



GR pre vzdelávanie a kultúru

Program Mládež v akcii

DO EURÓPY HROU IV





GR pre vzdelávanie a kultúru

Program Mládež v akcii

DO EURÓPY HROU IV



Do Európy hrou IV

Autor:

Martina Čujová

Publikáciu vydala:

IUVENTA - Slovenský inštitút mládeže

Národná agentúra Mládež v akcii

Búdková 2

811 04 Bratislava

Všetky práva vyhradené.

Vydané v roku 2010.

ISBN: 978-80-8072-109-1

DO EURÓPY
HROU



Obsah

O IUVENTE	4
Úvodom	5
Metódy práce s mládežou	6
Zoznámte sa - prvé kolo	11
- Príbehy našich vecí	11
- Hľadám Petra	12
- Interpol vyšetroje	13
- Reťaz	15
- Detektor lži	16
- Tvoja polovička	18
- Ping-pong	19
Zoznámte sa - druhé kolo	20
- Moja voľba	20
- Klamstvá	22
Energizéry	24
- Had	24
- Tučniaky a plameniaky	24
- Chyť dlaň ukazovákom!	24
- Máš rád svojich susedov?	25
- Programátori	25
- Vreskot („Ten, kto kričí“)	25
- Prasiatka	26
- Vážni a dozorcovia	26
- „Hutututúúú“	26
Upevnenie tímovej spolupráce	27
- Zapojení	27
- Potrubie	28
- Špagátová postupnosť	29
- Spoločná cesta	30
Aktivity s tematikou „participácia“	31
- Naša participácia	31
- Diamant politik	32
- Práva a participácia	35
- Čo sa stane, ak sa to nestane?	36
Slovenčina „na slovičko“	37
- Jazykové nálepky	37
- Rad	38
- Hodiny	39
- Jazykolamy	40
Hodnotiace aktivity	41
- Hodnotenie „do kola“	41
- Hodnotenie dlaňou	42
- Kruhy	43
- Karty	44
- Gól	44
- Obraz názorov	45
- Sedem zmyslov	46
- Cesty	46
Slovo na záver	47
Zdroje a použitá literatúra	48

DO EURÓPY
HROU

O IUVENTE

IUVENTA - Slovenský inštitút mládeže je organizácia Ministerstva školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky. Aktivity IUVENTY sú zamerané na rozvoj mládežníckej politiky a práce s mládežou.

V rámci svojho poslania IUVENTA:

- Zabezpečuje rozvoj a uznávanie výsledkov neformálneho vzdelávania v práci s mládežou.
- Pripravuje podklady a koncepčné materiály v oblasti plnenia koncepcií mládežníckej politiky.
- Pripravuje, organizuje a vyhodnocuje vzdelávacie, výskumné, metodické, informačné a konzultačné projekty na podporu a rozvoj práce s mládežou.
- Podporuje mládežnícke dobrovoľníctvo.
- Vydáva publikácie pre oblasť práce s mládežou.
- Realizuje výskumy v oblasti mládeže.
- Podporuje zapojenie mládeže s nedostatkom príležitostí.
- Podporuje plnenie európskych smerníc a odporúčaní pre prácu s mládežou.
- Zabezpečuje európske (Mládež v akcii) a národné (ADAM) dotačné programy pre oblasť podpory a rozvoja práce s mládežou.
- Koordinuje predmetové olympiády a predmetové súťaže.
- Vykonáva servis pre komisie zriaďované ministerstvom pre oblasť práce s mládežou...

Cieľovými skupinami aktivít sú pracovníci s deťmi a mládežou, pracovníci samospráv zodpovední za mládež, mladí výskumníci, pedagogickí pracovníci zo školských zariadení, členovia občianskych združení detí a mládeže a široká verejnosť.

V IUVENTE sídli aj Národná agentúra programu Európskej únie Mládež v akcii. Program Mládež v akcii sa zameriava na podporu medzinárodných mládežníckych projektov postavených na princípoch neformálneho vzdelávania, kultúrnej diverzity, európskeho občianstva, participácie a zapájania mladých ľudí s nedostatkom príležitostí.

Do štruktúry IUVENTY patrí aj Eurodesk - európska informačná sieť pre mládež, ktorá poskytuje množstvo zaujímavých aktuálnych informácií o možnostiach pre mladých ľudí v oblasti vzdelávania, voľného času a i.

DO EURÓPY
HROU

Úvodom

Milí priatelia,

Po úspešnej trilógii metodických príručiek do „Do Európy hrou I, II a III“ k vám opäť prichádzame s novými námetmi na aktivity, ktoré môžete využiť pri medzinárodných aktivitách organizovaných v rámci grantového programu Mládež v akcii (2007 - 2013), ale aj v ďalšej práci s deťmi a mládežou.

Nový formát - nová „tvár“

Súčasnú informačnú dobu charakterizujú inovačné trendy. Ani my nechceme zaostávať a rozhodli sme sa zefektívniť nielen obsah, ale aj formu publikácie „Do Európy hrou IV“, preto prichádza v rovnakom formáte ako Sprievodca programom Mládež v akcii, ktorý slúži aj ako praktický zakladač. Všetky potrebné informácie môžete mať odteraz uložené spolu a vyberať len časti, ktoré práve potrebujete.

Obsahové novinky

V predchádzajúcich publikáciách bolo dobrým zvykom uvádzať ku každej téme aj krátky teoretický vstup. Nechceme zbytočne opakovať informácie z predchádzajúcich publikácií, preto sme „Do Európy hrou IV“ zaradili už len konkrétne aktivity s poznámkami. O krátky teoretický vstup vás však neochudobníme a ponúkame vám základné informácie o najpoužívanejších metódach využívaných pri práci s mládežou.

Snažili sme sa vytvoriť univerzálnu pomôcku pre všetkých mládežníckych pracovníkov, lídrov, samotných mladých ľudí, ale aj školiteľov pôsobiach v oblasti neformálneho vzdelávania mládeže na spestrenie svojich medzinárodných aj národných aktivít. Radi privítame vaše konštruktívne nápady či aktivity, o ktoré sa chcete podeliť a poslúžia nám pri tvorbe ďalších metodických materiálov.

¹V prípade, že nemáte Sprievodcu programom Mládež v akcii môžete si ho stiahnuť na web stránke www.mladezvakcii.sk, požiadať o jeho zaslanie Národnú agentúru programu Mládež v akcii, alebo ktoréhokoľvek regionálneho konzultanta/ku programu.

DO EURÓPY
HROU

Metódy práce s mládežou

Pripravujete program na medzinárodnú mládežnícku výmenu, školenie, seminár alebo akúkoľvek inú mládežnícku aktivitu? Máte zhruba predstavu o téme, ale chýbajú vám nápady akými prostriedkami ju zrealizovať? Radi vás prevedieme „minikurzom“ najfrekventovanejších metód používaných pri práci s mládežou spolu s praktickými radami ako ich využiť.

Všetky aktivity publikácie sú zaradené podľa témy a majú jednotnú štruktúru, v ktorej okrem základnej charakteristiky, času a cieľov nájdete aj stupeň ich náročnosti, prípadne otázky na rozbor. Väčšina z nich je nízkej, prípadne strednej náročnosti. Je len na vás, aby ste zvolenú aktivitu do programu vhodne zaradili, prispôbili ju konkrétnym cieľom, skupine, miestu a prostrediu kde ju budete realizovať, prípadne času a materiálu, s ktorým budete disponovať a pod. Nezabudnite ani na jej zaujímavé a zrozumiteľné predstavenie vašim účastníkom. Nenechajte si zviazať ruky len čítaním a dodržiavaním uvedených postupov - popustite uzdu svojej fantázii! Možno tak vytvoríte aj zaujímavé nové aktivity, či zlepšíte tie, ktoré vám ponúkame my.

Skôr ako začnete...

- musíte byť presvedčení, že metóda (a tým pádom aj daná aktivita) je vhodne zvolená,
- zakaždým keď je to možné, vyskúšajte si celú aktivitu vopred, respektíve so známou skupinou účastníkov,
- uistite sa, či ciele aktivity korešpondujú s cieľmi vášho programu,
- stanovte si výsledky, ku ktorým sa chcete dopracovať a nenechajte sa prekvapiť nepredvídanými situáciami,
- nevyberajte metódy, pri ktorých môžu zažiť účastníci pocity, ktoré sami nebudete vedieť zvládnuť (napr. aktivity s prílišným fyzickým kontaktom, keď sa členovia skupiny dobre nepoznajú, či v náročných podmienkach vzhľadom na vek, psychický a mentálny stav skupiny a pod., alebo terapeutické metódy psychológov a pod.),
- akceptujte skutočnosť, že niektorí ľudia sa nechcú zúčastniť danej aktivity (aj keď v „našom prostredí“ je to ojedinelé),
- majte starostlivo prepracovanú stratégiu rozboru a spätnej väzby,
- myslite na to, že proces učenia je u každého účastníka aktivity individuálny a preto sa môže stať, že zvolená metóda môže spôsobiť niekomu nepríjemný zážitok. Vy v pozícii lídra/facilitátora musíte vedieť analyzovať situáciu a zhodnotiť, či tieto ťažkosti spôsobila metóda ako taká alebo ich príčinou sú len subjektívne pocity a zistenia účastníkov).

Vyberte teda vhodnú metódu (a v rámci nej konkrétnu aktivitu), ktorá nesúvisí len so samotnou témou (výber najvhodnejšej metódy, čas, ktorý máme k dispozícii, ciele, ku ktorým sa chceme dopracovať, materiál, ktorý máme k dispozícii a pod.), ale aj s vašimi schopnosťami a možnosťami (preferovaný štýl učenia, skúsenosti, vaša pripravenosť riskovať, zručnosti, silné a slabé stránky a pod.), charakterom skupiny (počet účastníkov, ich štýly učenia, vek, kultúrne pozadie, schopnosti, rodové zloženie

DO EURÓPY
HROU

nie, špeciálne potreby atď.) a **prostredia** (veľkosť miestnosti, tvar interiéru alebo exteriéru, osvetlenie, teplota prostredia, vybavenie školiacej miestnosti), **prípadne inými špecifikami realizovanej aktivity**.

Metóda či technika?

Skôr, ako sa zoznámite s jednotlivými metódami a technikami chceme pripomenúť, že naša interpretácia sa opiera o rôzne teoretické zdroje, ale vychádza aj z praktických skúsenosti autorov.

V praxi sa často zamieňajú pojmy „technika“ a „metóda“. V našom kontexte pod pojmom **metóda** rozumieme spôsob, cestu, cieľavedomý postup akým sa v procese učenia dopracujeme k želaným cieľom a výsledkom, pričom pod pojmom **technika** chápeme prostriedky, ktoré používame pri jednotlivých metódach.

Spomedzi **metód** neformálneho vzdelávania, ktoré používame pri práci s mládežou spomenieme nasledujúce: prednáška, diskusia, brainstorming, lámač ľadov (icebreaker), energizér („životabudič“), prípadová štúdia, skupinová práca, simulácia, „buzz groups“, metóda open space, sebareflexia, exkurzia, rôzne druhy hier (hry na upevnenie tímového ducha, rolová hra, hry na upevnenie dôvery v tíme), tlačová konferencia, ukážka (demonštrácia), cvičenie, metóda fishbowl, metóda tzv. „inteligentného prerušovania výkladu školiteľa“, rôzne hodnotiace metódy atď.

Z **techník** spomenieme napríklad videoprojekciu, použitie flipchartu, PowerPoint prezentáciu, využívanie post-itov, použité kostýmov, tvorbu puzzle z papierov s rôznymi informáciami, hľadanie pokladu, spev, hudbu, vyjadrenie pocitu kartou a mnohé iné.

Stručná charakteristika najznámejších metód.

Brainstorming: Metóda, ktorej podstatou je vyprodukovať čo najväčšieho počtu možných riešení či asociácií k určitej téme alebo úlohe. Všetky nápady sa zapisujú a nesmú sa hodnotiť ani kritizovať; analyzujú sa až neskôr. Ide o kvalitatívnu metódu, ktorej výstupom je zvyčajne veľké množstvo kreatívnych a inovatívnych riešení, preto odporúčame detailne preštudovať zásady brainstormingu.

Vyžaduje schopnosť lídra aktívne podnecovať tvorbu idey a v závere aj jeho zvýšené úsilie pri ich analýze a výbere najvhodnejšieho riešenia/í. Vhodná najmä pri práci v menších skupinkách.

Diskusia: Ide o vzájomný rozhovor, výmenu názorov medzi dvoma alebo viacerými ľuďmi (facilitátor - účastníci medzi účastníkmi) na spoločnú tému. Efektívna je najmä vtedy, ak majú účastníci aspoň minimálnu vedomosť alebo skúsenosť s danou témou. Rozoznávame dva, prípadne tri základné typy diskusií: riadená diskusia (iniciatívu preberá facilitátor, ktorý riadi diskusiu), voľná diskusia (facilitátor len uvedie diskusiu a predstaví tému; otázky a priebeh diskusie necháva na účastníkov). Niektoré zdroje odlišujú od riadenej diskusie tzv. štruktúrovanú diskusiu (účastníci manažujú diskusiu sami podľa pravidiel a zásad stanovených facilitátorom). V niektorých zdrojoch sa uvádza pod názvom „skupinová práca“ alebo „diskusia v malých skupinách“. Ide o jednu z najpoužívanejších metód, ktorá podporuje

DO EURÓPY
HROU

výmenu názorov medzi menším počtom účastníkov, pričom dáva šancu najmä tým, ktorí často majú problém prezentovať svoje názory vo veľkej skupine. Riziko pri jej realizácii môžu predstavovať účastníci so silnou osobnosťou, ktorí nenechávajú dostatočný priestor vyjadriť sa iným alebo prípady, keď sa nerešpektujú stanovené zásady, prípadne ak facilitátor diskusiu vhodne neusmerňuje.

