

Jana Miháliková  
**Do Evropy hrou**





Jana Miháliková

**Do Evropy hrou**



# OBSAH

<b>I. Co účastníci chtějí?</b>	<b>8</b>	Papír na hlavu!	27	<b>V. Příprava na práci v mezinárodních týmech</b>	<b>46</b>
Co chceme získat	9	West Side Story	28	Co si vezmeme s sebou na výměnu	49
Washing line	9	Prázdný prostor	28	Eurovlak	49
<b>II. Aktivity zaměřené na seznámení a „lamače ledů“</b>	<b>12</b>	Elektrina	28	Příběh krokodýla	50
Můj „štít“	13	Deštný prales	29	Vyhlášení	50
Provaz	13	Sezení bez židlí	29	Parkoviště	51
Co nás spojuje	14	Barvy, pohněte se	30	Představte si teplé slunečné ráno!	52
Jméno s pohybem	14	Těsto	30	Konsenzus	53
Jméno a obrázek	14	Skupinové žonglování	31	Rozdílný pohled	53
Deka	15	Hypnóza dlaněmi	31	Občané druhé kategorie	54
Hovořící kruh	15	Na kuželky	31	Ostrov MONOMULTI	54
Posouvající se ruce	16	Mexická vlna	32		
Tváře z balonů	16	„Pantoflová“	32	<b>VI. Hodnocení aktivit</b>	<b>58</b>
Házení míče	17	Fotbal v místnosti	32	Tři slova	60
Duch setkání	17	Alberto Tomba	32	Co se vám . . .	60
Písmena ze jména	17	Roboti	33	Pavučina	60
Hádej, kdo jsem	18	Chyt' rytmus	33	Terč	60
Běží ke stěně ten, kdo . . .	18	<b>IV. Aktivity určené k upevnění týmového ducha</b>	<b>36</b>	Žebřík	61
Hádej, kdo přijde . . .	18	Most	37	Duha aneb jaké bylo počasí	61
Společný strom	18	Vejce	37	Dnešní pizza	61
Karty pocitů	20	Otoč papír	38	Hola-hej	62
Můj příběh	20	Provázková	38	Vyber si tvář	62
Galerie	20	Můj monument	38	Cesta výměny	62
Co se stalo po cestě	21	Věž	39	Letadélka	62
Pravda a lež	21	Zvukovod	39	Dáreček pro tebe	63
<b>III. Energizery aneb „životabudiče“</b>	<b>24</b>	Tvorba společného obrazu	40	Ostrovy	63
Zip-Zap	25	Pavučina	40	Společný obrázek	63
Trojúhelníky	25	Přechod přes močál	41	Magický spot	64
Tři kruhy	25	Noc v sněhové bouři	41		
Pohni zadkem!	26	Můj strom	42	<b>VII. Na závěr</b>	<b>68</b>
Kdo je tu šéf?	26	Hrnec zlata	42	Přílohy	69
Šátková	26	Byčí oko	43	Seznam použité literatury a další zdroje	73
Evoluce	27	Óvce	43		





# I.

## I. Co účastníci chtějí?

Úspěch každé aktivity je kromě jiného podmíněn také tím, zdali aktivita odpovídá na potřeby, požadavky či očekávání účastníků. Dřív než přistoupíme k vlastní aktivitě (výměně mládeže, školení, workshopu, setkání ad.), doporučujeme zjistit, co od ní účastníci očekávají. Některé aktivity se realizují anonymně, jiné ve skupinách, další veřejně. Mezi neznámými účastníky může být společná práce rovněž příležitostí seznámit se a „prolomit ledy“.

Po zjištění, co účastníci od aktivity očekávají, představíme její cíle a poukážeme na to, která z očekávání jsou reálná, a která ne. Vyhneme se tím zbytečnému zklamání a případnému narušení aktivity výroky typu „kdybych to věděl, tak...“

„kdybych to věděl, tak...“





### Seznam aktivit:

Co chceme získat → Washing line

## Co chceme získat

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje 🕒 **Délka trvání:** maximálně 10 minut 🧰 **Materiál:** nalepovací papíry nebo papíry a lepidlo, balicí papíry, pera, fixy

### Jak na to?

Na židle účastníků nalepíme tři samolepicí papíry nebo na ně položíme tři papíry a lepidlo. Předem si připravíme balicí papíry se třemi otázkami: → *Co chceme získat (při setkání, výměně, na semináři)?* → *Čím chceme přispět?* → *Čemu se chceme vyhnout?* Požádáme účastníky, ať odpovědi na otázky napíší na papíry a ty pak nalepí na stěnu. Jakmile dopíší, nahlas přečteme jejich odpovědi a objasníme, která z uvedených očekávání mohou být splněna a v jakém rozsahu.

## Washing line

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje 🕒 **Délka trvání:** cca 10 minut 🧰 **Materiál:** z barevného papíru vystřihnuté makety oblečení a prádla (šaty, sukně, plavky, podprsenky, ponožky...), provázek, kancelářské sponky, fixy

### Jak na to?

Účastníci aktivity si vyberou po jednom kuse oblečení. Na jednu stranu napíší svá pozitivní očekávání a na druhou své obavy (co NECHTĚJÍ, aby se v průběhu aktivity stalo). Vedoucí aktivity přečte očekávání a okomentuje. Všechny kusy „oblečení“ vyvěsíme na natažený provázek a připevníme kancelářskými sponkami. Šňůru necháme určitou dobu natáhnoutou, aby si účastníci mohli všechny výroky přečíst.



**Variace:** Místo „prádla“ mohou účastníci psát svá očekávání na „cihly“ a nalepit je do předkresleného tvaru domu.





## II. Aktivity zaměřené na seznámení a „lamače ledů“

Cílem projektů mezinárodních výměn v programu Mládež v akci je vytvořit z různých mezinárodních skupin mladých lidí jeden tým a zároveň takové prostředí, v němž mohou mladí lidé bez obav či strachu ze zahanbení hovořit o tématech, která je spojují, nebo si vyměňovat myšlenky a názory na běžné jevy z každodenního života. Proto jsou první chvíle strávené na projektu velmi důležité.

Záměrně jsme rozdělili tuto část publikace do dvou částí: aktivity zaměřené na seznámení a tzv. „lamače ledů“. Ačkoli je rozdíl mezi nimi na první pohled minimální – existuje. Aktivity realizované s cílem seznámit se se orientují nejprve na osvojení jmen a zapamatování si některých důležitých údajů o každém jednotlivci, zatímco „lamače ledů“ se již týkají závažnějších témat a otázek. Je možné je použít kdykoliv v procesu projektu – nejen na začátku, ale též v jeho průběhu či závěru. Ilustrují rozvoj týmové dynamiky a vývoje skupiny a vytvářejí podklady pro vzájemnou důvěru i pro zdravé osobní vztahy rychleji než jiné aktivity. Dávají rovněž jednotlivcům možnost získat vyšší sebedůvěru, podporují konstruktivní kritiku sebe sama i svých vrstevníků a rozvoj sociálních dovedností.

Pokud jste vedoucí skupiny mládeže, můžete svým členům navrhnout, aby si ještě před začátkem aktivity začali dopisovat s jednotlivými členy zahraniční skupiny, se kterou se mají setkat. Vytvoří se přirozené páry, které o sobě již něco vědí. Ti ostatní se pak musejí spolu seznámit a vzájemně poznat až na výměně.

### „Lamače ledů“

Je samozřejmé, že jakmile se při příležitosti mezinárodní výměny mládeže (nebo jiné mezinárodní akce) sejdou dvě neznámé skupiny, je atmosféra zpočátku napjatá. Úlohou vedoucích je překonat tyto bariéry, „nastartovat“ mladé lidi k rozvíjení komunikace s partnerskou skupinou. Určitě jste si všimli, že na začátku se každá národní skupina drží pohromadě, její členové spolu sedí při jídle a ve společenské místnosti „okupují“ vlastní prostor. Právě pro uvolnění atmosféry a společný „start“ jsou uvedené aktivity nejvhodnější. Během nich se mohou účastníci o sobě dozvědět mnoho zajímavého. A dobře se přitom bavit – to též není k zahoezení.





### Seznam aktivit:

Můj „štít“ → Provaz → Co nás spojuje → Jméno s pohybem → Jméno a obrázek → Deky → Hovořící kruh → Posouvající se ruce → Tváře z balonů → Házení míče → Duch setkání → Písmena ze jména → Hádej, kdo jsem → Běží ke stěně ten, kdo... → Hádej, kdo přijde... → Společný strom → Karty pocitů → Můj příběh → Galerie → Co se stalo po cestě → Pravda a lež

## Můj „štít“

☉ **Hráči:** počet nerozhoduje ☉ **Délka trvání:** podle počtu hráčů až 60 minut ☉ **Materiál:** pracovní listy se „štity“, barvy, fixy, lepicí páska – fotocopy

### Jak na to?

Účastníci ve smíšených dvojicích navzájem zjišťují údaje o svém partnerovi a vytvářejí jeho „štít“. Oblasti vhodné do jednotlivých políček „štitu“: jméno, zaměstnání, škola, očekávání, zájmy, hudba, oblíbená barva, oblíbený sport, herečka, herec, země snů, co vím o partnerově zemi, má první vzpomínka z dětství apod. „Štity“ jsou navzájem představené v plénu a nalepí se na stěnu.

## Provaz

☉ **Hráči:** počet nerozhoduje ☉ **Délka trvání:** 5–10 minut ☉ **Materiál:** provaz, lepicí páska

### Jak na to?

Všichni účastníci se postaví na provaz přilepený na zemi, poté se oznámí jejich úloha – změnit pořadí na provazu tak, aby jednotlivci stáli v abecedním pořadí podle svých křestních jmen. Na provaze musejí stát po celou dobu alespoň jednou nohou. Při výměně míst si účastníci sdělují navzájem svá jména a pomáhají si, aby nikdo z provazu „nespadl“. Na závěr všichni řeknou svá jména, aby se mohlo zkontrolovat správné postavení každého jednotlivce.



**Variace:** Postavit se na provaz podle čísla bot, data narození, výšky apod.

A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U V W -

## Co nás spojuje

☺ **Hráči:** minimálně 5 ☹ **Délka trvání:** 5 minut ☹ **Materiál:** žádný

### Jak na to ?

Hru začíná jeden hráč stojící ve vzdálenosti pěti až šesti metrů od skupiny ostatních účastníků hry. Říká: „*Po mé pravé ruce hledám toho, kdo má rád čokoládu*“ (anebo jiný výrok tohoto typu). Ze skupiny obyčejně vyrazí více jednotlivců, avšak jen jeden se dotkne „vyzvatelovy“ pravé ruky jako první a drží ji. Ostatní se vrátí zpátky do skupiny. Hráč opět hovoří: „*Po mé levé ruce hledám toho, kdo má rád setkání mládeže*.“ Situace se opakuje. Ve hře pokračuje výrokem ten, kdo měl rád čokoládu, a po něm ten, kdo měl rád setkání mládeže. Hra se dostane do stadia, kdy se všichni hráči drží za ruce, kromě posledních dvou – ti mají ruce ještě volné. Jejich úlohou je nalézt jednu věc, na kterou mají stejný názor, aby se kruh mohl uzavřít.



**Variace:** *Hráči stojí v kruhu a na koho „sedi“ výrok – udělá krok vpřed do středu kruhu. Všichni vidí, co je spojuje. Potom se zase vrátí do kruhu.*

## Jméno s pohybem

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☹ **Délka trvání:** 5 minut ☹ **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu. Vedoucí hry sdělí své jméno a udělá přitom nějaký pohyb (například se poškrábe za uchem, tleskne, vyskočí). Hráč stojící vedle něho zopakuje jméno a pohyb vedoucího hry a přidá svoji část. Hra pokračuje dokola. Všichni musejí zopakovat jména a pohyby předcházejících hráčů.

## Jméno a obrázek

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☹ **Délka trvání:** 5 minut ☹ **Materiál:** papír, tužky, lepicí pásky

### Jak na to?

Každý hráč nakreslí na papír věc, kterou má nejraději, a výrazně napíše své jméno. Všichni stojí (případně sedí) v kruhu a jeden po druhém sdělí své jméno a vysvětlí důvod, proč nakreslil tu kterou věc. Obrázky se potom nalepí na stěnu.



**Tip pro vedoucího aktivity!** *Ještě před vyvěšením na stěnu můžeme zorganizovat bleskovou soutěž. Požádáme účastníky, ať své obrázky zakryjí, a zeptáme se ostatních, například: → Jaký předmět měla Hanka? → Kdo nakreslil pero? → Kdo ze skupiny je horolezec? → Vítěze můžeme odměnit sladkostí.*

## Deka

☺ **Hráči:** minimálně 5 ☹ **Délka trvání:** 10 minut ☹ **Materiál:** deka nebo dvě plachty, ubrusy – neprůhledné

### Jak na to?

Hráči se rozdělí do dvou skupin, přičemž každá se postaví na opačnou stranu stěny vytvořené pomocí deky tak, aby se její členové neviděli. Skupiny vyšlou po jednom hráči a ti se postaví těsně k dece. Když se deka spustí a hráči-reprezentanti se vzájemně spatří, řeknou jméno hráče stojícího na opačné straně deky. Rychlejší vyhrává a bere si poraženého do svého družstva. Nikdo nesmí napovídat.

## Hovořící kruh

☺ **Hráči:** párový počet ☹ **Délka trvání:** 10–15 minut ☹ **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči vytvoří dva kruhy – vnější a vnitřní – tak, aby hráč z vnitřního kruhu měl partnera v kruhu vnějším. Vedoucí aktivity určuje témata, o kterých má spolu dvojice hovořit. Na každé téma vyčleňuje třicet vteřin, během nichž se musejí dostat ke slovu OBA partneři. Po skončení časového limitu se hráči vnějšího kruhu posouvají k dalšímu partnerovi. V tomto momentu se zadává nové téma. Aktivita trvá až do chvíle, kdy si všichni účastníci „povyprávěli“.



**Tip pro vedoucího aktivity!** Vybíráme záměrně jednoduchá témata, například mé oblíbené jídlo a jak ho uvařit nebo diskusi na provokující námět, jako je politika, superstar, programy v televizi apod. Bezprostředně po skončení aktivity zařadíme přestávku na kávu, aby se mohly neformálně dokončit některé zajímavé hovory.



## Posouvající se ruce

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☹ **Délka trvání:** 10 minut ☹ **Materiál:** větší archy papíru, pera nebo fixy

### Jak na to?

Každý účastník aktivity obkreslí svoji ruku na papír a napíše své jméno. Hráči sedí v kruhu tak, aby se navzájem dobře viděli. Papíry se posouvají ve směru hodinových ručiček. Na pokyn vedoucího hry napíše každý účastník svůj názor nebo koho mu připomíná člověk, jehož „ruku“ drží. *Například: → Jaké zahradní náčiní ti připomíná? → Jaké povolání by se k němu hodilo? → Jaké ovoce?*

Na závěr aktivity každý účastník přečte svoji „ruku“ a ostatní se vyjadřují k tomu, co napsali.



**Tip pro vedoucího aktivity!** Hra je vhodná jako forma hodnocení. Je důležité předem účastníky upozornit, že po ní bude následovat diskuse, a předejít tak nepříjemným situacím, kdyby někteří chtěli nevhodně žertovat na úkor ostatních členů skupiny.

## Tváře z balonů

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☹ **Délka trvání:** podle počtu otázek – maximálně 15 minut ☹ **Materiál:** balony, fixy, provázek, pevná podložka, archy s otázkami, lepidlo **Úloha:** vyplnit si navzájem archy s otázkami (nejrychlejší vyhrává)

### Jak na to?

Nejprve si připravíme archy s otázkami a podlepíme je pevnou podložkou, abychom si ulehčili psaní. Upevníme je na provázky (cca 50 cm). Hráči stojí v místnosti. Rozdáme balony a požádáme hráče, aby je nafoukli a nakreslili na ně vlastní portrét a uvedli jméno. Balon obvážou provázkem, na jehož konci je připevněný arch s otázkami. Každý, kdo už má balon připravený, může začít klást otázky. Pokud chceme mít vyplněný vlastní arch, musíme oslovit někoho z přítomných, položit mu otázku z archu, zaznamenat odpověď a podepsat se. Podle počtu hráčů se dohodneme, zda účastníci mohou zodpovědět (a zapsat) jednu či více otázek. Kdo má vyplněný celý arch – vyhrává a od organizátorů obdrží malou odměnu (bonbon, čokoládu apod.).



