

DO EURÓPY HROU III

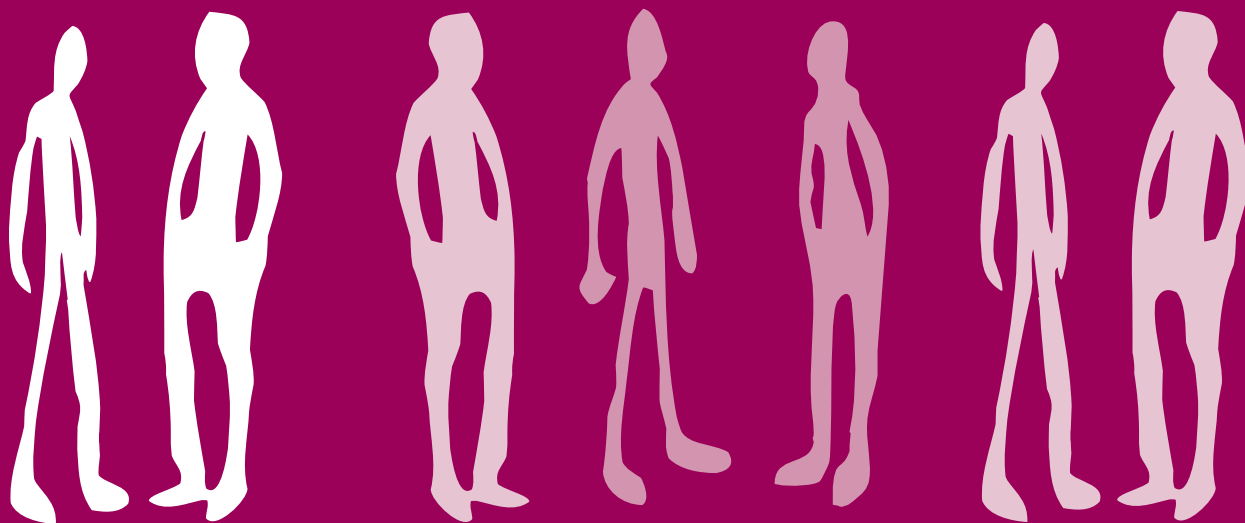


Vzdelávanie a kultúra

Mládež



iuventa





DO EURÓPY HROU

OBSAH

ÚVODOM **2**

ZOZNAMOVAČKY A LÁMAČE LADOV **3**

VYBER SI KARTU, HLADANIE PODOBNOSTÍ, SPOLOČNÝ STROM, PREDSTAVTE SA SKUPINE, VÝMENA MIEN, AK SÚHLASÍŠ, VSTAŇ!, KARTY POCITOV, MÔJ PRÍBEH, GALÉRIA, ČO SA STALO CESTOU, PRAVDA A LOŽ

ENERGIZÉRY **7**

TOPÁNKOVÁ, IZBOVÝ FUTBAL, ALBERTO TOMBA, ROBOTI, ŠTIPCOVÁ, CHYŤ RYTMUS!

AKTIVITY NA UPEVNIENIE TÍMOVÉHO DUCHA **8**

NOC V SNEŽNEJ BŮRKE, ZASYPANÍ, MÔJ STROM, TÍM BEZ VODCU, SKLADAČKA, BŮČIE OKO, HRNIEC ZLATA, CESTA LABYRINTOM, HULAHOP, SI S NAMI?, STAVANIE CUKROVEJ VEŽE, VEJÁRIKOVÁ, OVCE

AKTIVITY NA INTERKULTURÁLNE UČENIE **15**

AKO SA VIDÍME, ROZDIELNY POHLAD, BAZÁR, Bafa - Bafa, OBČANIA DRUHEJ KATEGÓRIE, DERDIÁNI A INŽINIERI

HODNOTENIE **21**

ČO BY STE MALI VEDIEŤ O GRANTOVOM PROGRAME
EURÓPSKEJ ÚNIE MLÁDEŽ **22**

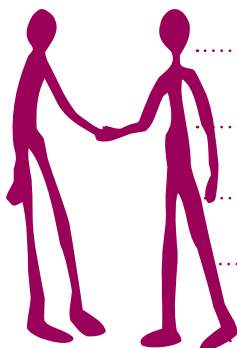
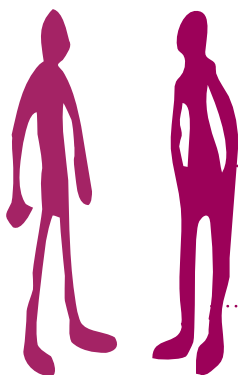
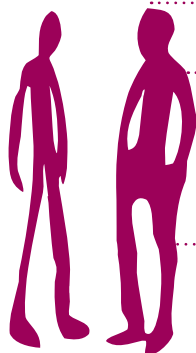
PRICHÁDZA PROGRAM YOUTH IN ACTION 2007 - 2013 **23**

EURODESK **23**

EURÓPSKY MLÁDEŽNÍCKY PORTÁL (EMP) **24**

PRÍLOHY **24**

ZDROJE A ĎALŠIE PUBLIKÁCIE **29**



DO EURÓPY HROU

RASTIE POČET PRÍVRŽENCOV AJ FINANČNÝCH PROSTRIEDKOV

Od roku 1998 niekoľkonásobne vzrástol počet záujemcov, ktorí sa rozhodli vyskúšať dosiaľ ešte neprebádané polia grantových programov Európskej únie. Prvým programom, otvoreným pre slovenské organizácie, inštitúcie, ale aj neformálne skupiny, ktorý podporoval neformálne vzdelávanie prostredníctvom mobilných aktivít, bol program Mládež pre Európu. Nový program Európskej únie - MLÁDEŽ - okrem vtedy už obľúbených medzinárodných výmen mládeže a projektov miestnych iniciatív, ponúkol mladým ľuďom možnosť stráviť 6 mesiacov až jeden rok na zahraničnom projekte ako dobrovoľník Európskej dobrovoľníckej služby. Počet finančných prostriedkov, určených ročne na podporu projektov pre mladých ľudí vo veku 15 – 25 rokov, vzrástol na 2 milióny EUR (2004).

DO EURÓPY HROU PO TRETÍKRÁT

Reakcie na publikácie Do Európy hrou I. a II. potvrdili, že záujem verejnosti o stále nové nápady na aktivity a hry, ktoré je možné zaradiť do medzinárodných projektov v rámci programu MLÁDEŽ, je stále veľmi vysoký. Mnohé z aktivít mali možnosť vidieť pracovníci Národnej kancelárie programu MLÁDEŽ, ktorá sídli v bratislavskej Iuvente, počas monitoringu projektov na rôznych medzinárodných aktivitách alebo sa inšpirovali zahraničnými a slovenskými dobrovoľníkmi na pravidelných školeniach a hodnotiacich stretnutiach. V závere uvádzame zdroje niektorých aktivít, ako aj ďalšie publikácie, ktorými je možné sa nechať ďalej inšpirovať.

ČO NÁJDETE V PUBLIKÁCIÍ

Publikácia vám, tak ako predchádzajúce dve, ponúka niekoľko nápadov na aktivity, ktoré sa dajú využiť pri akejkoľvek národnej alebo medzinárodnej aktivite s mládežou, napríklad aj v rámci projektov programu MLÁDEŽ – najmä pri mládežníckych výmenách (Akcia 1): aktivity na zoznámenie, na uvoľnenie atmosféry, na upevnenie tímového ducha a na rozvoj multikultúrnej komunikácie a hodnotenie (rozbor, resp. vedenie diskusie o aktivite). Pri každej aktivite je uvedený odporúčaný počet hráčov, čas trvania aktivity, zoznam pomôcok, metodický návod na realizáciu aktivity (Ako na to?), ako aj variácie na danú aktivitu.

Prajeme všetkým, ktorí sa rozhodli pre organizovanie medzinárodného mládežníckeho projektu, veľa úspechov a krásnych zážitkov. Veríme, že budú úspešné aj vďaka využitiu niektorých aktivít uvedených v tejto publikácii.

IUVENTA – NK MLÁDEŽ
Bratislava
December 2004



ZOZNAMOVAČKY A LÁMAČE ĽADOV

Cielom projektov medzinárodných výmen v programe MLÁDEŽ je vytvoriť z rôznych medzinárodných skupín mladých ľudí jeden tím a zároveň prostredie, kde sa môžu mladí ľudia bez obáv či strachu zo zahanbenia rozprávať o témach, ktoré ich spájajú alebo si vymieňať myšlienky a názory na bežné veci z ich každodenného života. Preto prvé chvíle strávené na projekte sú veľmi dôležité.

Zámerne sme rozdelili túto časť publikácie na „zoznamovačky“ a „lámače ľadov“. Rozdiel medzi nimi je na prvý pohľad minimálny - ale existuje. Zoznamovačky sa orientujú skôr na naučenie mien a zapamätanie si niektorých dôležitých údajov o každom jednotlivcovi, kým „lámače ľadov“ už idú do závažnejších tém a otázok. Je možné ich použiť kedykoľvek v procese projektu, nielen na začiatku, ale aj v strede či závere projektu. Ilustrujú rozvoj tímovej dynamiky a skupinového procesu a umožňujú budovať dôveru a zdravé osobné vzťahy rýchlejšie ako iné aktivity, lebo dávajú jednotlivcom možnosť získať lepšiu sebadôveru, podporujú konštruktívnu kritiku samého seba, ale aj iných rovesníkov a rozvoj sociálnych zručností.

VYBER SI KARTU
HĽADANIE PODOBNOSTÍ
SPOLOČNÝ STROM
PREDSTAVTE SA SKUPINE
VÝMENA MIEN
AK SÚHLASÍŠ, VSTAŇ!
KARTY POCITOV

MÔJ PRÍBEH GALÉRIA ČO SA STALO CESTOU PRAVDA A LOŽ

VYBER SI KARTU

Počet hráčov: väčšie skupiny

Pomôcky: vopred pripravené karty s menami účastníkov a karty s úlohami

Čas: 20 – 30 minút

Ako na to?

Hráči sedia na stoličkách v kruhu. Úlohou hráčov je vylosovať si meno niektorého z účastníkov a zároveň úlohu, ktorú musí splniť napr.: Zakývaj Anne! Potras si ruku s Johnom! Povedz ahoj Petrovi! a pod. Hráči pravdepodobne nebudú vedieť na prvýkrát, kto je kto. Hra je postavená na spolupráci celého tímu, lebo hráč sa môže pýtať ostatných, ktorí sa mu snažia pomôcť. Môžu odpovedať iba „áno“ alebo „nie“ a nie je možné klásť rovno otázky ako: Je to tento hráč? Povolené otázky, napr.: Má Anna hnedé vlasy? Sedí pri okne?

Alebo hráč môže vyskúšať vykonať pokyn u všetkých hráčov – napr.: zakýva všetkým dievčatám, až nájde tú správnu „Annu“ a pod. Keď nájde správneho adresáta, splní vylosovanú úlohu a pokračuje hráč/hráčka, ktorej meno už teraz budú pravdepodobne poznať všetci zúčastnení. Príklady ďalších úloh v anglickom jazyku v prílohe.



HĽADANIE PODOBNOSTÍ

Počet hráčov: nerozhoduje

Čas: 10 – 15 minút

Ako na to?

Tejto aktivite by mala predchádzať hra, pri ktorej sa účastníci aspoň zbežne zoznámia s menami ostatných hráčov. Hráči sedia v kruhu, jedna stolička je voľná. Hráč, ktorý sedí naľavo od prázdnej stoličky, začína hru. Jeho úlohou je nájsť podobnosť s ktorýmkoľvek účastníkom aktivity a pozvať ho, aby si sadol na vedľajšiu stoličku napr.:Pozývam na prázdnu stoličku Ivetu, lebo má tiež kučeravé vlasy ako ja.

Hráč, ktorý sedí naľavo od prázdnej stoličky, po lвете pokračuje v podobnom štýle. Vedúci hry dáva pozor na to, aby bol každý účastník zapojený do aktivity – napr.: aj vyhlásením, že každý hráč môže byť vyzvaný na výmenu miesta iba raz.

PREDSTAVTE SA SKUPINE

Počet hráčov: nerozhoduje

Čas: 5 – 10 minút

Ako na to?

Aktivita sa zaraďuje na začiatok projektu a najlepšie funguje v celkom neznámej skupine ľudí. Všetci hráči dostanú svoje číslo. Vedúci hry vyvoláva najprv najnižšie a najvyššie číslo, neskôr aj ostatné (nesmie zabudnúť na vlastné), vyvolaní hráči prídu do stredu kruhu, kde sa navzájom predstavia sebe aj ostatným členom skupiny.



SPOLOČNÝ STROM

Počet hráčov: menšia skupinka, 5 – 6 ľudí

Pomôcky: plagát s nakresleným stromom dostatočne veľkým pre spoločnú prácu 5 – 6 ľudí, lístočky v tvare listu, lepidlo

Čas: 10 – 30 minút

Ako na to?

Každý z účastníkov aktivity dostane niekoľko lístočkov, náhodným výberom si zvolí partnera, s ktorým začína. Ich úlohou je nájsť nejakú spoločnú vlastnosť, záľubu, názor a zapísať ju na lístok, ktorý prilepia na strom. Potom si nájdu inú dvojicu, ktorej sa predstavia a vytvoria novú dvojicu.

