

The Great Game of Equal Opportunities: Group Activities for Promoting Inclusiveness and Non-Discrimination

Name of organisation:
Youth Guild (Društvo mladinski ceh)

Velika igra in enake možnosti za vse

Avtorici: Petra Pucelj in Lucija Ferlin

O projektu ...

S projektom smo želeli spodbuditi otroke in mlade k razmišljanju o človekovih pravicah. Še posebej o tem, kako hitro lahko komu kršimo njegove pravice.

V sklopu projekta smo tako pripravili Veliko igro enakih možnosti (ter nato še ostale), usposobili srednješolce za izvajanje igre in le-te nato izvajali po različnih krajih v Sloveniji. Celoten projekt se je izkazal za zelo uspešnega; veliko smo pridobili tako izvajalci oziroma koordinatorji projekta, kot tudi voditelji iger (večinoma srednješolci) in udeleženci iger, torej otroci. Preko iger in ostalih dejavnosti smo tako na drugačen način otrokom in mladim približali tematiko človekovih pravic.

O velikih igrah ...

Velike igre so igre, ki trajajo vsaj eno uro in se jih udeleženi vsaj 10 igralcev (število navzgor v številu igralcev in trajanju je neomejeno). Bistvo velikih iger je, da skozi močno ambientacijo (vživljanje) igralci v varnem okolju izkusijo novo izkušnjo, jo evalvirajo in skozi vse to pridobijo nove izkušnje.

Velike igre so tako lahko zelo različne. Lahko so namenjene

- povezavi in gradnji skupine (skupaj dosežejo nek cilj),
- preizkušanju različnih stilov obnašanja, ki jih drugače ne morejo (zavzamejo najrazličnejše vloge)
- doživljanju različnih situacij, katere pomagajo pri širjenju obzorij in razumevanju različnih zakonitosti družbe (preizkušajo meje, dobivajo nove izkušnje).

Metoda velike igre omogoča, da otroci in mladostniki, ki sodelujejo v igri, na zabaven, dinamičen in zanimiv način dosežejo zastavljene namene. Ker so velike igre ponavadi zastavljene tako, da igralci rešujejo neke težave oziroma naloge skupaj, se med seboj povežejo in tako doživijo občutek pripadnosti ter občutek

soodvisnosti. Vse to se povezuje z učenjem sodelovanja, s timskim delom in podobnim – torej z elementi, ki so v današnji družbi zelo pomembni. Igra je tako varen način, da se vsak lahko preizkusi v nečem novem ali v nečem, česar drugače ne bi imel možnost preizkusiti. Prav tako velika igra s svojo strukturo nudi možnost predelave različnih čustev. Z igro lahko prebujamo različne občutke, da se otroci in mladi z njimi seznanijo, jih predelajo in kasneje z njimi tudi soočijo. Na primer, če je igra tekmovalne narave, se otroci in mladostniki ob koncu lahko soočajo z občutki ob zmagi in porazu – naučiti se sprejemati poraz pa ni vedno najbolj enostavno. Vsak otrok in mladostnik pa ima neke svoje načine, kako sprejemati okolico. Prav zaradi tega moramo vključiti čim več aktivnosti, ki vključujejo različne čute (sluh, vonj okus, tip in vid). Glede na to, kako so velike igre med seboj različne in kaj različna doživetja lahko ponudijo udeležencem, lahko tudi načrtno (s samim načinom priprave in izvedbe igre) pri udeležencih razvijamo različne sposobnosti.

Vsak posameznik se lahko razvija na različnih področjih – na fizičnem (telesno področje), čustveno- motivacijskem, socialnem, kognitivnem, moralnem in duhovnem področju. Razvijajo se tako posamezna znanja in spretnosti – nekatere posamezniki že obvladajo in jih lahko nadgrajujejo, pri drugih pa se znanja in izkušnje začnejo oblikovati od začetka.

Pri vseh elementih, ki jih vsebuje metoda velike igre, pa je zelo pomembno tudi evalviranje (tako pri izvajalcih igre kot pri udeležencih). Evalviranje pripomore k temu, da smo vsakokrat boljši. Začnemo se tudi zavedati svojih močnih in šibkih točk, zavedamo se, na katerem področju napredujemo tudi mi sami ... To preprečuje, da bi se počutili, da sami od iger nimamo nič (z evalviranjem torej preprečujemo tudi izgorevanje voditeljev).

Pri udeležencih igre pa je evalvacija pomembna zato, da dobimo povratno informacijo o tem, kako so se počutili, če je igra bila primerno zastavljena in izvedena. V primeru, da kaj ni bilo v redu, lahko igro izboljšamo, otroci pa lahko negativne izkušnje ali konflikte ubesedijo in s tem se počutijo bolje oziroma razrešijo negativna občutja. Evalvacija se v večji skupini lahko izvede preprosto z nekaj vprašanji, pogovorom, z razvrščanjem po premici (najboljše – najslabše), risanje obrazov (žalostni – nasmejani) ...

Velika igra enakih možnosti

Kratek opis igre

Na travniku ali igrišču oblikujemo različne svetove, kateri udeležence prestavijo v okolje, prirejeno neki drugačnosti. Drugačnosti izkusijo in zbirajo t.i. »kartice različnosti«. S pomočjo teh kartic se ob koncu igre izvede evalvacija, kjer udeleženci odkrivajo različnosti in govorijo o spoštovanju le-teh.

Namen igre

Udeleženci izkusijo različne drugačnosti in se s tem seznanijo s pravico do enake obravnave vseh do nediskriminacije.

Število udeležencev

20 in več.

Število voditeljev

3 – 6.

Trajanje igre

90 minut.

Starost udeležencev

6 – 14 let.

Pripomočki

- kartončki z različnostmi
- listki:

Ne moreš govoriti.

Ne vidiš.

Ne moreš uporabljati rok.

Ne moreš uporabljati prstov na roki.

Ne moreš uporabljati nog.

