



NEKAS JAU BEIDZAS

SATURS:

IEVADS

1.RADOŠĀ RAKSTĪŠANA

60 MINŪTES | 20 - 30 CILVĒKI | NEVAJAG PRIEKŠZINĀŠANAS

2.RADOŠĀ ZĪMĒŠANA

60 MINŪTES | 20 - 30 CILVĒKI | NEVAJAG PRIEKŠZINĀŠANAS

3.IZZINĀM MIGRĀCIJU KOPĀ

30 MINŪTES | INDIVIDUĀLI VAI 2-3 CILVĒKI | VAJAG PRIEKŠZINĀŠANAS

4.MINOSIA LABIRINTS

KOMPLEKSAIS IZDEVUMS: 2 STUNDAS | 20-23 CILVĒKI | ILGI GATAVOŠANĀS LAIKS

VIEGLĀKAIS IZDEVUMS: 3-4 STUNDAS | 28-39 CILVĒKI | ILGI GATAVOŠANĀS LAIKS

5.CILTIS

2 STUNDAS | 30-40 CILVĒKI | NEVAJAG PRIEKŠZINĀŠANAS

6.KSENOFOBĪJA

90 MINŪTES | 20-30 CILVĒKI | NEVAJAG PRIEKŠZINĀŠANAS

7.RŪPNĪCA

45 MINŪTES | 10-20 CILVĒKI | NEVAJAG PRIEKŠZINĀŠANAS

8.SPERIET SOLI UZ PRIEKŠU

60 MINŪTES | 20-30 CILVĒKI | NEVAJAG PRIEKŠZINĀŠANAS

9.STEREOTIPU PLĪŠANAS

30 MINŪTES | 10-20 CILVĒKI | NEVAJAG PRIEKŠZINĀŠANAS

IEVADS

Izsenis cilvēka dabā ir pārvietoties = kopš Lielās tautu staigāšanas un vēl pirms tam cilvēki migrēja uz citu vietu vai nu savas gribas pēc, vai arī meklējot dzīvei piemērotus apstākļus. Sociālas, ekonomiskas un politiskas problēmas bieži ir iemesls migrācijai uz citu vietu un mūsdienās globālā sasilšana un mainīgais klimats tos papildina.

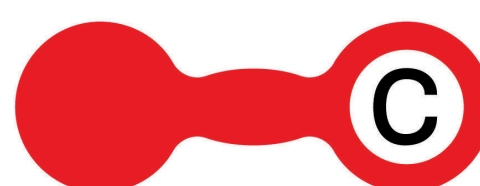
Pasaules iedzīvotāju skaits pēdējā gadsimta laikā ir ievērojami pieaudzis. Tomēr katru gadu migrējošo cilvēku procentuālais daudzums nav būtiski mainījies. Un arvien vairāk cilvēki apgalvo, ka migrantu plūsmas palielinās. Kādēļ? Jo mūsdienu mediji komunicē daudz plašāk un operatīvāk – informācijas plūdus nespējam izšķirot patieso un pielāgot uztveri ziņām

Eiropas Savienībā katram pilsonim ir tiesības dzīvot un strādāt citā tās dalībvalstī. Šajā bezrobežu reģionā, tik cik mums ir līdzības, mums ir arī atšķirības. Jo vairāk mēs mācāmies viens no otra, jo labāk un ērtāk jūtamies sazinoties. Galvenais ir sadarboties ar cilvēkiem ar dažādu izcelsmi un izprast viņu pasaules uzskatu un idejas, pirms izdarīt konkrētu spriedumu, pamatojoties uz viņu etnisko piederību, reliģiju, dzimumu, apģērba stilu, utml.

Kā organizācija šajos pēdējos 2 gados mēs centāties kaut ko mainīt un palielināt izpratni par migrāciju un iekļaušanu, izmantojot vairākas kampaņas un pasākumus. Par šī projekta realizāciju īpašs paldies Kultūras ministrijai un Sabiedrības Integrācijas fondam. Paldies visām sadarbības organizācijām un valsts iestādēm.



