

Do Evropy hrou II





Program
Mládež
v akci

OBSAH

| | | | |
|---|-----------|---|-----------|
| Úvodem | 4 | Potrubi | 31 |
| Metody práce s mládeží | 5 | Provázková postupnost | 33 |
| Stručná charakteristika nejnámějších metod..... | 7 | Společná cesta..... | 34 |
| Seznamte se – první kolo..... | 11 | Aktivity s tematikou „participace“ | 35 |
| Příběhy našich věcí..... | 11 | Naše participace | 36 |
| Hledám Petra | 12 | Diamant politik | 36 |
| Interpol vyšetřuje..... | 13 | Práva a participace | 38 |
| Řetěz | 15 | Co se stane, když se to nestane? | 40 |
| Detektor lži..... | 16 | Čeština „na slovíčko“ | 40 |
| Tvoje „polovička“ | 18 | Jazykové nálepky | 41 |
| Ping Pong | 19 | Řada | 42 |
| Seznamte se – druhé kolo | 20 | Hodiny | 43 |
| Moje volba | 20 | Jazykový bonbónek na závěr | 44 |
| Podvádění | 23 | Hodnotící aktivity | 45 |
| Energizery | 26 | Hodnocení „dokola“ | 45 |
| Had | 26 | Hodnocení dlaní | 47 |
| Tučnáci a plameňáci | 26 | Kruhy..... | 48 |
| Chyt dlaní ukazovák | 27 | Karty..... | 49 |
| Máš rád své sousedy? | 27 | Gól | 49 |
| Programátoři..... | 28 | Obraz názorů | 50 |
| Vřískot | 28 | Sedm smyslů | 51 |
| Prasátka | 29 | Cesty..... | 52 |
| Vězňové a dozorcí..... | 29 | Slovo na závěr | 53 |
| Hutututúúú | 30 | Zdroje a použitá literatura..... | 53 |
| Upevnění týmové spolupráce | 30 | Internetové zdroje..... | 54 |
| Spojení | 30 | | |

ÚVODEM

Milé čtenářky, milí čtenáři,

organizujete někdy národní či mezinárodní projekty s mladými lidmi a máte chuť se inspirovat něčím novým? Pak je naše metodická příručka Do Evropy hrou II. určena právě vám.

Česká národní agentura Mládež spravuje v České republice grantový program „Mládež v akci“ a šíří myšlenku neformálního vzdělávání – od lobbingu na vládní úrovni po předávání know how pracovníkům s mládeží prostřednictvím řady školících aktivit a publikací, z nichž jednu právě držíte v rukou.

Pod pojmem „neformální vzdělávání“ rozumíme aktivity, které jsou organizované a mají jasné vzdělávací cíle, účastníci do nich vstupují dobrovolně a jsou zodpovědní za vlastní učící proces. Vzdělavatelé (vedoucí, facilitátoři, školitelé, animátoři...) poskytují bezpečný prostor a impulsy pro učení dle potřeb účastníků, které obvykle probíhá tak, že účastník něco zažije, svůj zážitek reflektuje a učiní z něj závěry použitelné v životě. Pro každého tak učící výstupy mohou být odlišné, neformální vzdělávání pracuje s individuálním prožitkem a zároveň využívá potenciálu skupinových procesů. Neformální vzdělávání má díky své flexibilitě a zaměření na potřeby a možnosti každého jednotlivce ambici být přístupné všem.

Dle strategie Evropské komise a Rady Evropy tvoří neformální vzdělávání synergický celek možností celoživotního učení s formálním vzděláváním (strukturovaný školní vzdělávací systém) a informálním učením (přirozené učení každodenní zkušeností).

Metody neformálního vzdělávání jsou využitelné i ve formálním vzdělávacím systému (školství) a děje se tak stále více. Snažili jsme se vytvořit univerzální pomůcku pro všechny, kteří se pohybují ve vzdělávání a alespoň občas čelí výzvě vymyslet zajímavý, interaktivní a přitom přínosný a rozvojový program pro mladé lidi.

Rolová hra, simulace, brainstorming... možná vám do začátku přijde vhod stručný přehled nejznámějších metod, které se při práci s mládeží využívají. Za ním pak už následuje mix jednotlivých aktivit seřazených podle účelu jejich využití. Doufáme, že se vám osvědčí v praxi a že si je vy i vaši účastníci užijete.

Přejeme vám inspirativní čtení a pestrý program na vašich akcích!

ČNA Mládež

METODY PRÁCE S MLÁDEŽÍ

Připravujete program na mezinárodní výměnu mládeže, školení, seminář nebo jakoukoliv další mládežnickou aktivitu? Máte zhruba představu o tématu, ale chybějí vám nápady, jakými prostředky ji realizovat? Rádi vás provedeme „minikurzem“ nejčastějších metod používaných při práci s mládeží a poskytneme praktické rady, jak jich využít.

Všechny aktivity jsou v publikaci řazeny podle tématu a mají jednotnou strukturu, ve které kromě základní charakteristiky, potřebného času a cílů najdete také stupeň jejich náročnosti, případně otázky pro rozbor aktivity. Většina z nich je nízké, případně střední náročnosti. Je jen na vás, abyste zvolenou aktivitu do programu vhodně zařadili, přizpůsobili ji konkrétním cílům, skupině, místu a prostředí, kde ji budete realizovat, případně času, jež máte dispozici, a materiálu, s kterým budete disponovat, apod. Nezapomeňte ani na její zajímavé a srozumitelné představení vašim účastníkům. Nenechte si svázat ruce jen čtením a dodržováním uvedených postupů – popuštěte uzdu své fantazii! Možná, že tak vytvoříte i zajímavé nové aktivity, nebo zlepšíte ty, které vám nabízíme.

Dřív než začnete...

- musíte být přesvědčeni, že metoda (a tedy také daná aktivita) je vhodně zvolená, pokaždé, kdy je to možné, vyzkoušejte si celou aktivitu předem, respektive se známou skupinou účastníků,
- ujistěte se, zdali cíle aktivity korespondují s cíli vašeho programu,
- stanovte si výsledky, ke kterým se chcete dopracovat, a nenechte se překvapit nepředvídanými situacemi,
- nevybírejte metody, při kterých mohou účastníci zažít pocity, jež nebudete umět zvládnout (například aktivity s přílišným fyzickým kontaktem, pokud se členové skupiny dobře neznají, nebo náročné podmínky s ohledem na věk, psychický a mentální stav skupiny apod. či terapeutické metody psychologů atd.),
- akceptujte skutečnost, že někteří lidé se nechtějí zúčastnit dané aktivity (i když v „našem prostředí“ je to ojedinělé),
- mějte pečlivě propracovanou strategii rozboru a zpětné vazby,
- myslte na to, že proces učení je u každého účastníka aktivity individuální, a proto se může stát, že zvolená metoda někomu způsobí nepříjemný zážitek; vy v pozici lídra / facilitátora musíte umět analyzovat situaci a zhodnotit, zda příčinou těchto obtíží je metoda jako taková nebo jen subjektivní pocity a zjištění účastníků).

Vyberte tedy vhodnou metodu (a v jejím rámci konkrétní aktivitu), která nesouvisí pouze se samotným tématem (výběr nejvhodnější metody, čas, který máme k dispozici, cíle, k nimž se chceme dopracovat, materiál, který máme k dispozici, apod.), **ale také s vašimi schopnostmi a možnostmi** (preferovaný styl učení, zkušenosti, vaše připravenost riskovat, zručnosti, silné a slabé stránky apod.), **s charakterem skupiny** (počet účastníků, jejich styl učení, věk, kulturní pozadí, schopnosti, rodové složení, speciální potřeby atd.) a **s prostředím** (velikost místnosti, tvar interiéru nebo exteriéru, osvětlení, teplota prostředí, vybavení školící místnosti), **případně s dalšími specifčnostmi realizované aktivity.**

Metoda či technika?

Dříve než se seznámíte s jednotlivými metodami a technikami, chceme připomenout, že naše interpretace se opírá o různé teoretické zdroje, ale vychází i z praktických zkušeností autorů.

V praxi se často zaměňují pojmy „**technika**“ a „**metoda**“. V našem kontextu pod pojmem metoda rozumíme *způsob, cestu, cílevědomý postup, jakým se v procesu učení dopracujeme k žádaným cílům a výsledkům*, přičemž pod pojmem technika chápeme prostředky, které při jednotlivých metodách používáme.

Mezi metodami neformálního vzdělávání, které používáme při práci s mládeží, vzpomeňme následující: přednáška, diskuse, brainstorming, icebreaker, energizer, případová studie, skupinová práce, simulace, „buzz groups“, metoda open space, sebereflexe, exkurze, různé druhy her (hry na upevnění týmového ducha, rolové hry, hry na upevnění důvěry v týmu), tisková konference, ukázka (demonstrace), cvičení, metoda fishbowl, různé hodnotící metody atd.

Z technik vzpomeňme například videoprojekci, použití flipchartu, powerpoint prezentaci, využívání post-itů, použití kostýmů, tvorbu puzzle z papírů s různými informacemi, hledání pokladu, zpěv, hudbu, vyjádření pocitu kartou a mnohé jiné.

Stručná charakteristika nejznámějších metod

- ➔ **Brainstorming:** Metoda, jejíž podstatou je produkce co největšího možného řešení či asociací k určitému tématu nebo úloze. Všechny nápady se zapisují a nesmějí se hodnotit ani kritizovat, analyzují se až později. Jde o kvalitativní metodu, jejímž výstupem obvykle je velké množství kreativních a inovativních řešení, proto doporučujeme detailně prostudovat zásady brainstormingu. Vyžaduje schopnost lídra aktivně podněcovat tvorbu nápadů a v závěru i jeho zvýšené úsilí při jejich analýze a výběru nejvhodnějšího řešení. Hodí se především při práci v menších skupinkách.
- ➔ **Diskuse:** Jde o vzájemný rozhovor, výměnu názorů mezi dvěma nebo více lidmi (facilitátor – účastníci, mezi účastníky) na společné téma. Efektivní je zejména tehdy, když mají účastníci alespoň minimální vědomost nebo zkušenost s daným tématem. Rozeznáváme dva, případně tři základní typy diskusí: řízená diskuse (iniciativu přejímá facilitátor, který diskusi řídí), volná diskuse (facilitátor jen diskusi uvede a představitel téma, otázky a průběh diskuse ponechává na účastnících). Některé zdroje odlišují od řízené diskuse tzv. strukturovanou diskusi (účastníci se sami stávají manažery diskuse podle zásad a pravidel stanovených facilitátorem). V daných zdrojích se taková diskuse uvádí pod názvy: „skupinová práce“ nebo „diskuse v malých skupinách“. Jde o jednu z nejpoužívanějších metod, která podporuje výměnu názorů mezi menším počtem účastníků, přičemž dává šanci zvláště těm, kteří mají často problém prezentovat své názory ve velké skupině. Riziko při její realizaci mohou však představovat účastníci se silnou osobností, kteří nenechají dostatečný prostor k vyjádření ostatním, nebo případy, kdy se nerespektují stanovené zásady, případně když facilitátor diskusi vhodně neusměřňuje.
- ➔ **Exkurze:** Je to plánovaná návštěva, která souvisí s tématem mládežnické výměny, školení či jiné vzdělávací aktivity. Z teoretické roviny se přesouváme do praxe, což umožňuje účastníkům vidět praktické využití teoretických poznatků, lépe si je zapamatovat a inspirovat se jimi. I když se na první pohled tato metoda může jevit jako nenáročná na přípravu, je důležité, aby si lídr nejprve dohodl program se zástupci navštívené organizace, teoreticky připravil účastníky a během návštěvy upozorňoval na propojení s teorií daného tématu. Struktura takovéto návštěvy se většinou skládá z praktické instruktáže, prezentace a následné diskuse. Jde o časově poměrně náročnou metodu vhodnou především pro menší skupiny.
- ➔ **Energizer:** Těžko byste hledali přesnou definici této, ale i následující metody. V našem kontextu se energizer používá v situacích, kdy chceme skupinu „probudit“, zaktivovat, a to nejen na začátku setkání, a ve spojitosti s prolomením bariér. Vhodně ho můžeme zařadit také během psychicky náročných částí programu, kdy klesá pozornost zúčastněných a všichni potřebují znovu „nastartovat“. Můžete ho vložit

rovněž po delší přestávce, dříve než začnete s dalším programem. Existuje více energizerů, které souvisejí se širším tématem dané části programu, a tedy mohou sloužit také jako příjemné a nenáročné nalažení účastníků na určité téma.