Exkurzia: Je to plánovaná návšteva, ktorá súvisí s témou mládežníckej výmeny, školenia či inej vzdelávacej aktivity. Z teoretickej roviny sa presúvame do praxe, čo umožňuje účastníkom vidieť praktické využitie teoretických poznatkov, lepšie si ich zapamätať a inšpirovať sa nimi.

Aj keď sa na prvý pohľad táto metóda môže javiť ako nenáročná na prípravu, je dôležité, aby si líder vopred dohodol program so zástupcami navštívenej organizácie, teoreticky pripravil účastníkov a počas návštevy upozorňoval na prepojenie s teóriou danej témy. Štruktúra takejto návštevy zväčša pozostáva z praktickej inštrukcie, prezentácie a následnej diskusie. Ide o časovo pomerne náročnú metódu vhodnú najmä pre menšie skupinky.

Energizér („životabudič“): Ťažko by ste hľadali presnú definíciu tejto, ale aj nasledujúcej metódy. V našom kontexte sa energizér používa v situáciách, keď chceme skupinu „zobudiť“, zaktivizovať, a to nielen na začiatku a v spojitosti s prelomením bariér, ale vhodne ho môžeme zaradiť aj počas psychicky náročných častí programu, keď klesá pozornosť zúčastnených a všetci sa potrebujú znovu „naštartovať“.

Môžete ho zaradiť aj po dlhšej prestávke, predtým ako začnete s ďalším programom. Existuje viacero „životabudičov“, ktoré súvisia so širšou témou danej časti programu a tým pádom môžu slúžiť aj ako príjemné a nenárodné „nabudenie“ účastníkov na určitú tému.

Lámač ľadov (icebreaker): Ide o krátku aktivitu, ktorej cieľom je prelomiť vzťahové bariéry, zaktivizovať vzťahy, komunikáciu a interakciu medzi účastníkmi. Navodením neformálnej, uvoľnenej atmosféry motivovať skupinu k akcii, prekonať komunikačné bariéry, či prvotný ostych účastníkov.

Často ide o aktivitu, pri ktorej sú účastníci v priamom fyzickom alebo verbálnom kontakte, preto je dôležité zvážiť konkrétny výber s ohľadom na stav danej skupiny. Z tohto dôvodu sa môžete stretnúť s neprijemnými pocitmi a následným odmietaním aktivity zo strany účastníkov alebo s názormi, že ide o „infantilnú hru“. Lámač ľadov môžu (nemusia) súvisieť s témou nasledujúceho programu.

Prednáška: Hovoríme o metóde, pri ktorej facilitátor verbálne podáva účastníkom vopred pripravené informácie. Používa sa obzvlášť vtedy, ak účastníci majú minimálne, prípadne žiadne, informácie o danej téme a je ich veľa (obyčajne nad 30). Vhodná je v prípadoch, keď je potrebné odovzdať veľké množstvo informácií. V porovnaní s ostatnými metódami, z hľadiska procesu zapamätania a praktickej aplikácie informácií je najmenej efektívna.

Ak sa rozhodnete použiť ju, môžete si pomôcť pravidlom „Kiss“ (po slovensky „bozk“), ktoré vzniklo skrátením z anglického: „Keep it simple and specific“, a ktoré nám hovorí, že máme podávať jednoduché a konkrétne (špecifické) informácie. Aby ste aj napriek spomínanému dokázali udržať pozornosť účastníkov, je v tomto prípade dôležité využívať rôzne techniky najmä vizuálneho charakteru (PowerPoint prezentácia, použitie flipchartu, videoprojekcia atď.) a zapájať poslucháčov do výkladu interaktívnou formou.

DO EURÓPY
HROU

Prípadová štúdia: V tomto prípade ide o vopred pripravenú ústne alebo písomne detailne predstavenú situáciu s cieľom analyzovať predložený problém a nájsť vhodné riešenia. Prípadová štúdia by mala v čo najväčšej miere odrážať realitu, teda predstavovať nejaký praktický príklad zo života. V mnohých prípadoch neexistuje správne riešenie danej úlohy.

Môže sa realizovať individuálne alebo v skupinkách. Záverečné zhodnotenie by malo vždy končiť diskusiou o procese a výsledkoch, ku ktorým ste dospeli. Výhodou je aktívne zapojenie účastníkov a udržanie ich záujmu a pozornosti. Vhodná je jej kombinácia s teoretickými metódami (napr. s prednáškou). Nesmiete zabudnúť, že z časového hľadiska je to náročná metóda, dostatok času potrebujú účastníci na pochopenie a analýzu príkladu.

Rolová hra: Pri rolovej hre dvaja alebo viacerí účastníci zahrajú úlohu (rolu) pred „publikom“ (publikom rozumieme ostatných účastníkov v prípade, že rolová hra má menej rolí ako je celkový počet účastníkov). Všetko sa odohráva vo vopred určenej situácii zameranej na istú tému (obyčajne špecifikovaná na kartičkách).

Účastníci musia dobre pochopiť svoju rolu s prideleným modelom správania (postoje, formy a pod.), ktorý zosobňujú počas celej aktivity. Úlohou všetkých je pozorovať a neskôr analyzovať postoje jednotlivých postáv vo vzťahu k preberanej téme. Aplikujte ju ak je vaším cieľom, aby účastníci zažili tú istú situáciu z rôznych pohľadov, videli dôsledky svojich činov na iných alebo ak chcete zmeniť ich postoj, poukázať na rôznorodosť názorov a dôležitosť tolerancie.

Výhodou je aktivita, zanietenosť a udržaná pozornosť skupiny a spontánnosť tejto metódy (neprebíha podľa presne predpísaného scenára). Dbajte na to, aby sa účastníci cítili komfortne a po ukončení sa dostali čo najskôr mimo svojich rolí. Pri rozbere nezabudnite okrem iného na analýzu pocitov účastníkov.

Simulácia: V podstate je to rozšírený typ rolovej hry, pri ktorej sú účastníci zapojení do vymodelovanej situácie, ktorá vyjadruje príklad z reálneho života (realita je tu často zjednodušená), pričom každý z nich má pridelenú úlohu. Umožňuje reagovať a rozhodovať sa v „reálnych“ situáciách bez obavy z následkov týkajúcich sa rozhodnutí účastníkov.

Často sa používa pri simuláciách („nacvičovaní“) procesov, ktoré sa odohrávajú v dlhšom časovom období na rôznych miestach (napr. simulácia prípravy výmeny, príprava projektu vysielania EDS dobrovoľníka a pod.), ale aj pri náročnejších témach (napr. riešenie otázok súvisiacich s témou interkultúrneho učenia, ľudských práv, projektového manažmentu a pod.). Patrí medzi časovo náročné metódy.

Sebareflexia: Metóda vlastnej analýzy stavu účastníka. Ide o priestor, čas na uvedomenie si seba samého, svojho pohľadu a postojov k danej téme a vytvorenie si vlastného obrazu o tom, ako sa daná téma dotýka reality každého účastníka, respektíve je to priestor na doznenie predošlých aktivít a zážitkov v tomto kontexte. Existuje viacero techník, ktoré rozoberajú uskutočnené kroky a konfrontujú ich potom vo vzťahu k súčasnosti a budúcnosti.

Dôležitá je aj téma daná na reflexiu. Nepoužíva sa v prípade technických tém či pri aktivitách zameraných na získanie vedomostí, ale skôr pri preberaní komplexných tém a pri aktivitách založených na zmene postojov účastníkov.

DO EURÓPY
HROU

Buzz groups: Ide o menšie skupinky, ktoré diskutujú o stanovených alebo voľných témach bez prítomnosti mládežníckeho lídra. Skupina môže mať aj určeného zástupcu, ktorý predstaví tému, alebo naopak, pri spoločnom hodnotení v pléne prezentuje výsledky diskusie.

Účastníci sa počas otvorenej diskusie sami facilitujú. Zásadou je, že žiadna informácia (okrem dohodnutých na prezentáciu v pléne) sa nedostáva mimo skupiny. Najčastejšie sa aplikuje v prípade ak je skupina príliš veľká na spoločnú diskusiu či brainstorming, alebo ak v relatívne krátkom čase chcete dosiahnuť rýchlu výmenu ideí na jednoduchú tému.

Spoločná prezentácia výsledkov diskusie v pléne nie je podmienkou, závisí od typu a účelu použitia zistených informácií (zdieľané informácie ostávajú len medzi členmi skupinky alebo sa anonymne vhodia do schránky na otázky/pripomienky a pod.). Obyčajne sa používa pri hodnotiacich aktivitách na zhodnotenie programu dňa, metód, prístupu lídrov a slobodné vyjadrenie svojich emócií.

Prezentácia: Je jednou z klasických a často používaných metód, ktorej podstata je založená na predstavení a prezentovaní teoretických poznatkov a informácií. Existuje veľa foriem a techník, ktoré vieme pri tejto metóde využiť. Príkladom je obyčajné prečítanie prezentácie, použitie nástenných panelov, flipchartu, počítačovej alebo inej didaktickej techniky...

Zvoľte si túto metódu ak chcete účastníkom predstaviť nové informácie o téme alebo spraviť stručné zhrnutie doterajších poznatkov, predstaviť štatistiky, grafy, podstatné skutočnosti. Vhodná je pri práci s veľkou skupinou a akýmkoľvek typom účastníka. Vyžadujú sa prezentačné zručnosti vedúceho aktivity.

DO EURÓPY
HROU



Zoznámte sa - prvé kolo

Zoznamovacie aktivity v tejto časti sú zamerané na úvodné zoznámenie sa obzvlášť pre skupinu, ktorá sa stretla po prvýkrát. Cieľom je spoznanie mien, základných informácií o účastníkoch a prelomenie počiatočného ostychu či bariér.

PRÍBEHY NAŠICH VECÍ

Témy: Spoznávanie sa. Komunikácia.

Veľkosť skupiny: odporúča sa max. 10 účastníkov

Čas: 15 - 20 min.

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Zoznamovacia aktivita je zameraná na úvodné poznanie sa účastníkov predstavením svojho mena a rozdelením sa o osobnú informáciu.

Ciele: - predstaviť svoje meno a seba prezentovaním zaujímavého osobného príbehu
- počúvať a zapamätať si informácie o iných

Pomôcky a príprava: „nádoba“ (škatuľa s vekom, hlbší klobúk, vrečko, veľká šatka, plachta/deka a pod.) na uloženie vecí jednotlivých účastníkov, do ktorej, resp. pod ktorú nie je vidieť

Pokyny:

Aktivita sa skladá z dvoch hlavných častí. Prvou je predstavenie seba samého, druhou je predstavenie iného člena skupiny.

1. Požiadať účastníkov, aby porozmýšľali nad nejakou vecou, ktorú majú práve na sebe (so sebou) a ktorú by mohli na chvíľku odovzdať pre účely našej aktivity. Zároveň ich vyzvite, aby vybrali takú vec, na ktorú sa viaže nejaký krátky a zaujímavý príbeh z ich života.
2. Každý z účastníkov povie svoje meno a odovzdá danú vec (hodinky, náušnica, prsteň, sveter...) vedúcemu aktivity, pričom k danej veci povie krátku „historku“. Napríklad: „Som Iveta a tieto hodinky som dostala, keď som mala 12 rokov od starej mamy, dvakrát som ich stratila, nosím ich len na výlety...“.
3. Každý, kto povie krátky príbeh, uloží danú vec do „nádoby“.
4. Keď sa všetci predstavia, nechajte každého účastníka vybrať si z „nádoby“ jednu vec, inú ako vlastnú.
5. Na konci má každý za úlohu povedať meno osoby, ktorej daná vec patrí a zopakovať jej príbeh.

Poznámky:

Aktivitu odporúčame realizovať s menším počtom účastníkov, aby sme udržali pozornosť skupiny a záujem o osobné príbehy.

DO EURÓPY
HROU

HĽADÁM PETRA

Témy: Spoznávanie sa. Komunikácia.

Veľkosť skupiny: odporúča sa min. 20 účastníkov

Čas: 15 - 20 min.

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Táto zoznamovacia aktivita je zameraná na spoznanie mien a počiatočné „prelomenie ľadov“ v skupine.

Ciele: - spoznať mená jednotlivých členov skupiny
- dozvedieť sa bližšie základné informácie o jednom konkrétnom členovi

Pomôcky a príprava: papiere, perá, klobúk/košík (alebo iná nádoba), samolepiace štítky (v prípade variácie)

Pokyny:

1. Každý člen skupiny napíše na malý lístoček (môže byť 1/8 formátu A4) svoje meno.
2. Vedúci aktivity zozbiera do klobúka všetky lístočky s menami.
3. Následne ich znova porozdáva tak, aby nikto nemal lístoček so svojim menom.
4. Po odštartovaní aktivity každý hráč začína hľadať osobu, ktorej meno má napísané na lístočku takým spôsobom, že sa pýta ostatných na ich mená. Na otázku napr.: „Si Peter?“, opýtaná osoba môže odpovedať len „Áno.“ alebo „Nie.“. Otázku s daným menom môže účastník položiť len jednej osobe. Ak hráč neuhádne, musí lístoček vložiť späť do klobúka a vytiahnuť si ďalší.
5. Keď hráč nájde hľadanú osobu, tak si obaja sadnú ďalej od ostatných a navzájom sa predstavia počas jednej minúty. Potom hráč, ktorý našiel hľadanú osobu si sadne a ten druhý pokračuje v hľadaní.
6. Hra končí v momente, keď všetci sedia.

