ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΑΘΛΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ & ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΣ

Κεφάλαιο 4

4.1. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή

Τίτλος Εργαστηρίου	Στόχος μας η ένταξη!
Ομάδα Στόχος	Νέοι που βρίσκονται σε κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού (νέοι με μεταναστευτικό ή προσφυγικό υπόβαθρο, νεοφιχθέντες μετανάστες ή πρόσφυγες, NEETs)
Σκοπός του εργαστηρίου	Στην τρέχουσα κατάσταση, οι νέοι που προέρχονται από μετανάστες (πρώτης και δεύτερης γενιάς) και από πρόσφυγες καθώς και εκείνοι που ανήκουν στην κατηγορία NEET αντιμετωπίζουν κοινωνικό αποκλεισμό. Το παρόν εργαστήριο στοχεύει στην αντιμετώπιση του προαναφερθέντος ζητήματος που ενισχύει την ιδέα των ανθρωπίνων δικαιωμάτων ως κανόνες για τη διαβίωση καθώς και την αντιμετώπιση των προκαταλήψεων, στερεοτύπων και τα όρια ανοχής, και προάγει ενταξιακή συμπεριφορά μεταξύ των νέων και των κοινοτήτων.
Στόχοι του εργαστηρίου	Μετά την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν αποκτήσει: **Γνώσεις:** • Γνώση διαφορετικών πτυχών της ένταξης. • Αυτογνωσία σχετικά με τα όρια ανοχής. • Γνώση για τα ανθρώπινα δικαιώματα ως κανόνες για το δίκαιο παιχνίδι στη ζωή. • Θεωρητική γνώση της εκπαίδευσης μέσω του αθλητισμού μεθοδολογία. **Δεξιότητες:**

	• Συνεργατικές δεξιότητες και δημιουργικότητα • Ικανότητα μιας ομάδας να βλέπει ένα ζήτημα από πολλές οπτικές γωνίες, αντί να υποστηρίζει μια άποψη εναντίον της άλλης. • Επίλυση προβλήματος **Στάσεις / Συμπεριφορές:** • Ενσυναίσθηση, αυτο-προβληματισμός και αλληλεγγύη.
Μέγεθος ομάδας:	Ελάχιστο 6 και μέγιστο 14 άτομα
Διάρκεια εργαστηρίου:	Μία ημέρα 8 ώρες σύνολικά 4 συνεδρίες, Εισαγωγική συνεδρία των 30 λεπτών, 4 διδακτικές ώρες, 1,5 ώρες η κάθε μία, συμπεριλαμβανομένου 1,5 ώρας διαλείμματος
Προετοιμασία	• Απαιτούμενη προ-εργασία: • Εξετάστε το ενδεχόμενο να προσφέρετε μια σύντομη παρουσίαση ή μια σύντομη προ-ανάγνωση σχετικά με τα θέματα και τις έννοιες που θα παρουσιαστούν στο εργαστήριο • Ελέγξτε τις εγκαταστάσεις για ασφάλεια. • Εξετάστε την αναλογία μεταξύ του μεγέθους της περιοχής εργασίας, των διαθέσιμων υλικών και του μεγέθους της ομάδας. • Ρωτήστε την ομάδα εάν κάποιος έχει τραυματισμούς ή ανησυχίες σχετικά με τις προτεινόμενες δραστηριότητες.

Σχέδιο Μαθήματος				
Νμρ.	**Θέματα και υπο-θέματα / Δραστηριότητες μάθησης**	**Διάρκεια (λεπτά)**	**Εκπαιδευτικές μέθοδοι**	**Απαιτούμενα υλικά / εξοπλισμός**
1	**Εισαγωγή** **3 Ερωτήσεις** Κάθε συμμετέχων γράφει σε μια ερώτηση 3 ερωτήσεις και στη συνέχεια υποβάλλει τις ερωτήσεις στο πλησιέστερο άτομο. Στη συνέχεια δίνουν απαντήσεις σε αυτές τις ερωτήσεις. Τέλος, θα ανταλλάξουν τα χαρτιά τους και θα βρουν ένα άλλο άτομο και θα του υποβάλουν τις ερωτήσεις στο νέο έγγραφο.	**20**	Δραστηριότητα Γνωριμίας	Χαρτιά Στυλό
2	**Παρουσίαση** Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τον εαυτό του και παρουσιάζει τα θέματα που θα καλυφθούν κατά τη διάρκεια της ημέρας:- Η σημασία του αθλητισμού και του εθελοντισμού για την προώθηση της κοινωνικής ένταξης. - Το κίνημα Αθλητισμός για Όλους (Sports for All): πώς να συμπεριλάβετε τους πάντες στον αθλητισμό; - Η διαφορά μεταξύ της εκπαίδευσης για, από και μέσω του αθλητισμού, καθώς και της εκπαιδευτικής αξίας της εκπαίδευσης μέσω του αθλητισμού - Γιατί η Κριτική Σκέψη είναι σημαντική; - Διαπολιτισμικός διάλογος: μερικές φορές πρέπει να μπαίνετε στη θέση του άλλου	**10**	Παρουσίαση Ερωτήσεις - Απαντήσεις	Laptop, Προτζέκτορας, Παρουσίαση PowerPoint