- ➔ **Icebreaker:** Jde o krátkou aktivitu, jejímž cílem je zlomit bariéry ve vztazích, zaktivizovat vztahy, komunikaci a interakci mezi účastníky. Navozením neformální, uvolněné atmosféry motivovat skupinu k akci, překonat hranice v dorozumívání nebo prvotní ostych účastníků. Často jde o aktivitu, při které jsou účastníci v přímém fyzickém nebo verbálním kontaktu, proto je důležité zvážit konkrétní výběr této aktivity s ohledem na stav dané skupiny. Z tohoto důvodu se můžete setkat s nepříjemnými pocity a následným odmítnutím aktivity ze strany účastníků nebo s názory, že jde o „infantilní hru“. Icebreaker může (ale také nemusí) souviset s tématem následujícího programu.
- ➔ **Přednáška:** Hovoříme o metodě, při které facilitátor verbálně podává účastníkům předem připravené informace. Používá se obzvláště tehdy, když účastníci mají minimální, případně žádné zprávy o daném tématu a je jich velký počet (obvykle nad 30). Vhodná je v případech, kdy je potřebné předat velké množství informací. V porovnání s ostatními metodami je z hlediska procesu zapamatování a praktické aplikace informací nejméně efektivní. Jakmile se rozhodnete ji použít, můžete si pomoci pravidlem „KISS“, které vzniklo zkrácením anglického „Keep it simple and specific“ a které nám sděluje, že máme podávat jednoduché a konkrétní (specifické) informace. Abyste i navzdory výše uvedenému dokázali udržet pozornost účastníků, je v tomto případě důležité využívat různé techniky, především vizuálního charakteru (power point prezentace, použití flipchartu, videoprojekce atd.), a zapojovat posluchače do výkladu interaktivní formou.
- ➔ **Případová studie:** U této metody jde o předem připravenou a ústně nebo písemně detailně představenou situaci s cílem analyzovat předložený problém a najít vhodné řešení. Případová studie by měla v co největší míře odrážet realitu, tedy představovat určitý praktický příklad ze života. Mnohdy neexistuje správné řešení dané úlohy. Může se realizovat individuálně nebo ve skupinkách. Závěrečné zhodnocení by mělo vždy končit diskusí o procesu a výsledcích, ke kterým jste dospěli. Výhodou je aktivní zapojení účastníků a udržení jejich zájmu a pozornosti. Vhodná je její kombinace s teoretickými metodami (například s přednáškou). Nesmíte zapomenout, že z časového hlediska je to náročná metoda, neboť účastníci potřebují dostatečně dlouhý čas pro pochopení a analýzu příkladu.
- ➔ **Rolová hra:** Při rolové hře dva nebo více účastníků zahrají úlohu (rolí) před „publikem“ (publikem rozumíme ostatní účastníky v případě, že rolová hra má méně rolí, než je celkový počet zúčastněných). Všechno se odehrává v předem určené situaci zaměřené na konkrétní téma (obvykle specifikované na kartičkách). Účastníci musejí dobře pochopit svoji roli, tj. přidělený model chování (postoje, formy apod.), který zosobňují v průběhu celé aktivity. Úlohou všech je pozorovat a později analyzovat postoje jednotlivých postav ve vztahu k probíranému tématu. Tuto metodu aplikujte, jestliže je vaším cílem, aby

účastníci zažili určitou situaci z různých pohledů a viděli důsledky svých činů na jiných. Pokud chcete změnit jejich postoj, poukažte na různost názorů a důležitost tolerance. Výhodou je aktivita, zanícení a udržovaná pozornost skupiny a spontánnost této metody (neprobíhá podle přesně předepsaného scénáře). Dbejte na to, aby se účastníci cítili komfortně a po ukončení se dostali co nejrychleji mimo své role. Při rozboru nezapomeňte mimo jiné na analýzu pocitů zúčastněných.



Simulace: V podstatě je to rozšířený typ rolové hry, při které jsou účastníci zapojeni do modelové situace vyjadřující příklad z reálného života (realita je tu často zjednodušená), přičemž každý z nich má přidělenou úlohu. Simulace umožňuje reagovat na „reálné“ situace a rozhodovat se v nich bez obav z následků vyplývajících z rozhodnutí účastníků. Metoda se často používá při simulacích („nacvičování“) procesů, které se odehrávají v delším časovém období na různých místech (například simulace přípravy výměny, příprava projektu vysílání EDS dobrovolníka apod.), ale i při náročnějších tématech (například řešení otázek souvisejících s tématem interkulturního učení, lidských práv, projektového managementu apod.). Patří mezi časově náročné metody.



Sebereflexe: Metoda, kdy účastník analyzuje svůj vlastní stav. Jde o prostor a čas pro uvědomění si sebe sama, svého pohledu na dané téma a postojů k němu i na vytvoření vlastního obrazu o tom, jak se dané téma dotýká reality každého účastníka, respektive je to prostor poskytnutý na doznění předešlých aktivit a zážitků v tomto kontextu. Existuje více technik, které analyzují uskutečněné kroky a konfrontují je potom ve vztahu k současnosti a budoucnosti. Důležité je rovněž téma reflexe. Nepoužívá se v případě technických témat nebo při aktivitách zaměřených na získání vědomostí, ale spíše při přejímání komplexních témat a při aktivitách založených na změně postojů účastníků.



Buzz groups: Jde o menší skupiny, které diskutují o stanovených nebo volně zvolených tématech bez přítomnosti mládežnického lídra. Skupina může mít i určeného zástupce, který představí téma, nebo naopak: při společném hodnocení v plénu prezentuje výsledky diskuse. Účastníci se během otevřené diskuse sami facilitují. Zásadou je, že se žádná informace (kromě dohodnutých na prezentaci v plénu) nedostane mimo skupinu. Nejčastěji se aplikuje v případě, je-li skupina příliš velká na společnou diskusi nebo brainstorming, či chcete-li v relativně krátkém čase dosáhnout rychlé výměny idejí na jednoduché téma. Společná prezentace výsledků diskuse v plénu není podmínkou, závisí na typu a účelu použití zjištěných informací (sdílené informace zůstávají jen mezi členy skupiny nebo se anonymně vhodí do schránky na otázky / připomínky apod.). Obvykle se tato metoda používá při hodnotících aktivitách zaměřených na posouzení programu dne, použitých metod, přístupu lídrů a na svobodné vyjádření vlastních emocí.



Prezentace: Je jednou z klasických a často používaných metod, jejíž podstata je založena na představení a prezentování teoretických poznatků a informací. Existuje mnoho forem a technik, které umíme při této metodě využít. Příkladem je obvyčejné přečtení prezentace, použití nástěnných panelů, flipchartu,

počítačové nebo jiné didaktické techniky atd. Zvolte tuto metodu, jestliže chcete účastníkům představit nové informace o tématu nebo stručně shrnout dosavadní poznatky, představit statistiky, grafy, podstatné skutečnosti. Vhodná je při práci s velkou skupinou a s jakýmkoli typy zúčastněných. Vyžadují se prezentační zručnosti vedoucího aktivity.



SEZNAMTE SE – PRVNÍ KOLO

Seznamovací aktivity v této části jsou zaměřeny na úvodní seznámení se a poznávání se. Cílem je seznámit se se jmény účastníků, dozvědět se o nich základní informace a prolomit počáteční ostych nebo bariéry.

PŘÍBĚHY NAŠICH VĚCÍ



| | |
|----------------------------|--|
| Témata: | poznávání se, komunikace |
| Velikost skupiny: | doporučuje se maximálně 10 účastníků |
| Čas: | 15–20 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | Seznamovací aktivita je zaměřena na úvodní vzájemné poznání se jednotlivých účastníků představením svého jména a podělením se o osobní informaci. |
| Cíle: | představit své jméno a sebe sama prezentováním zajímavého osobního příběhu, naslouchat a zapamatovat si informace o ostatních |
| Pomůcky a příprava: | „nádooba“ (krabice s víkem, hlubší klobouk, sáček, velký šátek, plachta / deka apod.) na uložení věcí jednotlivých účastníků, do které, respektive pod kterou není vidět |



Pokyny:

Aktivita se skládá ze dvou hlavních částí.

První je představení sebe sama, druhou je představení jiného člena skupiny.

1. Požádejte účastníky, aby si vybrali nějakou věc, kterou mají právě na sobě (s sebou) a kterou by mohli na chvíli odevzdat pro účely naší aktivity. Zároveň je vyzvěte, aby vybrali takovou věc, na kterou se váže nějaký krátký a zajímavý příběh z jejich života.
2. Každý z účastníků řekne své jméno a odevzdá danou věc (hodinky, náušnice, prsten, svetr atd.) vedoucímu aktivity, přičemž k dané věci sdělí krátkou „historku“. Například: „*Jsem Iveta a tyto hodinky jsem dostala, když mi bylo 12 let, od babičky, dvakrát jsem je ztratila, nosím je jen na výlety...*“
3. Každý, kdo poví krátký příběh, uloží danou věc do „nádooby“.
4. Když se všichni představí, necháte každého účastníka vybrat si z „nádooby“ jednu věc, cizí, jakož i vlastní.
5. Na konci má každý za úkol povědět jméno osoby, které daná věc patří, a zopakovat její příběh.



Poznámky:

Aktivitu doporučujeme realizovat v menším počtu účastníků, abychom udrželi pozornost skupiny a zájem o osobní příběhy.

HLEDÁM PETRA



| | |
|----------------------------|--|
| Témata: | poznávání se, komunikace |
| Velikost skupiny: | doporučuje se minimálně 20 účastníků |
| Čas: | 15–20 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | Tato seznamovací aktivita je zaměřena na poznání jmen a počáteční „prolomení ledů“ ve skupině. |
| Cíle: | poznat jména jednotlivých členů skupiny dozvědět se bližší základní informace o každém konkrétním členovi |
| Pomůcky a příprava: | papíry, tužky, klobouk / košík (nebo nějaká nádoba), samolepící štítky (v případě variace). |



Pokyny:

1. Každý člen skupiny napíše na malý lístek (může být 1/8 formátu A 4) své jméno.
2. Vedoucí aktivity sesbírá do klobouku všechny lístečky se jmény.
3. Následně je znovu rozdává tak, aby nikdo neměl lísteček se svým jménem.
4. Po odstartování aktivity každý hráč začíná hledat osobu, jejíž jméno má napsané na lístečku, takovým způsobem, že se ptá ostatních na jejich jména. Například na otázku: „Jsi Petr?“, tázaná osoba může odpovědět jen „ano“, nebo „ne“. Otázku s daným jménem může účastník položit jen jedné osobě. Jestliže hráč neuhádne, musí lísteček vložit zpět do klobouku a vytáhnout si další.
5. Když hráč najde hledanou osobu, tak si oba sednou dále od ostatních a navzájem se představí během jedné minuty. Potom si hráč, který našel hledanou osobu, sedne a ten druhý pokračuje v hledání.
6. Hra končí ve chvíli, kdy všichni sedí.



Variace:

1. Namísto lístků se jmény můžeme použít samolepící štítky. Jakmile hráč najde hledanou osobu, nalepí jí na rameno „jmenovku“.
2. Vedoucí aktivity může navrhnout nějaké otázky nebo témata na minutovou diskusi ve dvojicích, například: studium, zájmy, přátelé.



Poznámky:

Je vhodné realizovat při prvním setkání skupiny, jejíž členové se navzájem neznají. Židle doporučujeme mít uspořádané do kruhu, aby na konci hry účastníci opět seděli v kruhu, ale na jiném místě.



INTERPOL VYŠETŘUJE



| | |
|----------------------------|--|
| Témata: | poznávání se, komunikace, spolupráce |
| Velikost skupiny: | minimálně 8 účastníků |
| Čas: | 30 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | Seznamovací aktivita je zaměřena na poznání jmen a počáteční „prolomení ledů“ ve skupině. |
| Cíle: | vyvolat osobní interakci mezi členy skupiny vzájemně se poznat |
| Pomůcky a příprava: | připravené formuláře policejních protokolů (podle předlohy), případně fotografie účastníků (při variaci) |



Pokyny:

1. Vedoucí aktivity uvede hru následujícím způsobem: „*Představte si, že od této chvíle je každý z vás agentem Interpolu, který inkognito musí zjistit informace o mezinárodně hledané, velmi nebezpečné osobě.*“
2. Každému agentovi (účastníkovi) se přidělí jeden případ, tedy vedoucí aktivity mu dá policejní protokol se jménem jedné osoby ze skupiny. Každý policejní agent je zároveň i „kriminálním“, kterého hledá jiný detektiv.
3. Úlohou agenta je vyplnit policejní záznam s údaji, které potřebuje vyšetřovací oddělení, a to způsobem, aby ho daná osoba neodhalila.

