для того, щоб грати, нам потрібні правила, які є в будь-якій грі. Давайте спробуємо їх скласти. Я запропоную перше правило.

**СЕКРЕТ** – те, про що ми з вами будемо говорити важливо для всіх нас. І я вас попрошу: якщо ви забажаєте комусь розповісти, що ми робили, то можете розповісти, що ми говоримо про емоції та про те, що з вами відбувалося, але не розповідайте про те, що відбувалося з хлопцями з нашої групи.



**РОЗПОВІДАТИ ПРО СЕБЕ** – ми не обговорюємо один одного і не говоримо, правильно хтось сказав чи ні, не говоримо образливі слова один про одного.

**СТОП** – якщо ви відчуєте, що вам щось не сподобалося, ви можете сказати: «Стоп», і не брати далі участь у вправі або не розповідати в колі нічого, якщо не хочете.

Визначивши правила, ми маємо записати їх на ватмані та розташувати в полі зору учасників групи.

### 3. Казка «Випадок у лісі»

Спрямованість. Невпевненість у собі. Тривожність. Страх самостійних дій.

Ключова фраза: «У мене не вийде!»

В одному лісі жив маленький Зайчик. Більше всього на світі йому хотілося бути сильним, сміливим і зробити щось добре, корисне для оточуючих. Але у нього ніколи нічого не виходило, тому що він усього боявся і не вірив у себе. Через це всі в лісі називали його «Зайчик-боягуз». Від цього Зайчику ставало сумно, прикро, і він часто плакав, коли залишався один. Був у нього один-єдиний друг – Борсучок.

І ось, одного разу вони вдвох вирушили грати до річки. Найбільше їм сподобалося наздоганяти один одного, бігаючи через невеликий дерев'яний місток. Першим наздоганяв Зайчик. Але коли Борсучок пробігав по містку, одна дошка раптом зламалася і він упав у річку. Борсучок не вмів плавати і став борсатися у воді, гукаючи на допомогу. А Зайчик, хоча і вмів трохи плавати, але сильно злякався. Він бігав берегом й кликав на допомогу, сподіваючись, що хто-небудь почує і врятує Борсучка. Але поблизу нікого не було. Тоді Зайчик зрозумів, що лише він може врятувати свого друга. Він сказав собі: «Я нічого не боюся, я вмію плавати і врятую Борсучка!» Не думаючи про небезпеку, він кинувся у воду і поплив, а потім витягнув свого друга на берег. Борсучок був врятований!

Коли вони повернулися додому і розповіли про випадок на річці, ніхто спочатку не міг повірити, що Зайчик врятував свого друга. Коли ж звірі переконалися у цьому, то почали хвалити Зайчика, говорити, який він сміливий і добрий, а потім влаштували велике свято на його честь. Цей день для Зайчика став одним із найщасливіших. Усі пишалися ним і він пишався собою, тому що повірив у власні сили і у те, що здатен робити добро і приносити користь. Він на все життя запам'ятав одне важливе і корисне правило: «Вір у себе і завжди у всьому покладайся лише на свої сили!». З того часу ніхто і ніколи не дражнив його боягузом!

*Питання для обговорення.* Чому Зайчику було погано і сумно? Яке правило запам'ятав Зайчик? Чи згодні ви з ним?

### 4. Вправа «Долоні»

**Завдання:**

- встановлення фізичного та емоційного контакту;
- розігрів учасників;
- надання їм можливості проявитися, обрати партнера, отримати підтримку, набутти тілесний досвід контакту.

### *Інструкція*

Діти! Вам потрібно буде обрати собі пару. Спробуйте відчути, з ким вам буде комфортніше. Пройдіться по аудиторії, подивіться один на одного.

Встаньте один навпроти одного, підніміть руки на рівні грудей і покажіть один одному долоні. Через долоні ви сьогодні спробуєте познайомитися, можливо, це буде для вас по-новому.

Зараз ви закриєте очі і будете слухати історію. Ви можете спілкуватися використовуючи лише долоні, нічого не говорячи. Спробуйте помітити, які емоції ви переживаєте.

