



OBORI IH S NOGU !

ZBIRKA METODA

ZA

MLADE TIMERE







**SCHÜLER
HELFFEN
LEBEN**

Schüler Helfen Leben
Husrefa Redžića 1
71000 Sarajevo
Tel. 033 550 660
Fax 033 550 661
office@shl.ba
www.shl.ba

ZBIRKA METODA ZA MLADE TIMERE







SADRŽAJ

1. Uvod	str. 7
2. Uloga timera	str. 13
3. Vizualizacija	str. 15
4. Igre za upoznavanje	str. 20
5. Rad u malim grupama	str. 29
6. Uvod u temu	str. 35
7. Obradivanje teme	str. 43
8. Diskusija	str. 47
8.1 Pravila za uspješnu diskusiju	
8.2 Redoslijed izlaganja	
8.3 Donošenje odluka	
8.4 Varijacije diskusija	
9. Feedback	str. 60
9.1 Feedback o obradi sadržaja/atmosferi u grupi	
9.2 Lični feedback	
10. Igre	str. 68
10.1 Igre kretanja	
10.2 Igre za koncentraciju	
11. Schüler Helfen Leben - Ko smo mi?	str. 82







1 ZBIRKA METODA ZA TIMERE

Ovim priručnikom želimo svim zainteresiranim za rad sa grupama mladih pomoći da seminar, radionicu ili nastavu učine interesantnijim i raznolikijim i podijeliti sa njima naše iskustvo i znanje u ovoj oblasti. Schüler Helfen Leben u Bosni i Hercegovini već godinama organizira seminare, radionice i različite druge edukativne manifestacije i surađuje s velikim brojem timera, trenera, lidera omladinskih organizacija, ali i učenika i omladinaca koji se angažiraju u radu Vijeća učenika u svojim školama ili različitim inicijativama i organizacijama. Naša želja je također da mlade ljude motiviramo da samostalno organiziraju seminare i radionice i da se angažiraju u grupama.

Različite edukativne manifestacije kao što su seminari i radionice čine bitan način obrađivanja tema i prenošenja znanja. Neovisno o tome da li si aktivan u Vijeću učenika, vodiš li neku sekciju ili organiziraš seminar o određenoj temi, nudiš li radionicu ili si aktivan u nekoj nevladinoj organizaciji, svuda ćeš tražiti način da svoje znanje što je moguće bolje preneseš na druge i zajedno sa njima postigneš dobre rezultate u radu i sve to naravno uz zabavu. U ovoj zbirci metoda, želimo ti predstaviti par metoda kako možeš raditi sa drugima, a da pri tome ne zapadnete u dosadnu nastavu u kojoj samo jedna osoba govori. Metode i igre koje ćemo vam predstaviti izabrane su tako da ti nije potrebno nikakvo pedagoško predznanje da bi ih mogao upotrijebiti. Pokušali smo ih objasniti što jednostavnije tako da i bez velikog iskustva u radu sa grupama možeš procijeniti kako i u kojoj prilici ih možeš upotrijebiti. Pri tome nam je bilo bitno da ni učesnicima ni tebi zabava ne ostane uskraćena i da grupa zbog manjka zabave ne izgubi motivaciju za rad.

Zbirke metoda poput ove nisu knjiga recepata. Igre i metodološke poticaje koje smo ovdje naveli treba prvenstveno shvatiti kao ideje i prijedloge. Na nekom



seminaru možete primijeniti neku metodu baš onako kako smo je ovdje opisali, na drugom bi se ova metoda morala prilagoditi ili se čak nikako ne bi mogla primijeniti. Isto tako podaci o veličini grupe i potrebnom vremenu koji su navedeni uz svaku metodu su samo pomoć pri orijentaciji, oni mogu varirati. Na tebi je da odlučiš kada i kako ćeš primijeniti metode i igre.

Različite teme pokušali smo poredati otprilike po onom redu u kojem se javljaju za vrijeme seminara ili radionice. Na početku se nalazi poglavlje o ulozi timera i poglavlje o vizualizaciji, odnosno slikovnom predstavljanju. Ove dvije teme na neki način predstavljaju osnova rada sa grupama i njima treba pokloniti pažnju za vrijeme trajanje cijelog seminara.

Većina seminara ima jasnu osnovnu šemu. Za vrijeme priprema odabrao si temu, poslao pozivnice, izabrao učesnike, eventualno pozvao referente, i početak seminara je pred tobom!

Seminar može početi.



Pristizanje i upoznavanje

„Svaki početak je težak.“

„I dug put počinje prvim korakom.“

Na početku seminara moraš obratiti veliku pažnju i socijalnoj razini. Svaki pojedinac mora postati dio seminara, to znači mora se osjećati ugodno u grupi. Za fazu upoznavanja pripremili smo igre u poglavlju 4. Ovdje je bitno upoznati se i stvoriti dobru atmosferu, koja će vam omogućiti da sa povjerenjem pređete na sadržajni dio seminara. Posebno ovdje je važno da se svi prisutni aktiviraju! Ko u uvodnoj fazi bude šutio biti će vjerovatno za vrijeme cijelog seminara tih. Ko već u prvim minutama seminara uspije da se na neki način aktivno uključi i u toku seminara će se vjerovatno pokazati kao aktivniji. Prvi korak je uvijek najteži!





Uvod u temu

Kod radnih cjelina u kojima se radi na temu seminara važno je što prije sve učesnike uključiti u rad. Često u grupi već postoji nevjerovatno veliko znanje o određenoj temi. Umjetnost voditelja seminara je u tome da to skriveno znanje prenese na cijelu grupu. Obimno izlaganje od učesnika će napraviti nijeme posmatrača i tematski odrediti pravac. Stoga pazi da omogućiš svima da iznesu ono što znaju. U poglavlju 6 smo pripremili par primjera kako možeš naći dobar uvod u temu i na koji način možeš što više znanja prisutnog u grupi prenijeti na cijelu grupu.

Obrada tema

Znanje se može posredovati na veoma različite načine. Posezanje za držanjem govora je često rješenje iz nužde jer čovjek ne zna na koji način bi inače prenio znanje na druge. Za učesnike je mnogo bolje kada vlastitim radom dođu do rezultata, tako će više zapamtiti i izbjeći će se dosađivanje s obzirom da su oni stalno u ulozi aktera. U poglavlju 7 ćeš upoznat nekoliko metoda kako se intenzivnije baviti određenom temom, a da pri tome ne koristiš metodu frontalne nastave.

Rad u malim grupama

Rad u malim grupama omogućuje učesnicima da se intenzivno uključe u tok seminara. Često je mnogo lakše izraziti svoje mišljenje u maloj grupi od 2 do 5 osoba jer je to situacija koja nam je svima poznata iz svakodnevnice. Male grupe nam omogućuju da paralelno obrađujemo više tema. Naravno da se može i u različitim malim grupama raditi na jednu temu. Biti ćeš sigurno iznenađen koliko se rezultati mogu razlikovati. Pri tome je bitno da na kraju rada u grupama nađeš dobar način da rezultate prenesete cijeloj grupi. U poglavlju 5 dati ćemo par poticaja kako



možeš formirati male grupe i na šta trebaš obratiti pažnju pri radu sa malim grupama.

Diskusija

Kada radiš zajedno sa drugima uvijek si konfrontiran sa različitim mišljenjima i u skladu s tim moraš biti spreman da se dogovorite. U procesu nalaženja dogovora diskusije su važan element. Pomoći će ti da upoznaš druga stajališta, da dođeš do diferenciranog stava i rezultata na koje je utjecalo znanje svih prisutnih.

Nažalost, „diskutiranje“ često ima negativnu konotaciju. S tim povezujemo veliku količinu ljudi koji su izgubili živce i beskrajno dugo diskutiraju, a da pri tome ne dođe ni do kakvih zaključaka odnosno konkretnih rezultata. U poglavlju 8 dati ćemo par savjeta kako možeš voditi diskusiju da na kraju dođete do određenih rezultata. Pored toga naći ćeš par alternativnih prijedloga za diskusiju.

Feedback

Feedback znači povratni odgovor i pomaže nam da procijenimo sebe i svoj rad. Pored toga feedback na seminarima ima funkciju da reflektira atmosferu seminara i po potrebi da je ocjeni. On ne mora uvijek biti pozitivan, upravo kritizirajući povratni odgovor pomaže nam da u budućnosti izbjegnemo moguće greške odnosno da određene stvari bolje uradimo. S obzirom da je feedback ponekad dosta osjetljiva stvar posebno je bitno obratiti pažnju na određena pravila komunikacije. U poglavlju 9 ćeš naći poticaj za različite metode feedbacka i bitna pravila na koja trebate obratiti pažnju.



Igre

Otkada postoje ljudi postoje i igre. Čovjek reflektira, istražuje i prepoznaje svijet najprije kroz igru. Nažalost, za igre se često još uvijek misli da su one samo za djecu. Pri tome se zaboravlja da mnogi odrasli često rado postaju „djeca“ kada se radi na primjer o oduševljenju nogometnom ili košarkaškom utakmicom.

Igre mogu imati najrazličitije funkcije. Postoje igre za učenje koje učesnicima posreduju znanje o određenoj temi ili različite vještine i kulturne tehnike. S druge strane postoje igre koje su jednostavno zabavne i koje jačaju osjećaj pripadnosti grupi.

Isto tako igre se mogu koristiti kao vježbe opuštanja kako bi se učesnici seminara jednostavno nakratko odmorili od rada i razmišljanja i napunili se energijom. Raspoloženje u grupi nakon igre za opuštanje postaje mnogo bolje. S obzirom da se na taj način poboljša prokrvljenost mozga, misli nakon igre teku mnogo slobodnije. U poglavlju 10 predstaviti ćemo veliki broj igara. Koristi ih kao poticaj i razvijaj ih dalje.

Kao timer imaš veliku odgovornost i često se čini jednostavnijim sakriti se iza izlaganja nego se spontano prepustiti pitanjima i poticajima koji dolaze od učesnika seminara. Međutim, seminar na kojem svi angažirano rade ne samo da je zabavniji, već nam osigurava i mnogo bolje pamćenje obrađenih sadržaja. Nemoj da te bude strah da ćeš djelovati smiješno. Jednostavno izaberi igre i koristi metode koje su tebi zabavne i kod kojih se osjećaš sigurno. Tvoja zabava i tvoja sigurnost "zaraziti" će sve ostale. Ako se ponekad i osjećaš nesigurnim: dok god se zajedno možete smijati, i seminar će biti zabavan!



2 ULOGA TIMERA

U ovoj zbirci metoda koristimo najčešće naziv timer za nekoga ko radi sa grupom. Međutim iako ovaj naziv ima nešto drugačije značenje, metode su namijenjene i vođama grupa, nastavnicima i trenerima.

Kao timer grupe preuzimaš veliku odgovornost. Trebao bi biti dobro upućen u temu i sa sigurnošću vladati metodama, kako bi mogao procijeniti koju metodu je najbolje primijeniti u određenoj situaciji. Ovisno o situaciji ti si zadužen i za organizacioni dio seminara, što znači da se moraš dodatno pobrinuti i za prenočište, hranu, komunikaciju s roditeljima itd.

U sljedećem poglavlju da ćemo ti par savjeta, kako bi po našem mišljenju trebao izgledati tvoj odnos prema grupi i na koji način možeš postupiti u teškim situacijama.

Odnos između timera i učesnika

Odnos između timera i učesnika trebao bi biti obilježen međusobnim poštovanjem i prihvaćanjem. Naravno da postoje i mnogobrojni aspekti različitosti. Tu spadaju funkcija u seminaru, predznanje o temi, posebne vještine (npr. retoričke) i autoritet koji proizlazi iz navedenog. Ove različitosti učesnici seminara uočavaju i one su u određenoj mjeri neophodne za njegov uspjeh. Uprkos tome, međusobno poštovanje je odlučujuće za dobar seminar. Ukoliko je starosna razlika tebe i učesnika jako mala, u grupama omladine može biti teško da budeš akceptiran u svojoj ulozi timera. Stoga pokaži grupi već na početku gdje počinje područje tvojih zaduženja, te da si ti taj koji ima moć odlučivanja kada se na primjer radi o izboru metoda i toku seminara.

Kao timer si na neki način i uzor učesnicima. Zbog toga je bitno da se upravo ti držiš pravila igre, za koje želiš da ih svi akceptiraju (tačnost, fer ponašanje pri izlaganju, ...) u protivnom ćeš jako brzo izgubiti svoju vjerodostojnost i u drugim područjima.



Uloga u toku seminara

Tvoj zadatak u sadržajnom dijelu seminara je između ostalog strukturiranje toka, pravljenje programa i izbor metoda. Metode koje ćemo predstaviti u ovom priručniku polaze od toga da pri obradi teme primaš reakcije grupe i da oni velikim dijelom određuju daljnji tok. To za tebe znači da ne nastupaš autoritativno nego da više preuzimaš funkciju moderatora. U takvim situacijama također moraš pokazati grupi da uskačeš u ulogu moderatora i da ne želiš da išta namećeš. To znači da se ne miješaš u sadržaj i postaješ specijalista za metode, koji upotrebom prave metode učesnike motivira da koncentrirano rade na zadatu temu. O upotrebi metoda se ne diskutira sa učesnicima. Ti si odgovoran za metode, ali ne i za sadržajni rezultat. Kao moderator trebao bi uvijek biti svjestan tvoje posebne odgovornosti u vezi sa izjavama vezanim za sadržaj. Općenito gledano, ti ne trebaš vrednovati, trebaš svoje vlastito mišljenje zadržati za sebe kako bi grupi omogućio da samostalnim radom dođe do rezultata bez utjecaja drugih koji bi ih uputili u određenom pravcu. Dominantnim ponašanjem ometaš samostalan rad grupe.