Jak to tedy udělat?

Je to možné jedině tak, že se na podezřelou osobu budeme ptát jiných účastníků, kteří hledanou osobu znají.



Variace:

Namísto policejního protokolu se jménem můžeme rozdat účastníkům protokoly s fotografiemi.

Rozbor a vyhodnocení:

Nabízíme vám několik námětů otázek na rozbor:

- Kolik částí dotazníků jste uměli vyplnit, aniž byste se někoho ptali?
- Postupovali jste při získávání informací podle určité strategie?
- Věděli jste, koho se máte zeptat, abyste zjistili informace o svém „případu“?
- Jak se díváte z pohledu „podezřelého“ na poznatky ostatních členů skupiny o vás?

VEREJNÉ ÚRČENÉ
123- 5-66 1 17:56
0208244298+ 0017038879080:8 1

POLICEJNÍ PROTOKOL MEZINÁRODNĚ HLEDANÉ OSOBY

INTERPOL

POLICEJNÍ PROTOKOL MEZINÁRODNĚ HLEDANÉ OSOBY

JMÉNO A PŘÍJMENÍ

ALIAS

ADRESA

MÍSTO NAROZENÍ

AKTUÁLNÍ ZAMĚŠTNÁNÍ / STUDIUM

ZÁLIBY

OBLÍBENÁ JÍDLA

ZÁKLADNÍ ZRUČNOSTI

MÍSTO, KDE BY SE MOHL/A SKRÝVAT

MOŽNÍ KOMPLICI

Pracovní list k aktivitě: Interpol vyšetřuje

ŘETĚZ



- Témata:** poznávání se, komunikace
Velikost skupiny: doporučuje se od 15 do 20 osob
Čas: 15–20 minut
Náročnost: nízká
Charakteristika: Aktivita je zaměřena na poznání jmen jednotlivých účastníků a na úvodní kontakt mezi nimi.
Cíle: poznat jména účastníků
podpořit iniciativu přiblížení se k ostatním členům skupiny
Pomůcky a příprava: listy papíru (bílý / barevný), spínací špendlíky, fixy, seznam se jmény všech účastníků



Pokyny:

1. Každému účastníkovi rozdejte list čistého papíru. Jeho úlohou bude napsat na horní část papíru své jméno a připnout si na sebe papír spínacím špendlíkem. Potom vedoucí aktivity rychle oběhne všechny účastníky a každému dopíše na jeho papír jméno jiné osoby ze skupiny. Jména spojí šipkou.
2. Účastníci musejí najít osobu, jejíž jméno jim vedoucí aktivity napsal na papír. Tážou se ostatních na jejich jména tak dlouho, dokud hledanou osobu nenaleznou. Jakmile ji najdou, navzájem se krátce představí a sdělí si základní informace o sobě (například místo, odkud pocházejí, škola / zaměstnání, co nejraději dělají ve volném čase).
3. Potom „nalezená“ osoba napíše jméno jiného člena skupiny na papír hráče, který ho našel, a šipkou spojí své jméno se jménem nové osoby, kterou má hráč hledat (může napsat jméno jakéhokoliv člena skupiny).
4. Aktivita končí ve chvíli, kdy hráči mají na svých papírech napsaná jména všech účastníků.



Variace:

1. Všem účastníkům můžete rozdat stejné listy s vytištěnými jmény (v horní části jméno „majitele“ a šipkou naznačené jméno první osoby, kterou má daný účastník hledat). Postupujte stejným způsobem, jak je výše uvedeno, jen s tím rozdílem, že účastníci kreslí pouze šipky, jimiž spojují jména.
2. Aktivitu můžete také zjednodušit. Úlohou účastníků bude najít jen danou osobu a pozdravit se s ní nějakým zajímavým způsobem.



- Poznámky:** Vedoucí aktivity musí dbát na to, aby nezapomněl na jméno žádného účastníka. Když pracujete s větší skupinou, nesmíte zapomenout umístit na viditelné místo jmenný seznam všech zúčastněných, aby se sami mohli zpětně zkontrolovat.

DETEKTOR LŽI



| | |
|----------------------------|---|
| Témata: | poznávání se, komunikace |
| Velikost skupiny: | 8 a více osob (párový počet) |
| Čas: | 15 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | aktivita je zaměřena na základní poznání se ve skupině |
| Cíle: | poznat se vzájemně rozvinout schopnost intuice a pozornost najít vzájemné podobnosti a odlišnosti |
| Pomůcky a příprava: | pera a pracovní listy k aktivitě |



Pokyny:

1. Účastníky rozdělte do dvojic a požádejte je, aby si sedli proti sobě. Každý z nich bude mít 5 minut na to, aby připravil rozhovor se „svou“ dvojicí podle otázek z dotazníku (dále uvádíme příklad). Úlohou odpovídajícího účastníka je poskytovat pravdivé odpovědi s výjimkou tří případů. Po skončení interviu „reportér“ na dotazníku označí, které jsou podle něho tři nesprávné údaje.
2. Po prvním rozhovoru si účastníci vymění úlohy. Na závěr porovnají své výsledky a zjistí, zdali dokázali správně určit nepravdivé odpovědi.
3. Na závěr realizujeme krátký rozbor v plénu.



Variace:

1. Interview můžeme dělat i otevřenou formou tak, že každý „reportér“ formuluje vlastní otázky a ptá se na to, co ho zajímá.
2. Pokud to podmínky dovolují, můžete na konci v plénu nahlas přečíst postupně všechny odpovědi každého účastníka. Ostatní se snaží identifikovat nepravdivé výroky.



Poznámky:

Jestliže máte dost času, lze rozhovory v párech zopakovat výměnou partnera. Primárně určené pro skupiny, v nichž se účastníci navzájem neznají, ale je možné ji využít i ve skupinách, které se už znají. V tomto případě cílem bude zhodnotit úroveň vzájemného poznávání se.

DETEKTOR LŽI

(najdi tři podvody)

| OTÁZKA | ODPOVĚĎ | SPRÁVNĚ | NESPRÁVNĚ |
|--|---------|---------|-----------|
| Máš nějaký talisman? | | | |
| Jak nejraději trávíš prázdniny? | | | |
| Jaký typ hudby se ti líbí? | | | |
| Jak jsi strávil posledního Silvestra? | | | |
| Jakou knihu jsi naposledy četl/a? | | | |
| Jaký typ filmů se ti líbí nejvíc? | | | |
| Jaký je tvůj oblíbený sport? | | | |
| Sympatizuješ s nějakým konkrétním sportovním týmem / sportovcem? | | | |
| Obdivuješ někoho jako osobnost? | | | |

Pracovní list k aktivitě: Detektor lži

TVOJE „POLOVIČKA“



| | |
|----------------------------|---|
| Témata: | poznávání se, komunikace |
| Velikost skupiny: | doporučuje se minimálně 12 účastníků (nejlépe párový počet) |
| Čas: | 15 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | krátká seznamovací aktivita pro první kontakt mezi členy skupiny |
| Cíle: | poznat jména ostatních účastníků navodit první interakční situaci ve skupině |
| Pomůcky a příprava: | papírky typu puzzle s určitým výrokem (2 do sebe zapadající části pro každou dvojici) |



Pokyny:

1. Nejprve si připravte papírky s výroky a každý z nich rozdělte na dvě části (ve stylu puzzle). Všechny poloviny dejte na jednu hromádku, zamíchejte a požádejte každého účastníka, aby si vytáhl jeden papírek.
2. Úlohou každého bude chodit mezi ostatními, zkoušet, do které části zapadne ta jeho, a najít tak svoji druhou „polovičku“. Vždy, když se dva hráči spolu setkají, řeknou si svá jména. V případě, že jejich „polovičky“ do sebe zapadají, přečtou si svůj výrok. Potom si sednou a krátce se vzájemně představí. Jestliže puzzle neseďí, pokračují dále v hledání.



Variace:

Papíry můžeme rozdělit také na tři, čtyři a více částí, a takto se účastníci budou poznávat přímo v malých skupinách.

Příklady výroků na „polovičkách“:

- mohou to být jen slova, ať už všeobecného charakteru, nebo nějaká klíčová slova související s tématem setkání (například Česká republika, interkulturní učení, výměna zkušeností, participace, demokracie, tolerance)
- celé otázky, které slouží jako „startovací“ pro následnou diskusi na téma vzájemné poznávání se, například: Kdy a kde jsi byl naposledy v zahraničí? Co nejraději děláš ve volném čase? Hraješ na nějaký hudební nástroj?
- ...a mnohé další. Fantazii se meze nekladou!



Poznámky:

Optimální bude, když zvolíte papíry stejné barvy a rozstříháte je složitějším způsobem, abyste účastníkům ztížili vzájemné hledání se, a mohli se tak seznámit s více členy skupiny. Když je počet účastníků nepárový, aktivity se zúčastní také vedoucí.

PING PONG



| | |
|--------------------------|--|
| Téma: | poznávání se |
| Velikost skupiny: | nerozhoduje, doporučuje se nad 8 osob |
| Čas: | 10–15 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | nenáročná aktivita na zopakování jmen s cílem zabavit se |
| Cíle: | procvičit si jména ostatních účastníků |



Pokyny:

1. Všichni stojí v kruhu a popořadě říkají svá jména.
2. Potom se vedoucí aktivity postaví do středu kruhu, ukáže rukou na někoho z kruhu a poví buď „ping“, nebo „pong“. Jakmile řekne „ping“, osoba, na kterou ukázal/a, musí povědět jméno člověka stojícího po jeho / její levé straně. Když řekne „pong“, musí říci jméno osoby, která stojí po jeho / její pravici. Jestliže řekne „ping-pong“, tak si všichni musejí vyměnit místa. Osoba ve středu kruhu tam nadále zůstává.
3. Člověk stojící ve středu kruhu ukazuje na ostatní do té doby, než se někdo nezmylí ve jméně nebo v reakci. Až potom se může s danou osobou vyměnit.



Poznámky: Aktivitu lze realizovat i vsedě.

MARTIN IVANA
IRENA MICHAL
TOMÁŠ KRISTÝNA

SEZNAMTE SE – DRUHÉ KOLO

Následující „seznamovačky“ jsou určeny především skupinám, které se už dříve setkaly a jejich členové se vzájemně znají (například v případě reciproční mládežnické výměny či opětovného setkání dobrovolníků). Stále tu však zůstává potenciál dozvědět se něco nového o každém účastníkovi, ověřit si svoji paměť a empatii.

MOJE VOLBA



| | |
|----------------------------|---|
| Témata: | vzájemné poznávání se, komunikace |
| Velikost skupiny: | nerozhoduje (nejlepší je párový počet) |
| Čas: | 20–30 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | zábavná seznamovací aktivita na poznání hodnot a osobních preferencí týkajících se různých aspektů každodenního života |
| Cíle: | poznat lépe hodnoty a osobní preference ostatních účastníků uplatnit schopnost rozhodovat se zjistit podobnosti s ostatními členy skupiny |
| Pomůcky a příprava: | pracovní listy, pera |



Pokyny:

1. Skupině vysvětlíte, že jde o aktivitu zaměřenou na naše každodenní rozhodnutí, která jsou někdy triviální, jindy naopak velmi důležitá.
2. Účastníkům rozdělíte pracovní listy a nechte jim potřebný čas na jejich individuální vyplnění. Na každém pracovním listu je v jednom řádku dvojice věcí (dvě jídla, dva předměty atd.), ze kterých je třeba jednu si vybrat. Žádný řádek nesmí zůstat neoznačený. Ke každému rozhodnutí označte i důvody, proč jste se pro ně rozhodli.
3. Když každý ukončí vyplnění vlastního archu papíru, vedoucí aktivity požádá účastníky, aby vytvořili dvojice a vzájemně se podělili o svá rozhodnutí a důvody k nim.
4. Potom vytvořte čtveřice a krátce diskutujte o svých rozhodnutích.



Variace:

1. Namísto dvou možností výběru můžete připravit pracovní list s třemi nebo více alternativami.
2. Účastníkům lze během diskuse ve dvojicích povolit změnu jejich volby.
3. Po ukončení diskuse ve čtveřicích můžete spojit dvě skupinky, a poznat tak rozhodnutí 8 lidí.