	1ο Θέμα: Αθλητισμός για Όλους			
3	**Ώθηση** Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες. Οι ομάδες σχηματίζουν μια γραμμή (ευθυγραμμισμένη η μία πίσω από την άλλη) για κάθε ομάδα. Θα πρέπει να τους ζητηθεί να κρατούν τα χέρια ενώ στέκονται στη γραμμή. Όλοι εκτός από το πρώτο και το τελευταίο άτομο στη γραμμή πρέπει να χρησιμοποιούν και τα δύο χέρια. Η ιδέα του παιχνιδιού είναι να ενεργοποιήσει τους συμμετέχοντες παίζοντας με τις ικανότητες αντίδρασης τους.Όταν ο εκπαιδευτής δίνει το σήμα, το πρώτο άτομο στην ομάδα πιέζει το χέρι του ατόμου πίσω από αυτά. Αυτή η «ώθηση» (η συμπίεση του χεριού) πρέπει να ταξιδέψει μέχρι το πίσω μέρος της γραμμής. Μόλις το τελευταίο άτομο νιώσει το χέρι να πιέζει, τρέχει προς τα εμπρός και ενώνει το μπροστινό μέρος της γραμμής. Αυτή η διαδικασία επαναλαμβάνεται έως ότου το άτομο που ήταν στην πρώτη γραμμή στην αρχή, είναι πίσω στην αρχική του θέση. Η ομάδα που τερματίζει πρώτη, κερδίζει το παιχνίδι.	**10**	Energizer	
4	**Μόρια και άτομα** Εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι θα παίξετε κάποια μουσική και όταν η μουσική σταματήσει, θα πρέπει να σχηματίσουν μικρές ομάδες ή "μόρια" κρατώντας τα χέρια. Ξεκινήστε με σχηματισμό μορίων τριών ατόμων. Όταν οι ομάδες	**10**	Energizer	Laptop Ηχεία για να παίζετε μουσική

	σχηματίζονται, πείτε τους την επόμενη φορά που θα πρέπει να σχηματίσουν ομάδες των 4 (ή περισσότερων). Ολοκληρώστε το παιχνίδι όταν σχηματίζουν τα μεγέθη των ομάδων, που απαιτούνται για την επόμενη δραστηριότητά σας.			
5	**Αθλητισμός για όλους** Οδηγίες 1. Ζητήστε από τους ανθρώπους να μπουν σε ομάδες των τεσσάρων. 2. Εξηγήστε ότι κάθε ομάδα έχει είκοσι λεπτά για να σχεδιάσει ένα παιχνίδι χρησιμοποιώντας τον παρεχόμενο εξοπλισμό. Εναπόκειται σε κάθε ομάδα να αποφασίσει τους στόχους του νέου παιχνιδιού και τους κανόνες. 3. Αφήστε τις ομάδες να παίξουν τα παιχνίδια του άλλου. <u>Ενημέρωση και αξιολόγηση</u> Ξεκινήστε με μια ανασκόπηση του τρόπου με τον οποίο τα άτομα στις διάφορες ομάδες αλληλεπίδρασαν μεταξύ τους και αν τους άρεσε η δραστηριότητα. Στη συνέχεια, συνεχίστε να συζητάτε τα ίδια τα παιχνίδια και τους κανόνες που εφευρέθηκαν οι άνθρωποι και, τέλος, να μιλήσετε για τα αθλήματα και τα παιχνίδια στην πραγματική ζωή. Ερωτήσεις: • Ήταν δύσκολο να σχεδιάσετε ένα παιχνίδι; • Πώς λειτούργησαν οι ομάδες; Δημοκρατικά ή ένα άτομο έλαβε όλες τις αποφάσεις; • Μοιραστήκατε τις εργασίες; Π.χ. ήταν κάποιος καλός στο να βρει την ιδέα, κι άλλος να βάλει τις ιδέες σε πρακτική μορφή, κάποιος άλλος καλός στη δημιουργία του παιχνιδιού κ.λπ.;	**60**	Ομαδική Δραστηριότητα	4 μεγάλοι κουβάδες ή κάδοι απορριμμάτων 1 μπάλα από χοντρό κορδόνι 2 μπάλες μεγέθους ποδοσφαίρου 2 εφημερίδες Ένα κομμάτι κιμωλίας Ενα ψαλίδι

