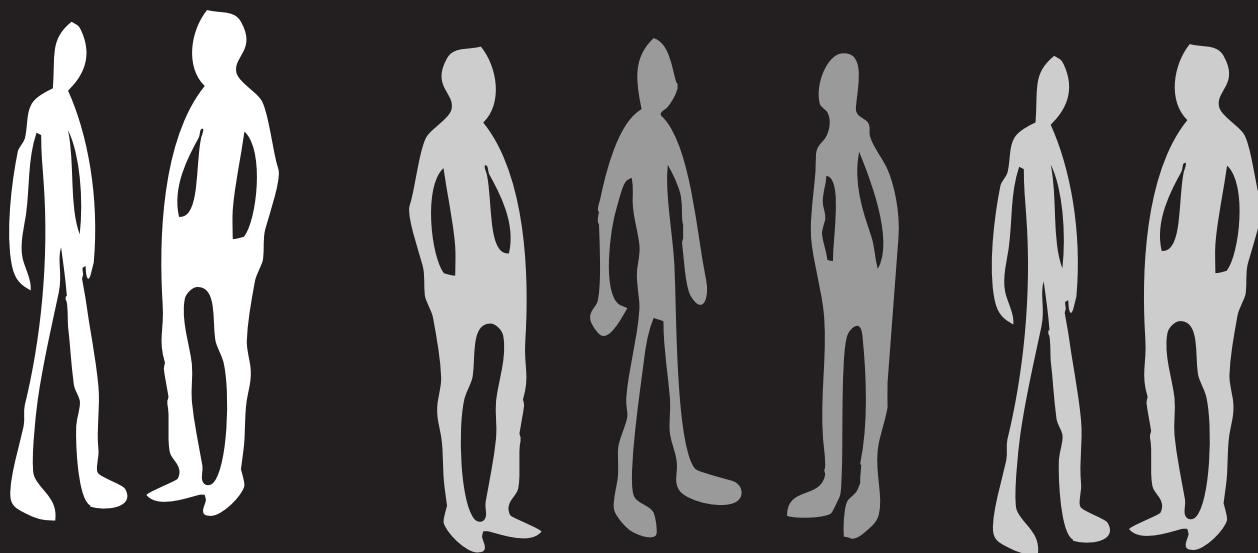


DO EURÓPY HROU



Mládež



IUVENTA

- organizácia Ministerstva školstva SR - pôsobí od roku 2001 v oblasti implementácie štátnej politiky vo vzťahu k deťom a mládeži. Realizuje výskumnú činnosť, vzdelávanie v oblasti práce s deťmi a mládežou, zabezpečuje informácie z danej oblasti a podporuje mobilitu mládeže.

NAFYD - odbor rozvoja

- sa zaoberá otázkami výskumu, vzdelávania v oblasti aktívneho využívania voľného času a participácie, prácou so znevýhodnenými skupinami mládeže ako aj vzdelávaním v oblasti výchovy k zdravému životnému štýlu.

NAFYI - odbor informácií

- tvorba informačných materiálov, v centre záujmu sú otázky podpory štátu mimovládnyh organizáciám, príprava a realizácia predmetových a postupových súťaží.

NAFYM - odbor mobility

- je poverený administráciou grantového programu Európskej únie MLÁDEŽ, pričom pozorne sleduje aj nové trendy v chápaní a rozvoji mládežníckej mobility a iniciuje ich implementáciu na slovenskej mládežníckej scéne.

Iuventa aj naďalej poskytuje priestory štátnych účelových zariadení na realizáciu pravidelných a príležitostných aktivít pre deti a mládež (krúžky, kluby, podujatia pre verejnosť), ako aj na realizáciu projektov určených pracovníkom s mládežou.

DO EURÓPY HROU

OBSAH

	PREČO PUBLIKÁCIA?	2
	I. ZOZNAMOVACIE AKTIVITY	3
	Môj štít, Human Bingo, Špagát, Čo nás spája, Empatia, Meno s pohybom, Meno a obrázok, Deko, Koláž, The Viking game, Voľné miesto, Hovoriaci kruh, Posúvne ruky	
	II. ENERGIZÉRY ALEBO ŽIVOTABUDIČE	7
	Zip-Zap, Ja som Eva a tancujem takto, Trojuholníky, Tri kruhy, Kónské dostihy, Pohň zadkom!, Kto je tu šéf, Detektív, Princezná a drak, My name is Joe, Šatkovica, Evolúcia, Papier na hlavu, Spoločný stroj, Trpaslíci, obrovia, čarodejníci, West Side Story, Prázdny priestor	
	III. HRY NA UPEVNEIE TÍMOVÉHO DUCHA	12
	Most, Vajce, Sextant, Cesta pre myš, Pyramída, Otoč papier, Uzol, Stoličková, Špagátová, Maliari, Môj monument, Veža, Zvukovod	
	IV. PRÍPRAVA NA PRÁCU V MEDZINÁRODNÝCH TÍMOCH	17
	Z národov hoc´ sme rôznych, 9 bodiek, Čo si beriem so sebou, na výmenu, Eurovlak, Zvyšný ide von, Krokodílí príbeh, Vtipnejší vyhráva, Vyhlásenia, 4 ročné obdobia, Obchod s hodnotami	
	V. HODNOTENIE	22
	3 slová, Čo sa vám..., Ako Ťa vidíme, Ako sa cítite?, Pavučina, Terč, Rebrík, Dúha alebo aké bolo počasie, Dnešná pizza, Hola - hej, Vyber si tváre, Cesta výmeny, Lietadielka	
	ČO POVEDAŤ NA ZÁVER?	26
	PRÍLOHY	27

DO EURÓPY HROU

MILÍ PRIATELIA,

ak ste už siahli po tejto publikácii - neodkladajte ju!
Ak nie priamo vy, určite sú vo vašom okolí ľudia, ktorí ju môžu využiť.

Všetci tí, ktorí pripravujú medzinárodné (ale aj miestne) aktivity pre deti a mládež a vedia, že účastníkov je potrebné:

- zoznámiť, aby prekonalí úvodný ostych a rozpaky,
- rozohriať a prebudiť po monotónnej alebo dlho-trvajúcej aktivite,
- motivovať a naučiť pracovať v tíme, lebo v "jednote je sila",
- pripraviť na aktivity v medzinárodných skupinách,
- naučiť ich hodnotiť.

Kto sú títo ľudia?

- profesionálni a dobrovoľní mládežnícki pracovníci z centier voľného času, detských a mládežníckych organizácií, informačných centier mladých
- učitelia, ktorí často aj vo svojom voľnom čase pripravujú medzinárodné výmeny škôl, tried, skupín, súborov, krúžkov...
- skupiny mladých ľudí, ktorí nie sú nikde organizovaní, ale majú partnerské kontakty a chcú zorganizovať mládežnícke stretnutia v rámci európskych alebo aj národných grantových programov.

Navyše sme si povedali, že kniha je určená pre všetkých, ktorí hľadajú nové nápady a aktivity pre prácu s deťmi a mládežou. Všetko tu už síce raz bolo, ale vždy sa dá niečo nové naučiť.

Určite neoľutujete, že pokračujete v čítaní!

Kto sme?

Národná agentúra pre mobilitu mládeže je jedným z oddelení IUVENTY. Pre nás je alfou a omegou to, čo máme v názve - mládežnícka mobilita.

Nemyslíme si, že mobilita detí je niečo menej. Je však faktom, že aktivitám s deťmi sa venuje oveľa viac organizácií a inštitúcií. A my chápeme mobilitu predovšetkým ako výchovný prostriedok. Tak je to všade v Európe.

Aby bola mobilita výchovným prostriedkom, v tom vám môžeme (a radi) pomôcť.

Vieme poradiť:

- ako pripraviť medzinárodnú aktivitu,
- ako písať projekty a ako ich prezentovať,
- ako komunikovať s partnerom i kde ho nájsť,
- ako pripraviť školenie, seminár, konferenciu,
- ako urobiť ekonomické zúčtovanie projektu,
- a veľa iných vecí.

PREČO PUBLIKÁCIA?

Slovensko nemá dlhodobejšiu tradíciu v organizovaní mládežníckych výmen. Organizátori sa sťažujú na nedostatok odbornej a metodologickej literatúry v slovenčine, rôznych príručiek ako kvalitne a profesionálne pripraviť mládežnícku výmenu.

V tejto publikácii vám prinášame príklady aktivít, ktoré vám pomôžu zmeniť od základov tradičné (rozumej turistické) chápanie a priebeh medzinárodnej výmeny mládeže.

V knihe sme zozbierali aktivity, ktoré sme odskúšali na školeniach a seminároch organizovaných IUVENTA - NAFYM v rokoch 1996 - 2001.

Významne nám prispeli aj regionálni konzultanti programu EÚ MLÁDEŽ a účastníci rôznych medzinárodných aktivít. Zdroje uvádzame za každou aktivitou. Niektoré aktivity už používame tak dlho, že zdroj nie je možné určiť - značka (???)

V prílohe nájdete fotokopírovateľné materiály aj v anglickom jazyku - značka fotocopy.

MLÁDEŽNÍCKA VÝMENA NIE JE TURISTIKA

Nie je to tak dávno, čo jedna organizácia za druhou organizovali medzinárodné výmeny mládeže pripomínajúce aktivity cestovných kancelárií. Prišla doba, že žiaden európsky grantový program nepodporí finančne takéto aktivity. Čas, ktorý sa strávi v cudzej krajine obzeraním pamiatok alebo ležaním pri mori sa nedá porovnať s časom stráveným so skupinou rovesníkov pri práci nad témou, ktorá nás všetkých spája, ktorú sme si sami vybrali, pripravili ju ako projekt a teraz sme jeho súčasťou....

ÚPLNE NA ZÁVER

Všetci, čo získali finančné prostriedky na organizovanie mládežníckych stretnutí z grantového programu Európskej únie Mládež pre Európu (1998 - 1999) sa dočkali aj nového grantového programu MLÁDEŽ (2000 -2006). Tento program poskytuje prostriedky na vycestovanie alebo na hostovanie partnerskej skupiny, a tak vám môže pomôcť vyriešiť najväčšie problémy organizátorov - financie.

Ďalšie informácie o programe MLÁDEŽ nájdete v záverečnej kapitole knihy.

Veríme, že sa vám naše aktivity zapáčia a že ich aj využijete vo vašej praxi.

Veľa úspechov želá
IUVENTA - NAFYM

I. ZOZNAMOVACIE AKTIVITY

Ak ste vedúci mládežníckej skupiny, môžete navrhnúť svojim členom, aby si vopred začali dopisovať s jednotlivými členmi zahraničnej skupiny, s ktorou sa idú stretnúť. Vytvoria sa prirodzene páry, ktoré už spolu komunikovali a niečo o sebe vedia. Tí ostatní sa musia ešte len spolu zoznámiť a spoznať.

KEDY A AKO DLHO?

Skúsenosť hovorí, že aj keď partnerská skupina dorazí neskoro v noci a slovenskí účastníci sú prítomní - je dobré urobiť aspoň krátke predstavenie a zoznámenie sa. Nebojte sa ďalší deň (alebo aspoň jeho podstatnú časť) venovať takýmto aktivitám. Oplatí sa to!

Čím skôr sa totiž obaja (či viacerí) partneri dajú "dokopy", tým skôr sa môžu rozbehnúť ostatné aktivity a ich priebeh bude jednoduchší a hladší. Vždy sa snažte zorganizovať predstavovanie v zmiešaných dvojiciach alebo skupinách.

MÔJ ŠTÍT
HUMAN BINGO
ŠPAGÁT
ČO NÁS SPÁJA
EMPATIA
MENO S POHYBOM
MENO A OBRÁZOK
DEKA
KOLÁŽ
THE VIKING GAME
VOLNÉ MIESTO
HOVORIACI KRUIH
POSÚVNE RUKY

MÔJ ŠTÍT

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: podľa počtu hráčov až 1 hodinu

Materiál: pracovné listy so štítmi, farbičky, fixky, lepiaca páska, príloha - fotocopy

Realizácia: Účastníci v zmiešaných dvojiciach navzájom zisťujú údaje o svojom partnerovi a vytvárajú jeho "štít". Oblasti vhodné do jednotlivých políčok štítu: meno, zamestnanie, škola, očakávania,

záujmy, hudba, obľúbená farba, obľúbený šport, herečka, herec, krajina snov, čo viem o krajine partnera, moja prvá spomienka z detstva a pod. Štíty sú navzájom predstavené v pléne a nalepia sa na stenu.

