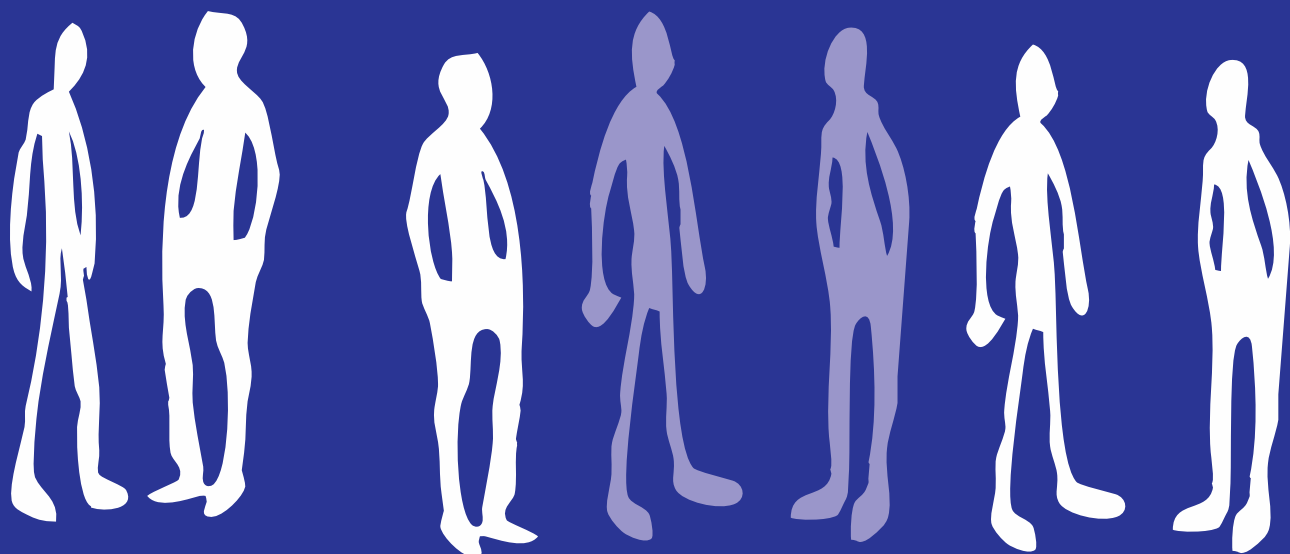


DO EURÓPY HROU II

iuventa





DO EURÓPY HROU

OBSAH

| | |
|---|--|
|  | ÚVODOM 2 |
| | Do Európy hrou je tu opäť, čo je nové v tejto publikácii?, Koleso už bolo vymyslené |
| | OČAKÁVANIA ÚČASTNÍKOV 3 |
| | čo chcem získať, Washing Line |
| | AKTIVITY NA ZOZNÁMENIE ÚČASTNÍKOV 4 |
| | Tváre z balónov, Mapa, Molekuly, Hádzanie lopty, Duch stretnutia, Stoličková, Písmená z mena, Háďaj kto som, Beží k stene ten, kto... |
|  | NIEČO NA PREBUDENIE 7 |
| | Grimasy, Krik, Zábavná chôdza, Pakománia, Elektrina, Dažďový prales, Mlynček na mäso, Sedenie bez stoličiek, Číselná epidémia, |
| | AKTIVITY NA INTERKULTÚRNE UČENIE 11 |
| | Limit 20, Parkovisko, Predstavte si teplé slnečné ráno!, Oslavujeme rôznorodosť, Na prvý pohľad, Konsenzus, |
| | AKTIVITY NA TÍMOVÚ PRÁCU 18 |
| | Tvorba spoločného obrazu, Pavučina, Spoločný príbeh, Zápalka, Kolky, Levitácia, Podelme sa, Prechod močiarom, Macimba, Počítame do dvadsať, |
| | HODNOTIACE AKTIVITY 22 |
| | Stoličky, List seba samému, Tri slová, Darček pre teba, Ostrov, Spoločný obrázok, Magic spot, |
|  | ČO POVEDAŤ NA ZÁVER? 25 |
| | O IUVENTE 25 |
| | PRÍLOHY 26 |
| | Otázky k aktivite „Tváre z balónov“, Diskusia a hodnotenie k aktivite Limit 20., Inštrukcie pre členov poroty Limit 20, Inštrukcie pre ostatných účastníkov Limit 20 mimo poroty, Zoznam použitej literatúry. |

DO EURÓPY HROU

DO EURÓPY HROU JE TU OPĀĤ

Publikácia Do Európy hrou II. nadväzuje na publikáciu, ktorá vyšla v roku 2001 pod rovnakým názvom. Už tam sme predstavovali publikáciu ako zbierku rôznych aktivít vhodných na medzinárodnú mládežnícku výmenu, ktoré sme sami odskúšali a ktoré boli v praxi úspešné. Odpovedali sme tak na požiadavky účastníkov našich seminárov a školení v rokoch 1997 - 2000. Ani do pôvodnej publikácie sa nám nevmetili všetky aktivity. Navyše uplynuli dva roky a zoznam sa stále rozširuje.

Nechceme si tieto informácie nechať pre seba. Myslíme si, že na Slovensku ešte stále chýba dostatok literatúry na skvalitnenie práce s deťmi a mládežou v ich voľnom čase. A o to nám ide. Dať tým, ktorí v tejto oblasti pôsobia - profesionálne alebo dobrovoľne - námety a nápady ako urobiť medzinárodnú aktivitu tak, aby priniesla účastníkom nové znalosti, zručnosti, skúsenosti a zážitky. Aby sa stali lepšími, zrelšími. Chceme ich pripraviť na to, že raz budú sami dospeli.

ČO JE NOVÉ V TEJTO PUBLIKÁCIÍ?

Súčasťou mládežníckych výmen sa už neodmysliteľne stali aktivity na zoznámenie, energizéry, aktivity na posilnenie tímového ducha, aktivity na interkultúrne učenie a hodnotenie. Preto ich nájdete aj v tejto publikácii. Myslíme si však, že rovnakú pozornosť je potrebné venovať očakávaniam účastníkov a riešeniu rôznych konfliktov. Práve z tohto dôvodu sme zaradili do obsahu aj takéto aktivity.

KOLESO UŽ BOLO VYMYSLLENÉ

Naša vlastná skúsenosť hovorí, že v tejto oblasti už bolo všetko raz vymyslené. Preto sa ani nepokúšame tváriť, že sme autori uvedených aktivít. Nechceme sa pýšiť cudzím perím. Žiaľ, nie je možné vypátrať pôvodných autorov aktivít uvedených v publikácii. Všetky sme videli a odskúšali alebo na aktivitách v zahraničí, alebo nám ich ukázali zahraniční kolegovia. Tiež sme čerpali z rôznych publikácií, ktorých zoznam uvádzame v závere. Budeme však radi, ak sa necháte inšpirovať a použijete ich.

Dúfame, že pri aktivitách z tejto publikácie zažijete príjemné chvíle.

IUVENTA - NAFYM



OČAKÁVANIA ÚČASTNÍKOV

ČO ÚČASTNÍCI CHCÚ

Úspech každej domácej alebo medzinárodnej aktivity závisí od viacerých faktorov. Jedným z najdôležitejších je ten, či dokáže aktivita odpovedať na potreby, reagovať na požiadavky, či splniť očakávania účastníkov. Skôr než sa pristúpi k samotnej aktivite - odporúčame zistiť, s akými očakávaniami účastníci prišli. Väčšina takýchto aktivít sa realizuje anonymne. Po zistení očakávaní účastníkov sa predstavia ciele aktivity a poukáže sa na to, ktoré z očakávaní môžu byť splnené a ktoré nie. Vyhneme sa tým zbytočným sklamaniam a narušeniam aktivity výrokmí "...keby sme to vedeli, tak ..."

ČO CHCEM ZÍSKAŤ WASHING LINE



ČO CHCEM ZÍSKAŤ

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: max. 10 minút

Materiál: nalepovacie papiere alebo papiere a lepidlá, baliace papiere, perá, fixky

Realizácia: Na stoličky účastníkov prilepíme 3 samolepiace papieriky, alebo položíme na stoličky 3 papiere a lepidlo. Vopred pripravíme baliace papiere s 3 otázkami:

- čo chcem získať (na stretnutí, výmene, seminári..)?
- čím chcem prispieť?
- čomu sa chcem vyhnúť?

Požiadame účastníkov, aby odpovedali na otázky tým, že svoje odpovede napíšu na papieriky a nalepia na papiere na stenách. Po ukončení písania nahlas prečítame očakávania a objasníme, ktoré z uvedených očakávaní môžu byť splnené a v akom rozsahu.

WASHING LINE

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: cca 10 minút.

Materiál: z farebného papiera vystrihnuté makety oblečenia a bielizne (šaty, sukne, plavky, podprsenky, ponožky ...), špagát, kancelárske spinky, fixky

Realizácia:

Účastníci aktivity si vyberú po jednom kuse oblečenia. Na jednu stranu napíšu svoje pozitívne očakávania a na druhú svoje obavy (čo NEHCÚ, aby sa stalo v priebehu spoločnej aktivity). Vedúci aktivity prečíta očakávania a skomentuje. Všetky kusy „oblečenia“ vyvesíme na natiahnutý špagát a pripevníme kancelárskymi spinkami. Šnúru necháme natiahnutú nejaký čas, aby si ostatní účastníci mohli prečítať všetky výroky.

AKTIVITY NA ZOZNÁMENIE ÚČASTNÍKOV

„LÁMAČE LADOV“

Je samozrejme, že ak sa stretnú na medzinárodnej mládežníckej výmene (alebo na inom medzinárodnom podujatí) dve neznáme skupiny - atmosféra je spočiatku napätá. Aj keď skupiny spolu komunikovali prostredníctvom listov, faxov alebo emailov, je tu veľa faktorov, ktoré robia prvé hodiny na spoločnej aktivite zložité: komunikácia v cudzom jazyku, vlastné nízke sebavedomie, strach z neznámeho. Úlohou mládežníckych vedúcich je prekonať tieto bariéry, „naštartovať“ mladých ľudí do komunikácie s partnerskou skupinou. Určite ste si všimli, že na začiatku sa národnostné skupiny držia spolu, sedia spolu pri jedle a v spoločenskej miestnosti „okupujú“ spoločný priestor. Práve pre uvoľnenie atmosféry a spoločný štart sú uvedené aktivity najvhodnejšie. Účastníci zistia nielen svoje mená, ale aj veľa zaujímavého o sebe. A tiež sa môžu dobre zabaviť - a to tiež nie je na zahodenie.

TVÁRE Z BALÓNOV MAPA MOLEKULY HÁDZANIE LOPTY DUCH STRETNUTIA STOLIČKOVÁ PÍSMENÁ Z MENA HÁDAJ KTO SOM

BEŽÍ K STENE TEN, KTO...



TVÁRE Z BALÓNOV

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: podľa počtu otázok - max. 15 min.

Materiál: Balóny, fixky, špagát, výkresy, háčky s otázkami, lepidlá

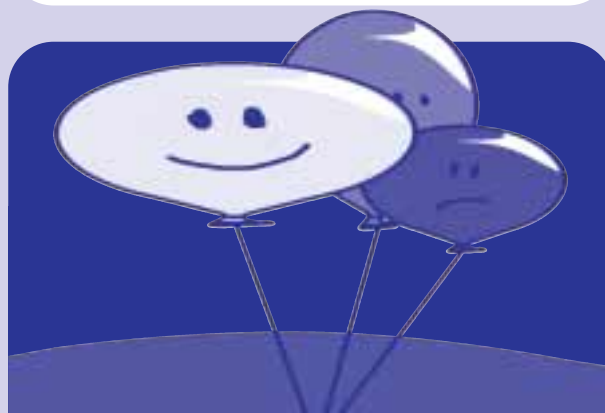
Úloha: vyplniť si navzájom háčky s otázkami (najrýchlejší vyhráva)

Realizácia: Vopred pripravíme háčky s otázkami a podlepíme ich výkresom, aby sme uľahčili písanie. Upevníme ich na povrázky (cca 50 cm). Hráči stoja v miestnosti. Rozdáme balóny a požiadame hráčov, aby ich nafúkli a nakreslili naň vlastný portrét aj s menom. Balón zaviažu povrázkom, na konci ktorého je pripevnený hárok s otázkami. Každý, kto už má pripravený balón, môže začať s otázkami. Ak chceme mať vyplnený vlastný hárok, musíme niekoho z prítomných osloviť, spýtať sa ho na otázku z háčku, napísať odpoveď a podpísať sa. Podľa počtu hráčov sa dohodneme, či hráči môžu vyplniť jednu alebo viac otázok. Kto má vyplnený celý hárok - vyhráva a od organizátorov dostane malú odmenu (cukrík, čokoládu a pod.)

Príklady otázok (príklady otázok v angličtine v prílohe):

- Vyhrali ste niekedy v lotérií?
- Čo ste zbierali, keď ste boli dieťa?
- Ak by ste museli byť zvieratom, ktorým a prečo?
- Aký je váš obľúbený nábytok a prečo?
- Aký typ dovolenky uprednostňujete: pri mori, v horách alebo v meste?
- Už ste niekedy spievali sám na verejnosti?
- Koľko času strávite denne na internete?
- Čoho sa v živote bojíte?
- Čo na sebe nemáte rád/a?

(Slovensko-maďarský kontaktný seminár: Mladí ľudia a informácie, Prievidza, apríl 2002).



MAPA

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: cca 10 min.

Materiál: lepiace pásky, nalepovacie lístky, farebný papier, fixky

Úloha: upevniť si znalosť mien, vytvoriť mapu podľa toho, odkiaľ účastníci seminára pochádzajú, dozvedieť sa niečo zaujímavé o krajine alebo regióne účastníkov.