	• Ποια παιχνίδια απολάμβαναν οι συμμετέχοντες περισσότερο; Τι κάνει ένα παιχνίδι ένα "καλό παιχνίδι"; • Ποιες ομάδες θεώρησαν απαραίτητο να αλλάξουν τους κανόνες μόλις δοκιμάσουν το παιχνίδι με άλλους; Γιατί χρειάστηκαν να αλλάξουν τους κανόνες και πώς το έκαναν; (Η διαδικασία πραγματοποιήθηκε από ολόκληρη την ομάδα, από λίγα άτομα ή από ένα μόνο άτομο;) • Πόσο σημαντικό είναι να υπάρχει ένας σαφής στόχος και δίκαιοι κανόνες ώστε όλοι να αισθάνονται ότι μπορούν να συμμετάσχουν; • Ένιωσαν όλοι ικανοί να συμμετάσχουν πλήρως ή κάποιοι ένιωθαν ότι ήταν σε πλεονέκτημα ή μειονέκτημα; • Στην πραγματικότητα, πώς αποκλείονται ορισμένες ομάδες από τον αθλητισμό; Ποιοι τρόποι αποκλεισμού είναι παραβιάσεις των ανθρωπίνων δικαιωμάτων των ανθρώπων;			
6	**Διάλειμμα**	**10**		
	2° Θέμα: Εκπαίδευση μέσω του Αθλητισμού			
7	**Αποκλεισμός μέσω του Αθλητισμού** Ορισμένα αντικείμενα διατίθενται στο χωράφι. Οι συμμετέχοντες θα λάβουν τις παρακάτω οδηγίες: 1. Επιλέξτε ένα αντικείμενο εγκαίρως και φέρτε το στο κέντρο του γηπέδου/αίθουσας 2. Διαλέξτε ένα αντικείμενο κάθε φορά και φέρτέ το στις γωνίες του γηπέδου. Κάντε χαρτιά με αυτά τα δύο καθήκοντα για να χωρίσετε τους συμμετέχοντες σε δύο ίσες ομάδες.	**30**	Energizer	Χαρτιά Στυλό Αντικείμενα

	3. Ένα άτομο έχει το καθήκον να περπατήσει χωρίς να κάνει τίποτα, θα μπορεί να βοηθήσει μόνο αν οι άλλοι το ζητήσουν. Κανόνες: οι συμμετέχοντες δεν μπορούν να μιλήσουν, πρέπει να προσπαθήσουν να επικοινωνήσουν με χειρονομίες και να βρουν μια στρατηγική και για τις δύο ομάδες για την ολοκλήρωση της εργασίας. Οι εκπαιδευτές θα παρακολουθήσουν τη δραστηριότητα και στη συνέχεια θα δώσουν ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης, η τελική ανατροφοδότηση θα ληφθεί από τον συμμετέχοντα που περπατούσε τριγύρω.			
8	**Μεσημεριανό Διάλειμμα**	**60**		
9	**Frisbee for all 10 passes** Frisbee και για τα 10 περάσματα Εισαγάγετε τη δραστηριότητα. Εξηγήστε τις βασικές τεχνικές του Frisbee, όπως το ρίξιμο και τη σύλληψη. Εξηγήστε τους κανόνες του παιχνιδιού: δεν επιτρέπεται το τρέξιμο με το Frisbee, δεν επιτρέπεται η φυσική επαφή, το φρίσμπι γίνεται χωρίς διαιτητή (πνεύμα του παιχνιδιού, όλα πρέπει να συζητηθούν εντός της ομάδας), η ομάδα σκοράρει περνώντας το Frisbee 10 φορές μεταξύ τους (αυτό μπορεί και να μειώνεται ανάλογα με το επίπεδο δεξιοτήτων της ομάδας), τα περάσματα πρέπει να υπολογίζονται φωναχτά, το Frisbee πρέπει να περάστει μέσα σε 5/10 δευτερόλεπτα διαφορετικά η άλλη ομάδα παίρνει το Frisbee, αν το Frisbee πέσει η άλλη ομάδα το παίρνει, (ακόμη και αν πέσει μετά).	**40**	Team Activity	Frisbee (1 για κάθε 3 συμμετέχοντες) flipchart μαρκαδόροι