Отже, зустрілися долоні та привіталися. Спробували подружитися. Дружили і раптом посварилися. Посварилися і почали миритися. Помирилися і продовжили дружити. Настав час прощатися і вони попрощалися.

*Обговорення.* Давайте поділимося досвідом та емоціями.

1. Хто перший у парі почав знайомитися?
2. Як ти себе відчував(-ла) під час знайомства?
3. Сподобалося тобі дружити?
4. Як ти себе відчував(-ла), коли ви сварилися?
5. Яке відчуття було, коли помирилися?
6. Які відчуття виникли, коли прийшов час прощатися?

### 5. Вправа «Паровоз»

**Завдання:**

- презентація себе;
- здатність відкриватися та можливість отримати позитивний досвід прийняття в групі.

Ви знаєте, що потяг складається з декількох частин. Давайте їх, назовемо: локомотив, вагон і ще один вагон.

Тому, зараз вам потрібно розбитися трійками. Домовтеся, хто буде під першим, другим та третім номером.

Отже, учасники № 1 – це локомотиви, вони керують своїми паровозами.

Учасники № 2 – стають за учасником № 1 і закривають очі.

Учасники № 3 – стають за учасниками № 1 і 2, допомагаючи машиністові скеровувати потягом.

Потім ви помінялися ролями.

*Обговорення.* Давайте сядемо в коло і поділимося враженнями, кому яка роль сподобалася, які відчуття викликала.

На завершення нашого заняття, пропоную виконати наступну вправу.

### 6. Вправа «Так» (асиміляція)

Ця вправа є сигналом завершення заняття і допомагає учасникам з'єднати отримані на занятті нові знання зі старими, вже наявними.

Діти! Стаємо по двоє один навпроти одного. Ви тримаєте перед собою руки долонями вгору. Візьміть свою ліву руку і подумки покладіть на неї власний внесок у нашу сьогоднішню роботу. Потім візьміть свою праву руку покладіть на неї те, що ви сьогодні отримали від нашого заняття. І коли я скажу: «Готово,



давай!», ви з'єднаєте руки одним гучним плесканням, сказавши при цьому: «Спасибі!».

## ЗАНЯТТЯ 2

### 1. Привітання

#### Завдання:

- встановлення контакту з усіма учасниками групи;
- сприяння виникненню близькості та позитивної внутрішньої установки.

Почніть, будь ласка, мовчки ходити по кімнаті. Ви повинні будете вітатися один з одним за руку, але не просто так, а фантазуючи при цьому. Для початку уявіть, що ви зустрічаєте близького друга або подругу, яких ви давно не бачили. Як ви подасте йому (їй) руку? Як близько підійдете до неї (нього)? Який у вас при цьому буде вираз обличчя? Привітайте так кого-небудь і йдіть далі, вітаючись з іншими членами групи, ніби вони гарні ваші друзі (30 сек).

Уявіть, що ви запрошені на день народження. Вітаєтеся з усіма, кого знаєте. Як у цій ситуації ви будете себе поводити? Який у вас при цьому буде вираз обличчя? Як близько ви підійдете до партнера (30 сек)?

Уявіть, що ви знаходитесь у чужій країні (можливо в Індії чи Японії). Ви знайомитеся з господарями, які вас запросили. Як ви подасте їм руку (30 сек)?

Уявіть, що ви зустріли свого друга чи подругу, які щойно успішно здали важливий іспит (дізналися про гарну оцінку з контрольної роботи). Ви вітаєте їх з такою радісною подією. Як ви можете без слів висловити свою радість та схвалення (30 сек)?

Зробіть останнє коло по кімнаті та привітайте тих учасників нашої групи, з ким ви ще не привіталися. Висловіть рукостисканням радість зустрічі з ними (30 сек).

*Обговорення.* У чому полягала складність у спілкуванні?

### 2. Повторення правил

### 3. Вправа «Розбіжності»

#### Завдання:

- пред'явлення себе і наполягання на своєму;
- розвиток вміння конфронтувати та бути наполегливими.

Станьте парами та розіграйте невеликий діалог.

А: «Мої справи йдуть чудово!»

