



# ARKUSZ TEMATYCZNY

## PROGRAM I JEGO CELE

**PLAY International** to organizacja pozarządowa przecierająca szlaki w dziedzinie rozwoju i edukacji poprzez sport. W jej przekonaniu wyzwaniom stojącym przed naszym społeczeństwem można sprostać dzięki grom sportowym. Integracja społeczna osób ubiegających się o azyl i uchodźców jest ważną kwestią. W odpowiedzi na to organizacja PLAY International opracowała program **Together Through Sport** we współpracy z Fundacją V4Sport (Polska) i AJSPT Suceava (Rumunia).

Zestaw dydaktyczny powstał, aby **wyposażyć osób pracujących z dziećmi uchodźców** do realizacji poniższych celów:

- **Promowanie integracji i dobrego samopoczucia** w klasach i klubach sportowych **poprzez aktywność fizyczną i gry sportowe**.
- **Pomoc w rozwijaniu umiejętności psychospołecznych** w celu promowania **integracji społecznej**.
- Praca nad **zwalczaniem dyskryminacji**, praca nad **identyfikacją i wyrażaniem potrzeb**, praca nad **współpracą i wzajemną pomocą**.

## DEFINICJA

**Uchodźca:** Termin uchodźca obejmuje każdą osobę, która na skutek uzasadnionej obawy przed prześladowaniem z powodu swojej rasy, religii, narodowości, przynależności do określonej grupy społecznej lub z powodu przekonań politycznych przebywa poza granicami ojczyzny lub państwa pobytu, a dodatkowo nie może lub nie chce wrócić do ojczyzny lub państwa pobytu z powodu takiej obawy (Konwencja Genewska, 1951).

**Dyskryminacja:** niesprawiedliwe i mniej korzystne traktowanie osoby lub grupy w porównywalnej sytuacji. Dyskryminacja to odrzucenie osoby lub grupy z niesprawiedliwego powodu związanego na przykład z: częścią ciała, kolorem skóry, pochodzeniem, preferencjami seksualnymi, religią lub przekonaniami, stanem zdrowia, wiekiem, tożsamością seksualną. Dyskryminacja jest działaniem niezgodnym z prawem.

**Integracja:** Europejska Komisja przeciwko Rasizmowi i Nietolerancji (ECRI, European Commission against Racism and Intolerance) uważa **integrację** za podejście, które ceni różnorodność oraz dąży do równych praw i szans poprzez tworzenie warunków sprzyjających pełnemu i aktywnemu uczestnictwu wszystkich członków społeczeństwa. **Aktywna integracja** polega na umożliwieniu każdemu obywatelowi, w tym osobom znajdującym się w najbardziej niekorzystnej sytuacji, pełnego uczestnictwa w życiu społecznym.

## WYZWANIA ZWIĄZANE Z INTEGRACJĄ SPOŁECZNĄ DZIECI

W tym zestawie przyglądamy się wyzwaniom stojącym przed małymi ukraińskimi uchodźcami nowo przybyłymi do kraju oraz trudnościami napotykanym przez nauczycieli i trenerów sportowych w codziennej integracji tych dzieci.

### Wyzwanie szkolne

Edukacja szkolna jest głównym środkiem integracji społecznej dzieci w kraju. Jednak dochodzi wtedy do kontaktu nowo przybyłych z lokalną ludnością, która może być ustrukturyzowana inaczej ze względu na odmienną kulturę, inny język i specyficzne kody społeczne. Rozwijanie umiejętności nauczycieli, podobnie jak trenerów sportowych, w zakresie integracji ukraińskich uchodźców to najważniejszy z dostępnych środków.

### Wyzwanie przyjemności

Podróż migracyjna dziecka jest naznaczona „potrójną traumą”\*: powodem wyjazdu / podróży / przybyciem do kraju przyjmującego. Na tą ostatnią traumę zwykle nie zwracamy uwagi, choć to właśnie na nią mamy największy wpływ. Ponowne wprowadzenie do życia zajęć rekreacyjnych oraz możliwości rozwoju osobistego daje dzieciom szansę nabycia pewności siebie i zwiększa zaufanie do innych, a także umożliwia zrozumienie stosunków społecznych i kodów kulturowych w społeczeństwie przyjmującym.

Szkoła i kluby sportowe są pod tym względem ważnymi punktami zaczepienia, chociaż „przejście z jednego świata do drugiego” i wyrażanie wydarzeń z przeszłości w nowym języku może być trudne.

### Wyzwanie integracji społecznej

Dzieci, które dopiero co przybyły do nowego kraju, mają niewielki dostęp do zajęć rekreacyjnych czy sportowych. W rezultacie mają niewiele więzi społecznych i trudno jest im nauczyć się kodów społecznych kraju przyjmującego. Dlatego też przyjmujemy podejście międzykulturowe, promując wzajemną adaptację między nowo przybyłymi a społeczeństwem przyjmującym.

## Międzykulturowość: definicja, zainteresowanie i podejście sportowo-narzędziowe

**Biała Księga Dialogu Międzykulturowego Rady Europy z 2008 roku** wykorzystuje międzykulturowość w celu wspomagania integracji uchodźców w Europie.

Międzykulturowość wprowadza **szereg wspólnych wartości demokratycznych**, różnorodność kulturową, szacunek dla naszego wspólnego dziedzictwa i poszanowanie godności każdej osoby. Sport jest narzędziem, które można wykorzystać do tworzenia obszarów współistnienia międzykulturowego i spójności społecznej.

Działania edukacyjne i sportowe pomagają tworzyć wspólną płaszczyznę w celu zachęcenia do dialogu, wzmocnienia relacji i komunikacji międzykulturowej, a tym samym są narzędziami do integracji populacji uchodźców.

Liczne badania wykazały, że sport, **zajęcia rekreacyjne i aktywność fizyczna** to **skuteczne narzędzia** w procesie **integracji nowo przybyłych**.

Źródła:

Les effets psychologiques de l'exil, Martine Lussier, Revue de France Terre d'Asile n°5 La difficulté d'insertion des réfugiés statutaires, Fatiha Mlati, Revue de France Terre d'Asile n°5

Rapport sur les réfugiés : Inclusion sociale et intégration sur le marché du travail, Brando Benifei, 2015

\*Sformułowanie używane również przez wielu autorów, takich jak T. Baudet „Traumas psychiques chez les demandeurs d'asile en France : des spécificités cliniques et thérapeutiques”, le journal international de victimologie, n°2, avril 2004, s. 10

## PODEJŚCIE PLAY INTERNATIONAL

Sesje zawarte w tym zestawie powstały z myślą o **dzieciach uchodźców w wieku od 8 do 12 lat**. Poniższe ramki przedstawiają tematy omówione podczas sesji adaptacji treści z PLAY International, fundacją V4Sport i AJSPT. Każda sesja społeczno-sportowa jest zbudowana wokół celu edukacyjnego, który umożliwia przekazywanie kluczowych wiadomości beneficjentom podczas gry.

---

### Integracja społeczna i współpraca

---

#### Obserwacja:

Dzieci, które niedawno przybyły lub nie biorą jeszcze udziału w wielu działaniach społecznych, nie znają kodów kulturowych i komunikacyjnych kraju, w którym mieszkają, co może spowolnić **interakcje** między lokalnymi dziećmi a nowo przybyłymi. Podniesiono znaczenie zajęcia się tą kwestią z dziećmi.

#### Proponowane podejście:

Umożliwienie dzieciom wykonywania czynności w grupie oraz wprowadzanie zmiennych, nowych zasad, które umożliwią współpracę nad zadaniami w ramach gry.

#### Cele:

Wzmocnienie poczucia przynależności nowo przybyłych do grupy społecznej poprzez gry, które zachęcają do współpracy i komunikacji, promując wspólny sukces zbiorowości.

---

### Zwalczanie dyskryminacji

---

#### Obserwacja:

Dzieci, które dopiero co przybyły do kraju przyjmującego, mogą chcieć trzymać się na uboczu, z kolei dzieci w kraju przyjmującym mogą nie podejmować wysiłków na rzecz integracji nowo przybyłych. W rezultacie niektóre dzieci są dyskryminowane z powodu różnic kulturowych, co utrudnia skuteczną integrację społeczną uchodźców.

#### Proponowane podejście:

Zaproponowanie gier opartych na stereotypach w celu podniesienia świadomości społecznej na temat różnic kulturowych i dyskryminacji.

#### Cele:

Podniesienie świadomości uczniów na temat dyskryminacji i związanych z nią zagrożeń.