	Ξεκινά ο πρώτος γύρος. (10 λεπτά). Σταματήστε το πρώτο παιχνίδι και δώστε τις ακόλουθες οδηγίες: • δύο νέους κανόνες, ο καθένας στην ομάδα πρέπει να αγγίξει το Frisbee τουλάχιστον μία φορά για να σκοράρει Ο δεύτερος γύρος παίζεται (10 λεπτά). Σταματήστε τον δεύτερο γύρο και δώστε τις ακόλουθες οδηγίες: • διανομή ρόλων σε διαφορετικούς συμμετέχοντες.Οι ρόλοι μπορεί να είναι για παράδειγμα: να είναι υπερκινητικοί, να έχουν δεμένο το ένα μάτι, να προσποιούνται ότι δεν ενδιαφέρονται, να χρησιμοποιήσουν μόνο το "αδύναμο" χέρι τους, και κάποιοι να συνεχίσουν να παίζουν όπως πριν. Πραγματοποιείται ο τρίτος γύρος. (10 λεπτά). Αξιολόγηση(15 λεπτά) Ξεκινήστε εντοπίζοντας τους ρόλους που είχαν οι συμμετέχοντες και ρωτήστε τους τι συνέβη στις διάφορες φάσεις του παιχνιδιού. Αρχικά θα μπορούσατε να τους ρωτήσετε αν τους άρεσε το παιχνίδι και πώς ένιωθαν. Ενημερώστε τους συμμετέχοντες για να αποκαλύψουν το ρόλο τους όταν απαντούν στις ερωτήσεις εάν δεν το κάνουν μόνοι τους. Ο εκπαιδευτής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις: • Τι βιώσατε; • Πώς αντέδρασες; • Τι ένιωσες;			

	• Πώς αντιμετωπίσατε το ρόλο σας; • Σκεφτήκατε για άλλους; • Πόσο εύκολο / δύσκολο ήταν να παίξεις το ρόλο σου; • Πόσο εύκολο / δύσκολο ήταν να ταυτιστούν με το ρόλο σας; Σχεδιάστε μια σύνδεση με την καθημερινή ζωή, ρωτώντας εάν η δραστηριότητα καθρεφτίζει την κοινωνία και αν έχουν συναντήσει παρόμοιες καταστάσεις στην καθημερινή τους ζωή, δίνοντας επίσης παραδείγματα. • Συμπεριφέρατε διαφορετικά στο παιχνίδι σε αντίθεση με την καθημερινή σας ζωή και μπορείτε να δείτε μια σύνδεση μεταξύ της άσκησης και της πραγματικότητάς σας;Το τελευταίο μέρος του απολογισμού είναι το συμπέρασμα. • Ποιά πρώτα βήματα θα μπορούσαν να ληφθούν για να συμπεριφέρονται περισσότερο ενταξιακά στη ζωή σας; Τι μπορείτε να κάνετε ως άτομο, ως ομάδα και ως κοινωνία για να είστε πιο περιεκτικοί ως προς τα ζητήματα κοινωνικής ένταξης;			
	3° Θέμα: Κριτική Σκέψη			
10	**Ο Απόλυτος Νίντζα** Ο πρωταρχικός στόχος του κάθε συμμετέχοντα είναι να είναι ο γρηγορότερος πολεμιστής Νίντζα χτυπώντας το χέρι ενός άλλου παίκτη ενώ παράλληλα θα αποφεύγουν τις επιθέσεις ninja ενός άλλου παίκτη! Αυτή η δραστηριότητα λειτουργεί καλύτερα με περίπου δέκα άτομα σε μια ομάδα. Εάν έχετε μια πολύ μεγάλη ομάδα, υποδιαιρέστε σε ομάδες των δέκα. Βεβαιωθείτε ότι έχετε αρκετό χώρο για να παίξετε αυτό το παιχνίδι.	**10**	Energizer	Χώρος για να παίξετε

	Προετοιμασία για τον Απόλυτο Νίντζα Όλοι οι παίκτες πρέπει να στέκονται σε ένα κύκλο, ο ένας απέναντι στον άλλο, στη μέση ενός δωματίου. Για να ξεκινήσετε, να πείτε όλοι μαζί, "Απόλυτος Νίντζα!" Και τότε ο καθένας μπορεί να παγώσει σε μια στάση νίντζα. Στην αρχή του παιχνιδιού, ο καθένας πρέπει να θυμάται τη σειρά του. Και το παιχνίδι παίζεται αριστερόστροφα. Έτσι, ένα άτομο πρέπει να θυμάται ποιος ήταν πριν και μετά από αυτόν. Παίζοντας το παιχνίδι Πείτε στους συμμετέχοντες: Ο στόχος του παιχνιδιού "Απόλυτος Νίντζα" είναι να είστε ο τελευταίος νίντζα που στέκεται. Για να μείνετε στο παιχνίδι, δεν πρέπει να αφήσετε κανέναν να χτυπήσει το χέρι σας. Αν κάποιος χτυπήσει το χέρι σας, βγαίνετε"έξω" και πρέπει να αφήσετε το παιχνίδι. Σε μια σειρά παικτών επιτρέπεται μία κίνηση: μία ομαλή κίνηση για να επιτεθεί ένας άλλος παίκτης ή μία ομαλή κίνηση για να μετακινηθεί κάπου (για να μεταπηδήσετε ή να κάνετε ένα μεγάλο βήμα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση). Επίθεση σε άλλον παίκτη Όταν επιτίθεστε σε άλλο παίκτη, προσπαθείτε να χτυπήσετε το χέρι τους με μια ομαλή κίνηση. Όταν επιτεθεί, ένας άλλος παίκτης έχει μια ομαλή κίνηση για να αποφύγει την επίθεσή σας, ακόμα κι αν δεν είναι η σειρά τους. Δηλαδή, αυτός ή αυτή μπορεί να αντιδράσει μετακινώντας το χέρι ή το χέρι τους μακριά. Ωστόσο, αυτός ή αυτή πρέπει να κρατήσει αυτή τη νέα στάση. Εάν έχετε μια επιτυχημένη επίθεση (δηλαδή, αν χτυπήσει με επιτυχία το χέρι τους), αυτό το άτομο πρέπει να εγκαταλείψει το παιχνίδι.			