**Příklady otázek:** → Vyhral jsi někdy v loterii? → Co jsi sbíral v dětství? → Kdybys musel být zvířetem, kterým by sis přál být a proč? → Jaký je tvůj oblíbený nábytek a proč? → Jakému typu dovolené dáváš přednost – u moře, v horách, nebo ve městě? → Už jsi někdy zpíval/la sám / sama na veřejnosti? → Kolik času trávíš denně na internetu? → Čeho se v životě bojíš? → Co na sobě nemáš rád/a?



## Házení míče

☉ **Hráči:** počet nerozhoduje ☉ **Délka trvání:** maximálně 5 minut ☉ **Materiál:** míč **Úloha:** zapamatovat si jména účastníků

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu. Házejí si míč a sdělují jména podle pokynů vedoucího hry.

**Variace:** → každý hráč sdělí své jméno dřív, než hodí míč → hráč řekne jméno toho, komu hází míč → hráč vysloví jméno toho, komu hodí míč ten, kterému jej právě hází (například Jana hází Petrovi, ale řekne „Tomáš“, tzn., že Petr bude házet míč Tomášovi, ale ještě předtím řekne jméno dalšího hráče, kterému bude házet míč Tomáš)

## Duch setkání

☉ **Hráči:** počet nerozhoduje ☉ **Délka trvání:** maximálně 15 minut ☉ **Materiál:** předmět, který představuje ducha setkání (symbol, totem apod.) **Úloha:** zapamatovat si jména účastníků

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu. První z nich začíná větou, která se stále opakuje: „JMENUJI SE PETR A TOTO JE DUCH SETKÁNÍ.“ Podá „věc“ dalšímu. Ten pokračuje: „TOTO JE DUCH SETKÁNÍ A VÍM TO PROTO, ŽE MI TO ŘÍKAL PETR. JÁ SE JMENUJI TOMÁŠ.“ Každý další hráč vyhlásí, že TOTO je duch setkání, a ví to proto, že jej dostal od Tomáše, ten od Petra atd.

## Písmena ze jména

☉ **Hráči:** počet nerozhoduje ☉ **Délka trvání:** 10 minut ☉ **Materiál:** papíry, fixy

### Jak na to?

Hráči dostanou papír a fixy. Jejich úlohou je vymyslet na jednotlivá písmena konkrétního jména charakteristické vlastnosti a znaky. Například: Jmenuji se Eva, E jako energická, V jako veselá a A jako atypická, nebo... Po vzájemném představení se jednotlivé papíry nalepí na stěnu, aby si účastníci mohli i později připomenout některá jména a vlastnosti.

E? V? E? A? ? A?

## Hádej, kdo jsem

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☹ **Délka trvání:** cca 10 minut ☹ **Materiál:** papíry, fixy

### Jak na to?

Hráči jsou požádáni, ať na papír napíší tři až šest charakteristik své osoby. Mohou to být informace z osobního života, respektive něco, co se nedá na první pohled uhádnout. Nepíše se, zda jde o muže nebo o ženu, v mezinárodních týmech se vyhýbáme také určení národní příslušnosti. Papíry se shromáždí a vedoucí aktivity je přečte nahlas. Ostatní hádají, kdo je autorem jednotlivých výroků.

## Běží ke stěně ten, kdo...

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☹ **Délka trvání:** 5 minut ☹ **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči se postaví do řady čelem ke stěně, která je vzdálená asi deset metrů. Vedoucí hry vyhlásí různé charakteristiky, například: „Ke stěně běží ten, kdo v dětství sbíral známky.“ Ti, kterých se to týká, se rozběhnou ke stěně, dotknou se jí a vrátí se zpět.



**Poznámka:** Hra je vhodná jako energizer.

## Hádej, kdo přijde...

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☹ **Délka trvání:** 20–30 minut, podle počtu chybějících účastníků ☹ **Materiál:** velké balicí papíry, fixy

### Jak na to?

Aktivitu zařazujeme tehdy, když se některý z účastníků zpozdil. Úlohou hráčů je nakreslit v menších skupinách obraz osoby, jejíž jméno a národní příslušnost známe, a dále napsat několik charakteristik, jež by daná osoba mohla mít. Jde samozřejmě o charakteristiky pozitivní nebo neutrální.



**Například:** → Pravidelně chodí posilovat. → Poslouchá Madonu. → Má psa.

Až se všichni účastníci sejdou, požádáme nově příchozí, ať zhodnotí, která skupina se nejvíce přiblížila k podstatě „své“ osoby.

## Společný strom

☺ **Hráči:** menší skupina, 5–6 ☹ **Délka trvání:** 10–30 minut ☹ **Materiál:** poster s nakresleným stromem, dostatečně velkým pro společnou práci 5–6 lidí, lístečky ve tvaru listu, lepidlo

### Jak na to?

Každý z účastníků aktivity dostane několik lístečků, náhodným způsobem si vybere partnera, s kterým hru začne. Jejich úlohou je najít některou společnou vlastnost, zálibu nebo názor a výsledek zapsat na

lístek, který přilepí na strom. Potom vyhledají jinou dvojici, které se představí, a vytvoří dvojice nové; úkol se opakuje: opět usilují nalézt společné vlastnosti, názory, zážitky apod. Každý by se měl snažit vytvořit dvojice se všemi účastníky aktivity.



## Karty pocitů

☉ **Hráči:** počet nerozhoduje ☉ **Délka trvání:** 20–30 minut ☉ **Materiál:** sada 10–20 karet s označením pocitů – šťastný, uražený, naštvaný, skeptický, optimistický apod.

### Jak na to?

Hru je možné hrát ve dvojicích nebo v menších skupinách. V případě většího počtu účastníků vytvoříme menší skupiny a připravíme si několik sad karet. Hráči sedí okolo stolku, na němž jsou karty rozložené. Každý si jednu vybere a napíše, při jaké příležitosti se cítil tak, jak je na kartě napsané. Ostatní účastníci aktivity mohou komentovat, přidávat své zážitky apod.



**Variace:** Místo označení pocitů se na kartičky napíšu nedokončené věty, které se účastníci snaží podle svého názoru a vlastních zkušeností dokončit. Například: → Mám radost, jak... → Nemohu snést pohled na... → Jsem vždy šťastný/á, když... → Když udělám chybu, cítím...

## Můj příběh

☉ **Hráči:** minimálně 5 ☉ **Délka trvání:** 60–90 minut (podle počtu hráčů a vyspělosti skupiny) ☉ **Materiál:** bílé a barevné papíry, lepidlo, fixy

### Jak na to?

Každý z hráčů si připraví popis konkrétního příběhu (respektive osoby), který jej/ji nějak potěšil nebo ovlivnil, a zároveň několik symbolů svého příběhu (3–4 obrázky; případně vyrobí nějaké předměty z papíru). Hráči si sednou do kruhu. Jeden z nich začne vyprávět příběh, ještě předtím však položí své symboly do středu kruhu. Během jeho vyprávění ostatní hledají společné rysy mezi příběhem, kterému naslouchají, a tím, co sami v minulosti zažili nebo co si myslí. Pokud najdou něco společného, vezmou si jeden ze symbolů. Symboly si mohou brát během vyprávění, ale i na jeho konci, neboť někteří posluchači k rozhodnutí, zda si symbol vezmou, nebo ne, potřebují vyslechnout celý příběh. Po jeho skončení sdělují ti hráči, kteří mají symbol v rukou, své komentáře, osobní příhody, další poznámky. Skupina se pak rozhodne, kdo bude pokračovat.

## Galerie

☉ **Hráči:** minimálně 6 ☉ **Délka trvání:** 60–120 minut (podle počtu hráčů a vyspělosti skupiny) ☉ **Materiál:** balicí nebo flipchartové papíry, fixy, barvy, svíčky, krepový papír nebo stuha

### Jak na to?

Vedoucí aktivity rozdělí účastníky do dvojic (nejlépe takových, které spolu ještě nepracovaly nebo se neseťkaly). Jejich úlohou je v průběhu 45–60 minut hovořit s vylosovaným partnerem na různá témata z jeho života a dozvědět se o něm co nejvíce. Na závěr každý nakreslí partnerův portrét i to, o čem hovořili. Na tuto část aktivity je důležité poskytnout dost času. Po skončení zmíněné první části odevzdají hráči portréty vedoucímu aktivity. Ten je umístí na speciální místo (nádvoří, chodba, zahrada apod.), osvětlí

svíčkami a vytvoří atmosféru vernisáže (jemná hudba, přestřihnutí stuhy, nápoj apod.). Poté účastníci v „galerii“ představují jednotlivé portréty a popisují člověka, s nímž vedli rozhovor.

## Co se stalo po cestě

☺ **Hráči:** minimálně 5 🕒 **Délka trvání:** 20 minut 🧰 **Materiál:** velký papír a barvy

### Jak na to?

Vedoucí aktivity požádá účastníky, ať ve stanoveném čase vyprávějí svému partnerovi, respektive menší skupině, o třech zajímavých věcech, které se staly a jež viděli během cesty na místo konání projektu. Mohou to být obrazy, lidé, příhody apod. Na závěr si skupina o zážitcích či příbězích promluví a společně vytvoří velký prostor, kam každý může nakreslit to, co jej zaujalo, nebo dotvářet obrázky svých partnerů podle vlastního pocitu z vyprávění. Obraz je společným majetkem a zdobí místnost, v níž se skupina setkává, až do skončení projektu (výměnné pobyty, školení apod.).

## Pravda a lež

☺ **Hráči:** nerozhoduje 🕒 **Délka trvání:** 15 minut 🧰 **Materiál:** papír a propiska pro každého účastníka

### Jak na to?

Každý účastník aktivity o sobě napíše na papír čtyři výroky, přičemž tři musejí být pravdivé a jeden lživý. Papíry se jménem odevzdají vedoucímu aktivity. Ten čte výroky a přitom ukazuje, ke kterému rohu místnosti se ten který výrok vztahuje. Ostatní hráči se postaví do toho rohu, o kterém si myslí, že je s ním spojen nepravdivý výrok. Až všichni zaujmou svá místa, účastník, jehož výroky se čtou, prozradí, kdo se postavil správně, a kdo ne. Vysvětlí též zbylé tři výroky (příhody s nimi spojené, případně věk, místo apod.).





## III. Energizery aneb „životabudiče“

Tyto aktivity zařazujeme vždy, když chceme pozdvihnout náladu ve skupině, „probudit“ jedince po déle trvající jednotvárné aktivitě. Nebo chceme-li začít nové téma zábavnou aktivitou. Existuje mnoho energizerů, při kterých účastníci stojí nebo sedí v kruhu na zemi, zpívají písně, různým způsobem se pohybují nebo si vybírají partnery rozmanitými způsoby.



**Pozor!** Určitě se setkáte s účastníky, kteří budou těmito aktivitami nadšeni (pokládají je za nevyhnutelné pro vytvoření dobré atmosféry ve skupině), nebo naopak s jejich odpůrci (budou se jim zdát hloupé a zbytečné). Naše zkušenost říká, že tyto aktivity jsou potřebné a vřele je doporučujeme. V každém z nás se skrývá kus dítěte...







### Seznam aktivit:

Zip-Zap → Trojúhelníky → Tři kruhy → Pohni zadkem! → Kdo je tu šéf? → Šátková → Evoluce → Papír na hlavu! → West Side Story → Prázdný prostor → Elektřina → Deštný prales → Sezení bez židlí → Barvy, pohněte se → Těsto → Skupinové žonglování → Hypnóza dlaněmi → Na kuželky → Mexická vlna → „Pantoflová“ → Fotbal v místnosti → Alberto Tomba → Roboti → Chytř rytmus

## Zip-Zap

☺ **Hráči:** minimálně 6 🕒 **Délka trvání:** 5 minut 📦 **Materiál:** židle (o jednu méně než je hráčů)

### Jak na to?

Hráči sedí v kruhu na židlích. Jeden z nich stojí uvnitř kruhu, poté chodí po jeho obvodě a ptá se jednotlivých hráčů „Zip?“, odpovědí je „Zap“. Na „Zap“ se odpovídá „Zip“. Když hráč ve středu kruhu poví „Zip-Zap“, všichni účastníci si musejí vyměnit místa, ale ne se svým sousedem zleva nebo zprava. Při výměně míst obsadí středový hráč první volnou židli. Jeden z dříve sedících tak zůstává bez židle a zůstává má úloha středového Zip-Zap – vyvolávače.

## Trojúhelníky

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje 🕒 **Délka trvání:** 5 minut 📦 **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu. Každý má za úkol vybrat si (nenápadně) dva lidi, se kterými má na konci hry stát v místnosti „jakoby“ ve vrcholech rovnostranného trojúhelníku. Hráči se rozejdou po místnosti a vytvářejí bez jakékoliv komunikace trojúhelníky. Hra končí v okamžiku, kdy všichni splní svoji úlohu a jsou spokojeni. Některé můžeme zkontrolovat, zda stojí správným způsobem.



**Tip pro vedoucího aktivity!** *Nekontrolujte všechny účastníky, nebo zjistíte, že některé si nikdo nevybral – a ten by se mohl cítit špatně.*

## Tři kruhy

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje 🕒 **Délka trvání:** několik vteřin 📦 **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči chodí po místnosti. Na pokyn vedoucího má každý za úkol vybrat si nenápadně jednoho člověka, kolem něhož oběhne tři kruhy.

## Pohni zadkem!

☺ **Hráči:** minimálně 10 🕒 **Délka trvání:** 5 minut 📦 **Materiál:** židle pro každého hráče

### Jak na to?

Hráči sedí v kruhu, židle se těsně dotýkají jedna druhé. Jeden z hráčů stojí ve středu kruhu. Jedna židle zůstane prázdná a středový hráč má za úkol si na ni sednout. V okamžiku, kdy se hráč rozeběhne k uvolněné židli, začnou se ostatní přesouvat ze židle na židli tak, aby středovému hráči zabránili sednout si. Hráči nemohou vstávat, mohou se jen přesouvat na nejbližší židli vlevo nebo vpravo. Jestliže chceme hru učinit zajímavější, necháme prázdné dvě nebo tři židle, aby „kruh“ musel intenzivněji „pracovat“.

## Kdo je tu šéf?

☺ **Hráči:** minimálně 5 🕒 **Délka trvání:** 5 minut 📦 **Materiál:** magnetofon, kazeta s hudbou

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu připraveni k tanci. Jeden z nich jde za dveře. Mezi účastníky se vybere „šéf“, tj. hráč, který volí způsob tance. Všichni mají za úkol nenápadně kopírovat „šefovy“ taneční figury. Ten je musí během tance několikrát změnit. Změny jsou však jen minimální (poklepávání nohou, kývání boky doleva nebo doprava) a zásadně se dělají za zády středového hráče, který je před začátkem tance přivolán z chodby. Jeho úlohou je uhodnout, kdo je tu „šéf“. Po splnění úlohy jde dosavadní „šéf“ za dveře a hra pokračuje.



## Šátková

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje 🕒 **Délka trvání:** 5 minut 📦 **Materiál:** 2 šátky

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu. Vždy dva stojící proti sobě mají na krku šátky. Na povel vedoucího hry si je začnou zavazovat a rozvazovat. Dříve než k tomu dojde, se určí, který šátek se bude zavazovat na jednoduchý uzel (bude „rychlejší“) a který na uzel dvojitý (bude postupovat „pomaleji“). Až si hráč zaváže a rozváže šátek – podá jej na krk sousedovi. V určitém okamžiku se oba šátky ocitnou na krku jednoho hráče – a ten vypadává ze hry.

## Evoluce

(hra je inspirována evoluční teorií, která zastává názor, že člověk se vyvíjel postupně – z opice, nebo z vejce?)