Variácie:

Namiesto lístočkov s menami môžeme použiť samolepiace štítky. Ak hráč nájde hľadanú osobu, nalepí jej na rameno „menovku“. Vedúci aktivity môže navrhnúť nejaké otázky alebo témy na minútovú diskusiu vo dvojiciach, napr.: štúdium, záujmy, priatelia, rodina atď.

Poznámky:

Vhodné realizovať pri prvom stretnutí skupiny, ktorej členovia sa navzájom nepoznajú (napr. multilaterálne mládežnícke výmeny a iné). Stoličky odporúčame mať usporiadané do kruhu, aby na konci hry účastníci opäť sedeli v kruhu, ale na inom mieste.

DO EURÓPY
HROU

INTERPOL VYŠETRUJE

Témy: Spoznávanie sa. Komunikácia. Spolupráca.

Veľkosť skupiny: minimálne 8 účastníkov

Čas: 30 min.

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Zoznamovacia aktivita je zameraná na spoznanie mien a počiatok-
né „prelomenie ľadov“ v skupine.

Ciele: - vyvolať osobnú interakciu medzi členmi skupiny
- vzájomne sa spoznať

Pomôcky a príprava: pripravené formuláre policajných protokolov (podľa predlo-
hy,), príp. fotografie účastníkov (pri variácii)

Pokyny:

1. Vedúci aktivity uvedie hru nasledujúcim spôsobom: „Predstavte si, že od tejto chvíle je každý z vás agentom Interpolu, ktorý inkognito musí zistiť informácie o medzinárodne hľadanej, veľmi nebezpečnej osobe“.
2. Každému agentovi (účastníkovi) sa prideli jeden prípad, teda vedúci aktivity mu dá policajný protokol s menom jednej osoby zo skupiny. Každý policajný agent je zároveň aj „kriminálnikom“, ktorého hľadá iný detektív.
3. Úlohou agenta je vyplniť policajný záznam s údajmi, ktoré potrebuje vyšetrovacie oddelenie spôsobom, aby ho daná osoba neodhalila.

Ako to teda spraviť? Je to možné jedine tak, že sa na podozrivú osobu budeme pýtať iných účastníkov, ktorí hľadanú osobu poznajú.

Rozbor a vyhodnotenie:

Ponúkame Vám niekoľko námetov otázok na rozbor:

1. Koľko častí dotazníka ste vedeli vyplniť bez toho, aby ste sa nich niekoho pýtali?
2. Postupovali ste pri získavaní informácií podľa určitej stratégie?
3. Vedeli ste, koho sa máte opýtať, aby ste zistili informácie o svojom „prípade“?
4. Ako sa pozeráte z pohľadu „podozrivého“ na poznatky ostatných členov skupiny o vás?

Variácie:

Namiesto policajného protokolu s menom, môžeme rozdať účastníkom protokoly s fotografiami.

Na ďalšej strane: pracovný list k aktivite „Interpol vyšetroje“

DO EURÓPY
HROU

Pracovný list k aktivite „Interpol vyšetruje“

INTERPOL
POLICAJNÝ PROTOKOL - MEDZINÁRODNE HLADANÉ OSOBY

MENO A PRIEZVISKO

ALIAS

ADRESA

MIESTO NARODENIA

AKTUÁLNE ZAMESTNANIE/ŠTÚDIUM

ZÁLUBY

ZÁKLADNÉ ZRUČNOSTI

MIESTO, KDE BY SA MOHOL/A SKRÝVAŤ

MOŽNÍ KOMPLICI

DO EURÓPY
HROU



REŤAZ**Témy:** Spoznávanie sa. Komunikácia.**Veľkosť skupiny:** odporúča sa od 15 do 25 osôb**Čas:** 15 - 25 min.**Náročnosť:** nízka**Charakteristika:** Aktivita je zameraná na spoznanie mien a úvodný kontakt medzi účastníkmi.**Ciele:** - spoznať mená účastníkov
- podporiť iniciatívu priblíženia sa k ostatným členom skupiny**Pomôcky a príprava:** listy papiera (biely/farebný), spínacie špendlíky, fixy, zoznam s menami všetkých účastníkov**Pokyny:**

1. Každému účastníkovi rozdajte list čistého papiera. Ich úlohou bude napísať do hornej časti papiera svoje meno a pripnúť si na seba papier spínacím špendlíkom. Potom vedúci aktivity rýchlo obehne všetkých účastníkov a každému dopíše na jeho papier meno inej osoby zo skupiny. Mená spojí šípkou.
2. Účastníci musia nájsť osobu, ktorej meno im vedúci aktivity napísal na papier. Pýtajú sa ostatných na ich mená, až kým nenájdu hľadanú osobu. Ak ju nájdú, navzájom sa v krátkosti predstavia a povedia si základné informácie o sebe (napr.: mesto odkiaľ pochádzajú, škola/zamestnanie, čo najradšej robia vo voľnom čase a pod.).
3. Potom „nájdená“ osoba napíše meno iného člena skupiny na papier hráča, ktorý ho našiel a šípkou spojí svoje meno s menom novej osoby, ktorú má hráč hľadať (môže napísať meno akéhokoľvek člena skupiny).
4. Aktivita sa končí vo chvíli, keď hráči majú na svojich papieroach napísané mená všetkých účastníkov.

Variácie:

1. Všetkým účastníkom môžete rozdať rovnaké listy s predtlačenými menami (v hornej časti meno „majiteľa“ a šípkou označené meno prvej osoby, ktorú má daný účastník hľadať). Postupujte rovnakým spôsobom ako je vyššie uvedené s tým rozdielom, že účastníci kreslia len šípky, ktorými spájajú mená.
2. Aktivitu môžete aj zjednodušiť. Úlohou účastníkov bude len nájsť danú osobu a pozdraviť sa jej nejakým zaujímavým pozdravom.

Poznámky:

Vedúci aktivity musí dbať na to, aby nezabudol na meno žiadneho účastníka. Ak pracujete s väčšou skupinou, nesmiete zabudnúť umiestniť na viditeľné miesto menný zoznam všetkých účastníkov, aby sa sami vedeli späťne skontrolovať.

DO EURÓPY
HROU

DETEKTOR LŽI**Témy:** Spoznávanie sa. Komunikácia.**Veľkosť skupiny:** 8 a viac osôb (párny počet)**Čas:** 15 min.**Náročnosť:** nízka**Charakteristika:** Aktivita zameraná na základné spoznanie sa v skupine.**Ciele:** - spoznať sa navzájom
- rozvinúť schopnosť intuície a pozorovať
- nájsť vzájomné podobnosti a odlišnosti**Pomôcky a príprava:** perá a pracovné listy k aktivite**Pokyny:**

1. Účastníkov rozdeľte do dvojíc a požiadajte ich, aby si sadli oproti sebe. Každý z nich bude mať 5 minút, aby spravil rozhovor so svojou dvojicou podľa otázok z dotazníka (ďalej uvádzame príklad). Úlohou odpovedajúceho účastníka je poskytovať pravdivé odpovede s výnimkou troch prípadov. Po skončení interview „reportér“ na dotazníku označí podľa svojho názoru tri nesprávne údaje.
2. Po prvom rozhovore si účastníci vymenia úlohy. Na záver porovnajú svoje výsledky a zistia, či dokázali správne určiť nepravdivé odpovede.
3. Na záver urobíme krátky rozbor v pléne.

Variácie:

1. Interview môžete robiť aj otvorenou formou tak, že každý „reportér“ formuluje vlastné otázky a pýta sa to, čo ho zaujíma.
2. Ak to podmienky dovoľujú, môžete na konci v pléne nahlas prečítať postupne všetky odpovede každého účastníka. Ostatní sa snažia identifikovať nepravdivé výroky.

Poznámky:

Ak máte dostatok času, môžete rozhovory v pároch zopakovať so zmenou partnera. Primárne určená pre skupiny, kde sa účastníci navzájom nepoznajú, ale je možné ju využiť aj pri skupinách, ktoré sa už poznajú. V tomto prípade cieľom bude zhodnotiť úroveň vzájomného poznania sa.

Na ďalšej strane: pracovný list k aktivite „Detektor lži (príklad otázok na interview)“

DO EURÓPY
HROU

Pracovný list k aktivite „Detektor lži (príklad otázok na interview)”

OTÁZKA	ODPOVEĎ	správne	nesprávne
Koľko máš súrodencov?		☐	☐
Si z nich najstarší/šia?		☐	☐
Odkiaľ pochádza tvoja rodina?		☐	☐
Aké predmety ti idú v škole najlepšie?		☐	☐
Čo najradšej robíš vo voľnom čase?		☐	☐
Aká je tvoja najobľúbenejšia farba?		☐	☐
Máš nejaký talizman?		☐	☐
Ako najradšej tráviš prázdniny?		☐	☐
Aký typ hudby sa ti páči?		☐	☐
Ako si strávil posledného Silvestra?		☐	☐
Akú knihu si naposledy čítal/a?		☐	☐
Aký typ filmov sa ti páči najviac?		☐	☐
Aký je tvoj obľúbený šport?		☐	☐
Sympatizuješ s nejakým konkrétnym športovým tímom/športovcom?		☐	☐
Obdivuješ niekoho ako osobnosť?		☐	☐

DO EURÓPY
HROU

TVOJA „POLOVIČKA“

Témy: Spoznávanie sa. Komunikácia.

Veľkosť skupiny: odporúča sa min. 12 účastníkov (najlepšie párny počet)

Čas: 15 min.

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Krátka zoznamovacia aktivita na prvý kontakt medzi členmi skupiny.

Ciele: - spoznať mená ostatných účastníkov
- navodiť prvú interakčnú situáciu v skupine

Pomôcky a príprava: papieriky typu „puzzle“ s výrokom (2 do seba zapadajúce časti pre každú dvojicu)

Pokyny:

1. Vopred pripravte papiere s výrokmi a každý z nich rozdeľte na dve časti (v štýle „puzzle“). Všetky polovice dajte na jednu kopu, zamiešajte a požiadať každého účastníka, aby si vytiahol jeden papier.
2. Úlohou každého bude chodiť medzi ostatných, skúšať do ktorej časti zapadne tá jeho a nájsť tak svoju druhú „polovičku“. Vždy keď sa dvaja hráči spolu stretnú, povedia svoje mená. V prípade, že ich „polovičky“ spolu zapadajú, prečítajú si svoj výrok. Potom si sadnú a krátko sa navzájom predstavia. Ak „puzzle“ nesedí, ďalej pokračujú v hľadaní.

Príklady výrokov na „polovičkách“:

- môžu to byť len slová, či už všeobecného charakteru, alebo nejaké kľúčové slová súvisiace s témou stretnutia (napr.: Slovensko, interkultúrne učenie, výmena skúseností, participácia, demokracia, tolerancia a pod.);
- celé otázky, ktoré slúžia ako „štartéry“ následnej diskusie na vzájomné spoznanie sa, napr.: „Kedy a kde si bol naposledy v zahraničí?“, „Čo najradšej robíš vo voľnom čase?“, „Hráš na nejaký hudobný nástroj?“ a mnohé ďalšie. Fantázii sa medze nekladú!

Variácie:

Papiere môžeme rozdeliť aj na tri, štyri a viac častí, a takto sa účastníci budú spoznávať rovno v malých skupinkách.

Poznámky:

Optimálne bude ak zvolíte papiere rovnakej farby a rozstiháte ich zložitejším spôsobom, aby ste účastníkom sťažili vzájomné hľadanie sa a mohli sa zoznámiť s viacerými členmi skupiny.

Ak je počet účastníkov nepárny, aktivitu sa zúčastní aj vedúci.

DO EURÓPY
HROU

PING-PONG

Témy: Spoznávanie sa.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje, odporúčame nad 8

Čas: 10 - 15 min.

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Nenáročná aktivita na zopakovanie mien s cieľom zabaviť sa.

Ciele: precvičiť si mená ostatných účastníkov

Pokyny:

1. Všetci stoja v kruhu a zaradom povedia svoje mená.
2. Potom sa vedúci aktivity postaví do stredu kruhu, ukáže rukou na niekoho z kruhu a povie buď „ping“ alebo „pong“. Ak povie „ping“, osoba, na ktorú ukázal/a, musí povedať meno človeka, ktorý stojí po jeho/jej ľavej strane. Ak povie „pong“, musí povedať meno osoby, ktorá stojí po jeho/jej pravici. Ak povie „ping-pong“, tak si všetci musia rýchlo vymeniť miesta. Osoba v strede kruhu tam naďalej ostáva.
3. Človek v strede ukazuje na ostatných, až pokiaľ sa niekto nezmýli v mene alebo v reakcii. Až potom sa môže s danou osobou vymeniť.

Poznámky:

Aktivitu môžeme realizovať aj posediačky.

DO EURÓPY
HROU



Zoznámate sa - druhé kolo

Nasledujúce „zoznamovačky“ sú určené najmä pre skupiny, ktoré sa už vopred stretli a vzájomne sa poznajú (napríklad v prípade recipročnej mládežníckej výmeny, opätovného stretnutia dobrovoľníkov atď.). Stále je tu však potenciál dozvedieť sa niečo nové o každom účastníkovi, overiť si svoju pamäť a empatické zručnosti.

MOJA VOĽBA

Témy: Vzájomné spoznávanie sa. Komunikácia.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje (najlepšie párný počet)

Čas: 20 - 30 min.

