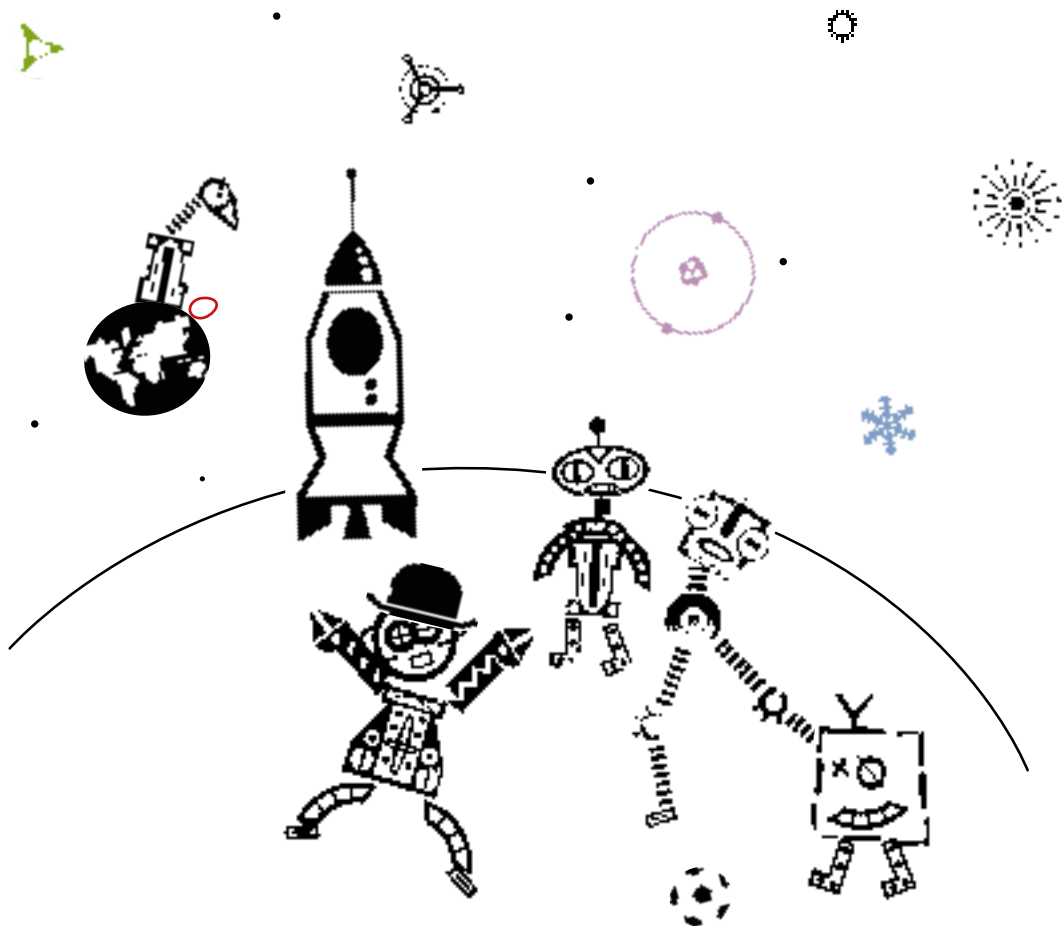


W TEJ ZABAWIE JEST METODA!

Podręcznik dla praktyków
polsko-niemieckiej wymiany młodzieży



W TEJ ZABAWIE JEST METODA!

Podręcznik dla praktyków
polsko-niemieckiej
wymiany młodzieży

W TEJ ZABAWIE JEST METODA!

Podręcznik dla praktyków
polsko-niemieckiej
wymiany młodzieży

Steffen Hauff

Kathrina Hülsmann

Natalia Krasowska

Hannah-Maria Liedtke

Judith M. Rösch

Klaus Waiditschka



Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Redaktorzy:

Steffen Hauff

Kathrina Hülsmann

Natalia Krasowska

Hannah-Maria Liedtke

Judith M. Rösch

Klaus Waiditschka

Odpowiedzialni:

Stephan Erb i Paweł Moras (Zarząd PNWM)

Projekt graficzny:

Piktogram, Berlin

www.piktogram.eu

Ilustracje:

Joanna Cotreanti

joanna@piktogram.eu

Dane techniczne do kserokopiiowania:

Mnożnik do powiększenia jednej strony na format A4: 128%

Mnożnik do zmniejszenia podwójnej strony na A4-Format: 90%

© Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM)

Wydanie III, 2018

Warszawa / Poczdam, 2018

Wydanie I, 2008

ISBN: 978-3-941285-17-0

Druk: www.druckerei-polen.com

Nakład: 3.000 szt.

Książkę można zamówić przez stronę internetową PNWM: www.pnwm.org/publikacje

Publikacja nie na sprzedaż. Dystrybucja wyłącznie przez Polsko-Niemiecką Współpracę Młodzieży (PNWM) lub jej partnerów.

**Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM) /
Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW)**

Biuro w Polsce / Büro in Polen

ul. Alzacka 18, 03-972 Warszawa

tel.: +48 22 5188910

biuro@pnwm.org

www.pnwm.org

Büro in Deutschland / Biuro w Niemczech

Friedhofsgasse 2, 14473 Potsdam

Tel.: +49 331 28479-0

buero@dpjw.org

www.dpjw.org



SPIS TREŚCI

Przedmowa	... Strona 12
Wprowadzenie	... Strona 14
Objaśnienia do opisu metod	... Strona 20

1. METODY WSPÓŁPRACY W DWUNARODOWYM ZESPOLE PROWADZĄCYM

Wprowadzenie	... Strona 23
Kto powinien, chciałby, mógłby?	... Strona 26
Stary jak drzewo...	... Strona 27
Trening w sytuacjach standardowych	... Strona 28
Spotkanie pedagogów	... Strona 29
Mistrz ceremonii czy »wysłuchiwanie żalów«?	... Strona 30
Porady i wskazówki: Radzenie sobie z »opozycjonistami«	... Strona 31
Gospodarstwo rolne	... Strona 33

2. METODY ZAPOZNAWCZE I NA ORIENTACJĘ

Wprowadzenie	... Strona 35
2.1. Dzień dobry! Proszę, tędy droga!	... Strona 38
Powitanie na międzynarodowo	... Strona 38
Uścisk dłoni	... Strona 39
Pamiętnik z podróży	... Strona 40
2.2. Jestem Franek – a ty?	... Strona 41
Krzyżówka imion	... Strona 41
Atol	... Strona 42
Bazar imion	... Strona 43
Porady i wskazówki: Atmosfera i adaptacja pomieszczenia	... Strona 44
Jarmark	... Strona 46
Miotło, stój!	... Strona 47
Plask – trach – bęc!	... Strona 48
2.3. Opowiedz mi więcej o sobie	... Strona 49
Łożyisko	... Strona 49
Tak jak ty	... Strona 50

Zagadka z symbolami	... Strona 51
Przypatrzyć się uważnie!	... Strona 52
Notka biograficzna (tzw. Steckbrief)	... Strona 53
Mól zdaniowy	... Strona 54
Karuzela	... Strona 55
Galeria VIP-ów	... Strona 56
2.4. Ciekawe, jak tu będzie!	... Strona 57
Co w sercu chowam...	... Strona 57
Moja dłoń	... Strona 58
Alarm ostrzegawczy	... Strona 59
Wyspa spotkań	... Strona 60
2.5. Rozejrzyj się wkoło!	... Strona 61
Żywy aparat fotograficzny	... Strona 61
Ramka	... Strona 62
Szlak zdjęciowy	... Strona 63
Gdzie są kwiaty?	... Strona 64
U nas nazywa się to tak	... Strona 65
Portrety	... Strona 67
Porady i wskazówki: (W)Prowadzenie interakcji w grupie	... Strona 68

3. METODY WSPIERAJĄCE KOMUNIKACJĘ W GRUPIE

Wprowadzenie	... Strona 71
3.1. Niemiecki na wesoło	... Strona 73
Loteria liczbowa	... Strona 73
Wykrzyknienia	... Strona 74
Domino słowne	... Strona 75
Melodia słów	... Strona 76
Jak się masz?	... Strona 77
Nie takie abecadło straszne...	... Strona 78
John Dobro	... Strona 79
Porady i wskazówki: Radzenie sobie z językami obcymi	... Strona 80
3.2. Spróbuj bez słów!	... Strona 82
Stacja radiowa	... Strona 82



Kalambury z przysłowiami	... Strona 83
Flirt, kłótnia czy debata?	... Strona 84
Rodzina Müller – Królewski	... Strona 85
Zbieranie par odgłosów	... Strona 86
Ścieżka dźwiękowa	... Strona 87
Puzzle akustyczne	... Strona 88
Gdzie się podziewa szef?	... Strona 89
Porady i wskazówki: Wizualizacja informacji	... Strona 90

4. METODY Z ZAKRESU PERCEPCJI MIĘDZYKULTUROWEJ

Wprowadzenie	... Strona 93
4.1. Ja to ja, a ty to ty!	... Strona 95
Muzyka ciała	... Strona 95
Rzeźbiarz	... Strona 96
Na niewidocznej nitce	... Strona 97
Poczucie czasu	... Strona 98
Abigail	... Strona 99
4.2. A ty do jakiej grupy należysz?	... Strona 100
Powitania w hierarchiach	... Strona 100
(Re)konstrukcja scenek	... Strona 101
Zmiana lokalizacji	... Strona 102
Gra w karty	... Strona 103
Piramida	... Strona 104
Kwiat tożsamości	... Strona 105
Odgadywanie obrazów	... Strona 106
Porady i wskazówki: Postępowanie w sytuacjach konfliktowych	... Strona 107

5. METODY WSPIERAJĄCE ZAUFANIE I WSPÓŁPRACĘ

Wprowadzenie	... Strona 109
5.1. Ty też potrafisz – sam i z innymi!	... Strona 111
Wstajemy!	... Strona 112

Tylko ręce	... Strona 112
Tam i z powrotem	... Strona 113
Pomocnicy niewidomego	... Strona 114
Dźwięczące drzewa	... Strona 115
Porady i wskazówki: Bezpieczeństwo i ryzyko podczas stosowania metod ruchowych	... Strona 116
5.2. Grupa potrzebuje ciebie i twojego talentu!	... Strona 118
Balon w górę!	... Strona 118
Z rąk do rąk	... Strona 119
Tangram	... Strona 120
5.3. Wszyscy razem – nie ma mocnych!	... Strona 121
W rytmie sztuka!	... Strona 121
Rozplątywanie supła	... Strona 122
Jak dużo ziemi potrzebuje człowiek?	... Strona 123
Odliczcie do siedemnastu!	... Strona 124
Podaj do mnie!	... Strona 125
Na pełnym morzu	... Strona 126
1-3 Piłki	... Strona 129

6. METODY WSPIERAJĄCE DYNAMIKĘ W GRUPIE

Wprowadzenie	... Strona 131
6.1. Więcej werwy w grupie!	... Strona 133
Rzucanie odgłosami	... Strona 133
Impuls	... Strona 134
Wygłodniały wąż	... Strona 135
Porady i wskazówki: Wariacje, wariacje...	... Strona 136
Pogoń kciuków	... Strona 138
Sipp – Sepp – Hopp – Boing	... Strona 139
Ewolucja	... Strona 140
6.2. Czujesz jeszcze swoje ciało?	... Strona 141
Bokserzy	... Strona 141
Równowaga	... Strona 142



Balansowanie w parach	... Strona 143
Masaż pleców	... Strona 144
6.3. We dwoje? We troje? I dalej do grupy!	... Strona 145
Kowalski spotyka Schmidta	... Strona 145
Igła i nitka	... Strona 146
Kolorowe plamki	... Strona 147
Słodka niespodzianka	... Strona 148
Romeo szuka Julii	... Strona 149
Łapanie poduszek	... Strona 150
Przerzuć piłkę nad linką	... Strona 151
Porady i wskazówki: Dynamika grupowa	... Strona 152

7. METODY NA SPOTKANIE Z KRAJEM PARTNERSKIM

Wprowadzenie	... Strona 155
7.1. Jak żyjesz?	... Strona 158
Kiedy jeszcze byłem mały	... Strona 158
Pojęcia kluczowe a emocje	... Strona 159
Święta kalendarzowe	... Strona 160
Wspominki z mojego życia	... Strona 161
7.2. Pokaż nam swój kraj!	... Strona 162
Tu czy tam?	... Strona 162
Muzyczne skojarzenia	... Strona 163
Komiks	... Strona 164
Quiz wiedzy o kraju sąsiada	... Strona 165
Krajobraz na wyciągnięcie ręki	... Strona 166
Krajobraz dźwięków	... Strona 168
7.3. Tańce	... Strona 169
Tańce integracyjne i towarzyskie z różnych krajów	... Strona 169

8. METODY PRZEPROWADZANIA EWALUACJI, TRANSFERU I POŻEGNANIA

Wprowadzenie	... Strona 171
8.1. Jak się teraz czujesz?	... Strona 174
Zamek »gładko-kanciasty«	... Strona 174
Dziś już...	... Strona 175
Papierowa harmonijka	... Strona 176
Podsumowanie dnia	... Strona 177
8.2. Wszystko po staremu?	... Strona 178
Sztuka na pożegnanie	... Strona 178
Witamy w domu!	... Strona 179
Nasz słownik	... Strona 180
Podróż w czasie	... Strona 182
8.3. Westchnij, zapłacz i zaszlochaj!	... Strona 183
Nasz skarb	... Strona 183
Poczta plecowa	... Strona 184
Skrzynka na listy	... Strona 185
Posąg	... Strona 186
Porady i wskazówki: Czas dla grup narodowych	... Strona 187

ZAŁĄCZNIK

Wskazówki bibliograficzne – krótka charakterystyka	... Strona 188
Spis utworów muzycznych (na płycie CD i innych)	... Strona 195
Spis plików tekstowych i graficznych na płycie CD	... Strona 196
Lista autorów	... Strona 198



Przedmowa do wydania trzeciego

Pierwsze wydanie niniejszego podręcznika metodycznego, stanowiącego niegdyś trzecią część serii publikacji »Warsztat polsko-niemiecki« ukażało się już dziesięć lat temu. Od tego czasu cieszy się on niemalejącą popularnością i służy jako cenna pomoc metodyczno-dydaktyczna dla nauczycielek i nauczycieli, edukatorek i trenerów, wspierając ich podczas organizacji i prowadzenia wymian młodzieży. W jaki sposób przełamać pierwsze lody i przezwyciężyć bariery językowe pomiędzy uczestnikami wymiany? Jak należy wspierać wzajemne poznawanie się i integrację wśród grupy? I jak zorganizować udaną wymianę międzykulturową? Odpowiedzi na te pytania można znaleźć w poniższym podręczniku, zawierającym bogaty katalog metod, porad i wskazówek.

Niniejszy podręcznik stanowi jednocześnie praktyczne dopełnienie publikacji »Co za spotkanie! Aspekty polsko-niemieckiej wymiany młodzieży«, którą PNWM wydała w 2018 r. jako gruntownie zmienione narzędzie pomagające w przygotowaniu, przeprowadzeniu oraz ewaluacji polsko-niemieckich spotkań młodzieży. »Co za spotkanie!« zastępuje dwie pierwsze części niedawno wstrzymanej serii publikacji »Warsztat polsko-niemiecki«.

Trzecie wydanie podręcznika »W tej zabawie jest metoda!« zostało dostosowane do linii graficznej Polsko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży. W związku z czym stworzono nową paginację oraz wprowadzono dalsze, niewielkie poprawki, takie jak zaktualizowanie biografii autorów. Niezmieniony pozostał natomiast trzon publikacji, czyli wszystkie opisane metody oraz płyta CD z materiałami pomocniczymi. Niezależnie od upływu dziesięciu lat od wydania niniejszej publikacji pragniemy serdecznie podziękować jej autorkom i autorom oraz redaktorom: *Steffen Hauff, Kathrina Hülsmann, Natalia Krasowska, Hannah-Maria Liedtke, Judith M. Rösch und Klaus Waiditschka*. Nasze podziękowania kierujemy również w stronę wydawnictwa Verlag der Spielleute, Susi-Kathrin Döhle oraz stowarzyszeń Pommersche Landsmannschaft (Ziomkostwo Pomorskie), Landesarbeitsgemeinschaft Tanz Schleswig-Holstein (Krajowa Wspólnota Robocza Taniec Szlezwik-Holsztyn), Oberpfälzer Volksmusikfreunde (Miłośnicy muzyki ludowej z Górnego Palatynatu), a także Polskiego Stowarzyszenia Pedagogów i Animatorów KLANZA za nieodpłatne udostępnienie praw do użytkowania nagrań z muzyką znajdującą się na płycie.

Życzymy inspirującej lektury i czekamy na Państwa opinie na temat podręcznika.

Wasza PNWM

Przedmowa

W polsko-niemieckich programach wymiany młodzieży spotykają się rozmaite osobowości – młodzi ludzie ze swoją indywidualną biografią i zapleczem kulturowym. Każde spotkanie rozwija własną dynamikę, a do jego powodzenia przyczynia się wiele różnych czynników. Nie bez znaczenia są staranne przygotowanie i planowanie programu, fachowa wiedza oraz elastyczność organizatorów.

Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM) pragnie poprzez kolejne publikacje z serii »Warsztat Polsko-Niemiecki« wspierać organizatorów spotkań młodzieżowych, często angażujących się społecznie w programy wymiany. Pierwszy tom *Odkryć Niemcy!* koncentruje się wokół procesu przygotowania polsko-niemieckiego spotkania młodzieży. Tom drugi *A co robimy dzisiaj?* daje wskazówki cenne przy realizacji i kształtowaniu programu. Kontynuacją dwóch pierwszych części jest ten oto, trzeci tom.

W tej zabawie jest metoda! Podręcznik dla praktyków polsko-niemieckiej wymiany młodzieży poszerza i pogłębia wiedzę metodyczną prowadzących spotkania. Dowiadujemy się z niego m.in., jak w luźnej rundzie zapoznawczej przełamać pierwsze lody, jak zachęcić uczestników do wspólnej komunikacji i jakimi metodami wprowadzić refleksję na temat percepcji międzykulturowej.

Ponad 100 zaprezentowanych w książce metod podzielono na bloki tematyczne, które umożliwiając Czytelnikowi szybkie odnalezienie potrzebnych informacji. Kreatywność w realizacji mile widziana! Każda z metod otwiera nieogra-

niczone możliwości wprowadzania własnych pomysłów i ich modyfikacji. Publikacja powstała przy współudziale kilku osób, którym należą się szczególne podziękowania – pieczę nad redakcją sprawował Klaus Waiditschka, wspierany przez: Steffena Hauffa, Kathrinę Hülsmann, Hannę-Marię Liedtke, Natalię Krasowską i Judith M. Rösch. Serdecznie dziękujemy Małgorzacie Gajdzie za tłumaczenie na język polski.

Nasze podziękowania kierujemy również w stronę wydawnictwa Verlag der Spielleute, Susi-Kathrin Döhle oraz stowarzyszeń Pommersche Landsmannschaft (Ziomkostwo Pomorskie), Oberpfälzer Musikfreunde (Miłośnicy Muzyki z Górnego Palatynatu), Landesarbeitsgemeinschaft Tanz Schleswig-Holstein (Krajowa Wspólnota Robocza Taniec Szleszwik-Holsztyn), a także Zespołu Pieśni i Tańca »Lublin« za nieodpłatne udostępnienie praw do użytkowania nagrań z muzyką ludową.

Procesowi powstawania podręcznika towarzyszyła Grupa Robocza PNWM ds. Pedagogiki – pomysłodawca przedsięwzięcia. Obecny i byłym członkom grupy dziękujemy za konstruktywną pracę. Opiekę nad projektem książki przejęli pracownicy PNWM, którym również należą się serdeczne podziękowania.

Mamy nadzieję, że podręcznik stanie się dla Państwa źródłem nowych inspiracji na kolejne spotkania młodzieżowe. Życzymy przyjemnej lektury!

Paweł Moras
Stephan Erb



Wprowadzenie

Serdecznie witamy!

Zapraszamy Państwa na wyprawę po polsko-niemieckim uniwersum metod dydaktycznych. W niniejszej publikacji znajduje się ponad 100 metod pracy pedagogicznej. Mamy nadzieję, że staną się one pomocą i źródłem nowych pomysłów przydatnych we wszystkich fazach międzynarodowych spotkań młodzieży. Podręcznik ten został pomyślany jako narzędzie ułatwiające wybór metod pracy odpowiednich do aktualnej sytuacji w grupie. Ich doboru dokonano według kryteriów dydaktycznych, w oparciu o doświadczenia pedagogiczne autorów, zdobyte m.in. podczas pełnienia funkcji trenerów Polsko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży.

Publikacja jest przeznaczona dla tych z Państwa, którzy:

- interesują się konkretnymi metodami pracy w grupach polsko-niemieckich;
- potrzebują wypróbowanych metod, które można by z powodzeniem zastosować zarówno na polu namiotowym, jak i w dobrze wyposażonym domu spotkań, w każdej sytuacji – podczas konferencji jednostek centralnych PNWM albo na obozie harcerskim;
- dążą do poprawy jakości polsko-niemieckich spotkań młodzieży oraz poszerzenia własnego repertuaru metod;
- chcieliby uzupełnić i zmodyfikować swoje dotychczasowe metody pracy;
- poszukują usystematyzowanych i starannie opracowanych materiałów na użytek kolejnych faz spotkania międzynarodowego, po które będzie można sięgnąć w prosty i efektywny sposób.

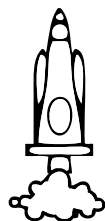
Kilka słów o »metodzie«

Literatura z zakresu pedagogiki jest bogata w zbiory gier i książki z ćwiczeniami do pracy z grupą. Stąd też rozważaliśmy posłużenie się niemieckimi terminami Spiel (gra/zabawa) oraz Übung (ćwiczenie). Ostateczny wybór padł na Methode (metoda). Udało nam się w ten sposób ominąć problem natury translatorycznej – bowiem niemieckiemu Spiel odpowiadają w języku polskim dwa słowa: »zabawa« i »gra«. Ponadto, nasze doświadczenia pokazały, że dość trudno motywuje się młodzież do »gier i zabaw«, a słowo »ćwiczenie« zarówno w języku polskim, jak i niemieckim (Übung) zbyt jednoznacznie kojarzy się ze szkołą.

Tematy i struktura

Podręcznik metodyczny wykracza pod względem treści i systematyki poza konwencjonalne zbiory gier i zabaw. Prezentuje niebywałą różnorodność metod i do każdej z nich tworzy odpowiedni kontekst pedagogiczny. Integralną część każdego opisu stanowią cele pedagogiczne. Krótkie teksty na wstępie kolejnych ośmiu rozdziałów umiejscawiają metody w konkretnej sytuacji w grupie, z myślą o której zostały opracowane. Wszystkie wstępy łączą fikcyjne, ale realistyczne epizody polsko-niemieckiego spotkania młodzieży, opowiedziane z punktu widzenia uczestników. Taka zmiana perspektywy ma umożliwić prowadzącym lepsze zrozumienie młodych ludzi oraz sposobu, w jaki młodzież odbiera sytuację w grupie.

Każda metoda ma swoje stałe miejsce w obrębie publikacji. Ponieważ jednak wiele z nich można wykorzystać przy kilku punktach programu i powiązać z różnymi celami pedagogicznymi, ich opisy zostały uzupełnione o odpowiednie odnośniki. Od czasu do czasu natkną się Państwo na drobne wtrącenia: porady i wskazówki dotyczące posługiwania się metodami i ich wykorzystania podczas polsko-niemieckich spotkań młodzieży.



Wśród pomysłów zebranych w publikacji nie zabrakło m.in. tańców grupowych i ludowych, które świetnie nadają się także dla mniej wprawnych tancerzy. Łatwe do opanowania kroki i proste, szybkie do zapamiętania układy taneczne oraz łatwo wpadające w ucho melodie są źródłem wspólnego wspaniałego przeżycia. Zaproponowane przez nas tańce ułatwiają nawiązanie pierwszego kontaktu, umacniają więzi w grupie, a poprzez ruch i muzykę działają odprężająco na uczestników. Ten, kto sam choć raz zasmakuje radości płynącej z tańca, być może zacznie postrzegać go jako nieodzowny element każdego polsko-niemieckiego spotkania.

Muzykę do wszystkich dziewięciu tańców znajdzie Państwo na dołączonej płycie CD. Zawiera ona również instrukcje do poszczególnych tańców, pliki tekstowe i graficzne, a także ilustracje potrzebne przy wprowadzaniu niektórych metod. Listy wszystkich plików znajdujących się na płycie CD zostały zamieszczone na końcu książki, w załączniku do części metodycznej.

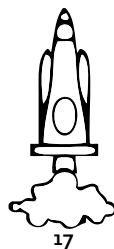
Zależało nam na przystępnym języku publikacji. Aby ułatwić współpracę w zespole polsko-niemieckim, obydwie wersje językowe poszczególnych metod zamieściliśmy na sąsiadujących stronach.

Ze względów praktycznych zdecydowaliśmy się na używanie wyłącznie męskich form gramatycznych dla nazw osobowych. Zrezygnowaliśmy z feminizowania polskiej wersji tekstu, ponieważ forma żeńska nie ma tradycji w języku polskim i jej uwzględnienie wpłynęłoby na znaczne wydłużenie opisu metod. Mając na uwadze zgodność obu wersji, również w niemieckojęzycznej wersji posługujemy się jedynie formami męskimi. Wszystkie panie pedagogożki, organizatorki wymian i nauczycielki prosimy, aby czuły się w równym stopniu adresatkami tekstu.

Pedagogika zabawy w kontekście polsko-niemieckim

Większość podanych przez nas źródeł metodycznych nosi tytuły niemieckojęzyczne. Wiąże się to ze stanem rozwoju pedagogiki zabawy w Polsce, której pierwsze kroki upatruje się w początkach lat 90. Warto, aby niemieccy partnerzy pamiętali o tym w czasie rozmów z polskimi pedagogami. Szczególnie wtedy, gdy wychodząc poza niniejszy podręcznik, będą podejmowane próby znalezienia innych polskojęzycznych pozycji z zakresu pedagogiki zabawy. Wprawdzie rynek polski wciąż pozostaje pod silnym wpływem przekładów z literatury niemieckiej, austriackiej oraz anglojęzycznej, jednak od 2006 roku pojawia się coraz więcej publikacji polskich autorów na ten temat.

Ważną rolę w popularyzacji pedagogiki zabawy w Polsce odegrała dr Zofia Zaorska. To ona była w 1990 roku inicjatorką Klubu Animatora Zabawy, aktywnie działającego w Lublinie do roku 1992. W latach 1993–1994 funkcję mentorską dla grona pedagogów zabawy, którzy już w czasie studiów zgromadzili się wokół KLANZY, pełniło Centrum Animacji Kulturalnej w Warszawie. Dla zainteresowanych z całej Polski organizowano kursy pedagogiki zabawy. Przeprowadzali je m.in. austriaccy trenerzy z Arbeitsgemeinschaft Gruppenberatung (Wspólnota Robocza ds. Doradztwa dla Grup) z Wiednia. Istniejący do 1995 roku Klub Alternatywnych Pedagogów, również współtworzony przez animatorów KLANZY, podjął w tym czasie działalność redakcyjną w obszarze pedagogiki zabawy. W 2000 roku powstało Centrum Szkoleniowe KLANZA, które głównie zajmowało się doskonaleniem nauczycieli z zakresu pedagogiki zabawy. Od 2004 roku działa jako stowarzyszenie i w tym samym roku jego osiągnięcia zostały nagrodzone wyróżnieniem Pro Publico Bono. W ciągu ostatnich 20 lat KLANZA rozbudowała w znaczącym stopniu swoje struktury. Główna siedziba stowarzyszenia znajduje się w Lublinie, ponadto działa 17 oddziałów (struktur lokalnych) na terenie całego kraju. KLANZA przeistoczyła się z małej i nieznannej inicjatywy w prestiżową organizację znaną na rynku edukacyjnym i kulturalnym w całej Polsce. Koncepcja KLANZY odniosła wybitny sukces: od 2000 roku mówi się oficjalnie o metodzie pod nazwą KLANZA (*O METODZIE KLANZY. Teoria i praktyka*).



Wyzwania dla zespołu prowadzącego

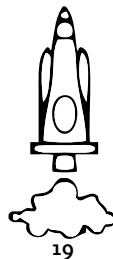
Główne cele pedagogiki zabawy to integracja grupy oraz poprawa komunikacji między uczestnikami. Nasza oferta obejmuje metody aktywizujące pracę z grupą, oparte na interakcji uczestników i prowadzących spotkanie. Dużym wyzwaniem dla zespołu prowadzącego jest obserwowanie grupy jako całości przy jednoczesnym dostrzeganiu jej pojedynczych członków, ich osobowości i kultury, z której pochodzą, oraz umiejętność oceny motywacji uczestników do współdziałania. W przypadku zmęczenia grupy lub jej nadmiernej dynamiki – dobór właściwej metody ma znaczenie kluczowe. Dzięki dobrze przeprowadzonej zabawie prowadzący mogą wzbudzić entuzjazm w uczestnikach i zapewnić im odpowiednią przestrzeń, dokładając wszelkich starań, aby wyrwać ich z codziennej rzeczywistości i przenieść do fascynującego świata obu kultur – polskiej i niemieckiej.

Proponowane metody łączą w sobie elementy ruchu, aktywności, sztuki, relaksu i refleksji. Wywołują zaciekawienie, choć w pojedynczych przypadkach mogą także rodzić niepewność. Dlatego prowadzący powinien stale zabiegać o sympatię uczestników dla swoich metod i zachęcać ich do aktywnego współdziałania. Stwarzać im możliwość wyrażania swoich autentycznych uczuć i dążyć do zacieśnienia więzi w grupie. Dzięki tym zabiegom uczestnicy pozbywają się swoich obaw, a atmosfera spontaniczności, kreatywności i radości gwarantuje pozytywne doświadczenia.

Wyprawa w głąb krainy polsko-niemieckich spotkań młodzieży

Metody opisane w niniejszej publikacji ułatwiają nawiązywanie i pogłębianie kontaktów w grupie polsko-niemieckiej oraz wpływają na efektywność i kreatywność pracy w grupie osób o różnych charakterach, narodowościach, poglądach, przekonaniach politycznych i stylach pracy. Życzymy Państwu owocnej pracy i dobrej zabawy podczas praktykowania nowych metod, przy ich adaptacji, modyfikacji, poznawaniu i testowaniu materiałów, a przede wszystkim podczas pracy we wspólnym polsko-niemieckim zespole.

Zespół redakcyjny
Steffen Hauff
Kathrina Hülsmann
Hannah-Maria Liedtke
Natalia Krasowska
Judith M. Rösch
Klaus Waiditschka



Objaśnienia do opisu metod

W głównej części publikacji znajduje się 109 metod. Ujęliśmy i opisaliśmy je w taki sposób, aby ułatwić Państwu orientację w materiale oraz odnalezienie tej metody, która najbardziej pasuje do przeprowadzenia zajęć w Państwa grupie. W trosce o efektywność pracy z wykorzystaniem tu szablonu opisu, prosimy Państwa o zapoznanie się z poniższymi objaśnieniami.

Kolorowy pasek (na dole po prawej stronie):

Dla usprawnienia orientacji i połączenia opisywanej metody z celami pedagogicznymi, kolorowa linijka tekstu przy pasku zawiera informacje o podrozdziale oraz przyporządkowaniu do odpowiedniego rozdziału książki.

Tytuły:

Zależało nam na łatwych do zapamiętania i charakterystycznych tytułach. W literaturze tematu znajdujemy Państwo podobne metody, częściowo pod innymi nazwami, ponieważ brak tutaj ujednoliconego nazewnictwa.



Cele:

Cele pedagogiczne zostały podane w formie punktów, aby ułatwić Państwu szybką orientację i systematyzację metod. Oznacza to, że opisy nie roszczą sobie pretensji do kompletności, a zaprezentowane metody – w zależności od kontekstu – mogą być wykorzystywane także do innych celów.



Czas:

Czas trwania aktywności podano w minutach (na podstawie doświadczenia autorów). W przypadku niektórych metod zależy on od liczby uczestników (z reguły im więcej uczestników, tym więcej czasu trzeba zaplanować na metodę). Zajęcia mogą trwać dłużej lub krócej.



Tempo:

Informacja ta dotyczy intensywności ruchu:

wolne – przeważnie w pozycji siedzącej lub stojącej, bez szybkich ruchów;

umiarkowane – z ruchem, ale bez elementów współzawodnictwa;

szybkie – zadania wykonywane są na czas lub we współzawodnictwie z innymi grupami.



Liczba uczestników:

Dane opierają się na doświadczeniach autorów (w przypadku stosowania własnych wariantów możliwe są odstępstwa):

dowolna – sama metoda nie wymaga określonej liczby uczestników, ograniczenia mogą jednak wynikać np. z wielkości pomieszczeń lub innych warunków ogólnych;

10–20 – liczba uczestników powinna się mieścić w podanym przedziale;

> 5 – minimalna liczba uczestników;

< 20 – maksymalna liczba uczestników.

Potrzebne materiały:

Jeśli typowe materiały potrzebne do przeprowadzenia danej metody znajdują się na dołączonej płycie CD (np. w postaci gotowych do wydruku arkuszy roboczych, utworów muzycznych, zdjęć), opisowi towarzyszy odpowiedni numer pliku/utworu.

Wkład pracy w przygotowania:

Nakład pracy i czasu, jakiego wymaga przygotowanie metody (na podstawie doświadczeń autorów):

niewielki – zazwyczaj można zastosować metodę spontanicznie, praktycznie bez konieczności poświęcania czasu na przygotowania;

średni – należy zadbać o niektóre materiały i w razie potrzeby odpowiednio przygotować pomieszczenie;

duży – należy wydrukować pliki/skopiować arkusze robocze i/lub zgromadzić albo samemu przygotować materiały do pracy. Nakład czasu przekracza z reguły 15 minut.

Ustawienie:

Podana informacja odnosi się do momentu rozpoczęcia metody. Ewentualnie będzie konieczna odpowiednia aranżacja pomieszczenia:

w kole na siedząco – krąg z krzesel;

w kole na stojąco – ze wzrokiem skierowanym do środka, trzymając się za ręce lub nie;

parami – w skład pary nie musi wchodzić kobieta i mężczyzna;

dwa rzędy – dwa rzędy utworzone przez taką samą liczbę osób ustawionych naprzeciwko siebie;

rozproszeni po sali – brak określonego rozmieszczenia w sali;

małe grupy – z informacją o wielkości grupy.

Przebieg:

Opis metody, niekiedy w kilku etapach.

Warianty:

Przedstawione warianty mają charakter egzemplifikacyjny (przykładowy) i nie powinny hamować Państwa w rozwijaniu własnej kreatywności.

Uwagi:

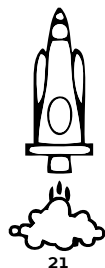
W tej rubryce uwzględniono m.in. informacje o ograniczeniach wynikających z racji wieku oraz wskazówki dotyczące zasad bezpieczeństwa.

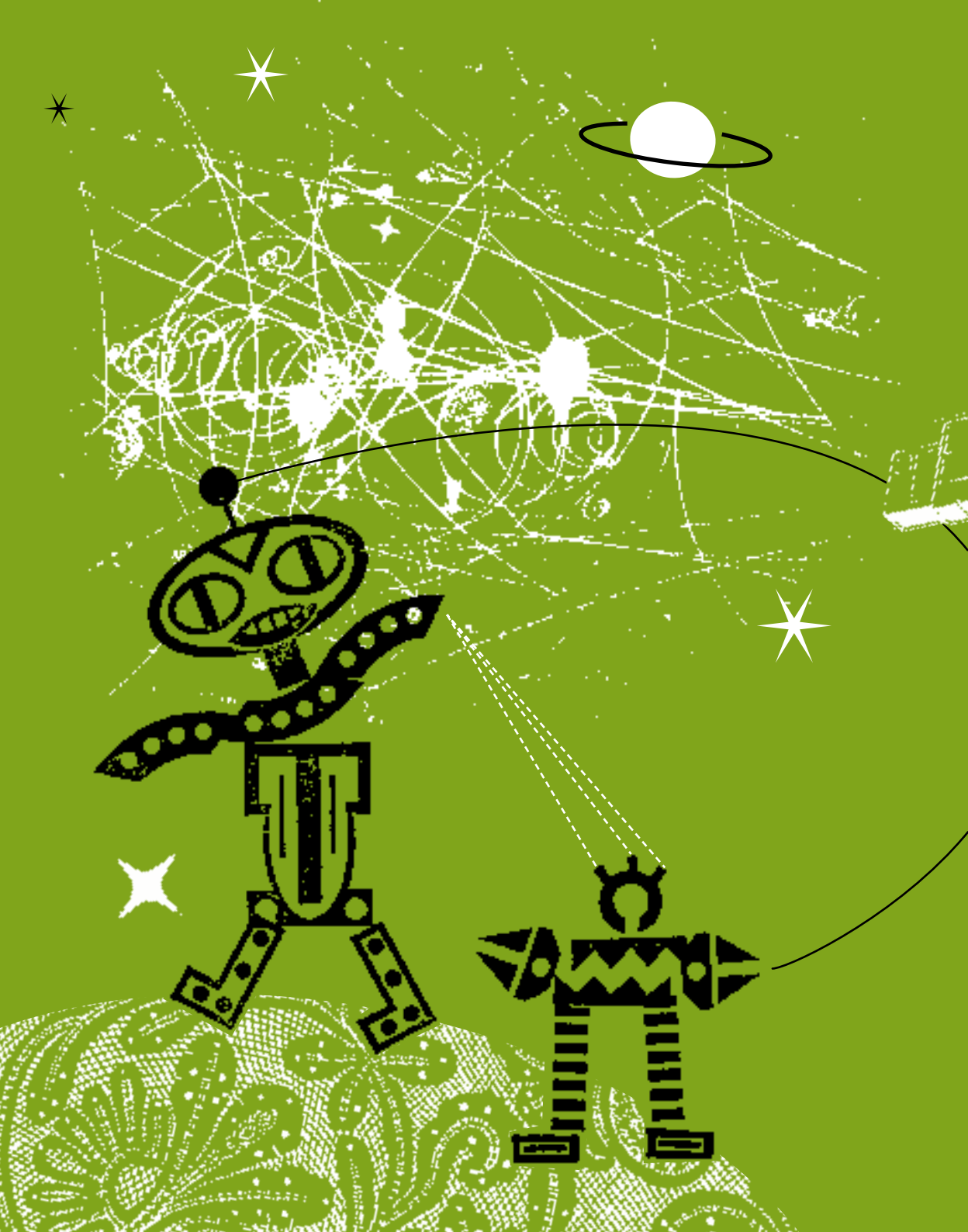
P **Oдноśniki:**

Niektórych metod nie da się przyporządkować wyłącznie do jednego rozdziału, ponieważ równie dobrze mogą służyć do osiągnięcia innych celów. Uzyskają tu Państwo wskazówki, do jakich innych jeszcze rozdziałów i podrozdziałów pasuje dana metoda.

Źródła:

Wiele metod można znaleźć – w identycznej bądź zbliżonej formie – w literaturze przedmiotu lub w internecie (o ile źródła te były nam znane). Zwróciliśmy Państwu na nie uwagę i zamieściliśmy ich krótki opis w spisie literatury. Często metody przekazywane są drogą ustną i w praktyce ulegają wielorakim modyfikacjom. Jeśli mają Państwo informacje o innych źródłach ich pozyskiwania, będziemy za nie bardzo wdzięczni i chętnie uwzględnimy je w kolejnym wydaniu tomu.





1. METODY WSPÓŁPRACY W DWUNARODOWYM ZESPOLE PROWADZĄCYM

Karin, z faksem w ręku, wymachuje w kierunku Hansa: – Polacy przystali nam program spotkania! – Hans rzuca okiem na kartkę. Marta i Olek, Polacy prowadzący spotkanie znów wszystko starannie zaplanowali. Pomyśleli nawet o zwiedzaniu kopalni srebra i przejażdżce powozem, zakończonej wspólnym ogniskiem.

– Hmm, wygląda na to, że naszych uczestników czeka niezła zabawa! – podsumowuje Hans, spoglądając na milczącą Karin. – Wiesz co, zupełnie tego nie rozumiem! Na przyszły tydzień zaplanowaliśmy spotkanie przygotowawcze z młodzieżą. A oni dopięli już wszystko na ostatni guzik?! Jeszcze nie pojęli, że chcemy opracować program wspólnie z uczestnikami?

Hans wpatruje się w Karin z niedowierzaniem. – Moim zdaniem powinniśmy się tylko cieszyć, że cała robota już załatwiona! I pamiętaj: w tym roku nie jesteśmy gospodarzami!

Rozczarowanie przeradza się w złość. – Co to ma za znaczenie: gość czy gospodarz?! – buntuje się Karin. – Przecież nikt nie ma monopolu na kształtowanie programu. Nasz program zrobimy wspólnie! – Odrzucenie gotowego programu z pewnością uchodzi w Polsce za nietakt. To tak jak z zaproszeniem – jego się nie odrzuca. A już na pewno nie wypada robić tego nam, Niemcom! – przypomina Hans. Karin ma już dość. – Skąd mam wiedzieć, co w Polsce uchodzi za taktowne, a co nie? A to, że jestem Niemką w ogóle mnie w tym momencie nie interesuje. Jestem Karin! I mam wrażenie, że nikt mnie tu nie traktuje poważnie! – chwyta swoją kurtkę i wychodzi, pozostawiając wpatrującego się w nią ze zdumieniem Hansa.

– A u nich faks ciągle zajęty – mówi podenerwowany Olek. – Już pół godziny czekam na połączenie. Może wreszcie teraz się uda.

Marta chwyta za słuchawkę. – Zapytam, czy faks doszedł. W tym właśnie momencie dzwoni telefon. Hans podnosi słuchawkę. – Dzień dobry! Tu Marta Czederecka. Chciałam się upewnić, czy doszła do was propozycja programu od naszej młodzieży...

Kierowanie nie jest rzeczą łatwą. Kierowanie każdym zespołem jest trudne, ale przewodzenie zespołowi międzynarodowemu to nie lada wyzwanie! Nagle nie jestem już tylko Karin lub Martą, ale Niemką lub Polką. Wszystko, co zaproponujemy, zostanie odebrane jako propozycja polska lub niemiecka. I wnet zrodzą się – nawet jeśli tylko nieświadomie – wyobrażenia o tych Niemcach i tych Polakach. Jeśli plan przygotowań do projektu sporządza partner z Niemiec i on sam dopilnowuje terminarza, natomiast strona polska kolejny raz udowadnia swój talent do



improvizacji w ostatniej chwili i ujmuje gościnnością – nikogo to nie dziwi. Gdyby było na odwrót, pojawiłoby się zdziwienie lub nawet poczucie dyskomfortu. Czy nie jest to prawdziwe wyzwanie wobec kompetencji międzykulturowej – sytuacje, kiedy druga strona właśnie nie zachowuje się według schematu »x«? Wyobraźmy sobie, że Karin, Niemka, nagle załatwia wszystko w ostatniej minucie, a Marta, Polka, nie częstuje ani kawą, ani herbatą, ale ma na uwadze jedynie rzeczowy rezultat spotkania. Jak sobie z tym radzić i komu by się to lepiej udało? Tym Niemcom? Tym Polakom? Czy już czasem nie przyzwyczailiśmy się do takiego dziwnego podziału ról?

W polsko-niemieckim zespole prowadzącym zachodzą te same procesy, co pośród polskich i niemieckich uczestników projektu. Jeśli prowadzący nie boją się mówić o własnych lękach i uprzedzeniach, tym bardziej nie pozostaną obojętni na doświadczenia młodzieży. Zakładając, że w dwunarodowym zespole istnieje prawdziwe »my« – jest miejsce i na podziały, i na wymianę informacji, na rozzarowania i na odkrycia, na kłótnię i na refleksję – wówczas kształtowane jest drugie »my«, które wchłonie później całą grupę. Członkowie zespołu prowadzącego mogą dzięki temu dostrzec, jakie aspekty swojej własnej tożsamości wnoszą do zespołu. Jesteśmy nie »tylko« polscy lub niemieccy. Oczywiście jest fakt, że jedni są Polakami, inni Niemcami, a wszyscy Europejczykami. Przede wszystkim jednak jesteśmy ludźmi. Ludźmi określonej płci, wierzącymi lub niewierzącymi, mającymi różne zainteresowania, jesteśmy matkami, córkami, fanami piłki nożnej lub wielbicielami muzyki, z zamiłowaniem gotujemy lub zbieramy grzyby – jednym słowem, mamy tysiące możliwości znalezienia punktu styczności. Zespół prowadzący przekazuje te możliwości dalej, dzieciom i młodzieży uczestniczącym w spotkaniu.

W zespole polsko-niemieckim nie chodzi o zorganizowanie czegoś »dwustronnie«, czyli przy udziale dwóch stron, lecz o wspólne działanie oparte na partnerskich relacjach. Najważniejsze to cel, dla którego spotyka się grupa. Gospodarz nie jest tu już tylko organizatorem, a goście uczestnikami, i odwrotnie w następnym roku. Podobnie widzi to Karin z naszej historii. Niestety, nie może liczyć nawet na poparcie swojego kolegi Hansa. Jak ma zatem oczekiwać, że znajdzie wspólny język z polskimi kolegami? W międzykulturowym zespole spotyka się tyle różnych stylów prowadzenia i stanowisk pedagogicznych, ile w nim obecnych osób.

Na początku współpracy w zespole warto się zatem dowiedzieć, z kim mamy do czynienia. Jakość każdego międzynarodowego projektu zależy bowiem od współpracy między jego członkami. Pytając »z kim?«, mamy na myśli motywację, cel, styl prowadzenia, system wartości oraz przekonania pedagogiczne kolegów.



Czas potrzebny na wyjaśnienie tego pytania wydaje się w pierwszym momencie zbyt cenny, aby go tracić. A jednak w trakcie współpracy taka inwestycja okaże się wygranym losem na loterii. Możliwość zaoszczędzenia podczas spotkania energii i dwunastu godzin na narady za sprawą trzech godzin wygospodarowanych na starcie współpracy ma w sobie coś z kuglarskiej sztuczki. Przy czym nie mamy tu na myśli wieczornej »nasiadówki« przy herbacie, choć to bez wątpienia miła rzecz. To, o czym mówimy, oznacza w pierwszym rzędzie pracę i pasję!

Członkowie zespołu z całą pewnością znajdą podobieństwa i różnice, niedające się umiejscowić wyłącznie po jednej stronie polsko-niemieckiej granicy. Według Matthiasa Ottena »zespół prowadzący wykorzystujący we współpracy różnorodność kulturową jest w stanie aktywnie wychwycić międzykulturowe aspekty spotkania i zaprezentować je uczestnikom jako możliwość wymiany doświadczeń i zdobycia nowej wiedzy«.*

Pozostałe rozdziały podręcznika mogą się okazać równie cenną skarbnicą wiedzy i pomysłów dla prowadzących projekty. W trakcie spotkania szczególnie warte polecenia są metody na podsumowanie dnia w całej grupie, przedstawione w rozdziale 8. A po zakończonej pracy polecamy – tym razem już bez obudowy metodycznej – wspólny wieczór w miłej atmosferze i rundkę gry »Od dawna chciałem cię zapytać...« – czy nie byłoby uroczro? Karin zaczyna jako pierwsza: – Marto, co robisz, kiedy nie chcesz przyjąć czyjegoś zaproszenia?

Życzymy Państwu dobrej zabawy przy odkrywaniu bogactwa zespołu prowadzącego, a także wielu udanych pomysłów na wykorzystanie znalezionych skarbów.

*Matthias Otten, *Entwicklung und Dynamik in interkulturellen Teams*, [w:] *Praxishandbuch Internationale Jugendarbeit*, red. Günter J. Friesenhahn, Wochenschau Verlag, Schwalbach/Ts, 2001, s. 109.



KTO POWINIEN, CHCIAŁBY, MÓGŁBY?

 Impuls do wyjaśnienia odpowiedzialności i kompetencji w zespole  30 min

 wolne  > 2  płyta CD: arkusz roboczy »Pytania do rozstrzygnięcia«  średni
 w jednej linii obok siebie

 Jedna osoba odczytuje kolejno pytania dotyczące określonych zadań w zespole, np. »Kto z nas powinien pójść do lekarza z chorym uczestnikiem?«. Ten, kto udzieli odpowiedzi »Tak, ja!«, posuwa się krok naprzód. Nie wolno wdawać się w dyskusję – każdy decyduje sam za siebie!

Pod koniec ćwiczenia jedni stoją dalej, inni bliżej linii wyjściowej. Zespół podejmuje dyskusję nad decyzjami poszczególnych osób, które uzasadniają, z jakich przesłanek wynikały ich decyzje. Na zakończenie zostają ustalone szczegóły przyszłej współpracy.

 1. Pytania z arkusza roboczego można uzupełnić lub zastąpić listą zadań, które należy rozdzielić między członków zespołu.

2. Za pomocą tej metody (ale przy użyciu innych pytań) prowadzący mogą poznać zdanie swoich kolegów na temat odpowiedzialności uczestników. W tym celu zespół dzieli się na grupy. Jedna przejmie rolę potencjalnych uczestników, inna prowadzących.

 Ćwiczenie szczególnie dobrze sprawdza się w zespołach mieszanych, składających się np. z tłumaczy, opiekunów, prowadzących grupy, praktykantów.

STARY JAK DRZEWO...

 Wymiana myśli na temat różnic i podobieństw w systemach wartości  60–120 min
 wolne  dowolna  duży arkusz papieru dla każdego członka zespołu (wielkość minimum A3), różnokolorowe pisaki / płyta CD: arkusze robocze »Podstawowe pytania« (nr 1b), »Drzewo« (nr 1c)  niewielki  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Na początku ćwiczenia każdy z uczestników rysuje drzewo i umieszcza na nim (np. w korzeniach lub w koronie) nazwy osób i wydarzeń, które odegrały ważną rolę w jego dotychczasowym życiu. Przykładowe pytania:

- Jakie osoby i wzorce były dla mnie najważniejsze w moim życiu i dlaczego?
- Czy mam jakieś szczególnie dobre i/lub szczególnie złe doświadczenie z osobami o innym pochodzeniu etnicznym?
- Jaka była kultura prowadzenia sporów w rodzinie, w której wyrosłem?
- Jakie rytuały były pielęgnowane w mojej rodzinie?

Etap 2: Uczestnicy kolejno przedstawiają swoje drzewa. Prezentację można połączyć z następującymi pytaniami:

- W jakim miejscu na moim drzewie dostrzegam wartości, w obronie których sam występuję?
- Czy mogę z niego odczytać powody, dla których angażuję się w pracę międzynarodową? Jeśli tak, to jakie?

 Przy niewielkiej ilości czasu na ćwiczenie wykorzystajmy arkusz »Drzewo« z płyty CD.

P 4. Metody z zakresu percepcji międzykulturowej.