☺ **Hráči:** větší počet 🌀 **Délka trvání:** 5 minut 🌀 **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči stojí v místnosti. Na povel vedoucího hry se všichni skrčí, kdákají a „stříhají si“ ve dvojicích (papír, nůžky, kámen). Kdo vyhraje, dostane se na vyšší vývojový stupeň a stává se psem. Začne štěkat a podle zvuku si nachází nového partnera „na stříhání“. Další vývojové stupně jsou: prase, opice a člověk. Kdo prohraje „při stříhání“ – zůstává na tom stupni, na němž byl, nebo – podle dohody na začátku hry – klesá o jeden vývojový stupeň. Z opice na prase, z prasete na psa, ze psa na slepici. Tento způsob si můžeme dovolit jen tehdy, máme-li dost času nebo hráčů. Hra se skončí tehdy, když se jeden z hráčů stane člověkem.



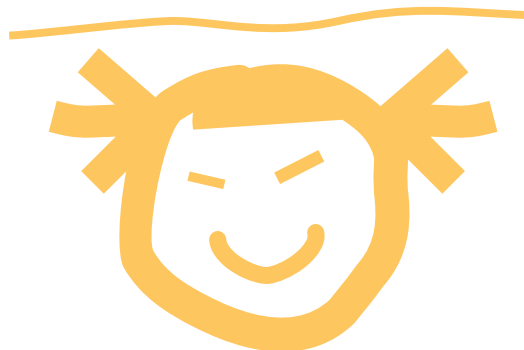
**Pozor** – níž než na úroveň slepice nelze klesnout.

## Papír na hlavu!

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje 🌀 **Délka trvání:** 5 minut 🌀 **Materiál:** archy papíru, magnetofon a svižná hudba

### Jak na to?

Hráči se rozejdou po místnosti, dají si papír na hlavu a snaží se tancovat v rytmu hudby. Jakmile někomu papír spadne, musí požádat spoluhráče, aby mu jej opatrně zdvihl a dal mu ho do ruky. Sám si papír položí opět na hlavu a tancuje dál, případně pomáhá svým spoluhráčům při zdvihání papíru.



## West Side Story

(hra je inspirována scénou z filmu, v němž dvě znepřátelené skupiny spolu soupeří v tancování)

☺ **Hráči:** větší počet, alespoň 10 🕒 **Délka trvání:** 5 minut 📦 **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči se rozdělí do dvou skupin, které se postaví proti sobě. Před každou skupinou stojí jeden vyslaný hráč, který předvádí různé pohyby (není nevyhnutelné, aby byly taneční, ale čím víc se při nich vyskakuje, výská, vykopává nohama a „hází“ sebou o zem – tím lépe). Jeho skupina jej napodobuje. Druhá skupina má též svého „předváděče“, po kterém opakuje jeho pohyby a figury. Jakmile je vedoucí aktivity přesvědčen o tom, že účastníci již jsou dostatečně „rozehřátí“ – aktivitu ukončí.

## Prázdný prostor

☺ **Hráči:** minimálně 4 + vedoucí hry 🕒 **Délka trvání:** 5 minut 📦 **Materiál:** žádný

### Jak na to?

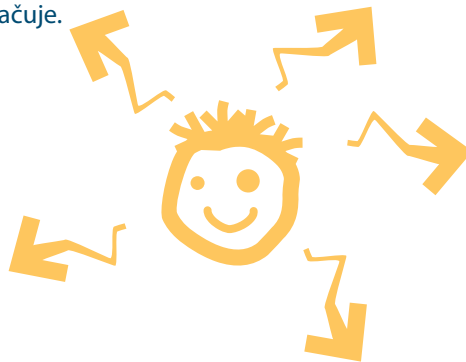
Úlohou účastníků je chodit po místnosti tak, aby nevznikaly „prázdné“ prostory, tj. místa, kde se nenačhází nikdo ze skupiny. Aktivita se realizuje nejprve pomalu, aby si účastníci zvykli na určitý rytmus a naučili se sledovat prostor a reagovat na „prázdná“ místa rychlým přesunem. Brzy se hra zrychluje (rychlost řídí vedoucí aktivity) a přesuny ústí v běh. Aktivita přispívá k upevnění týmového ducha.

## Elektrina

☺ **Hráči:** čím víc, tím lépe 🕒 **Délka trvání:** 5 minut 📦 **Materiál:** židle, noviny

### Jak na to?

Hráči sedí v kruhu a drží se za ruce. Jeden z nich představuje elektrárnu a vysílá elektrický proud, tzn., že tiskne ruku hráči sedícímu vlevo nebo vpravo. Ten pak posílá proud dál tak, že tiskne ruku vedle sedícímu hráči. Jeden z účastníků stojí ve středu kruhu, v ruce drží srolované noviny a snaží se pohledem zachytit, kde je právě elektrický proud. Jakmile uhodí novinami hráče, u něhož je právě elektrický proud – vymění si oba místa a hra pokračuje.



## Deštný prales

☺ **Hráči:** čím víc, tím lépe ☺ **Délka trvání:** 5 minut ☺ **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu. Vedoucí hry řekne: „Představte si, že se nacházíte v Brazílii, v jednom z posledních deštných pralesů. Pojďme si společně vytvořit alespoň zvukový obraz takového pralesa. Já začnu s vydáváním zvuku a vy se ke mně postupně přidávejte.“



**Pohyby a zvuky:** → mnutí dlaní o sebe → louskání prsty jednou rukou → louskání oběma rukama (střídavě) → udeření dlaněmi o stehna → dupání nohou → všechny pohyby a zvuky v opačném pořadí.



## Sezení bez židlí

☺ **Hráči:** minimálně 10 ☺ **Délka trvání:** 2 minuty ☺ **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu těsně za sebou. Na povel vedoucího hry si každý sedne na kolena hráči za sebou. V principu musí každý sedět pohodlně. Na pokyn vedoucího všichni posedávající vykročí levou nohou, potom pravou a pokračují tak dlouho – až se celý kruh v podřepu rozejde.

## Barvy, pohněte se

☺ **Hráči:** minimálně 7 🌀 **Délka trvání:** 5 minut 🌀 **Materiál:** židle

### Jak na to?

Hráči sedí v kruhu, každému z nich je přidělena barva, kterou bude představovat. Vedoucí hry „rozdá“ názvy barev v nahodilém pořadí. Jmenovaná „barva“ si musí přesednout na vedlejší židli vpravo, a to i tehdy, když na vedlejší židli někdo sedí. V tom případě si sedne na klín toho hráče. Jakmile je hráč takto „zablokovaný“, musí počkat, až se jeho klín „uvolní“.

## Těsto

☺ **Hráči:** minimálně 10 🌀 **Délka trvání:** 3 minuty 🌀 **Materiál:** žádný 🌀 **Úloha:** najít poslepu „klíčového“ hráče

### Jak na to?

Hráči zavřou oči. Všichni si představují těsto, které hledá droždí. Jakmile se setkají dva hráči, vydají ze sebe zvuk podobný kynoucímu těstu – něco jako „puf, puf“. Když narazí na hráče představujícího droždí, ten jim neodpoví. Znamená to, že našli „klíčového“ hráče. Postaví se co nejbliže k němu a mlčí. Když se dvojice dotknou další hráči, skupinka mlčí a postupně se všichni přidávají. Hra se ukončí v okamžiku, když se ke skupince přidá poslední hráč.



**Poznámka:** S hrou se můžete setkat i s názvy Na sardinky nebo Na vampýry.

puf puf puf  
puf puf  
puf puf

## Skupinové žonglování

☺ **Hráči:** minimálně 10 🕒 **Délka trvání:** 5 minut 🧰 **Materiál:** tolik předmětů, kolik je hráčů (míče, lepicí pásky, klubka vlny, kuželky aj.) 🎯 **Úloha:** házet předměty určeným hráčům bez spadnutí

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu. V prvním kole si házejí míčem tak, aby postupně obešel všechny účastníky v kruhu. Každý si zapamatuje, od koho míč dostal a komu jej hodil. Pro lepší zapamatování můžeme první kolo zopakovat víckrát. Postupně přidáváme do hry další předměty. Nejlepší je, když je ve hře tolik předmětů jako hráčů.

## Hypnóza dlaněmi

☺ **Hráči:** minimálně 3 🕒 **Délka trvání:** 3 minuty 🧰 **Materiál:** žádný 🎯 **Úloha:** hypnotizovat, respektive být hypnotizovaný, ve směru, který naznačuje spoluhráčova dlaň

### Jak na to?

Hráči vytvoří trojice. Jeden z ní je hypnotizér, ostatní dva jsou hypnotizováni. Ti upřeně hledí na hypnotizérovu dlaň, která se nachází ve vzdálenosti asi patnáct centimetrů od jejich očí. Tuto vzdálenost se hráči snaží po celou dobu hry udržet. Když dá hypnotizér ruku k zemi, hypnotizovaní též směřují k zemi. Pohybem kopírují hypnotizérův oblouk ruky ve vzduchu. Po určité době se skupina vystřídá tak, aby si každý mohl vyzkoušet obě role.



## Na kuželky

☺ **Hráči:** párový počet 🕒 **Délka trvání:** 3 minuty 🧰 **Materiál:** žádný 🎯 **Úloha:** udržování rovnováhy ve skupině; zvyšování důvěry v týmu

### Jak na to?

Účastníci hry stojí v kruhu a rozdělí se na hráče číslo jedna a dvě. Vedoucí hry vysvětlí, že na jeho pokyn se jedničky nachýlí dopředu a dvojky dozadu. Všichni hráči by se měli uvolnit a „padnout“ celou silou naznačeným směrem. Když skupina dobře pracuje, rovnováha se udrží a nikdo nespadne.

## Mexická vlna

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☺ **Délka trvání:** 3 minuty ☺ **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu. První předvede jednoduchý pohyb a ostatní ho po něm opakují („mexická vlna“). Až vlna dojde k hráči, který pohyb předváděl – následuje hráč po jeho pravé ruce se svou figurou, kterou předvede. Hráčům vysvětlíme, že jde o jednoduché pohyby víceméně pro uvolnění a rozehtání těla.

## „Pantoflová“

☺ **Hráči:** víc než 6 (čím víc, tím lépe) ☺ **Délka trvání:** 10 minut ☺ **Materiál:** boty nebo přezůvky účastníků hry

### Jak na to?

Účastníky hry požádáme, ať se zují. Všechny boty nebo přezůvky se složí na jednu hromadu do středu místnosti. Hráči utvoří kolem této hromady kruh. Na pokyn vedoucího hry jsou vyzváni, aby si co nejrychleji vlastní boty našli, obuli si je a dostavili se na předem určené místo (zadní stěna místnosti, židle apod.).

## Fotbal v místnosti

☺ **Hráči:** minimálně 6 ☺ **Délka trvání:** 15–20 minut ☺ **Materiál:** židle, stoly, tenisový míček nebo míček na soft-tenis

### Jak na to?

Hráči se sednou na židle, které jsou postavené ve dvou řadách proti sobě ve vzdálenosti tří metrů. Stoly obrátíme na bok, a vytvoříme tak postranní mantinely hřiště. Úlohou hráčů je dostat míček pod soupeřovu židli. Nemůže se hrát rukama a hráči musejí po celou dobu sedět. Když se někdo postaví nebo zahraje rukou, dostává jeho mužstvo trestný bod.

## Alberto Tomba

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☺ **Délka trvání:** 5 minut ☺ **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči stojí v kruhu a vedoucí hry jim vysvětlí, že každý z nich je v tuto chvíli mistrem světa v lyžování – Albertem Tombou. „Čeká nás závod v obřím slalomu. V prvním kole jsme měli nejlepší čas. Dokážeme dovést závod k vítězství? ANO. Nasadíme si brýle, připravíme se, pozor, start.“ Vedoucí hry naznačuje, kde čeká jaká překážka a hráči se podle toho adekvátně pohybují: → *překážka vlevo (naznačení pohybu lyží doleva)* → *překážka vpravo (naznačení pohybu vpravo)* → *jednoduchý buben (poskok)* → *dvojitý buben*



(dvojitý poskok) → můstek (naznačení výskoku) → plný sjezd (předklon, nohy držené u sebe) → led (předklon, nohy od sebe a „brzdíme“).

Po příjezdu do cíle si můžeme uvolnit stažené svaly (nohy, ruce, krk) podle pokynů vedoucího hry.

## Roboti

☺ **Hráči:** dělitelný třemi ☹ **Délka trvání:** 15 minut ☹ **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Hráči vytvoří trojice, přičemž dva z nich jsou roboty a jeden manipulatem. Ti, kteří mají roli robotů, se postaví zády k sobě a na pokyn vedoucího hry se začnou pohybovat pomalým a trhavým způsobem směrem dopředu. Manipulant se jim snaží otočením a změnou pohybu zabránit, aby vrazili do zdi nebo do dalších robotů pohybujících se v místnosti. Jestliže se roboti od sebe neustále vzdalují, manipulant se velmi naběhá v obavě z jejich poškození. Na pokyn vedoucího hry se úlohy vymění, dokud si každý z trojice nevyzkouší úlohu robota i manipulanta.

## Chyt'rytmus

☺ **Hráči:** minimálně 5 ☹ **Délka trvání:** 10 minut ☹ **Materiál:** kazeta s nahrávkami různých typů hudby v délce trvání 30–60 vteřin s krátkými přestávkami mezi jednotlivými skladbami

### Jak na to?

Hráči stojí nebo sedí na zemi v kruhu, úlohou každého je předvést nějaký tanec nebo pohyb podle typu hudby, kterou poslouchá. Všichni ostatní hráči napodobují pohyby tancujícího. Po skončení hudební ukázky a krátké přestávky (pět minut) zazní nová hudba a pokračuje hráč napravo. Je možné kombinovat různé typy hudby od country přes skladby určené dětem, muzikály, vážnou hudbu, popmusic, jazz, africkou hudbu až po evergreeny, dechovou a lidovou hudbu. Jestliže chceme skupinu probudit, snažíme se na závěr zařadit energické, líbivé skladby.



# IV.

## IV. Aktivity určené k upevnění týmového ducha

Při přípravě a realizaci mezinárodní výměny, ale i jakékoliv jiné aktivity mladých lidí, je spolupráce a soudržnost celého týmu klíčovou podmínkou. Nepochybně je to cílem celé profesionální nebo dobrovolné práce s dětmi a mládeží: naučit se žít ve společnosti, umět vyjádřit svůj názor, naučit se podporovat jiné i neobávat se přijmout podporu, cítit se sebestiště, protože víme, že v případě potřeby je vždy k dispozici někdo, od koho se nám dostane pomoci.

Aktivity, které naleznete v této části publikace, umožní pozorovateli zjistit, kdo je přirozený lídr skupiny, kdo umí požádat o pomoc, kdo je ochotný ji dát. Čeká nás poznání, že mladí lidé jsou zaměřeni více na dosažení výsledku než na empatický, citlivý přístup k sobě navzájem. Většina níže uvedených aktivit je vede k získání právě takového postoje.

Mezinárodní výměny mládeže se soustřeďují na využití volného času, ale též na nepřetržité poznávání sama sebe, generačních vrstevníků z naší země i kamarádů a přátel z jiných národních skupin. K vytvoření otevřené atmosféry, důležité pro vzájemné poznání a výměnu informací mimo oblast běžné turistiky, mohou významně přispět aktivity určené k posílení týmového ducha. Je důležité vyhýbat se aktivitám, které jsou postaveny na soutěži mezi skupinami a na jejich porovnávání. Práce v národně smíšených družstvech je samozřejmostí.

Aktivity uvedené v této části jsou různé náročnosti. Některé z nich (Noc ve sněžné bouři, Můj strom) se zaměřují více než na cokoli jiného na uvědomění si přítomnosti ostatních členů týmu, jejich význam pro úspěch dalších aktivit, na vzájemné sblížení a překonání ostychu z tělesné blízkosti nebo kontaktu. Ostatní jsou spíše výzvou a zkouškou – pomáhají vyrovnat se s neobyčejnou situací a nalézt řešení. Většina aktivit zahrnuje diskuse a hledání společného řešení, přijímání kompromisů, vyrovnávání se s náhlou změnou situace apod.