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Zábavná zoznamovacia aktivita na spoznanie hodnôt a osobných preferencií týkajúcich sa rôznych aspektov každodenného života.

Ciele: - spoznať lepšie hodnoty a osobné preferencie ostatných účastníkov
- praktizovať schopnosť rozhodovať sa
- zistiť podobnosti s ostatnými členmi skupiny

Pomôcky a príprava: pracovné listy, perá

Pokyny:

1. Skupine vysvetlite, že ide o aktivitu, ktorá je zameraná na naše každodenné rozhodnutia, ktoré sú niekedy triviálne a inokedy zas veľmi dôležité.
2. Účastníkom rozdeľte pracovné listy a nechajte im potrebný čas na ich individuálne vyplnenie. Na každom pracovnom liste je v riadku dvojica vecí (dve jedlá, dva predmety atď.), z ktorých je potrebné vybrať si jednu. Žiaden riadok nesmie zostať neoznačený. Ku každému rozhodnutiu označte aj dôvody, prečo ste sa pre ňu rozhodli.
3. Keď každý ukončí vyplňanie vlastného hárku, vedúci aktivity požiada účastníkov, aby vytvorili dvojice a vzájomne sa podelili o svoje rozhodnutia a dôvody.
4. Potom vytvorte štvorice a krátko diskutujte o svojich rozhodnutiach.

Rozbor a vyhodnotenie:

Na záver urobte spoločné zhodnotenie v pléne, môžete si pomôcť nasledujúcimi otázkami:

1. Bolo pre vás ťažké musieť sa rozhodnúť vždy len pre jednu možnosť?
2. Čo ovplyvnilo vaše rozhodnutie pre danú voľbu?
3. Čo myslíte, aké vonkajšie vplyvy podmieňujú naše rozhodovanie?
4. Zvyknete sa rozhodovať impulzívne, inštinktívne alebo racionálne?
5. Boli vaše rozhodnutia v porovnaní s ostatnými v mnohom podobné?
6. Čo vás najviac zaujalo na rozhodnutiach ostatných účastníkov?

V prípade, že ste použili variant 2:

1. Zmenili sa vaše predošlé voľby?
2. Čo ovplyvnilo zmenu vášho názoru?

DO EURÓPY
HROU

Variácie:

1. Namiesto dvoch možností výberu môžete pripraviť pracovný list s tromi alebo viacerými alternatívami.
2. Účastníkom môžete počas diskusie vo dvojiciach povoliť zmenu ich voľby.
3. Po ukončení diskusie vo štvoriciach, môžete spojiť dve skupinky a spoznať tak rozhodnutia 8 ľudí.

Poznámky:

Obsah jednotlivých volieb v pracovnom liste je potrebné prispôbiť veku a záujmu účastníkov. V závislosti od toho môžeme použiť aj viac osobné resp. situačné témy ako napr.: manželstvo - rodičovstvo, krátkodobá EDS - dlhodobá EDS a pod.

Použitie otázok na rozbor musíte taktiež prispôbiť veku a mentálnej úrovni členov skupiny.

Pracovný list k aktivite „Moja voľba“

☐ čokoládová zmrzlina	☐ vanilková zmrzlina
☐ sobota	☐ nedeľa
☐ bývať sám	☐ bývať so spolubývajúcimi
☐ „Simpsonovci“	☐ „Priatelja“
☐ mať deti	☐ nemať deti
☐ Coca-cola	☐ Pepsi
☐ Spartak Trnava (Real Madrid)	☐ Slovan Bratislava (FC Barcelona)
☐ teplé podnebie	☐ studené podnebie
☐ pracovať v banke	☐ pracovať v škole
☐ rifle	☐ oblek/kostým
☐ dobré auto	☐ dobrá motorka
☐ hamburger	☐ pizza
☐ more	☐ hory
☐ vydat' sa/oženit' sa	☐ žiť „bez papiera“
☐ akčný film	☐ romantický film
☐ tancovať	☐ počúvať hudbu

DO EURÓPY
HROU

KLAMSTVÁ

Témy: Spoznávanie sa. Komunikácia. Empatia.

Veľkosť skupiny: odporúča sa max. 12 účastníkov

Čas: 15 - 20 min.

Náročnosť: nízka - stredná

Charakteristika: Zoznamovacia aktivita je zameraná na spoznanie sa zábavnou formou, otestovanie vlastnej schopnosti empatie a odhadnúť iného človeka.

Ciele: - predstaviť sa netradičnou a zaujímavou formou
- vcítiť sa do inej osoby a odhadnúť jej charakteristiku

Pomôcky a príprava: listy papiera formátu A4 (najlepšie farebné), fixy (perá)

Pokyny:

Aktivita sa skladá z dvoch hlavných častí. Prvou je individuálna práca, v druhej časti pracujeme spolu v celej skupine.

1. Rozdajte účastníkom písacie potreby a požiadajte ich, aby do stredu papiera otočeného najlepšie na šírku napísali svoje meno.
2. Potom ich požiadajte, aby do každého rohu napísali formou krátkeho výroku nejakú „zaujímavosť“, resp. „pikošku“ zo svojho života, ktorú o nich nikto zo skupiny nepozná. Podmienkou je, aby v troch rohoch papiera bol napísaný pravdivý výrok a štvrté vyjadrenie bolo klamstvo, ktoré nemá byť ľahko identifikovateľné.
3. Po ukončení individuálnej úlohy zozbierajte papiere a náhodným výberom vytiahnite z kopy prezentácií jednu. Prečítajte meno osoby, ktorá potom vystúpi do stredu. Následne prečítajte výroky, ktoré daná osoba o sebe napísala. Opäť ich zopakujte a ukazujte na miesta (najlepšie na štyri rohy školiacej miestnosti) príslušné daným výrokom. Účastníci sa majú postaviť na miesto, ktoré podľa nich zodpovedá klamlivému výroku. V momente, keď sú všetci hráči definitívne na svojim miestach, účastník v strede prezradí, ktorý z výrokov bol klamstvom. Úlohou hráčov je aj počítať si „body“, teda prípady, keď správne odhadnú nepravdivý výrok.
4. Na záver sa zhodnotí celkové skóre jednotlivých hráčov a v krátkosti sa analyzujú dôvody prečo bolo niekedy ľahšie (možno evidentné klamstvo, možno sa niektorí poznajú lepšie atď.), inokedy komplikovanejšie uhádnuť „klamstvo“; spýtame sa aké zistenie ich najviac prekvapilo. Odporúča sa venovať chvíľku aj vysvetleniu významu pojmu empatia a jej vplyvu na náš život.

Variácie:

Časovo menej náročnou alternatívou je ak vedúci aktivity nečíta výroky všetkým, ale účastníci chodia po miestnosti (priestranstve), vždy sa s niekým stretnú, vzájomne si prečítajú svoje výroky a snažia sa uhádnuť nepravdivý výrok. Ak sa im to podarí na prvý pokus, môžu si zaznamenať bod.

Poznámky:

Aktivita nie je náročná, ale ak má splniť všetky uvedené ciele je potrebné, aby vedúci skupiny dobre vysvetlil pravidlá, povzbudil skupinu ku kreatívnym riešeniam a nechal dostatočný čas na reflexiu počas jednotlivých fáz aktivity. Môžeme ju robiť aj so skupinou, ktorej členovia sa nepoznajú. Ak sa účastníci nevedia „naštartovať“, môžete im pomôcť názorným príkladom.

DO EURÓPY
HROU

Príklady výrokov:

1. Keď som chodil/a na ZŠ, súťažil/a som za školu v šprinte.
2. V detstve som mal/a trikrát nejakú zlomeninu.
3. Mám rád/a špenátovú polievku.
4. Nikdy nechodím spať pred polnocou.

Rovnako sa pri čítaní jednotlivých výrokov môžu účastníci striedať. Na záver sa papiere s výrokmí vyvesia na viditeľné miesto, aby sa účastníci počas celého programu mali možnosť opýtať ostatných na veci, ktoré ich zaujímajú.

DO EURÓPY
HROU



Energizéry

V nasledujúcej podkapitole sme pre vás vybrali tie energizéry, ktoré sa dajú zrozumiteľne opísať a nie sú založené na komplikovanom opise zvukových, či pohybových kreácií.

HAD

Veľkosť skupiny: ideálne od 10 do 20 účastníkov.

Čas: 5 -10 min.

Pokyny:

Účastníci stoja v rade a každý drží človeka pred sebou okolo pásu a takto vytvoria „hada“. Úlohou prvého človeka v rade je, že sa snaží chytiť posledného („hlava chytá chvost“), pričom had sa nesmie roztrhnúť.

Úlohou môžeme viackrát zopakovať a zakaždým meniť poradie účastníkov.

TUČNIAKY A PLAMENIAKY

Veľkosť skupiny: odporúčame minimálne 8

Čas: 10 min.

Pokyny:

Všetci účastníci okrem jedného sú tučniaky a môžu robiť len malé krôčiky. Ruky majú pri tele, dlane sú vodorovne vystreté. Jeden človek je plameniák, ten robí veľké kroky (ale nebeží) a vystretými rukami otvára a zatvára veľký zobák (ako bocian). Naháňa tučniaky a keď nejakého chytiť, ten sa zmení na plameniaka. Obyčajne sa to hrá viackrát za sebou. V každom kole je na začiatku iný človek plameniakom. Vopred určite limity hracej plochy.

Poznámky:

Ak máte väčšiu skupinu, „nové plameniaky“ môžu pomáhať pôvodnému plameniakovi chytať tučniaky. Ak je účastníkov menej, tak tieto plameniaky opúšťajú hru.

CHYŤ DLAŇ UKAZOVÁKOM!

Veľkosť skupiny: nerozhoduje, ale odporúča sa min. 8

Čas: 5 -10 min.

Pokyny:

Postavte sa do kruhu. Každý vystrie dohora ukazovák na pravej ruke a položí vystretú dlaň ľavej ruky na špičku ukazováka svojho suseda. Na povel vedúceho aktivity: „Teraz!“, každý rýchlo stiahne pravú ruku dole a snaží sa zovretím dlane ľavej ruky chytiť ukazovák svojho spoluhráča. Zatvárajúca sa dlaň sa nesmie hýbať smerom dole, môžete ju len jednoducho zavrieť. Ten, komu sused zovrie ukazovák vypadáva a kruh sa zúži. Hrá sa, kým neostane len jeden človek.

Poznámky:

Ak dlaňou chytiť ukazovák, ale ten sa vyšmykne, tento pokus sa nepovažuje za platný. Vedúci aktivity by mal stáť tak, aby mu účastníci nevideli dobre na ústa a nemohli vopred pripraviť svoju reakciu.

DO EURÓPY
HROU

MÁŠ RÁD SVOJICH SUSEDOV?

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: 10 - 15 min.

Pokyny:

Hráči sedia na stoličkách v kruhu, jeden hráč stojí v strede. Hráč v strede sa ľubovoľne pýta niekoho zo sediacich: „Máš rád svojich susedov?“. Sediaci hráč môže odpovedať: „Áno, mám.“, a v tom prípade si osoby, ktoré sedia po jeho pravici a ľavici musia vymeniť svoje miesta.

Alebo môže povedať: „Áno mám, ale radšej mám ľudí, ktorí...“ (sa dnes dobre vyspali, hrajú na hudobný nástroj, obľubujú čokoládu atď.). Vtedy si všetci tí, ktorých sa to týka musia vymeniť svoje miesta. V oboch prípadoch je cieľom hráča v strede sadnúť si na stoličku. Ak sa mu to podarí, v strede ostane stáť iná osoba a aktivita pokračuje ďalej rovnakým spôsobom.

Variácie:

Tento energizér sa dá použiť aj na zopakovanie mien účastníkov s tým, že prvou otázkou je: „Kto sú tvoji susedia?“, na ktorú opýtaný hráč povie ich mená. Následne sa pokračuje s otázkami uvedenými v predchádzajúcom popise.

PROGRAMÁTORI

Veľkosť skupiny: nerozhoduje, musí však byť násobkom čísla 3

Čas: 10 - 20 min.

Pokyny:

Vytvorte skupiny po troch. Jedna osoba v skupine je programátor a ďalší dvaja sú jeho/jej roboti. Na začiatku hry stoja obaja roboti chrbtom k sebe. Roboti idú tým smerom, ktorým sú natočené ich hlavy. Ak programátor natočí robotovi hlavu doľava, robot sa pohne doľava atď. Ak roboti navzájom do seba narazia alebo prídu k stene, stoličke či inej prekážke, ostanú kráčať na mieste, až kým programátor nezmení ich smer.

Cieľom programátorov je, aby si ich roboti navzájom vbehli do náručia. V skupine sa potom zmenia úlohy tak, aby si každý vyskúšal úlohu programátora.

VRESKOT („TEN KTO KRIČÍ“)

Veľkosť skupiny: 5 - 45 účastníkov

Čas: 10 min.

Pokyny:

Požiadajte členov skupiny, aby sa usporiadali do kruhu spôsobom, aby sa každý hráč mohol pozrieť do očí ostatných. Je dôležité, aby mal každý hráč voľný výhľad na všetkých hráčov a hlavne na ich oči.

Vysvetlite pravidlá: Ak vedúci aktivity zavelí: „Hlavy dole!“, každý z hráčov skloní hlavu a v mysli si vyberie osobu z kruhu, na ktorú sa pozrie po odpočítaní „Raz, dva, tri!“. V prípade, že sa pozriete na osobu, ktorá sa díva na niekoho iného, nič sa nedeje. Avšak, ak sa oči hráčov stretnú, obaja musia začať čo najsilnejšie vrieskať či kričať niekoľko sekúnd a následne vypadávajú z kruhu. Kruh sa zúži a hra pokračuje až do doby, pokiaľ neostanú poslední dvaja hráči. Hru môžeme opakovať viackrát.