 Hildegard Michely-Weirich: *Unterrichtsmaterialien zum Erwerb interkultureller Kompetenz in der Erzieherausbildung*
www.berufsbildung.schulministerium.nrw.de/cms/upload/fs/download/sozial/lernfeld/umaterial_fsp.pdf > Unter dem Lebensbaum



TRENING W SYTUACJACH STANDARDOWYCH

 Lepsze poznanie się zespołu prowadzącego, nabranie pewności siebie w porozumiewaniu się i współdziałaniu  30–60 min  wolne  dowolna  po jednym arkuszu roboczym i pisaku dla każdej osoby; jeden arkusz flipchart i flamaster dla całego zespołu / płyta CD: arkusz roboczy »Sytuacje standardowe« (nr 1d)  średni  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Członkowie zespołu wybierają jeden opis lub kilka opisów sytuacji z arkusza roboczego. Po zapoznaniu się z jego treścią rozpoczynają się »ćwiczenie na sucho«. Prowadzący zastanawiają się, co by powiedzieli i jak by się zachowali w danej sytuacji. Kolejny krok polega na inscenizacji na zmianę swoich propozycji oraz omówieniu możliwych działań i ich skutków.

Etap 2: W kolejnej rundzie gracze czekający na swoją kolejkę wcielają się w uczestników. Prowadzący stara się wziąć pod uwagę ich reakcje. Na zakończenie zespół wspólnie wypracowuje wskazówki dotyczące sposobu zachowania i zapisuje je na flipcharcie.

 Można zrezygnować z formy gry na rzecz dyskusji nad zaproponowanymi sytuacjami oraz sposobami zachowania w różnych wariantach zajęć.

 Michael Kimmig:
Anleiten, leiten, begleiten. Handbuch für SeminarleiterInnen > »Auftritte« vor den TeilnehmerInnen

SPOTKANIE PEDAGOGÓW

 **Poznanie stylów pedagogicznych reprezentowanych przez członków zespołu i uwrażliwienie na nie. Osiąganie porozumienia w tym zakresie**  30 min  wolne  dowolna
 po jednym arkuszu roboczym i pisaku dla każdej osoby, jeden arkusz flipchart dla całego zespołu / płyta CD: arkusz roboczy »Style prowadzenia« (nr 1e)  średni  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Każda osoba w zespole otrzymuje jeden arkusz roboczy z opisem pewnej sytuacji znanej ze spotkań i decyduje:

1. Jak by się w niej zachowała.
2. Jaka reakcja byłaby korzystniejsza (stosowniejsza) z pedagogicznego punktu widzenia.

Etap 2: W drugiej rundzie członkowie zespołu wypowiadają się na temat swoich decyzji:

1. Próbują opisać style prowadzenia leżące u podłoża wskazanych reakcji.
2. Próbują ustalić jeden wspólny sposób działania. Formułują wspólne rozwiązanie i zapisują je na flipcharcie.

Etap 3: Członkowie zespołu wymyślają inne sytuacje krytyczne i omawiają swoje reakcje w grupie, jak w etapie 2.

 Szanujmy różnice, różnorodność wzbogaca! Poszczególne style pedagogiczne przynoszą (w zależności od fazy spotkania i sytuacji) korzyści lub szkody. Na podstawie dyskusji na temat odpowiedzialności i zadań dokonuje się ich podziału w zespole prowadzącym. Koniecznie zastosować przed spotkaniem.



MISTRZ CEREMONII CZY »WYSŁUCHIWANIA ŻAŁÓW«?

- 🎯 **Poznanie stylów pedagogicznych reprezentowanych przez zespół, refleksja nad własnym i cudzym postrzeganiem rzeczywistości** ⌚ 30–40 min 🔄 wolne 🧑 dowolna
- 📁 dla każdego członka zespołu prowadzącego kartka papieru i pisak, dla całego zespołu arkusz flipchart / płyta CD: arkusz roboczy »Funkcje kierownicze« (nr 1f) ✂️ średni
- 🧑 rozproszeni po sali

➡ **Etap 1:** Każda osoba otrzymuje po jednym arkuszu roboczym i zaznacza na nim maksymalnie trzy określenia najlepiej oddające jego styl prowadzenia zajęć.

Etap 2: Członkowie zespołu informują się nawzajem o dokonanym wyborze. Co na to inni? Jak widzą siebie nawzajem? Prowadzący wymieniają się refleksjami na temat postrzegania rzeczywistości przez siebie i innych. Starają się ustalić, czy w ich zespole ujawniają się jakieś różnice, czy też wszyscy reprezentują podobny sposób widzenia. Zastanawiają się, jak może to wpłynąć na ich współpracę.

Etap 3: Dla każdego określenia zespół obmyśla dowolny symbol, a następnie, używając tych znaków, rysuje całą »orkiestrę«. Na tej zasadzie może stworzyć dowolny projekt lub »maszynkę do projektów« na flipcharcie.

🧩 W większych grupach kartki zostają położone na środku, tak aby nie można ich było zidentyfikować. Rozmowa w zespole rozpoczyna się od zgadywania, do kogo należy która kartka. Jest to dobry wstęp do refleksji na temat własnego i cudzego odbioru rzeczywistości.

💬 Metodę można powtórzyć w rundzie podsumowującej w zespole prowadzącym. W trakcie podsumowania zajęć warto zwrócić uwagę, na ile wybrane obrazy znajdują potwierdzenie w rzeczywistości. Wspólne spojrzenie na wizerunek samego siebie i innych, jest także dobrym punktem wyjścia do refleksji końcowej.

📖 Michael Kimmig:
Anleiten, leiten, begleiten. Handbuch für SeminarleiterInnen > Rolle und Funktion von Leitung



Radzenie sobie z »opozycjonistami«

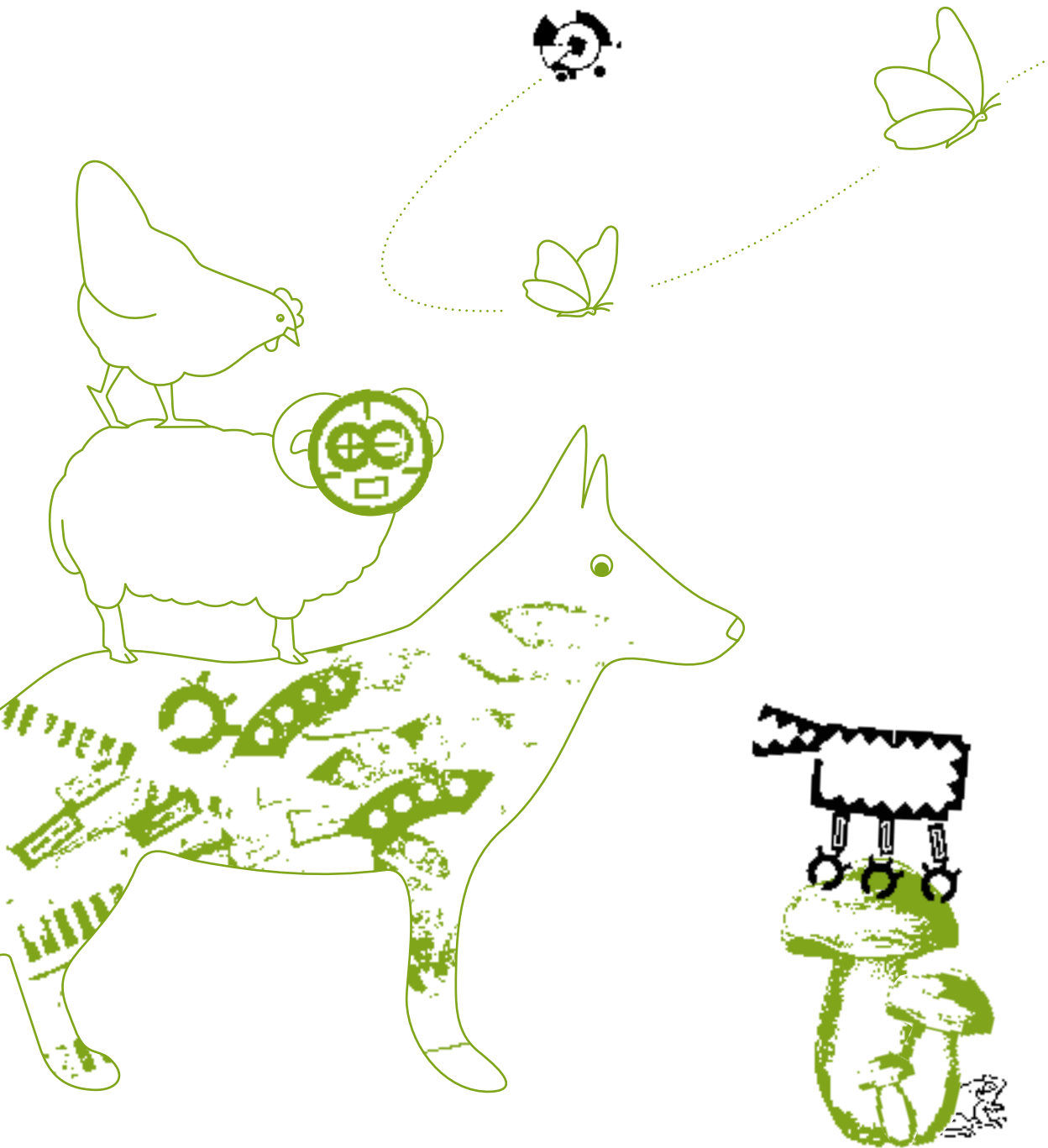
Może się zdarzyć, że w czasie spotkania dojdzie do konfrontacji między prowadzącymi a uczestnikami, którzy odmówią udziału w proponowanych zajęciach. Ich powody ku temu mogą być różne. Często odrzucają ćwiczenia jako zbyt »dziecinne«, nie dostrzegają w nich walorów zabawy albo obawiają się kompromitacji. Najtrudniejsze są początki, kiedy grupa jeszcze się nie zna, a uczestnicy czują się obserwowani i boją się ośmieszyć. Niestety nie ma uniwersalnego sposobu na przekonanie każdego »opozycjonisty« do współudziału albo przynajmniej do podjęcia takiej próby.



Mimo to podajemy pięć wskazówek:

1. Poprośmy osoby, które odmawiają uczestnictwa w pracy grupy, o zajęcie miejsca z boku (chyba że robią dyskryminujące uwagi pod adresem »aktywnych«). Czasami same przekonają się do metody pracy, jeśli zobaczą, że aktywny udział wcale nie przynosi kompromitacji.
2. Na początku akcji użyjmy atrakcyjnych i zachęcających materiałów (ćwiczenia z muzyką, spadochronem lub innymi rekwizytami).
3. Na początek wybierzmy metody, w których grupa podejmuje wspólne działanie, a uwaga nie skupia się wyłącznie na pojedynczych osobach.
4. Osobiście wręczmy »opozycjonistom« zaproszenie w kopercie do aktywnego uczestnictwa w zajęciach.
5. Powierzmy »opozycjonistom« np. funkcję obserwatorów lub strażników bezpieczeństwa i nakłońmy ich do wyrażenia końcowej refleksji.





1. METODY WSPÓŁPRACY W DWUNARODOWYM ZESPOLE PROWADZĄCYM



GOSPODARSTWO ROLNE

 uświadomienie stylów zarządzania i ról w zespole prowadzącym, usprawnienie współpracy zespołu prowadzącego  60 min  wolne  15–30  CD: 1g, duże arkusze papieru, pisaki  niewielki  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Prowadzący zawiesza na czterech ścianach pomieszczenia 4 rysunki przedstawiające zwierzęta i opisuje ich znaczenie. Każde ze zwierząt symbolizuje inny styl zarządzania:

Kwoka: opiekuńcza, emanuje z niej ciepło, troszczy się o dobre samopoczucie uczestników, zapewnia im bezpieczeństwo.

Owczarek niemiecki: pilnuje całej grupy, chroni ją przed niebezpieczeństwami; uważa, aby nikt się nie zgubił; zapewnia poczucie bezpieczeństwa, ogranicza swobodę poruszania.

Baran, przewodnik stada: świetnie zna drogę; nadaje kierunek i wychodzi z założenia, że wszyscy będą za nim podążać; nie zwraca uwagi, czy grupa jest w komplecie.

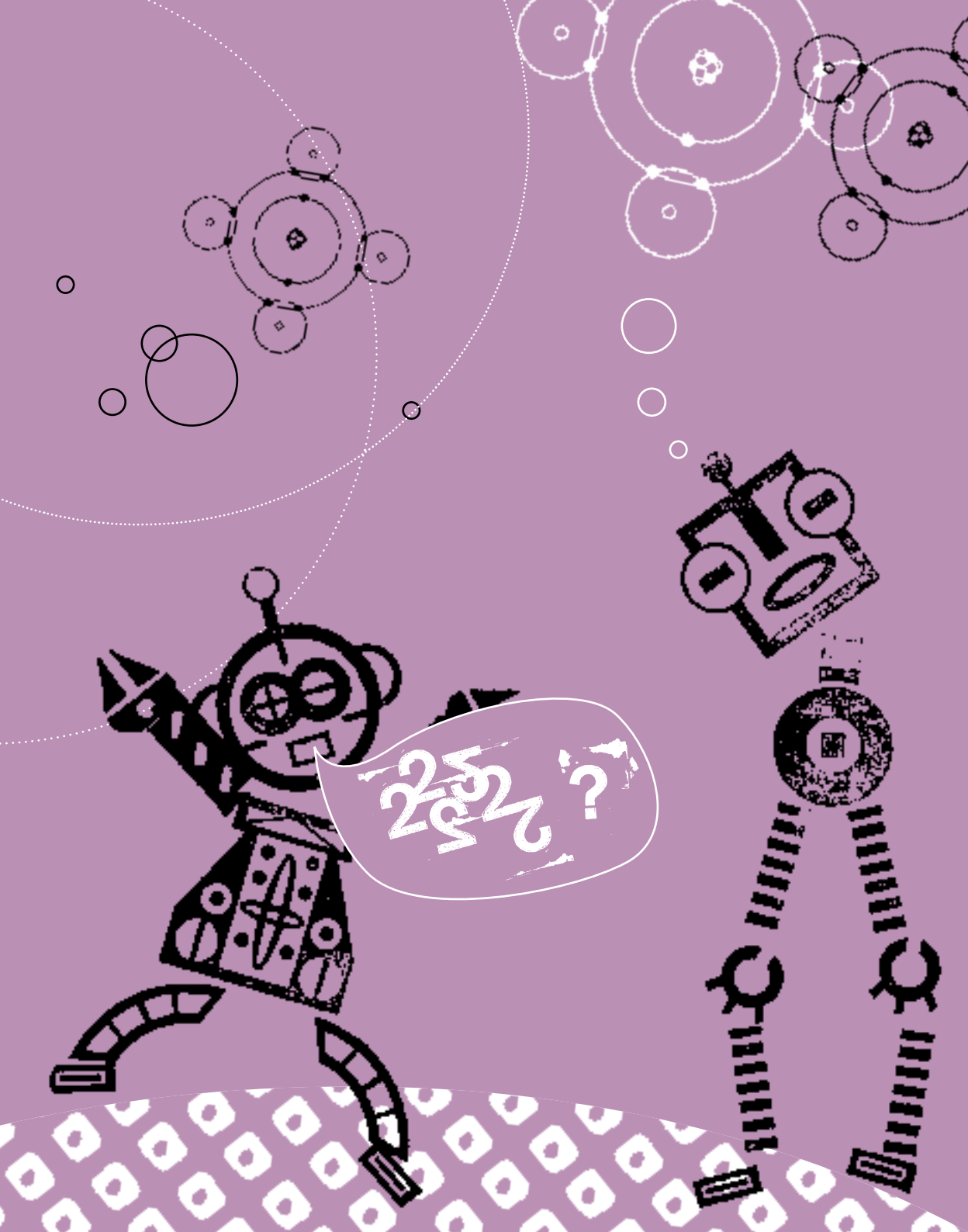
Motył: stoi w centrum uwagi, jest podziwiany przez grupę, »fruwa« tu i tam, potrafi wyczarować uśmiechy na twarzach innych ludzi, umie motywować.

Prowadzący prosi uczestników o ustawienie się w sali w takim miejscu, które najbardziej odzwierciedli ich własny styl zarządzania. Następnie pyta kilka osób z grupy, dlaczego ustawili się właśnie w tym miejscu.

Etap 2: Prowadzący dzieli uczestników na 4 grupy (w miarę możliwości grupy powinny być jednakowo duże). Uczestnicy stojący w pobliżu jednego z czterech symboli tworzą grupę. Każda z grup ma za zadanie przedyskutować i zapisać (w formie tabeli na dużej kartce flipcharta) wady i zalety »swojego« stylu zarządzania.

Etap 3: Grupy przedstawiają na plenum wyniki swojej pracy. Tabele z charakterystyką poszczególnych stylów można uzupełnić o komentarze zebrane podczas dyskusji na plenum. Rozmowa na temat stylów zarządzania powinna zakończyć się stwierdzeniem, iż współpraca w zespole prowadzącym jest najbardziej efektywna wówczas, gdy w jego skład wchodzi osoba reprezentująca możliwie każdy z wyżej wymienionych stylów zarządzania.





2522?

2522?



2. METODY ZAPOZNAWCZE I NA ORIENTACJĘ

Po długiej i męczącej podróży Kati i Barbara nareszcie dotarły do polskiego domu spotkań. Obce budynki i same nieznanne twarze, oto jaki widok dostrzegły zza szyby autobusu. Na dodatek wszyscy tak szybko mówią. – Prawie nic nie można zrozumieć – komentuje Kati. Polska grupa jest już na miejscu i podchodzi do nich z ociąganiem. – Zobaczymy, czy faktycznie zawsze są tak eleganckie i modne, jak ktoś niedawno twierdził – przebiega Barbarze przez myśl. Mierzy Polki wzrokiem. Kati nie kryje radości z planowanych wycieczek i sobotniej imprezy. Na pewno nie zabraknie tam fajnych chłopaków. – Jestem ciekawa, jak sobie radzą w tańcu – szepcze do Barbary.

Marek i Grzegorz jako ostatni podchodzą do autobusu, żeby pomóc przy wypakowywaniu bagaży. – Ciekawe, jak duże są pokoje – zastanawia się Marek, patrząc na Grzegorza. – Eeee, tam... Najważniejsze, żebyśmy mogli zostać razem! – odpowiada kolega. Marek nie schodzi z tematu: – Słyszałem już, że jest pozwolenie na pokoje mieszane. – Mieszane? Ale jak? Dziewczyny i chłopaki? – Marek usiłuje zachować rzeczowość. – Nie, no co ty, polsko-niemieckie, to miałem na myśli. Rozmowa zostaje przerwana. Hans i Olek, Marta i Karin, zespół prowadzący, witają wszystkich w obu językach i przystępują do przydzielania pokoi.

Każda wymiana, czy to dwu-, trzy-, czy też wielonarodowa, dostarcza uczestnikom mnóstwa nowych wrażeń. W przypadku spotkania dwunarodowego co najmniej połowa uczestników znajduje się w nieznanym otoczeniu. Czasami zdarza się, że wszystkie osoby biorące udział w programie przyjeżdżają z różnych zakątków obu krajów. Na początku zalewa ich silny potok wrażeń. Dokoła nich nowe otoczenie z wieloma nieznanymi twarzami, za którymi kryją się obce imiona i nieznanymi ludźmi. Do tego dochodzą różnice kulturowe, na początku rejestrowane, być może, zupełnie nieświadomie.

Jako prowadzący powinni Państwo zadbać przed spotkaniem o przejrzyste informacje i wyeliminować możliwie jak najwięcej niepewności. Uczestnicy potrzebują orientacji w programie i jasności, czego mogą się spodziewać w następnych dniach. Jeśli miejscem spotkania jest dom młodzieży lub pole namiotowe, chcieliby także wiedzieć, kiedy i gdzie będą jadać posiłki, gdzie znajdują się ważne pomieszczenia (sala spotkań grupy, sala plenarna, toalety) i do kogo się zwrócić w razie problemów. Warto przy tej okazji skorzystać z rozmaitych metod na orientację, które opisaliśmy w tym rozdziale.



Ogólne nastroje uczestników na początku spotkania są oczywiście bardzo zróżnicowane – po jednej stronie wyczekiwanie i lęk, a po drugiej ciekawość i otwartość na to, co nowe; niemniej jedno jest wspólne: wszyscy przyjeżdżają z walizką pełną wyobrażeń i osobistych doświadczeń. Są tam i przeżycia z ostatniej wymiany, i uprzedzenia o kraju partnerskim zasłyszane gdzieś przypadkowo, stres z życia prywatnego i szkolnego... może także wspomnienie udanego dnia z minionego tygodnia.

We wstępnej fazie spotkania uczestnicy oscylują między różnymi biegunami: między ciekawością, radością i napięciem albo strachem i niepewnością. Muszą wyważyć, jaką pozycję przyjąć w nowej grupie: zachować do innych dystans czy też szukać bliskości z ludźmi, którzy się kryją za tymi nowymi twarzami? Pozostać anonimowym czy dać się lepiej poznać? Pójść za prowadzącym czy manifestować swoją niezależność? Jako że początkowi towarzyszy sporo niepewności, uczestnicy potrzebują orientacji. Ułatwione zadanie mają wtedy, kiedy przyjechali z własną klasą, grupą harcerzy czy chórem i nie wszyscy są im zupełnie obcy.

Na początek uczestnicy próbują zbudować sobie uproszczony, stereotypowy wizerunek nowo poznanych osób: Kati jest urocza, Grzegorz to sztywniak, Marek jest typem sportowca, a Barbara kujonką... Przypina się innym etykiety. Zresztą wszyscy radzimy sobie w ten sposób ze złożonymi sytuacjami, których ogarnięcie w innym wypadku szybko by nas przerosło. Rzecz jasna, uczestnicy nie tylko sami przypinają etykiety, ale również otrzymują je od innych. Fазie orientacji towarzyszy też wiele pytań: kto w grupie gra pierwsze skrzypce? Jakie mam prawa? Jakie prawa mają inni uczestnicy?



Metody zapoznawcze służą likwidacji początkowego dystansu pomiędzy uczestnikami oraz poczucia niepewności względem nowej grupy. Proces zapoznawczy rozpoczyna się od wzajemnej nauki imion. Ale to dopiero początek. Cały proces przebiega dynamicznie i stopniowo do momentu, aż uczestnicy zaczną się postrzegać w zróżnicowany, kompleksowy sposób. Na początku powinni Państwo unikać metod wymagających zbyt dużego kontaktu fizycznego; lepiej uważać, aby uczestnicy nie znaleźli się w sytuacji, w której będą zmuszeni otworzyć się lub pokazać w sposób odczuwany przez nich jako nieprzyjemny. Dotyczy to zwłaszcza młodzieży w okresie dojrzewania.

Wiele z opisanych procesów przebiega nieświadomie i w ukryciu. Odbývają się automatycznie, ponieważ należą do procesu grupowego. Metody zapoznawcze umożliwiają Państwu częściowe sterowanie tymi procesami, nawet jeśli tylko w ograniczonym zakresie. Udań przebieg spotkania będzie zależał w dużej mierze od tego, czy uczestnicy czują się dobrze jako jednostki i czy identyfikują się z całą grupą. Przedstawione metody służą wykształceniu w nich umiejętności jak najbardziej zróżnicowanego i kompleksowego postrzegania innych oraz stworzenia nowego poczucia wspólnoty. Dla dalszej pracy w grupie istotne jest to, aby wszyscy uczestnicy czuli się akceptowani we własnym gronie, jak również przez prowadzących. Do takiej akceptacji potrzeba wzajemnego zaufania, które – miejmy nadzieję – będzie wzrastało z pomocą zaprezentowanych tu metod.



2.1. DZIEŃ DOBRY! PROSZĘ, TĘDY DROGA!

POWITANIE NA MIĘDZYNARODOWO

 Nawiązywanie kontaktów, eliminacja barier komunikacyjnych  15 min

 umiarkowane  dowolna  płyta CD: arkusz roboczy »Rytuały powitalne« (nr 2a)

 duży  w kole na stojąco

 **Historia wyjściowa:** Uczestnicy wyobrażają sobie, że właśnie przylecieli samolotem do obcego kraju. Na lotnisku jest wielu podróżnych różnych narodowości, pochodzących z różnych kultur. Wszyscy mają własne zwyczaje i rytuały powitalne. Każdy z przybyłych gości chce odnaleźć oczekującego go gospodarza.

Etap 1: Grupa zostaje podzielona na gości i gospodarzy, przy czym na jednego gospodarza może przypadać kilku gości i odwrotnie. Każdy uczestnik otrzymuje kartkę z objaśnieniami (zob. wzór do kopiowania). Jego zadaniem jest dać się rozpoznać w tłumie podróżnych przez wykonanie ceremonii powitalnej podanej na kartce. Przy powitaniu nie wolno używać słów. Każdy z uczestników szuka swojego gościa lub gospodarza tak długo, aż go odnajdzie.

Etap 2: Rozmowa na poniższe tematy:

- Która forma powitania była dla mnie (nie)przyjemna? Dlaczego?
- Czy były powitania, które odebrałem inaczej, niż miał to w zamyśle ich adresat (próba zbliżenia, wrogość)?
- Jak należy/można reagować na różne zwyczaje? Czy istnieje jedna reguła? Kto i w jakim stopniu powinien »dopasować się« do kogo?

 Na początku spotkania rytuały powitalne wymagające bliskiego kontaktu fizycznego mogą wywołać uczucie dyskomfortu!

 4.1. Ja to ja, a ty to ty!

 Helga Losche: *Interkulturelle Kommunikation*
> Begrüßungsspiel

 Jürgen Fritz: *Mainzer Spielekartei*
> Internationale Begrüßungen

 Michael Argyle: *Körpersprache und Kommunikation*

 Deutscher Bundesjugendring/Niemiecka Federacja Związków Młodzieży (wyd.): *YOUrope 07*
> Airport

UŚCISK DŁONI

 Nawiązanie kontaktów, eliminacja barier komunikacyjnych  5–10 min

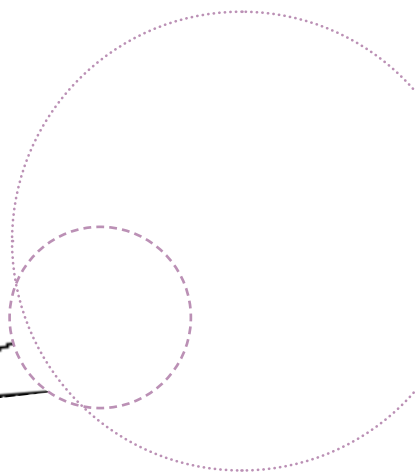
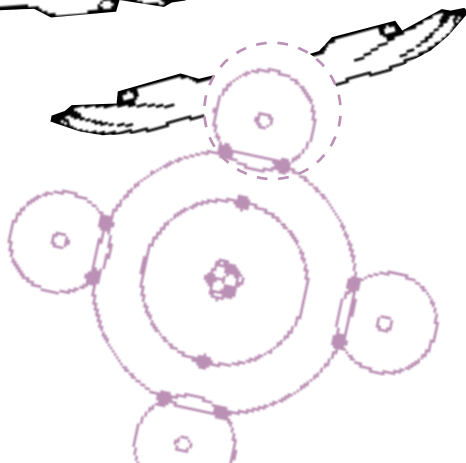
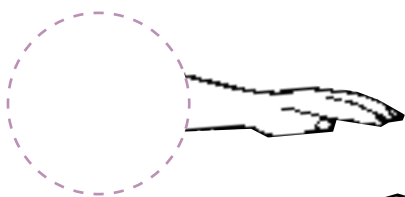
 umiarkowane  dowolna  płyta CD: arkusz roboczy »Karteczki z liczbami« (nr 2b)

 duży  rozproszeni po sali

 Prowadzący tasuje karteczki z liczbami i rozdaje je uczestnikom. Każda karteczka w talii ma swoją parę. Liczba podana na karteczce wskazuje, ile razy należy potrząsnąć dłonią napotkanej osoby, aby móc rozpoznać nieznanego partnera, mającego na swojej karcie tę samą liczbę. Uczestnicy rozchodzą się po sali i ściskają dłoń wszystkim napotkanym osobom. Po liczbie uścisków dłoni rozpoznają swoich partnerów. Powitania trwają tak długo, dopóki nie odnajdą się wszystkie pary.

 W obiegu znajdują się więcej niż dwie karteczki z tym samym numerem, tak że w rezultacie uczestnicy odnajdują się w małych grupkach.

 6.3. We dwoje? We troje? I dalej do grupy!



PAMIĘTNIK Z PODRÓŻY

 Poznanie się uczestników, dokumentacja i ocena spotkania  przez cały czas spotkania
 wolne  dowolna  płyta CD: arkusz roboczy »Dokument podróży« (nr 2c/2d),
FaceXchange (Nr 2m/2n)  duży  dowolne

Wariant A: Dokument podróży

Na początku spotkania prowadzący rozdaje uczestnikom »dokumenty podróży«:

- Uczestnicy wypełniają je własnoręcznie (str. 1–2).
- Dokumenty zawierają słowo powitalne oraz informacje o kwaterze i przebiegu projektu (str. 3–4).
- Można je uzupełnić o opis różnych metod zaczerpniętych z niniejszego podręcznika (np. »Tak jak ty«; str. 6).
- Ponadto można dołączyć »obiegówkę« z myślą o różnych warsztatach i innych formach aktywności w ramach spotkania. Udział w nich można potwierdzić np. stemplem (str. 7).
- »Dokumenty podróży« mogą posłużyć uczestnikom do dokumentacji spotkania (reguły zachowania w grupie, pamiętnik, adresy uczestników; str. 5, 8, 10).

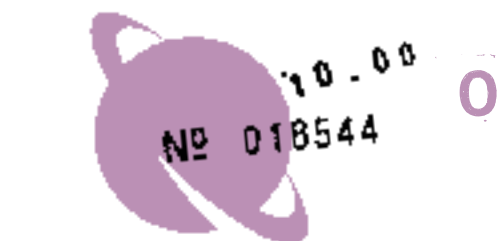
Dokument można także wykorzystać do osobistej oceny spotkania lub ewaluacji w grupie.

Wariant B: FaceXchange

Broszurka składa się z arkuszy, z których można korzystać przez cały czas trwania spotkania i które uczestnicy mogą codziennie wypełniać i uzupełniać. Są to materiały, które mogą również służyć do przeprowadzania refleksji na zakończenie dnia, ewaluacji pośrednich lub podsumowania końcowego. Ponadto można je wykorzystać do aktywizacji i dokumentacji procesów uczenia w trakcie spotkania.

 Dokumenty podróży lub strony 1–4 z broszurki »FaceXchange« należy zawsze dopasować do potrzeb konkretnego spotkania. »Daily Status« (str. 8) należy wydrukować w takiej ilości, ile dni ma spotkanie.

 Jak się teraz czujesz?



2.2. JESTEM FRANEK – A TY?

KRZYŻÓWKA IMION

 Poznanwanie imion, nawiązywanie kontaktów  20–30 min  wolne  dowolna
 papier lub fiszki (w kratkę), pisaki  średni  rozproszeni po sali

 Uczestnicy otrzymują po kartce papieru/fiszce i coś do pisania. W określonym czasie (w zależności od wielkości grupy, od 10 do 15 minut) muszą poznać jak najwięcej imion innych osób przez bezpośredni kontakt z nimi i zapisać imiona w formie krzyżówki. Przykład:

```
  B      M
  A      A
GRZEGORZ
  B      E
  A      ŁUKASZ
  R
KATI
```

Po wykonaniu zadania uczestnicy prezentują swoje kombinacje krzyżówkowe. Komu się udało wbudować wszystkie imiona/najwięcej imion?

 Uczestnicy siedzą lub stoją w kole. Na podłodze jest rozłożony duży plakat, na którym każdy nanosi swoje imię, tworząc wspólnie krzyżówkę.

 Uwaga na polskie i niemieckie znaki diakrytyczne! Sposób transkrypcji tych znaków najlepiej ustalić z uczestnikami (np.: Ü = U lub UE; Ł = L).

 5.1. Ty też potrafisz – sam i z innymi!

 Jürgen Fritz: *Mainzer Spielekartei*

 Aktion West-Ost e.V.: *EuroGames*

> Namensscrabble/Scrabble z imion



ATOL



Poznanie imion, ćwiczenie kooperacji



10–20 min



umiarkowane



< 50



krzesła lub lina



niewielki



w kole na stojąco



Historia wyjściowa: Uczestnicy stają na swoich krzesłach i wyobrażają sobie, że znajdują się na atolu otoczonym przez rekiny.

Kroki: Zadanie uczestników polega na ustawieniu się w kolejności alfabetycznej swoich imion. Wszyscy uczestnicy mogą się zamieniać miejscami, a przy tym nikomu nie wolno »wpaść do wody«. Po wykonaniu zadania każdy wykrzykuje swoje imię.



1. Uczestnicy ustawiają się w kolejności według swojego wieku, rozmiaru stopy, odległości od miejsca zamieszkania itp.

2. Uczestnicy mają zakaz mówienia (np. w sytuacjach, kiedy znają już swoje imiona, a metoda służy tylko do ich powtórzenia/utrwalenia).



Należy pamiętać o ryzyku obrażeń w przypadku niestabilnych krzeseł! Zamiast krzeseł można użyć liny. Uczestnikom nie wolno wypuścić jej z rąk. Bliski kontakt fizyczny!



2.3. Opowiedz mi więcej o sobie! (wariant nr 1)

3.2. Spróbuj bez słów! (wariant nr 2)

BAZAR IMION

 **Poznanawanie imion, nawiązywanie kontaktów**  **10 min**  **umiarkowane**  **< 30**

 **po 3–5 niezapisanych karteczek dla każdego uczestnika, pisaki / płyta CD: arkusz roboczy**

»Szablony na imiona« do wycięcia – format 8,9 cm x 5,4 cm (nr 2e)  **średni**

 **rozproszeni po sali**

 Każdy uczestnik metody zapisuje czytelnie swoje imię na pięciu karteczkach. Prowadzący zabawę zbiera karteczki i miesza je w pojemniku (pudełku, kapeluszu). Każdy z uczestników losuje po pięć karteczek. Następnie przekazuje je tym osobom, które, jego zdaniem, noszą te imiona. Gracz, który otrzymał karteczkę z własnym imieniem, zachowuje ją dla siebie. Jeżeli przypisano mu cudze imię, nie daje tego po sobie poznać i karteczkę podaje kolejnej osobie, która – jego zdaniem – może nosić to imię. Kartki z imionami znajdują się w obiegu tak długo, aż każdy uczestnik zabawy będzie miał pięć karteczek podpisanych własnym imieniem.

 **Uzupełnienie (etap 2):** Na zakończenie każdy odkłada do pojemnika (pudełka, kapelusza, salaterki itp.) jedną karteczkę i ostatecznie w pojemniku znajdą się imiona wszystkich uczestników. Każdy losuje po jednej karteczce i przygotowuje w prezencie dla wylosowanej osoby identyfikator z jej imieniem.

Można użyć dwóch osobnych pojemników dla uczestników z Polski i Niemiec. Niemcy losują imiona z polskiej puli, a Polacy z niemieckiej, i wzajemnie sporządzają dla siebie identyfikatory.

 Wszystkie karteczki powinny być wycięte z tego samego materiału, a imiona zapisane wyraźnie drukowanymi literami.

Uwaga praktyczna: Do karteczek z imionami o znormalizowanych wymiarach można kupić plastikowe okładki przypinane klamerkami do ubrania.



Atmosfera i adaptacja pomieszczenia

»Atmosfera musi powstać w grupie«; »ładne pomieszczenie od razu wprawia w dobry nastrój«. Oto dwie opinie, które przedstawiają różne aspekty tego samego zagadnienia, obie równie słuszne.

Atmosfera w grupie zależy w dużym stopniu od tego, jak intensywnie przebiega integracja między uczestnikami. Istotną rolę odgrywa już sam początek spotkania, jego pierwsze minuty: osobiste powitanie i odpowiednio udekorowana sala czy też drobne upominki i słodczyce pomogą przezwyciężyć pierwsze niepewności i zostaną przyjęte jako przejaw serdeczności.

Aby stworzyć swobodną atmosferę pełną życzliwości i humoru, powinni Państwo, jako osoby towarzyszące grupie, obdarzyć ją już na wstępie dużym zaufaniem. Nie można i nie należy wszystkiego kontrolować; ważną rolę odgrywa postawa otwarta: czy są Państwo gotowi elastycznie reagować na nieoczekiwany rozwój sytuacji, a wynikiłe komplikacje kwitować humorem?

Czy istnieje sztywna hierarchia wśród zaangażowanych w projekt? Kto opracował program? Czy odbyło się to przy współudziale młodzieży? Czy wszyscy obecni – opiekunowie i uczestnicy – mieli możliwość składania własnych propozycji oraz wyrażania swoich potrzeb i krytyki? Wszystkie te elementy rzutują na atmosferę w grupie. Nie należy przy tym zapominać, że osoby prowadzące spotkanie stają się wzorem do naśladowania: jeśli współpraca w dwunastym zespole układa się pomyślnie i nie stronią Państwo także od wspólnej zabawy, tym sprawniej będzie przebiegała integracja młodzieży.

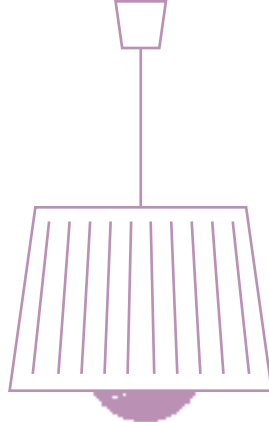
Aby zaadaptować salę na użytek spotkania, wystarczą z reguły stoły, krzesła lub poduszki do siedzenia, koce itp. Pomieszczenie nie powinno być zbyt ciasne; najważniejsze kryterium to dostatecznie dużo miejsca na wspólne aktywności i zabawy ruchowe.

Ale my nie chcemy na tym poprzestać: na ścianach chętnie rozwiesimy obrazy, które nadadzą pomieszczeniu przytulniejszy klimat, na stole postawimy kwiaty, a w oknie fantazyjnie upniemy kawałek materiału. Jeśli grupa przez dłuższy czas dysponuje własną salą, warto pomyśleć o adaptacji wnętrza z wykorzystaniem nawet najprostszych środków; będzie to miało wpływ na kształtowanie poczucia przynależności do grupy.

Poniżej kilka pomysłów:

- sznurek, na którym zawisną »namacalne« efekty pracy z minionych dni: portrety, poczta towarzyska (tzw. Steckbriefy), wyrazy/wyrażenia...;
- zdjęcia uczestników, podpisane imionami;
- mapy obu państw – uczestnicy zaznaczą na nich pinezkami swoje rodzinne miejscowości;
- kącik z pamiątkami i przysmakami narodowymi;
- we wstępnej fazie spotkania każdego poranka wywieśmy plakat/flipchart z powitaniem w obu językach.

Postępujemy zgodnie z regułą, że nawet najładniejsze pomieszczenie nie zatuszuje niezadowolenia w grupie, lecz jeśli grupa dobrze się rozumie, adaptacja sali staje się sprawą drugorzędną. Nie oznacza to jednak, że oba zjawiska nie mogą się wzajemnie wzmacniać: jeśli zostawimy grupie wolną rękę, młodzież zaadaptuje salę i urządzi ją według własnego smaku oraz potrzeb; »zewnętrzne« środki wyrazu posłużą umocnieniu poczucia wspólnoty i wprowadzą pozytywny nastrój.



JARMARK

 **Poznanwanie imion, nawiązywanie kontaktów**  **15–30 min**  **szybkie**  **> 15**

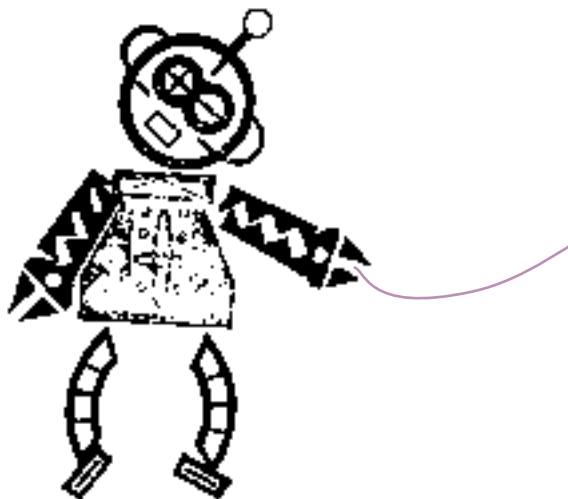
 **balony, flamastry wodoodporne, muzyka**  **średni**  **rozproszeni po sali**

 **Historia wyjściowa:** Uczestnicy znajdują się na gwarnym jarmarku; nagle rozbrzmiewa muzyka i wszyscy zgromadzeni się rozbiegają.

Kroki: Uczestnicy otrzymują po jednym balonie, który każdy nadmuchuje i podpisuje swoim imieniem. W momencie, gdy rozbrzmiewa muzyka, wszyscy podrzucają balony do góry i starają się utrzymać je w powietrzu bez przytrzymywania. Kiedy muzyka milknie, każdy chwytą jeden balon i szuka jego właściciela. Wymiana balonów trwa tak długo, aż każdy z gości jarmarcznych otrzyma swój z powrotem. I zabawa zaczyna się od nowa!

 Jürgen Fritz: *Mainzer Spieglekartei*

 Aktion West-Ost e.V.: *EuroGames > Balon*



MIOTŁO, STÓJ!

 Ćwiczenie kooperacji, powtórka imion  10–15 min  szybkie  6–15

 miotła  niewielki  w kole na stojąco

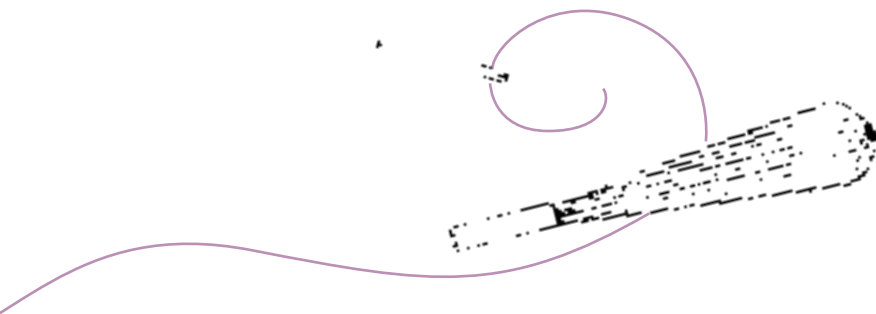
 Miotła »stoi« pośrodku, podtrzymywana przez jednego z uczestników.

Osoba ze środka wywołuje imię innej osoby i puszcza miotłę. Wywołany podbiega jak najszybciej do miotły, próbując ją uchronić przed upadkiem na ziemię.

 Uczestnicy już opanowali swoje imiona. Dużą rolę odgrywa tu poprawna i wyraźna wymowa, która umożliwi adresatowi właściwą identyfikację.

Najważniejsze jest tu współdziałanie uczestników: jeśli miotła nie przewróci się na ziemię, wygrywa cała grupa.

 3.1. Niemiecki na wesoło
5.3. Wszyscy razem – nie ma mocnych!



PLASK – TRACH – BĘC

 Poznanie imion, pobudzenie grupy (warming up), poprawa koncentracji  10 min

 umiarkowane  10–30  niewielki  w kole na stojąco

 **Etap 1:** Wszyscy podają kolejno swoje imiona i dodają do nich konkretny rytm (klaskanie, tupanie, prztykanie itp.). Za każdym razem grupa powtarza usłyszane imię i rytm.

Etap 2: Jeden z uczestników podaje imię dowolnej osoby i wyklaskuje rytm. Wymieniona osoba powtarza swój rytm, po czym wybiera imię innego uczestnika i odpowiadający mu rytm. Imiona i rytmy wędrują od uczestnika do uczestnika, dopóki wszyscy ich nie opanują.

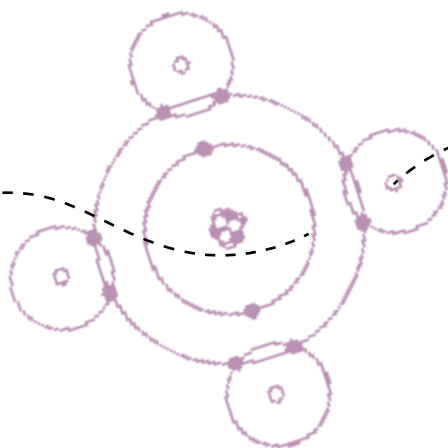
 1. Rytmy zastępujemy gestami.

2. Imiona i rytmy wędrują w sposób usystematyzowany (zob. etap 2). Uczestnicy po kolei powtarzają imiona i rytmy swoich poprzedników, uzupełniając je o własne. Ćwiczenie poprawia koncentrację i pamięć do imion.

 Doskonała metoda na spotkaniach, w których muzyka stanowi ważny element programu.

 6.1. Więcej werwy w grupie!

 Matthias Grünewald: *Mainzer Spieglekartei*



2.3. OPowiedz MI WIĘCEJ O SOBIE

Łożysko

 Poznanie się  15–30 min  wolne  dowolna  niewielki  w kole na stojąco

 Co druga osoba daje krok do środka koła i odwraca się o 180 stopni. Powstała grupa tworzy wewnętrzny pierścień łożyska, a pozostałe osoby pierścień zewnętrzny. Uczestnicy w środku koła kierują wzrok na zewnątrz, a ci na obwodzie – do wewnątrz. Osoby stojące naprzeciwko siebie tworzą pary.

W każdej rundzie prowadzący zadaje pytanie, które staje się punktem wyjścia do dialogu między oboma partnerami. Zanim padnie nowe pytanie, zewnętrzny pierścień przesuwa się na umówiony sygnał (np. dzwonek, muzyka) zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po ponownym usłyszeniu sygnału wszyscy stają w miejscu i rozpoczynają rozmowę z nowym partnerem z naprzeciwka na temat zadany w kolejnym pytaniu.

Możliwe pytania:

- Jak spędziłem ostatnie wakacje?
- Jak wygląda mój typowy dzień? Czym się zajmuję na co dzień?
- Ważne przeżycie z czasów przedszkolnych.
- Co mnie skłoniło do tego, aby zgłosić swój udział w tym spotkaniu?
- Mój ulubiony film, potrawa, typ obuwia itp.
- Dlaczego właśnie ten/ta?
- Co wiem o kraju partnera? Jakie mam doświadczenia związane z tym krajem?

 1. Nakierowujemy pytania na temat »oczekiwania i obawy« i prosimy uczestników, aby podzielili się swoimi odczuciami.

2. Nie określamy tematu rozmów. Zadanie uczestników polega na odnalezieniu podobieństw między sobą (wspólnych zainteresowań).

3. Przy słabej znajomości języków obcych, komunikacja odbywa się na migi bądź uczestnicy wykonują zadania o charakterze niewerbalnym, np.:
- Spróbuj rozśmieszyć swojego partnera mimiką twarzy.
 - Oboje stańcie na jednej nodze i postarajcie się utrzymać równowagę.
 - Odwróćcie do siebie plecami chwycie się pod ręce, kucnijcie i ponownie się wyprostujcie.
 - Wymasujcie sobie nawzajem plecy.

 2.4. Ciekawe, jak tu będzie! (wariant 1)
6.2. Czujesz jeszcze swoje ciało? (wariant 2)

 Silvio Martinelli, Mark Taylor:
T-Kit 4: »Uczenie się międzykulturowe«,
> Cebula różnorodności



TAK JAK TY



Nawiązywanie kontaktu, poznawanie się



15 min



umiarkowane



> 10



pisaki / płyta CD: »Arkusze z zadaniami« (nr 2f), »Arkusze z zadaniami (wariant)« (nr 2g)



duży



rozproszeni po sali



Uczestnicy otrzymują (dwujęzyczną) kartkę z 11 poleceniami, zaczynającymi się od słów: »Znajdź osobę, która... (dzieli z tobą określoną cechę charakteru, zamiłowanie, zainteresowanie itp.). Ich zadanie polega na określeniu w rozmowie z innymi uczestnikami wspólnych cech, zamiłowań, zainteresowań itp. Imiona rozmówców wpisują w odpowiednie pola.



Josef Griesbeck: *Spiele zum Kennenlernen*
> Reporter-Spiel



Aktion West-Ost e.V.: *EuroGames* > Bingo

Pomysł na tę metodę zawdzięczamy Urszuli Żyżyńskiej.



Uczestnicy wcielają się w reporterów. Otrzymują specjalny katalog z zadaniami i wyruszają na poszukiwanie osób, których profil odpowiada podanym na kartce informacjom.

ZAGADKA Z SYMBOLAMI

 **Poznanie się**  **60 min**  **wolne**  **10–25**  **duże arkusze papieru, grube pisaki,**
tablica typu flipchart lub korkowa  **średni**  **parami**

 **Etap 1 / 15 minut:** Uczestnicy prowadzą w parach rozmowy zapoznawcze na różne tematy (zawód, czas wolny, hobby, ulubione potrawy).

Etap 2 / 15 minut: Informacje o partnerze uczestnicy utrwalają na dużym arkuszu papieru, wykorzystując do tego symbole (np. jeśli ktoś lubi grać w piłkę nożną, na obrazku pojawia się noga lub piłka). Arkusz zostaje podpisany imieniem prezentowanej osoby. Używanie innych wyrazów jest niedozwolone. Prowadzący wyznacza liczbę symboli (propozycja: 4 symbole).

Etap 3 / 30 minut: Uczestnicy przedstawiają swoich partnerów. Grupa zgaduje, co kryje się za poszczególnymi symbolami.

 **1.** Jeden z symboli oznacza czynność, której przedstawiana osoba nie lubi/nie wykonuje. Pozostali zgadują, który symbol jest nieprawdziwy.

2. Z symboli powstaje »herb«. Można go sobie powiesić np. na drzwiach pokoju.

 **1.** Od uczestników wymagana jest podstawowa znajomość wspólnego języka.

2. Pary nie mogą się wcześniej znać.

3. Czas trwania trzeciego etapu zależy bezpośrednio od wielkości grupy. W razie wystąpienia oznak zmęczenia można rozłożyć odgadywanie na kilka mniejszych bloków w pierwszym dniu spotkania.

 Urszula Bissinger-Ćwierz:

Muzyczna pedagogika zabawy w pracy z grupą
> Megawizytówka



PRZYPATRZ SIĘ UWAŻNIE!

 Obserwacja, poznanie się  15–30 min  wolne  6–30  pisaki, kartki papieru
 niewielki  parami

 **Etap 1:** Polecenie prowadzącego: »Wyszukaj jedną osobę, z którą miałeś dotąd niewielki (lub żaden) kontakt. Przywitajcie się ze sobą i dokładnie się sobie przyjrzyjcie«. Uczestnicy dobierają się w pary. Każda z par otrzymuje minutę na przypatrzenie się sobie.

Etap 2: Osoby w parach siadają plecami do siebie. Prowadzący rozdaje pisaki i kartki papieru. Zadaniem uczestników jest narysowanie swojego partnera bez porozumiewania się z nim. Liczą się wszystkie szczegóły: wielkość ciała, ubranie, buty, długość włosów, charakterystyczne elementy twarzy...

Etap 3: Ponawiamy zadanie w nowych parach.

