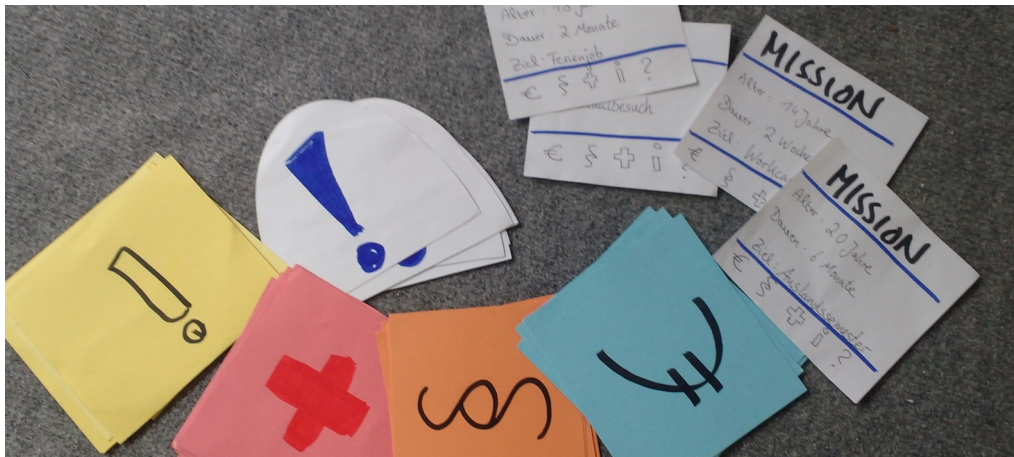


## Podręcznik animacji międzykulturowej Zbiór metod pedagogicznych o tematyce europejskiej

Projekt  
stowarzyszenia Europa Direkt e.V., Dresden  
oraz organizacji Roudel, Toulouse

przy wsparciu pedagogicznym i finansowym Niemiecko-Francuskiej  
Współpracy Młodzieży (DFJW)  
oraz Polsko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży (PNWM)



## Impressum

Wydawca:

EUROPA-DIREKT e.V. - Institut für interkulturelle und europäische Studien in Dresden

PF 100862

D-01078 Dresden

[www.europa-direkt.com](http://www.europa-direkt.com)

ze wsparciem partnerskim

Association Roudel, Toulouse

[www.roudel.org](http://www.roudel.org).

Poniższy przewodnik stanowi efekt pracy grupy roboczej „Europa-Methoden“, która została utworzona w marcu 2018 r., spotkała się ponownie w listopadzie 2018 r. w Strasbourgu, żeby w pierwszej połowie roku 2019 sfinalizować niniejszy projekt i przedstawić Państwu jego rezultat.

Członkowie grupy roboczej:

- Aline Massol
- Amelie Seraphina Wiese
- Andreas Richter
- Anna Felsing
- Jannis Haberlander, Association Roudel
- Zofia Durox, Europa Direkt e.V.
- Sarah Neis, Europa Direkt e.V.

Redakcja: Europa Direkt e.V.

Tłumaczenie: Cécile Lobut, Europa Direkt e.V. oraz René Döscher

Korekta: Sandrine Debrosse-Lucht, Deutsch-Französisches Jugendwerk

Szczególne podziękowania należą się Christopherowi Luchtowi ([www.perpektiveeuropa.de](http://www.perpektiveeuropa.de)) za cenny feedback.

Dziękujemy również ośrodkowi *Festspielhaus Hellerau – Europäisches Zentrum der Künste in Dresden* za partnerstwo oraz stworzenie możliwości wypróbowania pierwszych metod z zainteresowanymi mieszkańcami miasta Drezna, uczestniczącymi w festiwalu *B-Europe* w

maju 2018 r. Dziękujemy serdecznie Adèle Jaffredo oraz Frauke Wetzel za opiekę na miejscu realizacji projektu.

Dziękujemy również wszystkim animatorkom i animatorom, którzy korzystali już z opracowanych przez nas metod, za podzielenie się z nami swoją opinią oraz pełną zaangażowania pracą w naszych projektach.

Grupa robocza „Europa-Methoden“ oraz publikacja niniejszego przewodnika powstały w ramach kooperacji oraz ze wsparciem finansowym Niemiecko-Francuskiej Wymiany Młodzieży (DFJW).

## Przedmowa

Europa jest ważna, nie tylko z geopolitycznego i gospodarczego punktu widzenia. Europa to nasza przyszłość. Bez Europy byłaby ona węższa, mniejsza, posępniejsza...

Unia Europejska jest projektem. Proces integracji europejskiej po sześćdziesięciu latach przynosi również owoce. Stanowi to o sukcesie Europy. O sukcesie, który sprawia, że niektóre jego aspekty zdają się oczywiste. W szczególności dla młodszych pokoleń kwestie związane ze swobodnym przemieszczaniem się bez wymogu posiadania paszportów i wiz należą do porządku dziennego. Fakt istnienia strefy Schengen stał się normalnością. Zlikwidowanie opłat roamingowych w granicach Unii Europejskiej niemal niezauważenie przemknęło do naszej codziennej rutyny. Przestaliśmy zwracać uwagę, czy telefonujemy, korzystamy z internetu czy mediów społecznościowych znajdując się w ojczyźnie, czy też na terenie innego kraju członkowskiego, również w kontekście rachunku telefonicznego.

Europa jest przede wszystkim projektem pokojowym. Na wewnętrznym rynku europejskim granice krajów członkowskich, w tym granica między Irlandią i Irlandią Północną przez długi czas dzielącą obozy polityczne, przestały odgrywać znaczenie. Tym niemniej to, co wydaje się oczywiste, nie musi takie pozostać! Za przykład niech posłuży nam Brexit. Czy ktoś mógł to przewidzieć? Znajdująca się aktualnie w naszym centrum uwagi granica irlandzko – północno irlandzka narzuca pytanie: co począć?

Istnieją ruchy, partie, teorie, które próbują przedstawiać Europę w złym świetle lub, dokładniej mówiąc, wyrzucić jej założenia do góry nogami. Niektórzy obwiniają Europę za wszelkie niepowodzenia. Oczywiście nie wszystko jest w najlepszym porządku, ale Europa to proces, idea, która nieustannie się rozwija i może stawać się coraz lepsza.

Warunkiem tego rozwoju jest jednak nasz udział. Zaangażowanie społeczności obywatelskich, ludzi młodych i starszych, kobiet i mężczyzn, osób żyjących tu od dawna i niedawno przybyłych – kluczowym jest wkład naszej różnorodności i wyjątkowości oraz uzmysłowienia sobie europejskich osiągnięć!

Dlatego bezwzględnie należy rozmawiać o Europie w kontekście realizowanych przez nas, osadzonych w kontekście edukacji pozaszkolnej, projektach bi- oraz trilateralnych.

Niniejszy zbiór metod stawia sobie za cel pomóc animatorom projektów młodzieżowych zaznajomić się z tematyką europejską, zaplanować i przeprowadzić aktywności dotyczące Europy z grupami uczestniczącymi w projektach międzynarodowych oraz podejmować z młodzieżą rozmowy na temat wartości, filozofii oraz marzeń związanych z Europą.

Niech Wasze pomysły nie znają granic! My zamierzamy tylko wprowadzić Was na pewną ścieżkę i udostępnić ten zbiór aby mógł Wam towarzyszyć.

Drezno, maj 2019 r.

Michael Schill

Pracownik pedagogiczny DFJW w Stowarzyszeniu Europa-Direkt e. V. Dresden

## **Kilka wskazówek praktycznych**

Programy wymiany realizowane są z udziałem najróżniejszych grup i dotyczą bardzo różnorodnej tematyki. Wiąże się to dla animatorów międzykulturowych spotkań młodzieży ze sporym wysiłkiem. Dołączenie do programu spotkania warsztatów o tematyce europejskiej nie zawsze jest więc prostym zadaniem.

Tym niemniej jesteśmy przekonani, że jest to możliwe, co udało się nam zweryfikować w praktyce w ramach naszych projektów realizowanych na przestrzeni 2018 roku. Brali w nich udział m.in. piekarze z Niemiec i Francji, uczniowie architektury krajobrazu z Niemiec, Francji i Polski, pielęgniarki z Serbii i różne grupy uczniów z Niemiec, Francji czy też Ukrainy. Budując na tym doświadczeniu chcielibyśmy podzielić się z Wami kilkoma uwagami.

Wskazówki praktyczne znajdują się w instrukcjach do poszczególnych metod w podpunkcie „Notatki z praktyki”. Niniejsze opracowanie stanowi początek pewnego procesu i liczymy, że będą do nas docierać kolejne „notatki z praktyki” od osób, które podjęły się wypróbowania poszczególnych metod. Pozwoli nam to dopracowywać i uszczegóławiać nasze metody.

### **Dopasowanie wątku europejskiego do każdego programu**

Poniższy przewodnik nie stawia sobie za cel podporządkowanie każdego programu projektu wymiany tematyce europejskiej. Chcielibyśmy jednak, żeby zachęcił zespoły animatorów i organizatorów projektów do zaakcentowania tematów związanych z Europą w stopniu, w którym zezwala na to program danego spotkania.

Należy przy tym zwrócić uwagę na pewne aspekty natury pedagogicznej i organizacyjnej. Poniżej przedstawiamy aspekty opracowane w ramach naszej grupy roboczej:

- Jaka jest dotychczasowa wiedza uczestników?
- Jak kształtują się umiejętności językowe w grupie?
- Jeżeli projekt ma charakter trilateralny – jakie role w ramach UE są reprezentowane? Być może trzeci kraj partnerski nie przynależy do UE? (organizowaliśmy również warsztaty z uczestnikami z Ukrainy i Serbii)
- Jakie logiczne powiązanie z główną tematyką projektu (np. nawiązanie do kontekstu zawodowego lub kreatywnego charakteru projektu) może stworzyć zespół animatorów, żeby warsztat europejski nie jawił się jako ciało obce w przyjętej koncepcji pedagogicznej?
- Ile czasu pozostaje między poszczególnymi punktami programu i czasem przeznaczonym na realizację potrzeb uczestników – czas wolny oraz przestrzeń na wymiennę nieformalną?
- etc.

Powyższe pytania zespół animatorów musi postawić sobie na nowo przed rozpoczęciem każdego projektu. Jesteśmy jednak przekonani, że poniższy zbiór metod zawiera propozycje, które mogą znaleźć zastosowanie w najróżniejszych sytuacjach. Zostały w nim zawarte krótkie metody, które pozwolą na zaakcentowanie tematyki europejskiej bez konieczności

przeznaczenia na nie całego przedpołudnia. Są też metody, które umożliwią znacznie głębszą refleksję.

### **Uwypuklenie tematyki europejskiej w całości programu**

Chcielibyśmy ponadto w tym miejscu podkreślić, że istnieje możliwość zaimplementowania do programu tematów dot. Europy bez konieczności organizacji odrębnych warsztatów o tej tematyce. Czemu nie zapytać np. o kwestię związaną z podróżowaniem w Europie na etapie aktywności zapoznawczych? Lub w ramach gry miejskiej nie poszukać śladów obecności Europy (patrz nr 23)? Jeżeli planujemy ćwiczenie dotyczące systemów kształcenia, dlaczego nie mielibyśmy zapytać o mobilność na europejskim rynku pracy?