- Lego kocke
- Pripomočki za poligon (baloni, žogice, stoli, stožci ...)
- Različni trakovi
- Žogice
- Kocka, šal, rokavice, kapa, nož, čokolada
- Listki z napisanimi besedami (ovca, drevo; črnc, belec, biti slep, ne sliši ...)
- Pisala, listi
- Ploščki (okrogle ploščice, premera približno 20 cm)
- Invalidski voziček ali kaj podobnega
- Slike ljudi različnih narodnosti (ras)
-

Prostor

Travnik, igrišče ali dvorana.

Potek igre

Voditelj pozdravi udeležence in jih v igro uvede z vprašanjem, če vedo, kako se pozdravljajo ljudje po svetu. Spodbudi jih, da povedo nekaj pozdravov; nato pa

pove, da bodo nekaj teh pozdravov preizkusili. Udeležence razdeli v 2 skupini (enako članov; če jih je neparno, eden od voditeljev ne sodeluje). Postavijo se v koncentrična kroga, tako da ima vsak par (gledajo eden proti drugemu). Voditelj kaže pozdrave in vsak se pozdravi z vsemi iz nasprotnega kroga. Pozdravi:

- Slovenija (se rokujejo)
- Španija (se objamejo)
- Rusija (se rokujejo in potrepljajo po ramenih)
- Eskimi (se »ponoskajo«)
- Kitajska (priklon in roke v pozdravu)
- ...

Po koncu igre voditelj vpraša, v čem se lahko ljudje še med seboj razlikujemo. Ko povedo, jih razdeli v skupine. Skupine povabi, naj skupaj raziščejo, kako vse pa se lahko ljudje razlikujejo, čeprav živijo skupaj na istem prostoru.

Udeleženci začnejo potovanje od točke do točke. Na vsaki od teh opravijo eno od nalog, povezano z različnimi »hendikepi«. Po vsaki opravljeni nalogi dobijo kartonček z 2 sličicama, ki predstavljata to različnost (različnost morajo prepoznati sami; različnosti s ene nanašajo le na opravljene naloge, ampak širše).

Sledi evalvacija, ki traja 45 minut. Preko kartic in izkušenj, ki so jih udeleženci dobili v igri, teče pogovor na temo odkrivanja in spoštovanja različnosti. Pogovor moderirajo voditelji, ki so za to usposobljeni. Okvirna vprašanja za evalvacijo:

- S katerimi različnostmi smo se srečali v igri?
- Katero različnost mi je bilo najlažje premagati in katero najtežje?
- S katerimi različnostmi se srečujemo v vsakdanjem življenju?
- Katere različnosti mi je najlažje / najtežje premagati v vsakdanjem življenju?
- V čem so neki drugačni ljudje boljši od mene / nas?
- Kje bi lahko našli drugačne ljudi in kakšnega skupnega projekta / srečanja / dela bi se lahko lotili?
- Kaj za njih pomeni izraz »enake možnosti za vse«?
- Kaj lahko v vsakdanjem življenju storijo za to, da imamo vsi enake možnosti?

Naloga na točkah:

Opozorilo: Naloga je potrebno izbrati glede na starost udeležencev (jih prilagoditi ali če so premladi, se ne gredo vseh iger; lahko dodamo še kakšno svojo po lastni izbiri).

1. Ustvarjajmo skupaj

Skupina dobi nalogo, da morajo iz lego kock sestaviti grad/ hišo/ ... Ko sestavijo in je voditelj z izdelkom zadovoljen, dobijo kartonček.

Nujno morajo sodelovati vsi, vendar vsak dobi enega od hendikepov (dobijo napisano na listku, ki ga sami izžrebajo; mlajšim lahko zavežemo oči, prevežemo roko ...):

Ne moreš govoriti.

Ne vidiš.

Ne moreš uporabljati rok.

Ne moreš uporabljati prstov na roki.

Ne moreš uporabljati nog.

...

2. Vodenje slepega

Oblikujemo polje (poligon) z različnimi predmeti (baloni, žogice, stoli, stožci ...). Skupino razdelimo v pare. En igralec stoji na enem koncu poligona in z glasom vodi drugega, ki mora z zavezanimi očmi priti mimo vseh ovir. Vsi pari igrajo naenkrat. Čez polje morajo priti vsi »nepoškodovani«; če kaj pohodijo, morajo na začetek.

3. Štafetna igra

Po dvema udeležencema zvežemo nogi in morajo in enega na drug konec prenašati na primer žogico.

4. Čokolada

Udeleženci sedijo v krogu. Zaporedoma mečejo kocko in kdor vrže 6, si mora kar najhitreje nadeti kapo, šal in rokavice, vzeti nož in vilico in skuša pojesti kar največ čokolade. Ko naslednji vrže 6, mu mora prejšnji nehati jesti čokolado in dati vse skupaj tistemu, ki ima 6. Vse mora potekati čim bolj hitro.

5. Risanje besed

Udeležence razdelimo v pare. Eden iz para (vsi isto) dobijo besedo (ovca, drevo; črnc, belec, biti slep, ne sliši ...) in jo morajo narisati, tako da mora drugi iz para čim prej ugotoviti, kaj riše. Pari med seboj tekmujejo, kdo prej ugame besedo.

6. Ploščki

Okrogle ploščke razporedimo po tleh v obliki trikotnika (toliko kot je udeležencev krat 2; vsaj za 6 udeležencev v skupini). Med dvema ploščkoma je dober meter razdalje. Ploščki predstavljajo otočke v morju, ki nas varujejo pred morskimi psi – če stopimo z otočka, nas bo morski pes pojedel. Še ena značilnost otočka pa je, da se prilepi na čevlje – ko enkrat stopiš gor, ne moreš več dol. Naloga udeležencev je, da prekrijejo vse ploščke (torej se morajo strateško dogovoriti, kako bodo to naredili).

Težja varianta: hendikepi. Udeleženci dobijo hendikepe (Ne moreš govoriti. Ne vidiš.

Ne moreš uporabljati rok. Ne moreš uporabljati prstov na roki.).