	Μόλις ένας παίκτης πάρει τη σειρά του, ο επόμενος παίκτης μπορεί να πάρει αμέσως τη σειρά του. Δεν χρειάζεται να περιμένει.Το τελευταίο άτομο που θα μείνει, κερδίζει. Διασκεδάστε - κι ας επιβιώσει ο καλύτερος νίντζα!!			
11	**Τα Έξι Καπέλα** <u>Απαραίτητη προ-εργασία</u>: Θα ήταν καλό να κάνετε μια σύντομη παρουσίαση ή μια σύντομη εισαγωγή σχετικά με την έννοια και τη φύση της Παράλληλης Σκέψης. <u>Κατά τη διάρκεια</u> 1. Εισαγωγή: Η έννοια των έξι έγχρωμων καπέλων σκέψης. Το "λευκό, κόκκινο, μαύρο, κίτρινο, πράσινο και μπλε" χρησιμοποιείται για να ευθυγραμμίσει τα μέλη μιας συζήτησης έτσι ώστε όλα να κοιτάζουν προς την ίδια κατεύθυνση ταυτόχρονα. Είναι σημαντικό όλοι να φορούν το ίδιο χρωματικό καπέλο την ίδια στιγμή. Τα "καπέλα" περιγράφονται παρακάτω. • Το λευκό καπέλο προτείνει εκτυπώσεις σε χαρτί και υπολογιστή. Το λευκό καπέλο σημαίνει "πληροφορίες". Όταν κάποιος φοράει το λευκό καπέλο εστιάζει στις πληροφορίες. • Σκεφτείτε το κόκκινο ως φωτιά και ζεστό. Το κόκκινο καπέλο αντιπροσωπεύει συναισθήματα, συναισθήματα και διαίσθηση. Το κόκκινο καπέλο είναι πολύ σημαντικό, διότι επιτρέπει συναισθήματα και διαισθήσεις στη συζήτηση χωρίς να χρειάζεται να εξηγήσουμε γιατί κάποιος αισθάνεται έτσι. • Το μαύρο καπέλο είναι το πιο συνηθισμένο σε μια φυσιολογική συμπεριφορά. Το μαύρο καπέλο είναι η βάση της «κριτικής σκέψης»: είναι αυτό σωστό ή λάθος; • Το κίτρινο καπέλο είναι η πολύ παραμελημένη θετική πτυχή της σκέψης.	**80**	Ομαδική δραστηριότητα Συζήτηση Ανατροφοδότηση	Flip charts, μαρκαδόροι Χαρτόνια για να φτιάξετε τα 6 διαφορετικά καπέλα