Po každé aktivitě zpravidla následuje diskuse a rozbor průběhu procesu. V závěru diskuse by měl každý účastník aktivity pochopit důvod, pro nějž byla daná aktivita zakomponována do programu (například jak reagujeme pod vlivem stresu, kdo je vůdce, jak si uvědomujeme vzájemnou přítomnost, vzájemnou podporu a zapojení všech členů týmu, jak hledáme kompromisy). Některé hry zahrnují jako podmínku zavázání očí hráčů, což může být některým účastníkům velmi nepříjemné, neboť jde o „oslepnutí“ na delší čas – někdy i na třicet až čtyřicet minut.





### Seznam aktivit:

Most → Vejce → Otoč papír → Provázková → Můj monument → Věž → Zvukovod → Tvorba společného obrazu → Pavučina → Přejchod přes močál → Noc v sněhové bouři → Můj strom → Hrnc z lata → Býčí oko → Ovce

## Most

☺ **Hráči:** minimálně 6 🕒 **Délka trvání:** 30 minut 🧰 **Materiál:** lepidlo, lepicí páska, papír, karton, kotouče z toaletního papíru, nůžky, tužky, obaly od jogurtů 🎯 **Úloha:** dvě skupiny žijí na opačných březích řeky; každá dostane úkol vybudovat polovinu mostu z různých druhů materiálu, které budou mít k dispozici; obě strany mostu do sebe musejí precizně zapadat, aby most udržel i těžší předmět

### Jak na to?

Skupinu rozdělíme na dvě podskupiny, přičemž každá z nich bude pracovat v jiné místnosti. Jeden zástupce z každé podskupiny může třikrát po dobu tří minut komunikovat se zástupcem druhé podskupiny na předem určeném místě. Po dvaceti minutách se obě skupiny setkají a složí své poloviny mostu. Pak hru vyhodnotíme.



**Hodnocení:** Požádejte všechny hráče, ať zhodnotí průběh hry v souvislosti se způsobem komunikace – například: → jak ovlivnil omezený časový prostor pro vzájemnou komunikaci obou skupin jejich pracovní postup → jak si vzájemně rozuměli v podskupině → v čem vidí podobnost hry s přípravou mezinárodního setkání mládeže.



**Tip pro vedoucího!** Prvé setkání je až po pěti minutách. Obě skupiny si v tomto čase připraví určitou strategii nebo nápad – na prvním setkání zjistí, že jejich zvolená strategie bude s největší pravděpodobností zcela odlišná od strategie druhé skupiny.

## Vejce

☺ **Hráči:** minimálně 6 🕒 **Délka trvání:** maximálně 30 minut 🧰 **Materiál:** dvě židle s opěradlem pro každou skupinu, provaz, syrová vejce, lepicí páska, nůžky, misky, množství starých novin (6–7), drobnosti (lžičky, kolíčky na prádlo ad.) 🎯 **Úloha:** vejce visí olepené páskou na šňůře, která je natažena mezi dvěma židlemi; asi půl metru pod vejcem je umístěna miska; každé družstvo má vymyslet způsob, jak dostat vejce do misky, aniž by se rozbilo

### Jak na to?

Skupinu rozdělíme na stejně velké podskupiny, podle jejich počtu připravíme pracovní místo pro každou z nich. Vždy dvě židle postavíme do vzdálenosti přibližně jednoho metru, vrchní část opěradel židlí spojíme šňůrou tak, aby byla takřka napnutá. Na kus provázku, který měří zhruba padesát centimetrů, připevníme za pomoci lepicí pásky vejce. Vejce takto připevněné na provázku přivážeme do středu spojovací šňůry. Mělo by volně viset asi patnáct centimetrů pod šňůrou. Prázdnou misku umístíme přímo na zem pod visící vejce. Po uplynutí časového limitu přestříháme provázek a vyhodnotíme hru.

**Hodnocení:** Požádejte skupinu, ať popíše své dojmy ze vzájemné spolupráce při dosahování společného cíle. → Jak se její členové cítili? → Dostal každý ze skupiny prostor k vyjádření svého stanoviska na problém? → Dokázali hráči dostatečně rychle pracovat v časové tísní?

Diskusi postupně směřujte ke krizovým situacím, které mohou ve skupině vzniknout při řešení „podobných“ akcí, a k vyjádření důležitosti týmové práce právě v takových okamžicích.

## Otoč papír

☺ **Hráči:** minimálně 4 🕒 **Délka trvání:** 10 minut 📄 **Materiál:** balicí papír **Úloha:** hráči mají za úkol obrátit papír, na němž stojí, na druhou stranu, aniž by z něho někdo sestoupil

### Jak na to?

Najdeme vhodný, dostatečně velký prostor ke hře, rozdáme skupině / skupinám velký balicí papír, na který se postaví. Před začátkem hry vysvětlíme účastníkům, že z papíru nesmí nikdo sestoupit, a upozorníme skupinu, že je nutné vzájemně spolupracovat. Jako variaci hry můžeme skupině zakázat verbální komunikaci při dosahování cíle.



**Hodnocení:** Součástí hodnocení je už samotný výsledek, na jehož základě můžeme hovořit o tom: → jak se hráčům spolupracovalo → kde měli největší problém → co se jim na hře líbilo → v čem spatřují podstatu propojení mezinárodní výměnou → jak by případně hru obměnili.

## Provázková

☺ **Hráči:** minimálně 10 🕒 **Délka trvání:** 10 minut 📄 **Materiál:** provázek

### Jak na to?

Provázek se natáhne ve výšce pasu dospělého člověka tak, aby ho nebylo možné překročit z místa. Skupina se drží za ruce. Jejím úkolem je přejít z jedné strany provázku na druhou, přičemž se členové skupiny nesmějí pustit. Při přesouvání na druhou stranu se nikdo ze skupiny nesmí provázku dotknout.

## Můj monument

☺ **Hráči:** minimálně 3 🕒 **Délka trvání:** 20 minut 📄 **Materiál:** papíry a velký plakát na stěnu **Úloha:** vytvořit individuální a skupinový monument s cílem pomoci členům týmu uskutečnit osobní vizi jak práce jednotlivce, tak práce celého týmu

### Jak na to?

Každý hráč dostane za úkol nakreslit na papír svoji vizi, jakou má jako jeden z členů skupiny, cíl, kam by chtěl dospět, jaké jsou jeho cíle obecněji a co chce dokázat. Účastníci komentují svůj monument a přilepí ho na okraj plakátu. Potom se skupina spojí a snaží se vytvořit skupinový monument, který bude odrážet cíle a vize každého jednotlivce, ovšem se zřetelem k cílům skupiny jako celku.

## Věž

☺ **Hráči:** minimálně 9 ☹ **Délka trvání:** 60 minut ☹ **Materiál:** různý materiál na stavbu věže, stejný pro všechny skupiny – například tvrdší papíry, lepidlo, barevné papíry, lepicí pásky, barvičky, kolíčky na prádlo, plastové pohárky, krepové papíry (není nutné dát hráčům všechen vyjmenovaný materiál) **Úloha:** postavit ve skupinách věž, která bude nejvyšší, nejpevnější a nejnápaditější; v týmu je určen ředitel, který rozhoduje o tom, co se vyrobí a kdy, designér a dělníci, kteří lepí, stříhají a vyrábějí všechny úlohy dané designérem a ředitelem; celý proces zaznamenává pozorovatel, který má přesně stanoven, co je třeba sledovat a kdy (podívejte se na seznam otázek)

### Jak na to?

Skupinu rozdělíme na podskupiny. Ředitele vybereme z pomalejších a nejtišších členů týmu, kteří by jinak nedostali možnost o něčem rozhodovat. Přirozené vůdce, aktivní jedince s nápady určíme do rolí dělníků. Hráči obdrží materiál a odcházejí do oddělených místností stavět věž. Čas na aktivitu plyne od okamžiku, kdy pozorovatelé donesou pracovní materiál do skupin. Pozorovatelé se nesmějí zapojit do procesu, mohou pouze připomínat čas. Až po ukončení hry zhodnotí, jak viděli proces práce v time „zvonku“.



**Pozorovatel se zaměřuje na tyto otázky:** → *Jak se tým rozhodl? → Jaké argumenty byly použity a jaká byla na ně reakce? → Jak se jednotliví členové přizpůsobili svým úlohám? Smířili se, nebo překračovali „své“ pravomoce? → Kdo měl jaké schopnosti a co kdo dal týmu? → Objevily se pokusy „svrhnout“ ředitele nebo designéra? → Jaká byla reakce na časový stres? → Jak byly úlohy rozděleny? → Jaká byla komunikace v týmu? → Co bylo důležité pro tým – vyhrát, nebo být spolu?*

Po uplynutí stanoveného času se všechny věže přenesou do jedné místnosti a porovnají se. Každý tým vybere svého zástupce do poroty. Porota se musí radit veřejně a veřejně rozhodnout o pořadí. Musí nalézt jiná kritéria než ta, která byla dána v úvodu hry, neboť podle nich se vskutku nelze rozhodnout. K rozhodnutí a k vyhlášení pořadí musí porota dospět v limitu deseti minut.

## Zvukovod

☺ **Hráči:** párový počet ☹ **Délka trvání:** 10 minut ☹ **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Skupinu rozdělíme na páry. Požádáme je, ať jeden z páru zavře oči a druhý jej vodí po místnosti na základě dohodnutého zvuku, který vydává „vodící“ v těsné blízkosti „vedeného“. Po několika minutách vyzveme páry, aby pokračovaly, ale aby „vodící“ vydával zvuk ze vzdálenosti jednoho metru. Po několika minutách vyměníme úlohy v párech.



**Hodnocení:** *Účastníci diskutují o svých pocitech v roli „vodícího“ i v roli „vedeného“: → Jak se cítili? → Věřili svým partnerům? → Cítili zodpovědnost, když sami vedli partnera? → Bylo snadné nebo složité spolehnout se na někoho ze skupiny? → V jakých situacích musejí vést svého partnera při přípravě mezinárodní výměny? → Mohou se na sebe spolehnout?*

## Tvorba společného obrazu

☺ **Hráči:** minimálně 4 🕒 **Délka trvání:** 30 minut 🛠 **Materiál:** velký papír na stůl (nebo dva slepené podle počtu hráčů), barvičky, lepidlo, nůžky, barevné papíry, barevné vatové tampony, šátky na zavázání očí

### Jak na to?

Hráči sedí okolo stolu. Uprostřed stolu je položený materiál. Vedoucí aktivity vysvětlí hráčům, že jejich úlohou je společně připravit obrázek, na kterém se bude po skončení aktivity nacházet dům, auto, řeka, ovce, květy a les. Aktivita se ztíží tím, že někteří hráči budou mít zavázané oči, jiní nebudou moci hovořit a další zase nebudou smět používat ruku. Jen několik hráčů bude bez „handicapu“. Vedoucí aktivity určí, kdo bude hrát jakou roli.



**Tip pro vedoucího aktivity!** Úloha „nevidícího“ je ve skupině nejnáročnější, a proto vybíráme silné, vedoucí typy. Tyto hráče upozorníme, že mohou kdykoliv skončit se svou úlohou, neboť mít půl hodiny zavázané oči, je silný zážitek. Ostatní úlohy rozdělíme v protikladu k přirozeným vlastnostem hráčů: Vedoucí osobnosti do rolí těch, kteří potřebují pomoc, a naopak.

Začneme aktivitu. Upozorníme hráče, že mohou změnit místa, kde sedí, a posadit se kolem stolu podle dohody ve skupině. Po třiceti minutách ukončíme hru a otevřeme diskusi.



**Otázky pro diskusi:** → Jak se cítili účastníci v úloze nevidících, němých nebo „bez rukou“? → Jaké měli pocity ti, kteří neměli žádný handicap? → Kdo řídil aktivitu? → Kdo začal pomáhat, proč a kdy? → Bylo pro ně rozhodující vytvořit obrázek, nebo zapojit všechny zúčastněné do tvorby? → Které skupiny společnosti můžeme považovat za handicapované? → Kdy potřebují naši pomoc?

## Pavučina

☺ **Hráči:** minimálně 5 🕒 **Délka trvání:** 30 minut 🛠 **Materiál:** provaz, 2 stromy nebo tyče či jiný objekt na upevnění pavučiny

### Jak na to?

Mezi dva stromy upevníme provaz tak, aby vytvářel mřížku s tolika otvory, kolik máme hráčů. Ty upozorníme, že jejich úlohou je projít pavučinou z jedné strany na druhou takovým způsobem, aby každým okem prošel jen jeden hráč. Nikdo se nesmí dotknout při přelézání provazu, pokud se tak stane, musí se hráč vrátit zpět. Pro lepší orientaci můžeme každé použité „oko“ přelepit lepicí páskou.



**Tipy na diskusi:** → Jak jste se cítili při této hře? Měli jste jistotu, že vás skupina „podrží“? → Jak jste se dohodli? Bylo těžké nalézt společnou taktiku? → Měli jste každý možnost říci něco do toho, jakou taktiku použijete? → Byly ve skupině „vůdčí“ typy? Jak se to projevovalo? → Jaké závěry z toho můžeme vyvodit pro další spolupráci ve skupině?



## Přechod přes močál

☉ **Hráči:** minimálně 3, při větším počtu vytvoříme dvě stejné početná družstva ☿ **Délka trvání:** 30–45 minut ☿ **Materiál:** lepicí páska nebo provaz

### Jak na to?

Na zemi připravíme mřížku za pomoci lepicí pásky nebo provazu, který lepicí páskou připevníme na podlahu. Mřížka se musí skládat ze stejně velkých čtverců a měla by být složena z minimálně šestkrát deset čtverců. Na papíru si nejprve vyznačíme, které čtverce jsou tzv. bezpečné a kudy vede pomyslná cesta přes močál. Skupinám vysvětlíme, že se před nimi nachází nebezpečná cesta močálem a že jejich skupina ji musí systémem „pokus – omyl“ najít. Na cestě může být v jedné chvíli jen jeden hráč z každé skupiny. V případě, že máme dvě družstva, začínají svoji cestu proti sobě, současně tak stojí na opačných koncích mřížky. Každé skupině ovšem můžeme připravit samostatnou cestu. Jakmile se některý z hráčů zmýlí, musí se vrátit a začíná další hráč. Hráčům může pomoci informace, že se dá jít vždy jen o jednu kostku, a to dopředu, do stran i dozadu. Hráči mezi sebou nesmějí komunikovat slovy, mohou pouze vydávat předem dohodnuté zvuky nebo používat znaky. Na úvod dostane skupina čas, aby se domluvila na strategii. Jakmile si hráč stoupne na nesprávný čtverec, vedoucí hry řekne „ŽBLUŇK!“, a tím naznačí, že rozhodnutí nebylo správné a že se hráč musí vrátit. Hra končí okamžiku, kdy celá skupina úspěšně přejde přes močál. Pro větší napětí lze skupinám dát možnost si tipnout, jak dlouho jim bude přechod trvat.



**Po skončení hry následuje diskuse:** → Jak jste se cítili při této aktivitě? → Cítili jste se provinile, když se vaše rozhodnutí ukázalo být nesprávné? → Jak jste se dohodli na strategii? → Kdy v reálném životě používáme metody „pokus – omyl“?



## Noc v sněhové bouři

☉ **Hráči:** minimálně 5 ☿ **Délka trvání:** 30–45 minut ☿ **Materiál:** lano nebo provaz, respektive jiné předměty, které mohou označit hranici (stoly, krabice, sportovní nářadí – žíněny, švédská bedna apod.)

### Jak na to?

Účastníci aktivity se obeznámí se situací, že je během výletu do hor zastihla sněhová bouře. Nastávající noc musejí přečkat v malé boudě, kde je minimální prostor na ležení. Úlohou účastníků je uložit se na vyznačený prostor tak, aby se každý cítil pohodlně a aby žádná část jeho těla nepřesahovala hranice vytyčené lanem nebo jinými předměty. Poté, když se uloží, musejí zůstat patnáct minut v pozicích a na místech, na nichž se dohodli. Na pokyn vedoucího hry by měli být schopni se otočit na druhý bok, na břicho apod.