 Jeśli uczestnicy posługują się wspólnym językiem, opis partnera może przybrać formę werbalną. W trakcie opisu para siedzi zwrócona do siebie plecami.

 W etapie 3 można oczekiwać znacznie dokładniejszych wyników, gdyż uczestnicy opanowali już podstawy wnikliwszej obserwacji.

 Josef Griesbeck: *Spiele zum Kennenlernen*
> Rücken an Rücken



NOTKA BIOGRAFICZNA (TZW. STECKBRIEF)

 Poznanie się  30 min  wolne  < 30  kartki A4, pisaki, welna, pinezki, plakat lub mapa ścienna  średni  rozproszeni po sali

 Każdy z uczestników sporządza notkę biograficzną o sobie. Powinna ona zawierać takie informacje, jak: imię, nazwisko, wiek, hobby, ulubiona muzyka itp. Na ścianie wisi przygotowany kontur mapy. Uczestnicy zaznaczają na niej po kolei swoje miejsca zamieszkania i odczytują ich nazwy. Do każdej miejscowości zostaje przyczepiona pinezka z nitką, która prowadzi do notki biograficznej poza kontur mapy.

 1. Uczestnicy proszeni są o przyniesienie zdjęcia do »Steckbriefu« (ewentualnie będzie można wykonać zdjęcie na miejscu polaroidem lub aparatem cyfrowym i wydrukować).

2. Aby ułatwić komunikację językową, opisujemy swoje hobby, np. za pomocą rysunku.

 Metoda nie sprawdza się w sytuacjach, kiedy wszyscy uczestnicy pochodzą z tej samej okolicy.



MÓL ZDANIOWY

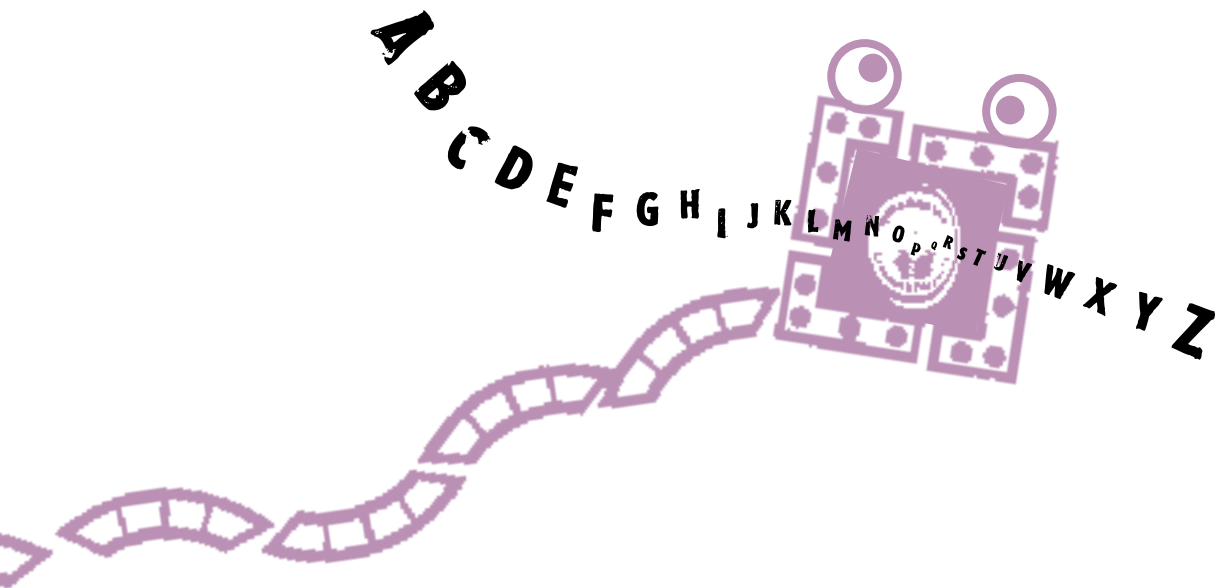
 Poznanie się  20–30 min  wolne  6–12  kartki papieru, pisaki /
płyta CD: arkusz roboczy »Początki zdań« (nr 2h)  średni  rozproszeni po sali

 **Historia wyjściowa:** Mól zdaniowy ponadgryzał początki zdań. Zadaniem uczestników jest ich uzupełnienie.

Kroki: Po uzupełnieniu zdań (praca indywidualna) uczestnicy rozkładają swoje kartki pośrodku sali. Nadchodzi czas na zgadywanie: kto jest kim? Pojedyncze osoby podchodzą kolejno do środka i odczytują zawartość jednej kartki. Grupa zastanawia się wspólnie, do kogo mogą pasować te wypowiedzi.

 Należy zadbać o tłumaczenie uzupełnionych zdań.

 Josef Griesbeck: *Spiele zum Kennenlernen*
> Das dicke Ende



KARUZELA

 Poznanie się  30 min  szybkie  < 30  kolorowy przedmiot, dowolna muzyka
 niewielki  w kole na stojąco

 Jedno miejsce w kole oznakowane jest kolorowym papierem, liną lub poduszką. Kiedy rozbrzmiewa muzyka, uczestnicy poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy muzyka milknie, wszyscy stają w miejscu. Osoba, która zatrzymała się na oznakowanym miejscu, proszona jest o przedstawienie się pozostałym. Prowadzący spotkanie może wcześniej zaproponować kilka aspektów autoprezentacji (np. imię, wiek, hobby, ulubiony film, ulubione ubranie). Osoba, która zdążyła się przedstawić, podejmuje decyzję o dalszym sposobie poruszania się grupy (ze smutkiem, do tyłu, na jednej nodze, jak pajacyki, zataczając się). Kiedy ponownie zagra muzyka, karuzela kręci się dalej.

 1. Zmieniamy kierunki poruszania się.

2. Uczestnicy, biegnąc, śpiewają wspólnie dowolną piosenkę, która ma polską i niemiecką wersję o tej samej melodii (np. »Panie Janie«). W momencie kiedy prowadzący kłaśnie w ręce (lub zabrzmi gong czy dzwonek), wszyscy zatrzymują się w miejscu, a wskazana osoba mówi parę słów o sobie.



GALERIA VIP-ÓW

 **Poznanie się, rozwijanie kreatywności**  **30 min**  **wolne**  **10–20**  **kartki**
papieru, karton lub przepaska na oczy, ściereki z materiału, flamastry  **średni**
 **rozproszeni po sali**

 **Etap 1:** Uczestnicy otrzymują po jednej kartce papieru, kawałku kartonu i flamastrze. Polecenie brzmi: jedną ręką trzymaj karton przed sobą na wysokości głowy, a drugą ręką (lub z zawiązanymi oczami) narysuj twarz »do złudzenia podobną« do własnej. Prowadzący daje wskazówki, co koniecznie powinno się znaleźć na portrecie (oczy, usta, nos, okulary, znamiona, kolczyki itp.). Z wyjątkiem samego artysty nikt inny nie może zobaczyć portretu.

Etap 2: Po zakończeniu prac portrety zostają zebrane i przemieszane. Kolej na zgadywanie: kto jest kim... i dlaczego?

 **1.** W miejsce autoportretu uczestnicy rysują swoją karykaturę.

2. W parach: jedna osoba kładzie się na dużym arkuszu papieru, a partner odrysowuje jej kontur (na zakończenie można go jeszcze twórczo uzupełnić).

3. Każdy przynosi jedno swoje zdjęcie sprzed 10 lat (sprzed 15 lat, z okresu niemowlęstwa).

 Należy dopilnować, aby nikt nie został wyśmiany lub wykluczony z grupy z powodu swojego wyglądu. Przed wywieszeniem zdjęć/obrazów w widocznym miejscu, koniecznie zapytajmy uczestników o zgodę.

 Josef Griesbeck: *Spiele zum Kennenlernen*
> Konterfei

2.4. CIEKAWY, JAK TU BĘDZIE!

CO W SERCU CHOWAM...

 Dzielenie się swoimi oczekiwaniami i obawami  30 min  wolne  < 20

 arkusze papieru, pisaki  średni  rozproszeni po sali

 Uczestnicy szkicują na dużym arkuszu papieru sylwetkę mężczyzny lub kobiety (swoją własną), a następnie podpisują części ciała przedstawione na rysunku. Podstawowe pytanie brzmi: jakie są moje oczekiwania wobec tego spotkania? Prowadzący udziela następujących wskazówek:

Głowa: Jakie mam cele w głowie? Co chciałbym osiągnąć? Czego oczekuję?

Serce: Co chowam w sercu?

Brzuch: Co mi »leży na wątrobie« na myśl o kolejnych dniach? Co mogłoby mnie przyprawić o ból brzucha?

Pupa: Mam to gdzieś!

Ręce: Gdzie dostrzegam potrzebę działania? Za co sam chcę się wziąć?

Stopy: Na czym stoję? Jakie jest moje stanowisko?

 Uczucia dla poszczególnych obszarów ciała przedstawiamy za pomocą szkiców lub obrazków.

 Pamiętajmy o takcie i delikatności wobec uczuć i myśli uczestników tej metody!

 Josef Griesbeck: *Spiele zum Kennenlernen*
> Befindlichkeitsspiel



MOJA DŁOŃ



Dzielenie się swoimi oczekiwaniami



20–30 min



wolne



dowolna



plakat z obrysem dłoni i początkami zdań na każdym palcu (w obu językach) / płyta CD:

wzór do wydruku »Dłoń (wariant)« (nr 2i)



duży



w kole na siedząco



Używając pięciu palców, każdy z uczestników opowiada o swojej motywacji do wzięcia udziału w spotkaniu. Z kolejnymi palcami wiążą się następujące informacje:



Wszyscy uczestnicy otrzymują arkusze robocze z naszkicowaną i opisaną dłonią. Wypełniają je indywidualnie, po czym następuje prezentacja wyników.

kciuk: Chętnie sam bym to przeżył.../Na to mam ochotę.../To byłoby super...

palec wskazujący: Uwaga, tego zupełnie nie lubię.../Uwaga, mam alergię na...

palec środkowy: Nie mam na to w ogóle ochoty.../Byłoby źle, gdyby...

palec serdeczny: Do tego przywiązuję szczególną wagę...

mały palec: Na końcu spotkania chciałbym móc powiedzieć, że.../Chciałbym wynieść ze spotkania...

ALARM OSTRZEGAWCZY

 **Komunikowanie własnych obaw, wypracowanie reguł grupowych**  **60 min**  **wolne**
 **> 5**  **dla każdej grupy: duży arkusz papieru, pisaki, flipchart (lub inna tablica do prezentacji)**
 **średni**  **małe grupy / 5–6 osób**

 **Etap 1:** Małe grupy polsko-niemieckie przedstawiają w formie obrazu lub pantomimy najgorszą katastrofę, jaka, ich zdaniem, mogłaby się przytrafić podczas trwającego spotkania.

Etap 2: Grupy prezentują swoje obrazy/pantomimy (ewentualnie jako nieruchomy kadr) pozostałym uczestnikom. Widzowie mogą zadawać pytania. Prowadzący zapisuje na flipcharcie poszczególne prezentacje i w ten sposób powstaje zbiór wymyślonych przez grupy wydarzeń katastroficznych.

Etap 3: Grupa zastanawia się wspólnie, jak przeciwdziałać wszystkim tym katastrofom i dyskutuje nad różnymi propozycjami rozwiązań. Stają się one punktem wyjścia do wypracowania reguł/kodeksu grupy na czas spotkania.

 Praca przebiega w grupach jednonarodowych.

 Kodeks warto przedstawić w postaci plakatu. Wszystkie osoby poczuwające się do wypełniania zapisanych w nim reguł składają na plakacie swoje podpisy. Metoda na początek spotkania. Pamiętajmy o pośrednikach językowych!



WYSPA SPOTKAŃ

 **Komunikowanie swoich oczekiwań, wypracowanie reguł grupowych**  **60 min**

 **wolne**  **> 5**  **dla każdej grupy: jeden duży arkusz papieru, pisaki, kleje, nożyczki, ewentualnie czasopisma ze zdjęciami**  **średni**  **małe grupy / 3–6 osób**

 **Historia wyściowa** (zainicjowana przez prowadzącego): Jak wyglądałoby czekające nas spotkanie, gdyby miało formę wyspy? Jakie strefy by na niej istniały? Gdzie można by się spotykać dla relaksu? Jakie są góry, doliny, zatoki...? Gdzie czyhają niebezpieczeństwa (np. w postaci dżungli lub rafy)? Jakie obowiązują reguły (znaki, drogowskazy, flagi...)? Jaką flagę, jaki hymn ma wyspa? – Wsłuchajcie się w samych siebie i puśćcie wodze fantazji.

Kroki: Uczestnicy otrzymują materiały do pracy. Po fazie pograżenia w myślach i marzeniach, malują, wyklejają i wycinają wyspy zgodnie z własną wizją. Efekty ich pracy zostaną pokazane w »muzeum«. Na zakończenie wszystkie grupy zwiedzają muzeum i mają możliwość zadawania pytań dotyczących poszczególnych »eksponatów«.

 Poprzez znaki nakazu i zakazu, drogowskazy itp. grupy opisują reguły obowiązujące na wyspie. Na koniec wszystkie propozycje zostają zebrane i poddane pod dyskusję. Powstaje z nich kodeks, który określa zasady koegzystencji na czas spotkania (można je zapisać na plakacie i poprosić wszystkich o podpis).

 Jeżeli uczestnicy dysponują ubogim materiałem zdjęciowym, może być konieczna obecność pośredników językowych. Wstępnej zapowiedzi prowadzącego może towarzyszyć podkład muzyczny lub wcześniejsze ćwiczenia relaksujące z końcową fazą »powrotu«.

 Katerina Karl-Brejchová, Hansjürgen Karl, Małgorzata Kopka: *Triolinguale*
> Wyspa marzeń

2.5. ROZEJRZYJ SIĘ WKOŁO!

ŻYWY APARAT FOTOGRAFICZNY

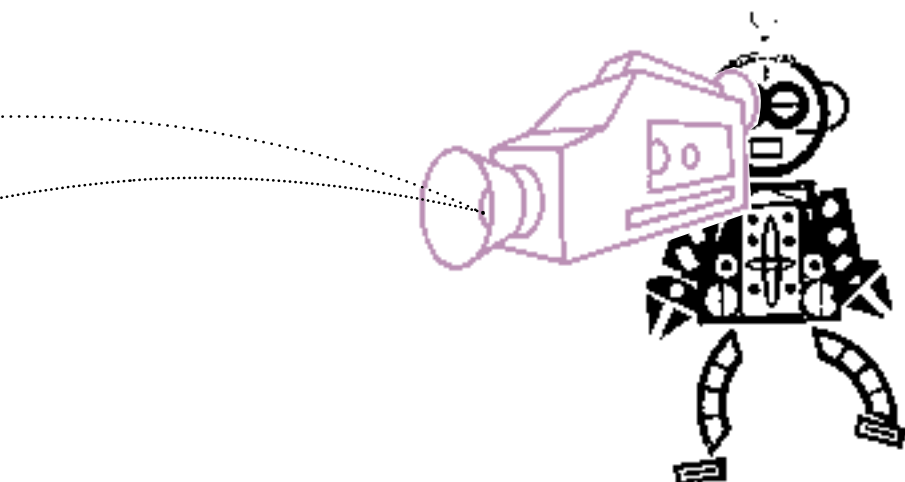
 Orientacja w pomieszczeniu, budowanie wzajemnego zaufania  15 min  wolne
 dowolna  niewielki  parami

 Każda para ustala, kto będzie odgrywał rolę fotografa, a kto »aparatu«. »Aparat« zamyka oczy, a fotograf tak długo prowadzi go po sali (np. kładąc rękę na jego ramieniu), aż znajdzie się on w pozycji gotowej do zdjęcia. Fotograf uruchamia »wyzwalacz« (ustalony wcześniej znak niewerbalny), po czym »aparat« otwiera na krótko (1–2 sekundy) oczy i »fotografuje« widok. Po wykonaniu ok. 5 zdjęć partnerzy zamieniają się rolami. Fotograf i »aparat« nie mogą się porozumiewać w czasie pracy. Po zakończeniu »sesji zdjęciowej« uczestnicy mają okazję podzielić się swoimi odczuciami i ewentualnie odnaleźć wszystkie »sfotografowane« obiekty w czasie trwania sesji.

 Metoda wymaga dużego pomieszczenia (pary muszą mieć wystarczająco dużo przestrzeni, aby poruszając się, nie przeszkadzać innym). Aktywność można przeprowadzić także na zewnątrz.

 5.1. Ty też potrafisz – sam i z innymi!

 Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner:
Kooperative Abenteuerspiele, Band 1
> Die menschliche Kamera
 Jürgen Fritz: *Mainzer Spielekartei*
 Aktion West-Ost e.V.: *EuroGames*
> Aparat fotograficzny



RAMKA

-
-  Orientacja w pomieszczeniu, zmiana perspektywy  15–20 min  wolne  dowolna
-  dla każdego uczestnika: kartka papieru (A4), taśma klejąca, nożyczki, pisak  średni
-  rozproszeni po sali
-

 Każdy uczestnik otrzymuje kartkę papieru, nożyczki i coś do pisania. Prowadzący prosi wszystkich, aby zapisali na kartce swoje imię i wycięli w niej otwór, tak aby powstało coś na kształt ramki (forma otworu nie ma znaczenia). Po wykonaniu zadania wszyscy rozchodzą się po sali w poszukiwaniu przedmiotu lub widoku, który chcieliby uwiecznić w ramce. Kreatywność mile widziana – nie ma żadnych ograniczeń! Na zakończenie uczestnicy zapraszają się nawzajem do spoglądania przez swoje ramki i opisywania, co przez nie widzą. Ćwiczenie dobiega końca, kiedy prowadzący uzna, że uczestnicy zobaczyli już większość »obrazów«.

 W czasie przeznaczonym na refleksje po zabawie należy poruszyć temat różnorodności perspektyw oraz empatii – »patrzenie oczami drugiego«.

 4.1. Ja to ja, a ty to ty!

 Silvio Martinelli, Mark Taylor:
T-Kit 4: »Uczenie się międzykulturowe«,
> Czy widzisz to, co ja? Czy ja widzę to, co Ty?

SZLAK ZDJĘCIOWY

 Poznanawanie okolicy/miasta, kooperacja  30–120 min  umiarkowane  dowolna
 zdjęcia, plan okolicy lub miasta  duży  małe grupy / 3–5 osób

 Wszystkie polsko-niemieckie grupy otrzymują po jednym zestawie pięciu ponumerowanych zdjęć oraz plan okolicy lub miasta. Zdjęcia przedstawiają szczegółowy obraz terenu (na którym odbywa się spotkanie) lub odwiedzanego miasta.

Zadanie każdej grupy polega na odnalezieniu sfotografowanych motywów w rzeczywistości oraz naniesienie ich numerów w odpowiednim miejscu na mapie.

Wygrywa ta grupa, która jako pierwsza powróci do punktu wyjścia z poprawnie uzupełnionym planem.

 1. Grupa gospodarzy przygotowuje szlak zdjęciowy dla swoich gości i po powrocie nagradza ich za każdy odnaleziony motyw.

2. O każdym z motywów fotograficznych należy zdobyć dodatkowe informacje lub wykonać na ich miejscu określone zadanie.

 Uczestnikom należy dokładnie opisać granice terenu, z którego pochodzą pokazane motywy, i nie zapomnieć o naniesieniu ich na mapę. Im mniejszy obszar, tym drobniejsze szczegóły do odnalezienia. W przypadku większych obszarów można fotografować całe fasady domów, fontanny, pomniki lub grupy drzew. Nietypowe perspektywy utrudnią poszukiwania obiektów, jednocześnie czyniąc je ciekawszymi.



GDZIE SĄ KWIATY?

 Pierwsza orientacja w nowym otoczeniu, nauka słówek/wyrażeń w drugim języku  30 min

 wolne  6–20  jeden plakat z 6–20 słówkami, w zależności od wielkości grupy /

płyta CD: arkusze robocze »Nazwy pojęć« (nr 2j-2l)  duży  w kole na siedząco

 **Etap 1:** Na plakacie zapisane jest wyrażenie 6–20 wyrazów w obu językach – w miarę możliwości z odpowiednim rysunkiem (np. jadalnia, łazienka). Grupa uczy się nowych słówek, powtarzając je głośno za prowadzącym. Poznaje wyrażenia: Gdzie jest...?, Tu jest..., również zapisane na plakacie w obu wersjach językowych.

Etap 2: Każdy z uczestników otrzymuje po jednej kartce ze słówkiem (w dwóch językach). Prowadzący staje w środku koła i pyta, np. »Gdzie jest łazienka?«. Właściciel z kartką »łazienka/das Bad« odpowiada: »Tutaj jest łazienka« i wykonuje gest kojarzący się z łazienką. Następnie zamienia się miejscem z prowadzącym, oddaje mu swoją kartkę i przystępuje do zadawania pytań kolejnym graczom.

 1. Wybieramy słownictwo z dziedziny »produkty spożywcze/zakupy« i pasujące do nich wyrażenia: Kto ma...?/Ja mam...

2. Zwroty osobowe: Kto jest....?/Ja jestem...

3. Grupa wybiera słownictwo z dowolnego zakresu.

4. Bingo: z długiej listy wyrazów uczestnik typuje np. siedem wyrazów w języku obcym i zapisuje je na kartce. Prowadzący wybiera wyrazy drogą losowania i odczytuje je w obu językach. Wygrywa ten, kto jako pierwszy odnajdzie i wykreśli wszystkie z siedmiu słów zapisanych na swojej kartce.

 Zajęcia tą metodą przeprowadza się w całości w jednym języku (z wyjątkiem wariantu 4). Kolejnego dnia można ją przećwiczyć w drugim języku.

 3.1. Niemiecki na wesoło

 Fabienne Bailly; Offermann, Bettina und andere: Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen, Anhang 3. Spielanleitungen, Spracherwerb (Teil I) > Listenspiel

U NAS NAZYWA SIĘ TO TAK

 Wspólne poznawanie pomieszczenia i okolicy. Nauka nazw przedmiotów  20–30 min
 umiarkowane  2–40  karteczki samoprzylepne (post-it), po dwa różnokolorowe
pisaki dla każdej pary  niewielki  parami (pary polsko-niemieckie)

 Uczestnicy parami rozchodzą się po pomieszczeniach budynku w celu znalezienia kilku przedmiotów, które chcieliby opisać w obu językach. Odpowiednie polskie i niemieckie nazwy zapisują na karteczkach i przyczepiają do wybranych przedmiotów. Po 15 minutach runda dobiega końca. W drugiej rundzie ćwiczenia wszystkie pary znów spacerują po pomieszczeniach i odczytują opisy przedmiotów przygotowane przez innych uczestników zabawy.

 1. Przy spotkaniach wielonarodowych powstają różnokolorowe napisy, w kolorach odpowiadających reprezentowanym w grupie ojczystym językom narodowym.

2. Dla zaawansowanych: na kartkach zapisywane są także określenia miejsca, np. »na ścianie«, »obok szafy«.

3. Element rywalizacji: każda para otrzymuje listę z nazwami przedmiotów, częściowo w języku polskim, częściowo w niemieckim. Zwycięża ta drużyna, która w określonym czasie odzyska najwięcej par wyrazów.

 Należy zwrócić uwagę na czytelne pismo.

 3.1. Niemiecki na wesoło

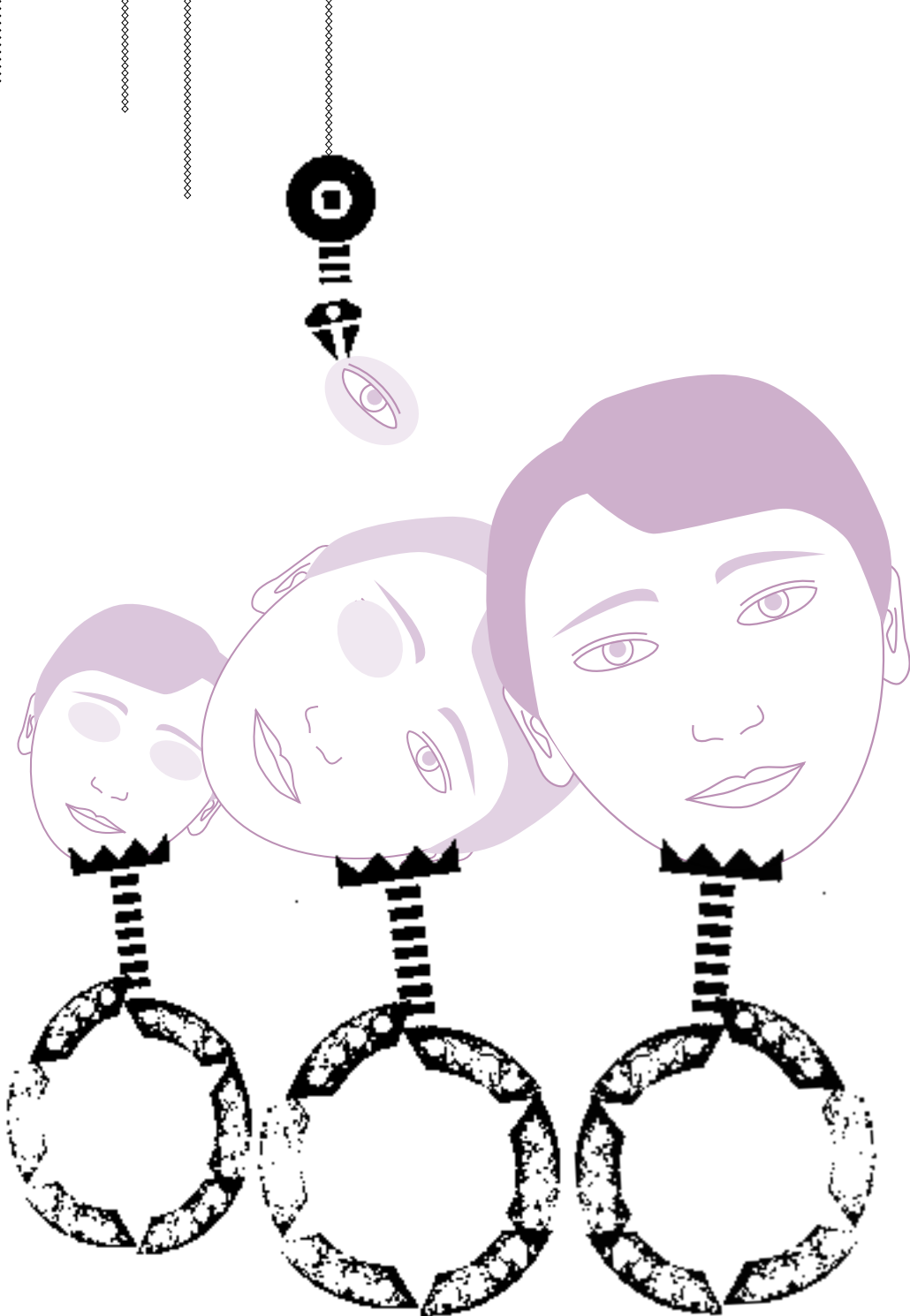
 Katerina Karl-Brejchová, Hansjürgen Karl, Małgorzata Kopka: *Triolinguale*

> Tak to wygląda

 Aktion West-Ost e.V.: *EuroGames*

> Nazwij mnie!





PORTRETY

 **Poznanie imion, nawiązanie kontaktu, przełamywanie barier**  **20–30 min**

 **wolne**  **15–30**  **CD: 20, flipchart,**  **niewielki**  **w kole na siedząco**

 Prowadzący stoi przy flipcharcie i rysuje poszczególne elementy portretu, które uczestnicy w takiej samej kolejności malują na swoich kartkach (format A4). Najpierw każdy podpisuje swoją kartkę na dole imieniem, po czym kładzie ją na środku koła, odwracając stronę z imieniem w taki sposób, aby imię nie było widoczne. Następnie kartki należy wymieszać. Uczestnicy losują po jednej kartce i szukają w grupie osoby, której imię widnieje na kartce. W przypadku wylosowania kartki z własnym imieniem należy ją wymienić z inną osobą z grupy.

Teraz każdy dokładnie przygląda się uczestnikowi, którego imię wylosował i maluje kontur jego twarzy (widziany z przodu, a nie z profilu). Następnie wszyscy odkładają kartki do środka koła, mieszają je, po czym ponownie losują nową kartkę. W ten sposób wprowadzane są kolejne elementy portretu: oczy – nos – usta – uszy – włosy. Każdy z portretów jest zatem efektem pracy wielu uczestników. Na koniec zaginamy do tyłu dolną część kartki z imieniem i pokazujemy rysunek grupie. Grupa ma za zadanie odgadnąć, do kogo należy prezentowany portret. Następnie rysunek przekazujemy właścicielowi.

 **1.** Metodę można wzbogacić o elementy animacji językowej. Przy wprowadzaniu kolejnych części ciała (głowa, oczy, nos, usta, uszy, włosy) wszystkie słowa należy zapisać czytelnie w obu językach na flipcharcie (np. obok portretu), głośno je wypowiadać i przećwiczyć wymowę wspólnie z grupą.

2. Portrety można wywiesić w sali, w której grupa się spotyka podczas wymiany. Można również oznaczyć nimi drzwi do pokoi, w których zakwaterowani są uczestnicy.

 Czasem uczestnicy już w pierwszej fazie zabawy rysują od razu całą twarz lub bardzo mały kontur głowy, zostawiając tym samym miejsce na podobiznę całego człowieka. Z tego też względu prowadzący musi na początku uprzedzić uczestników, aby rysowali dokładnie to samo, co on na flipcharcie. Jeśli w grupie znajdują się osoby o tym samym imieniu, to na początku zabawy (podczas zapisywania imion na kartkach) trzeba w wyraźny sposób zaznaczyć, która kartka należy do której osoby (np. zapisując przy imieniu pierwszą literę nazwiska).

 Joanna Bojanowska: *Sprachanimation/ Animacja Językowa > Sag mir, wer Du bist*



(W)Prowadzenie interakcji w grupie

Powodzenie wypracowanej metodycznie interakcji w ramach procesów grupowych zależy od rozmaitych czynników: motywacji uczestników, pomieszczenia, atmosfery, materiałów pomocniczych, czasem też od pogody, może troszeczkę od szczęścia, ale niewątpliwie także od samego prowadzącego i od sposobu, w jaki komunikuje się z grupą oraz jak potrafi działać. Poniżej kilka wskazówek, które co prawda nie mogą zastąpić własnego doświadczenia, ale – i na to liczymy – ułatwią pierwsze kroki w nowej roli:

- Bądźmy pewni swoich celów, nie pozostawiajmy uczestnikom niejasności co do naszych planów i umotywuujemy je (informacja).
- Pracujmy z uczestnikami, a nie przeciwko nim, upewnijmy się, że obie strony widzą wspólny interes w powodzeniu przedsięwzięcia. »Rozkochajmy się« we wspólnym sukcesie. Pokazując, że umiemy coś, czego nie potrafimy inni, niczego nie osiągniemy.

- Sukces wyzwala energię do dalszego działania. Na początek wybierzmy metody, przy których nikt nie będzie się czuł wykluczony ani z góry przeegrany (motywacja).

- Z każdego zadania stwórzmy nowe wyzwanie, pozostawmy uczestnikom decyzję, czy chcą to wyzwanie podjąć, czy też nie.

- Zadbajmy o miłą atmosferę opartą na wzajemnej pomocy, która umożliwi uczestnikom wychodzenie poza swoje domniemane granice. Zwróćmy przy tym uwagę na zachowanie granic intymności (np. w przypadku kontaktu fizycznego).

- Wszystkich objaśnień udzielajmy krok po kroku, unikajmy niejasności w formułowaniu zasad i poleceń, bądźmy nieustępliwi w zadawaniu pytań utwierdzających nas w przekonaniu, że wszyscy wszystko zrozumieli (instrukcja).

- Zachowajmy elastyczność: istnieje wiele możliwości modyfikacji zasad, adaptacji metod i zastąpienia ich innymi, jeśli tylko wymaga tego sytuacja lub grupa (modyfikacja).

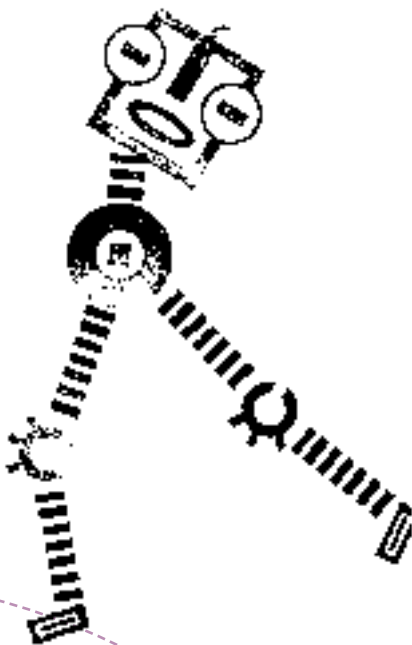
- To, co dla nas jest chlebem powszednim, dla uczestników jest nowością – stąd ich oczekiwanie, że każda metoda zostanie wprowadzona i objaśniona z taką samą fantazją i entuzjazmem, jak za pierwszym razem. Spróbujmy na to spojrzeć oczami uczestników.

- Dla dobra projektu przerwijmy akcję, jeśli zauważymy, że grupa zupełnie się pogubiła, że potrzebuje trochę czasu na refleksję nad sobą i procesem lub musi wyjaśnić zaistniały konflikt albo usunąć pewne zakłócenia. W niektórych przypadkach konieczne będzie całkowite zaniechanie działania, przerwa lub ponowny start (interwencja).

- Zaprezentowane metody wspierają rozwój osobowości i kompetencji społecznych uczestników. Aby ich przeżycia mogły się przerodzić w doświadczenia, potrzebna jest postawa empatyczna – wniosek: przy każdej metodzie lub akcji grupa powinna mieć możliwość wymiany uczuć i przeżyć, retrospekcji oraz uporządkowania zdobytej wiedzy i umiejętności (refleksja).

– Wszyscy wiedzą, jak ważna jest osoba prowadzącego, mimo to nie traktujmy siebie i tego, co robimy, zbyt poważnie – inaczej zepsujemy całą zabawę.

Ostatnia uwaga odnosi się także do powyższych zdań rozkazujących. Nie są to ani sztywne przepisy, ani mądrość ostateczna i na pewno można by je jeszcze w różnoraki sposób uzupełnić. Mogą (lub powinny) one natomiast stanowić pomoc i zachętę do refleksji nad rolą prowadzącego i związanymi z nią zachowaniami.



3. METODY WSPIERAJĄCE KOMUNIKACJĘ W GRUPIE

Następnego dnia młodzież z Polski i Niemiec uczestniczy we wspólnym programie. W przerwie obiadowej Grzegorz i Marek zastanawiają się, jak najlepiej zagadnąć Barbarę i Kati. Co się mówi w takiej sytuacji? A przede wszystkim – jak to się mówi po niemiecku?!

Marek odświeża wiedzę zdobytą na porannych zajęciach: »Jak leci?« to po niemiecku »Wie geht's?«. To mamy już niezły początek. Czego jeszcze nauczyli się na tych zabawnych ćwiczeniach, które polegały na szybkim zapamiętywaniu słówek i możliwie jak najszybszej reakcji? Albo które pokazują, że w polskim i niemieckim istnieje cały szereg podobnie brzmiących słówek – na przykład telefon/Telefon. Nie mówiąc już o takich słowach, jak »żyrafa«; obaj marszczą czoło: eee tam, nazwy zwierząt na niewiele się Grzegorzowi zdadzą – chociaż... co powie na »Mysię«/»Mäuschen« – eee, lepiej nie, na pewno by się uśmieła.

Staje na tym, że chłopcy jeszcze raz powtarzają standardowe »Wie geht's?«. Wreszcie zbierają się na odwagę i podchodzą do dziewczyn. Gdy tylko pojawiają się na horyzoncie, Barbara wykrzykuje śpiwnym tonem w ich kierunku: – Cześć! Jak leci? – Marek i Grzegorz wpadają w osłupienie. Za chwilę wszyscy wybuchają szczerym śmiechem. Przecież to nie było wcale takie trudne!

Jako prowadzący spotkanie mają Państwo możliwość wesprzeć młodzież we wzajemnej komunikacji – werbalnej i niewerbalnej. Przede wszystkim z pomocą przychodzi »animacja językowa« – metoda przekazywania treści doskonale nadająca się do pracy w grupach międzynarodowych. Oprócz tego chcemy zaproponować Państwu kilka ćwiczeń, w których język mówiony ustępuje miejsca komunikacji niewerbalnej.

Animacja językowa jest mieszanką gry, spontanicznego mówienia, elementów zmniejszających bariery językowe, a przede wszystkim świetną zabawą. Nie należy jej mylić z zajęciami szkolnymi: nie chodzi w niej ani o czytanie tekstów, ani o ich tłumaczenie, bezbłędne mówienie czy wkuwanie reguł gramatycznych i ortograficznych. Zdobyta wiedza musi się nadawać do natychmiastowego wykorzystania w praktyce. Animacja językowa to znakomity sposób na wzbudzenie zainteresowania drugim językiem, zwłaszcza w grupach wielojęzycznych, które przebywają ze sobą przez ściśle określony czas i dla których nauka języka ma drugorzędne znaczenie. Podobieństwa między językami, np. internacjonalizmy, mogą przy tym działać jak koło ratunkowe, które daje poczucie bezpieczeństwa. Z kolei aktywizujące ćwiczenia na wymowę pokazują uczestnikom, że językiem partnera »da się mówić«. Rozumienie przychodzi równoległe z produkcją.



Należy jednak pamiętać, że słowa przekazują tylko niewielką część wypowiedzi. Znacznie bardziej wyraziste są towarzyszące im gesty, mimika, intonacja i kontakt wzrokowy. Ten fakt warto wykorzystać w momencie, kiedy uczestnicy wymiany nie imponują znajomością języków obcych; automatycznie wzrasta wpływ mowy ciała na odbiór pojedynczych osób. W konsekwencji może dojść np. do sytuacji, w której zwykłe zawołanie w jednym języku zostanie odebrane przez grupę partnerską jako krzyk, a tym samym jako przejaw agresji. Prowadzący powinni być tego świadomi.

W niniejszym rozdziale nie bez przyczyny znalazło się kilka metod wspomagających odczytywanie mowy ciała, zaczerpniętych z pedagogiki teatralnej. Także poprzez muzykę, śpiew i pantomimę – czyli język pozbawiony mowy – można wyostrzyć zmysły na komunikację w grupie.

PNWM we współpracy z Centrum Koordynacji Czesko-Niemieckiej Wymiany Młodzieży Tandem wydała CD-ROM Triolinguale z materiałami na wyłączne cele animacji językowej (można ją zamówić na stronie www.pnwm.org w zakładce »Publikacje«). Z tego względu ograniczymy się tu do kilku sprawdzonych ćwiczeń, które być może podsyca Państwa apetyt na wnikliwszą analizę problemu komunikacji w grupie.

3.1. NIEMIECKI NA WESOŁO

LOTERIA LICZBOWA

 Animacja językowa, rozluźnienie, koncentracja  10–15 min  umiarkowane
 dowolna  średni  w kole na stojąco

 Uczestnicy chwytają się za ręce i biegną w miejscu w jednakowym tempie, licząc przy tym wspólnie od 1 do 10. Po liczbie 10 wszyscy wykrzykują HIP!, po czym wskakują do środka koła i z powrotem. W kolejnej rundzie odliczają tylko do 9, robią skok do środka wykrzykując HIP! i powracają na miejsce. Po jedynce jeszcze raz HIP! Na zakończenie pada HIP!, HIP!, HIP!

 1. Liczby podajemy w kolejności rosnącej, począwszy od 1. Grupy z dużym potencjałem energii mogą skakać przy wypowiedzianiu każdej z liczb.

2. W obiegu znajdują się liczby z zakresu 1–12. Rzut dwoma kostkami rozstrzyga przed każdą rundą na nowo, do jakiej liczby trzeba dojść.

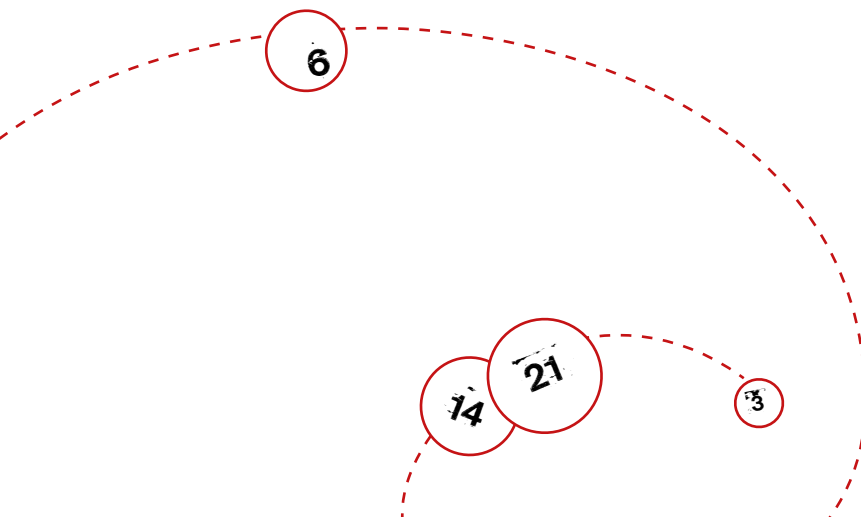
 Metodę przeprowadzamy w całości w jednym z dwóch języków!

Ćwiczenie poprzedza nauka liczb. Ważna jest przy tym wizualizacja zarówno ich oryginalnego zapisu, jak i transkrypcji zrozumiałej dla całej grupy, np. 9 – neun [nojn].

Grupa powtarza wyrazy za prowadzącym. Rodzimi użytkownicy języka powinni pamiętać o wolniejszej wymowie.

 6.1. Więcej werwy w grupie!

 Elektra I. Tselikas:
Dramapädagogik im Sprachunterricht
> A 21: Die Zahlen



WYKRZYKNIENIA

 Przełamywanie barier językowych  20 min  umiarkowane  6–12

 płyta CD: wzór do wydruku »Wyzwiska, formy pieszczotliwe, reakcje językowe« (nr 3a)

 duży  w kole na stojąco

 Po przetasowaniu kart każdy losuje jedną dla siebie. Uczestnicy z Niemiec otrzymują kartki z polskimi słówkami, Polacy z niemieckimi, po czym przechodzą przez koło i zajmują miejsce po przeciwnej stronie. Idąc, wymawiają swoje słówka na różne sposoby (głośno, cicho, z uczuciem itp.). Nie odgrywa tu żadnej roli, czy rozumieją dany wyraz, czy nie. Po dotarciu na nowe miejsce wyjaśniają znaczenie niezrozumiałych wyrazów w rozmowie z sąsiadem. Po chwili ponownie rozchodzą się po kole w poszukiwaniu nowego miejsca. Spotkania z innymi prowadzą do powstania różnych sytuacji językowych.

 Jeden gracz zbliża się w kierunku innej osoby, wymawiając przy tym swoje słowo. Ta, na jego widok, także opuszcza swoje miejsce i podaje własny wyraz. Wywiązuje się krótka gra językowa. Na zakończenie drugi gracz szuka kolejnej osoby.

 W sytuacji, kiedy sąsiedzi nie znają znaczenia jakiegoś wyrazu lub nie potrafią go przetłumaczyć, pomocy udziela prowadzący/pośrednik językowy. Polskie i niemieckie słówka drukujemy na papierze w różnych kolorach.

 Klaus Holthaus: *Klangdörfer. Musikalische und soziale Vorgänge spielerisch erleben*
> Blödelei

DOMINO SŁOWNE

 Przełamywanie barier językowych, animacja językowa  10–20 min  wolne
 10–25  gotowe kartki domina, duży pionek do gry, kostka do gry / płyta CD: wzór do wydruku »Karty domina« (nr 3b)  duży  w kole na siedząco

 **Etap 1:** Każdy otrzymuje po 1–2 kartki domina. Na środek zostaje wyłożona pierwsza karta. Uczestnicy próbują znaleźć pasujące kartki (z odpowiednikiem w innym języku) i prawidłowo je przyporządkować. W rezultacie powstaje długi łańcuch domina.

Etap 2: Na dowolnym wyrazie stawiamy pionek. Uczestnicy rzucają kolejno kostką i przesuwają pionek o tyle słów do przodu, ile wypadło oczek. Wyraz, na którym zatrzyma się pionek, zostaje głośno odczytany i powtórzony przez całą grupę.

 1. Przed etapem 2 na każde słowo kładziemy np. cukierek, a osoba, która poprawnie odczyta wyraz, zachowuje go dla siebie. Przy przesuwaniu pionka liczą się tylko te wyrazy, na których jest jeszcze słodka nagroda.

2. Każdy z uczestników ustawia się przy kartce domina, którą sam wyłożył. Prowadzący stoi w środku koła i jako pierwszy rzuca kostką. Osoba, na której kartce zatrzyma się pionek, odczytuje słowo, a grupa je powtarza. Następnie osoba ta i prowadzący zamieniają się miejscami. Teraz przychodzi jej kolej na rzut kostką i przesunięcie pionka.

 Czcionka na kartkach domina musi być odpowiednio duża, aby wszyscy w kole mogli ją przeczytać. Duży pionek i kostka do gry (z tworzywa piankowego).

 Katerina Karl-Brejchová, Hansjürgen Karl, Małgorzata Kopka: *Trilinguale* > Domino

 Joanna Bojanowska: *Praktische Übungen zur Sprachanimation* > Domino



MELODIA SŁÓW

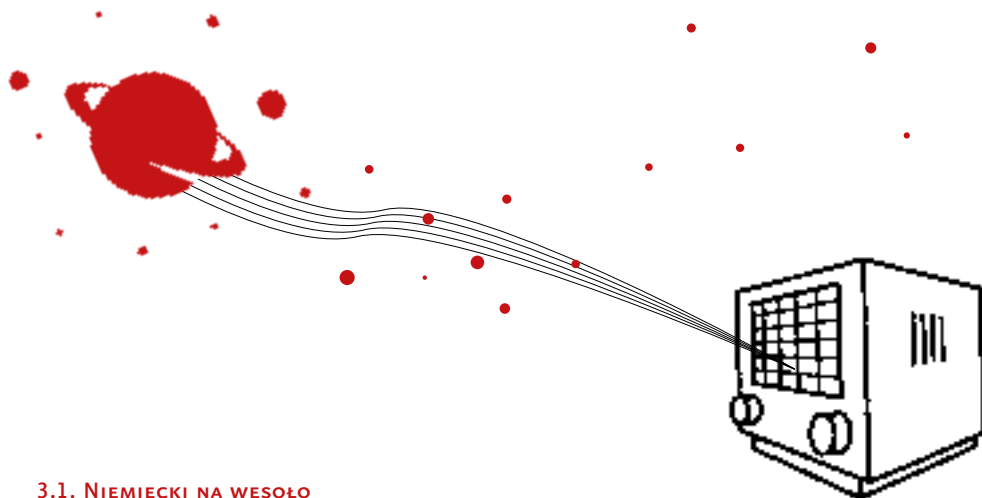
 Animacja językowa  20–30 min  umiarkowane  dowolna  małe karteczki, duży arkusz papieru/flipchart, pisaki, ewentualnie gitara/instrumenty muzyczne  średni  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Grupa wybiera jedną, dobrze wszystkim znaną piosenkę, np. refren »Guantanamery«. Następnie uczestnicy zastanawiają się w małych grupach polsko-niemieckich, jakie słowa (z ojczystego języka) dałyby się zaśpiewać do tej melodii. W przypadku »Guantanamery« szukają wyrazów pięciosylabowych, np. »deser lodowy«, »wymiana szkolna«, »Fahrrkartenschalter«, »Freischwimmerausweis«... Możliwy jest wybór zarówno istniejących słówek, jak i nonsensownych wyrazów.

Etap 2: Słowa zostają zaprezentowane na forum i zapisane w czytelny sposób. Wszyscy wspólnie śpiewają piosenkę z nowym tekstem – w miarę możliwości z akompaniamentem muzycznym.

 Prowadzący proponują gotowe słówka i konkretną melodię.

 Wyszukiwanie słówek stanie się łatwiejsze, jeśli pominiemy element intonacji. Tym bardziej, że w języku polskim akcent pada prawie zawsze na przedostatnią sylabę. Łatwiej zapamiętać pojedyncze słówka, jeżeli towarzyszy im muzyka.



JAK SIĘ MASZ?

 Przelamywanie barier  10–20 min  szybkie  8–20  krzesła (jedno mniej niż liczba uczestników), duży arkusz papieru (ewentualnie już opisany), taśma klejąca lub tablica flipchart do wystawienia w widocznym miejscu  średni  w kole na siedząco

 **Etap 1:** Prowadzący przedstawia cztery zwroty: »Jak się masz?« – »Dobrze«, »Źle«, »Tak sobie«, »Jako tako«. Następnie zapisuje je na dużym arkuszu papieru w obu językach (ewentualnie dodając odpowiednie piktogramy/buźki) i wywiesza co najmniej po dwóch stronach koła, tak aby zdania były widoczne dla wszystkich. Na zakończenie prowadzący ćwiczy z uczestnikami wymowę wyrazów.

Etap 2: Wszystkie krzesła w kole są zajęte. Jeden z uczestników stoi w środku i wskazując na dowolną osobę na krześle, pyta: »Jak się masz?«. Zapytana osoba odpowiada za pomocą jednego z poznanych wyrażień. W zależności od jej odpowiedzi istnieją różne możliwości reakcji – np. na odpowiedź »Źle« obaj sąsiedzi zapytanego zamieniają się miejscami. Na »Tak sobie« – wszyscy gracze zamieniają się miejscami. »Dobrze« – nie dzieje się nic.

Osoba w środku koła stara się w tym czasie znaleźć czyjeś miejsce. Gracz, który nie znajdzie dla siebie miejsca, jako kolejny zadaje pytanie.

 **1.** Dodatkowa zasada: nie wolno zamieniać miejsca na sąsiednie.

2. Pytanie: »Jaka jest pogoda?«. Możliwe odpowiedzi: »Pada«, »Świeci słońce«, »Chmurzy się«.

 Pozostańmy przy jednym języku – umożliwi to lepsze zapamiętanie słówek! Zadbajmy o efektywne wprowadzenie zwrotów w celu wyrównania szans uczestników (prezentacja, utrwalenie na piśmie, np. z pasującym obrazkiem, odczytywanie i powtarzanie w grupie, wywieszenie w widocznym miejscu). Na wolnym powietrzu zamiast krzeseł użyjmy chusty rozłożonej na ziemi. W pomieszczeniu miejsca siedzące można wydzielić za pomocą łatwo usuwalnej taśmy klejącej. Unikajmy zbyt silnych przepychanek. Wysokie obcasy i odkryte buty zwiększają ryzyko wypadków.

 Katerina Karl-Brejchová, Hansjürgen Karl, Małgorzata Kopka: *Triolinguale* > Hau ar ju?



NIE TAKIE ABECADŁO STRASZNE...

