

# Capitolul 4

**Activități sportive și de voluntariat**



## Capitolul 4 - Activități sportive și de voluntariat

### 4.1. Manualul formatorului

<b>Titlul atelierului</b>	În pas alergător spre incluziune!
<b>Grupul țintă</b>	Tineri care se confruntă cu riscul excluziunii sociale (tineri provenind din familii de migranți sau refugiați, tineri migranți sau refugiați nou sosiți, NEETs)
<b>Scopul atelierului</b>	În contextul actual, tineri provenind din familii de migranți (prima sau a doua generație) sau refugiați, precum și cei aparținând categoriei de NEETs, se confruntă cu probleme de incluziune socială. Atelierul de față este menit să abordeze aspectul menționat mai sus, plecând de la ideea drepturilor omului ca reguli de viață, în contract cu prejudecățile, stereotipurile și pragurile de toleranță, promovând comportamentul inclusiv în rândul tinerilor și comunităților.
<b>Obiectivele atelierului</b>	<p>După parcurgerea atelierului, participanții ar trebui să aibă sau să:</p> <p><b>Cunoștințe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Să cunoască diferite aspecte ale incluziunii.</li> <li>• Conștientizare de sine cu privire la limitele toleranței</li> <li>• Cunoștințe despre drepturile omului ca regulă pentru fair play în viață.</li> <li>• Cunoștințe teoretice despre metodologia <i>Educației prin sport</i></li> </ul> <p><b>Aptitudini:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abilități de cooperare și creativitate</li> <li>• Abilitatea unui grup de a vizualiza o problemă din mai multe perspective, decât să confrunte 2 perspective.</li> </ul>

## SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rezolvarea problemelor</li></ul> <b>Atitudini / Comportamente:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Empatie, autorefectare și solidaritate.</li></ul>			
<b>Dimensiunea grupului</b>	Minimum 6 și maximum 14 persoane			
<b>Durata atelierului</b>	1 zi 8 ore în total Sesiunea de introducere – 30 min, 4 sesiuni de câte 1,5 ore de training, incluzând 1.5 ore de pauză			
<b>Pregătire</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pregătiri necesare: luați în calcul realizarea unei scurte prezentări sau lecturi despre temele sau aspectele abordate.</li><li>• Verificați siguranța spațiului.</li><li>• Analizați raportul dintre dimensiunea spațiului de lucru, materialele disponibile și mărimea grupului.</li><li>• Întrebați participanții dacă au suferit accidentări sau dacă au rețineri în legătură cu activitățile propuse.</li></ul>			
<b>Plan de lecție</b>				
<b>Nr.</b>	<b>Teme și subteme / Activități didactice</b>	<b>Durata (minute)</b>	<b>Metode și procedee didactice</b>	<b>Materiale / echipamente necesare</b>
<b>1</b>	<b>Introducere</b> <b>3 Întrebări</b> Fiecare participant scrie 3 întrebări, pe care le adresează ulterior persoanei din imediata vecinătate, care, la rândul său, îi va adresa propriile întrebări. Cei doi vor	<b>20</b>	Activități de spargere a gheții	Pixuri, hârtie

	face schimba între ei listele de întrebări și vor găsi o nouă persoană căreia să i le adreseze.			
<b>2</b>	<b>Prezentare</b> Trainerul prezintă subiectele ce urmează să fie acoperite pe parcursul zilei: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Importanța sportului și a voluntariatul în promovarea incluziunii sociale;</li> <li>• Mișcarea <i>Sportul pentru toți</i>: cum să incluzi pe toată lumea în activități sportive;</li> <li>• Diferența dintre <i>Educație pentru sport și Educație prin sport</i>, precum și valoarea educativă a <i>Educației prin sport</i></li> <li>• De ce gândirea critică este importantă?</li> <li>• Dialogul intercultural: uneori ar trebui să te pui în locul altcuiva</li> </ul>	<b>10</b>	Prezentare / Întrebări și răspunsuri	Laptop, videoproiector Prezentare PowerPoint
	<b>Tema nr. 1 – Sportul pentru toți</b>			
<b>3</b>	<b>Impuls</b> Participanții sunt împărțiți în două grupuri egale, aliniindu-se unul în spatele celuilalt. Trebuie să li se ceară să se țină de mână în timp ce stau în coloană. Toți, cu excepția primei și a ultimei persoane din linie, ar trebui să folosească ambele mâini. Ideea jocului este de a energiza participanții, jucându-se cu viteza lor de reacție. Când instructorul / facilitatorul dă semnalul, prima persoană din grup strânge mâna persoanei din spatele său. Acest „impuls” (strângerea mâinii) ar trebui să circule până în spatele coloanei. Odată ce ultima persoană simte strângerea mâinii, el / ea aleargă spre celălalt capăt, devenind astfel primul din coloană. Acest proces se repetă până când persoana care a fost prima din coloană la început, va reveni în poziția inițială. Echipa care termină prima, câștigă jocul.	<b>10</b>	Energizer	

## SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



<b>4</b>	<p><b>Atomi</b></p> <p>Explicați-le participanților că veți pune muzică, iar când muzica se oprește, trebuie să formeze grupuri mici sau "atomi", ținându-se de mâini.</p> <p>Începeți prin a forma atomi de câte 3 persoane. Informați-i că următoarea rundă trebuie să formeze atomi de câte 4 (sau mai mulți).</p> <p>Finalizați jocul când ating numărul de persoane necesare următoarei activități.</p>	<b>10</b>	Energizer	Laptop Sistem audio pentru muzică
<b>5</b>	<p><b>Sportul pentru toți</b></p> <p>Instrucțiuni</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cereți participanților să formeze grupuri de câte 4.</li> <li>2. Explicați-le că fiecare grup are la dispoziție 20 de minute să conceapă un joc folosind materialele furnizate. Rămâne la latitudinea fiecărui grup să hotărască obiectivele noului joc și regulile acestuia.</li> <li>3. Permiteți fiecărui grup să joace jocurile celorlalte echipe.</li> </ol> <p>Retrospecție și evaluare</p> <p>Începeți prin a trece în revistă cum au interacționat unii cu alții oamenii din diferite grupuri și dacă activitatea le-a făcut plăcere. Continuați prin a discuta jocurile în sine și regulile pe care le-au inventat și, în cele din urmă vorbiți despre sporturi și jocuri existente în realitate.</p> <p>Întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A fost dificil să concepeți un joc?</li> <li>• Cum au lucrat grupurile? Într-o manieră democratică sau o persoană a luat toate deciziile?</li> <li>• Ați distribuit sarcinile? Adică, a fost cineva persoana cu ideile, altul a fost bun la punerea în practică a idelor, altul la implementarea jocului, etc ?</li> </ul>	<b>60</b>	Lucru în echipă	<p>4 găleți mari sau coșuri de hârtie</p> <p>1 ghem de sfoară</p> <p>2 mingi de fotbal</p> <p>2 ziare</p> <p>1 buc de cretă</p> <p>1 foarfece</p>

## SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Care au fost jocurile agreate cel mai mult? Ce face un joc să fie "un joc bun"?</li> <li>• Care grupuri au considerat necesar să schimbe regulile odată ce au încercat jocul și cu alții? De ce a fost nevoie să schimbe regulile și cum au făcut asta? (A fost procesul desfășurat de întregul grup, de numai câțiva indivizi sau de o singură persoană?)</li> <li>• Cât de important este să ai un obiectiv clar și reguli corecte pentru ca toți să simtă că pot participa?</li> <li>• S-au simțit cu toții capabili să se implice complet sau o parte au simțit că erau în avantaj sau dezavantaj?</li> <li>• În realitate, cum sunt excluse anumite grupuri din sport? Ce moduri de excludere reprezintă încălcarea drepturilor omului?</li> </ul>			
<b>6</b>	<b>Pauză de cafea</b>	<b>10</b>		
	<b>A doua temă: Educație prin sport</b>			
<b>7</b>	<b>Excluderea prin sport</b> Câteva obiecte sunt dispuse pe jos. Participanții vor primi o sarcină. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Culegeți câte un obiect și aduceți-l în mijlocul terenului.</li> <li>2. Culegeți câte un obiect și aduceți-l în colțurile terenului. Notați aceste două sarcini pe bucățele de hârtie, pentru a împărți participanții în 2 grupe egale.</li> <li>3. O persoană are ca sarcină să se plimbe fără facă nimic. Poate ajuta doar dacă primește solicitări din partea celorlalți.</li> </ol> Reguli: participanții nu pot vorbi; trebuie să încerce să comunice prin gesturi și să găsească o strategie pentru ca ambele grupe să îndeplinească sarcinile. Facilitatorii	<b>30</b>	Energizer	Hârtie Pixuri Obiecte diverse

## SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



	vor observa activitatea și vor oferi feedback în timpul sesiunii de retrospecție, feedback-ul final urmând a fi oferit de participantul care se plimba fără un scop anume.			
<b>8</b>	<b>Pauză de prânz</b>	<b>60</b>		
<b>9</b>	<p><b>Frisbee pentru toți – 10 pase</b></p> <p>Prezentați activitatea. Explicați tehnicile de bază din Frisbee, precum aruncarea și prinderea. Explicați regulile jocului: nu se aleargă cu Frisbee-ul în mână, fără contact fizic, fără arbitru (în spiritul jocului, totul trebuie discutat în grup), echipa punctează odată ce înregistrează 10 pase (numărul poate fi redus, în funcție de abilitățile grupului); pasele trebuie numărate cu voce tare, frisbee-ul trebuie să fie pasat în 5-10 secunde; în caz contrar, cealaltă echipă primește frisbee-ul; dacă frisbee-ul cade, este preluat de cealaltă echipă, preluarea (chiar dacă frisbee-ul cade după aceea) fiind permisă, frisbee-ul rămânând la acea echipă (5 min).</p> <p>Începe prima rundă (10 min)</p> <p>Opriți jocul și dați următoarele instrucțiuni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se introduc două reguli noi: fiecare membru al echipei trebuie să atingă frisbee-ul cel puțin o dată pentru a puncta, fără a da pase către persoana de la care s-a primit.</li> </ul> <p>Se joacă a doua rundă (10 min)</p> <p>Opriți a doua rundă și dați următoarele instrucțiuni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Distribuiți rolurile către diferiți participanți</li> </ul>	<b>40</b>	Lucru în echipă	<p>Frisbee (1 la fiecare 3 participanți)</p> <p>Markere flipchart</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>În cadrul rolurilor desemnate, participanții pot, de exemplu: să fie hiperactivi, să se lege la un ochi, să nu fie interesați, să folosească doar mâna nedominantă, să continue să joace ca și până acum.</li> </ul> <p>Se joacă a treia rundă (10 min).</p> <p><b>Retrospecție</b></p> <p>Începeți prin a identifica ce roluri au avut participanții și întrebați-i ce s-a întâmplat în diferite stadii ale jocului. Cel mai ușor ar fi să îi întrebați, pentru început, dacă le-a plăcut jocul și cum s-au simțit. Spuneți participanților să își dezvăluie rolurile când răspund la întrebări.</p> <p>Trainerul va adresa următoarele întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prin ce ați trecut?</li> <li>Cum ați reacționat?</li> <li>Ce ați simțit?</li> <li>Cum ați făcut față rolului vostru?</li> <li>V-ați gândit la alții?</li> <li>Cât de ușor / dificil a fost să vă jucați rolul?</li> <li>Cât de ușor / dificil a fost să vă identificați cu rolul dvs.?</li> </ul> <p>Realizați o corelare cu viața de zi cu zi, întrebându-i dacă activitatea oglindește societatea și dacă au întâmpinat situații similare, solicitând și exemple.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>În cadrul jocului v-ați comportat diferit față de viața de zi cu zi? Puteți observa o corelare între exercițiu și realitatea voastră?</li> </ul> <p>Ultima parte a retrospecției este concluzia</p>			
--	--	--	--	--



	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ce primi pași ce ar putea fi făcuți pentru a acționa de o manieră mai incluzivă în viața ta? Ce putem face ca individ, ca grup și ca societate pentru a fi mai incluzivi?</li> </ul>			
	<b>A treia temă: Gândirea critică</b>			
<b>10</b>	<p><b>Ninja suprem</b></p> <p>Obiectivul principal este de a fi cel mai rapid războinic ninja lovind mâna altui jucător - în timp ce se evită atacurile ninja ale unui alt jucător! Această activitate funcționează cel mai bine cu aproximativ zece persoane într-un grup. Dacă aveți un grup foarte mare, subdivizați în grupuri de zece. Asigurați-vă că aveți suficient spațiu pentru a juca acest joc.</p> <p><u>Pregătiri pentru Ultimate Ninja</u></p> <p>Dispuneți jucătorii în cerc, față în față, în mijlocul unei încăperi. Pentru început, cereți tuturor să spună împreună: „Ninja suprem!” Și atunci toată lumea poate îngheța într-o poziție ninja. La începutul jocului, toată lumea trebuie să-și țină minte când îi vine rândul. Runde merg în sens orar; astfel, o persoană trebuie să-și amintească cine a fost înainte și după ele.</p> <p><u>Jucând jocul</u></p> <p>Scopul jocului Ninja Suprem este să rămână ultimul ninja în picioare. Pentru a rămâne în joc, nu trebuie să lași pe nimeni să-ți lovească mâna. Dacă cineva te lovește de mână, „ieși afară” și trebuie să părăsești jocul. Fiecărui jucător îi vine rândul, permițându-i-se o singură mișcare: o mișcare lină pentru a ataca un alt jucător sau o mișcare lină pentru a se deplasa undeva (pentru a sări sau a face un pas mare în orice direcție).</p> <p><u>Atacarea unui alt jucător</u></p>	<b>10</b>	Energizer	Teren