V rámci nej sa opäť snažia nájsť spoločné vlastnosti, názory, zážitky a podobne. Každý z účastníkov by sa mal snažiť vytvoriť dvojice so všetkými účastníkmi aktivity.



VÝMENA MIEN

Počet hráčov: nerozhoduje

Čas: 5 – 10 minút

Ako na to?

Aktivita sa opäť uplatní najlepšie v úplne novej skupine, kde sa ešte účastníci nepoznajú. Hráči sedia v kruhu a vedúci hry vyvoláva mená tých účastníkov aktivity, ktorí si majú vymeniť miesta. Vedúci môže zrýchľovať alebo spomaľovať tempo, neskôr vyvolávať viacerých hráčov, aby si vymenili miesta, napr.: Pavol a Jana, Lýdia a Martin a pod.



AK SÚHLASIŠ, VSTAŇ!

Počet hráčov: nerozhoduje

Čas: 5 – 10 minút

Ako na to?

Vedúci hry číta rôzne výroky a hráči reagujú podľa pokynov. Výroky sa týkajú rôznych vlastností, názorov, skúseností a účelom hry je poukázať, čo všetko majú členovia skupiny spoločné už na začiatku projektu/aktivity.

Príklad:

Vstaňte (alebo aj – ľahnite si na zem, kláknite si na jedno koleno, urobte krok vzad, zavrite oči, zakašlite, písknite, zavzdychajte: Ajajajáj a pod.) tí, ktorí:

- triedite doma odpad,
- chováte doma domáce zvierata,
- žili ste dlhší čas mimo vlasti,
- čítate denne noviny,
- sledujete v nedeľu rozprávky,
- máte radi školu,
- zapojili ste sa do karaoke,
- vyhrali ste niekedy niečo,
- boli ste v opere alebo na baletе,
- veríte všetkému čo sa povie v televíznych novinách,
- a pod.



KARTY POCITOV

Počet hráčov: nerozhoduje

Pomôcky: 10 – 20 kariet s názvami pocitov ako: šťastný, urazený, našťvaný, beznádejný, optimistický pod.

Čas: 20 – 30 minút

Ako na to?

Hru je možné hrať v dvojiciach alebo v menších skupinkách. V prípade väčšej skupiny vytvoríme menšie skupinky a pripravíme si viaceré sady kariet. Hráči sedia okolo stolíka, na ktorom sú rozložené karty. Každý z účastníkov si vyberie kartu a opíše, pri akej príležitosti sa cítil tak, ako je napísané na karte. Ostatní účastníci aktivity môžu komentovať, pridávať svoje zážitky a pod.

Variácia: namiesto kartičiek s názvami pocitov sa uvedú na kartičky nedokončené vety, ktoré sa účastníci snažia podľa svojho názoru a skúseností dokončiť. Napr.: Mám radosť, ak... Nemôžem znieť pohľad na... Som vždy šťastný/á, keď... Keď urobím chybu, cítim ... a pod.



MÔJ PRÍBEH

Počet hráčov: minimálne 5

Pomôcky: papiere biele aj farebné, lepidlá, fixky.

Čas: 60 – 90 minút (podľa počtu hráčov a vospelosti skupiny)

Ako na to?

Každý z hráčov si pripraví opis nejakého príbehu resp. osoby, ktorá ho nejako potešila alebo inak ovplyvnila a zároveň si pripraví niekoľko symbolov svojho príbehu (3 – 4 obrázky, alebo vyrobí z papiera nejaké predmety). Hráči si sadnú do kruhu. Jeden z hráčov začne rozprávať svoj

príbeh, ale ešte predtým položí svoje symboly do stredu kruhu. Počas jeho rozprávania ostatní hráči hľadajú spoločné črty medzi rozprávaným príbehom a tým, čo sami v minulosti zažili alebo čo si myslia. Ak nájdu niečo spoločné, môžu si vziať jeden zo symbolov. Symboly si môžu brať počas rozprávania, ale aj na konci, lebo niektorí účastníci si potrebujú vypočuť celý príbeh, aby sa rozhodli vziať si symbol. Po skončení príbehu hovoria tí hráči, ktorí majú symbol, svoje komentáre, príhody a poznámky. Skupina sa rozhodne, kto bude pokračovať.

GALÉRIA

Počet hráčov: minimálne 6

Pomôcky: baliace papiere alebo flipchartové papiere, fixky, farby/farbičky, sviečky, krepový papier alebo stuha.

Čas: 60 – 120 minút (podľa počtu hráčov a vyspelosti skupiny)

Ako na to?

Vedúci aktivity rozdelí účastníkov do dvojíc (najlepšie do takých, ktoré spolu ešte nepracovali, nestretli sa). Ich úlohou je v časovom rozpätí 45 – 60 minút rozprávať s vylosovaným partnerom na rôzne témy z ich života a dozvedieť sa o ňom čo najviac. Na záver každý nakreslí portrét svojho partnera a to, o čom sa rozprávali. Je dôležité poskytnúť dostatok času na túto časť aktivity. Po skončení prvej časti odovzdajú portréty vedúcemu aktivity. Ten ich umiestni na nejaké špeciálne miesto (nádvorie, chodba, záhrada a pod.), osvetlí ich sviečkami a vytvorí atmosféru otvorenia galérie (jemná hudba, prestrihnutie stuhu, nápoj a i.). Účastníci predstavujú portréty a opisujú človeka, s ktorým viedli rozhovor.

ČO SA STALO CESTOU

Počet hráčov: minimálne 5

Pomôcky: veľký papier a farby/farbičky

Čas: 20 minút

Ako na to?

Vedúci aktivity požiada účastníkov, aby v stanovenom čase porozprávali svojmu partnerovi, resp. v menších skupinách o 3 zaujímavých veciach, ktoré sa stali, ktoré videli, cestou na miesto konania projektu. Môžu to byť zaujímavé obrazy, ľudia, príhody a pod. Na záver si skupina porozpráva zážitky a spoločne vytvorí veľký poster, kde každý môže kresliť to, čo ho zaujalo, alebo dotvárať obrázky svojich partnerov podľa vlastných pocitov z rozprávania. Obraz je spoločným majetkom a skrašľuje miestnosť, kde sa skupina stretáva až do skončenia projektu (výmeny, školenia, pobytu a pod.).



PRAVDA A LOŽ

Počet hráčov: nerozhoduje

Pomôcky: papiere a pero pre každého účastníka

Čas: 15 minút

Ako na to?

Každý účastník aktivity napíše na papier 4 výroky o sebe, pričom 3 musia byť pravdivé a jeden vymyslený. Papiere s menom odovzdajú vedúcemu aktivity. Ten číta výroky a pritom ukazuje, ku ktorému rohu miestnosti sa ten ktorý výrok viaže. Ostatní hráči sa postavia do toho rohu, o ktorom si myslia, že je s ním zviazaný nepravdivý výrok. Keď všetci zaujmú svoje miesto, účastník, ktorého výroky sa čítajú, prezradí, kto sa postavil správne a kto nie. Tiež vysvetlí, opíše aj ostatné 3 výroky (príhody s nimi spojené, prípadne vek, miesto a pod.).



ENERGIZÉRY

Čo je energizér? Je to aktivita, ktorej hlavným cieľom je prebudiť energiu a pozornosť skupiny na začiatku dňa, medzi dvoma aktivitami alebo na konci dňa. Významnou črtou energizérov je zábava, humor a potešenie z hry. Hry nemajú žiaden hlbší zmysel.



TOPÁNKOVÁ IZBOVÝ FUTBAL ALBERTO TOMBA ROBOTI ŠTIPCOVÁ CHYŤ RYTMUS!

TOPÁNKOVÁ

Počet hráčov: viac ako 6 (čím viac tím lepšie!)
Pomôcky: topánky alebo prezuvky účastníkov hry
Čas: 10 minút
Ako na to?

Všetci účastníci hry sú vyzvaní, aby sa vyzuli. Všetky topánky alebo prezuvky sa uložia na jednu kopy do stredu miestnosti. Hráči utvoria kruh okolo kopy topánok. Na pokyn vedúceho hry sú účastníci vyzvaní, aby si čo najrýchlejšie našli vlastné topánky, obuli si ich a dostavili sa na vopred určené miesto (zadná stena miestnosti, stoličky a pod.)



IZBOVÝ FUTBAL

Počet hráčov: minimálne 6
Pomôcky: stoličky, stoly, tenisová lopta alebo lopta zo soft-tenisu
Čas: 15 – 20 minút
Ako na to?

Hráči si sadnú na stoličky, ktoré sú postavené v dvoch radoch oproti sebe vo vzdialenosti 3 metrov. Stoly obrátíme nabok a vytvoríme bočné mantinely ihriska. Úlohou hráčov je dostať loptičku popod súperove stoličky. Nemôže sa hrať rukami a hráči musia po celý čas sedieť. Ak sa niekto postaví alebo hrá rukou, jeho mužstvo dostáva trestný bod.



ALBERTO TOMBA

Počet hráčov: nerozhoduje
Čas: 5 minút
Ako na to?

Hráči stoja v kruhu a vedúci hry vysvetlí, že každý z nás je teraz svetovým šampiónom v lyžovaní – Albertom Tombom. Ďalej objasňuje: Čaká nás závod v obrovskom slalome. V prvom kole sme mali najlepší čas. Dokážeme dotiahnuť závod do víťazstva? ÁNO. Nasadíme si okuliare, pripraví sa, pozor, štart. Vedúci hry naznačuje, aká prekážka nás čaká a hráči robia adekvátne pohyby.

- prekážka zľava (naznačenie pohybu na lyžiach doľava)
- prekážka sprava (naznačenie pohybu na lyžiach doprava)
- jednoduchý bubon (poskok)
- dvojitý bubon (dvojitý poskok)
- mostík (naznačenie výskoku)
- plný zjazd (predklon, nohy naširoko a k sebe)
- ľad (predklon, nohy od seba a „brzdíme“)

Po príchode do cieľa si môžeme uvoľniť zaťažené svaly (nohy, ruky, krk), podľa pokynov vedúceho hry.



ROBOTI

Počet hráčov: deliteľný tromi

Čas: 15 minút

Ako na to?

Hráči vytvoria trojice, pričom dvaja sú robotmi a jeden je manipulantom. Roboti sa postaví chrbtom k sebe a na pokyn vedúceho hry sa začínú pohybovať pomalými a trhanými pohybmi smerom vpred. Manipulant sa im snaží otočením a zmenou pohybu zabrániť pred vrazením do steny alebo do iných robotov, ktorí sa po miestnosti pohybujú. Pretože roboti sa od seba neustále vzdalujú, manipulantom sa musí naozaj nabehať, ak im chce zabrániť v poškodení. Na pokyn vedúceho hry sa úlohy menia, až kým si každý z trojice nevyskúša byť robotom aj manipulantom.



CHYŤ RYTMUS

Počet hráčov: minimálne 5

Pomôcky: kazeta s nahrávkami rôznych typov hudby v dĺžke trvania 30 až 60 sekúnd s krátkymi prestávkami medzi jednotlivými skladbami

Čas: 10 minút

Ako na to?

Hráči stoja alebo sedia v kruhu. Úlohou účastníkov je predviesť nejaký tanec alebo pohyb podľa typu hudby, ktorú počuje. Všetci ostatní hráči napodobňujú pohyby tancujúceho hráča. Po skončení hudobnej ukážky a krátkej prestávke (5 sekúnd) zaznie nová hudba a pokračuje hráč napravo. Je možné kombinovať rôzne druhy hudby - od country, skladbieb pre deti, muzikálov, vážnej hudby, popmusic, jazzu africkej hudby až po evergreeny, dychovku a ľudovú hudbu. Ak chceme skupinu prebudiť, snažíme sa na záver zaradiť energické, chytľavé skladby.



ŠTIPCOVÁ

Počet hráčov: minimálne 5

Pomôcky: štipce na bielizeň

Čas: 15 minút

Ako na to?

Každý z hráčov dostane 2 až 3 štipce na bielizeň, ktoré si musí pripnúť na šaty medzi ramenami a kolenami. Úlohou účastníkov je:

- 1.variant: navzájom si štipce brať a pripínať si ukoristené štipce k vlastným.
- 2.variant: snažiť sa zbaviť svojich štipcov tým, že ich pripneme na oblečenie iných účastníkov.

Poznámka: štipce nie je možné zahodiť!



AKTIVITY NA UPĽEVNENIE TÍMOVÉHO DUCHA

Medzinárodné výmeny mládeže sú síce o voľnom čase, ale aj o nepretržitom spoznávaní samého seba, rovesníkov zo Slovenska a aj kamarátov a priateľov z iných národnostných skupín.

K vytvoreniu otvorenej atmosféry, dôležitej na vzájomné spoznanie a výmenu informácií mimo oblasť bežnej turistiky, významne môžu prispieť aktivity na posilnenie tímového ducha. Je dôležité vyhýbať sa aktivitám, ktoré sú postavené na súťaži a na porovnávaní jednej skupiny s druhou. Práca v národnostne zmiešaných družstvách je samozrejmosťou.

