

**Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського**

Кафедра правознавства

**ДІЛОВІ ІГРИ
З ПРАВОЗНАВСТВА**

Вінниця – 2012

Ділові ігри з правознавства: Навчальний посібник /
Укладачі: к.ю.н., доц. Мельничук О.Ф., д.і.н., проф.
Мельничук О.А. – Вінниця, 2012. – 22 с.

Відповідальний за випуск: проф. Шестопалюк О.В.

У навчальному посібнику запропоновані ігри, які ґрунтуються на методах розігрування ролей, аналізу конкретних ситуацій, імітаційних вправ, ігрового проектування. Вміщені задачі з основних тем курсу «Правознавство».

Для студентів юридичних і неюридичних спеціальностей денної та заочної форм навчання.

Схвалено кафедрою правознавства Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (протокол № від березня 2012 р.)

Навчальне видання

Ольга Федорівна Мельничук
Олег Анатолійович Мельничук

ДІЛОВІ ІГРИ З ПРАВОЗНАВСТВА

**Для студентів юридичних і неюридичних спеціальностей
денної та заочної форм навчання**

Відповідальний за випуск – проф. Шестопалюк О.В.

ВСТУП

Одним із важливих завдань, які поставлені сьогодні перед вищою школою України є поліпшення якості підготовки спеціалістів. Його вирішення вимагає вдосконалення форм і методів викладання, і насамперед, переходу від інформативних до активних методів навчання.

Активні методи - це сукупність засобів організації та управління навчально-пізнавальною діяльністю, які характеризуються досить тривалим часом залучення всіх студентів до активного навчання (практично протягом усієї лекції, семінару чи гри); постійною взаємодією студентів між собою та викладачем за допомогою прямих і зворотних зв'язків; самостійним творчим виробленням рішень студентами, підвищеним ступенем мотивацій та емоційності навчання.

Загальною визначальною рисою активних методів є досягнення дидактичних і виховних цілей спільною діяльністю студентів, яка скеровується викладачем. Навчальний процес спрямований не стільки на запам'ятовування матеріалу, скільки на його розуміння, творче осмислення й логічне впорядкування.

Активні методи навчання при викладанні курсу “Правознавство” можна застосовувати як на неімітаційних (лекціях, семінарських заняттях), так і на імітаційних видах занять. На перших відсутня представлена в тій чи іншій формі імітаційна модель об'єкта (процесу чи діяльності), що вивчається; активізація засвоєння матеріалу досягається в результаті постійних зворотних зв'язків між викладачем і студентами. Інші передбачають імітацію процесу чи колективної професійної діяльності, що дозволяє поєднати теоретичну і практичну підготовку студентів.

Імітаційні методи дозволяють студентам на особистому досвіді переконатися в тому, як важко без ґрунтового знання

основ теорії держави і права та галузевих дисциплін, норм чинного законодавства вирішувати конкретні правові питання, швидко орієнтуватися у складних практичних ситуаціях.

В системі імітаційних активних методів навчання найефективнішими є ігрові (ділові ігри, розігрування ролей, ігрове проектування), оскільки вони проводяться в наближених до практики умовах і обстановці. Вони прищеплюють дух співробітництва між викладачем і студентами, розвивають практичні навички спільної праці.

Ігри забезпечують інтерес студента до навчальних дисциплін, до навчання. Останнє перестає бути абстрактним. У грі відбувається наближення до реальних умов майбутньої роботи, що породжує потребу в знаннях, їх практичному застосуванні, забезпечує активність студентів, перехід від пізнавальної мотивації до професійної.

Практика проведення ігрових занять свідчить про їхню безсумнівну користь. Ділові ігри позитивно сприймають студенти, які з задоволенням проводять їх замість простого переказу підручника чи лекції.

без певних спрощень, але основні стадії процесу (підготовча частина, судове слідство, судові дебати, останнє слово підсудного, винесення вироку) мають бути витримані. При цьому повинні бути додержані основні процесуальні моменти (порядок допиту свідків, забезпечення права на захист тощо). З метою активізації студентів, підвищення їхньої зацікавленості для цієї гри бажано створити обстановку, наближену до судової, — розміщення меблів, наявність місця для "видалення" свідків тощо.