Rozbor a vyhodnocení:

Na závěr udělejte společné zhodnocení v plénu.

Můžete si přitom pomoci následujícími otázkami:

- Bylo pro vás těžké muset se rozhodnout vždy jen pro jednu možnost?
- Co ovlivnilo vaše rozhodnutí pro danou volbu?
- Co myslíte, jaké vnější vlivy podmiňují naše rozhodnutí?
- Jste zvyklí rozhodovat se impulzivně, instinktivně nebo racionálně?
- Byla vaše rozhodnutí v porovnání s ostatními v mnohém podobná?
- Co vás nejvíc zaujalo na rozhodnutích ostatních účastníků?
- V případě, že jste použil/a variantu č. 2: Změnily se vaše předešlé volby? Co ovlivnilo změnu vašeho názoru?



Poznámky:

Obsah jednotlivých voleb v pracovním listu je třeba přizpůsobit zájmům účastníků. V závislosti na tom můžeme použít také více osobních, respektive situačních témat, například: manželství – rodičovství, krátkodobá EDS – dlouhodobá EDS. Použití otázek na rozbor musíte rovněž přizpůsobit věku a mentální úrovni členů skupiny.



MOJE VOLBA

| OTÁZKA | | DŮVOD | |
|---------------------------------|--|-------------------------------------|--|
| čokoládová zmrzlina | | vanilková zmrzlina | |
| sobota | | neděle | |
| být sám | | být se spolubydlícími | |
| „Simpsonovci“ | | „Přátelé“ | |
| mít děti | | nemít děti | |
| Coca-cola | | Pepsi | |
| Spartak Trnava (Real Madrid) | | Slovan Bratislava (FC Barcelona) | |
| teplé podnebí | | studené podnebí | |
| pracovat v bance | | pracovat ve škole | |
| oblek | | kostým | |
| dobré auto | | dobrá motorka | |
| hamburger | | pizza | |
| moře | | hory | |
| vdát se / oženit se | | žít „bez papíru“ | |
| akční film | | romantický film | |
| tancovat | | poslouchat hudbu | |

Pracovní list k aktivitě: Moje volba

PODVÁDĚNÍ



| | |
|----------------------------|--|
| Témata: | poznávání se, komunikace, empatie |
| Velikost skupiny: | doporučuje se maximálně 12 účastníků |
| Čas: | 15–20 minut |
| Náročnost: | nízká – střední |
| Charakteristika: | seznamovací aktivita zaměřená na poznávání se zábavnou formou, otestování vlastních schopností empatie a na schopnost odhadnout jiného člověka představit se netradiční a zajímavou formou |
| Cíle: | vcítit se do jiné osoby a odhadnout jeho/její charakteristiku |
| Pomůcky a příprava: | listy papíru formátu A 4 (nejlépe barevné), fixy (pera) |



Pokyny:

Aktivita se skládá ze dvou hlavních částí. První je individuální práce, v druhé části pracujeme společně v celé skupině.

1. Rozdejte účastníkům psací potřeby a požádejte je, aby do středu papíru otočeného nejlépe na šířku napsali své jméno.
2. Pak je požádejte, aby do každého rohu napsali formou krátkého výroku nějakou „zajímavost“, respektive „pikantnost“ ze svého života, kterou o nich nikdo ze skupiny nezná. Podmínkou je, aby ve třech rozích papíru byl napsaný pravdivý výrok, ale čtvrtý vyjadřoval vymyšlenou, podvodnou informaci, která by neměla být lehce identifikovatelná.
3. Po ukončení individuální úlohy seberte papíry a náhodným výběrem vytáhněte ze všech prezentací jedinou. Přečtěte jméno osoby, která potom vstoupí do středu místnosti. Následně přečtěte výroky, které daná osoba o sobě napsala. Opět je zopakujte a ukazujte na místa (nejlépe na čtyři rohy školící místnosti), ke kterým dané výroky příslušejí. V momentě, kdy jsou všichni hráči definitivně na svých místech, účastník stojící ve středu místnosti prozradí, který z výroků byl výmysl, podvádění. Úlohou hráčů je také počítat si „body“, tedy případy, kdy správně uhádnou nepravdivý výrok.
4. Na závěr se zhodnotí celkové skóre jednotlivých hráčů a v krátkosti se analyzují důvody, proč bylo někdy lehčí (možná evidentní podvádění, možná se někteří znají lépe atd.), jindy komplikovanější uhádnout „výmysl“, „podvádění“. Zeptáme se, jaká zjištění účastníky nejvíce překvapila. Doporučuje se věnovat chvíli také vysvětlení významu pojmu empatie a jejímu vlivu na náš život.



Variace:

Časově méně náročnou alternativou je, když vedoucí aktivity nečte výroky všem, ale účastníci chodí po místnosti (prostranství) a vždy, když se s někým setkají, vzájemně si přečtou své výroky a snaží se uhádnout ten nepravdivý. Jestliže se jim to podaří na první pokus, mohou zaznamenat bod.



Poznámky:

Aktivita není náročná, ale když má splnit všechny uvedené cíle, je zapotřebí, aby vedoucí skupiny dobře vysvětlil pravidla, povzbudil skupinu ke kreativním řešením a nechal dostatečný čas na reflexi v průběhu jednotlivých fází aktivity. Můžeme ji realizovat i se skupinou, jejíž členové se neznají.

Pokud se účastníci neumějí „nastartovat“, můžete jim pomoci názorným příkladem. (Příklady výroků: 1) *Když jsem chodila na ZŠ, soutěžila jsem za školu ve sprintu.* 2) *V dětství jsem měla třikrát nějakou zlomeninu.* 3) *Mám ráda špenátovou polévku.* 4) *Nikdy nechodím spát před půlnocí.*) Obdobně se při četbě jednotlivých výroků mohou účastníci střídat. Na závěr se papíry s výroky vyvěsí na viditelné místo, aby se účastníci během celého programu měli možnost zeptat ostatních na věci, které je zajímají.



ENERGIZERY

V následující podkapitole jsme pro vás vybrali ty energizery, které se dají srozumitelně popsat a nejsou založené na komplikovaném popise zvukových či pohybových krací.

HAD



Velikost skupiny: ideálně od 10 do 20 účastníků
Čas: 5–10 minut



Pokyny:

1. Účastníci stojí v řadě a každý drží člověka před sebou okolo pasu a takto vytváří „hada“.
2. Úlohou prvního člověka v řadě je, že se snaží chytit posledního („hlava chytá ocas“), přičemž had se nesmí roztrhnout.
3. Úlohu můžeme vícekrát zopakovat a pokaždé změnit pořadí účastníků.

TUČŇÁCI A PLAMEŇÁCI



Velikost skupiny: doporučujeme minimálně 8 účastníků
Čas: 10 minut



Pokyny:

1. Všichni účastníci kromě jednoho jsou tučňáky a mohou dělat jen malé krůčky. Ruce mají u těla, dlaně jsou vodorovně protažené. Jeden člověk je plameňák, ten dělá jenom velké kroky (ale neběží) a protaženýma rukama otvírá a zavírá velký zobák (jako čáp). Honí tučňáky, a když některého chytí, ten se změní v plameňáka. Obvykle se hra opakuje víckrát za sebou. V každém kole je na začátku jiný člověk plameňákem.
2. Předem stanovíme určité limity hrací plochy.



Poznámky: Když máme větší skupinu, „noví plameňáci“ mohou pomáhat původnímu plameňáku chytat tučňáky. Když je účastníků méně, tak tito plameňáci opouštějí hru.

CHYŤ DLANÍ UKAZOVÁK



Velikost skupiny: nerozhoduje, ale doporučuje se minimálně 8

Čas: 5–10 minut



Pokyny:

1. Postavte se do kruhu. Každý protáhne nahoru ukazovák na pravé ruce a položí dlaň levé ruky na špičku ukazováku svého souseda. Na povel vedoucího aktivity „TEĎ“ každý rychle stáhne pravou ruku dolů a snaží se zavřením dlaně levé ruky chytit ukazovák svého spoluhráče. Zavírající se dlaň se nesmí hýbat směrem dolů, můžete ji jen jednoduše zavřít. Ten, komu soused zavře ukazovák, vypadává, a kruh se zúží.
2. Hraje se, dokud nezůstane jen jeden člověk.



Poznámky:

Jakmile dlaní chytíte ukazovák, ale ten se vysmekne, tento pokus se nepovažuje za platný. Vedoucí aktivity by měl stát tak, aby mu účastníci neviděli dobře na ústa a nemohli si předem připravit svoji reakci.

MÁŠ RÁD SVÉ SOUSEDY?



Velikost skupiny: nerozhoduje

Čas: 10–15 minut



Pokyny:

Hráči sedí na židlích v kruhu, jeden z hráčů stojí ve středu. Hráč ve středu se libovolně ptá někoho ze sedících: „Máš rád své sousedy?“ Sedící hráč může odpovědět: „Ano, mám.“ V tom případě si osoby, které sedí po jeho pravici i levici, musejí vyměnit svá místa. Nebo může říci: „Ano, mám, ale raději mám lidi, kteří...“ (se dnes dobře vyspali, hrají na hudební nástroj, milují čokoládu ad.). Tehdy si všichni ti, kterých se to týká, musejí vyměnit svá místa. V obou případech je cílem hráče ve středu sednout si na židli. Když se mu to podaří, ve středu zůstane stát jiná osoba a aktivita pokračuje dále stejným způsobem.



Variace:

Tento energizér se dá použít i na zopakování jmen účastníků s tím, že první otázkou je: „Kdo jsou tví sousedé?“, na kterou hráč, který je otázan, poví jejich jména. Následně se pokračuje se otázkami uvedenými v předcházejícím popisu.

PROGRAMÁTOŘI



Velikost skupiny:

nerozhoduje, musí však být násobkem čísla 3

Čas:

10–20 minut



Pokyny:

1. Vytvořte skupiny po třech. Jedna osoba ve skupině je programátor a další dva jsou jeho/její roboti. Na začátku hry stojí oba roboti zády k sobě. Roboti jdou tím směrem, kterým jsou natočeny jejich hlavy. Když programátor natočí robotovi hlavu doleva, robot se pohne doleva, atd. Jakmile roboti do sebe narazí, anebo dojdou ke stěně, židli či k jiné překážce, začnou kráčet na místě do té doby, než programátor změní jejich směr. Cílem programátorů je, aby si jejich roboti navzájem vběhli do náruče.
2. Ve skupině se potom změní úlohy tak, aby si každý vyzkoušel úlohu programátora.

VŘÍSKOT



Velikost skupiny:

5–45 účastníků

Čas:

10 minut



Pokyny:

1. Požádejte členy skupiny, ať se uspořádají do kruhu způsobem, aby se každý hráč mohl dívat do očí ostatních. Je důležité, aby měl každý hráč volný výhled na všechny ostatní hráče – a hlavně na jejich oči.
2. Vysvětlete pravidla: Když vedoucí aktivity zavelí: „*Hlavy dolů!*“, každý z hráčů skloní hlavu a v mysli si vybere osobu z kruhu, na kterou se podívá po odpočítání „*Raz, dva, tři!*“.
3. V případě, že se podíváte na osobu, která hledí na někoho jiného, nic se neděje. Ovšem jakmile se oči hráčů střetnou, oba musejí začít co nejsilněji vřískat či křičet několik vteřin a následně vypadávají z kruhu. Kruh se zúží a hra pokračuje až do doby, dokud nezůstanou dva poslední hráči.
4. Hru můžeme opakovat vícekrát.