## Můj strom

☉ **Hráči:** párový počet, minimálně 6 ☉ **Délka trvání:** 30 minut ☉ **Materiál:** šátky na zavázání očí, prostor pod stromy

### Jak na to?

Hráči se rozdělí do dvou družstev. Vedoucí hry vysvětlí účastníkům, že budou mít zavázané oči a že jejich partneři je odvedou k některému ze stromů, který si mají tak dobře ohmatat (povrch stromu, dolní větve, nerovnosti, pukliny apod.), aby ho byli schopni poznat i poté, co se k němu vrátí s rozvázanými očima. Je zakázáno používat slova nebo zvuky. Celý proces vedení hráče k některému ze stromů je určován pouze pomocí rukou, které může „vidící a vedoucí“ položit hráči pohybujícímu se se zavázanými očima na ramena, záda nebo na ruce. Aktivita začíná zavázáním očí všem hráčům a následným rozvázáním šátku některému z nich a jeho přidělení jinému hráči – beze slov. Hráči, kteří jsou v pozici vedoucího hry, by měli dát pozor na případné nebezpečí pádu nebo zranění vedeného. Neboť jeho cesta k vybranému stromu nemusí být zcela přímočará. Vedoucí hráč totiž může umožnit svému spoluhráči procházku, během níž se vedený musí plně spolehnout na partnera, který jej vede.

## Hrniec zlata

☉ **Hráči:** minimálně 4 ☉ **Délka trvání:** 60–90 minut ☉ **Materiál:** 2 delší lana, 6 gumových kousků nařezaných z duše kola cca 30 cm dlouhých, plechovka, provaz a kratší lanka, igelitová taška nebo pytel, materiál představující poklad (nastříkané kameny, respektive obalené do staniolu, „zlaté“ čokoládové mince apod.)

### Jak na to?

Na rovné travnaté ploše vyrobíme kruh z lana v průměru asi čtyři metry. Do středu postavíme plechovku s „pokladem“, kterou je možno umístit i na vyvýšené místo, jako je větší plochý kámen, obrácená bedna na smetí apod. Všechny materiály je položen na jednom místě mimo kruh. Skupina je seznámena s tím, že během výpravy za ztraceným pokladem do brazilských pralesů spatřila skupina badatelů zvláštní záři, která vycházela z jednoho místa uprostřed močálu. Když přišli blíže, zjistili, že se není možné dostat k místu, kde se poklad pravděpodobně nacházel, neboť zem byla velmi nebezpečná a kromě toho se všude rozprostírala hustá mlha, která snižovala viditelnost na nulu. Proto ti, kteří chtějí získat poklad, musejí vymyslet způsob, jak se k pokladu dostat tak, aby nepřekročili hranici označenou lanem. Každý, kdo chce hýbat s pokladem, musí mít zavázané oči (mlha, která je zcela oslepuje). Po uplynutí stanoveného času se aktivita ukončí a začne analýza příběhu a pocitů.



**Některé otázky po skončení aktivity:** → *Byl výsledek aktivity odrazem dobré týmové práce, kvalitního plánování a strategie, nebo štěstí a souhry náhod?* → *Kdo se ujal vedení aktivity?* → *Byl každý aktivně zapojen?* → *Jak se cítili účastníci, kteří měli zavázané oči a přitom vykonávali celou práci?*

## Býčí oko

☺ **Hráči:** minimálně 3 ☹ **Délka trvání:** 30–45 minut ☹ **Materiál:** kovový kroužek o průměru zhruba 4 cm s navázanými provázky pro každého účastníka (cca 150 cm), tenisový nebo soft-tenisový míček, respektive různé předměty pro verzi se sedícími účastníky

### Jak na to?

Úlohou účastníků je přenést míček na „býčím oku“ mezi různými překážkami. Trasu je možné vést různými terény, jako je svah, schodiště, přelézání stolů, židlí. Ukončit ji lze tím, že se míček vhodí do PVC roury nebo se umístí pod stůl či do rohu místnosti. Když je víc provázků než účastníků, je možné, aby jeden hráč držel konce více provázků. Nikdo si však nesmí provaz namotávat kolem zápěstí nebo na prsty. Nedoporučuje se používat míče jako medicinbalu, neboť by při spadnutí mohly poškodit povrch, nebo míčky pro stolní tenis, které jsou velmi citlivé na vítr i každý pohyb. Aktivita rozvíjí schopnost hledat týmové řešení, rozvíjet komunikaci.



**Variace:** → místo kovového kroužku lze použít silnou gumu, namísto provazu dentální niť, která se snadno přetrhne, takže účastníci musejí být velmi opatrní → pro vozíčkáře nebo sedící účastníky je možné vytvořit verzi na stole, skupina pak musí přemístit různé předměty z jednoho místa na druhé v předem stanoveném časovém limitu → variace pro hráče na vozíčkách – přivázat provázek na vozík tak, aby hráči měli volné ruce a mohli manévrovat → kovový kroužek může být nahrazen silným fixem; skupina má potom za úkol napsat v časovém limitu určité klíčové slovo pro projekt (například: spolupráce, životní prostředí).

## Ovce

☺ **Hráči:** minimálně 4–5 ☹ **Délka trvání:** 45 minut ☹ **Materiál:** šátky

### Jak na to?

Tuto aktivitu je vhodné hrát na velkých prostranstvích nebo v tělocvičně či v jiné velké místnosti. Účastníkům oznámíme, že na jejím konci se mají všechny ovce ocitnout v ohradě (vyznačený prostor). Jestliže mají zavázané oči, musejí si hráči vymyslet systém komunikace mezi ovce a pastevcem, který jediný bude mít možnost vidět, ale nebude moci hovořit žádným jazykem. Ke komunikaci bude smět používat jenom zvuky. Kdo bude pastevcem, se určí až poté, když si všichni zaváží oči a vedoucí hry je rozmístí v prostoru. Tehdy jednomu hráči sundá šátek. Ten se pak stává pastýřem. Pastýř se nesmí hýbat z místa. Vedoucí hry zároveň hlídá bezpečnost jednotlivých hráčů.

MARKETA

ISA

НАУТНЕН

KATKA

VERA (II)

LUKAS

ROBERT

ELISKA

MORHAN

71

NANIEH

JALINE

SAMI

VERA

BARA (BABY)

LOES

Handwritten symbol

RANA

RENEE

RAINA

MAISA

HEENA

BANIEE

ICAN!!!

LEKE

LOWAY

RENATA

MATIA

MANUEL

MARLA

V.

## V. Příprava na práci v mezinárodních týmech

Na první pohled se může jevit tato část přípravy skupiny jako nedůležitá. Vždyť jsou to mladí lidé, mají stejné radosti i starosti, rádi se baví – ti nebudou mít žádné problémy vzájemně si porozumět a domluvit se. Jak se můžeme mýlit a kolik starostí, problémů i nedorozumění může tento předpoklad způsobit! Je mnohem častější, než by se zdálo, že naši mladí lidé (zvláště ti, kteří nikdy necestovali) považují „naši“ kulturu, tradice, způsoby chování za „normální“, zatímco všichni ostatní, jak si myslí, jsou „divní“. Už dávno neplatí: *„Když jsi v Římě, chovej se jako Říman.“*

Cílem mezinárodních výměn mládeže je připravit mladé lidi na multikulturní realitu Evropské unie. Největší hrozbou pro spolužití různých národů a národností je právě nepřipravenost na rozmanité kultury. Hovoříme o odlišných typech chování, které se řídí stereotypy, předsudky a etnocentrismem. Existenci takových jevů v každém z nás si musejí mladí lidé uvědomit dříve, než vlastní výměna začne.

Stereotyp vzniká z různých všeobecně rozšířených a společností sdílených názorů a představ o některé skupině lidí. Obyčejně se dotýkají chování a zvyků a zjednodušují realitu. Určitě jste se setkali s výrokem typu: *„Oni jsou líní, špinaví, puntičkářští, lidé žijící v této části města jsou nebezpeční“* apod. Někteří možná takoví opravdu jsou – ale VŠICHNI? Někdy se stereotypy používají i k posílení pocitu nadřazenosti skupiny, ke které patříme, vůči ostatním. *„Co můžeme dělat – jsme prostě takoví.“* Stereotypy jsou založeny na různých názorech nebo představách, které jsme získali ve škole, v médiích, v rodině. Zevšeobecněním jsme je přisoudili k určité skupině lidí nebo jevů či věcí.

Předsudek je hodnocení, zařazení lidí do určitých kategorií, aniž bychom je skutečně poznali. Předsudky mohou být pozitivní, nebo negativní. Jsou součástí socializace člověka a je těžké je ovlivnit nebo odstranit. Je důležité si uvědomit, že jimi trpí každý z nás. Vždyť utvořit odhady a závěry je tak jednoduché. Co však dělat, když náš úsudek o jiných lidech není správný?

Předsudky a stereotypy je obtížné změnit. Pomáhají nám totiž chápat realitu. Jestliže realita nekoresponduje s našimi předsudky – je snadnější změnit v našich „hlavách“ realitu než změnit předsudek. Předsudky nám pomáhají doplnit informaci, která nám chybí.

Pro ilustraci. Co si představíte, když uslyšíte větu: *„Marie šla po ulici a uviděla obchod se zmrzlinou. Vzpomněla si na peníze, které dostala od babičky k narozeninám a rozběhla se domů.“* Pravděpodobně si představíte dítě, které má rádo zmrzlinu. Když nahradíte slovo „peníze“ slovem „revolver“ – vaše představa pomyslné Marie bude pravděpodobně úplně odlišná. Právě zapracovaly vaše stereotypy a předsudky.

Stejně „pracují“ stereotypy a předsudky v případě našeho posuzování jiných národů, národností nebo skupin, které se z určitých důvodů od nás odlišují. Jsme schopni podvědomě vstřebávat různé stereotypy a předsudky o jiných národech a používáme je při různých příležitostech: ➔ *pomáhají nám při pochopení naší vlastní kultury* ➔ *při hodnocení jiných kultur a způsobů života* ➔ *upravují naše chování k jiným kulturám* ➔ *omlouvají naše chování a diskriminaci lidí s jinými kulturami.*

Naše názory, chování a jeho zdůvodnění jsou silně ovlivněny etnocentrismem. Znamená to jediné: Věříme, že naše kultura je ta jediná SPRÁVNÁ, zatímco s těmi ostatními to není úplně v pořádku. Myslíme si, že naše hodnoty a způsob života jsou univerzální, správné pro všechny lidi, a že ti „ostatní“ jsou pouze příliš hloupí, aby pochopily takový zřejmý fakt. Povrchní kontakt s jinými kulturami může ještě naše stereotypy posilnit, neboť naše etnocentrické „vidění“ světa nám brání vidět něco jiného, než to, co očekáváme, že uvidíme. Tedy naši kulturu, zvyky, hodnoty, chování. A i když se nám jiné kultury zdají jako exotické a atraktivní, v důsledku působení našich negativních předsudků je à priori odmítneme.

Reakcemi na odmítnutí jiných kultur jsou takové závažné jevy současnosti, jako je diskriminace, xenofobie, intolerance, antisemitismus a rasismus.

Diskriminace je vlastně předsudek uvedený do života. Skupiny lidí jsou označeny jako odlišné a diskriminované. Jsou různé projevy diskriminace. Od izolace, právního označení jejich způsobu života jako kriminálního až po život v horších podmínkách, nemožnost volit nebo dostat stejnou práci jako ostatní, odmítnutí vstupu na diskotéky či častější náhodná kontrola ze strany policie.

Xenofobie je strach z jiných kultur. Je to vlastně začarovaný kruh. Obáváme se těch, které neznáme – a nepoznáme je, neboť se jich obáváme. Xenofobie čerpá z předsudků a stereotypů, ačkoliv její původ je v pocitu strachu, nejistotě a v potřebě bránit se proti těm „druhým“. Často se projevuje v odmítnutí, nebo dokonce v násilí vůči skupinám lidí z jiných zemí nebo menšin.

Intolerance je nedostatek respektu a úcty k praktikám, hodnotám nebo víře odlišným od naší. Projevuje se tak, že lidé nejsou ochotni nechat „jiné“ lidi konat jim vlastním způsobem nebo mít názory odlišné od našich. Lidé tak mohou být na jedné straně vyloučeni ze společnosti například pro svoji víru, nebo na straně druhé pro sexuální orientaci či jen pro svůj účes a způsob oblékání.

Antisemitismus je kombinací moci, xenofobie, předsudků a intolerance vůči lidem židovského vyznání. Nejhorším výsledkem antisemitismu bylo šest milionů Židů, kteří zahynuli v koncentračních táborech hitlerovského Německa během druhé světové války.

Rasismus je postavený na víře, že určité lidské charakteristiky jsou vlastní konkrétním rasám, a že tedy existují rasy nadřazené a podřazené. Jestliže chcete akceptovat tento argument, musíte logicky věřit, že existují RŮZNÉ lidské rasy. Rasismus = moc + předsudky.

Interkulturní učení je dlouhodobý proces. Naučit se chápat a respektovat jiné kultury je v důsledku působení nám vlastních předsudků a stereotypů komplikované. První etapou při přípravě skupiny na setkání s odlišnými kulturami je poznání sebe samých, toho, co nosíme v našich hlavách, hledání, kde se tyto představy vzaly, i poznání, že musíme být opatrní při vyslovování našich závěrů o jiných, odlišných skupinách a v jejich hodnocení. Je též důležité, aby si mladí lidé „prožili“ pocit vyloučení a diskriminace na základě určitých vlastností nebo znaků.

**Doporučený postup při realizaci aktivit zážitkového typu:** → Realizujte aktivitu. → Otevřete diskusi / rozbor. Diskuse je **NEJDŮLEŽITĚJŠÍ** část celé aktivity. → Vyzvěte účastníky, ať vyjádří, jak se cítili. Jde často o negativní pocity a někteří mladí lidé budou argumentovat tím, že to byla blbost, a budou zpočátku odmítat diskutovat o svých pocitech. Navodte atmosféru otevřenosti. Zdůrazněte, že aktivita měla mnohem hlubší smysl a že právě to, co nyní cítí, je způsob, jak si smysl uvědomit. Vyzvěte každého účastníka, ať popíše, co cítil. → V druhé části diskuse účastníci popisují proces, sdělují, co viděli, kdo co udělal, co povídal. Můžete využít také úlohy pozorovatele, který právě v této části sdělí, jak vnímal aktivitu a chování „zvenku“. → Zkuste společně nalézt několik závěrů z aktivity a hledejte analogii se skutečným životem.

Připravit skupiny mladých lidí na život a práci v multikulturní společnosti není jednoduché. Výměny mládeže jsou mikrosvětlem, kde se to jednotlivci i skupiny mohou naučit a vyzkoušet si to.







### Seznam aktivit:

Co si vezmeme s sebou na výměnu → Eurovlak → Příběh krokodýla → Vyhlášení → Parkoviště → Představte si teplé slunečné ráno! → Konsenzus → Rozdílný pohled → Občané druhé kategorie → Ostrov MONOMULTI

## Co si vezmeme s sebou na výměnu

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje 🕒 **Délka trvání:** 15–20 minut 📄 **Materiál:** papír na zapisování na stěnu, lepidlo, fixy

### Jak na to?

Řekneme účastníkům hry, ať napíší co nejvíce věcí, které by si s sebou vzali na výměnu, aby jim připomínaly jejich vlast, rodinu, kulturu, zvyky apod. Hráči většinou píší „věci“ jako kroj, hudbu, fotografie, kreditní karty, poezii apod. Potom je poprosíme, ať přemýšlejí nad tím, co si vezmou s sebou na výměnu, ale co přitom není vidět, tedy to, co je výsledkem působení jejich kultury, rodiny, místa, tradic apod. Účastníci po určitém čase přijdou na „věci“ typu náboženství, výchova, vzdělání, předsudky, vzpomínky, zážitky apod. Uzavřeme oba seznamy a přivedeme je k závěru, že každý z nás si nosí s sebou věci materiální i „věci“, které nelze vidět na první pohled. Na to musíme být připraveni, jakmile se chystáme setkat se s jinou národní nebo národnostní skupinou. Musíme potlačit své stereotypní představy a počítat s tím, že každé setkání s příslušníkem jiného národa nás něčím překvapí, ale též obohatí.

