



Przewodnik po programie
Oby Młodzież!

„MŁODZI W AKCJI”

WSTĘP

Drogie Opiekunki i Opiekunowie, Uczniowie i Uczennice!

Jest nam niezwykle miło powitać Was w pierwszej edycji programu *Oby Młodość!*, którego celem jest motywowanie młodych ludzi do aktywności obywatelskiej. Mamy nadzieję, że tematyka niniejszej publikacji będzie dla Was inspiracją do wielu kreatywnych i zaskakujących przedsięwzięć.

Zadaniem Waszego zespołu będzie zrealizowanie projektu społecznego pod hasłem:
Kronika sportowa – jak przywrócić do życia dawne gry i zabawy?

Projekt powinien składać się z dwóch etapów:

- Stworzenie listy gier i zabaw z czasów dzieciństwa najstarszych mieszkańców Waszej okolicy na podstawie wywiadów przeprowadzonych z seniorami.
- Zrealizowanie działania na rzecz osób spoza Waszego zespołu z użyciem stworzonej wcześniej listy. Działanie powinno opierać się na diagnozie lokalnej.

W realizacji Waszego projektu pomogą Wam:

- wskazówki zawarte w niniejszej publikacji,
- szkolenie dla zespołu,
- wsparcie mentora lub mentorki,
- grant na realizację działań w wysokości 1000 zł.

Jakie korzyści ódniesiecie realizując projekt?

Metoda projektu to droga do zdobycia kompetencji niezbędnych w dorosłym życiu, takich jak:

- kreatywne rozwiązywanie problemów;
- samodzielność w szukaniu informacji i rozwiązań;
- skuteczność porozumiewania się w grupie i komunikowania swoich potrzeb;
- zdobywanie nowych umiejętności oraz poszerzanie wiedzy;
- współpraca w grupie;
- radzenie sobie ze stresem oraz zdobywanie większej pewności siebie.

Wasz konkretny projekt w pierwszej kolejności powinien odpowiadać na cele, które sami przed sobą postawicie, dlatego bardzo ważne jest ich właściwe zdefiniowanie, zajmiemy się tym jeszcze w dalszej części publikacji. Niezależnie jednak od celów specyficznych dla danego projektu, istnieją pewne uniwersalne kryteria jakości, które naszym zdaniem, powinien uwzględniać każdy dobry projekt uczniowski bez względu na temat.

KRYTERIA JAKOŚCI DOBREGO PROJEKTU UCZNIOWSKIEGO:

1 Projekt jest dziełem uczniów i uczennic. Rola opiekuna lub opiekunki polega na inspirowaniu, motywowaniu i wspieraniu młodych ludzi, a nie wyręczaniu ich w realizacji poszczególnych zadań.

2 Projekt ma jasno określone cele. Grupa projektowa wspólnie określa temat i cele projektu (czyli to, czego chce się dowiedzieć i co osiągnąć). W przypadku projektu społecznego niezbędne jest ustalenie celów na podstawie diagnozy lokalnych potrzeb i zasobów.

3 Projekt jest rozpisany w formie harmonogramu (podział zadań, terminy itp.). Odpowiedzialność za poszczególne zadania leży po stronie konkretnych uczniów i uczennic. Młodzież powinna samodzielnie wykonywać zadania określone w harmonogramie, pracując w małych zespołach, parach lub indywidualnie i wywiązując się z wcześniej ustalonych terminów.

4 Projekt „wychodzi” poza szkołę w celu zdobywania sojuszników i sojuszniczek. Kluczową cechą tego typu projektów powinno być otwieranie szkoły/instytucji na zewnątrz, czyli nawiązywanie współpracy z organizacjami, przedsiębiorcami czy

sąsiadami. Uczniowie i uczennice, działając razem ze społecznością lokalną i na jej rzecz, poznają nowe osoby, uczą się od nich, dzielą się świeżym spojrzeniem na otaczające ich problemy i wyzwania.

5 Projekt jest zaprezentowany publicznie.
Efekty projektu powinny zostać zaprezentowane publicznie i być widoczne szczególnie dla osób, do których przedsięwzięcie jest skierowane. Forma prezentacji może być dowolna, jednak w każdym przypadku przekaz powinien dotrzeć do osób spoza grupy projektowej.

6 Projekt jest promowany lokalnie.
Uczniowie i uczennice nawiązują kontakt z lokalnymi mediami, za pośrednictwem których promują swoje działania. Do promocji warto również wykorzystać media społecznościowe (np. Facebook, YouTube), media lokalne (np. portal gminy) oraz media szkolne (np. szkolna gazetka czy radiowęzeł).

7 Realizacja projektu kończy się ewaluacją i podsumowaniem.
Ważny element realizacji projektu stanowi jego podsumowanie i wyciągnięcie wniosków na przyszłość. Osoby tworzące projekt powinny ocenić, w jakim stopniu udało im się zrealizować zamierzone cele – stwierdzić, czego się nauczyły, co było wartościowe, a czego nie udało się osiągnąć. To także dobry czas, aby młodzież otrzymała od opiekuna lub opiekunki informację zwrotną na temat jakości swojej pracy. Warto chwalić młode osoby za wykonane zadania oraz ewentualnie wskazywać im, co powinny poprawić lub zmodyfikować.

Rozwinięcie powyższych punktów wraz z konkretnymi pomysłami i ćwiczeniami ułatwiającymi ich realizację znajdziecie w dalszej części publikacji. Zachęcamy Was, abyście wracali do powyższych kryteriów jakości w różnych momentach trwania projektu i sprawdzali, czy jesteście na dobrej drodze do szczęśliwego finału.

1 Ustalcie, co jest ważne i ciekawe zarówno dla Was, jak i dla osób w Waszym otoczeniu.



2 Uzgodnijcie, co wspólnie chcecie osiągnąć.



3 Ustalcie, do kogo kierujecie swoje działania.



4 Zaplanujcie działania.

5 Działajcie.



6 Podsumujcie działania.



KRONIKA SPORTOWA

Jak przywrócić do życia dawne gry i zabawy?

Zastanawialiście się kiedyś, w co grali młodzi ludzie 30, 50 albo 100 lat temu, czyli przed epoką Internetu i smartfonów? Czy mówią Wam coś takie nazwy jak: hacele, ringo, ciuciubabka, cymbergaj, palant? Wyobraźnia oraz potrzeba rozrywki, towarzysząca ludziom od wieków, przyczyniły się do powstania licznych gier i zabaw, które wypełniały czas wolny dzieciom i młodzieży. Jedne gry przez pewien czas święciły swoje triumfy, a potem odchodziły w niepamięć, inne podlegały przekształceniom, aż doczekały się różnych odmian (np. *gra w klasy*). Jeszcze inne zmieniały nazwy, choć niekoniecznie główne zasady. Niezależnie jednak od ich losów, gry i zabawy podwórkowe nie tylko pozwalały spędzać czas w gronie znajomych, ale również rozwijały: stymulowały kreatywność, poprawiały sprawność fizyczną, refleks, równowagę czy koordynację ruchową.

