



Министерство на
младешта и спорта

НАЦИОНАЛНА ПРОГРАМА ЗА ПРЕВЕНЦИЯ И ИНФОРМИРАНОСТ (2026–2030)



Не поемай на сляпо

ПАКЕТ „ОТВОРИ ОЧИТЕ“ • РОЛЕВАТА ЛАБОРАТОРИЯ

СЦЕНАРИЙ 4

„ТАБЛЕТКАТА НА ФЕСТИВАЛА“

Тема: Дизайнерски наркотици и синтетични опиоиди

Ролеви ситуации и симулативни упражнения за младежи на 15–19 години:
умения за отказ • разпознаване на манипулативни техники • управление на емоции при
натиск

Проект „Не поемай на сляпо“ се реализира с финансовата подкрепа на Министерството на младежта и спорта по Национална програма за превенция и информираност (2026–2030).

Проектът е с входящ номер НППИ-ТОЗ-016/2026 и номер на договора 25-00-24/30.06.2026 година.

Изпълнител: Сдружение „Обществен КОМПАС“



Паспорт на упражнението

Цел	Упражняване на отказ на непознат в анонимна и еуфорична среда; разпознаване на техниките „фалшива спешност“, „нормализиране“ и „омаловажаване“; прилагане на техниката „съюзник“ на живо.
Упражнявани умения	Отказ без „социален дълг“ към предлагащия; устояване на „сега или никога“; използване на предварителна уговорка с приятел (кодова дума); вземане на решения далеч от дома.
Възраст	15–19 години
Продължителност	35–40 минути: 5 мин. подготовка • 8–10 мин. разиграване • 20–25 мин. дебрифинг
Участници	Група от 4–6 души: 2 предлагащи (единият непознат), 1 колебаещ се, 1 приятел-съюзник, 1–2 наблюдатели
Материали	Разпечатани ролеви карти (стр. 3–4) и Приложението (последна страница). НЕ се използват реални предмети — таблетката е въображаема.



Ситуацията

Летен музикален фестивал, вечер. Компанията на КАЛИН и ЯНА е пристигнала следобед — първото им голямо събитие далеч от дома, без възрастни наоколо. Атмосферата е страхотна: музика, светлини, хиляди хора. Пред сцената се запrikaзват със съседна компания.

РУМИ — момче от другата компания, което виждат за пръв път в живота си — вади таблетки: „нещо ново, още даже име няма“. ЛОРА, от неговата компания, гарантира за него. Важна подробност: преди тръгването Калин и Яна са си обещали — ако някой от двамата каже „Жаден съм, отивам за вода“, тръгват заедно, без въпроси.

ВАЖНО: Новото в този сценарий: предлагащият е НЕПОЗНАТ, средата е анонимна и еуфорична, а времето е „притиснато“. И за пръв път в картите е вградена жива техника за защита — уговорката „съюзник“ с истинска кодова дума. Дебрифингът проследява дали и как тя проработи.

ПРАВИЛО: Ролята на „предлагащия“ винаги се играе по карта — участникът използва готовите реплики. Излизането от ролята след края е лесно: „Свали картата — вече не си героят.“



Ролеви карти (за разпечатване и раздаване)

Всеки участник чете само своята карта.



КАРТА: РУМИ — предлагащ 1, непознат

Ти виждаш Калин и Яна за пръв път. За теб това е просто моментът — фестивал, настроение, „щедрост“. Твоите реплики:

- „Това е нещо ново, още даже име няма. Абсолютно чисто, от проверен човек.“
- „Вземай сега — след половин час излиза хедлайнерът, точно ще ти хване.“
- „Тук никой никого не познава, братле. Каквото стане на фестивала, остава на фестивала.“
- Ако Калин пита какво е: „Нещо между екстази и... няма значение, ново е. Всички ги търсят.“ Не давай никаква конкретика — ти всъщност НЕ знаеш какво е.