 **Poznanie różnic między alfabetem polskim a niemieckim**  **60–80 min**  **umiarkowane**
 **dowolna**  **polski i niemiecki alfabet zapisany na dużym arkuszu papieru, dobrze widoczny dla wszystkich**  **średni**  **rozproszeni po sali**

 **Etap 1:** Każda grupa językowa przedstawia swój alfabet, np. przez odczytywanie i podawanie przykładowych wyrazów. Wszyscy razem powtarzają zaprezentowane litery i słowa.

Etap 2: Uczestnicy zaznaczają litery wspólne dla obu języków i porównują ich wymowę. Odnotowują też litery wykazujące różnice w zapisie.

Etap 3: Te szczególne litery zostają przydzielone (losowo) dwu- lub czteroosobowym grupom polsko-niemieckim. Grupy próbują we własnym gronie zaprezentować sobie wylosowane litery, wykorzystując do tego całe ciało. Mogą się przy tym kłaść, prostować, siadać. Równocześnie ćwiczą formę dźwiękową tych liter.

Etap 4: Prezentacje na forum. Zgadywanie i rozwiązywanie »żywej krzyżówki«.

 **1. ad etap 1:** Wzajemne przedstawianie sobie alfabetów i przykładowych słówek odbywa się w parach polsko-niemieckich.

2. ad etap 2: W inny sposób zostają oznakowane:

- a) litery o jednakowym zapisie i (prawie) takim samym brzmieniu;
- b) litery o jednakowym zapisie i różnym brzmieniu;
- c) litery o różnym zapisie i (prawie) takim samym brzmieniu;
- d) cała reszta.

3. ad etap 3: Grupy polsko-niemieckie otrzymują (ewentualnie w drodze losowania) po pięć liter z niemieckiego i polskiego alfabetu. Do każdej litery wyszukują po jednym zawierającym ją wyrazie. Uczestnicy uczą się od siebie pięciu polskich i pięciu niemieckich słówek, a następnie przedstawiają je na forum grupy. Niemieccy uczestnicy próbują zrozumieć, jakie niemieckie słówka poznali Polacy i odwrotnie. Za prawidłowo odgadnięty wyraz grupa otrzymuje jeden punkt. Na zakończenie słówka i ich obcojęzyczne odpowiedniki zostają zapisane na dużym plakacie.

 Na wypadek, gdyby uczestnicy nabrali dużej chęci na kontynuowanie zabawy w języku swoich obcojęzycznych przyjaciół, prowadzący powinien mieć w zanadrzu dodatkowe materiały językowe (łamańce językowe, piosenki itp.). Jeśli w grupie znajdują się osoby mówiące w innych językach niż polski i niemiecki, to można je poprosić o zaprezentowanie liter charakterystycznych dla ich rodzimych alfabetów i utworzyć z tych liter »żywą krzyżówkę«.

 Katerina Karl-Brejchová, Hansjürgen Karl, Małgorzata Kopka: *Triolinguale*

> Rodzaje zabaw/Zabawy z abecadłem: »Znaki szczególne«, »Pantomima liter«

-
-  Rozluźnienie aparatu mowy, nauka zwrotów językowych  20–30 min  wolne
-  2–40  duży arkusz papieru do notowania zwrotów językowych  niewielki
-  rozproszeni po sali
-

 Prowadzący objaśnia, jakie zwroty językowe będą ćwiczone w następnych minutach, np. »Dzień dobry. Jestem Adam Nowak«. Zapisuje zwrot na dużym arkuszu papieru w sposób widoczny dla wszystkich – raz w formie oryginalnej i raz w formie odpowiadającej jego wymowie w drugim języku. W powyższym przykładzie wyglądałoby to mniej więcej tak: »Dschjen dobry. Jeßtem Adam Nowak«. Uczestnicy powtarzają zdanie, wkomponowując w nie własne imię. Nadchodzi pierwsza modyfikacja – wszystkie samogłoski zostają zastąpione jedną, np. samogłoską »o«. W rezultacie powstaje zdanie: »Dzon dobro. Jostom Odom Nowok«. Następnie wszyscy rozchodzą się po sali. Na znak prowadzącego zatrzymują się przed najbliższym stojącym graczem. Obie (ewentualnie trzy) osoby witają się i przedstawiają się sobie z imienia, używając przy tym ustalonej wcześniej samogłoski.

 1. Uczestnicy sami decydują, jakiego zwrotu chcieliby się nauczyć lub jaki przećwiczyć. Jeśli dysponują już podstawową znajomością języka, zdania mogą być dłuższe i bardziej skomplikowane.

2. Między dolną i górną wargę wkładamy kawałek słonego paluszka i staramy się mówić szczególnie wyraźnie.

3. W czasie chodzenia uczestnikom towarzyszy muzyka. Gdy muzyka milknie, nadchodzi czas na powitanie.

 Około tuzina głosek jest charakterystycznych tylko dla jednego z dwóch języków, np. niemieckie przegłosy (ä, ü, ö), miękkie »ch« jak w »ich«, polska podwójna głoska sycząca (»szcz«). Każde wyrażenie zawierające któryś z tych dźwięków wymaga osobnego przedstawienia i krótkiego przećwiczenia. Do metody można wprowadzić element dowcipu, jeśli uczestnicy zgodzą się budować bezsensowne zdania i ewentualnie śmiesznie przy tym wyglądać. Zabawa taka nie nadaje się jednak na początek spotkania.

 Katerina Karl-Brejchová, Hansjürgen Karl, Małgorzata Kopka: *Triolinguale*
> Trialog alias Triilig



Radzenie sobie z językami obcymi

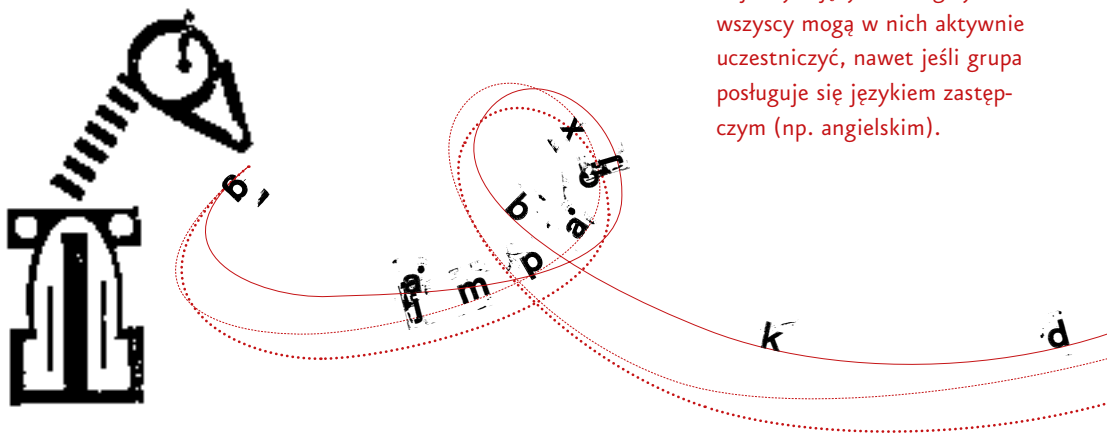
Spotykają się dwie grupy z różnych krajów. Uczestnicy wnoszą do spotkania co najmniej dwa różne języki, czasami nawet więcej. Jeśli są wśród nich osoby z Polski i Niemiec, niewykluczone, że wychowywały się w środowisku więcej niż jednojęzycznym. Na przykład niektórzy posługują się tureckim, słowackim lub rosyjskim. Czyli taka mała wieża Babel! Fakt, że młodzież włada różnymi językami często odbierany jest jako czynnik ograniczający spotkania. Nasza odpowiedź brzmi: różnorodność języków to nasze bogactwo! A kto z nas nie chciałby być bogaty?

Dla komunikacji ważna jest przede wszystkim sama wola porozumienia. Jeśli jestem zainteresowany tym, co ma do powiedzenia druga osoba, poczyni ona odpowiednio większe starania, aby wyrażać się jasno i zrozumiale. Ma do tego kilka możliwości:

- zrobi to w moim języku (co będzie miłe dla mnie);
- zrobi to w swoim języku (co pomoże mi tylko wówczas, jeśli dysponuję przynajmniej minimalną znajomością tego języka);
- może użyć języka pośredniczącego, jeśli podejrzewa, że i ja nim władam;
- będzie pokazywać, rysować, gestykulować, sięgać do słownika, zaangażuje kolegę, który może lepiej sobie poradzić.

Oto sposoby, które pozwalają zbliżyć nas do siebie. Co więcej, nieraz towarzyszą im zabawne sytuacje, rozluźniające atmosferę w grupie i jednocześnie pokazujące nam, jak ogromny potencjał drzemie choćby w mimice ludzkiej twarzy, jak brzmią określone wyrazy w drugim języku i jak dużo niepotrzebnych słów pada czasami z naszych ust. I tak się zrozumiemy, pomimo bariery językowej.

Często program spotkania uwzględnia zajęcia seminaryjne poświęcone konkretnym tematom. W czasie pracy grupowej powstają pytania, które omawia się później na forum grupy. Czasami jest ono miejscem prezentacji rezultatów pracy w podgrupach. Jeśli tego rodzaju dyskusje i prelekcje prowadzone są tylko w jednym języku, z reguły nie wszyscy mogą w nich aktywnie uczestniczyć, nawet jeśli grupa posługuje się językiem zastępczym (np. angielskim).



Zawsze pomocna jest zasada: »każdy mówi jeszcze odrobinę wolniej, niż dyktuje mu własne wyczucie wolnego mówienia«. Dzięki temu znacznie wzrosną szanse na zrozumienie nas przez innych. Metoda godna polecenia to zapisywanie najważniejszych punktów dyskusji w trakcie jej trwania na dużych kartkach papieru, wyraźnie i w obu językach. Chodzi o to, aby każdy zrozumiał przynajmniej najistotniejsze punkty i stanowiska zajmowane przez uczestników dyskusji.

Wreszcie mamy też do czynienia z dyskusjami w grupie, które wszyscy powinni jednakowo dobrze zrozumieć. W takich sytuacjach nie wypada bazować na znajomości języka obcego tylko u części uczestników. Dla podkreślenia równorzędności obu języków i stworzenia uczestnikom równych szans udziału w dyskusji, korzysta się z pomocy tłumaczy językowych. W rezultacie każdy może się

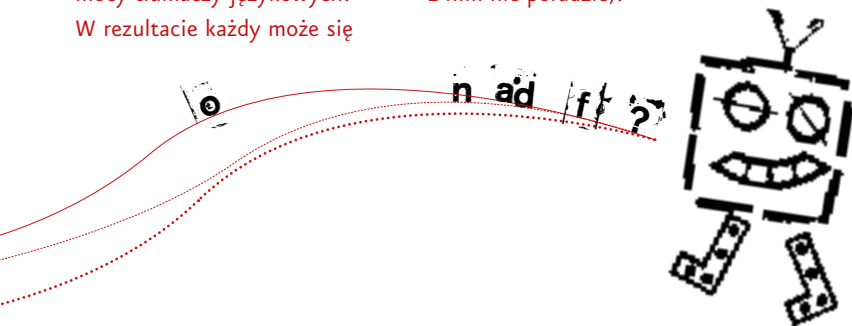
wypowiadać we własnym języku, a także mieć pewność, że również to, co powiedzieli inni, zostanie mu właściwie przetłumaczone na jego ojczysty język.

Tłumaczem może być:

- a) dowolna osoba z doświadczeniem w zawodzie tłumacza (w tym celu PNWM kształci ustnych tłumaczy grupowych);
- b) członek zespołu prowadzącego, bardzo dobrze władający używanymi przez grupę językami (przy czym nie powinien on w tym samym czasie pełnić funkcji moderatora, opiekować się grupą, przeprowadzać metodycznych zajęć z grupą ani brać aktywnego udziału w dyskusji);
- c) uczestnik dwujęzyczny lub przynajmniej dobrze władający drugim językiem, gotowy użyć swojej wiedzy w danej części programu (nie zapominajmy, że jest to ogromne wyzwanie dla młodego człowieka i może sobie z nim nie poradzić).

W dwóch ostatnich przypadkach wszyscy biorący udział w spotkaniu powinni mieć świadomość tego, że rola tłumacza jest niezwykle wyczerpującym zadaniem, które zdecydowanie wykracza poza umiejętność rozumienia obcego języka. Poza tym komunikacja trwa ponad dwukrotnie dłużej niż rozmowa między rodzimymi użytkownikami języka! Zespół prowadzący powinien wkalkulować ten podwójny nakład czasu w program spotkania.

Obok tego istnieje bogaty wachlarz możliwości poznania języka kraju partnerskiego lub ojczystych języków uczestników. Korzystając z niego, damy dowód naszego zainteresowania kulturą partnera. Kilka ćwiczeń znajdzie Państwo w niniejszym zbiorze metod (**rozdział 3.1. Niemiecki na wesoło/ Polnisch macht Spaß**).



3.2. SPRÓBUJ BEZ SŁÓW!

STACJA RADIOWA

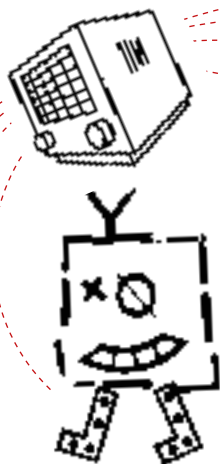
 Komunikacja niewerbalna, kooperacja  10 min  wolne  2-10  niewielki
 parami

 Uczestnik A jest »słuchaczem«, uczestnik B »odbiornikiem radiowym«. Uczestnik A i uczestnik B ustalają wspólnie, które miejsca na ciele będą pełnić funkcję przycisku zasilania (wciskamy), regulatora głośności (przesuwamy) i pokrętła zakresu częstotliwości (kręcimy). Uczestnik B dokonuje doboru »audycji«, a także stara się przekładać na dźwięki wszystkie »zmiany ustawień«, jakich »słuchacz« dokonuje poprzez dotknięcie. Do wyboru są polskie i niemieckie stacje, programy muzyczne, wiadomości itp. Wszystkie pary uruchamiają »radia« równocześnie. Po jakimś czasie uczestnik A i uczestnik B zamieniają się rolami.

 Cała grupa tworzy jedno wspólne duże radio. W tym celu należy »wstawić« do środka sali wirtualne radio lub też wykorzystać prawdziwe, stare i nie za małe radio. Uczestnicy stoją rozproszeni po całej sali. Ustalana jest kolejność osób, które będą »przedstawiać« stacje lub programy radiowe. Jedna z osób podchodzi do radia, dotyka regulatora głośności lub przycisków, po czym »stacja radiowa« reaguje według własnego uznania.

 Można się zastanowić nad nadawaniem w audycjach prostych piosenek w języku obcym i zdań – niekoniecznie z sensem, ale za to skonstruowanych z wyrazów i dźwięków, które uczestnicy już poznali.

 Klaus Holthaus: *Klangdörfer. Musikalische und soziale Vorgänge spielerisch erleben*
> Radio



KALAMBURY Z PRZYSŁOWIAMI

 Poznanie kultury kraju partnera, rozwijanie kreatywności, komunikacja niewerbalna
 30–60 min  wolne  6–18  karteczki z przysłowiami/idiomami (dwujęzyczne) /
płyta CD: wzory do wydruku »Przysłowia« (nr 3c + 3d)  duży  małe grupy / 3–4 osoby

 Wszyscy otrzymują po jednej karteczce z przysłowiem. Każde przysłowie występuje trzykrotnie, co ma umożliwić podział na trzyosobowe grupy. Na dźwięk muzyki uczestnicy rozpoczynają intensywną wymianę karteczek między sobą. W momencie, gdy milknie muzyka, każdy szuka dwóch partnerów z tym samym przysłowiem.

Grupy zostają poproszone o zaprezentowanie swoich przysłów za pomocą pantomimy. Po krótkiej naradzie nad formą przekazu poszczególne grupy odgrywają przysłowia przed innymi.

Pozostali uczestnicy mają jedną lub dwie próby na odgadnięcie właściwego przysłowia.

 Grupy, których przysłowie nie zostało odgadnięte w pierwszej turze, otrzymują jeszcze jedną szansę. Tym razem możliwa jest kombinacja pantomimy z odgłosami i dźwiękami, jednak nadal nie wolno mówić.

 7.2. Pokaż nam swój kraj!

 Klaus Holthaus: *Klangdörfer*.
Musikalische und soziale Vorgänge spielerisch erleben



FLIRT, KŁÓTNIA CZY DEBATA?

 Konfrontacja z własnym i cudzym odbiorem rzeczywistości, ocena zachowania, komunikacja niewerbalna  10 min  szybkie  10–30  niewielki  parami, stojąc naprzeciwko siebie

 Każda para po kolei powoli zbliża się do siebie. Z oddali partnerzy komunikują się ze sobą za pomocą zwrotów grzecznościowych w swoim lub wymyślonym języku. Im mniejszy dystans, tym stają się głośniejsi i bardziej agresywni. Po ominięciu się pomału wracają do przyjaznego tonu. Najważniejsze są tu nie słowa, lecz mimika, gesty, melodia języka i barwa dźwięku.

 W razie zahamowań metodę można przeprowadzić w małych grupach, bez »wizdów«. Za ćwiczenie może posłużyć dialog w formie zabawy: Uczestnicy tworzą pary. Każda z osób wybiera jedno słowo w dowolnym języku, po czym pary rozpoczynają »dialog«. Osoby tworzące parę rozmawiają jedynie za pomocą tych dwóch wybranych przez siebie słów. Rozmowa może mieć różny przebieg. Nieśmiałe zapoznanie może się przerodzić we flirt. Całkowity brak zainteresowania drugą stroną może się przeistoczyć w ostrą wymianę zdań lub też po kłótni nadejść pojednanie. Uczestnicy ćwiczą w parach swoje »dialogi« przez kilka minut. W ostatnim etapie zabawy istnieje możliwość zaprezentowania swoich rozmów pozostałym uczestnikom.

 4.1. Ja to ja, a ty to ty!

RODZINA MÜLLER – KRÓLEWSKI

 Ćwiczenie umiejętności dokładnego słuchania, rozgrzewka, tworzenie grup  15 min

 szybkie  dowolna  płyta CD: arkusz roboczy »Lista z nazwiskami w języku polskim i niemieckim« (nr 3e)  duży  rozproszeni po sali

 **Historia wyjściowa:** Rodzina Müllerów straciła się z oczu, spacerując w parku. Już najwyższy czas, aby wrócić razem do autobusu. Najpierw jednak rodzina musi się ustawić w następującej kolejności (od początku): kanarek, kot, syn, matka, ojciec, dziadek, babcia. Rodzina, która odnalazła się jako pierwsza, wsiada do autobusu.

Opis: Każdy z uczestników losuje kartkę ze swoją rolą w strukturach rodzinnych i swoim nazwiskiem; kartki nie wolno pokazywać innym. Na umówiony znak wszyscy ruszają na poszukiwanie swoich rodzin; nazwiska mogą podawać ustnie, natomiast funkcje osób lub zwierząt muszą odegrać.

 Wykorzystujemy podwójne nazwisko polsko-niemieckie.

 Grupa jest w korzystniejszej sytuacji, jeżeli zdążyła już omówić alfabet, a w szczególności specyficzne dla danego języka znaki diakrytyczne (zob. *Triolinguale/O języku/Znaki diakrytyczne*).

Przeprowadzając metodę, każdorazowo decydujemy się na polskie lub niemieckie wersje nazwisk! Uczestnicy nie wiedzą wcześniej, że nazwiska różnią się od siebie jedynie pojedynczymi głoskami. W przypadku młodszych graczy lepiej jest wybrać mniej podobne nazwiska.

Listę członków rodziny dopasowujemy do rzeczywistej liczby uczestników (rozbudowujemy lub redukujemy).

 6.3. We dwoje? W troje? I dalej do grupy!

 Elżbieta Kędzior-Niczyporuk:
Wprowadzenie do pedagogiki zabawy > Rodzina



ZBIERANIE PAR ODGŁOSÓW

 Rozwijanie fantazji, trening pamięci, nawiązywanie kontaktów, komunikacja niewerbalna

 10–15 min  wolne  12–30  niewielki  rozproszeni po sali

 Dwie osoby z grupy opuszczają salę. Pozostali uczestnicy dobierają się w pary. Każda para ustala między sobą dowolny odgłos, jaki będzie wydawać. Następnie wszyscy rozpraszają się po sali. Obie osoby znajdujące się na zewnątrz zostają teraz wprowadzone do środka i poproszone o wskazywanie na zmianę dwóch osób. Wytypowani uczestnicy z sali odtwarzają ustalony wcześniej odgłos. Jeśli udało się zidentyfikować parę wydającą jednakowe dźwięki, odpada ona z gry, a typujący ją uczestnik otrzymuje jeden punkt. Jeśli odgłosy były różne, kolejkę przejmuje drugi uczestnik.

 W miejsce odgłosów partnerzy posługują się polsko-niemieckimi parami wyrazów, przy czym jedna osoba podaje słowo polskie, a druga jego niemiecki odpowiednik. Dodatkową pomocą będzie zapisanie tych wyrazów na dużym arkuszu papieru i wywieszenie ich na ścianie, zanim uczestnicy z zewnątrz zostaną poproszeni do sali.

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA

 Rozluźnienie aparatu mowy, komunikacja niewerbalna  40 min  umiarkowane
 > 8  niewielki  małe grupy / 2–4 osoby

 **Etap 1:** Grupy samodzielnie wymyślają krótkie scenki ze swojego życia codziennego, możliwe do zaprezentowania bez użycia słów. Otrzymują czas na ich przećwiczenie. Do scenek trzeba »dodać« odgłosy: dźwięk odjeżdżającego autobusu, gotującej się wody itp. – w miarę możliwości tylko ustami.

Etap 2: Prezentacja scenek. Widzowie próbują rozszyfrować odgrywaną scenkę.

Etap 3: Odtwarzanie scenki trwa tak długo, aż zostanie rozpoznana przez widownię. Z czasem dochodzi możliwość wytwarzania odgłosów za pomocą różnych przedmiotów.

 Połowa uczestników gra w scenie »bezdźwięcznie«, podczas gdy druga »produkuje potrzebne dźwięki«.



PUZZLE AKUSTYCZNE

 Rozluźnienie się, komunikacja niewerbalna  10–20 min  umiarkowane  10–20

 średni  rozproszeni po sali

 Dwie osoby opuszczają salę. Reszta grupy wybiera melodię popularnej piosenki, rozkłada ją na dowolne segmenty muzyczne (motywy) i rozdziela je między sobą. W momencie, kiedy brakujący uczestnicy powracają do sali, pozostałe osoby odśpiewują naraz swoje fragmenty muzyczne (oczywiście bez tekstu!). Zadaniem przybyłych jest odgadnięcie, o jaką piosenkę chodzi. Jeśli uda się im prawidłowo ją rozpoznać, zostają poproszeni o jej zaśpiewanie.

 Połowa uczestników opuszcza salę. Pozostali dzielą na segmenty tym razem nie melodię, ale dowolne zdanie (np. przysłowie), przy czym liczba segmentów odpowiada liczbie osób na sali. Każda osoba dostaje jedno słowo (i ewentualnie znak przestankowy). Powtarza je bezustannie, spacerując po sali. Grupa z zewnątrz wchodzi do środka. Jej zadanie polega na »rozszyfrowaniu« pojedynczych słów i ułożeniu ich we właściwej kolejności. Członkowie grupy wspierają się nawzajem i ewentualnie obmyślają wspólną strategię. Po odgadnięciu zdania uczestnicy zamieniają się rolami.

 Wybrana piosenka powinna być dobrze znana w obu krajach lub wśród uczestników (np. śpiewano już ją we wspólnym gronie).

Jeśli przeprowadzamy metodę z podziałem na grupy językowe (jeden z wariantów), uczestnicy z Niemiec otrzymują polskie zdania, a z Polski – niemieckie.

 3.1. Niemiecki na wesoło (wariant)

 Klaus Holthaus: *Klangdörfer*.
Musikalische und soziale Vorgänge spielerisch erleben
> Chaos ordnen

 Katerina Karl-Brejchová, Hansjürgen Karl, Małgorzata Kopka: *Triolinguale*
> Połamane zdanie

 Fabienne Bailly; Offermann, Bettina und andere: *Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen*, Anhang 3.
Spielanleitungen, Abbau von Hemmschwellen
> Der Satz in Bewegung

GDZIE SIĘ PODZIEWA SZEF?

 Ćwiczenie umiejętności wnikliwej obserwacji i poświęcania uwagi innym  15–20 min

 umiarkowane  15  niewielki  w kole na siedząco

 **Etap 1:** Jeden z uczestników opuszcza salę. Pod jego nieobecność grupa wybiera ze swojego grona osobę, która odgrywa rolę »szefa«. Zadaniem graczy jest naśladowanie zmieniających się pozycji ciała »szefa«. Grupa ma czas na krótkie przećwiczenie zadania. Uczestnik z zewnątrz zostaje wprowadzony do sali. Jego zadanie polega na obserwowaniu grupy i odgadnięciu, kto jest »szefem«.

Etap 2: Obserwator, »szef« oraz pozostali uczestnicy zabierają (w podanej kolejności) głos i opowiadają, jak się czuli w swoich rolach.

 Należy uważać, aby obserwator nie stał się outsiderem.

 5.3. Wszyscy razem – nie ma mocnych!

 Fabienne Bailly; Offermann, Bettina und andere: Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen, Anhang 3. Spielanleitungen, Abbau von Hemmschwellen > Der Dirigent



Wizualizacja informacji

Pod pojęciem wizualizacji rozumiemy prezentację pomyślanych lub wypowiedzianych treści za pomocą obrazu lub pisma. Jej celem jest stworzenie wszystkim członkom grupy równych szans dotarcia do informacji potrzebnych w trakcie spotkania. Należą do nich m.in.: przebieg dnia, zmiany w programie, informacje o miejscu spotkania, imiona uczestników, opiekunów, referentów itp.

Do realizacji tego celu służy wiele rozmaitych sposobów. Są to takie podstawowe informacje, jak program w języku polskim i niemieckim czy imiona opiekunów, ewentualnie z numerami ich pokoi. Dane te zapisujemy na kartkach papieru lub drukujemy z komputera i skopiowane na dużym formacie wywieszamy w widocznym miejscu. Jeśli cała grupa przebywa w jednym domu spotkań, warto użyć piktogramów do oznakowania drogi do sali grupowej i pozostałych pomieszczeń. Obok programu powinny zawisnąć szczegółowe informacje o przebiegu poszczególnych dni (naturalnie w obu językach). Ich wizualnym kształtem zajmą się, na zmianę, polsko-niemiec-

kie pary uczestników. Kreatywność młodzieży ma przy tym najwyższy priorytet, a uczestnikom należy tylko zwrócić uwagę na kilka podstawowych punktów, jak np. aktualność, wyraziste podawanie godziny i czytelność przekazu. Dzięki wykorzystaniu różnorodnych kolorów i typów papieru mogą powstać przeżabowane plakaty, które warto będzie dołączyć w postaci zdjęć do dokumentacji lub pamiętnika grupy.

To samo dotyczy każdego pojeźdynczego rezultatu pracy, utrwalonego w formie obrazu lub opisanych wyników dyskusji, obrazków przygotowanych w małych grupach, kartek z hasłami i rysunkami na potrzeby wykładu, zdjęć uczestników itp. Jeśli wszystkie obrazy i kolaże zawisną na stałe w widocznym miejscu, uczestnicy jeszcze nawet kilka dni po danym punkcie programu będą mieli przed oczami efekty wspólnej pracy. Co ważne, zgromadzone prace stanowią nieocenioną pomoc na zakończenie spotkania i są świetną podporą pamięci w refleksji końcowej.

Wizualizacja odgrywa szczególnie istotną rolę w animacji językowej. Dźwięki obcego języka nie zawsze dają się łatwo porządkować odpowiedniemu zapisowi literowemu. Dlatego najlepiej jest poznawać dźwięki i pisownię jednocześnie, przynajmniej wtedy, gdy w grę wchodzi również ćwiczenie umiejętności czytania, np. drogowskazów i tablic informacyjnych.

Wizualizacja informacji często narzuca się sama. Nie zapominać Państwo o tej możliwości, ponieważ pozwoli ona choć w niewielkim stopniu odciążyć uczestników od nadmiernego wysiłku umysłowego. Niezależnie od typu przekazywanej informacji, miłym akcentem z Państwa strony będzie ozdobienie alfabetu i liczb niewielkimi gotowymi lub własnoręcznymi rysunkami.

Jedną z kreatywnych technik ułatwiających uczestnikom pisemne formułowanie swoich myśli w grupie oraz organizowanie poruszanych zagadnień w nadrzędne pojęcia, jest technika wykorzystania kartek lub inaczej metaplan. Najpierw wszyscy uczestnicy starannie zapisują





4. METODY Z ZAKRESU PERCEPCJI MIĘDZYKULTUROWEJ

Początek już za nami! – Co prawda ciągle nie mogę zapamiętać wszystkich imion – wyznaje Grzegorz z lekką rezygnacją, – ale grupa wydaje się całkiem sympatyczna! Wczoraj młodzież już się trochę poznała. Mimo to Marek przyznaje: – Wcale niełatwo dotrzeć do tych Niemców, jeszcze ani razu nie rozmawiałem na dobre z tymi dziewczynami. Ale niby jak? Small-talk po angielsku lub po niemiecku, to mnie totalnie wykańcza!

– W tej grze w rzeźbiarza dzisiaj rano Kati wyrzeźbiła ze mnie trębacza jazzowego na scenie. Był przy tym niezły ubaw – przypomina sobie Grzegorz – I muzyka w tle była super. Potem w przerwie przesłuchaliśmy razem całe CD w klubie na dole! Muszę przyznać, że Kati ma naprawdę niezły gust muzyczny!

– Nigdy bym nie pomyślała, że potrafię tak skutecznie splątać sobie język! – mówi Barbara do Kati – Niektóre polskie imiona momentalnie wylatują mi z głowy, nawet nie umiem ich porządnie wymówić. – Mnie trudno nawet uwierzyć, że kiedykolwiek będę mogła je zapamiętać – przyznaje z rozbawieniem Kati. – A propos, czy ty również zwróciłaś uwagę na to, jak pięknie malowały dzisiaj te dwie Polki z krótkimi włosami?

Zanim zrozumieć innych, muszę poznać samego siebie i wiedzieć, kim jestem, skąd pochodzę, jak postępuję i oddziałuję na innych, jak się czuję... Metody, które umieściliśmy w rozdziale »Percepcja międzykulturowa«, wspierają w pierwszym rzędzie proces postrzegania samego siebie i obcych. Z jednej strony kierują uwagę uczestników na swoją własną osobę, z drugiej zaś nigdy nie powinny tracić odniesienia do pozostałych członków grupy.

Przedstawione metody budują solidny fundament dla rozwoju umiejętności auto-refleksyjnych. Umiejętność ta jest warunkiem lepszego poznania własnego tła kulturowego oraz poszerzania lub relatywizacji swoich punktów widzenia. Cel to uwrażliwienie uczestników na skład grupy, na istniejące lub zawiązujące się w niej relacje i zależności oraz na typowe różnice i podobieństwa.



Już na tym etapie może stać się jasne, że narodowość nie jest jedynym czynnikiem determinującym naszą kulturę – kształtuje ją również przynależność do rozmaitych grup i środowisk socjokulturowych. W dyskusji o tego typu różnicach kulturowych nie istnieją takie kategorie, jak »prawdziwy« lub »fałszywy«, »lepsz« bądź »gorszy«.

Ważny aspekt percepcji międzykulturowej to komunikacja; należy do niej nie tylko słowo mówione, lecz także wszystkie inne formy wyrazu, np. mowa ciała. Zaproponowane tu metody w równym stopniu uaktywniają poszczególne zmysły, jak i różne płaszczyzny poznania i wiedzy, emocji i postępowania. Część metod stwarza uczestnikom możliwość kształtowania najbliższego środowiska i – vice versa – poddania się jego działaniu formującemu. Chodzi o to, aby umieć sobie poradzić z własnymi niepewnościami oraz z tym, do czego nie jesteśmy przyzwyczajeni. Należy przy tym pamiętać, że nadmierne wymagania budzą lęki. Dlatego tak ważny jest delikatny wstęp, który pozwoli rozpoznać granice grupy i w odpowiednim momencie podejmować decyzje o wprowadzaniu przerw lub zmianie metod.

Metody z zakresu percepcji międzykulturowej mają służyć stworzeniu pewnej podstawy, która będzie punktem wyjścia dla procesu nauczania międzykulturowego. W ramach tej publikacji ograniczyliśmy się wyłącznie do opisu metod percepcyjnych. Informacje o uzupełniających źródłach na temat metod nauczania międzykulturowego znajdują się we wskazówkach bibliograficznych na końcu książki.

4.1. JA TO JA, A TY TO TY!

MUZYKA CIAŁA

 Wzmocnienie świadomości własnego ciała, budowanie zaufania w grupie, komunikacja niewerbalna, dostrzeganie różnic  10 min  umiarkowane  10–20

 rytmiczna muzyka polska i niemiecka, gotowe kartki z kombinacjami cyfr z zakresu 1–4 / płyta CD: arkusz roboczy »Karteczki z liczbami« (nr 4a) / propozycja muzyki: »Polskie i niemieckie utwory muzyczne« (nr 24–26)  duży  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Wszyscy uczestnicy otrzymują po jednej kartce z kombinacjami cyfr i rozchodzą się po sali z zamkniętymi oczami. Kto napotka inną osobę, wymienia się z nią kartkami.

Etap 2: Rozbrzmiewa muzyka, uczestnicy otwierają oczy i w rytm muzyki dokonują »przekładu« kombinacji cyfr: 1 = »Ach« (głos), 2 = dwukrotne tupnięcie nogą, 3 = trzykrotne pstryknięcie palcami, 4 = czterokrotne klaśnięcie w dłonie.

Etap 3: Kiedy muzyka zostaje przzerwana, akcja rozpoczyna się od początku.

 Podział na małe grupy. Wśród kartek znajdują się 2–4 z tą samą kombinacją/rytmem. Osoby, do których trafią takie same kartki, tworzą jedną grupę.

 Nazwy cyfr w obu językach powinny być zapisane w widocznym miejscu (flipchart, plakat itp.).

 6.3. We dwoje? W troje? I dalej do grupy! (wariant)

 Klaus Holthaus: *Klangdörfer*.
Musikalische und soziale Vorgänge spielerisch erleben
> Bodypercussion



RZEŹBIARZ

 Nawiązywanie kontaktów, budowanie zaufania w grupie, dostrzeganie różnic  10 min

 wolne  dowolna  niewielki  parami

 **Etap 1:** W każdej parze jeden uczestnik jest rzeźbiarzem, a drugi »rzeźbą«. Rzeźbiarz formuje statuę, nadając ciału partnera (poprzez dotyk) określoną formę.

Etap 2: Po zakończeniu prac odbywa się wernisaż wystawy, na którym zostają zaprezentowane wszystkie rzeźby.

Etap 3: Następuje zamiana ról; rozpoczyna się druga tura.

 1. Modelowanie odbywa się nie przez dotyk, lecz na odległość (za pomocą niewerbalnych poleceń, a nie demonstrację gotowego rozwiązania).

2. Rzeźbiarz formuje swoją rzeźbę według podanych haseł/pojęć – pozostała grupa musi je odgadnąć.

Przykłady: wręczenie pucharu skoczkowi narciarskiemu, oświadczyzny, wierzący człowiek podczas modlitwy, śpiewający piosenkarz popowy, zdobycie szczytu po długiej wspinaczce.

 **Uwaga:** nie demonstrować gotowej rzeźby! Nie wymagać od uczestników figur akrobatycznych ani trudnych pozycji, jak np. stania na jednej ręce.

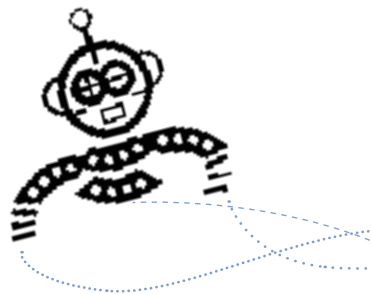
Możliwe, że będzie konieczny bliski kontakt fizyczny, dlatego metoda nie jest odpowiednia dla fazy wstępnej spotkania. Można w niej użyć wariantu 1.

 Elżbieta Kędzior-Niczyporuk:
Wprowadzenie do pedagogiki zabawy

> Budowa obrazu

 Radim Vlcek: *Workshop Improvisationstheater*
> Galeristenspiel

 Aktion West-Ost e.V.: *EuroGames*
> Statuy



NA NIEWIDOCZNEJ NITCE

 Nawiązywanie kontaktów, kierowanie uwagi na innych, uwrażliwianie  5 min

 wolne  dowolna  niewielki  parami

 W skład każdej pary wchodzi »lalkarz« i »marionetka«. Ręka aktora połączona jest niewidoczną nitką z dowolną częścią ciała marionetki (ręką, dłonią, kolanem, głową, szyją itp.). »Lalkarz« sygnalizuje to miejsce poprzez lekki dotyk lub spojrzenie. Każde pociągnięcie za sznurek wywołuje u »marionetki« odpowiednie reakcje ruchowe. Na zakończenie uczestnicy zamieniają się rolami.

 1. W trakcie gry dochodzi do zamiany części ciała.

2. Aktor prowadzi »lalkę« za pomocą obu rąk.

3. Reakcje »marionetki« są odwrotne do oczekiwania lalkarza.

 3.2. Spróbuj bez słów!

 Augusto Boal: *Theater der Unterdrückten*
> Marionette

 Urszula Bissinger-Ćwierz:
Muzyczna pedagogika zabawy w pracy z grupą
> Bębenek-Pajacyk

 Urszula Bissinger-Ćwierz:
Muzyczna pedagogika zabawy w pracy z grupą
> Marionetki

 Lucyna Bzowska, Renata Kownacka:
Uczymy się bawiąc > Marionetki



POCZUCIE CZASU

 Określanie różnic w odczuwaniu czasu uwarunkowanych indywidualnie i kulturowo  5 min
 wolne  dowolna  zegarek dla prowadzącego  niewielki  w kole na siedząco

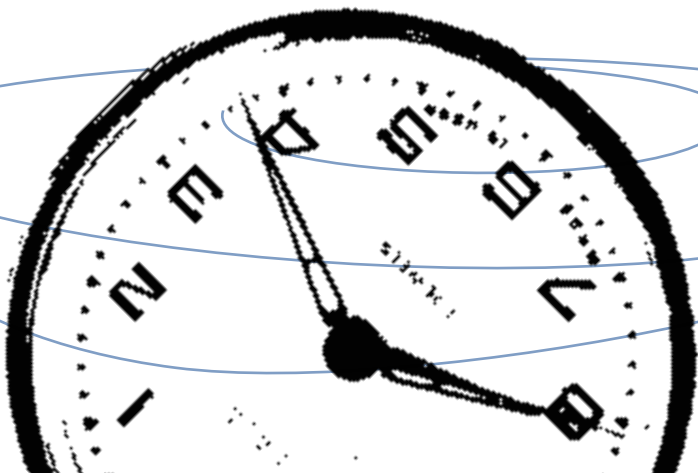
 Wszyscy uczestnicy ćwiczą technikę cichego siadania z zamkniętymi oczami na swoich krzesłach. Następnie prowadzący prosi ich o powstanie i zamknięcie oczu. Na jego sygnał uczestnicy próbują »wyczuć« mijające 60 sekund (bez odliczania), po czym siadają. Osoby, które zajęły miejsca, mogą otworzyć oczy.

 Uczestnicy poruszają się (tanecznym krokiem) z zamkniętymi oczami w takt spokojnej muzyki. Po upływie subiektywnie odczuwanej minuty siadają na podłodze.

 Z pomieszczenia należy usunąć tykające zegarki.

 5.1. Ty też potrafisz – sam i z innymi!

 Silvio Martinelli, Mark Taylor:
T-Kit 4: »Uczenie się międzykulturowe«,
> 60 sekund = 1 minuta czy też nie?



ABIGAIL

 **Dokonywanie, uzasadnianie i wymiana ocen wartościujących, opanowanie zasad kierujących**
dyskusją  75–105 min  wolne  5–30  płyta CD: arkusz roboczy »Abigail« (nr 4b)
 duży  małe grupy / 3–6 osób

 **Etap 1 (15 minut):** Wszyscy samodzielnie, tzn. nie komunikując się z innymi, czytają historię o Abigail, po czym oceniają postawy opisanych w niej postaci – czyje zachowanie jest najlepsze, drugie z najlepszych itd., aż do najgorszego.

Etap 2 (30–45 minut): Uczestnicy prezentują w małych grupach swoje oceny wartościujące, uzasadniają je i próbują wypracować wspólną listę rankingową, którą zaakceptują wszyscy członkowie grupy. Proces ten przebiega bez stosowania obliczeń matematycznych, jedynie przy użyciu argumentów.

Etap 3 (30–45 minut): Poszczególne grupy przedstawiają rezultaty swojej pracy (listy rankingowe) na forum i wyjaśniają, w jaki sposób doszły do takiej oceny. Tematem refleksji są również procesy grupowe przebiegające w małych grupach.

 **1.** Dokonujemy zamiany płci bohaterów historii.

2. Wszystkie postaci występujące w historii mają tę samą płć, ale różne narodowości.

 Niezbędne jest wzajemne zaufanie oraz otwarta atmosfera dyskusji. Należy wziąć pod uwagę wiek uczestników i ich umiejętność publicznego wypowiadania się na tematy dotyczące seksualności.

 Silvio Martinelli, Mark Taylor:
T-Kit 4: »Uczenie się międzykulturowe«,
> Abigale



4.2. A TY DO JAKIEJ GRUPY NALEŻYSZ?

POWITANIA W HIERARCHIACH

 **Rozwijanie wrażliwości na różnice w standardach kulturowych i w mowie ciała**  30 min

 wolne  dowolna  niewielki  parami

 **Etap 1:** Uczestnicy dobierają się w pary i ustalają między sobą, kto z nich pozdrawia, a kto jest pozdrawiany (ta osoba pozostaje raczej pasywna). Po każdym pozdrowieniu uczestnicy zamieniają się rolami. Prowadzący określa relacje panujące między nimi, np. przyjaciel – przyjaciel, matka – dziecko, ojciec – dziecko, nauczyciel – uczeń, osoba duchowna – osoba świecka, pracodawca – kandydat, burmistrz – obywatel, policjant – kierowca, nieznajomi na ulicy.

Etap 2: W końcowej dyskusji zostają omówione różnice między poszczególnymi krajami.

 **1.** Pary prezentują swoje formuły powitalne na forum całej grupy.

2. Porozumienie werbalne schodzi na drugi plan; uczestnicy mogą się np. komunikować w wymyślonym przez siebie języku (»knokbok« lub »ul-gada«).

 Na zakończenie prowadzący powinien zwrócić uwagę na to, że formuły powitalne mają związek nie tylko z narodowością, lecz także zależą od wielu innych czynników, takich jak tradycje rodzinne czy role społeczne, jak również na rolę mediów oraz sposób rozumienia bliskości i dystansu w różnych kulturach.

 Elektra I. Tselikas:
Dramapädagogik im Sprachunterricht > Begrüßen von Personen mit unterschiedlichem Status

 Aktion West-Ost e.V.: EuroGames
> Café international

 Elżbieta Kędzior-Niczyporuk:
Wprowadzenie do pedagogiki zabawy
> Mówimy »dzień dobry«

(RE)KONSTRUKCJA SCENEK

 Konfrontacja z innym postrzeganiem rzeczywistości, rozwijanie wrażliwości na inne kultury
 30 min  umiarkowane  > 5  kartki z pojęciami (dwujęzyczne)  średni
 małe grupy / 3–5 osób

 W pomieszczeniu znajdujemy miejsce na małą »scenę«.

Etap 1: Każda grupa otrzymuje kartkę z określonym pojęciem, np. miłość, rodzina, ojczyzna, wakacje. Grupy rozchodzą się na ok. 3 minuty w celu przygotowania krótkiej scenki, w której zilustrują swoje pojęcia.

Etap 2: Grupy przystępują do prezentacji. Kolejne osoby wychodzą na »scenę«, wykonują niewielki gest, po czym zastygają w swojej pozie. Obraz utworzony z kilku »zastygłych« w ten sposób postaci tworzy pewną całość. Zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnięcie pojęcia.

 **1.** Grupy niebiorące udziału w scenie tworzą drużyny. Ta, która jako pierwsza odgadnie prezentowane pojęcie, otrzymuje jeden punkt. Konkurencję wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.

2. Po zakończeniu zabawy warto porozmawiać na temat wieloznaczności pojęć i wynikających z niej nieporozumień.

 Prezentacja scenek przebiega bez słów. Przy doborze pojęć należy uwzględnić specyfikę grupy docelowej!



ZMIANA LOKALIZACJI

 **Znajdowanie wspólnych cech i punktów zaczepienia w grupie, doświadczanie pluralizmu**

 **10–15 min**  **umiarkowane**  **dowolna**  **średni**  **rozproszeni po sali**

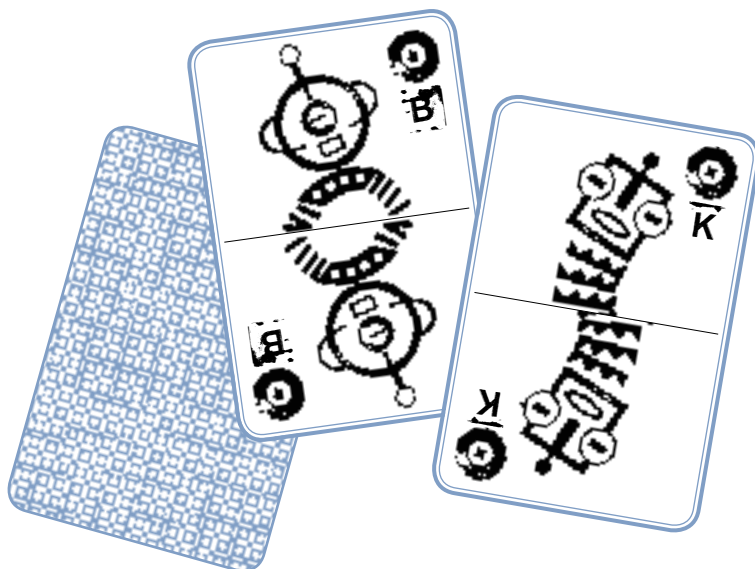
 Osoby, które identyfikują się z poniższymi wypowiedziami, ustawiają się w ustalonym miejscu. Kiedy pada kolejne pytanie, uczestnicy przegrupowują się, zajmując nowe miejsca. Przykłady:

- Mówię po niemiecku/polsku/angielsku.
- Lubię słuchać hip-hopu, muzyki klasycznej, rocka, jazzu.
- Miałam już chopaka/miałem już dziewczynę zagranicą.

 **1.** Grupa siedzi w kole. Osoby, do których pasują poszczególne wypowiedzi, wstają z miejsca.

2. Grupa stoi w kole. Osoby identyfikujące się z daną wypowiedzią robią krok do środka koła.

 **2.3.** Opowiedz mi więcej o sobie!



GRA W KARTY

 Postrzeganie różnic kulturowych  60 min  umiarkowane  5–30

 stoły, krzesła, karty do gry / płyta CD: arkusz roboczy »Karty do gry« (nr 4c)

 duży  małe grupy / 5 osób

 **Etap 1:** Grupy zasiadają przy osobnych stołach, każda z nich otrzymuje komplet kart i ma za zadanie samodzielnie wymyślić grę oraz sformułować jej reguły (ok. 20 minut). Poszczególnym grupom przypisane są różne cele, np.

- wygrywa ten, kto na końcu uzbiera najwięcej kart;
- wygrywa ten, kto zdobędzie w sumie najwięcej punktów;
- wygrywa ten, kto jako pierwszy wyłoży wszystkie karty.

Etap 2: Uczestnicy grają w wymyśloną przez siebie grę i wyłaniają zwycięzcę.

Etap 3: Jeden uczestnik z każdej grupy przesiada się do sąsiedniego stolika. Od tego momentu w grupie obowiązuje zakaz mówienia. Uczestnicy otrzymują czas na niewerbalne objaśnienie reguł gry nowemu graczowi (ok. 10 minut) i rozpoczynają kolejną partię gry w celu wyłonienia zwycięzcy. Element przechodzenia gracza do innej grupy można ewentualnie powtórzyć.

 **1.** Zasadniczo można wykorzystać karty do gry w skata lub do remika. Zaleca się grać bez figur i dzokerów oraz używać podwójnej talii.

2. Kreatywność przy opracowywaniu nowych reguł gier będzie większa, jeśli zrezygnujemy z użycia kart do popularnych gier. Dlatego na płycie CD zostały zamieszczone szablony z kartami, które można wydrukować na kartonie, wyciąć i załamić.

3. Talia składa się z 32 kart do gry, każda grupa potrzebuje dwóch talii (tzn. wszystkie karty występują podwójnie).

 Deutscher Bundesjugendring/Niemiecka Federacja Związków Młodzieży (wyd.):
YOUrope 07 > Spielsalon der Begegnung



PIRAMIDA

 Dostrzeżenie różnic, dyskutowanie o wartościach  60 min  wolne  dowolna

 dla każdej grupy po jednym komplecie 15 kart / płyta CD: arkusze robocze »Karteczki

z nazwami pojęć« (nr 4d–e)  duży  małe grupy / 5 osób

 **Etap 1:** Każda grupa otrzymuje komplet kart z 15 nazwami wartości społecznych lub religijnych. Zadaniem grupy jest zbadanie, jaką rolę wartości te odgrywają w życiu każdego z jej członków. W tym celu z otrzymanych pojęć budują piramidę. Najważniejsze pojęcie znajduje się na szczycie. Poniżej są dwa pojęcia zajmujące drugą pozycję w hierarchii ważności, a pod nimi trzy itd. Na wykonanie zadania grupa ma 30 minut.

Etap 2: Trwa »wizytacja« kolejnych grup w celu zbadania różnic i podobieństw między wszystkimi piramidami. Uczestnicy mogą zadawać pytania budowniczym piramidy.

 1. Pytanie nie dotyczy roli, jaką w życiu każdego uczestnika odgrywają określone wartości, lecz znaczenia uczestników w społeczeństwie. Ćwiczenie można przeprowadzić w grupach międzynarodowych.

2. Możliwa jest modyfikacja pojęć w zależności od wieku i składu grupy bądź wyznaczonych celów.

3. Dżoker: grupa otrzymuje dwie puste kartki, na których sama zapisuje dowolne pojęcia.

4. Praca indywidualna: każdy otrzymuje po jednym komplecie kart i buduje własną piramidę, po czym dyskutuje o rezultatach swojej pracy w małej grupie.

 Celem metody nie jest znalezienie »właściwej« hierarchii, lecz sam proces dyskusji.

KWIAT TOŻSAMOŚCI

 **Uświadomienie kompleksowości ludzkiej natury, budowanie wzajemnego szacunku**

 **60–90 min**  **wolne**  **< 40**  **kartki papieru, pisaki / płyta CD: wzór do wydruku**

»Kwiat« (nr 4f)  **duży**  **rozproszeni po sali**

 **Etap 1:** Prowadzący objaśnia cel metody. Chodzi o to, aby ustalić, jakie role w życiu zajmują poszczególni uczestnicy i co ich ukształtowało. Mogą to być np. płeć, wiara/religia, miejsce pochodzenia, język ojczysty, edukacja, praca, zamiłowania/hobby.