Aktivity, uvedené v tejto časti, sú rôznej náročnosti. Niektoré z nich (Noc v snežnej búrke, Môj strom) sú zamerané skôr na uvedenie si prítomnosti ostatných členov tímu, ich význam pre úspech ďalších aktivít, vzájomné zblíženie a prekonanie ostychu z telesnej blízkosti alebo kontaktu. Ostatné sú skôr výzvou a skúškou pre tím, pomáhajú vyrovnať sa s nezvyčajnou situáciou a nájsť riešenie. Väčšina aktivít zahŕňa diskusie a hľadanie spoločného riešenia, prijímanie kompromisov, vyrovnávanie sa s náhlou zmenou situácie a pod.

Po každej aktivite spravidla nasleduje diskusia a rozbor priebehu procesu. V závere diskusie by mal každý účastník aktivity pochopiť odkaz, pre ktorý bola daná aktivita zakomponovaná do programu (ako reagujeme pri strese, kto je vodca, ako sme si vedomí vzájomnej prítomnosti, vzájomná podpora a zapojenie všetkých členov tímu, hľadanie kompromisov a pod.). Niektoré hry zahŕňajú zaviazanie očí hráčov, čo môže byť pre niektorých účastníkov veľmi nepríjemné, ak ide o „oslepenie“ na dlhší čas – niekedy aj 30 – 45 minút!

NOC V SNEŽNEJ BÚRKE

ZASYPANÍ

MÔJ STROM

TÍM BEZ VODCU

SKLADAČKA

BÝČIE OKO

HRNIEC ZLATA

CESTA LABYRINTOM

HULAHOP

SI S NAMI?

STAVANIE CUKROVEJ VEŽE

VEJÁRIKOVÁ

OVCE

NOC V SNEŽNEJ BÚRKE

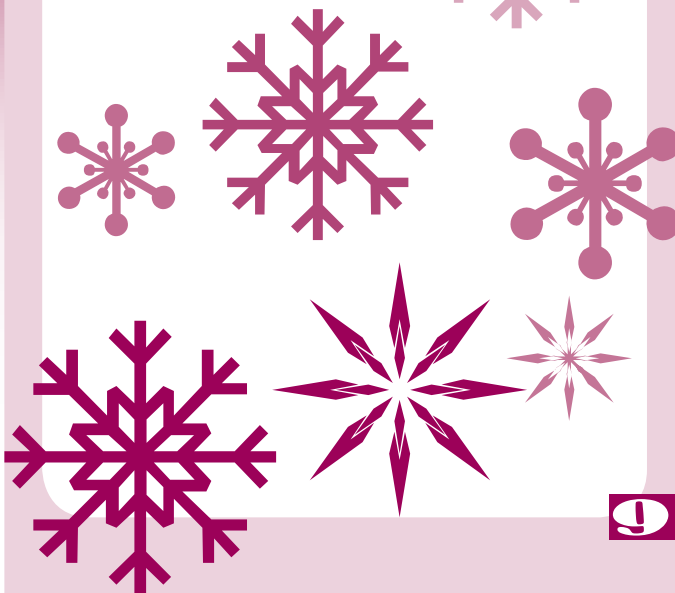
Počet hráčov: minimálne 5

Pomôcky: lano alebo povraz, resp. iné predmety, ktoré môžu označiť hranicu (stoly, škatule, športové náradie – žinenky, švédska debna a pod.)

Čas: 30 – 45 minút

Ako na to?

Účastníci aktivity sú oboznámení s nasledujúcou situáciou. Počas výletu do hôr ich zastihla snežná búrka. Prichádzajúcu noc musia prečkať v malej búde, kde je minimálny priestor na ležanie. Úlohou účastníkov je uložiť sa na vyznačený priestor tak, aby sa každý cítil pohodlne a aby žiadna časť tela nepresahovala hranice vytýčené lanom alebo inými predmetmi. Po tom, ako sa uložia, musia zostať 15 minút v pozíciách a na miestach, na akých sa dohodli. Na pokyn vedúceho hry by mali byť schopní otočiť sa na druhý bok, brucho a pod.



ZASYPANÍ

Počet hráčov: minimálne 5

Pomôcky: ľahká a vzdušná látka o rozmeroch 7 x 7 metrov (nehodí sa igelit)

Čas: 30 – 45 minút

Ako na to?

Účastníci aktivity sú oboznámení so situáciou, že ich počas výletu do hôr zastihla snežná búrka. Prichádzajúcu noc musia stráviť v malej búde, kde je minimálny priestor. Úlohou účastníkov je vliezť pod látku a uložiť sa tak, aby sa každý cítil pohodlne a aby žiadna časť tela nevykúkala spod látky. Po tom, ako sa uložia, musia zostať 15 minút v pozíciách a na miestach, na akých sa dohodli.



MÔJ STROM

Počet hráčov: páry počet, minimálne 6

Pomôcky: šatky na zavieranie očí, priestor so stromami

Čas: 30 minút

Ako na to?

Hráči sa rozdelia do dvoch družstiev. Vedúci hry vysvetlí účastníkom, že budú mať zavierané oči a ich partneri ich odvedú k niektorému zo stromov, ktorý si majú dobre ohmatať (povrch stromu, prvé konáre, nerovnosti, pukliny a pod.) tak, aby ho boli schopní spoznať aj po návrate a po odkrytí očí. Je zakázané používať slová alebo zvuky. Celý proces vedenia hráča k niektorému zo stromov prebieha len za pomoci rúk, ktoré si môžu „vidiaci a vedúci“ hráči položiť na plecia, chrbát alebo ruky účastníka so zaviazanými očami. Aktivita sa začína zaviazaním očí všetkým hráčom a následným

rozviazaním šatky niektorému hráčovi a jeho pridelením k inému hráčovi – bez slov. Hráči, ktorí sú v pozícii vedúceho hry, by mali dávať pozor na prípadné nebezpečenstvo pádu alebo zranenia. Ich cesta k vybranému stromu nemusí byť úplne priamočiara, ale môžu umožniť svojim spoluhráčom prechádzku. Počas nej sa musia plne spoľahnúť na svojho partnera, ktorý ich vedie.



TÍM BEZ VODCU

Počet hráčov: minimálne 3

Pomôcky: text známej piesne, rozmnožený pre každého hráča.

Čas: 10 – 15 minút

Ako na to?

Hráči stoja v kruhu, plecami tesne pri sebe, s textami v rukách. Úlohou účastníkov je zaspievať pieseň bez toho, aby jeden z hráčov udával začiatok alebo rytmus. Vedúci hry preruší spievanie piesne vždy, ak sa niektorý hráč pomýli a začne spievať skôr alebo nastúpi neskôr. Zároveň sú účastníci nútení zaspievať pieseň v súlade s určenými pravidlami – jemne, dvakrát zopakovať refrén, pripraviť jedno sólo a pod. Po každom prerušení sa začne spievať pieseň od začiatku. Cieľom aktivity je ukázať, že tím môže fungovať aj bez konkrétneho vodcu a to najmä vtedy, ak sú jeho členovia dostatočne citliví voči potrebám ostatných a náladám v tíme. Hra vyžaduje veľkú dávku empatie a citlivosti voči jemným neverbálnym signálom ostatných.

SKLADAČKA

Počet hráčov: minimálne 3

Pomôcky: rozstrihaný štvorec z kartónu cca 1 x 1 meter s rôznymi tvarmi- podľa počtu hráčov (napr. vyrezaný trojuholník v kruhu, poloblíčky a pod.), šatky na zavieranie očí pre všetkých hráčov

Čas: 30 – 45 minút

Ako na to?

Všetci hráči majú zavierané oči. Každý z hráčov má k dispozícii jeden max. dva kúsky rozstrihaného kartónu. Na zemi alebo na stole je ohraničená plocha, ktorú musia hráči skladačkou zaplniť (štvorcem, ale prístupné sú aj iné tvary, ako trojuholník, elipsa a pod.). Prvý z hráčov si zloží šatku a umiestni svoj kúsok skladačky na plochu. Opäť si zaviaže šatku a pokračuje ďalší hráč, ktorý si zloží šatku a ide uložiť svoj kúsok kartónu. Je dôležité, aby si hráči nevideli svoje kúsky skladačky v tejto časti aktivity. Posledný hráč pravdepodobne zistí, že už nemá kam svoj kúsok skladačky umiestniť a tu sa začína naozajstná výzva celej aktivity. Kúskami skladačky môžu pohybovať len tí hráči, ktorí ich tam pôvodne umiestnili. Preto hráč, ktorý vidí, naviguje ostatných hráčov, kam a ako majú svoje časti skladačky presunúť. Hra sa končí v okamihu, keď sa hráčom podarí vytvoriť očakávaný tvar zo svojich kúskov skladačky.

HŔNIEC ZLATA

Počet hráčov: minimálne 4

Pomôcky: 2 dlhšie laná, 6 gumených kúskov narezaných z duše z bicykla cca. 30cm dlhých, plechovka, povraz a kratšie lanká, igelitová taška alebo vrece, materiál predstavujúci poklad (nastriekané kamene resp. obalené do staniolu, „zlaté“ čokoládové mince a pod).

Čas: 60 – 90 minút

Ako na to?

Na rovnej trávinatej ploche urobíme kruh z lana o priemere asi 4 metre. Do stredu postavíme plechovku s „pokladom“, je možné ju umiestniť aj na vyvýšené miesto ako väčší ploský kameň, obrátenú smetiarsku debňu a pod. Všetok materiál je položený na jednom mieste mimo kruhu. Skupina je oboznámená s tým, že počas výpravy za strateným pokladom do brazílskych pralesov skupina bádateľov uvidela zvláštnu žiaru, ktorá vychádzala z jedného miesta uprostred močiaru. Keď prišli bližšie, zistili, že nie je možné dostať sa k miestu, kde sa pravdepodobne poklad nachádzal, pre nebezpečný terén a navyše sa všade rozprestierala hustá hmla, ktorá znižovala viditeľnosť na nulu. Preto tí, čo chcú získať poklad, musia vymyslieť systém, ako sa k pokladu dostať tak, aby neprekročili hranicu označenú lanom. Každý, kto chce hýbať s pokladom, musí mať zavierané oči (hmla, ktorá ich úplne oslepuje). Po uplynutí stanoveného času sa aktivita ukončí a začne sa analýza priebehu a pocitov. Niektoré otázky po skončení aktivity: Bol výsledok aktivity odrazom dobrej tímovej práce, kvalitného plánovania a stratégie alebo šťastia a súhry náhod? Kto sa ujal vedenia aktivity? Bol každý aktívne zapojený? Ako sa cítili účastníci, ktorí mali zavierané oči a vykonávali celú prácu?



BÝČIE OKO



Počet hráčov: minimálne 3

Pomôcky: kovový krúžok o priemere cca 4 cm s naviazanými povrazmi pre každého účastníka (cca. 150 cm), tenisová alebo soft tenisová lopta, resp. rôzne predmety pre verziu so sediacimi účastníkmi

Čas: 30 – 45 minút

Ako na to?

Úlohou účastníkov je preniesť loptu na „býčom oku“ pomedzi rôzne prekážky. Je možné viesť trasu rôznymi terénmi ako svah, schodište, preliezanie stolov, stoličiek, ukončenie prenosu tým, že sa lopta vhodí do PVC rúry alebo je nutné umiestniť loptu pod stôl či, do rohu miestností. Ak je viac povrázkov ako účastníkov, je možné, aby jeden účastník držal konce viacerých povrázkov. Účastníci si nesmú povraz namotávať okolo zápästia alebo prstov, neodporúča sa používať lopty ako medicinbal, lebo môžu poškodiť povrch ak spadnú alebo pingpongové lopty, ktoré sú veľmi citlivé na vietor a každý pohyb. Aktivita rozvíja schopnosti hľadať riešenia v tíme, komunikáciu a pod.

Variácie:

- namiesto kovového krúžku použiť hrubú gumu, namiesto povrazu dentálnu niť, ktorá sa veľmi ľahko pretrhne, takže účastníci musia byť veľmi opatrní;
- pre vozíčkarov alebo sediacich účastníkov je možné urobiť verziu na stole, skupina musí premiestniť rôzne predmety z jedného miesta na iné v stanovenom časovom limite;
- variácia pre hráčov na vozíčkoch - priviazať povraz o vozíček, takže majú voľné ruky a môžu manévrovať;
- kovový krúžok môže byť nahradený hrubou fixkou a skupina má za úlohu napísať v časovom limite nejaké kľúčové slovo pre projekt: spolupráca, životné prostredie a pod.).



CESTA LABYRINTOM

Počet hráčov: minimálne 3

Pomôcky: povrazy, rôzne predmety na priviazanie na koniec lana, šatky na zavieranie očí

Čas: 60 minút (podľa zložitosti labyrintu)

Ako na to?