Realizácia: Na zem sa vyznačí „orientačný“ bod - miesto konania seminára, hranica, rieka a pod. Účastníci ukladajú na zem lístky so svojimi menami a názvami miest odkiaľ pochádzajú. V krátkom predstavení majú povedať niečo zaujímavé o svojom meste. Môžu sa využiť aj farebné papiere, účastníci môžu kresliť zaujímavosti regiónu (hrady, jaskyne, významné produkty, ktoré ich mesto preslávili a pod.)

MOLEKULY

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 - 10 min.

Materiál: žiaden

Úloha: vymeniť si v skupine názory, vizualizovať čo máme spoločné a v čom sa líšime.

Realizácia: Vedúci aktivity určuje témy a účastníci vytvárajú skupiny tým, že chodia po miestnosti, zisťujú, čo majú spoločné, svoje názory a podľa toho vytvárajú skupiny. Témy sa stávajú stále viac „osobnejšie“.

Príklady tém:

- farba očí
- obľúbené zvierá
- obľúbený typ dovolenky
- ročné obdobie, v ktorom sme sa narodili
- čo je v živote pre vás najdôležitejšie

(Školenie školiteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Stará Lesná, november 2001).

HÁDZANIE LOPTY

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: max. 5 min.

Materiál: lopta

Úloha: zapamätať si mená účastníkov

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Hádzu si loptu a hovoria mená podľa pokynov vedúceho hry.

Variácie hry:

- každý hráč povie svoje meno skôr ako hodí loptu,
- hráč hovorí meno toho, komu hádže
- hráč povie meno toho, komu hodí loptu ten, ktorému ju práve hádže (napr. Jana hádže Petrovi ale hovorí „Tomáš“ tzn. Peter hodí loptu Tomášovi, ale ešte pred tým povie meno ďalšieho hráča, ktorému bude hádzať loptu Tomáš).

(Školenie školiteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Podhradie pri Topoľčanoch, marec 2002).



DUCH STRETNUTIA

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: max. 15 min.

Materiál: predmet, ktorý predstavuje ducha (symbol, totem, a pod.) stretnutia

Úloha: zapamätať si mená účastníkov

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Prvý hráč začína vetou, ktorá sa stále opakuje: VOLÁM SA PETER A TOTO JE DUCH STRETNUTIA. Podá „vec“ ďalšiemu. Ten pokračuje: TOTO JE DUCH STRETNUTIA A VIEM TO PRETO, LEBO MI TO PAVEDAL PETER. JA SA VOLÁM TOMÁŠ. Každý ďalší hráč vyhlási, že TOTO je duch stretnutia a vie to preto, lebo ho dostal od Tomáša, ten od Petra atď.

(Peter Rolný, Seminár pre pracovníkov rómskych organizácií, Kremnica, máj 2001).



STOLIČKOVÁ

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: max. 5 min.

Materiál: stoličky

Úloha: rýchlo povedať meno niekoho ďalšieho z tímu hráčov

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Každý má pred sebou stoličku, ktorá stojí na zadných dvoch nohách. Hráči majú za úlohu na povel prejsť k ďalšej stoličke tak, aby žiadna zo stoličiek nespadla na zem. Hráč, ktorý začína hru, dvakrát udrie rukou po stehne a vykrične meno ďalšieho hráča z tímu. To je znamenie, aby sa všetci presunuli o jednu stoličku dopredu. Ten, ktorého meno bolo vykriknuté, má dvakrát udrieť rukou po stehne a vykriknúť meno ďalšieho hráča.

(Marta Hanečáková, Školenie animátorov medzinárodných mládežníckych výmen, Prešov, november 2002).



HÁDAJ KTO SOM

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: cca 10 min.

Materiál: papiere, fixky

Realizácia: Hráči sú požiadaní, aby napísali na papier 6 - 10 charakteristík svojej osoby. Môžu to byť informácie z osobného života resp. niečo, čo sa nedá povedať na prvý pohľad. Nepíše sa ani či ide o muža alebo ženu, v medzinárodných tímoch sa vyhýbame aj určeniu národnosti. Papiere sa pozberajú a vedúci aktivity ich nahlas číta. Ostatní hádajú, kto je autorom jednotlivých výrokov.

(Školenie o využití lokálnych zdrojov pri medzinárodných výmenách, Nórska, jún 2002).

PÍSMENÁ MENA

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: papiere, fixky

Realizácia: Hráči dostanú papier a fixku. Ich úlohou je vymyslieť na jednotlivé písmená svojho mena charakteristické vlastnosti a znaky, napríklad: volám sa Eva: E ako energická, V ako veselá a A ako atypická, lebo ...Po predstavení sa jednotlivé papiere nalepia na stenu, aby si účastníci mohli pripomenúť aj neskôr niektoré mená a vlastnosti.

(Školenie o využití lokálnych zdrojov pri medzinárodných výmenách, Nórska, jún 2002).



BEŽÍ K STENE TEN

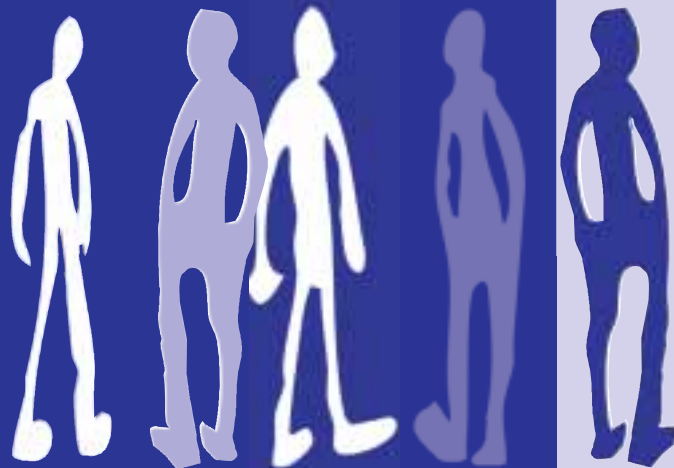
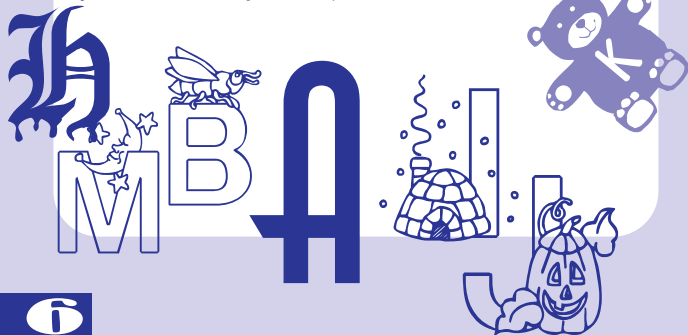
Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hráči sa postavia do radu čelom k stene, ktorá je vzdialená asi 10 metrov. Vedúci hry vyhlasuje rôzne charakteristiky ako napríklad: "Beží k stene ten, kto zbieral v detstve známky". Tí, ktorých sa to týka sa rozbehnú k stene, dotknú sa jej a vrátia sa späť.

Poznámka: Hra vhodná aj ako energizér.

(Školenie o využití lokálnych zdrojov pri medzinárodných výmenách, Nórska, jún 2002).



NIČO NA PREBUDENIE

Aktivity nazvané aj „energizéry“ zaraďujeme alebo na začiatku programu, alebo na konci. Na začiatku preto, aby sme prebrali účastníkov z letargie (alebo aj spánku, lebo na výmenách sa nikdy veľa nespí), alebo im umožnili vydýchnuť si po náročnej aktivite a uvedomiť si, že prechádzame k inej aktivite. Čo ešte môžeme získať tým, že zaraďíme energizér? Často je to aj pocit, že všetci patríme do tej istej skupiny, robíme niečo spoločne. Svojím spôsobom posilňujeme skupinového ducha.

Musíte byť pripravení na rôzne reakcie. Mladí ľudia, ktorí nie sú zvyknutí na pravidelnú prácu v skupine, si na tento typ aktivít musia spočiatku trochu privyknuť. Niektorým ale budú tieto aktivity pripadať počas celej výmeny hlúpe a zbytočné. My však silne odporúčame všetkým, aby tieto aktivity určite zaradili medzi svoje pravidelné aktivity.

GRIMASY
KRIK
ZÁBAVNÁ CHÔDZA
PAKOMÁNIA
ELEKTRINA
DAŽĎOVÝ PRALES
MLYNČEK NA MÄSO
SEDENIE BEZ STOLIČIEK
ČÍSELNÁ EPIDÉMIA
FARBY, POHNITE SA
CESTO
POZDRAV TUČNIAKOV
SKUPINOVÉ ŽONGLOVANIE
DLAŇOHYPNÓZA
ANGLICKÁ MASÁŽ

NA KUŽELKY MEXICKÁ VLNA TANCUJ AKO JA KARAMBA

GRIMASY

Hráči: neobmedzený počet hráčov

Dĺžka trvania: cca. 3 minúty (podľa nálady)

Úloha: Účastníci robia grimasy.

Realizácia: Hráči stoja v kruhu.

Určí sa hráč, ktorý začne. Hráč sa obráti na jedného zo svojich susedov a urobí grimasu. Oslovený hráč grimasu môže zopakovať v zadanom smere alebo vytvorí vlastnú grimasu, ale tú už predvedie susedovi na opačnej strane. Hra pokračuje pokiaľ to hráčov baví.

Variácia: Podobný systém sa dá využiť aj s tleskaním. Ak tleskne hráč raz, hra pokračuje v zadanom smere. Ak tleskne dvakrát - smer tleskania sa zmení do opačnej strany.



KRIK

Hráči: neobmedzený počet hráčov

Dĺžka trvania: cca. 3 minúty (podľa počtu hráčov ktorí budú rozohrievaní)

Úloha: Napodobňovať typ a intenzitu křiku vedúceho hry.

Realizácia: Vyberie sa dobrovoľník, ktorý bude plniť úlohu rozohrievača. Tento hráč má za úlohu vybrať si ľubovoľné slovo a zašepkať ho ostatným hráčom. Skupina pošepky slovo zopakuje. Rozohrievač potom zopakuje slovo, ale o čosi hlasnejšie. Skupina opakuje slovo s rovnakou intenzitou hlasu ako rozohrievač. Hra pokračuje, až kým hráči nekřičia. Tu hra môže, ale nemusí končiť. Môžeme pokračovať opačným smerom, keď sa slovo bude opakuvať čoraz tichšie a tichšie. Rozohrievač reguluje hlasitosť neverbálne - dirigovaním. (Na jednej mládežníckej výmene začali účastníci so slovom DINNER, keďže sme skončili workshop a do večere ostávalo ešte asi 5 minút!)

ZÁBAVNÁ CHÔDZA

Hráči: min. 10

Dĺžka trvania: cca. 5 minút

Úloha: Vymýšľať alebo napodobňovať chôdzu predchádzajúceho hráča.

Realizácia: Hráči sa rozdelia na dve rovnako veľké skupiny a postavia sa do radov oproti sebe. Určí sa štartový hráč, ktorý vystúpi zo svojho radu a „srandovou“ chôdzou sa približuje k svojmu protihráčovi v druhom rade, vyzdvihne hráča oproti a spoločne, rovnakou „srandovou„ chôdzou sa zaradí do radu, z ktorého vyšiel. Hráč, ktorý bol vybratý, potom zoberie iného hráča a vráti sa späť do radu z ktorého vyšiel, ale vymyslí si svoj spôsob chôdze, ktorý jeho spoluhráč musí napodobňovať. Takto hra pokračuje, kým si každý nevyskúša svoju „zábavnú“ chôdzu.



prúd tzn. stisne ruku hráčovi vpravo alebo vľavo, a ten posielal prúd ďalej tak, že stisne ruku vedľa sediaceho hráčovi. Jeden z hráčov stojí v kruhu, drží v ruke zrolované noviny a snaží sa pohľadom zachytiť, kde je práve elektrický prúd. Ak udrie novinami hráča, u koho je práve elektrický prúd - vymenia si miesto a hra pokračuje.

PAKOMÁNIA

Hráči: minimálne 8

Dĺžka trvania: cca. 5 min.

Úloha: Vydávať rôzne zvuky.

Realizácia: Hráči stoja v kruhu a držia sa za ruky. Určí sa štartový hráč a tento začne vydávať akýkoľvek súvislý zvuk a súčasne stisne ruku suseda na pravej strane. Hráč vpravo začne vydávať iný súvislý zvuk a stisne ruku ďalšieho hráča napravo. Takto to ide dookola, až kým sa stisk ruky nevráti opäť ku hráčovi, ktorý začínal. Až dotedy postupne všetci vydávajú nejaký súvislý zvuk. V momente, keď sa stisk ruky vráti na štart, štartový hráč prestane vydávať zvuk a stisne suseda. Ten prestane vydávať zvuk a stisne ruku suseda. Ten prestane vydávať zvuk a stisne ruku svojho suseda. Takto sa pokračuje, až kým nie je v miestnosti úplné ticho.

DAŽĎOVÝ PRALES

Hráči: čím viac tým lepšie

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: žiaden

Realizácia: Hráči stoja v kruhu.

Vedúci hry povie: „Predstavte si, že sa nachádzate v Brazílii, v jednom z posledných dažďových pralesov. Podme si spolu vytvoriť aspoň zvukový obraz takého pralesa. Ja začnem s vydávaním zvuku a vy sa postupne ku mne pridávajte.“

Pohyby a zvuky:

1. šúchanie dlaní o seba
2. lúskanie prstami jednou rukou
3. lúskanie oboma rukami (striedavo)
4. udieranie dlaňami o stehná
5. dupanie nohami
6. všetky pohyby a zvuky v opačnom poradí.