## Eurovlak

☺ **Hráči:** větší skupiny 🕒 **Délka trvání:** 45–60 minut 📄 **Materiál:** pracovní listy se seznamem cestujících – v příloze – fotocopy

### Jak na to?

Rozdáme hráčům pracovní list a vyzveme je, ať si vyberou tři cestující, s kterými by byli ochotni sdílet sedm nocí v jednom kupé ve vlaku jedoucím z Lisabonu do Moskvy, a tři, s nimiž by v žádném případě necestovali. Necháme jim deset minut na individuální rozhodnutí. Potom vytvoříme pracovní skupiny a požádáme je, ať vytvoří skupinové pořadí a uvedou důvody, které toto skupinové rozhodnutí ovlivnily. Po dvaceti minutách je vyzveme, ať sdělí toto pořadí i důvody, jež je k němu vedly. Vyhodnocení hry provedeme analýzou zážitků.



**Hodnocení:** *Stereotypy používáme mnohem častěji než při této hře. Ve skutečnosti neznáme nikoho z těch lidí, které jsme si vybrali, nebo předem odmítli. Je důležité nedívat se na člověka jako na příslušníka určitého národa nebo skupiny, ale jako na jednotlivce, který může být přesně takový jako my. Anebo jiný. Avšak vůbec ne PŘEDEM odsouzeníhodný.*

## Příběh krokodýla

☺ **Hráči:** minimálně 8 🕒 **Délka trvání:** 45–60 minut 📄 **Materiál:** poster s nakreslenými postavami příběhu **Úloha:** vybrat si mezi všemi postavami příběhu ty, s jejichž konáním souhlasíme („dobré“), a ty, s jejichž konáním nesouhlasíme („špatné“)

### Jak na to?

Vysvětlíme hráčům příběh a jejich úlohu, rozdáme pracovní listy a dáme jim deset minut na sestavení vlastního pořadí a ujasnění si důvodů, které pro ně byly rozhodující při tvorbě pořadí. V druhé části se vytvoří skupiny (minimálně čtyři hráči v jedné) a dohodnou se na skupinovém pořadí. Potom každá ze skupin oznámí své pořadí a důvody pro toto pořadí.

Následuje další část aktivity, kdy se hráči dozvědí doplňující informace. Zváží, zdali tento doplňující údaj změnil jejich původní skupinové pořadí, případnou změnu oznámí a vysvětlí důvody, které je ke změně vedly.



**Hodnocení:** *V rámci závěrečné diskuse se hráči zamyslí nad nebezpečím stereotypního posuzování „odlišných“ lidí (národů, ras). Většina skupin si vymyslí „příběh“ v pozadí, aby zdůvodnila své rozhodnutí a preference.*



**Příběh:** *„Řeka je plná krokodýlů. Na jednom břehu žije Mary, Tom a Frank, na druhém David a Simon. David a Mary jsou do sebe zamilovaní a Mary velmi touží být s Davidem, ale neví, jak by se dostala na druhou stranu řeky. Čluny vlastní jen Tom a Frank. Mary jde za Frankem s prosbou, aby jí půjčil člun. Ten souhlasí, ovšem jen s podmínkou, že se s ním bude Mary dva měsíce milovat. Mary tak učiní. Po uplynutí dvou měsíců si vypůjčí člun a jede za milovaným Davidem. Ten jí přibíhá naproti. Simon utíká za Davidem a zmlátí jej.“*

**Doplňující informace:** *Mary je čtyřicet pět let, Davidovi pětadvacet. Tom je bývalý manžel Mary. Frankovi je čtyřicet pět let jako Mary. Mary je těhotná.*

## Vyhlášení

☺ **Hráči:** 5–10 🕒 **Délka trvání:** 30–60 minut 📄 **Materiál:** výroky napsané na větších papírech, značky na stěnu ANO a NE

### Jak na to?

Připravíme si jasné výroky na témata, kterým se chceme věnovat. Vysvětlíme účastníkům hry, že v této aktivitě mají vyjádřit svůj názor na stanovené výroky. Jestliže souhlasí, postaví se na stranu ANO, když s výrokem nesouhlasí, stoupnou si na stranu NE. Pokud se neumějí rozhodnout, zůstanou uprostřed místnosti, ale už nemají možnost zapojit se do diskuse k výrokům. Potom ukážeme první výrok a odpovíme na případné otázky, ale tak, abychom neovlivnili výsledek diskuse. Účastníci sdělí své stanovisko postavením se na různá místa v místnosti (ANO, NE, NEVÍM). Oběma stranám s protikladným názorem poskytneme prostor pro argumentaci.

Všem umožníme, aby po vyslechnutí názorů mohli změnit své místo. Zdůrazníme, že není žádná hanba změnit svůj názor i několikrát, jakmile nás přesvědčí nové argumenty. Přejdeme k dalším výrokům.



**Příklady výroků:** → Nacionalismus znamená válku. → Madonna je inteligentní žena. → Je lepší být homosexuálem než Romem. → Utečenci nám berou práci. → Lidé s postižením by neměli mít děti. → Jen žena může rozhodnout o tom, jestli půjde na interrupci, nebo ne“.

## Parkoviště

☺ **Hráči:** 10–12 ☹ **Délka trvání:** 30 minut ☹ **Materiál:** seznam rolí na zvláštních listech papíru ☹ **Cíl aktivity:** ukázat, jak předsudky a stereotypy ovlivňují naše hodnocení v každodenním životě; tato aktivita je zaměřena na skupiny HIV pozitivní nebo na odlišně sexuálně orientované jedince; je možné zařadit i jiné „role“ podle momentální situace a charakteru skupiny

### Jak na to?

Hráči stojí na konci prázdné místnosti vedle sebe. Vedoucí hry jim rozdá papírky. Jsou na nich charakterizovány různé typy osob, které budou během aktivity představovat. Účastníci si nemohou navzájem ukazovat své role.



**Seznam možných rolí:** → homosexuál HIV pozitivní → čtyřiatřicetiletá, dobře situovaná žena, příležitostně kouří marihuanu → dvaatřicetiletá prostitutka HIV pozitivní → heterosexuální ženatý muž → heterosexuální vdaná žena → čtyřiaadvacetiletá černošská prostitutka → lesbička → čtyřiašedesátiletá důchodkyně → dvacetiletý nezaměstnaný → dvačtyřicetiletý Rom → šestnáctiletý chlapec na invalidním vozíku → dvacetiletá hluchá žena (ta se vůbec nehýbe, protože neslyší otázky).

Vedoucí hry začne číst otázky. Když účastníci na otázku odpovídají ANO – udělají krok vpřed. Jakmile si myslí, že odpověď zní NE – zůstanou stát na místě.



**Otázky:** Myslíte si, že osoba, kterou představujete: → Může získat pojistku? → Může kandidovat na poslance? → Může požádat o adopci? → Může očekávat korektní chování ze strany policie? → Může dostat půjčku z banky na koupi domu? → Může jít pracovat do zahraničí? → Může jet na dovolenou do zahraničí? → Může pracovat jako zdravotní sestra nebo opatrovatelka? → Může mít sex, kdy si usmyslí? → Může se líbat se svým partnerem na veřejnosti? → Může plánovat svých nejbližších dvacet let? → Může se cítit bezpečně, když kráčí v noci tmavou ulicí? → Může hovořit upřímně a otevřeně o sobě na pracovišti? → Může očekávat podporu ze strany rodiny? → Může si plánovat založení rodiny? → Může se oženit / vdát za svého partnera / ku? → Může bez problémů cestovat MHD? → Může navštívit úřad ve třetím poschodí bez výtahu?

Po vyčerpání otázek zůstanou účastníci na místě. Jsou požádáni, aby odhalili osoby, které představovali, a řekli, jak se cítí. Co si mysleli o lidech, kteří stáli před nimi nebo za nimi? Na které otázky odpovídali ANO a na které NE a jak se přitom cítili?

**Účastníci aktivity se posadí na svá místa a může nastat diskuse na různá témata:** → Jsou překážky, které jsme cítili, opravdové, reálné, nebo jsme jen reagovali na to, jak to v životě „chodí“? → Co je potřebné učinit, abychom mohli na více otázek odpovědět ANO? → Proč lidé reagují ve stejných situacích různě? Co jsou to stereotypy a předsudky?

## Představte si teplé slunečné ráno!

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☺ **Délka trvání:** 10 minut ☺ **Materiál:** žádný ☺ **Cíl aktivity:** ukázat, že ačkoli si myslíme, že nejsme rasisté a že jsme tolerantní – ve skutečnosti některé skupiny lidí nevnímáme jako rovnocenné občany

### Jak na to?

Požádáme hráče, ať se pohodlně usadí, zavřou oči a představí si příběh, který jim vedoucí aktivity bude vyprávět. Je důležité hovořit pomalu, příjemným hlasem a po každé větě udělat pauzu tak, aby posluchači měli opravdu dost času představit si obraz.

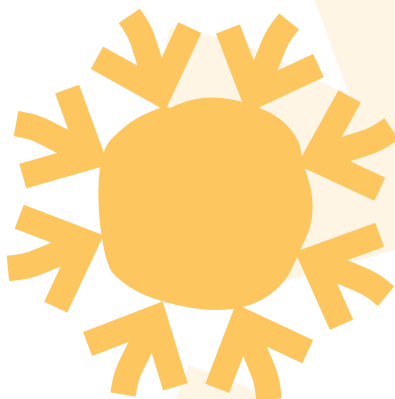


**Příběh:** „Představte si teplé, slunečné, letní ráno. Okno je otevřené, záclona povívá ve vánku. Máte volno a před vámi je celý den. Pomalu vstáváte z postele, jdete do koupelny, obléčete si pohodlný letní oděv. Připravíte si snídani. Pomalu se najíte. Vycházíte z domu. Jdete ulicí dolů. Setkáváte se s různými lidmi. Některé z nich, protože je znáte, zdravíte. Vidíte na rohu kavárnu a rozhodnete se, že si dáte kávu na terase. Rozhlížíte se po kolemjdoucích. Usmíváte se. Je teplé, letní, slunečné ráno. Zaplatíte a jdete směrem k řece. Potkáváte zamilované dvojice, které se drží za ruce. Jedna z dvojic se právě políbila. Vidíte rybáře, manželské páry s pejsky. Přicházíte do parku. Spatřujete maminky, jak sledují své děti na pískovišti. Téměř na každé lavičce někdo sedí. Hledáte nějakou volnou. Když ji najdete, sednete si a pozorujete lidi, kteří chodí kolem vás. Pomyslíte si, že asi více lidí má dovolenou, neboť stále okolo vás někdo prochází.“

Vedoucí aktivity požádá účastníky hry, ať otevřou oči. **Po chvíli se tiše zeptá:**

Kolik viděli ve svých představách: → lidí na vozíčku → lidí s mentálním postižením → Romů, černochoů, Arabů... → starých lidí → lidí stejného pohlaví, kteří se drželi za ruce nebo se líbali → smíšených manželských párů → bezdomovců nebo žebráků.

V závěru aktivity poukážeme na to, že většina z nás se považuje za tolerantní a otevřené lidi. Jsou však skupiny jednotlivců, kteří pod vlivem stereotypů, předsudků a etnocentrického vnímání nepokládáme za součást společnosti. Otevřenému vnímání světa a tolerance se ještě musíme učit.



## Konsenzus

☺ **Hráči:** minimálně 3 ☺ **Délka trvání:** 45 minut ☺ **Materiál:** velký papír na stěnu nebo flipchartová tabule, nalepovací papírky, fixy ☺ **Cíl aktivity:** poukázat na různé žebříčky hodnot u každého člověka, naučit se přijímat kompromisy, dělat ústupky, diskutovat

### Jak na to?

Na úvod je úlohou účastníků napsat si individuálně na nalepovací papírky pět nejdůležitějších hodnot; papírky se nalepí na velký papír tak, aby je všichni dobře viděli. Stejně hodnoty se odstraní z papíru.

Účastníky požádáme, ať si ze všech nalepených hodnot vyberou tři důležité pro každého z nich. Ostatní hodnoty se odstraní. Papír se položí na zem, hráči si sednou do kruhu a dostanou za úkol vybrat osm hodnot ke spokojenosti všech.



**Diskuse a hodnocení aktivity:** → *Jak jste se cítili, když někdo zásadně vystoupil PROTI hodnotám, které pro vás byly důležité?* → *Jak jste dospěli ke konsenzu?*

## Rozdílný pohled

☺ **Hráči:** nerozhoduje ☺ **Délka trvání:** 45 minut ☺ **Materiál:** papíry, pera, 10 různých obrázků, lepicí páska / připínáčky

### Jak na to?

Po místnosti rozvěsíme různé obrázky (uměleckých děl, koncertů, měst, vesnic, přírody, vesmíru, módy, slavných osobností apod.). Účastníky vyzveme, ať si bez hovoru s ostatními obrázky prohlédnou a vytvoří své pořadí od jedné do deseti podle toho, jak se jim vystavené obrázky líbí. Potom se rozdělí do menších skupin a diskutují o tom, jaká hlediska / faktory rozhodly o jejich pořadí: například – co je na obrázku, kvalita obrázku apod. Dále mají diskutovat o tom, zda mohou být některá hlediska správná, nebo ne, a zdali existují taková, která by společnost neměla akceptovat. Přirozenou diskusí se dospěje k tématům rasismu, fašismu, intolerance, diskriminace, šikanování, ponižování ad.

## Občané druhé kategorie

☺ **Hráči:** minimálně 6 🕒 **Délka trvání:** 40 minut 📄 **Materiál:** hrací karty pro každou dvojici

### Jak na to?

Aktivita začíná tím, že se skupina snaží (brainstorming) uvést některé faktory, které nejvíce ovlivňují společenské postavení jednotlivců. Až se všichni vyjádří, vytvoří společně definici šesti nejzákladnějších.

V druhé části aktivity se skupina rozdělí do dvojic, každá dostane sadu karet, přečte si popisy lidí, které se na kartách nacházejí. Jejich úkolem je (pouze na základě definice uvedené na kartách) společně zařadit každou kartu do úrovní na škále od „občané první kategorie“ až po „občané druhé kategorie“. Kritériem zařazení karty na určité místo nemá být osobní názor jednotlivce, ale úsudek většiny lidí nebo nejčastější úsudek lidí ve společnosti. Účastníci nemusejí karty rozdělovat rovnoměrně, ale mohou je dávat jen na jednu úroveň, pokud si myslí, že karty popisují lidi s rovnocenným společenským statutem. Po skončení této části aktivity si dvojice navzájem představí své pořadí a diskutují o něm – zvláště o těch, v nichž se liší.



**V třetí části aktivity dostane skupina doplňkové informace:** → Č. 1 je lesbička a veřejně vystupuje na obranu práv homosexuálů. → Č. 5 byl odsouzený za podvod. → Č. 7 je bývalá emigrantka a má dostatečný příjem z restituce rodinného majetku. → Č. 9 se nehlásí k romskému původu a je velmi úspěšná herečka. → Č. 20 má za ženu bělošku, adoptovali spolu tři romské děti. → Č. 18 je aktivním členem nacionalistické strany.

Skupiny pak diskutují, zda se jejich pohled na osoby zobrazené na kartách, a tedy také jejich pořadí, změnil po získání dodatečných informací. Závěrečná diskuse má za cíl shrnout, které skryté faktory ovlivňují postavení jednotlivých lidí ve společnosti. Každý má právo na rovnost a spravedlnost, a přece tomu tak není. Účastníci si musejí uvědomit, že pracují v úrovni vědomí společnosti a nevyjadřují osobní pohledy na postavení popisovaných lidí.