7. Slavna oseba

Slavni zvezdnik in njegova straža se odpravijo na sprehod. Tam jih »napadejo« oboževalci. Straža jih hoče zadržati, oboževalci pa hočejo na vsak način dobiti podpis zvezdnika. Vsaka skupina ima prej 3 minute časa, da se zmeni za čim boljše strategijo, da jim bo uspelo.

8. Poligon z invalidskim vozičkom

Za izvedbo potrebujemo invalidski voziček ali kaj podobnega! Oblikujemo poligon; udeleženci morajo poligon prevoziti v najkrajšem možnem času.

9. Rase

Udeleženci dobijo slike različnih ras. Ugotoviti morajo, katero raso predstavlja kakšna slika.

10. Šale

Udeleženci morajo povedati v 5-ih minutah kar največ šal. Po pretečenem času pa morajo narediti seznam ,na koga so se te šale nanašale. Pogovor o tem, o kom so ponavadi šale, zakaj, kako se odzovejo na žaljive šale, kako se odzovejo na šale na svoj račun, iz koga se ponavadi šalimo ...

11. Stereotipi

Udeleženci sedijo v krogu. Voditelj začne pripovedovati: »To je zgodba o Janu, dečku na invalidskem vozičku.« Žogico, ki jo ima v roki, poda nekemu v skupini, ta pove naslednji stavek in poda žogico naprej. Ko se zgodba razvija (voditelj mora poskrbeti, da bodo sodelovali vsi), voditelj pove: »Jan ima prijatelja Jureta, homoseksualca, ki ima prav tako svojo zgodbo« in spet poda žogico naprej. Ko se zgodba razvije, jo voditelj ustavi in naredi evalvacijo na temo: zakaj sta zgodbi tako različni? S čim je to povezano? Zakaj tako dojemamo?

12. Nalepke

Vsak udeleženec dobi na čelo nalepko, tako da ne vidi, kaj je na njej napisano (len, neodgovoren, duhovit, pameten, neroden ...). Skupaj morajo izdelati plakat na temo »Vsi drugačni – vsi enakopravni«, drug do drugega pa se morajo obnašati tako, kot piše na nalepkah. Ko naredijo plakate, sledi pogovor o tem, kako so se počutili, če se jim je bilo težko tako vesti do ljudi, se je kdo začel obnašati tako, kot mu je pisalo na nalepki? Kakšne nalepke dajemo ljudem v vsakdanjem življenju? Upravičeno?

Verzija 2:

Če želite igro narediti bolj dinamično in tekmovalno, oblikujte parno število skupin. Skupine se po dve in dve srečujejo na posameznih točkah in med sabo tekmujejo v nalogah (naloge lahko iste, tekmujejo na čas, izvirnost ...). Zmagovalci na primer dobijo 2 kartončka, poraženci enega. Zmaga skupina z največ kartončki. Ob koncu igre je še vedno nujna evalvacija, ki se ji doda kratko refleksijo na tekmovalnost: kdaj je tekmovalnost v redu in kdaj ne? Kdaj lahko tekmujejo? Kdaj sploh hočemo tekmovati?

Korak za korakom

Kratek opis igre

Igra poteka na mreži s 25 polji. Le-ta so oštevilčena in vsako vsebuje določeno nalogo. Udeleženci v skupinah mečejo kocko, se pomikajo po poljih in tekmujejo, kdo bo prvi dosegel zadnje, 25. polje.

Namen igre

Udeleženci igre dobijo močno izkušnjo enakosti – pri igri sodelujejo vsi, so enako obravnavani in imajo enake možnosti. Skozi igro pridobijo izkušnjo, ki jo ozavestijo ob zaključku igre s kratkim pogovorom (evalvacijo).

Število udeležencev

12 – 40.

Število voditeljev

2

Trajanje igre

2 uri.

Starost udeležencev

6 – 12 let.

Pripomočki

- Krede
- Velika kocka
- Barve za obraz
- Slamice
- Časopisni papir
- Lepila, selotejpi
- Lesene palčke
- Barvice, voščenske
- Šal
- Papir
- Stožci za poligon

- Preveze za oči
- Ovire za poligon
- obročki, meči (palice)
- ribiške palice, ribice
- pladenj, žogice, pripomočki za poligon
- Gomitvist
- 10 kamenčkov
- Leseni krogi
- 2 blazini
- 10 nenavadnih stvari
- Napisana zgodba brez pridevnikov
- Kljukice
- bonboni

Prostor

Travnik, igrišče ali dvorana.

Potek igre

Na tleh je narisana **velik kvadrat**, razdeljen na 25 polj (5x5). Sredinski kvadrat je nagradni kvadrat, ostali kvadrati okoli pa so razporejeni okoli in oštevilčeni od 1 do 24.

Udeležence razdelimo v **4 različne skupine**. To naredimo na čimbolj enakopraven in zanimiv način (Atomčki, vlečenje slamic, barvanje po obrazu ...).

Iz časopisnega papirja in lepila naredijo svojo **maskoto**, ki jih bo zastopala skozi igro na poljih. Maskote ne predstavljajo, ampak bodo to storili na eni izmed točk kasneje (5-10 minut).

Skupine se z voditelji igre zberejo pri mreži in skupine začnejo metati kocko. Skupina, ki prva vrže 6, začne z metanjem za polja v mreži. Ostale sledijo glede na številko v tistem krogu. Voditelji naj poudarijo, da morajo

Če se 2 skupini hkrati znajdeta **na istem polju**, se igrata igro Rutka (navodilo za igro glej spodaj). Skupina, ki zmaga, igra naprej, skupina, ki izgubi, naslednji krog ostane na istem polju in v naslednjem krogu igra igro tistega polja.

Naloge na poljih so naslednje: (vsaka traja 3-4 minute)

- 1.** Pari v skupini si skupaj zavežejo nogi in morajo prebroditi poligon. Vmes jim ponudimo kakšne naloge. Vsi skupaj zapojte eno pesem (skupaj s koreografijo).
- 2.** Po poligonu vodi slepega.
- 3.** Poimenujte svojo maskoto in povejte njeno zgodbo (si jo izmislijo).