Б: «Але ти зовсім не виглядаєш щасливим».

Встаньте один перед одним та визначте, хто говорить першу частину діалогу (А), а хто – другу (Б). Ви не повинні нічого говорити крім цих двох фраз, але матимете змогу кожен раз міняти манеру вимови. Ви можете говорити голосно або тихо, можете змінювати емоційний тон, підкріплювати свої слова різними жестами. Ваше завдання: весь час намагатися переконати іншого. Спробуйте різними способами змусити іншого «відступитися» і змінити власну точку зору. Коли хто-небудь з партнерів здасться, інший повинен випустити «бойовий клич індійців» (2 сек). Коли я скажу: «Стоп!», ви повинні будете припинити суперечку, подати один одному руки і сказати: «Спасибі за гру» (2 хв).

А: «Моя відповідь однозначна: “Ні”».

Б: «Це не чесно!»

*Обговорення.*

### 4. Вправа «Намалюй себе»

#### Завдання:

- пред'явлення себе, почуттів і переживань «тут і зараз» (за малюнком можливою є діагностика емоційного стану та особистісних характеристик).

Пропоную намалювати себе такими, як ви себе бачите і відчуваєте. Використовуйте в малюнку міміку, жести і емоції. Це може бути будь-яка тварина, рослина, казковий герой або просто якийсь колір. Після виконання кожен покаже нам свій малюнок і розповість про себе, а ми поділимося враженнями.

*Обговорення.*

### 5. Вправа «Ноїв ковчег»

#### Завдання:

- підтримка, єднання з учасниками групи.

Кожен учасник отримує картки, на яких написано назви тварин (має бути по 2 картки з однаковою назвою тварин).

Ведучий починає гру: «У часи світового потоку, коли біблійний праведник Ной зібрав у свій ковчег кожної тварі по парі, вивіз їх на сушу, була темна-темна ніч. Тварини, щоб знайти свою пару, змушені були орієнтуватися лише на слух. Усі вони стали голосно кричати на своїй мові. Подивіться, назву якої тварини написано на вашій картці (нікому не показуйте). Пам'ятайте, що в цій кімнаті знаходиться ваша пара. Тепер закрийте очі і за моєю командою починайте видавати звуки, що відповідають вашій тварині. Ваше завдання – знайти свою пару за звуками. Відкрити очі можна буде лише за моєю командою.

*Обговорення.*

### 6. Завершення

Наше заняття завершується. Пропоную поділитися враженнями, що вам найбільше сподобалося, що було неприємно і який момент не викликав жодних емоцій.

## ЗАНЯТТЯ 3

### 1. Вправа «Настрій»

#### Мета:

- впізнання себе та диференціація власних емоцій.

Почніть ходити по кімнаті, відчуєте все своє тіло, ноги і стопи, руки і кисті, хребет і голову...

Зауважте, які частини тіла ви відчуваєте як наяву, а які – «як сонні». Подумайте про настрій, з яким ви почали вправу, і висловіть цей настрій ходою. При цьому не розмовляйте і не звертайте увагу на інших членів групи (15 сек).

Ви повинні ходою висловити інший настрій. Уявіть собі, що у вас зовсім немає сил. Ходіть, деякий час як людина, яка дуже втомилася (15 сек).

А зараз ідіть як абсолютно щаслива людина, яка отримала чудову звістку (15 сек).

Поводьтесь як дуже полохлива людина (15 сек).

Зобразіть, як сновиди бредє ві сні з відкритими очима (15 сек).



Поводьтесь як людина, в якій нечиста совість (15 сек).

Поводьтесь як геній – ви щойно отримали Нобелівську премію (15 сек).

Ідіть як зібрана людина, станьте канатохідцем, який іде по дроту (15 сек).

Зупиніться на хвилину і спробуйте зрозуміти, як себе почуваєте в цей момент. Повертаючись на своє місце намагайтеся всім тілом висловити цей настрій.

*Обговорення.* Як себе почували під час вправи. Чи вдалося відчутти тілом настроїв, і були труднощі з ролями?