Rīgas Latviešu biedrība



LATVIJAS LAIKMETĪGĀS
MĀKSLAS CENTRS



AKTIVITĀTES

1. RADOŠĀ RAKSTĪŠANA:

Ilgums | Cilvēki: 60 minūtes | 20-30

Nepieciešamie materiāli: papīrs, pildspalvas, vairāku mākslas darbu attēli, fona mūzika (pēc izvēles).

Apraksts: Šī ir individuāla aktivitāte, kuras mērķis ir radošā veidā reflektēt par migrāciju. Veicot šo aktivitāti, vadītājam jāatrod vismaz 4 gleznas un jāuzliek visas redzamas caur projektoru, lai dalībnieki tās varētu viegli redzēt. Gleznu skaits var būt lielāks atkarībā no dalībnieku skaita. Šeit mērķis ir palielināt materiāla daudzveidību. Pēc gleznu parādīšanas dalībniekiem, vadītājs izskaidro darbu.

30 minūšu laikā dalībnieku uzdevums ir apskatīt gleznas un izvēlēties vienu, par kuru rakstīt. Otrkārt, viņiem šajā gleznā jāizvēlas jebkurš objekts vai persona. Viņi var brīvi izvēlēties, ko viņi vēlas rakstīt: īsu stāstu, dzejoli, un tamlīdzīgi.

Viņi rakstīs savu darbu tā, it kā viņi būtu objekts šajā gleznā, un izmantos tās perspektīvu, lai aprakstītu tajā notiekošo. Piemēram, dalībnieki var izvēlēties kļūt par laivu vai glāzi vīna, kā arī par kādu no gleznā redzamajiem cilvēkiem vai citiem elementiem.

Kad katrs ir pabeidzis rakstīt savu darbu, tie, kas vēlas dalīties ar savu darbu, ir laipni aicināti to skaļi nolasīt grupā. Pēc dalīšanas koordinators viss jānoslēdz ar pārdomām un atgriezenisko saiti. Daži jautājumu piemēri pārdomām:

- Vai bija viegli vai grūti izvēlēties objektu/personu savam darbam? Kā šis objekts/persona tevi iedvesmoja?
- Vai cita pieeja mainīja jūsu viedokli par migrāciju? Pozitīvi vai negatīvi un kāpēc?
- Vai jutāties saistīts ar izvēlēto personu/objektu un tādējādi attīstījāt empātiju pret gleznā redzamo situāciju?
- Kā jūs raksturotu savu emocionālo stāvokli rakstīšanas procesā? Vai jūsu garastāvoklī bija izmaiņas, pamatojoties uz objekta/personas izvēli?



2. RADOŠĀ ZĪMĒŠANA:

Ilgums | Cilvēki: 60 minūtes | 20-30

Nepieciešamie materiāli: papīrs, gleznošanas piederumi (krāsas, otiņas), zīmuļi u.c. mākslas piederumi.

Apraksts: Šī ir individuāla vai grupu aktivitāte, kuras mērķis ir radošā veidā stāstīt par savu migrācijas pieredzi un sniegt ieskatu tajā. Pirms aktivitātes sākšanas, tās vadītājs dalībniekiem izskaidro noteikumus – veidot mākslas darbu, kurā parāda savu asociāciju vai pieredzi ar migrāciju, neizmantojot vārdus. Pēc darbu pabeigšanas, dalībnieki prezentē paveikto pārējai grupai, veidojas diskusija un Lielāka izpratne par to, ko katra, nozīmē tik bieži izsanētais vārds "migrācija". Pēc dalīšanas koordinatoram aktivitāte jānoslēdz ar pārdomām un atgriezenisko saiti. Daži jautājumu piemēri pārdomām:

- Kā mainījās citu dalībnieku domas pirms un pēc aktivitātes par migrāciju?
- Kas atmiņā palika visvairāk?