4. Pomakneš se naprej na polje **10**.
5. Na 2 palice lovijo obroče. Ujeti morajo čim več obročev. Cela skupina mora loviti obroče, skupaj morajo nabrati na palice čez 10 obročev.
6. Ribiške palice, z njimi lovijo ribe na tleh. Vsi morajo imeti možnost loviti ribe. Dobro je, če ujamejo vse ribe.
7. Greš na polje **12**.
8. Imaš tri živali: ptica, riba, mačka. Ti jim govoriš živali, oni pa jim morajo kazati in čim prej spreminjati položaje. Kdor se zmoti, izpade. Ti pa jih lahko vmes mešaš.
9. Z zavezanimi očmi na drugo stran minskega polja. Eden g vodi na drugi strani.
10. Na pladnju morajo čez poligon čim prej prenesti žogice en za drugim, ne da jim žogice padejo na tla. Cela skupina.
11. Gunitvist. Iz njega na 1, 2, 3 naredi neko mrežo s pomočjo nekoga iz skupine. Ostali pa morajo preiti iz enega konca na drugega, ne da bi se dotaknili vrvi.
12. Igra Dlan in prsti.
13. Premakneš se na polje **17**.
14. Čokoladna reka. Preiti moraš iz enega brega reke na drugega.
15. Pikčeneri. Otroci rišejo besede, ostali morajo ugibati, kaj riše. Besede so lahko: padalec, sadni čaj, kobilica, Slovenija, ovca, črnc ...
16. Lovljenje z blazinami. Skupina se postavi v krog, s hrbtom obrnjena proti drugim v skupini. Imajo dve blazini. Vsaka blazina potuje v krogu od enega konca do drugega. Ena skupina poskuša ujeti drugo. Blazine se ne poda sosedu, ampak naslednjemu v krogu.
17. V tem okolju je 10 neznanih stvari. Poiščite jih, vendar jih pustite tam, kot so bile. Ko pridete nazaj po 2 minutah, jih morate naštet vsaj 6. (Mi imamo seznam stvari.)
18. Napisana zgodbica, vnesti morajo zabavne pridevnike. Potem morajo zgodbico še zaigrati.
19. Pomakneš se nazaj na polje **16**.
20. Pantomima. En igra, ostali ugibajo. Besede so lahko: pingvin, delfin, biti slep, roža, gusar ...
21. Skubljenje piščanca s kljukicami. V določenem območju ima vsak na sebi 5 kljukic. Po znaku začnejo drugim vzemati kljukice in jih dajati na svoja oblačila. Kdor ima po koncu znaka na sebi največ kljukic, zmaga.
22. Krogci s številkami do 20. Lahko si izmisliš svojo igro. Lahko pa pokrijejo na nek način vseh 20 krogov po vrsti na nek način. Lahko tudi štejejo do 20.
23. Kadar mačke ni doma, miši plešejo. Do stene morajo priti, ne da bi jih videl.
24. Greš nazaj na polje **20**.
25. ZMAGOVALNO POLJE.

Zmagovalna ekipa dobi bonbone, ostali pa tudi nekaj.

Po tem, ko se posladkajo, sledi evalvacija. Kako smo dosegli cilj? Smo sodelovali? Bi bili prav tako uspešni, če ne bi? Kdaj sodelujemo? Imamo vedno možnost sodelovati? Kdo kdaj nima? Kdaj? Zakaj?

Skupaj smo močni!

Kratek opis igre

Udeleženci dobijo »različnosti«, s katerimi morajo kljub težavam skupaj izpeljati zastavljeno nalogo.

Namen igre

Udeleženci postanejo pozorni na medsebojne različnosti in odnose.

Število udeležencev

15 – 20.

Število voditeljev

1.

Trajanje igre

1 ura.

Starost udeležencev

14 let in več.

Pripomočki

- »Značilnost« za vsakega udeleženca (glej spodaj)
- Sestavljanke (puzzle) s toliko koščki, kot je udeležencev

Prostor

Zunaj ali dvorana.

Potek igre

Udeleženci na začetku žrebajo listek, na katerem je napisana njihova specifika oziroma specifika njihovega obnašanja v igri. Sestaviti morajo sestavljanke, upoštevajoč tisto, kar imajo na listku.

Značilnosti, ki jih dobijo:

- ne smeš govoriti
- nihče se te ne sme dotakniti
- ves čas bi se rad koga dotikal
- tvoj košček mora biti na tla položen zadnji

- nikomur ne smeš pokazati svojega koščka
- lahko komuniciraš samo z osebami ženskega spola
- lahko komuniciraš le z osebami moškega spola
- lahko komuniciraš le z osebami, ki nosijo očala
- komuniciraš le s tistimi, ki te gledajo naravnost v oči
- komuniciraš lahko le s tistimi, ki imajo oblečenega kaj modrega
- ...

Vsak udeleženec dobi kos sestavljanke, ki jo morajo sestaviti v čim hitrejšem času. Med sabo se lahko pogovarjajo, vendar ne smejo povedati, kaj jim piše na listku (ne smejo povedati, se morajo pa nujno tega držati).

Ko je sestavljanke sestavljena, sledi evalvacija. Naprej se pogovorijo o tem, kako mislijo da jim je šlo sestavljanje, kako so se počutili itd. bistveno pa je, da ugotovijo, kakšne naloge so imele osebe (kaj so imeli napisano na listkih), kako so se počutili, ko nekdo ni hotel govoriti z njimi, kako ko so oni imeli kakšen čuden »hendikep« ... Iz tega izpeljemo pogovor, kako se ponavadi obnašamo, kako se obnašamo do drugih, katere stereotipi imamo. So stereotipi vedno slabi?