	Φορώντας το κίτρινο καπέλο, η ομάδα αναζητά αξίες, οφέλη και γιατί κάτι πρέπει να λειτουργεί. • Το πράσινο καπέλο επιτρέπει στους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν κάποιο ζήτημα χρησιμοποιώντας μια δημιουργική νοοτροπία. Σε αυτόν τον ρόλο μπορούν να χρησιμοποιούν δηλώσεις πρόκλησης και έρευνας. Αφήστε τις άγριες ιδέες και τις σκέψεις να ρέουν ελεύθερα. Ζήστε την ελευθερία του να βλέπετε πού πηγαίνει μια σκέψη. Αυτή η προσέγγιση θα μπορούσε καλύτερα να χαρακτηριστεί ως σκέψη δημιουργικά και έξω από το κουτί. • Το μπλε καπέλο εξετάζει το ζήτημα από διαχειριστική άποψη. Φορώντας το μπλε καπέλο η ομάδα υποβάλλει ερωτήσεις όπως: "Ποιο είναι το θέμα; Τι σκεφτόμαστε; Ποιος είναι ο στόχος; Μπορούμε να δούμε τη μεγάλη εικόνα ..."; 2. Βήματα: οι συμμετέχοντες συζητούν το ζήτημά τους από την οπτική γωνία ενός από τα καπέλα και μετά μετακινούνται σε άλλο. 3. Ο Εκπαιδευτής καταγράφει τις ιδέες που δημιουργούνται σε flipchart. Follow up: Προχωρήστε στο βήμα επεξεργασίας ιδεών ή στα βήματα σύγκλισης			
	4° Θέμα: Διαπολιτισμικός Διάλογος			
12	**Δολοφόνος με μια ματιά!** Ο δολοφόνος με μια ματιά είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι για πάρτι με έναν μυστικό «δολοφόνο» που κλείνει το μάτι στα άτομα για να τους βγάλει έξω από το παιχνίδι. Προσπαθήστε να εντοπίσετε ποιος είναι ο Δολοφόνος πριν σας δολοφονήσει όλους! <u>Προετοιμασία για το παιχνίδι:</u> Αυτό το παιχνίδι δεν απαιτεί καθόλου υλικά, καθιστώντας το ένα πολύ βολικό παιχνίδι. Μπορεί να παιχτεί τόσο σε εξωτερικούς χώρους όσο και σε	**5**	Energizer	

	εσωτερικούς χώρους. Επίσης, δεν απαιτούνται υλικά για αγορά. Το μόνο βήμα που απαιτείται είναι να συγκεντρωθούν όλοι και να τα τοποθετηθούν σε κύκλο. Αυτό το παιχνίδι λειτουργεί καλύτερα όταν υπάρχουν τουλάχιστον δέκα άτομα, αλλά όχι περισσότερα από τριάντα, καθώς το παιχνίδι μπορεί να διαρκέσει πολύ. <u>Παίζοντας τον Δολοφόνο με μία ματιά</u> Σε κάθε γύρο, χρειάζεστε έναν τρόπο για να προσδιορίσετε ποιος θα είναι ο «δολοφόνος». Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν συντονιστή που διαλέγει κρυφά ένα άτομο ενώ τα μάτια όλων είναι κλειστά ή μπορείτε να μοιράσετε σε κάθε άτομο μια κάρτα από μια τράπουλα και να επιλέξετε μια κάρτα σαν τον Τζόκερ για να εκπροσωπήσετε ποιος είναι ο δολοφόνος στον κάθε γύρο. Μόλις επιλεγεί ένας δολοφόνος και όλοι είναι έτοιμοι να παίξουν, το παιχνίδι ξεκινά. Όλοι σηκώνονται και περιπλανιούνται γύρω από το δωμάτιο, κάνοντας συνομιλία. Κάθε άτομο πρέπει να έχει οπτική επαφή με όλους. Ο δολοφόνος πρέπει να προσπαθήσει να κλείσει το μάτι σε άλλους ανθρώπους.Εάν ένα άτομο δεχτεί ματιά από τον δολοφόνο, αυτό το άτομο πρέπει να «πεθάνει» πέφτοντας στο έδαφος δραματικά (με έναν αστείο τρόπο, όπως να σφίγγει κανείς την καρδιά του ή να χτυπάει με δυνατούς θορύβους). Επιτρέπεται σε αυτόν να περιμένει λίγα δευτερόλεπτα για να "πεθάνει" έτσι ώστε να δυσκολέψει τους άλλους να βρουν τον δολοφόνο. Ο νεκρός πρέπει να φύγει από το παιχνίδι και το παιχνίδι συνεχίζεται. Εάν ένα ζωντανό άτομο πιστεύει ότι ξέρει ποιος είναι ο δολοφόνος, μπορεί να σηκώσει το χέρι του και να πει, «κατηγορώ!» Ένα δεύτερο άτομο πρέπει να «στηρίξει» την κατηγορία. Οι κατήγοροι φωνάζουν το όνομα του προσώπου που υποψιάζονται ότι είναι ο δολοφόνος. Ο κατηγορούμενος πρέπει να πει			