## 2. Вправа «Давати і отримувати»

### Мета:

– за допомогою цієї гри ми підтверджуємо один психологічний закон: «те, що ми світу дали, він повертає нам назад».

Для дітей важливо висловлювати співчуття не просто залежно від настрою, а з розумінням: якщо я щось даю, то я і щось отримую у відповідь.

### Інструкція

Ми багато говорили про почуття. Ви можете назвати два важливих почуття? А більше? Зараз я хочу запропонувати вам гру, в якій ви зможете один одному дарувати гарні почуття. Коли ми даруємо іншим щось хороше, то самі отримуємо щось. Назвіть декілька добрих почуттів. Так, щастя, задоволення, любов, радість, дбайливість – усе це добрі почуття. Радіти чому-то, бачити щось прекрасне – це також дуже хороші почуття... Згадайте ще які-небудь?

Розділіться по двос, встаньте один навпроти одного і слухайте мене уважно. Зараз ми налаштуємося на добре почуття, що називається прихильністю. Отже, сядьте на підлогу і подивіться один на одного. Сядьте так, щоб торкатися один одного колінами... Закрийте очі і три рази глибоко вдихніть...

Подумайте про почуття, яке ми називаємо прихильністю. Де відчуваєте ви у вашому тілі, що хтось вас любить? Це десь у животі... грудях... голові... руках? Уявіть, де у вашому тілі «живе» прихильність? Як вона виглядає? Якого кольору? А тепер уявіть, що з того місця, де ви її знайшли, ви її берете в руки і даєте вашому товаришеві. Подумайте про те, що від свого партнера також отримали прихильність. Вам це подобається? Партнер дає ще більше прихильності і отримує ще більше назад. Відчуйте, яка вона? Це гарна думка: прихильність від-дається і прихильність повертається...

Глибоко вдихніть і злегка поворухіть руками і ногами. Відкрийте очі та погляньте один на одного. Якщо хочете, можете сказати своєму партнерові: «Дякую». Повертайтеся на свої місця. Давайте обговоримо, що ви відчували, даючи і отримуючи прихильність.

### Обговорення

Як ви почувалися в цій грі? Чи відчували ви, що віддаєте прихильність? Чи відчували ви, що отримуєте прихильність? Як пройшла ця гра у дітей, які не були хорошими друзями? Які можливості показати

людині свою прихильність ви знаєте? Як ви покажете прихильність тварині... сонцю... мамі... дню... другові? Як ви помічаєте прихильність? Чи відчували ви коли-небудь, що дощ вас любить... що ваші черевки вас люблять... що світ вас любить... що дорослий вас любить? Чому прихильність повертається, коли ми її даруємо? Чому іноді доводиться чекати, поки прихильність не повернеться? Чому іноді прихильність приходить назад звідти, звідки ми її не чекаємо?

## 3. Вправа «Скульптура»

### Мета:

– єднання, спільність, прийняття іншого, досвід тілесного контакту.

Сьогодні я пропоную підвести підсумки, щоб кожен міг висловити особливим чином власні почуття з приводу того, чого кожен досяг під час нашої спільної роботи, що зрозумів і що може з цим робити. Зараз хто-небудь має вийти вперед і зобразити живу скульптуру, що уособлює ці почуття. Встаньте так, щоб ви могли досить довго утримувати прийняте вами положення. Коли перший учасник зробить це, його сусід також виходить вперед і своєю позою виражає те, чого він досяг, і що з цього приводу думає. Якщо хочете, можете при цьому сказати що-небудь, але коротко. Я сподіваюся, що наприкінці гри ми створимо одну колосальну скульптуру, яка виражає все, чого ми досягли, що здобули та напрацювали.

## ЗАНЯТТЯ 4

### 1. Розминка «Ранковий ритуал»

#### Мета:

– можливість проявиться в безпечному середовищі;  
– розвиток спонтанності, відзеркалювання себе в інших.