Для розгляду в іграх бажано пропонувати ситуації, що знайомі студентам, з реальними або подібними до реальних обставинами (вулиці району, об'єкти, що знайомі студентам) — це активізує фантазію студентів, дає змогу їм активніше брати участь у "розслідуванні" справи. Такими справами можуть бути крадіжка, розбійний напад, хуліганство, нанесення тілесних ушкоджень.

виявленої невідповідності займаній посаді;

Для цієї гри розподіляються ролі: керівник підприємства, керівник відділу кадрів, голова, профспілкового органу, працівники, які звільняються. Необхідні документи — заява про звільнення за власним бажанням, медичний висновок чи висновок атестаційної комісії, наказ про звільнення, протокол засідання профспілкового органу. В разі звільнення за скороченням штатів бажано включити до гри кількох учасників, що займають посаду, яка скорочується, запропонувавши учасникам гри відповідно до закону вирішити питання про переважне право залишення на роботі.

Гра 17. “Слідчі дії”

В цьому комплексі ігор можна запропонувати студентам розіграти ситуації допиту підсудного, свідка, впізнання предмета чи особи, очної ставки тощо. Для виконання ролей призначаються лише основні учасники — слідчий, підозрюваний, свідок, адвокат. Якщо за процесуальними нормами необхідна участь інших осіб (учасників впізнання особи, понятих, представників неповнолітнього, педагога тощо), учасники гри повинні заявити про це для їх додаткового призначення або самостійно запросити додаткових учасників із числа присутніх студентів. Для спрощення гри та заощадження часу можна завчасно обумовити проведення усіх цих дій без реального складання протоколу, лише обумовивши його ведення.

Гра 18. “Судовий процес”

Після "закінчення слідства" можна перейти до найскладнішої гри в цьому комплексі — "Судовий процес". Під час цієї гри студенти розігрують судові засідання з розгляду кримінальної справи. При цьому призначаються судді, секретар судового засідання, підсудний, адвокат, прокурор (державний обвинувач), свідки, експерт тощо. Склад учасників залежить від фабули та обставин справи, що пропонується до розгляду. При проведенні цієї гри не обійтися

Гра 1. “Феміда і Феміна”

Склад і функціональні обов'язки учасників гри.

В ігровому занятті бере участь вся група. Студенти групи розподіляються (за списком, бажанням студентів чи за вибором викладача) на дві команди, які умовно можна назвати «Феміда» (богиня правосуддя) і «Феміна» (видавництво).

Учасники гри повинні попередньо засвоїти вказані теми, вивчити відповідні розділи нормативних актів.

Арбітри (викладач, який веде заняття, і один із студентів групи) у стадії підготовки до ігрового заняття готують питання, роз'яснюють учасникам гри її зміст; по ходу заняття контролюють ігровий режим, ведуть облік результатів у процесі гри; по закінченні гри підводять підсумки, виставляють оцінки.

Капітани команд (обираються командами чи призначаються викладачем з найбільш активних студентів групи) записують на дошці склад своїх команд, заздалегідь готують по 2-3 запитання один одному з теми заняття, які задають під час гри, стежать за ігровою дисципліною членів команди.

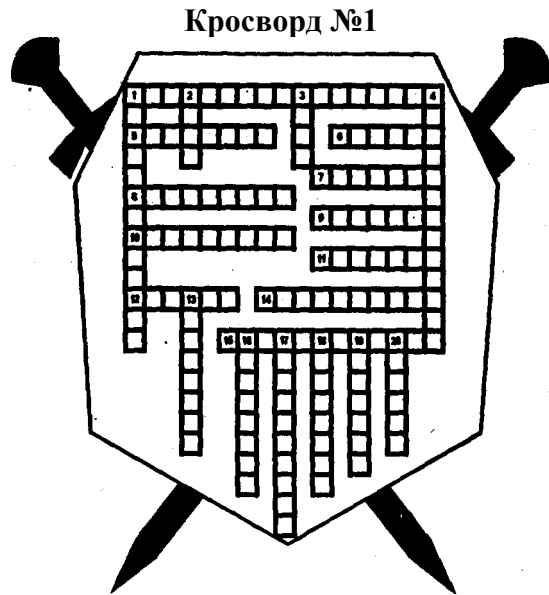
Члени команд по черзі виходять до столу арбітрів, одержують питання, протягом 1-2 хв. відповідають на нього.