Jak widzicie, gry i zabawy podwórkowe mają wiele zalet. Gdzie więc możemy szukać informacji na ich temat? Przede wszystkim we wspomnieniach! Na pewno w Waszym otoczeniu znajdziecie seniorów, którzy mają głowy pełne gier i zabaw popularnych na podwórkach w czasach ich młodości. W ramach projektu spróbujcie odkryć takie wspomnienia, wcielając się w rolę badaczy i badaczek śladów przeszłości swojej okolicy. Z zebranych wspomnień stwórzcie „Kronikę sportową” Waszej okolicy. W ten sposób ocalicie od zapomnienia kawałek przeszłości oraz pokażecie seniorom, że są ważni i potrzebni. Współpraca z osobami starszymi to także świetna okazja do wymiany doświadczeń, podzielenia się Waszymi zainteresowaniami, pokazania gier i zabaw, które są popularne w dzisiejszych czasach i wzajemnej nauki.

Stworzenie listy dawnych gier i zabaw z Waszej okolicy i poznanie ich zasad to pierwsza część zadań projektowych. Druga część polega na przełożeniu zdobytych informacji na konkretne działania. Jakie? To zależy od Was - możliwości jest bez liku! Oto niektóre z nich:

- **Blog, strona internetowa projektu lub fanpage na Facebooku.** Zamieszczajcie na nich opisy gier, przedstawiajcie swoich rozmówców i rozmówczynię, wgrywajcie fotorelacje lub filmiki z zabaw, filmiki instruktażowe czy prezentacje multimedialne poświęcone poszczególnym zabawom.
- **Impreza.** Zaproponujcie zorganizowanie Waszego działania w ramach większej lokalnej imprezy, np. festynu. Do poprowadzenia gier i zabaw

zaprosicie osoby, które udzielały Wam wywiadów.

- **Spotkanie.** Możecie je zorganizować w szkole, w domu kultury, w bibliotece, w urzędzie gminy lub miasta; wszystko zależy od tego, jak dużej publikacji oczekujecie, do kogo chcecie dotrzeć i co jest efektem Waszej pracy. Podczas spotkania wypromujcie np. publikację, którą opracowaliście w ramach swojego projektu, lub zaprezentujcie dokumentację z jego przebiegu. Dodatkowym elementem może być np. wystawa zdjęć przedstawiająca Waszą pracę podczas działania.
- **Audycja radiowa lub telewizyjna, cykl artykułów w lokalnej gazecie.** Zaproponujcie współpracę lokalnym mediom (gazeta, radio, telewizja, portal internetowy) i stwórzcie stałą rubrykę prezentującą zebrane przez Was materiały. W gazecie możecie publikować opisy gier i zabaw opatrzone zdjęciami lub ilustracjami oraz historie osób, które Wam o nich opowiedziały.
- **Warsztaty z dawnych gier i zabaw.** Zorganizujcie je np. dla swoich znajomych lub dla dzieci z pobliskiego przedszkola. Takie warsztaty mogą być również elementem większej prezentacji, np. turnieju gier dawnych i zapomnianych.
- **Otwarcie wystawy.** Przygotujcie wystawę, na której znajdą się zdjęcia przedstawiające osoby grające w daną grę, przedmioty potrzebne do zabawy w nią i jej opis. Dodatkowym elementem wernisażu może być np. prezentacja filmiku z przebiegu Waszego projektu.
- **Happening uliczny.** Zorganizujcie pokaz gier i zabaw w centrum Waszej miejscowości i zapraszajcie do udziału przechodniów.

Jak widzicie, pomysłów na działania z wykorzystaniem dawnych gier i zabaw może być bardzo dużo. Pamiętajcie, że to luźne propozycje – zachęcamy Was do kreatywności i łączenia ze sobą różnych pomysłów lub wymyślania własnych rozwiązań!

KROK 1. ZESPÓŁ GOTOWY DO DZIAŁANIA!

Stworzenie zespołu (zwanego też grupą projektową) jest niezbędne, aby ruszyć z działaniami. Minimalna liczba osób w zespole to trzy, jednak zachęcamy Was, abyście zaprosili do współpracy koleżanki i kolegów. Grupę projektową mogą współtworzyć osoby w różnym wieku i z różnym doświadczeniem. Wielkość grupy powinna być adekwatna do rozmachu przedsięwzięcia, które przed sobą stawiacie. Zazwyczaj rekomendujemy, aby zespół liczył nie mniej niż 5 i nie więcej niż 15 osób. Dobra atmosfera jest kluczowa dla powodzenia Waszej akcji, dlatego warto poświęcić trochę czasu na integrację i zabawę.

Wskazówki dla opiekunek/opiekunów:

Każde spotkanie zespołu warto zacząć od krótkiej zabawy, czyli tak zwanego enerdzajzera. Dzięki temu praca projektowa będzie się kojarzyła młodzieży również z radością i śmiechem, a nie tylko terminami, obowiązkami i zadaniami do wykonania. Poza tym uczestnicy i uczestniczki lepiej się poznają, a uwolnione endorfiny pozwolą im działać bardziej efektywnie.

W trakcie trwania projektu skład zespołu może się zmieniać i należy się do tego przygotować. Zawsze powinno się zadbać o nowe osoby w grupie i poświęcić czas na wprowadzenie ich w temat. Warto również na bieżąco weryfikować czy każde zadanie ma przypisaną osobę odpowiedzialną za jego realizację. Jeśli spodziewacie się dużej rotacji uczestników, do każdego zadania wyznaczcie więcej niż jedną osobę. Mierzcie również siły na zamiary: lepiej zrealizować jedno mniejsze wyzwanie niż zaplanować duży projekt, ale go nie dokończyć. Porzucenie działań projektowych może być dużym rozczarowaniem dla młodych ludzi i utrwalić ich w przekonaniu, że nie warto się w nic angażować.

Poniżej znajdziecie przykład ćwiczenia, które można przeprowadzić w ramach rozgrzewki na początku spotkania grupy projektowej. Doskonałym pomysłem na enerdzajzery mogą być również dawne gry i zabawy¹.

ĆWICZENIE 15 pytań

To dobre ćwiczenie na pobudzenie wyobraźni i wprowadzenie dobrej atmosfery w grupie. Podzielcie się na dwa zespoły, każdy zespół

¹ Polecamy zabawy ze strony: www.zabawnik.org, a zwłaszcza: sekretarza, głuchy telefon czy trójki.

powinien mieć do dyspozycji kartkę i długopis. Pierwszy zespół ma za zadanie napisać 15 pytań zaczynających się od słowa „dlaczego”, drugi musi stworzyć 15 zdań zaczynających się od słowa „bo”. W czasie pracy zespoły nie powinny się słyszeć. Po skończeniu zadania pierwszy zespół czyta po jednym pytaniu, a zespół drugi odpowiada odczytując swoje zdania. Zazwyczaj wychodzą z tego bardzo zabawne historie!

