



## Добре дошли В училищната общност



---

*Проект "Добре дошли в училищната общност" се изпълнява с финансовата подкрепа на Столична община - Програма „Европа“ 2025 от сдружение "Професионален форум за образованието" в партньорство със ОКИ „Средец“, ПГВТ „А.С.Попов“ и 23 СУ „Ф.Жолио-Кюри“*



Професионална гимназия  
по високи технологии  
"Александър Степанович Попов"



## ГРУПОВИ ИГРИ

### АСОЦИАЦИИ

Играят два отбора, всеки отбор се състои минимум от двама души. Един участник от първия отбор измисля дума, която задължително е съществително нарицателно, и я казва на един участник от втория отбор така, че никой друг и от двата отбора да не чуе.

Участникът от втория отбор обяснява думата на своя отбор, като казва друга дума, която е асоциативно свързана с намислената. Думата-асоциация не трябва да бъде сродна на намислената и не трябва да бъде неин точен синоним. Като част на речта думата-асоциация може да бъде не само съществително, а и прилагателно, глагол, наречие, междуметие, предлог, местоимение, числително. Връзката между намислената дума и думата-подсказка зависи от интелектуалното и културно ниво на играчите и опита им. Тя може да бъде синонимна (например, път - шосе), антонимна (например, ден - нощ), метафорична (например, мълчание - злато), метонимична (например, звезда - небе), фразеологична (например, мушката - припикано), фонетична (например, трътка - хрътка), определителна (например, красота - неземна), логическа (причинно-следствена или друга, например, картина – художник и обратното), морфосемантична (например, пращинка - песьчинка), семантична (например, път - вървя), текстуална (например, лабиринт - Минотавър), контекстуална (когато за обяснение се използва нещо, свързано с някой от участващите в момента в играта) и т.н. След като чуят асоциацията, играчите от втория отбор се опитват да познаят намислената дума, като всеки от тях казва по една дума. (Има и друг вариант, при който отборът обсъжда подсказката, тогава целият отбор казва само една дума). Ако никой от играчите не познае, то участникът от първия отбор, който е измислил думата, на свой ред казва на своя отбор асоциация, имайки предвид и казаната от участника от втория отбор дума. Играчите от първия отбор също правят опит да познаят думата. Ако не успеят, отново участникът от втория отбор казва асоциация и т.н.

Отборът, който познае думата, печели 1 точка. Ако играч от даден отбор познае думата без да получи подсказка от съотборника си, само на базата на казаните преди това думи (това се нарича «на тъмно») – 2 точки за отбора.

### МАФИЯ

Играта се състои в противоборство на два отбора: «Мафия» и «Честни граждани». Всеки отбор се стреми да победи другия, като за целта трябва да убеди цялата група да вземе едно или друго решение. Отборът на «Мафията» е малък и действа тайно, а отборът на «Честните граждани» е голям и действа явно. Основният инструмент на играта е словото, убеждаването с всички възможни аргументи – факти, доказателства, логика, емоции. Играта предполага гъвкаво поведение на участниците в

зависимост от ролята, която им се е паднала в конкретната игра. Особено интересна е възможността всеки да опита да поеме ролята на лидер и да наложи своето мнение на останалите.

За играта са необходими карти, с които се определят ролите. Черните карти означават принадлежност към мафията. Според броя на участниците мафията може да е от 2 или 3 човека, съответно трябва да се раздават 2 или 3 черни карти, без значение какви. За останалите участници трябва да се раздават червени карти, също без значение какви. Един от участниците е Водещ, той раздава картите, без да получава никаква карта. Вместо карти могат да се използват и обикновени листчета, с написани „Ч“ (честни граждани) и „М“ (мафия).

Алгоритъм и правила: Първо се определя Водещият на играта. Той раздава на участниците карти. Картите са точно според броя на участниците, и в тях има 2 или 3 черни, останалите са червени. Броят на черните карти – това е броят на «мафиотите» - се съобщава от Водещия преди раздаването на картите. Всеки участник без Водещия получава по една карта, която поглежда и прибира, без да я вижда никой друг, и без да съобщава цвета ѝ. Ако случайно някой види картата на друг участник, играта се разваля.

След като всички са погледнали и прибрали картите си, Водещият съобщава: „Настъпва нощ. Всички си затварят очите.“ Участниците си затварят очите. Водещ: „Само мафията си отваря очите.“ - Участниците, които са получили черните карти, си отварят очите, за да се видят помежду си кои са. Водещият им помага с жестове да се видят. Така се създава «Мафията». Водещ: „Отново всички си затварят очите. Настъпва ден. Отворете си очите.“ След като участниците си отворят очите, Водещият определя един от тях за Детектив. Детективът има при гласуванията глас и половина. Детективът може да бъде както от «честните граждани», така и от «мафията» - това е избор на Водещия и не се съобщава на играчите. Играли сме и с друго правло – Детективът да се определя от Водещия тайно, преди «мафията» да си отвори очите – в този случай Водещият не знае, дали е избрал за Детектив човек от «мафията» или «честен гражданин»; също така участниците не знаят кой е Детективът. Първият вариант е по-лесен за по-начинаещи играчи, вторият значително усложнява играта.