PRASÁTKA



Velikost skupiny: nerozhoduje
Čas: 10 minut



Pokyny:

1. Požádejte účastníky, aby se postavili do kruhu, a vyzvěte jednoho dobrovolníka, který se postaví do středu kruhu. Zatímco dobrovolníkovi zavážete oči, ostatní účastníci začnou přecházet (případně pobíhat) dokola. Když člověk stojící ve středu řekne: „STOP!“, všichni zůstanou stát v tichosti na místě. Potom účastník se zavázanýma očima ukáže na někoho v kruhu a řekne: „KROCH!“. Na tento pozdrav musí daný hráč odpovědět: „KROCH, KROCH!“, ale tak, že změní svůj hlas, aby ho hráč ve středu kruhu nemohl identifikovat. Když hráč stojící uprostřed kruhu uhádne jméno dané osoby, vymění si svá místa a hra pokračuje dále. Jakmile neuhádne, má středový hráč ještě dva pokusy.
2. Citoslovce „kroch“ můžete zaměnit za zvuk jiného zvířete, ale v tom případě nesmíte zapomenout na změnu názvu energizeru :-)

VĚŽŇOVÉ A DOZORCI



Velikost skupiny: nerozhoduje
Čas: 10–15 minut



Pokyny:

Skupiny rozdělte na dvě části tak, aby v jedné z nich bylo o jednoho hráče víc. Členové první (menší) skupiny budou „věžňové“ a posadí se na židle uspořádané do kruhu, přičemž jedna židle zůstane prázdná (tj. židle navíc). Hráči druhé skupiny budou „dozorci“ a postaví se za židle, na kterých sedí „věžňové“. Nesmějí se jich dotýkat. Jeden z „dozorců“ se postaví za prázdnou židli. Jeho úlohou bude mrknout na kteréhokoliv z věžňů, který se bude snažit co nejrychleji utéci směrem k prázdné židli, a to tak, aby se ho „dozorce“ stojící za židlí nedotkl. Jakmile se ho dotkne, musí se vrátit zpět na své původní místo. Když stihne utéci, „dozorce“ stojící za prázdnou židlí bude opět mrkat na někoho jiného.

HUTUTUTÚÚÚ



Velikost skupiny:

nerozhoduje

Čas:

10–15 minut



Pokyny:

Účastníky rozdělte do dvou skupin, na zemi ohraničte hrací plochu a rozdělte ji na dvě poloviny (například motouzem, šátky). Snahou každého družstva je dostat hráče z druhé skupiny na svoji stranu hrací plochy. Dělá se to tím způsobem, že jeden člověk se hluboce nadýchne a vstoupí na území druhé skupiny. Pokud je na území druhé skupiny, musí stále hlasitě říkat „hutututúúú...“ (na jedno nadechnutí) a snažit se dotknout co největšího počtu protihráčů. Ti před ním utíkají, nebo se ho naopak snaží držet na svém území. Když se jim to podaří a danému hráči dojde dech a přestane křičet, musí přejít na jejich stranu. Jestliže se hráči podaří vrátit se včas na své území, musí do jeho skupiny přejít všichni, kterých se během svého „vpádu“ na území druhého družstva dotkl. Potom je na řadě hráč z druhé skupiny.

UPEVNĚNÍ TÝMOVÉ SPOLUPRÁCE

Při práci s mládeží ani při žádném projektu programu Mládež v akci se nevyhneme spolupráci s lidmi, tedy týmové práci. Nestačí myslet jen na cíle a výstupy, ale musíme věnovat energii i vztahům v našem týmu. Tato oblast má svá specifika a určitě doporučujeme její podrobné studium v příslušné literatuře. V následující části nabízáme několik praktických aktivit a inspirací z dané oblasti.



SPOJENÍ

Témata:

spolupráce, motivace, zábava

Velikost skupiny:

ideálně od 10 do 20 účastníků

Čas:

15 minut

Náročnost:

nízká

Charakteristika:

Jde o časově nenáročnou aktivitu na motivaci k týmové spolupráci a k upevnění vztahů ve skupině.

Cíle:

posílit spolupráci mezi členy týmu
uvolnit se a zrelaxovat

Pomůcky a příprava:

dřevěné tyčky (špejle) s namalovanými konci v těchto kombinacích: 1. jeden konec modrý, druhý červený; 2. oba konce modré; 3. oba konce červené.



Pokyny:

1. Každému účastníkovi dejte dřevěnou tyčku (vyrobenou například ze špejlí od nanuků) s namalovanými konci.
2. Úlohou účastníků je vytvořit řetězový spoj, tedy „spojit se“ tak, aby každý konec dřevěné tyčky byl spojen s koncem špejle stejné barvy jiného účastníka v určitém časovém limitu (1 minuta nebo 2 minuty, závisí na velikosti skupiny).
3. Úlohu můžete zopakovat 2–3krát, ale postupně zkracujte časový limit nebo skupině od prvního pokusu měřte čas a při dalších opakováních účastníky motivujte k tomu, aby předchozí časový limit překonali.



Variace:

1. Úloha musí být splněna za úplného ticha (ani artikulovaná řeč, ani zvuky).
2. Účastníkům můžeme dovolit, aby si vzájemně vyměnili dřevěné tyčky.
3. Nejprve zadat úlohu „spojit se“ ve skupinách po třech, potom spojit dvě skupiny atd., a to až do spojení celé skupiny.

Rozbor a vyhodnocení:

Na závěr se udělá krátké společné zhodnocení průběhu úlohy a spolupráce v týmu.

Pro inspiraci můžete použít následující otázky:

- Jak se vám líbila úloha? Jak jste se při ní cítili?
- Jaký postup jste zvolili? Byl efektivní?
- Jste spokojeni s dosaženým výsledkem? Vidíte v něm určitou podobnost se současným stavem ve vašem týmu?



Poznámky:

Osoba, která vede aktivitu, si musí předem ověřit, zda je možné „spojit“ všechny dřevěné tyčky s připravenými barevnými kombinacemi.

POTRUBÍ



Témata:

spolupráce, komunikace, řešení problémů

Velikost skupiny:

nerozhoduje

Čas:

35–40 minut

Náročnost:

střední

Charakteristika:

Aktivita, která posiluje spolupráci ve skupině a vzájemnou komunikaci při řešení společného problému.

Cíle:

posílit spolupráci mezi členy týmu

poukázat na důležitost každého člena týmu

Pomůcky a příprava: kartonové trubičky ze středu kotouče toaletního papíru (respektive poloviční trubičky z plastu nebo větší trubičky z kuchyňských papírových ubrousků na ruce) pro každého, míček (voda), objekty na vytvoření překážkové dráhy v interiéru nebo v exteriéru.



Pokyny:

1. Všichni stojí na začátku trasy. Představte jim úlohu, kterou je dopravit potrubím míček z počátečního bodu A do koncového bodu B tak, aby míček nevypadl ven.
2. Ukažte hráčům začátek a konec trasy a upozorněte je na různé překážky (například trasa vede kolem stromů, židlí, pod stůl, dolů po schodech), které mají překonat. Když máte stanovené specifické podmínky (například časový limit), povězte jim to v tomto momentě.
3. Rozdejte účastníkům trubičky a míček a dejte jim 5 minut na přípravu strategie.
4. Po uplynutí času na přípravu pustíte míček do potrubí. Jestliže se skupině na poprvé nepodaří úlohu dobře zvládnout, dejte jim další možnost, případně počítejte neúspěšné pokusy.
5. Na závěr udělejte rozbor aktivity (můžete si pomoci otázkami z předchozích aktivit).



Variace:

1. Místo míčku můžete použít vodu, ale tehdy je třeba, aby potrubí tvořily umělohmotné poloviční trubičky.
2. Úlohu můžete ohraničit také jistým časovým limitem, jehož má skupina dosáhnout, respektive překonat, anebo inspirovat zúčastněné, aby se úkol pokaždé snažili realizovat v co nejkratším čase.
3. Další variací je neurčit počáteční a konečný bod, ale požádat skupinu, aby míček transportovala potrubím v co nejkratším čase. Každý hráč se zapojí jen jedenkrát.



Poznámky:

Nezapomeňte vybrat míček vhodné velikosti, který bez problémů prochází středem trubičky. Trasa musí být delší než součet délky všech trubiček tvořících potrubí. Náročnost trasy a limity zvolte na základě vašich poznatků o týmu / skupině. Pokud se dobře a dlouho zná a efektivně spolupracuje, můžete volit i fyzicky náročnou trasu a krátké časové limity. V krajní situaci lze na výrobu poloviční trubičky použít i papír ohnutý do oválu.

PROVÁZKOVÁ POSTUPNOST



| | |
|----------------------------|---|
| Témata: | spolupráce, komunikace, řešení problémů |
| Velikost skupiny: | doporučuje se maximálně 10 účastníků (může být též více skupin) |
| Čas: | 10–15 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | Krátká a efektivní aktivita na posílení spolupráce v týmu, případně na odhalení nedostatků při společném řešení problémů. |
| Cíle: | podpořit a posílit spolupráci mezi členy týmu zefektivnit lepší organizaci v týmu |
| Pomůcky a příprava: | kousky provázku různé délky pro každého účastníka, krejčovský metr |



Pokyny:

1. Provázek rozstříhejte na kousky různé délky, pro každého účastníka jeden. Pravidlem je, že ani jedna část nemá být delší než 1 metr. Provázky rozdejte hráčům.
2. Úlohou hráčů je seřadit se do jedné řady podle délky provázku (od nejdelšího po nejkratší). Svůj kousek provázku musí každý po celou dobu hry držet oběma rukama napnutý. Není dovoleno komunikovat řečí, zvuky ani gesty. Časový limit na splnění úlohy jsou 2 minuty.
3. Po uplynutí stanoveného času vedoucí aktivity zkontroluje krejčovským metrem správnost uspořádání provázků v řadě. (V případě, že úlohu realizuje víc skupin najednou, čas se zastaví v momentě, kdy skončí první skupina.)
4. Shromážděte účastníky do pléna a vyhodnoťte aktivitu.

Rozbor a vyhodnocení:

Příklady otázek na rozbor:

- Byla dodržována během celé hry stanovená pravidla?
- Jak jste se mezi sebou navzájem organizovali, abyste úlohu splnili?
- Zvolili jste si okamžitě tu nejlepší strategii, nebo jste jich vyzkoušeli víc?
- Kdo na sebe převzal úlohu koordinátora aktivity?
- Měl někdo v průběhu hry pasivní postoj k úloze?



Poznámky: Jestli chcete, můžete pro každou skupinu stanovit jednoho pozorovatele. V tom případě při rozboru patří první slovo jemu.

SPOLEČNÁ CESTA



| | |
|----------------------------|---|
| Témata: | spolupráce, komunikace, rozdíly |
| Velikost skupiny: | nerozhoduje |
| Čas: | 90 minut |
| Náročnost: | střední |
| Charakteristika: | Krátká a efektivní aktivita na posílení spolupráce v týmu, případně na odhalení nedostatků při společném řešení problémů. |
| Cíle: | načrtnout možná rizika skupinové práce načrtnout způsoby, jak těmto rizikům předcházet naučit skupinu spolupracovat |
| Pomůcky a příprava: | tisk šipek, výběr a označení trasy šipkami (čím náročnější trať, tím zajímavější samotná realizace aktivity), šátky na zavázání očí |



Pokyny:

1. Požádejte všechny účastníky ve skupině, aby si každý sám prošel vámi vytyčenou a šipkami označenou trať. Každý jde sám, svým tempem, účastníci skupiny na sebe navzájem nečekají.
2. Po návratu posledního zpátky na místo startu požádejte skupinu, aby se její členové vzali vzájemně za ruce (vytvořili spojenou řadu) a přešli tutéž cestu znovu. Cílem je, aby stejnou trať opět prošli a aby se nikdo neodpojil.
3. Potom požádejte skupinu, aby si mezi sebou zvolila jednoho účastníka, který bude mít při dalším přechodu vyznačené trasy jako jediný oči nezakryté šátkem. Ostatním účastníkům rozdělte šátky, které si uvážou přes oči tak, aby nic neviděli. Skupina se opět drží za ruce, nikdo se nesmí pustit. Cílem je opět projít vyznačenou trať, ale tentokrát jen na základě vedení a vidění jediného člena, který nemá oči zavázané.
4. Po návratu skupiny (záleží na počtu účastníků) požádejte její členy, aby si vybrali ještě jednoho člověka ze skupiny, který po opětovném přechodu trasy nebude mít zavázané oči a bude vidět trasu. Výběr osoby záleží na skupině, vedoucí do jejich rozhodování nevstupuje. Skupina si zvolí nejen ty, kteří je povedou, ale také jak a na kterém místě v řadě budou umístění a jakými instrukcemi budou skupinu navigovat.

Rozbor a vyhodnocení:

Položte účastníkům následující otázky:

- Co pro vás znamenal přechod trasy každým účastníkem zvlášť, když se nikdo nemusel přizpůsobovat jiným členům skupiny?
- Jaké výhody a jaké nevýhody má takovýto přechod trasy?
- Jaké jste měli pocity, když jste museli vytvořit řadu a bylo třeba tuto cestu projít spolu, přičemž jste

- všichni na cestu viděli?
- Jak jste se cítili, když na cestu viděl jen jeden člen týmu? Na základě čeho jste si ho vybrali? Jaké výhody a jaké nevýhody měla tato úroveň aktivity?
 - Jaká jsou základní pravidla úspěšné spolupráce?
 - Co nás může daná aktivita o nás samých, ale též o fungování skupiny naučit?