Naravno da ima i situacija, to su prije svega diskusije, u kojima trebaš zauzeti vlastiti stav. Pri tome ne smiješ zaboraviti da posjeduješ određeni autoritet i da tvoje izjave imaju posebnu težinu.



3 | VIZUALIZACIJA

Vizualizacija odnosno predstavljanje rečenog slikom može vam biti od koristi u mnogim situacijama. Upotreba crteža pri diskusijama, prezentacijama rada u grupama, posredovanju znanja i drugim sličnim situacijama pomaže svima da centralne tačke izlaganja zadrže cijelo vrijeme pred očima. Pored toga, vizualizacija pomaže i govorniku pri izlaganju, jer se na taj način lakše koncentrira na centralne pojmove. U diskusijama vizualizacija često služi kao bitan orijentir u toku diskusije. Kada god radite zajedno sa drugim ljudima, vizualizacija će vam biti od koristi. Savjete koje ćemo vam ovdje dati zapamtite, jer ćete ih moći primijeniti uz mnogo stvari o kojima će biti riječ u ovom priručniku.





Zašto vizualizirati?

Vizualizacija povezuje tekst sa slikom i na taj način informacije se lakše usvajaju. I ti sigurno znaš kako diskusije mogu postati umarajuće za sve kada se počnu vrtiti ukруг. Kada se u radu sa grupama služiš vizualizacijama, svi se mogu orijentirati na onome što je vizualizirano kao bitnom i na taj način se u diskusijama više držimo srži.

Pored toga vizualizacije nam pomažu da lakše pamtimo. Samim slušanjem čovjek pamti otprilike 20%, samim gledanjem otprilike 30%, slušanjem i gledanjem skupa oko 50% materije koja se obrađuje. Ukoliko čovjek pored toga i sam obrađuje temu i dolazi do saznanja može se zapamtiti i do 90%! A nama je bitno da teme koje obrađujemo ne prolete samo kroz kratkotrajno pamćenje, ili?

Na koji način mogu vizualizirati?

Potrebno ti je sljedeće:

- veliki papir, najmanje DIN A1, koji ovdje nazivamo zidni plakat odnosno flipchart - možeš također iskoristiti i neki stari papir, na primjer pozadinu starog postera ili nešto slično (Ako radiš sa karticama za moderaciju u najgorem slučaju dovoljan je i zid!),
- pano ili slobodan zid na koji možeš okačiti zidni plakat tako da ga svi vide,
- pribadače za pano ili traka za lijepljenje,
- debeli flomasteri ili markeri različitih boja,
- kartice za moderaciju (male cedulje, najmanje DIN A6 veličine), po mogućnosti u različitim bojama.

Kada pišeš po zidnom plakatu trebaš obratiti pažnju na sljedeće:

- da ne zaklanjaš drugima pogled na plakat,





- da postoji veza između onog što pričaš i vizualizacije,
- da se obraćaš ljudima, a ne plakatu,
- da ono što pričaš i crtaš bude razumljivo,
- da strukturu,
- da formulacije budu kratke i sažete,
- da smislaone cjeline optički povežeš,
- da bitne stvari naglasiš,
- da pišeš čitko.

Vizualizirati ne moraš ti, to može raditi i neko drugi iz grupe. Odredite nekoga ko će se osjećati odgovornim za to prije nego što počnete diskutirati ili raditi u grupi.

Ispitivanje pomoću kartica

Ispitivanje pomoću kartica služi strukturiranju rečenog u toku diskusije i prikupljanju ideja. Ono također može biti od koristi pri vizualiziranju rečenog i poslužiti kao orijentir uključenima u diskusiju. Za to su ti potrebne kartice za moderaciju, traka za lijepljenje i slobodan zid ili zidni plakat.

1) Polazno pitanje (ne smije biti da/ne pitanje) napiše se na zidnom plakatu tako da ga svi vide.

2) Svi zapišu svoje ideje/odgovore/pitanja na kartice. Kada pišete po karticama obratite pažnju na sljedeće:

- 1 odgovor = 1 kartica
- pišite štampanim slovima, jasno i čitko za sve
- maksimalno 9 riječi i 3 reda po kartici

3) Kartice se sakupe, pročitaju na glas i onda stave na pod ili se selotejpom prilijepe na zid i to u grupu u koju spadaju.



4) Kod prvog pridruživanja grupi moderator može dati prijedlog ili sami učesnici određuju kojoj grupi se njihova kartica treba pridružiti. U slučaju nesigurnosti autor kartice određuje kojoj grupi ona pripada.

5) Kada se sve kartice okače, moderator ili grupe daju prijedloge na koji način bi se kartice mogle grupirati. Kartice se okače tako da nastane struktura kojom su svi zadovoljni. Naravno da se kartice mogu i uduplati ukoliko se trebaju pridružiti dvjema grupama. Nakon toga grupe se zaokruže nekom bojom i označe jednom novom karticom.

6) Sada možete raditi dalje sa rezultatima ispitujući pojedine tačke, glasajući, diskutirajući... Za ispitivanje karticama morate uračunati najmanje trideset minuta, a najviše jedan sat.

Savjeti za pravljenje plakata

Pri pravljenju plakata za vrijeme diskusije ili rada u malim grupama trebaš obratiti pažnju na sljedeća pravila:

Naslov: Naslov plakata istakni podcrtavanjem, veličinom slova, bojom ili umjetničkim rješenjem.

Struktura: Struktura mora biti uočljiva na prvi pogled. Sortiraj sve prema glavnim temama i koristi crte da bi odvojio stvari, uokvirivanja i sl. Nemoj pretrpati plakat, za svaku temu koristi novi plakat.

Slike: Šematski prikazi, dijagrami, slike, grafikoni i simboli često mnogo više doprinose razumijevanju nego stotine riječi.

Boje: Koristite boje svjesno kako biste istakli bitne informacije i kako biste strukturirali plakat. Boje mogu





jako doprinijeti preglednosti - ako se koriste sa ciljem i u mjeri.

Djelovanje iz daljine: Nemojte zaboraviti da se plakati moraju moći čitati s udaljenosti od najmanje 5 metara. Pišite zato štampanim slovima, jasno i čitko.





3 IGRE ZA UPOZNAVANJE

Igre za upoznavanje su korisne sa više aspekata. Zajedničkom igrom atmosfera postaje opuštenija, međusobna distanca sa početka polako nestaje, stvara se prvi osjećaj pripadanja grupi i na kraju ono osnovno - svi se međusobno upoznaju. Prve igre u ovom poglavlju pomažu da se lakše zapamti mnogo novih imena, one koje poslije dolaze pomažu nam da saznamo više o ličnosti drugih. Na početku je preporučljivo kombinirati ove dvije vrste igara. Jednostavno isprobajte!

Pleme Indijanaca

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
zapamtiti imena	do 20	20 minuta	

Stojite ukруг. Svako iz grupe neka smisli jedan pridjev uz ime koji počinje sa istim slovom kao njegovo ime, na primjer „smiješna Sanja“, „lijena Larisa“, „kaotični Haris“, „klempavi Klaudio“ i slično. Neko iz grupe prvi kaže svoje ime sa pridjevom, sljedeći u krugu ponovi ime svog prethodnika i kaže svoje, svaki sljedeći ponovi imena svih svojih prethodnika i kaže svoje, tako da zadnji u krugu ponovi imena svih.

Varijanta 1: Ovu istu igru možete nazvati i „Posjeta zoološkom vrtu“. U tom slučaju svaki od učesnika mora pronaći ime životinje koje počinje sa istim slovom kao i njegovo vlastito ime.

Varijanta 2: Umjesto pridjeva učesnici mogu izvesti neki pokret koji ih karakterizira.

Varijanta 3: Kombinirajte pojmove, pokrete i imena.

Napomena: Ukoliko uz sve to plješćete rukama ili muzikom dajete ritam, igra će dobiti više dinamike.





Priča mog imena

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
zapamtiti imena	do 25	20-30 minuta	igračkica

Svako ime ima svoju priču. Nju ćemo sada ovdje ispričati. Neka vaša igračkica ili neki drugi manji i zgodan predmet ide od učesnika do učesnika. Onaj ko ima igračkicu u ruci priča priču svog imena. Šta znači to ime? Odakle dolazi? Kako je on dobio to ime? Da li mu se sviđa? Igračkica se prosljeđuje dalje onome čiju priču o imenu želimo čuti.

Bacanje lopte

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
zapamtiti imena	7 - 25	10 minuta	2 - 3 lopte

Svi sjede ukруг. Svako se predstavi i kaže svoje ime. U prvom krugu lopta se baca unaokolo, ko je uhvati, kaže svoje ime. U drugom krugu izgovorimo ime onoga kome bacamo loptu. Svako bi trebao uhvatiti loptu jednom. Poslije možeš uvesti i više lopti u igru. Samo pripazite da ne nastane totalni kaos!

Udaranje novinama

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
zapamtiti imena	10 - 25	10 minuta	novine

Svi sjede ukруг osim jedne osobe koja stoji u sredini sa smotanim novinama u ruci. Svi se predstave. Jedan



od učesnika koji sjedi neka kaže ime nekog drugog učesnika. Prozvana osoba mora što brže reći ime neke druge osobe. Osoba sa novinom pokušava prozvanu osobu udariti novinama po koljenima prije nego što ona uspije izgovoriti neko drugo ime. Uspije li u tome, osoba koju je udarila po koljenima prelazi u sredinu.

Napomena: Pripazi da se novinama ne udara prejako kako se niko ne bi ozlijedio!





Abeceda u krugu

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
površno upoznavanje	7 - 20	15 minuta	stolice postavljene u krug

Stolice postavite u krug tako da stoje što bliže jedna drugoj. Skinite cipele i stanite na stolicu. Svi učesnici trebaju se poredati po stolicama po abecednom redu početnih slova njihovog imena, a da pri tome ne dotaknu pod. Na početku se odredi na kojoj stolici počinje abeceda, tj. gdje stoje učesnici čije ime počinje sa slovom a. Kada ste svi poredani po abecedi igra je završena. Na kraju svako treba reći svoje ime kako bi još jednom provjerili da li je redoslijed zaista po abecedi.

Varijante: Možete se poredati i prema starosti, broju cipela ili mjestima iz kojih dolazite!

Napomena: Igra je jako slična igri sa konopcem.

Igra s konopcem

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
površno upoznavanje	7 - 20	20 minuta	konopac

U prostoriji se na pod prostre konopac pored kojeg se svi poredaju jedno do drugoga. Poredajte se uzduž konopca po sljedećim kriterijima, a da pri tome ne razgovarate:

- starosnoj dobi
- visini





- udaljenosti mjesta stanovanja od mjesta održavanja seminara/radionice izraženoj u kilometrima
- predznanju vezenom za određenu temu

Kada svi zauzmu mjesto ukруг se ispituje da li ste se sami tačno procijenili.

Verzija 1: Učesnicima se zavežu oči i oni moraju riješiti zadatak bez gledanja!

Verzija 2: Učesnicima se zavežu oči i oni moraju riješiti zadatak bez gledanja i pričanja!

Napomena: Ove verzije možeš raditi samo sa mirnom grupom, odnosno ova vježba služi boljem upoznavanju unutar grupe. Pažljiva dodirivanja (vođa grupe pazi na sve) povezanih očiju mogu pojačati osjećaj povjerenja u druge učesnike. Međutim pripazite, ne vole svi kada ih se dodiruje! Vođe grupe treba procijeniti da li je moguće izvesti ovu vježbu ili ne.

Upitnik

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
brzo upoznavanje	od 10	10 minuta	pripremljen

Svaki učesnik dobije pripremljen šareni list papira na kojem stoje pitanja vezana za osobu, temu kao i neka šaljiva pitanja. Koliko godina imaš? Hrčeš li dok spavaš? Šta te najviše interesira vezano za temu seminara/radionice? Gdje najradije provodiš vrijeme? Svi bi trebali u što kraćem vremenu da postavе što više pitanja različitim osobama. Odgovori se zapisuju na papir. Ti šareni papiri kasnije se mogu okačiti na zidove prostorija ili ih učesnici mogu ponijeti kući za sjećanje.





Napomena: Ova igra je preporučljiva poslije dugih uvodnih riječi i pozdrava jer učesnici idu jedan od drugog i time nastaje dinamična i opuštena atmosfera. Ova igra je također prikladna za velike grupe!

Intervju

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
predstavljanje	do 24	60 minuta	zidni plakati (flipchart) i flomasteri

Grupa se podijeli u parove, svaki par dobije 1-2 zidna plakata (flipcharta) i dva flomastera. Za dvadeset minuta svako treba nacrtati svog partnera i upoznati ga. Plakat se podijeli u tri dijela. Na zadnjoj trećini plakata, tamo gdje se nalaze noge na crtežu, napišu se podaci o osobi. U srednjem dijelu, u visini stomaka na crtežu pišu se podaci vezani za to kako se osoba trenutno osjeća (da li je zaljubljena, tužna, kako shvaća svoj život trenutno), a u treći dio, u visini glave, zapisuju se vizije (lične vizije budućnosti, očekivanja od radionice/seminara itd.). Poslije toga grupa se ponovo okuplja i svako predstavlja svog partnera na osnovu crteža i intervjuja.