(Seminár o interkultúrnom učení na medzinárodných stretnutiach východ - západ, Bonn, december 1996).



ELEKTRINA

Hráči: čím viac tým lepšie

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: stoličky, noviny

Realizácia: Hráči sedia v kruhu a držia sa za ruky. Jeden z hráčov je elektrárňou a vysielal elektrický

MYNČEK NA MÄSO

Hráči: minimálne 5

Dĺžka trvania: cca 3 minúty

Materiál: žiaden

Realizácia: Hráči stoja v dvoch radoch oproti sebe, medzi nimi je vytvorená úzka ulička. Jeden z hráčov postupuje uličkou tak, že sa krúti a hráči v radoch ho/ju jemne masírujú. Hráči sa menia, až kým sa všetci nevystriedajú.

(Stretnutie regionálnych konzultantov programu EÚ MLÁDEŽ, Žilina, máj 2001).

SEDENIE BEZ STOLIČIEK

Hráči: minimálne 10

Dĺžka trvania: 2 minúty

Materiál: žiaden

Realizácia: Hráči stoja v kruhu tesne za sebou. Na povel vedúceho hry si všetci hráči sadnú na kolená hráčovi za sebou. V princípe musí každý pohodlne sedieť. Na pokyn vedúceho všetci posediačky vykročia ľavou nohou, potom pravou - až celý kruh posediačky kráča.



CESTO

Hráči: minimálne 10

Dĺžka trvania: 3 minúty

Materiál: žiaden

Úloha: Nájsť poslepiačky „klúčového hráča“.

Realizácia: Hráči si zatvoria oči. Všetci predstavujú „cesto“, ktoré hľadá droždie. Ak sa stretnú dvaja hráči, vydajú na seba zvuk ako keď kysne cesto - niečo ako „puf, puf“. Ak natrafia na hráča, ktorý predstavuje „droždie“ - ten im neodpovie, a to je znamenie, že našli „klúčového“ hráča. Postavia sa čo najbližšie k nemu a mlčia. Ak sa skupinky dotknú ďalší hráči, skupinka mlčí a postupne sa všetci popriďávajú. Hra sa ukončí, ak sa k skupinke pridá aj posledný hráč.

(Dobrovoľníčka Rita z Portugalska na Školení o programe MLÁDEŽ v Tatranských Matliaroch, január 2002).

Poznámka: Hru môžete poznať aj pod názvami „Na sardinky“ alebo „Na vampírov“.

ČÍSELNÁ EPIDÉMIA

Hráči: minimálne 5

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: lepiace pásky, fixky

Úloha: „zneškodniť“ ostatných hráčov tým, že vykrikneme nahlas ich číslo, ochrániť vlastné číslo pred prečítaním.

Realizácia: Hráči obdržia od vedúceho hry čísla, ktoré sú napísané na lepiacej páske. Túto pásku si hráči prilepia na čelo. Čísla sú štvorciferné a hráči si ich nemôžu zakrývať rukou ani vlasmi. Využíva sa nábytok v miestnosti, chôdza dozadu a podobne.

(Števo Zarnay, Lenka Plavúchová, Seminár k vytvárajúcim organizáciám EDS, Kremnica, 2002).



FARBY, HÝBTE SA

Hráči: minimálne 7

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: stoličky

Realizácia: Hráči sedia v kruhu, každému je pridelená farba, ktorú bude predstavovať. Vedúci hry hovorí v náhodnom poradí názvy farieb. Menovaná „farba“ si musí presadnúť na vedľajšiu stoličku vpravo. A to aj v prípade, že na vedľajšej stoličke niekto sedí. Musí si sadnúť na kolená hráča zo stoličky od vedľa. Ak je hráč „zablokovaný“ tým, že na jeho kolenách niekto sedí, musí počkať až sa jeho kolená „uvoľnia“

(Eva Tetáková, Stretnutie regionálnych konzultantov programu Mládež pre Európu, Zuberec 1999).

POZDRAV TUČNIAKOV

Hráči: minimálne 10

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: žiaden

Úloha: Postupne sa pridávať do radu zdraviacich sa tučniakov.

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Vedúci hry vykročí malými drobnými krokmi, s rukami pripaženými k telu - napodobňuje chôdzu tučniakov. Poíde k nejakému hráčovi a pozdraví ho vysokým „HIK“. Hráč mu odpovie „HIK“, postaví sa pred neho a vykročí k ďalšiemu hráčovi. Hráč číslo dva ho pozdraví vysokým „HIK“, potom ho pozdraví hráč číslo jeden. Hráč číslo tri sa odzdraví a pridá sa do ich radu. Všetci urobia čelom vzad a rad teraz vedie hráč číslo jeden. Po pridaní ďalšieho hráča sa rad opäť otočí a vedie hráč číslo tri. Po pridaní sa hráča číslo päť sa rad zvrtnie a vedie hráč číslo štyri. Každému novému hráčovi sa pozdravia VŠETCI hráči v rade.

(Dobrovoľníčka Anaik z Francúzska, Školenie pre školiteľov na miestnu prácu s mládežou, Podhradie pri Topoľčanoch, marec 2002).



SKUPINOVÉ ŽONGLOVANIE

Hráči: minimálne 10

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: toľko predmetov, koľko hráčov (lopty, lepiace pásky, vlnené klobkú, kuželky a i.)

Úloha: Hádzat' predmety určeným hráčom bez spadnutia.

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. V prvom kole si hádzú loptu tak, aby postupne obišla všetkých hráčov v kruhu. Každý si zapamätá od koho dostal loptu a komu ju hodil. Pre lepšie zapamätanie môžeme zopakovať viackrát prvé kolo. Postupne pridávame do hry ďalšie predmety. Najlepšie je ak je v hre toľko predmetov ako hráčov.

(Kristián Šeffler, Školenie školiteľov pre miestnu prácu s mládežou, Podhradie pri Topoľčanoch, marec 2002).

DLAŇOHYPNÓZA

Hráči: minimálne 3

Dĺžka trvania: 3 minúty

Materiál: žiaden

Úloha: Hypnotizovať resp. byť hypnotizovaný v smere, ktorý naznačuje dlaň spoluhráča.

Realizácia: Hráči vytvoria trojice. Jeden z hráčov je hypnotizér, ostatní dvaja hráči sú hypnotizovaní. Uprone hľadia na dlaň hypnotizéra, ktorá sa nachádza vo vzdialenosti asi 15 cm od ich očí. Túto vzdialenosť sa snažia po celý čas hry udržať. Ak hypnotizér dáva ruku k zemi, hypnotizovaní idú k zemi. Ak naznačuje oblúk vo vzduchu, hypnotizovaní ho kopírujú. Po chvíli sa skupina vystrieda, kým si každý nevykúša obe roly.

(Školenie školiteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Podhradie pri Topoľčanoch, marec 2001).



ANGLICKÁ MASÁŽ

Hráči: minimálne 5

Dĺžka trvania: 3 minúty

Materiál: žiaden

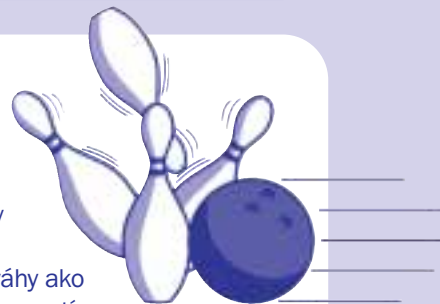
Úloha: Masírovať chrbát a plecia predchádzajúceho hráča podľa pokynov vedúceho aktivity.

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Pokyny vedúceho hry v anglickom jazyku. Všetci ich opakujú nahlas a pritom vykonávajú pohyb:

- 1) tap, tap, tap (čítaj „tep“ - potľapkávanie prstami dlane)
- 2) pat, pat, pat (čítaj „pet“ - udieranie dlaňou ruky)
- 3) scrape, scrape, scrape („skréjp“ - dlhé škrabanie nechtami po chrbte zhora dole)
- 4) scratch, scratch, scratch („skreč“ - malé a rýchle poškrabávanie chrbta)
- 5) pinch, pinch, pinch („pinč“ - poštipkávanie chrbta)
- 6) punch, punch, punch („panč“ - udieranie zaťatými päsťami tzv. buchňatovanie)

Pohyby opakujeme v ľubovoľnom poradí. Aktivitu ukončíme zvolaním GO a udretím otvorenou dlaňou po chrbte.

(Školenie pre animátorov medzinárodných mládežníckych výmen, Prešov, september 2002).



NA KUŽELKY

Hráči: párný počet

Dĺžka trvania: 3 minúty

Materiál: žiaden

Úloha: Udržanie rovnováhy ako skupina. Zvyšovanie dôvery v tíme.

Realizácia: Hráči stoja v kruhu a rozdelia sa na hráčov číslo jeden a dva. Vedúci hry vysvetlí, že na jeho pokyn sa jednotky nachýlia dopredu a dvojky dozadu. Všetci hráči by sa mali uvoľniť a „padnúť“, celou silou naznačeným smerom. Ak skupina dobre pracuje, rovnováha sa udrží a nikto nespadne.

(Marta Hanečáková, Školenie pre animátorov medzinárodných mládežníckych výmen, Prešov, september 2002).

TANCUJ AKO JA

Hráči: počet nie je rozhodujúci

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: vopred pripravená nahrávka s 15 sekundovými ukážkami rôznych hudobných žánrov (do 30 ukážok - pop, rap, dychovka, klasika, exotická hudba a pod.)

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Vedúci aktivity vysvetlí, že budú počuť rôzne nahrávky. Ich úlohou je postupne tancovať na jednotlivé melódie a ostatní napodobňujú tanečné figúry toho-ktorého hráča.



MEXICKÁ VLNA

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 3 minúty

Materiál: žiaden

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Prvý hráč predvedie jednoduchý pohyb a ostatní to po ňom postupne zopakujú („mexická vlna“). Keď vlna dôjde k hráčovi, ktorý predviedzal - nasleduje hráč po jeho pravej ruke so svojou figúrou, ktorú predvedie. Hráčom vysvetlíme, že ide o jednoduché pohyby skôr na uvoľnenie a rozohratie tela.

KARAMBA

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 3 minúty

Materiál: žiaden

Realizácia: Hráči stoja v kruhu a opakujú pohyby a text po vedúcom aktivity. Text nemá žiadnu logiku ani význam.

Aj gona sej jéé - Vedúci ide do kruhu a pri slove „jééé“ zdvihne palec, vracia sa, kým ostatní opakujú.

Aj gona sej nóu - Vedúci ide do kruhu a pri slove „nou“ ide palec dole, vracia sa, kým ostatní opakujú.

I gona sej je nou je no - Vedúci ide do kruhu a ukazuje palcom hore(jéé), dole (nou), hore, dole.

Karamba - vedúci ide do kruhu a zadupe, vracia sa. Ostatní opakujú.

Ke samba - vedúci ide do kruhu a pokrúti bokmi, vracia sa. Ostatní opakujú.

Čapamila kresta - vedúci si prihladí vlasy a predvedie „umelecký“ pohľad akože do kamery.

Vedúci mení hlas: raz hovorí so smiechom, raz plačlivo, raz nahnevane, potom šepotom a pod.

(Využitie lokálnych zdrojov pri medzinárodných mládežníckych výmenách, Nórsko, jún 2002).

AKTIVITY NA INTERKULTÚRNE UČENIE

Už dávno neplatí: „Ak si v Ríme, správaj sa ako Riman“.

Spoločný život slovenských mladých ľudí v multikultúrnej Európskej únii už je na dosah ruky. Cieľom medzinárodných výmen mládeže je pripraviť mladých ľudí na túto „multikultúrnu“ realitu. Najväčšou hrozbou pre spolužitie rôznych národov a národností je práve nepripravenosť na rôzne kultúry. Hovoríme o rôznych typoch správania, ktoré sa riadi stereotypmi, predsudkami a etnocentrizmom. Existenciu týchto javov v každom z nás si musia mladí ľudia uvedomiť ešte skôr ako sa samotná výmena začne.

Stereotyp pozostáva z rôznych všeobecne rozšírených a spoločnosťou zdieľaných názorov a predstáv o niektorej skupine ľudí. Zvyčajne sa dotýkajú správania, zvykov a zjednodušujú realitu. Určite poznáte výroky: „oni sú leniví, špinaví, punťičkárski, ľudia v tej časti mesta sú nebezpeční a pod.“ Niektorí možno naozaj takí sú - ale VŠETCI? Niekedy sa stereotypy používajú aj na posilnenie nášho pocitu nadradenosti skupiny, ku ktorej patríme voči ostatným: „Čo môžeme robiť - sme proste takí.“ Stereotypy sú založené na rôznych

názoroch alebo predstavách, ktoré sme získali v škole, v médiách, rodine. Zovšeobecnením sme ich prisúdili k určitej skupine ľudí, javov alebo vecí.

Predsudok je hodnotenie, zatriedenie ľudí do určitých kategórií bez toho, aby sme ich skutočne poznali. Predsudky môžu byť pozitívne alebo negatívne. Predsudky sú súčasťou socializácie človeka a je ťažko ich ovplyvniť alebo odstrániť. Je dôležité si uvedomiť, že ich má každý z nás. Ved' robenie odhadov a záverov je také jednoduché. Čo však, ak náš úsudok o iných ľuďoch nie je správny?

Predsudky a stereotypy je ťažké zmeniť. Pomáhajú nám totiž chápať realitu. Ak realita nekorešponduje s našimi predsudkami - je ľahšie zmeniť v našich „hlavách“ realitu ako zmeniť predsudok. Predsudky nám pomáhajú doplniť informáciu, ktorá nám chýba.

NA ILUSTRÁCIU

Čo si predstavíte, ak budete počuť vetu: „Mary išla po ulici a uvidela obchod so zmrzlinou. Spomenula si na peniaze, ktoré dostala od babky na narodeniny a rozbehla sa domov“.