Poznámky:

Aktivita se může konat venku, ale i uvnitř prostorné místnosti, kde je možné vytvořit překážky z různých předmětů (židle, stoly, krabice atd.).

AKTIVITY S TÉMATIKOU „PARTICIPACE“

O občanské a mládežnické participaci se dnes hodně hovoří. Když jste jakýmkoliv způsobem zapojeni do práce s mládeží, určitě se s tímto pojmem setkáte. Co je vlastně participace? Z angličtiny bychom mohli toto slovo přeložit jako „zapojení se“ nebo „účast“. Ale zapojení se do čeho? Účast v čem? Například na veřejném rozhodování. Veřejné rozhodování znamená, že se ho zúčastní veřejnost, a rozhoduje se přitom o záležitostech, které mají veřejné důsledky: o veřejných zdrojích a o veřejném směřování. Může přitom jít o různé oblasti, které se týkají podpory, ochrany nebo péče o děti a mládež, o oblast zdravotnictví, ochranu životního prostředí apod.

V Radě Evropy vznikl dokument s dlouhým názvem „Evropská charta o participaci mladých lidí na životě obcí a regionů“. V úvodu charty se hovoří, že „účast na životě obcí a míst poskytuje mladým lidem možnost, aby se identifikovali jako občané a nezůstali jen jejich obyvateli. Účast je předpoklad, jestliže chtějí mladí lidé projevit svoji vůli žít společně s ostatními na ulici, v části obce, městě nebo v regionu a být aktéry sociálních změn.“ Tedy podle charty nestačí v nějaké vesnici nebo městě jen žít, ale je potřeba se také zapojit do života v místě a do rozhodování o tom, jak bude život vypadat.

Pro pochopení toho, o čem všem je participace a jaké různé oblasti obsahuje, jsme vybrali pár aktivit z publikace Rady Evropy „Have you say!“.

NAŠE PARTICIPACE



| | |
|----------------------------|--|
| Témata: | přehled participace |
| Velikost skupiny: | 4–25 účastníků |
| Čas: | 30–60 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | Aktivita zaměřená na zviditelnění a sdílení zkušeností s participací účastníků, ale též její ocenění a vzájemnou inspiraci a motivaci. |
| Cíle: | sdílet zkušenosti účastníků v oblasti participace |
| Pomůcky a příprava: | velký kus papíru, aby měl každý účastník dost místa na nakreslení svého přehledu, barevné tužky, fixy, barevný papír, nůžky, lepidlo, páska, staré časopisy s obrázky... |



Pokyny:

1. Pomocí dostupného materiálu mají účastníci nakreslit přehled znázorňující výrazné okamžiky nebo situace, které poukazují na jejich nejdůležitější zkušenosti v oblasti mládežnické participace, například:
 - kdy a jak participovali v organizacích, skupinách, komunitách,
 - kdy a jak byli zapojeni do procesu zviditelnění participace.
2. Účastníci prezentují své přehledy a vyprávějí o osobních zkušenostech v oblasti mládežnické participace.

Rozbor a vyhodnocení:

Položte účastníkům tyto otázky:

- Na jaký druh participace jste si vzpomněli nejčastěji?
- Jaké faktory ovlivňují mladé lidi, včetně vás, aby participovali?
- Teď, když jste viděli přehledy ostatních, jsou v nich prvky, na které jste si nevzpomněli, ale mohli jste?
- Myslíte si, že všechny vzpomínané prvky jsou prvky participace? Proč?

DIAMANT POLITIK



| | |
|--------------------------|--|
| Témata: | místní politika podporující participaci mládeže |
| Velikost skupiny: | nerozhoduje |
| Čas: | 90 minut |
| Náročnost: | střední |
| Charakteristika: | Aktivita zaměřená na zamyšlení se a diskusi o obsahu klíčových oblastí státní politiky ve vztahu k dětem a mládeži a o participaci mladých lidí na životě v obcích, městech a regionech v České republice. |

- Cíle:** představit obsah klíčových oblastí a akčních plánů státní politiky ve vztahu k dětem a mládeži v České republice v letech 2008–2013
posílit podporu mladých lidí na tvorbu místní politiky mládeže
podpořit diskusi o místní politice mládeže a účasti mladých lidí v ní
podpořit schopnost vyjednávat
- Pomůcky a příprava:** soubor kartiček pro každou skupinu.



Pokyny:

1. Zeptejte se účastníků, co si představují pod pojmem „místní politika“.
2. Ve zkratce představte účastníkům klíčové oblasti státní politiky ve vztahu k dětem a mládeži.
3. Rozdělte účastníky ze stejných regionů (v případě variace ze stejných zemí) do menších skupin (4 osoby) a každé skupině dejte soubor kartiček.
4. Vysvětlete jim postup. Každá skupina by měla nejprve diskutovat o „relevantnosti“ oblastí na kartičkách pro jejich vlastní realitu. Potom by se měli domluvit, které oblasti jsou podle jejich názoru nejdůležitější pro mladé lidi, a které naopak zcela nedůležité. Kartičky by měli pak poskládat do modelu diamantu. Na vrcholu diamantu by měla být oblast, která je podle nich nejdůležitější. Pod ní, na dalších dvou kartičkách uložených vedle sebe, by měly být dvě další velmi důležité oblasti. Pod těmito kartičkami by měly být další tři (uložené vedle sebe), které mají průměrnou důležitost. Pod třemi kartami – opět vedle sebe – budou ležet ty, které podle účastníků nejsou až tak důležité, a nakonec poslední kartička, na níž je nejméně důležitá oblast.
5. Požádejte skupiny, aby prezentovaly své diamanty a zdůvodnily jejich výběr.



Variace:

Alternativním obsahem diamantu může být obsah Evropské charty o participaci mladých lidí na životě obcí a regionů. Tuto variantu doporučujeme použít, když budete pracovat s mezinárodní skupinou.

Rozbor a vyhodnocení:

Položte účastníkům následující otázky:

- Co pro vás znamená slovo „relevantní“? Jak jste si pro sebe toto slovo definovali?
- Které oblasti byly ve skupinách nejrelevantnější? Proč?
- Jaké jsou rozdíly mezi jednotlivými diamanty?
- Jakým způsobem ovlivňuje místní politika participaci mladých lidí?
- Jste spokojeni se svými diamanty? Proč?
- Co jste se naučili během této aktivity?

Poznámky:

Obsah klíčových oblastí a akční plány státní politiky ve vztahu k dětem a mládeži v České republice v letech 2008–2013:

<http://jdem.cz/wxg74>

Znění Evropské charty o participaci mladých lidí na životě obcí a regionů najdete na:

<http://jdem.cz/wxhb9>

Kartičky k aktivitě Diamant politik:

Oblast volného času dětí a mládeže

Oblast zaměstnanosti mládeže

Oblast bydlení

Oblast vzdělávání

Oblast životního prostředí

Oblast účasti mládeže na společenském a politickém životě

Oblast rodiny

Oblast zdraví a zdravého životního stylu

Oblast mobility

PRÁVA A PARTICIPACE



Témata:

práva mladých lidí potřebná pro participaci

Velikost skupiny:

minimálně 8 účastníků

Čas:

90 minut

Náročnost:

střední

Charakteristika:

Reflexivní aktivita, která je zaměřena na propojení teorie a praxe, týkající se práv a participace mladých lidí.

Cíle:

vytvořit přehled práv, která mladí lidé potřebují, aby mohli participovat
přezkoumat vztahy mezi právy mladých a participací
reflektovat na to, jak jsou práva mladých lidí respektována v různých místních kontextech

Pomůcky a příprava:

flipchart a fixy.



Pokyny:

1. Rozdělte účastníky do skupin po 4 až 6 lidech.
2. Požádejte každou skupinu, aby napsala co nejvíce příkladů práv spojených s participací (5 minut).
3. Shromážděte odpovědi v diskusi v plénu.
4. Každou skupinu požádejte, aby ze všech příkladů vybrala 10, o kterých si myslí, že jsou základní pro smysluplnou participaci v místním kontextu.
5. Nechte skupiny prezentovat jejich seznamy.
6. Pozvěte všechny do diskuse o rozboru v plénu.

Rozbor a vyhodnocení:

Otázky spojené s výsledky skupinové práce:

- Jaké jsou podobnosti mezi jednotlivými seznamy? (Která práva byla vzpomenuata všemi nebo většinou skupin?)
- Která práva se neobjevila na obou seznamech? Proč?
- Jaká kritéria jste použili při rozhodování, které právo je / není „základní“?

Otázky spojené s právy všeobecně:

- Jak souvisejí uvedená práva s mládežnickou participací?
- Můžeme tato práva považovat za lidská práva? Proč?

Otázky spojené s místní situací účastníků:

- Která práva nejsou respektována ve vašem místním kontextu? Proč?
- Jak mohou mladí lidé nárokovat tato práva?



Poznámky:

Vedení aktivity vyžaduje schopnost facilitátora reagovat na různé odpovědi účastníků s ohledem k dané tématice, což je spojené především s jeho dostačujícími teoretickými poznatky uvedených referenčních dokumentů, ale rovněž se znalostí situace kolem participace mládeže v místním, regionálním či národním kontextu.

Znění Evropské charty o participaci mladých lidí na životě obcí a regionů najdete na:

http://www.adam.cz/zahranici/doc/revidovana_charta_participace.pdf

Charta základních práv Evropské unie:

http://www.euroskop.cz/gallery/6/2090-charta_zakladnich_prav_1.pdf

Všeobecná deklarace lidských práv:

<http://www.osn.cz/dokumenty-osn/soubory/vseobecna-deklarace-lidskych-prav.pdf>

CO SE STANE, KDYŽ SE TO NESTANE?



| | |
|----------------------------|--|
| Témata: | bariéry participace |
| Velikost skupiny: | nerozhoduje |
| Čas: | 90 minut |
| Náročnost: | střední |
| Charakteristika: | Aktivita, která poukazuje na důležitost participace, založená na hypotéze neúčasti mladých lidí na životě v místní komunitě. |
| Cíle: | přezkoumat bariéry participace pochopit následky nedostatku participace rozvíjet kreativitu |
| Pomůcky a příprava: | flipchart a fixy |



Pokyny:

1. Rozdělte účastníky do skupin po čtyřech až šesti osobách.
2. Ve skupinách se zamyslete nad možnými následky neparticipace mladých lidí na místní úrovni (co se stane, když se participace „nestane“).
3. Každá skupina má za úkol připravit si krátkou scénku ilustrující jeden z možných následků.
4. Každá skupina prezentuje scénku a ostatní se snaží uhádnout, co znázorňuje.

Rozbor a vyhodnocení:

Položte účastníkům tyto otázky:

- Připomíná vám některá scénka situaci, kterou jste zažili ve své komunitě?
- Jaké byly faktory či bariéry blokující mládežnickou participaci?
- Jak se mohou projevit v místním kontextu?

ČEŠTINA „NA SLOVÍČKO“

Máte ve své organizaci EDS dobrovolníka, kterého někdo z vás učí česky? Pořádáte školení pro zahraniční dobrovolníky nebo organizujete mládežnické výměny, semináře, setkání? Tak jste správně narazili na tento blok jazykových cvičení. Bude nejen zajímavým zpestřením vašeho programu, ale možná i motivací pro vymýšlení vlastních aktivit, které ožíví výuku češtiny nebo cizího jazyka.

JAZYKOVÉ NÁLEPKY



| | |
|----------------------------|---|
| Téma: | slovní zásoba, spolupráce |
| Velikost skupiny: | dá se realizovat i ve dvojici, ale ideální počet je 6 a víc |
| Čas: | 10–20 minut |
| Náročnost: | střední |
| Charakteristika: | Aktivita se dá využít při výuce češtiny pro cizince, je zaměřena na opakování slovní zásoby na téma části těla zábavným způsobem, na spolupráci a stmelení skupiny. |
| Cíl: | zopakovat si slovní zásobu na téma části těla |
| Pomůcky a příprava: | soubor nálepek, pero. Pro každou skupinu připravit sadu nálepek s názvy částí těla v češtině (brada, krk, ruka, loket...) |



Pokyny:

1. Účastníci se rozdělí do trojic, případně dvojic.
2. Každá trojice dostane sadu nálepek s názvy částí těla.
3. Účastníci si vyberou jednoho z nich, který bude „figurínou“, a společně mu nalepí nálepkami na správnou část těla.

Rozbor a vyhodnocení:

Zábavná přehlídka „figurín“ a kontrola, zda jsou všechny části těla označené správně.