	«ναι» (αν είναι ο δολοφόνος) ή «όχι» (αν είναι αθώος). Εάν ο δολοφονός αποκαλυφθεί ο γύρος τελείωνει και η ομάδα νικάει. Εάν η κατηγορία είναι λανθασμένη, οι δύο κατήγοροι πρέπει να αφήσουν το παιχνίδι, ως ποινή. Εναλλακτικά, η ομάδα μπορεί να κερδίσει μια «ποινή» για μια λανθασμένη κατηγορία, με την τρίτη ποινή χάνει το παιχνίδι η ομάδα και κερδίζει ο δολοφόνος. Το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου εντοπιστεί ο δολοφόνος ή απομένει μόνο ένας φόνος.			
13	**Διάλειμμα**	**10**		
14	**Euro-rail <<à la carte>>** 1. Δώστε ένα αντίγραφο του φύλλου δραστηριότητας σε κάθε άτομο. 2. Περιγράψτε εν συντομία το σενάριο και πείτε τους να διαβάσουν τις περιγραφές των ατόμων που ταξιδεύουν στο τρένο. 3. Τώρα ζητήστε από κάθε άτομο ξεχωριστά να επιλέξει τα τρία άτομα με τα οποία θα ήθελε να ταξιδέψει περισσότερο και τα τρία με τα οποία θα ήθελε λιγότερο να ταξιδέψει. 4. Μόλις ο καθένας κάνει τις επιλογές, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχηματισουν ομάδες τεσσάρων-πέντε ατόμων και ζητήστε τους να: • Μοιραστούν τις επιλογές τους και τους λόγους για τους οποίους τις έκαναν. • Συγκρίνετε τις επιλογές και τους λόγους και ελέγξτε πού υπάρχουν ομοιότητες. • Καταλήξτε σε μια κοινή λίστα (με τα τρία συν και τα τρία αρνητικά). 5. Έπειτα, ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει τα συμπεράσματά της, συμπεριλαμβανομένων των λόγων για τις κοινές τους επιλογές. Πρέπει	**30**	Ομαδική δραστηριότητα Ανατροφοδότηση	Αντίγραφα φύλλου δραστηριότητας, ένα ανά συμμετέχοντα. Ένα μολύβι/στυλό για κάθε συμμετέχοντα.

	επίσης να πουν σε ποιες «περιπτώσεις» υπήρχε η μεγαλύτερη διαφωνία εντός της ομάδας **Ανάλυση και αξιολόγηση** Η ανάλυση και η συζήτηση θα βασιστεί στις εκθέσεις της ομάδας. Η σύγκριση των διαφορετικών αποτελεσμάτων είναι ένας καλός τρόπος για να ξεκινήσετε τη συζήτηση. Ερωτήσεις: • Πόσο ρεαλιστικές παρουσιάζονται οι καταστάσεις; • Έχει βιώσει κάποιος από την ομάδα παρόμοια κατάσταση στην πραγματική ζωή; • Ποιοι ήταν οι κύριοι παράγοντες που καθορίσαν τις ατομικές σας αποφάσεις; • Εάν οι ομάδες δεν κατάφεραν να καταλήξουν σε κοινά συμπεράσματα, γιατί πιστεύετε ότι έγινε αυτό; • Τι ήταν το πιο δύσκολο; • Ποιοι παράγοντες σας εμπόδισαν να καταλήξετε σε συναίνεση; • Ποια στερεότυπα προκαλεί η λίστα των επιβατών; • Είναι τα στερεότυπα στις περιγραφές που δίνονται ή στο μυαλό και τη φαντασία μας; • Από πού λαμβάνουμε αυτές τις εικόνες; • Πώς θα αισθανόσασταν σε μια κατάσταση στην οποία κανείς δεν θα ήθελε να μοιραστεί μαζί σας ένα βαγόνι τρένου;			
15	**Μπορώ να περάσω μέσα;** <u>Προετοιμασία</u> Αντιγράψτε τις κάρτες ρόλων. Κάθε συνοριοφύλακας, πρόσφυγας και	**50**	Ομαδική Δραστηριότητα Παιχνίδι Ρόλων	Κάρτες ρόλου Flipchart ή