Na początku ćwiczenia prowadzący zbiera propozycje uczestników i ewentualnie je uzupełnia. Na dowolnym przykładzie demonstruje, jak można te wpływy zwizualizować (zob. wzór do druku).

Etap 2: Każda osoba otrzymuje po jednej kopii wzoru, oddala się na kilka minut w dowolne miejsce na sali i uzupełnia płatki kwiatu.

Etap 3: Wzajemna prezentacja kwiatów w małych grupach.

Etap 4: Dyskusja na forum na temat własnego i cudzego odbioru rzeczywistości.

 Gotowe kwiaty zostają powieszone w widocznym miejscu na sali spotkań grupy. Obowiązuje zasada dobrowolności!

 Niezbędne jest wzajemne zaufanie w grupie.

 7.1. Jak żyjesz?



ODGADYWANIE OBRAZÓW



Konfrontacja z innym postrzeganiem rzeczywistości, uwrażliwienie na inne kultury



30 min



umiarkowane



> 25



niewielki



małe grupy / 4 osoby i widownia



Etap 1: Powstają cztery małe grupy o jednakowej liczbie osób. Pozostali uczestnicy pełnią funkcję widowni. Część miejsca w sali przeznaczona jest na małą »scenę«. Grupa nr 1 zostaje w pomieszczeniu; grupy 2, 3 i 4 opuszczają salę.

Etap 2: Grupa nr 1 wybiera dowolną sytuację z życia codziennego, którą chciałaby przedstawić na scenie w formie nieruchomego kadru. Kadry powinien nosić krótki tytuł, np. »U lekarza«, i uwzględniać wszystkich członków grupy. Podczas prezentacji (tylko kilka sekund) aktorom nie wolno się poruszać ani rozmawiać. Widownia może obserwować przygotowania i występy grup, ale bez komentarzy i pomagania aktorom. Pozostałe trzy grupy czekają na zewnątrz, aż zostaną poproszone do sali.

Etap 3: Na początek grupa nr 1 prezentuje swój kadr przed widownią. Dochodzi grupa nr 2 i ogląda kadr grupy nr 1 (tylko raz). Jej zadaniem jest powtórzenie kadru wykonanego przez pierwszą grupę (ma ok. 1 minuty na przygotowanie). Wprowadzona zostaje grupa nr 3, a jej zadanie polega na obejrzeniu nieruchomego kadru grupy nr 2 i próbie jego odtworzenia. Czas na przygotowanie – podobnie jak poprzednio – ok. 1 minuty. Grupa nr 4 ogląda prezentację poprzedników i demonstruje ostatnią już wersję »kadru«.

Etap 4: Grupy mówią kolejno, jaka sytuacja była tematem ich obrazu. Pierwsza grupa ponownie odtwarza kadr. Teraz już może zdradzić jej tytuł.

Etap 5: Rozmowa o różnych możliwych interpretacjach obrazu, o uwrażliwianiu na światopoglądy innych ludzi i inne kultury oraz o złudzeniach percepcyjnych.



Ta metoda nadaje się szczególnie dla młodzieży od 16. roku życia. Sytuacja nie powinna być zbyt łatwa (np. oglądanie telewizji), ponieważ inne grupy zbyt szybko zgadną, o co chodzi.

Postępowanie w sytuacjach konfliktowych

Konflikty są czymś normalnym; towarzyszą życiu każdej grupy, zwiększając jej dynamikę i czasami są trudne do sterowania. Polsko-niemiecka wymiana młodości niesie ze sobą dodatkowy aspekt: wprowadza w życie uczestników stan wyjątkowy. Do głosu dochodzą emocje, jak tęsknota za domem, poczucie obcości za granicą, nierzadko trudności z porozumiewaniem się. Niepewność i wewnętrzne napięcie łatwo stają się źródłem nieporozumień. Niekiedy pojawiają się drobne różnice zdań wymagające indywidualnego wyjaśnienia, czasem jednak dochodzi do sytuacji, w których niezbędna jest wspólna reakcja ze strony prowadzących i grupy (np. problem alkoholu, kradzież, uszkodzenia w ośrodku, wypadek).

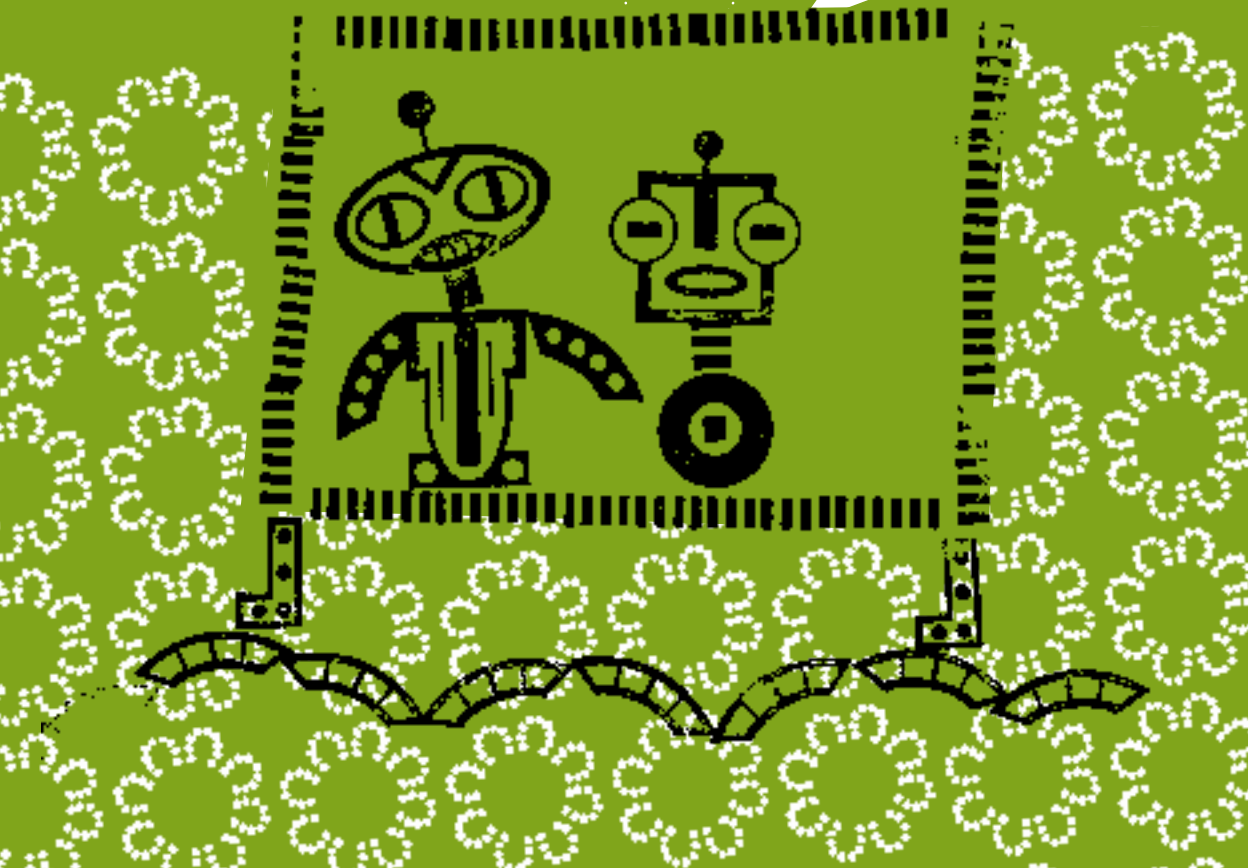
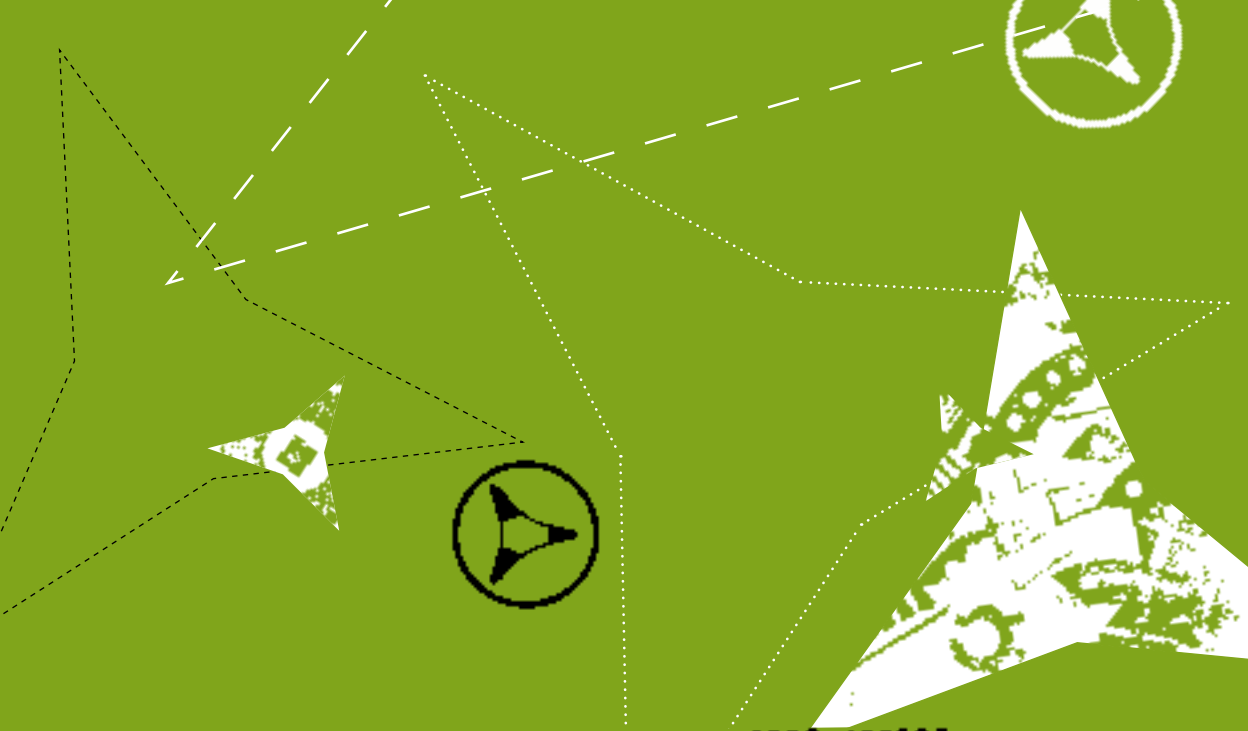
Niewypowiedziane myśli i osądy prowadzą do podświadomego spiętrzenia się w uczestnikach uczuć rozgoryczenia, braku zrozumienia i agresji. To, że czasem

takie uczucia potrafią eskalować (i to najczęściej w kontekstach niemających nic wspólnego z podłożem konfliktu), wiemy z własnych, codziennych doświadczeń. W istocie potrzeba wysoce rozwiniętej świadomości, aby przynajmniej czasami nie dopuścić do jakiejś nieprzyjemnej sytuacji, w której uczucia całkowicie wymkną nam się spod kontroli. Kiedy konflikt ujrzy światło dzienne, zazwyczaj niełatwo jest wpłynąć na opinie i stanowiska obu stron. Dlatego wiele przemawia za tym, aby reagować na konflikty już w ich początkowym stadium i otwarcie o nich rozmawiać.

Nawet jeśli pojawią się problemy, które można z pozoru przemilczeć bez obawy, że dowie się o nich reszta grupy, w końcu i tak wyjdą one na jaw. Zważywszy, że domysły bywają gorsze niż prawda, a młodzież jest bardzo wrażliwa, lepiej takich sytuacji unikać. Dlatego refleksje pośrednie są dla Państwa – jako prowadzących – »podstawą przeżycia« w grupie.

To Państwo stawiają diagnozę, czy między uczestnikami nie tli się coś niepokojącego, co do tychczas nie rzuciło się w oczy. Sytuacje, które niosą potencjał konfliktu, powinny bezzwłocznie stać się tematem rozmowy z całym zespołem. Należy się dobrze zastanowić, jak naświetlić zaistniały przypadek w grupie w taki sposób, aby bardziej nie rozniecić niepotrzebnych emocji i konfliktu.



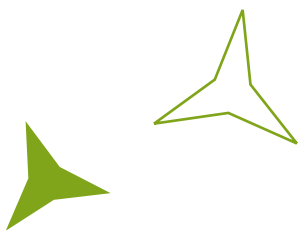


5. METODY WSPIERAJĄCE ZAUFANIE I WSPÓŁPRACĘ

Kati rozpoczyna następny poranek w sali spotkań. Hans, członek zespołu prowadzącego, już za chwilę przedstawi program dnia; parę krzeseł wciąż jest pustych. »Tam, po przeciwnej stronie – myśli Kati – to przecież Grzegorz – ten, którego imię od razu udało mi się zapamiętać. Ten typ zwrócił moją uwagę już pierwszego wieczoru. O, a teraz jeszcze spogląda w moją stronę... Tylko się tam nie patrz! I znowu zagaduje Marka, ale dlaczego obaj tak się śmieją? Czy czasem nie ze mnie? I tak nie rozumiem, o czym gadają«. Kati doznaje nieprzyjemnego uczucia w okolicach żołądka. »Podobam mu się? Wydaje mu się śmieszna? A może naprawdę jest mną zainteresowany, choćby tak troszeczkę, ociupinkę?«.

Tymczasem Grzegorz, zwrócony twarzą do Marka, zaczyna snuć plany: – Co powiesz na to, żebyśmy poszli w przerwie na stację za rogiem i załatwili napoje na wieczór? Wiem, że nie możemy opuszczać terenu, ale coś wykombinujemy, żeby się wyrwać na parę minut. Mała imprezka na pewno przyniesie nam dodatkowe punkty u Niemców, zaprosimy ich wieczorem na grillowsko w parku – Myślisz, że się odważą? – powątpiewa Marek. – Z tobą to można konie kraść, ale tamci nawet nie ruszą się z miejsca, jak ktoś coś powie. Ale jasne, byłoby cool, zwłaszcza gdyby przyszły te dziewczyny, Barbara i jej koleżanka, Kati. Zauważyłeś, że od czasu do czasu zerkają na nas? – Myślisz, że przyjdą? – pyta Grzegorz. – Kto wie, zobaczymy. Ale nie będę się ich pytał, bo i tak nie wiadomo, czy można na nich polegać. W końcu nie są od nas. Tymczasem Marta daje znak Hansowi, swojemu niemieckiemu koledze, a ten prosi o ciszę, by móc rozpocząć program.

Prowadzący spotkanie raczej nie będzie miał okazji wysłuchać podobnych myśli i rozmów na żywo. Co nie oznacza, że uczucia, które opakowaliśmy w powyższą scenkę, nie dochodzą do głosu: niepewność i zbyt mała wiara w siebie, sceptycyzm i brak zaufania w szczerość innych, brak odwagi, aby otworzyć się na innych i prosić ich o wsparcie.



Nasze metody nie mogą zmieniać charakteru człowieka – z osoby, która woli stać w cieniu i odgrywać rolę obserwatora, nie zrobimy kapitana, który chwytą za ster i z entuzjazmem pociąga za sobą innych. Niemniej, kiedy zauważymy, że stosunki między uczestnikami zdominowało uczucie przesadnej ostrożności, aż do wyraźnej nieufności, możemy zdecydowanie przyspieszyć proces zachodzący w grupie przez umacnianie w uczestnikach wiary we własne umiejętności, stworzenie atmosfery opartej na wzajemnym zaufaniu oraz przygotowanie do współpracy wykraczającej poza podziały płciowe i narodowościowe.

Nade wszystko niezbędne jest rozpoznanie, że grupa – w celu podejmowania kompleksowych zadań – musi dysponować różnorodnymi umiejętnościami, a tym samym każdy, kto ma coś do zaoferowania, jest w niej mile widziany i potrzebny. Ważne jest zatem rozpoznanie, że grupa odnosi tym większy sukces, im chętniej włącza wszystkich swoich członków i stwarza im warunki sprzyjające aktywizacji własnych zdolności i kompetencji. Metody zamieszczone w tym rozdziale mogą to pokazać tylko w przykładowy i niekiedy bardzo uproszczony sposób. Mimo to warto podjąć taką próbę, a to dlatego, że spotkanie będzie dla niektórych pierwszym i być może ostatnim doświadczeniem znalezienia się w większej grupie, na dodatek w międzynarodowym kontekście. Wielkość grupy nie odgrywa tu żadnej roli.

Przeżycie z reguły wtedy przeradza się w doświadczenie, jeśli zostanie poddane refleksji. Dlatego powinno być czymś naturalnym, że po zakończeniu metody – niekoniecznie każdej, ale najpóźniej po sekwencji pokrewnych ćwiczeń – jest czas na fazę refleksji; dzięki temu młodzież uczy się rozmawiać o swoich uczuciach. A ponieważ każda metoda wymaga od uczestników nie lada wysiłku, należy im stworzyć możliwość pauzowania przy pojedynczych ćwiczeniach i ponownego dołączania się do grupy – w taki sposób, aby podczas wspólnej refleksji, bez żadnych nieprzyjemności lub potrzeby tłumaczenia się, zostali wysłuchani przez innych i sami mogli aktywnie słuchać.

5.1. TY TEŻ POTRAFISZ – SAM I Z INNYMI!

WSTAJEMY!

 Ćwiczenie kooperacji ruchowej i współpracy  10 min  wolne  dowolna
 niewielki  parami

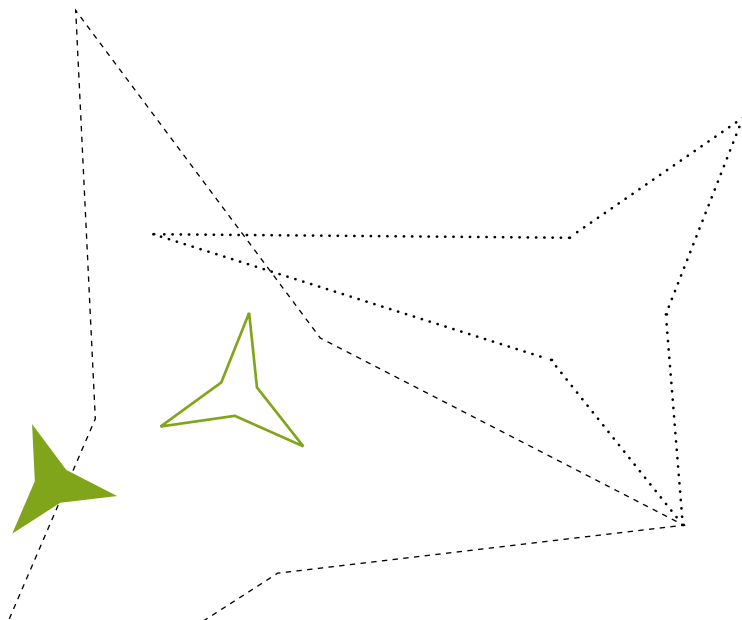
 **Etap 1:** Pary siadają plecami do siebie, chwytają się pod ręce i próbują razem powstać. Decydującą rolę pełni tu równoczesne i równomierne rozłożenie sił, które ułatwia zachowanie równowagi i podwignięcie ciała do góry.

Etap 2: Na zakończenie można powtórzyć ćwiczenie w grupach trzy-, czteroosobowych. Stopień trudności rośnie z każdym nowym uczestnikiem – trudniej wtedy skoordynować ruchy i rozkład sił.

 Śliskie podeszwy i skarpetki stanowią dodatkowe utrudnienie. Do ćwiczenia lepiej przystąpić boso.

 Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner:
Kooperative Abenteuerspiele, Band 1 > Aufstehen

 Karl Rohnke: *Cowstails and Cobras II*
> Everybody Up



TYLKO RĘCE



Ćwiczenie kooperacji, wspólne rozwiązywanie problemu



10 min



wolne



dowolna



niewielki



małe grupy / 4 osoby



Zadanie grupy polega na zaprezentowaniu takiej pozycji, w której wszyscy uczestnicy pozostają w kontakcie dotykowym, a kontakt z podłogą ogranicza się jedynie do 8 dłoni (podpieranie się o ściany, meble lub inne przedmioty jest niedozwolone). Zadanie można wykonać w ten sposób, że wszyscy przyjmą pozycję typową dla pompek, jednocześnie opierając stopy na ramionach innej osoby z grupy (powstanie kwadrat).



Uczestnicy tego ćwiczenia powinni być chociaż w małym stopniu wysportowani. Jeśli widzimy, że nie wszyscy będą w stanie wykonać pompki, a tym samym mogą się narazić na śmieszność, zrezygnujmy z metody.

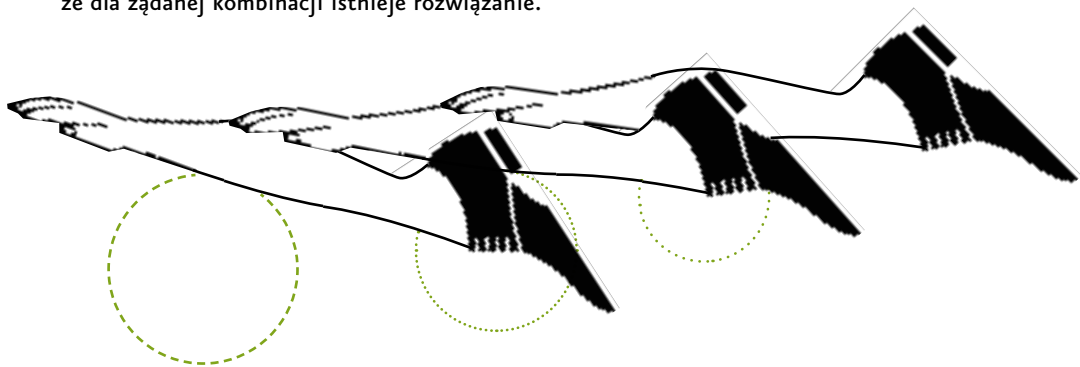


Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner:
Kooperative Abenteuerspiele, Band 1
> Liegestützkarree



1. To samo zadanie można przeprowadzić w grupach 3- lub 5-osobowych (w rezultacie powstanie trójkąt lub pięciokąt); jednak doświadczenie pokazuje, że grupy 4-osobowe najlepiej się sprawdzają.

2. Wskazujemy inne części ciała, które mogą dotykać podłogi (np. 3 dłonie i 3 stopy, 1 pupa, 2 dłonie i 2 stopy itp.). Upewnijmy się wcześniej, że dla żądanej kombinacji istnieje rozwiązanie.



TAM I Z POWROTEM

 Budowanie zaufania w grupie  10 min  wolne  dowolna  niewielki
 mała grupa / 3 osoby

 Dwie osoby stoją naprzeciwko siebie, trzecia między nimi – skierowana twarzą do jednej, a plecami do drugiej. Środkowa osoba jest wyprostowana na baczność i przechyla się raz do przodu, raz do tyłu z zamkniętymi oczami. Obie osoby stoją najpierw blisko siebie, a ruchy wahadłowe środkowego gracza są nieduże. Dystans między graczami powoli się zwiększa i »waha-dło« kołysze się pod coraz większym kątem. Odległość nie może przekroczyć granicy, za którą niemożliwe będzie złapanie środkowego gracza i odepchnięcie go w drugą stronę. Po pewnym czasie następuje zamiana ról. Każdy powinien choć raz być w środku.

 Jedna osoba stoi w środku koła (z zamkniętymi oczami) wyprostowana i sztywna, ze złożonymi nogami i rękami skrzyżowanymi na klatce piersiowej. Gracze tworzący koło stoją najpierw ściśle obok siebie i mają zakaz rozmawiania. Środkowa osoba przechyla się do przodu, zostaje złapana i odtąd osoby stojące w kole podają ją sobie nawzajem. Można zarządzić zmianę kierunku. Koło powoli się powiększa, a tym

samym rośnie kąt pochylenia środkowego gracza, aż do punktu, gdzie można go jeszcze bezpiecznie złapać i »podać dalej«. Po ok. 2 minutach do środka koła wchodzi inna osoba.

 Odpowiednio wcześniej należy przećwiczyć pozycję ochronną przed upadkiem! Trzeba też uświadomić grupie jej odpowiedzialność za bezpieczeństwo środkowego gracza.

 Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner:
Kooperative Abenteuerspiele, Band 1 > Das Pendel

 Aktion West-Ost e.V.: *EuroGames*
> Zaufane koło

 Karl Rohnke: *Cowstails and Cobras II*
> Willow in the Wind (Variante)



POMOCNICY NIEWIDOMEGO

-
-  Budowanie zaufania w grupie, rozwój kooperacji  30–60 min  wolne
-  9–18  materiały i przedmioty do budowy przeszkód, opaski na oczy  średni
-  małe grupy / 3 osoby
-

 Każda grupa buduje z przygotowanych materiałów tor z przeszkodami (do przeskakiwania, pełzania, obchodzenia wokół itp.) i ustala kolejność jego przebiegu. Jedna osoba z grupy ma za zadanie pokonać slalom z zawiązanymi oczami. Dwaj pozostali partnerzy prowadzą ją, wydając przeciwzione wcześniej komendy – bez słów, ale z użyciem głosu lub innych źródeł dźwięku. Na zakończenie następuje zamiana ról.

 1. Na wolnej przestrzeni (las itp.) zamiast sztucznych przeszkód można wykorzystać naturalne warunki (lub połączyć oba elementy).

2. Zamiast sygnałami akustycznymi uczestnicy mogą porozumiewać się za pomocą dotyku.

3. Stosując się do ustalonych wcześniej komend, »niewidomy« musi pokonać nieznaną sobie drogę, a na zakończenie prześledzić jej przebieg z otwartymi oczami.

4. Uczestnicy tworzą pary. Każda z nich ustala jeden odgłos. Jedna osoba z pary ma zasłonięte oczy, a druga prowadzi ją, wysyłając sygnały akustyczne. Ponieważ w tym samym czasie po sali krąży wielu uczestników, partnerzy dający sygnały są odpowiedzialni za to, aby nie doszło do kolizji.

5. Do celów animacji językowej: na początek uczestnicy poznają odpowiedniki słów: w lewo, w prawo, prosto, stop, do tyłu – w języku partnera. Formowane są dwunarodowe pary. Jedna osoba z pary ma za zadanie przeprowadzić przez tor przeszkód swojego »niewidomego« partnera (zawiązane oczy). Do tego celu używa komend w obcym dla siebie języku.

 3.2. Spróbuj bez słów!

 3.1. Niemiecki na wesoło (wariant 5)

 Aktion West-Ost e.V.: Eurogames

> Przewodnik niewidomego

 Katerina Karl-Brejchová, Hansjürgen Karl, Małgorzata Kopka: *Triolinguale*

> Slalom z zawiązanymi oczami

 Elżbieta Kędzior-Niczyporuk:

Wprowadzenie do pedagogiki zabawy

> Bądź mym przewodnikiem

DŹWIĘCZĄCE DRZEWA

 Budowanie zaufania w grupie, rozwój kooperacji  10–30 min  wolne  8–20
 niewielki  rozproszeni po sali

 Każdy z uczestników obmyśla sobie odgłos – do wykonania za pomocą ust, instrumentu bądź dowolnego przedmiotu – który zilustruje drzewo w »lesie dźwięków«. Jedna osoba z grupy próbuje przejść przez las z zamkniętymi oczami. W momencie, gdy pojawi się niebezpieczeństwo wpadnięcia na drzewo, roślina wydaje krótki odgłos. Pierwsza tura gry dobiega końca, kiedy »niewidomemu« uda się wyjść z lasu. Każdy gracz powinien choć raz przejść po omacku przez »las dźwięków«.

 1. Odgłosy drzew towarzyszą »niewidomemu« podczas całej drogi przez las, ewentualnie ze zmiennym natężeniem (tym głośniejsze i natężniej, im bliżej drzewa się znajduje).

2. Uczestnicy dobierają się w pary i ustawiają w rzędach naprzeciwko siebie, krzyżując ręce ponad głowami. Powstałe w ten sposób »wrota« wydają z siebie dźwięki – wyłącznie za pomocą ust. Zadaniem »niewidomego« jest znalezienie drogi przez »wrota«.

 3.2. Spróbuj bez słów!

 Elżbieta Kędzior-Niczyporuk:

Wprowadzenie do pedagogiki zabawy

> Pokaż mi świat

 Klaus Holthaus: *Klangdörfer*.

Musikalische und soziale Vorgänge spielerisch erleben

> Blind im Klangwald



Bezpieczeństwo i ryzyko podczas stosowania metod ruchowych

Nasze metody powinny być źródłem dobrej zabawy, wzbudzać entuzjazm i nieść ze sobą wyzwanie dla uczestników. Dlatego nie od razu pojawia się myśl o towarzyszącym im ryzyku wypadków. Jednak każdy ewentualny wypadek oznacza zasadniczą zmianę zarówno w życiu poszkodowanego, jak i całej grupy, a ponadto – abstrahując od związanego z nim cierpienia – pociąga za sobą stosowne konsekwencje prawne. Dlatego także dla dobra osoby odpowiedzialnej za bezpieczeństwo nie sposób przejść obok tej kwestii obojętnie.

Realne prawdopodobieństwo wypadku jest niewielkie wtedy, gdy wszyscy zaangażowani w projekt – zarówno prowadzący, jak i uczestnicy – doskonale zdają sobie sprawę z istniejącego ryzyka. Doświadczenie pokazuje, że wypadki (np. skręcenia i złamania) najczęściej mają miejsce w czasie realizacji krótkich, prostych i dynamicznych ćwiczeń. Chodzi zwłaszcza o sytuacje, kiedy program nieubłaganie zbliża się ku końcowi, a my na szybko chcemy coś zrobić lub dokończyć. Koncentracja i wytrzymałość fizyczna uczestników może być już nieco osłabiona, a w tych warunkach nietrudno o błędy i nieuważne ruchy.

Stuprocentowe bezpieczeństwo to, podobnie jak w sporcie, tylko mrzonka. Kto żąda absolutnego bezpieczeństwa, całkowicie krępuje zdobywanie nowych doświadczeń i wiedzy, kluczowych dla rozwoju osobowości. Tezę tę znajdziemy u Janusza Korczaka, znanego polskiego pedagoga, który już w 1919 r. w swojej *Magna Charta Libertatis*¹ (Kodeks podstawowych praw dziecka) opowiedział się za tym, aby nawet dziecku – a w konsekwencji każdemu człowiekowi – dać możliwość podejmowania ryzyka w celach samorozwojowych.



Niemniej zadanie osoby prowadzącej spotkanie polega na minimalizacji potencjalnego ryzyka oraz na udzieleniu uczestnikom instrukcji z zakresu bezpiecznego zachowania względem siebie i innych.

Poniżej zamieszczamy kilka porad praktycznych (może część z nich będzie oczywista), których nie powinni Państwo lekceważyć przed zastosowaniem metod ruchowych:

1. Wszystkie niezbędne materiały powinny być w nienagannym stanie. Dopilnowanie tego należy do Państwa, w tej materii nigdy nie zdawajmy się na innych.

2. Podłoże (np. łąka), na którym prowadzimy działania, należy wcześniej skontrolować i oczyścić z niebezpiecznych przedmiotów, takich jak kawałki szkła czy gwoździe.

3. Należy poprosić uczestników o odłożenie na bok niebezpiecznych przedmiotów, które mają przy sobie (np. okulary, biżuteria, twarde lub ostre przedmioty, ciężkie buty).

4. Należy starannie wyważyć stopień trudności metody, biorąc pod uwagę możliwości poszczególnych członków grupy.

5. Nieodzwonne jest poinformowanie uczestników o ewentualnych niebezpieczeństwach.

6. Jeśli istnieje potrzeba, osoby niebiorące czynnego udziału w programie przejmują kontrolę nad bezpiecznym przebiegiem zajęć. Zasady bezpieczeństwa i właściwego reagowania zostają wcześniej przećwiczone.

¹ J. Korczak, *Prawo dziecka do śmierci*, [w:] *Jak kochać dziecko*, Warszawa 2004.



5.2. GRUPA POTRZEBUJE CIEBIE I TWOJEGO TALENTU!

BALON W GÓRĘ!

 Kooperacja, rozluźnienie  15 min  umiarkowane  dowolna  1 balon na grupę
 średni  małe grupy / 5–8 osób

 Każda grupa tworzy koło i wszyscy chwytają się za ręce. Prowadzący podrzuca do góry balon, a zadaniem grupy jest możliwie jak najdłuższe utrzymanie go w powietrzu bez puszczenia rąk sąsiadów. Każda kolejna runda wiąże się z utratą możliwości wspomżenia się jedną częścią ciała, tzn. do utrzymania balonu w powietrzu nie wolno używać – kolejno: dłoni, głowy, nóg, ramion. W ostatniej rundzie pozostaje już tylko możliwość dmuchania na balon.

 6.1. Więcej werwy w grupie!

 Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner:
Kooperative Abenteuerspiele, Band 1
> Ballonjongleure



Z RĄK DO RĄK

 Kooperacja  30–60 min  wolne  dowolna  kartony, krzesła, stoły, skrzynki
na napoje lub inne materiały do budowy przeszkód  niewielki  małe grupy / 8–12 osób

 **Etap 1:** Uczestnicy ustawiają się w dwóch rzędach i transportują na rękach wybraną osobę w pozycji leżącej, na odcinku ok. 10 m. Dopóki osoba transportująca jest w kontakcie fizycznym z osobą transportowaną, nie wolno jej przesuwac się ze swojego miejsca. Po zakończeniu tego kontaktu musi przejść na inne miejsce, aby można było kontynuować transport. Każdy gracz powinien choć raz być przeniesiony na rękach całej grupy.

Etap 2: Transport przez przeszkodę lub ze slalomem przeszkód: czas trwania nie dłużej niż 10–15 minut. Przenoszona osoba nie może dotknąć ani podłogi, ani przeszkody. Grupa sama decyduje o tym, komu chciałaby zaoferować transport.

 Wyścig między dwoma drużynami. Należy zwrócić wzmożoną uwagę na bezpieczeństwo transportowanego.

 »Metodę suwaka« należy wcześniej przećwiczyć. Jedna osoba ponosi zawsze szczególną odpowiedzialność za głowę transportowanego! O ustawienie przeszkód na sali powinni zadbać prowadzący. Na wolnej przestrzeni można dodatkowo wykorzystać naturalne przeszkody.

 Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner:
Kooperative Abenteuerspiele, Band 1
> Personentransport

 Aktion West-Ost e.V.: *EuroGames*
> Łańcuch zaufania



TANGRAM

 Ćwiczenie kooperacji, rozwagi i uczenie się szacunku dla innych  30 min  wolne

 dowolna  1 koperta dla każdej osoby, stoły, krzesła / płyta CD: wzór do wydruku

»Tangram – wzór do wycięcia«  duży  małe grupy / 5 osób

 Grupy siadają przy osobnych stołach. Wszyscy otrzymują po jednej kopercie z siedmioma częściami tangramu w rozsypce. Zadanie każdej z osób polega na właściwym złożeniu kwadratu, z wykorzystaniem wszystkich części. Od momentu otwarcia kopert uczestnikom nie wolno się porozumiewać.

Kilka osób obserwuje pracę przy stołach, jednak nie może w nią ingerować. W rundzie podsumowującej uczestnicy składający tangramy opowiadają o swoich odczuciach i przeżyciach. Obserwatorzy także dzielą się swoimi spostrzeżeniami.

 Presja czasu i element rywalizacji potęgują napięcie. Ćwiczenie to można stosować jedynie w grupach sprawdzonych pod względem emocjonalnym!

 Z części znajdujących się w kopertach na jednym stoliku można złożyć w sumie pięć kompletnych tangramów, przy czym żadna koperta nie zawiera wszystkich siedmiu części wchodzących w skład jednego tangramu. Wszystkie części powinny być wycięte z jednakowego papieru. Podsumowanie metody w grupie jest nieodzowne!

Więcej informacji na temat tangramów można znaleźć na stronie:
www.mathematische-basteleien.de/tangram.htm (w języku niemieckim)

 3.2. Spróbuj bez słów!

5.3. WSZYSCY RAZEM – NIE MA MOCNYCH!

W RYTMIE SZTUKA!

 Koordynacja ruchów, kooperacja  10–30 min  umiarkowane  > 10
 niewielki  małe grupy / 5–10 osób

 **Etap 1:** Grupy rozchodzą się na jakiś czas, aby zaprojektować »maszynę do rytmów«. Jedna osoba wychodzi przed grupę, zaczyna się rytmicznie poruszać i dodaje od siebie pasujące dźwięki. Dołącza do niej kolejny uczestnik z własnym układem ruchowym i odgłosami, aż wszyscy staną się częścią wielkiej maszyny. Teraz możliwa już jest regulacja tempa. Maszyna może poruszać się szybciej lub wolniej. Na zakończenie uczestnicy doprowadzają maszynę do głośnej eksplozji lub pozwalają jej przejść w stan spoczynku.

Etap 2: Grupy przedstawiają sobie nawzajem własne maszyny.

 W miejsce maszyny uczestnicy inscenizują las lub dom, wykorzystując do tego rytm, ruch i dźwięki.

 Nie należy stosować figur akrobatycznych.

 Michael Batz, Horst Schroth:
Theater zwischen Tür und Angel > Rhythmus-Maschine



ROZPLĄTYWANIE SUPŁA

 **Rozwój kooperacji, nawiązywanie kontaktu**  **15–20 min**  **umiarkowane**
 **10–30**  **niewielki**  **w kole na stojąco**

 Uczestnicy tworzą koło i z zamkniętymi oczami poruszają się powoli ku jego środkowi. Każdy chwytając po omacku dwie ręce dowolnych osób. Następnie uczestnicy otwierają oczy i starają się rozplątać powstały węzeł (bez puszczenia rąk) w taki sposób, aby na koniec wszyscy ponownie stanęli w kole.

 Duże grupy można podzielić na dwie mniejsze. Wygrywa ta z nich, która jako pierwsza rozpląta węzeł.

 Liczba uczestników może być większa, jednak wzrasta wówczas ryzyko wystąpienia komplikacji przy rozwiązywaniu węzła. Nie zawsze istnieje rozwiązanie. Ze względu na ciągły kontakt fizyczny metoda nie nadaje się na początek spotkania.

 Michael Batz, Horst Schroth:
Theater zwischen Tür und Angel > Blinder Knoten

 Aktion West-Ost e.V.: *EuroGames*
> Węzeł gordyjski

 Elżbieta Kędzior-Niczyporuk:
Wprowadzenie do pedagogiki zabawy
> Węzeł gordyjski

JAK DUŻO ZIEMI POTRZEBUJE CZŁOWIEK?

 Kooperacja, rozwiązywanie problemu  20 min  wolne  10–25  długa lina
 niewielki  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Zadanie grupy polega na wyznaczeniu za pomocą liny możliwie jak najmniejszego koła, do którego zmieszczą się wszyscy uczestnicy. Gdy tylko lina zostanie ułożona, wszyscy próbują wejść do środka koła. Od tej chwili nie można wykraczać poza jego obręb.

Etap 2: W przypadku poprawnego wykonania zadania lina zostaje skrócona o 10%. Uczestnicy ponownie otrzymują zadanie zajęcia miejsca w kole, tym razem o zmniejszonym obwodzie. Jeśli wykonanie polecenia się powiedzie, będzie można ten krok powtórzyć.

 Ze względu na bliski kontakt fizyczny metoda nie jest odpowiednia na początkową fazę spotkania. Podłoże powinno być miękkie i płaskie (np. tąka) na wypadek, gdyby grupa wpadła na pomysł brania się wzajemnie na ramiona.

 Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner:
Kooperative Abenteuerspiele, Band 1
> Platz ist in der kleinsten Hütte (Variante)



ODLICZCIE DO SIEDEMNASTU!

 Ćwiczenie kooperacji, koncentracji i wrażliwości, zacieśnianie więzi  10 min

 wolne  6–14  niewielki  w kole na stojąco

 Uczestnicy stoją w ścisłym kole z rękami założonymi na ramiona sąsiadów. Mają opuszczone głowy lub zamknięte oczy (brak kontaktu wzrokowego). Grupa odlicza do siedemnastu, przestrzegając dwóch zasad: uczestnicy nie ustalają niczego między sobą, jedna osoba może naraz wypowiedzieć tylko jedną liczbę. W momencie, gdy tę samą liczbę podadzą dwie osoby, gra zaczyna się od nowa (od 1).

 Metodę musi poprzedzić nauka liczb lub alfabetu w obu językach (w grupach dwunarodowych).

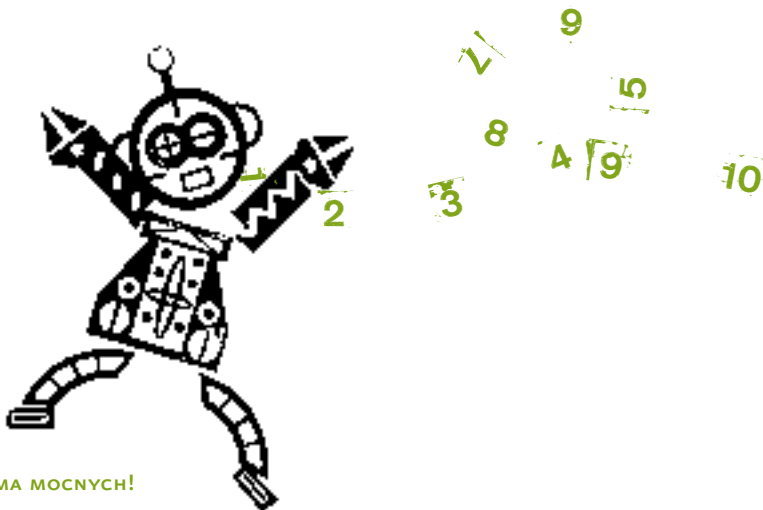
 3.1. Niemiecki na wesoło

 Radim Vlcek: *Workshop Improvisationstheater*
> Bis einundzwanzig zählen

 1. W miejsce liczb bierzemy alfabet (od A do P, pamiętając o Ł między L i M).

2. Ustalamy inną liczbę maksymalną.

3. Uczestnicy stoją rozproszeni po sali z zamkniętymi oczami.



PODAJ DO MNIE!

 Kooperacja, utrwalanie imion  10–15 min  umiarkowane  7–15

 prześcieradło, koc lub chusta animacyjna itp., dowolny przedmiot (np. pęk kluczy, miękka piłeczka)  średni  w kole na stojąco

 Każda osoba mocno chwyta brzeg prześcieradła, którego powierzchnia służy do transportu przedmiotu za pomocą falistych ruchów. Uczestnik rozpoczynający grę podaje imię osoby, do której ma powędrować przedmiot. Kiedy rzecz znajduje się na wyciągnięcie dłoni od adresata, ten podaje imię kolejnej osoby. I tak przedmiot wędruje dalej.

 Każdy z uczestników jeden raz odgrywa rolę adresata.

 Imiona muszą być już znane. Nie używać produktów spożywczych! Uwaga na twarde i ostre przedmioty!

 2.2. Jestem Franek – a ty?
6.1. Więcej werwy w grupie!



11 12 13 14 15 16 17

NA PEŁNYM MORZU

 **Kooperacja, wspólne rozwiązywanie problemów, praca w zespole**  **30 min**
 **wolne**  **10–30**  **CD: 5b; długopisy**  **niewielki**  **małe grupy (etap 2)**

 **Etap 1:** Prowadzący czyta grupie historię (opis sytuacji z arkusza roboczego), po czym każdy z uczestników dostaje po jednym arkuszu roboczym. Uczestnicy wypełniają samodzielnie arkusze robocze, ustalając przy tym kolejność wymienionych przedmiotów według własnego uznania. Na tym etapie zabawy nie wolno ze sobą rozmawiać.

Etap 2 (małe grupy): W małych grupach, składających się z 4–6 osób, omawiane są rezultaty pracy z pierwszego etapu. Następnie każda grupa musi ustalić jedną wspólną kolejność przedmiotów wymienionych w arkuszu roboczym.

Etap 3 (każdy samodzielnie): Prowadzący podaje oficjalny wynik: racje żywnościowe (3), 20 litrów świeżej wody (2), mapa Atlantyku (11), kamizelka ratunkowa (8), moskitiera (12), małe lustro (1), radio (10), 4 m² przezroczystej folii plastikowej (4), 2 litry rumu (9), 5 m linki nylonowej (7), 2 kartony z czekoladą (5), wędka z wyposażeniem (6). Uczestnicy wpisują te wyniki w wyznaczoną kolumnę w arkuszu roboczym i obliczają przy każdym przedmiocie z listy różnicę między wynikiem indywidualnym i wynikiem grupowym. Nie ma tu znaczenia, czy róż-

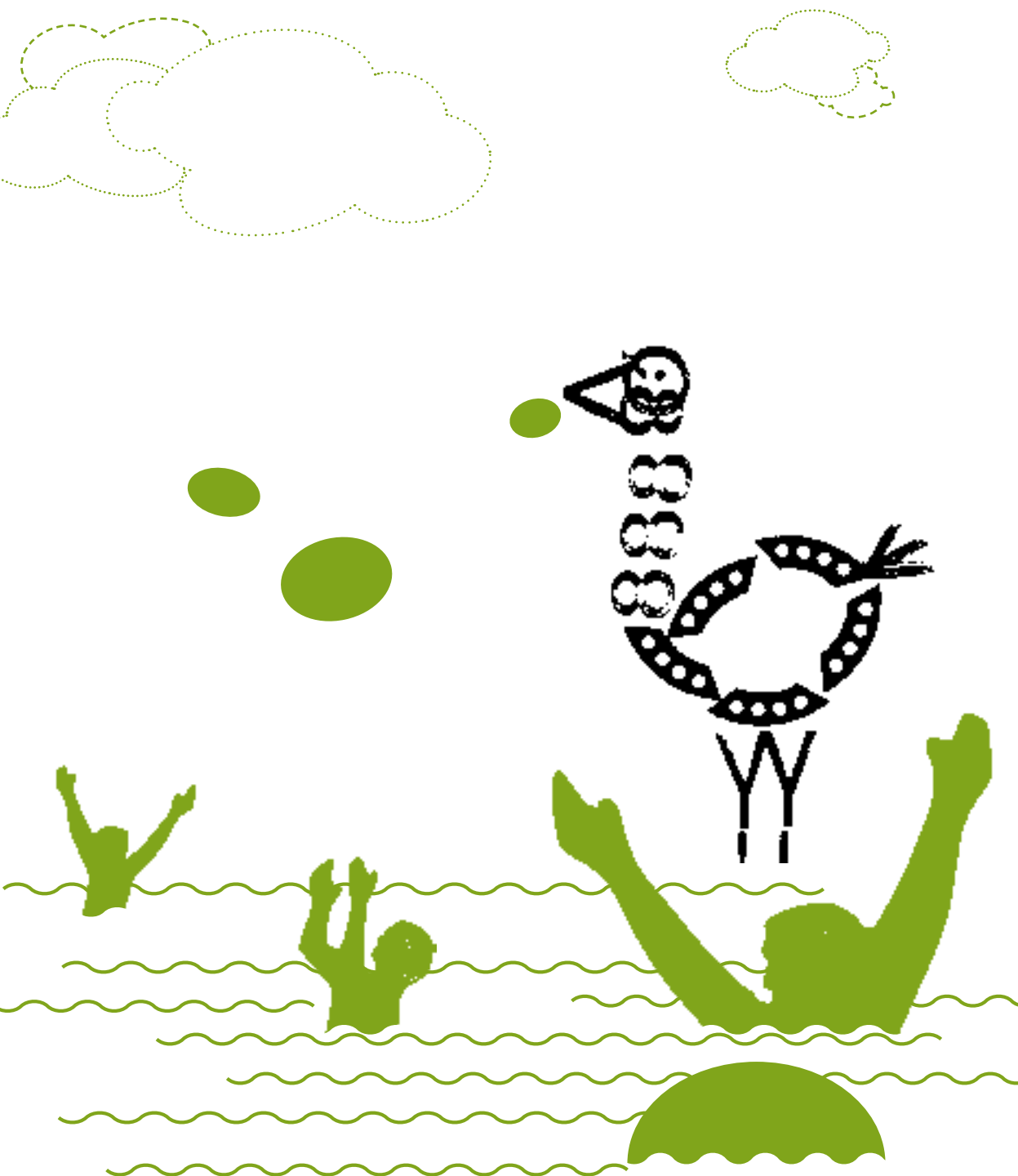
nica jest ujemna, czy dodatnia. Istotna jest liczba odzwierciedlająca różnicę w stosunku do oficjalnego wyniku. Następnie należy obliczyć sumę z dwóch ostatnich kolumn.

Etap 4 (plenum): Prowadzący prosi grupę o przedstawienie wyników (sumy z dwóch ostatnich kolumn). U ponad 90% uczestników różnica między wynikiem indywidualnym a oficjalnym jest większa niż różnica między wynikiem grupowym i oficjalnym. Z reguły grupa potrafi wspólnie znaleźć bardziej korzystne rozwiązania problemu niż pojedyncza osoba. Prowadzący powinien ponadto zapytać grupę, w jaki sposób wspólnie ustalano kolejność przedmiotów (metodą kompromisu, według obliczeń matematycznych, itp.). Poza tym warto zapytać te osoby, których wynik indywidualny był najbardziej zbliżony do oficjalnego, z jakiego powodu nie mogły w formie argumentów przełamać swojego zdania.

 Wynik oficjalny został podany przez specjalistów z Niemieckiego Towarzystwa Ratownictwa Wodnego. Opiera się on na stwierdzeniu, że na środku oceanu nie ma fizycznej możliwości dotarcia do brzegu przy użyciu łodzi ratunkowej. Jedynie samoloty lub inne statki są w stanie uratować taką łódź, jeśli dotrze do nich sygnał świetlny wysłany przez rozbitków za pomocą lusterka. Ważna jest woda pitna oraz racje żywnościowe, aby możliwie jak najdłużej przetrwać

na łodzi. Ponadto mogą się okazać przydatne przedmioty, dzięki którym można zdobyć pożywienie i wodę pitną (folia oraz wędka). Bezwartościowe są: radio, które może tylko odbierać, ale nie wysyłać sygnały, mapa Atlantyku, której nie można odczytać bez punktu orientacyjnego lub kompasu oraz moskitera, ponieważ na środku Atlantyku nie ma komarów.