Labyrint je vytvorený naviazanými lanami alebo hrubšími povrazmi medzi stromami (v miestnosti medzi nábytkom). Úlohou skupiny je prejsť labyrintom so zaviazanými očami od začiatku do konca tak, že im je vopred povedané, čo bude priviazané na konci (fľaša, lopta, plechovka a i.). Skupinu rozdelíme na tímy (koľko tímov, toľko ciest cez labyrint). Skupiny majú 15 minút na prípravu stratégie. V labyrinte môžeme urobiť aj tzv. slepé cesty, ktoré nikam nevedú, resp. nemajú na konci priviazanú žiadnu vec. Aktivita má za cieľ vytvoriť hlbšie vzťahy v skupine, rozvíjať proces spoločného rozhodovania a strategického plánovania.

Variácia:

- v prípade vyspelejších tímov môžeme verbálnu komunikáciu aj zakázať;
- ak máme malú skupinu, môžu členovia tímov ísť individuálne, ale každý musí prejsť labyrintom.



HULAHOP

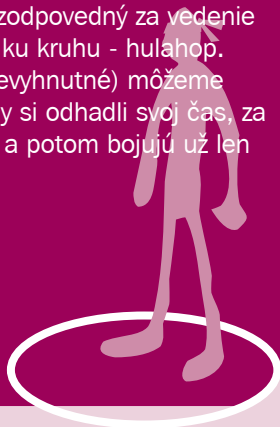
Počet hráčov: minimálne 4

Pomôcky: 3 kruhy (hulahop),

Čas: 20 – 30 minút

Ako na to?

Úlohou skupiny je obsadiť aspoň jedným členom každý kruh. Kruhy sú rozložené vo väčšom, nie nebezpečnom teréne. Nie je dovolené verbálne komunikovať, preto má skupina 15 minút na prípravu signálov, podľa ktorých sa budú po odštartovaní aktivity hráči orientovať. V prípade, že hrozí nebezpečenstvo zranenia, zasiahne vždy vedúci aktivity. Všetci hráči majú na začiatku zaviazané oči. Vedúci hry rozviaže jednému z nich šatku a tento hráč je ďalej zodpovedný za vedenie jednotlivých členov tímu až ku kruhu - hulahop. Pre zvýšenie napätia (nie nevyhnutné) môžeme požiadať členov skupiny, aby si odhadli svoj čas, za aký si myslia, že to zvládnu a potom bojujú už len proti tomuto údaju.



SI S NAMI?

Počet hráčov: minimálne 4

Pomôcky: čistý papier A4 (pre každú skupinu),
nožnice, lepiaca páska

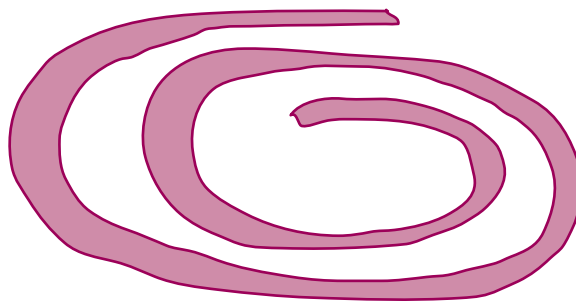
Čas: 30 minút

Ako na to?

Vedúci hry vysvetlí na začiatku, že táto aktivita je o tímovej práci. Položí pred skupinu jeden hárok bieleho papiera veľkosti A4. Potom požiada všetkých účastníkov, ktorí sa cítia členmi tohto tímu, aby sa postavili na papier. Inštrukcie pre členov skupiny: ak sú v skupine 3 až 4 ľudia, musia na papier položiť päty a palce, ak je v skupine 5 až 8 ľudí – obe nohy musia byť na papieri, ak je skupina väčšia ako 8 členov – každý člen musí mať aspoň jednu nohu na papieri. Je zrejmé, že bez úpravy papiera to nie je možné. V tejto hre, podľa toho ako ochotne sa účastníci pohnú smerom k papieru, je veľmi dobre vidieť, kto sa ako cíti byť členom tímu.

Riešenie:

- papier je možné rozstrihať rôznymi spôsobmi, napr. ako špirálu (po rozstrihaní rozťahnúť na jeden prúžok papiera) alebo ako samostatné prúžky, ktoré sa následne zlepia do jednej dlhej čiary. Tiež je možné papier poskladať a nastrihať z oboch strán po dĺžke (pozor, nie rozstrihnúť) a po rozstrihaní rozťahnúť – trojnásobne sa zväčší jeho dĺžka.



STAVANIE CUKROVEJ VEŽE

Počet hráčov: minimálne 4 – 5

Pomôcky: 14 kociek cukru, 2 šatky, papier na poznámky, pero/ceruzka

Čas: 60 minút

Ako na to?

- Účastníkov rozdelíme do skupín po 4 – 5 a vysvetlíme im, že ich úlohou je za 2 minúty postaviť vežu z kociek cukru, pričom si musia rozdeliť úlohy nasledovným spôsobom:
- riaditeľ - riadi činnosť robotníkov, dáva slovné pokyny;
 - robotník č.1 – má zaviazané oči, nesmie hovoriť a môže používať len jednu ruku – dominantnú (pravák – pravú / ľavák – ľavú);
 - robotník č.2 – má zaviazané oči, nesmie hovoriť a na stavbu môže použiť len jednu ruku – nedominantnú (pravák – ľavú / ľavák – pravú);
 - pozorovateľ – počas aktivity nerozpráva ani iným spôsobom nekomunikuje s okolím, robí si stručné poznámky o správaní a možných pocitoch jednotlivých účastníkov aktivity, všíma si dodržiavanie stanovených noriem;
 - časomerač – jeho úlohou je sledovanie časového limitu, prípadne sa môže zapojiť do záverečného hodnotiaceho rozhovoru.

Po uplynutí časového limitu sa účastníkom rozviažu šatky, skupina ostáva v pokoji bez vzájomného spontánneho zdieľania zážitkov. Ako prvý dostane slovo pozorovateľ, ktorý okomentuje videné, prináša postrehy o jednotlivých osobách v danej situácii - daných pozíciách. Postupne sa na danú tému (pocity, identifikácia s danou pozíciou, vnímanie hlasu vedúceho, vnímanie atmosféry, bariéry, znevýhodnenia....) vyjadria aj ostatní účastníci.

Variácia:

za rovnakých podmienok aktivitu opakujeme, až kým sa každý z účastníkov nevystrieda v úlohe každej pozície.

Poznámky pre vedúceho aktivity: účastníkom sa poskytne len strohá informácia „postaviť vežu“, spôsob práce a tvar veže bližšie nešpecifikujeme, necháme to na ich tvorivosti a vynaliezavosti. Na záver celej aktivity môžeme zaradiť aj krátku plenárnu prezentáciu záverov jednotlivých skupín. Počas tejto aktivity si účastníci môžu vyskúšať rôzne skupinové úlohy, systém a úroveň spolupráce, schopnosť empatie, uvedomiť si rôznorodosť pocitov v tej istej situácii u rôznych členov a pod.



VEJÁRIKOVÁ

Počet hráčov: neobmedzený

Pomôcky: papiere formátu A4

Čas: 45 minút

Ako na to?

Vedúci hry najprv naučí všetkých účastníkov robiť papierový vejár tak, aby postupovali rovnakým spôsobom a dosiahli rovnako kvalitný výrobok

napr.: papier formátu A4 rozdelíme na 8 rovnakých častí, z ktorých potom skladáme vejárik - malý papierik poskladáme po šírke do harmonikového tvaru zloženého zo 6 častí. Napokon na jednej strane, asi 1cm od okraja, harmoniku zahneme. Dbáme na to, aby to naozaj všetci robili rovnakým spôsobom a rovnako kvalitne.

■ Najprv poprosíme účastníkov, aby odhadli, koľko vejárikov sú schopní urobiť v priebehu jednej minúty a svoj odhad si zapísali. Potom im poskytneme potrebný materiál a stopneme potrebný čas na splnenie úlohy. Rovnako poprosíme účastníkov, aby zaznačili výsledok svojej práce, pričom nemajú zarátat do celkového počtu (podľa ich mienky) nekvalitné výrobky, odlišujúce sa od naučeného, prvotného vzoru.

■ V nasledujúcej úlohe majú odhadnúť, koľko vejárov sú schopní urobiť za tri minúty. Postupujeme rovnakým spôsobom ako v predchádzajúcej úlohe.

Následne vypíšeme na tabuľu/flipchart výsledky účastníkov a diskutujeme na tému: sebahodnotenie (tendencie nadhodnotenie-podhodnotenie vlastných schopností), časový stres verzus výkon, čas a kvalita práce, čas a stereotyp, únava a pod.

V druhej časti aktivity všetkých účastníkov rozdelíme do rovnakých skupiniek (4-6 osôb). Ich nasledujúcou úlohou bude vyrobiť čo najväčší počet vejárikov počas časového limitu 3 minút. Najprv však skupina dostane čas 5 minút na dohodnutie vlastnej stratégie a určenie predpokladaného počtu výrobkov. Po ukončení aktivity sa jednotlivé postrehy a dojmy predstavia v pléne v rámci záverečnej diskusie. Aktivita má za cieľ uvedomenie si významu každej individuality v tíme, významu komunikácie, delby práce, organizácie skupiny, skupinovej role a pod.



OVCE

Počet hráčov: minimálne 4 – 5

Pomôcky: šatky

Čas: 45 minút

Ako na to?

Túto aktivitu je vhodné realizovať na veľkých priestranstvách alebo v telocvični, či veľkej miestnosti. Účastníkom sa oznámi, že na konci aktivity sa majú všetky ovce ocitnúť v košari (vyznačený priestor). Pretože majú zaviazané oči, musia si vymyslieť systém komunikácie medzi ovcami a pastierom, ktorý jediný bude mať možnosť vidieť, ale nebude môcť hovoriť žiadnym jazykom a na komunikáciu môže používať iba zvuky. Kto bude pastierom, sa určí až po tom, keď sa všetkým zaviažu oči a vedúci hry ich rozmiestni v priestore. Vtedy sa jednému z hráčov zloží šatka a stáva sa pastierom. Pastier sa nemôže hýbať z miesta. Vedúci hry zároveň dohliada na bezpečnosť.



AKTIVITY NA INTERKULTURÁLNE UČENIE

Pripraviť skupiny mladých ľudí na život a prácu v multikulturálnej spoločnosti nie je jednoduché. Mládežnícke výmeny sú mikrosvetom, kde sa to jednotlivci a skupiny môžu naučiť a vyskúšať si to.

V rozširujúcej sa Európskej únii je potreba efektívnej multikulturálnej komunikácie stále výraznejšia. Aj Program MLÁDEŽ odráža tieto

zmeny a mladí ľudia môžu vo väčšom rozsahu ako predtým prísť do kontaktu so skupinami ľudí aj z iných kontinentov, ponúka sa im možnosť obohatiť sa o nové informácie, nápady a pohľady na svet. Stretnutie s inou kultúrou môže byť však aj frustrujúca záležitosť. Preto príprava skupiny aj v tejto oblasti je pred výmenou nevyhnutná.

V ČOM JE PROBLÉM?

Pri stretnutí s príslušníkmi iných kultúr je najťažším krokom stotožnenie sa s myšlienkou, že každý jednotlivec vníma svet rozdielne a že príslušníci tej istej kultúrnej skupiny vnímajú okolie inak ako príslušníci ostatných skupín. Naše videnie sveta je hlboko zakorenené v našom podvedomí, takže si ani neuvedomujeme, že reagujeme na základe tohto obrazu.

ZÁPLAVA INFORMÁCIÍ A ICH KATEGORIZÁCIA

V bežnom živote sme bombardovaní množstvom rôznych údajov, informácií, vzruchov. Každý jednotlivec si vyberá z tohto objemu iba určité množstvo informácií, ktoré je schopný zvládnuť a ktoré sú pre neho dôležité. Nazývame to selektívne vnímanie. Čo si z množstva informácií a údajov nakoniec vyberieme, ovplyvňuje veľa faktorov: prostredie, typ osobnosti, momentálna potreba, ale najväčšiu úlohu hrá práve kultúra. Od narodenia sú nám vštepované kultúrne „inštrukcie“, podľa ktorých si vyberáme z okolia to, čo budeme vnímať. Tieto dáta potom zaraďujeme do určitých kategórií, ktoré nám umožňujú definovať, zaradiť a uložiť určitú informáciu z okolia.

PROBLÉMY PRI INTERKULTURÁLNEJ KOMUNIKÁCI

Pri interkultúrnej komunikácii vznikajú dva typy problémov. Prvý, ak sa stretne s niečím, čo sa nezhoduje s našimi skúsenosťami a vytvorenými kategóriami, dochádza k spochybneniu skúsenosti. Jednotlivec sa snaží to, čo zažíva, zaradiť do neadekvátnej kategórie v svojom systéme, v dôsledku čoho dochádza k prekrúteniu

vnímania sveta, alebo sa človek začne cítiť neistý a ohrozený. Tieto pocity určite neovplyvnia pozitívne náš vzťah k okolitému svetu. Ak sa stretieme s hodnotami, správaním, obliekaním, spôsobom myslenia alebo komunikácie, ktorý nie je v súlade s našimi normami, ale je v súlade s normami iných kultúrnych skupín, dochádza k zlyhávaniu komunikácie.