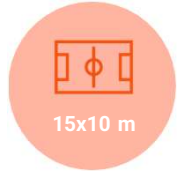
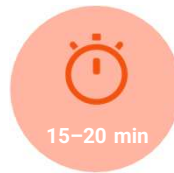
## TABELA PREZENTACJI SESJI

| Oś interwencji         | Nazwa sesji     | Metoda                   |
|------------------------|-----------------|--------------------------|
| Gra kooperacyjna       | Przeprowadzka   | Sesja społeczno-sportowa |
|                        | Piracki skarb   |                          |
|                        | Cel: 60 punktów |                          |
|                        | Kształt         |                          |
|                        | Misja ukończona |                          |
| Odkrywanie stereotypów |                 |                          |
| Temat dyskryminacji    | Rasistowski kot | Playdagogia              |
| Właściwa zasada        |                 |                          |

## MISJA UKOŃCZONA

### MATERIAŁ

-  4 zestawy ornatów
-  3–5 obręczy



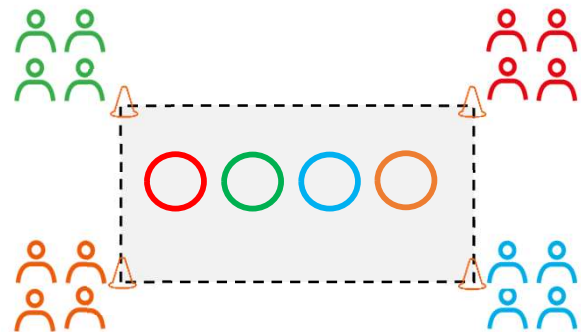
### INSTRUKCJE

#### PRZYGOTOWANIE

- 4 drużyny składające się z 3–5 graczy ustawione w czterech rogach boiska.
- Od 3 do 5 różnokolorowych obręczy na środku boiska (w zależności od liczby graczy w każdej drużynie).

#### CEL GRY

Jak najszybciej osiągnąć cel wyznaczony mojemu zespołowi.



#### INSTRUKCJE

Gospodarz odwiedza każdą drużynę przed meczem, aby dyskretnie przekazać im inny zestaw instrukcji.

##### Część 1:

Zagraj w grę, korzystając z celów podanych **w załączniku**. Gra kończy się tylko wtedy, gdy misja zostanie wykonana, tj. **gdy wszystkie 4 drużyny osiągną cel**. Graczom nie wolno walczyć o obręcze ani wyrywać ich sobie z rąk.

*W tej części gry dzieciom może być trudno dojść do porozumienia, ponieważ będą myśleć tylko o celu swojej drużyny. Jednak instrukcje nie zakładają rywalizacji i nie są ze sobą sprzeczne.*

*Cele zakładają, że KAŻDA drużyna jest w stanie ukończyć wyzwanie z dostępną liczbą obręczy. Sytuacja: Każdy zespół będzie miał inne wyzwanie do wykonania, ale uczestnicy będą zakładać, że nie da się ich wykonać jednocześnie. Dzieci będą musiały wymienić się informacjami o wyzwaniach, aby zdać sobie sprawę, że wszystkie wyzwania można wykonać w tym samym czasie. Przeanalizujmy pierwszy przykład: drużyny muszą umieścić obręcze w okręgu na zewnątrz boiska, jedna drużyna musi wejść do wnętrza obręczy, a druga w obręczach innego koloru.*

##### Część 2:

Powtórz drugą grę z tymi samymi celami, jeśli nie udało się znaleźć rozwiązania za pierwszym razem.

Przed rozpoczęciem gry poproś **dzieci**, aby powtórzyły cele każdej drużyny i **zapytaj, czy są w stanie wykonać je wszystkie**. Czas na drugą część.

Aby gra była bardziej złożona, rozpocznij nową grę z nowymi instrukcjami, zgodnie z sugestią **w załączniku**, i powtórz grę, aby sprawdzić, czy dzieci poprawiły swój wspólny czas.

#### ZMIENNE

- Aby zwiększyć złożoność gry, znajdź nowe problemy trudniejsze do wspólnego rozwiązania.



### USPOKOJENIE

Zapytaj dzieci, co musiały zrobić, aby odnieść sukces, i jak współpraca zmieniła sytuację.

### Część 1



Umieść obręcze w okręgu.

*lace the hoops like a circle.*

Obręcze rozłóż poza obszarem gry.

*You must place the hoops outside the playing area.*

Każdy członek drużyny musi stać w obręczy.

*Each member of your team must stand in a hoop.*

Twoja drużyna musi stać w obręczach w dwóch różnych kolorach.

*Your team must stand in hoops of two different colours.*

### Część 2



Umieść trzy obręcze w trójkącie.

*You have to place three hoops like a triangle.*

Co najmniej połowa obręczy musi znajdować się poza polem gry.

*You must put at least half the hoops outside the field of play.*

Cała drużyna nie może stać w więcej niż dwóch obręczach.

*Your whole team must stand in no more than two hoops.*

Umieść dwie obręcze w przeciwległych rogach boiska.

*Put two hoops in opposite corners of the pitch.*

## CEL: 60 PUNKTÓW

### MATERIAŁ

-  20+ ornatów (2 kolory)
-  2–6 piankowych kulek
-  40 kubków (4 kolory)
-  12–16 rożków (lub kubków)
-  1 stoper



### GRA SPORTOWA

#### ORGANIZACJA

Wyznacz obszar centralny i cztery obszary boczne w dwóch różnych kolorach (na przykład dwa niebieskie i dwa czerwone). Podziel dzieci na cztery mieszane i zrównoważone grupy. Przeprowadź każdą do jednej ze stron obszaru bocznego. Na każdym czerwonym polu umieść po dziesięć kubków w każdym kolorze.

#### CEL

Drużyna musi w ciągu pięciu minut (lub tak szybko, jak to możliwe) zdobyć jak najwięcej punktów.

#### INSTRUKCJA

Każdy czerwony gracz musi przekazać przedmiot swojemu niebieskiemu partnerowi, który następnie musi umieścić go w obszarze centralnym. Gra kończy się, gdy w strefie początkowej (czerwonej) nie ma już żadnych obiektów, a niebieski partner umieścił wszystkie obiekty w strefie centralnej.

Aby gra była bardziej wciągająca, można zbudować historię wokół gry (na przykład „przepis”: kubki reprezentują składniki, a dzieci muszą wspólnie upiec ciasto z odpowiednich składników. Tylko czerwoni gracze mają dostęp do składników, a niebiescy muszą dostarczyć je do pieca).

**Dzieci w czerwonych strefach** muszą biec w parach ze swojej strefy do jednej z dwóch niebieskich stref, niosąc po jednym kubku podczas każdego biegu. Maksymalnie dwie pary mogą opuścić strefę w tym samym czasie. Z wyścigu na wyścig wszystkie dzieci muszą zmieniać partnerów. Aby przejść z jednej strefy do drugiej, partnerzy z tej samej pary muszą wybrać sposób przejścia z poniższej listy (lista zawiera jedynie przykłady): 1- *jeden partner robi rozkrok, drugi przechodzi pod jego nogami na zmianę, przy czym partnerzy muszą utrzymywać maksymalnie jeden metr od siebie przez cały czas*, 2- *partnerzy muszą trzymać razem piłkę bez użycia rąk, a piłka nie może upaść*.

**Dzieci w niebieskich strefach** muszą biec ze swojej strefy do strefy centralnej, niosąc po jednym kubku podczas każdego biegu. W strefie centralnej muszą zbudować sześć kolumn z sześcioma różnymi kolorami kubków. Maksymalnie troje dzieci może opuścić swoją strefę w tym samym czasie. Aby przejść ze swojej strefy do strefy centralnej, dzieci muszą wybrać sposób przejścia z poniższej listy (lista zawiera jedynie przykłady): 1- *podskakiwanie*, 2- *bieg tyłem*.

**Punktacja:** **1 punkt** za każdy kubek przyniesiony z powrotem do centrum + **5 punktów bonusowych** za każdy kompletny kolor (np. wszystkie żółte kubki przeniesione do centrum przed upływem czasu).

**Część 1 (pięć minut):** Grupy są losowo rozstawiane w obszarach przed rozpoczęciem gry.

**Część 2 (pięć minut):** Grupy, które znajdowały się w niebieskiej strefie wymieniają się z grupami, które znajdowały się w czerwonej strefie.

**Część 3 (pięć minut):** Daj graczom kilka minut na swobodne rozejście się po czterech strefach.

#### ZMIENNE

- Jeśli para jest koedukacyjna, może nosić dwa kubki jednocześnie.
- Poproś dzieci w niebieskich strefach o zbudowanie „mozaiki” lub narysowanie formy z kubkami w środku, zamiast kolumn.

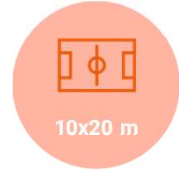


### USPOKOJENIE

Zapytaj dzieci, co musiały zrobić, aby odnieść sukces, i jak współpraca zmieniła sytuację.

### MATERIAŁ

-  20 ornatów (4 kolory)
-  10–15 piłek lub innych przedmiotów
-  40 kubków (różne kolory)
-  1 stoper



### GRA SPORTOWA

#### ORGANIZACJA

Podziel graczy na cztery mieszane i zrównoważone drużyny (dwie drużyny, jeśli jest mniej niż 16 graczy). Każda drużyna zaczyna w rogu boiska. W każdym rogu wyznacz obszar, rozstawiając kubki (domy). Na środku pola utwórz duży obszar zwany „domem centralnym”. Wypełnij dom centralny różnymi przedmiotami (co najmniej dwoma na gracza).