Zamiast wieczoru regionalnego można też dla urozmaicenia zorganizować wieczór europejski (nr 19), np. przy pomocy naszego europejskiego Quizu Muzycznego (nr 20), gier kooperacyjnych o tematyce europejskiej (nr 30) lub gry Podróż po Europie (nr 25).

Z pewnością możliwości jest znacznie więcej. Mamy nadzieję, że nasz zbiór metod będzie impulsem do tworzenia kolejnych metod i cieszymy się na każdą kolejną propozycję. Pomysły i wskazówki możecie kierować na adres mailowy [office@europa-direkt.com](mailto:office@europa-direkt.com).

### **Nie bójcie się złożoności UE**

Unia Europejska może stanowić bardzo złożony, wręcz nieciekawy temat. Nawet doświadczeni i zainteresowani kwestiami europejskimi animatorzy czy trenerzy nie potrafią odszukać w pamięci wszystkich kluczowych danych dotyczących krajów członkowskich i instytucji europejskich.

Tym niemniej chcielibyśmy gorąco zachęcić wszystkich, by poruszać tematyką europejską z młodzieżą. Wiedzę fachową można odnaleźć w stosownych źródłach. Nie trzeba też znać odpowiedzi na każde zagadnienie żeby wziąć udział w obywatelskiej dyskusji.

Uświadczenie tego młodzieży należy do naszych zadań w dziedzinie edukacji pozaformalnej i jest znacznie ważniejsze niż szczegółowa znajomość liczb i tekstów ustaw.

Przy doborze metod staraliśmy się nie wzbudzać u uczestników poczucia: „w zasadzie powinienem już to wiedzieć...”. Chodziło nam przede wszystkim o rozbudzenie ciekawości innymi krajami i regionami europejskimi.

Sarah Neis

Referentka ds. edukacji w Stowarzyszeniu Europa Direkt e.V. Dresden

## Spis treści

Impressum.....	2
Przedmowa.....	4
Kilka wskazówek praktycznych.....	5
1 Wizualna burza mózgów.....	8
2 Mapa Europy.....	9
3 World Café na temat własnych korzeni.....	10
4 Jarmark możliwości.....	11
5 Wprowadzenie za pomocą obrazków.....	12
6 Ocena za pomocą emotikonów.....	13
7 Europejska szybka randka.....	14
8 Sałatka europejska.....	15
9 Europejska sztafeta literowa.....	16
10 Europejski Samuraj.....	17
11 Europejscy ambasadorzy.....	18
12 Twoja wymarzona Europa.....	19
13 Najświeższe wiadomości z Europy.....	20
14 Stereotypy na temat różnych krajów Europy.....	21
15 Biuro podróży Europa.....	22
16 Reklama Europy.....	23
17 Europa bez tabu.....	24
18 Mobilność europejska i jej bariery: porozmawiajmy o tym!.....	25
19 Wieczór europejski.....	26
20 Quiz muzyczny.....	27
21 Quiz europejski.....	29
22 Gra kooperacyjna - krzesła.....	31
23 Europejska gra miejska.....	32
24 Pytania do gry miejskiej w trzech krokach.....	33
25 Eurotour / Europejska podróż.....	34
26 Symulacja instytucji europejskich.....	39
27 Symulacja grup zainteresowań na przykładzie spotkania młodzieży.....	41
28 Odgrywanie ról: Europa w życiu codziennym.....	42
29 Europejskie Igrzyska Olimpijskie.....	45
30 Gra kooperacyjna - zadania europejskie.....	47

# 1 Wizualna burza mózgów

## **Cele:**

Przełamywanie barier, komunikacja niewerbalna, wprowadzenie do tematów związanych z Europą i Unią Europejską. Uwrażliwienie na aspekt obecności Europy i Unii Europejskiej w życiu codziennym uczestników.

## **Wielkość grupy:**

Brak wytycznych

## **Przebieg:**

W nawiązaniu do następujących pytań uczestnicy przyklejają jedną lub kilka karteczek samoprzylepnych z odpowiedziami na dany arkusz papieru flipchartowego.

- Jakie korzyści niesie ze sobą Unia Europejska?
- Kiedy ostatnio słyszałeś coś o Europie?
- Jakie masz pytania dotyczące Unii Europejskiej?
- etc.

## **Możliwość modyfikacji:**

Zespół animatorów może sformułować dowolne pytania na temat Europy i Unii Europejskiej.

## **Materiały:**

Flipchart, pisaki, karteczki samoprzylepne

## **Czas trwania:**

Brak wytycznych



## 2 Mapa Europy

### **Cele:**

Przełamywanie barier, nauka słownictwa, systematyzacja, wprowadzenie do tematyki europejskiej, przestrzenne i kulturowe postrzeganie Europy

### **Wielkość grupy:**

Brak wytycznych

### **Przebieg:**

Uczestnicy rysują w niewielkich grupach mapę Europy. W konturach poszczególnych krajów zapisują, jakie aspekty kulturowe są im na ich temat znane (Co można w danym kraju zwiedzić? Jakie specjały kulinarne są typowe dla danego kraju? Jakie znane osobistości pochodzą z tych krajów, etc.).

Alternatywnie można odwołać się też do wiedzy geograficznej: uczestnicy wpisują na mapie nazwy krajów oraz ich stolice oraz oznaczają miejsca, w których znajdują się instytucje europejskie (kraj, miasto).

Następnie mapy zostają powieszona na ścianach i uczestnicy mogą porównać wyniki swojej pracy. Celem ćwiczenia nie jest stworzenie możliwie jak najdokładniejszej mapy, ale wymiana informacji na temat Europy.

### **Możliwość modyfikacji:**

Dla zaoszczędzenia czasu można rozdać uczestnikom arkusze z naszkicowanymi już konturami mapy Europy.

### **Materiały:**

Flipchart lub naszkicowane mapy Europy, markery, długopisy

### **Czas trwania:**

Brak wytycznych

### 3 World Café na temat własnych korzeni

**Cele:**

Nauka języka, przełamywanie barier, wprowadzenie do tematyki europejskiej na podstawie autorefleksji, rozmowa o Europie wymaga na wstępie rozmowy o samym sobie.

**Wielkość grupy:**

Przynajmniej 20 osób

**Przebieg:**

W niewielkich czteroosobowych grupach (dwie pary) uczestnicy przemieszczają się pomiędzy czterema forami dyskusyjnymi i debatuja nad następującymi tematami:

- Czujesz się Polką / Polakiem, Francuzką / Francuzem, Niemcem / Niemką, Europejką / Europejczykiem, a może jeszcze kimś innym?
- Kto jest Twoim polskim / niemieckim / francuskim bohaterem narodowym? Dlaczego?
- Jaka data w historii polskiej / niemieckiej / francuskiej jest dla Ciebie najważniejsza? Dlaczego?
- Jakie są Twoim zdaniem zalety / wady dorastania w rodzinie wielokulturowej?

**Możliwość modyfikacji:**

Zespół animatorów może oczywiście zaproponować inne pytania i dopasować liczbę forów dyskusyjnych.

**Materiały**

Stoły, krzesła, arkusze papieru, na których zapisane są pytania do dyskusji

**Czas trwania:**

60 min. (15 min. na każdą rundę dyskusyjną)

**Notatki z praktyki:**

W ramach francusko-niemieckiego kursu tandemowego zespół animatorów zastosował tą metodę w ramach dnia poświęconego tematowi „Kultura i aspekty regionalne“. Metoda spodobała się uczestnikom, ponieważ mogli dzięki niej porozmawiać o sobie. Wymiana doświadczeń uwypukliła wielokulturowość w grupie, która daleko wykraczała poza konstelację francusko-niemiecką.

## 4 Jarmark możliwości

### Cele:

Nauka języka, przełamywanie barier, utrwalanie informacji / systematyzacja

### Wielkość grupy:

Przynajmniej 28 osób

### Przebieg:

Uczestnicy dzielą się na grupy liczące od 4-5 osób. Każda z grup opracowuje zadany temat poprzez dyskusję oraz lekturę źródeł. Przykładowe tematy:

- Parlament Europejski
- Rada Europejska i Rada Unii Europejskiej / Rada ministrów Unii Europejskiej
- Komisja Europejska
- Wybory do Parlamentu Europejskiego w 2019 r.
- Brexit
- Prezentacja geograficzna UE
- Historia UE za pomocą osi czasu lub przedstawienie zmieniających się na przestrzeni czasu granic europejskich
- Kraje członkowskie Strefy Euro
- Strefa Schengen

Wyniki opracowania będą prezentowane w formie plakatu na papierze flipchartowym. W ramach „Jarmarku możliwości” każda z grup wybiera dwuosobowy zespół, który będzie prezentował wyniki opracowania pozostałym uczestnikom. Pozostali uczestnicy przemieszczają się pomiędzy stanowiskami i zapoznają się z informacjami opracowanymi przez pozostałe grupy. Zespoły prezentujące wyniki zmieniają się, żeby każdy miał okazję zapoznania się z wynikami pracy innych grup.

### Możliwość modyfikacji:

Zespół animatorów może wybrać inne tematy. W zależności od liczby uczestników projektu liczba i liczebność grup oraz liczba tematów mogą zostać zmodyfikowane.

Flipchart, kartki papieru, długopisy, markery

### Czas trwania:

90–120 min. (60 min. na opracowanie poszczególnych zagadnień. 30 min. na prezentację wyników pracy grup w ramach „Jarmarku możliwości”).

### Notatki z praktyki:

Metoda ta została wykorzystana w ramach pewnego projektu młodzieżowego o tematyce europejskiej. Ćwiczenie trwało dłużej, niż zakładano - ok. 120 min.

## 5 Wprowadzenie za pomocą obrazków

### Cele:

Nauka języka, przełamywanie barier

### Wielkość grupy:

Przynajmniej 10 osób

### Przebieg:

Uczestnicy tworzą okrąg. Wewnątrz okręgu na ziemi leżą obrazki, zdjęcia, karty etc. Następnie uczestnicy w odpowiedzi na pytanie „co oznacza dla Ciebie Europa“ wyszukują sobie wybrany motyw, który najbardziej do nich przemawia. Następnie każdy z uczestników wyjaśnia na forum grupy, dlaczego zdecydował się na dany obrazek. Alternatywnie zespół animatorów może kolejno wymieniać różne pojęcia, jak np. „pokój“, „mobilność“, „granice“ etc. po czym uczestnicy dokonują wyboru najbardziej trafnej wizualizacji.

### Możliwość modyfikacji:

- Metodę można zastosować również w niewielkich grupach lub w parach. Wówczas ewaluacja staje się bardziej interaktywna i dynamiczna.
- Można wprowadzić zasadę, że kilka osób może zdecydować się na wybór tej samej karty.
- Obrazki można zastąpić przedmiotami.

### Materiały:

Wystarczająca ilość kart, obrazków, zdjęć etc. umożliwiająca każdemu uczestnikowi swobodny wybór. Zespół prowadzący może zadać wiele pytań. Użyte karty mogą przedstawiać abstrakcyjne motywy, jak np. karty z gry pt. *Dixit* wydanej przez wydawnictwo Libellud, które umożliwiają dość swobodne skojarzenia. Można posłużyć się również materiałami mającymi związek z tematyką europejską.