(Knowing me Knowing you, An Intercultural Training Resource Pack, Veľká Británia, 1998).



HUMAN BINGO

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: hárok papiera s otázkami, príloha - fotocopy

Realizácia: Každý účastník dostane hárok papiera,

na ktorom sú rôzne údaje ako napr.: Kto má brata? Kto má rád zelený čaj? Kto bol na Silvestra na horách? a pod. Úlohou účastníkov je čo najrýchlejšie vyhladať 1 osobu, o ktorej ten - ktorý výrok platí. Hráči sa podpisujú do príslušných políčok. Prvý hráč, ktorý má v každom políčku meno niekoho zo skupiny (každé meno môže byť 2 krát - podľa počtu účastníkov a množstva otázok) zvolá BINGO a hra sa skončí. (???)

Tip pre vedúceho aktivity!

Zaujímavé informácie je dobré vopred získať (najlepšie formou dotazníka) a pripraviť rôzne verzie pre obe skupiny. Najrýchlejší hráč (zrejme ten najkomunikatívnejší) získa odmenu.

ŠPAGÁT

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 - 10 minút

Materiál: špagát

Realizácia: Všetci účastníci sa postavia na špagát a oznámi sa im ich úloha - zmeniť poradie na špagáte tak, aby stáli v abecednom poradí krstných mien. Na špagáte musia stáť celý čas aspoň jednou nohou. Keď si účastníci menia miesta, navzájom si hovoria svoje mená a pomáhajú si, aby nikto "nespadol" zo špagátu. Na záver všetci povedia svoje mená, aby sa skontrolovalo správne postavenie na špagáte podľa abecedy. (???)

Iný spôsob:

Postaviť sa na špagát podľa čísla topánok, dátumov narodenia.



ČO NÁS SPÁJA

Hráči: minimálne 5

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hru začína jeden hráč, stojaci vo vzdialenosti 5 - 6 metrov od skupiny ostatných účastníkov hry. Hovorí: "Po mojej pravej ruke hľadám toho, kto má rád čokoládu" (alebo iný výrok tohoto typu). Zo skupiny vyrazia spravidla viacerí hráči, ale len jeden sa dotkne pravej ruky "vyzývateľa" ako prvý a ostane ju držať. Ostatní sa vrátia späť do skupiny. Hráč opäť hovorí: "Po mojej ľavej ruke hľadám toho, kto má rád mládežnícke stretnutia!" Situácia sa opakuje. V hre pokračuje výrokom ten hráč, ktorý mal rád čokoládu a po ňom ten,

ktorý mal rád mládežnícke stretnutia. Hra sa dostane do štádia, keď sa všetci hráči držia za ruky, len posledný dvaja majú ešte voľné ruky. Ich úlohou je nájsť jednu spoločnú vec, na ktorú majú rovnaký názor tak, aby sa kruh uzavrel. (???)

Iný spôsob:

Hráči stoja v kruhu a na koho "sedí" výrok - urobí krok vpred do kruhu. Všetci vidia, čo ich spája. Potom sa zase vrátia do kruhu.



EMPATIA

Hráči: páry počet hráčov

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: pracovné listy s otázkami, príloha - fotocopy

Realizácia: Hráči sedia vo dvojici oproti sebe.

Počas hry sa nerozpráva ani nijako ináč nekomunikuje. Každý hráč dostane zoznam otázok, na ktoré musí odpovedať počas 5 minút bez komunikácie s partnerom. Musí sa snažiť "vžiť" do situácie svojho partnera, jeho pocitov a intuitívne odhadnúť odpoveď. Najlepší "empatik" v miestnosti bude odmenený. Po 5 minútach sa môžu hráči porozprávať a skontrolovať správnosť odpovedí spoluhráča, prípadne si aj vysvetliť dôvody, prečo ten - ktorý hráč má taký alebo onaký názor alebo zvyk. Po dobu ďalších 5 minút sa v pléne predstavia názory a odpovede hráčov. (???)

Príklady otázok:

Kedy má prvú spomienku z detstva? Aký jeho obľúbený tip dovolenky? Ktorú krajinu by si vybral, ak by sa musel rozhodnúť žiť v inej krajine? Vybral by si tvoj spoluhráč ovocnú zmrzlinu? Páčilo by sa mu stráviť cestu okolo sveta na malej lodi pre 10 ľudí? Má rád hlučnú spoločnosť? Myslíš, že má tvoj spoluhráč teraz na sebe spodnú bielizeň? Hovorí cudzím jazykom? Má kontaktné šošovky?



MENO S POHYBOM

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Vedúci hry povie svoje meno a spraví pri tom nejaký pohyb (napr. poškriabe sa za uchom, tleskne, vyskočí a pod.). Hráč vedľa vedúceho zopakuje meno a pohyb vedúceho hry a pridá svoju časť. Hra pokračuje dookola kruhu. Všetci majú zopakovať mená dvoch predchádzajúcich hráčov. (???)

MENO A OBRÁZOK

Hráči: počet nerozhoduje

Materiál: papier, ceruzky, lepiace pásky

Realizácia: Každý hráč nakreslí na papier vec, ktorú má najradšej a výrazne napíše svoje meno. Hráči stoja (príp. sedia) v kruhu a postupne predstavujú meno a dôvod, prečo nakreslili tú - ktorú vec. Obrázky sa potom nalepia na stenu. (???)



DEKA

Hráči: minimálne 5

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: deka

Realizácia: Hráči sa rozdelia na dve skupiny, každá stojí na opačnej strane steny vytvorenej pomocou deky tak, že sa nevidia. Skupiny vyšľú po jednom hráčovi tesne k deke. Keď sa deka spustí a hráči - reprezentanti sa navzájom uvidia, majú povedať meno hráča na opačnej strane deky. Rýchlejší vyhráva a berie si hráča do svojho družstva.

(Pedagogičeskij institut imeni Korčaka, St. Petersburg).



KOLÁŽ

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 30 - 45 minút na prípravu

Materiál: staré obrázkové časopisy, nožnice, lepidlá, veľké výkresy, lepiace pásky, fixky, farbičky.

Realizácia: Úlohou zúčastnených je vytvoriť koláž obrázkov, textov a farieb tak, aby sa čo najlepšie predstavili ostatným. Môžu lepiť obrázky, ale aj dopisovať texty. Potom prezentujú svoju koláž, opíšu prácu, rodinu, hobby, svoje pocity a plány. (???)

Tip pre vedúceho aktivity!

Možnosť aj pre kolektívy, ktoré sa poznajú už dlhšie dokázať si, či sú schopní spoznať navzájom svoje koláže. Zakryjú sa mená a každý háda, komu patrí tá - ktorá koláž.

THE VIKING GAME

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Jeden z hráčov zatrúbi, čím sa začne hra. Priloží si ruky k hlave (predstavuje vikingské rohy na helme), obaja susediaci hráči začnú zúrivo veslovať ako keby viezli vikinga na lodi. Úlohou vikinga je zvolať meno iného hráča z kruhu. Ten začne kývať rukami pri hlave a jeho susedia začnú veslovať. Kto zabudne veslovať, kývať rukami pri hlave alebo vyvolať ďalšieho hráča z kruhu - vypadáva. Vtedy všetci hráči naraz dvakrát tlesknú, dvakrát dupnú a hromovo zavolajú: "HU". Hra sa začína odznova zatrúbením.

(Švédsky účastník kontaktného seminára Štartér I., 1998).

VOĽNÉ MIESTO

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: stoličky (taký počet ako je hráčov)

Realizácia: Zmyslom hry je upevniť si znalosť mien a - zabaviť sa! Hráči sedia v kruhu. Jedna stolička je voľná. Hráč vpravo od voľného miesta povie " Volám na voľnú stoličku Annu. Nech príde ako chorá srnka". Keď hráč prejde krokom, ako mu to bolo prikázané - hovorí hráč napravo od ďalšieho voľného miesta. Príklady krokov: rokenrolom, valčíkom, ako keby tancoval tango, černošský rituálny tanec, unavená stonožka, brušná tanečnica a pod.

(Magda, DOMKA Žilina, školenie pred odchodom na EDS, 2000).





Hovoriaci kruh

Hráči: páry počet

Dĺžka trvania: 10-15 minút

Realizácia: Hráči vytvoria dva kruhy - vonkajší a vnútorný tak, aby hráč z vnútorného kruhu mal partnera vo vonkajšom kruhu. Vedúci aktivity určuje témy, o ktorých sa dvojice majú rozprávať. Na každú tému je určených presne 30 sekúnd a musia prísť k slovu OBAJA partneri. Po skončení časového limitu sa hráči vonkajšieho kruhu posúvajú k ďalšiemu partnerovi a udáva sa nová téma. Aktivita trvá až do momentu, keď sa už všetci účastníci "porozprávajú". (???)

Tip pre vedúceho aktivity!

Vyberáme zámerné témy jednoduché ako napr. moje obľúbené jedlo a ako ho uvariť, alebo diskusiu provokujúce témy napr.: Madonna je veľmi inteligentná žena a pod. Hneď po skočení aktivity zaradíme prestávku na kávu alebo desiatu, aby sa mohli neformálne dokončiť niektoré zaujímavé rozhovory.



Slniečko

POSÚVNE RUKY

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: väčšie hárkky papiera, perá alebo fixky

Realizácia: Každý účastník aktivity obkreslí svoju ruku na papier a napíše svoje meno. Hráči sedia v kruhu tak, aby sa navzájom dobre videli. Papiere sa posúvajú v smere hodinových ručičiek. Na pokyn vedúceho hry každý účastník napíše svoj názor čo alebo koho mu pripomína človek, ktorého "ruku" drží. Napr. Aké záhradné náradie ti pripomína? Aké povolanie by sa mu hodilo? Aké ovocie? a pod. Na záver aktivity každý číta svoju "ruku" a ostatní sa vyjadrujú k tomu, čo napísali.

(Kontaktný seminár v Sagadi, Estónsko, 2000).

Tip pre vedúceho aktivity!

Hra sa hodí aj ako forma hodnotenia. Je dôležité upozorniť vopred účastníkov, že bude nasledovať diskusia, aby nedošlo k nepríjemným situáciám, ak niektorí účastníci budú nevhodne žartovať na úkor ostatných členov skupiny.

II. ENERGIZÉRY ALEBO ŽIVOTABUDIČE

Tieto aktivity zaraďujeme vždy, keď chceme pozdvihnúť náladu v skupine, "zobudiť" účastníkov po dlhotrvajúcej jednotvárnej aktivite. Alebo chceme začať novú tému zábavnou aktivitou.

Existuje množstvo energizérov, pri ktorých účastníci stoja, sedia v kruhu, na zemi, spievajú piesne, robia rôzne pohyby alebo si vyberajú partnerov rôznymi spôsobmi. Ak viete o nejakých nových, prosím, napíšte nám. Pripravujeme aj druhý diel publikácie a radi vás uvedieme ako zdroj.

Pozor!

Určite sa stretnete s účastníkmi, ktorí budú nadšení týmito aktivitami (pokladajú ich za nevyhnutné na vytvorenie dobrej atmosféry v skupine) alebo s úplnými "odporcami" (pretože sa im budú zdať hlúpe a zbytočné). My máme skúsenosť, že takéto aktivity sú potrebné a vrelo ich všetkým odporúčame. V každom z nás sa skrýva kus dieťaťa...

ZIP-ZAP

**JA SOM EVA A TANCUJEM TAKTO
TROJUHOĽNÍKY
TRI KRUGY
KONSKÉ DOSTIHY
POHNI ZADKOM
KTO JE TU ŠÉF
DETEKTÍV
PRINCEZNÁ A DRAK
MY NAME IS JOE
ŠATKOVICA
EVOLÚCIA**

**PAPIER NA HLAVU
SPOLOČNÝ STROJ
TRPASLÍCI, OBROVIA,
ČARODEJNÍCI
WEST SIDE STORY
PRÁZDNY PRIESTOR**

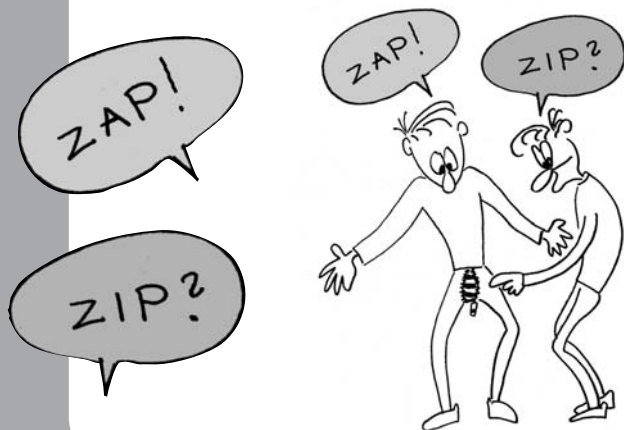
ZIP-ZAP

Hráči: minimálne 6

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: stoličky (o 1 menej ako hráčov)

Realizácia: Hráči sedia v kruhu na stoličkách. Jeden z hráčov stojí vo vnútri kruhu, chodí po jeho obvode a pýta sa jednotlivých hráčov "Zip?". Odpoveďou je "Zap". Na "Zap" sa odpovedá "Zip". Keď stredový hráč povie "Zip-Zap", všetci účastníci si musia vymeniť miesto, ale nie so svojím susedom zľava či sprava. Pri výmene miest obsadí stredový hráč prvú voľnú stoličku. Jeden ostáva bez stoličky a ostáva mu úloha stredového Zip-Zap - vyvolávača. (???)