Napomena: Zidne plakate nakon ove igre možete okačiti na zid, tako da uvijek možete vidjeti ko je ko.



Razglednica sa odmora

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
predstavljanje	do 25	30 minuta	veći broj razglednica

U sredini kruga nalazi se hrpa različitih razglednica. Svako izabere jednu razglednicu za koju smatra da vas najbolje opisuje. Svako u krug predstavlja svoju razglednicu i objasni zašto je odabrao upravo tu razglednicu i šta taj motiv na razglednici kaže o njemu/njoj kao osobi. Razglednica treba da posluži kao vizualni/slikoviti, poticajni za ulazak u temu. Potiče se asocijativno razmišljanje. „Trenutno se osjećam kao ovaj zahrđali bicikl!“ U principu mogu se kretati dinamično ali praktično gledano ja to ne radim, već sam se naslonio na zid i čekam da opet odvozim pravo dobru turu.....





Da nisam ovdje ...

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
predstavljanje	do 20	30 minuta	plastelin

Za ovu igru potreban vam je plastelin u različitim bojama. Svako treba odgovoriti na pitanje „Gdje bih bio, da nisam ovdje?“ na taj način, što će napraviti neku figuru od plastelina. Za to je dovoljno 5 minuta. Šarene figurice se postavje u sredinu i svako predstavlja svoje umjetničko djelo. Ostali učesnici smiju postavljati pitanja. Osoba koja se predstavi smije birati koje djelo se treba predstaviti kao sljedeće.

Predstavljanje simbolima

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
predstavljanje	do 20	30 minuta	

Svi sjede u krug. Neka svako u sredinu stavi neki predmet koji nosi uz sebe i neka ga taj predmet predstavi: „Ja sam Ilvanin ključ i svuda je pratim. Želim vam ispričati nešto o njoj. Ona voli ...“. Cilj ovog predstavljanja je da se o vlastitoj ličnosti priča iz perspektive treće osobe.



Vruća stolica

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
upoznavanje	10 - 20	50 minuta	stolice postavljene u polukrug

Sjedite u polukrugu, ispred vas stoji prazna stolica. Ti kao timer prvi sjedaš na tu stolicu i pozivaš grupu da ti postavlja pitanja. Svako smije postaviti pitanje koje god želi. Nakon što su ti svi postavili pitanja i ti na njih dogovorio/odgovorila, ponovo sjedaš na svoju stolicu i vruća stolica je ponovo slobodna. Sada neko drugi sjeda na nju i ponovo se postavljaju pitanja. Ako neko ne želi odgovoriti na pitanje može reći samo „dalje“.

Varijanta: Ova igra se može igrati i u toku seminara.

Oprez: Što duže se grupa poznaje, stolica postaje sve vruća!



5 RAD U MALIM GRUPAMA

U ovom priručniku često će se spominjati male grupe. Na početku ćemo ukazati na njihove prednosti i dati par savjeta za rad sa malim grupama.

Sigurno si već imao priliku primijetiti da nije uvijek lako raditi sa velikim grupama. Više ljudi priča u isto vrijeme, samo mali dio grupe zaista učestvuje u diskusiji, teško se koncentrirati - to su samo neki od uobičajenih problema.

U takvim situacijama korisno je podijeliti grupu u više manjih grupa (3-5 osoba). Na taj način dobijemo male grupe. Sa njima je lakše biti kreativan. Kada radiš sa malo ljudi razgovarate i radite opuštenije i ne morate uvoditi pravila kako se javljati za riječ. Dinamika rada je sasvim drugačija, energija raste, umor se gubi.

Pored toga, kada radiš sa malim grupama u rad uključuješ i one osobe koje su manje aktivne i koje se u velikim grupama drže po strani ili se čak nikad ni ne javljaju. Kada želiš da iskoristiš potencijal što većeg broja ljudi, rad u malim grupama je najbolje rješenje.

Savjeti za rad sa malim grupama

Na par stvari trebaš obratiti pažnju:

- **Vrijeme:** Kada se sve grupe ponovo sastaju? Gdje? Ko će paziti na tačnost? Kako ćete se dogovoriti ako jedna grupa ne stigne obaviti zadatak na vrijeme? Pridržavajte se zadanog vremena kad god je to moguće. Produženje vremena za rad često ne donosi mnogo, a pored toga to pokazuje da ti tvoje vlastite odredbe ne uzimaš previše ozbiljno.
- **Zadatak:** Koji zadatak dobijaju grupe? Zapiši taj zadatak! Inače gubiš dragocjeno vrijeme samo zato što podjela rada nije bila dobra.





- **Rezultati:** Koje rezultate trebaju postići grupe? Dobru diskusiju? Zbirku rezultata? Razumijevanje teksta? Strukturiranje teme? Ko će na kraju prezentirati rezultate i na koji način? Prezentacijom? Koliko dugom prezentacijom? Zidnim novinama? Folijom? Ovo pitanje je veoma važno jer već ovdje odlučujete na koji način ćete dalje raditi sa rezultatima. Na primjer ukoliko želiš koristiti rezultate za rad u sljedeća dva dana usmena prezentacija neće biti dovoljna.

Nedostatak rada sa malim grupama je da ti kao timer ne možeš kontrolirati rad pojedinih grupa i da je rezultat veoma otvoren. Dakle, moraš biti fleksibilan. Loša iznenađenja možeš izbjeći time što radni zadatak definiraš što preciznije. Pored toga možeš običi svaku grupu, odgovoriti na eventualna pitanja i ukazati na velika odstupanja od radnog zadatka. Općenito gledano, poželjno je da se držiš što više u pozadini. Najzad, poželjno je da što više toga učesnici sami postignu.

Kako napraviti male grupe

Male grupe se mogu formirati na različitim osnovama. U svakom slučaju trebaš izbjeći svađe o tome, ko sa kojim prijateljima želi u jednu grupu. Može biti jako dobro sa se ne ide samo u grupe sa prijateljima. U Vijeću učenika ili u radnom životu mi isto tako ne možemo uvijek odabrati naše suradnike. Evo nekoliko načina kako podijeliti učesnike u male grupe:





Brojanjem

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
podjela u grupe		2 minute	

Najpoznatiji način kako podijeliti ljude u grupe je sasvim sigurno brojanje. Dakle brojiš uvijek do onog broja koliko želiš da imaš grupa i onda počinješ ponovo od 1. Svi koji imaju isti broj idu u jednu grupu, sve jedinice čine grupu 1, sve dvojke grupu 2, sve trojke grupu 3 itd.

Molekula

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
podjela u grupe, kretanje	od 15	5 minuta	

Svi skakućete po prostoriji i govorite „Mole, mole, mole ...“ Ti kažeš neki broj i svi moraju stvoriti grupe koje se sastoje od tog broja osoba. Ako kažeš pet, grupe imaju po 5 osoba. To ponovi nekoliko puta mijenjajući broj. Na kraju reci broj koji odgovara broju osoba koje želiš imati u grupi. Mijenjaj veličinu grupe brzo da igra ne bi postala dosadna. Ova igra ima prednost da ti na neki način možeš birati sastav grupa. Ukoliko ti se grupe ne svide, možeš se dalje igrati, tj. prozivati brojeve sve dok ti se sastav grupa ne svidi.



Voćna salata

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
podjela u grupe,	od 10	5 minuta	stolice postavljene u krug

Svi sjede u krug, nedostaje stolica za jednog učesnika. Ti kao timer podijeliš one koji sjede u vrste voća. Jabuke, naranče, kruške, trešnje ... Izbroji onoliko vrsta voća koliko grupa želiš imati. Jedna osoba stoji u sredini i proziva neku od navedenih vrsta voća, na primjer „Trešnje!“ Sve trešnje ustaju i što brže mijenjaju mjesto. Osoba u sredini također pokušava zauzeti mjesto. Onaj ko ne uspije naći slobodnu stolicu ostaje u sredini i pokušava na isti način doći do mjesta. Kada se prozove voćna salata, sve vrste voća ustaju i mijenjaju mjesto. Na kraju igre grupe se formiraju po vrstama voća.

Formiranje parova uz pomoć konca

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
podjela u grupe,	od 10	3 minute	konac

U sredinu kruga stavi hrpu dugačkih konaca ili nekih trakica. Broj konaca bi trebao odgovarati broju parova koje želiš formirati. Svi trebaju uhvatiti kraj nekog konca. Osoba na drugom kraju konca je onda partner za rad u grupi.





Prosljeđivanje rezultata rada u grupama

Rezultat rada pojedinih grupa moraju se nekako prosljeđiti drugima. To se može izvršiti na tradicionalan način, tj. prezentacijom, ali to s vremenom postaje dosadno. Stoga na ovom mjestu navodimo još jednu ideju kako prosljeđiti rezultate.

Razgovor sa stručnjakom

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
prosljeđivanje rezultata rada u grupi	od 10	15 - 20 minuta	

Odredite jednog stručnjaka u vašoj grupi koji će ostalim grupama prezentirati vaše rezultate. Stručnjak naravno mora biti spreman da učestvuje u diskusiji i brani vaše rezultate. Nakon što svaka grupa odredi svog stručnjaka počinje razmjena znanja. Nađi sistem koji će osigurati da svaki stručnjak posjeti svaku grupu. Dozvoli po 5 minuta za razmjenu. Ti kao timer si zadužen za najavu promjene!





Napomena: Trebaš biti svjestan činjenice da ti kao timer možda nećeš dobiti potpunu sliku rezultata rada grupa, jer se oni ne razmjenjuju centralno. Ukoliko se pridružiš jednoj od grupa dobiti ćeš priliku da prisustvuješ razmjeni informacija.



6 UVOD U TEMU

Najčešće svaki član tvoje grupe ima svoj stav prema određenoj novoj temi. To može biti pozitivan ili negativan stav, može odražavati neodlučnost ili čak predrasude. Ove stvari često dođu do izražaja tek u toku razgovora. Uvodi u temu ti trebaju poslužiti da dobiješ pregled nad znanjem koje članovi tvoje grupe imaju kao i uvid u njihove stavove o toj temi. Na taj način možeš bolje procijeniti reakcije grupe na novu temu koju si mislio, raditi s grupom i tako se bolje pripremiti. Uvodi u temu također imaju značaj, oni pomažu grupi da nađu prvi prilaz temi. Prije nego odlučiš na koji način želiš grupu uvesti u temu, razmisli o tome na koji način želiš raditi kasnije:

- Želiš li nastaviti zajedničkom diskusijom?
- Da li je dobro izabrati uvod kod kojeg na kraju svi imaju isti nivo znanja?

To može biti prezentacija rezultata grupi ili razgovor sa stručnjakom. To je bitno za tebe kao moderatora diskusije, jer ti si tada već upoznat sa stajalištima članova grupe, znaš gdje može doći do konflikata i na šta posebno trebaš obratiti pažnju.

Pri formulaciji početnog pitanja za uvod razmisli o tome šta želiš postići diskusijom koja će proizaći iz toga. Za/protiv-pitanje će rezultirati žešćom diskusijom i grupu će jače polarizirati. „Trebamo li nuklearnom energijom ugroziti život naše djece ili radije smanjiti našu potrošnju struje?“ Pitanje koje više vodi ka koncenzusu povući će za sobom diskusiju koja je orijentirana na donošenju koncenzusa. „Na koji način možemo smanjiti našu potrošnju struje?“

Budi svjestan da formulacijom početnog pitanja možeš izazvati pozitivan ili negativan stav prema određenoj temi. Početno pitanje „Da li je vašem gradu potreban bazen?“ će izazvati drugačija mišljenja o temi nego



pitanje „Da li je vašem gradu potreban bazen, ako za to škole moraju uštedjeti tj. otpustiti pet profesora?“. Budi svjestan na koji način ulaziš u neku temu!

Metode za uvod u temu

Brainstorming

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
sakupljanje ideja, uvid u predznanje	do 25	max. 10 minuta	kartice za moderaciju ili zidni plakat, debeli flomasteri

Kod brainstorminga ideje se sakupljaju bez nekog reda i međusobne veze i zapisuju se najprije bez pravljenja ikakve strukture ili poretka. Cilj je sakupiti što više ideja o nekoj temi bez velikog razmišljanja. Bitno je zapamtiti: sve što se kaže je tačno! Nema nikakvog vrednovanja, to su jednostavno spontane asocijacije. Upravo one najluđe ideje su ponekad i najbolje.

Podijeli ograničen broj kartica za moderaciju (2-4) i zamoli sve članove grupe da zapišu svoje ideje o početnom pitanju. Nakon određenog vremena završi brainstorming. Kartice za moderaciju imaju prednost da svi moraju napisati nešto i da se riječi mogu nakon sakupljanja kartica sortirati.