#### CEL

Przenieś przedmioty z domu centralnego do małych domów.

#### INSTRUKCJA

Na początku każdej gry przedmioty znajdują się w domu centralnym (*piłki, ornaty, kubki itp.*). Na sygnał gracz z każdej drużyny biegnie po przedmiot z domu centralnego i przynosi go z powrotem do małego domku. Następnie przekazuje sztafetę następnemu graczowi w swojej drużynie, aby zaczął swoją turę. **Gracze mogą przenosić tylko jeden przedmiot na raz.** Gra trwa do momentu osiągnięcia celu. Pomiedzy kolejnymi rozgrywkami zwróć wszystkie przedmioty do domu centralnego.

Aby gra była bardziej wciągająca, można zbudować wokół niej fabułę (na przykład obszarem centralnym jest sklep, który trzeba posprzątać).

#### Gra 1 – współpraca – czas tej gry

Gracze muszą umieścić przedmioty tego samego typu w każdym małym domku (*np. piłki w pierwszym domku, ornaty w drugim, kubki w trzecim...*). Aby pomóc im zapamiętać, możesz umieścić po jednym przedmiocie w każdym domu na początku gry. Gracze mogą umieszczać przedmioty w dowolnym domu, z wyjątkiem domu swojej drużyny. Gracze muszą jak najszybciej umieścić wszystkie przedmioty we właściwym domu (nie daj im czasu na opracowanie strategii). Gra kończy się, gdy wszystkie obiekty zostaną prawidłowo rozmieszczone.

Powiedz dzieciom, ile czasu zajęło im ukończenie gry, i daj im 3 minuty na wymyślenie strategii, która pozwoli osiągnąć cel jeszcze szybciej.

#### Gra 2 – zabawniejsza i bardziej wciągająca – czas tej gry

Nadaj różną wartość każdemu rodzajowi przedmiotu (*np. niebieskie kubki = 1 punkt, żółte kubki = 3 punkty, ornaty = 2 punkty, piłki = 0,5 punktu*). W grze gracze strategicznie rozmieszczają obiekty, aby każdy mały domek osiągnął minimalny wynik (*np. 15 punktów*), który powinien stanowić jedną czwartą sumy punktów za wszystkie przedmioty. Sukces zależy od efektywnej współpracy zespołów. Zasady są takie same jak w części 2. Gra kończy się, gdy każdy dom osiągnie swój docelowy wynik. Rozpocznij grę ponownie i poproś dzieci, aby pobiły swój rekord. Gracze czekający na swoją kolej mogą pomóc w zliczaniu punktacji.

#### ZMIENNE:

- W przypadku młodszych dzieci powtórz część 2, zamiast przechodzić do części 3.
- Zmieniaj techniki ruchu (stopy razem, podskoki, ruch tyłem itp.).



### USPOKOJENIE

Zapytaj dzieci, co musiały zrobić, aby odnieść sukces, i jak współpraca zmieniła sytuację.

## SKARB PIRATÓW

### MATERIAŁ

-  3 zestawy ornatów
-  10 piłek (piłki nożne, piłki ręczne, piłki piankowe...)
-  30 kubków + inne przedmioty (frisbee, piłki...)



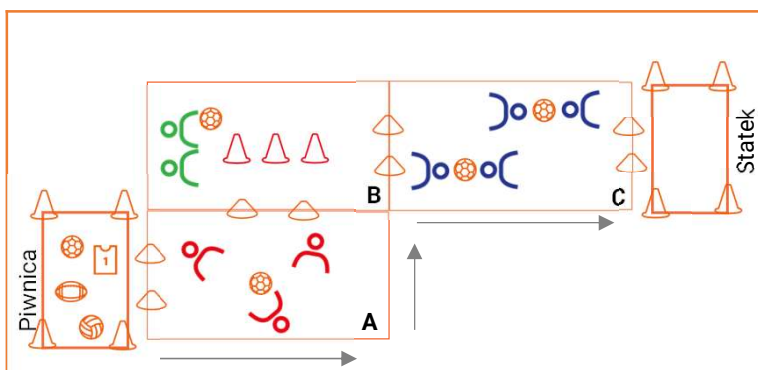
### GRA SPORTOWA

#### ORGANIZACJA

Umieść kubki tak, jak pokazano na rysunku, po prawej stronie, aby powstały trzy pola o wymiarach 10x5 m i dwa oddzielne obszary poza polem: piwnica i statek. Umieść wszystkie przedmioty (kubki, piłki itp.) w piwnicy. W obszarze B przygotuj slalom z kubkami. Upewnij się, że w piwnicy znajduje się co najmniej jeden przedmiot na gracza.

#### CEL

Jak najszybciej przenieść skarb (wszystkie przedmioty) z piwnicy na statek.



#### INSTRUKCJE

Podziel grupę na trzy zespoły piratów i wyślij każdy z nich do wybranego obszaru. Gracze muszą pozostać w swojej strefie i czekać na swoją kolej w jednym szeregu. Przy każdym zakręcie odmierzaj i zapisuj czas.

##### Część 1:

**Piraci (gracze) muszą zabrać skarb (wszystkie przedmioty) z piwnicy na statek.** Obiekty muszą przejść przez wszystkie obszary, od A do C, w tej kolejności. W każdym obszarze piraci mają inne zadanie, zanim prześlą przedmioty piratom w następnym obszarze lub umieszczą skarb na statku:

- A. Weź przedmiot z piwnicy i przenieś go, przekazując między graczami, aż dotrzesz do obszaru B. Gracze nie mogą poruszać się z przedmiotem w rękach. Każdy gracz musi dotknąć obiektu przed przekazaniem go do obszaru B.
- B. W parach lub grupach trzyosobowych piraci, dotykając się ramionami lub dłońmi, poruszają się slalomem wzdłuż drogi utworzonej przez kubki, aż dotrą do obszaru C.
- C. Piraci muszą w parach zanieść trzymany plecami przedmiot na koniec obszaru i umieścić na statku.

**Gracze w strefie A mogą zabrać nowy przedmiot z piwnicy dopiero po przekazaniu poprzedniego przedmiotu do strefy B.** Jeśli przedmiot spadnie na ziemię, gracz, który za niego odpowiada, musi zabrać go z powrotem do piwnicy i wrócić do swojej strefy. Gra kończy się, gdy wszystkie przedmioty zostaną przeniesione na statek. Moderator podaje czas, który upłynął.

##### Część 2:

Zmień pozycje wyjściowe każdej drużyny, aby umożliwić wszystkim graczom grę w innym obszarze. Zasady i instrukcje pozostają takie same, ale teraz gracze będą próbowali pobić swój rekord z gry 1. Przed rozpoczęciem daj grupie 3–5 minut na opracowanie strategii.

#### ZMIENNA:

- Zmiana trybu ruchu (np. *podskakiwanie*, *poruszanie się tyłem*) lub sposobu przenoszenia przedmiotów (np. *tylko toczenie się*, *tylko chodzenie*).
- Zwiększenie liczby stref: ta sama drużyna będzie musiała przechodzić ze strefy do strefy. Przykład: jeśli w zabawie uczestniczą trzy drużyny, a stref jest sześć, gdy drużyna 1 przejdzie przez strefę 1, drużyna 1 będzie musiała przejść do strefy 4 itd.



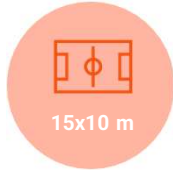
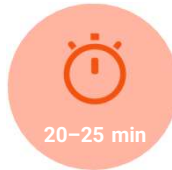
### USPOKOJENIE

Zapytaj dzieci, co musiały zrobić, aby odnieść sukces, i jak współpraca zmieniła sytuację.

## KSZTAŁT

### MATERIAŁ

-  4 zestawy ornatów
-  4 x 10 kubków (4 kolory)
-  Załączniki



## INSTRUKCJE

### PRZYGOTOWANIE

Utwórz 4 drużyny. W każdej drużynie wyznacz „przewodnika” poza boiskiem. Umieść 40 kubków (po 10 w kolorach niebieskim, pomarańczowym, żółtym i czerwonym) na końcu boiska.

### CEL GRY

Jak najszybsze odtworzenie kształtu opisanego przez przewodników.

### INSTRUKCJE

Każdy z czterech *przewodników* otrzymuje od osoby prowadzącej jeden z kształtów dołączonych w *załączniku*. Muszą oni pokierować zawodnikami swojej drużyny na boisku. Gracze muszą współdziałać, aby **odtworzyć opisany kształt szybko oraz** jak najdokładniej, aby jak najwierniej przypominał ten z *załącznika*, używając kubków ustawionych przy wejściu na boisko.

Aby gra była bardziej wciągająca, można zbudować historię wokół gry (na przykład „wyspa”: dzieci utknęły na bezludnej wyspie, a jedynym sposobem na uratowanie się jest napisanie sygnału na ziemi gigantycznymi literami. Tylko przewodnik wie, jaki sygnał należy nadać, aby dotarł do przelatującego samolotu).