Критерії оцінки діяльності учасників гри. В ігровому занятті застосовується бальна система оцінки учасників. За кожну вдалу й обґрунтовану відповідь учасник отримує один бал. Набрані учнем під час гри три бали дорівнюють оцінці «5». За порушення ігрового режиму, підказки арбітри наділені правом карати штрафними балами.

Гра 2. “Юридичний кросворд”

Кожному члену команди вручається юридичний кросворд і ставиться мета: якомога швидше й правильно розв'язати його. Команда, яка розв'яже кросворд першою, отримує 5 балів, другою — 4, третьою — 3. Гравці, які розв'язали і здали відповідь першими, отримують 3 бали,

другими — 2, третіми — 1 бал.



По горизонталі

1. Перехід прав від однієї особи до іншої 5. Скасування закону або рішення, б. Частина території, яка оточена територією іншої держави. 7. Попередня згода держави прийняти певну особу Як главу дипломатичного представництва іншої держави, 8. Розмінна монета Італії, Ватікану, Сан-Маріно. 9. Приміщення, в якому проводиться обрання папи римського. 10. Людина, яка не підлягає кримінальній відповідальності за вчинене нею суспільне небезпечне діяння. 11. Учасник судочинства. 12. Захисник у Стародавній Греції. 14. Особа, яка юридичне належить до конкретно» держави. 15. Учасник кримінального процесу.

По вертикалі

1. Можливість особи діяти певним чином при здійсненні своїх прав. 2. Свідома саморегуляція людиною своєї поведінки, діяльності. 3. Нормативний акт. 4. Учасник кримінального процесу, 13. Особа, яка має необмежену владу. 16. Метод пізнання. 17. Зрив обговорення того чи іншого законопроекту.

отримають ролі в ході гри при виникненні в цьому потреби.

До початку гри викладач готує опис ситуацій (порушень), щодо яких слід вжити заходів дисциплінарного впливу. Учасники, що виконують ролі представників адміністрації, повинні зажадати - від "порушників" пояснень. Можна запропонувати одному з "порушників" відмовитися від написання пояснення, на що має бути відповідна реакція представників адміністрації (вони повинні скласти акт про відмову написати пояснення),

Отримавши пояснення від "порушників", "представники адміністрації" мають визначити можливі стягнення відповідно до того, яке порушення вчинено. У разі винесення догани "співробітник відділу кадрів", або "директор" повинні підготувати відповідний наказ. Якщо застосовується такий захід, як звільнення, "керівник" повинен після отримання пояснення звернутися до профспілкового органу. В цьому епізоді гри беруть участь "представники адміністрації", що повідомляють про порушення і заходи, які пропонується застосувати, "порушник" дає пояснення. На підставі цього члени профспілкового Комітету повинні прийняти рішення про надання згоди на звільнення чи відмову в цьому. Рішення як "адміністрації", так і "профкому" мають бути аргументовані, мати посилання на норми закону. Відповідно до рішення профспілкового органу "представник адміністрації" готує відповідний наказ чи розпорядження. Якщо "порушник" має додаткові гарантії щодо застосування до нього заходів дисциплінарного впливу, "представник адміністрації" повинен звернути на це увагу. Саме для цього залишені "резервні" учасники гри, які отримують відповідні ролі: членів райкому профспілки, комісії у справах неповнолітніх тощо, які мають розглянути подання та прийняти необхідні рішення.

Гра 16. "Звільнення з роботи"

Під час цієї гри студенти повинні закріпити знання з питання порядку звільнення у різних випадках: за власною ініціативою працівника, за скороченням штатів, внаслідок

документів він повинен провести переговори з "керівником підприємства", під час яких визначити необхідні та, в разі бажання і потреби, додаткові умови трудової угоди (місце роботи, посада та кваліфікація, питання оплати праці, початок роботи тощо), враховуючи вимоги КЗпП до відповідних категорій працівників.