Možeš isto tako uzeti i zidni plakat i jednostavno zapisivati ono što učesnici kažu. Ostatak grupe može se onda osvrnuti na te ideje ili iznijeti neke nove. Pripazi da u kreativnom kaosu ne izgubite ideje - dakle nemojte brže navoditi ideje nego što ih možete zapisati! Prednost zidnog plakata je u tome što vam je potrebno manje vremena. Nedostatak je da je on statičan, tj. ideje se poslije ne mogu strukturirati, neke ideje sigurno nećete uspjeti zapisati, a neki od učesnika neće ni iznijeti svoje ideje. Da biste strukturirati ideje na zidnom plakatu možete koristiti različite boje





i znakove. Brainstorming završava nakon jednog određenog vremena ili onda kada niko više nema ideja. Nakon brainstorminga možete diskutirati o idejama, sortirati ih, vrednovati i izabrati najvažnije.

Napomena: Diskusija o kvaliteti ideja ili mogućnosti da se one realiziraju ne vodi ničemu!



Rotirajući razgovor u parovima

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Ostalo
uvod u temu, prosjeđivanje rezultata rada u grupi	od 10	15 - 30 minuta	mirna okolica

Rotirajućim razgovorom u parovima možete razmijeniti informacije, mišljenja i stavove sa mnogim u tvojoj grupi u kratkom roku. Napravi jedan unutrašnji i jedan vanjski krug u kojima će učesnici sjediti u parovima jedno nasuprot drugoga. Polazno pitanje se treba zapisati tako da bude svima vidljivo.





Imate tri minute da razmijenite vaše mišljenje o početnom pitanju. Nakon tri minute pomjerite se jedno mjesto udesno i na taj način ćete dobiti novog partnera. Počinje nova razmjena.

Ti kao timer paziš na vrijeme i najavljuješ promjene partnera (zviždanjem, pljeskanjem, zvonom, ...). S obzirom da puno ljudi priča u isto vrijeme trebali biste ovu metodu primjenjivati u mirnoj sredini i ne pričati previše glasno. Prostorija će biti ispunjena zvucima razgovora i to stvara dobru atmosferu za povjerljive razgovore. Kako bi imao pregled nad tome o čemu se diskutira u parovima, bilo bi dobro da poslušаш par razgovora. Pripazi da ne ometaš razgovore!

Kada stekneš dojam da ste svi saznali dovoljno o različitim mišljenjima o temi u grupi ili ste svi prosljedili rezultate rada u grupama možeš rotirajuće razgovore u parovima privesti kraju. Najzad možete zajedno kratko porazgovarati o toku diskusije.

Prednost: U razgovorima u parovima će i oni malo mirniji i povučeniji reći svoje mišljenje koje bi inače u diskusiji u grupi možda zadržali za sebe.

Mogući problemi: Tebi kao timeru će možda biti teško zadržati pregled nad tokom diskusije u grupi. Ova vježba dakle nije odgovarajuća ako želiš nastaviti sa plenum diskusijom uz moderaciju diskusije. Ukoliko ne želiš rezultate centralizirano obraditi ovaj vježba je pun pogodak.

Napomena: Vježba može služiti kao uvod u temu kada želimo prosljediti rezultate rada u grupama ili kada želimo prekinuti usijanu plenum diskusiju i kratko vrijeme raditi u parovima.



Asocijacija slikom

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
uvod	10 - 25	60 minuta	slike vezane za temu, zidni plakat, flomasteri, ljepilo

Izreka „Slika vrijedi više nego hiljadu riječi.“ Ovdje dolazi do potpunog izražaja. Slike često mogu bolje opisati naše predstave ili stavove o nečemu nego riječi. One na posmatrača djeluju neposredno i omogućavaju brzo približavanje novoj temi.

Za ovu vježbu potrebna ti je kolekcija slika i crteža iz časopisa i knjiga, koje su vezane za novu temu. Položi ih u sredinu i neka svako izabere sliku, koju on bi on najprije povezo sa temom. Uz pomoć “Rotirajućeg razgovora u parovima” (otprilike 15 minuta), neka učesnici porazgovaraju o tome zašto su izabrali baš tu sliku.

Nakon par promjena partnera podijeli grupe u pet malih grupa sa maksimalno 5 članova. Neka se slike još jednom predstave u malim grupama. Svaka grupa treba smisliti priču o slici koja je vezana za temu.

Možeš se poslužiti zidnim plakatom da bi lakše sastavili priču. Za to je potrebno otprilike 20 minuta. Priču o slikama predstavi cijeloj grupi. Na taj način se kroz kreativnu igru približavate temi.



Poticajne riječi

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
uvod	10 - 20	50 minuta	papir, olovke

Zamoli grupu da asociira nove riječi uz centralni pojam teme (npr. demokratija, autoritet, itd.) Navedi rečenicu koja potiče ili poticajne riječi. Varijante bi mogle biti:

- „Demokratija“ je za mene ...
- Napiši pet pojmova koje ti padaju na pamet uz poticajnu riječ „strah“.
- Od slova poticajne riječi „autoritet“ napravi pojmove koje povezuješ s „autoritetom“.
- Uzmi slova ABC kao početna slova za pojmove koje asociraš sa „slobodom“.

Dakle, svako treba da uz poticajnu riječ asociirati nove riječi ili nastaviti poticajne rečenice. Ova vježba se radi pismeno! Najzad u parovima razgovarajte o vašim asocijacijama (npr. uz pomoć rotirajućeg razgovora u parovima). Pri tome, nemoj kritizirati niti počinjati diskusije. Postavljaj samo pitanja vezana za razumijevanje.

Nakon promjene par partnera ponovo se okupite u plenumu. Zajedno razgovarajte o rezultatima. Koje riječi se često ponavljaju? Koji osjećaji se povezuju sa poticajnom riječi? Koji od navedenih aspekata su za vas novi? Sa kojim riječima se na slažete? Kritika i diskusija su ovdje poželjne! Najbolje je da za ovaj dio odrediš nekoga ko će ti pomagati pri diskusiji i paziti na vrijeme.



Kip

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
uvod u temu sa naglaskom na tjelesnom izražavanju	10 - 20	20 minuta	

Izaberi nekoga da bude kipar koji treba napraviti skulpturu na određenu temu ili problematiku po vlastitim predstavama. On može izabrati modele iz vaše grupe od kojih će napraviti kip. Bez priče kipar treba objasniti modelima koju pozu, gestikulativnost i mimiku oni trebaju zauzeti. Kada je kip modeliran do kraja pola minute se modeli ne smiju micati. Ostatak grupe cijeli proces prati šuteći, kada se kip zamrzne imate vremena da ga dobro posmatrate. Poslije toga slijede razgovori o kipu. Kako biste ga opisali? Koje poze su vam posebno zapele za oko? Kako biste vi opisali situaciju? Modeli neka opišu kako su se osjećali u svojoj ulozi. Šta su osjećali? Kakav je bio njihov odnos naspram drugih modela?

Na kraju kipar treba da objasni svoju namjeru. Šta je želio iskazati? Kakav je njegov stav naspram vaših interpretacija? Sigurno ćeš primijetiti niz aspekata vezanih za temu kojih prije niste bili svjesni. Ukoliko želite možete još jednom popričati o tome.

Napomena: Ovom vježbom možeš drugačije predstaviti neki problem nego samim riječima. Ovdje do izražaja dolaze međusobni odnosi, osjećaji i stavovi.



Nastaviti s radom

Ukoliko se želiš vratiti na poticaje na određenu temu koje su dali članovi grupe možeš se vratiti na uvod u temu. Zajednički krug koji zatvara uvod u temu iskoristi kako bi sakupio materijal za daljnji rad. Putem brainstorminga sakupi pitanja vezana za temu koja su učesnicima najinteresantnija. Najbolje ih je čitko zapisati na zidnom plakatu.

Ispitivanjem tačkama neka grupa odluči sa kojim pitanjima ćete se najviše pozabaviti. Pitanja sa najviše tačkama neka vam posluže kao osnova za rad za sljedeće cjeline. Moraš još razmisliti o tome kojim metodama ćeš se poslužiti.



7 OBRAĐIVANJE TEME

Dan seminara pun predavanja u vidu frontalne nastave djeluje jako umarajuće. To nas podsjeća na školu i dovodi do toga da se ljudi jednostavno isključe. Mnogo više će se zapamtiti ako učesnici sami dođu do rezultata. Dakle bitno je na vrijeme razmisliti o tome koje sadržaje ćeš iznijeti u obliku predavanja, a koje ćeš zajedno s učesnicima obrađivati na drugi način. Mješavina garantira uspjeh!

Sljedeće metode možeš primijeniti kako bi se dublje zabavili nekom temom ili problemom. Pri tome ćeš vjerovatno često imati faze rada u malim grupama. U poglavlju Rad sa malim grupama naći ćeš par savjeta za ovakav oblik rada.

Poticajne riječi

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
diskusija, timski rad, kompromis, definicija riječi	10 - 20	80 minuta	papir, zidni plakat, šarene olovke

U ovoj vježbi grupa intenzivno raspravlja o nekoj određenoj temi, a u isto vrijeme ima težak zadatak da djeluje kao tim i dođe do rezultata s kojim su svi zadovoljni. Na zidnom plakatu su čitko ispisana prva slova abecede (npr. A - J). Zadaješ centralnu riječ te teme kao na primjer demokratija i svako treba uz taj pojam asociirati nove riječi (demokratija = građani, jednakopravnost, ...).

Nove riječi trebaju počinjati sa slovima na zidnom plakatu. Brainstormingom se sakupe pojmovi koji asociiraju, a ti ih zapisuješ na zidni plakat. U ovoj fazi se još ne izražava kritika. Grupa može postaviti samo pitanja vezana za razumijevanje zašto je ta riječ izabrana ili na koji način je povezana sa temom.



Formiraj male grupe od po 3-4 osobe koje će izabrati po jedno početno slovo sa zidnog plakata. Pazi da se izaberu različita početna slova. Riječima koje ste tamo naveli pokušajte opisati šta je to demokratija. Zamislite da to objašnjavate vanzemaljcu! Rezultat se prezentira u plenumu.

Na taj način grupa dobiva prvu formuliranu definiciju poticajne riječi. Grupe se izmiješaju i dogovore o centralnim riječima plakata, tj. o onim riječima, kojim se najbolje može objasniti poticajnu riječ. Pri tome treba nastati kratka definicija riječi „demokratija“. Ovaj dio može vam oduzeti više vremena (20-30 minuta). Daj grupama dovoljno vremena za diskusiju, ali isto tako dobro posmatraj atmosferu.

Potom grupe prezentiraju svoje rezultate u plenumu. Sada je vrijeme za mali krug feedbacka. Da li je bilo teško složiti se oko jednog rezultata? Kod kojih pojmova odnosno formulacija je bilo problema? Oko kojih ste se brzo složili? Kako su se ponašali učesnici u toku diskusije? Da li se nečije mišljenje nije poštivalo? Ko se je uspio probiti i zašto? Da li se svi slažu s rezultatom?

Ovdje možeš ukazati na probleme u timskom radu. Može ti biti od pomoći ako odrediš moderatora diskusije i nekoga ko će paziti na vrijeme. Ako želiš možeš zajedno sa grupom izraditi definiciju za poticajnu riječ tako što ćete se složiti oko pet centralnih pojmova koji karakteriziraju tu riječ. To uradi samo ako je koncentracija u grupi još uvijek dobra.



Krug izreka

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
diskusija, rasprava, uključivanje povučenih učesnika	10 - 15	80 minuta	izreke, zidni plakat, marker

Za ovu vježbu potrebne su ti izreke koje imaju veze sa temom koju želiš obraditi. Za temu konflikti mogle bi se koristiti izreke kao što su: „Kad se dvoje svađa, treći likuje.“, „Ko drugom jamu kopa, sam u nju pada.“ itd. Potraga za odgovarajućim izrekama može biti mukotrpana. Razmisli o tome koje aspekte teme želiš istaći i ispitaj da li izreke koje si našao izražavaju baš te aspekte. Formiraj male grupe sa po 3-4 člana i svakoj daj po jednu izreku. Svaka grupa treba da interpretira izreku. Ti kao timer trebaš smisliti odgovarajuća pitanja i vizualizirati ih. Kao na primjer: „Šta vama ta rečenica znači? O kojim okolnostima se radi? U kojim konkretnim situacijama je ta izreka istinita?“

Rezultati diskusije se predstavljaju cijeloj grupi koja u tom trenutku na zna o kojoj izreci se radi. Ukoliko se grupa ne može dogovoriti oko jedne interpretacije može i više članova grupe izložiti rezultate. Nakon kratke prezentacije vratite se u svoje grupe i pokušajte vašu izreku predstaviti na taj način što ćete napraviti kip od ljudi. Svaka grupa neka predstavi svoj kip. Publika može postavljati pitanja vezana za osjećaje i misli pojedinih figura i na taj način se поблиže zabaviti situacijom u kojoj se one nalaze. Pokušajte pogoditi o kojoj se izreci radi! U svakom slučaju na kraju svi trebaju saznati koje izreke su bile u pitanju.

Nakon ovoga možeš pitati učesnike za druge izreke koje odgovaraju ovoj temi. Diskusije o porijeklu ovih izreka mogu biti od koristi ako želite se intenzivnije





baviti sa temom. U svakom slučaju za vrijeme diskusije istakni aspekte teme koji su po tvom mišljenju važni. Pri tome se možeš pozvati na kipove. Centralne misli vezane za temu treba pribilježiti na zidnom plakatu.