	<p>Când ataci un alt jucător, încerci să îi lovești mâna cu o mișcare rapidă, acestuia fiindu-i permisă, în același timp, o mișcare rapidă menită să îți pareze atacul, chiar dacă nu e rândul său. În alte cuvinte, el sau ea poate să își retragă mâna sau brațul; totuși, el sau ea trebuie să mențină această nouă poziție. Dacă atacul este încununat de succes (adică dacă tu îi lovești mâna cu succes), acea persoană trebuie să părăsească jocul.</p> <p>Odată ce un jucător își joacă runda, îi vine imediat rândul următoarei persoane, netrebuind să aștepte.</p> <p>Ultima persoană care rămâne câștigă. Distracție plăcută! Fie ca cel mai bun ninja să câștige!</p>			
<b>11</b>	<p><b>6 pălării</b></p> <p><u>Înainte:</u></p> <p>Pregătiri necesare: Luați în considerare furnizarea unei scurte prezentări sau o scurtă lectură cu privire la natura gândirii paralele</p> <p><u>În timpul:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducere: metafora celor 6 pălării gânditoare colorate "alb, roșu, negru, galben, verde și albastru" este folosită pentru a alinia membrii unei discuții în așa fel încât toți să privească în aceeași direcție în același timp. "Pălăriile" sunt descrise mai jos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pălăria albă sugerează hârtia și documentele scrise la calculator. Pălăria albă înseamnă "informație". Când poartă pălăria albă, toată lumea se concentrează asupra informației.</li> <li>• Gândiți-vă la roșu ca foc și căldură. Pălăria roșie reprezintă emoții, sentimente și intuiție. Aceasta este foarte importantă pentru că permite introducerea sentimentelor și a intuiției în discuție, fără a fi necesară o explicație cu privire la motivul pentru care cineva simte ceva.</li> </ul> </li> </ol>	<b>80</b>	<p>Lucru în echipă</p> <p>Discuții</p> <p>Feedback</p>	<p>Flipchart, markere</p> <p>6 pălării de culori diferite sau alte 6 elemente de recuzită</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Într-un comportament normal, aceasta este cel mai des folosită: pălăria neagră stă la baza "gândirii critice": este corect sau greșit?</li> <li>• Pălăria galbenă este aspectul pozitiv mult neglijat al gândirii. Purtând pălăria galbenă, grupul caută valori, beneficii și motivul pentru care ceva ar trebui să funcționeze.</li> <li>• Pălăria verde permite participanților să exploreze problema folosind un mod de gândire creativ. În această postură, ei pot folosi tehnice de investigație. Permiteți ideilor și gândurilor nebunești să curgă liber. Experimentați libertatea de a vedea încotro merge un gând. Această abordare se încadrează cel mai bine în categoria "gândire creativă și neconvențională".</li> <li>• Pălăria albastră privește problema dintr-o perspectivă managerială. Purtând pălăria albastră, grupul adresează întrebări precum: "Care este subiectul? La ce ne gândim? Care este scopul? Putem avea o privire de ansamblu asupra problemei?"</li> </ul> <p>2. Etape: participanții discută problema din perspectiva uneia dintre pălării și apoi trec la următoarea.</p> <p>3. Trainerul notează ideile generate pe flipchart.</p>			
	<b>A patra temă: Dialogul intercultural</b>			
<b>12</b>	<p><b>Privirea ucigașă</b></p> <p>Privirea ucigașă este un joc distractiv în care un "ucigaș" secret face cu ochiul cuiva, pentru a-l elimina din joc. Încercați să identificați "ucigașul" înainte să îi omoare pe toți.</p> <p><u>Pregătiri pentru Privirea ucigașă</u></p> <p>Acest joc cu necesită materiale speciale, ceea ce face să fie foarte la îndemână. Poate fi jucat atât în interior, cât și în aer liber. De asemenea, nu este necesară achiziția unor rechizite. Singur pas necesar este ca toți participanții să fie aranjați</p>	<b>5</b>	Energizer	