3. IZZINĀM MIGRĀCIJU KOPĀ:

Ilgums | Cilvēki: 30 minūtes | Individuāli / 2-3

Nepieciešamie materiāli: spēles laukums, kārtis, kauliņš

Apraksts: "Izzinām migrāciju kopā" ir spēle, kuru izstrādāja Katrīna Spure un Onur Obekcan, un dizainere ir Santa Sadovska. Spēles galvenais mērķis ir iemācīt jauniešiem pamata terminoloģiju par migrāciju un integrāciju, kā arī izaicināt viņus izveidot savas "multikulturālisma" vai "iekļaušanas" definīcijas. Spēlē ir arī daudz interaktīvu jautājumu, kas ietver migrantu reālus stāstus. Videoklipi tapuši Eiropas Komisijas sponsorētā projekta "Esmu Eiropietis" ietvaros, kuru organizācija īstenoja 2021.-2022.gadā.

Spēli finansiāli atbalsta LJP Eiropas Jaunatnes gada ietvaros un tā ir izveidota kā neformālās izglītības līdzeklis, ko izmantot jebkura organizācija un/vai jauniešu centrs Latvijā.

Noteikumi un vispārīgs spēles pārskats ir sniegts zemāk. Spēles dizainu un kartes var iegūt šajā vietnē: ej.uz/imk22

Jebkuru logotipu vai atsauces uz šīs spēles veidotāju noņemšana ir stingri aizliegta.

VISPĀRĪGS APRAKSTS:

- Spēle sastāv no spēles laukuma, uzdevumu kārtis un metamā kauliņa;
- Spēlē gan individuāli, gan komandā;
- Uzdevumu kārtis iedalītas trīs kategorijās, kur sastopams vieglākās, vidējās un sarežģītākās pakāpes uzdevumi, kā arī uzdevumu kāršu komplektā ietilpst "mistiskās kārtis".
Jautājumi/uzdevumi, kas ir piedāvāti kārtīs sarežģītāki, kad punktu skaits rodas. 20 punktu uzdevumi ir vienkāršākie, 60 punktu uzdevumi - sarežģītākie. "mistiskās kārtis", kas ir pilna dažādu priekšrocību, lai pēdējā kategorija līdz finišam;
- Spēlētājam, metot metamo kauliņu un, sniedzot atbildes uz izlozētās kategorijas jautājumiem, jānonāk finišā;
- Spēlētājs drīkst pavirzīties par tik soļiem atainojas pēc metamā kauliņa mešanas tad, ja sniedz pareizu atbildi uz jautājumiem/uzdevumu. vajadzībām uzdevuma kategoriju un jautājumu/uzdevumu izlozē.
- Spēle beidzas, kad spēlētājs šķērso finišu, ieguvīš jaunas zināšanas par migrāciju, integrāciju, multikulturālismu un labi pavadītis laiku.



SPĒLES MĒRĶIS:

- palīdzēt jauniešiem labāk izprast migrācijas jautājumus;
- palīdzēt jauniešiem labāk izprast pamata terminoloģiju migrācijas jautājumos;
- palīdzēt jauniešiem attīstīt empātiskas jūtas pret cilvēkiem, kuru dēļ dažādu iemeslu dēļ migrē;
- nodrošināt neformālās izglītības instrumentu organizācijām Latvijā par migrāciju.

SPĒLĒTĀJU IEGUVUMI:

- labāka izpratne par pamatjēdzieniem saistībā ar migrāciju;
- ietekmēt jauniešu domāšanu par to, kāpēc un kā notiek migrācija;
- palīdz veidot tolerantāku un iekļaujošāku Latviju.