Druhým problémom je, že kategorizácia dát a informácií vedie k vytváraniu stereotypov. V každej kultúre zaraďujeme ľudí do kategórií podľa rôznych kritérií: ako sa obliekajú, ako vyzerajú, ako sa pohybujú a pod. Je to nevyhnutné, lebo naša existencia a ekonomická, spoločenská alebo fyzická istota je postavená na kritériách ľudí v rámci našej kultúry.

Inak je to s príslušníkmi iných kultúr. Naša existencia je na nich nezávislá a tak sme oveľa povrchnejší pri ich posudzovaní a zaraďovaní do kategórií. Často používame najjednoduchšie kritériá, ako sú: charakteristické obliekanie, spôsob vyjadrovania, farba pleti, typ tváre alebo toto všetko ignorujeme („mne sa zdajú všetci rovnakí!“). Pri stretnutí s informáciami, ktoré nezodpovedajú našim kategóriám, dochádza k javu, že ich automaticky spájame s negatívnymi, až deštruktívnymi emóciami, ako sú: strach, nenávisť, závisť, žiarlivosť a pod.

PREČO JE TO TAKÉ ŤAŽKÉ?

Základom procesu interkultúrnej komunikácie a učenia vôbec je uvedomiť si, že všetky konflikty pri stretnutí s príslušníkmi inej kultúrnej skupiny vznikajú práve z tohto stretu úplne rozdielnych kultúr. Kým si neuvedomíme, že naše správanie a komunikácia je naozaj „automatická“ a má isté charakteristické črty našej kultúry, nemôžeme to zmeniť ani ovplyvniť a naďalej budú vznikať ďalšie a ďalšie konflikty a nedorozumenia pri stretávaní rôznych kultúr. Prvým krokom k zmene je kultúrne sebauvedomenie každého jednotlivca, čo je krok, ktorému sa ľudia prirodzené bránia. Na jednej strane sa to nedá naučiť, dá sa to iba získať prostredníctvom rôznych zážitkových aktivít a osobných skúseností, na druhej strane si my,

ľudia, radi o sebe myslíme, že sme autonómne bytosti a predstava, že sme ovládaní vnútornými silami, ktoré nezávisia od našej vôle, nám nie je príjemná. A čo je tiež podstatné – všetko, čo ohrozuje našu identitu, je hrozbou!

INTERKULTURÁLNE UČENIE

Interkultúrne učenie je opak kultúrneho sebauvedomenia. Interkultúrne učenie nie je o zoznamovaní sa s inými kultúrami. Je to proces, ktorý je, naopak, obrátený do vnútra každej osobnosti. V priebehu procesu by sa mal každý účastník zoznámiť s tým, čo to znamená, byť príslušníkom tej ktorej kultúry, pozeráť sa na svet z jej uhla pohľadu a začať sa cítiť spokojne a uvoľnene pri stretnutí s príslušníkmi tejto kultúry.

(Prevzaté a upravené z publikácie „Multicultural education, A Cross Cultural Training Approach“, Margaret D.Push)

AKO SA VIDÍME ROZDIELNY POHLAD BAZÁR BAFA – Bafa

OBČANIA DRUHEJ KATEGÓRIE DERDIÁNI A INŽINIERI

AKO SA VIDÍME

Počet hráčov: nerozhoduje

Pomôcky: papiere s naznačenou tabuľkou, perá

Čas: 20 minút

Ako na to?

Vedúci hry rozdelí účastníkov do menších skupín a posadí ich do menších kruhov, aby na seba všetci dobre videli. V prvej časti aktivity číta vedúci hry výroky, ktoré vždy obsahujú dva elementy, ako napr.: voda – vzduch. Úlohou účastníkov je identifikovať sa s jednou z dvojice slov a zároveň

prideliť jednu z dvojice aj svojim spoluhráčom v kruhu. Svoju voľbu si zapíšu na papier. Po skončení čítania zoznamu si navzájom porovnajú svoje výbery slov a diskutujú o nich (systémom: Myslím si, že som skôr, lebo... resp. Páči sa mi na mne, že som.....preto som si vybral ...). Cieľom je poukázať na rozdielne vnímanie tých istých vecí aj príslušníkmi relatívne príbuznej kultúrnej skupiny:

Dvojice slov môžu byť napr.: pes – mačka, voda – vzduch, oheň – ľad, strom – krík, ryba – rak, lietadlo – vlak, utorok – štvrtok, marec – september, sedmokráska – púpava a pod.



ROZDIELNY POHĽAD

Počet hráčov: nerozhoduje

Pomôcky: papiera, perá, 10 rôznych obrázkov, lepiaca páska/pripínáčky

Čas: 45 minút

Ako na to?

Po miestnosti rozvešiame rôzne obrázky (obrázky umeleckých diel, koncertov, miest, dedín, prírody, vesmíru, módy, slávnych osobností a pod.). Účastníci sú vyzvaní, aby si bez rozprávania s ostatnými prezreli obrázky a urobili svoje poradie od 1 do 10 podľa toho, ako sa im vystavené obrázky páčia. Potom sa hráči rozdelia do menších skupín a diskutujú o tom, aké hľadiská/faktory rozhodli o ich poradí: napr.: čo je na obrázku, kvalita obrázku atď. Ďalej majú diskutovať o tom, či môžu byť niektoré hľadiská, názory správne alebo nie a či existujú také, ktoré by spoločnosť nemala akceptovať. Prírodnou diskusiou sa dospeje k témam rasizmu, fašizmu, intolerancie, diskriminácie, šikanovaniu, ponižovaniu a pod.

BAZÁR

Počet hráčov: minimálne 20

Pomôcky: papierové peniaze (1, 5, 10 a 20 dolárovky), listy so zoznamom pravidiel správania sa pre všetky skupiny (pozri príloha), nápisy „Turecký obchod“, „Bulharský obchod“, pohľadnice alebo iný „tovar“ do obchodov, mapa juhovýchodnej Európy, resp. iné dekorácie na vytvorenie atmosféry (koberec, obrusy, obrazy). Veľká miestnosť na uzatváranie obchodov a 3 ďalšie miestnosti resp. miesta, kde sa jednotlivé skupiny môžu pripravovať, nacvičiť správanie alebo dohodnúť stratégiu a pritom sa navzájom nevyrušovať.

Čas: 60 minút

Ako na to?

Účastníkov rozdelíme do 4 skupín: tureckí a bulharskí obchodníci spolu s pozorovateľmi tvoria asi 3/5 z celkového počtu, zvyšné 2/5 sú turisti (pri počte hráčov 20 to bude: 8 turistov, 4 bulharskí obchodníci, 4 tureckí obchodníci a 4 pozorovatelia). Vedúci aktivity vysvetlí situáciu: Skupina slovenských turistov sa práve vracia zo zájazdu, ktorý sa konal čiastočne v Bulharsku aj v Turecku. Skupina je práve na hraniciach, kde má poslednú možnosť zakúpiť si nejaké turecké alebo bulharské suveníry. Autobus na letisko odchádza o 20 minút.

Všetky skupiny sa rozídu na vyznačené miesta alebo do samostatných miestností, kde sa oboznámia s pravidlami a nacvičia si správanie či dohodnú stratégiu. Na prípravu majú všetky skupiny 20 minút. Pozorovatelia ostanú v miestnosti, ktorú upravia podľa pokynov na zozname. Ako prvých do miestnosti vpučia obchodníkov, ktorí sa postavia k svojim stánkom. Vzápätí vojdú do miestnosti turisti, ktorí môžu začať nakupovať. Po 15 – 20 minútach aktivitu skončíme a začneme diskusiu. Najprv dáme priestor jednotlivým skupinám, pričom nie je dovolené, aby ostatné skupiny komentovali alebo diskutovali. Až na záver dostanú slovo pozorovatelia, ktorí opíšu, ako vnímali celý proces. Záverom aktivity je zistenie významu neverbálnej komunikácie pri stretnutí s príslušníkmi iných kultúr, odlišnosti gest a mimiky, ale aj prehlbovanie citlivosti voči nedorozumeniam pri kontakte s inými kultúrami.

Otázky v diskusii pre obchodníkov aj turistov:

- Podarilo sa vám dohodnúť dobrý obchod? Ako to viete?
- Cítili ste niekedy, že vás podvádzajú? Ako ste to spoznali? Čo sa dialo?
- Cítili ste niekedy, že vám niekto nerozumel? Čo ste v takej situácii urobili?

Otázky v diskusii len pre turistov:

- S akými gestami ste sa stretli? Ako ste ich chápali?
- Zdalo sa vám jednoduchšie vyjednávať s niektorou skupinou? Boli to Bulhari alebo Turci? Ak áno - prečo?

Otázka len pre obchodníkov:

- Podarilo sa vám niekedy turistov nejakým spôsobom podviesť? Ak áno – ako?

Variácia:

na záver môžeme ešte raz obnoviť obchodovanie na niekoľko minút. Následne opäť rozdiskutujeme situáciu, ktorá nastala a ako ju ovplyvnili znalosti o správaní a gestách, ktoré sa dozvedeli účastníci v diskusii po prvej časti aktivity.



BAFA – BAFA

Počet hráčov: 18 – 30

Pomôcky: dve oddelené miestnosti, každá dostatočne veľká pre 10 – 12 účastníkov, pravidlá pre kultúru ALFA a BETA napísané na veľkom papieri (alebo dostatok kópií pravidiel pre každého účastníka), 150 žetónov z bieleho papiera (5x5 cm), 15 samolepiacich bodiek rovnakej

farby pre kultúru ALFA a 15 pre kultúru BETA, ceruzky pre každého hráča kultúry ALFA a BETA, 250 žetónov z farebného papiera (po 50 kusov červenej, zelenej, hnedej, žltej a modrej farby – cca 6x6 cm), 2 papiere pre každého hráča kultúry BETA

Čas: 60 minút

Ako na to?

Ešte pred začatím aktivity vyberieme dvoch vedúcich, ktorí budú pomáhať jednej aj druhej kultúre. Oznámime účastníkom, že cieľom aktivity je umožniť im zážitok, ktorý prináša stretnutie so skupinou, ktorá má iné zvyky, tradície, správanie a konanie. Rozdelíme skupinu na približne rovnako veľké skupiny, pričom v kultúre ALFA môže byť menej dievčat. Skupiny odídu do svojich miestností spolu s vedúcim. V miestnostiach sa oboznámia s pravidlami svojej kultúry a majú 15 – 20 minút na nacvičenie si svojho spôsobu správania a konania. V tom čase si stanovia svojich pozorovateľov. V čase, na ktorom sa dohodnú vedúci hry, navštívia miestnosti opačnej kultúry a majú max. 5 minút na ich pozorovanie a získanie čo najviac informácií o druhej kultúre. Po uplynutí časového limitu sa vrátia k vlastnej skupine a snažia sa interpretovať všetko, čo na „návšteve“ zažili. Vedúci oznámia, kedy bude ďalšia návšteva dvoch alebo troch ľudí. Po ukončení návštev a následných diskusií sa koná veľké stretnutie oboch kultúr v centrálnej miestnosti. Bolo by dobré, keby všetci účastníci dostali možnosť stretnúť sa aspoň na chvíľu s inou kultúrou (nie je podmienkou).



Postup pri skupine ALFA:

Vedúci v skupine ALFA vyvesí/rozdá pravidlá kultúry. Skupina diskutuje, či správne pochopila pravidlá a premyslí si spôsoby správania a konania, aby boli jej členovia čo najlepšiami Alfanmi. Skupina si zvolí Veľkú Matku, jednotliví členovia si pripevnia farebné, samolepiace bodky (znak príslušnosti ku kultúre ALFA) a rozdajú si karty osobného vlastníctva a ceruzky. Svoje karty si podpíšu. Potom si precvičujú zvolené správanie a konanie. Veľká Matka určí pozorovateľov a poučí ich o návšteve a čo je ich úlohou.

Postup pri skupine BETA

Vedúci v skupine BETA vyvesí/rozdá pravidlá kultúry. Skupina diskutuje, či správne pochopila pravidlá a premyslia si spôsoby správania a konania, aby boli čo najlepšiami „Betanmi“. Skupina si zvolí bankára, jednotliví členovia si pripevnia farebné samolepiace bodky (znak príslušnosti ku kultúre BETA) a rozdajú si karty osobného vlastníctva a ceruzky. Potom si precvičujú zvolené správanie a konanie. Bankár určí pozorovateľov, poučí ich o návšteve a o ich úlohe.

Záverečná diskusia prebieha v týchto krokoch:

- Príslušníci BETA kultúry vysvetlia ako vnímali kultúru ALFA
- Príslušníci ALFA kultúry vysvetlia ako vnímali kultúru BETA
- Príslušníci BETA kultúry opíšu svoje pocity a myšlienky pri návšteve kultúry ALFA,
- Príslušníci ALFA kultúry opíšu svoje pocity a myšlienky pri návšteve kultúry BETA,
- Príslušníci ALFA kultúry vysvetlia svoju kultúru (pravidlá, správanie a pod.)
- Príslušníci BETA kultúry vysvetlia svoju kultúru (pravidlá, správanie a pod.)