JA SOM EVA A TANCUJEM TAKTO

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: magnetofón a hudba

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Keď začne znieť hudba - prvý hráč povie svoje meno a pri tom urobí nejakú tanečnú figúru. Nasledujúci hráč zopakuje meno a figúru predchádzajúceho hráča a pridá svoje meno a "tanečný" krok. Ďalšie pokračovanie je na dohode - buď sa opakujú len traja predchádzajúci hráči a ich figúry alebo všetkých hráčov od začiatku hry v prípade menšieho počtu hráčov.

(Eva Teťáková, regionálny konzultant programu EÚ MLÁDEŽ, Žilinský kraj).



TROJUHOLNÍKY

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Každý ma za úlohu vybrať si dvoch ľudí (nenápadne), s ktorými má na konci hry stáť v miestnosti "akoby" vo vrcholoch rovnostranného trojuholníka. Hráči sa rozídu po miestnosti a vytvárajú bez akejkoľvek komunikácie trojuholníky. Hra sa končí v momente, keď všetci splnili svoju úlohu a sú spokojní. Niektorých môžeme skontrolovať, či stoja správnym spôsobom.

(Eva Teťáková, regionálny konzultant programu EÚ MLÁDEŽ, Žilinský kraj).

Tip pre vedúceho aktivity!

Nekontrolujte všetkých účastníkov, lebo prídete k zisteniu, že niektorých si nikto nevybral a mohli by sa cítiť zle.



TRI KRUBY

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: niekoľko sekúnd

Realizácia: Hráči chodia po miestnosti. Na pokyn vedúceho má každý úlohu vybrať si nenápadne jedného človeka, okolo ktorého obehne kruhy na povel vedúceho.

(Tony Godeon, JINT, Belgicko).

KONSKÉ DOSTIHY

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: stoličky (hráči môžu aj stáť)

Realizácia: Hráči sedia/stoja v kruhu. Jeden z hráčov je "riaditeľ" dostihov a určuje ako rýchlo a akým terénom pôjdu. Po štarte všetci dupú nohami, zrýchľujú a spomaľujú, prípadne plnia iné pokyny ako napr.: Cval - dupot nohami alebo beh na mieste. Jednoduchá prekážka - všetci zdvihnú nohy alebo raz poskočia. Dvojitá prekážka - dvakrát sa zdvihnú nohy alebo dvakrát poskočí. Ženská tribúna - všetci pištia. Mužská tribúna - všetci kričia fúúj. Zákruta vpravo alebo vľavo - dupot a záklon doprava a doľava. Most - všetci sa udierajú do prs. Močiare - vydávanie mľaskavých zvukov s perami, pričom si každý naťahuje líca.

(Peter Rolný, účastník seminára Cesta k porozumeniu, Zuberec, 1998).

POHNI ZADKOM

Hráči: minimálne 10

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: stoličky pre každého hráča

Realizácia: Hráči sedia v kruhu, stoličky sa tesne dotýkajú jedna druhej. Jeden z hráčov stojí v strede. Jedna zo stoličiek je prázdna a stredový hráč má za úlohu si na ňu sadnúť. V momente, keď sa hráč rozbehne k uvoľnenej stoličke, začnú sa ostatní hráči presúvať zo stoličky na stoličku tak, aby zabránili stredovému hráčovi si sadnúť. Hráči nemôžu vstávať, môžu sa len presúvať na najbližšie stoličky vpravo alebo vľavo. Ak chceme hru urobiť zaujímavejšou, necháme prázdne 2 alebo aj 3 stoličky, aby "kruh" musel viac "makať".

(Hra nemeckých účastníkov na multilaterálnej výmene organizovanej IUVENTOU, Jasenie, 1999).



KTO JE TU ŠÉF

Hráči: minimálne 5

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: magnetofón, kazeta s hudbou

Realizácia: Hráči stoja v kruhu, pripravení tancovať. Jeden z hráčov ide za dvere. Spomedzi účastníkov sa vyberie "šéf", t.j. hráč, ktorý udáva spôsob ako sa bude tancovať. Všetci majú za úlohu nenápadne kopírovať tanečné figúry "šéfa". Tento ich musí niekoľkokrát zmeniť počas tanca. Zmeny sú iba minimálne a zásadne sa robia za chrbtom stredového hráča - hádača (poklepkávanie nohou, kývanie bokmi doľava alebo doprava). Úlohou hráča, ktorý je privolaný spoza dverí, je uhádnuť, kto je tu "šéf". Po uhádnutí ide doterajší "šéf" za dvere a hra pokračuje.

(Hra ruských účastníkov na seminári Interkultúrne učenie na medzinárodných výmenách, Klagenfurt 1998).

DETEKTÍV

Hráči: minimálne 10

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: stoličky

Realizácia: Hráči stoja v kruhu pred svojimi stoličkami. Jeden z hráčov - detektív - ide za dvere. Hráči v miestnosti sa rozhodnú, kto bude "vrahom". Úlohou vraha je nenápadne žmurknúť na hráčov v kruhu. Kto zachytí žmurknutie - je mŕtvy. Mladí aj starší hráči, ktorí túto hru už v minulosti hrali - vedia, že "umrieť" musia mimoriadne dramaticky (bolestivý výkrik, kŕč v tvári, držanie sa za bok a odpadnutie na stoličku príp. na zem), aby detektív videl, že vrah je v miestnosti a že "pracuje". Ak detektív zistí, kto je vrah - úlohy sa vymenia a hra pokračuje.

(Hra nemeckých účastníkov seminára o interkultúrnom učení na stretnutiach východ - západ, Klagenfurt 1998).



PRINCEZNÁ A DRAK

Hráči: párný počet

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hráči stoja vo dvojiciach. Prvá dvojica začína tým, že jeden predstavuje princeznú - tzn. drží si "akože" sukňu, piští a uteká k inej dvojici. Druhý z páru predstavuje draka - beží za princeznou a "reve". Princezná sa zachráni tým, že chytí pod pazuchu niekoho z najbližšej dvojice. Vtedy sa doterajší drak stáva princeznou a "zvyšný" z dvojice, ktorej sa pôvodná princezná chytila, sa stáva drakom a naháňa novú princeznú - bývalého draka.

(Hra z Fínska, Mid - term meeting on EVS, 2000).



MY NAME IS JOE

(anglická verzia podobná Otec Abrahám)

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hráči stoja v kruhu alebo za sebou tak, aby videli na "vedúceho hry". Na úvod sa naučia text, ktorý je napísaný na postery. Snažia sa o "re-pový" spôsob hovorenia textu, tzn. zdôrazňujú tie časti slova, na ktorých je prirodzený prízvuk (v texte označený hrubším písmom).

My name is Joe

I have a car, and a house and a **fa(á)**mily, and I work in the button **fa(á)**ctory.

One day my boss went up to me and said "Are you bussy?"

I said "No".

He said: "Fain"

Turn the button with your left hand.

Všetci účastníci začnú opakovat' text od začiatku a krúčia ľavou rukou akoby otáčali nejaký gombík. Postupne sa pridávajú iné časti tela: right hand, left leg, right leg, hips, head...

(Gabi z Rakúska, seminár o interkultúrnom učení na stretnutiach východ západ, Bonn, 1996).

ŠATKOVICA

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: 2 šatky

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Oproti sebe majú dvaja hráči na krku šatky. Na povel vedúceho hry si ich začnú zaväzovať a rozväzovať. Vopred sa určí, ktorá šatka sa bude zaväzovať na jednoduchý uzol (bude "rýchlejšia") a ktorá na dvojitý (bude postupovať "pomalšie"). Keď si hráč zaviaže a rozviaže šatku - podá ju na krk susedovi. V jednom momente sa obe šatky stretnú na krku jedného hráča, ktorý vypadáva z hry.

(Marta Hanečáková, regionálny konzultant programu EÚ MLÁDEŽ, Prešovský kraj).

EVOLÚCIA

Hra je inšpirovaná evolučnou teóriou, že človek sa postupne vyvíjal (z opice alebo z vajca?).

Hráči: väčší počet

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hráči stoja v miestnosti. Na povel vedúceho hry si všetci čupnú, kotkodákajú a "strihajú si" v dvojiciach (papier, nožnice, kameň). Kto vyhráva, dostáva sa na vyšší vývojový stupeň a stáva sa psom. Začne brechať a podľa zvuku si nachádza nového partnera na strihanie. Ďalšie vývojové stupne sú: prasa, opica a človek. Kto prehrá pri strihaní - ostáva na tom stupni ako bol, alebo podľa dohody na začiatku hry - klesá o jeden vývojový stupeň: z opice na prasa, z prasaťa na psa, zo psa na sliepku. Tento spôsob si môžeme dovoliť len ak máme dosť času, alebo menší počet hráčov. Hra sa končí vtedy, ak sa jeden z hráčov stane človekom.

(Aktivita z kontaktného seminára YOU EUROPE, Holandsko 2001).

Pozor - už nižšie ako na úroveň sliepky sa nedá klesnúť.!

PAPIER NA HLAVU

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Materiál: hárky papiera, magnetofón a rezká hudba

Realizácia: Hráči sa rozídu po miestnosti, dajú si papier na hlavu a snažia sa tancovať do rytmu hudby. Ak niekomu spadne papier, musí požiadať spoluhráča, aby mu opatrne papier zdvihol a podal do ruky. Sám si papier položí opäť na hlavu a tancuje ďalej prípadne pomáha svojim spoluhráčom pri zdvíhaní papiera. (???)



SPOLOČNÝ STROJ

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Jeden z hráčov vstúpi do kruhu a začne vydávať nejaký zvuk (šušušu, brrrm, heja - heja, oléé,...) a vykonávať nejaký pohyb (tleskať, zakopávať nohou dozadu, lúskať prstami, podupávať...). Postupne sa k nemu pridávajú ostatní hráči, ktorí tiež vydávajú zvuky a robia rôzne pohyby. Hru riadi vedúci hry, ktorý spomaľuje alebo zrýchľuje chod stroja.

(Hra zo seminára: Bridges for trainers, Belgicko, 2001).

TRPASLÍCI, OBROVIA, ČARODEJNÍCI

Hráči: minimálne 4 + vedúci hry

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Aktivita je vhodná na von alebo do veľkých, priestraných miestností. Účastníci aktivity sa rozdelia na dva tábory a postavajú sa do radov oproti sebe. Vzďialenosť od seba je asi 1 meter. Zároveň sa určí, kde má ktorá skupina svoj úkryt. Úkryty majú byť v rovnakej vzdialenosti pre obe strany, aby nikto nebol v nevýhode. Skupiny sa odoberú do úkrytu, kde sa dohodnú, koho budú predstavovať. Vráti sa na čiaru a vedúci hry odštaruje "lov". Obe skupiny predvedú, čo sú a začnú naháňať "slabších" alebo utekať pred "silnejšími". Čarodejníci chytajú trpaslíkov, trpaslíci obrov a obrovia čarodejníkov. Ak sa skupina rozhodne, že sú čarodejníci - zdvihnú ruky nad hlavu a revú "húúúú!" Ak sú čarodejníci - hovoria "abraka - dabra" a pritom krúčia rukami pred sebou ako keby čarovali. Trpaslíci pištia "tidididi" a kmitajú s natiahnutými rukami okolo bokov. Obe skupiny sa môžu zachrániť vo svojom úkryte. Úlohou hráčov je chytiť niekoho zo slabších. Tým sa "chytený" stáva súčasťou skupiny a pokračuje v hre.