Pravdepodobne si predstavíte dieťa, ktoré má rado zmrzlinu. Ak nahradíte slovo „peniaze“ slovom „revolver“ - vaša predstava pomyselnej Mary bude pravdepodobne úplne odlišná. Práve zapracovali vaše stereotypy a predsudky.

Rovnako „pracujú“ stereotypy a predsudky v prípade nášho posudzovania iných národov, národností alebo skupín, ktoré sa z rôznych dôvodov od nás odlišujú. Sme schopní absorbovať podvedome rôzne stereotypy a predsudky o iných národoch a používame ich pri rôznych príležitostiach:

- pomáhajú nám pri pochopení našej vlastnej kultúry,
- pri hodnotení iných kultúr a spôsobov života,
- upravujú naše správanie k iným kultúram,
- ospravedlňujú naše správanie a diskrimináciu ľudí z iných kultúr.

Naše názory, správanie a jeho zdôvodnenie je silne ovplyvňované etnocentrizmom. Znamená to, že veríme, že naša kultúra je tá jediná SPRÁVNA

a ostatní nie sú tak celkom úplne v poriadku. Myslíme si, že naše hodnoty a spôsob života je univerzálny, správny pre všetkých ľudí a že tí „ostatní“ sú iba príliš hlúpi, aby pochopili taký zrejmy fakt. Povrchný kontakt s inými kultúrami môže ešte posilniť naše stereotypy, lebo naše etnocentrické „videnie“ sveta nám bráni vidieť niečo iné, ako to, čo očakávame, že uvidíme. Teda našu kultúru, zvyky, hodnoty, správanie. A aj keď sa nám iné kultúry vidia exotické a atraktívne, v dôsledku pôsobenia našich negatívnych predsudkov ich a priori odmietame.

Reakciami na odmietnutie iných kultúr sú také závažné javy súčasnosti ako diskriminácia, xenofóbia, intolerancia, antisemitizmus a rasizmus.

Diskriminácia je vlastne predsudok uvedený do života. Skupiny ľudí sú označené ako odlišné a diskriminované. Sú rôzne prejavy diskriminácie. Od izolácie, právneho označenia ich spôsobu života ako kriminálneho, bývanie v horších podmienkach, nemožnosti voliť, dostať rovnakú prácu ako ostatní, odmietnutie vstupu na diskotéky či častejšia náhodná kontrola zo strany polície.

Xenofóbia je strach z iných kultúr. Je to vlastne začarovaný kruh. Obávame sa tých, ktorých nepoznáme a nepoznáme ich, lebo sa ich obávame. Xenofóbia čerpá z predsudkov a stereotypov, hoci jej pôvod je v pociťovanom strachu, neistoty a potrebe brániť sa proti tým „druhým“. Často sa prejavuje v odmietnutí a násilí voči skupinám ľudí z iných krajín alebo menšín.

Intolerancia je nedostatok rešpektu a úcty k iným praktikám, hodnotám alebo viere ako je tá naša. Prejavuje sa tak, že ľudia nie sú ochotní nechať iných ľudí konať iným spôsobom alebo mať iné názory ako my. Ľudia sú vylúčení zo spoločnosti pre ich vieru, sexuálnu orientáciu alebo len pre ich účesy a spôsob obliekania.

Antisemitizmus je kombináciou moci, xenofóbie, predsudkov a intolerancie voči ľuďom židovského vierovyznania. Najhorším výsledkom antisemitizmu bolo šesť miliónov Židov, ktorí zahynuli v koncentračných táborech hitlerovského Nemecka na začiatku 20. storočia.

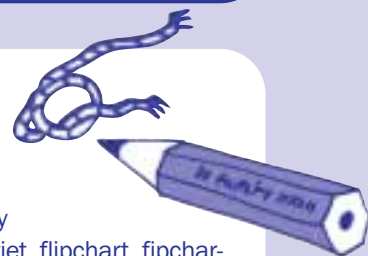
Rasizmus je postavený na viere, že určité ľudské charakteristiky sú vlastné určitým ľudským rasám a že teda existujú rasy nadradené a podradené. Ak chcete akceptovať tento argument, musíte logicky veriť, že existujú RÔZNE ľudské rasy.
Rasizmus = moc + predsudky.

Interkultúrne učenie je dlhodobý proces. Naučiť sa chápať a tolerovať iné kultúry je v dôsledku pôsobenia nám vlastných predsudkov a stereotypov komplikované a rôznorodé. Prvým krokom pri príprave skupiny na stret s inými kultúrami je poznanie seba samých, čo nosíme v našich hlavách, kde sa tieto predstavy vzali a že musíme byť opatrní pri vyhlásení našich záverov a hodnotení o iných, odlišných skupinách. Tiež je dôležité, aby si mladí ľudia „prežili“ pocit vylúčenia a diskriminácie na základe určitých vlastností alebo znakov.
Odporúčaný postup pri realizácii aktivít zážitkového typu:

- Realizujte aktivitu.
- Začnite diskusiu/ rozbor. Diskusia je NAJDÔLEŽITEJŠIA časť celej aktivity.
- Vyzvite účastníkov, aby vyjadrili ako sa cítia. Ide často o negatívne pocity a niektorí mladí ľudia budú argumentovať, že to bola blbosť a budú spočiatku odmietať diskutovať o svojich pocitoch. Navod'te atmosféru otvorenosti. Zdôraznite, že aktivita mala oveľa hlbší zmysel a práve to, čo práve cítia, je spôsobom, ako si zmysel uvedomiť. Vyzvite každého účastníka, aby popísal čo cítil.
- V druhej časti diskusie účastníci popisujú proces, čo videli, kto čo urobil, povedal. Môžete využiť aj úlohu pozorovateľa, ktorý práve v tejto časti povie, ako vnímal aktivitu a správanie „zvonku“.
- Skúste spoločne nájsť niekoľko záverov z aktivity a nájdite analógiu so skutočným životom.

LIMIT 20 PARKOVISKO PREDSTAVTE SI TEPLÉ SLNEČNÉ RÁNO! OSLAVUJME RÔZNORODOSŤ

NA PRVÝ POHĽAD KONSENZUS



LIMIT 20

Hráči: väčšie skupiny

Dĺžka trvania: 2,5 - 3 hodiny

Materiál: balíček hracích kariet, flipchart, flipchartové papiere s vysvetlením pravidiel hry pre hráčov, kópie inštrukcií pre rozhodcov, samolepky so znakom skupiny pre každého hráča, tri vreckovky, 2 sady kľúčov (na štrnganie), rúž, špagát na „znevýhodnenie“ vybraných hráčov, 5 nafúkaných balónov, 3 háčky papiera a ceruzky, nákras pre hru Čínsky šepot pre rozhodcov, zvonček, hodinky.

Úloha a ciele: „zažiť“, nespravodlivosť a diskrimináciu.

Témy: nerovnoprávnosť životných šancí, sila, diskriminácia a vylúčenie, solidarita, súťaživosť, nespravodlivosť, vzťah väčšina-menšina.

Realizácia: V ŽIADNOM PRÍPADE neoznámete hráčom, že Limit 20 je hra o diskriminácii a vylúčení, že hra je zmanipulovaná a že bude trvať len 8 kôl. Vopred je totiž určené, že vyhrá skupina zeleňov - nezáleží na tom, či sú dobrí alebo horší. Jednoducho vyhrajú a porota si musí vždy nájsť dôvod, aby mohli vyhrať.

Na začiatku hry sa ale všetkým hráčom povie, že ide o súťaž medzi tromi skupinami a že do konca 8. kola musí skupina získať aspoň 20 bodov, v inom prípade bude po 8. kole diskvalifikovaná. Vyberte 3 ľudí do poroty. Týmto vysvetlite všetky pravidlá hry v osobitnej miestnosti (pozri príloha). Ostatní sa rozdelia do 3 skupín podľa toho, akú hraciu kartu si vyberú (zelené, červené, žlté). Každá skupina má 10 minút na vymyslenie si vlastného loga, bojového pokriku alebo hymny (hlavným dôvodom je vytvorenie skupinového ducha a vyvolanie nadšenia pre hru). Skupiny obsadia rôzne rohy miestnosti. Vysvetlite pravidlá a uistite sa, že každý rozumie pravidlám (pozri príloha). Začnite hru.

I. KOLO CHYTANIE

DRAČIEHO CHVOSTA

Poproste hráčov každej skupiny, aby sa zoradili do radu („do hada,“). Posledný si upevní vreckovku za pás nohavíc alebo sukne. Vreckovka predstavuje dračí chvost. Úlohou je získať čo najviac dračích chvostov. Jediný, kto môže „zobrať“ chvost, je hlava draka, teda prvý v rade. „Zobrať“ chvost znamená udrieť posledného hráča po vreckovke. Ak sú hráči pripravení, zakričte zrozumiteľne: ŠTART. Po jednej minúte ukončíte hru hlasným STOP. Poproste porotu, aby prerozdělila body.

Porota rozdelí body nasledovne:
zelené 3 body, červené 2 body, žalude 1 bod.

II. KOLO ŠTRKÁČ

Všetci hráči vrátane poroty stoja v kruhu. Vysvetlite, že túto hru hrá skupina proti skupine. Nieкто (1 človek) z vyhrávajúcej skupiny (zelené) naháňa niekoho zo skupiny s druhým najvyšším skóre (červené). Potom nieкто z červených naháňa niekoho zo žaludov a nakoniec nieкто zo zelených naháňa niekoho zo žaludov. Obidvaja účastníci (lovec aj chytaný) majú zaviazané oči a sadu kľúčov. Vysvetlite, že keď lovec zaštrngá kľúčmi, chytaný musí odpovedať tiež zaštrnganím. Každý lov trvá presne 45 sekúnd a hráči môžu zaštrngať kľúčmi najviac trikrát. Hra sa hrá v kruhu. Po každej hre ohlásite nahlas víťaza. Ak sa lovec pri love dotkne chytaného, lovcova skupina získava 1 bod. Ak nie, alebo ak chytaný lovcovi utečie, chytaného skupina získava 1 bod, ale nieкто zo skupiny chytaného musí prejsť do skupiny lovca (až do konca hry).

Pozor! Žalude sú znevýhodnená skupina, lebo nebudú mať šancu loviť. Tiež upozorníte hráčov na dodržanie ticha a dezorientujte hráčov so zviazanými očami tak, že ich niekoľkokrát otočíte na mieste.

III. KOLO ODFUKOVANIE BALÓNŮV

Nafúkajte balóny a nahádzajte ich do stredu miestnosti. Vysvetlite hráčom, že ich úlohou je udržať balóny v strede a od seba pomocou fúkania. Hráči



si ľahnú na zem do tvaru trojuholníka tak, že každá skupina vytvorí jednu stranu. Hra trvá presne jednu minútu. Poproste porotu, aby určila víťaza a rozdelila body.

Zelené v tejto hre dostanú 5 bodov, červené 1, žalude 0.

ZNEVÝHODŇOVACIE KOLO

Vysvetlite, že skupina s najväčším počtom bodov môže určiť, aké znevýhodnenie budú mať súperiace skupiny. Jedna skupina bude mať nosy namalované na červené, druhá skupina bude mať pravú ruku privityzanú na chrbát. Požiadaajte zelené, aby sa tímovo rozhodli, kto bude mať aké znevýhodnenie a nech rozhodnutie nahlas oznámia. Potom sami „znevýhodnia,“ ostatných. Upozornite hráčov, že znevýhodnenia budú trvať až do konca hry a zelené sa musia postarať o to, aby to tak bolo.

IV. KOLO ŠTRKÁČ

Hra ako v druhom kole. Víťazná skupina získava za každého chytaného hráča 2 body.

V. KOLO ŠANCA

Oznámte hráčom, že v tomto kole víťaz získava trojnásobok bodov, ktoré mu budú pridelené, druhý v poradí dvojnásobok a posledná skupina 1 násobok získaných bodov, čiže presne toľko, koľko získala doteraz. Úlohou skupiny je presvedčiť porotu, prečo práve ich skupina by mala mať svoj bodový výsledok strojnásobený alebo zdvojnásobený. Dajte každej skupine 2 minúty na prípravu argumentov. Každé skupine dajte 1 minútu na argumentáciu. Začínajú zelené, potom červené, nakoniec žalude. Poskytnite porote dostatok času na rozhodnutie. Porota vysvetlí, prečo rozdelila body nasledovne: body x3 pre zelené, x2 pre červené a x 1 pre žalude.

VI. KOLO ŠTRKÁČ

Hra ako v druhom kole. Víťazná skupina získava 3 body.



VII. KOLO ČÍNSKY ŠEPOT

Požiadajte hráčov, aby si posadali na zem podľa skupín jeden za druhým v rade. Vysvetlite, že posledný hráč v rade dostane inštrukcie. Zavolajte ho k porote, ktorá mu ukáže obrázok (zelene a červene) alebo vysvetlí slovami, čo je to na obrázku (skupine žalud'ov). Posledný hráč sa potom vráti ku svojej skupine a jeho úlohou je prstom nakresliť obrázok na chrbát hráča pred ním. Ten potom na chrbát hráča pred ním až po prvého v rade a ten potom nakreslí obrázok na papier a odovzdá porote.

Body v tomto kole: zelene 3 body, červene 2, žalude 1 bod.

VIII. KOLO ŠTRKÁČ

Hra ako v druhom kole. Víťaz získava 4 body. Tiež oznám, že toto je posledná šanca pre jednotlivcov, ktorí chcú zmeniť skupinu, ak sa nachádzajú v skupine, ktorá zatiaľ nedosiahla Limit 20.

Porota oznámi výsledky 8. kola a tiež výsledky po 8. kole. Oznámi, ktoré skupiny nedosiahli požadovaný Limit 20 a zagratuluje najlepším skupinám.