Наступний епізод гри пов'язаний з роботою "начальника відділу кадрів", який повинен перевірити "документи", що будуть йому подані, та прокоментувати їх комплектність і правильність відбору. Крім того, він повинен провести юридичне оформлення прийняття на роботу – запропонувати написати заяву та підготувати наказ про прийом на роботу.

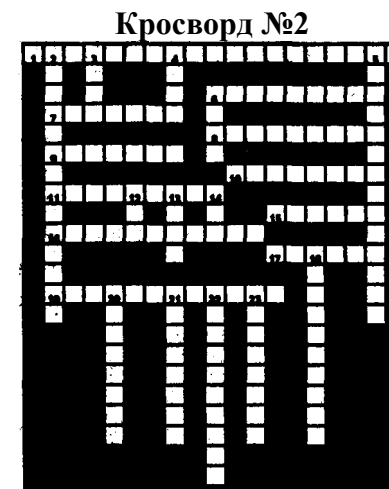
Під час проведення гри можна не давати картки з назвами документів, а запропонувати студентам самим підготувати їх відповідно до умов завдання. Студенти, які не отримали ролей, повинні слідкувати за діями учасників гри і після закінчення епізоду або гри в цілому вказати на помічені в діях кожного учасника помилки.

Гра 15. "Дисциплінарна практика"

Гра допомагає закріпити знання студентів щодо підтримання трудової дисципліни та використання заходів дисциплінарного впливу стосовно порушників трудової дисципліни.

Для проведення гри розподіляються ролі працівників, які припустилися різних порушень трудової дисципліни (запізнення на роботу; недбалість, що призвела до зіпсування деталі; прогул тощо). Крім того, бажано призначити "порушників", застосування заходів стягнення до яких обумовлено додатковими процедурами. Порушник, зокрема, може бути депутатом ради, головою або членом профспілкового комітету, неповнолітнім. Призначаються керівник підприємства, начальник цеху чи майстер, начальник відділу кадрів, голова та члени профспілкового комітету. У разі призначення "порушників", щодо яких діють додаткові гарантії, необхідно передбачити резерв учасників гри; які

18. Обмежувальні заходи» застосовувані однією державою щодо іншої (або щодо її громадян). 19. Письмове боргове зобов'язання. 20. Новий закон, за яким до чинного законодавства вносяться зміни.



По горизонталі

1. Привілеї, що надаються главам іноземних держав. б. Вступна частина законодавчого акту. 7. Орган, що Здійснює економічну охорону державного кордону. 8. Технічний засіб, який використовується при допиті обвинуваченого. 9. Угода про зміну одного зобов'язання іншим. 10. Документ про проведення слідчих і судових дій. 11. Особа, яка дає явно неправдиві показання. 15. Передбачене кримінальним законом суспільне небезпечне діяння. 16. Політична та юридична ознака держави. 17. Іноземні гроші, які використовуються в міжнародних розрахунках. 19. Юридична наука, яка вивчає злочинність як соціальне явище.

По вертикалі

2. Юридична наука про розкриття злочинів. 3. Коротке стандартне завдання, випробування 4. Місто в Древній Греції. 5. Пересаджування органів людини, б. Птиця з довгим гарним

хвостом. 12. Явище природи на воді. 13. Частина доби. 14. Особа, яка виконувала вирок в середньовічні часи. 18. Позика під великі проценти. 20. Форма правління держави. 21. Оволодіння земельною ділянкою, що не має власника в Древньому Римі або тимчасове зайняття збройними силами однієї держави території іншої держави. 22. Розділ криміналістики (наука про запахи). 23. Переповнення каналів грошового обігу масою надлишкових паперових грошей.

Для самоперевірки

Відповіді (до першого кросворду)

1. Правонаступництво. 2. Воля. 3. Указ. 4. Обвинувачений. 5. Аболіція, б. Анклав. 7. Агреман. 8. Чентезимо. 9. Конклав. 10. Неосудний. 11. Позивач. 12. Сандик. 13. Диктатор. 14. Громадянин. 15. Підозрюваний. 16. Індукція. 17. Обструкція. 18. Реторсія. 19. Вексель. 20. Новела.