4. MINOSIA LABIRINTS:

Ilgums | Cilvēki:

Kompleksais izdevums: 2 stundas | 20-23

Vieglākais izdevums: 3-4 stundas | 28-39

(Mynosia) labirints ir interaktīva simulācijas/lomu spēle, kuras mērķis ir izglītēt par migrāciju, diskrimināciju, cilvēktiesībām, rasismu utt., izmantojot neformālu metodi. Mērķauditorija var būt pielāgojama jebkurai auditorijai, sākot no jauniešiem skolās līdz pieaugušajiem, kuri strādā ar migrantiem un bēgļiem.

Tomēr tam ir divas variācijas: vienkārša un sarežģīta. Projekts piedāvā arī spēles ES versiju. Koordinators var izvēlēties dažādas spēles atkarībā no grupas lieluma, vajadzībām un gaidāmajiem sasniegumiem. Lai iegūtu vairāk informācijas un spēles materiālus, lūdzu, apmeklējiet: <https://www.minosia.eu/>



5. CILTIS:

Ilgums | Cilvēki: 120 minūtes | 30-40

Nepieciešamie materiāli: Papīrs, pildspalvas, ķermeņa krāsa (katrai ciltij ir sava krāsa), izdales materiāli ciltīm.

Apraksts: Vēl viena lieliska spēle kultūras atšķirību un starpkultūru komunikācijas nozīmes izpratnē ir spēle "Ciltis". Tā pamatā ir simulācija un teatrāla improvizācija. Balstoties uz grupas lielumu, var būt līdz pat 4 dažādām ciltīm. Paskaidrojums sniegts pa daļām, lai labāk izprastu spēli kopā ar ciltis izdales materiāliem.

Drukājamie materiāli (izdalījumi ciltīm) atrodas šeit: ej.uz/ciltis

1. DAĻA

Abas ciltis apgūst savu kultūru

- Divas grupas tiek nosūtītas, lai atrastu sev klusu vietīņu (ja atrodaties ārā) vai atsevišķās telpās (ja atrodaties iekštelpās). Izdaliet katrai ciltij lomu kopijas un citus materiālus, piemēram, ādas krāsas, pildspalvas un papīrus. Varat arī aicināt dalībniekus savākt dažādus materiālus, tērpus un rekvizītus no savām personīgajām mantām vai no dabas, lai tos izmantotu.
- Lieciet grupām izlasīt savus izdales materiālus, apgūt savas kultūras noteikumus un izveidot dažādus savas kultūras elementus (katra cilts ievēro dotās lomas un attīsta kultūru ap tām).
- Pastāstiet viņiem, ka viņiem ir 45 min – 1 stunda, lai kopīgi attīstītu un praktizētu savu valodu, noteikumus un paražas.

2. DAĻA

Ciltis satiekas neitrālā teritorijā:

- Tā viņiem ir iespēja iemācīties komunicēt un sadarboties vienam ar otru, veicot kopīgu uzdevumu vai vienkārši spontāni sazinoties;
- Sasauciet abas grupas kopā uz neitrālu teritoriju. Uzdodiet viņiem risināmu uzdevumu vai ļaujiet viņiem 20 minūtes brīvi sazināties.

3. DAĻA

- Diskusija, debrīfings un izvērtēšana;
- Kultūra B var izskaidrot kā viņi uztver kultūru A;
- A paskaidro, kā viņi uztver kultūru B;
- Kultūra B apraksta savas domas un jūtas, līdzdarboties ar kultūru A;
- Izskaidrojiet kultūru A;
- B izskaidro kultūru B;
- Pēc tam diskusija būtu jāpaplašina, iekļaujot realitāti un mūsu pašu kultūru un ikdienas situācijas. Studenti spēles pieredzi saista ar reālām mūsdienu un vēsturiskām situācijām.