Nechajte chvíľu čas hráčom, aby vyjadrili svoje pocity, a potom oznámte, že toto je v podstate koniec hry.

Poznámka:

Návod na vedenie záverečnej diskusie, pravidiel pre porotu a hráčov ako aj tipy pre organizátora hry nájdete v prílohe.

(All, Equall - All Different, Education Pack)



PARKOVISKO

Hráči: 10 - 12

Dĺžka trvania: 30 minút

Materiál: zoznam rolí na osobitných listoch papiera
Cieľ aktivity: ukázať ako naše predsudky a stereotypy ovplyvňujú naše hodnotenie v každodennom živote. Táto aktivita sa zameriava na skupiny HIV pozitívne alebo skupiny inak sexuálne orientovaných. Je možné zaradiť aj iné „roly“ podľa momentálnej situácie a skupiny.

Realizácia: Hráči stoja na konci prázdnej miestnosti vedľa seba. Vedúci hry im rozdá papieriky, na ktorých sú napísané rôzne osoby, ktoré budú počas aktivity predstavovať. Účastníci si nemôžu navzájom ukazovať svoje roly.

Zoznam možných rolí:

- homosexuál HIV pozitívny,
- 34 ročná žena, dobre situovaná, príležitostne fajčiaca marihuanu,
- 32 ročná prostitútko HIV pozitívna,
- heterosexuálny ženatý muž,
- heterosexuálna vydatá žena,
- 24 ročná černoška - prostitútko,
- lesbička,
- 64 ročná dôchodkyňa,
- 20 ročný nezamestnaný,
- 42 ročný Róm,
- 16 ročný mladý človek na invalidnom vozíčku,
- 20 ročná hluchá žena (tá sa vôbec nehýbe, lebo nepočuje otázky).

Vedúci hry začne čítať otázky. Ak účastníci odpovedajú na otázku ÁNO - urobia krok vpred. Ak si myslia, že odpoveď je NIE - ostatnú stáť na mieste.

Otázky

Myslíte si, že osoba, ktorú predstavujete:

- môže získať životnú poisťku?
- kandidovať za poslanca?
- môže požiadať o adopciu?
- môže očakávať korektné správanie zo strany polície?
- môže dostať pôžičku z banky na kúpu domu?
- môže ísť pracovať do zahraničia?
- môže ísť na zahraničnú dovolenku?
- môže pracovať ako zdravotná sestra alebo opatrovatel'ka?

- môže mať sex, kedy si zmyslí?
- môže sa bozkávať so svojim partnerom na verejnosti?
- môže plánovať svojich najbližších 20 rokov?
- môže sa cítiť bezpečne ak kráča v noci tmavou ulicou?
- môže hovoriť úprimne a otvorene o sebe na pracovisku?
- môže očakávať podporu zo strany rodiny?
- môže si plánovať založenie rodiny?
- môže sa oženiť/vydať za svojho partnera?
- môže bez problémov cestovať MHD?
- môže navštíviť úrad na 3. poschodí bez výtahu?

Po skončení otázok ostanú účastníci na mieste. Sú požiadaní, aby odhalili osoby, ktoré predstavovali a ako sa cítili. Čo si mysleli o ľuďoch, ktorí stáli pred nimi alebo za nimi? Na ktoré otázky odpovedali ÁNO a na ktoré NIE a ako sa pri tom cítili?

Účastníci aktivity sa posadia na svoje miesta a môže nastať širšia diskusia na rôzne témy:

- sú prekážky, ktoré sme cítili naozajstné, alebo sme len reagovali na to, ako to v živote „beží“?
- čo je potrebné urobiť, aby sme mohli na viaceré otázky odpovedať ÁNO?
- prečo ľudia reagujú v rovnakých situáciách rôzne? Čo sú to stereotypy a predsudky?

PREDSTAV SI TEPLÉ SLNEČNÉ RÁNO

Hráči: počet nie je rozhodujúci

Dĺžka trvania: 10 minút

Cieľ aktivity: ukázať, že hoci si myslíme, že nie sme rasisti a že sme tolerantní - v skutočnosti niektoré skupiny ľudí nevnímame ako rovnocenných občanov.

Realizácia: Hráči sú požiadaní, aby sa pohodlne usadili, zavreli oči a predstavili si príbeh, ktorý im vedúci aktivity rozpovie. Je dôležité hovoriť pomaly, príjemným hlasom a po každej vete urobiť pauzu tak, aby si účastníci aktivity mali naozaj čas predstaviť obraz.

Príbeh: „, Predstavte si teplé, slnečné, letné ráno.

Okno je otvorené, záclona povieva. Máte voľno a pred vami je celý deň. Pomaličky vstávate z postele, idete do kúpeľne, oblečiete si pohodlný letný odev. Pripravujete si raňajky. Pomaličky sa naraňajkujete. Vychádzate z domu. Idete dole ulicou. Stretávate rôznych ľudí. Niektorých zdravíte, lebo ich poznáte. Vidíte na rohu kaviareň a rozhodnete sa, že si dáte kávu na terase. Pozeráte na okoloidúcich. Usmievate sa. Je teplé, letné, slnečné ráno. Zaplatíte a idete smerom k rieke. Stretávate sa so zamilovanými dvojicami, ktoré sa držia za ruku. Jedna dvojica sa práve pobozkala. Vidíte rybárov, manželské páry so psíkmi. Prichádzate do parku. Vidíte mamičky ako sledujú svoje deti na pieskovisku. Takmer na každej lavičke niekto sedí. Hľadáte nejakú voľnú. Keď ju nájdete, sadnete si a sledujete okoloidúcich. Pomyslíte si, že asi viacerí majú dovolenku, lebo stále okolo vás niekto prechádza.“

Vedúci požiada účastníkov hry, aby otvorili oči. Po chvíli ticha sa vedúci hry spýta:

Koľko videli vo svojich predstavách:

- ľudí na vozíčku?
- mentálne postihnutých ľudí?
- ľudí ako Rómov, černocho, Arabov...?
- starých ľudí?
- ľudí rovnakého pohlavia, ktorí sa držali za ruky alebo bozkávali?
- zmiešaných manželských párov?
- bezdomovcov alebo žobrákov?

V závere aktivity poukážeme na to, že väčšina z nás sa považuje za tolerantných a otvorených ľudí. Sú však skupiny ľudí, ktoré pod vplyvom stereotypov, predsudkov a etnocentrického vnímania nepovažujeme za úplnú súčasť spoločnosti. Otvorenému vnímaniu sveta a tolerancii sa ešte musíme učiť



OSLAVUJME RÔZNORODOSŤ

Hráči: počet nie je rozhodujúci

Dĺžka trvania: 5 minút

Cieľ aktivity: poukázať na rôznorodosť ľudí a ich kultúr a prejať jej úctu.

Realizácia: Hráči sedia v kruhu. Vedúci aktivity číta rôzne charakteristiky. Koho sa charakteristiky týkajú - sa postaví. Celá skupina mu zatlieska, nech by bola charakteristika akákoľvek.

KTO

- necestoval ešte nikdy lietadlom,
- fajčí,
- má homosexuálnych priateľov,
- má brata alebo sestru,
- niekedy niečo ukradol,
- chová doma zvieru,
- bol už predvolaný na políciu,
- sa niekedy veľmi opil,
- neverí v Boha,
- klamal v poslednej dobe,
- chodí pravidelne do kostola,
- neverí na sex po svadbe,
- je proti interrupciám,
- je za interrupcie.

V diskusii na záver poukážeme na právo každého jednotlivca mať svoj názor a spôsob života.

V demokratickej spoločnosti je tolerancia a akceptácia iných jednotlivcov veľmi dôležitá. Ak chcem byť sám uznávaný, vypočutý, slobodný a šťastný - nesmiem toto právo upierať iným ľuďom.

(Školenie škôliteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Podhradie pri Topoľčanoch, marec 2002).

NA PRVÝ POHLAD

Hráči: počet nie je rozhodujúci

Dĺžka trvania: 5 minút

Cieľ aktivity: prvý dojem môže často klamať

Materiál: papiere s obrázkom mladej aj starej ženy zároveň (pozri nižšie).

Realizácia: Vedúci aktivity ukáže účastníkom obrázok a vyzve ich, aby povedali, čo na ňom vidia.

Niektorí uvidia starú ženu, iní mladú dámu v klobúku s perom. Diskutujeme o tom, kto vidí čo a ako je to možné, že pri rovnakom obrázku máme rôzne videnie. Hľadáme súvislosť medzi našimi predsudkami a realitou aj pri strete s inými kultúrami.

(Školenie škôliteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Košice, júl 2002).



KONSENZUS

Hráči: minimálne 3

Dĺžka trvania: 45 minút

Cieľ aktivity: poukázať na rôzne rebríčky hodnôt jednotlivcov, naučiť sa prijímať kompromisy, robiť ústupky, diskutovať.

Materiál: veľký papier na stene alebo flipchartova tabuľa, nalepovacie papieriky, fixky.

Realizácia:

- Na úvod je úlohou účastníkov napísať si individuálne na nalepovacie papiere 5 najdôležitejších hodnôt, papiere sa nalepia na veľký papier tak, aby ich všetci dobre videli. Rovnaké hodnoty sa dajú z papiera preč.
- Účastníci sú požiadaní vybrať si zo všetkých nalepených hodnôt 3 dôležité pre každého z nich. Ostatné „hodnoty“ sa odstránia.
- Papier sa položí na zem, hráči si sadnú do kruhu a ich úlohou je vybrať 8 hodnôt tak, aby boli všetci spokojní.

Diskusia a hodnotenie po aktivite:

- ako ste sa cítili, keď bol niekto zásadne PROTI hodnotám, ktoré boli pre vás dôležité?
- ako ste prišli ku konsenzu?



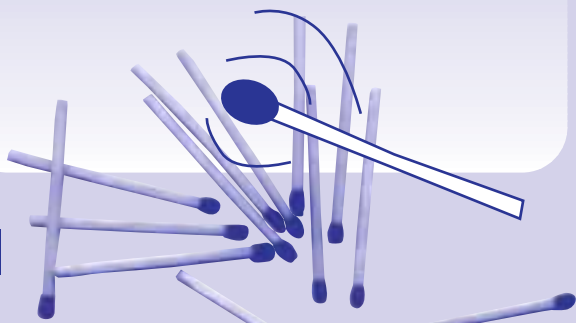
AKTIVITY NA TÍMOVÚ PRÁCU

Pri príprave a realizácii medzinárodnej výmeny, ale aj akejkoľvek inej mládežníckej aktivity, je spolupráca a súdržnosť celého tímu kľúčovou podmienkou. Nepochybne je to aj cieľom celej profesionálnej alebo dobrovoľnej práce s deťmi a mládežou: naučiť sa žiť v spoločnosti, vyjadriť svoj názor, naučiť sa podporovať iných, dostávať podporu, cítiť sa sebaisto, lebo vieme, že v prípade potreby je tu vždy niekto, od koho môžeme čakať pomoc.

Aktivity, ktoré nájdete v tejto časti publikácie, majú často aj ďalšiu hodnotu. Pozorovateľ ľahko zistí, kto je prirodzený líder skupiny, kto vie požiadať o pomoc, kto je ju ochotní dať. Zistíme, že naši mladí ľudia sú často zameraní skôr na dosiahnutie výsledku ako na empatický, citlivý prístup k sebe navzájom. Väčšina týchto aktivít ich vedie k získaniu takéhoto postoja. Nesmierne dôležitá je diskusia po každej aktivite systémom: pocity - procesy - analógia s reálnym životom - záver.

TVORBA SPOLOČNÉHO OBRAZU

PAVUČINA
SPOLOČNÝ PRÍBEH
ZÁPALKKA
KOLKY
LEVITÁCIA
PODELME SA
PRECHOD MOČIAROM
MACIMBA
POČÍTAME DO DVADSAŤ



TVORBA SPOLOČNÉHO OBRÁZKU

Hráči: minimálne 4

Dĺžka trvania: 30 minút

Materiál: veľký papier na stôl (aj dva zlepené podľa počtu hráčov), farbičky, lepidlá, nožnice, farebné papiere, farebné vatové tampóny, šatky na zaviazanie očí.

Cieľ aktivity: naučiť členov skupiny reagovať na potreby tých druhých, zapojiť aj „znevýhodnených“, do práce v tíme.

Realizácia: Hráči sedia okolo stola. V prostriedku stola je položený materiál. Vedúci aktivity vysvetlí hráčom, že ich úlohou je spoločne pripraviť obrázok, na ktorom sa bude po skončení aktivity nachádzať dom, auto, rieka, ovce, kvety a les. Aktivita bude sťažená tým, že niektorí hráči budú mať zviazané oči, niektorí nebudú môcť rozprávať a niektorí zase nebudú môcť používať ruky. Len niektorí hráči budú bez „handikepu“. Vedúci aktivity určí, kto bude hrať akú úlohu.

Tip pre vedúceho aktivity: Úloha „nevidiaceho“ v skupine je najnáročnejšia, a preto vyberáme silné, vedúce typy. Upozorníme týchto hráčov, že môžu kedykoľvek skončiť so svojou úlohou, lebo mať pol hodinu zviazané oči je silný zážitok. Ostatné úlohy rozdělíme skôr naopak ako sú prirodzené vlastnosti hráčov: vedúce osobnosti do úlohy tých, ktorí potrebujú pomoc a naopak.

Začneme aktivitu. Upozorníme hráčov, že môžu zmeniť miesta, kde sedia okolo stola, podľa dohody skupiny. Po 30 minútach ukončíme hru a otvoríme diskusiu.