След избора на Детектив започва дискусия. Дискусията може да бъде започната от всеки участник, който поеме инициативата. В хода на тази дискусия целта на «честните граждани» е да разкрият по някакъв начин «мафията», да я накарат да се издаде, да я засекат с логически аргументи и т.н., а целта на «мафията» е да отклони подозренията от себе си и да ги насочи към «честни граждани», да ги набеди по някакъв начин. По време на тази дискусия всеки участник може да изкаже свои подозрения, да сподели за чут от него шум по време на «нощта», да обърне внимание на странно поведение на някой от играчите, да блъфира и т.н. Единственото нещо, което не е разрешено на никого, е да покаже картата си. Дискусията продължава известно време, докато участниците не си създадат мнение как да гласуват. Разбира се,

ако играта се проточва и дискусиата е безплодна, Водещият може да подканва участниците да са по-активни или направо да обяви гласуване.

Гласуването е начинът за отстраняване на участници от играта. На «дневно» (явно) гласуване гласуват всички участници, като всеки може да гласува за всички. Водещият назовава последователно, по реда на кръга, имената на всички участници, с формулата «Гласуваме за ...». Тези, които искат да отстранят съответния участник от играта, гласуват «за» с вдигане на ръка. Ако повече от половината участници гласуват «за» някого, този играч е «убит», но има право на глас до края на това гласуване. След като се прогласува по този начин за всички, «убитите» имат право на последна дума, като могат да кажат на останалите каквото си искат, но в никакъв случай не трябва да показват картата си.

Следващият етап от играта е «нощта на мафията». По команда на Водещия всички участници, включително и мафията, си затварят очите. Провежда се «нощно» гласуване, в което гласува само «мафията». Водещият отново назовава последователно, по реда на кръга, имената на всички останали «живи» участници, включително и «мафията», с формулата: «Само мафията гласува за...». На нощното гласуване «мафията» гласува със затворени очи, и всеки член на мафията има право да гласува само за един човек. За «убит» се счита този участник, за когото гласува повече от половината от «мафията». Така, ако «мафията» е от двама души, за да «убие» някого на «нощно» гласуване, е необходимо и двамата «мафиоти» да гласуват за един и същи човек. Ако обаче единият от «мафиотите» е «убит» преди това, то гласът на останалия «жив» «мафиот» е достатъчен, за да бъде «убит» някой играч. Също така, ако Детективът е от «мафията», то при двама «мафиоти» «убит» ще бъде този, за когото гласува Детективът, тъй като неговият глас е с по-голяма тежест. Ако «мафиотите» са трима, то за да «убият» някого през нощта трябва да гласуват двама за един и същи човек. За резултатите от гласуването на «мафията» следи Водещият, без да коментира нищо. «Мафиотите» имат също така право да не гласуват през «нощта», както и да гласуват за себе си – ако играч от «мафията» гласува сам за себе си, той е «убит», независимо другият как гласува.

След като изреди последователно имената на всички участници и наблюдава внимателно как гласува мафията, Водещият дава команда «Настъпва ден, всички да си отворят очите» и съобщава: «През нощта на мафията беше убит ...» или «През нощта на мафията не беше убит никой». «Убитият» през нощта участник няма право на последна дума и няма право да говори повече до края на играта. Останалите «живи» отново повеждат дискусия, след това отново се провежда «дневно» гласуване, после «нощ на мафията» и т.н. Играта приключва, когато «мафията» е изцяло ликвидирана – тогава печелят «честните граждани», или ако «мафията» и «честните граждани» останат равен брой - тогава печели «мафията», защото «честните граждани» вече не могат да съберат гласове на «дневното» гласуване, за да убият «мафията». Обаче, при равен брой играчи от двете страни, ако сред останалите живи «честни граждани» е Детективът, който има глас и половина, играта продължава, защото «честните граждани» все още могат да съберат мнозинство.

## **ИЗВЕСТНИ ЛИЧНОСТИ (1-ви вариант)**

Играят два отбора. Единият отбор колективно намисля някаква достатъчно известна личност. Другият отбор задава въпроси, на които противниците отговарят само с «Да» и «Не». Преди да се започне със задаването на въпросите, отборът, който отговаря, съобщава, дали намисленият човек е жив, и дали е мъж или жена. Отгавашият отбор има право да обсъжда въпросите и отговорите. Всеки отговор «Не» се брой за наказателна точка.