MI - VI

Kratek opis igre:

Skupino razdelimo v dve polovici, od katerih vsaka predstavlja eno »kulturo«. Vsaka kultura ima svoja pravila življenja in obnašanja. Vsaka biva na svojem kraju (v svoji sobi). V prvi fazi igre se pripadniki posamezne kulture naučijo obnašanja svoje kulture, ki jih razloži voditelj. V drugi fazi se začne izmenjava kultur. Po eden ali dva člana iz vsake kulture gre/gresta sočasno v drugo kulturo za nekaj minut. Prav tako eden ali dva pripadnika druge kulture prideta v to kulturo. Tako, dokler se vsi ne zvrstijo. Naloga prve in druge odprave obeh ekip je le opazovanje kulture, naloga vseh ostalih odprav pa je vključevanje v življenje te kulture.

Igri sledi evalvacija. Obe skupini se srečata in izmenično odgovarjata na zastavljena vprašanja. Vprašanja so oblikovana tako, da udeležence vodijo v odkrivanje zavednega in nezavednega v svoji kulturi, v kulturi drugih itd.

Namen igre

Udeleženci se naučijo konstruktivnega soočanja z različnostjo – s pripadniki drugačnih kultur.

Število udeležencev

20 – 50

Število voditeljev:

Vsaj 2.

Trajanje igre

1,5 do 2 uri

Starost udeležencev

Od 15 let naprej.

Prostor

Skupni prostor in dodatna soba.

Pripomočki:

- kamenčki (za približno pol udeležencev, za vsakega po eden
- kartice z živalmi

Potek igre:

Priprava na igro

(10 minut)

Eden od voditeljev naredi uvod: »Pogosto se srečujemo s pojmi evropska kultura, evropska civilizacija in podobnimi. Toda: kaj je evropska kultura? V kolikšni meri gre za enotni kulturni prostor in v kolikšni meri za Evropo raznolikosti? Vemo, da pikolovsko natančni Nemci predstavljajo popolnoma drugo kulturo od Grkov, ki jim čas ne pomeni kaj dosti. In da vročekrvni Italijani nasproti Poljakom veliko glasneje izražajo svoja čustva. Da bo stvar še bolj zakomplicirana, lahko tudi v Grčiji najdemo natančneže, na Poljskem pa intenzivno izrazne ljudi. V naslednji uri in pol se bomo ukvarjali s kulturno raznolikostjo.«

Udeleženci se razdelijo v dve enako veliki skupini. Vsaka skupina ima svojega voditelja, ki jo pelje v svoj prostor.

Učenje kultur

(15 minut)

Vsaka skupina predstavlja eno civilizacijo. Prva civilizacija se imenuje »Alfa« in druga »Beta«. Pripadniki posamezne civilizacije se morajo najprej naučiti pravil obnašanja v svoji civilizaciji, nato pa jih bodo obiskali pripadniki drugega planeta. Voditelj jim pravila razlaga korak za korakom, sproti pa jih tudi preizkušajo – simulirajo.

Pri igranju civilizacije ni pomembno, da tekmuje med seboj, čeprav bi bilo tekmovanje možno. Pomembneje je, da se držimo pravil in da ob igri skušamo uživati.

Pravila ALFA civilizacije:

Ste veseli ljudje, ki se sprehajajo po planetu in se med seboj radi družijo. Tudi telesni stiki vam ne predstavljajo ovir. Če med sprehajanjem po planetu koga srečate, ga lahko (ni pa nujno) pozdravite, in sicer tako, da z desno roko oblikujete »skavtski« pozdrav (srednji trije prsti dvignjeni, palec pa pridrži mezinec pod seboj) in ga trikrat potrepeljate po levi rami. On vam mora odzdraviti, tako da ponovi vašo krettnjo na vaši rami. Zelo nevljudno je, če tega ne stori in to lahko pokažeš z obrazno mimiko, z začudenjem ali užaloščenim obrazom.

Trije prsti pa niso edini vir veselja v Alfa civilizaciji. Število 3 vas nasploh spravlja v dobro voljo. Če na primer kdo opazi tri cvetlice ali tri ptice na nebu, tri stole skupaj ali tri slike na steni, lahko ob srečanju z bližnjim nanje pokaže s prstom. Ko jih bližnji vidi, se nasmehne. V vaši civilizaciji je zelo močna prav neferbalna komunikacija. Močno izražate veselje, žalost, sproščenost, umirjenost, sicer pa med seboj ne govorite.

Vsak od vas ima v eni roki skrit kamenček. Če želite, lahko prijatelja povabite k igri RAFA-RAFA. Ta igra je najbolj priljubljena na planetu in vsi jo radi igrate. Vendar ni nujno, da vsi prav v vsakem trenutku. Fanta k igri povabite s poklonom, dekle pa tako, da z zamahi desne roke narišete znak »&«. Če se prijatelj hoče igrati z vami, bo skomignil z rameni, sicer pa bo šel mirno naprej. Igra pa poteka takole: tisti, ki vabi, v eni pesti drži skrit kamenček in obe pesti prekrizani nastavi prijatelju v žreb. Če prijatelj ugotovi, v kateri pesti soigralec NIMA kamenčka, je zmagal in lahko ugiba še enkrat. Če pokaže na pest, v kateri JE kamenček, pa se igra konča (torej ravno nasprotno kot v naši kulturi – bolje je, če kamenčka ni). Če je prijatelj ugotovil, kje ni kamenčka, igrata še en krog in če zopet zmaga, še enega. Če zmaga trikrat (3x ugotovi, v kateri roki ni kamenčka), naglas zavpije: "Rafa-rafa!" Tedaj ga počastijo vsi prebivalci planeta, tako da se za sekundo obrnejo k njemu, ne glede na to, kaj delajo. Potem se igra konča in igralca se razideta.