### ZASADY

- Zasady dotyczące **graczy/rysowników** na boisku:

Zabronione jest patrzeć na schemat kształtu, który ma zostać odtworzony. Postępować należy wyłącznie zgodnie ze wskazówkami podanymi przez przewodników. Można wziąć tylko **jeden kubek na raz**.

Można brać wyłącznie kubki tego samego koloru co drużyna.

W formie sztafety za każdym razem może startować tylko jeden zawodnik z każdej drużyny.

- Instrukcje dla **przewodników**:

Zabrania się pokazywania schematu zawodnikom na boisku. Wskazówki udzielane są **wyłącznie za pomocą głosu i gestów**.

Zabrania się wydawania poleceń zawodnikom z innych drużyn.

Gdy kształt zostanie odtworzony identycznie jak na schemacie w *załączniku*, gra zakończy się, a stoper zostanie zatrzymany.

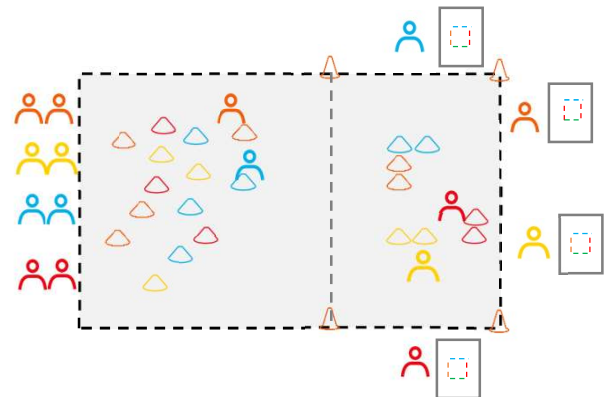
### Część 1:

Aby pomóc dzieciom zrozumieć zasady gry, poproś je o wspólne narysowanie pierwszego prostego kształtu (np. koła) bez udziału przewodników.

### Część 2:

Zaangażuj przewodników i poproś ich o odtworzenie kształtów zgodnie z wybranym poziomem trudności (*załącznik 1*, *załącznik 2* lub *załącznik 3*, zależnie od złożoności kształtów).

Następnie zmień role i zaproponuj nowy kształt do odtworzenia.



## ZMIENNE

- Aby uprościć rozgrywkę, pozwól graczom przesuwac jeden lub dwa kubki, ewentualnie używac kubków w różnych kolorach.



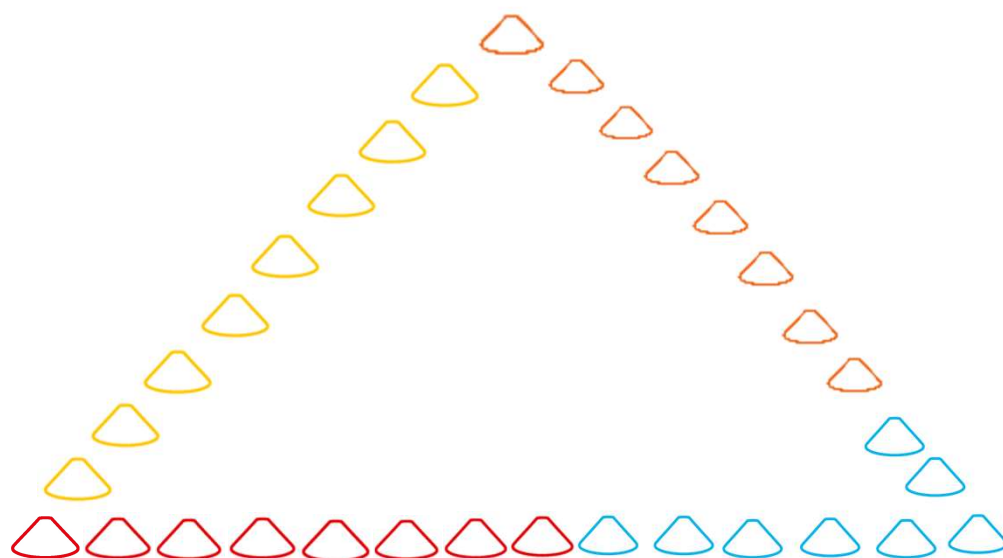
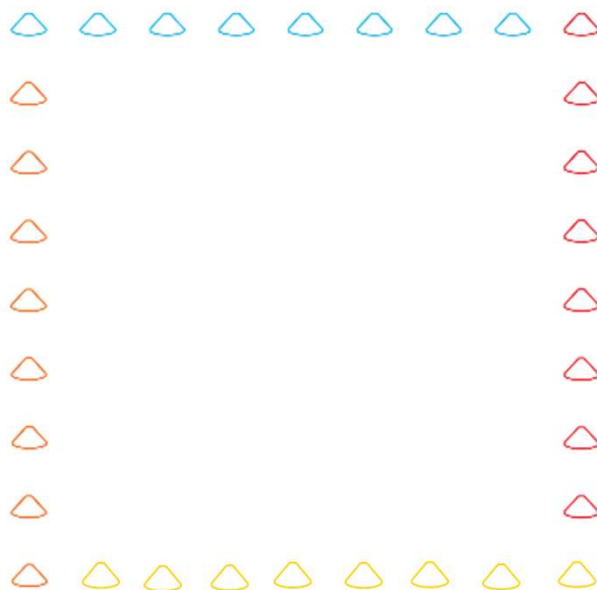
## USPOKOJENIE

Zapytaj dzieci, co musiały zrobić, aby odnieść sukces, i jak współpraca zmieniła sytuację.

# ZAŁĄCZNIK 1

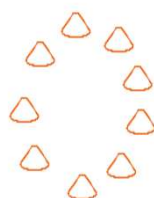
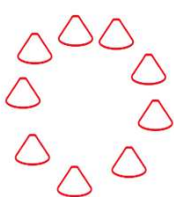
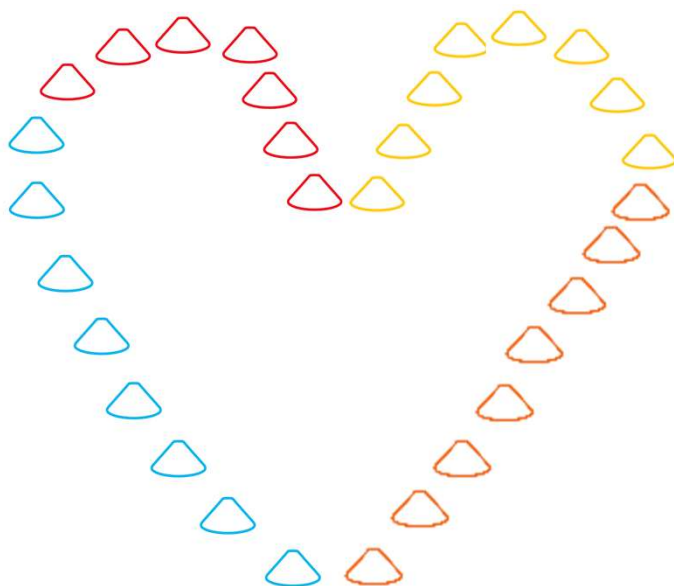
## PROSTE FORMULARZE

(Do wydrukowania w 4 egzemplarzach w formacie A4)



## ZAŁĄCZNIK 2 FORMY POŚREDNIE

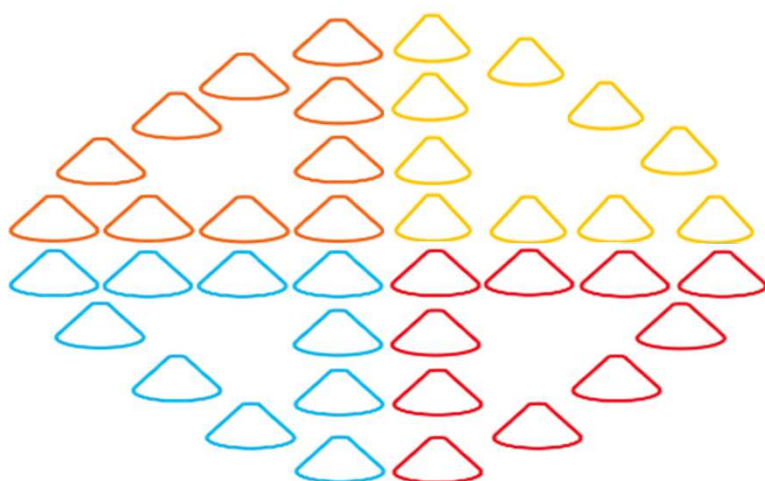
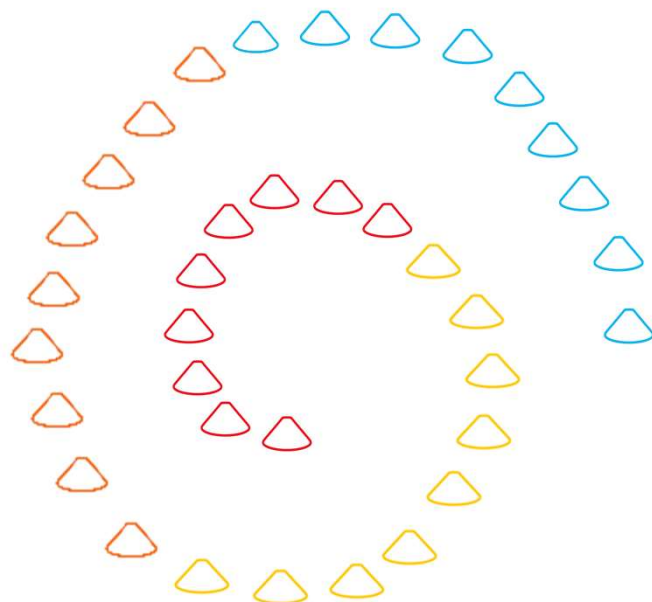
(Do wydrukowania w 4 egzemplarzach w formacie A4)