DO EURÓPY
HROU

PRASIATKA

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: 10 min.

Pokyny:

Požiadajte účastníkov, aby sa postavili do kruhu a vyzvite jedného dobrovoľníka, ktorý sa postaví do stredu kruhu. Dobrovoľníkovi zaviazte oči a zatiaľ sa ostatní účastníci začnú prechádzať (prípadne klusať) dokola. Ak človek v strede povie: „Stop!“, všetci ostatní stáť v tichosti na mieste.

Potom účastník so zavretými očami ukáže na niekoho z kruhu a povie: „Kroch!“. Na tento pozdrav musí daný hráč odpovedať: „Kroch, kroch!“, ale tak, že zmení svoj hlas, aby ho hráč v strede kruhu nemohol identifikovať.

Ak hráč v strede uhádne meno danej osoby, vymenia si svoje miesta a hra pokračuje ďalej. Ak neuhádne, má ešte ďalšie dva pokusy.

Poznámky:

Citoslovce „kroch“ môžete zameniť za zvuk iného zvieraťa, no v tom prípade nesmiete zabudnúť na zmenu názvu energizéru.

VÄZNIA DOZORCOVIA

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: 10 - 15 min.

Pokyny: Skupinu rozdeľte na dve skupiny, aby v jednej z nich bolo o jedného hráča viac. Členovia prvej skupiny (menšej) budú „väzni“ a posadajú si na stoličky usporiadané v kruhu, pričom jedna stolička ostane prázdna (stolička navyše). Hráči druhej skupiny budú „dozorcovia“ a postavia sa za stoličky, na ktorých sedia „väzni“ a nesmú sa ich dotýkať.

Jeden z dozorcov sa postaví za prázdnu stoličku. Jeho úlohou bude žmurknúť na ktoréhokoľvek väzňa a ten sa snaží čo najrýchlejšie utiecť smerom k prázdnej stoličke, aby sa ho „dozorca“ stojaci za ním nedotkol. Ak sa ho dotkne, musí sa vrátiť späť na miesto. Ak stihne ujsť, „dozorca“ s prázdnu stoličkou opäť bude žmurkať na niekoho iného.

„HUTUTUTÚÚ“

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: 10 - 15 min.

Pokyny:

Účastníkov rozdeľte do dvoch skupín a na zemi predeľte hraciu plochu na dve polovice (napr. špagátom, šatkami atď.). Snahou každého družstva je dostať hráčov z druhej skupiny na svoju stranu hracej plochy.

Robí sa to tým spôsobom, že jeden človek sa hlboko nadýchne a vstúpi na územie druhej skupiny. Pokiaľ je na území druhej skupiny, musí stále hovoriť „hutututúú...“ (na jeden dych) a snažiť sa dotknúť čo najväčšieho počtu protihráčov. Tí pred ním utekajú alebo sa ho snažia udržať na svojom území. Ak sa im to podarí a danému hráčovi dôjde dych a prestane kričať, musí prejsť na ich stranu. Ak sa hráčovi podarí vrátiť sa včas na svoje územie, musia prejsť do jeho skupiny všetci, ktorých sa počas svojho „vpádu“ na územie druhého družstva dotkol. Potom je na rade hráč z druhej skupiny.

DO EURÓPY
HROU

Upevnenie tímovej spolupráce

Pri práci s mládežou, ani pri žiadnom projekte programu Mládež v akcii sa nevyhne-
me spolupráci s ľuďmi, teda práci v tíme. Nie je nutné myslieť iba na ciele a výstupy,
ale musíme venovať energiu aj vzťahom v našom tíme. Táto oblasť má svoje špecifiká
a určite odporúčame jej podrobné štúdium v príslušnej odbornej literatúre.
V nasledujúcej časti ponúkame niekoľko praktických aktivít a inšpirácii z danej
oblasti.

ZAPOJENÍ

Témy: Spolupráca. Motivácia. Zábava.

Veľkosť skupiny: ideálne od 10 do 20 účastníkov.

Čas: 15 min.

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Ide o časovo nenáročnú aktivitu na motiváciu k tímovej spolupráci a upevnenie vzťahov v skupine.

Ciele: posilniť spoluprácu medzi členmi tímu, uvoľniť sa a zrelaxovať

Pomôcky a príprava: drevené paličky s namaľovanými koncami v týchto kombináciách: 1. jeden koniec modrý a druhý červený, 2. oba konce modré, 3. oba konce červené

Pokyny:

1. Každému účastníkovi dajte drevenú paličku (vyrobená z paličiek od nanukov alebo špagle) s namaľovanými koncami.
2. Úlohou účastníkov je vytvoriť reťazový spoj, teda „zapojiť sa“ tak, aby každý koniec ich paličky bol spojený s koncom paličky rovnakej farby iného účastníka v časovom limite (1 min. alebo 2 min., závisí od veľkosti skupiny).
3. Úlohu môžete zopakovať 2 - 3 krát, ale postupne skracujete časový limit alebo skupine od prvého pokusu meriate časový limit a v ďalších opakovaníach účastníkov motivujete k jeho prekonaniu.

Rozbor a vyhodnotenie:

Na záver sa urobí krátke spoločné zhodnotenie priebehu úlohy a spolupráce v tíme.

Ako inšpiráciu môžete použiť nasledujúce otázky:

1. Ako sa vám páčila úloha? Ako ste sa pri nej cítili?
2. Aký postup ste zvolili? Bol efektívny?
3. Ste spokojní s dosiahnutým výsledkom? Vidíte v ňom určitú podobnosť so súčasným stavom vo vašom tíme?

Variácie:

1. Úloha musí byť splnená za úplného ticha (ani artikulovaná reč, ani zvuky).
2. Môžeme dovoliť účastníkovi, aby si navzájom vymieňali paličky.
3. Najprv zadať úlohu „zapojiť sa“ v skupinách po troch, potom spojiť dve skupiny atď., až do spojenia sa celej skupiny.

Poznámky:

Osoba, ktorá vedie aktivitu si musí dopredu overiť, či je možné „zapojiť“ všetky paličky s pripravenými farebnými kombináciami.

DO EURÓPY
HROU

POTRUBIE

Témy: Spolupráca. Komunikácia. Riešenie problémov.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: približne 35 - 40 min.

Náročnosť: stredná

Charakteristika: Aktivitu, ktorá posilňuje spoluprácu v skupine a vzájomnú komunikáciu pri riešení spoločného problému.

Ciele: - posilniť spoluprácu medzi členmi tímu
- poukázať na dôležitosť každého člena tímu

Pomôcky a príprava: kartónové rúrky zo stredu kotúčika toaletného papiera (resp. polovičné rúrky z plastu alebo väčšie rúrky z kuchynských papierových obrúskov na ruky) pre každého, loptička (voda), objekty na vytvorenie prekážkovej dráhy v interiéri alebo v exteriéri

Pokyny:

1. Všetci stoja na začiatku trasy. Predstavte im úlohu, ktorou je dopraviť potrubím loptičku z počiatočného bodu A do koncového bodu B tak, aby loptička nevypadla von.
2. Ukážte hráčom začiatok a koniec trasy a upozornite ich na rôzne prekážky (napr. trasa vedie okolo stromov, stoličiek, popod stôl, dolu schodmi a pod.), ktoré majú prekonať. Ak máte stanovené špecifické podmienky (napr. časový limit atď.), povedzte im to v tomto momente.
3. Rozdajte účastníkom rúrky a loptičku a dajte im 5 minút na prípravu stratégie.
4. Po uplynutí času na prípravu pustite loptičku začiatkom potrubia. Ak sa skupine na prvýkrát nepodarí úlohu úspešne zvládnuť, dajte im ďalšiu možnosť, prípadne počítajte neúspešné pokusy.
5. Na záver urobte rozbor aktivity (môžete si pomôcť otázkami z predchádzajúcich aktivít).

Variácie:

1. Namiesto loptičky môžete použiť vodu, ale vtedy potrubie musia tvoriť umelohmotné polovičné rúrky.
2. Úlohu môžete ohraničiť aj istým časovým limitom, ktorý má skupina dosiahnuť, respektíve prekonať, alebo sa zakaždým snaží zrealizovať ju v čo najkratšom čase.
3. Ďalšou variáciou je ak neurčíte počiatočný a koncový bod, ale požiadate skupinu, aby loptičku transportovala potrubím v čo najkratšom čase. Každý hráč bude zapojený len jedenkrát.

Poznámky:

Nezabudnite vybrať loptičku vhodnej veľkosti, ktorá bez problémov prechádza stredom rúrky. Trasa musí byť dlhšia ako súčet dĺžky všetkých rúrok tvoriacich potrubie. Náročnosť trasy a limity zvoľte na základe vašich poznatkov o tíme/skupine. Ak sa tím dobre a dlho pozná a efektívne spolupracuje, môžete voľiť aj fyzicky náročnú trasu a krátke časové limity. V krajnej situácii na výrobu polovičnej rúrky môžeme využiť aj papier ohnutý do oválu.

DO EURÓPY
HROU

ŠPAGÁTOVÁ POSTUPNOSŤ**Témy:** Spolupráca. Komunikácia. Riešenie problémov.**Veľkosť skupiny:** odporúča sa max. 10 účastníkov (môže byť aj viac skupín)**Čas:** 10 - 15 min.**Náročnosť:** nízka**Charakteristika:** Krátka a efektívna aktivita na posilnenie spolupráce v tíme, prípadne na odhalenie nedostatkov pri spoločnom riešení problémov.**Ciele:** - podporiť spoluprácu medzi členmi tímu
- zefektívniť schopnosť vzájomne sa zorganizovať v tíme**Pomôcky a príprava:** kúsky špagátu rôznej veľkosti pre každého účastníka, krajčírsky meter**Pokyny:**

1. Špagát rozstrihajte na kúsky rôznej dĺžky, pre každého účastníka jeden. Pravidlom je, že ani jedna časť nemá byť dlhšia ako jeden meter. Špagátiky rozdejte hráčom.
2. Úlohou hráčov je zoradiť sa do jedného radu podľa dĺžky špagátika (od najdlhšieho po najkratší). Svoj kúsok špagátu musí každý počas celej hry držať dvoma rukami a napnutý. Nie je dovolené komunikovať rečou, zvukmi, ani gestami. Časový limit na splnenie úlohy sú 2 minúty.
3. Po uplynutí stanoveného času vedúci aktivity skontroluje krajčírskym metrom správnosť usporiadania špagátikov v rade. (V prípade, že úlohu realizuje viac skupín naraz, čas sa zastaví v momente, keď skončí prvá skupina.)
4. Zhromaždite účastníkov do pléna a vyhodnoťte aktivitu.

Rozbor a vyhodnotenie:

Príklady otázok na rozbor:

1. Boli dodržiavané počas celej hry stanovené pravidlá?
2. Ako ste sa medzi sebou navzájom organizovali, aby ste splnili úlohu?
3. Zvolili ste si v prvom momente tú najlepšiu stratégiu, alebo ste ich vyskúšali viac?
4. Kto prevzal na seba úlohu koordinátora aktivity?
5. Mal niekto počas hry pasívny postoj k úlohe?

Poznámky:

Ak chcete, môžete pre každú skupinu stanoviť jedného pozorovateľa. V tom prípade pri rozbere prvé slovo patrí jemu.

SPOLOČNÁ CESTA

Témy: Spolupráca. Komunikácia. Rozdiely.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: 90 min.

Náročnosť: stredná

Charakteristika: Krátka a efektívna aktivita na posilnenie spolupráce v tíme, prípadne na odhalenie nedostatkov pri spoločnom riešení problémov.

Ciele:

- načrtnúť možné riziká skupinovej práce
- načrtnúť spôsoby, ako týmto rizikám predchádzať
- naučiť skupinu spolupracovať

Pomôcky a príprava: tlač šípok, výber a označenie trasy šípkami (čím náročnejšia trať, tým zaujímavejšia samotná realizácia aktivity), šatky na zaviazanie očí

Pokyny:

1. Požiadajte všetkých účastníkov skupiny, aby si každý sám prešiel vami vytýčenú a šípkami označenú trať. Každý kráča sám, svojim tempom, účastníci skupiny sa navzájom nečakajú.
2. Po návrate aj posledného späť na miesto štartu, požiadajte skupinu, aby sa chytili vzájomne za ruky (vytvorili spojený rad) a prešli tou istou cestou znova. Cieľom je, aby trať prešli spolu, aby sa nikto neodpojil.
3. Potom požiadajte skupinu, aby si zvolila medzi sebou jedného účastníka, ktorý bude mať pri ďalšom prechode vyznačenej trasy ako jediný otvorené oči. Ostatným účastníkom rozdeľte šatky, ktoré si uviažu okolo očí tak, aby nič nevideli. Skupina sa opäť drží za ruky, nikto sa nesmie pustiť. Cieľom je, aby opäť prešli vyznačenú trať, ale teraz len na základe vedenia a videnia jedného člena, ktorý nemá oči zaviazané.
4. Po návrate skupiny (záleží od počtu účastníkov) ju požiadajte, aby si vybrala ešte jedného, ďalšieho člena skupiny, ktorý po opätovnom prechode trasy nebude mať zaviazané oči, bude vidieť trasu. Je na výbere skupiny, vedúci do ich rozhodovania nevstupuje. Skupina si vyberie nielen tých, ktorí ich budú viesť, ale aj ako a kde v rade budú umiestnení a akými inštrukciami budú skupinu navigovať.