	παρατηρητής θα χρειαστεί τη δική του κάρτα. Ορίστε τη σκηνή για το παιχνίδι ρόλων. Για παράδειγμα, σχεδιάστε μια γραμμή στο πάτωμα για να αντιπροσωπεύσετε ένα περίγραμμα ή φτιάξτε τα έπιπλα για δημιουργήσετε "φυσικά σύνορα" με ένα κενό για το σημείο ελέγχου. Χρησιμοποιήστε έναν πίνακα που θα χρησιμεύσει ως μετρητής στο γραφείο συνοριακού ελέγχου. Ενημερωθείτε για τους πρόσφυγες και την τρέχουσα κατάσταση των προσφύγων παγκοσμίως. <u>Οδηγίες</u> 1. Εξηγήστε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι ρόλων για μια ομάδα προσφύγων που εγκαταλείπουν την πατρίδα τους και επιθυμούν να εισέλθουν σε άλλη χώρα για αναζήτηση ασφάλειας. 2. Ξεκινήστε με μια καταιγίδα ιδεών(brainstorming) για να μάθετε τι γνωρίζουν οι άνθρωποι για τους πρόσφυγες. Γράψτε τα σημεία σε ένα μεγάλο flipchart για να αναφερθούν στη συζήτηση αργότερα. 3. Δείξτε τους συμμετέχοντες τη σκηνή και εξηγήστε το σενάριο. Πείτε τους ότι βρίσκονται στα σύνορα μεταξύ των χωρών Χ και Υ. Εκεί έφτασε ένας μεγάλος αριθμός προσφύγων. Θέλουν να περάσουν στη χώρα Υ. Είναι πεινασμένοι, κουρασμένοι, κρυώνουν και έχουν ταξιδέψει πολύ μακριά από τις χώρες καταγωγής τους, P; Q και R. Ορισμένοι από αυτούς έχουν λίγα χρήματα και μόνο μερικοί από αυτούς έχουν έγγραφα ταυτότητας ή διαβατήρια. 4. Οι συνοριακοί αξιωματούχοι της χώρας Υ έχουν διαφορετικές απόψεις για την κατάσταση. Οι πρόσφυγες είναι απελπισμένοι και χρησιμοποιούν αρκετά επιχειρήματα για να προσπαθήσουν να πείσουν τους συνοριακούς αξιωματούχους να τους αφήσουν. 5. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε τρεις ομάδες: μία ομάδα για να		Ανατροφοδότηση	πίνακας για να γράψετε Κιμωλία η έπιπλα για τη δημιουργία του συνοριακού σταθμού διέλευσης Στυλό και χαρτί για να σημειώσουν οι παρατηρητές

	εκπροσωπήσουν τους πρόσφυγες, μια δεύτερη ομάδα για να εκπροσωπήσουν τους συνοριακούς αξιωματούχους στη χώρα Y και μια τρίτη ομάδα για να είναι παρατηρητές. 6. Πείτε στους «πρόσφυγες» και τους «συνοριακούς αξιωματούχους» να δώσουνέναν ρόλο για κάθε άτομο και να σκεφτούν ποια θα είναι τα επιχειρήματά τους. Συμβουλέψτε τους παρατηρητές σχετικά με το πως να σχολιάζουν τις εκάστοτε καταστάσεις. Διανείμετε τις κάρτες ρόλων και δώστε στους συμμετέχοντες δεκαπέντε λεπτά για να προετοιμαστούν. 7. Ξεκινήστε το παιχνίδι ρόλων. Κρίνετε εσείς, για το πότε πρέπει να σταματήσετε, αλλά περίπου δέκα λεπτά πρέπει να είναι αρκετά. 8. Δώστε στους παρατηρητές πέντε λεπτά για να προετοιμάσουν τα σχόλιά τους. Στη συνέχεια ξεκινήστε τον απολογισμό και την αξιολόγηση. **Ανάλυση:** Ξεκινήστε ζητώντας από τους παρατηρητές να δώσουν γενικά σχόλια σχετικά με το παιχνίδι ρόλων. Στη συνέχεια, ζητήστε από τους παίκτες να σχολιάσουν σχετικά με το πώς θα ένιωθαν να είναι πρόσφυγας ή αξιωματικός των συνόρων, και στη συνέχεια προχωρήστε σε μια γενική συζήτηση σχετικά με τα θέματα και τι έμαθαν οι συμμετέχοντες. • Πόσο δίκαιη ήταν η μεταχείριση των προσφύγων; Οι πρόσφυγες έχουν δικαίωμα προστασίας σύμφωνα με το άρθρο 14 της Οικουμενικής Διακήρυξης των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων και βάσει της Σύμβασης του 1951 σχετικά με το καθεστώς των προσφύγων. • Δίνουμε στους πρόσφυγες το δικαίωμα προστασίας; Γιατί / γιατί όχι;			

	• Πρέπει μια χώρα να έχει το δικαίωμα να απομακρύνει τους πρόσφυγες; Πότε; Για ποιους λόγους; • Θα απομακρύνατε κάποιον εάν ήσασταν συνοριοφύλακας; Τι γίνεται αν γνωρίζετε ότι θα κινδύνευαν με θάνατο στη χώρα τους; • Πώς αντιμετωπίζονται οι πρόσφυγες στα σύνορα της χώρας σας; Παραβιάζεται κάποιο από τα ανθρώπινα δικαιώματά τους; Ποιο;			
Sources	Compass – Manual for human rights education with young people - Council of Europe MOVE And LEARN: Manual for Non-Formal Education Through Sport and physical activities with young people, International Sport and Culture Association, 2013 Six Thinking Hats | SessionLab			

3.3. Επιπλέον Εκπαιδευτικό Υλικό

- Μια **Παρουσίαση PowerPoint**
- Ένα **Βιβλίο Εργασίας Μαθητή**