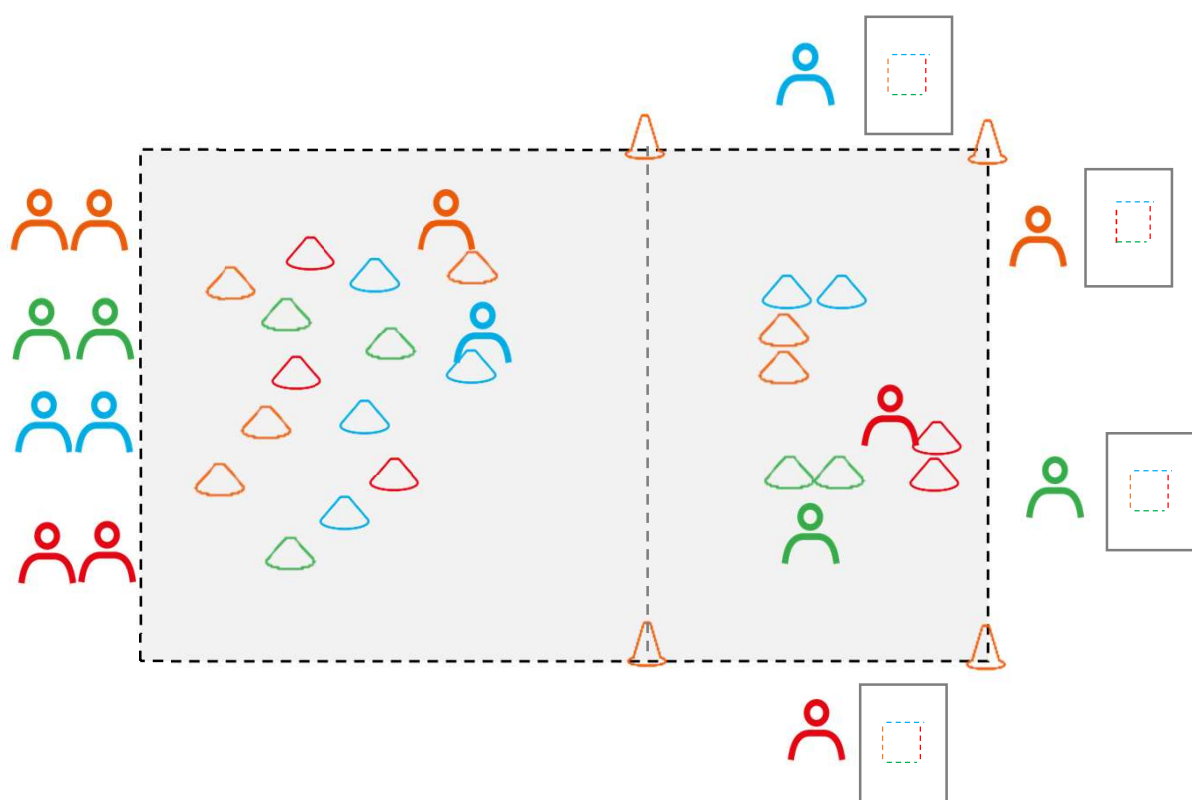


### ZAŁĄCZNIK 3

### ZŁOŻONE KSZTAŁTY

(Do wydrukowania w 4 egzemplarzach w formacie A4)





## ODKRYWANIE STEREOTYPÓW

### Cel

Zrozumienie, że stereotypy mogą prowadzić do dyskryminacji i wykluczenia.

### Kluczowe wiadomości:

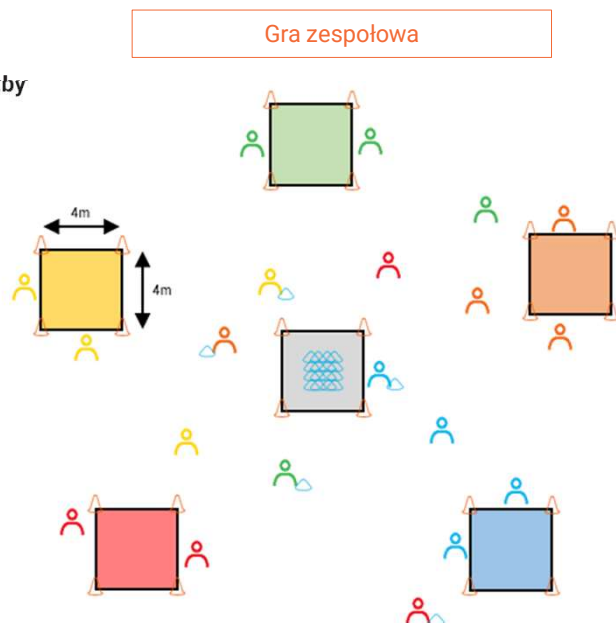
- Jeśli myślę stereotypowo na temat pewnych osób lub grup, może to zmienić sposób, w jaki się wobec nich zachowuję.
- Jeśli traktuję osobę lub grupę inaczej i niesprawiedliwie ze względu na cechy, dopuszczam się dyskryminacji.
- Dyskryminowane danej osoby lub grupy mogą ostatecznie zostać wykluczone z życia społecznego i doznawać krzywd.

### PRZYGOTOWANIE

- 3–5 drużyny (w zależności od liczby dzieci)
- 1 boisko

### MATERIAŁ

-  24 kołki
-  30–40 kubków
-  5 zestawy ornatów
-  Załączniki



**Cel:** Każda drużyna musi posiadać minimalną liczbę kubków na koniec gry.

### Instrukcje:

Strefy powinny być oddalone od siebie o 4x4 metry. Pozostaw wolną przestrzeń między każdą strefą a granicami boiska, aby gracze mogli poruszać się po strefach. Na początku umieść 30–40 kubków w strefie centralnej.

W każdej drużynie są dwie role: atakujący zbierają kubki w strefie centralnej i próbują umieścić je w strefach przeciwników, a obrońcy starają się uniemożliwić przeciwnikom wejście do ich strefy. W każdej drużynie jest maksymalnie 2 obrońców (mogą na przykład nosić ornat na ramieniu). Mogą oni dotykać piłki jedną ręką.

Zawodnik trafiony przez obrońcę musi zrobić 3 kroki do tyłu przed wznowieniem gry. Jeśli miał kubek w ręce, musi go w tym momencie położyć na ziemi, a każdy inny gracz może go podnieść (z wyjątkiem trafionego gracza).

Wewnątrz strefy przeciwnika każdy gracz jest nietykalny.

**Gra kończy się, gdy:** Gra trwała 4 minuty lub nie ma więcej kubków do zebrania. Ogłoś ranking kubków. Kubki poza strefą nie są liczone. Rozegraj co najmniej 2 mecze. Zmieniaj role w każdej grze.

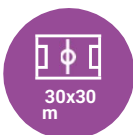
Wydłuż drugą część do 7 minut i dodaj następującą zasadę: napastnicy mogą podnosić kubki w swojej strefie (oprócz strefy centralnej i boiska) i umieszczać je w strefach przeciwników.

### ZASADY

- Zabroniona jest obrona wewnątrz własnej strefy (nie można przekraczać jej granic ani do niej wchodzić).
- Zabronione jest noszenie więcej niż jednego kubka na raz.
- Zabronione jest rzucanie kubkiem, podrzucanie kubka lub podawanie kubkiem.
- Zabronione jest umieszczanie naczyń w obszarze centralnym.

### ZMIENNE

- Aby zadanie obrońców było trudniejsze, wystarczy wprowadzić wymóg dotyku dwiema rękami.
- Aby ułatwić zadanie atakującym, wystarczy zwiększyć rozmiar stref.



Każdy zespół **reprezentuje określoną grupę** (Załącznik 1: dziewczęta, chłopcy, Afrykanie, osoby niepełnosprawne lub osoby starsze).

**Cel:** Każdy zespół, musi mieć jak najmniej „stereotypów” w swojej strefie na koniec gry.

#### Instrukcje:

Kubki **zostały zastąpione etykietami** (Załącznik 2). Na każdej etykietce zapisany jest „stereotyp”. Napastnicy muszą wziąć etykietę ze środka, **przeczytać ją** i spróbować umieścić każdą etykietę w **obszarze grupy, który ich zdaniem najlepiej odpowiada zapisanej koncepcji**.