Відповіді (до другого кросворду)

По горизонталі

1. Екстериторіальність. 6. Преамбула. 7. Митниця. 8. Звукозапис. 9. Новація. 10. Протокол. 11. Лжесвідок. 15. Злочин. 16. Суверенітет. 17. Валюта. 19. Кримінологія.

По вертикалі

2. Криміналістика. 3. Тест. 4. Троя. 5. Трансплантація. 6. Пава. 12. Вир. 13. День. 14. Кат. 18. Лихварство. 20. Монархія. 21. Окупація. 22. Одорологія. 23. Інфляція.

Гра 3. «МАГ»

В ігровому занятті Малих Активних Груп («МАГ») беруть участь всі студенти групи, які діляться (за списком, бажанням студентів чи за вибором учителя) на три команди: «допитливі», «кмітливі» і «критики».

Викладач роз'яснює учасникам гри її зміст. По ходу заняття контролює ігровий режим, веде облік результатів у процесі гри. По закінченні ігрового заняття підводить підсумки, виставляє оцінки.

«**Допитливі**» задають запитання чи ставлять задачу за темою заняття або за пройденим матеріалом.

помилки, які найчастіше трапляються, а також можуть бути свідомо допущені учасниками гри за пропозицією викладача — непроведення огляду урни для голосування перед його початком, урну не опломбовано, спроба отримати бюлетені без пред'явлення документів, що засвідчують особу, або кількох бюлетенів.

Один з "виборців", вдаючи з себе немічного може звернутися за допомогою у заповненні бюлетеня до "члена комісії". Слід також звернути увагу студентів на порядок дій "комісії" після закінчення голосування та при підведенні підсумків голосування по дільниці.

Гра 14. «Прийняття на роботу»

Під час цієї гри закріплюються знання студентів щодо правил прийняття на роботу різних категорій працівників. Для проведення гри попередньо розподіляються ролі: керівник підприємства, начальник відділу кадрів, а також працівники, які влаштовуються на роботу. Останніх доцільно призначити кількох, обумовивши різні категорії їх — у віці 15 років, що влаштовується на роботу у вільний від навчання час; випускник школи (17 років), що вперше влаштовується на роботу; лікар, який переходить на нове місце роботи; робітник, що повернувся з лав Збройних Сил тощо.

Бажано також підготувати картки з назвами документів, які потрібні для вступу на роботу, а також "таких, що їх не повинні вимагати при укладенні трудового договору: паспорт, свідоцтво про народження, військовий квиток, диплом про закінчення інституту, атестат про середню освіту, трудова книжка, довідка з ЖЕУ про попереднє заняття, характеристика, медична довідка, згода батьків, згода школи, направлення комісії у справах неповнолітніх, довідка з попереднього місця роботи тощо.

Після розподілу ролей студентам пропонується почергово відібрати з числа запропонованих документи, що потрібні їм для укладення трудової угоди (враховуючи роль, яку вони грають). Після підбору необхідних на погляд студента

На другому засіданні (друга фаза гри) проводиться реєстрація "претендентів" кандидатами в депутати. Крім раніше зазначених вони надають відповідні додаткові документи — підписні листи, декларацію про доходи, програму тощо. Дії "членів комісії" — аналогічні першому випадку.

Для пожвавлення гри викладач може запропонувати учасникам гри навмисно припуститися у своїх діях кількох (встановити скільки саме) порушень закону, які мають визначити інші учасники гри. Так для "голови комісії" це може бути початок засідання без перевірки кворуму, "члени комісії" на прохання "представника преси" можуть на порушення закону надати останньому для ознайомлення підписний лист на підтримку "кандидата". "Кандидат у депутати" може надати неповний комплект документів. У заяві виборців на підписному листі можуть бути вписані прізвища осіб, які не досягли повноліття або проживають не на території виборчого округу, інші порушення.

Гра 13. "Дільнична виборча комісія. Виборча дільниця"

Як і попередня, ця гра повинна закріпити знання студентів щодо проведення виборів представницьких органів влади. Її організація багато в чому нагадує попередню, але дещо змінюється склад учасників. Серед учасників гри — члени комісії на чолі з головою, спостерігачі, крім того мають бути призначені студенти, які виконуватимуть роль виборців.