### Czas trwania:

Brak danych

### Notatki z praktyki:

Tą metodę wykorzystano w ramach spotkania uczniowskiego o tematyce europejskiej. Komentarze dotyczące Europy były bardzo różnorodne i zazwyczaj pozytywne.

## 6 Ocena za pomocą emotikonów

### Cele:

Przełamywanie barier, utrwalanie informacji / systematyzacja

### Wielkość grupy:

Brak wytycznych

### Przebieg:

W kątach pomieszczenia zespół animatorów umieszcza piktogramy przedstawiające uśmiechniętą, smutną i neutralną „buźkę” oraz znak zapytania. Następnie animatorzy odczytują wybrane przez siebie zagadnienia związane z Europą / Unią Europejską. Jeżeli uczestnik reprezentuje stanowisko, że dany aspekt był zorganizowany lepiej przed utworzeniem Unii Europejskiej, przemieszcza się w kierunku smutnej buźki. Jeżeli jest zdania, że sytuacja w tym zakresie poprawiła się dzięki utworzeniu Unii Europejskiej, staje przy uśmiechniętej buźce. Jeżeli nie nastąpiła żadna znacząca zmiana, wybór pada na neutralną buźkę. Jeżeli ktoś chciałby wypowiedzieć się na dany temat – niezależnie od reprezentowanego stanowiska – staje pod znakiem zapytania. Jest to jedyne miejsce w pomieszczeniu, które umożliwia zabranie głosu w danej sprawie. Podczas tej metody można poddać ocenie m.in. następujące zagadnienia:

- Podróżowanie
- Komunikacja
- Konflikty
- Ochrona Środowiska
- Handel
- Praca / studiowanie za granicą

### Możliwość modyfikacji:

Zespół prowadzący może swobodnie wybrać omawiane tematy.

### Materiały:

4 omówione powyżej symbole

### Czas trwania:

Brak wytycznych

### Notatki z praktyki:

Z zastosowania tej metody w ramach projektów młodzieżowych można wyciągnąć wniosek, że ocena różnych aspektów związanych z Europą wypada zazwyczaj pozytywnie. Uczestnicy zyskują przekonanie, że integracja europejska niesie ze sobą wyraźne korzyści.

## 7 Europejska szybka randka

### **Cele:**

Nauka języka, utrwalenie informacji / systematyzacja, przełamywanie barier

### **Wielkość grupy:**

Przynajmniej 10 osób

### **Przebieg:**

Uczestnicy dzielą się na dwie grupy: obie grupy zajmują miejsca siedzące, tworząc dwa okręgi - wewnętrzny oraz zewnętrzny. Uczestnicy siedzą naprzeciw siebie, tak aby każda osoba z wewnętrznego okręgu miała przed sobą partnera / partnerkę do rozmowy z okręgu zewnętrznego. Zespół prowadzący zadaje uczestnikom pytanie stanowiące punkt wyjścia do rozmowy, trwającej mniej więcej 5-10 min. Na wcześniej uzgodniony sygnał jeden z okręgów przemieszcza się o jedno miejsce w prawo, po czym animatorzy proponują kolejny temat do rozmowy dla utworzonej w ten sposób nowej pary.

W ćwiczeniu można posłużyć się następującymi pytaniami:

- Jakie kraje europejskie udało Ci się do tej pory odwiedzić?
- Czy pracowałeś już za granicą w innym europejskim kraju?
- Jaki jest Twój wymarzony cel podróży zlokalizowany w Europie?
- Jakie korzyści płyną Twoim zdaniem z członkostwa w Unii Europejskiej?
- Czy Europa potrzebuje planu B?

### **Możliwość modyfikacji:**

Zespół może opracować własny zestaw pytań dotyczący tematyki europejskiej. Czas trwania ćwiczenia powinien być uzależniony od umiejętności komunikacyjnych uczestników.

### **Materiały:**

Krzeseła

### **Czas trwania:**

zmienny

### **Notatki z praktyki:**

Metoda testowana w trakcie francusko-niemieckiego kursu tandemowego oraz trójnarodowego projektu wymiany dla uczniów i studentów pielęgniarstwa. Niektórzy uczestnicy potrzebują wprowadzenia do tematyki europejskiej, ponieważ nie potrafili odnieść się do niektórych z zadawanych pytań. Jeżeli poziom znajomości języków obcych w grupie nie jest zbyt wysoki, czas na odpowiedź powinien być krótszy.

## 8 Sałatka europejska

### Cele:

Przełamywanie barier, nauka języka, utrwalanie informacji / systematyzacja

### Wielkość grupy:

Przynajmniej 10 osób

### Przebieg:

Uczestnicy uczą się następujących słówek w językach obcych reprezentowanych w projekcie:

- Reise / voyage / podróż
- Ohne Grenzen / sans frontières / bez granic
- Wahlen / elections / wybory

Następnie każdy uczestnik otrzymuje wybrane słowo, za które jest „odpowiedzialny” we wszystkich językach projektu. Grupa siedzi w kręgu. Jedna osoba nie ma miejsca siedzącego i stoi wewnątrz okręgu. Żeby zająć miejsce siedzące uczestnik stojący w środku wypowiada wybrane przez siebie słowo (posługując się słownictwem w wybranym języku obcym). Zadaniem siedzących uczestników, którzy otrzymali w przydziale wypowiedziane słowo, jest zmiana miejsca. Osoba stojąca w środku próbuje w tym czasie zająć dowolne miejsce siedzące. Osoba, która pozostaje bez miejsca, kontynuuje zabawę. Jeżeli zostanie wypowiedziane słowo „sałatka europejska” lub „Europa”, wówczas wszyscy uczestnicy wstają i próbują znaleźć dla siebie nowe miejsce.

### Możliwość modyfikacji:

Animatorzy mogą dokonać wyboru innych słów, np. nazw europejskich krajów. Można wprowadzić też zasadę, że osoba stojąca w środku wypowiada naraz kilka słów, wówczas zabawa staje się bardziej dynamiczna.

### Materiały:

Krzeseła, flipchart i markery (do nauki słownictwa)

### Czas trwania:

Brak wytycznych

## 9 Europejska sztafeta literowa

### **Cele:**

Przełamywanie barier, nauka języka, praca zespołowa

### **Wielkość grupy:**

Przynajmniej 10 osób

### **Przebieg:**

Podobnie jak w klasycznej wersji sztafety literowej, należy utworzyć dwa wymieszane pod względem narodowościowym zespoły, które ustawiają się w rzędach skierowanych w stronę tablicy. Na tablicy zapisane są od góry do dołu, oddzielnie dla każdego zespołu, litery alfabetu. Po sygnale rozpoczęcia gry pierwsza osoba z rzędu podchodzi do tablicy i zapisuje słowo zaczynające się na daną literę alfabetu. Osoba znajdująca się przy tablicy nie może posługiwać się swoim językiem ojczystym. Celem zadania jest jak najszybsze zapisanie wyrazów do każdej litery alfabetu, z zachowaniem kolejności alfabetycznej i poprawności ortograficznej. Zadanie wymaga dobrej współpracy w zespole. Każda osoba powinna przynajmniej raz pojawić się przy tablicy. Hasłem przewodnim dla zapisywanych wyrazów jest Europa (kraje, instytucje, pojęcia / słowa kluczowe z zakresu polityki europejskiej, np.: „Schengen“, „Erasmus“, „Mobilność“, ale również znane osobistości, jak np.: Konrad Adenauer, Robert Schuman etc.).

### **Możliwość modyfikacji:**

Zespół prowadzący może zawężyć tematykę obowiązującą podczas zabawy (np. kraje europejskie lub Unia Europejska) lub pozostawić większe pole manewru (Europa), w zależności od wiedzy uczestników.

### **Materiały:**

2 tablice (np. arkusze papieru flipchartowego), markery

### **Czas trwania:**

Brak wytycznych

### **Notatki z praktyki:**

Podczas zajęć tandemowych dla młodzieży w wieku od 14-16 lat zespół prowadzący zastosował tę metodę w celu nauki nazw krajów i regionów europejskich w języku niemieckim i francuskim. Ćwiczenie przebiegło pomyślnie, umiejętność pracy zespołowej została wzmocniona i uczestnicy otrzymali możliwość odświeżenia swojej wiedzy z zakresu geografii.



## 10 Europejski Samuraj

### Cele:

Przełamywanie barier

### Wielkość grupy:

Przynajmniej 10 osób

### Przebieg:

Podobnie jak w klasycznej wersji gry o nazwie *Samuraj* na początku rozgrywki należy utworzyć dwie drużyny. Ćwiczenie opiera się na zasadach gry „Kamień – papier – nożyczki“, przy czym posługujemy się następującymi figurami:

- Obywatel / obywatelka
- Głosowanie
- Parlament Europejski

Grupa Obywatele jest silniejsza niż Głosowanie, ponieważ decyduje, czy oddaje swój głos w wyborach do Parlamentu Europejskiego. Głosowanie jest silniejsze niż Parlament Europejski, ponieważ wybór decyduje o składzie Parlamentu Europejskiego. Parlament Europejski natomiast jest silniejszy niż Obywatele, ponieważ uchwała ustawy, którymi musi kierować się każdy obywatel. Przed rozpoczęciem gry obie grupy poznają znak / gest odnoszący się do każdej figury. Po dokonaniu wyboru figury w grupach obie drużyny stają w dwóch rzędach naprzeciwko siebie. Na sygnał prowadzącego obie grupy równocześnie prezentują uzgodnioną figurę. Podstawą do przyznania punktu jest opisany powyżej stosunek pomiędzy poszczególnymi figurami.

### Możliwość modyfikacji:

Zespół animatorów może oczywiście indywidualnie zdecydować o użytych w grze figurach i ich wzajemnym oddziaływaniu (np. Instytucje między sobą: Komisja Europejska, która składa propozycje ustaw do Parlamentu Europejskiego, Parlament Europejski uchwała ustawy, które poszczególne kraje muszą wykonać, ustawy mogą zostać zakwestionowane przez państwa / Trybunał Europejski, który z kolei sankcjonuje działanie Komisji).

### Materiały:

Brak wytycznych

### Czas trwania:

Brak wytycznych

## 11 Europejscy ambasadorzy

### Cele:

Przełamywanie barier, nauka języka, praca zespołowa

### Wielkość grupy:

Przynajmniej 10 osób

### Przebieg:

Podobnie jak w klasycznej wersji gry pt. *Ambasadorzy* należy utworzyć dwa zespoły. Zespół prowadzący stoi na środku, w równej odległości od obu grup. Każda z grup wybiera jednego ambasadora / jedną ambasadorkę, którzy na polecenie animatorów podchodzą do nich i otrzymują po jednym słowie.

Zadaniem grup jest odgadnięcie otrzymanego słowa. Ambasadorzy mogą próbować przedstawić dane pojęcie za pomocą pantomimy, rysując lub używając plasteliny. Nie można natomiast komunikować się z grupą werbalnie. Skoro tylko uda się odgadnąć przedstawiane pojęcie, należy zapisać je w dwóch (względnie trzech) językach i przedstawić rezultat zespołowi prowadzącemu.