1-3 PIŁKI



kooperacja, koncentracja



15 min



średnie



10-50



3 piłki, na przykład piłeczki do zonglerki



niewielki



w kole na stojąco



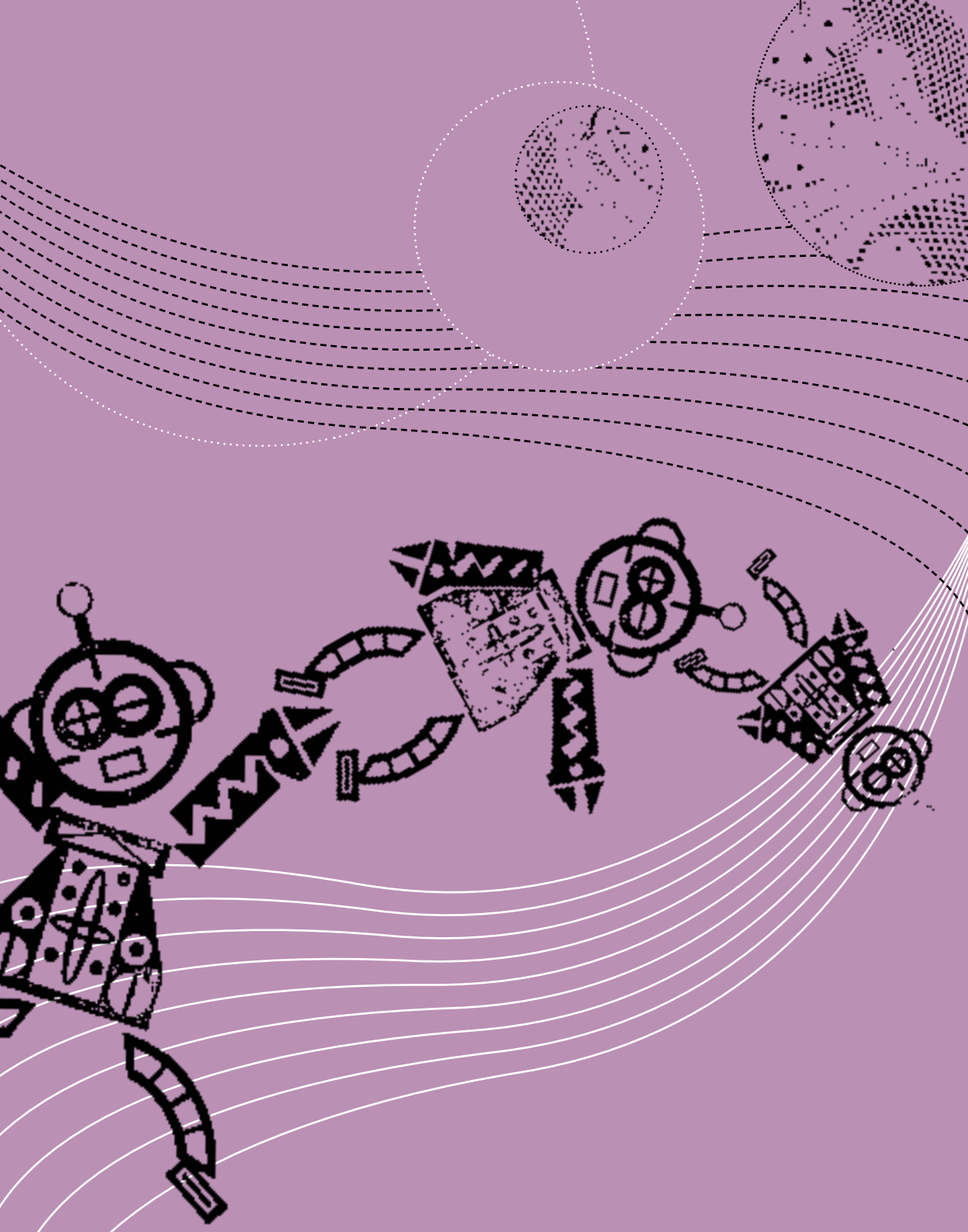
Prowadzący trzyma w ręku piłeczkę. Głośno i wyraźnie wymawia imię osoby znajdującej się w kole. Po nawiązaniu kontaktu wzrokowego prowadzący rzuca piłeczkę do danej osoby, która – po złapaniu piłeczki – wypowiada imię kolejnej osoby z koła, nawiązuje z nią kontakt wzrokowy, po czym rzuca do niej piłeczkę. W ten sposób piłeczka obiega całą grupę. Ostatnia osoba, która dostała piłeczkę, rzuca ją do prowadzącego lub do osoby, która zaczynała zabawę (jako pierwsza rzucała). Każdy zapamiętuje dwa imiona: osoby, od której dostał piłeczkę oraz tej, do której rzucił piłeczkę. Kolejność ta zostanie zachowana do końca zabawy.

Gdy piłka upadnie na ziemię, wówczas błąd leży po stronie osoby rzucającej. W takim przypadku należy po prostu kontynuować zabawę. Po dwóch lub trzech rundach prowadzący rzuca do koła drugą, a po jakimś czasie trzecią piłeczkę. Kolejność podawania piłeczek pozostaje niezmienna.



Ćwiczenie można nieco zmodyfikować, gdy grupa dobrze zna zasady i czuje się pewnie. Prowadzący nie bierze już udziału w zabawie, natomiast włącza muzykę (umiarkowane tempo), po czym grupa opuszcza koło i rozprasza się po całej sali. Mimo to nie zaprzestajemy podawania piłeczek – oczywiście w tej samej kolejności. W polu widzenia muszą znajdować się dwie ważne osoby (ta, do której rzucaamy i ta, od której dostajemy piłkę). Prowadzący może ograniczyć czas zabawy do momentu, kiedy piłka upadnie na ziemię. Zabawa może być kontynuowana podczas kolejnych dni spotkania w celu uzyskania rekordu grupy.





6. METODY WSPIERAJĄCE DYNAMIKĘ W GRUPIE

– Głowa pęka mi z bólu! To był poroniony pomysł z tą wczorajszą imprezą! – uskarża się Marek.
– A co z ciebie taki francuski piesek? Przecież atmosfera była cool... Dwie filiżanki kawy postawią cię na nogi – denerwuje się Grzegorz, który myślami jest jeszcze przy spacerze z Kati, wieczór był letni, a niebo gwiaździste... Dzisiaj Grzegorz nie ma wielkiej ochoty na pracę projektową. Stwierdza, że niełatwo tak szybko się przestawić i rozpocząć nowy dzień.

Tymczasem Kati i Barbara czekają już w sali spotkań na obu śpiocich. Barbara powoli traci cierpliwość i nie może zrozumieć, dlaczego nie mogą po prostu wystartować z programem.
– Od dawna nie mogę się doczekać pracy grupowej z Polakami – tłumaczy. Kati jest zmęczona. Wstaje z miejsca, przeciąga się we wszystkie strony, wykonuje parę ruchów głową i rękoma. Przerwywa po kilku sekundach, kiedy zauważa, że skupia na sobie dziwne spojrzenia.

Typowe dla polsko-niemieckich spotkań młodzieży jest ciągłe przeplatanie się i oddziaływanie na siebie elementów grupowych i autorefleksyjnych. Metody zamieszczone w tym rozdziale mają pomóc uczestnikom w osiągnięciu stanu równowagi między energią a spokojem, która przeniesie się później na całą grupę. W przypadku pominięcia tej fazy niemożliwe stanie się skoordynowanie celów indywidualnych z grupowymi. Zasada mówi: kto pragnie identyfikacji z całą grupą, musi w pierwszej kolejności odstłonić własną osobowość i określić swoją rolę w grupie.



Metody zaprezentowane w tym rozdziale służą kilku celom: lepszemu poznaniu własnego ciała lub jego określonych części, wykazaniu się odwagą, wzmocnieniu pewności siebie, budowaniu szacunku do innych i poprawie zachowania społecznego. Metody, które wykorzystują elementy teatru, tańca, rozmaite aktywności ruchowe lub ćwiczenia relaksacyjne, wspierają proces aklimatyzacji zarówno pojedynczych osób, jak i całej grupy. Oczywiście nie chodzi tu o ruch w sensie sportu zawodowego – na wyczerpujące, ambitne i skomplikowane treningi lub zawody nie ma tu miejsca.

Opisaliśmy tu metody, które dzięki wykorzystaniu elementów ruchowych lub aktywizacji kilku zmysłów mają właściwości łagodzące napięcia, a tym samym wpływają na poprawę atmosfery w grupie. W rezultacie rodzi się poczucie wspólnoty i dalsza współpraca uczestników przebiega pod znakiem wzajemnego zaufania. Na tym jeszcze nie koniec – zabawne gry pomogą także zlikwidować lęk przed obcymi i ułatwią bezstresowe nawiązywanie kontaktów.

W polsko-niemieckiej wymianie młodzieży nie może zabraknąć ani spokojnych, relaksacyjnych ćwiczeń, ani wesołych zabaw ruchowych. Przy spokojniejszych ćwiczeniach uczestnicy koncentrują się na własnym życiu wewnętrznym i uczuciach. Ważne jest, aby każdemu z nich stworzyć możliwość odreagowania codziennego zgiełku i stresu, napięcia i pośpiechu oraz odnalezienia wewnętrznego spokoju. Pośpiech nie sprzyja bowiem budowaniu prawdziwej komunikacji międzyludzkiej. Stres, spieczę, niepewność siebie i presja czasu powodują, że w rzeczywistości nie postrzegamy świadomie nowo poznawanych osób ani nie potrafimy odczytać wysyłanych przez nie sygnałów. Początkiem wszystkiego jest kontakt wzrokowy – zarówno w przyjaźni, jak i pracy twórczej, wymianie kulturowej i międzykulturowej. »Spiesz się powoli« – oto klucz do sukcesu.

Za pomocą zaproponowanych metod możemy osiągnąć jeszcze kilka innych celów. Na rozpoczęcie i zakończenie dnia, a także w fazach pośrednich każdemu przyda się mały zastrzyk energii w formie zabawy. Elementy rozrywkowe i aktywność fizyczna pozwolą uczestnikom szybciej się rozbudzić, aktywować własne siły, ciało, i ponownie odnaleźć się w grupie. Częstym problemem na początku dnia jest brak motywacji i niezdolność do pracy. Dlatego warto rozpocząć dzień krótką rozgrzewką (tzw. energetyzerm), która pomoże zebrać grupę i wprowadzi dobry nastrój.

Tego typu »energetyzujące« metody z powodzeniem można stosować również na zakończenie dnia i po każdej dłuższej jednostce programowej. Aktywności ruchowe przywrócą równowagę po wzmożonym wysiłku intelektualnym oraz podsycą ciekawość wobec dalszej współpracy i nowych zadań. Ważne jest, aby każdy uczestnik miał możliwość uwolnienia się od swoich duchowych i cielesnych dyskomfortów oraz refleksji nad minionym czasem.

Chcielibyśmy też zwrócić Państwu uwagę na metody ułatwiające organizację pracy w grupie. Każdy prowadzący spotkanie prędzej czy później stanie przed zadaniem podziału dużej grupy na mniejsze. Metoda odliczania jest co prawda łatwa w użyciu, ale tak nudny wstęp nie wzbudzi ani ochoty, ani zainteresowania wspólnymi aktywnościami. Aby procesowi tworzenia grup towarzyszyło napięcie i integracja uczestników, warto sięgać do zaproponowanych metod o charakterze zabawy.

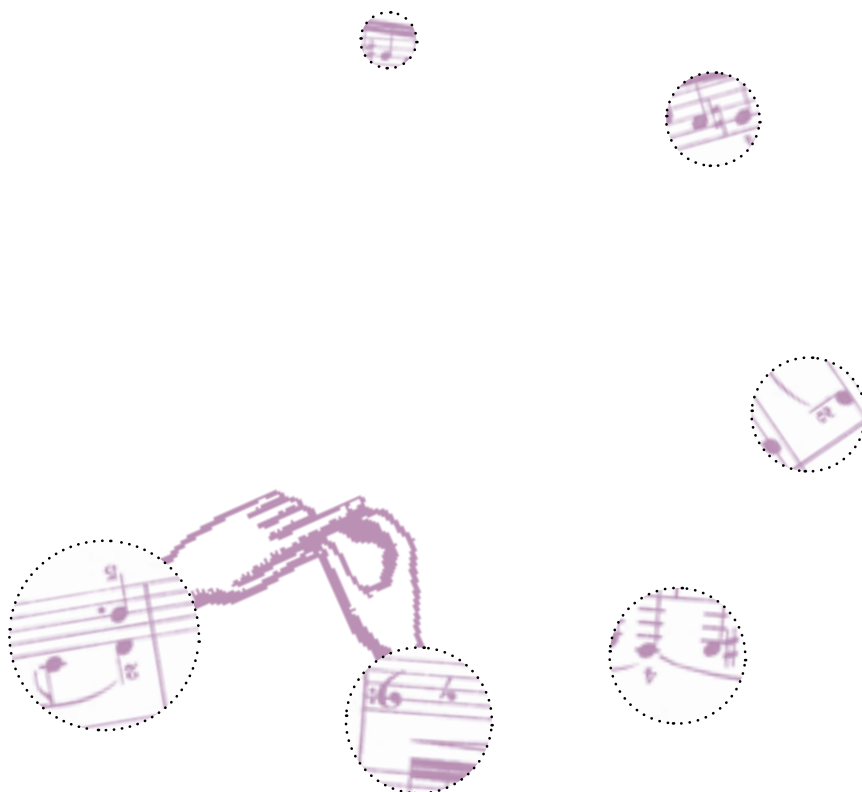
6.1. WIĘCEJ WERWY W GRUPIE!

RZUCANIE ODGŁOSAMI

 Rozluźnienie, pobudzenie fantazji  10 min  umiarkowane  < 30  niewielki
 w kole na stojąco

 Uczestnicy rzucają do siebie niewidoczne przedmioty, łącząc z nimi dowolne odgłosy.

 Uczestnicy rzucają do siebie niewidoczne piłki o różnych właściwościach. Niektóre z nich są duże, niektóre małe, ciężkie lub lekkie. Osoba chwytająca piłkę reaguje odpowiednio mimiką, gestami i postawą ciała.



IMPULS

 Rozluźnienie, ćwiczenie koncentracji i szybkości reakcji  10 min  szybkie
 10–30  niewielki  w kole na stojąco

 Uczestnicy chwytają się za ręce. Osoba rozpoczynająca zabawę wysyła sygnał (np. uścisk dłoni) do swojego sąsiada. Sygnał przechodzi przez koło raz lub kilka razy i powraca do osoby, która go wysłała. Prędkość może ulegać zmianie – określają ją sami uczestnicy. Możliwe jest także wysyłanie impulsów w obie strony.

 1. Po kole krąży równocześnie nie jeden, lecz kilka różnych sygnałów (np. puszczenie oczka, głaskanie po plecach, buziaczek w powietrzu, chwytanie za uszy).

2. Kierunek przekazywania impulsu może ulec zmianie.

 Może dojść do bałaganu, jeśli zostanie wysłanych za dużo sygnałów jednocześnie.

 Michael Batz, Horst Schroth:
Theater zwischen Tür und Angel > Stille Post

 Datenbank Internationale Jugendarbeit/
Interkulturelles Lernen > Energiekreis

WYGLÓDNIĄŁY WĄŻ

 Rozluźnienie  10 min  szybkie  10–30  niewielki  rozproszeni po sali

 Uczestnicy ustawiają się w szeregu jeden za drugim, tworząc węża (każdy chwyta sąsiada w pasie). Głowa węża, tzn. pierwsza osoba w szeregu, jest głodna i chce coś zjeść. Próbuje złapać i ugryźć własny ogon. Jeśli jej się to uda, tzn. jeśli złapie ostatnią osobę z szeregu, dochodzi do zamiany ról – głowa węża przeobraża się w ogon. Nowa głowa też jest oczywiście głodna... Należy uważać, aby wąż się nie rozerwał.

 1. Przy dużych liczebnie grupach zaleca się utworzenie kilku węży.

2. Zakaz biegania: wąż może jedynie chodzić lub poruszać się w zwolnionym tempie.

3. Ostatniej osobie w szeregu przywiązana zostaje chustka/szalik do spodni lub paska.
Uwaga: Nie należy przewiązywać niczego wokół szyi. Głowa węża musi teraz złapać chustkę/szalik.

 Należy uważać na przedmioty znajdujące się w sali (większe odstawić na bok)! Metoda doskonale nadaje się do realizacji na wolnym powietrzu.

 Michael Batz, Horst Schroth:
Theater zwischen Tür und Angel > brak nazwy metody; podobna metoda znajduje się w rozdziale »Übungen, die Power machen«

 Elżbieta Kędzior-Niczyporuk:
Wprowadzenie do pedagogiki zabawy > Smok



Wariacje, wariacje...

W niniejszym zbiorze prezentujemy ponad 100 metod na użytek polsko-niemieckiej wymiany młodzieży. Po uwzględnieniu wszystkich wariantów okaże się, że odnajdą tu Państwo nawet 200 lub 300 propozycji. Wgląd w publikację źródłową, podane przez nas przy opisie wielu metod, pozwoli stwierdzić, że rzadko którą metodę przejęliśmy w oryginalnej formie – zazwyczaj sięgaliśmy po ich warianty. Dlaczego?

Osobiście przetestowaliśmy i wielokrotnie wykorzystywaliśmy opisane tu metody w najrozmaitszych grupach. Sporadycznie na różnych zajęciach zachowywały one tę samą formę. Z reguły dochodziły coraz to nowe modyfikacje, uwzględniające

specyfikę grupy, wiek uczestników, warunki lokalowe, dostępne materiały i sytuację w grupie. Co, jeśli wśród uczestników jest osoba nieakceptowana przez grupę, niepełnosprawna ruchowo lub wzrokowo? Nie zaszkodzi, jeśli sami Państwo lekko zmodyfikują metodę, stworzą nowe role i zamiast idei rywalizacji na pierwszy plan wysuną ideę zespołu. Metody nie są naszym statycznym, lecz ulegającym dynamicznemu rozwojowi.

Zmieniają się wraz z każdym nowym doświadczeniem i każdą nową sytuacją.

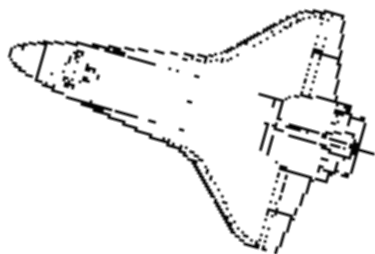
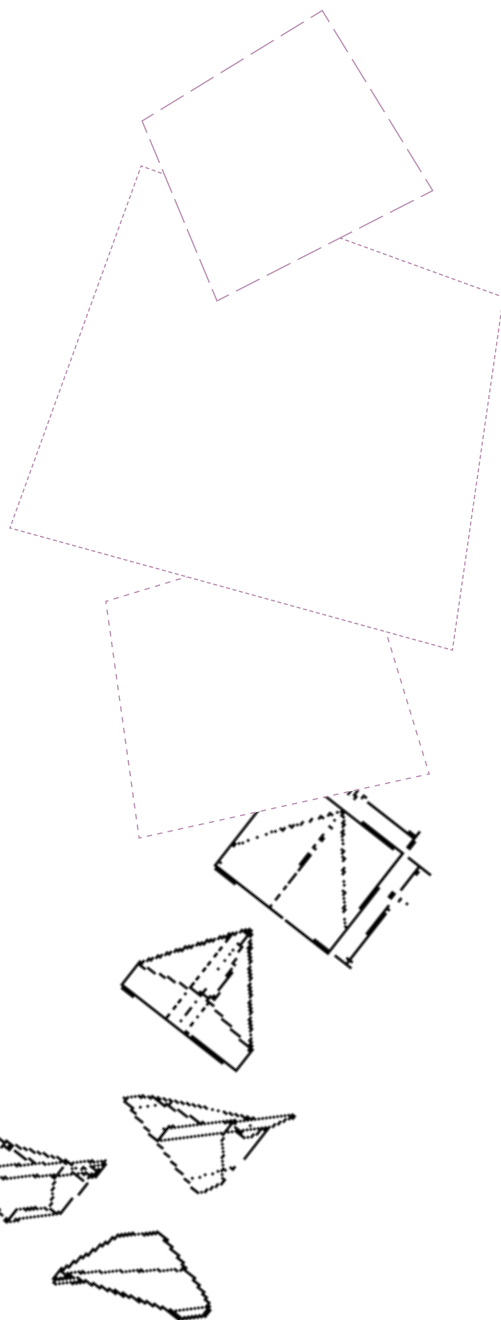
Dlatego chcielibyśmy zachęcić Państwa do kreatywnego wykorzystywania zaproponowanych metod i postrzegania ich nie jako gotowej recepty lub sztywnej instrukcji obsługi, ale jako inspirację i skarbnicę nowych

pomysłów. Przy czym »kreatywny« nie oznacza tu »dowolny«, lecz przede wszystkim »odpowiedzialny«. Metody zamieszczone w tej książce nie powinny odgrywać roli kół ratunkowych w sytuacjach, kiedy nad uczestnikami zawisa niebezpieczeństwo nudy. Oprócz określonych intencji pedagogicznych mają Państwo wpływ na dynamikę grupową i na każdego uczestnika z osobna.

Stąd nasz rada, aby przed zastosowaniem nowej metody najpierw przeżyć ją samemu w charakterze uczestnika. Radzimy też poświęcać czas na rozmowy z uczestnikami, zwłaszcza o uczuciach towarzyszących im podczas odbywania zajęć, uwzględniać ich pomysły i sugestie, włączając tym samym do procesu udoskonalania stosowanych

metod. Im bogatsze doświadczenie, tym większa swoboda w dokonywaniu modyfikacji. Wynika to z coraz lepszej umiejętności oceny warunków wyjściowych i przewidywania następstw wprowadzanych zmian. Im większa rutyna, tym również silniejsza konieczność modyfikacji, ponieważ każda grupa oczekuje od Państwa wprowadzenia kolejnych metod dydaktycznych w równie uważny i absorbujący sposób, jak za pierwszym razem.

Jeśli zgodnie z tą logiką potraktują Państwo niniejszą publikację jako budulec do skomponowania własnego repertuaru metodycznego, odsłoni ona daleko więcej niż 109 metod. Może stać się niewyczerpanym źródłem coraz to nowych pomysłów i wariacji!



POGOŃ KCIUKÓW

 Rozluźnienie  5 min  szybkie  dowolna  niewielki  w kole na stojąco

 Uczestnicy stoją w kole w luźnych odstępach między sobą (na odległość łokcia). Na początek unoszą prawą rękę do przodu i lekko w prawą stronę, a dłoń zaciskają w pięść tak, aby kciuk wskazywał do góry. Lewa ręka z rozpostartą dłonią wędruje bezpośrednio nad kciuk sąsiada po lewej stronie. Na sygnał (gong, gwizdek itp.) wszyscy próbują schwytać lewą ręką kciuk swojego sąsiada i jednocześnie uchronić przed złapaniem swój prawy palec.

 1. Następuje zmiana rąk.

2. W miejsce sygnału gra muzyka, która nagle milknie.



SIPP – SEPP – HOPP – BOING

 Rozluźnienie, ćwiczenie zdolności reakcji, poprawa koncentracji  10 min  szybko
 10–20  niewielki  w kole na stojąco

 Jeden z uczestników podaje w kierunku wybranego adresata hasło, połączone z oklaskiem i ruchem. Hasło dla sąsiada z lewej strony brzmi SIPP, dla sąsiada z prawej SEPP, dla pozostałych osób (w innej części koła) HOPP. Adresat może odrzucić hasło i odesłać je z powrotem do nadawcy. W tym celu wykonuje gest obronny (unosí obie ręce do góry) i mówi BOING. W rezultacie nadawca musi znaleźć sobie inną osobę.

 1. Zabawa może zostać wzbogacona o nową komendę: Wybrany adresat wypowiada głośno HIPPI HIPPI. Wówczas wszyscy uczestnicy wykonują skok do środka koła, ręce mają podniesione do góry i wołają HURRA. Osoba, która wypowiada HIPPI HIPPI, musi następnie podać kolejnej wybranej osobie hasło SIPP, SEPP lub HOPP.

2. Zabawa sprawia największą frajdę, gdy grupa znajdzie wspólny rytm, zgodnie z którym przekazywane są komendy. Pomocne w tym może się okazać wytupanie niezbyt szybkiego rytmu jeszcze przed rozpoczęciem gry.



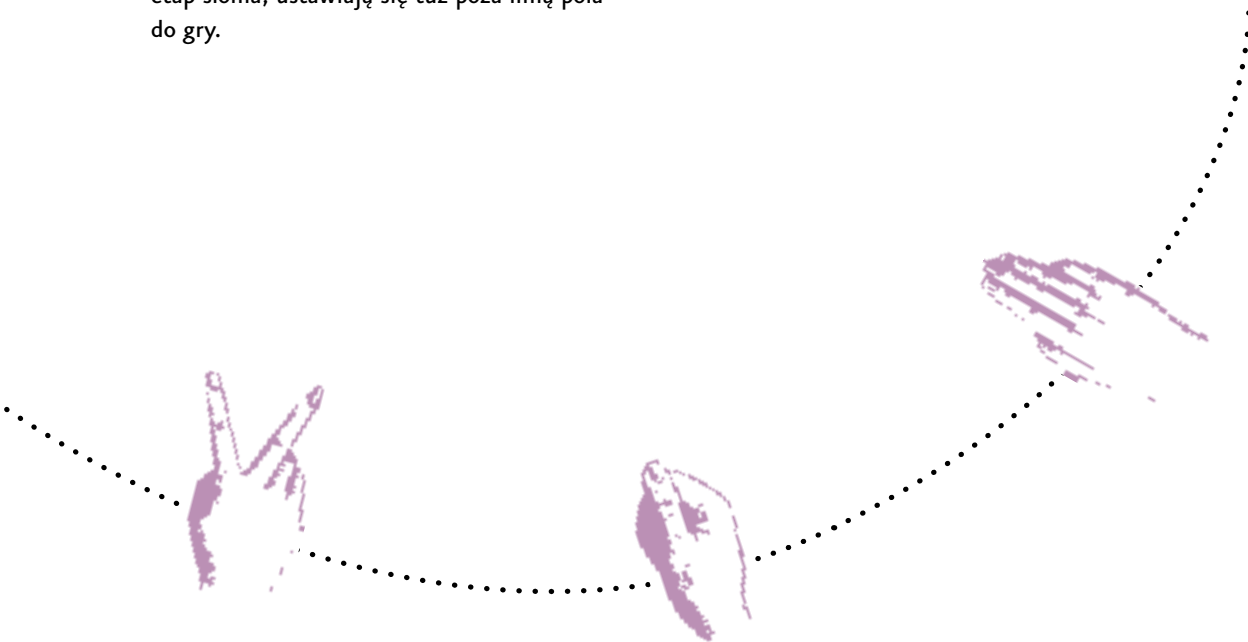
EWOLUCJA

 **Rozluźnienie**  **10 min**  **szybkie**  **10–30**  **niewielki**  **rozproszeni po sali**

 Na początku gry wszyscy poruszają się po sali, udając jajka. Celem uczestników jest osiągnięcie jak najwyższego stopnia ewolucji – od pisklęcia, przez bociana, aż do słonia. Przy spotkaniu dwóch organizmów na jednakowym etapie rozwoju, np. dwóch jajek, rozgrywana jest runda »Papier, kamień, nożyczki«. Zwycięzca wspina się o szczebel wyżej w hierarchii ewolucji, a przegrany spada o jeden stopień (lub pozostaje na najniższym). Dochodzi do kolejnych »pojedyneków« między osobnikami z tego samego szczebla rozwoju. Uczestnicy, którzy osiągnęli etap słonia, ustawiają się tuż poza linią pola do gry.

 Zamiast jajka, pisklęcia, bociana i słonia przyjmujemy hierarchię: ameba, żaba, małpa, człowiek.

 Należy wcześniej ustalić sposób naśladowania poszczególnych zwierząt.



6.2. CZUJESZ JESZCZE SWOJE CIAŁO?

BOKSERZY

 Ćwiczenie umiejętności panowania nad ciałem i reakcji, komunikacja niewerbalna  10 min

 umiarkowane  6–50  niewielki  parami

 Uczestnicy wcielają się w bokserów i stają naprzeciwko siebie w odległości ok. 1,5 metra. Staczają walkę w zwolnionym tempie, nie zapominając o zachowaniu dystansu. Żaden z wykonywanych ruchów nie powoduje kontaktu fizycznego. Po każdym ataku przeciwnika bokser odpowiednio reaguje mimiką, gestami i pozycją ciała. Nie chodzi wyłącznie o stosowanie uniów – gracze powinni też dać się trafić.

 1. Atakujący zawodnik podaje nazwę części ciała, w którą chce trafić przeciwnika. Słowa są równoważne ciosom. Ważne jest, aby gracze opanowali wcześniej nazwy części ciała w obcym języku.

2. »Ciosy« można dodatkowo wzmocnić odgłosami i dźwiękami. Pozostali uczestnicy używają w tym celu swojego głosu lub wybranych instrumentów. Świetnie nadaje się do tego np. bębenek.

 Metoda nie jest odpowiednia do pracy z dziećmi.

 3.2. Spróbuj bez słów!

3.1. Niemiecki na wesoło/Polnisch macht Spaß (variant)

 Radim Vlcek: *Workshop Improvisationstheater* > Schlägerei

 Michael Batz, Horst Schroth: *Theater zwischen Tür und Angel* > Distanz-Boxen



RÓWNOWAGA

 Opanowanie ciała, rozluźnienie  5 min  wolne  6–50  niewielki
 parami

 Pary stoją naprzeciwko siebie. Czubki palców partnerów są złączone, a otwarte dłonie przylegają do siebie. Inne części ciała nie mogą mieć ze sobą kontaktu. Zadanie polega na wyprowadzeniu partnera z równowagi bez utraty kontaktu z jego dłońmi. Jeśli któryś z partnerów poruszy stopą, wypuści rękę lub upadnie, przeciwnik zdobywa jeden punkt. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zgromadzi pięć punktów.

 1. Wersja aikido: dłonie przez cały czas przylegają do siebie, ruchy dopasowują się do muzyki, ale nie mogą być zbyt raptowne (muzyka zmienia się od powolnej, płynnej, po rytmiczną, dynamiczną).

2. Partnerzy stoją plecami do siebie.

 Liczbę punktów do zbierania może ustalić prowadzący lub sama grupa.

 Radim Vlcek: *Workshop Improvisationstheater*
> Standhalten

 Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner:
Kooperative Abenteuerspiele, Band 1 > Standhalten



BALANSOWANIE W PARACH

 Opanowanie ciała, zwiększenie zaufania do siebie i do partnera, polepszenie współpracy

 10 min  wolne  dowolna  niewielki  parami

 Uczestnicy stoją naprzeciwko siebie. Czubki palców stóp przylegają do siebie, ramiona lekko podgięte, otwarte dłonie złożone. Partnerzy odsuwają się możliwie jak najdalej do tyłu, nie odrywając od siebie dłoni i nie tracąc równowagi. Jeśli są zdania, że osiągnęli już punkt graniczny, ponownie zaczynają zbliżać się do siebie. W kolejnych podejściach próbują zwiększyć kąt nachylenia.

 Partnerzy odpychają się energicznym ruchem z pozycji pochylonej i próbują powrócić do pozycji stojącej.

 Osoby mające śliskie obuwie powinny je zdjąć przed zabawą.

 5.1. Ty też potrafisz – sam i z innymi!

 Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner:
Kooperative Abenteuerspiele, Band 1
> Partnerbalance



MASAŻ PLECÓW

 **Odpężenie, postrzeganie ciała**  **10 min**  **wolne**  **6–30**  **2 małe piłeczki**
na osobę (wariant)  **niewielki**  **w kole na siedząco**

 Grupa siada na podłodze. Uczestnicy zdejmują kurtki i grube swetry. Siedzą wygodnie jeden za drugim tak, że każdy ma przed sobą plecy innej osoby. Sąsiedzi masują sobie plecy, ramiona i szyję oraz szukają innych napiętych miejsc do rozmasowania. Chwytają ostrożnie partie skóry i mięśni, a następnie ugniatają je między kciukiem, palcem wskazującym i środkowym lub całą dłońią/obiema dłońmi. Delikatnie pocierają wszystkie partie pleców i opukują od góry do dołu krótkimi ruchami brzegów dłoni lub opuszków palców. Na zakończenie jeszcze raz delikatnie masują plecy.

 Masaż można wykonać przy użyciu małych gumowych piłeczek lub piłeczek do żonglerki (piłeczki toczymy po plecach).

 1. Odpowiednia muzyka pomoże stworzyć odpężającą atmosferę.

2. Niektórzy mogą traktować masaż jako rzecz »intymną« (bezpośredni kontakt fizyczny), dlatego nie jest to metoda odpowiednia na początek pracy z grupą.

3. Nie opukiwać pleców całymi dłońmi, ponieważ jest to bolesne.

 Michael Batz, Horst Schroth:
Theater zwischen Tür und Angel > Massage-Kette

6.3. WE DWOJE? WE TROJE? I DALEJ DO GRUPY!

KOWALSKI SPOTYKA SCHMIDTA

 Tworzenie małych grup  5 min  wolne  dowolna  płyta CD: arkusz roboczy »Karteczki z nazwiskami« (nr 6a)  średni  rozproszeni po sali

 Prowadzący rozdaje uczestnikom karteczki z nazwiskami typowymi dla danego kraju i ich odpowiednikami w drugim języku (np. Kowalski – Schmidt). Liczba (różnych) nazwisk odpowiada liczbie potrzebnych nam grup.

Na sygnał prowadzącego wszyscy naraz podają głośno swoje nazwiska i szukają swoich »rodzin«.

 1. Jeśli uczestnicy dysponują bardzo dobrą znajomością języka, wystarczy, że na karteczkach pojawi się tylko polska lub niemiecka wersja nazwiska. Zadaniem np. Kowalskich będzie odnalezienie swoich niemieckich krewniaków.

2. Grupy formują się z przedstawicieli tych samych zawodów (np. 4 sportowców, 4 gwiazdy pop, 4 polityków) lub gatunków zwierząt (np. 4 ptaki, 4 ryby, 4 zwierzęta kopytne, 4 ssaki z rodziny kotowatych).

3. Uczestnicy otrzymują ilustrację (symbol) w rozsypce. Części danej ilustracji pasujące do siebie wyznaczają grupę.



IGŁA I NITKA

 Tworzenie par lub małych grup  10 min  wolne  dowolna  płyta CD:
arkusz roboczy »Karty z obrazkami/z tekstem (wariant 2)« (nr 6b)  duży
 rozproszeni po sali

 Na środku sali leży worek z różnymi przedmiotami. Uczestnicy losują z zamkniętymi oczami po jednej rzeczy z worka. Następnie szukają osób, których przedmioty pasują do wylosowanych. Propozycje przedmiotów: ołówek, gumka do ścierania, temperówka, kartka papieru, nożyczki; nóż, widelec, mała/duża łyżka, filiżanka; zapalniczka, świeca, zapalka, wióry na podpałkę, polano; igła, nitka, skarpetka, napastrzek, poduszka na igły itp.

 1. W celu utworzenia tandemów należy posłużyć się parami przedmiotów (np. pióro i zbiorniczek na atrament; cukier i sól; złoty i euro...).

2. Przy tworzeniu tandemów prowadzący może sięgnąć po kartki z obrazkami lub tekstami, które znajdują się na płycie CD.

 Metoda wymaga użycia przedmiotów, które dają się jednoznacznie przyporządkować, co zapobiegnie nieporozumieniom.

Ze względu na niebezpieczeństwo skaleczeń, ostre przedmioty, np. igły, włóżmy do worka w szczelnie zamkniętym pojemniku.

KOLOROWE PLAMKI

 Tworzenie par lub małych grup  5 min  wolne  dowolna  kolorowe naklejki
 duży  rozproszeni po sali

 W tajemnicy przed uczestnikami prowadzący znakuje ich krzesła, podstawki, talerze itp. kolorowymi naklejkami (pod spodem). Na jego prośbę każdy zagląda pod swoje krzesło, talerz itp. Wszyscy »zieloni«, »niebiescy«, wszystkie »misie«, »serduszka« itd. należą do tej samej grupy.

 Oznakowania powinny dać się łatwo usunąć.

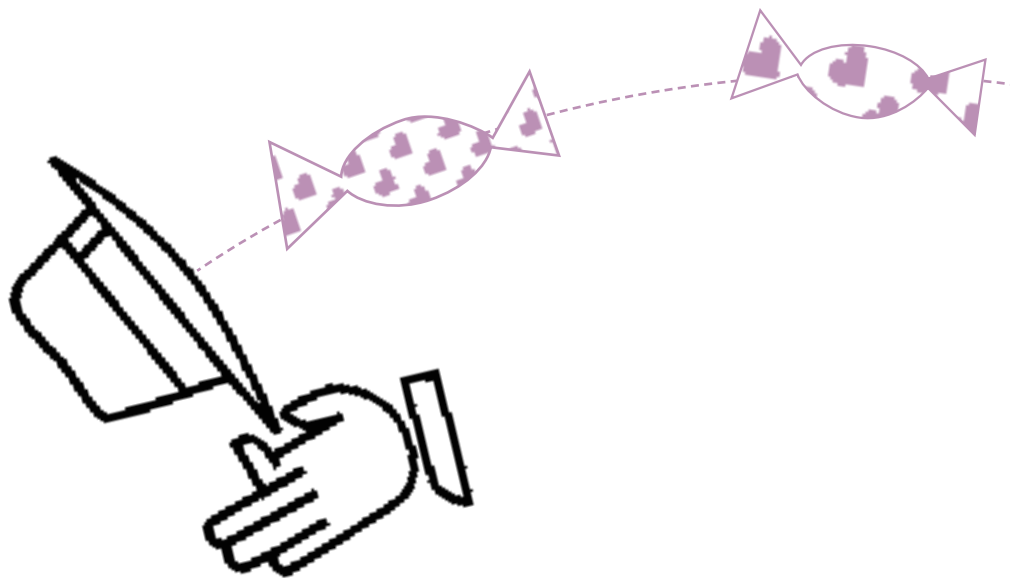


SŁODKA NIESPODZIANKA

 Podział dużej grupy na dwie, tworzenie małych grup  5 min  wolne  dowolna
 średni  rozproszeni po sali

 Do kapelusza (pudełka, torby) zostają schowane słodkie smakołyki. Wszyscy uczestnicy losują po jednym dla siebie. Właściciele jednakowych słodczy wchodzą w skład tej samej grupy. Po uformowaniu grup smakołyki można zjeść.

 Do tworzenia małych grup można użyć mieszanek z cukierkami lukrecjowymi (szczególnie popularne w Niemczech) lub z żelkami. Do podziału dużych grup na dwie doskonale nadają się babeczki piankowe w białej i czarnej czekoladzie, dwa rodzaje cukierków bądź też czarna i biała czekolada.

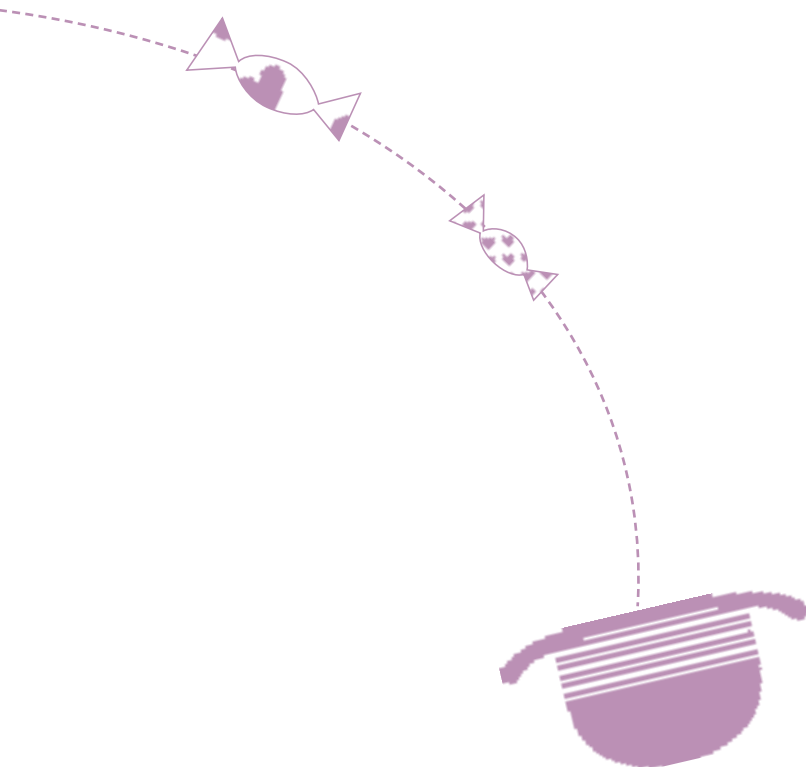


ROMEO SZUKA JULII

 Tworzenie par  5 min  wolne  8–30  płyta CD: wzór do wydruku

»Wizytówki« (nr 6c)  duży  rozproszeni po sali

 Każdy uczestnik otrzymuje wizytówkę z imieniem pewnej osoby, współtworzącej jakąś znaną parę. Następnie wszyscy rozbiegają się po sali i pytają innych o imiona na ich wizytówkach (np. zadaniem Romea jest odnalezienie Julii).



ŁAPANIE PODUSZEK

 rozluźnienie, ćwiczenie szybkości reakcji  10 min  szybkie  10–50 (parzysta liczba uczestników)  2 poduszki  niewielki  w kole na stojąco

 Prowadzący wchodzi do środka koła i dzieli uczestników na dwie grupy, odliczając kolejno 1 i 2. Następnie wybiera dowolną osobę z grupy 1 i podaje jej poduszkę. Drugą poduszkę dostaje osoba z grupy 2 stojąca w kole naprzeciwko. Poduszki są zatem w rękach dwu osób stojących naprzeciwko siebie. Na znak »start« ze strony prowadzącego należy szybko podawać poduszki w kierunku ruchu wskazówek zegara do osób ze swojej grupy. Tak więc poduszka należąca do grupy 1 musi pozostać w rękach członków tej grupy. Należy ją podawać kolejno od jednej do

drugiej osoby, a przy tym nie wolno pominąć żadnej z osób. Ta sama zasada dotyczy grupy 2. Wygrywa ta grupa, która jako pierwsza »złapała« poduszkę należącą do drużyny przeciwnej lub kiedy jej poduszka »wyprzedziła« poduszkę drugiej grupy.

 Zaleca się korzystać z dwukolorowych poduszek!

PRZERZUĆ PIŁKĘ NAD LINKĄ

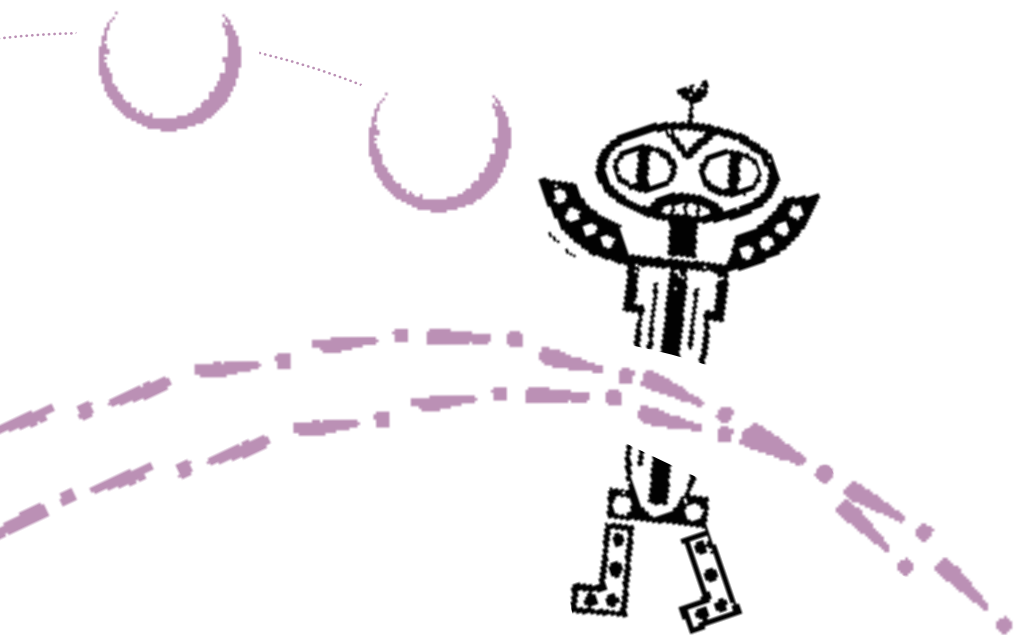
 Kooperacja, zabawa, ruch  min. 15 min  szybkie  dowolna

 mała i lekka piłeczka, dwa koce lub ręczniki, linka lub siatka (jak do piłki siatkowej)

 średni  Małe grupy 4-osobowe

 Podobnie jak w piłce siatkowej należy wyznaczyć za pomocą liny lub siatki granice pola do gry. W każdym polu ustawiają się 4 osoby, które trzymają koc lub ręcznik. Każda z grup próbuje możliwie jak najczęściej przerzucić piłeczkę grupie stojącej naprzeciwko, starając się przy tym, aby piłeczka nie upadła na ziemię.

 Grupy mogą oczywiście grać przeciwko sobie. Nie byłoby to jednak żadną innowacją.



Dynamika grupowa

Pięć faz międzynarodowego spotkania młodzieży

	Uczucia <i>Jakie uczucia dominują w grupie?</i>	Zabiegi <i>Jakie zabiegi musimy podjąć, aby właściwie zareagować na te uczucia i przyspieszyć procesy zachodzące w grupie?</i>
Faza 1	Niepewność: Otoczenie, większość osób (uczestnicy i prowadzący) oraz język partnera są obce i onieśmielają. Ciekawość: Spotkania młodzieży opierają się na zasadzie dobrowolności udziału, a więc zakładają zainteresowanie ze strony uczestników. Dlatego wszystko, co wywołuje uczucie niepewności (otoczenie, ludzie, język, program itp.), może jednocześnie budzić ciekawość. Ambiwalencja: Uczucia niepewności i ciekawości nie wykluczają się nawzajem; z reguły obydwa towarzyszą uczestnikom i walczą ze sobą o dominację.	Atmosfera powitania: Osobiste powitanie, napój lub upominek powitalny, udekorowana sala. Orientacja: Wzbudzenie zaufania do warunków zewnętrznych (kwatery, wyżywienie), zadbanie o przejrzystą orientację przestrzenną (gdzie czego szukać), zapoznanie uczestników i zespołu prowadzącego, informacja o przebiegu programu oraz sposobie pracy, wskazanie możliwości spędzenia wolnego czasu. Przezwyciężanie barier: Budowanie relacji w grupie, stworzenie atmosfery opartej na wzajemnej otwartości i zaufaniu, wyeliminowanie strachu przed obcym językiem.
Faza 2	Motywacja: Zainteresowanie grupą i działaniami kształtującymi poczucie wspólnoty. Zapał do działania: Chęć bycia aktywnym, zaoferowania własnych umiejętności.	Aktywności: Rozwój, adaptacja i realizacja aktywności programowych w zgodzie z wcześniejszymi planami i oczekiwaniami uczestników. Praca projektowa: Praca zorientowana na rezultaty, mająca jasny cel i ramy czasowe.

Faza 3

Zmęczenie: Ciągła konfrontacja z tym, co obce, skutkuje zmęčeniem (ludzie, język, otoczenie, kuchnia itp.).

Możliwość porażki: Panuje nerwowa atmosfera, drobne nieporozumienia mogą prowadzić do burzliwych dyskusji i punktów spornych.

Tęsknota za tym, co swojskie: Rośnie chęć porozmawiania we własnym języku – bez dodatkowego wysiłku, zjedzenia ulubionej potrawy, nastawienia muzyki na full, wypoczącia się we własnym łóżku.

Ewaluacja: Najpóźniej teraz zachodzi potrzeba refleksji pośredniej (jeśli nie jest przeprowadzana codziennie): żeby nie stracić z oczu wspólnych celów i interesów, aby w razie potrzeby skorygować styl pracy lub zająć się wynikłymi konfliktami i trudnościami.

Półmetek: Jest tu miejsce na wszelkiego rodzaju działania, które dostarczą przyjemności zarówno pojedynczym osobom, jak i całej grupie: na chwilę spokoju, czas wolny, saunę, masaż, wycieczkę, imprezę, wspólne grillowanie, śpiewanie, kąpiel w jeziorze itp.

Wzmocnienie zaufania i więzi w grupie: Wyprowadzenie z kryzysu, aktywacja nowych pokładów energii, zacieśnienie współpracy (metody opisane w rozdziale 5).



Faza 4

Koniec w zasięgu wzroku: Uwaga kieruje się na zakończenie spotkania, rośnie świadomość ograniczoności wspólnego czasu.

Zakończenie projektu/Prezentacja wyników: Rozbudzenie poczucia sukcesu, (publiczne) docenienie osiągniętych rezultatów, planowanie/przygotowanie imprezy pożegnalnej, stworzenie z zakończenia punktu kulminacyjnego.

Faza 5

Janusowe oblicze: Uczestnicy sięgają myślami wstecz, będąc już jedną nogą w domu.

Ból rozstania: Wszystko ma swój koniec. Pewnych osób, z którymi połączyła nas serdeczna więź, nigdy już nie zobaczymy (a w każdym razie nie szybko).

Podsumowanie/Refleksja: Prośba do całej grupy o retrospekcję myślową i ocenę.

Planowanie dalszych spotkań: Planowanie (realne) kolejnych spotkań w tym samym składzie i/lub innych spotkań międzynarodowych w przyszłości.

Rytuał pożegnalny: Wzajemne życzenia, podziękowania, »błogosławieństwo« na drogę, piosenka pożegnalna, wymiana adresów, zdjęcie grupowe itp.



7. METODY NA SPOTKANIE Z KRAJEM PARTNERSKIM

– Podobał mi się ten cmentarz! – podsumowuje Kati. – Hmm, na pewno nie ujmowałabym tego w kategoriach piękna. W końcu to cmentarz... Ale masz rację, w Niemczech jeszcze nigdy nie widziałam tak wielu oświetlonych i ozdobionych grobów. Pierwszy listopada w Polsce to faktycznie wyjątkowy dzień – odpowiada Barbara.

Kati popada w zadumę i milknie na jakiś czas. Potem wyznaje Barbarze: – Dla mnie dzień Wszystkich Świętych nie ma żadnego znaczenia. Ale zauważyłaś, jak Marek i Grzegorz modlili się nad grobami? Obaj byli głęboko pogrążeni w myślach. O czym tak rozmyślali?

Na dzisiejsze popołudnie nie przewidziano wspólnego programu, ponieważ prawie wszyscy polscy uczestnicy wyrazili chęć udziału w mszy świętej. Barbara i dwie inne osoby z grupy niemieckiej planują do nich dołączyć. Pogoda jest brzydka, więc i tak nie ma co robić.

Pozostała część grupy trochę się nudzi. Kati chce przygotować niespodziankę dla Olka, polskiego prowadzącego, który ma dziś urodziny. Ale inni są sceptyczni. – Przecież w Polsce nie obchodzi się urodzin! – mówi Karin, prowadząca z Niemiec. – Słyszałam, że ważne są tylko imieniny. Więc po co ta cała impreza urodzinowa i prezenty dla Olka? Może mu się to wcale nie spodoba – dodaje i przypomina po chwili słowa Marka, który mówił im, że starsi Polacy nie świętują urodzin, aby nie myśleć o swoim wieku. Grupa niemiecka jeszcze dość długo dyskutuje nad tym, czy popełnił nietakt, składając Olkowi życzenia z okazji urodzin. Kati jest rozczarowana, że jej pomysł został ostatecznie odrzucony. Wkrótce inni wracają z kościoła, a Marta, koleżanka Olka, wyczarowuje dla niego tort urodzinowy. Dla każdego wystarcza po kawałku. Przed rozkrojeniem wszyscy śpiewają »Sto lat«.