Kljub sproščenosti vaša družba ni popolnoma brezrazredna. Organizirani ste tako, da imate starešino in podstarešino – dva igralca med vami - ki ju zelo spoštujete (na tem mestu ju izberite). Podstarešina ima vlogo le, ko starešine ni na vašem planetu, drugače pa je popolnoma enak ostalim. Do starešine (in podstarešine, če starešine ni) se obnašate spoštljivo, a vseeno popolnoma normalno, razen pri igri Rafa rafa. Če k tej najljubši igri povabite starešino, morate storiti vse, da bo ta vedno uganil, v kateri roki ni kamenčka. Če slučajno ne ugane, mora igralec, ki je starešino povabil v igro, kamenček na hitro preprijeti iz ene roke v drugo in tako »dokazati«, da je starešina uganil, kje kamenčka ni. Ko starešina trikrat ugane, prav tako zavpije: "Rafa-rafa!", vendar sedaj vsi prebivalci planeta

pritečejo k njemu in ga pozdravljajo (trepljajo po rami s tremi prsti in tiho šepetajo: "Rafa-rafa, rafa-rafa,...")

Če obiskovalec, ki bo k nam prišel s planeta BETA, prekrši pravila, ga na to opozorite. Pravil ne razlagajte, le opozorite ga nanje z ostrim pogledom ali zašepetajte, da je pravila kršil. Če pravila prekrši trikrat, pa mu recite, naj nemudoma zapusti planet. Če pokaže kakršnokoli nespoštovanje do starešine (podstarešine), pa mora planet zapustiti brez opozorila. V tem primeru stopite k njemu in mu zašepetajte: »Prosim, da nemudoma zapustiš naš planet.«

Pravila BETA civilizacije:

Živite na zelo resnem planetu, na katerem ne poznate lenarjenja in zapravljanja časa. Delo plemeniti in le trdo delo vas bo pripeljalo do cilja – uspeha, sreče in zasluženega počitka. In za to se vsi trudite. Večina vas živi od preprodaje različnih živali. To so listki s sličicami ribe, papagaja, goloba, mačka in psa. Le eden med vami je GOSPOD (na tem mestu ga izberemo). Vsak od vas ima v rokah pet živali, gospod pa ima vse ostale in skrbi bolj za administrativne zadeve – je nekakšna javna uprava beta civilizacije. Na tem mestu lahko udeležencem razdelimo živali (naključno, vsak jih lahko izžreba).

Vaš cilj je zbrati pet različnih živali iste barve (npr. vseh pet živali v rdeči barvi), to pa dosežete z medsebojno menjavo.

Kako potekajo menjave? Vsak od vas (razen gospoda, ki v menjavah ne sodeluje) si zamisli žival, ki bi jo v menjavi rad pridobil. Na primer, da želi pridobiti rdečega psa. V ta namen v desni roki pokaže eno (katerikoli) rdečo karto (žival ni pomembna, le barva), z glasom (hov hov) pa nakaže, da išče psa. Barvo torej izražate z barvo karte, ki jo držite, vrsto živali pa z glasom. Vrste glasov:

- pes: »hov, hov«
- mačka: »mjav, mjav«
- riba: »glu, glu«
- golob: »frrrr, frrrr«
- papagaj: »ara, ara«.

Podobno bodo svoje želje izražali vaši soigralci. Sprehajate se po planetu. Ko srečate človeka, s katerim si želite skleniti kupčijo, mu pomežiknete. Če vam on pomežikne nazaj, jo bosta sklenila. Tedaj se umakneta na stran in po strogem poslovnem protokolu kupčijo tudi izvedeta. Stopita si nasproti in stojita tri korake narazen. Ta, ki je prvi pomežiknil, stopi en korak naprej in položi svojo žival na tla. Nato se odmakne nazaj. Drugi (partner v kupčiji) prav tako stopi korak naprej, prav tako položi svojo žival na tla in se umakne nazaj. Zdaj prvi ponovno stopi naprej, pobere novo žival (tisto, ki jo je položil partner) ter stopi nazaj, isto pa ponovi tudi drugi. Nato se vrneta med ostale – kupčija je sklenjena.

Ni vedno nujno, da kupčijo sklenete le iz lastne koristi, včasih lahko sočloveku naredite tudi uslugo, morda jo bo prihodnjič on naredil vam!

Če tvoja kupčija že dalj časa ni uspešna (nihče ne potrebuje tvoje živali), moraš žival, ki jo kažeš v roki, zamenjati. Vendar to opravilo nikakor ni častno, saj bi

drugi lahko videli, da si slab trgovec. Zato se umakni na samo in to opravi kar najbolj intimno.

Ko kdo med vami zbere vseh pet različnih živali iste barve, gre h gospodu, mu jih izroči, ta pa mu izžreba pet novih. To je časti vreden dogodek in vsak prebivalec planeta BETA je nanj ponosen. Ne dela pa iz tega nekakšnega spektakla. Pač – življenje gre naprej.

Gospod torej ne trguje z živalmi, vendar ne sme biti večno gospod in kar naprej živeti na stroške planeta. Na planetu namreč obstaja tudi MESTO DOLŽNOSTI (izberemo nek prostor v sobi), na katerega se vsakih nekaj časa postavi nov kandidat za gospoda. Izvolimo ga tako, da VSI hkrati pokažemo s prstom nanj. Če si za zamenjavo, torej nanj pokažeš s prstom in kažeš toliko časa, dokler se ne vidi, ali bo izvoljen ali ne. Če kaže nanj tudi gost s planeta ALFA, so volitve neveljavne, saj tuji državljani nimajo volilne pravice. V primeru, da pride do (soglasne) izvolitve novega gospoda, mora stari gospod priti na mesto dolžnosti ter mu predati zalogo vseh kartic. Novi gospod svojih pet kartic, s katerimi pravkar trguje, pospravi v žep, stari gospod pa iz žepa povleče kartice, s katerimi je trgoval, preden je postal gospod.

Prebivalci planeta BETA so pozorni tudi na črnega goloba. To je posebno vredna žival. Gre za velik posel, zato se pri trgovanju s črnim golobom vedno potrebuje tudi (tretja) priča. Zagotoviti jo mora tisti, ki goloba išče (torej tisti, ki kaže črno kartico in spušča zvoke »frrr, frrr«). Naloga priče je le opazovalna, preveri torej, ali je bil posel pravilno opravljen ali ne.