Otázky na diskusiu:

- ako sa cítili účastníci v úlohe nevidiacich, nemých alebo „bez rúk“?
- aké mali pocity tí, ktorí nemali žiaden hendikep?
- cítili sa účastníci bez hendikepu zodpovední za skupinu?
- kto riadil aktivitu?
- kto začal pomáhať, prečo a kedy?
- bolo pre nich rozhodujúce vytvorenie obrázku alebo zapojenie všetkých do tvorby?
- ktoré skupiny spoločnosti môžeme považovať za hendikepované?
- kedy potrebujú našu pomoc?

(Školenie školiteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Stará Lesná, november 2001).

PAVUČINA

Hráči: minimálne 5

Dĺžka trvania: 30 minút

Materiál: špagát, 2 stromy alebo tyče alebo iný objekt na upevnenie pavučiny.

Cieľ aktivity: upevnenie tímovej spolupráce, diskusia, naučiť sa prijímať a akceptovať rozhodnutia tímu.

Realizácia: Medzi dva stromy upevníme špagát tak, aby vytváral mriežku s takým počtom otvorov, koľko máme hráčov. Hráčov upozorníme, že ich úlohou je prejsť pavučinou z jednej strany na druhú tak, aby každým okom prešiel len jeden hráč. Nikto sa nesmie dotknúť pri preliezaní špagátu, inak sa hráč musí vrátiť späť. Pre lepšiu orientáciu môžeme každé použité „oko“ prelepiť lepiacou páskou.

Tipy na diskusiu:

- Ako ste sa cítili pri tejto hre? Mali ste istotu, že vás skupina „podrží“?
- Ako ste sa dohodli? Bolo ťažké nájsť spoločnú taktiku?
- Mali ste každý možnosť povedať niečo do toho, akú taktiku použijete?
- Boli v skupine „vedúce“ typy? Ako sa to prejavovalo?
- Aké závery z toho môžeme vyvodiť do ďalšej spolupráce v skupine?

(Školenie škooliteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Stará Lesná, november 2001).

SPOLOČNÝ PRÍBEH

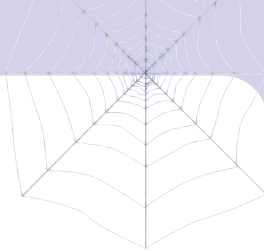
Hráči: počet nie je rozhodujúci

Dĺžka trvania: 30 minút

Materiál: veci, ktoré nájdeme v prírode.

Cieľ aktivity: posilnenie tímového ducha, rozvíjanie myšlienok spoluhráčov, fantázia, zábava.

Realizácia: Účastníci aktivity sa vydajú na prechádzku do okolo zariadenia, kde sa skupina stretla. Ich úlohou je priniesť niečo zaujímavé, čo sa nachádza



v prírode: kamienky, vetvičky, kvietky a pod. Po návrate si skupina sadne do kruhu a vedúci hry začne rozprávať príbeh. V momente, kedy skončí, musí vedľa sediaci účastník aktivity pokračovať v príbehu tak, aby mohol použiť vec, ktorú si doniesol z prírody.

Príklad: Vedúci, ktorý drží v ruke nápadne biely kameň: „Nedávno som išiel do práce a čo nevidím!? Neďaleko odo mňa pristala vesmírna loď. Možno by som si to ani nebol všimol, lebo bola celá akoby prikrytá neviditeľným pláštom, ktorý odrážal okolitú prírodu, ale videl som kameň ako sa prikotúlal po cestičke. Zdvihol som ho, dal som si ho do vrečka a...pokračuje Anka“. Anka, ktorá drží v ruke kôru stromu: „...Keď som teda počula ten kameň a divný hluk, rozbehla som sa schovať do lesa, skryla som sa za strom a sledovala som dvoch žltých psov, ktorí vyšli z lode a vydali sa smerom ku mne. Rozbehla som sa preč, ale vetrovka sa mi zachytila o kôru stromu, ktorá sa odlupovala a ja som spadla a potom...pokračuje Peter“.

(Školenie škooliteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Stará Lesná, november 2001).

ZÁPALKKA

Hráči: počet nie je rozhodujúci

Dĺžka trvania: 5 minút

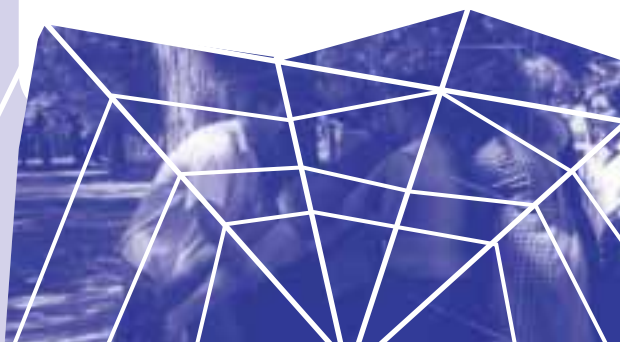
Materiál: zápalky.

Cieľ aktivity: spôsob hodnotenia vzťahov v skupine,

Realizácia: Účastníci stoja v kruhu. Vysvetlíme hráčom, že našou úlohou je naznačiť naše postavenie v skupine. Položíme zápalku a vyzveme ostatných, aby tak tiež urobili. Postavenie zápalky naznačuje, aké sú vzťahy členov v skupine navzájom.

Účastníci môžu meniť postavenie zápalkiek dovtedy, kým nie sú všetci spokojní. Na záver môžeme (ale nemusíme) svoje rozhodnutie, kam dáme zápalku, okomentovať.

(Školenie škooliteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Stará Lesná, november 2001).



KOLKY

Hráči: minimálne 6

Dĺžka trvania: 10 minút

Cieľ: posilnenie dôvery v tíme,

Realizácia: Účastníci vytvoria kruh tak, že stoja tesne pri sebe. V strede stojí hráč, ktorý má zavreté oči (prípadne skrížené ruky na prsiach) a „padne“ smerom na okolostojacich hráčov. Tí si stredového hráča začnú posúvať po obvodě kruhu ako drevenú bábiku. Vyzveme účastníkov, aby sa úplne spoliehali na svojich spoluhráčov. Vystriedame viacerých hráčov, ale nenútime všetkých, aby sa zapojili. Aj dôvera sa buduje postupne. Je možné, že ak túto aktivitu vyskúšate, nabudúce sa zapoja aj tí, ktorí sa na to na prvýkrát neodvážili.

PODELME SA

Hráči: počet nie je rozhodujúci

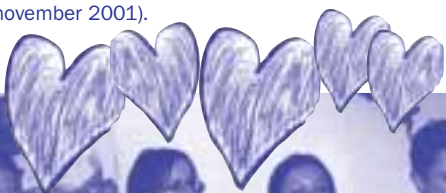
Dĺžka trvania: podľa počtu hráčov 30 - 60 minút

Materiál: podľa individuálnych záujmov členov skupiny (papier, farbičky).

Cieľ aktivity: získanie nových informácií o členoch skupiny, vytváranie ovzdušia dôvery.

Realizácia: Vopred vyzveme účastníkov aktivity, aby si na stretnutie priniesli predmet, ktorý im pripomína nejaké obdobie ich života - najčastejšie detstvo, prípadne roky dospelosti. Všetci sedia v príjemnom prostredí okolo stola (je dôležité, aby bolo ticho a nehrala žiadna hudba, snažíme sa vylúčiť aj iné rušivé zvuky v okolí). Poprosíme účastníkov aktivity, aby nám predstavili svoju vec a aj to, aké spomienky to v nich vyvoláva. Nech sa snažia spomenúť, čo si v tom období mysleli a ako sa cítili. Skupina tak získava ďalšie spoločné zážitky a vzniká pocit spolupatričnosti, lebo sme ostatným prezradili niečo viac o sebe.

(Školenie školiteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Stará Lesná, november 2001).



LEVITÁCIA

Hráči: minimálne 6 hráčov

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: stoličky.

Realizácia: Jeden z hráčov sedí na stoličke. Ostatní stoja okolo neho. Na pokyn vedúceho hry dajú všetci ruky nad jeho hlavu (kladú jednu ruku na druhú) a „posielajú“ energiu sediacemu hráčovi. Potom vyzveme hráčov, aby jedným prstom nadvihli sediaceho hráča tak, že mu podložíme prsty pod kolená, pazuchy, stehná a pod. Pri ideálnom stave (spôsobom najmä dôverou sediaceho hráča) ho nadvihneme ako pierko a zase položíme.

Variácia: Hráč leží na zemi, ostatní hráči sú rozmiestnení po celej dĺžke jeho tela z oboch strán. Najprv sa každý zameria na jeden bod jeho tela tak, že oboma rukami nad daným miestom „posiela“ energiu do tela ležiaceho hráča, a potom opäť na pokyn vedúceho hry podložia jeden prst pod určené miesto a nadvihnú ho.

V závere diskutujeme o pocitoch ležiaceho hráča a ostatných: Dôverovali hráčom? Cítili pocit zodpovednosti?

PRECHOD MOČIAROM

Hráči: minimálne 3 hráči, pri väčšom počte utvoríme dve rovnako početné družstvá.

Dĺžka trvania: 30 - 45 minút

Materiál: lepiaca páska alebo špagát.

Realizácia: Na zemi pripravíme mriežku za pomoci lepiacej pásky alebo špagátu, ktorý lepiacou páskou pripevníme na podlahu. Mriežka sa musí skladať z rovnako veľkých štvorcov a mala by byť zložená z minimálne 6 krát 10 štvorcov. Na papier si vopred naznačíme, ktoré štvorce sú tzv. bezpečné a kadiaľ vedie pomyselná cesta cez močiare. Skupine vysvetlíme, že pred nimi sa nachádza nebezpečná cesta močiarom



a ich skupina musí systémom „pokus - omyl“ túto cestu nájsť. Na ceste môže byť v jednom momente iba jeden hráč z každej skupiny. V prípade, že máme dve družstvá, začínajú svoju cestu oproti sebe, súčasne ale stoja na opačných koncoch mriežky. Každý skupine môžeme pripraviť samostatnú cestu, ale môžeme tiež použiť tú istú, ale z opačných koncov. Ak sa niektorý z hráčov pomýli, musí sa vrátiť a začína ďalší hráč. Hráčom môže pomôcť informácia, že ísť sa dá vždy len o jednu kocku dopredu, do bokov, ale aj dozadu. Hráči nesmú medzi sebou komunikovať slovami, môžu vydávať iba dohodnuté zvuky alebo používať znaky. Na úvod dostane skupina čas, aby sa dohodla na stratégií. Ak hráč stúpi na nesprávny štvorec, vedúci hry povie „ČLUP!“, čím naznačí, že rozhodnutie bolo nesprávne a hráč sa musí vrátiť. Hra sa končí v momente, keď celá skupina úspešne prejde močiarom. Pre väčšie napätie môžeme dať skupinám možnosť si tipnúť, ako dlho im to bude trvať.

Po skončení hry nasleduje diskusia:

- ako sa cítili pri tejto aktivite?
- cítili sa previniť, ak ich rozhodnutie bolo nesprávne?
- ako sa dohodli na stratégií?
- kedy v reálnom živote používame metódu „pokus - omyl“?

MACIMBA

Hráči: minimálne 5

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Vysvetlíme im, že našou úlohou je sa postupne predkloniť, vystrieť ruky smerom do stredu kruhu a silne kričať „máááááááááááááááááá“. Postupne sa predkláňajú všetci hráči a keď sa predkloní posledný hráč, všetci naraz sa musia vystrieť, skrčiť ruky so zatátnymi pästami a naraz skríknuť „CIMBA“. Aktivitu opakujeme, až kým sa nám to nepodarí úplne naraz. Vhodné aj ako energizér.

POČÍTAME DO DVADSAŤ

Hráči: minimálne 5i

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Našou úlohou je ako skupina zvládnuť počítanie do dvadsať tak, aby v jednom momente povedal jedno číslo iba jeden hráč. Nesmieme sa dohodnúť vopred na žiadnom spôsobe. Ak sa stane, že dvaja alebo viac hráčov povedia naraz jedno číslo, počítanie sa začína od začiatku. Cieľom je posilniť reagovanie hráčov na seba navzájom, odhadnúť reakcie a vystihnúť správny moment.

RIEŠENIE PROBLÉMOV

Problémy a konflikty, ktoré sa v skupine na medzinárodnej výmene (ale aj pri iných aktivitách) vyskytnú alebo môžu vyskytnúť, môžeme riešiť rôznymi zaujímavými spôsobmi. Je dôležité vysvetliť mladým ľuďom, že každý problém sa dá riešiť, ak o ňom budeme diskutovať, ak sa budeme snažiť navzájom jeden druhého pochopiť. Existuje veľa rôznych spôsobov. A v tejto časti nájdete dva jednoduché príklady takýchto aktivít.

TEHLA

Hráči: počet nie je rozhodujúci

Dĺžka trvania: 60 minút

Cieľ aktivity: hľadanie kreatívnych spôsobov riešenia.

Realizácia: Rozdelíte skupinu na menšie tímy. Ich úlohou bude v 3 minútach nájsť čo najviac spôsobov, na ktoré sa dá použiť obyčajná tehla. Po skončení časového limitu všetky skupiny prečítajú svoje nápady. Potom vysvetlíme hráčom, že ich úlohou je za ďalšie 3 minúty nájsť dvojnásobný počet spôsobov, ako vymysleli v prvom kole. Po skončení časového limitu opäť prečítajú svoje nápady. V poslednom kole dostanú 5 minútový limit, ale ich úlohou bude vymyslieť 3 krát viac spôsobov na využitie tehly, ako vymysleli v prvom kole. To už prídu na rad naozaj humorné a „stretšené“ nápady.