Для підвищення зацікавленості у грі бажано змінити звичайну обстановку в класі, наблизивши її до обстановки виборчої дільниці, тобто встановити відповідним чином парти (столи), позначити місце кабінки для голосування, підготувати урну для голосування. Водночас студенти — "члени комісії" готують необхідні документи — списки виборців, бюлетені тощо.

Під час проведення гри імітується робота виборчої дільниці та дільничної виборчої комісії у день виборів. Серед

«Кмітливі» відповідають на поставлені запитання або розв'язують задачі.

«Критики» стежать за регламентом, критикують дії і рішення двох перших груп, пропонують розподіл п'яти наявних балів між трьома командами.

Інтереси і критерії оцінки діяльності учасників гри.

В ігровому занятті застосовується бальна система оцінки учасників. Максимальна оцінка: два бали — за запитання, три бали — за відповідь. «Критики» одержать бали, які вони аргументовано віднімуть у двох інших команд. Викладач має право «вето» на несправедливе рішення критиків і право присудити додатковий бал за особливо цікаве запитання (задачу) або відповідь (розв'язання).

Процес гри «МАГ» складається з чотирьох етапів.

Перший етап. Підготовка до гри. Триває тиждень. По заданій темі студенти вивчають законодавчий матеріал, спеціальну літературу, готують домашнє завдання, запитання, задачі.

Другий етап. Початок гри (3-5 хв.). Гра починається в точно призначений час перевіркою готовності учасників. Викладач роз'яснює учасникам гри її зміст, правила поведінки. Запізнення і порушення гри караються штрафними балами.

Третій етап (30-35 хв.) починається з перевірки домашнього завдання, за яке кожен учасник може одержати півбала або бал. Після цього команда «допитливих» ставить запитання чи пропонує задачу «кмітливим», «критики» оцінюють дії перших двох команд.

На зачитування питання відводиться одна хвилина, відповідь — три-п'ять, на критику — дві-чотири. Після кожного туру команди міняються місцями: «допитливі» стають «кмітливими», «кмітливі» — «критиками», «критики» — допитливими».

Четвертий етап (5 хв).. Викладач підводить підсумки, виставляє бали проти кожного прізвища, аналізує дії учасник вказує на допущені помилки, заслуховує міркування студентів.

За одержаними протягом ігрових занять балами

найактивнішим учасникам викладач виставляє відмінні річні оцінки, нагороджує грамотами чи пам'ятними сувенірами.

Гра 4. “Юридична консультація”

На прийом до юриста приходять відвідувачі з різними запитаннями. Юрист приймає їх і дає відповіді в письмовій та усній формі (викладач, присутні в аудиторії студенти можуть ставити і свої запитання, пропонувати задачі).

Викладач оцінює відповіді юристів, проставляє набрані бали, вказує на недоліки.

Гра 5. “Юридичний футбол”

Під час підготовки до гри студентам пропонується повторити певну тему і підготувати по 8-10 питань або задач. Визначаються нападаючі, захисники і воротар.

Нападаючий команди, якій за жеребом випало виступати першою, ставить запитання (задачу) групі захисту іншої команди. Якщо захист відповідає правильно, то його команда отримує право ставити запитання, якщо ні — запитання «пасується» воротарю. Якщо і воротар не знає відповіді, команді зараховується гол.

Якщо захист відповідає правильно, але сумнівається у відповіді і «відпасовує» запитання воротареві, арбітр оцінює останню відповідь.

Командам нараховуються набрані ними під час гри бали. Гравцям команд арбітр може присуджувати окремо додаткові бали за вдало поставлені запитання (задачі), а також за правильні відповіді (рішення).

Гра 6. “Юридичний казус”

Кожному членові команди вручається п'ять різнокольорових інформаційних карток з казусами або під номерами 1,2, 3, 4, 5 з метою розпізнавання команд.

Команда, яка закінчила роботу першою, отримує 5 балів, другою — 4, третьою — 3 бали. Гравці, які здали картки з правильними відповідями першими, отримують 3 бали, дру-

Переможцям гри вручаються грамоти, дипломи або пам'ятні сувеніри.