Rady na vedení aktivity:

Záleží na jazykové úrovni účastníků, ale aktivita může pokračovat vysvětlením idiomatických výrazů označujících části těla, například:

- Jsem v tom až po uši.
- Držím ti palce.
- Mohl si vykroutit oči.
- Mohl na něm nechat oči.
- Mám toho plné zuby.
- Nestrkej do toho nos.
- Padl jí do oka.
- Mohl si vykroutit krk.
- K obědu máme plíčka a kolínka.
- Máš to v ruce.
- Netrhá mi to žíly.
- Nemám na to žaludek.



- Zlom vaz.
- Vlez mi na záda!



Variace:

1. Aktivita se dá též využít k výuce jakéhokoliv cizího jazyka.
2. Možnost využít také při mezinárodní výměně jako energizér na prolomení jazykové bariéry – části těla pro každou skupinu nebudou napsané jen v jednom jazyce, ale bude to mix jazyků účastníků výměny.
3. Další alternativou je nechat účastníky, aby sami pojmenovali jednotlivé části těla (aspoň ať napíší všechny, které znají), případně touto formou uspořádat malou soutěž mezi jednotlivými skupinami, a nakonec společně doplnit chybějící pojmy. Můžeme je nechat pojmenovat jednotlivé části těla také v různých jazycích (nejen v rodném, ale ve všech, které ovládají).

ŘADA



| | |
|----------------------------|---|
| Téma: | procvičování češtiny, energizer |
| Velikost skupiny: | minimálně 8 |
| Čas: | přibližně 10 minut |
| Náročnost: | střední |
| Charakteristika: | Jednoduchá rolová hra, která se dá využít k výuce češtiny pro cizince nebo jako energizér na mezinárodní výměně či na školení. |
| Cíle: | procvičit si jednoduchou slovní zásobu na vyjádření každodenních aktivit (číst, poslouchat hudbu, psát sms, zpívat...) upevnit spolupráci ve skupině |
| Pomůcky a příprava: | lístečky, pero. Připravit lísteček s textem pro každého účastníka. |

Příklady textů na lístečkách (záleží na jazykové úrovni účastníků):

- Jsi první člověk v řadě. Posloucháš hudbu na MP3 přehrávači.
- Člověk před tebou poslouchá hudbu. Člověk za tebou si zpívá. Ty čteš noviny.
- Člověk před tebou čte noviny. Člověk za tebou má psa, který strašně štěká. Ty píšeš na mobilu sms.
- Člověk před tebou píše na mobilu sms. Člověk za tebou...



Pokyny:

1. Krátký vstup: Vyprávějte příběh nebo si vymyslete situaci, ve které účastníci musejí stát v řadě (koupit si lístky do kina atd.).
2. Každý účastník dostane lísteček s informací, jak si krátí čas čekáním v řadě a co dělá člověk stojící

- v řadě před ním a za ním.
3. V případě potřeby vysvětlíte neznámou slovní zásobu.
 4. Úlohou skupiny je vytvořit řadu tak, aby každý stál na správném místě.



Variace:

Aktivita se dá použít také na odbourání jazykové bariéry jako energizér – účastníci jednotlivé aktivity zahrají jako pantomimu.



Poznámky:

Vedoucí aktivity musí dohlédnout na to, aby při organizaci účastníků nevnikala nedorozumění, tedy zvolit jednotlivé výroky tak, aby každý měl jasně stanovenou svoji pozici v řadě.

Když je aktivita použita jako energizér na výměně nebo na školení (případně v angličtině), je dobré použít k aktivitám lidí v řadě činnosti a věci, které se během výměny nebo školení skutečně staly.

HODINY



Téma:

komunikace

Velikost skupiny:

ideálně přibližně 10 účastníků

Čas:

přibližně 20 minut, záleží na velikosti skupiny

Náročnost:

střední

Cíle:

podpora komunikace účastníků v češtině
naučit se domluvit si setkání v češtině

Pomůcky a příprava:

papírové nebo plastové hodiny, případně obrázek hodin na flipchartu, lístečky s textem

Příklady textů na lístečcích:

- Máš čas v úterý v 15:00?
- Máš čas v pátek ve 14:30?
- Máš čas ve čtvrtek v 9:00?
- atd.



Pokyny:

1. Zopakujte dny v týdnu v češtině a způsob, jakým se česky vyjadřuje čas. V případě potřeby procvičte víckrát.
2. Na flipchart napište otázku: „KDY MÁŠ ČAS?“ (Kdy se můžeme sejít?) a jména všech účastníků pod sebe.
3. Každému účastníkovi dejte kartičku s informací, kdy má čas. Ověřte si, zda všichni umějí informaci

- správně vyjádřit česky.
4. S jedním účastníkem názorně předvedte, jak si potom budou česky domlouvat schůzku.
 5. Cílem aktivity je domluvit si schůzku s každým účastníkem.

Rozbor a vyhodnocení:

- V závěru postupně doplňte na flipchart údaje, kdy má účastník čas.
- Rozeberte případné otázky spojené s gramatikou, výslovností atd., případně se zaměřte na kulturní a jazykové rozdíly spojené s vyjádřením času, chápáním času a s domluvou setkání.

JAZYKOVÝ BONBÓNEK NA ZÁVĚR...

JAZYKOLAMY

Nabízíme pár jazykolamů, které mohou nejen obohatit výuku jazyka, ale jsou vhodné i jako dobrý energizer v mezinárodní i ve výlučně české společnosti.

- Strč prst skrz krk.
- Pštros s pštrosicí a malými pštrosáčaty šli na pštrosí ples.
- Pan kaplan v kapli plakal.
- V kravině na klavír hrála Klára Králová.
- Když se může kočka zježit, může se i ježek stočit.
- Když naolejujeme linoleum, linoleum bude naolejované olejem na linoleum.
- Jelenovi pivo nelej.
- V naší peci myši piští, v naší peci psík spí.
- 333 stříbrných křepelek přeletělo přes 333 stříbrných střech.
- Nejkulaťoulinkatější z nejkulaťoulinkatějších.
- Poslali mě naši k vašim, aby přišli vaši k našim. Když neprijdou vaši k našim, tak že přijdou naši k vašim.
- Ne ta teta za tou tetou je támhleté tetě tetou, to ta teta za tamtou tetou je téhleté tetě tetou.
- Letěl jelen jetelem, jetelem letěl jelen.
- Od poklopu ke poklopu kyklop kouli koulí.

Příklady dalších jazykolamů nejen v češtině, ale i v jiných jazycích najdete například na:

<http://www.jazykolamy.estranky.cz/clanky/ceske/ceske-jazykolamy.html>

HODNOTÍCÍ AKTIVITY

Zpětná vazba je pojem, který se vyskytuje v mnoha formách nejen ve vědě, ale také v běžném životě. Při jakékoliv smysluplné činnosti potřebujeme vědět, zda se ubíráme správným, respektive nesprávným směrem. Pracujeme se „živým materiálem“, a proto když chceme od mladých lidí získat pravdivé informace o tom, jestli jsme na správné či nesprávné cestě, musíme použít co nejkreativnější formy. Zkuste opustit představu hodnocení ve formě dotazníku a nechte se inspirovat následujícími aktivitami. Mnohé z nich můžete použít při průběžném, ale i závěrečném hodnocení vašich aktivit, projektů, vlastní týmové práce a podobně.

HODNOCENÍ „DOKOLA“



| | |
|----------------------------|---|
| Témata: | hodnocení, komunikace, spolupráce |
| Velikost skupiny: | nad 8 účastníků |
| Čas: | 15 minut |
| Náročnost: | střední |
| Charakteristika: | Zajímavý nástroj vhodný na hodnocení aktivity, části programu, ale též vztahů ve skupině. |
| Cíle: | zhodnotit stav skupiny, časové období nebo konkrétní aktivitu, která skončila podpořit myšlenku identifikace se skupinou a pocít důležitosti každého jejího člena |
| Pomůcky a příprava: | barevné papíry, fixy |



Pokyny:

1. Připravte barevné papíry (větší počet než je počet účastníků) a v horní části každého papíru napište nedokončenou větu či otázku související s jistým aspektem hodnocených aktivit nebo se skupinou. Papíry rozložte na stůl nebo na zem.
2. Každý účastník si vybere jeden papír, přečte si výrok a jeho / její úlohou bude doplnit ho. Po skončení posune papír osobě napravo. Upozorněte účastníky, aby se zbytečně dlouho nezamýšleli nad tím, co doplní. Očekávají se spontánní asociace, které je napadnou jako první. Opakujeme, dokud papír nedorazí k prvnímu hráči.
3. Na závěr se nahlas přečtou všechny příspěvky.

Rozbor a vyhodnocení:

Je možné přepsat jednotlivá vyjádření na flipchartový papír a pověsit je na viditelné místo, případně je jen sepsat a odevzdat kopii sumarizujícího hodnocení každému účastníkovi.

Příklady témat na hodnocení ve formě nedokončených výroků:

- Nejvíc se mi líbilo...
- Nejzábavnější bylo...
- Na ... (uvést jméno) oceňujeme... (uvést co)
- Seznamovací aktivity mi posloužily k...
- Měli bychom zlepšit...
- Nechceme, aby se to opakovalo...
- Chybělo mi...
- Doufám, že nikdy nezapomenu na...
- Cítil/a jsem se špatně, když ... kvůli...
- Tato práce / projekt / aktivita, kterou děláme / jsme dělali, slouží /ila na...
- Cítím se příjemně, protože...
- Za velký úspěch považuji...
- Nikdy jsem si nemyslel/a...
- Nejvíc mi pomohlo...
- Původně jsem chtěl/a...
- Nevěděl/a jsem, zda...
- Stále mám před očima moment, kdy...
- Bohužel jsem nemohl/a...
- Teď se cítím...



Variace:

Závěrečné čtení příspěvků ve skupině můžeme nahradit prezentováním na nástěnné tabuli (flipchartových papírech na stěně) na viditelném místě, aby si je mohli všichni přečíst, případně také okomentovat.



Poznámky:

Vedoucí aktivity musí vědět, co chce hodnotit, a znát význam výstupů pro další práci ve skupině.

HODNOCENÍ DLANÍ



| | |
|----------------------------|---|
| Témata: | hodnocení, komunikace |
| Velikost skupiny: | nerozhoduje |
| Čas: | závisí na velikosti skupiny |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | zajímavá hodnotící aktivita v grafické podobě |
| Cíle: | zhodnotit setkání, práci ve skupině nebo určitou část programu získat zpětnou vazbu v písemné podobě |
| Pomůcky a příprava: | papíry formátu A4 (nejlépe barevné), pera / fixy pro každého účastníka |



Pokyny:

1. Každému účastníkovi dejte papír a řekněte mu, aby obkreslil svoji dlaň a prsty.
2. Úlohou všech je napsat do každého prstu svůj názor (hodnocení) podle následujícího návrhu:

palec – co mě obohatilo

ukazovák – na co chci obzvlášť poukázat (pozitivně nebo negativně)

prostředník – co se mi nelíbilo

prsteník – co se mi velmi líbilo

malíček – co bylo nepodstatné

3. Na závěr hodnocení vyvěste papíry na nástěnnou tabuli a nechte je tam dostatečně dlouho, aby si je měli možnost všichni prohlédnout.



Variace:

1. Namísto uvedených hodnotících aspektů můžete zvolit také vlastní (hodnocení ubytování, stravy, konkrétních částí programu, jednotlivých dní apod.).
2. Když je skupina malá a vládne v ní tvořivá a důvěrná atmosféra, můžete hodnocení číst nahlas.
3. Hodnocení nemusíte dělat anonymně, ale můžete na papír napsat i jméno.



Poznámky:

Nemusíte účastníkům postupně diktovat, co mají napsat do daného „prstu“, ale lze předkreslit vzor (obrys ruky a hodnotící aspekty) na flipchartový papír a nechat hodnocení volnějším průběh. V případě anonymního hodnocení můžete následně rozvinout diskusi v závislosti na hodnocení a reakcích účastníků.