Grupa (lub 2 grupy, jeśli jest 5 drużyn), która ma najwięcej „stereotypów” na koniec gry, **otrzymuje „dyskryminację” w następnej grze** (przykład: drużyna zaczyna 30 sekund po innych, drużyna nie może już bronić, gracze, którzy zostali trafieni, muszą się zatrzymać – do gry przywraca ich klepięcie w rękę innej osoby z zespołu). Dotyczy to tylko następnej gry. Wszystkie pozostałe zasady są takie same jak w kroku 1.

Pomiędzy poszczególnymi częściami poproś dzieci w każdej grupie, aby wybrały 3 lub 4 „stereotypy” ze swojego regionu. **Poproś dzieci, aby wypowiedziały się na temat każdego z nich: (1) spytaj, czy się zgadzają i poproś o wyjaśnienie (2) dlaczego.**

Każda gra kończy się po upływie 6–7 minut. Rozegraj co najmniej 2 mecze.



#### WSKAZÓWKI

- Podaj definicję „stereotypu” na początku etapu 2, gdy ogłosisz cel gry (przykład: „z góry przyjęte i fałszywe wyobrażenie o grupie ludzi”).
- Upewnij się, że gracze patrzą na etykietę i umieszczają ją w obszarze odpowiadającym „stereotypowi” (celem nie jest pozbycie się jej, bez względu na obszar). Między grami i podczas rozmów pytaj, dlaczego dana etykieta znalazła się w konkretnym obszarze.



#### ZACHOWANIA I WSKAZÓWKI, NA KTÓRE TRZEBA ZWRACAĆ UWAGĘ

- Zaobserwuj, czy któraś z grup jest „ofiara stereotypów” częściej niż pozostałe.
- Obserwuj reakcje dzieci na „stereotypy” związane z ich grupą pod koniec każdej rundy.

#### PYTANIA

##### Uczucia i doznania

Co było łatwe lub trudne w grze?

Jakie uczucia towarzyszyły ci po doświadczeniu „dyskryminacji”?

##### Łączenie gier tematycznych z codziennym życiem uczniów

W jaki sposób możemy wykorzystać gry do symulacji codziennego życia?

Czy czasami czujesz, że oceniasz inne osoby przez pryzmat stereotypów lub traktujesz ludzi inaczej?

##### Wiedza, kluczowe przesłania, dobre praktyki

Jakie skutki może mieć dyskryminacja osoby lub grupy?

Jak unikać dyskryminowania innych?

#### KLUCZOWE ELEMENTY

Dość łatwo było odnieść kubki **lub etykiety ze „stereotypami” przeciwnikom, ale trudniej było się bronić**. Strefy były duże, co utrudniało ich obronę po wejściu przeciwników.

Grupa, która padła ofiarą największej liczby stereotypów, miała **jeszcze trudniejsze zadanie, ponieważ doprowadziło do dyskryminacji w grze w następnej rundzie**. Może to prowadzić do odczuwania smutku, nudy, złości lub poczucia niesprawiedliwości.

Istnieją pewne osoby lub grupy, **na temat których mamy wiele stereotypów: są to z góry przyjęte i fałszywe wyobrażenia**. [Przykłady znajdziesz w załącznikach] Nie jest prawdą, że wszystkie dziewczyny są delikatne, a spędzanie czasu z seniorami to nuda. Chłopcy czasami płaczą, a większość Afrykańczyków jest sympatyczna! **Rzutowanie swoich ocen osób na całe grupy może prowadzić do traktowania grup w inny sposób: nazywa się to dyskryminacją. Dyskryminacja jest niesprawiedliwa i zabroniona.**

Podobnie jak w hazardzie, osoba lub grupa, która jest dyskryminowana, ma mniejsze szanse na udział lub wygraną. Jest to **niesprawiedliwa i brutalna forma wykluczenia, która może zranić lub zdenerwować doświadczające jej osoby**. Nie tylko w grze, ale i w prawdziwym życiu możemy być ofiarami stereotypów, **ale możemy też kierować się stereotypami w kontaktach z innymi ludźmi** (mogą one pochodzić z mediów, edukacji w domu, opinii znajomych itp.). Musimy mieć **tego świadomość, bronić się przed tym i starać się traktować wszystkich w ten sam sposób, poznając ich takimi, jakimi są**.



#### PROPONOWANA FORMA ROZMOWY

Wykorzystaj załączniki użyte podczas gry, aby zadawać dzieciom pytania i zachęcać je do reagowania (w zespołach lub dużych grupach).

# DZIEWCZYNNKI

# CHŁOPCY

# SENIORZY

# OBCOKRAJOWCY

# OSOBY NIEPEŁNOSPRAWNE

## ZAŁĄCZNIK 2 (ETAP 2)

(Do wycięcia przed umieszczeniem w obszarze centralnym)



... są delikatne.

... są słabe.

... nie wiedzą, jak gotować.

... nie mają pieniędzy.

... nie myją się.

... nie wiedzą, jak grać w piłkę nożną.

... są zawsze w złym nastroju.

... nie wiedzą, jak prowadzić.

... nie potrafi tańczyć.

## ZAŁĄCZNIK 2 (ETAP 2)

(Do wycięcia przed umieszczeniem w obszarze centralnym)



... nie umieją pływać.

... nie wiedzą, jak  
sprzątać.

... nie mają odwagi.

... nie umieją pisać.

... nie wiedzą, jak  
majsterkować.

... nie mają poczucia  
humoru.

... nie umieją czytać.

... nie umieją biegać.

... nie mają kultury  
osobistej.

ZAŁĄCZNIK 2 (ETAP 2)

(Do wycięcia przed umieszczeniem w obszarze centralnym)



... są szorstcy w obyciu.

... lubią muzykę.

... lubią słońce.

... zachowują się niesympatycznie.

... lubią kwiaty.

... nigdy nie płaczą.

... lubią zwierzęta.

... lubią sport.

... marnują pieniądze.

ZAŁĄCZNIK 2 (ETAP 2)

(Do wycięcia przed umieszczeniem w obszarze centralnym)



... słabo liczą.

... poruszają się  
wolniej.

... mają niższe IQ.

## KOT RASIZMU

## Cel

Zrozumienie, że różnorodność może być atutem w walce z dyskryminacją.

## Kluczowe wiadomości:

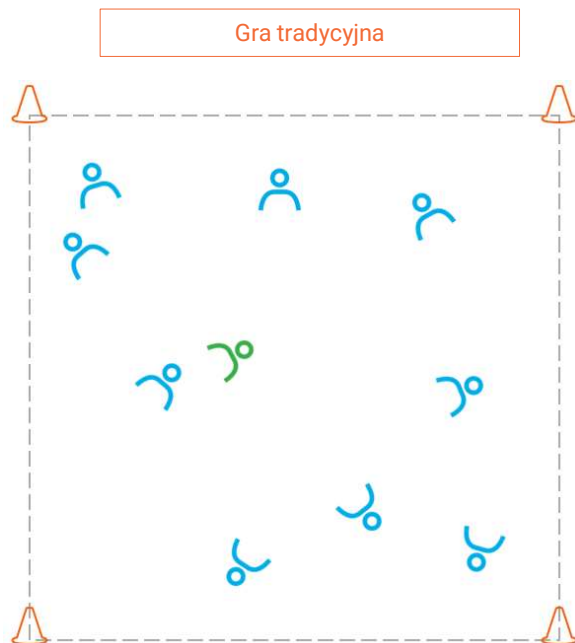
- Pełnię dyskryminację rasową, jeśli nierówno traktuję grupę lub osobę ze względu na jej pochodzenie lub kolor skóry.
- Kiedy dyskryminuję, przyczyniam się do dzielenia społeczności.
- Muszę zrozumieć, że współistnienie i współdziałanie jest możliwe pomimo różnic etnicznych i kulturowych.

## PRZYGOTOWANIE

- 4 zespoły
- 1 boisko

## MATERIAŁ

-  4–8 kołków
-  4 zestawy ornatów



**Cel:** Koty muszą w czasie gry zamrozić jak najwięcej myszy. Myszy muszą uniknąć zamrożenia do końca gry.

## Instrukcje:

Mianuj przynajmniej jednego gracza na „kota”. Każdemu „kotu” daj ubranie. Pozostali gracze to „myszy”.

Zorganizuj klasyczną grę w „kota”, w której „kot” musi złapać „myszy”. Mysz, która zostanie złapana, musi zastygnąć w bezruchu z wyciągniętymi rękami. Inne myszy mogą uwolnić zamrożone myszy, klaszcząc w dłonie.

Zanim zaczniesz następną rundę gry, zmień „koty”.

**Gra kończy się, gdy:** Wszystkie myszy zostaną zamrożone lub upłynie czas (4 min). Poprowadź kilka rund gry, zmieniając przed każdą „koty”.

## ZASADY

- Osoby, które zejdą z boiska, zostają automatycznie zamrożone.
- „Kot” musi dotknąć „myszy” obiema rękami, aby ją unieruchomić.