Po takiej rozgrzewce zajmijcie się ustaleniem stałych terminów spotkań oraz zasad współpracy. Propozycje zasad może zgłosić każda uczestnicząca w projekcie osoba, ale aby zostały one przyjęte, musi je zaakceptować reszta zespołu. Wspólnie wypracowany oraz podpisany przez wszystkie osoby zbiór zasad (nazywany także kontraktem) obowiązuje do zakończenia działań projektowych i w każdym momencie można się do niego odwołać. Taki dokument ułatwi komunikację w grupie i będzie bardzo pomocny zwłaszcza w trudnych chwilach i podczas konfliktów.

Przykładowe zasady:

- Staramy się uczestniczyć we wszystkich spotkaniach i jesteśmy punktualni.
- Słuchamy się wzajemnie i nie przerywamy sobie.
- W przypadku rozbieżnych pomysłów, decyzje podejmujemy za pomocą głosowania.

Wskazówka dla opiekunek/opiekunów:

Zadbaj o to, aby terminy spotkań oraz zasady współpracy zostały spisane na jednej dużej kartce, a następnie podpisane przez wszystkich obecnych. Taki kontrakt możecie zawiesić w miejscu Waszych spotkań i odwoływać się do niego w razie potrzeby. Przyjęte ustalenia można zmieniać pod warunkiem, że zgódzą się na to wszystkie osoby tworzące grupę projektową.



KROK 2. GRY, ZABAWY I PLANOWANIE!

Wiecie już, w jaki sposób będziecie pracować w grupie, czas zatem przejść do głównego tematu projektu, czyli dawnych gier i zabaw. Na początek wspólnie ustalcie, czym są dla Was takie gry i zabawy podwórkowe. Zapiszcie na tablicy hasło: „DAWNE GRY I ZABAWY”, a następnie, wykorzystując metodę burzy pomysłów, spiszcie odpowiedzi na pytania:

- Z czym kojarzą się nam dawne gry i zabawy?
- Skąd się wzięły; jaka jest ich historia?
- Jakie gry i zabawy znamy?
- W co lubimy grać?

Odczytajcie wszystkie zapisane odpowiedzi i podsumujcie je na forum. Przed przystąpieniem do stworzenia listy gier i zabaw z Waszej okolicy, zastanówcie się, w jaki sposób później wykorzystacie zgromadzoną wiedzę? Zapoznajcie się z naszymi propozycjami działań oraz dopiszcie własne pomysły. Następnie wybierzcie jedną z możliwości za pomocą głosowania kropkami.

ZASADY GŁOSOWANIA KROPKAMI

Każdy z Was ma do dyspozycji trzy kropki. Stawiacie je przy tym pomysłu, który podoba się Wam najbardziej. Jeśli przypadły Wam do gustu dwa lub trzy pomysły, nie martwcie się! Możecie postawić jedną kropkę przy jednym, a kolejne przy następnych pomysłach. Ważne jest, żeby nie przekroczyć puli trzech kropek na osobę.

Który z pomysłów zdobył najwięcej kropek? Brawo! Wybraliście Wasze działanie.

BAZA POMYSŁÓW NA DZIAŁANIA

- księga gier i zabaw – wydanie własnej publikacji
- blog gier i zabaw
- strona na Facebooku z grami i zabawami
- kanał na YouTube z wideoinstrukcjami, jak zagrać w daną grę
- publikacje opisów gier w gazetce szkolnej
- publikacje opisów gier w gazecie lokalnej lub cykl rozmów w rozgłośni radiowej
- wystawa zdjęć i przedmiotów służących do gier, zawierająca ich opisy
- włączenie się w organizację lokalnej imprezy i stworzenie kącika z grami i zabawami
- organizacja własnej imprezy z grami i zabawami

- współpraca z przedszkolem polegająca na organizacji zabaw i gier dla dzieci
- stworzenie na terenie szkoły stałego kącika gier i zabaw
- tydzień z grami i zabawami podczas lekcji WF-u
- warsztaty na temat dawnych gier i zabaw

Wybierając działania miejcie na uwadze, że na realizację projektu otrzymacie grant w wysokości 1000 zł. Zastanówcie się, jak najlepiej wykorzystać tę kwotę? Pamiętajcie, że grantu nie możecie przeznaczyć na tzw. środki trwałe, czyli np. drukarkę lub aparat fotograficzny. Możecie natomiast zakupić materiały i produkty potrzebne do realizacji projektu, takie jak artykuły papiernicze, tusze do drukarki, poczęstunek czy nagrody dla osób uczestniczących w Waszym wydarzeniu. Z grantu opłacie także rozmaite usługi np. drukarskie, stolarskie, montaż filmu itp.

Po wybraniu działań projektowych sporządźcie wstępny budżet projektu inspirować się poniższą tabelą:

Kategoria wydatku	Nazwa wydatku	Szacowany koszt
Usługi	Druk ulotek i plakatów promujących wydarzenie	80 zł
Produkty	Napoje i słodki poczęstunek dla uczestników	150 zł
Materiały	Materiały plastyczne	170 zł
Produkty	Nagrody dla zwycięzców turnieju	150 zł
Usługi	Nagranie i montaż filmiku z wydarzenia	350 zł
Produkty	Upominki dla rozmówców i sojuszników	100 zł

Taki wstępny budżet trzeba będzie później uszczegółowić sprawdzając dokładnie ceny poszczególnych produktów i usług. Przy płatności pamiętajcie, aby zawsze poprosić sprzedającego o wystawienie faktury na dane CEO – dokument ten będą podstawą rozliczenia grantu.

DANE CEO DO RACHUNKU LUB FAKTURY

Fundacja Centrum Edukacji Obywatelskiej

Ul. Noakowskiego 10

00-666 Warszawa

NIP 525-17-26-659



KROK 3. PODZIAŁ ZADAŃ

Praca projektowa polega na współdziałaniu wielu osób. Niektórzy przeprowadzają wywiady, inni robią plakaty, a jeszcze inni zajmują się promocją wydarzenia. Podzielcie się zadaniami w zespole w taki sposób, aby każdy miał zajęcie. Przy ustalaniu zakresu obowiązków weźcie pod uwagę indywidualne zainteresowania i umiejętności członków i członkiń zespołu.

Jak podzielić zadania w grupie projektowej?