Spotkania między Polakami i Niemcami nie należą w rejonie przygranicznym do rzadkości. Mieszkańcy Zgorzelca praktycznie codziennie przeżywają kilka takich spotkań po obu stronach Nysy. Polacy i Niemcy, ci młodszy i ci starsi, widują się najczęściej przy stoisku z wędlinami i serem, w kiosku lub na stacji benzynowej. Oczywiście i w Görlitz, po drugiej stronie rzeki, dochodzi do podobnych spotkań »zakupowych«. Spotkania te mają często powierzchowny charakter.



W programach spotkań młodzieży i wymiany szkolnej, nad którymi my sami sprawujemy opiekę pedagogiczną, powinno być jednak inaczej. Tym większego znaczenia nabierają metody, które młodym Polakom i Niemcom pomagają wyzbyć się swoich lęków i lepiej poznać kraj partnera. I to nie tylko na pograniczu, lecz także na terenie całej Polski i Niemiec.

Opiekunowie czy nauczyciele, którzy chcieliby przygotować młodzież do spotkania z krajem partnerskim, muszą przede wszystkim sami tego chcieć. Osobom prowadzącym, przystępującym do wymiany bez przekonania i entuzjazmu, tylko sporadycznie uda się rozbudzić w sobie należną ciekawość – ale na pewno nie będzie to ciekawość poznania obcej kultury i ludzi. To, czego im potrzeba, to gotowość dzielenia się swoimi uczuciami i doświadczeniami z mieszkańcami kraju partnerskiego i uczestnikami z własnego kraju.

Szczególne miejsce w międzynarodowej wymianie młodzieży zajmują – jak w naszej scenie – aspekty kultury codziennej i stylu życia. Podczas spotkania z przedstawicielami innej kultury nie należy lekceważyć różnic w rytuałach powitalnych i pożegnalnych, w sposobie zwracania się do drugiej osoby oraz w tradycjach związanych ze świętami. Obce zwyczaje i symbole sprawiają na pierwszy rzut oka dość osobliwe wrażenie. Kto ich nie zna, poczuje się w obcej kulturze wyizolowany.

Brak podstawowej znajomości kraju sąsiada oraz deficyt informacji prowadzą do ksenofobii (wrogości wobec obcych). Dlatego przekazywanie i zdobywanie wiedzy na temat kraju partnera powinno być traktowane jako integralna część każdego spotkania. Przy czym proces poznawczy nie może się zawęzić jedynie do wiedzy o faktach. Równie istotne jest to, aby za pośrednictwem treści krajoznawczych rozwijać kompetencje potrzebne do interakcji z obcymi. Chodzi o umiejętność interpretacji rzeczywistości w kraju partnera oraz o świadomość właściwych dla niej zachowań. Ciekawość i chęć do dalszego odkrywania drugiego kraju pomogą rozbudzić quizy wiedzy, ankiety i różne formy wizualizacji, np. zdjęcia znanych osóbistości z Polski i Niemiec, charakterystycznych miejsc i zabytków sztuki lub scen z życia codziennego.

Przekazywana wiedza krajoznawcza powinna wskazywać na ślady obcej kultury we własnym kraju, dzięki czemu partnerzy wymiany zostaną uwrażliwieni na podobieństwa między ich ojczyznami. Wybrane tańce ludowe z różnych regionów Polski i Niemiec zacieśnią więzi w grupie oraz zwrócą uwagę na wspólne korzenie historyczne i kulturowe. Na dodatek stworzą odpowiednie tło muzyczne dla »dobrosąsiedzkiego pojednania narodów« i po prostu dostarczą zabawy.

Do poprawy jakości wymiany potrzebna jest dobra lekcja otwartości, tolerancji oraz gotowości do komunikacji z »obcą« Polską lub »obcymi« Niemcami. Stąd też niniejszy rozdział ma na celu kształtowanie zachowań i umiejętności, takich jak akceptacja i szacunek dla odrębności kulturowej, polepszenie obustronnego zrozumienia oraz uwrażliwienie na wspólny kanon podstawowych wartości. Zaproponowane tu metody pomogą młodzieży zrozumieć, że różnice między ludźmi są w rzeczywistości bogactwem dla nich samych. Dzięki zastosowaniu metod łączących w sobie elementy zabawy z walorami informacyjnymi mogą Państwo przyczynić się do zredukowania »na wesoło« istniejących uprzedzeń i stereotypów.



7.1. JAK ŻYJESZ?

KIEDY JESZCZE BYŁEM MAŁY

 Porównanie okresu dzieciństwa w Polsce i w Niemczech, dostrzeganie różnic  30–60 min

 wolne  15–30  po jednym zdjęciu z dzieciństwa od każdego uczestnika

 średni  na siedząco w dwóch rzędach naprzeciwko siebie

 **Etap 1:** Na wcześniejszą prośbę uczestnicy przynieśli ze sobą po jednym zdjęciu z okresu dzieciństwa. Prowadzący zbiera fotografie, nie pokazując ich pozostałym osobom, i dokładnie przetasowuje. Każdy uczestnik wybiera jedno zdjęcie, które szczególnie go interesuje lub ujmuje. Osoby będące zdania, że trzymają w ręku zdjęcie uczestnika z Polski, siadają w jednym rzędzie, a właściciele niemieckich zdjęć – w drugim.

Etap 2: Każdy po kolei objaśnia, po czym poznał, że chodzi o polskiego lub niemieckiego uczestnika. Następnie zgaduje, kto znajduje się na zdjęciu.

Etap 3: Na forum całej grupy zostają omówione różnice i podobieństwa między dzieciństwem w Polsce i w Niemczech.

 Zdjęcia nie powinny zawierać żadnych podpisów ani napisów w tle (plakaty reklamowe, szyldy uliczne itp.). Prośbę o przyniesienie zdjęć należy skierować do uczestników przed spotkaniem (na spotkaniu przygotowawczym, w liście do uczestników), podkreślając jej ważność i podając jasne kryteria wyboru (granice wiekowe, brak napisów). Metodę można przeprowadzić tylko pod warunkiem, że (prawie) wszyscy mają ze sobą zdjęcie.

POJĘCIA KLUCZOWE A EMOCJE

 Nauka rozumienia emocji innych osób oraz zauważania odbieranych emocjonalnie okoliczności, unikanie faux pas  30–60 min  wolne  10–30  duże arkusze papieru, kredki świecowe lub flamastry  średni  małe grupy / 3–6 osób

 **Etap 1:** W skład małych grup wchodzi wyłącznie Niemcy lub Polacy. Każda grupa otrzymuje jedno hasło. Zadaniem uczestników jest zebranie skojarzeń związanych z podanym hasłem. Skojarzenia zapisywane są czytelnie na plakacie.

Hasła: ojczyzna, początek roku szkolnego, Wszystkich Świętych (1 listopada), podział kraju, piłka nożna kobiet, homoseksualizm, krzyż.

Etap 2: Plakaty z pojęciami polskich i niemieckich grup zostają – po uprzednim przetłumaczeniu – wywieszone obok siebie. Na forum »obozy narodowe« starają się świadomie rejestrować skojarzenia innych grup. Wywiązuje się rozmowa na temat zaobserwowanych różnic.

 Uczestnicy wyrażają kojarzone z hasłami uczucia w formie obrazu (kolorami). Następnie omawiają rezultaty na forum.

 Do zebrania skojarzeń można użyć metody znanej pod nazwą mapa myśli (mind-mapping).

Każde hasło powinno mieć polską i niemiecką wersję językową. Uczestnicy pracują w grupach jednonarodowych. Opracowaniem niemieckich pojęć »Heimat« i »Vaterland« mogą się zająć dwie odrębne grupy niemieckie. Na koniec dochodzi do konfrontacji z polską »ojczyzną«. Nie należy zezwalać na oceny wartościujące (»błędny«, »prawidłowy«, »dobry«, »zły«).



ŚWIĘTA KALENDARZOWE

 Poznanie tradycji świątecznych w kraju partnera  60–120 min  wolne
 10–30  duży arkusz papieru (flipchart), butelka, papier, pisaki / płyta CD: szablon
»Cykl roczny« (nr 7a), arkusz do wycinania »Święta polskie i niemieckie« (nr 7b), arkusz roboczy »Karteczki metodyczne« (nr 7c)  duży  w kole na siedząco

 Prowadzący przenosi szablon »Cykl roczny« na duży arkusz papieru, wycina karteczki z nazwami i datami świąt, zgina je i kładzie (przykleja) na kole w taki sposób, aby widoczna była jedynie informacja o dacie. Ponieważ daty polskich i niemieckich świąt częściowo się pokrywają, niektóre segmenty koła otrzymają karteczki z nazwami świąt w obu językach, a inne jedynie z nazwą polską lub niemiecką. Obok koła leży gotowa talia karteczek metodycznych (dwujęzycznych). W środku koła leży butelka.

Pierwszy gracz kręci butelką tak długo, aż jej szyjka wskaże pole, na którym znajduje się (jeszcze nieotwarta) karteczka ze świętem obchodzonym w kraju sąsiada. Następnie typuje dowolnego gracza z drugiej grupy narodowej. Osoba ta składa karteczkę w taki sposób, że obok daty pojawia się także nazwa święta, po czym losuje karteczkę metodyczną i zgodnie z podaną na niej metodą wyjaśnia lub pokazuje grupie, jak dane święto obchodzi się w jej kraju. Na zakończenie kręci butelką i prosi innego gracza z kraju partnera o kontynuację.

 Polskie i niemieckie nazwy świąt drukujemy na kartkach o różnych kolorach.

WSPOMINKI Z MOJEGO ŻYCIA

 Wymiana myśli, refleksja. Prezentacja różnych aspektów swojego życia  90–180 min
 umiarkowane  dowolna  polskie i niemieckie czasopisma ze zdjęciami, nożyczki, kleje, flamastry lub kredki  średni  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Grupa odpowiada w formie haseł na pytanie: »Co jest dla ciebie istotne w życiu?«. Dwóch uczestników zapisuje je – w dwóch językach – na plakacie. Końcowa analiza pokaże, że wiele odpowiedzi należy do tego samego zakresu tematycznego. Powstają grupy pojęciowe wokół takich słów, jak: »rodzina«, »szkoła«, »czas wolny«, »obawy«.

Etap 2: Spośród powstałych grup pojęciowych uczestnicy wybierają tematy, którymi chcieliby się bliżej zająć. Praca nad wybranymi tematami odbywa się w polsko-niemieckich grupach (3–6 osób) i polega na opracowaniu tematu w formie kolażu. Kolaże powstają z wycinków czasopism, uzupełnionych o własne rysunki i hasła/graffiti.

Etap 3: Rezultaty pracy (kolaże, rysunki itp.) zostają zawieszane w widocznym miejscu. Po krótkiej przerwie uczestnicy rozmawiają o kolażach, podobieństwach i różnicach w życiu młodych ludzi. Ponadto analizują przebieg pracy grupowej.

 Tematy nie są przydzielane grupom, lecz poszczególnym stolikom. Uczestnicy sami dokonują wyboru. Istnieje możliwość zamiany miejsca pracy, a tym samym współtworzenia kilku kolaży.

 Powyższy wariant przeznaczony jest dla grup, których członkowie zdążyli już się bliżej poznać oraz dla starszych uczestników, metoda wymaga bowiem indywidualizmu i samodzielności. Bardzo dobrze sprawdza się gromadzenie haseł przy użyciu kartek (zob. tekst »Wizualizacja informacji«).

 4.2. A ty do jakiej należysz grupy?



7.2. POKAŻ NAM SWÓJ KRAJ!

TU CZY TAM?

 Refleksja nad stereotypami, dyskusja o osobistych wrażeniach i uprzedzeniach

 60–90 min  wolne  < 20  płyta CD: »Wybór zdjęć« (katalog: »Zdjęcia«)

 duży  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** W pomieszczeniu leżą rozłożone zdjęcia, np. na podłodze. Powinno być ich więcej niż uczestników, aby wszystkim zebranym umożliwić wybór. Prowadzący prosi każdego o znalezienie jednej fotografii, która szczególnie na niego oddziałuje.

Etap 2: Uczestnicy oglądają rozłożone materiały, spacerując po sali i wybierają »swoje« zdjęcie.

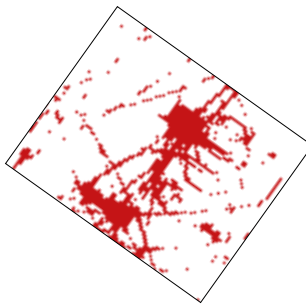
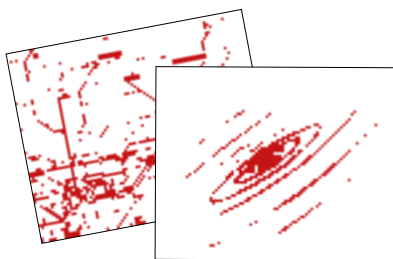
Etap 3: Małe grupy (do 7 osób) rozmawiają na temat dokonanych wyborów. Na zakończenie prowadzący prosi uczestników o odgadnięcie, z którego kraju pochodzi »ich« zdjęcie oraz o uzasadnienie swojej odpowiedzi.

 Wybrane zdjęcia drukujemy w dwóch egzemplarzach.

Etap 1: Uczestnicy zostają podzieleni na dwie grupy narodowe. Każda grupa układa swoje zdjęcia na dwie kupki – na jednej te, które, jej zdaniem, wykonano w Polsce, a na drugiej te, które wykonano w Niemczech.

Etap 2: Grupy przedstawiają na forum rezultaty pracy, porównują swoje wybory i leżące u ich podstaw założenia. Ponadto analizują przebieg procesu decyzyjnego: na ile łatwo lub trudno było wykonać zadanie?

 Doboru zdjęć dokonuje wspólnie zespół prowadzący. W etapie 3. przydatni będą pośrednicy językowi. Dotyczy wariantu: Nie używamy zdjęć zawierających napisy (nazwy ulic, plakaty reklamowe itp.).



MUZYCZNE SKOJARZENIA

 Poznanie kraju partnera poprzez muzykę  20–40 min  wolne  5–15

 po 2 duże arkusze papieru na osobę, materiały do kolorowania (kredki świecowe, farby do malowania palcami, akwarele) / propozycja muzyki: »Polska i niemiecka muzyka programowa« (ścieżki muzyczne 22 + 23)  średni  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Podczas odtwarzania muzyki uczestnicy koncentrują swoją uwagę na strukturach muzycznych, czyli na rytmice, metryce, podziale taktów itp., po czym ilustrują je na arkuszu papieru.

Etap 2: Przy powtórnym odtwarzaniu muzyki gracze przelewają swoje wolne skojarzenia związane z melodią na drugi arkusz. Nie chodzi tu o spójny, kompletny obraz. Dla każdej sceny przeznaczone jest odrębne miejsce na kartce papieru, w rezultacie powstaje szereg oddzielnych obrazów. Po odsłuchaniu muzyki uczestnicy mają jeszcze parę minut na dokończenie prac.

Etap 3: Na koniec uczestnicy porównują obrazy, próbując ustalić podobieństwa i różnice w odbiorze utworu muzycznego. Prowadzący może podać w trakcie dyskusji bliższe informacje o obu utworach (zob. płyta CD).

 Muzyka programowa jest rodzajem muzyki instrumentalnej o pozamuzycznej treści, założonej przez kompozytora w formie określonego tytułu lub programu. Kompozytor próbuje poprzez muzykę wywołać określone myśli, obrazy, skojarzenia.

Przykłady: Beethoven uczynił tematem swojej symfonii »Pastoralnej« uczucia, jakie w mieszkaniach miast wywalał obcowanie z naturą i pastorałnym (wiejskim) otoczeniem. Za pomocą odpowiednich środków instrumentalnych naśladując odgłosy ptaków, kroki wędrowców, szemranie potoku czy burzę. Zygmunt Noskowski, inspirowany historyczną powieścią Henryka Sienkiewicza *Ogniem i mieczem*, skomponował pierwszy polski poemat symfoniczny opowiadający o stepie i wojnie między narodami. Kompozycja ta opiera się na następującym motywie: »Bądź pozdrowiony piękny stepie! Witam Ciebie śpiewem. W Twojej niezmierzonej dali rozbrzmiewa szelest skrzydeł husarów i stukot kopyt ich koni. Muzyka z fletów pasterzy miesza się tutaj z melancholijnymi pieśniami Kozaków, którym towarzyszą donośne dźwięki i brzmienie bębnow. Jak okiem sięgnąć wszędzie słychać ryk wojny i szczęk szabli. Teraz jest cicho i głucho, walki dobiegły końca: Wojownicy leżą w swoich grobach. Tylko Ty, wielki stepie, pozostajesz niezmieniony, wieczny, piękny i spokojny.

 Klaus Holthaus: *Klangdörfer*.
Musikalische und soziale Vorgänge spielerisch erleben
> Programmmusik malen



KOMIKS

 Poznanie elementów kultury drugiego kraju, kooperacja  20–60 min  wolne

 dowolna  po jednym arkuszu papieru dla każdej małej grupy, kredki, flamastry /

propozycja muzyki: »Polska i niemiecka muzyka filmowa« (ścieżki muzyczne 10–21)

 średni  małe grupy / 3 osoby

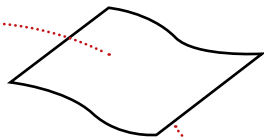
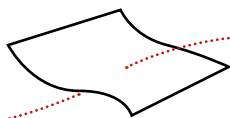
 Kartki zostają rozłożone w 4 ponumerowanych prostokątach (okienkach). Rozbrzmiewa pierwszy fragment muzyczny. W jego trakcie najmłodszy gracz w grupie ma za zadanie namalować w pierwszym »okienku« dowolną scenę komiksową, która jego zdaniem dobrze pasuje do muzyki. Rozbrzmiewa nowy fragment muzyczny. Sąsiad z lewej strony kontynuuje pierwszą scenę w drugim »okienku«, również inspirowany się muzyką. Podobne zadanie otrzymuje trzecia osoba. Po ukończeniu serii scenek grupa zastanawia się wspólnie, jak połączyć je w jedną historię (dymki dialogowe, napisy pod obrazkami itp.). Na koniec wszystkie grupy porównują rezultaty swojej pracy.

 Kontynuacja: grupa przygotowuje komiks w formie scenki teatralnej. Podczas przedstawienia w tle może grać muzyka.

 Rysowanie ma charakter pracy indywidualnej i nie powinno podlegać wpływom pozostałych członków grupy.

 5.1. Ty też potrafisz – sam i z innymi!

 Klaus Holthaus: *Klangdörfer*.
Musikalische und soziale Vorgänge spielerisch erleben



QUIZ WIEDZY O KRAJU SĄSIADA

 Sprawdzenie i poszerzenie wiedzy  30–60 min  wolne  dowolna

 pisaki / płyta CD: »Test wiedzy o Niemczech« (nr 7d) z rozwiązaniami (nr 7e),

»Test wiedzy o Polsce« (nr 7f) z rozwiązaniami (nr 7g)  duży  rozproszeni po sali

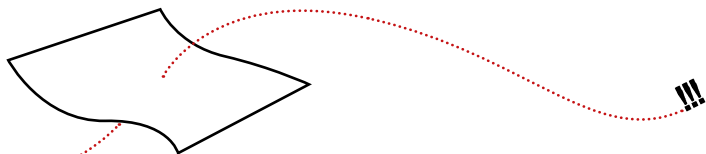
 **Etap 1:** Uczestnicy otrzymują testy w języku ojczystym. Po ich rozwiązaniu grupa siada w kole i podaje oraz omawia poprawne odpowiedzi. Za każdą poprawną odpowiedź przyznawany jest jeden punkt. Na koniec prowadzący odczytuje komentarze dla poszczególnej liczby punktów (zob. plik »Rozwiązanie«).

 Formują się małe grupy, które rozwiążą test wspólnie (wielkość grupy zależy od wstępnej wiedzy uczestników).

 Metodę można także wykorzystać jako wstęp do tematu »stereotypy«.



Etap 2: Po podsumowaniu testu odbywa się wspólna dyskusja na następujące tematy: Co wiemy o kraju sąsiada? Skąd pochodzą te informacje? Czy nie są one ewentualnie jednostronne? Na jaki temat chcielibyśmy wiedzieć więcej?



KRAJOBRAZ NA WYCIĄgniĘCIE RĘKI

 Poznanie kraju partnera  80–100 min  umiarkowane  dowolna  skrzynki,
resztki wełny, kawałki materiałów, przebrania, krzesła, stoły, gałęzie, kamienie  duży
 małe grupy / 10 osób

 **Etap 1:** Grupy (mieszane) mają za zadanie przedstawić Polskę lub Niemcy w formie mapy/krajobrazu. Mapa powinna być na tyle duża, aby można było po niej spacerować (np. wykorzystujemy całą salę lub prowadzimy metodę na łące). Wszystkie formy przekazu są dozwolone (np. osoby w przebraniu jako reprezentanci miast, wiadra lub miski jako jeziora, skrzynki jako góry). Uczestnicy ustalają między sobą temat przewodni prezentacji (np. metropolie, siedziby firm, topografia, pomniki przyrody, atrakcje turystyczne).

Etap 2: Wszyscy uczestnicy udają się do jednej mapy. Przewodnik turystyczny – jedna osoba z grupy projektującej mapę – oprowadza ich po terenie i udziela objaśnień. W ten sam sposób przebiega spacer po pozostałych mapach.

 1. Grupy jednonarodowe: niemieccy uczestnicy budują Niemcy, a polscy Polskę lub na odwrót.

2. Krajobrazy nie są budowane z materiałów, a jedynie powstają w wyobraźni uczestników. Dla ułatwienia orientacji mają oni możliwość zaznaczenia w sali położenia jednego polskiego i jednego niemieckiego miasta. Uczestnicy ustalają przestrzenną lokalizację miejscowości, w których się urodzili lub gdzie obecnie mieszkają, po czym ustawiają się w odpowiednich miejscach na mapie. Po zajęciu miejsc wykrzykują nazwy swoich miejscowości w kolejności od jednej strony świata do drugiej.



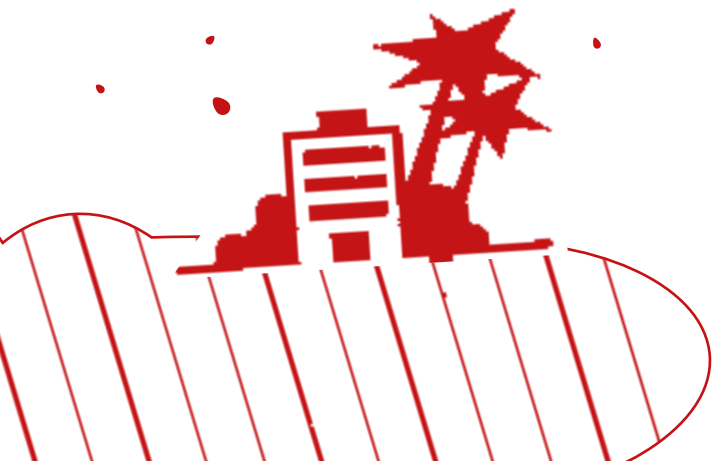
3. Etap 1: Uczestnicy rysują mapy. Pracuje jednocześnie kilka różnych grup: jedna grupa polska i jedna niemiecka tworzą mapę Niemiec, jedna polska i jedna niemiecka przygotowują mapę Polski. Dodatkowo powstają dwie grupy polsko-niemieckie, z których jedna opracowuje mapę Polski, a druga mapę Niemiec. Dla ułatwienia można skorzystać z gotowych konturów map.

Etap 2: Uczestnicy porównują wszystkie mapy. Gdzie są podobieństwa, a gdzie rozbieżności? Gdzie mapy odpowiadają rzeczywistości, a gdzie nie? Czy odzwierciedlają one naszą wiedzę o kraju?

 Prowadzący stara się, aby oba kraje były równie często obecne. Przed fazą tworzenia map może mieć miejsce wprowadzenie do krajoznawstwa, np. z wykorzystaniem mapy PNWM »Odkryj z nami Polskę i Niemcy«. Jeśli mamy wystarczająco dużo przestrzeni, najlepiej nie składać krajobrazów i przemierzać je w różne dni spotkania.

 2.3. Opowiedz mi więcej o sobie!

 Katerina Karl-Brejchová, Hansjürgen Karl, Małgorzata Kopka: *Triolinguale*
> Żywa mapa



KRAJOBRAZ DŹWIĘKÓW

 Poznanie kraju partnera  15–30 min  umiarkowane  > 15  2 duże kartki papieru z konturami mapy Polski i Niemiec, pisaki / płyta CD: arkusz roboczy »Symbole« (nr 7h)

 duży  rozproszeni po sali

 1. Uczestnicy zaznaczają znane im miasta na mapie kraju partnera. Obie mapy zostają wywieszane obok siebie tak, aby każdy dobrze je widział.

2. Grupa przyporządkowuje miastom i regionom obu krajów rozmaite symbole. Następnie trzy, cztery osoby opuszczają salę. Pozostali uczestnicy obmyślają wspólnie trasę na terenie jednego z krajów, obejmującą cztery stacje (cztery symbole). Wybrany stacjom przypisują pasujące do nich odgłosy, dźwięki lub melodie. Jest czas na ich krótkie przećwiczenie.

3. Jeden z uczestników zostaje wytypowany do pełnienia roli dyrygenta. Osoby, które opuściły salę, zostają przywołane do środka i ustawione tak, aby nie mogły zobaczyć mapy.

4. Dyrygent określa kolejność stacji, »jeżdżąc« po mapie od jednej stacji do drugiej. Na każdym postoju grupa wykonuje ustalony wcześniej dźwięk. Przybyłe osoby próbują odgadnąć, w którym kraju odbywa się podróż i – jeśli to możliwe – dokładniej opisać wskazane miasta, miejsca lub regiony.

5. Gra zostaje powtórzona z nową trasą. Salę opuszcza inna grupa osób.

 Po zakończeniu gry uczestnicy gromadzą dodatkowe informacje na temat miejscowości, krajobrazów i symboli, np. zbierają materiały z książek i z internetu, przygotowują małą wystawę z kolażami oraz tekstami, dostępną dla wszystkich w czasie spotkania (np. w foyer lub jadalni, w sali spotkań grupy lub na korytarzu). Wystawę można oczywiście rozbudować.

 Metoda doskonale nadaje się na początek spotkania; pomaga wydobyć z pamięci wiedzę o kraju sąsiada, i to nie tylko tę geograficzną.

7.3. TAŃCE

TAŃCE INTEGRACYJNE I TOWARZYSKIE Z RÓŻNYCH KRAJÓW

 Integracja grupy, poznanie tradycji muzycznych i tanecznych różnych regionów Niemiec i Polski, doświadczanie różnorodności kulturowej  15–120 min  szybkie  8–30
 CD: Folder: »Tańce«: Katalog z tańcami, 9 opisów tańców, objaśnienia do opisów tańców / melodie 1–9  duży  według opisu tańców

 Prowadzący objaśnia kroki taneczne na podstawie opisu tańców (po kolei). Na początek uczestnicy ćwiczą kroki bez muzyki. Rozpoczynają od kroków podstawowych, z biegiem czasu dochodzą nowe figury.

 1. Prowadzący prosi uczestników o samodzielne wypracowanie kroków tanecznych na podstawie opisów, a następnie o zademonstrowanie ich na forum.

2. Uczestnicy dzielą się na mieszane grupy polsko-niemieckie składające się z 6–10 osób. Każda z grup ma za zadanie wybrać jedną melodię według własnych upodobań muzycznych i ułożyć do niej prostą choreografię taneczną (składającą się maksymalnie z 5 różnych elementów). Następnie grupa zapisuje tę choreografię, uzupełniając ją ewentualnie o graficzny (w formie rysunków) opis tańca.

W kolejnym etapie grupy przekazują sobie wzajemnie opisy tańców i podkłady muzyczne. Każda z grup otrzymuje zatem nowy utwór muzyczny i pasujący do niego układ choreograficzny, po czym próbuje go »odszyfrować« a następnie zatańczyć. Na końcu istnieje możliwość dobro-

wolnego zaprezentowania przez grupy nowej choreografii i skonfrontowania jej interpretacji z pomysłem grupy autorskiej.

3. Można wybrać tańce, które tańczy się w rzędzie, np. tańce z Francji. Tańce Branle, Hanter Dro i An-Dro mają proste kroki i można je tańczyć z dowolną liczbą uczestników. Ewentualne błędy w krokach nie są więc problemem. Duży wybór takich tańców dostępny jest w internecie, a przejrzenie krótkich filmików, przedstawiających wybrany taniec, ułatwi zrozumienie kroków.

 Dobra zabawa jest ważniejsza od perfekcji! Należy omówić, z których regionów pochodzą poszczególne tańce (zob. »Spis tańców«). Prowadzący powinien znać specjalistyczne słownictwo dotyczące tańca (zob. »Objaśnienia«) i sam choć raz spróbować w tańcu swoich sił.

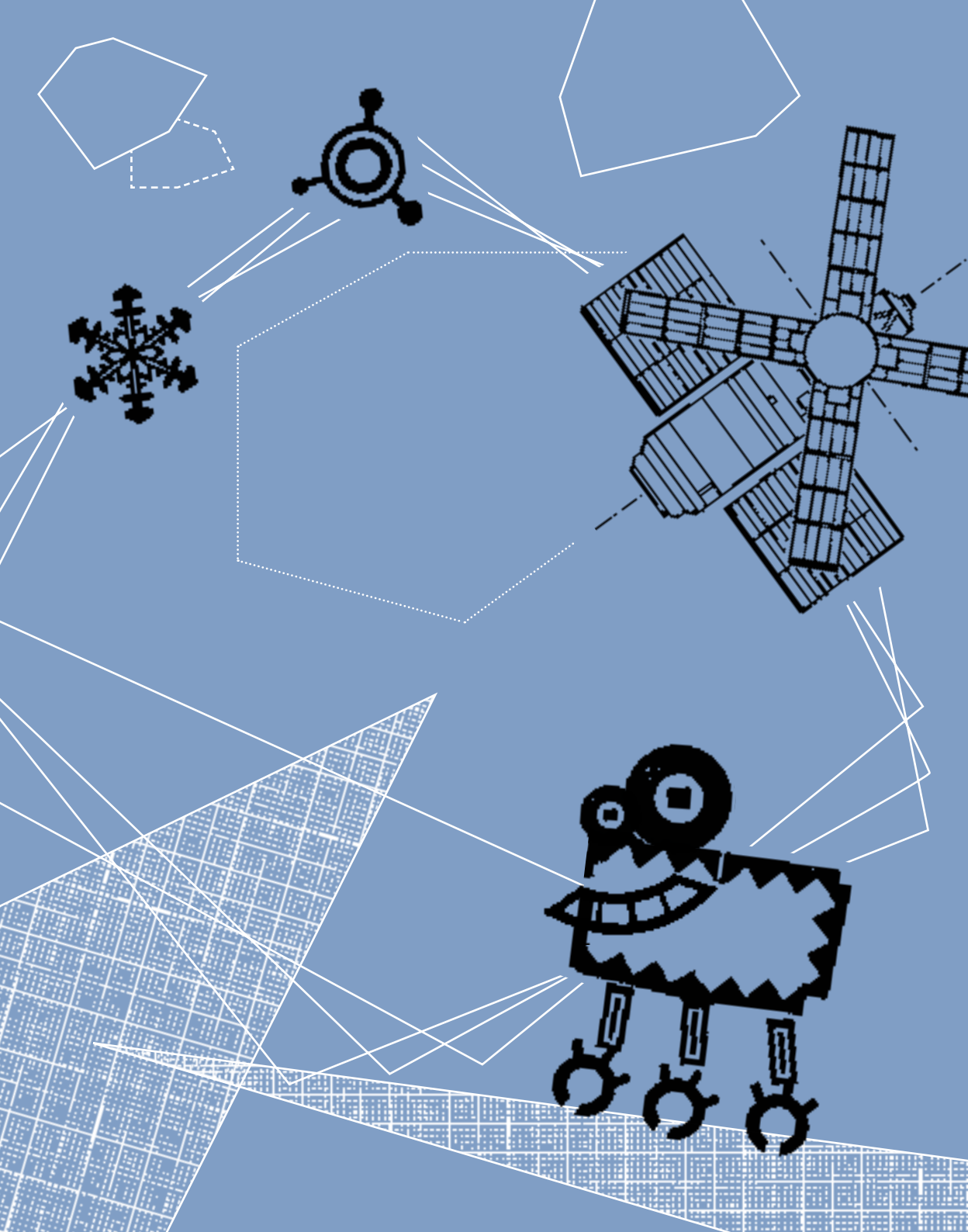
 6.1. Więcej werwy w grupie!

 Lucyna Brzozowska, Mirosław Bzowski:
Folkowa zabawa

 Gert Dannemann, Elke Rogge:
Der Tanzbär – Band 1

 Wolfram Dietz, Tilman Teuscher:
Der Tanzbär – Band 3





8. METODY PRZEPROWADZANIA EWALUACJI, TRANSFERU I POŻEGNANIA

»To niemożliwe – myśli Grzegorz, holując leniwie swoją ciężką torbę na miejsce odjazdu. – To już koniec?«. W dniu wyjazdu z domu był pełen niepewności. Jak to wszystko będzie wyglądać? No a teraz! Kto by pomyślał, super było z tymi Niemcami! No tak, a przede wszystkim z Kati! Tylko komu mam o tym wszystkim opowiedzieć?

Uczucia Grzegorza są inne niż w chwili przyjazdu. W ciągu tych dwóch tygodni dużo się wokół niego wydarzyło. Ostatniego popołudnia Marta i Hans, prowadzący spotkanie, zaprosili wszystkich na małą podróż w czasie. Wspólnie powrócili wspomnieniami do atmosfery pełnej niepewności na początku spotkania, do nieudanej wycieczki, podchodów w mieście, zabawy ze stacjami oraz do wszystkich innych momentów, które przeżyli razem. Barbara przypomniła sobie pierwsze próby wymówienia »Cześć! Jak leci?«, co obecnie nie sprawia jej najmniejszej trudności. Karin pomyślała o swoim zdenerwowaniu pierwszego dnia, kiedy »rzeźbiła z Grzegorza«, stojącego teraz obok niej, trębacza jazzowego na scenie. Marek przy okazji wspólnych wspomnień powrócił pamięcią do sprzeczki z Barbarą. Pomocne było to, że każdy miał okazję powiedzieć, co chciałby wziąć ze sobą ze spotkania, a co pozostawić tutaj.

Wieczorem wspólnymi siłami zbudowali skrzynię skarbów i symbolicznie złożyli do niej swoje najpiękniejsze przeżycia. Był i kosz na śmieci, do którego Marek nie omieszkał wrzucić kłótni z Barbarą.

– Nadjeżdża autobus! – wykrzykuje Grzegorz i odwraca się w drugą stronę. Łzy samowolnie napływają do oczu. W kieszeni wyczuwa kamień, który podarowali mu na pożegnanie Marta i Hans. Kamień przypomina kształtem falę – jak on sam – z dużym potencjałem energii. Grzegorz bierze go do ręki i mocno zaciska dłoń.

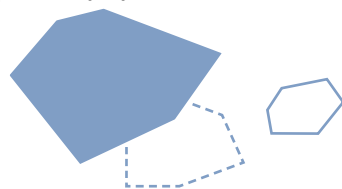
Ewaluację zaleca się przeprowadzać każdego wieczoru, ale najpóźniej na półmetku spotkania. Dzięki refleksjom pośrednim prowadzący otrzymują ważne informacje o stanie zadowolenia uczestników, o sytuacji w grupie, a także o dotychczasowych efektach dydaktycznych i rezultatach projektu. Takie informacje prowadzący uzyska tylko pod warunkiem, że okaże zainteresowanie treściami spotkania, grupą i każdym uczestnikiem z osobna. Z jednej strony, ocena w trakcie projektu może utwierdzić prowadzących w ich pracy. Już nie będą musieli snuć domysłów, czy wszystkim dopisuje samopoczucie, ponieważ uczestnicy potwierdzą to sami. Z drugiej strony, niewykluczone, że prośba o ocenę ujawni pewne deficyty, które będzie



można wyeliminować, jeśli prowadzący dostanie odpowiedni sygnał. W obu przypadkach refleksje polepszą higienę psychiczną zespołu prowadzącego. Przychylna ocena poprawi samopoczucie i podsyci zapał do dalszej pracy. Uwagi sugerujące konieczność zmian pokażą, że sukces spotkania leży w rękach każdego uczestnika – ale tylko wtedy, gdy odważy się otwarcie mówić o denerwujących go rzeczach. Stąd też należy uważać, aby prowadzący nie robili z refleksji »godziny wylewania żalów«, której słusznie mogą się obawiać. Kiedy do głosu dochodzą problemy lub krytyka, najmądrzejszym posunięciem jest – z punktu widzenia rozwoju samoodpowiedzialności – postawienie uczestnikowi pytania o możliwe rozwiązanie sytuacji. Rezultaty refleksji mogą być uwzględnione przez prowadzących przy planowaniu dalszej pracy, a to pozwoli im – w perspektywie całego projektu – stworzyć równowagę między pracą nad tematem bądź projektem a wspólnym przeżywaniem w grupie i potrzebami jednostki.

Raczej trudno sobie wyobrazić, że prowadzący tak po prostu podchodzi do uczestników i zaczyna pytać: »Na ile jesteś zadowolony z tematu, z samego siebie, z grupy?«. W tym rozdziale chcemy zaproponować kilka metod na poprowadzenie refleksji. Jeśli refleksja została starannie przemyślana pod względem metodycznym, uczestnicy szybciej »poczuja« nasze pytania i kryjące się w nich emocje. Na przykład wypowiedź »Dla mnie wszystko jest super!« w istocie niewiele mówi o stanie emocjonalnym nadawcy. Ani »wszystko« nie grzeszy konkretnością, ani »super« nie daje precyzyjnego opisu uczucia. Jeśli natomiast poprosimy uczestników np. o symboliczne wrzucenie swojej złości do kosza na śmieci i złożenie miłych przeżyć w skrzyni skarbów, chętniej i z większą precyzją opowiedzą o swoich doznaniach.

Jest to szczególnie istotne na zakończenie spotkania. Rzecz jasna wszystko, co zostało do tej pory powiedziane, w równym stopniu dotyczy oceny końcowej. Przygotowanie do refleksji podsumowującej w gronie wszystkich uczestników może przybrać formę pracy indywidualnej lub w małych grupach. Państwa zadanie jako prowadzących polega na stworzeniu uczestnikom możliwości powtórnego przemyślenia minionych wydarzeń. Dopiero dzięki tej refleksji przeżycia przerodzą się w doświadczenia.



Ocenę końcową można z powodzeniem wkomponować w część pożegnalną. Pamiętajmy o zaplanowaniu na nią wystarczającej ilości czasu. Ostatnim wyzwaniem dla zespołu prowadzących będzie pomoc w możliwie bezbolesnym rozejściu się grupy. W centrum uwagi znajdzie się przy tym i grupa jako całość, i każdy pojedynczy uczestnik. Prowadzący muszą najpierw odsunąć na bok swój własny żal rozstania.

Dla zespołu prowadzącego kwestia przygotowania pożegnania wyłania się już w fazie planowania spotkania. Kiedy nadchodzi właściwy czas na rozpoczęcie pożegnania? Jego długość zależy, rzecz jasna, od długości spotkania. Dziesięć procent łącznego czasu to dobra wartość orientacyjna. Zakończenie spotkania ma miejsce w trzech płaszczyznach:

- Płaszczyzna merytoryczna. Nieważne, jaki temat i jakie zadanie: »koniec wieńczy dzieło«. Nieważne, czy grupa podjęła się pomalowania placu zabaw, czy wspólnie opracowała słownik – raz rozpoczętą pracę należy zakończyć. Co wcale nie znaczy, że musi być w pełni gotowa. Decydującym kryterium jest możliwość zaprezentowania rezultatów osobom z zewnątrz.
- Płaszczyzna emocjonalna. Proces zachodzący w grupie dobiega końca. W zależności od natężenia relacji w obrębie grupy uczestnicy potrzebują orientacji i wsparcia. Proces musi zostać zamknięty, aby mogło rozpocząć się coś nowego. Prowadzący decydują i kontrolują, z jaką intensywnością przebiega autorefleksja w grupie. Każdy uczestnik powtórnie dochodzi do głosu. Ma okazję powiedzieć, co mu jeszcze leży na sercu.
- Płaszczyzna organizacyjna. Obejmuje ona wymianę adresów wśród uczestników, wykonanie zdjęcia grupowego, rozliczenie należności za napoje itp.

Zebraliśmy tu metody, które umożliwiają świadome przeżywanie pożegnania oraz wspólną refleksję nad tym, co było i co będzie. Nie zapomnieliśmy też o metodach ułatwiających rozstanie. Należą do nich wspólne działania i rozmowy podsumowujące. W obu przypadkach warto sięgnąć po symbole, metafory i kreatywne techniki pracy, sprzyjające wyrażaniu nastrojów, rozczarowań i innych uczuć.

Jeśli grupa, z którą pracujemy, spotyka się częściej, dobrze jest wypracować wspólnie rytuały pożegnalne, które będą się powtarzać na każdym spotkaniu. Ten element zapewni uczestnikom poczucie bezpieczeństwa i orientacji. A także wyśmienitą zabawę!



8.1. JAK SIĘ TERAZ CZUJESZ?

ZAMEK »GŁADKO-KANCIASTY«

 Spojrzenie wstecz, ocena  20–60 min  wolne  10–20  20–40 klocków
 średni  w kole na siedząco

 Po kole krąży skrzyneczka z klockami w kształcie walców i sześciątów. Uczestnicy biorą sobie po jednym klocku z każdego rodzaju i kładą przed sobą. Następnie w dowolnej kolejności odpowiadają na pytanie, co według nich było »okrągłe«, a co »kanciaste« w trakcie spotkania. Po krótkiej wypowiedzi każdy ustawia swoje klocki na środku koła, tak aby na końcu powstał wspólny zamek lub miasteczko całej grupy. Bez względu na to, jaki klocek został wybrany i jakie wrażenia ze spotkania odzwierciedla, staje się on częścią jednej wspólnej budowli i jest tak samo ważny.

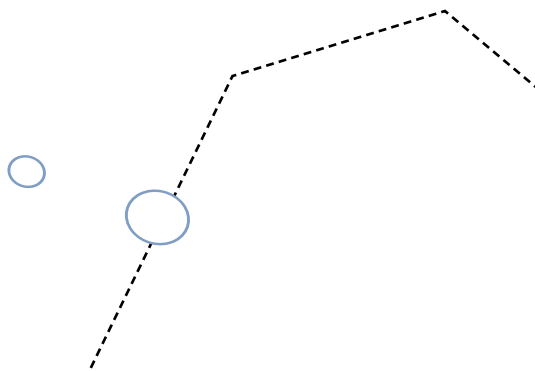
 1. Metodę można wykorzystać do celów zapoznawczych. W miejsce krytycznych i pozytywnych wypowiedzi uczestnicy kierują do wybranych osób »okrągłe« pytania i pytania »z kantem«.

2. W przypadku braku klocków: Każdy z uczestników otrzymuje dwie małe karteczki, jedną w kształcie koła, drugą w kształcie trójkąta. Uczestnicy zapisują na okrągłej kartce, co było »okrągłe«, a na trójkątnej, co było »kanciaste« w trakcie spotkania. W dowolnej kolejności przedstawiają swoje karteczki. Koła i trójkąty można zwizualizować, naklejając koła na narysowaną na dużej kartce papieru szkatułkę, natomiast trójkąty – na kosz na śmieci.

 Na każdego uczestnika trzeba liczyć po 2–3 minuty, z tłumaczeniem dwukrotnie więcej (pilnować limitu czasu!).

 2.3. Opowiedz mi więcej o sobie! (wariant)

 Ulrich Baer: *Kreativität für alle*
> Gruppenburgspiel



Dziś już...

 Bilans  30–40 min  wolne  8–18  dla każdego uczestnika: arkusz roboczy, podkładka do pisania, pisak; dla całej grupy: arkusz roboczy w dużym formacie, kolorowe punkty samoprzylepne / płyta CD: »Kwestionariusz oceny« (nr 8 a)  duży  w kole na siedząco

 Każdy uczestnik wypełnia formularz dla siebie. Pojedyncze oceny zostają przeniesione na duży format za pomocą punktów samoprzylepnych lub markera. Uczestnicy analizują powstały profil grupy i zastanawiają się, czy i dlaczego są z niego zadowoleni lub niezadowoleni oraz jakie zmiany chcieliby wprowadzić w następnych dniach.

 Rüdiger Gilsdorf, Günter Kistner:
Kooperative Abenteuerspiele, Band 1 > Gruppenprofil



PAPIEROWA HARMONIJKA

-
-  **Osobista refleksja** odnośnie dowolnego punktu programu  **20–40 min**  **wolne**
-  **dowolna**  **arkusze papieru, pisaki, ewentualnie podkładki do pisania**  **niewielki**
-  **rozproszeni po sali**
-

 Po określonym punkcie programu, który wymagał od młodzieży intensywnych przeżyć osobistych, uczestnicy mają przerwę na odpoczynek. Spędzają ją w sali lub na wolnym powietrzu. W obiegu znajduje się kartka papieru. Każdy ma możliwość zapisania na niej anonimowo – na górnym marginesie – paru słów od siebie: jak się czuje, co myśli, co rzuciło mu się w oczy. Następnie zagina kartkę z tekstem do tyłu – w rezultacie strona znów jest pusta – i podaje ją dalej. Prowadzący puszcza w obieg tyle kartek, aby każdy miał możliwość przelania swoich refleksji na papier.

 **1. Słowa poprzednika zostają odsłonięte;** mogą posłużyć kolejnej osobie jako impuls do własnych refleksji lub zostać skomentowane. Wszystkie wcześniejsze wypowiedzi są zakryte.

2. Uczestnicy otrzymują po jednej kartce, zapisują na niej swoje myśli, po czym odkładają na środek pustą stronę do góry. Każdy losuje jedną kartkę i odpowiednio kontynuuje jej myśl bądź ją komentuje. Liczba rund jest nieograniczona.

 Po zakończeniu metody zespół prowadzący odczytuje wszystkie wypowiedzi w swoim gronie i decyduje, na ile konieczne jest dodatkowe podsumowanie danego punktu programu.

Możliwość anonimowej oceny powinna być zagwarantowana także w późniejszych rozmowach ewaluacyjnych. W zależności od wielkości grupy należy wprowadzić w obieg większą lub mniejszą liczbę kartek i przeznaczyć wystarczająco dużo czasu na refleksję.

Metodę można z powodzeniem przeprowadzić w autobusie, np. w drodze powrotnej z miejsca pamięci.

 **Elżbieta Kędzior-Nicyporuk:**
Wprowadzenie do pedagogiki zabawy > Życiorys

PODSUMOWANIE DNIA

 Refleksja, ocena końcowa  30 min  wolne  3-30  arkusz roboczy, podkładka do pisania, pisak, muzyka / płyta CD: »Arkusze robocze« (nr 8b)  duży  w kole na siedząco

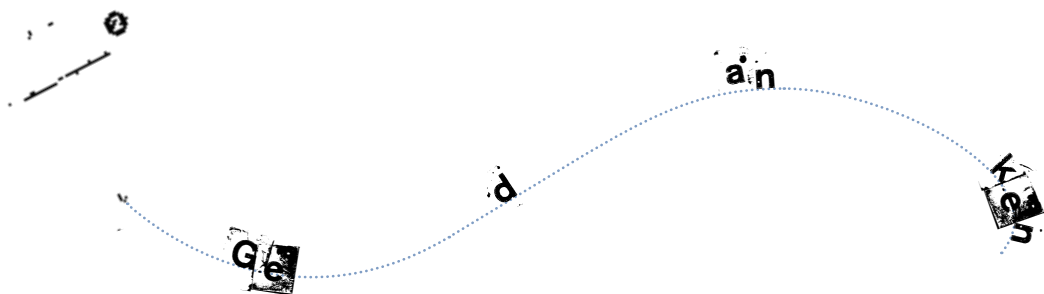
 W tle gra muzyka. Uczestnicy uzupełniają zdania na arkuszu roboczym zgodnie z własnym uznaniem. Na zakończenie każdy ma okazję przedstawić na forum odpowiedź, która wydaje mu się najważniejsza. Uczestnicy dyskutują nad nią lub dodają swoje komentarze.

 Podsumowanie dnia można przeprowadzać każdego wieczoru. Kartki z odpowiedziami uczestnicy zachowują dla siebie.

 Karlheinz A. Geißler: *Schlussituationen. Die Suche nach dem guten Ende* > Tagesauswertung

 1. Każdy wybiera sobie do uzupełnienia tylko jedno, najbardziej odpowiadające mu zdanie.

2. Prowadzący odczytuje głośno zdania, a uczestnicy wpisują ich zakończenia w swoich pamiętnikach ze spotkania.



8.2. WSZYSTKO PO STAREMU?

SZTUKA NA POŻEGNANIE

 Refleksja, ocena końcowa  120 min  wolne  dowolna  dla każdej grupy:
klej, nożyczki, plakaty, zdjęcia, pisaki, katalogi, czasopisma, pióra, tektura, materiały, guziki...
wszystko  średni  małe grupy / 3–5 osób

 **Etap 1:** Polecenie (do bezpośredniego odczytania lub przekazania własnymi słowami):
»I oto dotarliśmy do końca naszego spotkania. Warto sobie przypomnieć, co udało nam się razem przeżyć. Aby pokazać naszą wspólną przeszłość, ale także by móc się od niej uwolnić, mam dla Was małe zadanie: wykonajcie proszę w grupach – z wykorzystaniem przygotowanych materiałów – po jednym kolażu, za pomocą którego przedstawicie przebieg spotkania. Możecie też korzystać z własnych materiałów lub z materiałów, które znajdziecie w budynku. Każda grupa pracuje nad jednym wspólnym obrazem. Inspirujcie się waszymi wspomnieniami, chęć dobrej zabawy i dostępnymi materiałami. Na wykonanie zadania macie 60 minut. Kolejne 60 minut przewidzieliśmy na prezentację i dyskusję na forum całej grupy«.

Etap 2: »Obchód« ze zwiedzaniem kolaży (»wernisaż«), pytania od grupy i dyskusja na forum.

 **1.** Zamiast kolażu powstaje instalacja (trójwymiarowa). Dodatkowe materiały to opakowania po jajkach, puste rolki po papierze toaletowym, styropian (resztki z opakowań), bibuła, farby itp.

2. Instalacja ma być wkomponowana w pudełko po butach.

 Karlheinz A. Geißler: *Schlussituationen. Die Suche nach dem guten Ende* > Erinnerungscollage

WITAMY W DOMU!

 Spojrzenie wstecz, w przeszłość, przygotowanie podróży powrotnej  60 min

 wolne  dowolna  plakat, pisak  niewielki  małe grupy / 3–5 osób

 Uczestnicy otrzymują następujące pytania:
Kto i co oczekuje mnie w domu? Komu i co chciałbym opowiedzieć? Jaką motywację, pomysły, doświadczenia itp. wynoszę ze sobą? Jak zareagują na to moi znajomi, rodzice, rodzeństwo...?