Če se obiskovalec s planeta ALFA ne bo držal pravil, ga na to opozorite. Pravil ne razlagajte, le povejte mu, naj se jih ne drži. Ko jih bo trikrat prekršil, mu povejte, da mora zapustiti vaš planet. Če pa ne bo spoštoval pravila črnega goloba, mora planet zapustiti nemudoma.

Priprava na obiske drugega planeta

(10 minut)

Odvisno od števila pripadnikov posamezne civilizacije in od časa, ki ga imamo na razpolago, se odločimo, v kako velikih skupinah bomo obiskovali sosednji planet. Najprimernejša velikosti skupin so pari (o številu posameznikov v skupini in o tem, kolikokrat bo vsak posameznik obiskal sosednji planet – najverjetneje enkrat ali kvečjemu dvakrat – se predhodno dogovorijo voditelji). V ta namen se razdelimo po 2 in 2 ter določimo vrstni red, v katerem bomo hodili »na obiske«. Seveda bomo istočasno tudi mi dobivali obiske z drugega planeta, prav tako v istem številu. Naloga tistih, ki ne bodo na obisku, bo tako »igranje« civilizacije.

Prva in druga odprava bosta imeli le nalogo opazovanja naše civilizacije. Ne bomo jima niti dali pripomočkov (kamenčki ali karte). Pustimo ju, naj opazujeta. Prav tako je naloga naših prvih dveh odprav le opazovanje in poročanje o tem, kaj sta videli. Vse nadaljnje odprave pa bodo imele nalogo v tuji kulturi tudi živeti. Dobile bodo pripomočke in se skušale vključiti v običajno življenje – če jih seveda ne vržemo s planeta.

Dva opazovalna obiska

(15-20 minut)

Najprej s planeta pošljemo prvo opazovalno odpravo in sprejmemo opazovalno odpravo z drugega planeta. Ko tuja opazovalna odprava pride na naš planet, je pomembno, da že igramo našo civilizacijo, ne da se takrat o njej še dogovarjamo. Odprava mora priti že v vsakdanje življenje.

Pripomočkov (kamenčki, karte) jim še ne damo in opazovalne odprave tudi ne moremo vreči s planeta. Njen obisk traja 3 do 5 minut, odvisno od dogovora, vendar za obe skupini popolnoma enako časa.

Naloga odprave je, da skuša ugotoviti, kako se na tem planetu živi in preživi. Ko se odprava vrne nazaj na svoj planet, izvedemo 5-minutno refleksijo. Člani odprave poročajo o tem, kaj so ugotovili in s tem skušajo olajšati bivanje na planetu naslednjim obiskom.

Postopek ponovimo za drugo odpravo, vendar seveda ta že opazuje na podlagi informacij, pridobljenih s prve odprave.

»Pravi« obiski

(odvisno od števila članov / odprav)

Naloga vseh nadaljnjih obiskov je, da se skušajo čim bolj vključiti v življenje planeta. Na začetku bo velik uspeh dosežen že, če člani ne bodo takoj vrženi ven. Kasneje pa bodo skušali dognati tudi ostale detajle pravil. Posamezen obisk traja 3-5 minut (seveda če člani toliko časa sploh preživijo). Vsakemu obisku sledi tudi refleksija, v kateri skušajo člani ugotoviti, kaj so se naučili o drugi civilizaciji ter s tem pomagati prihodnjim obiskom.

Vrednotenje igre

(20 minut)

Udeleženci igre se zberejo v skupnem prostoru. Stole lahko oblikujemo v dva polmeseca, tako, da si skupini sedita nasproti. Obe civilizaciji izmenično odgovarjata na spodnja vprašanja (najprej Alfa, potem Beta, pri naslednjem vprašanju pa najprej Beta, potem Alfa). Eden od voditeljev igre prevzame vlogo moderatorja, postavlja podvprašanja in pazi na kulturo dialoga.

- Kakšna se vam je za prvi pogled zdela nasprotna civilizacija?
- Kakšna se vam zdaj zdi nasprotna civilizacija?
- Skušajte razložiti pravila nasprotne civilizacije!
- Nasprotni civilizaciji razložite pravila svoje civilizacije!
- Katera civilizacija vam je ljubša in zakaj?
- Zakaj je prišlo do nerazumevanja pravil z druge strani?

- Kako je z drugačnostjo, različnostjo v vsakdanjem svetu? Jo razumemo ali le mislimo, da jo razumemo? Ali ni vsaka razlaga drugačnosti le naša interpretacija te drugačnosti?
- Kaj sta imeli obe civilizaciji vendarle skupnega? Poskušajte najti čim več stvari!
- Evropa je sestavljena iz mnogo različnih kultur, pa vendar hkrati govorimo tudi o eni evropski kulturi. Kaj je evropska kultura, kaj je vsem evropskim podkulturam skupnega?

DELAVNICA

KAKO Z IGRO VKLJUČEVATI TER NE IZKLUČEVATI?

Namen: spoznavanje iger, vključevanje ljudi z manj priložnostmi; nekaj o »vsi drugačni, vsi enakopravni«; igre na temo enakih možnosti; kako z igrami vključiti različne.

Potek delavnice:

1. Uvod v delavnico (5 min)

Pozdrav voditeljev, povemo, kaj se bo dogajalo v delavnici. Spoznavanje (žogica v krogu).

2. Prepoznavanje različnosti preko igre (20 min)

Igramo se 3 – 4 različne igre (vse naenkrat, glej spodaj). Nato za vsako igro skupaj razmislimo, koga bi lahko ta igra izključevala, kdaj je v redu in kdaj ni. Iz tega potegnemo različnosti.

Zaključek sklopa: katere različnosti poznamo in na kaj moramo vse paziti, ko pripravljamo igre, da ne diskriminiramo posameznikov.