(Aktivita zo školenia BI-TRI-MULTI, Nórsko, 2001).

WEST SIDE STORY

(hra je inšpirovaná scénou z filmu, kde dve znepríatené skupiny súperili spolu v tancovaní)

Hráči: väčší počet (10)

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Hráči sa rozdelia do dvoch skupín, ktoré sa postavajú oproti sebe. Pred každou skupinou je jeden vyslaný hráč, ktorý predvádza rôzne pohyby (nie nevyhnutne tanečné, ale čím viac sa pri nich vyskakuje, ujúka, vykopáva a "hádza" o zem - tým lepšie). Jeho skupina ho napodobňuje. Druhá skupina má tiež svojho "predvádzača" a opakuje po ňom jeho figúry. Ak má vedúci aktivity pocit, že sú už účastníci dostatočne "rozohriati" - môže aktivitu ukončiť.

(Hra zo seminára: Bridges for trainers, Belgicko, 2001).

PRÁZDNY PRIESTOR

Hráči: minimálne 4 + vedúci hry

Dĺžka trvania: 5 minút

Realizácia: Úlohou účastníkov je chodiť po miestnosti tak, aby nevznikali "prázdne" priestory, t.j. miesta, kde sa nikto zo skupiny nenachádza. Aktivita sa robí najprv pomaly, aby si účastníci zvykli na určitý rytmus a naučili sa sledovať a reagovať na "prázdne" miesta rýchlym presunom. Neskôr sa hra zrýchľuje (riadi vedúci aktivity) až do úplného behu. Aktivita prispieva aj k upevneniu tímového ducha.

(Hra zo seminára: Bridges for trainers, Belgicko, 2001).



III. HRY NA UPEVNEŇENIE TÍMOVÉHO DUCHA

Medzinárodná výmena mládeže je vždy skupinovým, tímovým projektom. Tým sa najvýraznejšie líši od turistického zájazdu. Ide o dve alebo viac skupín mladých ľudí, ktorí sa stretnú, aby sa spriatelili, spoznali, porozumeli si ...

Heslo "Jeden za všetkých a všetci za jedného" tu platí na 100%. Bude potrebné veľa vecí vybaviť, zariadiť, nastanú krízy. Práve z tohto dôvodu je veľmi dôležité vytvoriť si medzi sebou tzv. "skupinového ducha". Aby sme boli pripravení spoločne zvládnuť všetky úskalia, ktoré so sebou medzinárodná výmena prináša, aby sme cítili zodpovednosť za všetky spoločné aktivity.

Hry na upevnenie tímového ducha pomôžu vytvoriť tú správnu tímovú atmosféru. Môžu sa skúšať dlhé obdobia pred akciou. Užijete si pri nich veľa zábavy. Najmä ale priblížia skupine, prečo je tak dôležité pracovať ako manufaktúra, kde jedinec nezvládne všetko sám. A bez toho, aby bol každý zapojený do činnosti je dosiahnutie úspechu vylúčené.

Veď príprava mládežníckej výmeny je výzva aj pre vašu skupinu.

**MOST
VAJCE
SEXTANT
CESTA PRE MYŠ
PYRAMÍDA
OTOČ PAPIER
UZOL
ŠTOLIČKOVÁ
ŠPAGÁTOVÁ**

MALIARI MÔJ MONUMENT VEŽA ZVUKOVOD

MOST

Hráči: minimálne 6

Dĺžka trvania: 30 minút

Materiál: lep, lepiaca páska, papier, kartón, kotúčiky z toaletného papiera, nožnice, ceruzky, obaly od jogurtov

Úloha: Dve skupiny žijú na opačných brehoch rieky. Každá skupina musí vybudovať časti mosta z rôznych druhov materiálu, ktoré budú mať k dispozícii. Obidve strany mosta musia do seba perfektne zapadať a most musí udržať prázdnu fľašu, príp. si stanovte iné kritériá.

Realizácia:

- skupinu rozdelíme na dve podskupiny,
- každá podskupina pracuje v inej miestnosti,
- jeden zástupca z každej podskupiny môže komunikovať so zástupcom druhej podskupiny spolu 3 krát po 3 minúty na vopred určenom mieste,
- po 20 minútach sa obe skupiny stretnú, aby zložili svoje polovice mosta a vyhodnotíme hru.

Hodnotenie: Požiadajte všetkých hráčov, aby zhodnotili priebeh hry v súvislosti so spôsobom komunikácie, napr. ako ovplyvnil obmedzený časový priestor pre komunikáciu oboch skupín ich pracovný postup, ako si rozumeli vzájomne v podskupine, kde vidia podobnosť hry s prípravou medzinárodného mládežníckeho stretnutia. (???)



VAJCE

Hráči: min. počet 6

Dĺžka trvania: max. 30 minút

Materiál: 2 stoličky s operadlom pre každú skupinu, špagát, surové vajce, lepiace pásky, nožnice, misky, množstvo starých novín (6-7 kusov), drobnosti (lyžičky, štipce).

Úloha: Vajce visí oblepené lepiacou páskou na šnúre, ktorá je natiahnutá medzi dvoma stoličkami. Asi pol metra pod vajcom je umiestnená miska. Každé družstvo má vymyslieť spôsob, ako dostať vajce do misky bez toho, aby sa rozbilo.

Realizácia:

- skupinu rozdelíme na rovnako veľké podskupiny,
- podľa počtu skupín pripravíme pracovné miesto pre každú skupinu,
- vždy dve stoličky postavíme tak, aby boli vzdialené približne jeden meter,
- vrchnú časť operadiel stoličiek spojíme špagátom tak, aby bol mierne napnutý,
- na kus špagáta, ktorý meria cca. 50 cm pripevníme za pomoci lepiacej pásky vajce,
- takto pripravené vajce na špagáte priviažeme do stredu spojovacej šnúry tak, aby vajce voľne viselo asi 15 cm od šnúry,
- prázdnu misku umiestnime priamo na zem pod visiace vajce,
- po uplynutí časového limitu prestrihne špagát a vyhodnotíme hru.

Hodnotenie: Požiadajte skupinu, aby opísali ich dojmy zo vzájomnej spolupráce pri dosahovaní spoločného cieľa. Cítili sa ako tím? Dostal každý zo skupiny priestor na vyjadrenie sa k problému? Cítili sa všetci ako súčasť tímu? Dokázali dostatočne rýchlo pracovať v časovej tiesni? Diskusiu postupne smerujte smerom ku krízovým situáciám, ktoré môžu v skupine vzniknúť pri riešení "podobných" situácií, a ako dôležitá je tímová práca práve v takýchto chvíľach.

(Intercultural learning T-kit, Council of Europe, 2000).

SEXTANT

Hráči: minimálne 10

Dĺžka trvania: 50 minút

Materiál: individuálny pracovný list pre každého hráča, ceruzky alebo perá, zoznam vecí podľa amerického námorníctva, príloha - fotocopy

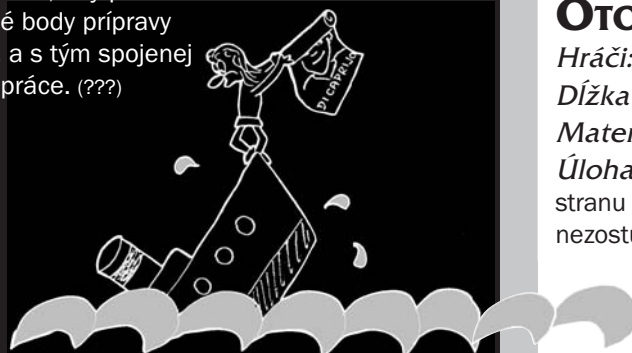
Úloha: Úlohou každého hráča je vytvoriť individuálne poradie dôležitosti vecí, ktoré si so sebou môžu vziať pri úniku z potápajúcej sa lode. Neskôr v rámci skupiny majú vytvoriť skupinové poradie.

Realizácia:

- skupinu rozdeľte na rovnako veľké podskupiny,
- každý z hráčov obdrží pero (ceruzku) a "individuálny pracovný list",
- upozorníte hráčov, že majú 15 minút na individuálne rozhodnutie o dôležitosti vecí na zozname,
- dávajte pozor aby účastníci pri tejto úlohe navzájom v žiadnom prípade nekomunikovali,
- po 15 minútach zadajte druhú úlohu - vytvoríť skupinové rozhodnutie o poradí dôležitosti vecí na zozname,
- upozorníte hráčov na časový limit 15 minút na splnenie spoločnej úlohy,
- po uplynutí časového limitu sa hra vyhodnotí.

Hodnotenie: Vyzvite hráčov - zástupcov podskupín, aby opísali svoje dojmy zo vzájomnej spolupráce v podskupine. Vysvetlite účastníkom, že - hoci je to vzhľadom na ciele tejto hry nepodstatné - existuje pravý zoznam, schválený americkým námorníctvom, ktorý s nimi môžete bod po bode prejsť.

Začnite diskusiu o "kultúre" ako takej, o rozdielnosti skúseností a životného štýlu. Upozornite na rozdiely, ktoré v skupine vznikli napriek tomu, že všetci hráči sú Slováci na jednej lodi so spoločným cieľom. Je dôležité a zároveň veľmi ťažké dohodnúť sa, a o to ťažšie je dohodnúť sa s niekým, kto pochádza z úplne odlišného prostredia. Cielene smerujte diskusiu tak, aby prešli základné body prípravy výmeny, a s tým spojenej tímovej práce. (???)



CESTA PRE MYŠ

Hráči: minimálne 4

Dĺžka trvania: 10 minút

Úloha: Úlohou skupiny je vytvoriť most z ľudských tiel, aby po ňom prešla myš z jednej strany miestnosti na druhú. Môžu použiť 2 hlavy, 5 rúk, 4 chrbty. Po uplynutí časového limitu skupina predvedie svoje riešenie.

(Training for trainers, 2000).



PYRAMÍDA

Hráči: minimálne 5

Dĺžka trvania: 5 minút.

Materiál: stoličky, magnetofón

Úloha: Udržať sa ako skupina na čo najmenšom počte stoličiek tak, aby sa ani jeden hráč nedotýkal zeme.

Realizácia:

- sú pripravené stoličky, ktorých je o jednu menej ako hráčov,
- v rytme hudby hráči chodia v dvoch kruhoch okolo stoličiek,
- prechádzajú okolo stoličiek až do chvíle, keď hudba prestane hrať,
- hráči sa snažia vmestiť na stále zmenšujúci počet stoličiek tak, aby nikto zo skupiny nevypadol,
- hra sa končí v momente, keď skupina, ktorá sa snaží udržať na najmenšom počte stoličiek, (spravidla visia ako stravec hrozna) spadne. (???)



OTOČ PAPIER

Hráči: minimálne 4

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: baliaci papier

Úloha: Hráči majú za úlohu prevrátiť na druhú stranu papier, na ktorom stoja tak, aby nikto z neho nezostúpil.

Realizácia:

- nájdeme vhodný, dostatočne veľký priestor na potrebu hry,
- rozdáme skupine/skupinám veľký baliaci papier, na ktorý sa postavia,
- pred začatím hry upozorníme hráčov, že z papiera nesmie nikto zostúpiť,
- upozorníme skupinu, že musia navzájom spolupracovať,
- ako variáciu hry môžeme skupine zakázať ústnu komunikáciu pri dosahovaní cieľa.

Hodnotenie: Súčasťou hodnotenia je už samotný výsledok, na základe ktorého môžeme hovoriť o tom ako sa hráčom spolupracovalo, kde mali najväčší problém, čo sa im na hre páčilo, kde vidia spojenie medzinárodnou výmenou, ako by prípadne mohli pokračovať!



Hráči: páry počet, min. počet 8

Dĺžka trvania: nie viac ako 10 minút

Úloha: Rozmotať uzol z ľudských tiel, do jeho najjednoduchšej podoby (kruh, dvojité kruhy, číslica 8, prípadne niečo komplikovanejšie) bez vzájomného pustení rúk.

Realizácia:

- skupina sa postaví do tesného kruhu, pravé ramená hráčov smerujú do jeho stredu,
- hráči majú zatvorené oči,
- každý z hráčov natiahne svoju pravú ruku do stredu a uchopí inú pravú ruku, potom urobí to isté aj s ľavou rukou,
- hráči sa snažia "rozmotať" uzol.

(Marta Hanečáková, regionálny konzultant program EÚ MLÁDEŽ, Prešovský kraj).