Napomena: U ovoj vježbi je prilaz temi nešto drugačiji. Izrekama se obuhvaćaju novi aspekti teme, izražavanjem kipovima se detaljnije ispituju osjećaji.





8 DISKUSIJA

Diskusije su bitan element rada sa grupama. Najzad, nemaju svi isto mišljenje i svako želi svoje mišljenje podijeliti s drugima. To je jako bitno jer na taj način ljudi postaju bogatiji i rezultat diskusije postaje mješavina različitih stavova i načina razmišljanja.

Nažalost „diskutiranje“ često ima i negativnu konotaciju. Buka, promukli glasovi i mnoštvo ljudi koji su izgubili živce i diskutiraju bez neke svrhe i rezultata. No, to ne mora biti tako. Bitno je da u diskusiju budu uključeni svi, da ne izgubimo nit vodilju i da na kraju imamo rezultat s kojim su svi zadovoljni. Kako će te to postići saznajete u ovom poglavlju.

8.1. Pravila za uspješnu diskusiju

Jasan cilj

Unaprijed se dogovorite šta želite postići diskusijom. Cilj može biti pripremanje za donošenje odluke, rješavanje sukoba, stvaranje većinskih odnosa itd. Razjasnite o čemu želite razgovarati i na koja pitanja želite naći odgovore. Kratko ispitivanje karticama i nakon toga ispitivanje tačkama mogu biti dobre metode da definirate cilj. Najbolje je zapisati cilj tako da ga svi učesnici mogu dobro vidjeti.

Vremenski okvir

Svaka diskusija mora imati vremenski okvir. Unaprijed odlučite koliko vremena imate za pojedina pitanja da se ne bi dogodilo da ne stignete diskutirati o također bitnim pitanjima na kraju. Zapišite vaš vremenski plan. Cilj i vremenski okvir moraju biti usklađeni - za pola sata ne možete ništa prodiskutirati do kraja, ali možete ući u diskusiju. Pored toga morate razviti osjećaj za to da li je dobro kod diskusija koje izgube smisao i za koje vidite da neće uroditi plodom skratiti predviđeno



vrijeme, odnosno produžiti ga kod diskusija koje su interesantne i važne. Odluke koje se donesu pod vremenskim pritiskom često znaju dovesti do daljnjih diskusija i sukoba.



Metode i tehnika odlučivanja

Prije početka diskusije razjasnite koje metode ćete upotrijebiti i na koji način ćete vizualizirati. Pored toga trebate se dogovoriti koju tehniku odlučivanja želite primijeniti da se ne bi izgubili u diskusiji i ostali bez rezultata.

Na vrijeme pređite u fazu odlučivanja. Šta su tačno alternative? Koje stvari nismo razjasnili? Šta se još mora obaviti? Pridržavajte se procedure odlučivanja oko koje ste se unaprijed dogovorili!

Vidljiva diskusija

Vizualizacija diskusije nam može veoma pomoći da strukturiramo tok diskusije. Argumente, različite pozicije, prve rezultate možete zapisati i na taj način svima dati uvid u situaciju. Prije svake diskusije trebate odrediti:





- ko je zadužen za vizualizaciju,
- na koji način ćete vizualizirati (tehnika, zidni plakat, olovke, papir),
- na koji način ćete vizualizovani tok povezati sa diskusijom,
- ko je zadužen da kontrolira poštovanje ovih pravila.

Protokol

Preporučljivo je da neko vodi protokol o rezultatima (protokol rezultata) ili o cijelom toku diskusije (protokol toka) koji bi na kraju diskusije stajao na raspolaganju svim učesnicima. Rezultate u svakom slučaju morate zapisati kako ne biste morali ponoviti cijelu diskusiju za dvije sedmice, već se jednostavno mogli pozvati na diskusiju. „To smo dogovorili, to stoji u protokolu!“ Unaprijed se dogovorite ko će pisati protokol i ko će ga na kraju uzeti.

Uloge

Postoji nekoliko uloga u diskusiji koje morate podijeliti. Ako svi pokušavaju da budu „važan govornik“, vi ste loš orkestar. Sljedeće uloge trebate podijeliti ako se vaša diskusija ne odvija kako želite:

- Pomoćnik u diskusiji : pazi da svi dobiju riječ, zadužen je da vodi listu govornika ili igračkicu. S vremena na vrijeme pomoćnik sažme rečeno ili vrati diskusiju na njenu temu. On također može dati prijedlog za rješavanje nekog problema.
- Neko ko pazi na vrijeme: pazi da se grupa pridržava dogovorenog vremena i ukazuje čestim govornicima koji dugo izlažu na njihovo ponašanje.
- Posmatrač atmosfere: posmatra atmosferu - i daje feedback pojedincima i grupi prije nego atmosfera postane izuzetno loša. Može



predložiti blic, ili ispitivanje tačkama ili kratku pauzu da se usijana atmosfera ohladi ili da učesnici postanu svjesni loše atmosfere.

Pravila diskutiranja

Preporučljivo je dogovoriti se prije početka diskusije ili cijele manifestacije o određenim pravilima. Ako svi učesnici na početku prihvate određena pravila, kasnije je lakše ukazati na njih. Evo jedan primjer:

- Ne smije se govoriti duže od 2 minute u komadu.
- Svi smiju reći što su htjeli do kraja bez da ih drugi prekidaju.
- Govori se prema listi govornika, iznimka su pitanja vezana za razumijevanje („To sad nisam shvatio. Šta to znači?...“)

Slušanje

Dobru diskusiju čini prije svega jedna stvar: dobri slušatelji. Pri tome „slušanje“ znači više nego samo pustiti druge da kažu šta misle. To znači i čuti rečeno i razmišljati o tome, praviti pauze, pustiti rečeno da se slegne, pa tek onda odgovoriti.

Odvajanje nivoa diskusije

Trebaš paziti na jasno odvajanje sljedećih nivoa diskusije:

- Sadržajni nivo: ovdje se radi o rješavanju sadržajnih pitanja o kojima se upravo govori.
- Meta nivo: prijedlozi o proceduri (kraj diskusije, ograničenje vremena govora, ...) i opaske o načinu diskutiranja (kritika ponašanja, lista govornika, itd.).





Nivoi se ne smiju miješati. Kada mijenjate nivo to svima mora biti jasno. Dobro je napustiti sadržajni nivo kada god primijetiš da diskusija ne ide prema cilju koji ste unaprijed odredili. U tom slučaju zajedno se prebacite na meta nivo i brzo razmislite o tome šta sve možete poboljšati, te se vratite na sadržajni nivo.

Atmosfera

Dobra atmosfera je osnova za dobru diskusiju. Ona može proteći uspješno samo ako su svi dobro raspoloženi. To naravno nije uvijek moguće, ali vam mali trikovi mogu pomoći da izbjegnute totalnu katastrofu. Izaberite ugodnu svijetlu prostoriju i smjestite se udobno. Pića za osvježanje i neke grickalice su uvijek dobrodošle! Prije svega pravite dovoljno pauza da bi se odmorili.

8.2 Redoslijed izlaganja

Nejasnoće ko smije sljedeći izlagati? Predstaviti ćemo vam par metoda kojima možete regulirati redoslijed izlaganja.

Lista govornika

Ako imate poteškoća sa redoslijedom izlaganja možete uvesti listu govornika. Odredite jednu osobu koja će zapisivati javljanja za riječ i govornike prozivati po redu.

Ponekad nije loše dati prednost osobama koje malo govore (kvalificirana lista govornika). To znači da se neko ko nije do tada ništa rekao automatski stavlja ispred onih koji su se već javljali. Ovo je način da ljude koji rijetko pričaju u grupi motivirate da aktivno učestvuju u diskusiji.



Igračkica ili Talking Stick

Takozvani Talking Stick je preuzet iz indijanskih običaja. Nekoć se za strukturiranje diskusije koristila lula mira. Govoriti je smio samo onaj u čijim rukama se nalazila lula mira. Na kraju svog izlaganja govornik bi svoje riječi pojačao jednim snažnim „How“ i svi u krugu bi potvrdili da su slušali i razumjeli što je rekao također jednim „How“. Nakon toga lula se prosljeđivala dalje i sljedeći govornik bi bio na redu. Ko nije imao ništa novo da doda rekao bi samo „How“ i lulu proslijedio dalje. To bi značilo da su sa njegovog stanovišta sve bitne tačke već navedene. Ovo je također bitan prilog diskusiji. Na taj način osoba pokazuje da prati diskusiju i da su njeni argumenti zastupljeni u krugu diskutanata.

Obična igračkica ili komad drveta mogu danas preuzeti funkciju lule mira. Tako ne morate izlaganja kronološki strukturirati već predmet prosljeđujete jednostavno onima koji žele govoriti.





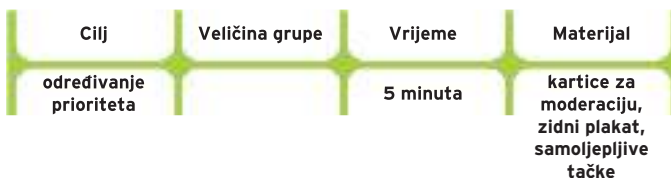
Davanje znakova rukom

Da bi saznao mišljenje grupe o nekoj temi bez dugih izlaganja možete uvesti davanje znakova rukom, koji signaliziraju odobravanje, nejasnoće... Znakove možete sami odrediti.

8.3 Donošenje odluka

Imate različite mogućnosti kako možete donositi odluke za vrijeme diskusije. Prije početka diskusije dogovorite se koju tehniku odlučivanja ćete koristiti.

Ispitivanje tačkama



Ispitivanjem tačkama brzo ćete u grupi odrediti prioritete. Na primjer o kojim pitanjima ćete dalje diskutirati? Koja tema je najvažnija? Kojem projektu ćete se posvetiti? To je ponekad nužno jer se ispitivanje karticama ili brainstorming ne osvrću na važnost ideja.

- Razjasniti alternative i vizualizirati - ispitivanje karticama ili novi zidni plakat sa alternativama.
- Svako dobije isti broj tačaka koje može raspodijeliti po alternativama ili olovku kojom nacрта tačke. Nagomilavanje tačaka je dozvoljeno. Pokazalo se dobrim dati po jednu tačku za tri opcije.





- Tačke se izbroje, napravi se lista i sve to se primijeni (na primjer, teme se obrađuju po redosljedu broja tačaka).

Prednost ispitivanja tačkama je da su svi uključeni i da time dobijemo objektivnu sliku mišljenja. Rezultat se može jasno iščitati. Nedostatak je da se ne uzima u obzir mišljenje manjine.

Glasanje

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
odluka		2 minuta	kartice za moderaciju, zidni plakat, samoljepljive tačke

Svako od vas je sigurno već učestvovao u nekom glasanju. Prednost ove metode je što dobivamo brz i jasan rezultat. Obratite pažnju na sljedeće:

- Redosljed alternativa za koje se može glasati se odredi prije glasanja.
- Zahtjev koji seže najdalje stoji na prvom mjestu.
- Način glasanja (potrebna većina, tajno glasanje ili ne) se određuje prije glasanja.
- Poslije početka glasanja nema nikakve diskusije vezane za sadržaj.
- Glasanje se ne ponavlja, postoji samo jedan krug.



Konczynsus i konczynsus minus jedan

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
donošenje odluka konczynsusom	po mogućnosti mala	do 60 minuta	kartice za moderaciju, zidni plakat

Donošenje odluka konczynsusom

Dakle, kada se dođe do rezultata sa kojim se svi slažu je jako dobro, jer se svi identificiraju sa rješenjem. Problematično je nalaženje konczynsusa s obzirom da svako ima pravo na veto.

Konczynsus minus jedan: Često se koristi procedura „konczynsus minus jedan“ koja onemogućava da samo jedna osoba blokira određene procese. I ovdje je cilj po mogućnosti postići konczynsus ali jedna osoba nije dovoljna da bi se blokirao rezultat. Ta osoba mora naći još najmanje jednog saveznika.

Priprema: Sakupite sve informacije i sav materijal, napravite vremenski plan i imenujte iste funkcije kao i kod diskusije.

Formulirajte pitanje o kojem se treba odlučivati: Neko iz grupe neka formulira pitanje. Kada se svi složeni pitanje se odmah zapisuje na zidni plakat.

Krug prijedloga: Najprije sakupite prijedloge za rješavanje problema i različita mišljenja. Još uvijek se ne kritizira niti diskutira - samo pitanja vezana za razumijevanje su dozvoljena. Svi trebaju moći postaviti pitanje ili reći svoje mišljenje. Metode poput brainstorminga vam mogu poslužiti. U svakom slučaju potrebno je vizualizirati da ne biste izgubili ideje!

Diskusija: Diskutira se o prijedlozima. Ako je grupa prevelika ili imate previše prijedloga možete to obaviti u malim grupama.





Prijedlog koncenzusa: Pomoćnik u diskusiji formulira prijedlog koncenzusa koji je proistekao iz diskusije. Sakupljaju se aspekti za koje postoje različita mišljenja i još jednom se diskutira o svakom pojedinačno.

Koncenzus: Nakon što ste našli rješenja za svako pojedino problematično područje može se formulirati sveobuhvatni prijedlog koncenzusa koji bi trebao biti prihvaćen podrškom svih članova grupe.

8.4 Varijacije diskusije

Sjediti u krug, imati listu govornika, ... ne da vam se više diskutirati po istoj šemi? U sljedećem odlomku predstaviti ćemo vam neke mogućnosti da sasvim drugačije diskutirate.