Давайте встанемо і утворимо коло. Усі члени групи по черзі виконують роль ведучого. Його рухи стають зразком для інших учасників – всі повинні їх повторювати. Репертуар ваших рухів може бути досить широкий – від простих фізичних рухів (можна тупотіти ногами, плескати в долоні, кивати головою тощо) до пантоміми (можна зривати яблука, відкривати душу, посилати привітання чи повітряні поцілунки тощо). Зміна головного гравця має відбуватись кожні 30 сек.

*Обговорення.* Як ви почувалися, коли переювали в ролі ведучого? Як вам було в ролі ведучого? Як вам було, після того як ви були ведучим?

### 2. Вправа «Привітайся ліктями»

#### Завдання:

– злам звичних стереотипів привітання;  
– сприяння встановленню контакту між учасниками.

Учасники вітаються, стикнувшись ліктями.

1. Попросіть учасників стати в коло.  
2. Запропонуйте всім розрахуватися на № 1–4 і зробити наступне:

- кожен учасник під № 1 складає руки за головою, таким чином, щоб лікті були спрямовані в різні боки;





- кожен учасник під № 2 впирається руками в стегна так, щоб лікті були спрямовані вправо і вліво;
- кожен учасник під № 3 кладе ліву руку на ліве стегно, праву руку на праве коліно, при цьому руки зігнуті, лікті відведені в сторони;
- кожен учасник під № 4 тримає складені хрест-навхрест руки на грудях (лікті дивляться в боки).

3. Скажіть учасникам, що на виконання завдань їм дається лише 5 хв. За цей час вони повинні познайомитися з якомога більшою кількістю членів групи, просто назвавши своє ім'я та торкнувшись один одного ліктями.

4. Через п'ять хвилин зберіть учасників у чотири підгрупи так, щоб разом опинилися відповідно всі перші, другі, треті та четверті номери. Нехай учасники привітають один одного в межах своєї підгрупи.

### 3. Вправа «Обмін місцями»

#### Завдання:

- можливість побути в центрі уваги, пережити відчуття успіху;
- контакт з учасниками групи.

Два учасники міняються місцями, під час цього вони представляються і говорять один одному щонебудь приємне.

1. Група сідає в коло, ведучий у центрі.
2. Ведучий запитує у будь-якого учасника, глянувши йому в очі: «Чи можеш ти помінятися зі мною місцями?». Ця пропозиція обов'язково приймається.
3. Учасник піднімається зі свого місця та йде назустріч ведучому. Вітальне рукостискання, представлення та короткий позитивний коментар. Наприклад: «Мене звуть Іван Наймер, мені подобається твоя усмішка».
4. Ведучий займає вільний стілець учасника, а той пропонує іншому члену групи помінятися з ним місцями. Гра продовжується доти, поки кожен учасник хоч один раз не побуває ведучим.

*Обговорення.* Які емоції та відчуття виникли у вас після вправи?

### 4. Загальний малюнок

#### Завдання:

- асиміляція, діагностика згуртованості групи, співтворчість.

Діти! На завершення нашого сьогоднішнього заняття, я пропоную вам намалювати спільний малюнок на ватмані. Спробуйте відчути, які емоції вас переповнюють, намалюйте їх. Ватман великий і всім вистачить місця. Це буде ваша перша спільна картина.

*Обговорення.* Розповісти, що хотіли передати у своєму малюнку. Спробуйте сказати це декількома словами.

### 5. Завершення

Розповісти з яким відчуттям йдете та момент, що найбільше запам'ятався.

## ЗАНЯТТЯ 5

### 1. Привітання. Вправа «Пір'інка»

#### Мета:

- зняття напруги.

Почніть ходити по кімнаті. Відчуйте свої стопи, пальці, відчуйте свої руки, кисті, кінчики пальців, голіву, підборіддя, повки... Тепер уявіть, що ви перетворилися на щось дуже-дуже легке, а саме: маленьку пір'інку, чи навіть на ніжну пушинку.

Почніть рухатися по кімнаті так, щоб ваше тіло висловлювало цю легкість, зобразіть паріння і танець пір'інки, яку вітер несе по кімнаті. Іноді вона кружляє, а іноді літає низько над підлогою, іноді зависає високо – це легко, з несподіваними, прекрасними, гармонійними рухами. Подумайте, як ви можете задіяти власні руки і кисті, щоб передати легкість цієї пір'інки.