Na dużej kartce papieru rozrysujcie cztery kolumny, wpisując w nie nagłówki jak na poniższym przykładzie. Kartkę zawieście w widocznym miejscu w sali i uzupełniajcie ją na bieżąco przez cały czas trwania projektu. Możecie również stworzyć taką tabelę w arkuszu kalkulacyjnym, np. Google Docs, aby mieć do niej dostęp również poza miejscem spotkań.

zadanie w projekcie	termin zakończenia zadania	osoba odpowiedzialna 'za zadanie	stan realizacji zadania

Wspólnie zastanówcie się, jakie zadania musicie wykonać, aby zrealizować wybrane w poprzednim kroku działanie, a następnie wypiszcie je w pierwszej kolumnie tabeli (najlepiej w kolejności, w jakiej powinny być wykonywane). W drugiej kolumnie zanotujcie terminy zakończenia poszczególnych zadań – znacznie ułatwi Wam to pracę oraz egzekwowanie zobowiązań od osób za nie odpowiedzialnych. W trzeciej kolumnie wpiszcie imiona i nazwiska ochotników i ochotniczek zgłoszonych do danego zadania. Ostatnią kolumnę dotyczącą stanu realizacji zadania uzupełniajcie na bieżąco, odznaczając także zadania zakończone.

Poniżej znajduje się przykładowa lista ról i zadań, z której możecie skorzystać, uzupełniając tabelę dotyczącą Waszego projektu. Starajcie się jak najdokładniej rozpisać zadania poszczególnych osób, tak aby każdy miał swoje i by nie pominąć żadnego etapu projektu.

Przykładowe role i zadania przy realizacji projektu „Kronika sportowa”

koordynator/koordynatorka

pilnowanie terminów, czuwanie nad organizacją projektu

fotograf/fotografka

fotodokumentacja przebiegu projektu

reportażysta/reportażystka

opisanie przebiegu projektu lub wykonanie wideodokumentacji

dziennikarz/dziennikarka

przeprowadzenie wywiadów z mieszkańcami i mieszkankami Waszej miejscowości i okolic

redaktor/redaktorka

zebranie wypełnionych kart gier i wykonanie ich redakcji

grafik/graficzka

złożenie całości tekstu, wykonanie rysunków

edytor/edytorka

zamieszczenie publikacji lub opisów gier na blogu

specjalista/specjalistka ds. promocji

opracowanie planu promocji projektu i czuwanie nad jego realizacją

organizator/organizatorka

organizacja publicznej prezentacji projektu

techniczny/techniczna

wsparcie techniczne przy organizacji imprezy

zaopatrzeniowiec/zaopatrzeniowczyni

zakup niezbędnych materiałów, wykonanie druków

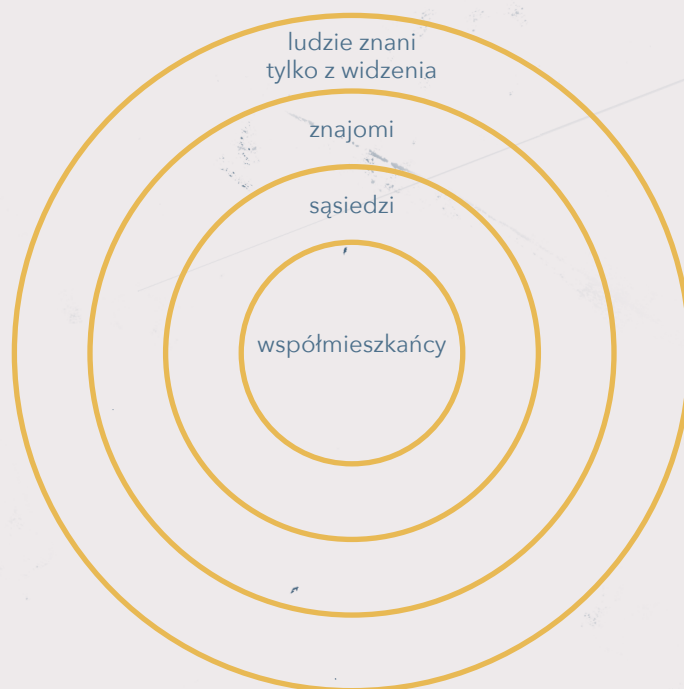


KROK 4. SZUKANIE ROZMÓWCÓW

Kolejny ważny krok to znalezienie osób, które będą chciały podzielić się z Wami swoją wiedzą i wspomnieniami na temat gier i zabaw z Waszej okolicy. Warto więc stworzyć krąg kontaktów. Jak to zrobić? Pomoże Wam w tym poniższe ćwiczenie.

ĆWICZENIE *Krąg kontaktów*

W jaki sposób stworzyć krąg kontaktów? Na tablicy lub na dużym arkuszu papieru narysujcie 4 okręgi: pierwszy nazwijcie „współmieszkańcy”, a następnie w kolejności: „sąsiedzi”, „znajomi” i „ludzie znani tylko z widzenia”. Możecie zainspirować się poniższym rysunkiem.



Wskazówka dla opiekunek/opiekunów:

Po narysowaniu okręgu zadaj grupie pytania pomocnicze, które ułatwią zawężenie liczby odpowiedzi: *Kto z Waszego bliższego i dalszego otoczenia może pamiętać dawne gry i zabawy? Czy ktoś uczył Was w dzieciństwie takich gier i zabaw? Czy ktoś już Wam kiedyś opowiadał, w co grano w czasach jego młodości?*

Następnie na kolorowych samoprzylepnych karteczkach wypiszcie imiona i nazwiska osób, które mogłyby się znaleźć w poszczególnych kręgach (każda osoba na osobnej karteczce). Jeśli nie znacie kogoś

osobiście (a na przykład tylko z widzenia), dopiszcie dodatkowo, w jaki sposób można do tej osoby dotrzeć (np. przez kogo). Po wypisaniu wszystkich osób, które przyjdą Wam do głowy, przyczepcie karteczki wewnątrz kręgów. Stworzyliście w ten sposób bazę potencjalnych osób, z którymi możecie porozmawiać. Zastanówcie się, z iloma osobami będziecie mogli przeprowadzić wywiady, a następnie przeanalizujcie stworzony przez siebie krąg kontaktów. Jeśli jakieś imiona i nazwiska się powtarzają, może to być znak, żeby w pierwszej kolejności wybrać się właśnie do tych osób. Przedyskutujcie swoje propozycje i wybierzcie co najmniej 10 osób, z którymi chcecie porozmawiać. Ich imiona i nazwiska wypiszcie obok Waszego kręgu. Pamiętajcie – może się okazać, że któraś z tych osób nie zgodzi się na wywiad lub jej wypowiedź będzie zbyt krótka, żeby wykorzystać ją w projekcie, dlatego przygotujcie również listę „osób rezerwowych”.