Drużyna, której udało się poprawnie odgadnąć zadane hasło oraz bezbłędnie zapisać je na kartce, otrzymuje punkt i wybiera kolejnego przedstawiciela, który podchodzi o animatorów i kontynuuje zabawę. Jeżeli próba zakończyła się niepowodzeniem, ambasador wraca do grupy i ta poszukuje dalej właściwej odpowiedzi. Wygrywa drużyna, której jako pierwszej uda się sporządzić kompletną listę wyrazów wraz z jej obcojęzycznymi odpowiednikami.

W zabawie można posłużyć się m.in. następującymi hasłami:

- Ustawa
- Sędzia
- Parlament
- Podróż
- Pokój

### Możliwość modyfikacji:

Osoba, która przedstawia animatorom prawidłowe rozwiązanie w danej rundzie, może być ambasadorem w kolejnej. Celem jest, aby każdy z uczestników przynajmniej raz pełnił rolę ambasadora. Animatorzy mogą ewentualnie wprowadzić zasady regulujące odgadywanie haseł, np. brak możliwości posługiwania się tą samą metodą prezentowania trzy razy z rzędu. Pozwoli to urozmaicić metody komunikacji.

### Materiały:

Kartki papieru, długopisy, plastelina

### Czas trwania:

Brak wytycznych

## 12 Twoja wymarzona Europa

### **Cele:**

Nauka języka

### **Wielkość grupy:**

Przynajmniej 10 osób

### **Przebieg:**

W małych grupach uczestnicy snują wizję wymarzonej Europy, która byłaby ich zdaniem idealna. Wychodzą z założenia, że Europa nie istnieje i zamierzają ją stworzyć. Jaki powinna mieć kształt? Kto powinien zostać jej członkiem? Jakie powinny obowiązywać reguły i zwyczaje? W tym ćwiczeniu nie ma dodatkowych pytań pomocniczych, ani żadnych ograniczeń procesu myślowego. Uczestnicy mogą posłużyć się papierem flipchartowym żeby narysować swoją wymarzoną Europę i zanotować swoje myśli. W momencie, kiedy plakaty zostaną ukończone, grupy prezentują swoje pomysły na łamach niewielkich rund dyskusyjnych.

### **Możliwość modyfikacji:**

Fazę prezentowania wyników pracy w grupach można pominąć. Można też zmienić jej formę, np. stworzyć galerię, rezygnując jednocześnie z prezentacji ustnej, lub pozwolić grupom zaprezentować plakaty na forum całej grupy.

### **Materiał:**

Flipchart, markery

### **Czas trwania:**

Maksymalnie 120 min.

## 13 Najświeższe wiadomości z Europy

### **Cele:**

Nauka języka

### **Wielkość grupy:**

Przynajmniej 6 osób

### **Przebieg:**

Uczestnicy wcielają się w parach lub małych grupach w rolę dziennikarzy. Zastanawiają się nad jakimś ważnym wydarzeniem, które miałyby ogromny wpływ na Europę i społeczeństwo Unii Europejskiej (np. wystąpienie Niemiec z Unii Europejskiej, przystąpienie Rosji do Unii Europejskiej, zmiany klimatyczne, zakaz używania paliw kopalnych itp.). Nie ma ograniczeń w kwestii wyboru tematu. Celem tej metody jest wspieranie wymiany pomiędzy uczestnikami oraz ich kreatywności. Zespoły dziennikarskie piszą artykuł na wybrany przez siebie temat, w którym przedstawiają fakty i wyjaśniają konsekwencje przedstawionego wydarzenia. Artykuł może mieć formę wywiadu z wymyśloną osobą, można też naszkicować ilustrację do artykułu. Po zakończeniu pracy grupy prezentują swoje artykuły w formie wystawy.

### **Możliwość modyfikacji:**

Uczestnicy mogą dodatkowo zaprojektować pierwszą stronę zawierającą np. prowokujący tytuł artykułu oraz nazwę swojej gazety.

### **Materiały:**

Kartki papieru, kredki, flamastry, długopisy

### **Czas trwania:**

Maksymalnie 60 min.

## 14 Stereotypy na temat różnych krajów Europy

### **Cele:**

Przełamywanie barier i stereotypów, edukacja międzykulturowa, wspieranie otwartości

### **Wielkość grupy:**

Przynajmniej 10 osób

### **Przebieg:**

W małych grupach uczestnicy szkicują na arkuszu papieru flipchartowego kontury wybranego europejskiego kraju i zapisują znane im na jego temat stereotypy. Następnie grupy prezentują wyniki swojej pracy. W kolejnym kroku grupy wymieniają się plakatami i poprzez poszukiwanie informacji sprawdzają, czy zanotowane stereotypy znajdują potwierdzenie w faktach. Na zakończenie grupy prezentują wyniki swojej pracy ze źródłami, które w pewnym sensie relatywizują zanotowane uprzednio stereotypy dotyczące poszczególnych krajów.

### **Możliwość modyfikacji:**

Grupy mogą bez wymiany plakatów rozpocząć poszukiwanie informacji na temat zapisanych przez siebie stereotypów i dotyczących wybranego przez siebie kraju. Dzięki temu uczestnicy mogą rozprawić się poniekąd z własnymi uprzedzeniami. Wymiana plakatów podnosi z kolei dynamikę tego ćwiczenia i inicjuje interakcje pomiędzy grupami. W przypadku słabej znajomości języka można stworzyć grupy jednonarodowe.

### **Materiały:**

Flipchart, długopisy, markery

### **Czas trwania:**

Maksymalnie 120 min.

## 15 Biuro podróży Europa

### Cele:

Nauka języka, wspieranie kreatywności, powtórka słownictwa

### Wielkość grupy:

Przynajmniej 10 osób

### Przebieg:

W niewielkich grupach uczestnicy podejmują się zadania otworzenia własnego biura podróży oferującego wyjazd do różnych destynacji zlokalizowanych w Europie. Wybrany przez siebie kraj prezentują pod kątem walorów turystycznych. Notują na arkuszu papieru flipchartowego znane im atrakcje turystyczne, które warto odwiedzić, specjały regionalnej kuchni, znane osoby i pomniki. Opracowują również trasę wycieczki prowadzącą przez najciekawsze miejsca. Po stworzeniu plakatów przedstawiciele grup prezentują przy swoim stole plakat dla pozostałych osób, które przemieszczają się po sali i odwiedzają wszystkie stanowiska, żeby pozyskać informacje na temat przedstawianych krajów. Osoby prezentujące zmieniają się, żeby każdy z uczestników mógł zobaczyć efekty pracy pozostałych grup.

### Możliwość modyfikacji:

Zespół prowadzący może przydzielić kraje, które grupy muszą opracować. Grupy mogą zaprezentować wyniki swojej pracy również jedna po drugiej na plenum.

### Materiały:

Flipchart, markery, kredki, flamastry

### Czas trwania:

ok. 120 min.

### Notatki z praktyki:

Otworzenia swoich biur podróży i prezentacji różnych międzynarodowych celów podróży podjęli się uczestnicy niemiecko-francuskiego tandemu językowego (w wieku od 14 do 16 lat). Każda z grup wybrała kraj, zaproponowała trasę wycieczki z przystankami w interesujących miejscach, zaproponowała środki podróży itd. - jak prawdziwe biuro podróży. Ćwiczenie pozwoliło uczestnikom m.in. utrwalić słownictwo związane z tematem transportu. Uczestnicy mieli bardzo dużo kreatywnych pomysłów i forma prezentacji w postaci stanowisk wystawowych przypadła im do gustu.

## 16 Reklama Europy

### **Cele:**

Przełamywanie barier

### **Wielkość grupy:**

co najmniej 10 osób

### **Przebieg**

W małych grupach uczestnicy przygotowują w formie skeczu reklamę Europy. Przy tworzeniu pomysłów nie ma żadnych wskazówek. Następnie skecze są prezentowane przed innymi uczestnikami.

### **Warianty:**

Reklama może być przygotowana także w formie plakatu. Jako tzw. szybki wariant, nie wymagający długiego czasu przygotowania.

### **Materiały:**

flipchart, długopisy, mazaki,

### **Czas trwania:**

Brak wytycznych

### **Notatki z praktyki**

Podczas trójnarodowej wymiany praktykantów reprezentujących zawody pielęgnacyjne/opiekuńcze w wieku 18 – 26 lat uczestnicy mogli wypróbować metodę w formie skeczy. Niektóre z grup były bardzo kreatywne. Inne nie wiedziały jednak jak wdrożyć tę metodę ze względu na tematykę europejską. Aby przeprowadzić to ćwiczenie ważne jest, aby zająć się tematem wcześniej, tzn. warto przeprowadzić to ćwiczenie na koniec seminarium, po tym jak każdy z uczestników zapozna się z tematem dot. Europy.

## **17 Europa bez tabu**

### **Cele :**

Nauka języka, otwartość, międzykulturowość, umiejętność formułowania myśli i dyskusowania o bieżących sprawach bez tabu

### **Wielkość grupy**

co najmniej 10 osób

### **Przebieg**

W małych grupkach uczestnicy dyskutują nad aktualnymi tematami i debatami w Europie. Uczestnicy mogą dowolnie wybrać tematy, mogą też dyskutować o populistycznych argumentach. Uczestnicy dyskutując, wymieniają się poglądami na wybrany temat oraz poszukują danych nt. aktualnych tematów czy debat. Na przykład: przyjęcie migrantów, pomoc finansowa dla mniej zamożnych krajów UE, Brexit, zainteresowanie młodych ludzi Europą, eurosceptycyzm Następnie uczestnicy poszczególnych grup przedstawiają swój temat i wynik ich debaty w formie skeczu.

### **Warianty**

Grupy mogą być także jednonarodowe, ze względu na poziom językowy i znajomość aktualnych wydarzeń. W zależności od poziomu wiedzy uczestników, zespół może na wstępie określić tematy do dyskusji. Podsumowująca prezentacja nie jest obowiązkowa. Może odbyć się też w innej formie, np. Poprzez przygotowanie plakatu z hasłami (debata, inne poglądy, fakty)

### **Materiał:**

flipchart, długopisy, mazaki,

### **Czas trwania**

około 120 minut



## **18 Mobilność europejska i jej bariery: porozmawiajmy o tym!**

### **Cele:**

przełamywanie barier, nauka słownictwa

### **Wielkość grupy:**

minimalnie 10 osób

### **Przebieg:**

Uczestnicy samodzielnie zapisują na samoprzylepnych karteczkach, co to uniemożliwia im podróżowanie, np. lęki i przeszkody materialne. Potem przyklejają te kartki na flipcharcie. Następnie uczestnicy w małych francusko-niemieckich grupach zastanawiają się, za pomocą burzy mózgów, jakie znają (obecnie istniejące) rozwiązania dla tych przeszkód.

Na koniec uczestnicy prezentują w plenum swoje rozwiązania, które wypracowali w toku pracy grupowej. Zespół animatorów może opowiedzieć o swojej wiedzy i doświadczeniach, towarzyszących im w poszukiwaniu rozwiązań (np. stypendium Erasmus na praktyki / studia za granicą).