Важно за теб като играч: Не си заплашителен — небрежен си. За теб няма никакъв залог: ако Калин откаже, ти просто свиваш рамене и се обръщаш към следващия. Тази лекота е част от посланието на сцената.



КАРТА: ЛОРА — предлагащ 2, от компанията на Руми

Ти си от компанията на Руми и „гарантираш“ за него пред новите познати. Твоите реплики:

- „Руми е супер, не е някой случаен. Снощи цялата ни компания взе.“
- „Аз съм си жива и здрава, нали ме виждаш?“
- „Хайде, останаха няколко — после ще съжаляваш, че си изпуснал.“
- Ако Калин се дърпа: „Първи фестивал, а? Личи си.“

Важно за теб като играч: Ти искрено вярваш на това, което казваш — снощи наистина нищо лошо не ти се е случило. Не осъзнаваш, че това не доказва нищо за тазвечершните таблетки. Играй уверено и дружелюбно.



КАРТА: КАЛИН — колебаещ се

Далеч от дома си, никой възрастен наоколо, атмосферата е невероятна и ти се иска тази вечер да е специална. Но: напълно непознат човек ти предлага таблетка без име. И помниш уговорката с Яна — кодовата дума „Жаден съм, отивам за вода“.

Твоята задача: Реагирай истински. Реши В ХОДА НА СЦЕНАТА какво ще направиш — може да отказваш, да разпитваш, да се колебаеш. Кодовата дума е в ръцете ти: решаваш дали, кога и как да я използваш. Никой няма да те съди как ще изиграеш ролята.

**КАРТА: ЯНА** — приятел-съюзник

Преди тръгването двамата с Калин си обещахте: ако някой от вас каже „Жаден съм, отивам за вода“, тръгвате заедно, без въпроси и без обяснения. Сега виждаш какво се случва.

Ти решаващ: може да изчакаш Калин да каже думата, може да я кажеш ти първа, може и да замълчиш — защото и ти усещаш натиска на атмосферата и не искаш да изглеждаш „скупната“. Реагирай както ти се струва истинско, но помни: уговорката работи само ако някой я задейства.

**КАРТА: НАБЛЮДАТЕЛ** — 1-2 души

Ти не участваш в сцената. Твоята задача е да следиш и отбелязваш:

- ☐ Кой техники от Речника на манипулациите (Приложението) разпозна? Отбележи всяка и запиши репликата.
- ☐ Как фактът, че Руми е непознат, промени натиска — по-лесен или по-труден беше отказът?
- ☐ Използваха ли Калин и Яна кодовата дума? Кога, кой пръв, и как реагираха другите?
- ☐ Какво „продаваше“ Руми всъщност — таблетката или момента („сега“, „хедлайнерът“, „специалната вечер“)?



Ход на упражнението (за водещия)

- 1. Подготовка (5 мин.).** Раздай картите. Дай на всички 2–3 минути да прочетат тихо своите. Напомни правилата: играем по карта; стоп-думата е „Пауза“ — всеки може да я каже по всяко време и сцената спира. Забележи: стоп-думата на упражнението („Пауза“) и кодовата дума от сцената („Жаден съм, отивам за вода“) са две различни неща — първата спира играта, втората е част от нея.
- 2. Разиграване (8–10 мин.).** Дай начален сигнал. Позволи „фестивална“ енергия. Не се намесвай, освен ако сцената не блокира. Ако Калин приеме таблетката или кодовата дума изобщо не се използва — НЕ спирай и не коригирай; и двете са ценен материал за дебрифинга.
- 3. Излизане от ролите (1 мин.).** Задължителна стъпка. Всеки казва на глас: „Аз не съм [името от картата], аз съм [собственото име].“ Кратко раздвижване, смяна на местата.
- 4. Дебрифинг (20–25 мин.).** По въпросите по-долу. Първо думата имат играчите (започни с Калин), после наблюдателите, накрая цялата група.