Przy tworzeniu kręgu kontaktów nie musicie się ograniczać do tych czterech kategorii, które zaproponowałyśmy Wam w powyższym ćwiczeniu. Być może przyjdzie Wam do głowy jeszcze inna kategoria, która pomoże Wam w zmapowaniu osób do tego działania.



KROK 5. O CO PYTAĆ?

Praca nad listą pytań to najważniejsza część przygotowań do rozmowy. Jeśli macie już temat rozmowy i osoby, z którymi chcecie przeprowadzić wywiad, możecie zacząć formułować pytania. Pomoże Wam w tym ćwiczenie wykorzystujące burzę pomysłów.

ĆWICZENIE *O co pytać?*

Na karteczkach samoprzylepnych zanotujcie wszystkie pytania, jakie przychodzą Wam do głowy (jedna karteczka - jedno pytanie), a następnie zawieście je w widocznym miejscu (np. na tablicy lub dużej kartce papieru). Nie zastanawiajcie się, czy są trafne i czy na pewno pasują do tematu. Zapiszcie je, a następnie dajcie sobie czas na ich przemyślenie (wróćcie do nich najwcześniej następnego dnia). Kolejne spotkanie rozpocznijcie od przeczytania tych pytań, a następnie dopiszcie nowe, które przyszły Wam do głowy. Wykreślcie natomiast te, które wydają się Wam niepotrzebne. Przykładowe pytania, jakie mogą się pojawić:

- Od jak dawna mieszka Pan/Pani w tym miejscu?
- Jak spędzał/a Pan/Pani czas wolny, w swojej młodości?
- Jak spędzali czas wolny Pana/Pani koledzy i koleżanki?
- W jakie gry i zabawy najczęściej się Pan/Pani bawił/a, będąc dzieckiem?
- Jaka gra lub zabawa była Pana/Pani ulubiona?
- W jaką grę lub zabawę był/a Pan/Pani najlepszy/a?
- Ilu graczy było potrzeba, aby zagrać w grę?
- Co było potrzebne do danej gry lub zabawy?
- Gdzie się bawiono w daną grę lub zabawę?
- Jakie były reguły tej zabawy lub gry?
- Czy ma Pan/Pani zdjęcia z młodości, na których gra Pan/Pani w jakąś grę?
- Czy ma Pan/Pani przedmioty, które były wykorzystywane do zabawy?

Gdy już wybierzeć pytania, spróbujcie je zapamiętać, żeby Wasza rozmowa toczyła się sprawnie, bez czytania pytań z kartki. Jeśli obawiacie się, że jakieś pytanie Wam umknie, możecie je sobie zapisać w postaci pojedynczych haseł.

Poza stworzeniem listy pytań pomocne może się okazać stworzenie karty gry, czyli notatki zawierającej informacje na temat danej zabawy lub gry. Taka karta pozwoli Wam lepiej zrozumieć zasady gry, jej specyfikę, a także pamiętać o potrzebnych do jej przeprowadzenia rekwizytach. Karta może również służyć jako gotowy materiał do publikacji czy wystawy.

Poniżej znajdziecie przykładową kartę gry. Szablon karty, który możecie wykorzystać w swoim projekcie, znajduje się w załącznikach na końcu publikacji – wystarczy go powielić na ksero wg zasady: jedna karta do jednej gry/zabawy.

PRZYKŁADOWA KARTA GRY:

Nazwa gry:	<i>Kamyki</i> (czasami nazywana też: <i>ciupy</i> lub <i>hacele</i>)
Liczba graczy	min. 2
Wiek graczy:	6+
Podłoże do gry:	nieistotne, można grać wszędzie
Potrzebne akcesoria:	kamyki, nakrętki lub inne małe przedmioty (żołędzie itp.)
Zasady gry:	Kładziemy kamyki na środku pomieszczenia lub terenu gry tak, by każdy mógł do nich dosięgnąć. Osoby grające biorą po jednym kamyku i trzymają go w dłoni. Potem kolejno każdy z graczy podrzuca swój kamyk do góry i w tym samym momencie bierze następny – tą samą ręką. Mając już dwa kamienie w ręku, znowu podrzuca jeden z nich i chwytą kolejny (trzeci) z ziemi. Powtarzamy wszystko, aż złapiemy pozostałe kamienie w jedną dłoń. Wygrywa ten, kto złapie najwięcej kamieni.
Skucha:	Gdy któryś kamyk wypadnie lub nie damy rady go złapać – wtedy omija nas kolejka.
Podpowiedzi:	Gra jest trudna, dlatego na początku warto łapać kamienie jedną ręką, a trzymać je w drugiej. Kiedy wprawimy się w łapaniu, można przejść do trudniejszej wersji.
Możliwe modyfikacje gry:	Kamienie można łapać na wiele sposobów. Jedną z odmian tej gry nazywa się <i>Dżokej</i> – kamienie łapie się wówczas na wierzchu obu dłoni, a czasem na wierzchu tylko jednej.
Imię i nazwisko osoby, która opowiedziała mi o grze:	Janina Kowalska

KROK 6. CZAS NA WYWIAD!

Macie już listę pytań, wiecie, jakich informacji na temat gier i zabaw potrzebujecie oraz z kim będziecie przeprowadzać wywiad. Zanim wyruszyście do swoich rozmówców i rozmówczyń, zapoznajcie się z poniższymi wskazówkami.

10 ZASAD UDANEGO WYWIADU:

1. Z wyprzedzeniem ustalcie termin i miejsce rozmowy pamiętając, że wybrane miejsce powinno być ciche i w miarę możliwości komfortowe.
2. Przed spotkaniem sprawdźcie sprzęt pod względem sprawności, pojemności karty i poziomu naładowania baterii.
3. Bądźcie punktualni i pamiętajcie o uśmiechu!
4. Na początku spotkania przypomnijcie rozmówcy lub rozmówczynie, co będzie głównym tematem Waszej rozmowy oraz poproście o zgodę na wykorzystanie wywiadu.
5. Zróbcie próbne nagranie, żeby upewnić się, że sprzęt działa, a otoczenie nie jest zbyt głośne.
6. Poproście rozmówcę lub rozmówczynię o przedstawienie się, a następnie przystąpcie do zadawania pytań, które wcześniej przygotowaliście.
7. Podczas rozmowy starajcie się utrzymywać kontakt wzrokowy z rozmówcą/rozmówczynią; potakujcie ruchem głowy, aby okazać swoje zainteresowanie.
8. Gdy osoba mówiąca odbiega od tematu, starajcie się ją delikatnie naprowadzić na właściwy temat (np. poprzez zadając odpowiednie pytanie).
9. Bądźcie otwarci na zadawanie dodatkowych niezaplanowanych wcześniej pytań.
10. Po zakończeniu rozmowy pamiętajcie o podziękowaniu oraz wypełnieniu i podpisaniu dwóch egzemplarzy formularza zgody na wykorzystanie wywiadu (jeden zabieracie ze sobą, drugi zostaje u Waszego rozmówcy lub rozmówczynie).