Uczestnicy omawiają pytania w małych grupach, a rezultaty rozmów przedstawiają innym uczestnikom w formie scenki.

 Podsumowanie przedsięwzięcia oraz przygotowanie na ewentualny »szok dnia powszedniego« to istotne elementy programu, zwłaszcza w przypadku intensywnych, kilkudniowych spotkań! Należy na nie zaplanować wystarczająco dużo czasu (także na ewentualne rozmowy na zakończenie).



NASZ SŁOWNIK

 Zachowanie wspomnienia, utrwalenie słówek i wyrażeń w języku obcym, wspólna praca po spotkaniu  120–240 min  wolne  dowolna  kartki papieru, różnokolorowe pisaki, papier plakatowy, później ewentualnie PC, ksero  średni  rozproszeni po sali

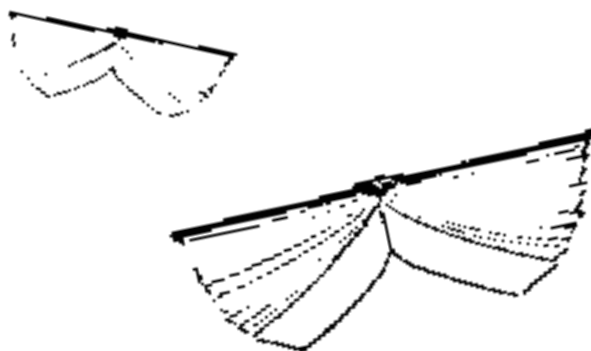
 **Etap 1:** Słówka poznane podczas spotkania, np. poprzez animację językową, lub o charakterze pojęć kluczowych dla grupy, są sukcesywnie zapisywane na plakatach, tłumaczone (jeden język – jeden kolor) i ewentualnie utrwalane za pomocą rysunków.

Etap 2: Uczestnicy ustalają w swoim gronie, jaki kształt ma przybrać ich wspólny słownik polsko-niemiecki. Układ alfabetyczny, tematyczny, chronologiczny? Obrazki? Uzupełniające rysunki? Format? Cenzura? Z każdej grupy narodowej lub językowej zostają wybrane po 2–3 osoby, które przejmą odpowiedzialność za powstanie słownika, a także przeniosą hasła i ich tłumaczenia do ustalonego formatu.

Etap 3: Pod koniec spotkania zostaje przeprowadzona wspólna akcja wydania słownika (korekta list z hasłami, projekt graficzny strony, kopie, składanie, zszywanie itp.). W rezultacie każdy wyjeżdża do domu z jednym egzemplarzem słownika w rękę.

 **1.** Uczestnicy jeszcze przed spotkaniem gromadzą »ulubione« słówka drugiego języka, np. pytając znajomych, szukając w mediach i szperając we własnej pamięci. Na koniec sporządzają listę haseł i w miarę możliwości sami je tłumaczą. Obie grupy przesyłają swoje listy partnerom, a ci wprowadzają ewentualne poprawki i odsyłają korektę. Produkcja słownika odbywa się w całości przed spotkaniem, a uczestnicy otrzymują go już pierwszego dnia; w trakcie spotkania słownik można poszerzyć o drugą część.

2. Na czas spotkania zostają wywieszone plakaty, na których każdy może zapisać interesujące go słówka. O ich tłumaczenie dbają osoby z innej grupy językowej lub pośrednicy językowi. Zapisane wyrazy znajdują się w przyszłym słowniku.



3. Słownik powstaje dopiero po zakończeniu spotkania: po powrocie do domów uczestnicy poddają obróbce zgromadzone wyrazy, wspólnie opracowują strony, wymieniają się korektami, drukują opracowany słownik i rozsyłają do wszystkich po jednym egzemplarzu bądź przekazują podczas kolejnego spotkania.

 Przed skopiowaniem i rozdaniem słownik powinien przejść korektę native speakerów. Metodę można doskonale połączyć z »Dokumentem podróży« (rozdział 2.1). Słownik powstaje w tym samym formacie co »Dokument podróży« (płyta CD), a na koniec uczestnicy wpinają go do środka bądź przypinają jako załącznik.

P 2.1. Dzień dobry! Proszę, tędy droga!

3.1. Niemiecki na wesoło

W

W
W

E

U

R

O

P

A

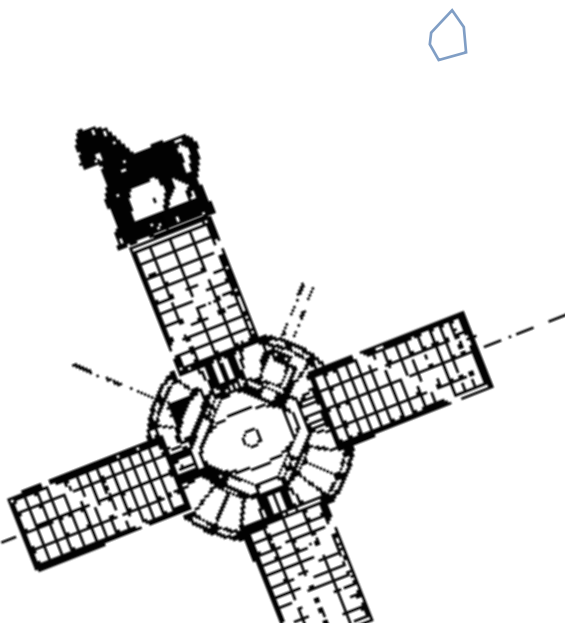
PODRÓŻ W CZASIE

-
-  Spojrzenie wstecz, wyjaśnienie ewentualnych pytań i wątpliwości  10 min  wolne
-  dowolna  ewentualnie muzyka medytacyjna, odpowiednia adaptacja sali  niewielki
-  rozproszeni po sali
-

 Każdy znajduje sobie wygodne miejsce, np. w pozycji leżącej na podłodze lub na łacie. Potrzebna jest spokojna, medytacyjna atmosfera. Prowadzący prostymi słowami opowiada historię podróży w czasie – opisuje minione stacje (punkty programu) zbliżającego się ku końcowi spotkania. Każda stacja stwarza okazję powrotu pamięcią do przeżytych sytuacji i towarzyszących im uczuć.

 Wykorzystujemy zdjęcia ze spotkania, jednak z umiarem, aby nie zakłócić i nie wyprzeć własnych wspomnień uczestników.

 Metoda co prawda nie zawiera w sobie elementu oceny, ale może posłużyć jako wprowadzenie do różnych metod ewaluacji i znacznie ułatwić ich realizację.



8.3. WESTCHNIJ, ZAPŁACZ I ZASZŁOCHAJ!

NASZ SKARB

 Stworzenie spoiwa łączącego kolejne spotkania  60–90 min  wolne  dowolna
 skrzynia na »skarby«, rozmaite przedmioty, łopata  średni  w kole na siedząco

 Metoda symbolicznie buduje więź między kolejnymi spotkaniami. Na zakończenie jednego spotkania uczestnicy zakopują w ziemi skrzynię skarbów, która zostanie odkopana na początku następnego spotkania. W ten sposób powstaje stały obieg interesujących symboli i pomysłów, bez względu na to, czy uczestnicy znają się nawzajem.

Etap 1: Prowadzący przedstawia pomysł i ustawa na środku koła skrzynkę. Uczestnicy zastanawiają się, co można do niej włożyć dla kolejnej grupy. Ustalają kryteria wyboru zawartości, np.:

- Co najmniej jeden przedmiot symboliczny dla każdego uczestnika.
- Symbole wskazują na doświadczenia wyniesione przez uczestników.
- Przedmioty mieszczą się do skrzynki i przetrwają w czasie.
- Grupa formułuje przesłanie, jak należy obchodzić się z zawartością skrzyni.

Następnie uczestnicy wypełniają skrzynkę skarbami.

Etap 2: Aby uczestnikom kolejnego spotkania umożliwić odnalezienie skrzyni, grupa rysuje mapę i zaznacza na niej kryjówkę. Skrzynia skarbów zostaje szczelnie zapakowana (np. w plastikową torebkę dla ochrony przed wilgocią)

i – w wyjątkowych okolicznościach (np. w nocy) – pogrzebana w ziemi. Ceremonię można uwiecznić na zdjęciach, a zdjęcia rozdać na pamiątkę uczestnikom.

Etap 3: Uczestnicy nowego spotkania dowiadują się o idei skrzyni skarbów i otrzymują mapę. Akcja odkopania »skarbu« ma miejsce zaraz na początku spotkania (nie nocą!). Skrzynia zostaje otwarta na forum całej grupy; uczestnicy odczytują przesłanie i postępują zgodnie z nim.

 1. Jeśli brak odpowiedniego miejsca do zakopania »skarbu« lub jeśli spotkania odbywają się w różnych miejscach, nowa grupa otrzymuje skrzynkę w formie przesyłki pocztowej.

2. Wykopywanie i odpakowywanie skrzynki służy prowadzącemu jako wstęp do rozmowy o oczekiwaniach uczestników wobec spotkania.

3. Wszystkie akcje zostają uwiecznione na zdjęciach. Powstaje »księga skarbów« z opisami i dokumentacją zdjęciową, która jest uzupełniana z roku na rok.

 2.5. Rozejrzyj się wkoło!

 Ralf Besser: *Transfer: Damit Seminare Früchte tragen* > Die Schatzkiste



POCZTA PLECOWA

-  Wymiana opinii, utrwalenie wspomnień  30 min  wolne  > 10
-  pisaki, kartki, taśma klejąca lub agraftki, spokojna, przyjemna muzyka  średni
-  rozproszeni po sali
-

 Każdy uczestnik otrzymuje coś do pisania i kartkę papieru, która zostaje przymocowana na jego plecach. Następnie wszyscy rozchodzą się po sali i zapisują na kartkach innych osób swoje osobiste opinie oraz życzenia dla nich. Chodzi przede wszystkim o ocenę, uaktywnienie i utrwalenie relacji, jakie zawiązały się między uczestnikami w trakcie spotkania. Po wykonaniu zadania każdy może zdjąć i odczytać swoją pocztę plecową.

 Nie używamy flamastrów, które mogłyby pobrudzić ubranie! Odpowiednia muzyka zapewni dobrą atmosferę. Oprócz uczestników w zabawie mogą wziąć udział także pozostałe osoby zaangażowane w projekt.

 Aktion West-Ost e.V.: EuroGames > Wpis

SKRZYŃKA NA LISTY

 Zacieśnienie więzi w grupie, ocena końcowa, pożegnanie  dowolna  wolne
 dowolna  papier lub karton, pisaki, nożyczki, kleje  średni  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Uczestnicy przygotowują własne skrzynki na listy. Mają czas na ich indywidualne ozdobienie, pomalowanie i uatrakcyjnienie. Skrzynki podpisane imionami uczestników zostają ustawione lub powieszone w widocznym miejscu.

 Jeśli mamy niewiele czasu, za skrzynki mogą posłużyć koperty – wystarczy je tylko ozdobić i podpisać.

 Aktion West-Ost e.V.: [EuroGames > Poczta](#)

Etap 2: Prowadzący prosi uczestników o napisanie – na pamiątkę spotkania – krótkich, miłych listów pożegnalnych dla wszystkich kolegów z grupy. Na wykonanie zadania uczestnicy mają kilka godzin (lub dni), do ustalonego terminu na krótko przed wyjazdem. Swoje listy wrzucają do odpowiednich skrzynek. Nadawca sam decyduje, czy chce pozostać anonimowy, czy podpisze list swoim imieniem.



POSAG

 Spojrzenie wstecz, emocjonalny prezent, »posag«  120 min  wolne  10–20

 po jednej jednokolorowej koszulce dla każdego uczestnika, markery wodoodporne

 średni  rozproszeni po sali

 **Etap 1:** Uczestnicy zapisują na koszulkach swoje imiona i rozkładają je w pomieszczeniu. Rozpoczyna się wielka akcja malarska. Każdy uczestnik maluje po jednym symbolu na każdej koszulce. Symbol ma wyrażać pewną umiejętność adresata lub coś szczególnego, co wyróżnia go spośród innych. Oczywiście powinien mieć związek z doświadczeniami, które uczestnicy wynoszą ze spotkania.

Etap 2: Uczestnicy tworzą szpaler, pod którym przechodzą kolejne osoby z koszulkami naciągniętymi na ubranie. Jeszcze przed wejściem do tunelu każdy opowiada, jakie doświadczenia ze spotkania zabiera ze sobą do domu. Następnie, gdy przechodzi już przez tunel, pozostałe osoby objaśniają mu znaczenie poszczególnych symboli. Bogato obdarowany uczestnik opuszcza szpaler i ustawia się na jego końcu. Do tunelu wchodzi kolejna osoba.

 Dla zmniejszenia kosztów można poprosić uczestników o przywiezienie z domu po jednej jednokolorowej koszulce. W przypadku koszulek z cienkiego materiału najlepiej włożyć do środka papier, inaczej kolory przebijają na drugą stronę.

 Ralf Besser: *Transfer:*
Damit Seminare Früchte tragen > Die zweite Haut



Czas dla grup narodowych

W polsko-niemieckiej wymianie młodzieży na pierwszy plan wysuwa się spotkanie, wspólny program i interakcja między uczestnikami, co jednak wcale nie oznacza, że każda część programu musi się odbywać albo w całej grupie, albo w mieszanych grupkach polsko-niemieckich.

Czasami chcemy mieć trochę czasu dla siebie. Podobną potrzebę mogą odczuwać zarówno uczestnicy z Polski, jak i z Niemiec. Program spotkania charakteryzuje się tym, że biorąc w nim udział młodzież z zainteresowaniem i ciekawością szuka kontaktu z nowymi ludźmi. Powiedzie się to dopiero wtedy, gdy zostaną zapewnione »narodowe« przerwy od tej wyjątkowej i absorbującej, ale jednocześnie męczącej sytuacji.

Należy przy tym pamiętać, aby przerwy te nie ograniczały się do pojedynczej godziny między porą obiadową a początkiem popołudniowego programu. Z całą pewnością nie powinny one też służyć do szybkiego omówienia programu w danym języku. Wspólne popołudnie w oddzielnych grupach narodowych to na pewno rozsądna decyzja. Poświęćmy ten czas na refleksję lub analizę sytuacji w grupie: »Kim jesteśmy? Po co tu jesteśmy? Czego uczymy się tu każdego dnia? Co nam przeszkadza? Co jest dobre, a czego nam brakuje?«.

Osobny blok narodowy jest uzasadniony już od drugiego dnia pobytu na spotkaniu. Daje możliwość podzielenia się pierwszymi wrażeniami we własnym gronie, a na półmetku wymiany pozwala rozpoznać ewentualny punkt krytyczny w dynamice grupowej. Umożliwia także zebranie opinii o być może kluczowym znaczeniu dla kontynuacji wymiany w przyszłości. Uczestnicy, pokrzepieni takim krótkim powrotem na »znany im teren«, z tym większą otwartością skierują swoje kroki ku innym.



Wskazówki bibliograficzne – krótka charakterystyka

Wiele spośród opisanych metod i wariantów znaleźliśmy w podobnym lub innym kształcie w rozmaitych publikacjach. Niektóre z tych źródeł były dla nas inspiracją, czasami – ku naszej radości – natrafialiśmy na metody znane nam już od dawna i stosowane przez nas w przybliżonej formie. Metody pedagogiczne często przekazuje się ustnie lub poprzez praktykę, ulegają przy tym stałym modyfikacjom i w zmienionym kształcie zostają ponownie utrwalone w formie pisemnej. Poniższy przegląd tych źródeł nie rości sobie pretensji do kompletności. Aby ułatwić Państwu orientację, umieściliśmy tu tylko te publikacje, na które wskazywaliśmy już pod opisami metod.

Aktion West-Ost e.V. (Hrsg.): EuroGames

Wydanie własne, Düsseldorf 2004, ISBN 3-928508-00-8
Zbiór 100 zabaw i gier w czterech językach (polski, niemiecki, angielski, czeski). Wszystkie objaśnienia znajdują się na oddzielnych kartach zestawionych w formie segregatora. Całość jest podzielona na cztery kategorie: »Początek«, »W trakcie spotkania«, »Energetyzery« i »Zakończenie«. Publikację przygotowano z myślą o pracy w grupach międzynarodowych.

Argyle, Michael: Körpersprache und Kommunikation; Das Handbuch zur nonverbalen Kommunikation

Junfermann-Verlag 2005, ISBN 3-87387-171-8

Baer, Ulrich: Kreativität für alle. Fantasieanregende Ideen für die pädagogische Arbeit Kallmeyer Verlag 2001, ISBN 978-3-7800-5809-6

Bailly, Fabienne; Offermann, Bettina; we współpracy z Damay, Isabelle/Nalbach, Ullrich oraz referatem »Kształcenie interkulturowe« Francusko-Niemiekiej Współpracy Młodzieży: Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen

DFJW/OFAJ © 2013

www.ofaj.org/media/die-sprachanimation-in-deutsch-franzosischen-jugendbegegnungen.pdf

Jest to przede wszystkim teoretyczne studium poświęcone komunikacji i animacji językowej, oparte na długoletnich doświadczeniach niemiecko-francuskiej wymiany młodzieży. W załączniku znajduje się przegląd »Instrukcji gier wspierających naukę języka«.

Batz, Michael; Schroth, Horst: Theater zwischen Tür und Angel

Reinbek bei Hamburg 1990, Rowohlt Taschenbuch Verlag
Autorzy nazywają swoją książkę »podręcznikiem Wolnego Teatru«. Dzielą się w niej swoimi bogatymi doświadczeniami w pracy teatralnej jako założyciele najstarszego Wolnego Teatru w Hamburgu. Publikacja zawiera wiele przemyśleń metodycznych oraz ćwiczenia ukierunkowane na pracę nad ciałem, głosem i na trening ruchowy. Metody są przeznaczone nie tylko dla artystów teatralnych, aktorów czy reżyserów; nowe impulsy i praktyczne porady na temat pracy ciała i improwizacji znajdą tu również pedagodzy, wychowawcy, socjologowie, psychologowie, animatorzy, organizatorzy i specjaliści od organizacji czasu wolnego oraz wszystkie inne osoby pracujące z grupami. W centrum zainteresowania opisanych tu metod znajduje się odkrywanie i wypróbowy-

wanie tego, co nowe, zachęcanie do spontaniczności, konfrontacja z ryzykownymi i niespodziewanymi sytuacjami oraz aktywne działanie w grupie i obcowanie z innymi.

Besser, Ralf: Transfer: Damit Seminare Früchte tragen. Strategien, Übungen und Methoden, die eine konkrete Umsetzung in die Praxis sichern

Beltz Verlag, Weinheim und Basel 2001,
ISBN 3-407-36372-9

Książka daje odpowiedź na pytanie: Jak się dowiedzieć, czy uczestnicy wynieśli coś z mojej oferty programowej i czy stosują zdobytą wiedzę na co dzień? W pierwszej (krótkiej) części publikacji autor ukazuje różne spojrzenia na przekazywanie wiedzy i ewaluację. Druga część przynosi opis różnorodnych metod: od przygotowania transferu na etapie planowania jednostki programowej, poprzez realizację tej jednostki, aż po sam transfer w trakcie jej podsumowania. Metody zostały przedstawione wyczerpująco, uwzględniają doświadczenia praktyków oraz przeróżne warianty.

Bissinger-Ćwierz, Urszula: Muzyczna pedagogika zabawy w pracy z grupą

Lublin 2007, KLANZA, ISBN 978-83-88644-35-1

Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten – Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler

Suhrkamp-Verlag 2007, ISBN 3-518-11361-5

Książka opisuje teorię i praktykę Teatru uciśnionych (Theater der Unterdrückten). W pierwszej części Augusto Boal zamieścił pojęcia, techniki

i tło swojej pracy teatralnej w Ameryce Łacińskiej, a także ich możliwości zastosowania w Europie. Druga część obejmuje ćwiczenia i metody dla aktorów i nieaktorów, do bezpośredniego przeniesienia na praktykę teatralną. Wiele aktualnych zbiorów metod z zakresu pedagogiki teatru odnosi się do tego podstawowego dzieła.

Bojanowska, Joanna: Sprachanimation/ Animacja Językowa

Potsdam/Warszawa 2008, ISBN 978-83-925082-0-5
Niewielka książeczka z ćwiczeniami do animacji językowej, a jednocześnie kompendium wiedzy z tego zakresu. Do nabycia nie na rynku księgarskim.

Bzowska, Lucyna/Bzowski, Mirosław: Folkowa zabawa – integracyjne formy polskich tańców ludowych

Lublin 2002, KLANZA, ISBN 83-88644-15-7

»Folkowa zabawa« zawiera opisy 14 popularnych polskich tańców narodowych i regionalnych. Autorzy proponują wyłącznie łatwe tańce, doskonale nadające się dla początkujących. Można je wykorzystać do pracy z każdą grupą docelową, bez względu na wiek i proporcje płci. Opisy tańców są przejrzyste, symbole pozycji tanecznych i sposobów trzymania partnera nieskomplikowane, a przy tym bardzo pomocne w praktyce. Książkę można nabyć wraz z płytą CD.

Bzowska, Lucyna/Kownacka, Renata: Uczymy się bawiąc

Lublin 2006, KLANZA, ISBN 83-88644-15-5



Baza danych »Międzynarodowa praca z młodzieżą/Nauczanie międzykulturowe« Biura ds. Międzynarodowej Pracy z Młodzieżą Republiki Federalnej Niemiec (IJAB e.V.)

<http://www.dija.de/ikl>

Niemal niewyczerpalne źródło pomysłów, porad, wskazówek i informacji ugruntowanych naukowo; moduł »Skrzynka metodyczna« zawiera m.in. metody przeprowadzania refleksji i ewaluacji – krótkiej lub wyczerpującej, metody ukierunkowane na współpracę w zespole oraz na język (częściowo w języku angielskim).

Dannemann, Gert und Rogge, Elke: Der Tanzbär – Band 1. 27 Volkstänze zum Mitmachen
Verlag der Spieleute 4. Auflage 2005,
ISBN 978-3-927240-23-0

Deutscher Bundesjugendring: YOUrope07, Praxisbuch zum Aktionsprogramm für mehr Jugendbeteiligung

Wydanie własne, Berlin 2007

Pierwsza część broszury dostarcza wielu cennych informacji na tematy europejskie, druga część tworzy zbiór metod międzynarodowej pracy z młodzieżą.

Domań, Robert: Metody pedagogiki zabawy w pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym
Lublin 2003, Wydawnictwo Przedszkolak,
ISBN 83-918530-0-4

Fritz, Jürgen: Mainzer Spielekartei

Matthias Grünewald Verlag, Mainz, 255 Karteikarten
Segregator z grami w formie pojedynczych kart, podzielonych kolorystycznie na kategorie »gry zapoznawcze«, »gry ruchowe«, »mówienie, pisanie, malowanie«, »gry demonstracyjne«, »gry na doświadczanie samego siebie«, »gry na kooperację«, »gry percepcyjne i umysłowe«. Segregator ma wielostronne zastosowanie i jest kopalnią pomysłów; nie wszystkie z nich nadają się jednak na dwunarodową wymianę młodzieży.

Geißler, Karlheinz A.: Schlusssituationen.

Die Suche nach einem guten Ende

Beltz Verlag, Weinheim und Basel, 3. Aufl. 2000, 156 S.,
ISBN 3-407-36366-4

Książka poświęcona tematowi: pożegnanie, ocena, zakończenie. Geißler ilustruje poradnik wieloma przykładami zaczerpniętymi z codziennego życia oraz przedstawia liczne punkty odniesienia z dziedziny filozofii, literatury, muzyki, historii. Publikacja zawiera opisy interesujących tekstów źródłowych.

Gilsdorf, Rüdiger; Kistner, Günter: Kooperative Abenteuerspiele, Bd. 1 (tom 1), Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung
Kallmeyer Verlag, Seelze-Velber 1995,
ISBN 3-7800-5801-4

Książka inspirowana twórczością Karla Rohnke z USA należy do klasyki literatury z dziedziny pedagogiki przeżycia. Bogaty repertuar metodyczny podzielono na rozdziały: »Poznanie się«, »Energezytery« (»Warming up«), »Zaufanie«, »Kooperacja«, »Przygoda«, »Akcja z przygodą« i »Refleksja«. Metody są przedstawione bardzo

przejrzyście i starannie zilustrowane. Dostępny jest już drugi tom publikacji.

Griesbeck, Josef: Spiele zum Kennenlernen

Don Bosco Verlag, München 2002, ISBN 3-7698-1229-8
97 zabaw i ćwiczeń na podjęcie pierwszego kontaktu, zapoznanie się, zacieśnienie więzi w grupie oraz ponowne spotkanie. Książka o bardzo przejrzystej strukturze. Zabawy i ćwiczenia opisano w zwięzły i przystępny sposób, jednak nie wszystkie z nich są przystosowane do wymiany dwunarodowej.

Holthaus, Klaus: Klangdörfer. Musikalische und soziale Vorgänge spielerisch erleben

Fidula Verlag, Salzburg 1993, ISBN 3-87226-336-6
Uwaga autora skupia się na elementach przeżywania i rozumienia muzyki. Połączenie muzyki z zabawą ma zainteresować odbiorców muzyką. Holthausowi towarzyszą przy tym nadrzędne cele, jak rozwój empatii i samodzielności. Komentarze do poszczególnych zabaw zawierają informacje o ich muzycznych i pozamuzycznych walorach edukacyjnych.

Centralne tematy: zabawy słuchowe, zabawy na ilustrowanie dźwiękami rzeczywistości pozamuzycznej, zabawy muzyczno-ruchowe, gra na bębnach, zabawy głosem, improwizacje muzyczne, gry rytmiczne, zabawy z muzyką i malowaniem, muzyczne zabawy mające na celu wspomaganie odbiorców w odkrywaniu samych siebie, zabawy relaksacyjne z muzyką.

Kaderli, Manfred; Bertschi, Franziska: Subito – Spontane Gruppenspiele mit k(l)einem Material
Rex Verlag, Zürich 2005, ISBN 3-7252-0683-X

Praktyczny wybór 75 zabaw niewymagających użycia materiałów pomocniczych (lub tylko w niewielkim stopniu). Miniformat mieści się w każdej kieszeni, dlatego poradnik jest bardzo praktyczny podczas podróży. Oprócz gier znanych większości prowadzących zbiór zawiera również mniej rozpowszechnione, dynamiczne gry, szybko zjednujące młodzież i dorosłych. Większość zabaw można wykorzystać w grupach dwunarodowych.

Kaderli, Manfred und Team: Geländespiele – Spielprojekte für Stadt, Wald und Wiese
Rex Verlag, Luzern und Stuttgart 2001,
ISBN 3-7252-0656-2

Szeroko rozbudowany przegląd gier i metod z zakresu pedagogiki przeżycia.

Karl, Hansjürgen; Karl-Brejchová, Kateřina; Kopka, Małgorzata: Triolinguale. Deutsch-tschechisch-polnische Sprachanimation für Jugendbegegnungen. Polsko-niemiecko-czeska animacja językowa na spotkania młodzieży

Centrum Koordynacji Czesko-Niemieckiej Wymiany Młodzieży Tandem oraz Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, Poczdam/Warszawa 2005, ISBN: 3-9808337-2-0
Starannie dobrana kombinacja teorii, praktyki i historii animacji językowej wymyślona na potrzeby międzynarodowej wymiany młodzieży. CD-ROM bogaty w propozycje, wskazówki, materiały i literaturę uzupełniającą. Współautorzy są aktywni zawodowo w międzynarodowym kontakcie, władają wieloma językami i dysponują doświadczeniem w nauczaniu języków. Drugie



wydanie płyty zostało wzbogacone o możliwość wydruku gier i zabaw w formacie PDF. Również w internecie: <http://www.triolinguale.eu>

Kędzior-Niczyporuk, Elżbieta: Wprowadzenie do pedagogiki zabawy

Lublin 2003, KLANZA

KLANZA, Polskie Stowarzyszenie Pedagogów i Animatorów, było w latach 1992–1994 wydawcą pierwszego w Polsce czasopisma (»Kropla«) dla pedagogów zabawy. Z opublikowanych w nim artykułów i materiałów powstała książka *Wprowadzenie do pedagogiki zabawy*. Znajdziemy w niej nie tylko podstawową wiedzę z zakresu pedagogiki zabawy, ale i opis pierwszych doświadczeń polskich pedagogów w wykorzystaniu nowych metod. Wiele opisów zabaw oraz wskazówek metodycznych pochodzi z bogatego dorobku bibliograficznego austriackich pedagogów zabawy, zrzeszonych w Arbeitsgemeinschaft Gruppenberatung (AGB; pol. Wspólnota Robocza ds. Doradztwa Grupom) w Wiedniu. Współpraca i wsparcie ze strony austriackich kolegów stały się dla polskich pedagogów bodźcem do rozwijania własnych metod.

Kędzior-Niczyporuk, Elżbieta (Hrsg.): O metodzie KLANZY. Teoria i praktyka

Lublin 2010, KLANZA, ISBN 978-83-88644-52-8

Kędzior-Niczyporuk, Elżbieta: Pedagogika zabawy w edukacji kulturalnej

Lublin 2006, KLANZA, ISBN 83-88644-28-9

Kimmig, Michael: Anleiten, Leiten, Begleiten. Handbuch für SeminarleiterInnen

Hrsg.: Service Civil International – Deutscher Zweig e.V., 2. Aufl., Bonn 2001, 204 Seiten

Ta niepozorna książeczka zadziwia użytkownika swoją kompaktowością. Obok krótko i zwięźle przedstawionych podstaw teoretycznych dla osób zainteresowanych prowadzeniem seminariów i workcampów znajdziemy tu bogaty wybór metod praktycznych.

Całości nadano przejrzystą strukturę, dopasowaną do chronologii workcampu. Niezwykle użyteczny przewodnik na cele szkoleniowe dla osób prowadzących grupy. Część pedagogiczna bazuje na bogatych doświadczeniach. Publikacja nie jest dostępna na rynku księgarskim, lecz bezpośrednio w SCI: www.sci-d.de

Losche, Helga: Interkulturelle Kommunikation – Sammlung praktischer Spiele und Übungen

Ziel Verlag, Augsburg 2003, ISBN: 3-934214-92-4

Pierwsza część książki to gruntowny wstęp teoretyczny do wieloaspektowego tematu komunikacji międzykulturowej. Drugą część stanowią instrukcje praktycznych ćwiczeń, zabaw i gier.

Martinelli, Silvio; Taylor, Mark: Interkulturelles Lernen, tom 4 z serii T-Kit

Strasbourg, November 2000

Łatwo przystępne wprowadzenie do tematu edukacji międzykulturowej w pracy z młodzieżą, wzbogacone o pokaźny przegląd metod (rozdział 4: http://youth-partnership-eu.coe.int/youth-partnership/publications/T-kits/4/Tkit_4_POL)

Poszczególne zeszyty z serii T-Kit dostępne są w formacie PDF w różnych językach UE.

Michely-Weirich, Hildegard: Unterrichtsmaterialien zum Erwerb interkultureller Kompetenz in der Erzieherausbildung

www.berufsbildung.schulministerium.nrw.de/cms/upload/fs/download/sozial/lernfeld/umaterial_fsp.pdf (Link 2008)

Portmann, Rosemarie: Spiele zum Umgang mit Aggressionen

Don Bosco Verlag, München 2002, ISBN 3-7698-0796-0
Ponad 150 metod, gier i zabaw, poświęconych problemowi radzenia sobie z agresją i konfliktami w grupach młodzieżowych. Publikacja dostarcza bardzo ważnych podstaw wiedzy w tym zakresie, nawet jeśli nie wszystkie metody dają się wykozystać w pracy z grupami polsko-niemieckimi.

Rohnke, Karl: Cowstails and Cobras II

Kendall/Hunt Publishing Company, Dubuque (Iowa) 1989, ISBN 0-8403-5434-7
Karl Rohnke, autor »Projektu Przygoda« (Project Adventure) w USA, uchodzi za twórcę pedagogiki przeżycia. Książka obejmuje zarówno podstawy teoretyczne, jak i metody wraz z gotowymi konsektami aktywności na świeżym powietrzu dla klas i grup młodzieży (w języku angielskim).

Sauer, Joachim; Scholten, Alfons; Zaunseder, Bernhard (Hrsg.): Global Games – 70 Spiele und Übungen für interkulturelle Begegnungen
Herder Verlag Freiburg, Basel, Wien 2004, ISBN 3-451-28482-0

Zbiór gier, zabaw i ćwiczeń z zakresu pracy międzykulturowej z międzynarodowymi grupami młodzieży. Instrukcje do gier są zwięzłe i zrozumiałe, a ponadto dostępne w kilku języ-

kach: angielskim, francuskim, włoskim, polskim i tureckim, co zdecydowanie ułatwia pracę w zespole międzynarodowym. Niestety brak kategoryzacji gier utrudnia ich poszukiwanie.

Schwabe, Matthias: Musik spielend erfinden. Improvisieren in der Gruppe für Anfänger und Fortgeschrittene

Bärenreiter Verlag, Kassel 1992, ISBN 3-7618-1040-7
Publikacja kładzie szczególny nacisk na improwizację muzyczną w grupie. Temat ten zostaje przybliżony czytelnikowi w bardzo atrakcyjny i sukcesywny sposób. Intencja autora brzmi: odkryć muzykę jako zabawę. Przedmioty codziennego użytku oraz ludzki głos znajdują tu równie częste zastosowanie, co bębny czy inne instrumenty. Cele opisanych metod to spontaniczne muzykowanie pod wpływem chwili, rozwój umiejętności własnego wyrazu muzycznego, wzajemne słuchanie się i reagowanie na siebie w grupie, różnorodne wykorzystanie instrumentów oraz odkrywanie i tworzenie muzyki. Książka jest skierowana do wszystkich: od młodzieży po seniorów, od początkujących aż po doświadczonych muzyków.

Storms, Ger: 100 Spiele mit Musik

Diesterweg Verlag, 1998, ISBN 3-425-01642-3

Na ten niezwykle kolorowy zbiór metod składają się zabawy ruchowe, propozycje improwizacji, gry do piosenek oraz eksperymenty dźwiękowe. W centrum stoi umiejętność słuchania, rozpoznawania oraz naśladowania odgłosów i dźwięków. Trudniejsze zabawy służą zapoznaniu się z takimi parametrami muzycznymi, jak wysokość tonu, barwa dźwięku, tempo itp. Inne gry mają



na celu pobudzenie fantazji i samodzielności graczy; nie brakuje w nich elementów rytmicznych, ruchowych, tanecznych i relaksacyjnych. Odrębną grupę stanowią gry i zabawy z zakresu edukacji międzykulturowej.

Teuscher, Tilman und Dietz, Wolfram: Der Tanzbär – Band 3. 21 Tänze zum Mitmachen
Verlag der Spielleute 2000, ISBN 978-3-927240-58-2

Tselikas, Elektra I.: Dramapädagogik im Sprachunterricht

Orell Füssli Verlag, Zürich 1999, ISBN: 3-280-02716-0
Wybór ugruntowanych naukowo ćwiczeń, które wyrosły z bogatych doświadczeń autorki i zostały przetestowane w praktyce. Elektra Tselikas wychowała się w środowisku wielokulturowym. Obecnie kieruje Instytutem Teatru Stosowanego, Pedagogiki Dramatu i Terapii Teatralnej (niem. Institut für angewandtes Theater, Dramapädagogik und Dramatherapie) w Graz, w Austrii.

Vlcek, Radim: Workshop Improvisationstheater
Pfeiffer Verlag, München 1997, ISBN 3-7904-0900-6
Książka ma charakter warsztatu i przeglądu metod. Metody starannie podzielono na rozdziały odpowiadające pojedynczym celom. Wyczerpujące i pełne dynamiki wstępy do kolejnych rozdziałów nie tylko dostarczają czytelnikowi wiedzy i impulsu do działania, lecz także zmuszają często do refleksji. Metody zostały opatrzone numerami; ich opisy obejmują: reguły gier, wskazówki dla prowadzącego, możliwe warianty oraz niewielką tabelę z przydatnymi informacjami, takimi jak cel, tempo, ustawienie i liczba uczestników.

Völkening, Martin: Nachtspiele in Natur und Haus

Rex Verlag, Luzern 2001, ISBN 3-7252-0713-5
Zestaw gier służących odkrywaniu nocy, zaciemnionych pomieszczeń oraz szukaniu wrażeń w ciemnościach. Na książkę składają się trzy rozdziały: Rozdział 1 »Metodyka« – z ważnymi informacjami na temat efektywnego wykorzystania gier oraz bezpieczeństwa w czasie zabaw w ciemnościach. Rozdział 2 »Klocki do gry« to instrukcje do samodzielnego konstruowania gier w mroku. Rozdział 3 »Zabawy i projekty w ciemnościach« jest wyborem zabaw. Ponieważ wiele gier bazuje na materiałach optycznych i wymaga zręczności, można je z powodzeniem stosować w grupach dwunarodowych.

Spis utworów muzycznych (na płycie CD i innych)

Na płycie CD: Melodie można odtwarzać na odtwarzaczu płyt CD.

Metoda »Tańce«, s. 169

1. Deeper Fischertanz	1:56
2. Dreirunden	2:40
3. Krakowiak	2:54
4. Schlittschuhläufer	2:45
5. Stoppgalopp	3:44
6. Holsteiner Dreitour	3:30
7. Siebenschrift	1:23
8. Trojak	3:06
9. Kujawiak	2:38

Propozycje (nie znajdują się na płycie CD):

Metoda »Komiks«, s. 164

17 Hippies, muzyka do filmu *Halbe Treppe*

10. ścieżka 19, Vespa	1:11
11. ścieżka 15, Im Schnee	1:10
12. ścieżka 14, Fahrstuhlmusik	0:45
13. ścieżka 2, Gelb zwo drei	2:32

Niki Reiser, muzyka do filmu *Jenseits der Stille*

14. ścieżka 3, Radtour	1:07
15. ścieżka 17, Gesten	0:52
16. ścieżka 12, Lara trifft Tom	1:42

Felix Mendelssohn, *Sen nocy letniej* op. 21

17. II. Scherzo: Allegro vivace	4:24
---------------------------------	------

Arnold Schönberg, 5 utworów orkiestrowych op. 16

18. I. Vorgefühle. Sehr rasch (Przecucia; tempo bardzo szybkie)	2:19
19. II. Vergangenes. Mäßige Viertel (Przeszłość; tempo umiarkowane)	5:16
20. IV. Peripetie. Sehr rasch (Perypetia; tempo bardzo szybkie)	1:56
21. V. Das obligate Rezitativ (Recytatyw z towarzyszeniem)	3:54

Metoda »Muzyczne skojarzenia«, s. 163

22. Ludwig v. Beethoven, Symfonia nr 6 F-Dur op. 68, »Pastoralna« 4. Burza, wichura	3:44
23. Richard Wagner, Walkiria, Walkirie na koniach	4:58
24. Zygmunt Noskowski, »Step«, op. 66 (www.youtube.com/watch?v=BkPRE3uJm_k) [2014]	5:22

Metoda »Muzyka ciała«, s. 95

Muzyka do filmu *Biegnij Lola, biegnij*

25. ścieżka 14, Kasyno	5:43
<i>Die Fantastischen Vier,</i> <i>Die vierte Dimension (Czwarty wymiar)</i>	
26. ścieżka 1, Neues Land (Nowa przystań)	2:06
27. ścieżka 7, Ganz normal (Zupełnie normalnie)	3:35



Spis plików tekstowych i graficznych
na płycie CD

Nr	Nazwa pliku	Metoda znajduje się na stronie	Nazwa metody
1a	Pytania do rozstrzygnięcia	26	Kto powinien, chciałby, mógłby?
1b	Podstawowe pytania	27	Stary jak drzewo...
1c	Drzewo	27	Stary jak drzewo...
1d	Sytuacje standardowe	28	Trening w sytuacjach standardowych
1e	Style prowadzenia	29	Spotkanie pedagogów
1f	Funkcje kierownicze	30	Mistrz ceremonii czy »wysłuchiwanie żalów«?
1g	4 rysunki zwierząt	33	Gospodarstwo rolne
2a	Rytuały powitalne	38	Powitanie na międzynarodowo
2b	Karteczki z liczbami	39	Uścisk dłoni
2c	Dokument podróży (w języku niemieckim)	40	Pamiętnik z podróży
2d	Dokument podróży (w języku polskim)	40	Pamiętnik z podróży
2e	Szablony na imiona	43	Bazar imion
2f	Arkusz z zadaniami	50	Tak jak ty
2g	Arkusz z zadaniami (wariant)	50	Tak jak ty
2h	Początki zdań	54	Mól zdaniowy
2i	Wzór do wydruku: Dłoń (wariant)	58	Moja dłoń
2j	Nazwy pojęć: pomieszczenia/budynek	64	Gdzie są kwiaty?
2k	Nazwy pojęć: zakupy (wariant 1)	64	Gdzie są kwiaty?
2l	Nazwy pojęć: osobowości (wariant 2)	64	Gdzie są kwiaty?
2m	faceXchange (pdf)	40	Pamiętnik z podróży
2n	faceXchange (word)	40	Pamiętnik z podróży
2o	Rysunek i pojęcia	67	Portrety
3a	Wyzwiska, formy pieszczotliwe, reakcje językowe	74	Wykrzyknienia
3b	Karty domina	75	Domino słowne
3c	Przysłowia (zwierzęta)	83	Kalambury z przysłowiami
3d	Przysłowia	83	Kalambury z przysłowiami
3e	Lista z nazwiskami	85	Rodzina Müller – Królewski
4a	Karteczki z liczbami	95	Muzyka ciała
4b	Abigail	99	Abigail

Nr	Nazwa pliku	Metoda znajduje się na stronie	Nazwa metody
4c	Karty do gry	103	Gra w karty
4d	Karteczki z nazwami pojęć	104	Piramida
4e	Karteczki z nazwami pojęć (religia)	104	Piramida
4f	Kwiat	105	Kwiat tożsamości
5a	Tangram – wzór do wycięcia	120	Tangram
5b	Na pełnym morzu	126	Na pełnym morzu
6a	Karteczki z nazwiskami	145	Kowalski spotyka Schmidta
6b	Karty z obrazkami/z tekstem (wariant 2)	146	Igła i nitka
6c	Wizytówki	149	Romeo szuka Julii
7a	Szablon: Cykl roczny	160	Święta kalendarzowe
7b	Święta polskie i niemieckie	160	Święta kalendarzowe
7c	Karteczki metodyczne	160	Święta kalendarzowe
7d	Test wiedzy o Niemczech	165	Quiz wiedzy o kraju sąsiada
7e	Rozwiązania do testu wiedzy o Niemczech	165	Quiz wiedzy o kraju sąsiada
7f	Test wiedzy o Polsce	165	Quiz wiedzy o kraju sąsiada
7g	Rozwiązania do testu wiedzy o Polsce	165	Quiz wiedzy o kraju sąsiada
7h	Symbole	168	Krajobraz dźwięków
8a	Kwestionariusz oceny	175	Dziś już...
8b	Podsumowanie dnia	177	Podsumowanie dnia
Katalog	Tańce	169	Tańce
Katalog	Zdjęcia	162	Tu czy tam?



Lista autorów

Steffen Hauff, filolog

Studia: filologia słowiańska (języki zachodnio- i wschodniosłowiańskie), historia Europy

Wschodniej

Zawód: osoba kontaktowa i opiekun przy pośrednictwie pracy dla uchodźców w urzędzie pracy Jobcenter Emmendingen.

Doświadczenie: wieloletnie doświadczenie w polsko-niemieckiej i międzynarodowej wymianie młodzieży, wydawca i współautor materiałów i podręczników dla praktyków polsko-niemieckiej wymiany młodzieży. Certyfikowany trener Pedagogiki Przeżyć.

Kathrina Hülsmann, kulturoznawca

Studia: kulturoznawstwo i estetyka praktyczna ze specjalnościami: muzyka i teatr, polityka kulturalna i zarządzanie kulturą, psychologia

Zawód: niezależna aktorka i muzyk (np. w Quartett PLUS 1, Theater 11. August) oraz pedagoga muzyki i teatru w zakresie edukacji dzieci, młodzieży i dorosłych.

Doświadczenie: wykładowczyni Wydziału Pedagogiki Teatru muzycznego Wyższej Szkoły HAWK Hildesheim i kursów podyplomowych »edukacja teatralna« Dolnosaksońskiego Krajowego Instytutu Rozwoju Edukacji, dyrekcja artystyczna projektów »przygoda z kulturą« drogerii dm drogerie-markt Deutschland i dla Międzynarodowego Domu Spotkań Młodzieży Mikuszewo, Szkoły Muzycznej Hildesheim, Centrum Pedagogiki Teatralnej Hildesheim (TPZ) i oper państwowych w Stuttgarcie i Hanowerze.

Natalia Krasowska, filolog

Studia: germanistyka, Master of Business Administration

Zawód: koordynatorka projektów i coach w Stowarzyszeniu na rzecz Odwagi Cywilnej (Aktion Zivilcourage w Pirnie w Niemczech).

Doświadczenie: pracownik pedagogiczny przy licznych międzynarodowych spotkaniach młodzieży w Fundacji Szczęśliwe Dzieciństwo w Lublinie, współpraca przy projektach różnych placówek, m.in. Saksońskiego Ministerstwa ds. Nauki i Sztuki, Studentenwerk Dresden (biura ds. studenckich), Deutsches Hygiene-Museum Dresden, referentka w programach szkoleniowych dla nauczycieli angażujących się w polsko-niemiecką wymianę szkolną, koncepcja i prowadzenie seminariów, warsztatów w zakresie zarządzania projektami, pedagogiki demokracji, kompetencji międzykulturowych i przeciwdziałaniu dyskryminacji, coach w wyżej wymienionych obszarach tematycznych.

Hannah-Maria Liedtke, pedagog

Studia: pedagogika ze specjalizacją: edukacja dorosłych i podnoszenie kwalifikacji, filozofia, nowoczesna literatura niemiecka

Zawód: © Demokratiekunst – projekty na pograniczu międzykulturowej edukacji historyczno-politycznej i sztuki; dalsze tematy: wolne od uprzedzeń kształcenie i wychowanie, współpraca w międzykulturowym zespole kierowniczym, ewaluacja, zarządzanie projektami.

Doświadczenie: praca z młodzieżą w Jugend Forum Młodych, Opole, kierownik projektów sztuka-przestrzeń-pamięć: artystyczne i kulturalno-pedagogiczne metody pracy w miejscach pamięci ofiar narodowego socjalizmu w Polsce i w Niemczech, szkolenia dla prowadzących międzynarodowe spotkania dla rodzin, dzieci i młodzieży, trenerka w ramach »Międzynarodowego Certyfikatu Kompetencji«.

Judith M. Rösch, filolog

Studia: filologia słowiańska (języki zachodnio- i wschodniosłowiańskie), historia religii, dydaktyka niemieckiego jako języka obcego
Zawód: doradczyni ds. pracy z młodzieżą w szkole (Bayerischer Jugendring), pracowniczka naukowa przy projektach (profesura z dydaktyki historii uniwersytetu w Pasawie).

Doświadczenie: pracowniczka pedagogiczna (Międzynarodowy Dom Spotkań Młodzieży w Krzyżowej i Tandem - Centrum Koordynacji Niemiecko-Czeskiej Wymiany Młodzieży), trenerka Centrum Edukacyjnego im. Maxa Mannheimera, koordynatorka oprowadzeń po KL Dachau, referentka ds. edukacji międzykulturowej: seminaria, warsztaty i animacje językowe dla dzieci, młodzieży i dorosłych w kontekście międzynarodowym (głównie Polska i Czechy); wolontariuszka Stowarzyszenia na rzecz Krzyżowej w Würzburgu.

Klaus Waiditschka, pedagog społeczny

Studia: pedagogika społeczna ze specjalizacją w zakresie pozaszkolnej edukacji młodzieży i dorosłych.

Zawód: kierownik działu ds. pozaszkolnej edukacji młodzieży i współpracy międzynarodowej w Stowarzyszeniu na rzecz Pomocy Młodzieży i Pracy Społecznej (Jugendhilfe und Sozialarbeit e.V.) w Fürstenwalde (Niemcy).

Doświadczenie: międzynarodowe spotkania młodzieży, treningi dla teamerów/ prowadzących spotkania, szkolenia dla nauczycieli angażujących się w polsko-niemiecką wymianę szkolną, kierownik Regionalnego Punktu Informacyjnego Eurodesk w Brandenburgii, multiplikator w programie UE »Młodzież w akcji«, wolontariat międzynarodowy i projekty specjalistyczne.



NOTATKI





Odkryj z nami Polskę i Niemcy

Ilustrowana mapa polsko-niemiecka

Redakcja: Antonina Pawlak i Rainer Mende

Wydawca: Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM)



Komplet dwóch wspólnych map Polski i Niemiec powstał z myślą o uczestnikach spotkań polsko-niemieckich. Jak zostać królem kapusty? Która świątynia kryje w sobie 3000 czaszek? Gdzie do jedzenia podają skowronki? Na te pytania pomoże odpowiedzieć pierwsza mapa, która zawiera na odwrocie opisy ponad 50 wybranych regionów i miejscowości w obu krajach. Uczestnicy spotkania mogą dzięki niej dowiedzieć się więcej o kraju partnera oraz własnym, gdyż przedstawione na niej zostały nie tylko najbardziej znane cele wypadów turystycznych, lecz także inne, znane z historii, legend czy współczesnych wydarzeń, miejsca. Druga mapa przedstawia uproszczony zarys konturów Polski i Niemiec ze stolicami landów oraz województw. Umożliwia ona młodzieży interaktywną zabawę i dzięki temu lepsze poznanie się podczas spotkania.

Tę mapę i inne ciekawe publikacje można zamówić przez stronę internetową PNWM:
www.pnwm.org/publikacje

W TEJ ZABAWIE JEST METODA!

Podręcznik dla praktyków polsko-niemieckiej wymiany młodzieży

Właśnie rozpoczęło się polsko-niemieckie spotkanie młodzieży. Ale jak przeprowadzić rundę zapoznawczą? I jak zachęcić uczestników do komunikacji? Podręcznik udziela odpowiedzi na te i inne pytania, dotyczące różnych faz wymiany młodzieżowej.

Zawiera opisy ponad 100 metod pracy pedagogicznej, które mają służyć zespołowi prowadzącemu do rozwijania warsztatu metodycznego. Publikację uzupełnia płyta CD z materiałami pomocniczymi i utworami ludowymi do wybranych metod oraz wskazówki bibliograficzne dla organizatorów wymiany.

ISBN: 978-3-941285-17-0

Publikacja nie na sprzedaż.

Dystrybucja wyłącznie przez Polsko-Niemiecką Współpracę Młodzieży (PNWM) lub jej partnerów.



Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Biuro w Polsce / Büro in Polen
ul. Alzacka 18, 03-972 Warszawa
tel.: +48 22 5188910
biuro@pnwm.org
www.pnwm.org

Büro in Deutschland / Biuro w Niemczech
Friedhofsgasse 2, 14473 Potsdam
Tel.: +49 331 28479-0
buero@dpjw.org
www.dpjw.org