Po tejto fáze nasleduje diskusia na otázky ako napríklad:

Vnímajú ľudia odlišne iné kultúry? Ako vnímanie podmieňuje správanie človeka? Aké domnienky si vytvorili príslušníci jednej kultúry o správaní a konaní druhej kultúry? Pomáhali im tieto domnienky ku kladnému vzťahu k inej kultúre alebo boli skôr na prekážku? Cítili sa účastníci aktivity zneužívaní? Cítili, že sa s nimi v jednej

alebo druhej kultúre nespravodlivo zaobchádza? Ak áno, prečo? Bolo toto zlé zaobchádzanie úmyselné? Spôsobili špecifické úlohy, určené mužom alebo ženám v jednotlivých kultúrach, nejaké problémy v rámci jednej kultúry alebo pri stretnutí s príslušníkmi inej kultúry? Došlo k stretu medzi súťaživou a konkurenčnou atmosférou v kultúre BETA a atmosférou spolupráce v kultúre ALFA? Ak sme v inej krajine, vnímame zvyky a správanie miestnych obyvateľov rovnako ako oni sami? Prečo sa nám zdá niekedy správanie nových ľudí alebo cudzincov zvláštne? Ako je pre efektívnu komunikáciu medzi ľuďmi dôležitý jazyk?

Záver aktivity by mal viesť k uvedomeniu si rozdielov pri vnímaní jednotlivých ľudí a kultúr jednotlivcom a poznaniu, akú úlohu zohrávajú domnienky, stereotypy a ich vplyv na správanie sa pri stretnutí s príslušníkmi inej kultúry. Pravidlá správania kultúr ALFA a BETA nájdete v prílohe.

OBČANIA DRUHEJ KATEGÓRIE

Počet hráčov: minimálne 6

Pomôcky: hracie karty pre každú dvojicu hráčov

Čas: 40 minút

Ako na to?

Aktivita sa začína tým, že sa skupina snaží (brainstorming) uviesť nejaké faktory, ktoré najviac ovplyvňujú spoločenské postavenie jednotlivcov. Keď sa všetci vyjadria, spoločne sa zadefinuje 6 najdôležitejších.

V druhej časti aktivity sa skupina rozdelí do dvojíc, každá dostane sadu kariet, prečíta si opisy ľudí, ktoré sa na kartách nachádzajú. Ich úlohou je (iba na základe definície na kartách) spoločne zaradiť karty do škály od „Občania prvej kategórie“ až po „Občania druhej kategórie“. Kritériom na zaradenie karty na určité miesto nemá byť osobný názor jednotlivca, ale úsudok väčšiny ľudí alebo najčastejší úsudok ľudí v spoločnosti. Účastníci nemusia karty rozdeľovať rovnomerne, ale môžu ich dávať aj na jednu úroveň, pokiaľ si myslia, že karty opisujú ľudí s rovnakým spoločenským statusom. Po skončení tejto časti aktivity si dvojice navzájom predstavia svoje poradia a diskutujú o nich – predovšetkým o tých, pri ktorých sú rozdiely.

V tretej časti aktivity skupina dostane doplnkové informácie:

- č. 1 je lesbička a verejne vystupuje na obranu práv homosexuálov;
- č. 5 bol odsúdený za podvod;
- č. 7 je bývalá emigrantka a má dostatočný príjem z reštitúcie rodinného majetku;
- č. 9 sa nehlási k rómskemu pôvodu a je aj veľmi úspešná herečka;
- č. 20 má za ženu belošku a adoptovali si spolu 3 rómske deti;
- č. 18 je aktívnym členom nacionalistickej strany.



Skupiny diskutujú, či sa ich pohľad a poradie zmenil po získaní dodatočných informácií. Záverečná diskusia má za cieľ zhrnúť, ktoré sú skryté faktory a ovplyvňujú postavenie jednotlivcov v spoločnosti. Každý má právo na rovnosť a spravodlivosť a predsa tomu tak nie je. Účastníci si musia uvedomiť, že pracujú na úrovni myslenia spoločnosti a nevyjadrujú svoje osobné názory na postavenie popísaných ľudí.

DERDIÁNI A INŽINIERI

Počet hráčov: minimálne 12

Pomôcky: hrubší papier (výkresy, rysy, kartóny, lepidlá, ceruzky, pravítka, nožnice, pokyny pre skupinu Inžinierov a Derdiánov, dve miestnosti).

Čas: 90 až 120 minút, vrátane záverečnej diskusie

Ako na to?

Nasledujúca aktivita je simuláciou stretnutia dvoch kultúr. Jej cieľom je upozorniť účastníkov na potrebu hľadania kľúča, dôvodu k inému kultúrnemu správaniu a analyzovať efekt, aký má stretnutie s príslušníkmi iných kultúr na naše správanie, prípadne, čo z našej kultúrnej minulosti ovplyvnilo naše správanie, pocity, či vnímanie počas tejto aktivity.

Pointa - tím inžinierov ide do inej krajiny, kde má naučiť tamajších obyvateľov, ako stavať mosty, ktoré nutne potrebujú.

1. Podľa veľkosti skupiny, vyberieme 4 – 8 inžinierov, ktorých úlohou je naučiť druhú skupinu – Derdiánov – stavať mosty. Obdržia inštrukcie

a sú odvedení do separátnej miestnosti. Ďalej pokračujú podľa pravidiel (pravidlá pre Inžinierov – v prílohe).

2. Zvyšok skupiny sa stáva Derdiánmi. Títo obdržia tiež inštrukcie s pravidlami (pozri príloha publikácie). Vždy, keď je to možné, určíme aj pozorovateľov, ktorí ale pozorujú len skupinu Inžinierov. Zapisujú si priebeh, ale aj výkony jednotlivých Inžinierov v priebehu aktivity.

3. Príprava Inžinierov trvá 40 minút, počas nej môžu mať 1 návštevu jedného člena (resp. dvoch členov) tímu. Zatiaľ si druhá skupina nacvičí správanie a vyzdobí miestnosť, čím vytvorí lepšie podmienky pre „žitie sa s kultúrou“ Derdiánov.

4. Na výuku stavby mosta majú Inžinieri 25 minút.

Záverečná diskusia sa odohráva v dvoch fázach

a) Skupiny sa individuálne porozprávajú o tom, čo práve prežili. Najprv hovoria o faktoch (ako to bolo), o pocitoch (ako som sa cítil), interpretujú práve prežité (čo to vlastne znamená).

b) Diskusia v pléne by mala smerovať k nasledujúcim záverom:

- máme tendenciu myslieť si, že ostatní rozmýšľajú tak isto ako my;
- často si zjednodušene vysvetľujeme veci a javy, bez uvedomenia si rozdielov správania v jednotlivých kultúrach;
- v pléne predstavia svoje poznámky aj pozorovatelia.

Ďalšie možné otázky:

Ako boli úlohy rozdelené?

Akú úlohu som hral ja?

Cítil som sa pri tom príjemne?

Čo som sa dozvedel o sebe?

Je moje videnie situácie totožné, ako to vnímali ostatní?

Čo z mojej kultúrnej minulosti/dedičstva ovplyvnilo úlohu, ktorú som hral?



HODNOTENIE

Väčšina aktivít na tímovú prácu alebo na upevnenie tímového ducha je zážitkového charakteru. Neodmysliteľnou súčasťou tohto typu aktivít je správne uzavretie aktivity, ktorá sa v rôznych zdrojoch nazýva odlišne: hodnotenie, diskusia, debriefing, review. Nech už túto fázu nazveme akokoľvek, je nesmierne dôležitá a bez nej je aktivita nekompletná, výsledky chaotické a nejasné. V tejto časti školiteľ/vedúci aktivity analyzuje s účastníkmi skúsenosť, ktorú práve získali s cieľom poukázať práve na tie prvky, ktoré boli z hľadiska procesu aktivity pre rozvoj účastníkov dôležitejšie.

Je to moment, kedy sa na celý proces pozeráme od začiatku, pripomíname si ciele (ak boli spomínané na začiatku), analyzujeme svoje pocity a definujeme svoje správanie a vnímanie, vyvodzujeme závery a hľadáme odraz a prepojenie týchto záverov s realitou. Zjednodušene je to vedenie za ruku opätovne celou aktivitou, prístup sa na miestach, kde nastalo „učenie“.

Každý vedúci aktivity/školiteľ musí už na začiatku aktivity presne vedieť, k akému záveru chce skupinu priviesť, aj akým spôsobom celú aktivitu uzavrie, čo presne povie, čo zapíše na tabuľu a čo dá zadefinovať samotným účastníkom.

Hodnotenie je vždy postavené na sérii otázok. Pripraviť a položiť jasnú otázku tak, aby nebola sugestívna a bola dosť podnecujúca, je veľké umenie a len niektorí sa s touto danosťou už narodili. Ostatní si musia všetky základné otázky starostlivo zvážiť a premyslieť. Z metodického hľadiska je už pri príprave dobré zadefinovať si predpokladané odpovede a zároveň otázku, ktorá bude po tej ktorej odpovedi nasledovať. Pozor na príliš jednoduché/prostoduché otázky!

Najťažšie je účastníkov priviesť k otvorenému a úprimnému opisu svojich pocitov od začiatku do konca. Väčšina účastníkov často sklza k opisu samotnej aktivity (kto čo urobil, ako sa tváril, čo povedal a pod). Vedúci aktivity musí, najmä

pri zážitkových aktivitách, viesť účastníkov práve k analýze zážitku a objaveniu vlastných rezerv alebo, naopak, silných stránok prostredníctvom tejto analýzy.

Pri týchto aktivitách, ale zvlášť ak ide o emocionálny zážitok spojený s pocitmi vylúčenia, nespravodlivosti alebo iných negatívnych pocitov, je dôležité zabezpečiť, aby všetci účastníci vystúpili zo svojich rolí a pozreli sa na práve skončenú aktivitu z odstupu. Preto je výhodou mať pri väčšine týchto aktivít aj pozorovateľov z radov účastníkov, ktorých názory a opis priebehu aktivity budú ostatní účastníci akceptovať oveľa otvorenejšie a ochotnejšie ako názory školiteľa alebo vedúcich aktivít.

Základné otázky:

- Ako sa teraz cítite? Čo ste cítili v priebehu aktivity?
- Zmenilo sa niečo na Vašom názore, postoji od začiatku aktivity? Prečo? Prečo nie?
- Čo ste sa naučili?
- Čomu ste nerozumeli alebo sa vám nepáčilo?
- Nájdete nejakú paralelu s reálnym životom?
- Ak by ste aktivitu robili opäť, čo by ste urobili ináč?

Základné pravidlo takejto analýzy je, že je vždy adaptovaná na proces, zážitok, situáciu, ktoré sa práve odohrali. Vedúci aktivity musí veľmi opatrne narábať so závermi – najideálnejšie je, ak účastníci sami zadefinujú závery a výsledky.

Poskytnúť účastníkom dostatok času na spracovanie aktivity a odpútanie sa od úlohy, ktorú ten ktorý hráč zastával, je neodmysliteľnou súčasťou zážitkových aktivít. Preto je dôležité plánovať program tak, aby sa aktivita a jej rozbor urobili následne za sebou, aby neboli prerušené obedom alebo večerou, dlhým presunom alebo cestovaním.



ČO BY STE MALI VEDIEŤ O GRANTOVOM PROGRAME EUROPŠKEJ 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 viacerých krajín Európy dohodnú na téme, cieľoch, programe, rozpočte a každý podá v Národnej kancelárii programu MLÁDEŽ vo svojej krajine 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 hostujúce 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 špeciálny projekt (aké aktivity bude dobrovoľník vykonávať, aké podmienky bude mať vo vašej organizácii a pod.).

Hostiteľské projekty v Európe nájdete na:

http://europa.eu.int/comm/youth/program/sos/index_en.ht

Mládežnícke iniciatívy (Akcia 3) – miestne projekty pre skupiny mládeže na zmysluplné trávenie voľného času, inovačné, s európskym rozmerom, najlepšie pre skupiny znevýhodnených mladých ľudí: telesne, mentálne postihnutých, nezamestnaných, menšiny a pod. V Akcii 3 je možné podporiť aj projekty bývalých dobrovoľníkov tzv. Investícia do budúcnosti (Future Capital).

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 – NK MLÁDEŽ alebo u regionálneho konzultanta.
2. Na každú akciu sú špeciálne formuláre prihlášok, obdržíte ich v NK alebo u regionálneho konzultanta.
3. O výbere projektov rozhoduje expertná komisia a riadiaci výbor programu MLÁDEŽ, zložený zo zástupcov MŠ SR, RMS a IUVENTY.
4. Predkladacie termíny sú: 1. február, 1. apríl., 1. jún, 1. september, 1. november.
5. Zoznam regionálnych konzultantov nájdete na www.iuventa.sk v časti Program EÚ MLÁDEŽ

www.iuventa.sk

PRICHÁDZA PROGRAM YOUTH IN ACTION 2007 - 2013

Program bude opäť obsahovať 5 akcií, ale ich obsah a niekedy aj vekové limity účastníkov sa môžu zmeniť oproti súčasnému programu.

Akcia 1: Mládež pre Európu umožňuje organizáciu mládežníckych výmen, veková hranica účastníkov je 13 - 25 rokov. V rámci tejto akcie sa budú môcť podávať aj skupinové projekty mládežníckych iniciatív (veková hranica 18 - 30 rokov). Novinkou je možnosť podávať projekty, ktoré podporujú rozvoj participácie mladých ľudí na rôznych úrovniach.