6. KSENOFOBĪJA:

Ilgums | Cilvēki: 90 minūtes | 20-30

Nepieciešamie materiāli: marķēta teritorija, audums vai jebkāda veida materiāls, lai aizsietu dalībniekiem acis, citi materiāli (norādes, uzdevumi), kas varētu palīdzēt improvizācijā (nav obligāti)

1. DAĻA:

Šīs aktivitātes mērķis ir iepazīstināt dalībniekus ar ksenofobijas ideju un ksenofobiskas personas situāciju. Dalībnieki iepazīstināti ar darbības noteikumiem. Aktivitāšu telpā ir jānovelk uz grīdas kvadrāts ar marķējumu.

Apmēram 10-12 dalībnieki tiek aicināti aizsiet acis. Aklajiem dalībniekiem jāatrodas atzīmētajā lodziņā, bet pārējie dalībnieki, pamatojoties uz grupas lielumu, ir sadalīti sānos.

Aktivitāte sākas, kad aklajiem dalībniekiem ir atļauts staigāt kastē. Sānos ir dalībnieki, lai turētu akli salocītus brīvprātīgos dalībniekus kastes iekšpusē, kad tie tuvojas atzīmētās kastes robežām. Ksenofobijas pamatā ir bailu no robežām attēlojums.

Daļas īstenošanai nepieciešamas 10-15 minūtes.

2. DAĻA:

Dalībnieki tiek sadalīti atkarībā no grupas lieluma 4 apakšgrupās. Četri dažādi ksenofobijas aspekti/apakštēmas ir sadalītas starp apakšgrupām, kuras tām ir jāataino caur etīdi. Tēmas var būt islamofobija, rasisms, kastu sistēma, kultūras bailes no imigrantiem utt. Katrai grupai tiks dotas 5 minūtes sagatavošanās darbam un 2 minūtes, lai ar Improv & Theater starpniecību skaidrotu ar tēmu saistīto darbību. Katra cēliena beigās pa apakšgrupām tiks uzdoti jautājumi, kas saistīti ar problēmas izpratni. Daļai nepieciešamas 30-35 minūtes.

3. DAĻA:

Dalībniekiem tiek dotas apakštēmas (islamofobija, rasisms, kastu sistēma, kultūras bailes no imigrantiem) galvenā tēma ir ksenofobija, un viņiem ir jāpiedāvā risinājums, pamatojoties uz diskusiju un izpratni. Pēc katrām 2 minūtēm viņiem ir jāapmainās ar risinājumiem un jāstrādā un jāuzlabo viens otra risinājumi. Šajā posmā viņi var pievienot vai izlaist kādu risinājumu. Pēc 3 ideju apmaiņas kārtām koordinators apkopos gala piedāvāto risinājumu. Daļa prasa 10-15 minūtes.

APKOPOŠANA:

- Kā jūs jutāties lomā?
- Kas notika etīžu laikā?
- Kas mudina cilvēkus šādi uzvesties?
- Vai esat redzējuši līdzīgu situāciju savā kopienā?
- Ko tu iemācījies?
- Kā mēs varam risināt šo problēmu mūsu sabiedrībā?
- Kā mēs varam reaģēt uz šādu uzvedību, lai apturētu ksenofobiju?

7. RŪPNĪCA:

Ilgums | Cilvēki: 45 minūtes | 10-20

Nepieciešamie materiāli: n/a

STARTERIS: "BIEDRĪBAS APLIS"

Lūdziet dalībniekus nostāties aplī un pajautāt, vai viņi zina, ko nozīmē "asociācija". Pasakiet vienu vārdu (piemēram, kurpe, zeķe, ābols, gaiss) un palūdziet dalībniekam, kas atrodas jūsu labajā pusē, pateikt asociāciju ar jūsu vārdu. Palūdziet pārējiem dalībniekiem pateikt pirmo vārdu asociāciju, ko teicis cilvēks no viņu kreisās puses. Uztaisi 1-2 aplis, var likt arī ritmu (piemēram, aplaudējot ar pirkstiem). Asociācijas jāsaņem ātri, bez lielas retināšanas, paturot prātā teikt pirmo. Beigās varat izveidot nelielu diskusiju, kura saistība bija pareiza. Pēc tam izveidojiet kopsavilkumu, ka visas asociācijas ir bijušas pareizas, jo tās ir bijušas viņu pašu asociācijas.