У той час, як ви літаєте по кімнаті, можете говорити про себе: «Я легкий(-ка), як пух, я можу рухатися дуже легко. Я легко можу винаходити нові рухи, я можу стати зовсім легким(-ою) і насолоджуватися танцем» (1–2 хв).

Потім «пір'ячко» повинно поступово заспокоїтися та завмерти – учасник має потихеньку летіти назад на своє місце.

*Обговорення.* Чи вдалося вам вжитися в роль «пір'інки»? Як ви себе почували? Який у вас настрій? Які очікування від нашої зустрічі?

### 2. Вправа «Вигадані історії»

#### Мета:

- можливість знизити тривожність та збільшити впевненості за рахунок вигаданого героя;
- розвиток уважності та вміння слухати.

Ця гра – запрошення пофантазувати. Кожен член групи вигадує героя, який носитиме його ім'я і розповість його історію.

1. Запропонуйте членам групи розділитися на пари.
2. Дайте парам 5 хв для попереднього знайомства. Партнери представляються і обговорюють наступні питання:

- Від кого я отримав своє ім'я?
- Хто з моїх знайомих (рідних) носить таке ж ім'я?
- Чи є мої тезки серед відомих людей?
- Чи знаю я літературних або кіногероїв, які носять таке ж ім'я?
- Як ім'я впливає на мою поведінку в житті?

3. Кожен повинен вигадати історію та розповісти її своєму партнеру. Герой історії носить ім'я оповідача.

4. Партнер повинен мовчки зацікавлено слухати історію і одночасно намагатися зрозуміти, якою людиною є оповідач, як сприймає життя (кожна історія – 5 хв).

5. Після завершення розповіді слухач задає питання тому хто говорив (5 хв).

6. Наприкінці гри всі члени групи збираються разом і сідають у коло. Кожен учасник представляє свого партнера і намагається охарактеризувати його особистість.

Метою вистави є не переповісти ще раз вже відому історію, а висвітлити особистість партнера з різних, часом несподіваних, боків.



*Обговорення.* Як ви сприймаєте розповідь про вас устами іншої людини? Які відчуття ви переживали під час виконання вправи.

### 3. Вправа «Поліцейський»

Завдання:

– згуртування групи.

У грі чітко прописано правила. Гра спрямована на те, щоб знімати певну ступінь тривоги. Для ролі поліцейського бажано обрати невпевнену, тривожну дитину.

У цій грі ви повинні абсолютно точно дотримуватись інструкцій, так як у цій грі є Поліцейський і він карає кожного за найменшу помилку. Поліцейський отримує текст з правилами і прочитає їх вам. Він має стати в центр, а інші – навколо нього.

Текст для Поліцейського: «Ніхто з вас не має права відповідати мені. Людина, яка стоїть зліва від тебе, може відповісти за тебе. Вам не дозволено кивати, посміхатися, заборонено реагувати на мене або на когось. Той, хто порушить це правило, вибуває з гри. Той, хто вибув, повинен вийти з кола і почати повільно

ходити навколо нього. Той, хто першим вийде з гри, повинен вигадати слова, які він буде весь час бурмотіти собі під ніс під час ходіння по колу. Наступний серед тих, хто вибув, повинен бурмотіти те саме, що і перший, всі наступні роблять так само. Ви зрозуміли?»

Як правило, вже на цьому етапі деякі учасники допускають першу помилку, так як вони спонтанно відповідають на питання і виходять з гри. Поліцейський намагається змусити гравців порушити правила, розмовляючи з ними або питаючи про щось. Як тільки хто-небудь (словесно або безсловесно) відреагує, він тут же виходить з кола.

*Обговорення.* Як себе почуває Поліцейський? Що вийшло? Що сподобалося? У чому можливо були труднощі? В якій ролі було комфортніше?

### 4. Завершення

Розповісти, з яким відчуттям завершуєте заняття і момент, який найбільше запам'ятався.

*Другу частину майстер-класу буде надруковано у наступному журналі № 4.*