Rozbor a vyhodnotenie:

Opýtajte sa účastníkov nasledujúce otázky:

1. Čo vám pripomínalo prejdenie trasy každým účastníkom zvlášť, keď sa nikto nemusel prispôsobovať iným členom skupiny?
2. Aké výhody a aké nevýhody má takýto prechod trasy?
3. Čo vám pripomínalo, keď ste museli vytvoriť rad a museli ste túto cestu prejsť spolu, pričom ste všetci na cestu videli?
4. Čo vám pripomínalo, keď len jeden člen tímu videl na cestu? Na základe čoho ste si ho vybrali? Aké výhody a aké nevýhody mala táto úroveň aktivity?
6. Aké sú základné pravidlá úspešnej spolupráce?
7. Čo nás môže daná aktivita o nás samých, ale aj o fungovaní skupiny naučiť?

Poznámky:

Aktivita môže prebiehať vonku, ale aj vo vnútri v priestrannej miestnosti, kde možno vytvoriť prekážky z rôznych predmetov (stoličky, stoly, škatule atď.).

DO EURÓPY
HROU

Aktivity s tematikou „participácia“

O občianskej participácii, mládežníckej participácii sa dnes hovorí veľmi veľa. Ak ste akýmkoľvek spôsobom zapojení do práce s mládežou, určite sa s týmto pojmom stretnete. Čo vlastne je tá participácia? Z angličtiny by sme mohli slovo preložiť ako „zapojenie sa“ alebo „účasť“. Ale zapojenie sa do čoho? Účasť na čom? Napríklad na verejnom rozhodovaní. Verejné rozhodovanie znamená, že sa ho zúčastní verejnosť a rozhoduje sa pritom o záležitostiach, ktoré majú verejné dôsledky, o verejných zdrojoch a o verejnom smerovaní. Môže ísť pritom o rôzne oblasti, ktoré sa týkajú podpory, ochrany alebo starostlivosti o deti a mládež, o oblasť zdravotníctva, ochranu životného prostredia a pod.

V Rade Európy vznikol dokument s dlhým názvom „Európska charta o participácii mladých ľudí na živote obcí a regiónov“. V úvode charty sa hovorí, že „Účasť na živote obcí a miest poskytuje mladým ľuďom možnosť, aby sa s nimi identifikovali ako občania a nezostali iba ich obyvatelia. Účasť je predpoklad ak chcú mladí ľudia prejsť svoju vôľu žiť spoločne s ostatnými na ulici, v časti obce, meste alebo regióne a byť aktérmi sociálnych zmien.“ Teda podľa charty nestačí v nejakej dedine – meste len žiť, ale je potrebné sa aj zapojiť do života v nej a do rozhodovania o tom, ako ten život bude vyzeráť.

Na pochopenie toho, o čom všetko je participácia a aké rôzne oblasti obsahuje sme vybrali zopár aktivít z publikácie Rady Európy „Have your say!“.

NAŠA PARTICIPÁCIA

Témy: Prehľad participácie.

Veľkosť skupiny: 4 - 25

Čas: 30 - 60 min.

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Aktivita zameraná na zviditeľnenie a zdieľanie skúseností s participáciou účastníkov, ale aj jej ocenenie a vzájomnú inšpiráciu a motiváciu.

Ciele: zdieľať skúsenosti účastníkov v oblasti participácie

Pomôcky a príprava: veľký kus papiera, aby mal každý účastník dosť miesta na nakreslenie svojho prehľadu, farebné ceruzy, fixy, farebný papier, nožnice, lepidlo, páska, staré časopisy s obrázkami

Pokyny:

1. Pomocou dostupného materiálu majú účastníci nakresliť prehľad ukazujúci miľníky, ktoré poukazujú na najdôležitejšie skúsenosti v oblasti mládežníckej participácie, napr.:
 - kedy a ako participovali v organizáciách, skupinách, komunitách;
 - kedy a ako boli zapojení do procesu zviditeľnenia participácie
2. Účastníci prezentujú svoje prehľady a rozprávajú o svojich skúsenostiach v oblasti mládežníckej participácie.

DO EURÓPY
HROU

Rozbor a vyhodnotenie:

Opýtajte sa účastníkov tieto otázky:

1. Aký druh participácie ste spomenuli najčastejšie?
2. Aké faktory ovplyvňujú mladých, vrátane vás, aby ste participovali?
3. Teraz, keď ste videli prehľady ostatných, sú v nich prvky, ktoré ste nespomenuli, ale mohli ste?
4. Myslíte, že všetky spomenuté prvky sú prvkami participácie? Prečo?

DIAMANT POLITÍK

Témy: Miestna politika podporujúca participáciu mládeže.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: 90 min.

Náročnosť: stredná

Charakteristika: Aktivita zameraná na zamyslenie sa a diskusiu o obsahu kľúčových oblastí štátnej politiky vo vzťahu k deťom a mládeži a o participácii mladých ľudí na živote obcí a regiónov v Slovenskej republike.

Ciele:

- predstaviť obsah Kľúčových oblastí a akčných plánov štátnej politiky vo vzťahu k deťom a mládeži v Slovenskej republike na roky 2008
- posilniť podporu mladých ľudí na tvorbe miestnej politiky mládeže
- podporiť diskusiu o miestnej politike mládeže a účasti mladých ľudí v nej
- podporiť schopnosť vyjednávať

Pomôcky a príprava: súbor kartičiek pre každú skupinu

Pokyny:

1. Opýtajte sa účastníkov, čo si predstavujú pod pojmom “miestna politika”.
2. V skratke predstavte účastníkom kľúčové oblasti štátnej politiky vo vzťahu k deťom a mládeži..
3. Rozdeľte účastníkov z rovnakých regiónov (v prípade variácie z rovnakých krajín) do menších skupín (4 ľudia) a každej skupine dajte súbor kartičiek.
4. Vysvetlite im postup. Každá skupina by mala najprv diskutovať o “relevantnosti” oblastí na kartičkách pre ich vlastnú realitu. Potom by sa mali dohodnúť, ktoré oblasti sú podľa nich najviac dôležité pre mladých ľudí a ktoré najmenej. Kartičky by mali potom poukladať do modelu diamantu. Na vrchole diamantu by mala byť oblasť, ktorá je podľa nich najdôležitejšia. Pod ňou, na ďalších dvoch kartičkách uložených vedľa seba by mali byť dve ďalšie veľmi dôležité oblasti. Pod týmito kartičkami by mali byť ďalšie tri (uložené vedľa seba), ktoré majú priemernú dôležitosť. Pod tromi kartami opäť dve vedľa seba, ktoré podľa účastníkov nie sú až také dôležité a nakoniec posledná kartička, na ktorej je najmenej dôležitá oblasť.
5. Požiadajte skupiny, aby prezentovali svoje diamanty a zdôvodnili ich výber.

Rozbor a vyhodnotenie:

Opýtajte sa účastníkov nasledujúce otázky:

1. Čo pre vás znamená slovo “relevantné?” Ako ste si pre seba toto slovo zadefinovali?
2. Ktoré oblasti boli v skupinách najrelevantnejšie? Prečo?
3. Aké sú rozdiely medzi jednotlivými diamantmi?
4. Akým spôsobom ovplyvňuje miestna politika participáciu mladých ľudí?
5. Ste spokojní so svojimi diamantmi? Prečo?
6. Čo ste sa naučili počas tejto aktivity?

DO EURÓPY
HROU

Variácie:

Alternatívnym obsahom diamantu môže byť obsah Európskej charty o participácii mladých ľudí na živote obcí a regiónov. Túto variantu odporúčame použiť ak pracujete s medzinárodnou skupinou.

Poznámky:

Obsah kľúčových oblastí a akčné plány štátnej politiky vo vzťahu k deťom a mládeži v Slovenskej republike na roky 2008 - 2013: http://www.iuventa.sk/files/documents/Legislativa/173-schvalena_koncepcia.doc

Znenie Európskej charty o participácii mladých ľudí na živote obcí a regiónov nájdete na: http://www.minedu.sk/data/USERDATA/MSPolupraca/MsDaM/REaSI/2006_europska_charta_o_participacii.pdf

Na ďalšej strane: kartičky k aktivite „Diamant politik“

DO EURÓPY
HROU



Kartičky k aktivite „Diamant politik“

Oblasť voľného času
detí a mládeže

Oblasť zamestnanosti mládeže

Oblasť bývania

Oblasť vzdelávania

Oblasť životného prostredia

Oblasť účasti mládeže
na spoločenskom
a politickom živote

Oblasť rodiny

Oblasť zdravia a zdravého
životného štýlu

Oblasť mobility

DO EURÓPY
HROU



PRÁVA A PARTICIPÁCIA

Témy: Práva mladých potrebné na participáciu.

Veľkosť skupiny: minimálne 8 účastníkov

Čas: 90 min.

Náročnosť: stredná

Charakteristika: Reflexívna aktivita zameraná na prepojenie teórie a praxe týkajúcej sa práv a participácie mladých ľudí.

Ciele:

- urobiť prehľad práv, ktoré mladí potrebujú, aby mohli participovať
- preskúmať vzťahy medzi právami mladých a participáciou
- reflektovať na to, ako sú práva mladých rešpektované v rôznych miestnych kontextoch

Pomôcky a príprava: flipchart a fixy

Pokyny:

1. Rozdeľte účastníkov do skupín po 4 - 6.
2. Požiadajte každú skupinu, aby napísala čo najviac príkladov práv spojených s participáciou (5 minút).
3. Zozbierajte odpovede v diskusii v pléne.
4. Každú skupinu požiadajte, aby zo všetkých príkladov vybrali 10, o ktorých si myslia, že sú základné pre zmysluplnú participáciu v miestnom kontexte.
5. Nechajte skupiny prezentovať svoje zoznamy.
6. Pozvite všetkých do diskusie na rozbor v pléne.

Rozbor a vyhodnotenie:

Otázky spojené s výsledkami skupinovej práce:

1. Aké sú podobnosti medzi jednotlivými zoznamami? (Ktoré práva boli spomenuté všetkými, alebo väčšinou skupín?)
2. Ktoré práva sa neobjavili na oboch zoznamoch? Prečo?
3. Aké kritériá ste použili pri rozhodovaní, ktoré právo je/nie je “základné”?

Otázky spojené s právami vo všeobecnosti:

5. Ako súvisia spomenuté práva s mládežníckou participáciou?
6. Môžeme tieto práva považovať za ľudské práva? Prečo?

Otázky spojené s miestnou situáciou účastníkov:

7. Ktoré práva nie sú rešpektované vo vašom miestnom kontexte? Prečo?
8. Ako si môžu mladí nárokovať tieto práva?

Poznámky:

Vedenie aktivity vyžaduje schopnosť facilitátora reagovať na rôzne odpovede účastníkov ohľadom danej tematiky, čo je spojené najmä s jeho dostatočnými teoretickými poznatkami uvedených referenčných dokumentov, ale aj situácie ohľadom participácie mládeže v lokálnom, regionálnom či národnom kontexte.

Znenie Európskej charty o participácii mladých ľudí na živote obcí a regiónov nájdete na: http://www.minedu.sk/data/USERDATA/MSpolupraca/MsDaM/REaSI/2006_europska_charta_o_participacii.pdf

Charta základných práv Európskej únie:

<http://eur-lex.europa.eu/sk/treaties/dat/32007X1214/htm/C2007303SK.01000101.htm>

Všeobecná deklarácia ľudských práv:

http://www.informovanypacient.sk/source/download/Vseobecna_deklaracia_ludskych_prav.pdf

DO EURÓPY
HROU

ČO SA STANE AK SA TO NESTANE?**Témy:** Bariéry participácie**Veľkosť skupiny:** nerozhoduje**Čas:** 90 min.**Náročnosť:** stredná**Charakteristika:** Aktivita, ktorá poukazuje na dôležitosť participácie, založená na hypotéze neúčasti mladých ľudí na živote v miestnej komunite.**Ciele:** - preskúmať bariéry participácie
- pochopiť následky nedostatku participácie
- rozvíjať kreativitu**Pomôcky a príprava:** flipchart a fixy**Pokyny:**

1. Rozdeľte účastníkov do skupín po 4 - 6.
2. V skupinách sa zamyslite nad možnými následkami neparticipácie mladých ľudí na miestnej úrovni (čo sa stane, ak sa participácia “nestane”).
3. Každá skupina má za úlohu pripraviť si krátku scénu ilustrujúcu jeden z možných následkov.
4. Každá skupina prezentuje scénu a ostatní hádajú, čo znázorňuje.

Rozbor a vyhodnotenie:

Opýtajte sa účastníkov tieto otázky:

1. Pripomenula vám niektorá scéna situáciu, ktorú ste zažili vo svojej komunite?
2. Aké by boli faktory či bariéry blokujúce mládežnícku participáciu?
3. Ako sa môžu prejaviť v miestnom kontexte?

**DO EURÓPY
HROU**

Slovenčina „na slovíčko“

Máte vo svojej organizácii EDS dobrovoľníka, ktorého niekto z vás učí po slovensky? Robíte školenia pre zahraničných dobrovoľníkov, či organizujete mládežnícke výmeny, semináre, stretnutia? Tak ste správne narazili na tento blok jazykových cvičení, ktorý bude nie len zaujímavým sppestrením vášho programu a možno aj motiváciou pre vymýšľanie vlastných aktivít, ktoré oživia výučbu slovenčiny alebo cudzieho jazyka.

JAZYKOVÉ NÁLEPKY

Veľkosť skupiny: dá sa robiť aj vo dvojici, ale ideálne je 6 a viac

Čas: 10 - 20 min.