	<p>în cerc. Acest joc dă randament când sunt implicați cel puțin 10 persoane, dar nu mai mult de 30, întrucât jocul ar dura prea mult.</p> <p><u>Jucând Privirea ucigașă</u></p> <p>Pentru fiecare rundă este nevoie de metodă prin care să stabiliți cine este "criminalul". Puteți folosi un moderator care alege, în secret, o persoană, în timp ce ceilalți au ochii închiși sau puteți să îi puneți să tragă la sorti dintr-un set de cărți, Jokerul desemnând persoana care este ucigașul pentru fiecare rundă. Odată selectat criminalul și toată lumea este pregătită, jocul începe. Toată lumea se plimbă prin încăpere, inițiind conversații. Contactul vizual este necesar! Criminalul trebuie să încerce să facă cu ochiul celorlalți oameni.</p> <p>Dacă uneia dintre persoane i se face cu ochiul, acea persoană trebuie să "moară", căzând pe podea în mod dramatic (într-un mod amuzant, prinzându-se de piept sau respirând zgomotos). Poate aștepta câteva secunde, pentru ca identificarea criminalului să fie mai dificilă. Persoana decedată părăsește jocul și jocul se reia. Dacă una din persoanele rămase în joc depistează criminalul, își ridică mâna și spune: "Acuz!". O altă persoană trebuie să "secundeze" acuzația. Dacă există o a doua persoană care sprijină acuzația, acuzatorul strigă numele persoanei suspectate. Acuzatul trebuie să spună "da" (dacă este criminalul) sau "nu" (dacă este nevinovat). Dacă a avut dreptate, criminalul este prins (un câștig pentru popor) și runda este gata. Dacă acuzația nu este adevărată, acuzatorul trebuie să părăsească jocul, drept pedeapsă. Ca alternativă, grupul poate acumula o "abatere" pentru acuzații false, a treia abatere fiind considerată o pierdere pentru popor. Jocul continuă până când ucigașul este identificat sau rămâne singur.</p>			
<b>13</b>	<b>Pauză de cafea</b>	<b>10</b>		

<p><b>14</b></p>	<p><b>Euro-expres &lt;&lt;à la carte&gt;&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Înmânați participanților câte o copie a fișei de lucru</li> <li>2. Descrieți pe scurt scenariul și rugați-i să citească descrierea călătorilor din tren</li> <li>3. Cereți participanților să aleagă 3 persoane cu care le-ar plăcea cel mai mult să călătorească și 3 persoane cu care le-ar plăcea cel mai puțin.</li> <li>4. Odată ce toată lumea a ales, rugați-i să creeze grupuri de câte 4-5 persoane și să: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Împărtășească alegerile proprii și motivele ce stau în spatele lor.</li> <li>• Compare alegerile și motivele și să identifice similitudini între ei.</li> <li>• Să cadă de acord asupra unei liste comune (cele trei plusuri și cele trei minusuri).</li> </ul> </li> <li>5. Solicitați, în plec, ca fiecare grup să își prezinte concluziile, precum și motivele pentru alegerile lor comune. Ar trebui, de asemenea, să menționeze "cazurile" asupra cărora grupul nu a căzut de acord.</li> </ol> <p><b>Retrospecție și evaluare</b></p> <p>Retrospecția și evaluarea se vor baza pe rapoartele grupului. Compararea diferitelor rezultate este o bună modalitate de a iniția discuția.</p> <p>Întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cât de reale sunt situațiile prezentate?</li> <li>• Ați trăit o situație similară în viața reală?</li> <li>• Care au fost factorii principali care au determinat deciziile voastre individuale?</li> <li>• Dacă membrii grupului nu au reușit să ajungă la o concluzie comună, din ce motiv credeți că s-a întâmplat acest lucru?</li> <li>• Ce a fost cel mai greu de realizat?</li> </ul>	<p><b>30</b></p>	<p>Lucru în echipă Feedback</p>	<p>Câte o copie după fișa activității pentru fiecare participant Pixuri</p>
------------------	---	------------------	-------------------------------------	---