Дебрифинг въпроси

Към Калин (първо, винаги)

- Какво почувства? Кое натежаваше повече — таблетката или страхът вечерта да не е „по-малко специална“?
- Различно ли е, когато предлагащият е непознат — по-лесно или по-трудно да откажеш? Защо?
- Кодовата дума — използва ли я? Ако да, какво промени тя? Ако не — какво те спря?

Към Руми

- Имаше ли ти изобщо значение дали Калин ще приеме? Какво говори това за „щедростта“ ти?
- Какво всъщност „продаваше“ — таблетката или момента?

Към Лора

- „Аз съм си жива и здрава“ — какво доказва това за таблетките от тази вечер?
- Ти вярваше ли си? Кое прави твоите думи убедителни, въпреки че не носят информация?

Към Яна

- Кога реши да действаш (или да не действаш)? Какво ти костваше?
- Как се чувстваше, докато уговорката „висеше“ неизползвана?

Към наблюдателите

- Кои манипулативни техники отбелязахте? Прочетете конкретните реплики.
- „Каквото стане на фестивала, остава на фестивала“ — коя техника е това и какво крие?

Към цялата група

- Реалистична ли беше сцената? Какво би било различно в истинския живот?
- „Още даже име няма“ прозвуча като плюс в сцената. Защо всъщност е най-големият минус?
- Какво МОЖЕШ да разбереш за една таблетка, като я гледаш? (Отговор: нищо. Нито състав, нито сила, нито дали две еднакви на вид са еднакви отвътре.)

- Какво може да си уговори човек с приятел ПРЕДИ събитие? Съставете заедно примерна уговорка „съюзник“ — кодова дума, план, обещание „тръгваме двамата“.



Ключови послания

Водещият ги извежда ОТ дискусията, а не ги изнася като лекция. Ако групата сама е стигнала до тях — само ги потвърди.

- 1. „Ново“ значи „непроверено“.** Дизайнерските вещества се създават постоянно именно за да изпреварват закона. „Още няма име“ не е екзотика — то означава, че никой на света няма информация какво прави това вещество с тялото. Ти би бил опитът.
- 2. По вида на една таблетка не можеш да разбереш нищо.** Еднакви на вид таблетки се различават драстично по състав и сила. Все по-често в тях се откриват синтетични опиоиди, при които и съвсем малко количество може да бъде фатално. Затова мотото е: не поемай на сляпо.
- 3. Фалшивата спешност е най-старият трик на продавача.** „Сега или никога“, „хедлайнерът започва“ — единствената цел е да ти отнеме времето за мислене. Правило: всичко, което изисква решение веднага, заслужава „не“. А непознатият, който толкова бърза, няма да е до теб, ако нещо се обърка — анонимността реже и в двете посоки.
- 4. Съюзникът работи — ако е уговорен предварително.** Кодовата дума превръща отказа в план, а не в конфронтация: никой не обяснява, никой не се оправдава, никой не остава сам. Уговорката се прави ПРЕДИ събитието, когато главата е бистра — в момента на натиска е късно да я измисляш.



Бележки за водещия: рискови моменти

- **Темата е с най-висок залог в цялата поредица.** Ако в дискусията изникнат реални случаи на свръхдоза от новините — говори сериозно, без сензация и без графични подробности. Дръж фокуса върху практическото: „не се разбира по вида“ и „решенията се взимат преди събитието“.
- **Задължително послание за спешна помощ.** Намери момент да кажеш ясно: ако на реално събитие на някого му прилошее, викането на помощ — 112 или медицинският пункт — е ВИНАГИ правилният ход, веднага. Медиците са там, за да помагат, не за да наказват, а извиканата навреме помощ спасява живот. Страхът „да не загазим“ е опасен точно колкото веществото.
- **Ако участник сподели личен опит с употреба.** Не реагирай със стрес и не коментирай оценъчно пред групата. Кратко: „Благодаря, че сподели — това иска смелост.“ Върни разговора към сцената. След края потърси участника насаме, спокойно и без обвинения; при нужда насочи към педагогическия съветник или към ресурсите от секция „Потърси помощ“ на платформата „Новите капани“.
- **Ако Калин (играчът) приеме таблетката.** Не спирай сцената и не показвай разочарование. В дебрифинга разгледай без обвинения кое натежа — най-вероятно не таблетката, а страхът вечерта да не е „по-малко специална“. Точно това разграничение е учебната стойност на сценария.
- **Ако кодовата дума не бъде използвана изобщо.** Това е чест и много ценен изход. Не го представяй като провал — разгледай в дебрифинга какво спря Калин и Яна: забравиха ли я, беше ли неловко, надяваха ли се другият да я каже пръв? После оставете групата да предложи как уговорката да стане по-лесна за задействане.
- **Отказ от роля.** Никога не карай участник да играе роля, която го притеснява. Смяната на роля не се коментира и не се обяснява пред групата.
- **Реквизит.** Не използвайте реални предмети — въображаемите вършат работа и държат сцената ясно в полето на „играта“.