Mirna diskusija

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
razmjena mišljenja bez međusobnog prekidanja	do 20	20 minuta	veliki plakat (2-3 m), olovke za sve sudionike

Za vrijeme mirne diskusije se ne priča! Pitanje se napiše na sredinu ogromnog papira na podu. Vodi se diskusija: neko napiše nešto u vezi pitanja, drugi se mogu osvrnuti na to ili negdje drugo pokrenuti novi tok diskusije. Kada vrijeme isteče rezultat se posmatra šuteći. Nakon toga možete razmijeniti mišljenja o toku diskusije i rezultatima.

Napomena: Mirna diskusija je jako lijepa promjena u odnosu na „normalnu“ diskusiju u plenumu. Svi istom mjerom mogu zapisivati stvari, niko nikog ne prekida. Tok diskusije je nakon završetka prepoznatljiv.





Fishbowl

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
olakšati razmjenu ideja, koncentrirati se na govornika, preglednost	10 - 25	40 minuta	3 stolice unutra i vanjski krug

Tema diskusije ili polazno pitanje se zapiše tako da bude svima vidljivo. Ko želi reći nešto o temi sjedne na stolicu u sredini. Diskusija se odvija u unutrašnjem krugu tako da se vanjski krug može koncentrirati na razgovor u sredini. Svako ko sjedi u unutrašnjem krugu treba doći do riječi. Ko je dovoljno rekao vraća se na svoju stolicu u vanjskom krugu. Ako neko iz vanjskog kruga želi reći nešto, može nekoga ko sjedi u unutrašnjem krugu potapšati po ramenu i zauzeti njegovo mjesto. Pripazi da je osoba koju si potapšao



već govorila. Ne zaboravi odrediti vremenski okvir i pomoćnika diskusije i nekoga ko će paziti na vrijeme.

Napomena: Tehnika ti pomaže da povisite koncentraciju grupe. Ukoliko želiš preuzeti riječ moraš dobro paziti šta je prije rečeno. Fishbowl se može također primijeniti za razmjenu rezultata rada u grupama.

Debata: za i protiv

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
činjenično razmatranje argumenata, stavljanje u poziciju druge strane	10 do 20	60 minuta	olovke, zidni plakat, papir

Mijenjajući uloge u za i protiv debati možete pokazati različita stajališta.

- 1) Ukratko svi skupa započnite diskusiju o temi i pokušajte vidjeti kako razmišljate o određenoj temi.
- 2) Principom slučajnosti formirajte dvije grupe - jedna će zauzeti poziciju za, druga protiv.
- 3) U grupama se intenzivnije pozabavite tematikom i pripremite argumentirana stajališta. Isto tako razmislite o mogućim argumentima protivne strane i načinu na koji ih možete pobiti.
- 4) Svaka grupa neka odredi 2-3 govornika koji će zastupati poziciju grupe. Za debatu vam je potreban vođa diskusije koji će davati riječ i paziti na vrijeme i osoba koja će biti zadužena za vizualizaciju. Glasnogovornici grupa sjede jedni nasuprot drugih ostatak grupe čini publiku.
- 5) Možete otvoriti debatu! Na početku svaka grupa ima po 3 minute za uvodno izlaganja poslije toga se izmjenjuju argumenti držanjem govora. Argumenti se bilježe na zidnom plakatu.
- 6) Publika na kraju





odlučuje ispitivanjem tačkama koji argumenti su ih najviše uvjerali i diskutiraju zašto. Pored toga publika treba glasnogovornicima dati feedback o njihovom ponašanju za vrijeme diskusije. Ne zaboravite pri tome pravila feedbacka! 7) Na kraju možete još jednom glasati o početnom pitanju. Usporedite to sa glasanjem na početku i analizirajte šta je ostalo isto, a šta se promijenilo.





9 FEEDBACK

Feedback znači povratni odgovor i bitan je kako bi mogli što bolje procijeniti sebe i svoj rad. Povratni odgovor nije uvijek pozitivan, no upravo kritički povratni odgovor nam pomaže da u budućnosti izbjegnemo moguće greške odnosno da određene stvari uradimo bolje.

9.1 Feedback o sadržaju i atmosferi

Za vrijeme seminara feedback ima također funkciju da reflektiramo tok i atmosferu seminara i u nekim slučajevima da ih i ocijenimo. To je dobar način da probleme prepoznaš na vrijeme. Postoje i tehnike feedbacka za dobivanje uvida u sadržajne pozicije. Izbor metode feedbacka određuje šta ćeš njime postići. Kratko davanje mišljenja o atmosferi biti će dovoljno za procjenu atmosfere u grupi, dužim feedbackom ćeš saznati i razloge za takvu atmosferu. U situacijama kada primijetiš da je atmosfera jako loša dobro je i preskočiti feedback kako ne bi samo pogoršao situaciju. Feedback možete uraditi na kraju cjeline, na kraju dana ili njime obuhvatiti više dana seminara.

Baterija

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kratka slika o atmosferi	do 25	5 - 10 minuta	igračkica

Svi sjede ukруг, igračkica kruži. Svako odgovori na pitanje „Koliko su pune moje baterije?“. Skroz prazne 0, skroz pune 10. Na taj način ćemo dobiti sliku o energiji učesnika prije ispunjavanja određenog zadatka. To ti može pomoći kao timeru da odabereš odgovarajuću metodu. „Bateriju“ možeš upotrijebiti na kraju ili na početku manifestacije.





Slika atmosfere

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kratka slika atmosfere		10 minuta	pripremljen plakat, samoljepljive tačke

Da bi dobio predstavu o tome da li su učesnici zadovoljni nakon intenzivnih faza rada okačite plakat na kojem su nacrtani:

- termometar,
- lice koje se smije i tužno lice, ili
- sunce i oblaci.

Svako dobije po jednu samoljepljivu tačkicu koju treba zalijepiti na mjesto koje najbolje opisuje kako se on osjeća. To se može uraditi javno ili tajno. Ukoliko mnogo tačaka bude zalijepljeno na negativnoj strani crteža, raspitaj se za motive i uzroke!





Feedback cipelama

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kratka diferencirana slika atmosfere		10 minuta	cipele

Svi sjede ukруг, obilježi se sredina. Svako neka formulira jednu rečenicu koja počinje sa „Posebno mi se sviđelo/nije mi se sviđelo...“. Ostali neka pozicioniraju za svaku rečenicu jednu svoju cipelu u krugu. Što je cipela bliže sredini, više se slažu sa izrečenim, što je cipela udaljenija od sredine, time pokazuju da ne dijele to mišljenje.

Feedback plačevima

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kratka nediferencirana slika atmosfere		5 minuta	

Jedna druga verzija feedbacka je feedback palčevima. Svako kaže svoje mišljenje a drugi pokažu šta misle o tome palčevima. Palac prema gore = slaganje, palac prema dolje = neslaganje, palac horizontalno = neodlučnost.

Napomena: Ovdje ne možete dobiti diferenciranu sliku o mišljenju učesnika kao kod feedbacka cipelama pošto su samo tri opcije moguće.



Blic

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
slika o atmosferi i mišljenju učesnika	do 25	15 minuta	

Blic nam omogućava brz pregled atmosfere ili prevladavajućih mišljenja u grupi. Pri tome se odgovara na samo jedno (maksimalno dva ili tri) pitanja ukруг, na primjer „Kako sam doživio/doživjela diskusiju?“, „Kako se trenutno osjećam?“, „Na koji način želim nastaviti?“ itd. Naravno, ne mora svako nešto reći, može se samo reći dalje. U svakom slučaju blic služi samo da se odgovor na pitanje, ni u kom slučaju se rečeno ne treba komentirati niti diskutirati.

Napomena: Ponekad je dobro jako brzo uraditi. Na primjer kada je grupa nemirna ili kada želi brzo završiti. U tom slučaju bitno je dobro formulirati pitanje i svako smije odgovoriti samo jednom rečenicom ili samo jednom riječju.

Primjer: Koji pridjev najbolje opisuje tvoje trenutno raspoloženje? (tužan, umoran, gladan, znatiželjan ...) Kojim pojmom bi opisao ovaj seminar dosada? (cool, dosadan, smiješan ...)

Presipanje vode

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
diferencirana slika atmosfere	do 20	20 - 30 minuta	2 kante za vodu, voda, kutljača, igra se igra vani





Svi sjede ukrug, u sredini stoji posuda s vodom, lijevo i desno po jedna kanta (na jednoj piše plus, na drugoj minus) i kutljača. Svako ko želi može otići u sredinu i reći šta mu se sviđa i šta mu se ne sviđa. Ako kaže nešto pozitivno, puni se kanta sa plusom, ako kaže nešto negativno, kanta sa minusom. Ukoliko vam se nešto posebno svidjelo ili nije svidjelo možete staviti i dvije kutljače vode u kantu. Količina vode u kantama će vam pokazati da li pretežu pozitivni ili negativni utisci.

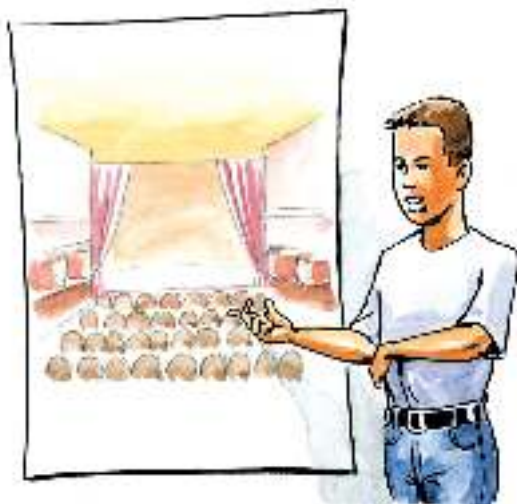
Napomena: Ova igra je dobra za kraj seminara ili dana. Posebno ju je lijepo igrati vani na suncu!

Svemirski brod/teatar

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
diferencirana slika atmosfere	do 25	30 minuta	pripremljen plakat, flomasteri, samoljepljive tačke

U ovoj igrici se treba lokalizirati u prostoru - a prostor predstavlja vlastito raspoloženje. Prije početka igre na plakat se nacrtava gradski teatar (sa binom, lođom, WC-om, foajeom, rekvizitima, 1. redom, kasom ...) ili svemirski brod (most, pogon, lift, paluba, bar, spavaća soba ...).

Svako neka zalijepi po jednu tačku na plakat i objasni zašto se odlučio za taj dio crteža.



9.2 Lični feedback

Lični feedback nam pomaže da izoštrimo posmatranje samog sebe. Gledaš se očima drugih i učiš kako drugi vide, shvaćaju i doživljavaju tvoje ponašanje. Lični feedback može se primijeniti poslije diskusija ili prezentacija sa ciljem da postanemo svjesni kako djelujemo na druge. U timu on može biti od pomoći da se razjasne međusobni odnosi. Unaprijed odredi šta treba biti svrha feedbacka!

S obzirom da je feedback ponekad osjetljiva stvar pripazi da u grupi bude dovoljno povjerenja. Obrati pažnju na ovdje navedena pravila komuniciranja.

Najviše pravilo feedbacka

O svakoj osobi i situaciji može se reći nešto pozitivno i nešto negativno. Pri davanju feedbacka lako zaboravimo pozitivne aspekte. Ako osoba od početka može računati sa izljevom kritike odmah će zauzeti odbrambeni stav. Zato: počnite svaki feedback sa



jednom ili više pozitivnih tačaka. I pozitivne tačke pomažu. One pokazuju šta je drugima bitno i šta im se sviđa. Samo onaj koji je dovoljno otvoren da vidi i kaže i pozitivne stvari smije izraziti i svoju subjektivnu kritiku.

Dobar feedback je:

- **Opisujući:** Dakle ne vrednuje, ne interpretira, ne traži motive. Ti samo opisuješ svoju vlastitu reakciju i prepuštaš drugima da koriste tu informaciju po svojoj volji. Izbjegavaj moralno vrednovanje, na taj način ćeš izbjeći potrebu drugih da se brane i da odbijaju ponuđene informacije.
- **Konkretan:** Dakle nije općenit. Kada nekome kažeš da je dominantan to će mu manje pomoći nego kada kažeš šta je tebi lično smetalo ili šta bi volio. „Upravo kada smo htjeli donijeti odluku zasmetalo mi je što nisi slušao šta kažu drugi i ja sam imao osjećaj da bi me napao da se nisam složio.“ Ako kažeš da neko ne dopušta da mu se suprotstavi je previše općenita i drugi to možda nisu tako doživjeli.
- **Odgovarajući:** Feedback može djelovati razarajuće ako se pri njemu obraća pažnja samo na vlastite potrebe, a ne i na potrebe osobe kojoj daješ informacije. Trebaju se uzeti u obzir potrebe svih sudionika. To znači da trebaš biti pažljiv pri svojoj formulaciji.
- **Koristan:** Tvoj feedback se mora odnositi na ponašanja koja se mogu promijeniti. Ako ukazuješ na nedostatnosti na koje se ne može nikako utjecati, osoba će se osjećati frustrirano.
- **Odvojen:** Kada daješ feedback ne daješ iskaz o osobu u cjelini, nego o određenim ponašanjima. Bitno je odvojiti osobu od načina ponašanja.