Igre:

PRSTI IN DLANI

Udeleženci stojijo v krogu. Levo dlan iztegnejo proti levemu sosedu, kazalec desne roke položijo na iztegnjeno levo dlan soseda. Na znak voditelja zapremo dlan in odmaknemo prst. (*RAZLIČNOST: levičarji/ desničarji*)

EVROPSKI POZDRAVI

Za razlago igre glej uvod pri Veliki igri enakih možnosti. (*RAZLIČNOST: osebna meja, dotiki*)

ŠTAFETNA IGRA

Katerakoli. (*RAZLIČNOST*: gibalno oviralni, lahko tudi le manj spretni – problem če se te igre igramo pogosto, če ni dejavnosti, da se lahko tudi oni izkažejo).

Igra z izpostavljanjem, na primer **MEDVEDJA DRUŽINA**. (*RAZLIČNOSTI*: želijo/ ne želijo izpostavljanja).

3. Kako z igrami vključiti različne? (20 min)

Do sedaj smo sedaj spoznali različnosti, sedaj pa lahko pogledamo, kako vključimo različne (preko igre) v naše dejavnosti.

Udeležence povprašamo, če imajo kakšne izkušnje, kaj so naredili, če jih je tisto uspelo itd. Vmes se gremo igre (primeri vključevanja, dejavnosti za začetek pogovora o izključenosti), vsako pokomentiramo, kaj lahko z njo dosežemo. Izhajamo iz njihovih potreb, vprašanj, izkušenj.

Igre:

CAR (poanta igre: vsak je nekaj posebnega)

Udeleženci stojijo v krogu. Eden je na sredini in govori, kaj vse je že počel, naredil ... (sem bil na Triglavu, sem plaval v morju ...). Vsak, kdor je že kdaj delal isto, vstane in reče »Jaz tudi«. Ko pa udeleženec v krogu pove nekaj, kar ni še nihče počel, vstanejo vsi ostali, s prstom pokažejo nanj in rečejo »Car!«. Tisti, ki je na sredini, lahko izbere naslednjega.

TRŽNICA (poanta igre: vzpostavljanje stika z vsemi člani skupine)

Udeleženci hodijo po prostoru, voditelj pove: *Predstavljajte si, da ste na tržnici v popolnoma neznanem mestu, ki ga ne poznate. Obkrožajo vas glasni ljudje, ki jih ne poznate in ne govorite njihovega jezika. Njihova navada pa je tudi, da se vedejo nekoliko čudno – drugače.* Po uvodu sledi besedilo: *»Vsi glejte v tla in se izogibajte kontaktu z drugimi. Tavajte po tržnici in ne skrbite kam greste. Obnašajte se, kot da ste sami v tem mestu.* Čez nekaj časa (1 – 2 min) da voditelj novo navodilo: *»Sedaj se začnite razgledovati. Opazite, da vas obkroža cela vrsta ljudi. Sprva glejte le v čevlje, nato počasi dvigujete pogled na noge, roke, rame in končno na oči (2min). začnite se previdno dotikati drugih in zasledujte reakcije, ki jih dotiki povzročijo (1 min). sedaj se v znak pozdrava pocukajte za ušesa, ko greste eden mimo drugega. To je pozdrav tega mesta (1 min). Joj, srečali ste prijatelje, ki jih že dolgo niste videli! Kako jih boste pozdravili? Mogoče pa ne bi bilo narobe, če z njim poklepetate o koncertu, vremenu, športu, politiki,...*

Pogovor: Kako so se znašli pri izpolnjevanju nalog? Je bil dotik premočen, neprijeten, je bilo preveč kontaktov? Kdaj sem se najboljše počutil? Sem pozdravil tradicionalno ali sem se prilagodil novim razmeram?

DOMINE (poanta igre: zavedanje, da so med posamezniki razlike, vsakič pa se najde kaj skupnega)

Nekdo v skupini si zamisli dve značilnosti, ki jih ima in na primer reče: Na desni imam 2 sestri in na levi igram kitaro. Za desno roko se ga prime nekdo, ki ima prav tako 2 sestri in ta reče: »Na levi imam 2 sestri in na desni imam črne lase.« Nadaljujemo, dokler niso vsi povezani v krog. Če kakšne klicane lastnosti nihče nima, ugotovijo novo. Za zaključek povemo, da so med posamezniki razlike, vsakič pa se najde kaj skupnega in je včasih potrebno, da se tega tudi spomnimo in se med sabo tako povežemo.

BREZ PARA (poanta igre: katerim skupinam pripadamo? Diskriminacija, odnos večina – manjšina)

Za igro potrebujemo barvne krogce, za vsakega člana skupine enega. Vsak dobi na čelo barvni krogec, vendar tako, da ne vidi, katero barvo ima. Povezati se morajo v skupine – enake barve skupaj (vsake barve naj bo po več krogcev, le ena barva naj bo samo 1 krožec). Sporazumevajo se lahko le brez besed.

Pogovor ob koncu igre: kako ste se počutili, ko ste prvič srečali nekoga z isto barvo krogca? Kako si se počutil, če si bil edini z določeno barvo krogca? Ste pomagali drug drugemu pri iskanju barv? Katerim skupinam v družbi pripadate (nogometni klub, pevski zbor, skavti ...)? Se tem skupinam lahko pridruži vsak? Kdo v naši družbi je brez para?

4. Ustvarjanje iger v skupinah in poročanje (40 min)

Pri igrah je bistveno, da znamo biti čim bolj kreativni in da skušamo upoštevati okoliščine igranja igre – kot smo danes videli, moramo biti poleg na ljudi, prostor .. pozorni tudi na to, da z igro koga ne izključujemo. Zato se bomo sedaj preizkusili v kreativnosti.

Igra za delitev v skupine.

Navodila za delo v skupini:

- ustvarite novo igro; pazite, da bo čim manj izključujoča
- eno igro se bomo igrali, traja naj 5 min

Delo po skupinah (20 min).

Predstavitve dela: kaj so delali, katere igre so naredili, se igramo. Pokomentirajo ostali udeleženci, nato še mi.

5. Zaključek

Evalvacija delavnice.