"ES ESMU KOKS"

Stāviet aplī ar savu grupu, ejiet uz vidu, paskaidrojiet, ka vidū būs jūsu skatuve. Nostājieties ar rokām uz augšu un sakiet "Es esmu koks". Lūdziet dalībniekus pievienoties jums uz skatuves ar savām asociācijām uz „koku” un izveidot tās pozīcijas/pieminekļus atbilstoši savai asociācijai (piemēram, kādam ir suņa asociācija un šī persona jums pievienojas uz skatuves, sakot „Es esmu suns” un stāvēt suņa pozā – izliekoties par suni).

Tādā veidā grupai jāveido bildes ar dažādiem elementiem (piemēram, koks, suns, mašīna, zāle, puķe, dāma, vīrs, putns utt.). Kad visi dalībnieki pievienojas attēlam, pirmais cilvēks, kas bija uz skatuves, saka “Visi, izņemot...”, izvēloties vienu elementu, kas paliks nākamajai kārtai.

Atkārtojiet šo darbību dažas kārtas līdz jūtat, ka grupa sāk nogurt. Var diskutēt par elementiem, kas parādījušies uz skatuves un kā tas notika (asociāciju spēks, kas dod iedvesmu jauniem elementiem).

"RŪPNĪCA"

Vispirms norādiet grupas tēmu, kas varētu būt vienkārša (piemēram, mežs, pludmale, peldbaseins), pēc tam meklējiet abstraktākas idejas (piemēram, Kosmosa kuģis, sapņi, burvju skola). Ļaujiet dalībniekiem saprast ideju un izveidot dažas rūpnīcas.

Kad rūpnīca ir gatava (tajā ir visi dalībnieki - kā mašīnas), jūs varat ieslēgt un izslēgt mašīnu, likt mazāku jaudu vai lielu jaudu (tā dalībnieki veic kustības lēni/ātri un trokšņo zemi/skaļi). Varat pieskarties vienai personai un ļaut tikai šai personai veikt kustības un skaņas, vai cilvēku grupai, lai citi varētu klausīties.

Pēdējā posmā dodiet viņiem tēmas rūpnīcu, kuru vēlaties ar viņiem apspriest (piemēram, sabiedrība, izglītība, politika, vide). Kad viņi veido pēdējo rūpnīcu, jūs varat ieslēgt dažus aktierus, lai uzsvērtu viņu tēlus un lomu rūpnīcā.

"ATGRIEZENISKĀ SAITE"

Dodieties atpakaļ uz apli, ja dalībnieki ir padziļināti apzinājušies savas lomas (piemēram, kliezot savu vārdu un izlecot no mazā apļa).

Aptaujā varat uzdot šādus jautājumus:

- Kā jums gāja?
- Kā jūs jutāties rūpnīcā / lomā?
- Kādi elementi ir bijuši rūpnīcā?
- Kas liek jums izveidot šos rūpnīcas elementus?
Kāda bija saikne starp elementiem?
- Kāda ir saistība starp to rūpnīcu un reālo dzīvi?
Kāpēc tas notiek reālajā dzīvē?
- Ko jūs par to domājat (galvenā tēma)?
- Kāpēc, jūsuprāt, tas notiek?
- Kā tas ietekmē mūsu sabiedrību?
- Ko mēs varētu mainīt šajā tēmā?
- Ko jūs varat mainīt savā dzīvē, lai
atbalstītu/pārtrauktu šīs darbības/uzvedību?