STOLIČKOVÁ

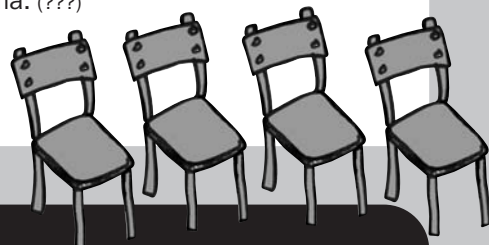
Hráči: minimálne 10

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: stoličky - menej ako je počet hráčov

Úloha: presunúť sa čo najrýchlejšie po stanovenú metu.

Realizácia: Hráči sa rozdelia na dve skupiny (alebo aj viac), postaví sa na stoličky a na pokyn sa začnú presúvať. Stratégiu a spôsob si každá skupina musí určiť sama. (???)



ŠPAGÁTOVÁ

Hráči: minimálne 10

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: špagát natiahnutý vo výške pásu dospelých osoby, aby sa nedal prekročiť z miesta.

Realizácia: Skupina sa drží za ruky. Skupina má za úlohu prejsť z jednej strany špagátu na druhú pričom sa nesmú členovia skupiny pustiť. Pri presúvaní na druhú stranu sa skupina nesmie dotýkať špagátu.

(Aktivita z medzinárodnej výmeny na Malte, 1999)

MALIARI

Hráči: páry počet

Dĺžka trvania: 10 minút

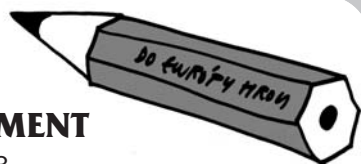
Materiál: papiere a ceruzky

Realizácia: Rozdelíme skupinu na dvojice. Hráči v dvojiciach sa rozhodnú, kto z dvojice bude hráč č.1 a kto hráč č.2. "Dvojky" odídu z miestnosti. Jednotkám vysvetlíme, že spolu s dvojkami majú JEDNOU ceruzkou nakresliť na papier strom a dom.

Nesmú spolu komunikovať slovami. Dvojkám za dverami vysvetlíme, že po návrate majú spolu s "jednotkami" nakresliť slnko a rieku. Pripomenieme aj im, že nemôžu komunikovať slovami. Hra sa skončí v momente, ak niektorá dvojica dokončí úlohu.

Hodnotenie: Požiadame dvojice, aby opísali priebeh aktivity. Vyzdvihneme správanie najrýchlejšej dvojice, ktorá pochopila, že niekedy iba kompromisom je dosiahnuteľný želaný výsledok. Nasleduje diskusia o kompromisoch pri organizovaní medzinárodnej výmeny.

(Aktivita ukrajinských účastníkov na seminári o interkultúrnom učení na medzinárodných stretnutiach východ - západ, Stupava 1999).



MÔJ MONUMENT

Hráči: minimálne 3

Dĺžka trvania: 20 minút

Materiál: papiere a veľký plagát na stenu

Úloha: Vytvoriť individuálny a skupinový monument s cieľom pomôcť členom tímu vytvoriť osobnú víziu práce jednotlivca aj celého tímu.

Realizácia: Hráči majú za úlohu nakresliť na papier svoju víziu, sen ako členovia skupiny, kam by chceli dospieť, čo sú ich ciele, čo chcú dokázať. Účastníci komentujú svoj monument a prilepia ho po okrajoch plagátu. Potom sa skupina spojí a snaží sa vytvoriť skupinový monument, aby odrážal ciele a vízie každého jednotlivca a pritom, aby sa nestratili zo zreteľa ciele skupiny.

(Team Games for Trainers, Mc - Graw - Hill, Inc. 1993).



VEŽA

Hráči: minimálne 9 hráčov

Dĺžka trvania: 1 hod.

Materiál: rôzny materiál na stavbu veže rovnaký pre všetky skupiny - ako napr. tvrdšie papiere, lepidlá, farebné papiere, lepiace pásky, farbičky, štipce, plastové poháriky, krepové papiere. Nie je nutné dať hráčom všetok vymenovaný materiál. **Cieľ:** pochopiť procesy v tíme a naučiť sa spolupracovať.

Úloha: Postaviť v skupinách vežu, ktorá bude najvyššia, najpevnejšia a najnápaditejšia. V tíme je určený riaditeľ, ktorý rozhoduje o tom, čo sa urobí a kedy, dizajnér a robotníci, ktorí lepia, strihajú a robia všetky úlohy dané dizajnérom a riaditeľom. Celý proces zaznamenáva pozorovateľ, ktorý má presne stanovené čo sledovať a kedy (pozri zoznam otázok).

Realizácia: Rozdelíme skupinu na podskupiny. Za riaditeľov vyberieme pomalších a tichších členov tímu, ktorí by nedostali inak šancu o ničom rozhodovať. Prirodzení vodcovia, aktívni, s nápadiami, sú určení do úlohy robotníkov. Hráči dostanú materiál a idú do oddelených miestností na stavbu veže. Čas na aktivitu začne plynúť od momentu, kedy pozorovatelia donesú pracovný materiál do skupín. Pozorovatelia sa nesmú zapájať do procesu, môžu len pripomínať čas. Až po skončení hry zhodnotia ako videli proces práce v tíme "zvonku". Pozorovateľ sa zameriava na tieto otázky:

- Ako sa tím rozhodol?
- Aké argumenty boli použité a aká bola reakcia?
- Ako sa jednotliví členovia prispôbili svojim úlohám?
- Zmierili sa alebo prekračovali svoje "právomoci"?
- Kto mal aké schopnosti a čo kto dal tímu?
- Boli pokusy "zvrhnúť" riaditeľa alebo dizajnéra?
- Aká bola reakcia na časový stres?
- Ako boli úlohy rozdelené?
- Aká bola komunikácia v tíme?
- Čo bolo dôležitejšie pre tím - vyhrať alebo byť spolu?

Po uplynutí času sa všetky veže preniesú do jednej miestnosti a porovnajú sa. Každý tím vyberie svojho zástupcu do poroty. Porota sa musí verejne radiť a rozhodnúť o poradí. Musí nájsť iné kritéria ako tie, ktoré boli dané v úvode hry, lebo podľa tých kritérií sa naozaj nedá rozhodnúť. K rozhodnutiu musí porota dospieť v limite 10 minút a vyhlásiť poradie.



ZVUKOVOD

Hráči: párný počet

Dĺžka trvania: 10 minút

Realizácia: Skupinu rozdelíme na páry. Požiadame ich, aby si jeden člen skupiny zavrel oči a druhý ho vodil po miestnosti na základe dohodnutého zvuku, ktorý vydáva "vodiaci" v tesnej blízkosti "vodeného". Po niekoľkých minútach požiadame páry, aby pokračovali, ale aby zvuk vydávali vo vzdialenosti 1 metra. Po niekoľkých minútach vymeníme úlohy v pároch.

Hodnotenie: Účastníci diskutujú o svojich pocitoch, keď boli "vodiaci" a keď boli "vodení". Ako sa cítili? Verili svojim partnerom? Cítili zodpovednosť, keď viedli partnera? Je to ľahké alebo zložité spoľahnúť sa na niekoho zo skupiny? Kedy musia viesť svojho partnera pri príprave medzinárodnej výmeny? Môžu sa na seba spoľahnúť?

(Marta Hanečáková, regionálny konzultant program EÚ MLÁDEŽ, Prešovský kraj).

IV. PRÍPRAVA NA PRÁCU V MEDZINÁRODNÝCH TÍMOCH

Na prvý pohľad sa môže javiť táto časť prípravy skupiny ako nedôležitá. Ved' sú to mladí ľudia, majú rovnaké radosti a starosti, radi sa zabávajú, tí nebudú mať žiadne problémy si porozumieť a dohodnúť sa. Ako veľmi sa môžeme myliť a koľko starostí, problémov a nedorozumení to môže spôsobiť!

Stáva sa častejšie akoby sa zdalo, že naši mladí ľudia (zvlášť tí, ktorí nikdy necestovali) považujú našu kultúru, tradície, spôsoby správania za "normálne" a všetci odinakiaľ boli divní a "treba si dať na nich pozor, lebo od nich môžeme očakávať všeličo!"

Termín interkultúrne učenie (IKU) sa v poslednej dobe používa veľmi často zvlášť v súvislosti s medzinárodnými výmenami mládeže. Základnými pojmami pri IKU sú termíny ako stereotyp, predsudky, xenofóbia, rasizmus a pod.

Profitom pre život mladých ľudí z medzinárodných výmen mládeže je interkultúrne učenie. Bolo by fajn, aby každý mladý človek, ktorý sa ide zúčastniť výmeny, bol pripravený na zdanlivo jednoduchý fakt: nie všetci ľudia sú ako my a ani to nie je ich povinnosť. Zdá sa vám to samozrejmé? Ak si prejdete v skupine niektoré z našich ponúkaných hier a aktivít - uvidíte, koľko pokrútených názorov a predsudkov máme každý z nás v hlave. A to si myslíme, že nie sme rasisti...

Kedy zaradiť hry na IKU?

Odporúčame niektoré aktivity zaradiť už pri príprave výmeny, aby mladí ľudia boli pripravení na stretnutie inými národnosťami, napr. aktivitu Čo si beriem na výmenu.

Ak skupina pri výmene pracuje nejaký čas, je dobre zaradiť (samozrejme citlivo) aktivity na IKU. Mnohé z nich sú zamerané veľmi emocionálne - (Zvyšný ide von! 4 ročné obdobia), a preto príprava a následná diskusia musí byť premyslená do najmenších detailov.

Čas, určený na diskusiu, musí byť dostatočný, lebo nie všetci účastníci hry sú schopní začať po silnom emocionálnom zážitku hneď rozoberať svoje pocity. Stalo sa nám, že niektorí účastníci sa cítili veľmi urazení, niektoré účastníčky sa rozplakali, občas vládla aj nepriateľská nálada voči organizátorom niektorých zvlášť emotívnych hier. Preto si dobre premyslite, kedy a ako zaradiť tieto aktivity. Diskutujte v menších skupinách a prinúťte, ak je to nutné, každého účastníka sa vyjadriť.

**Z NÁRODOV HOC
SME RÔZNYCH
9 BODIEK
ČO SI BERIEM SO SEBOU
NA VÝMENU**

**EUROVLAK
ZVYŠNÝ IDE VON
KROKODÍLÍ PRÍBEH
VTIPNEJŠÍ VYHRÁVA
VYHLÁSENIA
4 ROČNÉ OBDOBIA
OBCHOD S HODNOTAMI**

Z NÁRODOV HOC´SME RÔZNYCH

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 1 hodina

Materiál: šatky, škatule, krepový papier, papiere, farbičky a iné.

Úloha: Účastníci hry majú pripraviť pantomímu, kde predvedú niektorú z národností alebo menšín. Ostatní členovia skupiny majú uhádnuť o koho ide.

Realizácia: Všetci účastníci si vylosujú svoju národnosť alebo menšinu. Majú 15 minút na prípravu scény, pantomímy. Po uplynutí časového limitu sa musia vrátiť do miestnosti a predviesť svoju úlohu. Po skončení ich vystúpenia ostatní hádajú, koho predstavovali. Je lepšie, ak sa nepoužíva hovorené ani písané slovo.

Hodnotenie: Úloha bola zábavná a väčšina účastníkov ju aj tak pojme. Opýtame sa účastníkov či majú takú skúsenosť, akú predvádzali v scéne. Je to niečo, čo naozaj zažili, alebo je to len niečo, čo počuli alebo čítali? Stretli sa osobne s nejakým členom skupiny, ktorú predvádzali? Použijeme výroky o tom, že na Slovensku je chudoba, nemáme ani elektriku, všetci sme leniví a nevzdelaní - ako príklad názoru západného Európana na Slovensko. Súhlasia s týmto názorom? Vidia nejakú súvislosť medzi tým, čo predvádzali bez osobnej skúsenosti a týmto výrokom? Nasleduje krátke vysvetlenie o stereotypnom myslení, ktoré je pre ľudskú existenciu niekedy nevyhnutné (nie všetci sme boli v Mexiku, ale pri tom máme jasnú predstavu ako to tam asi vyzerá).

(???)

9 BODIEK

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 10-15 minút

Materiál: papiere s 9 bodkami v tvare štvorca (3 v každom riadku), príloha - photocopy

Úloha: Spojiť všetkých 9 bodiek 4 čiarami tak, aby sa ani raz nezdvihlo pero z papiera.