### **Warianty:**

Uczestnicy mogą również zastanowić się nad przeszkodami bezpośrednio w małych grupach, bez konieczności wcześniejszego zapisywania ich na karteczkach samoprzylepnych. Na zakończenie ćwiczenia uczestnicy, zamiast w plenum, mogą przedstawić wypracowane rozwiązania w formie skeczu.

### **Materiały:**

kartki samoprzylepne, flipchart, kartki, długopisy

### **Czas trwania:**

około 90 minut

## **19 Wieczór europejski**

### **Cele:**

przełamanie barier

### **Wielkość grupy:**

brak ograniczeń

### **Przebieg:**

Metoda polega na zorganizowaniu wieczoru europejskiego w oparciu o, zawarty w programie wymiany, wieczór regionalny. Chodzi o skupienie się na różnorodności europejskiej, a nie na odkrywaniu danego regionu czy kraju. Uczestnicy przygotowują specjały (kulinarne, kulturalne, artystyczne itp.) z różnych krajów europejskich, a następnie wspólnie je odkrywają.

### **Warianty:**

W trakcie spotkań uczniów branży piekarniczej i cukierniczej lub przyszłych kucharzy, uczestnicy mogą przygotować przepisy z innych krajów europejskich.

## 20 Quiz muzyczny

### **Cele:**

przełamywanie barier, podnoszenie świadomości na temat różnych krajów UE w aspekcie kulturowym (muzycznym i językowym)

### **Wielkość grupy:**

brak ograniczeń

### **Przebieg:**

Uczestnicy są podzieleni na kilka dwu- lub trójnarodowych drużyn. Najpierw odtwarzany jest utwór muzyczny, celem zaś jest ustalenie, z jakiego kraju pochodzi muzyka. Oznacza to, że należy wcześniej przygotować listę piosenek i krajów z których utwory pochodzą. Członkowie poszczególnych grup porozumiewają się ze sobą. Następnie każdy zespół udziela odpowiedzi. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, drużyna otrzymuje jeden punkt. Zespół, który zbiera najwięcej punktów, wygrywa. Oczywiście nie można w quizie używać telefonów komórkowych.

*(Przykłady piosenek znajdują się na następnej stronie)*

### **Warianty:**

Dobór piosenek można dostosować w zależności od uczestników (piosenki bardziej znane, nowsze, śpiewane w języku narodowym lub nie, hymny narodowe itp.). W celu uniknięcia rywalizacji między zespołami, niekonieczne jest wprowadzenie systemu punktowego. By uzyskać większy efekt show i większą klarowność oceny, można wprowadzić brzęczyk, w który należy uderzyć przed udzieleniem odpowiedzi.

### **Materiały:**

Białe kartki papieru, długopisy, odtwarzacz muzyki, ewentualnie brzęczyk

### **Uwagi z praktyki:**

Metoda ta została zrealizowana podczas francusko-niemieckiej wymiany, która skupiała się na temacie Europy. Uczestnicy spotkania mieli 15 i 16 lat. Ćwiczenie odbyło się wieczorem. Utworzono zespoły (5-6 osób), następnie rozdano kartki formatu A4 z nazwami krajów UE w obu językach. Aby uniknąć stresu i rywalizacji, czekano, aż wszystkie zespoły skończą i podniosą kartki z odpowiedziami. Od czasu do czasu, w zależności od stopnia trudności piosenki, dawano wskazówkę.

Przykład listy utworów w zależności od kraju UE:

- „Live is life“, Austria
- „Sunrise avenue“ (Livesaver), Finlandia
- „Formidable“ (Stromae), Belgia
- „Preslava“ (Razkrii me), Bułgaria
- „Barbie girl“ (Aqua), Dania
- „99 Luftballons“ (Nena), Niemcy
- „Zombie“ (The Cranberries), Irlandia
- „Dragostea din tei“ (O-Zone), Rumunia
- „Asereje“ (Las Ketchup), Hiszpania
- „Felicita“ (Al Bano i Romina Power,) Włochy
- „Alyvos dainos tekstas“ (Anti), Litwa
- „Sound of Kuduro“ (Buraka Som Sistema), Portugalia
- „Gdzie ten który powie mi“ (Brathanki), Polska
- „Andy“ (Rita Mitsouko), Francja
- itd.

## 21 Quiz europejski

### **Cele:**

przełamanie barier, poszerzenie ogólnej wiedzy nt. krajów w Europie

### **Wielkość grupy:**

brak ograniczeń

### **Przebieg:**

Uczestnicy zostają podzieleni na kilka dwu- lub trójnarodowych drużyn. Wcześniej zespół animatorów przygotowuje listę pytań, następnie zadaje pytanie. Członkowie poszczególnych drużyn naradzają się ze sobą. Następnie każdy zespół udziela odpowiedzi. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, drużyna otrzymuje jeden punkt. Wygrywa drużyna, która na koniec ma najwięcej punktów.

(Przykładowe pytania znajdują się na kolejnej stronie)

Przykładowe pytania dotyczące krajów europejskich:

- W którym kraju europejskim używa się trzech języków urzędowych, a mianowicie francuskiego, niderlandzkiego i niemieckiego? (Niderlandy)
- W jakim kraju można płacić w walucie „marka”? (Bośnia i Hercegowina)
- W którym kraju znajduje się jedna z najstarszych puszczy Europy, która nazywa się „Perućica”? (Bośnia i Hercegowina)
- Ile procent powierzchni Łotwy stanowią lasy? (45%)
- W którym kraju na Bałkanach odbywa się słynny festiwal filmowy „Sarajevo Film Festival”? (Bośnia i Hercegowina)
- Kiwanie głową w Bułgarii, oznacza „nie”, potrząsanie głową natomiast, oznacza „tak”. Prawda czy fałsz? (prawda)
- W którym kraju europejskim znajduje się autostrada, która jest tak silnie oświetlona, że można ją zobaczyć z kosmosu? (Belgia)
- Narodową pasją Czechów jest grzybobranie. Każdego roku tysiące Czechów zbiera grzyby w lasach w dniu św. Wacława. Prawda czy fałsz? (prawda)
- Jakimi językami mówi się w Bośni i Hercegowinie? (Bośniacki, serbski, chorwacki)
- Które kraje należą do krajów bałtyckich? (Litwa, Łotwa, Estonia)
- W Wilnie (Litwa) istnieje tajna grupa fanów huśtania się. Ta grupa rozstawia anonimowo huśtawki w różnych miejscach w mieście. Prawda czy fałsz? (prawda)
- Który kraj jest największy pod względem powierzchni w UE? (Francja)
- Najstarsza kobieta, która trafiła do Księgi Rekordów Guinnessa, pochodziła z Francji. Miała 122 lata i 164 dni. Prawda czy fałsz? (prawda)
- Gdzie w Europie znajduje się szczyt Mont Blanc? (na pograniczu Francji i Włoch)
- Który kraj ma wśród swoich mieszkańców przydomek „Sakartvelo”, podczas gdy inne kraje europejskie nazywają ten kraj zupełnie inaczej? (Gruzja)
- W którym kraju znajduje się najstarsza latarnia morska w Europie zwana „Hook Lighthouse”? (Irlandia)
- W jakim kraju mieszka mniejszość „Kartvelebi”? (Gruzja)
- W Polsce żyją w parku narodowym ostatnie żubry Europy. Prawda czy fałsz? (prawda, w Białowieskim Parku Narodowym)
- La Venta Rumba to najszerszy wodospad w Europie o szerokości do 249 metrów. W jakim kraju znajduje się wodospad? (Łotwa)
- Znane na Litwie danie nazywa się „Cepelinai”, ponieważ ma kształt sterowca Zeppelin. Prawda czy fałsz? (prawda)

## 22 Gra kooperacyjna - krzesła

### Cele:

umiejętność pracy w zespole, komunikacja międzykulturowa

### Wielkość grupy:

co najmniej 10 osób

### Przebieg:

Zespół animatorów daje każdemu uczestnikowi kartkę, na której znajduje się pewna instrukcja. Uczestnikom nie wolno dzielić się swoimi instrukcjami z innymi uczestnikami i muszą zachować je dla siebie. Są trzy różne zadania: ułożenie krzesel w rogu pokoju, ustawienie czterech krzesel jedno na drugim i odwrócenie krzesel do góry nogami. Gra toczy się dla wszystkich uczestników w tym samym czasie. Każdy z nich musi wykonać swoje zadanie tak szybko, jak to możliwe i jednocześnie bez używania słów.

Zespół animatorów musi uważać, żeby nie doszło do żadnych zranień podczas aktywności.

W trakcie tej metody powinno stać się jasne, że wszystkie instrukcje można rozwiązać wspólnie poprzez ukierunkowaną komunikację i współpracę. W ewaluacji zwraca się uwagę na europejski aspekt tej metody, w szczególności na znaczenie kompromisów dla polityki UE.

W tym ćwiczeniu ważne jest, aby w nawiązaniu do niego została przeprowadzona ewaluacja z uczestnikami - w grupach jednonarodowych i / lub w grupie francusko-niemieckiej. Celem ewaluacji jest uświadomienie uczestnikom znaczenia umiejętności pracy w zespole w kontekście międzykulturowym. Zespół animatorów może zapytać uczestników, jak się czuli podczas tej aktywności i jaki był cel ćwiczenia.

### Materiały:

co najmniej 10 krzesel

## 23 Europejska gra miejska

### Cele:

Odkrywanie europejskie śladów w miejscowości, gdzie odbywa się wymiana

### Wielkość grupy:

brak ograniczeń

### Przebieg:

Uczestnicy, za pomocą gry miejskiej, odkrywają w małych francusko-niemieckich grupach europejskie ślady w miejscowości, w której odbywa się wymiana. Zespół prowadzący może dowolnie wybierać pytania i aktywności na potrzeby rajdu. Ważne jest, aby stworzyć połączenie między miejscem wymiany a Europą i pokazać, że Europa jest połączona z naszym codziennym życiem.

Oto kilka przykładów pytań:

- Jak nazywają się miasta / gminy partnerskie miejscowości?
- Znajdź ślady europejskiej historii (zabytki związane z europejską historią; wydarzenia historyczne, które miały miejsce w tym miejscu i są związane z historią Europy itp.)
- Gdzie mogę uzyskać informacje na temat mobilności europejskiej? (Ratusz, centrum informacji młodzieżowej, stowarzyszenia itp.)
- Jakie projekty w tej miejscowości są częściowo finansowane przez UE?
- Zapytaj mieszkańców miasta o ich znajomość Europy, opinie i doświadczenia z nią związane.

### Materiały:

białe kartki, długopisy, urządzenie do nagrywania wywiadów

### Czas trwania:

120 minut



## 24 Pytania do gry miejskiej w trzech krokach

### **Cele:**

wprowadzenia do tematu Europy, odkrywanie europejskich śladów w miejscu wymiany

### **Wielkość grupy:**

brak ograniczeń

### **Przebieg:**

W pierwszym, indywidualnym kroku, uczestnicy są proszeni o przemyślenie i sformułowanie słów kluczy, w których momentach w ich życiu Europa odgrywa rolę i jak pozytywnie odbierają Europę.

W drugim kroku tworzone są dwunarodowe, małe grupy, które mają podsumować wyniki poszczególnych rozważań na papierze flipchartowym.