Dosiahli sme však čo sme chceli: skupina je v stave „otvorenej“ mysle a môžeme prísť k hlavnej úlohe. Vymyslieť čo najviac problémov, ktoré sa môžu vyskytnúť pri medzinárodnej výmene v priebehu 10 minút! Keď sa skončí časový limit, nečítame, čo skupiny vymysleli, ale zoznamy „problémov“ (často aj katastrofických) si navzájom vymenia a snažia sa vyriešiť problémy svojich spoluhráčov. Na záver skupiny predstavia svoje riešenia. Všetky skupiny môžu komentovať riešenia a prichádzať s novými nápadmi.

BOXING RING

Hráči: minimálne 6

Dĺžka trvania: 90 minút

Cieľ: naučiť sa zvládať a riešiť konfliktné situácie, učiť sa navzájom.

Realizácia: Z účastníkov hry vytvoríme dva tímy. Ich úlohou bude predviesť situáciu podľa pokynov vedúceho hry. Jedna skupina hrá úlohu zápornú (predstavujú konflikt) a druhá sa ju snaží riešiť. Na začiatku upravíme miestnosť tak, aby skupiny sedeli oproti sebe na opačných koncoch miestnosti. Vedúci hry a prípadne zvyšní členovia skupiny sedia ako diváci. Vedúci hry opíše situáciu. Skupina 1 sa poradí, ako konfliktnú situáciu predvedie, skupina 2 si premyslí, ako bude situáciu riešiť. Platí pravidlo, že ak hráči, ktorí predvádzajú situáciu nevedia, ako ďalej pokračovať, zakričia „STOP“ a hra sa preruší. Hráči sa vrátia do svojej skupiny, kde sa poradia, čo by mali ďalej robiť. Vedúci hry obchádza obe skupiny a pomáha im, ak to potrebujú. Po prestávke situácia pokračuje tam, kde skončila, resp. sa hráči dohodnú, od akého momentu začínajú situáciu hrať odznova. Skupiny môžu v priebehu hry striedať hráčov v predvádzanej situácii.

Tipy na situácie:

- dvaja členovia výmeny sa do seba zamilovali a nechcú sa zúčastňovať spoločného programu,
- jeden člen výmeny má problémy s iným členom, pobili sa pre dievča, o ktoré majú obaja záujem,
- máme podozrenie, že jeden člen skupiny kradne,
- partnerská skupina chce ísť plávať do jazera, ktoré nie je zabezpečené plavčíkom,
- dvojica chlapcov kazí prípravu výmeny tým, že prišli opití a robia „bordel“.

(Školenie školiteľov o miestnej práci s deťmi a mládežou, Stará Lesná, november 2001).

HODNOTIACE AKTIVITY

Súčasťou každej aktivity musí byť aj jej hodnotenie. Aj tá najlepšia aktivita stráca polovicu svojej účinnosti, ak ju poriadne nerozanalyzujeme v celej skupine a nedáme priestor všetkým sa vyjadriť. Je dôležité, aby účastníci - a zvlášť mladí ľudia - dostali príležitosť aktivitu „stráviť“. V dnešnej uponáhľanej dobe často vnímame rôzne podnety bez možnosti sa nad nimi zamyslieť a zaradiť ich do svojho hodnotového rebríčka. Nesmieme pri tom zabúdať na to, že niektorí mladí ľudia potrebujú výzvu a mierny nátlak, aby sa vyjadрили úprimne, čo si myslia, lebo veľa príležitostí a podpory na vyjadrenie svojho názoru v systéme, akým funguje naše školstvo a tradičná rodina na Slovensku, nedostanú. Aj tu je priestor ukázať im, že nech už s ich názorom ako mládežnícki vedúci súhlasíme alebo nie, je pre nás dôležitý a nie je na tom nič zlé nesúhlasiť, ak to naozaj tak cítíme. Samozrejme, že sa stretne s prípadmi takých jedincov, ktorí budú reagovať zásadne opačne ako väčšina skupiny, najmä z túžby byť zaujímaví a vyniknúť, ale aj túto kategóriu dospievajúcich mladých ľudí dokážeme usmerniť. Najčastejšie tým, že necháme iných členov skupiny reagovať na ich „iné“ názory. Zásadné pravidlo: každý má právo na názor a ak útočíme na niečo, tak na názor, nie na človeka...

STOLIČKY LIST SEBE SAMÉMU TRI SLOVÁ DARČEK PRE TEBA OSTROVY SPOLOČNÝ OBRÁZOK MAGIC SPOT



STOLIČKY

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: 3 stoličky

Realizácia: Na jednej strane miestnosti stoja tri stoličky označené ako horúca, studená, stredná (HOT, COLD, MEDIUM). Vedúci aktivity číta, čo sa práve hodnotí a účastníci si sadajú na stoličky podľa toho, či s výrokom súhlasia, nesúhlasia, alebo je ich názor niekde „uprostred“. Keďže stoličky sú len 3 a účastníkov je obvykle oveľa viac, sadajú si hráči jeden druhému na kolená.

(Ildiko Gulacsi, kontaktný seminár MISSION GEHUSYP, október 2001.)



LÍST SEBE SAMÉMU

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 30 minút

Materiál: listový papier, obálky, perá.

Realizácia: Vedúci aktivity požiada všetkých prítomných, aby napísali list sebe samému. List im bude doručený po 6 mesiacoch od ukončenia aktivity. V liste by sa mali zamyslieť nad tým, čo im dala aktivita profesionálne a čo sa naučili ako ľudia: o sebe, o iných, čo získali a pod. Na obálku si napíšu svoju adresu a odovzdajú vedúcemu. Písať list samozrejme môžu v svojich rodných jazykoch.

TRI SLOVÁ

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 15 - 20 minút

Realizácia: Každý účastník dostane 3 papiere, na ktoré napíše 3 slová, ktoré charakterizujú hodnotenú aktivitu. Všetky „slová“ sa umiestnia do stredu kruhu, okolo ktorého hráči sedia. Každý má možnosť vybrať si jedno slovo, ktoré napísal a povedať dôvody, pre ktoré si ho vybral.

DARČEK PRE TEBA

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 30 minút

Cieľ: ohodnotenie jednotlivých členov aktivity.

Realizácia: Začiatok aktivity je vhodný na obdobie, kedy sa účastníci ešte dosť dobre nepoznajú - najlepšie na úplný začiatok medzinárodnej výmeny. Každý účastník si vylosuje meno niektorého hráča z iného tímu, ktorého nepozná. Počas trvania aktivity má nenápadne zistiť čo najviac informácií o danom človeku a podľa toho mu pripraviť darček. Darčeky sa odovzdávajú na konci aktivity. Darček má istým spôsobom súvisieť s informáciami, ktoré sme v priebehu výmeny získali, alebo vyjadrovať dojem, ktorý na nás daná osoba robí. Samozrejme, že sa snažíme nájsť niečo pozitívne. Keď príde k odovzdávaniu darčeka, ten, ktorý dáva darček, povie, čo o danej osobe zistil, a prečo mu pripravil práve takýto darček. Skupina môže hádať, kto je adresátom darčeka. Upozorníte účastníkov, že nie je nutné, aby darček bol kupovaný. Môže to byť ručne vyrobený darček alebo list, kresba a pod. Dvojica si navzájom odovzdá darček a obdarovaný pokračuje v odovzdaní svojho darčeka inej (ale niekedy aj tej istej) osobe.

OSTROVY

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: cca. 30 minút

Cieľ: vyjadriť svoje aktuálne pocity a názory.

Materiál: niekoľko baliacich papierov, makety lodí, pripínáčky, vodové farby, fixky, farbičky.

Realizácia: Na začiatok aktivity pripravíme niekoľko baliacich papierov, ktoré spolu zlepieme. Všetky papiere nalepíme na stenu a zamalujeme modrou farbou, kde necháme niekoľko (cca. 15) prázdnych miest. Prázdne miesta obtiahneme čiernou fixkou - to sú ostrovy. Z encyklopédií ofoťme obrázky rôznych lodí, podlepieme ich tvrdým papierom a vystrihneme. Necháme účastníkov, aby si každý vybral pre seba nejaký model lode, vyfarbili ho a označili

menom. Niektoré z ostrovov označíme menami ako Ostrov nadšenia alebo Ostrov nudy a požiadame účastníkov, aby „zakotvili“ svoje lode pri tých ostrovoch, ktoré najviac vystihujú ich náladu alebo názor. Účastníci tiež môžu „obsadiť“ niektorý z prázdnych ostrovov a pomenovať ho podľa aktuálnej nálady. Hodnotenie je dlhodobé a každý druhý resp. tretí deň sa skupina stretne a „prekotví“ svoje lode, alebo ich ponechá tam, kde pôvodne boli. Tiež vysvetlí svoje dôvody, prečo je postavenie ich lode také aké je.

(Stretnutie dobrovoľníkov programu MLÁDEŽ v polovici projektu EDS, Fínsko, marec 2000)



SPOLOČNÝ OBRÁZOK

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 30 minút

Materiál: veľký papier, dostatočné množstvo farbičiek alebo vodových farieb pre každého účastníka.

Realizácia: Hráči sa usadia na zem okolo papiera a kreslia rôzne obrázky, ako videli doterajší priebeh aktivity. Platí pravidlo, že obrázok nie je majetkom nikoho, a tak každý môže ľubovoľne dokresľovať do iných obrázkov, prípadne písať rôzne komentáre a pod. Po 15 minútach požiadame hráčov, aby ukončili svoje obrázky a popísali, čo nakreslili a prípadne prečo doplnili do iných obrázkov, čo doplnili.

(Výjazdová porada IUVENTA - NAFYM, Kremnica, apríl 2001).



MAGIC SPOT

Hráči: počet hráčov nerozhoduje

Dĺžka trvania: 90 minút

Materiál: zápisníky a perá pre všetkých účastníkov aktivity.

Cieľ: osobné hodnotenie aktivity.

Realizácia: Vysvetlíme účastníkom aktivity, že ich úlohou je v priebehu 90 minút nájsť v okolí miesto, ktoré má zvláštny a špeciálny význam pre nich osobne, kde sa dobre cítia a kde môžu chvíľu rozmýšľať. Každý z účastníkov dostane zápisník a pero. Platí pravidlo, že ak aj počas svojho hľadania stretne ostatných účastníkov, nerozprávame sa a radšej sa im snažíme vyhnúť. Ak počas nášho hľadania magického miesta uvidíme iných účastníkov sedieť a premýšľať, tiež sa im vyhneme a nebudeme ich rušiť. Keď nájdeme svoje magické miesto, nájdeme si vhodnú polohu a zamyslíme sa nad niekoľkými otázkami:

- Ako hodnotím to, čo sa doteraz udialo?
- Čo som sa pri tom naučil?
- Ako som sa správal? Čo som neurobil dobre a čo najbližšie môžem urobiť lepšie?
- Ako vyzerá môj doterajší život? čo chcem zmeniť, o musím pre to urobiť?

Účastníci si môžu robiť poznámky, alebo môžu kresliť, čo vidia. Toto hodnotenie sa nikdy nebude v pléne sumarizovať, a tak si každý musí uvedomiť, že to je čas, ktorý si venuje sám sebe. Je prekvapivé, koľko mladých ľudí nikdy nebolo v úplnom tichu a sami. Zážitok môže byť pre mnohých úplne nový a motivujúci. Je dobre, ak máme v okolí, kde sa výmena koná, zaujímavé prírodné prostredie.



ČO POVEDAŤ NA ZÁVER ?

Všetci, čo pracujeme s deťmi a mládežou si uvedomujeme, že vyplňame mladým ľuďom priestor, ktorý nemôže pokryť ani škola, ani rodina. Nepokazme výsledok našej práce nedostatočnou prípravou. Uistíme sa, že nám samým je princíp aktivity jasný a že ho vieme zrozumiteľne vysvetliť ostatným. Nie zriedkavo sa stáva, že dobrá aktivita zlyhá na nejasnom podaní a na niekoľko násobnom začínaní „odznova“. Preto je dobre si aktivitu vyskúšať najprv v tíme vedúcich.

O IUVENTE

IUVENTA je inštitúcia Ministerstva školstva SR, ktorá napomáha implementovať štátnu politiku voči deťom a mládeži. Naša práca je o to ťažšia, že verejnosť na Slovensku ešte všeobecne neuznáva význam a dôležitosť práce tých, ktorí sa deťom a mládeži v ich voľnom čase venujú. Ešte stále sa na tento typ práce pozerá ako na „hranie sa „ s deťmi a mládežou. Našťastie, situácia u nás ešte stále nie je alarmujúca. Rodinné hodnoty a izolovanosť miest a obcí na Slovensku spôsobujú, že mladí ľudia navonok pôsobia ako bezproblémová skupina, respektíve ako niekto, kto nám (rozumej štátu alebo samospráve) nespôsobuje také problémy, ktoré musíme urgentne riešiť.

Všetko so všetkým súvisí. Mladí ľudia na Slovensku nie sú všetci členmi občianskych združení alebo mládežníckych organizácií. Napriek tomu títo mladí ľudia tu stále sú a vzniká potreba sa im systematicky venovať. IUVENTA vo svojich aktivitách vyhľadáva rôzne cieľové skupiny, ktoré túto prácu vykonávajú, alebo môžu vykonávať. Pripravujeme aktivity pre občianske združenia, v ktorých je budúcnosť, podoba ako v celej Európe, práce s mládežou, snažíme sa pomôcť transformácií centier voľného času ako jedným z profesionálnych zariadení pre voľný čas detí a mládeže. Pripravujeme vzdelávacie, informačné a prieskumné aktivity pre všetkých, ktorí môžu postavenie detí a mládeže v súčasnosti ovplyvniť: samosprávy, VÚC, KÚ, mládežnícki aktivisti a pod.