Гра 12. “Окружна виборча комісія”

Гра закріплює знання студентів щодо виборчого права України. Для успішного її проведення потрібно досить ґрунтовно знати виборче законодавство, виходячи за межі звичайної програми.

Під час гри можна провести два засідання окружної виборчої комісії з реєстрації претендента на кандидата в депутати та кандидата в народні депутати України. Для проведення гри розподіляються ролі: голова та заступник голови комісії, секретар, члени комісії, особи, що висунуті претендентами на кандидатів різними шляхами, та їх представники, спостерігачі, представники преси. Розподіл ролей доцільно провести заздалегідь, бо для успішного проведення гри необхідний певний час для підготовки відповідних документів.

Під час підготовки студенти — "претенденти на кандидатів" та "представники організацій (груп), що їх висунули" готують необхідні документи відповідно до шляху висунення згідно з вимогами законодавства.

Слід звернути увагу студентів на умовність деяких документів, зокрема списків на велику кількість людей, підписних листів, де можна обмежитися кількома записами, проімітувати наступні і вказати лише останні номери списку.

Під час гри студенти — "члени виборчої комісії" проводять засідання комісії. Необхідно привернути увагу студентів до важливості виконання процедурних моментів — перевірки кворуму, повідомлення про присутніх спостерігачів, проведення голосувань та чіткого визначення їх результатів. На засіданні "претенденти" представляють документи щодо свого висунення, а "члени комісії" перевіряють їх відповідність вимогам законодавства та приймають рішення щодо реєстрації. При цьому звертається увага на особливості висунення кандидатів кожним із шляхів.

- 2) початок ігрового заняття;
- 3) ігрове заняття;
- 4) підведення підсумків ігрового заняття.

Перший етап (20-30 хв.). Арбітр роз'яснює учасникам зміст гри, теми афоризмів, повідомляє список необхідної літератури. Визначає строк гри.

Другий етап. Початок ігрового заняття (3-5 хв.). Гра починається в установлений час перевіркою готовності учасників, які перед початком гри займають свої місця.

Ведучий роз'яснює всім учасникам гри її зміст, правила поведінки. За запізнення та інші порушення карає штрафними балами.

Учасники гри готують ручки, чисті аркуші паперу з вказівками прізвища і назви своєї команди.

Третій етап (45-60 хв.). Ігрове заняття. Ведучий зачитує назву галузі права, а групи по черзі називають афоризми записують до своїх аркушів. І так далі.

Четвертий етап. Підведення підсумків ігрового заняття (до 10 хв.). Арбітр підводить підсумки гри, проставляє бали, потім підсумовує їх по кожній команді.

Ведучий оголошує переможців змагання. Вручаються Дипломи «Ерудит ЮРА» — I, II, III ступенів.

Гра 11. “Інтерправо”

(Іноземна ТЕРмінологія з ПРАВОзнавства)

За два місяці до початку гри, викладачі іноземних мов і правознавства оголошують студентам з якої галузі права вивчити юридичну термінологію російською, англійською, німецькою мовами.

В установлений час ведучий зачитує українською мовою юридичні терміни, а учасники пишуть їх російською, англійською, німецькою мовами.

По закінченні гри, підводяться підсумки, аналізуються дії учасників, проставляються зароблені бали (за знання терміну російською мовою — 1 бал, англійською — 2, німецькою — 2 бали).

гими — 2, третіми — 1 бал.

Наприклад

Казус 1

Громадянин, не маючи прямого відношення до заводу, в обідню перерву зайшов в один із його цехів і виготовляючи для себе деталь, зіпсував токарний верстат, завдавши заводу матеріальної шкоди.

Із якої галузі права має бути застосоване законодавство при вирішенні питання про відшкодування заподіяних збитків?

Казус 2

Директор виключив учня із школи за те, що він після уроків бешкетував на вулиці.

Чи правомірне це рішення?

До якого виду відповідальності належить накладення директором школи стягнення на учня?

Казус 3

Від спільного шлюбу громадянки України і громадянина Болгарії, що постійно проживають у Австрії, на території цієї країни народилась дитина.

Яке громадянство набуває дитина у такому випадку?