W trzecim kroku każda mała grupa ma za zadanie sformułować dwa pytania dotyczące Europy, które następnie powinna zadać przechodniom w mieście. Wyniki ankiet będą na koniec przedstawiane i omawiane z całą grupą.

### **Uwagi z praktyki:**

Metoda ta została przeprowadzona w ramach projektu wymiany studentek pielęgniarstwa. Ankiety przeprowadzono na jarmarku bożonarodzeniowym w Weimarze.

Wyniki były bardzo interesujące, a uczestnicy byli zdumieni, jak duży kontakt z Europą mają w życiu codziennym.

## 25 Eurotour / Europejska podróż

### Cele:

Chodzi o przygotowanie podróży do jednego z europejskich krajów z różnymi zadaniami i wyzwaniem. Celem jest, aby młodzi ludzie nauczyli się, jak zorganizować wyjazd do innego kraju europejskiego.

### Wielkość grupy:

co najmniej 20 osób

### Przebieg:

Trzy osoby tworzą zespół i wymyślają jego nazwę. Każda drużyna ciągnie dwie karty.

- Pierwsza karta to misja zespołu. Misja odpowiada określonej podróży. Na pierwszej karcie misji określone są: wiek podróżników, czas trwania i cel misji. Na karcie wynotowane są również „zasoby/środki”, które zespół musi zebrać, aby zakończyć podróż. Istnieje pięć kategorii zasobów:
  - Pieniądze** dotyczą wszystkich środków finansowych i kwestii finansowych niezbędnych do udanej podróży po Europie.
  - Zarządzanie** dotyczy wszystkich pytań, procedur, dokumentów potrzebnych w podróży, wymogów w zakresie mobilności i funkcjonowania instytucji UE, które są przydatne podczas planowania podróży po Europie.
  - Opieka zdrowotna** dotyczy kwestii ubezpieczeń europejskich oraz środków / usług w zakresie opieki zdrowotnej, które istnieją na poziomie europejskim dzięki UE / wewnątrz UE.
  - Informacje** dotyczą pytań i zadań związanych z różnymi programami i projektami, które są wspierane finansowo przez UE i które umożliwiają europejską mobilność w Europie.
  - Specyfiką krajów europejskich** są pytania i zadania, które dotyczą kultury danego kraju i jego miejsca we wspólnocie europejskiej.
- Druga karta to cel podróży drużyny. Nazwa kraju jest zapisana na karcie w obowiązującym w danym kraju języku, dzięki czemu gracze przyswajają nowe słownictwo i rozwijają ciekawość wobec innych krajów europejskich. Na mapie kraju znajduje się również dodatkowy zasób, który zespół musi zebrać w celu zorganizowania wycieczki.

W pomieszczeniu znajduje się pięć stanowisk, które odpowiadają pięciu kategoriom. Na każdym stanowisku znajduje się kilka pytań i zadań, na które zespół musi odpowiedzieć lub je wykonać, aby wygrać i zebrać niezbędne zasoby. W sumie każda drużyna musi / może uzyskać 5 + 1 zasobów. Alternatywą byłoby zebranie nieograniczonej liczby zasobów, po to by gra trwała dłużej i była bardziej dynamiczna. Każda drużyna gra jedna po drugiej

Jedna osoba z zespołu przychodzi na wybrane przez siebie stanowisko i zabiera kartkę z pytaniem lub zadaniem. Osoba może udzielić odpowiedzi bezpośrednio lub zrobić to po skonsultowaniu się z zespołem. Każda osoba musi zagrać przynajmniej raz. Pozostałe drużyny czekają na swoją kolej. Ta zasada umożliwia raczej zdobywanie wiedzy niż dynamikę gry. W celu zdynamizowania gry, można jednak ustalić limit czasowy na odpowiedź.

Jeśli odpowiedź zespołu jest prawidłowa, otrzymuje on zasób. Jeśli odpowiedź jest błędna lub nie została znaleziona, zespół ma trzy opcje:

- Przekazanie pytania / zadania innemu zespołowi, jeśli inny zespół zechce.
- Zaproponowanie układu innemu zespołowi, tzn. drużyna A daje drużynie B zasób X w zamian za zasób Y. Drużyna B może zdecydować, czy akceptuje układ zaproponowany przez zespół A.
- Wspólne znalezienie rozwiązania dla przeszkody w mobilności (można określić limit czasu na wykonanie tych zadań np. 1 minutę, aby gra stała się bardziej dynamiczna).
  - Nie masz pieniędzy, ale chcesz podróżować.
  - Nie masz odwagi podróżować samotnie, ale masz ochotę wyjechać za granicę.
  - Jesteś weganem i jesteś zaproszony na wesele na Słowację.
  - Nie znasz żadnego języka obcego i musisz wyjechać za granicę.
  - Zgubiłeś się i nie masz telefonu komórkowego.
  - Twoi rodzice nie chcą, żebyś wyjechał za granicę.
  - Nie masz żadnych dokumentów tożsamości z jednego z państw członkowskich UE i chcesz podróżować po UE.
  - Boisz się latać i stoisz z Twoją grupą na lotnisku tuż przed odprawą.

Celem gry jest zebranie, jako pierwsza drużyna, wszystkich niezbędnych zasobów.

**Materiały:**

kartki w różnych kolorach, długopisy

**Czas trwania:**

około 180 minut

**Uwagi z praktyki:**

Podczas francusko-niemieckiej lekcji tandemowej, dla młodzieży między 14 a 16 rokiem życia, wypróbowaliśmy grę w formie telewizyjnego show. Okazało się to interesujące. Należy jednak dostosować pytania do poziomu wiedzy uczestników. Zespół animatorów musi zatem z wyprzedzeniem ustalić, czy pytania dotyczące zasobów są odpowiednie, czy też należy je zmienić lub dostosować do uczestników.

Oto tabela z wybranymi misjami. (Znajduje się tutaj siedem misji, ale możliwych jest mniej lub więcej. Ważne jest, aby każda drużyna miała misję.):

Misja	Charakterystyka	Zasoby
1	Wiek: 20 Czas trwania: 6 miesięcy Cel: wymiana studencka	Pieniądze, administracja, opieka medyczna, informacja, osobliwości krajów europejskich
2	Wiek: 31 Czas trwania: miesiąc Cel: praktyka zawodowa	jw.
3	Wiek: 55 Czas trwania: tydzień Cel: kurs językowy	jw.
4	Wiek: 16 Czas trwania: 3 miesiące Cel: wymiana szkolna	jw.
5	Wiek: 27 Czas trwania: rok Cel: wolontariat europejski	jw.
6	Wiek: 14 Czas trwania: 2 tygodnie Cel: workcamp	jw.
7	Wiek: 18 Czas trwania: 2 miesiące Cel: praca wakacyjna	jw.

Oto tabela z wybranymi krajami i ich dodatkowymi zasobami:

Kraj	Dodatkowy zasób
Eesti (Estonia)	osobliwości krajów europejskich
Türkiye (Turcja)	zarządzanie
France (Francja)	informacja
Elláda (Grecja)	osobliwości krajów europejskich
Polska	informacja
Norge (Norwegia)	pieniądze
Schweiz (Szwajcaria)	opieka medyczna
România (Rumunia)	pieniądze

Oto pytania i zadania z pięciu kategorii: (liczba pytań / zadań na kategorię musi być co najmniej równa liczbie zespołów)

### **Pieniądze:**

Pytanie 1: Norweska Öre jest warta więcej niż euro. Prawda czy fałsz? (*Fałsz*)

Pytanie 2: Opisz termin „jednolity rynek europejski”, nie używając następujących słów: „handel”, „pieniądze” i „granice”

Pytanie 3: Kiedy wprowadzono euro? 1992, 1999 czy 2002? (*2002*)

Pytanie 4: Jak nazywa się oficjalna waluta w Rumunii? (*Lej*)

Pytanie 5: Gdzie można zapłacić „groszami”? (*Polska*)

Pytanie 6: W Bośni i Hercegowinie można płacić w euro. Prawda czy fałsz? (*Fałsz*)

Pytanie 7: Czy istnieją podatki europejskie? (*Nie, Europa nie jest państwem*)

Pytanie 8: Przedstaw za pomocą pantomimy określenie „euro” (€).

### **Zarządzanie:**

Pytanie 1: Paszport osoby niepełnoletniej jest ważny tak długo, jak paszport osoby dorosłej. Prawda czy fałsz? (*Fałsz, 10 lat dla osoby dorosłej, krótszy okres ważności dla nieletnich*)

Pytanie 2: Czy Niemcy mogą mieć więcej niż jedno obywatelstwo? (*Tak, jest to możliwe od 2014 z pewnymi wymaganiami*)

Pytanie 3: Jeśli mieszkam za granicą, czy nadal mogę głosować w moim kraju? (*Tak, w ambasadzie, konsulacie lub u pełnomocnika*)

Pytanie 4: Która instytucja nie jest instytucją UE: Rada Europy, Rada Europejska czy Rada Ministrów? (*Rada Europy to międzynarodowa instytucja podlegająca prawu międzynarodowemu*)

Pytanie 5: Jak nazywa się traktat założycielski UE? (*Traktat z Maastricht, 1992*)

Pytanie 6: Kogo dotyczy europejski obszar swobodnego przepływu osób? (*Dla państw członkowskich strefy Schengen / układu z Schengen oraz osób, które są obywatelami tych państw lub nie, a przemieszczają się w strefie Schengen*)

Pytanie 7: Czy w UE istnieje obowiązek gwarancyjny na towary konsumpcyjne (urządzenia elektroniczne, telefony komórkowe, telewizory itp.)? (*tak, dwuletnia gwarancja*)

Pytanie 8: Woda z kranu jest równie dobra we wszystkich krajach UE. Prawda czy fałsz? (*Fałsz*)

Pytanie 9: Jak brzmi słowo „paszport” w języku tureckim? (*„Pasaport”*)

Pytanie 10: Na obszarze UE mogę się legitymować swoim prawem jazdy. Prawda czy fałsz? (*Fałsz*)

### **Opieka zdrowotna:**

Pytanie 1: Wymień trzy kraje europejskie, w których nie jest ważna Europejska Karta Ubezpieczenia Zdrowotnego. (*państwa spoza UE*)

Pytanie 2: Krzyknij „Pomocy!” w trzech różnych językach.

Pytanie 3: Ile kosztuje Europejska Karta Ubezpieczenia Zdrowotnego w Niemczech? (*Nic, karta EKUZ jest bezpłatna we wszystkich krajach UE*)

Pytanie 4: Wyjaśnij termin „policja” bez używania następujących słów:

„Aresztowanie”, „Kontrola”, „Egzekwowanie prawa”, „Kajdanki”

Pytanie 5: Przedstaw aptekę za pomocą pantomimy.

Pytanie 6: Co to jest i skąd się wziął Ruch Czerwonego Krzyża? (*W XIX wieku Szwajcar Henry Dunant zaproponował, aby korpus medyczny i pielęgniarski był uznawany przez wrogą armię za neutralny w czasie wojny. W ten sposób narodził się ruch Czerwonego Krzyża. Międzynarodowa*)

konwencja genewska z 1864 r. uznała pomoc humanitarną i ochronę korpusu medycznego w czasie wojny i objęła je ochroną międzynarodowego prawa humanitarnego).