## **ИЗВЕСТНИ ЛИЧНОСТИ (2-ри вариант)**

В играта могат да участват от двама до 20 и повече човека. Всеки участник написва на едно листче името на някаква известна личност и го залепва със скоч на челото на друг участник, така че всички други виждат надписа, но самият му притежател не може да го види. След като всички участници се сдобият с листчета на челата си, те застават в кръг и започват да се опитват да познаят, кои са. Всеки участник по реда на кръга получава възможност да задава на останалите въпроси за личността, която е написана на челото му. Въпросите си той трябва да формулира така, че отговорът да бъде «Да» или «Не». Всички останали могат да му отговарят. При получен отговор «Да» участникът продължава да пита, при получен отговор «Не» редът преминава към следващия. Всеки, който познае «своята» личност, получава правото да си свали листчето. Играта е много атрактивна и емоционална. Особено забавно е, ако се случи няколко човека да имат една и съща личност.

## **ОБЯСНЯВАНЕ НА ФИЛМИ С ЖЕСТОВЕ**

Играта е широко известна и има много варианти на правилата – тук е даден един от популярните.

Играят най-малко трима човека; ако са повече, може да се играе отборно. Един играч казва на друг играч някакво заглавие на филм, което вторият трябва да обясни само с жестове и мимика, използвайки и някои известни и общоприети знаци. Заглавието на филма не трябва да съдържа собствени имена.

Правила:

- Първо се показва производство на коя страна е филмът. Американски се изобразява със стрелба с пистолет или статуята на Свободата, руски и от бившите социалистически страни - с ръкостискане, френски - с целувка или изплезване на езика, италиански - с изображение на ботуш или спагети, английски - с изображение на корона, български - с потупване по гърдите или изображение на лъв и т.н.
- От колко думи е филмът - показва се с пръсти.
- Има ли малки думи в заглавието (предлози, съюзи и др.), кои са поред, от колко букви са. Някои малки думи могат да се изобразят, други трябва да се налучкват.

Например, "на" се показва с жест - поставяне на ръцете една върху друга; "и" се показва с захващане на показалците на двете ръце като брънки от верига; "да" се показва с кимане; "не" се изобразява с клатене на пръст; "към" и "по" се изобразяват с помощта на "човече", което «ходи»; "над", "под", "зад", "пред" се показват с положения на ръцете или с някакви предмети.

- • Заглавието се обяснява дума по дума. Важно е, че се обяснява именно **заглавието**, а не съдържанието на филма. Обясняващият показва с пръсти коя дума обяснява, след което с пантомима се опитва да обясни думата.
- • Отгатващите трябва активно да питат, да назовават показваните действия, да изказват хипотези. Показващият слуша какво говорят познаващите и посочва този, който дава верен или близък до верния отговор. Ако отговорът е близко до верния, то показващият подканва играча, който е на верен път, да продължи, като му подсказва какво да прави.
- • Ако познаващите много се затрудняват, някоя дума може да се показва на части, но това улеснява твърде много играта, затова ние обикновено се договаряхме това да е забранено. Опитвали сме да прилагаме същата игра не само към филми, а и към пословици – също е интересно, опитайте.

## ТАЕН ПРИЯТЕЛ

Тази игра е много популярна в международни младежки обмени и тренинги по Еразъм.

Всички, които искат да участват в играта, написват името си на малко листче и на бял пощенски плик с едри букви. Важно е на листчето и на плика името да е написано по един и същи начин, особено ако играят хора, които не се познават. Водещият на играта събира пликовете и листчетата. От събраните листчета с имената всеки участник си изтегля едно, и така се определят Тайните приятели. Пощенските пликове с имената Водещият залепва на стена (прозорец, дъска...) - на място, до което имат достъп всички участници в играта. При тегленето на жребия се определя и периодът на играта - един ден, една седмица и т.н. (На семинари и тренинги периодът на играта съвпада с периода на събитието). През този период всеки участник тайно поставя в плика на своя «приятел» различни «подаръци» – картинки, текстове, писма, някакви дребни предмети и т.н., но така, че получателите да не могат да разберат кои са техните «тайни приятели». Тайните приятели не трябва да се издават по никакъв начин – да подписват посланията си, да се разкриват директно или чрез посредник. Получателите имат грижата да отворят «пощата» си, но не могат да отговорят, тъй като «приятелите» могат само да поставят в пликовете неща, без да взимат. Водещият може да напомня от време на време на участниците в играта да не забравят тайните си приятели, но не може да влияе на процеса на играта - кой какво поставя в пликовете и дали изобщо поставя нещо. В деня, в който играта приключва, се организира парти, на което всички тайни приятели се разкриват - обикновено това е много емоционален момент, особено ако се явява завършек на съвместното преживяване (Зелено училище, семинар и т.н.).