Náročnosť: stredná

Charakteristika: Aktivita sa dá využiť pri výučbe slovenčiny pre cudzincov, je zameraná na zopakovanie slovnej zásoby častí tela zábavným spôsobom, spoluprácu a stmelenie skupiny

Ciele: zopakovať si slovnú zásobu častí tela

Pomôcky a príprava: súbor nálepiek, pero. Pre každú skupinu pripraviť sadu nálepiek s názvami častí tela v slovenčine (brada, krk, ruka, lakeť...).

Pokyny:

1. Účastníci sa rozdelia do trojíc, prípadne do dvojíc.
2. Každá trojica dostane sadu nálepiek s názvami častí tela.
3. Účastníci si vyberú jedného z nich, ktorý bude „figurína“ a spoločne mu nalepia nálepky na správnu časť tela.

Rozbor a vyhodnotenie:

Zábavná prehliadka „figurín“ a skontrolovanie, či sú všetky časti tela označené správne.

Rady na vedenie aktivity:

Záleží od jazykovej úrovne účastníkov, ale aktivita môže pokračovať vysvetlením idiomatických výrazov s časťami tela, napr.:

- Som v tom až po uši.
- Držím ti palce.
- Išiel si oči vyočiť.
- Išiel na nej oči nechať.
- Mám toho plné zuby.
- Nepchaj do toho nos.
- Padol jej do oka.
- Išiel si krk vykrútiť.
- Na obed máme pľúčka a kolienka.
- Máš to v paži.
- Netrhá mi to žily.
- Nemám na to žalúdok.
- Zlom väz.
- Vylez mi na hrb!

DO EURÓPY
HROU

Variácie:

1. Aktivita sa dá tiež využiť na výučbu akéhokoľvek cudzieho jazyka.
2. Možnosť využiť aj na medzinárodnej výmene ako energizér na prelomenie jazykovej bariéry - časti tela pre každú skupinu nebudú napísané len v jednom jazyku, ale bude to mix jazykov účastníkov výmeny.
3. Ďalšou alternatívou je nechať účastníkov nech sami pomenujú jednotlivé časti tela (aspoň nech napíšu všetky čo vedia), prípadne touto formou urobiť malú súťaž medzi jednotlivými skupinami a nakoniec spoločne doplniť chýbajúce pojmy. Môžeme ich nechať pomenovať jednotlivé časti tela aj v rôznych jazykoch (nie len rodných, ale vo všetkých, ktoré ovládajú).

RAD**Veľkosť skupiny:** minimálne 8**Čas:** približne 10 min.**Náročnosť:** stredná**Charakteristika:** Jednoduchá rolová hra, ktorá sa dá využiť na výučbu slovenčiny pre cudzincov, alebo ako energizér na medzinárodnej výmene alebo školení.**Ciele:** - precvičiť si jednoduchú slovnú zásobu na vyjadrenie každodenných aktivít (čítať, počúvať hudbu, písať SMS, spievať...)
- upevniť spoluprácu v skupine**Pomôcky a príprava:** lístočky, pero

Pripraviť lístoček s textom pre každého účastníka.

Príklady textov na lístočkoch (záleží od jazykovej úrovne dobrovoľníkov):

- Si prvý človek v rade. Počúvaš hudbu na MP3 prehrávači.
- Človek pred tebou počúva hudbu. Človek za tebou si spieva. Ty čítaš noviny.
- Človek pred tebou číta noviny. Človek za tebou má psa, ktorý strašne šteká. Ty píšeš na mobilnom telefóne SMS.
- Človek pred tebou píše na mobilnom telefóne SMS. Človek za tebou...

Pokyny:

1. Krátky vstup: Porozprávajte príbeh alebo si vymyslíte situáciu, v ktorej účastníci musia stáť v rade (kúpiť lístky do kina atď.).
2. Každý účastník dostane lístoček s informáciou, ako si kráti čas čakaním v rade a čo robí človek stojaci v rade pred ním a za ním.
3. V prípade potreby vysvetlite neznámu slovnú zásobu.
4. Úlohou skupiny je vytvoriť rad tak, aby každý stál na správnom mieste.

Variácie:

Aktivita sa dá použiť aj na odbúranie jazykovej bariéry ako energizér - účastníci jednotlivé aktivity zahrajú ako pantomímu.

Poznámky:

Vedúci aktivity musí dohliadnuť na to, aby nevznikli pri organizovaní sa účastníkov mylné momenty, teda zvoliť jednotlivé výroky tak, aby každý mal jasne stanovenú svoju pozíciu v rade. Ak je aktivita použitá ako energizér na výmene alebo na školení (prípadne v angličtine), je dobré použiť na aktivity ľudí v rade činnosti a veci, ktoré sa počas výmeny alebo školenia skutočne stali.

DO EURÓPY
HROU

HODINY

Veľkosť skupiny: ideálne približne 10 účastníkov

Čas: približne 20 min., záleží od veľkosti skupiny

Náročnosť: stredná

Ciele: - podpora komunikácie účastníkov v slovenčine
- naučiť sa dohodnúť si stretnutie v slovenčine

Pomôcky a príprava: papierové alebo plastové hodiny, prípadne obrázok hodín na flipcharte, lístočky papiera s textom

Príklady textov na lístočkoch:

1. Máš čas v utorok o 15:00.
2. Máš čas v piatok o 14:30.
3. Máš čas vo štvrtok o 9:00 atď.

Pokyny:

1. Zopakujte dni v týždni po slovensky a spôsob, akým sa v slovenčine vyjadruje čas. V prípade potreby precvičte viackrát.
2. Na flipchart napíšte otázku: „Kedy máš čas?“ („Kedy sa môžeme stretnúť?“), a mená všetkých účastníkov pod seba.
3. Každému účastníkovi dajte kartičku s informáciou, kedy má čas. Overte, či všetci vedú informáciu správne vyjadriť po slovensky.
4. S jedným účastníkom názorne predved'te, ako si potom všetci budú po slovensky dohovárať stretnutie.
5. Cieľom aktivity je dohodnúť si stretnutie s každým účastníkom.

Rozbor a vyhodnotenie:

Na záver postupne doplňte na flipchart údaje, kedy má ktorý účastník čas. Rozoberte prípadné otázky spojené s gramatikou, výslovnosťou atď., prípadne sa zamerajte na kultúrne a jazykové rozdiely spojené s vyjadrením času, chápaním času a dohováraním si stretnutí.

Na ďalšej strane: jazykový bombónik na záver

DO EURÓPY
HROU

JAZYKOLAMY

Ponúkame zopár jazykolamov, ktoré môžu nie len obohatiť výučbu jazyka, ale byť dobrým energizérom nielen v medzinárodnej, ale aj vo výlučne slovenskej skupine.

- Strč prst skrz krk.
- Pštros s pštrosicou a malými pštrosíčkami išli na pštrosí ples.
- Pán kaplán v kapli plakal.
- V kravíne na klavíri hrala Klára Králová.
- Keď sa môže ježko zježiť, môže sa aj mačka zmačkať?
- Keď naolejujeme linoleum, linoleum bude naolejované olejom na linoleum.
- Jeleňovi pivo nelej.
- V našej peci myši pištia, v našej peci psík spí.
- 333 strieborných prepelíc preletelo ponad 333 strieborných striech.
- Šašo suší osušku.
- Guľôčka v jamôčke.
- Poslali ma naši k vašim, aby prišli vaši k našim. Ak neprídu vaši k našim, tak že prídu naši k vašim.
- Išli krty na maškrty-prvý, druhý, tretí, štvrtý. Piaty robil nanič vrty, nevzali ho na maškrty.
- Rukavička najvyrukavičkovanějšía.
- Pes spí, psi spia.

Príklady ďalších jazykolamov nielen v slovenčine, ale aj iných jazykoch môžete nájsť napríklad aj na: <http://www.madness.sk/jazykolamy-slovenske.php>

DO EURÓPY
HROU

Hodnotiace aktivity

Spätná väzba je pojem, ktorý sa vyskytuje v mnohých formách nie len vo vede, ale aj v bežnom živote. Pri akejkoľvek zmysluplnej činnosti potrebujeme vedieť, či sa uberáme správnym respektíve nesprávnym smerom. Pracujeme so „živým materiálom“ a preto ak chceme od mladých získať pravdivé informácie o tom, či sme na správnej alebo nesprávnej ceste, musíme použiť čo najkreatívnejšie formy. Skúste zanechať predstavu hodnotenia vo forme dotazníka a nechajte sa inšpirovať nasledujúcimi aktivitami. Mnohé z nich viete použiť pri priebežnom, ale i záverečnom hodnotení vašich aktivít, projektov, vlastnej tímovej práce atď.

HODNOTENIE „DO KOLA“

Témy: Hodnotenie. Komunikácia. Spolupráca.

Veľkosť skupiny: nad 8 účastníkov

Čas: 15 min.

Náročnosť: stredná

Charakteristika: Zaujímavý hodnotiaci nástroj vhodný na hodnotenie aktivity, časti programu, ale aj vzťahov v skupine.

Ciele: - zhodnotiť stav skupiny, časové obdobie, alebo konkrétnu aktivitu, ktorá sa skončila
- podporiť myšlienku spolupatričnosti ku skupine a pocit dôležitosti každého jej člena

Pomôcky a príprava: farebné papiere, fixy

Pokyny:

1. Pripravte farebné papiere (väčší počet, ako je počet účastníkov) a v hornej časti každého papiera napíšte nedokončenú vetu, alebo otázku súvisiacu s istým aspektom hodnotených aktivít alebo so skupinou. Papiere rozložte na stôl alebo na zem.
2. Každý účastník si vyberie jeden papier, prečíta si výrok a jeho/jej úlohou bude doplniť ho. Po skončení posunie papier účastníkovi napravo. Upozornite účastníkov, aby zbytočne dlho nerozmýšľali nad tým, čo doplnia. Očakávajú sa spontánne asociácie, ktoré im napadnú ako prvé. Opakujeme, až kým papier nedorazí k prvému hráčovi.
3. Na záver sa nahlas prečítajú všetky príspevky.

Rozbor a vyhodnotenie:

Je možné prepísať jednotlivé vyjadrenia na flipchartový papier a vyvesiť ich na viditeľné miesto, prípadne ich len spísať a odovzdať kópiu sumárneho hodnotenia každému účastníkovi.

Príklady tém na hodnotenie vo forme nedokončených výrokov:

- Najviac sa mi páčilo...
- Najzábavnejšie bolo...
- Na ... (uviesť meno) oceňujem ... (uviesť čo)
- Zoznamovacie aktivity mi poslúžili na...
- Mali by sme zlepšiť...

DO EURÓPY
HROU

- Nechcem, aby sa opakovalo...
- Chýbalo mi...
- Dúfam, že nikdy nezabudnem na...
- Cítil/a som sa zle, keď... kvôli...
- Táto práca/projekt/aktivita, ktorú robíme/sme robili slúži/la na...
- Cítim sa príjemne, pretože...
- Za veľký úspech považujem...
- Nikdy som si nemyslel/a, že...
- Najviac mi pomohlo...
- Pôvodne som chcel/a...
- Nevedel/a som, či...
- Stále mám pred očami moment, keď...
- Bohužiaľ som nemohol/a...
- Teraz sa cítim...

Variácie:

Záverečné čítanie príspevkov v skupine môžeme nahradiť prezentovaním na nástennej tabuli (flipchartových papieroch na stene) na viditeľnom mieste, aby si ich všetci mohli prečítať, prípadne aj okomentovať.

Poznámky:

Vedúci aktivity musí vedieť čo chce hodnotiť a význam výstupov pre ďalšiu prácu v skupine.

HODNOTENIE DLAŇOU

Témy: Hodnotenie. Komunikácia.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: závisí od veľkosti skupiny

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Zaujímavá hodnotiacia aktivita v grafickej podobe.

Ciele: - zhodnotiť stretnutie, prácu v skupine, alebo istú časť programu
- získať spätnú väzbu v písomnej podobe

Pomôcky a príprava: papiere formátu A4 (najlepšie farebné), perá/fixy pre každého účastníka

Pokyny:

1. Každému účastníkovi dajte papier a povedzte, aby si obkreslil svoju dlaň a prsty.
2. Úlohou všetkých je napísať do každého prsta svoj názor (hodnotenie) podľa nasledujúceho návrhu:

palec	- čo ma obohatilo
ukazovák	- na čo chcem obzvlášť poukázať (pozitívne alebo negatívne)
prostredník	- čo sa mi nepáčilo
prstenník	- čo sa mi veľmi páčilo
malíček	- čo bolo nepodstatné
3. Na záver hodnotenia vyveste papiere a nástennú tabuľu a nechajte ich tam dostatočný čas, aby si ich mali možnosť prezrieť všetci.

DO EURÓPY
HROU

Variácie:

1. Namiesto uvedených hodnotiacich aspektov, môžete zvoliť aj vlastné (hodnotenie ubytovania, stravy, konkrétnych častí programu, jednotlivých dní a pod.).
2. Ak je skupinka malá a vládne v nej otvorená a dôverná atmosféra, môžete svoje hodnotenia čítať nahlas.
3. Hodnotenia nemusíte robiť anonymne, ale môžete na papier napísať aj meno.

Poznámky:

Nemusíte účastníkom postupne diktovať, čo majú písať do daného „prsta“, ale môžete predkresliť vzor (obrys ruky a hodnotiace aspekty) na flipchartový papier a nechať hodnoteniu voľnejší priebeh.

V prípade anonymného hodnotenia môžete následne rozvinúť diskusiu v závislosti od hodnotení a reakcie účastníkov.

KRUHY

Témy: Hodnotenie. Komunikácia. Spolupráca.