KROK 7. SZUKANIE SOJUSZNIKÓW

Nieocenioną pomocą przy realizacji projektów są sojusznicy, czyli sprzymierzeńcy i partnerzy, którzy udzielają różnego rodzaju wsparcia realizatorom działań. Waszym sojusznikiem może zostać każda osoba, grupa, firma bądź instytucja, a współpraca powinna opierać się na zasadzie obopólnych korzyści. Korzyścią dla Waszych sojuszników może być satysfakcja wynikająca z przyczynienia się do realizacji ważnej i potrzebnej kampanii społecznej, reklama i rozgłos lub inna wartość, którą jesteście w stanie zapewnić. Jak dobrać sojuszników z korzyścią dla Was? Rozrysujcie tabelę, wykorzystując informacje zebrane w kroku 2. oraz mając na uwadze Wasze kolejne pomysły i plany:

Czego potrzebujemy?	Kto może nam pomóc?	Jak dotrzemy do tej osoby / firmy / instytucji?	Osoba odpowiedzialna za kontakt

Z potencjalnymi sojusznikami najlepiej spotykać się osobiście, jednak nie zawsze będziecie mieć taką możliwość. W takim wypadku warto wysłać pismo lub e-mail. Jak to przygotować? Zapraszamy do ćwiczenia List do sojusznika!

ĆWICZENIE *List do sojusznika*

Wyświetlcie na tablicy lub wydrukujcie zamieszczony poniżej przykładowy list do sojusznika. Wspólnie wypiszcie wszystkie elementy, z których się składa.

PRZYKŁADOWY LIST DO SOJUSZNIKA:

Grupa „Oby Młodzież”
pod opieką Katarzyny Kowalskiej
ze Szkoły Branżowej nr 1 w Łodzi
Tel: 0123456789
E-mail: zabawy@poczta.eu

Łódź, 30 września 2019 r.

Sz. P. Kamil Nowak
Dyrektor Hurtowni Zabawek „Gumiś”

Szanowny Panie Dyrektorze,
jesteśmy grupą projektową ze Szkoły Branżowej nr 1 w Łodzi. Realizujemy projekt „Kronika sportowa” w ramach ogólnopolskiego programu edukacyjnego „Oby Młodzież”, organizowanego przez Centrum Edukacji Obywatelskiej.

Nasze działanie polega na przypomnieniu dawnych gier i zabaw takich jak: haciele, serso czy klasy. Rozmawialiśmy z wieloma mieszkańcami i mieszkankami Łodzi, spisaliśmy ich wspomnienia dotyczące gier i zabaw. Udało nam się stworzyć imponującą księgę zawierającą opisy i zasady dziesiątek gier.

Wpadliśmy na pomysł, aby podczas święta szkoły (7 grudnia 2019 roku) zorganizować turniej tych gier, które staramy się ocalić od zapomnienia. Zaprosiliśmy na niego mieszkańców i mieszkanki okolicy oraz uczniów i uczennice naszej szkoły. Wiemy, że wiele osób nie może się doczekać tego wydarzenia!

Zależy nam na tym, aby nasz turniej był jak najbardziej kolorowy, dlatego zwracamy się do Pana z prośbą o przekazanie kilkunastu opakowań balonów, którymi udekorujemy naszą salę.

Jednocześnie zapewniamy Pańskiej firmie:

- promowanie i wyeksponowanie logotypu Państwa firmy podczas organizowanego przez nas turnieju;
- zamieszczenie artykułu o naszej współpracy w gazetce szkolnej trafiającej do młodzieży, grona pedagogicznego i rodziców;
- opisanie naszej współpracy na stronie internetowej szkoły;
- możliwość poprowadzenia jednej z gier lub wystąpienia podczas rozpoczęcia turnieju.

Mamy nadzieję, że wesprze nas Pan w realizacji naszego działania.

Z poważaniem,
Grupa „Oby Młodzież”
/podpisy/

Wskazówka dla opiekuna/opiekunki grupy projektowej

Uczniowie i uczennice powinni wymienić takie elementy listu jak:

- kto pisze list;
- do kogo list jest adresowany;
- krótki opis działania;
- wyjaśnienie, dlaczego to działanie jest ważne;
- czego grupa oczekuje od sojusznika;
- co grupa może zaproponować w zamian;
- propozycja spotkania;
- kontakt;
- pożegnanie.

Po przeczytaniu listu i ustaleniu, jakie elementy powinien zawierać, dobierzcie się w pary. Zmieńcie wybrane elementy listu tak, by pasowały do Waszego potencjalnego sojusznika, do którego planujecie wysłać wiadomość.

Wysłuchajcie kilku wersji listów, które zostaną zaprezentowane przez ochotników i ochotniczki, a następnie wspólnie wybierzcie tę wersję, która najbardziej Wam się podoba. Możecie też połączyć elementy z różnych wersji, tworząc nowy list.



KROK 8. PROMOCJA

Podczas realizacji wybranego przez siebie działania nie zapominajcie o promocji. Warto zadbać o to, aby informacja o Waszej inicjatywie obiegła całe sąsiedztwo, miejscowość, a nawet inne zakątki kraju. Może Wasz projekt stanie się dla kogoś inspiracją?

W jaki sposób promować wydarzenie? Pamiętajcie, aby dobrać odpowiednie sposoby promocji do działania, które realizujecie, i jego grupy docelowej. W przypadku działania skierowanego do osób młodych skuteczna może się okazać promocja w Internecie, która niekoniecznie będzie trafna, jeśli staracie się dotrzeć do osób starszych (do których możecie kierować informacje na przykład za pośrednictwem gazety lub radia).

Do standardowych sposobów promocji możemy zaliczyć:

- **Pozyskanie patronatu medialnego.** Napiszcie pismo do lokalnej gazety, radia czy telewizji z propozycją współpracy. Pismo takie powinno zawierać: miejscowość, datę, adresata, nadawcę, informację o działaniu, które chcecie przeprowadzić (termin, do kogo jest adresowane, na czym polega, kto je realizuje), czego oczekujecie (np. zamieszczenia relacji z działania, regularnej publikacji opisanych przez Was gier i zabaw) i co dajecie w zamian (np. nadanie tytułu patrona medialnego, zamieszczenie logo na stronie blogu projektu).
- **Przygotowanie informacji prasowej i rozesłanie jej do lokalnych mediów.** Warto wcześniej przygotować sobie bazę kontaktową mediów (np. e-maile do konkretnych dziennikarzy i dziennikarek oraz ogólne do redakcji). Na początku takiej informacji prasowej powinien znaleźć się tzw. lid, czyli najważniejsza wiadomość odpowiadająca na pytania: „kto?”, „co?”, „kiedy?”, „gdzie?”. W dalszej części – bardziej szczegółowa prezentacja wydarzenia odpowiadająca na pytania: „dlaczego?”, „z kim?”, „po co?”, „co z tego wynika?”. Na końcu powinny się znaleźć dodatkowe informacje i kontakt do osoby odpowiedzialnej za współpracę z mediami. Przy wysyłaniu informacji prasowej pamiętajcie również o portalach internetowych.
- **Plakaty, ulotki, broszury.** Tego typu materiały informują o wydarzeniach. Plakaty głównie promują wydarzenie i stanowią zaproszenie do wzięcia w nim udziału, podczas gdy ulotki i broszury można również wykorzystywać przy promocji rezultatów działań.