Realizácia: Rozdáme pracovné listy účastníkom a vysvetlíme úlohu, necháme 5 -10 minút na hľadanie riešenia. Táto úloha sa dá splniť, len ak prekročíme hranice štvorca, a o tom je aj celé interkultúrne učenie. Prekročiť hranice nášho myslenia, našich stereotypov a predsudkov, otvoriť sa novým názorom, kultúram. Aktivita je vhodná na úvod iných aktivít na interkultúrne učenie.

(Intercultural Learning T-kit, Council of Europe, 2000).



**ČO SI BERIEM SO SEBOU
NA VÝMENU**

Hráči: počet nerozhoduje

Dĺžka trvania: 15 - 20 minút

Materiál: papier na zapisovanie na stenu, fixky

Realizácia: Povieme účastníkom hry, že majú napísať čo najviac vecí, ktoré by si zobrali so sebou na výmenu, aby im pripomínali ich vlasť, rodinu, kultúru, zvyky a pod. Väčšinou píšu veci ako kroj, hudbu, fotky, kreditné karty, poéziu a pod.

Potom ich poprosíme, aby pouvažovali nad tým, čo si berú na výmenu, a pritom to vôbec nie je vidieť, je to výsledkom pôsobenia ich vlasti, rodiny, kultúry a pod. Účastníci po určitom čase prídu na "veci" ako náboženstvo, výchova, vzdelanie, predsudky, spomienky, zážitky a pod.

Uzavrieme oba zoznamy a privedieme ich k záveru,

že každý z nás si nosí so sebou veci materiálne a "veci", ktoré nie je možné vidieť na prvý pohľad. Na to musíme byť pripravení, ak sa chystáme na stretnutie s inou národnostnou skupinou. Musíme potlačiť svoje stereotypné predstavy a rátať s tým, že každý stret s príslušníkom iného národa nás niečím prekvapí, ale aj obohatí.

(Aktivita zo stretnutia regionálnych konzultantov programu Mládež pre Európu z Bulharska, Slovenska a Veľkej Británie, Sofia, 1998).

EUROVLAK

Hráči: väčšie skupiny

Dĺžka trvania: 45 - 60 minút

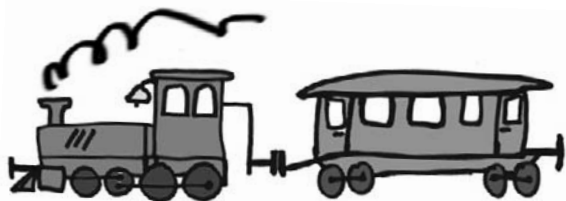
Materiál: pracovné listy so zoznamom cestujúcich, príloha - fotocopy

Realizácia:

- rozdáme hráčom pracovný list a povieme im nech si vyberú 3 cestujúcich, s ktorými by boli ochotní zdieľať 7 nocí jedno kupé vo vlaku z Lisabonu do Moskvy a 3, s ktorými by v žiadnom prípade necestovali,
- necháme 10 minút na individuálne rozhodnutia,
- vytvoríme pracovné skupiny a požiadame ich vytvoriť skupinové poradie a aj dôvody, ktoré ovplyvnili toto skupinové rozhodnutie,
- po 20 minútach požiadame hráčov o ich poradie a dôvody,
- vyhodnotíme hru.

Hodnotenie: Stereotypy používame oveľa častejšie ako iba pri tejto hre. Nepoznáme v skutočnosti nikoho z tých ľudí, ktorých sme si vybrali alebo vopred odmietli. Je dôležité nedívať sa na človeka ako na príslušníka nejakého národa alebo skupiny, ale ako na jednotlivca, ktorý môže byť presne taký, ako my. Alebo iný. Ale vôbec nie vopred zlý.

(Intercultural learnig T- kit, Council of Europe 2000).



ZVYŠNÝ IDE VON

Hráči: minimálne 10

Dĺžka trvania: 10 minút

Materiál: farebné nálepky na čelá hráčov

Úloha: otvoriť diskusiu o rozdielnych skupinách ľudí v spoločnosti, prekonávanie predsudkov a uvedomovanie si následkov diskriminácie, vzbudiť empatiu voči skúsenostiam z pocitu sociálneho vylúčenia.

Realizácia:

- nalepíme nálepku na čelo každého hráča bez toho, aby vedel akej je farby,
- vyzveme hráčov, aby sa dali do skupín podľa farby,
- nikto nemôže hovoriť, využívajú iba neverbálnu komunikáciu.

Hodnotenie: Pomôžeme skupine vyjadriť pocity k tomu, ako reagovali počas hry, čo sa naučili. Ako sa cítili pri prvom stretnutí s niekým, kto mal rovnakú farbu? Ako sa cítil ten so zvyšnou farbou? Pomáhali si navzájom sa nájsť? Kto sú v našej spoločnosti tí "zvyšní"?



KROKODÍLÍ PRÍBEH

Hráči: minimálne 8

Dĺžka trvania: 45 minút až 1 hodinu

Materiál: poster s nakreslenými postavami príbehu

Úloha: Vybrať si spomedzi všetkých postáv príbehu tie, s ktorých konaním súhlasíme ("dobré") a tie, s ktorých konaním nesúhlasíme ("zlé").

Cieľ aktivity: upozorniť na nebezpečenstvo odsúdenia iných ľudí (rás, národností) na základe neúplných alebo prekrútených informácií.

Realizácia:

- vysvetlíme hráčom príbeh a ich úlohu,
- rozdáme pracovné listy a dáme hráčom 10 minút na zostavenie vlastného poradia a ujasnenie si dôvodov, ktoré boli pre hráčov rozhodujúce

pri tvorbe poradia,

- vytvoria sa skupiny (minimálne 4 hráči v jednej) a dohodnú sa na skupinovom poradí,
- skupiny oznámia svoje poradie a dôvody pre toto poradie,
- hráči sa dozvedia doplňujúce informácie,
- zvažia, či doplňujúca informácia zmenila ich pôvodné poradie,
- opäť vytvoria skupinové poradie a vysvetlia dôvody.

Hodnotenie: V rámci záverečnej diskusie sa hráči zamýšľajú nad nebezpečenstvom stereotypného posudzovania iných ľudí (národov, rás). Väčšina skupín si vymyslí "príbeh" v pozadí, aby odôvodnila svoje rozhodnutie, preferencie.

Príbeh: Rieka je plná krokodílov. Na jednom brehu býva Mary, Tom, Frank, na druhom brehu býva Dávid a Simon. Dávid a Mary sú do seba zamilovaní a Mary veľmi chce byť spolu s Dávidom, ale nemá sa ako dostať na druhú stranu rieky. Člny vlastní len Tom a Frank. Mary ide za Frankom a chce si požičať čln. Frank súhlasí, ale pod podmienkou, že sa s ním bude 2 mesiace milovať. Mary súhlasí. Po dvoch mesiacoch si požičia čln a ide za milovaným Dávidom. Dávid uteká smerom k Mary. Simon uteká k Dávidovi a zmláti ho.

Doplňujúce informácie: Mary má 45 rokov, Dávid má 25. Tom je bývalý manžel Mary. Frank má 45 rokov a Mary je tehotná.

V TIPNEJŠÍ VYHRÁVA

"Veď sa iba smežeme. To predseda nemôže byť žiaden problém ak si hovoríme vtipy o Škótoch alebo Rómoch!?"

Hráči: minimálne 5

Dĺžka trvania: 45 minút

Materiál: vtipy, klobúk, veľký papier alebo flipchart na zapisovanie výsledkov súťaže

Ciele aktivity:

- poukázať ako humor zapríčiňuje alebo upevňuje predsudky,
- osobná zodpovednosť pri reakciách na situácie,

s ktorými nesúhlasíme,

- aký efekt majú takéto "vtipy" na nás a na tých, proti ktorým je vtip namierený,
- diskusia na tému strachu, obáv v pozadí takýchto vtipov.

Realizácia:

- pripravíme si vtipy, ktoré sú vhodné pre tú - ktorú skupinu ako napríklad: o vegetariánoch, bohatých ľuďoch, Židoch, postihnutých, politikoch, pop stars, cudzincoch, homosexuáloch, o tzv. "tabu" témach,
- napíšeme pripravené vtipy na kúsok papiera a dáme ich do klobúka,
- posadíme hráčov do kruhu a dáme klobúk kolovať,
- každý hráč si vytiahne jeden vtip, prečíta ho alebo zahrá,
- ostatní členovia skupiny hodnotia zdvihnutím prstov ako sa im vtip páčil (jeden prst 1 bod - maximálne 3 prsty),
- výsledky zaznačíme na tabuľu.

Hodnotenie: Všetci hráči sa vyjadria ako sa cítili počas hry. Potom položíme tieto otázky:

- Ktorý vtip vyhral a prečo?
- Ktorý dostal najmenej bodov a prečo?
- Ako sa cítite, ak je vtip proti vám alebo niečomu, čo sa vás silne týka?
- Ktoré vtipy považujete za najlepšie?
- Ktorý vtip už považujete za neakceptovateľný a prečo?
- Aký môže byť dopad rasistických/sexistických vtipov?
- Čo urobíte, ak niekto povie vo vašej spoločnosti urážlivý vtip? (zo slušnosti sa usmejem, smejem sa, lebo sa smejú aj moji priatelia, poviem, že takéto "vtipy" sú urážlivé a sprosté, odídem a nikomu nič nepoviem).

Tip pre vedúceho aktivity:

Výber vtipov je najdôležitejší, lebo táto aktivita sa môže ľahko vymknúť z rúk. Zahrňte aj konštruktívne aj deštruktívne vtipy. Vyhnite sa vtipom, ktoré môžu naozaj zraniť niekoho zo skupiny.

(All equal, all different, Council of Europe 1999).



VYHLÁSENIA

Hráči: 5 - 10

Dĺžka trvania: 30 - 60 minút

Materiál: výroky napísané na väčších papieroch, značky na stenu ÁNO a NIE.

Realizácia:

- pripravíme si jasné výroky na témy, ktorým sa chceme venovať,
- vysvetlíme účastníkom hry, že v tejto aktivite majú vyjadriť svoj názor na stanovené výroky,
- ak súhlasia, postaví sa na stranu ÁNO, ak nesúhlasia s výrokom, postaví sa na stranu NIE, ak sa nevedia rozhodnúť, ostanú v strede miestnosti, ale už nemajú možnosť zapojiť sa do diskusie k výrokom,
- ukážeme prvý výrok a odpovieme na ujasňujúce otázky, ale tak, aby sme neovplyvnili výsledok diskusie. Vyhneme sa výrokom typu: Zemeguľa má tvar guľa,
- účastníci vyjadrí svoj názor postavením sa na rôzne miesta v miestnosti (ÁNO, NIE, NEVIEM). Dáme priestor oboj stranám na argumentáciu,
- umožníme všetkým, aby po vypočutí názorov zmenili svoje miesto. Zdôrazníme, že nie je žiadna hanba zmeniť svoj názor aj niekoľkokrát, ak nás argumenty presvedčili.
- Prejdeme k ďalším výrokom.

Príklady výrokov: "Nacionalizmus znamená vojnu", "Madonna je inteligentná žena", "Je lepšie byť homosexuálom ako rómom", "Utečenci nám berú prácu" a pod.

ÁNO

NIE

4 ROČNÉ OBDOBIA

Hráči: minimálne 12

Dĺžka trvania: 1 hodina

Materiál: novinový papier, výkresy, lepidlá, nožnice, farbičky

Realizácia:

- v miestnosti pripravíme 4 stoly v rohoch miestnosti a materiál rovnaký pre všetky skupiny,
- rozdelíme hráčov do 4 rohov miestnosti. Povieme, že teraz bude obchádzať vedúci hry všetky skupiny a povie im, aký obrázok majú pripraviť z materiálu na stoloch.
- Vedúci hry začne obchádzať stoly a 3 družstvám povie, že majú pripraviť koláž na tému ročné obdobia: jar, leto a jeseň. Každému stolu presne povie, čo majú robiť, napr.: jar: jarné družstvo - pripraviť 15 obrázkov kvetov, letné družstvo - pripraviť 20 malých vlnoviek z papiera. Družstvá nesmú nič viac urobiť ako to, čo im povie vedúci.
- Štvrtému družstvu začne vysvetľovať nezrozumiteľnou hatlaninou "Mucharta benges tujenko vatkič tak tak" a pod. Naznačí, že je koniec diskusie a že sa ešte vráti o 3 minúty.
- Situácia sa opakuje 3 krát. Potom vedúci vyhlási koniec hry. Účastníci majú ukázať svoje obrázky. Vedúci pochváli 3 družstvá a štvrté pokarhá za nesplnenú úlohu.