- **Jasno formuliran:** To možeš provjeriti tako što osobu kojoj si dao feedback zamoliš da date informacije ponovi vlastitim riječima. To produžuje feedback i može dovesti i do diskusije.
- **Zamoljen:** Dakle ne iznuđen. Feedback je najdjelotvorniji kada osoba kojoj se daje feedback sama formulira pitanje na koje se odgovara, odnosno kada se ta osoba složila da je feedback potreban. Ko ne želi dobiti javni feedback ne treba biti prisiljen na to.

Pravila za one koji daju feedback:

- Osvrći se na konkretne pojedinosti.
- Formuliraj sve kao tvoje shvaćanje a ne kao opće prihvaćen iskaz.
- Izbjegavaj moralno vrednovanje i interpretacije.
- Ponudi svoje informacije, nemoj ih nametati.
- Budi otvoren i iskren.
- Priznaj da možeš pogriješiti.
- Odvoji primijećeno ponašanje od tvoje interpretacije. Prvo izloži svoje posmatranje a onda daj svoju interpretaciju.
- Koristi poruke u prvom licu.
- Daj prijedloge za alternative.

Pravila za one kojima je feedback upućen:

- Nemoj se braniti.
- Slušaj, postavi dodatna pitanja ako je potrebno i razjasni nejasnoće.
- Zapiši važne izjave, poslije ih možeš još jednom posmatrati iz druge perspektive.
- Shvati feedback kao šansu da saznaš više o sebi iz perspektive drugih.
- Ne zaboravi da je svaki feedback subjektivan, ali da je tačan za osobu koja ga daje.

Pokušaj shvatiti feedback kao poklon tvojoj iskrenosti i zanimanjem za tvoju ličnost a ne kao kritiku od koje se trebaš odbraniti.





10 IGRE

Ujutro prije početka rada, u kratkoj pauzi i navečer su veoma dragocjene igre sa dva aspekta.

S jedne strane one su neka vrsta balansa u odnosu na radne cjeline koje nam često znaju glave dovesti do usijanja (bar se nadamo!). Upravo igre kretanja na svježem zraku idealne su za opuštanje, regeneraciju, osiguravaju nam dotok kisika i opuštanje napetih mišića.

S druge strane one su bitan element kojim se pospješuje pozitivna atmosfera unutar grupe - zajedno se smijati, trčati, biti „djetinjast“ je zabavno, a u isto vrijeme i jača osjećaj zajedništva u grupi. Pogotovo u grupama sa izraženim starosnim razlikama igre snažno povezuju pojedince.

Predstaviti ćemo najrazličitije igre koje možeš primijeniti u raznim prilikama. Bitno je da samo procijeniš koja igra vam u određenoj situaciji donosi prednosti. Naši savjeti trebaju služiti samo kao orijentir. Pitajte i ostale u grupi za vlastite ideje. Možda oni imaju neke svoje tradicionalne igre koje u tom slučaju imaju još jači utjecaj na dinamiku grupe.

10.1 Igre kretanja

Shake hands

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje	7 - 25	3 minuta	

Svi u prostoriji ustaju i rukuju se sa svima u toku jedne minute (ne duže). U tom periodu morate svakom pružiti ruku i pozdraviti ga. Vremensko ograničenje prilagodite veličini grupe.



Napomena: Brzo mijenjanje obnavlja energiju i pored toga imate priliku da vidite svakog. Osim toga svako iz grupe je nešto rekao na glas, što se posebno za one mirnije ne podrazumijeva samo po sebi. Dobra igra za početak dana!



Zulu

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje, stvara grupu	od 10	10 minuta	

Svi stoje ukrug i pjevaju sljedeći tekst (melodija je relativno nebitna):

„If you look at me - a Zulu you can see
If you stand by me - a Zulu you will be!
Hey, Zulu: Attention go on!”
Pa onda: “Right Hand!”

Tekst se ponovo pjeva dok u isto vrijeme svi u taktu udaraju desnom rukom o desnu natkoljenicu. Onda se tekst produžava: „Hey, Zulu: Attention go on! Right Hand, left hand!” Svi moraju objema rukama udarati o natkoljenice i ponovo pjevati pjesmu koja se dopunjuje sa „right foot” na kraju i pokretom udara desne noge o pod.



Kod sljedećeg ponavljanja dodaje se „left foot“ (objema nogama udarati o pod). Poslije toga možete kombinirati različite elemente:

„in a circle“ = skakutati ukруг

„backwards“ = skakutati unazad ukруг

„spin“ = okretati se oko vlastite osovine i skakutati ukруг

„head shake“ = tresti glavom

„tongue out“ = isplaziti jezik - ali molimo vas ne u kombinaciji sa „head shake“!

Igru možete igrati sve dok ne padnete s nogu!

Prednost: Za vrijeme pjevanja razvija se jako lijepa dinamika zbog stalno novih pokreta, koja jača osjećaj pripadnosti grupi.

Napomena: Igra funkcionira samo ako svi učestvuju. Ako neko ne izvodi pokrete, drugi će se ubrzo sami sebi učiniti djetinjastima.

Čvor

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje, suradnja	od 10	5 minuta	

Svi stanite ukруг i zatvorite oči. Ispružite ruke naprijed i krenite jedni prema drugim tako da svako može uhvatiti druge dvije ruke. Kada su svi našli druge dvije ruke možete otvoriti oči i pokušati da odriješite čvor koji ste napravili, a da pri tome ne pustite ruke drugih osoba. Vaš cilj je da ponovo stojite ukруг i da se držite za ruke.



Poljubac i ugriz

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
opuštanje, stvaranje pozitivne atmosfere	7 - 25	7 minuta	

Stanite ukруг. Recite osobi sa vaše desne strane nešto vidljivo što vam se na njoj sviđa (nešto što nosi na sebi ili dio tijela). Potom osobi sa vaše lijeve strane recite nešto što vam se na njoj ne sviđa (treba opet biti vidljivo). Nemojte biti uvredljivi! Kada su svi to uradili svako mora ugristi ono mjesto na osobi za koje je rekao/rekla da mu se sviđa i poljubiti ono mjesto na osobi za koje je rekao/rekla da mu se ne sviđa. Uz ovu igru ćete se sigurno nasmijati. Nažalost igra se može igrati samo jednom u jednoj grupi, jer se gubi efekata iznenađenja ako učesnici već poznaju igru.

Napomena: Za ovu igru grupa bi se već trebala poznavati.

Mašina

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje	od 10	10 minuta	

Vaš cilj je da od ljudi napravite mašinu u kojoj ljudi stalno prave isti pokret. Izgradite je dio po dio. Neka neko stane u sredinu i počne praviti neki pokret, drugi mu se pridruži, stane tako da negdje dodiruje prvog i također počne praviti neki pokret, i sve tako dok svi ne budu uključeni u mašinu. To možete propratiti različitim zvucima tipičnim za mašine.





Utrka konja

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje	od 10	7 minuta	

Kleknite svi ukруг na pod. Zamislite da ste konji u konjskoj utrci, tok te utrke određuje vođa igre. I ti sjediš također u krugu i odatle komentiraš utрку konja.

Naravno da u toku utrke imaju prepreke, ti ih najavljuješ i objašnjavaš zvucima i pokretima. Svi učesnici bi trebali imitirati pokrete i zvukove sve dok vođa igre ne da novu komandu. Na početku igre objasni različite zvukove i pokrete tako da ih učesnici mogu simultano imitirati. Normalno jahanje: Udaranje rukama po natkoljenici - brzina i glasnoća ovise o tome radi li se o koraku, kasu ili galopu.

Prepreka: Podići ruke i reći „hiii“.

Krivina u lijevo: Nageti se ulijevo

Krivina u desno: Nageti se udesno

Grm: Na strani na kojoj je grm (desno/lijevo) proći rukom pokraj glave i piskati.

Grana: Sageti se i reći „nnnngggg“.

Tribina: Mahati i imitirati vrisku obožavatelja.

Zvukove možete varirati i dopunjavati po želji.

Utrka sa balonom

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje, suradnja	10 - 20	7 minuta	baloni

Podijelite se u dvije grupe i dogovorite o stazi u prostoriji ili vani. Svaki tim neka se postavi u red jedno iza drugoga i stavi balone između osoba. Kada se da znak za start počnite se kretati. Pripazite da vam ne ispadne niti jedan balon. Tim koji prvi stigne do cilja je pobijedio.





Napomena: U ovoj igri vježbate međusobnu kooperaciju.



Patuljak, vila, div

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje	od 15	10 minuta	

Formirajte dvije grupe i povucite liniju kroz prostoriju kako bi razdvojili grupe. Prije svakog kruga igre dogovorite se u grupi koju figuru želite predstaviti. Stanite na liniji razdvajanja jedni nasuprot drugih i na znak vođe igre pokažite vašu figuru. Na sljedeći način imitirate figure:

Patuljak: čuči i govori „mimimimi...”

Vila: pruža ruke, miče prste i govori „ssssssssssss...”

Div: podigne ruke i dere se. Grupa sa jačom figurom pokušava uhvatiti slabiju grupu, slabija grupa bježi iza ciljne linije. Koga se uhvati prije ciljne linije prelazi u drugu grupu. Grupa koja na kraju ima najviše članova



je pobijedila. No, koja je figura jača? Dakle: patuljak pobjeđuje vilu, vila pobjeđuje diva i div pobjeđuje patuljka. Nemojte se zbuniti!

Sunce sja...

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje, ispitivanje atmosfere	od 10	10 minuta	

Svi sjede ukруг, jedna stolica je manje nego igrača. Jedna osoba stoji u sredini i kaže na primjer „Sunce sja nad svima koji su noćas spavali manje od 6 sati.“ Svi koji su noćas spavali manje od 6 sati moraju ustati i zamijeniti mjesta. Osoba u sredini pokušava zauzeti mjesto. Ko ostane u sredini tj. ne nađe slobodnu stolicu kaže novu rečenicu „Sunce sja nad svima koji ...“

Napomena: Ako ti kao timer pripremiš rečenice ova igra ti može poslužiti da ispitaš raspoloženje u grupi. „Sunce sja nad svima, koji su se dosađivali za vrijeme diskusije, onima kojima se nije svidio ručak ...“

Igra se također može koristiti za ispitivanje stavova ili predznanja o sljedećoj temi. „Sunce sja nad svima, koji se ponekad osjećaju kao autsajderi/koji vole hip-hop muziku/ koji ne žele ostati u Bosni i Hercegovini ...“

Neka ti bude jasno koji cilj želiš postići igrom i koje formulacije su za to najbolje. Posmatraj grupu za vrijeme igre da bi mogao pravilno procijeniti situaciju.

Bježeća stolica

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje	7 - 20	5 minuta	stolice postavljene ukруг





Sjedite ukруг, jedna stolica je slobodna, a jedna osoba stoji u sredini. Osoba koja stoji pokušava sjesti na slobodnu stolicu, međutim ostatak grupe se stalno pomjera sa stolice na stolicu ukруг. Osoba u sredini određuje da li se grupa pomjera udesno ili ulijevo. Ukoliko joj uspije da sjedne na slobodnu stolicu, u sredinu prelazi osoba koja je bila prespora tj. osoba na čije je mjesto sjela.

Napomena: Igra može razviti strašno brzu vlastitu dinamiku. Pripazite da se niko ne povrijedi pri prelasku na stolicu.

Polarni medvjed i pingvin

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje	15 - 25	7 minuta	

Na početku odredite jednog polarnog medvjeda i jednog pingvina. Svi ostali neka stanu ukруг i gledaju u sredinu. Polarni medvjed mora ganjati pingvina. Da bi sve bilo autentično polarni medvjed podiže ruke, pri trčanju mu se koljena moraju dodirivati i dere se, a pingvin drži ruke uz tijelo, gega se malim koracima i pišti. Kada polarni medvjed uhvati pingvina mijenjaju se uloge na sljedeći način: u bijegu pingvin može stati ispred nekoga u krugu i na taj način ta osoba postaje polarni medvjed, polarni medvjed postaje pingvin, a pingvin smije stati u krug i odahnuti.

Napomena: Dobro je što češće mijenjati uloge, tj. zamijeniti pingvina u krugu. U protivnom igra gubi na dinamici i osobe koje stoje u krug se dosađuju.



Kotao za čarobni napitak

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje	10 - 25	3 minute	konopac ili kreda

Uхватite se za ruke i stanite ukруг. Nacrtaјte kredom ili obilježite komadom kanape krug u sredini koji predstavlja kotao za čarobni napitak. Pokušajte uvući jedni druge u taj kotao, a da sami ostanete van njega držeći se za ruke cijelo vrijeme. Ko pređe liniju stopalima je vani!

Hvatanje tačaka

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje, miješanje grupica	od 15	10 minuta	samoljepljive tačke u tri boje

Svima se nalijepi po tačka na čelo. Boja tačke određuje pripadanje grupi. Jedna boja treba uhvatiti drugu. Unaprijed dogovorite koja boja koga hvata. Na primjer crvena hvata plavu, plava hvata zelenu, zelena hvata crvenu. Najbolje je da nacrtáš šemu kako ne bi dolazilo da nesporazuma. Ti kao vođa igre zadržavaš tačke najprije kod sebe i onda ih nakon objašnjenja dijeliš. Ti daješ signal za početak. Kada neko bude uhvaćen mora doći do tebe da mu daš tačku boje koja ga je uhvatila. Na taj način se grupe stalno miješaju. Kada svi imaju istu boju igra je završena.