Do niestandardowych sposobów promocji możemy zaliczyć:

- **Konkursy.** Zorganizujcie konkurs dla najmłodszych np. na ilustrację danej zabawy, dla swoich rówieśników konkurs na opis zabawy zdobyty od babci lub dziadka, a dla lokalnej społeczności – na zdjęcie przedstawiające osoby bawiące się w dawne gry. Możliwości jest wiele.
- **Happeningi.** Namalujcie kredą na chodnikach np. klasy wraz z dopiskiem: „więcej gier i zabaw w naszej miejscowości” lub zorganizujcie flash mob w centrum Waszej miejscowości (polega on na zebraniu się większej grupy osób o tej samej godzinie w umówionym miejscu i wspólnej zabawie w to samo, np. skakaniu na skakance).
- **Działania w Internecie.** Stwórzcie cykl memów¹ „A czy Ty grałeś/grąłeś dzisiaj w... (*palanta, zbijaka, hacele* itp.)” i publikujcie je w Internecie (np. na stronie Waszego projektu na Facebooku albo na swoich profilach).
- **Wystawy fotograficzne.** Przebierzcie się za Wasze babcie i Waszych dziadków z czasów ich młodości, zróbcie sobie zdjęcia, jak gracie i się bawicie, a następnie przygotujcie wystawę tych zdjęć, robiąc odbitki czarno-białe lub w kolorze sepii.

Pamiętajcie, że różne działania promocyjne mogą Wam towarzyszyć przez cały czas trwania projektu.

¹ Mem – połączenie obrazka z hasłem o żartobliwym charakterze, skłaniające do refleksji.



KROK 9. FINAŁ AKCJI

Przed wielkim finałem rozpiszcie dokładny plan wydarzenia i upewnijcie się, że każdy wie, co ma robić. W dniu finału spotkajcie się wcześniej na odprawie, sprawdźcie, czy wszystko idzie zgodnie z planem, jeśli pojawią się jakieś trudności (np. kogoś nie będzie), przygotujcie plan B. Z wyprzedzeniem sprawdźcie stan sprzętu technicznego oraz zadbajcie o bezpieczeństwo i komfort osób uczestniczących w Waszym wydarzeniu. Nie wpadajcie w panikę, jeśli nie wszystko pójdzie po Waszej myśli. Pamiętajcie, że wokół Was jest wiele życzliwych osób, dla których drobne potknięcia nie będą miały najmniejszego znaczenia. Nie martwcie się jednak, jeśli nie wszystko pójdzie po Waszej myśli – o ile będziecie improwizować z uśmiechem na ustach, nikt nawet nie zauważy drobnych potknięć!



KROK 10. PODSUMOWANIE PROJEKTU

Kiedy turniej z grami się zakończy, a publikacja będzie już stała na półce (lub zawiśnie w Internecie), pamiętajcie o jeszcze jednej niezwykle ważnej rzeczy – podsumowaniu! To okazja, abyście porozmawiali ze sobą o tym, jak Wam się pracowało przy realizacji projektu oraz w jaki sposób można go udoskonalić następnym razem. Poniżej znajdziecie ćwiczenie, które pomoże Wam w podsumowaniu działań: *Rzeka projektu*.

Wskazówka dla opiekunek/opiekunów:

Pamiętaj, że także podczas podsumowania bardzo ważne jest zadbanie o przyjazną atmosferę. Zwróć uwagę uczniów i uczennic na przestrzeganie poniższych zasad:

- Każdy może się wypowiedzieć.
- Jeśli ktoś nie chce się wypowiedzieć, nie zmuszamy go do tego.
- Używamy komunikatu „ja”: krytykujemy opinie, a nie ich autorów czy autorki.

ĆWICZENIE

Rzeka projektu

Do przeprowadzenia ćwiczenia *Rzeka projektu* będziecie potrzebować: kredy i tablicy lub flamastrów i arkuszy papieru, a także karteczek samoprzylepnych.

Na tablicy lub arkuszu papieru narysujcie rzekę, która będzie symbolem Waszego projektu „Kronika sportowa”. W górach zaczyna swój bieg: to początek projektu, a przy ujściu do morza go kończy: to koniec Waszej pracy.

Zaznaczcie na rysunku najważniejsze etapy Waszego projektu, np.: podzielenie się obowiązkami, zebranie historii o grach i zabawach, opracowanie tekstów, organizacja zabawy itp. Następnie na karteczkach samoprzylepnych opiszcie swoje odczucia związane z poszczególnymi etapami i przyklejcie je w odpowiednich miejscach rzeki. Wspólnie odczytajcie swoje odpowiedzi, wyjaśnijcie te, które nie są zrozumiałe dla wszystkich. Porozmawiajcie również o szczególnie „rwących” odcinkach Waszej rzeki, czyli o momentach, które były trudniejsze i bardziej stresujące. Zastanówcie się, co było tego przyczyną i co można zmienić w przyszłości, aby przebieg projektu był bardziej sprawny i spokojny.



KROK 11. CO DALEJ?

Zrealizowaliście swoje działanie i ciągle Wam mało? „Kronikę sportową” można przecież rozbudować! Przejrzyjcie jeszcze raz niniejszą publikację, a następnie sięgnijcie do swoich wcześniejszych pomysłów (także tych odrzuconych – może spojrzenie na nie świeżym okiem sprawi, że przyjdą Wam do głowy nowe rozwiązania?). Jeśli zorganizowaliście imprezę plenerową z zabawami i grami w roli głównej, to może warto zebrać materiały dokumentujące to wydarzenie i stworzyć na ich podstawie publikację? Jeśli zrobiliście publikację, to może teraz warto przetestować te gry i zabawy, które w niej opisaliście, organizując imprezę dla mieszkańców i mieszanek Waszej miejscowości? Zorganizowaliście imprezę i wydaliście publikację? To może nadszedł czas na przeprowadzenie zabaw w lokalnych przedszkolach i szkołach podstawowych? Może warto zaangażować do tego działania osoby starsze, które pamiętają te gry i zabawy z czasów swojej młodości? Możliwości jest wiele, więc nie pozostaje Wam nic innego jak podjąć kolejne wyzwanie! Pamiętajcie, że Wasz projekt może stać się cykliczną imprezą w Waszej miejscowości!