KRUHY



| | |
|----------------------------|---|
| Témata: | hodnocení, komunikace, spolupráce |
| Velikost skupiny: | minimálně 6 (nejlepší je párový počet) |
| Čas: | 20 minut |
| Náročnost: | střední |
| Charakteristika: | hodnocení zaměřené na sdílení příběhů, pocitů, poznatků a příležitostí z předcházejících aktivit |
| Cíle: | zhodnotit stav naučeného v předcházející aktivitě či v předešlých aktivitách podělit se o své osobní zkušenosti a cíle |
| Pomůcky a příprava: | lano (optimálně délka asi 30 m), připravené otázky na papírech |



Pokyny:

1. Vedoucí aktivity vyznačí lanem v místnosti čtyři velké kruhy: příběh, pocity, poznatky, příležitosti. Každý kruh obsahuje otázku, která se vztahuje k předchozí aktivitě či předešlým aktivitám.
2. Účastníci se pohybují ve dvojicích postupně z kruhu do kruhu a navzájem se dělí o odpovědi na příslušné otázky.

Pro větší názornost můžete otázky napsat na papír nebo křídou přímo na zem.

Příběh: Co se stalo?

Pocity: Co jsem cítil/a?

Vědomosti: Co z toho vyplývá?

Příležitosti: Co s tím dále?



Variace:

1. Účastníci si mohou své odpovědi zaznamenat a potom je sdělit ostatním.
2. Rovněž je možné jednotlivé dvojice vystřídat.



Poznámky:

Tuto aktivitu navrhujeme zařadit, když skupina již má určité zkušenosti s hodnocením, její účastníci se znají a nemají problém sdílet své pocity a názory. Tato aktivita je přímou aplikací Kolbeho cyklu.

KARTY



| | |
|----------------------------|--|
| Témata: | hodnocení, komunikace |
| Velikost skupiny: | nerozhoduje |
| Čas: | závisí na velikosti skupiny |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | kreativní hodnotící aktivita s dynamickým příběhem |
| Cíle: | zhodnotit průběh aktivity |
| Pomůcky a příprava: | soubor žolíkových karet |



Pokyny:

Po ukončení předcházející aktivity programu si každý účastník vytáhne z balíčku karet jednu nebo dvě. Na základě její hodnoty a barvy potom vyjádří svůj názor. Zvolená karta stanovuje účastníkovi, na koho nebo na co bude poskytovat zpětnou vazbu.

červená – něco pozitivního

černá – něco, co se mi nelíbilo

eso až šestka – něco o jednotlivci

sedmička až král – něco o skupině

žolík – komentář ke školitelům / lídrům



| | |
|------------------|--|
| Poznámky: | Můžete použít i jiné karty než žolíkové. V tom případě přizpůsobte hodnocení jednotlivým barvám, znakům a číslům karet. Podle potřeby lze měnit i obsah hodnocení. |
|------------------|--|

GÓL



| | |
|----------------------------|---|
| Témata: | hodnocení, stanovení cílů |
| Velikost skupiny: | nerozhoduje |
| Čas: | 20–30 minut |
| Náročnost: | střední |
| Charakteristika: | hodnotící aktivita spojená s reflexí a stanovenými cíli |
| Cíle: | nejprve stanovit a hodnotit naplnění cílů zamyslet se a hodnotit vlastní stav před a po aktivitě |
| Pomůcky a příprava: | papírová branka, papírové míčky a pera pro každého účastníka |

? Pokyny:

1. Vedoucí aktivitu umístí velký náčrt papírové branky na stěnu. Uvede následující aktivitu dalšího programu (co se očekává, co se bude dělat, cíle aktivity).
2. Před aktivitou napíše všichni účastníci na papírové míčky své osobní cíle, kterých by chtěli v průběhu aktivity dosáhnout.
3. Potom – po krátké úvaze – je umístí na zem před branku do takové vzdálenosti, ve které se momentálně cítí být blízko cíle (branka představuje cíl).
4. Po skončení aktivity účastníci přehodnotí umístění svého míčku, posunou ho blíže k brance nebo zjistí, že dali gól (dosáhli vytyčeného cíle).
5. Následuje skupinová diskuse s ohledem na změny v pozicích míčků.

! Variace:

Kromě cílů je možné touto metodou hodnotit také procesy, které probíhaly ve skupině. Aktivita se dá aplikovat také při dlouhodobější zpětné vazbě, kdy se během delšího časového období hodnotí posuny míčků průběžně několikrát.

➔ Poznámky:

Důležitou úlohu hraje při této aktivitě její vedoucí; musí umět vybrat vhodnou aktivitu, ve které je možné výkony měřit a hodnotit. Jeho úlohou je také zvládnout rozbor dané aktivity.

OBRAZ NÁZORŮ



| | |
|----------------------------|--|
| Témata: | hodnocení |
| Velikost skupiny: | nerozhoduje |
| Čas: | 15 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | aktivita zaměřená na hodnocení bez verbálního vyjádření |
| Cíle: | zhodnotit aktivitu (celý program) pomocí pozice v prostoru pozorovat neverbální vyjádření hodnocení ostatních |
| Pomůcky a příprava: | libovolný předmět (kniha, květ, svíčka...) |

? Pokyny:

1. Doprostřed místnosti postaví vedoucí aktivity zvolený předmět. Ten představuje výrok, který vedoucí řekne, například: „Efektivně jsme spolupracovali.“
2. Úlohou účastníků je postavit se okolo předmětu do takové vzdálenosti, která odpovídá míře jejich souhlasu s předneseným výrokiem (čím blíže stojí účastník u předmětu, tím víc s daným výrokiem souhlasí).



Variace:

1. Účastníci se nepostaví kolem předmětu sami, ale umístí tam svoji osobní věc (hodinky, svetr, prsten...).
2. Prostorové pozice můžeme spojit s komentářem, s vysvětlením osobních důvodů, a to v závislosti na složení a stavu / atmosféře ve skupině.
3. Místo předmětu uloženého uprostřed se mohou účastníci postavit přímo ve směru určené stupnice, jejíž koncové body znamenají úplný souhlas či nesouhlas.



Poznámky:

Výroky mohou být různé, mohou se týkat dané aktivity (pocitů, procesu, cílů...), ale lze hodnotit také celý program nebo rozmanité organizační aspekty (spokojenost s ubytováním, stravou, školiteli, atmosférou ve skupině apod.).

SEDM SMYSLŮ



| | |
|----------------------------|--|
| Téma: | hodnocení |
| Velikost skupiny: | nerozhoduje |
| Čas: | 20–25 minut |
| Náročnost: | nízká |
| Charakteristika: | hodnocení formou osobní reflexe a sdílení s ostatními. |
| Cíle: | zhodnotit aktivity na základě vnímání různými smysly |
| Pomůcky a příprava: | papíry a pera pro každého účastníka |



Pokyny:

1. Vyzvěte účastníky, aby si našli příjemné místo, zamysleli se a zaznamenali následující:

- 7 věcí, které jsi viděl/a
- 6 věcí, kterých jsi se dotkl/a
- 5 věcí, které jsi slyšel/a
- 4 věci, které jsi ochutnal/a
- 3 věci, které jsi cítil/a nosem
- 2 věci, které jsi si myslel/a
- 1 věc, kterou jsi cítil/a srdcem

2. Na závěr se všichni setkají a ve skupině si porovnávají své postřehy (buď v kruhu, nebo – v případě velké skupiny – se spontánně procházejí a sdílejí si vzájemně svá hodnocení).

**Poznámky:**

Vhodné použít především při hodnocení delších časových úseků (programu dne, programu celé mládežnické výměny apod.).

CESTY

**Téma:**

osobní zpětná vazba

Velikost skupiny:

nerozhoduje

Čas:

v závislosti na cíli (den, týden...)

Náročnost:

nízká

Charakteristika:

vizuální hodnotící aktivita pro zobrazení vývoje vztahů ve skupině

Cíle:

vyjádřit osobní zpětnou vazbu
zobrazit vývoj vztahů ve skupině

Pomůcky a příprava:

barevné nitě na vyšívání ve čtyřech barvách, špendlík pro každého účastníka, kartička s charakteristikou barev, korková (polystyrénová) nástěnná tabule, štítky se jmény účastníků



Pokyny:

1. Na nástěnkou zapíchněte do kruhu tolik špendlíků, kolik je účastníků. Každý z nich označte štítkem se jménem účastníka.
2. Představte účastníkům význam jednotlivých barevných nití, například:

zelená – „Rád/a bych tě víc poznal/a.“

modrá – „Dobře se mi s tebou spolupracovalo.“

červená – „Nerozumím ničemu, co je mezi námi.“

žlutá – „Těším se na budoucí spolupráci na projektu.“

3. Všichni mají každý den možnost pomoci nitě zvolené barvy propojit svůj špendlík se špendlíkem kohokoliv dalšího. Postupně vzniká barevná síť, která zachycuje vývoj vztahů ve skupině. Účastníci mají možnost individuálně se zeptat dané osoby na bližší informace ke zpětné vazbě.

**Poznámky:**

Nejvhodnější je realizovat takovéto hodnocení během více dní. Barvy a hodnotící výroky lze měnit a volit podle potřeby.

SLOVO NA ZÁVĚR

Milí přátelé!

Publikace sice končí, ale prostor pro vaši kreativitu, iniciativu, fantazii a odvahu „experimentovat“ s prezentovanými náměty a aktivitami je nadále otevřený! Věříme, že „Do Evropy hrou II.“ bude stimulem pro zkvalitnění práce s mládeží ať už v mezinárodním nebo místním kontextu.

Rádi bychom poděkovali Slovenské národní agentuře Yuventa za laskavé poskytnutí publikace Do Evropy hrou IV. k překladu.

ZDROJE A POUŽITÁ LITERATURA

Podobně jako u předcházejících publikací ani tentokrát jsme se nevyhnuli problému určení autenticity či autorství většiny aktivit. Ty, které uvádíme v této publikaci, jsme zpracovali na základě našich a vašich zkušeností z různých mezinárodních i národních vzdělávacích aktivit, ale našli jsme je také v rozmanitých zdrojích v podobné nebo identické verzi.

Český překlad a použitá literatura:

- Čujová Martina, YUVENTA – Slovenský inštitut mládeže Národní agentura Mládež v akcii, Do Evropy hrou IV. 49 s. ISBN: 978-80-8072-109-1
- Espada Sánchez, J. P.: Técnicas de grupo. Recursos prácticos para la educación. 2. vyd. Alcalá (Madrid): Editorial CCS 2002. 247 s.
- Franc, D., Zounková, 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.
- Kolektiv autorů: 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:

Znění Evropské charty o participaci mladých lidí na životě obcí a regionů najdete na: http://www.adam.cz/zahranici/doc/revidovana_charta_participace.pdf [25. 9. 2012]

Charta základních práv Evropské unie:

http://www.euroskop.cz/gallery/6/2090-charta_zakladnich_prav_1.pdf [25. 9. 2012]

Všeobecná deklarace lidských práv:

<http://www.osn.cz/dokumenty-osn/soubory/vseobecna-deklarace-lidskych-prav.pdf> [25. 9. 2012]

Obsah klíčových oblastí a akční plány státní politiky ve vztahu k dětem a mládeži v České republice v letech 2008–2013:

<http://jdem.cz/wxg74> [25. 9. 2012]

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

<http://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/methods-and-techniques-used-in-intercultural-youth-projects.358/> [25. 9. 2012]

Různé hry a aktivity v angličtině:

<http://wilderdom.com/games/> [27. 7. 2010]

<http://www.firststepstraining.com/resources/activities/archive/> [25. 9. 2012]

České jazykolamy:

<http://www.jazykolamy.estranky.cz/clanky/ceske/ceske-jazykolamy.html> [25. 9. 2012]

Další publikace České národní agentury najdete na stránkách Mládež v akci:

<http://www.mladezvakci.cz/publikace/>

Autor slovenského originálu Do Európy hrou IV:

Martina Čujová

Překlad:

Blanka Svadbová

Publikaci vydala:

Česká národní agentura Mládež, Národní institut dětí a mládeže MŠMT ČR, zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků a školské zařízení pro zájmové vzdělávání

Na Poříčí 1035/4

110 00 Praha 1

Vydáno v Praze 2012 v nákladu 1000 ks.

Grafická úprava, sazba a tisk:

Astron studio CZ, a.s, www.astron.cz

Publikaci lze stáhnout zdarma na www.mladezvakci.cz.

Tato publikace byla realizována za finanční podpory Evropské unie. Za obsah publikace odpovídá výlučně autor. Publikace nereprezentuje názory Evropské komise a Evropská komise neodpovídá za použití informací, které jsou jejím obsahem.

ISBN: 978-80-87449-38-7



Program
Mládež
v akci

mládež
česká národní agentura

NIDM
NÁRODNÍ INSTITUT DĚTÍ A MLÁDEŽE

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



www.mladezvakci.cz



mrkni na
www.mladezvakci.cz