Hodnotenie: Pri hodnotení sa všetci vyjadrujú k atmosfére v skupine. Štvrtá skupina diskutuje o svojich pocitoch, keď videli, že všetci robia "niečo" a len oni nevedeli, čo majú robiť. Je táto aktivita paralelou s nejakou situáciou v živote? Kto v našej spoločnosti nemá rovnaké podmienky na štarte do života? Aký je to pocit cítiť sa v "nevýhode" a nevedieť prečo?

(All equal, all different, Council of Europe 1998).



OBCHOD S HODNOTAMI

Hráči: minimum 8

Dĺžka trvania: 1 hodina

Materiál: karty, na ktorých sú napísané výroky predstavujúce hodnoty, napr.: Väčšine ľudí sa nedá veriť, Ľudia by mali žiť v harmónii s prírodou, Oko za oko - zub za zub, Najcennejšie je zdravie a i. Karty sa môžu opakovať, ale v hre by malo byť 20 rôznych "hodnôt". Každý hráč má mať 8 kariet.

Realizácia:

- Pripravíme karty. Vyberáme také výroky, o ktorých vieme, že sú hlboko zakorenené medzi účastníkmi ako to, čo je dobré, a to, čo je zlé. Uistíme sa, že sú to výroky, ktoré bude aspoň jeden z účastníkov podporovať.

- Rozdáme účastníkom hry 8 rôznych kariet. Požiadať ich, aby si ich usporiadali v poradí od najcennejšej po najmenej cennú. Ide predsa o obchod.

- Otvoríme burzu. Účastníci si vymieňajú karty. Nie je nutné vymieňať v pomere 1:1. Na konci hry by mal mať každý účastník aspoň dve karty.

- Po skončení obchodu vyzvite účastníkov, aby sa dali do skupiniek, ktoré majú podobné hodnoty. Diskutujú o tom, čo majú spoločné a prečo tieto hodnoty považujú za dôležité.

- Potom ich požiadať, aby si našli niekoho, kto má úplne iné hodnoty. Hľadajú tie, ktoré majú spoločné, a diskutujú o rozdielnych hodnotách.

- Ukončíte aktivitu.

Hodnotenie: Ako sa cítili počas aktivity? Bolo ťažké obchodovať s hodnotami? Objavili niečo o svojich hodnotách? Odkiaľ tieto hodnoty pochádzajú? Hodnoty sú veľmi často považované za základ "kultúry" a sú tak hlboko zakorenené v osobnosti človeka, že je niekedy veľmi ťažko "zjednávať". Ako potom môžeme žiť v interkultúrnom prostredí? Ktoré hodnoty sú také, na ktorých sa všetci zhodneme? Čo môžeme urobiť, aby sme aj napriek rozdielnym hodnotám mohli spoločne existovať?

(Intercultural learning T-kit, Council of Europe, 2000).

Tip pre vedúceho aktivity!

Aktivita sa dá robiť aj s kartami ako: peniaze, láska, zdravie, pomsta.

V. HODNOTENIE

Hodnotiť znamená zbierať informácie o výsledkoch aktivít a porovnať ich s vopred stanovenými kritériami, aby sa "odmerala" hodnota výsledku.

Hodnotenie je rovnako dôležité ako ktorákoľvek iná časť výmeny (príprava, komunikácia s partnerom zabezpečenie dopravy a pod.).

Je to rýchly a účinný prostriedok na

- odhalenie atmosféry v skupine,
- zachytenie vecných a obsahových nedostatkov výmeny,
- posúdenie našej schopnosti pracovať v tíme,
- zhodnotenie výsledkov prinesených mládežníckou výmenou.

Kedy hodnotiť?

Účastníci výmeny prichádzajú s konkrétnymi predstavami a očakávaniami, čo potom automaticky ovplyvňuje hodnotenie účastníkov.

Je preto nevyhnutné zistiť predstavy účastníkov buď na začiatku výmeny, alebo pred ňou. Úplne najjednoduchšia je situácia, ak sú účastníci naozaj zapojení do prípravy výmeny. Ich informácie a očakávania budú oveľa reálnejšie.

Hodnotíme čo najčastejšie (najlepšie denne), ale minimálne aspoň dvakrát v priebehu výmeny (v strede výmeny a na konci).

Naše odporúčania:

Všetky "slovné" hodnotenia nech sú v spoločnom jazyku - vzájomná zrozumiteľnosť je veľmi dôležitá.

Podľa jazykovej úrovne sa rozhodnite pre slovné hodnotenie alebo hodnotenie bez slov.

Skúste začať s "neverbálnymi" hodnoteniami - nie všetci účastníci sú ochotní "otvoriť ústa" v cudzej krajine a pred neznámymi ľuďmi.

Farebne alebo ináč rozlíšte názory jednotlivých národnostných skupín.

Vždy stanovte časový limit, do kedy je potrebné aktivitu ukončiť, napr. "Nalepte obrázky do večera".

Každú aktivitu verejne vyhodnoťte a vyvodte závery - ak sú potrebné.

Striedajte formy.

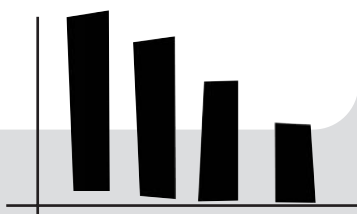
Pri aktívnych neverbálnych formách hodnotenia ako spev, výskoky, grimasy je videokamera na nezaplatenie.

Nezabudnite všetky hodnotenia priložiť k Záverečnej správe z výmeny do jednotlivých grantových programov.

Zainteresujte všetkých účastníkov do vymýšľania vašich vlastných foriem hodnotení už v období prípravy výmeny!!

Aké formy hodnotenia môžete použiť?

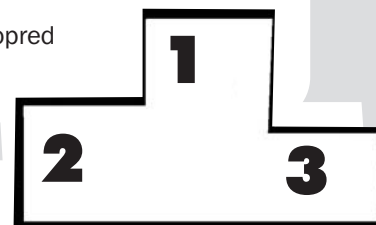
3 SLOVÁ
ČO SA VÁM...
AKO ŤA VIDÍME
AKO SA CÍTITE?
PAVUČINA
TERČ
REBRÍK
DÚHA
ALEBO AKÉ BOLO POČASIE
DNEŠNÁ PIZZA
HOLA - HEJ
VYBER SI TVÁRE
CESTA VÝMENY
LIETADIELKA



3 SLOVÁ

Materiál: veľký papier a fixky pre každého
Účastníci si zvolia 3 slová, ktoré charakterizujú ten - ktorý deň.

Iný spôsob
Účastníci si vyberajú z vopred určených slov.



ČO SA VÁM...

Materiál: veľký papier a fixky

Realizácia: Na veľký plagát s vopred stanovenou témou dáme účastníkom priestor pre krátke hodnotenie.

Príklady vhodných tém nasledujú:

- Čo sa vám páčilo na dnešnom dni?
- Čo by ste vypustili z doterajšieho programu?
- Dievčatá na Slovensku?
- Chlapci?
- Kto z účastníkov prispel najviac k priebehu výmeny?
- Strava?
- Naša návšteva Mládežníckeho klubu v DC
- Naša výmena

Tip pre vedúceho aktivity!
Striedajte otázky veselé i vážne.

AKO ŤA VIDÍME

Materiál: papiere pre každého, farbičky, lepiace pásky

Realizácia: Účastníci si namaľujú karikatúry (alebo vážne portréty) samých seba - na hárok veľkosti A4. Už táto aktivita môže byť skvelou spoločnou zábavou a vyplnením kde akej voľnej chvíle. Tváre sa nalepia na stenu a zostanú tam visieť až do konca výmeny spolu s voľne dostupnými fixkami, farbičkami či perami. Vo voľných chvíľach môžu účastníci písať

rôzne pozitívne názory a postrehy na jednotlivých účastníkov a ich prínos do spoločného projektu. POZOR!

Snažte sa, aby mladí ľudia hľadali a našli čo najviac pozitívnych vlastností na každom účastníkovi, i na tých tichých a menej pribojných. Vhodné riadenie a citlivý zásah mládežníckeho vedúceho je sem - tam nevyhnutný.



AKO SA CÍTITE?

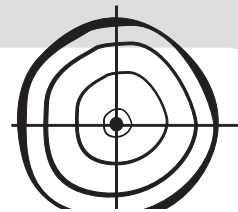
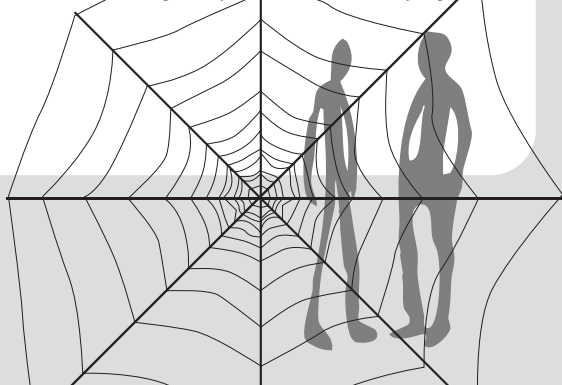
Materiál: veľký plagát, namnožené tváričky s heslovitými výroky Som spokojný, Je to nuda, Som zvedavý a pod.

Realizácia: Na veľký plagát sa napíše dátum a účastníci si majú vybrať z namnožených tvári alebo si vymyslieť vlastnú tvár s textom.

PAVUČINA

Materiál: špagát

Realizácia: Účastníci sedia v kruhu a vedúci hry stojí v strede s kľbkom v ruke. Úlohou účastníkov je povedať svoj názor na priebeh výmeny alebo na svojich kamarátov. V priebehu výroku alebo na jeho konci sa kľbko prenesie napr. "Myslím si, že Jano bol senzáčný organizátor medzinárodného večera" a kľbko putuje k Janovi. Jano povie: "Najviac sa mi páčili naše nácviky na verejné vystúpenie - pokračuje Tony". Tony pokračuje svojím výrokom. Postupne sa upletie pavučina ako sieť. Na záver vedúci zhrnie povedané a vypočuté a prestrihne pavučinu a väzby, ktoré vznikli na znamenie konca výmeny. Každému účastníkovi zostane kúsok špagátu na pamiatku. Alebo je to prísľub budúcich projektov?



TERČ

Materiál: veľký papier

Realizácia: Na papier nakreslíme terč, ktorý rozdelíme na niekoľko častí (ako keď krájame tortu). Na okraji vyznačených častí napíšeme, čo znamenajú (strava, interkultúrny večer, voľný čas, návšteva na magistráte a pod.). Účastníci majú dať svoju značku (krížik, bodku) na terč. Čím bližšie k stredu, tým je hodnotenie lepšie.

REBRÍK

Materiál: krieda

Realizácia: Na zem nakreslíme čiaru s označením + a -. Každý účastník výmeny nakreslí krížik, ktorý vyjadruje jeho pocit, názor na niektorú časť stretnutia.

Tip pre vedúceho aktivity!

Nezabudnite presne špecifikovať čo hodnotíte. Nie každý účastník chce hodnotiť pred ostatnými. Určite si čas, za ktorý je to potrebné splniť, aby mal každý dost času i súkromia. Ak sú v skupine priateľské a otvorené vzťahy, môžu sa účastníci aj postaviť na čiaru, a tak vyjadriť svoj názor.

DÚHA

ALEBO AKÉ BOLO POČASIE

Materiál: veľký plagát s nakreslenou dúhou, fixky

Realizácia: Nad nakresleným plagátom sú značky počasia aj s významom, ktorý znamenajú, napr.: slnko - "Veľmi sa mi to páčilo", polooblačno - "Nie všetko bolo na 100%", oblačno - "Neviem sa vyjadriť", dážď - "Nepáčilo sa mi to", blesk - "Nabudúce to vypustiť" a pod. Jednotlivé farby dúhy sú označené názvami aktivít, ktoré sa hodnotia, napr.: Poobedný workshop, večerný táborák, ubytovanie a pod.