Veľkosť skupiny: minimálne 6 (najlepšie párny počet)

Čas: 20 min.

Náročnosť: stredná

Charakteristika: Hodnotenie zamerané na zdieľanie priebehu, pocitov, poznatkov a príležitostí z predošlých aktivít.

Ciele: - zhodnotiť stav naučeného v predchádzajúcej aktivite alebo aktivitách
- podeliť sa o svoje osobné skúsenosti a ciele

Pomôcky a príprava: lano (optimálna dĺžka asi 30 m), pripravené otázky na papieriach

Pokyny:

1. Vedúci aktivity vyznačí lanom v miestnosti štyri veľké kruhy: priebeh, pocity, poznatky a príležitosti. Každý kruh obsahuje otázku, ktorá sa vzťahuje k predchádzajúcej aktivite alebo aktivitám.
2. Účastníci sa pohybujú vo dvojiciach postupne z kruhu do kruhu a navzájom sa delia o odpovede na príslušné otázky.
Pre väčšiu názornosť môžete otázky napísať na papier alebo kriedou priamo na zem.
Priebeh: Čo sa stalo?
Pocity: Čo som cítil/a?
Vedomosti: Čo z toho vyplýva?
Príležitosti: Čo s tým ďalej?

Variácie:

Účastníci si môžu svoje odpovede zaznamenať a potom ich predstaviť ostatným. Rovnako je možné jednotlivé dvojice vystriedať.

Poznámky:

Túto aktivitu navrhujeme zaradiť, ak skupina už má isté skúsenosti s hodnotením, jej účastníci sa poznajú a nemajú problém zdieľať ich. Táto aktivita je priamou aplikáciou Kolbovho cyklu.

DO EURÓPY
HROU

KARTY

Témy: Hodnotenie. Komunikácia.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: závisí od veľkosti skupiny

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Kreatívna hodnotiaca aktivita s dynamickým priebehom.

Ciele: zhodnotiť priebeh aktivity

Pomôcky a príprava: súbor žolíkových kariet

Pokyny:

Po ukončení predchádzajúcej aktivity programu si každý účastník vytiahne z balíčka kariet jednu alebo dve. Na základe jej hodnoty a farby potom vyjadrí svoj názor. Zvolená karta stanovuje účastníkovi na koho, alebo na čo bude poskytovať spätnú väzbu:

červená	- niečo pozitívne
čierna	- niečo čo sa mi nepáčilo
eso až šestka	- niečo o jednotlivcovi
sedmička až kráľ	- niečo o skupine
žolík	- komentár ku školiteľom/lídrom

Poznámky:

Môžete použiť aj iné karty ako žolíkové. V tom prípade však prispôbte hodnotenie jednotlivým farbám, znakom a číslam kariet. Podľa potreby môžete meniť aj obsah hodnotenia.

GÓL

Témy: Hodnotenie. Stanovenie cieľov.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: 20 - 30 min.

Náročnosť: stredná

Charakteristika: Hodnotiaca aktivita spojená s reflexiou a stanovenými cieľmi.

Ciele: - vopred stanoviť a hodnotiť naplnenie cieľov

- zamyslieť sa a zhodnotiť vlastný stav pred a po aktivite

Pomôcky a príprava: papierová bránka, papierové loptičky a perá pre každého účastníka

Pokyny:

1. Vedúci aktivity umiestni veľký náčrt papierovej bránky na stenu. Uvedie nasledujúcu aktivitu ďalšieho programu (čo sa očakáva, čo sa bude robiť, ciele aktivity).
2. Pred aktivitou všetci účastníci napíšu na papierové loptičky svoje osobné ciele, ktoré by chceli v priebehu aktivity dosiahnuť.
3. Potom po krátkej úvahe ich umiestnia na zem pred bránku do takej vzdialenosti, v akej sa momentálne cítia byť blízko cieľa (bránka predstavuje cieľ).
4. Po skončení aktivity účastníci prehodnotia umiestnenie svojej loptičky, posunú ju bližšie k bránke, alebo zistia, že dali gól (dosiahli vytýčený cieľ).
5. Nasleduje skupinová diskusia ohľadom zmien v pozíciách loptičiek.

DO EURÓPY
HROU

Variácie:

Okrem cieľov je možné touto metódou hodnotiť aj procesy, ktoré prebiehali v skupine. Dá sa aplikovať aj pri dlhodobejšej spätnej väzbe, kedy sa počas dlhšieho časového obdobia hodnotia posuny loptičiek priebežne niekoľkokrát.

Poznámky:

Dôležitú úlohu hrá pri tejto aktivite jej vedúci, ktorý musí vedieť vybrať vhodnú aktivitu, ktorú je možné takto merať a hodnotiť. Jeho úlohou je zvládnuť aj rozbor danej aktivity.

OBRAZNÁZOROV

Témy: Hodnotenie.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: 15 min.

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Aktivita zameraná na hodnotenie bez verbálneho vyjadrenia.

Ciele: - zhodnotiť aktivitu (celý program) vyjadrením pomocou pozície v priestore
- pozorovať hodnotenia iných

Pomôcky a príprava: ľubovoľný predmet (kniha, kvet, sviečka...)

Pokyny:

1. Doprostred miestnosti postaví vedúci aktivity zvolený predmet. Ten predstavuje výrok, ktorý vedúci povie, napríklad: „Efektívne sme spolupracovali.“
2. Úlohou účastníkov je postaviť sa okolo predmetu do takej vzdialenosti, ktorá zodpovedá miere ich súhlasu s predstaveným výrokom (čím bližšie stojí účastník k predmetu, tým viac s daným výrokom súhlasí).

Variácie:

1. Účastníci sa nepostavia okolo predmetu sami, ale umiestnia tam svoj osobný predmet (hodinky, sveter, prsteň...).
2. Priestorové pozície môžeme spojiť s komentárom, s vysvetlením osobných dôvodov, v závislosti od zloženia a stavu/atmosféry v skupine.
3. Miesto predmetu sa môžu účastníci stavať priamočiaro, v smere určenej stupnice, ktorej koncové body znamenajú úplný súhlas a nesúhlas.

Poznámky:

Výroky môžu byť rôzne, môžu sa týkať danej aktivity (pocitov, procesu, cieľov...), ale môžeme hodnotiť aj celý program, či rôzne organizačné aspekty (spokojnosť s ubytovaním, stravou, školiteľmi, atmosférou v skupine a pod.).

SEDEM ZMYSLOV

Témy: Hodnotenie.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: 20 - 25 min.

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Hodnotenie formou osobnej reflexie a zdieľania s ostatnými.

DO EURÓPY
HROU

Ciele: zhodnotiť aktivity na základe vnímania rôznymi zmyslami

Pomôcky a príprava: papiere a perá pre každého účastníka

Pokyny:

1. Vyzvite účastníkov, aby si našli príjemné miesto, zamysleli sa a zaznamenali si nasledovné:
 - 7 vecí, ktoré si videl/a;
 - 6 vecí, ktorých si sa dotkol/a;
 - 5 vecí, ktoré si počul/a;
 - 4 vecí, ktoré si ochutnal/a;
 - 3 vecí, ktoré si cítil/a nosom;
 - 2 vecí, ktoré si myslel/a;
 - 1 vec, ktorú si cítil/a srdcom.
2. Na záver sa všetci stretnú a v skupine si porovnávajú svoje postrehy (buď v kruhu, alebo v prípade veľkej skupiny sa spontánne prechádzajú a zdieľajú svoje hodnotenia).

Poznámky:

Vhodné použiť najmä pri hodnotení dlhších časových úsekov (programu dňa, celej mládežníckej výmeny a podobne).

CESTY

Témy: Osobná spätná väzba.

Veľkosť skupiny: nerozhoduje

Čas: v závislosti od cieľa (deň, týždeň...)

Náročnosť: nízka

Charakteristika: Vizuálna hodnotiaci aktivita na zobrazenie vývoja vzťahov v skupine.

Ciele: - vyjadriť osobnú spätnú väzbu
- zobrazíť vývoj vzťahov v skupine

Pomôcky a príprava: farebné nite na vyšívanie v štyroch farbách, špendlík pre každého účastníka, kartička s charakteristikou farieb, korková (polystyrénová) nástenná tabuľa, štítky s menami účastníkov

Pokyny:

1. Na nástenku zapichnete do kruhu toľko špendlíkov, koľko je účastníkov. Každý z nich označte štítkom s menom účastníka.
2. Predstavte účastníkom význam jednotlivých farebných nití, napríklad:
 - zelená - „Rád/a by som ťa viac spoznal/a.“
 - modrá - „Dobre sa mi s tebou spolupracovalo.“
 - červená - „Nerozumiem niečomu, čo je medzi nami.“
 - žltá - „Teším sa na budúcu spoluprácu na projekte.“
3. Všetci majú každý deň možnosť pomocou nite zvolenej farby prepojiť svoj špendlík so špendlíkom kohokoľvek iného. Postupne vzniká farebná sieť, ktorá zachycuje vývoj vzťahov v skupine. Účastníci majú možnosť individuálne sa opýtať danej osoby na bližšie informácie k spätnej väzbe.

Poznámky:

Najvhodnejšie je realizovať takéto hodnotenie počas viacerých dní. Farby a hodnotiace výroky môže meniť a voliť podľa potreby.

DO EURÓPY
HROU

Slovo na záver

Milí priatelia!

Publikácia sa síce končí, ale priestor pre vašu kreativitu, iniciatívu, fantáziu a odvahu „experimentovať“ s prezentovanými námetmi a aktivitami je naďalej otvorený! Veríme, že „Do Európy hrou IV“ bude stimulom pre skvalitnenie práce s mládežou či už v medzinárodnom alebo miestnom kontexte.

Pod'akovanie

Radi by sme sa poďakovali spolupracovníkom a spolupracovníčkam, ktorí sa formou námetov alebo spracovaných aktivít ochotne podelili o svoje skúsenosti, vlastné výtvary, či materiály zozbierané z praxe na Slovensku alebo účasťou na medzinárodných mládežníckych stretnutiach, školeniach, študijných návštevách a pod.

Osobitne chceme poďakovať spolupracovníkom a dobrovoľníkom organizácie INEX Slovakia, autorke jazykových aktivít Ivke Hruškovej (KERIC, Čadca), Michalovi Šľachtovi (CVC - RCM, Košice), ktorý spracoval časť venovanú participácii a účastníckam národných a medzinárodných aktivít zameraných na prácu s mládežou, Marianne Šablovej a Marike Sarkovej.



Zdroje a použitá literatúra

Podobne ako pri predošlých publikáciách ani teraz sme sa nevyhli problému určenia autenticity či autorstva väčšiny aktivít. Tie, ktoré uvádzame v tejto publikácii sme spracovali na základe našich a vašich skúseností z rôznych medzinárodných i národných vzdelávacích aktivít, ale našli sme ich aj v rôznych zdrojoch v podobnej či identickej verzii.

Espada Sánchez, J.P.: Técnicas de grupo. Recursos prácticos para la educación. 2 vyd. Alcalá (Madrid): Editorial CCS 2002. 247 s.

Franc, D. - Zouňková, D. - Martin, A.: Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora. Brno: Computer Press, a.s. 2007. 201 s.

Reitmayerová, E. - Broumová, V.: Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele. Praha: Portál, s.r.o. 2007. 173 s.

Kolektív autorov: Have Your Say!, Manual on Revised European Charter on the Participation of Young People in Local and Regional Life. Council of Europe Publishing. Strasbourg. 2008.

Internetové zdroje:

Európska charta o participácii mladých ľudí na živote obcí a regiónov:

http://www.minedu.sk/data/USERDATA/MSPolupraca/MsDaM/REaSI/2006_europska_charta_o_participacii.pdf [27.7.2010]

Charta základných práv Európskej únie:

<http://eur-lex.europa.eu/sk/treaties/dat/32007X1214/htm/C2007303SK.01000101.htm> [27.7.2010]

Kľúčové oblasti a akčné plány štátnej politiky vo vzťahu k deťom a mládeži v Slovenskej republike na roky 2008 - 2013:

http://www.iuventu.sk/files/documents/Legislativa/173-schvalena_koncepcia.doc [27.7.2010]

Všeobecná deklarácia ľudských práv:

http://www.informovanypacient.sk/source/download/Vseobecna_deklaracia_ludskych_prav.pdf [27.7.2010]

Life Foundation: Methods and Techniques used in Intercultural Youth Projects. 2004:

http://www.salto-youth.net/downloads/17-108-233/ToT_ICL_Manual.pdf [27.7.2010]

Rôzne hry a aktivity v angličtine:

<http://wilderdom.com/games/> [27.7.2010]

<http://www.firststepstraining.com/resources/activities/archive/> [27.7.2010]

Slovenské jazykolamy:

<http://www.madness.sk/jazykolamy-slovenske.php> [27.7.2010]

DO EURÓPY
HROU

Do Európy hrou IV

Autor:

Martina Čujová

Publikáciu vydala:

IUVENTA - Slovenský inštitút mládeže

Národná agentúra Mládež v akcii

Búdková 2

811 04 Bratislava

Všetky práva vyhradené.

Vydané v roku 2010.

Grafická úprava:

VAV&ROSSI s.r.o. Martin

www.vavrossi.sk

ISBN: 978-80-8072-109-1



9 788080 721091

DO EURÓPY
HROU





Lined area for notes, consisting of horizontal lines across the page.

DO EURÓPY
HROU





GR pre vzdelávanie a kultúru

Program Mládež v akcii

Do Európy hrou IV

ISBN: 978-80-8072-109-1



9 788080 721091