



# „МІЙ“ СУСІД ДЕРЕВО

Пізнайте «своє» дерево своїми руками  
а потім і «своє» місце



**Мета:** Дитина випробовує дві ролі. По-перше, в ролі «сліпця» знайти дерево не підглядаючи (за допомогою дотику, просторової орієнтації тощо.) і, по-друге, в ролі «гіда» безпечно і приємно вести іншого в парі до одного з дерев. У підсумку кожна дитина знайде своє улюблене місце серед дерев або кущів і, якщо захоче, обґрунтує чому. Таким чином, вона розвиває свою уважність до потреб інших (в ролі провідника) і чутливість до сприйняття дерев і простору своїми почуттями (без нашого найсильнішого сенсу).

Час: 15–30 хвилин

Вік: 8–99

Простір: місцевість з наявними деревами чи кущами

Період: круглий рік (скоріше тепла частина року)

Засоби: хустки на очі (можливо подушки на сидіння)

## 1. ЗНАЙДИ СВОЄ ДЕРЕВО

Для цього потрібно, перш за все, правильний ліс, сад або парк. Ідеальний такий, де можна знайти різні види, діаметри і висоти дерев. Розділіть гравців на пари. Один має зав'язані очі, інший бачить, а сліпому - провідник. Разом ви домовляєтеся про простір, в якому Ви будете грати, і зрячий гравець таємно вибирає відповідне дерево, до якого безпечно і приємно доводить свого сліпого напарника по команді. Добре, щоб діти вибирали свою пару і мали взаємну довіру один до одного.

## 2. ВПІЗНАВАННЯ ДЕРЕВА

«Сліпий» дерево перед собою обмацує і намагається запам'ятати про нього якомога більше інформації, яка згодом допоможе йому у пошуку (яка кора, як товстий стовбур, де починаються гілки тощо). Після ретельного «дослідження» дерева зрячий відводить сліпого назад до стартового місця, розводить йому очі і посилає знайти правильне дерево.

## 3. ПОШУК

Пошуковець вже може використовувати зір, але в той же час йому потрібно перевірити і дотиком, чи він знайшов справжнє дерево. Правильність рішення перевіряє напарник, який вибирав дерево. Коли перший пошук завершено, пара обмінюється і грає знову. Той, хто був провідником, тепер сліпий, сліпий, навпаки, стає провідником.

**ПОРАДА:** Не забудьте попередити гравців щодо правил поведінки пересування наосліп! Гравець, той що бачить, повинен вести сліпого безпечно, ідеально не тільки за руку, але і за передпліччя, словесно навігуючи його і попереджаючи про перешкоди на шляху (звертати увагу на гілки). У цей момент він сам є очима сліпого і несе за нього відповідальність. (Походження та детальний опис діяльності Знайдіть своє дерево: Корнель, 2012)

1/2



#### 4. МОЄ МІСЦЕ

Коли пари випробовують обидві ролі (керування і пізнання дерева), підходить можливість дати дітям простір і час, коли вони можуть знайти своє улюблене місце серед дерев або кущів. Може бути в тіні, в коренях або гілках дерев/кущів. Це цілком залежить від них. Коли вони знаходять місце, вони просто тут на мить сідають або лягають і спостерігають за тим, що вони бачать зі свого місця.

*ПОРАДА: Для цієї гри важливо домовитися з дітьми про територію, де вони зможуть знаходити своє місце. Домовляйтеся про простір або правило, що вони зі свого місця повинні бачити Вас або купу рюкзаків посередині або Ви їх.*

#### 3. ОГЛЯД

Наприкінці сьогоднішнього походу між деревами ми збираємося і ділимося своїми враженнями. Яке було знайти своє дерево наосліп? Що мене спантеличило? Що мені допомагало? Що нового я відкрив? І яке місце я вибрав/ла? Чому? У чому для мене воно є дивне, красиве, виняткове? Я хочу повернутися сюди? Що я хочу тут зробити і відчути?

#### ОЦІНКА МЕТИ ДІЯЛЬНОСТІ (ДОКАЗИ ПРО НАВЧАННЯ)

- Дитина випробовує дві ролі – роль «сліпця», в якій вона впізнає дерево на дотик, а також роль провідника між деревами для свого «сліпця».
- Дитина знаходить своє улюблене місце серед дерев або кущів.
- Якщо вона хоче, може обґрунтувати, чому вибрала саме це місце.