Pytanie 7: Pokaż jak wygląda pozycja boczna ustalona. Czy różni się ona w krajach europejskich? *(nie, jest taka sama wszędzie w Europie i na świecie)*

Pytanie 8: Jaki jest europejski numer alarmowy? *(112 w całej UE)*

### **Informacja:**

Pytanie 1: Czy wolontariat europejski jest bezpłatny? *(Tak)*

Pytanie 2: Co to jest wymiana młodzieży? *(Proszę określić)*

Pytanie 3: Która instytucja udziela informacji, pomocy i daje możliwość finansowania projektów polsko-niemieckich? *(Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, PNWM lub DPJW, informacje na [www.pnwm.org](http://www.pnwm.org) i [www.dpjw.org](http://www.dpjw.org) )*

Pytanie 4: Czy Twoja misja może uzyskać wsparcie finansowe z UE?

Pytanie 5: Czy istnieje minimalny wiek, aby wziąć udział w Wolontariacie Europejskim? *(tak, 17 lat)*

Pytanie 6: Narysuj słowo „rodzina goszcząca”.

Pytanie 7: Ile granic muszą przynajmniej przekroczyć podróżując drogą lądową z Niemiec do Grecji? *5, 7 czy 9? (5)*

Pytanie 8: Która instytucja udziela informacji, pomocy i daje możliwość finansowania projektów francusko-niemieckich? *(Niemiecko-Francuska Współpraca Młodzieży, DFJW lub OFAJ, informacje na [www.dfwjw.org](http://www.dfwjw.org))*

Pytanie 9: Ile czasu zajmuje Ci zaplanowanie podróży?

Pytanie 10: Jak nazywają się europejskie programy stypendialne, które pozwalają Ci studiować w innym kraju UE? *(Erasmus +)*

### **Cechy szczególne krajów europejskich:**

Pytanie 1: Zaśpiewaj francuską piosenkę.

Pytanie 2: Powitaj partnerów swojego zespołu po francusku.

Pytanie 3: Co oznacza układ z Schengen? *(Zniesienie kontroli granicznych w państwach członkowskich układu z Schengen)*

Pytanie 4: Przedstaw za pomocą pantomimy termin „różnorodność”.

Pytanie 5: Która Wspólnota Europejska jest uważana za poprzedniczkę UE? *(Europejska Wspólnota Węgla i Stali EWWiS 1951, następnie Wspólnota Europejska WE, następnie Unia Europejska UE)*

Pytanie 6: Który kraj jest największy w UE: Niemcy, Francja czy Polska? *(Francja)*

Pytanie 7: Ile rąk podniesionych jest do góry, gdy jedna trzecia Rady Ministrów zatwierdza prawodawstwo UE? *(jedna trzecia z 28 ministrów to 10)*

Pytanie 8: Kto był pierwszą osobą, która pełniła funkcję Przewodniczącego Parlamentu Europejskiego? *(Francuzka Simone Veil, Minister Sprawiedliwości pod rządami Chiraca i była więźniarka obozu koncentracyjnego w Auschwitz)*

Pytanie 9: Jakie są państwa założycielskie EWWiS (poprzedniczki UE)? *(Niemcy Zachodnie (RFN), Francja, Włochy i trzy kraje Beneluksu)*

Pytanie 10: Skąd pochodzą postaci z kreskówek Bolek i Lolek? *(Polska)*

Pytanie 11: Gdzie można mówić w języku „gaelic”? *(Irlandia)*

Pytanie 12: Co oznacza „Domovina” w języku chorwackim? *(Dom / ojczyzna)*

Pytanie 13: Używając pantomimy, przedstaw ze swoją grupą Akropol.

## 26 Symulacja instytucji europejskich.

### Cele:

Podnoszenie świadomości w zakresie procesu legislacyjnego UE, zadań instytucji UE i życia demokratycznego UE

### Wielkość grupy:

10 osób

### Przebieg:

Uczestnicy tworzą trzy grupy, z których każda reprezentuje jedną z następujących instytucji europejskich: Parlament Europejski, Komisję Europejską i Radę Ministrów (zwaną także Radą Unii Europejskiej). Parlament Europejski reprezentuje interesy obywateli Europy. Komisja reprezentuje dobro wspólne Unii Europejskiej, tj. państw, obywateli i instytucji europejskich jako całości, przy poszanowaniu wartości europejskich (np. swobodny przepływ osób i towarów, brak granic, zainteresowanie wspólną walutą, demokracja, prawa człowieka). Państwa członkowskie reprezentują ostatecznie swoje interesy jako suwerenne państwa i członkowie UE za pośrednictwem Rady Unii Europejskiej (np. zakładanie firm na własnym terytorium, inwestycje po niższych cenach w innych krajach, eksport własnych produktów, gwarancja pokoju i dobrobytu we własnym kraju, kontrole graniczne).

Zespół animatorów przygotowuje propozycję legislacyjną (np. „Zakaz używania pojazdów zanieczyszczających na terenie UE”). Zespoły porozumiewają się ze sobą, debatują i znajdują argumenty za lub przeciw ustawie oraz szczegółowo opisują możliwe warunki tej ustawy. Gdy tylko grupy skończą, metoda prowadzona jest dalej w plenum. Grupy przedstawiają swoje argumenty, po czym następuje debata mająca na celu znalezienie kompromisu. Debata trwa maksymalnie 15 minut. Jeśli kompromis nie został wypracowany, grupy ponownie się naradzają i próbują wewnątrz znaleźć kompromis lub zmienić / dostosować ustawę. Następnie grupy spotykają się ponownie w plenum, gdzie przedstawiają swoje ustalenia i proponują zmiany. Następnie należy ponownie spróbować wypracować kompromis w ogólnej debacie. Jeśli nie doszło do porozumienia również i w tej debacie, trwającej maksymalnie 15 minut, grupy naradzają się po raz trzeci i ostatni. Jeżeli nie uda osiągnąć się kompromisu pod koniec nowych wystąpień i debaty, projekt ustawy zostanie odrzucony.

### Ewaluacja:

Ponieważ metoda jest dość obszerna i wyczerpująca dla uczestników, ważne jest, aby zakończyć ją ewaluacją. Tutaj ważne jest, aby uczestnicy zdystansowali się od działania i zrozumieli z perspektywy czasu wyzwania i problemy procesu demokratycznego w UE oraz znaczenie kompromisu w naszym obecnym społeczeństwie demokratycznym. Ewaluacja z uczestnikami odbywa się w plenum. Zespół prowadzący zadaje im następujące pytania: Jak się czujecie? Jak podejmowaliście decyzje w grupie? Czy były jakieś trudności / przeszkody podczas tej gry? Co jest Waszym zdaniem najważniejsze w procesie legislacyjnym, jeśli głosujecie nad jakąś ustawą?

### Warianty:

W zależności od poziomu znajomości języka, uczestnicy mogą zapisać swoje argumenty na flipcharcie i zaprezentować je. Zespół animatorów pomaga w tłumaczeniu. W zależności

od poziomu wiedzy uczestników na temat UE, grupa Komisji Europejskiej może samodzielnie złożyć wniosek legislacyjny, tak jak to robi ta instytucja w rzeczywistości (patrz link powyżej, kompetencje Komisji Europejskiej w zwykłym procesie legislacyjnym, art. 294 TFUE). Wyznaczony czas i trzy debaty (czytania) odzwierciedlają rzeczywistość procesu legislacyjnego. Debaty wpływają również na dynamikę grupy. Jeśli uczestnicy czują się dobrze z tematem, nie jest konieczne ciągłe przestrzeganie limitu czasowego, ponieważ ogranicza to debaty. Aby upewnić się, że zadania i role instytucji UE są zrozumiałe, sensowne jest zdefiniowanie na samym początku ról i kompetencji każdej instytucji. Można to zrobić na przykład poprzez research prowadzony w tandemie lub w małych grupach francusko-niemieckich, którego wyniki można zilustrować plakatem lub wyjaśnić wszystkim w krótkiej prezentacji.

**Materiały:**

Flipchart, markery, białe kartki, długopisy

**Czas trwania:**

maksymalnie 180 minut



## 27 Symulacja grup zainteresowań na przykładzie spotkania młodzieży

### **Cele:**

Uczestnicy przeprowadzają symulację demokratycznego procesu decyzyjnego między różnymi władzami. Celem jest, aby uczestnicy z perspektywy czasu zrozumieli znaczenie kompromisu we wspólnym podejmowaniu decyzji. Role w tej metodzie są bliskie codziennemu życiu uczestników.

### **Wielkość grupy:**

co najmniej 12 osób

### **Przebieg:**

Uczestnicy tworzą trzy grupy z których każda reprezentuje interesy jednej z następujących grup: parlamentu młodzieżowego (uczestnicy seminarium), zespołu animatorów (teamu) oraz zakwaterowania.

Parlament młodzieżowy reprezentuje interesy uczestników z Niemiec i Polski. Grupa zespołu animatorów (team) reprezentuje wspólne interesy grupy jako całości, czyli wszystkich zaangażowanych w spotkanie (uczestnicy, organizatorzy, zakwaterowanie, team, itp.), tak aby wymiana przebiegała dobrze dla wszystkich. W końcu obiekt reprezentuje interesy własne i swoich pracowników / partnerów (catering, personel sprzątający, portier, technicy, sąsiedzi itp.).

Zespół przedstawia ustawę, która ma być przedmiotem debaty i głosowania, np. „Mniej przerw w programie i więcej wolnego czasu wieczorem” lub „dłuższa przerwa obiadowa i krótsze przerwy między aktywnościami”.

Uczestnicy porozumiewają się w grupach, debatuja i znajdują argumenty za lub przeciw ustawie oraz szczegółowo opisują możliwe warunki ustawy. Gdy tylko grupy skończą, metoda prowadzona jest dalej w plenum. Grupy przedstawiają swoje argumenty, po czym następuje debata mająca na celu znalezienie kompromisu. Debata trwa maksymalnie 15 minut. Jeśli kompromis nie został wypracowany, grupy ponownie naradzają się ponownie i próbują wewnętrznie znaleźć kompromis lub zmienić / dostosować ustawę. Następnie grupy spotykają się ponownie w plenum, gdzie przedstawiają swoje ustalenia i proponują zmiany. Później należy ponownie spróbować wypracować kompromis w ogólnej debacie. Jeśli nie doszło do porozumienia również i w tej debacie, trwającej maksymalnie 15 minut, grupy naradzają się po raz trzeci i ostatni. Jeżeli nie uda osiągnąć się kompromisu pod koniec nowych wystąpień i debaty, projekt ustawy zostanie odrzucony.

### **Warianty:**

W zależności od poziomu językowego, uczestnicy mogą zapisać swoje argumenty na na flipcharcie i je zaprezentować. Zespół pomaga w tłumaczeniu. Podany czas i trzy debaty umożliwiają dynamiczny przebieg metody. Jeśli uczestnicy czują się dobrze z tematem, nie jest konieczne przestrzeganie limitu czasowego.