## Ostrov MONOMULTI

☺ **Hráči:** 15–30 🕒 **Délka trvání:** 120 minut včetně hodnocení 📄 **Materiál:** papír, nůžky, lepidlo, pravítka, provaz, tužky, kartičky s popisem jednotlivých kultur 🎯 **Cíl aktivity:** naučit se vnímat rozmanitost a její důsledky, otevřít diskusi o vypořádání se s odlišnostmi, simulovat multikulturní situaci **Úloha:** společně postavit dům z papíru vysoký 1 metr ( viz další informace)

### Jak na to?

Skupina je rozdělena na tři menší podskupiny. V každé z nich určíme pozorovatele, který se do aktivit ani do diskuse nezapojí, ale zaznamenává, co se ve skupince událo nebo řeklo, například zajímavé výroky. Podskupiny dostanou svoji kartičku s popisem kultury a mají dvacet minut na nacvičení všech znaků chování podle kartičky. Potom se setká celá skupina ve společné místnosti.



**Variace s velkými skupinami:** Po přípravě se všichni setkají ve společné místnosti se zavázanýma očima. Potom zažijí ztroskotání lodě za silné bouře – zvuky, voda... Následně budou znovu rozděleni do dvou skupin

tak, aby v každé byly zastoupeny všechny kultury. Skupiny se pak rozejdou do oddělených místností a jejich členové si sundají šátek. Stavba domu se koná v obou skupinách.



**Potom dá vedoucí aktivity následující instrukce:** „Ohromná bouřka byla příčinou potopení vaší lodě na dno oceánu a vy jste se dostali na opuštěný ostrov. Pravděpodobně ztroskotaly i další lodi, protože jste si na ostrově všimli i jiné skupiny lidí. Ostrov je velmi hornatý a je na něm pouze jediné místo vhodné k životu. Znamená to, že musíte žít s ostatními skupinami, které se ocitly na ostrově. Díky poloze ostrova nelze očekávat pomoc dříve než koncem příštího měsíce, takže musíte přežít minimálně pět týdnů. S jídlem nebudete mít problém, protože je tu hodně ovoce a mnoho zvířat, které můžete lovit. Nejdůležitější pro vás je postavit chatu, v níž budou moci všichni lidé žít a která vás ochrání před deštěm a divokými zvířaty. Je důležité, abyste ji postavili co nejrychleji, protože v této oblasti se rychle mění počasí. Chatu je třeba vybudovat spolu s ostatními skupinami, na ostrově totiž není dost místa a materiálu na víc staveb.“



**Materiál na stavbu chaty:** papír, nůžky, lepidlo, pravítka, provaz, tužky. „Chata musí být stabilní, minimálně sto centimetrů vysoká a sto padesát centimetrů široká. Musí mít střechu a samozřejmě dveře. Na její postavení máte třicet minut.“

Po uplynutí časového limitu se skupina opět sejde ve společné místnosti, v níž se aktivita vyhodnotí. O svých pocitech a zážitcích („jak jsme to viděli my“) hovoří nejprve samotní účastníci, potom pozorovatelé a na závěr vedoucí aktivity. Je možné nejprve analyzovat aktivitu v menších skupinkách a teprve potom se setkat všichni společně, aby účastníci měli možnost vyslechnout si, jak ji vnímali ostatní.



**Pomocné otázky pro účastníky různých kultur:** → Jak jste se cítili během simulace? → Bylo pro vás lehké vžít se do své úlohy? → Jste spokojeni s chatou, kterou jste postavili? → Co si myslíte o postupu stavby? → Byly chvíle, kdy jste se cítili ohrožení nebo nerespektovaní? → Jaké byly podle vás ostatní kultury?



**Otázky pro celou skupinu:** → Vidíte propojení mezi touto simulací a realitou? → Co jste se z této simulace naučili?



**Otázky pro pozorovatele:** → Jak se skupina sžila se „svou“ kulturou? → Jak si nacvičovala „svoji“ kulturu? → Byli všichni zahrnuti do příprav? → Byla skupina schopna hrát svoji roli také tehdy, když se setkala s jinými kulturami? → Byla úspěšná při spolupráci s jinými kulturami? → Jaké byly hlavní problémy při setkání s jinými kulturami?



Photography  
one picture  
always landscape  
use flash  
do it while day-  
light and outside  
do it today

26.8  
TECHNO FOR  
THE EYES  
THE FLOOR YOU  
STAND ON including  
your feet  
42  
THE SHOW MUST

Sign up for the  
DINNER  
at 1pm | at 2pm  
1

Leads for  
at 10:30

C2  
graffiti

C3  
Painting

C5  
Juggling

THE MATERIALS  
ARE IN THIS ROOM  
PLEASE BRING IT  
BACK THERE

WELCOME  
TO THE  
ARTS  
YOU WANT

02



VI.

## VI. Hodnocení aktivit

Hodnotit znamená shromažďovat informace o výsledcích aktivit a srovnat je s předem stanovenými kritérii, aby se „změřila“ hodnota výsledku. Hodnocení je stejně důležité jako kterákoliv jiná část výměny (příprava, komunikace s partnerem, zabezpečení dopravy apod.). Je účinným prostředkem na odhalení atmosféry ve skupině, na zachycení věcných a obsahových nedostatků výměny, na posouzení naší schopnosti pracovat v týmu i na ocenění významu výsledků přinesených výměnou mládeže.

### Kdy hodnotit?

Účastníci výměny přicházejí s konkrétními představami a očekáváními, a to poté automaticky ovlivňuje jejich hodnocení. Je proto nevyhnutelné zjistit představy účastníků – buď na začátku výměny, nebo ještě před jejím konáním. Nejjednodušší a nejproduktivnější je, když se účastníci zapojí do přípravy výměny. Jejich informace a očekávání budou mnohem reálnější. Hodnotíme co nejčastěji (nejlépe denně), ale minimálně dvakrát v průběhu výměny (v její polovině a na konci).

### Hodnocení aktivit

Hodnocení musí být součástí každé aktivity. I ta nejlepší aktivita ztrácí polovinu své účinnosti, jakmile ji zásadně neanalyzujeme v celé skupině a nedáme všem prostor k vyjádření. Je důležité, aby účastníci – a zvláště mladí lidé – dostali příležitost aktivitu „strávit“. V dnešní zrychlené době často vnímáme různé podněty bez možnosti se nad nimi zamyslet a zařadit je do svého hodnotového žebříčku. Nesmíme přitom zapomenout na to, že někteří mladí lidé potřebují výzvu a povzbuzení, aby vyjádřili upřímně, co si myslí, neboť v systému našeho školství a tradiční rodiny v České republice mnoho příležitostí (ani podpory) pro sdělení svého názoru nedostanou. Je tu také prostor ukázat jim, že ať s jejich stanoviskem jako vedoucí mládeže souhlasíme nebo ne, je pro nás důležité, a že není nic zlého nesouhlasit, když to tak opravdu cítíme. Samozřejmě že se setkáme s případy takových jedinců, kteří budou reagovat zásadně opačným způsobem než většina skupiny, především v touze být zajímaví a vyniknout nad ostatními. Avšak také tuto kategorii dospívajících mladých lidí dokážeme usměrnit. Nejčastěji tím, že vybědíme ostatní členy skupiny k reakci na jejich „odlišné“ názory. Zásadní pravidlo: Každý má právo na vlastní názor, a jestliže útočíme na něco, tak nikdy ne na názor člověka...



### **Naše doporučení pro mezinárodní aktivity**

- ➔ Všechna „slovní“ hodnocení nechtě jsou ve společném jazyku – vzájemná srozumitelnost je velmi důležitá.
- ➔ Podle jazykové úrovně účastníků se rozhodněte pro slovní hodnocení nebo pro hodnocení beze slov.
- ➔ Zkuste začít s neverbálními hodnoceními – ne všichni účastníci jsou totiž ochotni „otevřít ústa“ v cizí zemi a před neznámými lidmi.
- ➔ Barevně nebo jinak rozlište názory jednotlivých národních nebo národnostních skupin.
- ➔ Stanovte vždy časový limit, dokdy je potřeba aktivitu ukončit, například: „Nalepte obrázky do večera.“
- ➔ Každou aktivitu vyhodnoťte veřejně a vyvoďte závěry – jestliže jsou potřeba.
- ➔ Střídejte formy.
- ➔ Při aktivních neverbálních formách hodnocení – jako je zpěv, výskoky, grimasy – je videokamera k nezaplacení.
- ➔ Nezapomeňte všechna hodnocení přiložit k Závěrečné zprávě z výměny do jednotlivých grantových programů.
- ➔ Zainteresujte všechny účastníky do vymýšlení vašich vlastních forem hodnocení už v období výměny mládeže!!!





## Seznam aktivit

Tři slova → Co se vám... → Pavučina → Terč → Žebřík → Duha aneb jaké bylo počasí → Dnešní pizza → Hola-hej → Vyber si tvář → Cesta výměny → Letadélka → Dáreček pro tebe → Ostrovy → Společný obrázek → Magický spot

## Tři slova

🌀 **Materiál:** velký papír a pro každého fixy

### Jak na to?

Účastníci si zvolí tři slova, která charakterizují určitý den.

## Co se vám...

🌀 **Materiál:** velký papír a pro každého fixy

### Jak na to?

Na velký plakát s předem stanoveným tématem dáme účastníkům prostor pro krátké hodnocení.



**Tip pro vedoucího aktivity!** Střídejte otázky veselé i vážné.

## Pavučina

🌀 **Materiál:** provaz

### Jak na to?

Účastníci sedí v kruhu a vedoucí hry stojí uprostřed s klubkem provazu v ruce. Úkolem každého je sdělit svůj názor na průběh výměny nebo na své kamarády. Během výroku nebo na jeho konci se klubko přenesou, například: „Myslím si, že Jan byl senzační organizátor mezinárodního večera.“ – klubko pak putuje k Janovi. Ten řekne: „Nejvíc se mi líbily naše nácviky na veřejné vystoupení – pokračuje Tony.“ Tony pokračuje svým výrokiem. Postupně se uplete pavučina jako síť. Na závěr vedoucí shrne vyposlechnuté a přestříhne pavučinu, tedy vazby, které vznikly na znamení konce výměny. Každému účastníkovi zůstane kousek provazu na památku. Nebo to je příslib budoucích projektů?

## Terč

🌀 **Materiál:** velký papír a pro každého fixy

### Jak na to?

Na papír nakreslíme terč, který rozdělíme na několik částí (jako bychom krájeli dort). Na okraji vyznačených částí napíšeme, co znamenají (strava, interkulturní večer, volný čas, návštěva na magistrátu apod.). Účastníci mají dát svoji značku (křížek, tečku) na terč. Čím blíže ke středu, tím je hodnocení lepší.

## Žebřík

📌 **Materiál:** křída

### Jak na to?

Na zem nakreslíme čáru s označením + a –. Každý účastník výměny nakreslí křížek, který vyjadřuje jeho pocit nebo názor na některou část setkání.



**Tip pro vedoucího aktivity!** Nezapomeňte přesně specifikovat, co hodnotíte. Ne každý účastník chce hodnotit před ostatními. Určete čas, během něhož je třeba úkol splnit, aby měl každý dost času na soukromí. Pokud jsou ve skupině přátelské a otevřené vztahy, mohou se účastníci též postavit na čáru, a tak vyjádřit svůj názor.

## Duha aneb jaké bylo počasí

📌 **Materiál:** velký plakát s nakreslenou duhou, fixy

### Jak na to?

Nad nakresleným plakátem jsou značky počasí i s významem, jaký znamenají, například: slunko – „Velmi se mi to líbilo“, polooblačno – „Nebylo všechno na sto procent“, oblačno – „Neumím se vyjádřit“, déšť – „Nelíbilo se mi to“, blesk – „Propříště to vypustit“. Jednotlivé barvy duhy jsou označeny názvy aktivit, které se hodnotí, například: Workshop po obědě, večerní táborák, ubytování, apod.

## Dnešní pizza

📌 **Materiál:** papírové trojúhelníky ve tvaru kousků pizzy

### Jak na to?

Připravíme si kruhy, které rozstříháme na takový počet trojúhelníků (výseků z kruhu), kolik máme účastníků výměny. Můžeme si připravit kruhy-pizzy i pro jednotlivé národní skupiny. Výseky – kousky pizzy zbarvíme různými barvami a rozdělíme je do krabic s nadpisy: pozitivní, neutrální, negativní. Mezi pozitivní barvy můžeme zařadit: žlutou, oranžovou, červenou, růžovou apod. Negativní pocity mohou reprezentovat barvy: černá, šedá, hnědá, bílá. Neutrální pak: zelená, modrá a jejich různé odstíny. Účastníci mohou každý večer „upéct“ vlastní pizzu uplynulého dne (také několikrát, pokud se rozhodnete hodnotit více věcí). Podle barevné škály rychle určíte, kolik účastníků se cítí fajn, a kolik není spokojených. Jakmile máte více opravdových „pekáčů“ na pizzu, mohou se kousky ukládat přímo do nich.



**Variace:** Položte na zem čtyři balíčky papíru a nakreslete obrázek obrovské pizzy s tím, že každý účastník výměny má vlastní kousek vybarvit. Na bok papíru napište legendu. Například: → hříby znamenají „Bylo to velmi dobré“ → paprika „Raději bych to pro příště vynechal“.

## Hola-hej

📌 **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Skupina, která překoná počáteční ostych, nebude mít s touto formou hodnocení žádné problémy. Každý účastník vystoupí před ostatní a zvolá „hola-hej!“ takovým způsobem, jaký vyjadřuje jeho dnešní pocit.

## Vyber si tvář

📌 **Materiál:** kartičky s tvářemi od úsměvu až po jeho opak; každé kresby musí být tolik, kolik je účastníků

### Jak na to?

Připravíme kartičky s různými výrazy tváře od nadšení až po depresi (bez komentáře) a necháme účastníky, ať si vyberou nebo nakreslí (jestliže půjde o jednoduché kresby, nikdo nebude nic namítat) tu, která nejvíc zrcadlí jejich pocity.

## Cesta výměny

📌 **Materiál:** velký papír s naznačenými částmi programu, které se hodnotí, a prostor pro kreslení cesty každému účastníku

### Jak na to?

Připravíme si tabulku. Účastníkovým úkolem je nakreslit cestu, jakou – podle jejich zdání – výměna prošla. Čím výše k horní čáře, tím je pocit lepší. Jazykově zdatná skupina může napsat nějakou narážku, proč šla cesta nahoru, nebo naopak. Když je čára hodně vysoko, je i hodnocení vysoké. Při závěrečném hodnocení může být toto stanovisko dobrým podkladem pro všeobecnou diskusi.

## Letadélka

📌 **Materiál:** papíry, barvy, fixy, lepidlo

### Jak na to?

Tuto formu hodnocení si mladí lidé vybrali na setkání leteckých modelářů. Vyrobili tři typy maket: jednoplošníky, dvouplošníky a proudová letadla. Značkou nejlepšího hodnocení bylo proudové letadlo. Vyrobili je v modré a červené barvě (modré pro francouzské účastníky, červené pro české) v dostatečném množství. Úkolem účastníků bylo vybrat si svůj model a umístit ho k jednotlivým dnům.

## Dáreček pro tebe

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☹ **Délka trvání:** 30 minut ☹ **Materiál:** žádný

### Jak na to?

Začátek aktivity je vhodný na období, kdy se účastníci ještě moc neznají – nejlepší na úplné zahájení mezinárodní výměny. Každý účastník si vylosuje jméno některého hráče z jiného týmu, kterého nezná. Během aktivity má nenápadně zjistit co nejvíc informací o daném člověku a podle toho mu připravit dárek. Dárky se odevzdávají na konci aktivity. Dárek má jistým způsobem souviset s informacemi získanými v průběhu výměny anebo vyjádřit dojem, který na nás daná osoba učinila. Samozřejmě že se snažíme najít něco pozitivního. Když dojde na jeho předávání, ten, který jej dává, řekne, co o dané osobě zjistil a proč mu připravil právě takový dárek. Skupina může hádat, kdo je adresátem dárku. Upozorněte účastníky, že není nutné, aby dárek byl kupovaný. Naopak. Může to být ručně vyrobená maličkost či dopis, kresba apod. Dvojice si navzájem dárek předá a obdarovaný pokračuje odevzdáním svého dárku další osobě (ale někdy té samé).