8. SPERIET SOLI UZ PRIEKŠU:

Ilgums | Cilvēki: 60 minūtes | 20-30

Nepieciešamie materiāli: Lomu kartes, situācijas (abi atrodas zemāk - saite) tumbaņa fona mūzikai

Instrukcijas:

1. Izveidojiet mierīgu atmosfēru ar maigu fona mūziku. Vai arī palūdziet dalībniekiem klusēt;
2. Palūdziet dalībniekiem izņemt lomu karti no cepures. Pasakiet viņiem, lai viņi to patur sev un nerāda nevienam citam;
3. Aiciniet viņus apsēsties (vēlams uz grīdas) un uzmanīgi izlasīt, kas ir viņu lomu kartē;
4. Tagad palūdziet viņiem sākt iejusties lomā. Lai palīdzētu, izlasiet dažus no šiem jautājumiem, pēc katra apstājoties, lai dotu cilvēkiem laiku pārdomām un veidot priekšstatu par sevi un savu dzīvi:
 - Kāda bija tava bērnība? Kāda veida mājā tu dzīvoji? Kādas spēles spēlēji? Kādu darbu strādāja tavi vecāki?
 - Kāda šobrīd ir tava ikdiena? Kur tu socializējies? Ko jūs darāt no rīta, pēcpusdienā, vakarā?
 - Kāda veida dzīvesveids jums ir? Kur tu dzīvo? Cik daudz naudas jūs nopelnāt katru mēnesi? Ko tu dari brīvajā laikā? Ko tu dari brīvdienās?
 - Kas jūs aizrauj un no kā jūs baidāties?

1. Tagad palūdziet cilvēkiem klusēt, kad viņi stāv viens otram blakus (piemēram, uz starta līnijas);
2. Pastāstiet dalībniekiem, ka gatavojaties nolasīt situāciju vai notikumu sarakstu. Katru reizi, kad viņi var atbildēt "jā" uz apgalvojumu, viņiem vajadzētu spert soli uz priekšu. Pretējā gadījumā viņiem vajadzētu palikt tur, kur viņi ir, nevis pārvietoties.
3. Izlasi situācijas pa vienai. Uz brīdi apstājieties starp katru izteikumu, lai dotu cilvēkiem laiku pakāpties uz priekšu un paskatīties apkārt, lai ņemtu vērā savu stāvokli vienam pret otru.
4. Beigās aiciniet visus ņemt vērā viņu galīgās pozīcijas. Pēc tam dodiet viņiem dažas minūtes, lai viņi varētu izklūt no lomas, pirms sniegt informāciju grupas sesijā.



APSPRIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA

Sāciet, jautājot dalībniekiem par notikušo un to, kā viņi jūtas saistībā ar aktivitāti, un pēc tam turpiniet runāt par izvirzītajiem jautājumiem un uzzināto.

- Kā cilvēki jutās, virzoties uz priekšu – vai nē?
- Kurā brīdī tie, kuri nāca uz priekšu, sāka pamanīt, ka citi nepārvietojas tik ātri, kā viņi?
- Vai kāds jūta, ka ir bijuši brīži, kad tiek ignorētas viņu pamattiesības?
- Vai cilvēki var uzminēt viens otra lomas? (Ļaujiet cilvēkiem atklāt savas lomas šajā diskusijas daļā)
- Cik viegli vai grūti bija spēlēt dažādas lomas? Kā viņi iedomājās, kāds ir cilvēks, kuru viņi spēlēja?
- Vai vingrinājumi kaut kādā veidā atspoguļo sabiedrību? Kā?
- Kuras cilvēktiesības ir apdraudētas katrā no lomām? Vai kāds varētu teikt, ka viņu cilvēktiesības netiek ievērotas vai ka viņiem tās nebija pieejamas?
- Kādus pirmos soļus varētu spert, lai novērstu nevienlīdzību sabiedrībā?