### **Materiały:**

flipchart, markery, białe kartki, długopisy

### **Czas trwania:**

maksymalnie 180 minut

## 28 Odgrywanie ról: Europa w życiu codziennym

### Cele:

wzmocnienie świadomości, że Europa, a w szczególności Unia Europejska, są integralną częścią naszego społeczeństwa i naszego codziennego życia

### Wielkość grupy:

co najmniej 20 osób

### Przebieg:

Najpierw w małych francusko-niemieckich grupach uczestnicy zastanawiają się, które aspekty ich codziennego życia są dozwolone i regulowane przez Unię Europejską.

Na przykład: podróżowanie, brak granic, opłaty za roaming telefoniczny, możliwość studiowania i stażu w innym państwie członkowskim UE, otrzymanie stypendium UE, regulacja jakości spożywanych przez nas produktów, projekty finansowane przez UE i projekty budowlane itp.

Następnie grupy zastanawiają się, za pomocą burzy mózgów, nad następującym pytaniem: Jak wyglądałoby nasze codzienne życie bez UE? Celem jest podanie jak największej liczby przykładów z życia codziennego, gdyby UE nie istniała (np. koszt rozmowy telefonicznej za granicą, kontrole graniczne, problemy z importem i eksportem, produkcja określonego produktu tylko w jednym kraju).

W kolejnym kroku uczestnicy symulują codzienne życie w Europie bez UE. W tym celu każdy uczestnik losuje kartę, na której określa jest dana rola. Dla 20 uczestników mogą być to np. następujące role:

- Piekarz
- Uczeń
- Student
- Gospodarz / gospodyni domowa
- Hotelarz
- 2 ogrodników
- Nauczyciel
- Artysta
- 2 dziennikarzy
- Sprzedawca samochodów
- 2 szefów firmy
- 2 naukowców
- 4 celników

Następnie uczestnicy tworzą grupy polsko-niemieckie, każda grupa losuje kartę reprezentującą kraj byłej UE. Przy 20 uczestnikach powstają cztery grupy krajów. Na przykład:

- Hiszpania
- Niemcy
- Francja
- Polska

Grupy ustawiają się w różnych rogach pokoju, tworząc w ten sposób układ północ-zachód-południe-wschód mapy Europy. Należy zadbać o to, aby kraje sąsiadujące znajdowały się obok siebie.

Wskazówka: liczba celników powinna co najwyżej odpowiadać liczbie granic oddzielających wylosowane kraje (tak, aby w grze była wystarczająca liczba celników, aby każdy celnik odgrywał aktywną rolę w grze).

Następnie uczestnik losuje kartę zadania. Znajduje się na niej niekompletna lista działań. Kraje odpowiadają krajom wylosowanym przez grupy. Celnicy nie podejmują żadnych działań:

- kupienie owocu z innego kraju
- spędzenie urlopu w hotelu za granicą
- emigracja do Francji (kraj musi odpowiadać podanemu krajowi)
- ważna data (np. ślub) za granicą w Polsce (patrz kraje wskazanych krajów)
- praktyka w Niemczech (zobacz kraje wskazanych krajów)
- potrzebujesz określonego produktu, który nie jest dostępny w Twoim kraju
- studiowanie w Hiszpanii (kraj musi odpowiadać wskazanym krajom)
- seminarium w Polsce (zobacz kraje wskazanych krajów)
- pracowanie w Niemczech (kraj musi być zgodny ze wskazanymi krajami)
- kupno nowego samochodu

Osoba, która wylosowała działanie, musi je podjąć, ale napotyka na swojej drodze trudności: kontrole celne na granicach. Organy celne mogą swobodnie decydować, czy zezwolić ludziom na przekraczanie granicy. Jeśli poziom znajomości języka celnika na to pozwala, może on uzasadnić swoją decyzję.

Celnik może również zezwolić na ruch graniczny pod pewnymi warunkami, które sam wyjaśnia.

Warunki te można negocjować z uczestnikami z grupy krajów (kraj pochodzenia). Pozostali uczestnicy obserwują, co się dzieje. Jeżeli urząd celny zezwoli osobie na przekroczenie granicy do nowego kraju (kraj przyjmującego), ten sam kraj może zawetować wjazd tej osoby. W sytuacji blokady gra zostaje zatrzymana i wszyscy uczestnicy mają maksymalnie 2 minuty na poszukiwanie możliwych rozwiązań w swoich grupach w celu usunięcia przeszkody. Po 2 minutach mogą zaproponować trzy rozwiązania. Urząd celny lub zawetowany kraj wybiera jedno z trzech rozwiązań. Gra się kończy, gdy osoba osiągnie swój cel.

Pod koniec każdej rundy uczestnicy zapisują na flipcharcie dostrzeżone trudności / przeszkody podczas gry danej osoby, która musiała wykonać jakieś zadanie.

W drugiej rundzie gry każdy uczestnik losuje nową rolę, nowy kraj, a nowy uczestnik losuje nowe zadanie.

Na koniec zespół animatorów i uczestnicy oceniają ćwiczenie w plenum. Ta ostatnia faza metody jest ważna. Umożliwia uczestnikom z odrobiną dystansu uświadomienie sobie obecności Europy i uzmysławia im zalety UE w ich codziennym życiu. Zespół może zadać następujące pytania: Jak się czujecie? Czy byliście w stanie wykonać swoje zadania? Dlaczego? Jak? Jak czuliście się (aktywni uczestnicy gry) podczas negocjacji w sprawie

przekroczenia przejścia granicznego? Jakie problemy lub przeszkody zauważyliście (obserwatorzy gry) podczas ćwiczenia? Czy problemy lub przeszkody pozostały takie same w trakcie gry? Czy nastąpiła jakaś poprawa, czy wręcz przeciwnie, pojawiło się więcej komplikacji?

**Warianty:**

Uczestnicy aspekty, które UE ułatwia lub reguluje w ich życiu codziennym oraz to, jak te aspekty wyglądałyby bez UE, mogą przedstawić na plakacie i / lub ustnie. Projekt ról i liczba krajów zależy od liczby uczestników. Jednak dla dynamiki grupowej zaleca się, aby grupy krajowe składały się maksymalnie z czterech osób każda. Nazwy krajów mogą się różnić. Jeśli uczestnicy nie chcą podejmować działania samodzielnie, dwóch uczestników może wykonać zadanie razem. Zaletą tego jest również to, że zapewnia to lepszą dynamikę grupy.

**Materiały:**

Flipchart, małe karteczki z rolami, krajami i zadaniami, markery, mapa Europy do zilustrowania granic

**Czas trwania:**

maksymalnie 180 minut

## 29 Europejskie Igrzyska Olimpijskie

### Cele:

Ćwiczenie to służy podniesieniu świadomości na temat Europy i wykorzystaniu istniejącej podstawowej wiedzy w grupie. Aktywność i kreatywność uczestników.

### Wielkość grup:

Co najmniej 3 grupy po 4 uczestników w każdej

### Przebieg:

Metoda jest realizowana w trzech fazach.

W pierwszej fazie uczestnicy zostają podzieleni na małe, mieszane grupy i muszą w punktach, które przygotował zespół animatorów, wykonać zabawne, sportowe, kreatywne zadania na temat Europy:

- gra w "rotacyjnego" tenisa stołowego, podczas której, gracze w trakcie odbijania piłeczki kolejno wymieniają nazwę jakiegoś europejskiego kraju
- Montagsmaler<sup>1</sup> z kulinarnymi specjałami z Europy
- Akrostych ze słowem EUROPA (każda litera w słowie Europa to pierwsza litera słowa. Tworzy to rodzaj wiersza graficznego).

W drugiej fazie małe grupy samodzielnie przygotowują zadanie - z jednego z obszarów tematycznych: geografia, język, kultura itp. - które następnie powinny rozwiązać pozostałe grupy. Obszary tematyczne zostają rozlosowane. Na opracowanie zadań jest godzina. Zespół animatorów dba o to, aby żadne zadanie nie zostało powtórzone.

W trzeciej fazie grupy próbują swoich sił w zadaniach innych zespołów i koordynują własnymi zadaniami.

### Przykładowe zadania uczestników:

#### Kategoria język

- Znaleźć jak najwięcej internacjonalizmów
- Słuchanie słów z różnych języków i zgadywanie, jaki to język

#### Kategoria geografia

- Wymień jak najwięcej nazw miast
- Napisz nazwy krajów na pustej mapie

#### Kategoria sztuka i kultura

- Pantomima, w której należy zgadnąć, który kraj jest reprezentowany
- Krzyżówka
- Rysowanie symboli

### Materiały:

w zależności od wybranego zadania

---

<sup>1</sup> Niemiecki program telewizyjny, w którym trzeba szybko odgadnąć znaczenie różnych terminów.

**Z praktyki:**

Metoda wypróbowana podczas wymiany z uczniami ogrodnictwa i architektury krajobrazu. Ze względu na nieparzystą liczbę grup, w trzeciej fazie zaproponowano dodatkowy punkt, w którym jedna grupa mogła zebrać swoje „marzenia o Europie”.

**Czas trwania:**

120 minut

## 30 Gra kooperacyjna - zadania europejskie

### Cele:

Wzmocnienie dynamiki grupy, wspólna zabawa

### Wielkość grupy:

co najmniej 12 osób

### Przebieg:

Uczestnicy są podzieleni na mieszane, co najmniej czteroosobowe grupy. Każda grupa wymyśla nazwę grupy i okrzyk rozpoznawczy. Grupy otrzymują listę zadań, z których wykonują przed jury jak najwięcej w określonym czasie (w godzinę). Za każde pomyślnie wykonane zadanie przysługuje jeden punkt. Grupa, która ma najwięcej punktów po upływie czasu, wygrywa.

### Warianty:

Dzięki drobnym upominkom (napoje, masaże, komplementy itp.) jury może oceniać wykonanie danego zadania łaskawiej. Eliminuje to powagę sytuacji konkurencyjnej.

Przykładowe zadania związane z Europą:

- Zanuć hymn UE jednocześnie wydając dźwięk bulgotania wodą (alternatywnie różne hymny narodowe)
- Wymień stolice / święta narodowe pięciu krajów europejskich wybranych przez jury
- Rozpoznaj europejskie zabytki z zasłoniętymi oczami (Wieża Eiffla, Brama Brandenburska, Krzywa Wieża w Pizie, styl i nazwa (należy je wcześniej przygotować).
- Policz od 1 do 10 w języku europejskim (z wyjątkiem: niemieckiego, francuskiego i angielskiego)
- Przedstaw trzy typowe europejskie gry / tradycje z różnych krajów i pozwól jury je rozpoznać (np. Walki byków, bule, Schuhplattler<sup>2</sup>, polka)
- Przedstawienie jury reklamę o wybranym przez jury kraju europejskim
- Zaśpiewaj „Panie Janie” w języku niemieckim, francuskim i co najmniej w jednym trzecim języku europejskim
- Wymień 28 krajów UE, 19 krajów strefy euro i jak najwięcej krajów europejskich w 90 sekund
- Sprawdź swój portfel, aby zobaczyć, z ilu krajów europejskich pochodzą twoje monety euro - na każdy kraj przypada jeden punkt bonusowy

Czas trwania: 90 minut

---

<sup>2</sup> Tradycyjny taniec ludowy popularny w Bawarii i Tyrolu