■ **След дебрифинга — директен трансфер.** Предложи на участниците наистина да си направят уговорка „съюзник“ с приятел преди следващото си парти или събитие. Това е най-преносимото умение от целия сценарий — и работи само ако е направено предварително.



Приложение: Речник на манипулациите и Репертоар за отказ

Общо за всички сценарии от „Ролевата лаборатория“. Разпечатва се заедно със сценария — по един екземпляр за всеки участник или на видно място в залата.

А. Речник на манипулативните техники

Назоваването на техниката в момента, в който я разпознаеш, само по себе си отнема силата на натиска.

Техника	Как звучи	Какво цели
Нормализиране	„Всички го правят.“	Отказът да изглежда като изключение и аутсайдерство
Омаловажаване	„Това е нищо. Само пара е.“	Да свали усещането за риск без реална информация
Предизвикателство	„Да не те е страх?“	Отказът да стане загуба на престиж пред групата
Фалшива спешност	„Сега или никога.“	Да отнеме времето за размисъл
Гилт-трип (вина)	„Значи не ми вярваш?“	Отказът да стане предателство към приятелството
Фалшив авторитет	„Брат ми разбира от тия неща.“	„Някой каза да замести проверената информация
Салам-техника	„Само подръж го. Само едно дръпване.“	Придвижване към употребата на малки „безобидни стъпки

Б. Репертоар за отказ

Няма един „правилен“ начин да откажеш. Има репертоар — избираш какво пасва на твоя стил и на ситуацията.

- 1. Краткият отказ.** „Не, мерси.“ — казано спокойно, без обяснения. Нямаш дълг да се аргументираш.
- 2. Развалена плоча.** Повтаряш същия отказ със същия тон, колкото пъти е нужно. Натискът се изтощава, ти — не.
- 3. Отказ + причина по избор.** „Не, имам тренировка утре.“ Причината е за твое улеснение, не защото я дължиш.
- 4. Смяна на темата.** „Не. Ей, гледахте ли мача снощи?“ — отказ без драма, разговорът продължава.
- 5. Хумор.** „Не, пазя си дробовете за издухване на свещички.“ — когато искаш да откажеш, без да сменяш атмосферата.
- 6. Назоваване на техниката.** „Това беше ли ‘всички го правят’? Класика.“ — показва, че виждаш играта.
- 7. Излизане от ситуацията.** Имаш право просто да си тръгнеш. Понякога краката са най-добрият аргумент.
- 8. Съюзник.** Уговорка с приятел предварително: „ако някой от нас иска да се измъкне, казва кодовата дума“. Отказът е по-лесен по двама.



**Не поемай
на сляпо**



**Министерство на
младешта и спорта**

Проект „Не поемай на сляпо“ се реализира с финансовата подкрепа на Министерството на младежта и спорта по Национална програма за превенция и информираност (2026–2030).
Проектът е с входящ номер НППИ-ТОЗ-016/2026 и номер на договора 25-00-24/30.06.2026 година.

Изпълнител: Сдружение „Обществен КОМПАС“