Dobrovoľnícka služba (Akcia 2) zostáva v návrhu nového programu aj naďalej - okrem individuálnych projektov mladých dobrovoľníkov pribudli skupinové dobrovoľnícke projekty a projekty asociácií dobrovoľníkov, prípadne iných subjektov aktívnych v tejto oblasti.

Novou akciou je **Mládež sveta** (Akcia 3), kde sa primárne budú podporovať projekty výmen, dobrovoľníckych služieb a iniciatív s krajinami susediacimi s Európskou úniou. Časť financií sa vyčlení aj na projekty s ostatnými krajinami sveta.

Štvrtá akcia má názov, ktorý zároveň naznačuje obsah a zameranie projektu – **Mládežnícki pracovníci a podpora mládežníckej práce**, kde sa navrhuje podporovať aktivity európskych mládežníckych organizácií a Európskeho mládežníckeho fóra, ďalej projekty zamerané na školenia a ďalšie vzdelávanie mládežníckych pracovníkov, inovatívne projekty, informačné projekty, projekty zamerané na partnerstvá a siete. Dve menšie sekcie budú financovať projekty s ambíciou zvýšiť dopad programu a projekty, ktoré podporujú rôzne štruktúry programu ako

napr.: EURODESK, regionálnu sieť, či centrá resp. iné subjekty v závislosti od krajiny. Akcia 5 podporuje spoluprácu v oblasti mládežníckej politiky (stretnutia mladých politikov, či projekty zamerané na zvyšovanie porozumenia mládeže alebo spoluprácu medzinárodných organizácií). Na financovanie programu YOUTH IN ACTION je navrhnutých 915 miliónov EUR.



EURODESK

Eurodesk je informačný systém, ktorý funguje v 25 krajinách Európy a jeho hlavným cieľom je poskytovať informácie pre mladých ľudí z oblastí, ktoré ich zaujímajú: štúdium, práca, aktivity v oblasti neformálneho vzdelávania. Poslaním Eurodesku je nielen poskytovať informácie, ale aj asistovať mladým ľuďom pri ich vyhľadávaní prostredníctvom osoby zodpovednej za EURODESK v NK MLÁDEŽ alebo v regionálnych pobočkách. V Európe funguje 500 lokálnych pobočiek EURODESKu. Základom Eurodesku je databáza grantových programov EÚ, ktorú sme na Slovensku rozšírili o informácie o národných, respektíve regionálnych alebo komunitných grantových programoch. Eurodesk poskytuje aj praktické informácie, potrebné pre orientáciu mladých ľudí v týchto oblastiach. Eurodesk je bezplatná služba a jej cieľovou skupinou sú mladí ľudia alebo tí, ktorí s nimi pracujú (učitelia, vychovávatelia, pracovníci s deťmi a mládežou, mládežnícki aktivisti a pod.).

Kontakt:

Eurodesk, Búdková 2, 811 04 Bratislava 1
www.eurodesk.sk
tel. 02/54411422
e-mail: eurodesk@iuventa.sk

EURÓPSKY MLÁDEŽNÍCKY PORTÁL (EMP)

EMP je iniciatívou Európskej komisie. Jeho cieľom je poskytnúť mládeži rýchly a pružný prístup k relevantným mládežníckym informáciám o Európe a tak prispieť k podpore aktívnejšieho zapájania sa mládeže do verejného života v mieste bydliska, ako aj celej v Európskej únii. Cielovou skupinou sú mladí ľudia vo veku 15 až 25 rokov, ale aj tí, ktorí s touto cieľovou skupinou pracujú. Od 20. mája 2004, kedy bol EMP spustený, ho navštívilo 500 000 návštevníkov. Stránka má 3 kolónky: Be infomed, Get involved a News. EMP sa nachádza na http://www.europa.eu.int/youth/index_sk.html a informácie je možné čítať v 20 jazykoch EÚ.



PRÍLOHY

UKÁŽKY ĎALŠÍCH ÚLOH K HRE
„VYBER SI KARTU“ V ANGLICKOM
JAZYKU

INFORMAČNÉ KARTY PRE „BAZÁR“

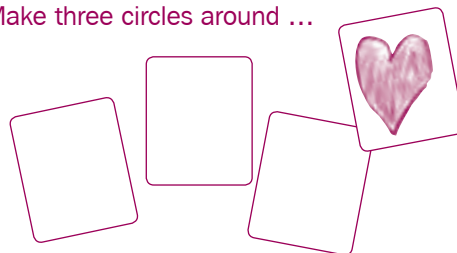
PRAVIDLÁ PRE KULTÚRY ALFA
A BETA PRE AKTIVITU Bafa Bafa

OBČANIA DRUHEJ KATEGÓRIE

POKYNY PRE AKTIVITU INŽINIERI
A DERDIANI

UKÁŽKY ĎALŠÍCH ÚLOH
K HRE „VYBER SI KARTU“
V ANGLICKOM JAZYKU

- Shake your hands with ...
- Say „Hallo“ to ...
- Blow a kiss to ...
- Bow to ...
- Sing a song to...
- Clap your hands in front of ...
- Touch the nose of ...
- Play a dog in front of ...
- Jump at one leg in front of ...
- Make three circles around ...



INFORMAČNÉ KARTY PRE AKTIVITU BAZÁR

Informačná karta - TURISTI

Ste slovenskí turisti, ktorým sa končí kombinovaný zájazd v Turecku a v Bulharsku. Ste práve na turecko – bulharských hraniciach a máte poslednú možnosť nakúpiť u tureckých a bulharských odborníkov. Za peniaze, ktoré vám ešte zostali, chcete nakúpiť čo najvýhodnejšie niekoľko pohľadníc a suvenírov. Viete, že môžete ceny zjednať na čo najnižšie a preto by ste si mali s ostatnými turistami dohodnúť taktiku skôr, než sa vydáte na bazár.

Nehovoríte ani bulharsky ani turecky a budete sa dohovárať iba posunkami. Pri „áno“ prikývnete hlavou, pri „nie“ pokrútime hlavou tak, ako je to na Slovensku obvyklé.

Informačná karta - TURECKÍ OBCHODNÍCI

Predávate pohľadnice a suveníry turistom. Vaším cieľom je získať čo najviac peňazí a nikdy nepredávate tovar lacnejšie, než ste ho sami získali t.j. polovicu ceny, za ktorú tovar na začiatku bazáru a obchodovania ponúkate. Vaši zákazníci budú chcieť cenu zjednať na čo najnižšiu. Nehovoria bulharsky a vy tiež nehovoríte ich rečou. Budete sa musieť dohovoriť posunkami. Vo vašej krajine je posunkom pre „áno“ sklonenie brady i nosa a narovnanie do pôvodnej polohy. Pohyb sa urobí iba raz a neopakuje sa. „Nie“ sa vyjadruje pohybom brady a nosa smerom dohora a narovnaním do pôvodnej polohy. Tiež sa neopakuje. V čase, ktorý máte na prípravu, si nacvičte tieto posunky. Môžete využiť aj pomocníkov zo skupiny pozorovateľov, ale nesmiete ich zapájať do vyjednávania.

Informačná karta - BULHARSKÍ OBCHODNÍCI

Predávate pohľadnice a suveníry turistom. Vaším cieľom je získať čo najviac peňazí a nikdy nepredávate tovar lacnejšie, než ste ho sami získali t.j. polovicu ceny, za ktorú tovar na začiatku bazáru a obchodovania ponúkate. Vaši zákazníci budú chcieť cenu zjednať na čo najnižšiu. Nehovoria bulharsky a vy tiež nehovoríte ich rečou. Budete sa musieť dohovoriť posunkami. Vo vašej krajine je posunkom pre „áno“ otáčanie hlavy

z jednej strany na druhú (ako by ste sa chceli dotknúť uchom pleca). Pohyb sa urobí iba raz a neopakuje sa. „Nie“ sa vyjadruje pohybom brady a nosa smerom dohora a narovnaním do pôvodnej polohy. Tiež sa neopakuje. V čase, ktorý máte na prípravu, si nacvičte tieto posunky. Môžete využiť aj pomocníkov zo skupiny pozorovateľov, ale nesmiete ich zapájať do vyjednávania.

Informačná karta - POZOROVATELIA

Vašou úlohou je pripraviť miestnosť. Pripravte 4 stánky pre tureckých obchodníkov a 4 pre bulharských obchodníkov na opačných stranách miestnosti. Do každého stánku dajte sadu pohľadníc a suvenírov a peniaze v hodnote 100 dolárov. Každému turistovi dajte 30 dolárov. Keď sa začne obchodovať, pozorne si všimajte, čo sa deje, ako sú tvorené ponuky a ako sú prijímané, či akceptované. Všimajte si nedorozumenia, uzatváranie výhodnejších obchodov. Nehovorte, ani sa nezúčastňujte vyjednávania o cenách. Pomáhajte obchodníkom iným spôsobom, ak vás o to požiadajú.



PRAVIDLÁ PRE KULTÚRY ALFA A BETA PRE AKTIVITU BAFA - Bafa

Kultúra ALFA

Ludia kultúry ALFA sú priateľskí a uvoľnení. Milujú spoločenské kontakty a rozhovory, zvlášť v malých skupinách – trojiciach alebo štvoricach. Uznanie si získavajú ústretovým, spoločenským správaním. Alfania sú veľmi pyšní na svoju kultúru a často vymýšľajú, cvičia a predvádzajú nové tance a piesne, ktorými oslavujú alfanské hodnoty a tradície. Priateľstvo prejavujú fyzickým kontaktom a vždy im je podozrivý človek, ktorý si udržuje odstup. Starší členovia spoločnosti sú vážení pre svoj dlhoročný príspevok k rozvoju

hlavnej alfanskej charakteristiky – priateľstva a spolupráce. Vedúcou osobnosťou je Veľká Matka (nie nevyhnutne najstarší člen tímu), ktorú si skupina zvolí. Alfania sú spoločenský a priateľský, ale obávajú sa negatívneho vplyvu vonkajších kultúr na svoju kultúru. Preto dbajú na prísne dodržiavanie kódexu, podľa ktorého sa riadia vzťahy a komunikácia medzi jednotlivcami.

Kódex:

1. Je neúčtív, aby muž oslovil ženu bez predchádzajúceho súhlasu Veľkej Matky. Žena môže osloviť ženu a muža aj bez súhlasu Veľkej Matky.
2. Každé stretnutie dvoch a viacerých ľudí musí začať a byť ukončené prejavmi priateľstva všetkých zúčastnených, ako je podanie ruky alebo objatie.
3. Každý člen kultúry nosí pri sebe zásobu tzv. „kariet osobnej hodnoty“. Používajú sa pri kontrole individuálnej a skupinovej úrovne spolupráce. Na konci každého stretnutia každý jedinec, zapojený do interakcie, napíše na karty ostatných číslo od jednotky (nízka hodnota) po desiatku (vysoká hodnota). Kartu podpíše. Číslo následne ukáže, akú hodnotu mala interakcia pre účastníka alebo aký pôžitok mu priniesla. Karty sa vyberajú a priebežne odovzdávajú Veľkej Matke. Veľká Matka môže zisťovať príčiny nízkeho bodového hodnotenia jednotlivých Alfanov.
4. S návštevníkmi je potrebné zaobchádzať priateľsky a s úctou, za každú cenu sa im však nevysvetľujú zvyky a pravidlá alfanskej kultúry. Každý návštevník dostane od Veľkej Matky zásobu „kariet osobnej hodnoty“.
5. Pokiaľ Alfan navštívi inú kultúru, musí dodržiavať svoje zvyky a pravidlá.
6. Všetky otázky a sťažnosti, ktoré sa týkajú kultúry ALFA, sa predkladajú Veľkej Matke, ktorá má právo rozhodovať o dodatočných pravidlách. Ak odchádza na návštevu, určí svoju zástupkyňu.
7. Tieto pravidlá sa MUSIA schovať, pokiaľ sú v miestnosti návštevníci z iných kultúr.

Kultúra BETA

Ľudia kultúry BETA sú vážni a usilovne pracujú. Už celé storočia sa venujú obchodovaniu, čo im prinieslo povest skvelých obchodníkov a značné bohatstvo. Uznanie si získali úspešnými obchodmi a tučnými bankovými kontami. Betania sú veľmi

pyšní na svoju kultúru a tradície, pracujú tvrdo na tom, aby ako obchodníci zabezpečili jej budúcu prosperitu. Aj keď radi obchodujú s návštevníkmi z iných kultúr, obávajú sa prezradenia tajomstva svojho obchodného úspechu. Vytvorili si obchodný jazyk tzv. zvieratštinu a prísny kódex, podľa ktorého sa riadia všetci jednotlivci.