Казус 4

Батько і мати за взаємною згодою змінили громадянство, але 15-річний син не виявив бажання змінити громадянство.

Як правильно вирішити це питання? Чи потрібна згода неповнолітніх дітей для зміна громадянства, якщо його змінили батьки?

Казус 5

15-річний учень під час шкільної перерви із хуліганських мотивів пошкодив шкільне майно, чим заподіяв школі певної матеріальної шкоди. Правопорушник заявив, що він може відшкодувати лише незначну суму за рахунок грошей, що заробив під час канікул на сільгоспроботах. Керівництво школи заявило позов до його батьків з вимогою відшкодувати разом з сином в повному розмірі збитки, заподіяні школі. Батьки учня відмовилися це зробити, посилаючись на те, що за

поведінку сина в школі вони ніякої матеріальної відповідальності не несуть.

Як у даному випадку правильно може бути вирішене питання про відшкодування збитків школі?

Чи несуть батьки субсидіарну (додаткову) матеріальну відповідальність разом з неповнолітніми своїми дітьми і за яких умов?

Чи може бути притягнений до кримінальної відповідальності учень?

Гра 7. “Ерудит ЮША”

(Юридична Шпаргалка Абітурієнта)

Якщо зробити хороші шпаргалки, то легко буде складати іспити, навіть не використовуючи їх. Конспектувати навчальні матеріали намагаються майже всі, але мало хто вчиться мистецтву короткого і дохідливого зображення навчальної інформації так, щоб це було зрозуміло всім і насамперед легко запам'ятовувалося собі.

Попробуйте свої сили і здібності. В центрі шпаргалки зобразіть декілька головних, ключових понять. Напишіть їх різним кольором, шрифтом, обведіть. В сторону проведіть стрілки, лінії. Відобразіть з якими поняттями співвідносяться ваші ключові слова, малюнки-символи. Умова одна: сама шпаргалка повинна бути зрозумілою будь-кому із присутніх.

Ведучий роздає навчальний матеріал (можна взяти будь-який параграф з підручника «Правознавство»), і кожний намагається скласти по ньому шпаргалку в заданий час.

По закінченні заданого терміну ведучий збирає роботи, перетасовує їх і передає для оцінки по колу учасникам. Кожен із учасників оцінює чергову шпаргалку за п'ятибальною системою.

Помічник ведучого або сам автор підсумовують бали. Ведучий визначає переможців змагання. Вручаються Дипломи «Ерудит ЮША» — I, II, III ступенів.

Гра 8. “Детектив”

Ведучий з помічником готують навчальні тексти і пропускають в них декілька ключових слів. Готується також довідка з даного навчального посібника і передаються учасникам гри.

За певний проміжок часу кожен намагається визначити що саме пропущено і відновити текст, знайти неточності, подробиці на довідці.

Гравець, який здав аркуші з правильними відповідями першим, отримує 10 балів, другим — 7, третім — 4 бали. Переможцям вручаються пам'ятні сувеніри, відповідні дипломи детектива.

Гра 9. “Знайди статтю закону”

Кожному члену команди вручається по чотири інформаційних картки, пофарбованих у певний колір (або під номерами 1, 2, 3, 4) з метою розрізнення команд.

Перед гравцями ставиться мета: якомога швидше визначити номер статті Кримінального і Цивільного кодексів України (кодекси їм надаються).

Команда, яка завершує пошук статей першою, отримує 5 балів, другою — 4, третьою — 3. Гравці, які здали аркуші з відповідями першими, отримують 3 бали, другими — 2, третіми - 1 бал.

Гра 10. “Ерудит ЮРА (Юридичних афоризмів)”

Знання юридичних афоризмів підвищить світогляд студентів. У грі може брати участь одна або кілька груп, студенти яких розподіляються на команди. Учасники гри повинні засвоїти юридичні афоризми з галузей права, які вкаже арбітр.

Керуючий грою арбітр (викладач), який консультує студентів, визначає переможців, розподіляє місця, зайняті окремими студентами, командами за підсумками змагання після підрахунку балів, одержаних учасниками гри. Процес гри складається з чотирьох етапів:

1) підготовка до гри;