Polecane publikacje z grami i zabawami:

<http://zabawnik.org/>

http://bbc.mbp.org.pl/Content/3700/2012-09-30_Gry.pdf

<http://zabawy.zrodla.org/pliki/wychodza-z-cienia-podworkowe-wspomnienia-web.pdf>

<http://bit.ly/gry-i-zabawy-frse>

ZAŁĄCZNIK NR 1 – FORMULARZ ZGODY NA WYKORZYSTANIE WYWIADU

Formularz zgody na wykorzystanie wywiadu

Imię i nazwisko

Wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystanie wywiadu
przeprowadzonego ze mną i zarejestrowanego przez

.....
(imię i nazwisko osoby prowadzącej rozmowę)
w dniu(data)

oraz (proszę zaznaczyć właściwe):

- ☐ publikację całości lub fragmentów rozmowy pod moim nazwiskiem
- ☐ nieodpłatne wykorzystanie moich zdjęć
- ☐ nieodpłatne wykorzystanie kopii moich zdjęć
- ☐ nieodpłatne wykorzystanie moich pamiątek
- ☐ nieodpłatne wykorzystanie zdjęć moich pamiątek

w celach związanych z projektem.....(nazwa projektu).

Uwagi (np. zastrzeżenia)
.....
.....

Data..... Podpis.....

ZAŁĄCZNIK NR 2 – SZABLON KARTY GRY

Nazwa gry:

Liczba graczy

Ile osób zazwyczaj bawiło się w grę?

Wiek graczy:

W jakim wieku były dzieci bawiące się w grę? Ile lat miał/a Pan/Pani, bawiąc się w nią?

Podłoże do gry:

Czy do gry potrzebne jest specjalne miejsce, np. boisko lub łąka? Czy można bawić się w nią w domu?

Potrzebne akcesoria:

Czy do zabawy potrzebne są jakieś akcesoria, np. chustki, piłki?

Zasady gry:

Na czym polega zabawa? Jakie są jej zasady?

Skucha:

Czy w trakcie zabawy można było z niej odpaść? Co się działo, kiedy nastąpiła skucha?

Podpowiedzi:

Czy ma Pan/Pani jakieś podpowiedzi dla grających? Czy ta gra jest bezpieczna dla dzieci?

Możliwe modyfikacje gry:

Czy ta gra występuje w różnych wersjach? Jeśli tak, to czym różniły się jej różne wersje?

Imię i nazwisko osoby, która opowiedziała mi o grze:

ZAŁĄCZNIK NR 3 – PRZYKŁADOWA TRANSKRYPCJA WYWIADU

[ANIA]: Dzień dobry. Proszę się przedstawić.

[JAN ROZMOWNY]: Dzień dobry, nazywam się Jan Rozmowny.

[A]: Panie Janie, proszę mi powiedzieć, jak długo mieszka Pan w Grajkowie?

[JR]: Yyy, będzie całe życie. Moi rodzice przeprowadzili się tu ze Smutkowa w 1955, a rok później urodziłem się ja.

[A]: Jak spędzał Pan czas wolny w swojej młodości?

[JR]: Głównie z kolegami z podwórka. Chodziło się po różnych opuszczonych miejscach lub na podwórku grało w piłkę.

[A]: W co konkretnie Panowie grali?

[JR]: Uuu, w różne gry: w nogę, w piłka parzy lub zbijaka.

[A]: Która z tych zabaw była Pana ulubioną?

[JR]: Hm... Chyba zbijak, bo byłem najlepszy.

[A]: Ilu graczy zazwyczaj bawiło się w tę grę?

[JR]: Hm... Tak naprawdę to ile chciało, czasem całe podwórko się do nas przyłączało.

[A]: W jakim wieku były osoby, które się w nią bawiły?

[JR]: Różnym. Były i starsze dzieciaki, i młodsze też garnęły się do gry.

[A]: Czy do zabawy w grę potrzebne jest jakieś specjalne miejsce, np. boisko, łąka? Czy można bawić się w nią w domu?

[JR]: Grało się na podwórku albo w szkole na boisku. Potrzeba na to trochę miejsca. Jakby się grało w domu, to matka dopiero by dała popalić.

[A]: Co było potrzebne do zabawy w zbijaka?

[JR]: Tylko piłka. No i duża przestrzeń.

[A]: Na czym polega ta zabawa? Czy może mi ją Pan szczegółowo opisać?

[JR]: Zasady były proste. Były dwie drużyny, które wzajemnie zbijały się piłką, tzn. uderzały nią w kogoś z drużyny przeciwnej. Jak piłka dotknęła kogoś i spadła na ziemię, to ten ktoś odpadał z gry i schodził z boiska. Wygrywała ta drużyna, która pierwsza zbiła przeciwników.

[A]: Czy ma Pan jakieś podpowiedzi do gry?

[JR]: Trzeba uważać, żeby nie trafić kogoś zbyt mocno piłką np. w głowę, bo czasem może zabołec.

[A]: Czy pamięta Pan, żeby ta zabawa występowała w różnych formach?

[JR]: Czasem grało się na punkty, a nie odpadanie, tzn. że jak kogoś z drużyny przeciwnej trafiło się piłką, to on nie odpadał, tylko nasza drużyna zdobywała punkt. Wygrywała ta, która miała ich najwięcej.

[A]: Dziękuję bardzo za rozmowę.

[JR]: Ja również dziękuję, Aniu.



Wydawca:

Centrum Edukacji Obywatelskiej

Ul. Noakowskiego 10

00-666 Warszawa

Warszawa 2019

Autorki: Monika Czapka, Agnieszka Jarmuł, Anna Mitura

Korekta i redakcja: Aneta Derda

Projekt i skład graficzny: Marta Bielska

Koordynacja: Monika Prus-Głuszczka

Oby Młodzież! to ogólnopolski program edukacyjny skierowany do młodzieży ze Szkół Branżowych, Młodzieżowych Ośrodków Wychowawczych, Młodzieżowych Ośrodków Socjoterapii i Centrów Kształcenia Ustawicznego. Uczestnicy mają możliwość przeprowadzania projektu w ramach jednej z czterech ścieżek – programów, które są z sukcesem prowadzone od wielu lat w CEO:Młodzi w Akcji, Młodzi Przedsiębiorczy, Klimat to Temat, Sztuka Zaangażowania.

Program Oby Młodzież! jest prowadzony przez Centrum Edukacji Obywatelskiej w partnerstwie z Credit Suisse EMEA Foundation.