## ZMIENNE

- Aby zmniejszyć trudność, „kot” może używać tylko jednej ręki.
- Aby zwiększyć poziom trudności i wydłużyć odcinki gonitwy, powiększ pole gry
- Dodaj przeszkody (maty itp.), aby zwiększyć trudność i niepewność.

Utwórz 4 zrównoważone zespoły. Każda drużyna **reprezentuje teraz „kraj”** (dzieci same wybierają kraj, który będą reprezentować). Poproś każdy „kraj”, aby **wybrał sposób noszenia swoich ornatów** (jako szalik, flaga, wokół talii, opaska itp.), aby reprezentować różne „kultury”. „Koty” odgrywają **teraz rolę „rasistów”**. Każda z 3 gier ma swoje własne zasady.

**Cel:** Cel gry pozostaje ten sam.

#### Instrukcje:

**Gra 1:** W tej grze wyznacz po jednym graczowi z każdej drużyny, aby symbolicznie odgrywał rolę „**rasisty**”. Przed rozpoczęciem gry 4 „**rasistów**” wybiera i ogłasza graczom „**kraj**”, którego gracze **nie mogą opuścić**. **Wszyscy członkowie tego „kraju”, którzy zostali dotknięci, są następnie eliminowani i muszą opuścić boisko**. Gracze z innych „**krajów**” mogą zwolnić tylko graczy z własnego kraju.

*Gra kończy się po 4 min. Wygrywa drużyna, która na koniec gry jest najliczniejsza (nie liczą się gracze zamrożeni i wyeliminowani).*

**Część 2:** W tej części wyznacz 4 nowych graczy, którzy wcielą się w „**rasistów**” (po jednym na drużynę). Każdy z „**rasistów**” wybiera inny „**kraj**” i **może trafiać tylko graczy z wybranego „kraju”**. Gracze mogą trafiać tylko graczy z własnego „kraju”.

*Gra kończy się po 4 min. Wygrywa ta drużyna, która na koniec gry ma najwięcej niezamrożonych graczy.*

**Część 3:** Zasady są takie same jak w części 2, ale **gracze mogą teraz brać za cel wszystkich** (niezależnie od ich „**kraju**”). Cel jest teraz taki sam dla wszystkich czterech „**krajów**”: **dotarcie do końca gry z co najmniej jednym graczem z każdego „kraju” w grze**.

*Gra kończy się po 4 min.*



#### WSKAZÓWKI

- Pamiętaj, aby po każdej grze zmienić dzieci odgrywające role „rasistów”.
- Aby dzieci nie myślały, że są naprawdę rasistami, najlepiej używaj wyrażen, takich jak: „Teraz niektórzy wcielą się w rolę...”.



#### ZACHOWANIA I WSKAZÓWKI, NA KTÓRE TRZEBA ZWRACAĆ UWAGĘ

- Obserwuj reakcje graczy z „dyskryminowanych krajów”.
- Czy gracze okazują solidarność w części 3, uwalniając inne „kraje”?

#### PYTANIA

##### Uczucia i doznania

Czy dobrze się grało?

Czy wszyscy byli traktowani jednakowo w pierwszych 2 częściach?

##### Łączenie gier tematycznych z codziennym życiem uczniów

Czy zdarzało Ci się spotykać osoby, które traktowałyby Cię inaczej ze względu na narodowość lub pochodzenie?

Jaki był najlepszy sposób przeciwdziałania rasizmowi?

##### Wiedza, kluczowe przesłania, dobre praktyki

Czym jest rasizm?

Jakie ma konsekwencje?

#### KLUCZOWE ELEMENTY

**Nie wszyscy byli traktowani** tak samo w częściach 1 i 2. W pierwszej części był kraj, którego obywatele nie mogli się uwolnić, gdy zostali dotknięci. Było to dla **nich trudniejsze i niesprawiedliwe**. W części 2 wszystkich obowiązywały takie same zasady, ale nie można było pomagać towarzyszom z innych krajów. Dlatego **trudniej było wspólnie walczyć z „rasistami”**.

Niektórzy ludzie, jak „**rasisci**” z części 1, **traktują inne osoby gorzej** ze względu na **pochodzenie lub kolor skóry**. Nazywa się to **dyskryminacją rasową**. W części 2 walka z „**rasistami**” była skomplikowana, ponieważ nie każdy mógł zostać dostarczony, a **kraje były podzielone**. Z drugiej strony w części 3 łatwo było walczyć z rasistami, ponieważ wszyscy mogli sobie nawzajem pomagać. W życiu jest tak samo: trzeba **przewycięzać różnice między społecznościami** (na przykład pod względem kulturowym), **promować różnorodność i jednoczyć się, by pomagać ofiarom dyskryminacji rasowej**.

Rasizm to przekonanie o **wyższości jednej osoby nad drugą** ze względu na jej **pochodzenie lub narodowość**. Może to prowadzić do **dyskryminacji** osób o określonym pochodzeniu i wykluczenia ich ze społeczeństwa (tak jak krajów, które zostały wykluczone z gry w części 1). Prowadzi to do **negatywnych uczuć** (frustracji, złości itp.) wśród ofiar dyskryminacji rasowej. Jednak możliwe jest **współistnienie** pomimo **różnic**, jeśli postrzegamy je jako **atut** i nie akceptujemy żadnej dyskryminacji, nie tylko wobec naszej własnej społeczności, ale także wobec innych.



#### PROPONOWANE FORMY ROZMOWY

- Siedzenie w kręgu z gadającym kijem.
- Zabierajcie głos po kolei (nie ma obowiązku zabierania głosu).

## WŁAŚCIWA DECYZJA

### Cel

Zrozumienie, że proponowanie bardziej sprawiedliwych zasad może pomóc ograniczyć dyskryminację osób niepełnosprawnych.

### Kluczowe wiadomości:

- Sytuacja jest dyskryminująca i utrudnia funkcjonowanie, gdy ogranicza działania osoby niepełnosprawnej.
- Gdy ktoś ogranicza moje działania lub mnie dyskryminuje, mogę odczuwać frustrację, zniechęcenie, bezsilność lub wykluczenie.
- Ważne jest, aby zaoferować rekompensatę lub bardziej sprawiedliwe zasady, aby umożliwić wszystkim uczestnictwo, sukces i integrację.

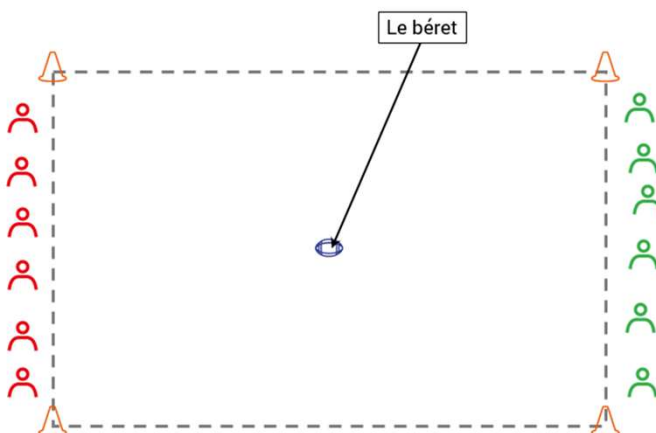
### PRZYGOTOWANIE

- 2–4 drużyny (w zależności od liczby dzieci)
- 1–2 działki

### MATERIAŁ

-  4 kołki na boisko
-  2 x 3 miski (np. czerwona, niebieska, żółta) na boisko
-  1 piłka na boisko
-  2–4 zestawy ornatów
-  Załączniki

### Gra tradycyjna



**Cel:** Zdobyćcie jak największej liczby punktów.

### Instrukcje:

Na każdym polu zmierzają się dwie drużyny. Każdy gracz zawiesza ornat na pasku z boku. Każdej drużynie przypisz jedną stronę boiska, reprezentującą jej „dom”. Każde dziecko w każdej drużynie otrzymuje numer (np. 6 graczy = numery od 1 do 6).

Aby zdobyć punkt, należy zabrać „beret” z powrotem do swojego domu i nie dać przeciwnikowi odebrać sobie ornatu. Beret (piłka do rugby) umieszcza się na środku boiska. Kiedy osoba prowadząca daje sygnał (np. „n°4”), dwoje dzieci z numerem 4 ucieka, aby odzyskać beret.

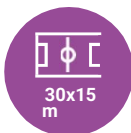
**Gra kończy się, gdy:** przydzielony czas upłynął lub osiągnięty został wynik ustalony na początku gry. Osoba nosząca beret zdobywa punkt dla swojej drużyny, jeśli zwróci beret bez utraty ornatu. Osobę noszącą beret można zatrzymać poprzez zdjęcie ornatu: w takim przypadku runda kończy się, a drużyna przeciwna otrzymuje punkt. Upadek beretu niesie za sobą takie same konsekwencje.