## SET DE INSTRUMENTE PRIORITY



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce factori v-au împiedicat să ajungeți la un consens?</li> <li>• Ce stereotipuri înfățișează lista pasagerilor?</li> <li>• Sunt stereotipurile din descrieri specificate clar sau se creează doar în mintea și imaginația noastră?</li> <li>• De unde scoatem aceste imagini?</li> <li>• Cum te-ai simți într-o situație în care nimeni nu ar dori să împartă un compartiment de tren cu tine?</li> </ul>			
<b>15</b>	<p><b>Pot intra?</b>  <u>Pregătire</u>  Copiați cartonașele cu roluri. Fiecare grănicer, refugiat și observator are nevoie de propriul cartonaș. Pregătiți spațiul pentru jocul de rol. De exemplu, trasați o linie pe podea pentru a reprezenta granița sau aranjați mobila pentru a crea o linie de frontieră fizică, cu un spațiu pentru punctul de verificare. Folosiți o masă pe post de ghișeu în biroul de control al frontierei. Informați-vă asupra situației actuale a refugiaților din lume.</p> <p><u>Instrucțiuni:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicați că în cadrul jocului de rol este vorba de un grup de refugiați care și-au părăsit țara și doresc să intre în altă țară, în căutarea siguranței.</li> <li>2. Începeți prin realizarea unui brainstorming pentru a afla ce știu participanții despre refugiați. Notați cuvintele cheie pe o coală de flipchart, pentru a reveni la ele ulterior.</li> <li>3. Arătați participanților scena și explicați scenariul. Spuneți-le că sunt la granița dintre țările X și Y. Un număr mare de refugiați au sosit, dorind să intre în țara Y. Sunt înfometăți, obosiți, le este frig și au bătut cale lungă, din țările lor de</li> </ol>	<b>50</b>	<p>Lucru în echipă  Joc de rol  Feedback</p>	<p>Cartonașe cu roluri  Flipchart sau tablă  Cretă și/sau mobilă pentru crearea unui punct de trecere a frontierei  Pixuri și coli de hârtie pe care observatorii să noteze observațiile</p>

	<p>origine, P, Q și R. Unii dintre ei au puțini bani și doar câțiva au documente de identificare sau pașaport.</p> <p>4. Funcționarii de la frontieră din țara Y au viziuni diferite asupra situației. Refugiații sunt disperati și folosesc câteva argumente pentru a încerca să îi convingă pe funcționari să îi lase să intre.</p> <p>5. Împărțiți participanții în 3 grupuri: un grup reprezintă refugiații, al doilea grup agenții vamali ai țării Y și al treilea grup sunt observatorii.</p> <p>6. Solicitați refugiaților și agenților vamali să stabilească rolurile pentru fiecare persoană și argumentele pe care le vor folosi. Sfătuiți observatorii cu privire la oferirea feedback-ului. Împărțiți cartonașele de roluri și abordați-le 15 minute să se pregătească.</p> <p>7. Începeți jocul de rol. Stabiliți singuri cât ar trebui să dureze, dar aproximativ 10 minute ar fi suficient.</p> <p>8. Acordați-le observatorilor 10 minute să își pregătească feedback-ul; apoi începeți retrospectiva și evaluarea.</p> <p><b>Retrospecție:</b></p> <p>Începeți prin a solicita observatorilor un feedback general cu privire la jocul de rol. Apoi încurajați actorii să prezinte cum s-au simțit în calitate de refugiați sau polițiști de frontieră. Ulterior continuați cu o discuție generală despre aspectele analizate și despre ce au învățat participanții din activitatea desfășurată.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cât de corect a fost tratamentul aplicat refugiaților?</li> </ul> <p>Refugiații au dreptul la protecție, conform articolului 14 din Declarația Universală a Drepturilor Omului și conform Convenției din 1951 privind statutul refugiaților.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Li s-a acordat refugiaților dreptul la protecție? De ce? De ce nu?</li> </ul>			
--	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ar trebui ca o țară să aibă dreptul să refuze refugiaților acordarea azilului? Când? Pentru ce motive?</li> <li>• Ați refuza accesul unor refugiați dacă ați fi polițist de frontieră? Dar dacă ați ști că întoarcerea în țara lor de origine ar însemna o condamnare la moarte pentru ei?</li> <li>• Cum sunt întâmpinați refugiații la granițele țării voastre? Este încălcat vreunul din drepturile omului? Care anume?</li> </ul>			
<b>Surse</b>	<p>COMPASS - Educație pentru drepturile omului, manual pentru tineri – Consiliul Europei</p> <p>Mișcă-te și învață – manual pentru Educație nonformală prin sport și activități fizice cu tineri, Asociația Internațională de Sport și Cultură 2013.</p>			

## 4.2. Material didactic suplimentar

- 1 Prezentare PowerPoint
- 1 Manual al studentului