Využívame naše tri odbory, ktoré sa zameriavajú na zber a distribúciu relevantných informácií (NAFYI), na prieskum, výskum a vzdelávacie aktivity (NAFYD) a na propagáciu mobility, ktorá je atraktívna pre všetky vekové skupiny (NAFYM).

Ak Vás zaujíma, čo sa v oblasti detí a mládeže práve deje, navštívte našu web stránku: www.iuventa.sk alebo pošlite svoje otázky na iuventa@iuventa.sk.

Nájdete nás na adrese:

IUVENTA
Karloveská 64
842 58 Bratislava IV,
tel. 02/60253000.

iuventa



PRÍLOHY

OTÁZKY K AKTIVITE TVÁRE Z BALÓNOV
DISKUSIA A HODNOTENIE K AKTIVITE LIMIT 20
INŠTRUKCIE PRE ČLENOV POROTY LIMIT 20
INŠTRUKCIE PRE OSTATNÝCH ÚČASTNÍKOV
LIMIT 20 MIMO POROTY
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

OTÁZKY K AKTIVITE TVÁRE Z BALÓNOV

1. Have you ever won a lottery?
2. Do you wear contact lenses?
3. What did you collect when you were a child?
4. Do you have any brothers or sisters?
5. If you have to BE an animal - which one and why?
6. What is your favourite furniture in the flat?
7. Can you cook?
8. What is your favourite kind of music?
9. For holiday- are you „sea“ person, „mountain“ person or „city“ person?
10. Have you ever been to Slovakia/Hungary?
11. Can you play any musical instruments?
12. Have you ever sung in public?
13. Do you know the name of president in Slovakia/Hungary?
14. How much time do you usually spend on internet daily?
15. Can you drive?
16. Can you say anything in Hungarian/Slovak language?
Are you really afraid of anything?

DISKUSIA A HODNOTENIE K AKTIVITE LIMIT 20.

V prípade veľkých skupín je vhodné realizovať aktivitu v menších skupinkách, a potom sa stretnúť spolu s ostatnými na záverečné zhodnotenie.

1) EMOCIONÁLNA ČASŤ HODNOTENIA - OTÁZKY

- Ako ste sa cítili počas aktivity? Menili sa vaše pocity?
- Mal niekto negatívne pocity? Kedy to bolo a čo ich spôsobilo?
- Ako sa cítili zelene, keď museli niekoho „znevýhodniť“?
- Ako sa cítili červene a žalude, keď boli v pozícii „znevýhodnených“?
- Ako sa cítili členovia poroty, keď dostali takú veľkú moc rozhodovať o počte bodov?

2) TRANSPARENTNOSŤ HRY

Vysvetlite všetkým skryté pravidlá hry.

3) PROCESY V SKUPINE

- Cítili ste spolupatričnosť k svojej skupine?
- Tí, čo zmenili skupinu počas aktivity Štrkáč: Aké je to byť novým, outsiderom v skupine? Bolo ťažké opustiť pôvodnú skupinu?
- Otázka pre jednotlivcov: ako ťažké bolo prispôbiť sa skupine a pravidlám tejto hry?
- Čo to pre vás znamená, ak sa musíte pridať k niečomu, čo sa vám nepáči alebo vám nesedí?
- Ohradili ste sa nejakou proti pravidlám hry alebo voči celej aktivite ak sa vám nepáčila? Ako? Ak nie - prečo?

4) PREPOJENOSŤ S REÁLNYM ŽIVOTOM

Videli ste nejaké aspekty aktivity, ktoré môžeme nájsť aj v reálnom živote?

Napríklad využitie moci a vplyvu, súťaž, transparentnosť, rovnosť šancí, hendikepy, menšiny, prispôbenie sa situácii, podmienkam a pravidlám?

- Ktoré skupiny okolo vás sú v pozícii žaludov z našej hry?
- Kedy nastávajú v bežnom živote situácie, kedy sú „obete“ označované za pôvodcu situácie v ktorej sa nachádzajú („sami si za to môžu“)?
- Čo sme mali urobiť, aby sme zmenili pravidlá hry ak sme s ňou neboli spokojní?
- Čo môžeme v reálnom živote urobiť, aby sme zlepšili postavenie alebo podporili menšinové skupiny v našej spoločnosti?

INŠTRUKCIE PRE ČLENOV POROTY LIMIT 20

Pozor! Nepovedzte nikomu o týchto pravidlách!

- Limit 20 je manipulatívna hra, pri ktorej je od začiatku jasné, kto zvíťazí!
- Vašou hlavnou úlohou je robiť dojem, že skutočne ide o fair play súťaž s reálnou šancou zvíťaziť a že rozdeľujete body podľa objektívnych kritérií a spravodlivo.
- Hráči si myslia, že aktivita bude pokračovať pokiaľ niekto definitívne nezvíťazí. Preto sa budú snažiť získať do 8.kola minimálne 20 bodov, inak budú diskvalifikovaní. Hráči však nevedia, že hra tak či tak skončí po 8.kole. Snažte sa ich povzbudzovať a motivovať, aby dosiahli čo najvyššieho skóre.
- Nájdite vždy zdôvodnenie svojho rozhodnutia. Použite zvonec, aby ste upúťali na seba pozornosť a mohli vyhlásiť výsledok.

1. KOLO: CHYTANIE DRAČIEHO CHVOSTA

- Sledujte skupinu počas hry, po skončení hry vyhláste nasledujúci výsledok: zelene 3 body, červene 2 body, žalude 1 bod., zapíšte body na flipchartovú tabuľu.
- Zdôvodnite svoje rozhodnutie podľa toho, ako sa hra vyvíjala, napr. zelene sa najviac snažili, žalude to nebrali vážne, zelene boli viac elegantné, jedna skupina bola príliš hlučná, prejavovali viac alebo menej tímového ducha. Vo všeobecnosti, vo všetkých nepárnych kolách sa budete snažiť obviňiť žalude, že je to ich vina, že majú nižšie skóre: sú leniví, nehrajú fair, nerešpektujú pravidlá, nie sú dosť slušní alebo ich je menej ako ostatných.

2. KOLO: ŠTRKÁČ

- Kolo nie je manipulatívne, udeľujeme toľko bodov, koľko hlási vedúci aktivity. Víťaz získa 1 bod.

3. KOLO: ODFUKOVANIE BALÓNOV

- Skôr než vyhlásite rozhodnutie, naoko sa dlho rad'íte a odôvodnite svoje rozhodnutie podobnými argumentmi ako v 1. kole. Tvárte sa, že vaše rozhodnutie bolo urobené na základe objektívnych kritérií napr.: zelene fúkali oveľa častejšie ako iní - keďže nikto nerátal, nikto nebude ani protestovať. Udeľte body: zelene 5 bodov, červene 1, žalude 0 bodov.

ZNEVÝHODŇOVACIE KOLO

Pomôžte vedúcemu hry, ak vidíte, že to potrebuje. Podporte „znevýhodnenie“ s tým, že také boli pravidlá od začiatku.

4. KOLO: ŠTRKÁČ

- V tomto kole získava víťaz 2 body. Body sa zapíšu na tabuľu.

5. KOLO: ŠANCA

- Každý tím dostane 1 minútu, aby vás presvedčil, že sú to práve oni, ktorým je potrebné zdvojnásobiť alebo strojnásobiť ich doterajší počet bodov.
- Najprv si vypočujte všetky prejavy. Potom skomentujte jednotlivé „výstupy“. Nakoniec vyhláste body. Dôvody môžu byť podobné ako v predchádzajúcich nepárnych kolách, navyše môžete pridať poznámky, týkajúce sa prezentačných schopností ako napr.: nepresvedčivé, bez koncepcie, nedostatočne upravené šaty, zlá gramatika a pod.
- Strojnasobte body žaludom, zdvojnásobte červeňom a zeleňom zostáva taký istý počet bodov, aký mali pred tým.

6. KOLO: ŠTRKÁČ

- Víťaz získava 3 body.

7. KOLO: ČÍNSKY ŠEPOT

- Vedúci hry vám dá papier s jednoduchou kresbou (kruh, v ktorom sa nachádza trojuholník). Tento náskres ukážete osobe z družstva žaludov a červeňom, ale neukážete ho hráčovi z družstva zeleňom, tomu len povie, že majú nakresliť kruh a trojuholník - nič viac! Urobte to tak diskrétno, aby nikto neprišiel na to, že hráči nemajú rovnaké podmienky. Uistite sa, že nikto iný nevidel náskres.
- Sledujte skupinu počas hry.
- Na konci hry udeľte body: žalude 3 body, červene 2 body, zelene 1 bod. Zapíšte body na flipchart.
- Opäť zdôvodnite svoje rozhodnutie, napr.: žalude to zobrazili najbližšie k tomu, ako si to predstavovala porota, jedny neboli dosť ticho, zeleňom to trvalo najdlhšie a pod.

8. KOLO: ŠTRKÁČ

- Každý víťaz získava 4 body.

Nezabudnite pridať tieto body k celkovému počtu získaných bodov. Uvedomte si, že účastníci hry nevedia, že je to koniec. Vyjadrite sa k celkovému priebehu hry:

- Skončilo sa 8. kolo a jedna alebo dve skupiny nedosiahli dvadsať bodov, a preto budú diskvalifikovaní.
- Blahoželáme žaludom k ich výraznému úspechu, prejavili mimoriadne veľké úsilie podobne ako aj ostatné skupiny, ale ...ešte je pred nami dlhá cesta!

Tu vedúci hry ohlási, že sa hra LIMIT 20 skončila.

INŠTRUKCIE PRE OSTATNÝCH ÚČASTNÍKOV AKTIVITY MIMO POROTY

LIMIT 20 je hra o súťažení, zábave a fair play!
V nepárnych kolách porota udelí spolu 6 bodov.
Párne kolá:

- 2. kolo - víťazné družstvo dostane 1 bod
- 4. kolo - víťazné družstvo dostane 2 body
- 6. kolo - víťazné družstvo dostane 3 body
- 8. kolo - víťazné družstvo dostane 4 body.

Piate kolo je vaša ŠANCA. Môžete zdvojnásobiť alebo strojnásobiť počet svojich bodov.

Po 8. kole skupina, ktorá nedosiahne limit 20 bodov, bude diskvalifikovaná.

Hrajte fairplay!

Hrajte tímovo! Súťažte, ale bavte sa pri tom!

TIPY PRE VEDÚCEHO AKTIVITY

Podporujte rozhodnutie poroty vždy, najmä ak niekto začne nahlas spochybňovať ich rozhodnutia. Môže sa stať, že jedna alebo dve skupiny budú chcieť skončiť hru, lebo vidia, že to nie je fair. Mali by ste ich povzbudzovať v pokračovaní aktivity, ale nenúťte ich. Ak je aj hra prerušená skôr, ako sa skončí, je to tiež dobrý spôsob na hodnotenie a diskusiu. Môžete sa viac sústrediť na otázku: Prečo ste hru skončili? Kto chcel pokračovať?

Tiež je možné upraviť niektoré pravidlá, ak na tom skupiny trvajú. Uistite sa ale, že vždy ide o skupinové rozhodnutie, a nie požiadavky jednotlivca. Vždy sa poradte s porotou. Hra bude fungovať, ak sa aj niektoré pravidlá zmenia - najmä v prípade aktivity

Štrkáč. Výsledok hry to nezmení, ale hráči sa budú cítiť lepšie. Je to zaujímavý bod v rámci diskusie.

Uvedomte si, že Štrkáč je urobený tak, aby bol „naoko“ spravodlivý (je nespravodlivý iba v zmysle, že zelene nikdy nechyťajú, ale aj to sa môže zmeniť). Nepárne kolá sú zariadené tak, aby boli rýchle, emocionálne, motorické, a tak účastníci nie sú schopní objektívne posúdiť, čo tvrdí porota. Uvedomte si, že sú to nepárne kolá, ktoré rozhodujú o celkovom vývoji hry.

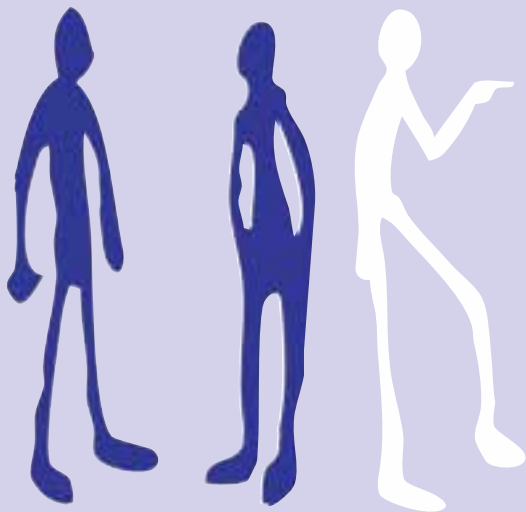
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

„All different - All equal, Education pack“ - European Youth Centre, 1995 (p. 109)

Knowing me, knowing you, Léargas- The Exchange Bureau, Ireland

The New Youth Games, Alan Dearling, Howard Armstrong, Russell House Publishing Ltd, Dorset, UK





Do Európy hrou II



**VYDANÉ Z FINANČNÝCH ZDROJOV
EURÓPSKEJ KOMISIE**

© IUVENTA

Text: Jana Miháliková

Jazyková úprava textu: Martin Libjak

Ilustrácie © Oliver Bobík / compART

Fotografie: NAFYM

Grafická úprava © compART

Tlač: MiRe - Bratislava

Vydanie prvé 2002



Do Európy hrou II

IUVENTA - NAFYM

Národná agentúra pre mobilitu mládeže

Búdková 2

811 04 Bratislava 1

Tel.: 02/5441 1420

Fax: 02/5441 1421

e - mail: nafym@iuventa.sk

www.iuventa.sk/nafym

ISBN 80-88893-92-5



9 788088 893929

DO EURÓPY HROU II

iuventa