Napomena: Igru možeš primijeniti kada primijetiš da su se unutar grupe stvorile grupice. Stalno mijenjanje grupa raspušta stare grupe a na kraju ionako ostaje samo jedna grupa.



Plus

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
kretanje, miješanje grupa	od 15	7 minuta	kreda ili traka za lijepljenje, velika prostorija, prostor vani

Na podu se nacрта veliki plus (u prostoriji najbolje lijepljivom trakom po podu, vani kredom). Ne biste trebali imati u blizini nikakve oštre ili opasne predmete. Podijelite se u četiri približno isto jaka tima i rasporedite se na četiri polja koja su nastala crtanjem plusa. Vaš cilj je da u vaše polje uvučete što više osoba iz drugih polja. Ukoliko vas uvuku u drugi tim, postajete dio tog tima. Nije dozvoljeno da stopalima pređete u drugo polje. Čim se stopala neke osobe nađu u polju drugog tima, ona prelazi u taj tim.

Ako se koncentrirate u dva polja mogu se ostala dva polja ukinuti i vi nastavljate igru na samo dva polja. Igra je gotova kada svi budu na jednom polju ili kada vlada ravnoteža.

Napomena: Ovu igru možeš primijeniti kada primijetiš da se grupa raspala u grupice. Stalnim mijenjanjem grupe razbijaju se stare grupe, a na kraju ionako ostaje samo jedna grupa. Pripazite da igra ne postane previše brutalna. Posebnu pažnju treba obratiti na to da djevojke u grupi ne budu samo vučene na jednu ili drugu stranu, i one trebaju da se zabave!



10.2 Igre za koncentraciju

Sigurno i vi poznajete situacije kada želite raditi i diskutirati svi skupa. Najzad, napredovati možete samo ako svi učestvuju. No, negdje u ćošku šuška neka kesa, u drugom ćošku se šapuće, neko mljacka žvačući žvaku. Jednostavno nema mira. Gotovo je nemoguće zamisliti da se neko u takvoj atmosferi može koncentrirati na temu.

U takvim situacijama najbolje je primijeniti igre za koncentraciju. Te igre potiču međusobno slušanje i pažnju. Poslije njih i u grupi možete raditi koncentriranije.



Tropska oluja

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
opuštanje, koncentracija	od 7	3 minute	

Svi stoje u krug. Ti kao vođa igre počinješ sa tropskom olujom tako što trljaš dlanove jedan od drugi. Jedan pojedan svaki učesnik se koncentrira na ono šta radi osoba sa njegove desne strane. Imitira se samo ono što radi desni susjed, nebitno je šta ti radiš kao vođa igre. Na taj način zvukovi prolaze krugom. Sa vremenom oluja postaje jača. Ti prelaziš sa trljanja dlanova na pucketanje prstima, pa na pljeskanje, udaranje rukama o natkoljenu i lupanje nogama o pod. Onda se oluja povlači dok se opet ne čuje samo trljanje dlanovima. Najzad nastupa mir.

Vremenska prognoza

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
opuštanje	od 7	5 minuta	

Za vremensku prognozu stanite u krug tako da okrenete leđa vašem desnom susjedu. Ti kao vođa igre najavljuješ vremensku prognozu, svi ostali masiraju svog susjeda po tvom uputstvu. Evo par primjera:
sunčano = nježno militi po leđima
kapi kiše = blagi udarci vrhovima prstiju
kiša = jači udarci vrhovima prstiju
grad = šakama
grom = uštinuti za leđa
oluja = čvrsto militi po leđima

Najbolje je početi sa mirnijim vremenom, polako pogoršavati vrijeme do vrhunca sa žestokom olujom ž



i završiti igru sunčanim vremenom. Na taj način se stvara mir kako bi dalje koncentrirano radili.

Napomena: Ovo je lijepa igra za kraj jedne radne cjeline. Djeluje opuštajuće i ostavlja kod učesnika dobar osjećaj.

Izbroji 20

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
koncentracija	7 - 20	5 minuta	

U ovoj igri pokušajte zajedno izbrojiti do 20. Neka neko počne sa brojem 1. Svako kaže samo jedan broj, a pri tome se ne gledate. Izazov je u tome da se vi prije igre niste dogovorili kada će ko reći koji broj. Svako odlučuje za sebe da li će reći sljedeći broj ili će radije sačekati da neko drugi odmah izgovori taj broj. Ako više ljudi u isto vrijeme izgovore jedan broj morate početi iz početka.

Izbroji 41

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
koncentracija	7 - 20	5 minuta	

U ovoj igri pokušavate da zajedno izbrojite do 41. Neko počinje sa brojem 1. Svako kaže samo jedan broj. Brojeve govorite jedan po jedan. U prvom krugu to ne bi trebao biti problem, u drugom krugu počnete sa brojem 1, ali svaki broj koji je djeljiv sa tri se preskače. Dakle 1, 2, 4, 5, 7 itd. U sljedećem krugu otpadaju i brojevi djeljivi sa 7, pa sa 5 itd. Ako ste pogrešno brojali, odnosno rekli broj koji niste smjeli počinjete iz početka. Ako plješćete u ritmu igra postaje dinamičnija.



Nađi svoj zvuk

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
koncentracija, podjela u grupe	10 - 20	7 minuta	

Podijelite se u parove. Svaki par se treba dogovoriti oko nekog zvuka koji mogu oboje realizirati i prepoznati. Potom se rastanete. Jedna polovina partnera ide na jednu stranu, druga na drugu. Zatvorite oči i pokušajte naći vašeg partnera.

Napomena: Ovu igru možeš primijeniti ako želiš poslije raditi u parovima. Par se već navikao i to olakšava rad.

Back to back mirror

Cilj	Veličina grupe	Vrijeme	Materijal
koncentracija	od 10	5 minuta	

Stanite u parovima leđa uz leđa i pokušajte da se dodirujete od stopala do glave. Unaprijed dogovorite ko će preuzeti vodstvo. Osoba koja treba da vodi počinje da se kreće, druga osoba pokušava da osjeti pokrete i da ih imitira, tj. da se kreće uz partnera. Za vrijeme vježbe nemojte pričati, nego se koncentrirajte na pokrete. Nakon otprilike 2 minute možete promijeniti uloge tako da svako doživi obje situacije.

Napomena: Parovi bi se zbog tjelesnog kontakta trebali bolje poznavati. Niko se ne treba osjećati neugodno. Ovu igru dakle ne treba primjenjivati u početnoj fazi suradnje!



11 | SCHÜLER HELFEN LEBEN - KO SMO MI?

Schüler Helfen Leben (Učenci pomažu život) je njemačka humanitarna omladinska organizacija koju su 1992. godine spontano osnovali njemački učenici s ciljem da pomognu svojim vršnjacima u tada ratom zahvaćenoj Bosni i Hercegovini i Hrvatskoj. «Mnogi pričaju, mi poduzimamo nešto!» bio je njihov slogan na početku kada su organizirali akcije prikupljanja pomoći i na taj način pokazali da i mladi mogu učiniti zaista mnogo. Odaziv velikog broja učenika ovoj akciji omogućio je kupovinu školskog pribora kao i obnovu preko 70 vrtića i škola. No, to je bio samo početak.

1998. godine njemački učenici pokreću još jednu veoma originalnu akciju pod nazivom Socijalni dan. Ideja ove akcije je da učenici jedan dan rade umjesto da idu u školu, te taj novac doniraju SHL-u. Odaziv je ponovo bio odličan i za samo jedan dan učenici su zaradili 1,8 miliona njemačkih maraka. Od tada je Socijalni dan organiziran još tri puta, svake druge godine, a odaziv je stalno rastao. Novac prikupljen ovim akcijama SHL-u je omogućio realizaciju mnogobrojnih projekata u gotovo svim zemljama Balkana kao i izgradnju četiri omladinska centra u Sarajevu, Križevićima u istočnoj Bosni i Rahovcu/Orahovcu na Kosovu.

Osnovni cilj SHL-a je da pomogne omladini u Bosni i Hercegovini. Kako se nakon završetka rata potrebe i želje omladine mijenjaju, tako i SHL preusmjerava težište svog rada na okupljanje mladih iz cijele Bosne i Hercegovine kao i cijele regije i pokretanje različitih dugoročnih projekata. Najpoznatiji projekti koje je SHL pokrenuo proteklih godina su Nepitani - omladinski časopis za cijelu Bosnu i Hercegovinu, ciklus seminara «Between the Lines», IZA - omladinski časopis za kulturu i politiku, kampanja za prigovor savjesti, youth fair - omladinski sajam (2000. u Sarajevu, 2001. u Mostaru), te Vodič za kulturne događaje u BiH.



Trenutno Schüler Helfen Leben ima projekte u tri glavna područja: mediji, kultura i vijeće učenika. U ovim oblastima u protekle tri godine organizirali smo preko 60 seminara za omladinu iz Bosne i Hercegovine i zemalja članica Evropske unije. Pored toga finansijski smo pomogli preko 500 različitih projekata i inicijativa bosansko-hercegovačke omladine.



SHL-house

U aprilu/travnju 1999. godine SHL je u Sarajevskom naselju Stup otvorio omladinsku kuću SHL-house s namjerom da mladim ljudima iz cijele Bosne i Hercegovine ali i šire regije pruži mogućnost da se susreću, upoznaju i druže. Izgradnju kuće omogućili su njemački srednjoškolci koji su novac prikupili u okviru akcija «100.000,00 DM za 100 sati» i «Socijalni dan». Pored ureda SHL-a u SHL-house se nalazile su se i prostorije za održavanje seminara i radionica, kao i prostorije za smještaj kapaciteta 25 osoba.





Kako bi mogli udovoljiti sve većoj potražnji za korištenjem kuće u svrhe organiziranja seminara, početkom 2004. godine došlo je do prostornog razdvajanje kuće i ostalih projekata SHL u Bosni i Hercegovini. Od tada SHL-house služi isključivo za održavanje seminara i noćenje različitih omladinskih grupa iz cijele Evrope. Lijepo i profesionalno uređen prostor, ugodna atmosfera i povoljne cijene privukle su veliki broj organizacija koje redovno koriste našu kuću za organiziranje sminara, radionica i sastanaka. Profesionalizacijom svoje ponude SHL teži ka povećanju standarda i kvaliteta života mladih, većeg angažovanja mladih u mnogim segmentima društvenih zbivanja kao i samofinansiranju svojih postojećih projekata.

Danas SHL-house mladim ljudima iz cijele Bosne i Hercegovine kao i van granica naše države nudi mogućnost vrlo povoljnog i komfornog smještaja, kao i iznajmljivanja prostorija za održavanje seminara. SHL-house trenutno nudi pet lijepih i komfornih soba sa po 5-7 kreveta (ukupno 25 kreveta), te jednu odvojenu jednokrevetnu sobu namjenjenu npr. za voditelje seminara. Planirano je i povećanje broja kreveta i soba čime ćemo biti u mogućnosti ugostiti veći broj gostiju.

Pored mogućnosti smještaja SHL-house je perfektno mjesto za održavanje seminara. U podkrovlju kuće nalaze se dvije lijepo uređene i ugodne seminarske prostorije ukupne veličine od 90 qm, u kojima mogu raditi grupe do 35 osoba. Uz pomoć moderne opreme kao što su overhead-projektor, flipchart, videobeamer (uz blagovremenu narudžbu), table, panoi, televizor, video i dvd nudimo jedinstvenu mogućnost profesionalnog održavanja seminara za mlade.

Osim prostorija za održavanje seminara na raspolaganju vam stoji i prostrana i ugodna prostorija za boravak u slobodno vrijeme u kojoj naši gosti mogu gledati TV,



igrati stolni nogomet i različite društvene igre, surfati po internetu ili se jednostavno družiti uz gitaru.

Naravno tu je i naša kuhinja domaće hrane koja nadopunjuje boravak u našoj kući. Nudimo doručak, ručak i večeru uz napomenu da je doručak uračunat u cijenu noćenja, te da zbog očuvanja porodične i neformalne atmosfere funkcionira po principu samoposluživanja.

Želite li saznati više o nama ili redovno dobivati naš mjesečni bilten u kojem izvještavamo o svim aktuelnim aktivnostima, kontaktirajte nas!

SHL - office
Husrefa Redžića 1
71000 Sarajevo

SHL - house
Lepenička 89
71210 Ilidža

Tel. 033 550 660
Fax 033 550 661

Tel. 033 773 000
Fax. 033 773 002

e-mail: office@shl.ba
www.shl.ba

e-mail: house@shl.ba





IMPRESUM

Izdavač:



Husrefa Redžića 1
71000 Sarajevo
Tel. 033 550 660
Fax 033 550 661
office@shl.ba
www.shl.ba

Urednik:

Lea Tajić

Tekstovi:

Lisa Groß

Suradnici:

Steffen Emrich
Aleksandra Jovanović

Lektor:

Maja Andrić

Ilustracije:

Mirsad Agić

Štampa:

CPU d.o.o. Sarajevo

This document has been produced with the financial assistance of the European Community. The views expressed herein are those of Schüler Helfen Leben and can therefore in no way be taken to reflect the official opinion of the European Community.







**SCHÜLER
HELFE
LEBEN**