Kódex:

1. Obchoduje sa prostredníctvom zbierania a výmeny žetónov. Jeden žetón nemá žiadnu hodnotu. Pri obchodovaní je potrebné žetóny ukrývať, aby ich partner pri výmene vopred nevidel. Žetóny majú takúto hodnotu:
 - 3 žetóny rovnakej farby majú hodnotu 10
 - 4 žetóny rovnakej farby majú hodnotu 20
 - 5 žetónov rovnakej farby má hodnotu 50
2. Obchodovanie vždy prebieha medzi dvoma ľuďmi a celý obchod sa vykonáva vo zvieratštině. Svoju požiadavku musíte vyjadriť zvukom zvierata, ktorému zodpovedá farba žetónu, ktorý chcete získať.
 - červená – krava (zvuk „mú“)
 - zelená – pes (zvuk „haf“)
 - žltá – mačka (zvuk „mňau“)
 - hnedá – ovca (zvuk „bé“)
 - modrá – kurča (zvuk „píp, píp“)
3. Počet žetónov, ktorý chcete získať, oznámite tým, že sa niekde na tele poškrabete napr.: 3 poškrabania a následne „haf“ znamená, že chcete získať 3 zelené žetóny.
4. Výmena žetónov sa uskutoční vtedy, ak sa stretne ponuka s dopytom – to znamená, keď sú partneri schopní uspokojiť svoje obchodné požiadavky na výmenu žetónov. Je možné vymeniť akýkoľvek počet žetónov za akýkoľvek iný počet.
5. Je zvykom, že obaja obchodní partneri na začiatku jednania trikrát žmurknú na znamenie tvrdého, ale poctivého obchodovania. Pokiaľ nie je žmurknutie opätované, môže druhá strana pochybovať o fére hre.
6. Získané žetóny je možné kedykoľvek odovzdať bankárovi, ktorý vám na váš účet pripíše zodpovedajúci počet bodov. Bankár vám vymení odovzdané žetóny za rovnaký počet žetónov rôznych farieb. Bankár neobchoduje.
7. Počas obchodovania alebo stretnutí s návštevníkmi NIE JE POVOLENÝ akýkoľvek fyzický kontakt. Skúsení obchodníci udržiavajú úctivý odstup od svojho partnera.

8. S návštevníkmi sa zaobchádza s úctou ako s potenciálnymi obchodnými partnermi, nikdy sa im však nevysvetľujú zvyky a pravidlá BETA kultúry. Pravidlá a zvyky sa kvôli návštevníkom nemenia. Návštevníci môžu od Bankára dostať prídel žetónov, ktoré ale musia vždy odovzdať, ak opúšťajú územie BETA. Bankár môže s použitím zvieratštiny a posunkovej reči založiť návštevníkom účet.

9. Pri návšteve inej kultúry je nutné dodržiavať zvyky a pravidlá BETA kultúry. Pokiaľ sú členovia BETA kultúry na návšteve u inej kultúry, musia používať iba zvieratštinu.

10. Tieto pravidlá je nutné schovať, ak sú v miestnosti návštevníci.

HĽACIE KARTY PRE AKTIVITU OBČANIA DRUHEJ KATEGÓRIE

1. Beloška, riaditeľka marketingu, narodená v USA.
2. Róm, robotník – kopáč kanálov, narodený na Slovensku.
3. Aziatka, vedecká pracovníčka narodená v Indii.
4. Rómka, matka v domácnosti narodená v Rumunsku.
5. Beloch, riaditeľ podniku, narodený v Českej republike.
6. Beloška, sekretárka, narodená v Rusku.
7. Beloška, nezamestnaná, narodená na Slovensku.
8. Aziatka, predavačka v stánku, narodená vo Vietname.
9. Polovičná Rómka, speváčka, narodená v Českej republike.
10. Róm, právnik, narodený na Slovensku.
11. Beloška, lekárka, narodená v Kazachstane.
12. Aziat, kuchár, narodený vo Vietname.
13. Beloch, stavebný robotník, narodený na Ukrajine.
14. Arab, pracuje v zmenárni, narodený v Nemecku.
15. Beloška, matka v domácnosti, narodená na Slovensku.

16. Beloch, roľník, narodený v Maďarsku.

17. Beloška, učiteľka, narodená v Poľsku.

18. Žid, psychiater, narodený na Slovensku.

19. Židovka, teologička a prekladateľka, narodená na Slovensku.

20. Černoch, lekár, narodený v Zimbabwe.

POKYNY PRE AKTIVITU INŽINIERI A DERDIANI

DERDIANI

Situácia

Žijete v krajine Dardia. Dedina, v ktorej žijete, je oddelená hlbokým údolím od vedľajšieho mesta, v ktorom je obchod. Kým zjete do obchodu, trvá vám to 2 dni. Ak by ste mali postavený most cez údolie, trvalo by vám to 5 hodín.

Vláda Dardie sa dohodla so zahraničnou firmou, aby prišla do vašej dediny a naučila vás, ako postaviť most. Vy sa tak stanete prvými inžiniermi vyskolenými v Dardii. Keď sa naučíte postaviť tento most, budete ich stavať po celej svojej krajine, aby ste pomohli svojim ľuďom. Most bude z papiera, postavený z ceruziek, pravítok, nožničiek a lepidla. Viete, z čoho bude most, ale nevíete, ako materiál použiť, aby ste most postavili.

Sociálne správanie v Dardii

Derdiani sú zvyknutí na dotyk. Ich komunikácia nefunguje bez dotýkania sa. Nedotýkať sa a „neštuchať“ do človeka počas rozhovoru je priam neslušné. Veľmi dôležité je aj pozdraviť sa predpísaným spôsobom vždy, keď niekoho stretnete, aj keď len prechádza Dardiou.

Pozdravy

Tradičným pozdravom je dotyk nosom o plece pozdravovaného človeka. Osoba, ktorá zdraví prvá, sa dotýka nosom pravého pleca pozdravovanej osoby. Odzdravuje sa dotykom nosa o ľavé plece toho, kto pozdravil prvý. Akékoľvek bozkávanie

je nehoráznou urážkou. Pozdravenie potrasením rúk je jednou z najväčších možných urážok ľudí u vás v Derrdii. Ak je Derrdian urazený nesprávnym pozdravom, kričí a krúti hlavou.

Áno/Nie

Derrdiani nepoužívajú slovo NIE. Vždy hovoria ÁNO. Ak chcú povedať NIE, povedia ÁNO a pritom otočia hlavou zľava doprava, teda ako pri NIE.

Pracovná kultúra

Aj keď pracujú, Derrdiani často využívajú dotyky. Pracovné nástroje sú vždy oddelené – ženské a mužské. Nožnice sú mužského rodu, pravítko a ceruzka sú ženského rodu. Lepidlo je neutrálne. MUŽI NIKDY NECHYTIA DO RÚK VEC ŽENSKÉHO RODU A NAOPAK. Neutrálne veci môžu používať muži aj ženy. Je to spojené s tradíciou a náboženstvom.

Vzťah k cudzincom

Derrdiani majú radi spoločnosť. Aj preto majú radi cudzincov. Ale tiež sú veľmi hrdí na svoju kultúru a na seba samých. Vedia, že by nikdy neboli schopní postaviť si most sami. Na druhej strane nepovažujú kultúru a vzdelanie cudzincov za nadradené. Stavanie mostov je jednoducho vec, ktorú nevedia. Od cudzincov očakávajú, že budú akceptovať ich kultúru. ALE PRETOŽE ICH SPRÁVANIE JE VEĽMI PRIRODZENÉ, NEVEDIA VYSVETLIŤ CUDZINCOM, PREČO ROBIA VECI, KTORÉ ROBIA – toto je veľmi dôležité!!

A nakoniec: Derrdian – muž sa nikdy nekontaktuje s iným mužom, kým mu nie je predstavený ženou. Bez ohľadu na to, či táto žena je Derrdianka alebo nie.

INŽINIERI

Situácia

Ste skupinou inžinierov, pracujúcou pre nadnárodnú stavebnú spoločnosť. Vaša spoločnosť práve podpísala veľmi dôležitý kontrakt s vládou Derrdie, v ktorom sa zaviazala naučiť niekoľkých Derrdianov stavať mosty. S ohľadom na kontrakt je veľmi dôležité dodržať termín, ináč bude kontrakt zrušený a vy všetci nezamestnaní.

Vláda Derrdie má na tomto projekte, ktorý je financovaný z prostriedkov Európskej únie, veľký záujem. Derrdia je veľmi hornatá krajina, s mnohými údoliami, kaňonmi, ale nemá žiadne mosty. Preto mnohým obyvateľom derrdianskych dedín trvá cesta do obchodu, ktorý je v okresnom meste, aj niekoľko dní. Prepočty ukazujú, že po vystavaní mostov sa tento čas priemerne skrúti na 5 hodín. Keďže je v Derrdii veľa kaňonov a riek, nemôžete len prísť a postaviť most. Podľa kontraktu musíte naučiť Derrdianov aj ako mosty stavať a to ich zapojením do stavby mostu. Iba tak budú schopní stavať ďalej mosty sami.

Ako začať

Najskôr by ste mali začať s plánovaním, ako postaviť samotný most. Po určitom čase budú môcť 2 členovia vášho tímu odcestovať na prípravnú návštevu do Derrdie, do dediny, kde máte naučiť stavať Derrdianov mosty. Na prípravnej návšteve by ste mali prehodnotiť materiálne a prírodné podmienky, skontaktovať sa s Derrdianmi atď. Po ich návrate budete môcť analyzovať ich report a dokončiť prípravu. Po tejto návšteve celý váš tím odcestuje do Derrdie učiť Derrdianov ako stavať mosty.

Most

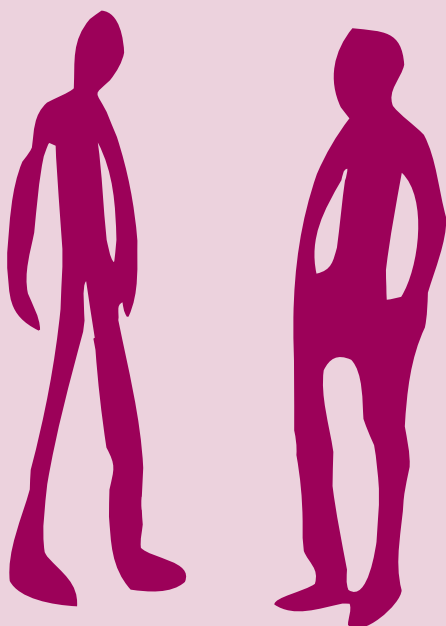
Most postavíte z papiera. Bude spájať 2 stoličky vzdialené od seba asi 80 cm. Musí byť stabilný. Po ukončení stavby musí most udržať nožnice a lepidlo, použité pri stavbe. Nemôžete jednoducho len zobrať už hotový most z domu a nainštalovať ho v Derrdii, lebo tak by sa Derrdiani nikdy nenaučili stavať mosty. Musia ovládať všetky fázy stavby sami. Každý kus mosta musí byť nakreslený ceruzkou a pravítkom a potom vystrihnutý nožnicami.

Čas

- na plánovanie a prípravu pred odchodom do Derrdie 40 min;
- učenie Derrdianov 25 min.

ZDROJE A ĎALŠIE PUBLIKÁCIE

1. S každým dieťaťom sa ráta, Slovenský výbor pre UNICEF v spolupráci s MŠ SR, 2004
2. The New Youth Games Book, Dearling A., Armstrong H., RussellHouse Publishing Ltd., Dorset DT7 3HS, UK
3. Sociálne-psychologické hry pro dospívající, Siegrid a Harmut Hoppeovi, Jens Krabel, Portál, Praha, 2001
4. Cvičení a hry pro globální výchovu 1. a 2., Pike G., Selby D., Portál, Praha 2000
5. Team work & Teamplay, Caln J, Jolliff B., USA
6. Multicultural education, A Cross Cultural Training Approach, Margaret D.Push, Intercultural Press Inc.
7. Intercultural Learning T-Kit, Council of Europe.



Do Európy Hrou III



**VYDANÉ Z FINANČNÝCH ZDROJOV
EURÓPSKEJ KOMISIE**

© IUVENTA

text: Jana Miháliková

Jazyková úprava: Zuzana Kolačanová

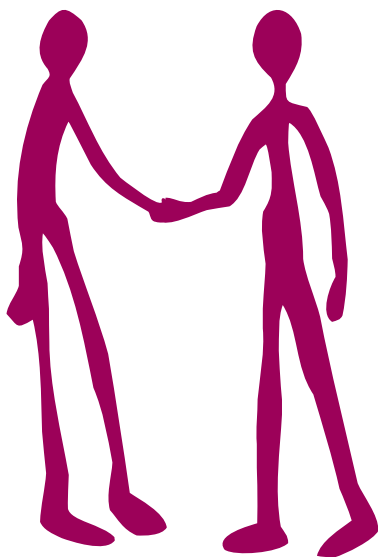
Ilustrácie © Oliver Bobík /compART

Grafická úprava © compART

Fotografie © OZ Keric a Mária Krkošková

Tlač: Knihtlač Gerthofer

Prvé vydanie 2004



Do Európy hrou III

IUVENTA

Národná kancelária programu MLÁDEŽ

Búdková 2

811 04 Bratislava 1

Tel.: 02/5929 6301

Fax: 02/5441 1421

e-mail: nkmladez@iuventa.sk

www.iuventa.sk

ISBN 80-8072-030-4



9 788080 720308