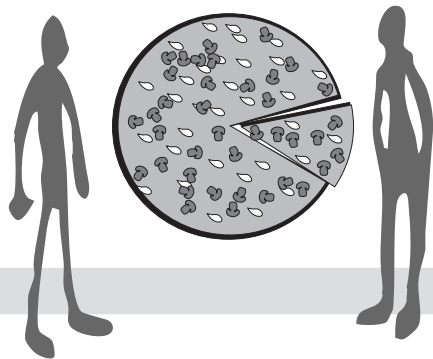
DNEŠNÁ PIZZA

Materiál: papierové trojuholníky v tvare kúska pizze

Realizácia: Pripravíme si kruhy, ktoré rozstriháme na taký počet trojuholníkov (výsekov z kruhu), koľko máme účastníkov výmeny. Môžeme pripraviť kruhy - pizze aj pre jednotlivé národné skupiny. Výseky - kúsky pizze zafarbíme rôznymi farbami a rozdelíme ich do škatúl s nadpismi pozitívne, neutrálne, negatívne. Medzi pozitívne farby môžeme zaradiť: žltú, oranžovú, červenú, ružovú a pod. "Negatívne" pocity môžu reprezentovať farby čierna, sivá, hnedá i biela a neutrálne zelená modrá a ich rôzne odtiene. Účastníci môžu každý večer upiecť vlastnú pizzu dnešného dňa (aj niekoľkokrát, ak sa rozhodnete hodnotiť viac vecí). Podľa farebnej škály rýchlo určíte, koľko účastníkov sa cíti fajn a koľko nie je spokojných. Ak máte viac naozajstných "pekáčov" na pizzu, môžu sa kúsky ukladať priamo do nich...

Iný spôsob?

Zlepte na zem 4 veľké baliace papiere a nakreslite obrázok obrovskej pizze s tým, že každý účastník výmeny má svoj vlastný kúsok vyfarbiť. Na bok papiera urobíme legendu. Napríklad: hříby znamenajú "Bolo to veľmi dobré", paprika "Radšej by som to nabudúce vynechal" a pod.



HOLA - HEJ

Skupina, ktorá prekoná úvodný ostych, nebude mať s touto formou hodnotenia žiadne problémy. Každý účastník vystúpi pred ostatných a zvolá "hola - hej!" takým spôsobom, ktorý vyjadruje jeho dnešný pocit.

VYBER SI TVÁRE

Materiál: kartičky s tvármi od úsmevu až po úsmev naopak. S každej kresby musí byť toľko ako je účastníkov.

Realizácia: Pripravíme kartičky s rôznymi výrazmi od nadšenia po depresiu (bez komentára) a necháme účastníkov si vybrať alebo nakresliť (ak ide o jednoduché kresby, nikto nebude nič namietat) tú, ktorá najviac odzrkadľuje ich pocity.

CESTA VÝMENY

Materiál: veľký papier s naznačenými časťami programu, ktoré sa hodnotia a priestor na kreslenie cesty pre každého účastníka.

Realizácia: Pripravíme si tabuľku. Úlohou účastníka je nakresliť cestu, akou sa im zdá, že výmena prešla. Čím vyššie k hornej čiare, tým je pocit lepší. Jazykovo zdatná skupina môže napísať nejakú narážku, prečo šla cesta hore, a prečo naopak. Čím ide čiara vyššie, tým je hodnotenie lepšie. Pri záverečnom hodnotení môže byť toto hodnotenie dobrým podkladom pre všeobecnú diskusiu.

LIETADIELKA

Túto formu hodnotenia si vybrali mládežníci zo stretutia leteckých modelárov. Vyrobili 3 typy makiet: jednoplošníky, dvojplošníky a prúdové lietadielka. Značkou najlepšieho hodnotenia bolo prúdové lietadlo. Vyrobili ich v modrej a červenej farbe (modré pre francúzskych účastníkov, červené pre slovenských). Pripravili ich v dostatočnom množstve. Úlohou účastníkov bolo vybrať si svoj model a umiestniť ho k jednotlivým dňom.



ČO POVEDAŤ NA ZÁVER?

Dúfame, že sa vám aktivity zapáčili a že tie nové pre vás aj použijete. Poďme si zopakovať zopár zásad pri organizovaní aktivít s deťmi a mládežou

1. Dobre si prečítajte pravidlá každej aktivity. Skúste si ich povedať bez papiera.
2. Ak máte možnosť, simulujte aktivitu v tíme iných školiteľov.
3. Vždy na začiatku vysvetlite hlavné pravidlá aktivity. Ak sú pravidlá zložitejšie, nechajte skupinám čas na diskusiu a na doplňujúce otázky.
4. Nemeňte v priebehu aktivity pravidlá.
5. Všetko, čo sa dá, si vopred pripravte - rekvizity, značky na stenu alebo cestu, karty.
6. Názorná ukážka je, zvlášť vo viacjazyčnom prostredí, vhodným prostriedkom na urýchlenie pochopenia.
7. Ak skupinu poznáte, pripravte si vopred rozdelenie do skupín.
8. Pri diskusných hrách nedovoľte dominantným hráčom mať stále slovo.
9. Hodnotenie je pri niektorých hrách neoddeliteľnou súčasťou. Venujte mu dostatok času. Ak je potrebné, nechajte zážitok "doznieť" a vráťte sa k hodnoteniu aktivity po nejakom čase.
10. Vždy dbáme na bezpečnosť. Odstránime ostré predmety, kontrolujeme stabilitu a pevnosť stoličiek a i.

Co by ste mali vedieť o grantovom programe Európskej únie MLÁDEŽ?

Čo môže byť podporené v rámci programu?
- medzinárodné mládežnícke výmeny (akcia 1) t.j. stretnutia mládeže vo veku od 15-25 rokov, trvajúce 6 -21 dní, pri ktorých sa partneri z 2 a viac krajín Európy dohodnú na téme, cieľoch, programe, rozpočte a každý podá v Národnej agentúre svojej krajiny žiadosť o finančnú podporu. Hostiteľská krajina žiada o pokrytie výdavkov spojených s ubytovaním, stravou, miestnou dopravou, nákladmi na program a pod. pre všetky skupiny, kým hosťujúce organizácie žiadajú na cestovné a výdavky pri príprave samotnej aktivity (prípravná návšteva, prenájmy na stretnutia skupiny pred výmenou, administratívne náklady a pod.) pre svoju skupinu.

- Dobrovoľnícka služba (akcia 2) - t.j. vycestovanie alebo hostovanie dobrovoľníka v partnerskej organizácii po dobu 6 mesiacov až 1 rok. Ak sa chcete stať dobrovoľníkom a nie ste členom žiadnej organizácie, pokúste sa vyhľadať organizáciu, ktorá by vás mohla "zastrešiť" - CVČ, mestský úrad, kultúrne stredisko, ICM a pod. Potom obdržíte prístup k ponuke projektov dobrovoľníckej služby v zahraničí. Ak chcete prijať dobrovoľníka - musíte pripraviť na to projekt (aké aktivity bude dobrovoľník vykonávať, aké podmienky bude mať vo vašej organizácii a pod.). Hostiteľské projekty v Európe nájdete na www.sosforevs.org.

- Mládežnícke iniciatívy (akcia 3) - miestne projekty pre skupiny mládeže na zmysluplné trávenie voľného času, inovatívne, s európskym rozmerom, najlepšie pre skupiny znevýhodnených mladých ľudí: telesne, mentálne postihnutých, nezamestnaných, menšiny a pod.

- Podporné opatrenia, t.j. semináre, školenia, konferencie, návštevy, informačné aktivity, vydávanie publikácií (akcia 5) - aktivity pre mládežníckych pracovníkov alebo iné subjekty pôsobiace v oblasti voľného času mládeže (nad 18 rokov). Výsledkom akejkoľvek aktivity v tejto oblasti je zlepšenie úrovne medzinárodnej mládežníckej práce, výmena skúseností, tvorba sietí, vznik spoločných projektov, nové partnerstvá a väzby.

Čo je dôležité vedieť:

1. Všetky nápady a návrhy konzultujte v Iuventa - NAFYM alebo u regionálneho konzultanta.
2. Na každú akciu sú špeciálne formuláre prihlášok, obdržíte ich alebo v NAFYM alebo u regionálneho konzultanta.
3. O výbere projektov rozhoduje výberová komisia zložená zo zástupcov MŠ SR, RMS, IUVENTY a 1 regionálny konzultant.
4. Predkladacie termíny sú 1. február, 1. apríl., 1. jún, 1. september, 1. november.
5. Zoznam regionálnych konzultantov nájdete na www.iuventa.sk/nafym.

KONTAKT:

Iuventa-NAFYM, Búdková cesta 2, 81104 Bratislava
Tel.:02/5441 1420, Fax.: 02/5441 1421
E-mail: nafym@iuventa.sk
web.: www.iuventa.sk

Prílohy:

A. Štít

B. Human Bingo

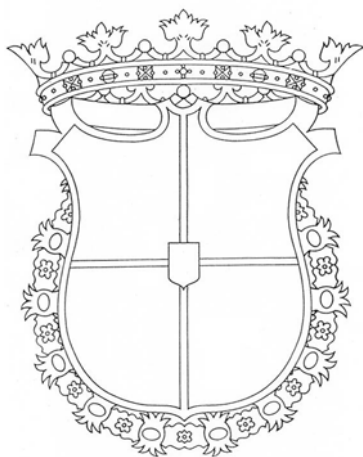
C. Empatia

D. Sextant

E. Eurovlak

F. 9 bodiek

A. Štít



B. Human Bingo

FIND SOMEBODY WHO ...

likes drinking beer.	can drive.	has already ridden the horse.	is always late.	wears black socks.
comes from Eastern Europe.	smokes.	likes cooking.	has got blue eyes.	likes playing football.
has 2 children.	likes hiking.	has written some poetry.	lives in a village.	is hungry.

C. Empatia

Questions:

1. What is the nationality of your colleague?
2. Does he /she like ice cream?
3. Would he/she like to go to a trip around the world on a small boat with 10 other people?
4. Does he/she like loud company?
5. Does he/she prefer wine or beer?
6. What do you think, is your colleague wearing white underwear?
7. What languages your colleague speaks?
8. Is he/she wearing contact lenses?
9. Is he/she working directly with young people?
10. Is he/she vegetarian?
11. What colour does he/she like?
12. Does your colleague like to experiment with sex?
13. Has he/she got children?
14. What kind of art he/she likes?
15. Did your colleague drink milk during his/her childhood.

D. Sextant

Individuálny pracovný list

1. Sextant
2. 5-litrová kanistra benzínu
3. Zrkadielko na holenie
4. Tranzistorové rádio
5. 15-litrová bandaska s vodou
6. Tekutina na odpuďenie žralokov
7. Sieť proti komárom
8. 7 m² čiernej plastickej fólie
9. 1 krabica keksov
10. Fľaša rumu (80%)
11. Mapa Tichého oceánu
12. 15 m nylónového lana
13. Ohňovzdorný plášť
14. 2 tyčinky čokolády
15. Sada rybárskeho náčinia

Zoznam schválený námorníctvom s odôvodnením:

1. Zrkadielko na holenie.
Prvých 48 hodín po zachytení signálu S.O.S je frekvencia záchranných letov lietadiel alebo plavby lodí vysoká. Najdôležitejšie je mať prostriedky k vysielaniu signálov. Zrkadlo slúži na signalizáciu cez deň.
2. 5-litrová kanistra benzínu.
Signalizácia v noci sa dá zabezpečiť benzínom, ktorý je ľahší ako voda, pláva na hladine a krátkodobo horí.



Do Európy Hrou



**VYDANÉ S FINANČNOU PODPOROU
EURÓPSKEJ KOMISIE**

© IUVENTA

text: Jana Miháliková

Jazyková úprava textu: Martin Libjak

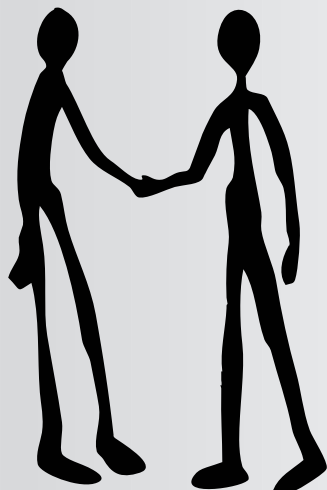
Ilustrácie © Oliver Bobík/compART

Grafická úprava © compART

Fotografie © Peter Rolný

Tlač: MiRe

Prvé vydanie 2001



Do Európy hrou

IUVENTA - NAFYM

Národná agentúra pre mobilitu mládeže

Búdková 2

811 04 Bratislava

Tel.: 02/5441 1420

Fax: 02/5441 1421

e - mail: nafym@iuventa.sk

www.iuventa.sk