### ZASADY

- Zabrania się wchodzenia na boisko osobom, których numer nie został wywołany.
- Zabronione jest nawiązywanie fizycznego kontaktu z przeciwnikiem.
- Zabronione jest zrzucanie beretu

### ZMIENNE

- Aby zwiększyć poziom trudności, zmieniaj pozycję wyjściową (leżenie na plecach, na brzuchu, siedzenie itp.)...
- Aby zwiększyć poziom trudności, gospodarz może wywołać kilka numerów jednocześnie (podania dozwolone między członkami drużyny).



**Cel: Zdobyć** jak największej liczby punktów.

### Instrukcje:

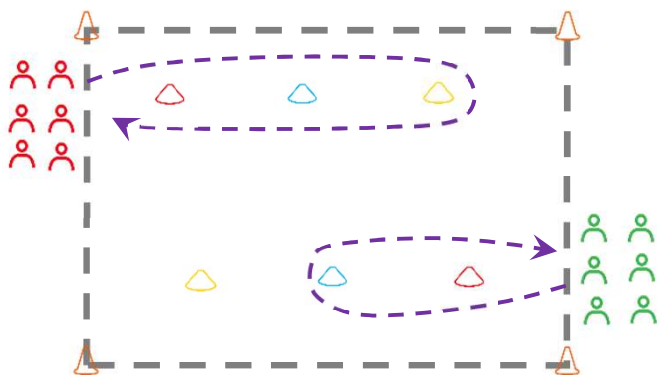
**Część 1:** Rozdaj **4–5 kart „upośledzeń”** (do wycięcia w **Załączniku**) każdej drużynie, a następnie powtórz poprzednią rundę (wywoływanie według numerów). Gracze, którzy otrzymali kartę, zachowują się zgodnie ze wskazówkami. **Gra kończy się po upływie wyznaczonego czasu lub po uzyskaniu przez jedną z drużyn wyniku ustalonego na początku gry.**

**Na koniec tej rundy zainicjuj** <sup>pierwsze</sup> **pytanie debaty (patrz sekcja „Sugerowane formy debaty”).**

**Część 2:** Rozłóż **6 naczyń (2 czerwone, 2 niebieskie, 2 żółte)** jak na schemacie. Pamiętaj, że karty „upośledzeń” są również żółte, czerwone lub niebieskie. Rozdaj karty w każdej drużynie.

Aby zdobyć punkt, gracz, którego numer został wywołany, **musi pobiec wokół kubka w kolorze jego karty, a następnie wrócić do swojego obozu przed rywalem.** Gracze, którzy nie mają karty, biegają wokół **żółtego kubka.** Prowadzący wywołuje jeden numer na raz.

**Gra kończy się po upływie wyznaczonego czasu lub po uzyskaniu przez jedną z drużyn wyniku ustalonego na początku gry.**



### WSKAZÓWKI

- Staraj się nie dawać tego samego „niedoboru” temu samemu numerowi w obu drużynach, aby nie rywalizowały ze sobą.
- Przed rozpoczęciem każdej gry sprawdź, czy gracze rozumieją, co oznacza ich karta „niedoboru”.



### ZACHOWANIA I WSKAZÓWKI, NA KTÓRE TRZEBA ZWRACAĆ UWAGĘ

- Obserwuj reakcje dzieci, które mają kartę „niepełnosprawności”, i znajdują się w niekorzystnej sytuacji w grze.
- Obserwuj, jak ich partnerzy reagują, gdy im się nie powiedzie.

### PYTANIA

#### Uczucia i doznania

Jakie emocje towarzyszyły Ci, gdy w 1 rundzie osoba prowadząca przekazała Ci kartę niedoboru?

Czy zasady gry tematycznej były sprawiedliwe?

#### Łączenie gier tematycznych z codziennym życiem uczniów

Co sprawiło, że gra stała się bardziej sprawiedliwa i mniej dyskryminująca?

Dlaczego ważne jest ograniczenie dyskryminacji związanej z niepełnosprawnością?

#### Wiedza, kluczowe przesłania, dobre praktyki

Jak możemy zwiększyć integrację?

### KLUCZOWE ELEMENTY

Załączniki narzuciły **niedobory**, które stawiają niektórych graczy w **niekorzystnej sytuacji w porównaniu** do innych uczestników gry. W zależności od niepełnosprawności gracze mieli **mniejsze lub większe utrudnienie**. Mogli czuć się **sfrustrowani**, ponieważ niektórzy nie mieli praktycznie żadnych szans na zdobycie beretu. **Sprawiedliwość** polega na tym, że **różnice są brane pod uwagę, tak aby każdy miał takie same szanse na sukces**: zasady gry nie były sprawiedliwe. Jeśli utrzymamy te zasady, osoby „niepełnosprawne” będą **dyskryminowane**.

Odległości, które należało pokonać, aby zdobyć punkt, były różne. Nazywamy to **kompensacją** (im większa niepełnosprawność, tym bliższy punkt). **Dostosowując zasady do możliwości** osób niepełnosprawnych, możemy dać wszystkim **taką samą szansę na sukces**, co jest **bardziej sprawiedliwe**. Osoby niepełnosprawne mogą skorzystać z **kompensacji** w prawdziwym życiu. **Dostosowanie zasad lub środowiska** (np. winda, podjazd itp.) pomaga **promować ich niezależność i ograniczać dyskryminację**. W celu znalezienia **odpowiedniej kompensacji** należy wziąć pod uwagę **potrzeby każdej osoby**.

Osoby niepełnosprawne mogą być **odrzucone lub spychane na margines**, często z powodu **stereotypów** dotyczących ich zdolności lub osobowości. **Poznając takie osoby, rozmawiając z nimi i traktując je na równi z innymi**, można je skuteczniej **integrować**. **Dostosowując zasady i stopień kompensacji** do upośledzeń, umożliwiamy również wszystkim **wspólną grę**.



### PROPONOWANE FORMY ROZMOWY

- Pod koniec części 1 zapytaj dzieci o część debaty dotyczącą „uczuć”.
- Na koniec części 2 kontynuuj debatę, używając techniki gadającego kija.

## ZAŁĄCZNIK (ETAP 2)

1 strona na drużynę do wydrukowania i wycięcia (w przypadku 2 drużyn: wydrukuj w 2 egzemplarzach).  
Rozdaj 4–5 naklejek każdej drużynie w zależności od liczby graczy (nie wszyscy gracze powinni mieć naklejki).  
**Uważaj, aby nie dać tej samej etykiety „niedoboru” temu samemu numerowi w dwóch zespołach.**

|                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                              |                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Jesteś małą osobą („karłem”)<br><br><b>MUSISZ PORUSZAĆ SIĘ<br/>NA KUCKACH<br/>YOU HAVE TO MOVE LIKE<br/>A DUCK</b> | Nie masz nogi<br><br><b>MUSISZ KULEĆ<br/>YOU'LL HAVE TO GET<br/>AROUND ON ONE FOOT</b>                       | Nie masz ręki<br><br><b>MUSISZ BIEC Z JEDNĄ<br/>RĘKĄ ZA PLECAMI<br/>YOU HAVE TO RUN WITH<br/>ONE ARM BEHIND YOUR<br/>BACK</b> |
| Masz wadę wrodzoną<br><br><b>NIE MOŻESZ BIEC<br/>YOU CAN'T RUN</b>                                                                                                                                     | Masz astmę<br><br><b>BIEGASZ TAM I Z<br/>POWROTEM (bez tchu)<br/>YOU RUN TO AND FROM<br/>(out of breath)</b> | Jesteś osobą niemą<br><br><b>NIE MOŻESZ MÓWIĆ<br/>YOU CAN'T TALK</b>                                                          |

## ZAŁĄCZNIK (ETAP 2)

1 strona na drużynę do wydrukowania i wycięcia (w przypadku 2 drużyn: wydrukuj w 2 egzemplarzach).  
Rozdaj 4–5 naklejek każdej drużynie w zależności od liczby graczy (nie wszyscy gracze powinni mieć naklejki).  
**Uważaj, aby nie dać tej samej etykiety „niedoboru” temu samemu numerowi w dwóch zespołach.**

|                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                              |                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Jesteś małą osobą („karłem”)<br><br><b>MUSISZ PORUSZAĆ SIĘ<br/>NA KUCKACH<br/>YOU HAVE TO MOVE LIKE<br/>A DUCK</b> | Nie masz nogi<br><br><b>MUSISZ KULEĆ<br/>YOU'LL HAVE TO GET<br/>AROUND ON ONE FOOT</b>                       | Nie masz ręki<br><br><b>MUSISZ BIEC Z JEDNĄ<br/>RĘKĄ ZA PLECAMI<br/>YOU HAVE TO RUN WITH<br/>ONE ARM BEHIND YOUR<br/>BACK</b> |
| Masz wadę wrodzoną<br><br><b>NIE MOŻESZ BIEC<br/>YOU CAN'T RUN</b>                                                                                                                                     | Masz astmę<br><br><b>BIEGASZ TAM I Z<br/>POWROTEM (bez tchu)<br/>YOU RUN TO AND FROM<br/>(out of breath)</b> | Jesteś osobą niemą<br><br><b>NIE MOŻESZ MÓWIĆ<br/>YOU CAN'T TALK</b>                                                          |