## Ostrov

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☹ **Délka trvání:** cca 30 minut ☹ **Materiál:** několik balicích papírů, tvrdý papír, makety lodí, připínáčky, vodové barvy, fixy

### Jak na to?

Na začátek aktivity připravíme několik balicích papírů, které společně slepíme. Všechny papíry nalepíme na stěnu a zamalujeme modrou barvou tak, aby zůstalo několik (zhruba patnáct) prázdných míst. Ty obtáhneme černým fixem – to jsou ostrovy. Z encyklopedií ofotografujeme obrázky různých lodí, podlepíme je tvrdým papírem a vystřihneme. Necháme účastníky, ať si každý pro sebe vybere nějaký model lodě, vybarví ho a označí jménem. Některé z ostrovů označíme názvy typu Ostrov nadšení nebo Ostrov nudy a požádáme účastníky, ať své lodě „zakotví“ u těch ostrovů, které nejvíc vystihují jejich náladu nebo názor. Mohou též „obsadit“ některý z prázdných ostrovů a pojmenovat ho podle aktuální nálady. Hodnocení je dlouhodobé a každý druhý, respektive třetí, den se skupina setká a „překotví“ své lodě nebo je ponechá tam, kde původně byly. Vysvětlí též své důvody, proč postavení jejich lodě je takové, jaké je.

## Společný obrázek

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje ☹ **Délka trvání:** 30 minut ☹ **Materiál:** velký papír, dostatečné množství barev nebo vodových barviček pro každého účastníka

### Jak na to?

Hráči se usadí na zem okolo papíru a kreslí různé obrázky, kterými vyjádří, jak viděli dosavadní průběh aktivity. Platí pravidlo, že obrázek není ničím, a tak může každý libovolně dokreslovat do obrázků ostatních, případně psát různé komentáře ad. Po patnácti minutách požádáme hráče, ať kresbu ukončí a popíše, co nakreslili, a z jakého důvodu doplnili do jiných obrázků to, co doplnili.

## Magický spot

☺ **Hráči:** počet nerozhoduje 🕒 **Délka trvání:** 90 minut 📁 **Materiál:** zápisníky a pera pro všechny účastníky aktivity

### Jak na to?

Vysvětlíme účastníkům, že jejich úkolem je v průběhu půldruhé hodiny najít v okolí místo, které má zvláštní, speciální význam pro ně osobně. Kde se dobře cítí a kde mohou chvíli přemýšlet. Každý z účastníků dostane zápisník a propisku. Platí pravidlo, že jakmile se během svého hledání setkáme s ostatními, nemluvíme s nimi. Raději se jim snažíme vyhnout. Když v průběhu hledání magického místa uvidíme další účastníky sedět a přemýšlet, také se jim vyhneme, abychom je nerušili. Najdeme-li své magické místo, vyhledáme si vhodnou polohu a zamyslíme se nad několika otázkami, například: „Jak hodnotím to, co se dosud událo?“ „Co jsem se přitom naučil?“ „Jak jsem se choval?“ „Co jsem neudělal dobře a co v budoucnosti mohu udělat lépe?“ „Jak vypadá můj dosavadní život?“ „Co chci změnit?“ „Co pro to musím udělat?“ Účastníci si mohou psát poznámky nebo mohou kreslit, co vidí. Toto hodnocení se nikdy nebude sumarizovat v plénu. Každý si musí uvědomit, že to je čas, který věnuje jen sám sobě. Je překvapivé, kolik mladých lidí nikdy nebylo v úplném klidu a tichu a sami. Zážitek může být pro mnohé zcela nový a motivující. Je dobré, když máme v okolí, kde se výměna koná, zajímavé přírodní prostředí.







**VII.**

## Na závěr

Všichni, kdo pracujeme s dětmi a mládeží, si uvědomujeme, že vyplňujeme mladým lidem prostor, který nemůže pokrýt ani škola, ani rodina. Nepokazme výsledek naší práce nedostatečnou přípravou. Ujistěme se, že nám samým je princip aktivity jasný a že ho umíme srozumitelně vysvětlit ostatním. Ne zřídka se stává, že dobrá aktivita selhává na nejasném vysvětlení a na několikanásobném „začínání znova“. Proto je dobré si aktivitu vyzkoušet nejprve v týmu vedoucích. Doufáme, že se vám zalíbily a že i ty pro vás nové použijete. Zopakujme si několik zásad při organizování aktivit s dětmi a mládeží.

- Dobře si přečtěte pravidla každé aktivity. Zkuste si je říci nahlas.
- Jakmile máte možnost, simulujte aktivitu v týmu jiných školitelů a „vychyťte“ chyby.
- Vždy na začátku vysvětlíte základní pravidla aktivity. Pokud jsou pravidla složitější, ponechte skupinám čas na diskusi a doplňující otázky nebo jim rozdejte pravidla rozmnožená.
- Pravidla za žádných okolností neměňte v průběhu aktivity.  
Všechno, co lze, si připravte předem – rekvizity, značky na stěnu nebo cestu, karty ad.
- Názorná ukázka je, zvláště ve vícejazyčném prostředí, vhodným nástrojem k urychlení pochopení.
- Jakmile skupinu poznáte, připravte si předem rozdělení do podskupin.
- Při hrách založených na diskusi nedovolte dominantním hráčům mít stále slovo.
- Hodnocení je při některých aktivitách neoddělitelnou součástí. Věnujte mu dostatek času. Jestliže je to potřeba, nechte zážitek doznít a vraťte se k hodnocení aktivity po určitém čase.
- Dbejte vždy na bezpečnost. Odstraňte ostré předměty, zkontrolujte stabilitu a pevnost židlí ad.



## Přílohy

A. Eurovlak

B. Otázky k aktivitě Tváře z balonu

C. Hrací karty pro aktivitu Občané druhé kategorie

D. Pokyny pro aktivitu Ostrov MONOMULTI

### A. EUROVLAK

You are boarding the „Deer Valley Express“ train for a week – long ride from Lisbon to Moscow. You are travelling in a couchette compartment which you have to share with three other people. With which of the following passengers would you prefer to share? Who are the least favoured companions?

- Serbian soldier from Kosovo
- Fat bank manager from Switzerland
- Italian DJ looks wealthy
- African woman selling leather products
- Young HIV positive artist
- Hungarian Gypsy just released from jail
- German rapper with alternative style of life
- Blind piano player from Austria
- Ukrainian student who doesn't want to go back home
- Romanian woman in middle age holding a baby
- Swedish drunk skinhead
- English football fan travelling for a match
- Polish prostitute from Germany
- French farmer who speaks only French with a basket full of smelly cheese
- Kurdian refugee on the way back from Libya

### B. Otázky k aktivitě Tváře z balonů

- Have you ever won a lottery?
- Do you wear contact lenses?
- What did you collect when you were a child?
- Do you have any brothers or sisters?
- If you have to be an animal – which one and why?
- What is your favourite furniture in the flat?

- Can you cook?
- What is your favourite kind of music?
- For holiday – are you „sea“ person, „mountain“ person or „city“ person?
- Have you ever been to Czech Republic?
- Can you play any musical instruments?
- Have you ever sung in public?
- Do you know the name of president in Czech Republic?
- How much time do you usually spend on internet daily?
- Can you drive?
- Can you say anything in Czech / Hungarian language?
- Are you really afraid of anything?

### **C. Hrací karty pro aktivitu Občané druhé kategorie**

1. Běloška, ředitelka marketingu, narozená v USA.
2. Rom, dělník-kopáč kanálů, narozený v České republice.
3. Asiatka, vědecká pracovnice narozená v Indii.
4. Romka, matka v domácnosti narozená v Rumunsku.
5. Běloch, ředitel podniku narozený v České republice.
6. Běloška, sekretářka, narozená v Rusku.
7. Běloška, nezaměstnaná, narozená na Slovensku.
8. Asiatka, prodavačka ve stánku, narozená ve Vietnamu.
9. Poloviční Romka, zpěvačka, narozená v České republice.
10. Rom, právník, narozený v České republice.
11. Běloška, lékařka, narozená v Kazachstánu.
12. Asiat, kuchař, narozený ve Vietnamu.
13. Běloch, stavební dělník, narozený na Ukrajině.
14. Arab, pracovník ve směnárně, narozený v Německu.
15. Běloška, matka v domácnosti narozená na Slovensku.
16. Běloch, rolník, narozený v Maďarsku.
17. Běloška, učitelka, narozená v Polsku.
18. Žid, psychiatr, narozený v Čechách.
19. Židovka, teoložka a překladatelka, narozená v České republice.
20. Černoch, lékař, narozený v Zimbabwe.

## **D. Pokyny pro aktivitu Ostrov MONOMULTI**

### **CHLADOZEM**

Ve vaší kultuře jsou nejdůležitějšími „intelligence“ a „tvrdá práce“. Ostatní kultury vás považují za chladné, ale vy se pokládáte za úspěšnou a bohatou zemi, hlavně díky efektivnímu způsobu práce. Nikdy nehovoříte o pocitech a vaše rozhovory jsou založeny na logických argumentech. Projevení pocitů máte za dětinské a sebeovládání je jednou z vašich nejcennějších vlastností. Náboženství se ve vaší zemi ztratilo, je považováno za hloupost a ztrátu času. S jinými lidmi se zdravíte pohledem do očí.

Volný prostor okolo vás je v Chladozemi velmi důležitý. Proto se nikdy nedotýkáte lidí při pozdravech nebo hovoru a nemáte rádi, když se vás dotýkají jiní. Dotyk je mezi lidmi chápán výhradně jako pobídka k sexu, který má v Chladozemi málo morálních omezení a je chápán spíše jako relaxační nebo fyzické cvičení. Váš výraz těla odráží kulturu. Používáte jen malá gesta, záda máte vypnutá a vždy zůstáváte klidný.

V Chladozemi je zcela normální přerušit v rozhovoru jinou osobu tehdy, když to chcete učinit. Typickým znakem vašich obyvatel je, že jsou vždy ochotni učit kultury odlišné od jejich tak, aby byly stejně úspěšné jako vy. V tom spatřujete svůj úkol. Vždy, když budete mít příležitost učit jinou kulturu, udělejte to. Chladozem je známa budováním ropných věží a obrovských mostů. Ačkoli je pro vás vaše chování přirozené, nemůžete ho vysvětlit cizincům.

Ted' máte dvacet minut na to, abyste se jako skupina připravili. Nacvičte si své chování! Ujistěte se také, že ve vašem vzhledu je jeden znak, který ukazuje příslušnost k vaší kultuře (styl oblékání, účes ad.). Je velmi důležité, abyste si dobře připravili své chování, protože bude v následující části této aktivity důležité.

### **HOLOUBKOVO**

Přátelství a pečlivost o ostatní jsou v Holoubkově nejdůležitější hodnoty. Obyvatelé neustále projevují své pocity a ty jsou hlavním tématem jejich komunikace. Vaše tvář a gesta ukazují, jak se cítíte. Vždy se vzájemně dotýkáte. Když s někým hovoříte, vždy jej / ji držíte za ucho. Stojíte v bezprostřední blízkosti druhého člověka, vzdálenost větší než třicet centimetrů je považována za urážlivou. Když někoho zdravíte, položíte si jeho / její ruku na své srdce. Jakákoliv zmínka o sexu je pro vás tabu a pokládáte ji za urážlivou.

Velmi důležitý je pro vás klid. Nikdy nespícháte. Když s někým pracujete, je pro vás významná dobrá atmosféra. Proto se druhých lidí stále ptáte na jejich pocity a sdělujete jim své. Přerušování jiných, když spolu hovoří, se považuje za neslušné. Počkáte vždy, než druzí dohovoří. Jestliže vás lidé přerušují v rozhovoru, cítíte se odvrhnutí a reagujete velmi citlivě. Holoubkovo je známo svými kulatými barevnými budovami. Vaše domy vždy kulaté, aby znázorňovaly přátelství a harmonii. Ačkoli své chování považujete za přirozené, nemůžete je vysvětlit cizincům.

Ted' máte dvacet minut na to, abyste se jako skupina připravili. Nacvičte si své chování! Ujistěte se také, že ve vašem vzhledu je jeden znak, který ukazuje příslušnost k vaší kultuře (styl oblékání, účes ad.). Je velmi důležité, abyste si dobře připravili své chování, protože bude v následující části této aktivity důležité.

### **SMÍŠKOVO**

Ve Smíškově jsou nejdůležitějšími hodnotami slušnost, přátelskost, harmonie. Nemáte rádi konflikty a výměny názorů považuje za nevhodné. Proto neznáte slovo „ne“, a i když myslíte „ne“, řeknete „ano“. Na lidi se vždy usmíváte, dokonce i tehdy, když se vám jejich postoj nelíbí. Když pracujete s ostatními a někdo vás požádá, abyste udělal něco, co nechcete, odpovíte „ano“, ale vždy naleznete způsob, jak to neudělat.

Smíškovo je velmi náboženská země. V denním životě to znamená, že se často modlíte. Ať děláte cokoli, každých pět minut práci přerušíte a věnujete se uctívání vašich bohů. Projevujete to tak, že si společně sednete a pískáte.

Vaši obyvatelé se zdraví šoupáním nohou. Když s někým hovoříte, vaše nohy nebo chodidla se vždy dotýkají nohou nebo chodidel vašeho partnera. Nikdy se však nedotýkáte druhé osoby nad pasem; není například dovoleno dotýkat se ramen, hlavy, rukou...

Máte velmi přísná pravidla, co se týká materiálů a nástrojů. Papír a nůžky jsou věcí mužů, ženy je nesmí používat. Pravítka a tužky jsou naopak doménou žen, muži s nimi nesmějí pracovat. Lepidlo mohou používat obě pohlaví. Smíškovo je známé díky svým malbám a vnitřním dekoracím. Ač je pro vás vaše chování přirozené, nemůžete ho vysvětlit cizincům.

Ted' máte dvacet minut na to, abyste se jako skupina připravili. Nacvičte si své chování! Ujistěte se také, že ve vašem vzhledu je jeden znak, který ukazuje příslušnost k vaší kultuře (styl oblékání, účes ad.). Je velmi důležité, abyste si dobře připravili své chování, protože bude v následující části této aktivity důležité.



## Seznam použité literatury a jiné zdroje

- „All different – All equal, Education Pack“ – European Youth Center, 1995
- The New Youth Games Book Alan Dearling, Howard Armstrong, Russell House Publishing Ltd, Dorset, UK, 1994
- Knowing me Knowing you, An Intercultural Training Resource Pack, UK, 1998
- S každým dieťaťom se ráta, Slovenský výbor pre UNICEF v spolupráci s MŠ SR, 2004
- Sociálně-psychologické hry pro dospívající, Siegrid a Harmut Hoppeovi, Jens Krabel, Portál, Praha, 2001
- Cvičení a hry pro globální výchovu 1. a 2., Pike G., Selby D., Portál, Praha, 2000
- Team work&Teampaly, Caln J., Jolliff B., USA
- T-Kit Interkulturní učení, Rada Evropy, 1998

## Do Evropy hrou – Jana Miháliková

Ze slovenského originálu přeložila Blanka Svadbová. Fotografie uveřejněné v této publikaci nafotili mladí fotografové a fotografky na projektech programu Mládež – Petr Komárek (17 let) fotografoval školící kurz Legal Drugs – str. 10 a 34; Martin Potančok (19 let) fotografoval výměnu mládeže Meet the Freek! – str. 22, 56 a 66 a Markéta Hritzová (21 let) výměnu mládeže United Colours – str. 44. Vydala Česká národní agentura Mládež, Národní institut dětí a mládeže MŠMT. Vydání první v nákladu 1 000 ks. Praha 2007. Dotisk zrealizoval Dům zahraniční spolupráce v roce 2014.

**ISBN 978-80-87335-72-7**

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, jež jsou jejím obsahem.



Tato publikace je tištěna na ekologicky šetrném papíru.





[www.dzs.cz](http://www.dzs.cz)



[www.msmt.cz](http://www.msmt.cz)



[www.naerasmusplus.cz](http://www.naerasmusplus.cz)