PADOMI KOORDINATORIEM:

Ja veicat šo aktivitāti ārā, pārliecinieties, ka dalībnieki jūs dzird, īpaši, ja to darāt lielā grupā! Jums, iespējams, vajadzēs izmantot savus līdzstrādniekus, lai izplatītu paziņojumus.

Sākumā iztēles fāzē daži dalībnieki var teikt, ka viņi maz zina par tās personas dzīvi, kura viņiem jāspēlē lomu spēlē. Pastāstiet viņiem, ka tas nav īpaši svarīgi un ka viņiem ir jāizmanto sava iztēle un jādara tas pēc iespējas labāk.

Šīs aktivitātes spēks slēpjas faktā, redzot attāluma palielināšanos starp dalībniekiem, it īpaši beigās, kad vajadzētu būt lielumam attālumam starp tiem, kas bieži nāca uz priekšu, un tiem, kuri to nedarīja. Lai uzlabotu ietekmi, ir svarīgi pielāgot lomas, lai atspoguļotu dalībnieku pašu dzīves realitāti.

To darot, noteikti pielāgojiet lomas tā, lai tikai minimāls skaits cilvēku varētu spert soļus uz priekšu (t.i., atbildēt ar "jā"). Tas attiecas arī uz gadījumiem, kad jums ir liela grupa un jums ir jāizdomā vairāk lomu.

Pārrunu un izvērtēšanas laikā ir svarīgi izpētīt, kā dalībnieki zināja par varoni, kura loma viņiem bija jāspēlē. Vai tas notika no personīgās pieredzes vai citiem informācijas avotiem (ziņas, grāmatas un joki?)

Vai viņi ir pārliecināti, ka informācija un viņu tēli ir uzticami? Tādā veidā jūs varat iepazīstināt ar stereotipu un aizspriedumu darbību.

Šī darbība ir īpaši svarīga, lai izveidotu saikni starp dažādu paaudžu tiesībām (pilsoniskās/politiskās un sociālās/ekonomiskās/kultūras tiesības) un piekļuvi tām.

Nabadzības un sociālās atstumtības problēmas nav tikai formālo tiesību problēma – lai gan pēdējās pastāv arī, piemēram, bēgļiem un patvēruma meklētājiem. Problēma ļoti bieži ir saistīta ar efektīvu piekļuvi šīm tiesībām.

Drukājamie materiāli atrodas šeit:
ej.uz/soliuzprieksu

9. STEREOTIPU LAUŠANA:

Ilgums | Cilvēki: 30 minūtes | 10-20

Nepieciešamie materiāli: baloni, adata, papīrs, pildspalvas

Dalībnieki parādīs efektīvas starppersonu komunikācijas prasmes, piemēram, efektīvas konfliktu risināšanas stratēģijas, verbālās un neverbālās reakcijas sociālās situācijās un to, kā tās atšķiras starp indivīdiem. Šīs aktivitātes mērķis ir izglītēt citus par to, kas ir stereotipi un kā indivīdi nav saistīti ar šiem stereotipiem.

Instrukcijas:

- Definējiet stereotipus.
- Palūdziet dalībniekiem sniegt definīciju.
- Runājiet par to, no kurienes rodas stereotipi. (pievienot vairāk un pievienot avotu...)
- Pārliecinieties, ka katram dalībniekam ir vismaz viens balons un drošības adata vai papīra lapa.
- Uzsprieciniet savu balonu.
- Paņemiet marķieri un uzrakstiet stereotipu, ko cilvēki ar jums saista un kas NAV patiess.
- Apmeklējiet apkārtni un sakiet, kāpēc uz sava balona uzrakstījāt savējo.
- Kad esat runājis, paņemiet drošības piespraudes un **PĀRSPRIDZINIET STEREOTIPU.**



NE KAS JAU BEIDZAS

Saturs: Onurs Obekdžans
Dizains: Nikola Kleinberga

© Klubs "Māja" - jaunatne vienotai Eiropai, 2022