



Mobilnost mladih i školske razmene

Obogaćivanje školskih razmena i susreta mladih elementima fizičke aktivnosti, igre i sporta

Objavljuje

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Registrovano sedište
Bon i Ešborn, Nemačka

Globalni program „Sport za razvoj“
Antonie Grubisic 5
1000 Skoplje, Severna Makedonija
Telefon +389 2 3103 560
E info@giz.de

I www.giz.de/en
I www.sport-for-development.com

Autori

Afrim Iljazi
Dina Klingmann
Filip Ivanovski

Prelom

Jelena Dimkovska

Fotografije

©RYCO Ivan Mandic; RYCO Nebojsa Perkovic
©GIZ

U ime
Saveznog ministarstva za ekonomsku saradnju i razvoj Nemačke (BMZ)

Skoplje, 2025

Mobilnost mladih i školske razmene

Obogaćivanje školskih
razmena i susreta mladih
elementima fizičke
aktivnosti, igre i sporta

Ova publikacija je sačinjena za potrebe programa Regionalne kancelarije za saradnju mladih „Superškole“ koji sprovode Nemačka organizacija za međunarodnu saradnju (GIZ) i Regionalna kancelarija za saradnju mladih (RYCO), uz finansijsku podršku Evropske unije i Saveznog ministarstva za ekonomsku saradnju i razvoj Nemačke (BMZ).

Sadržaj

1. Uvod	5
1.1. Program Regionalne kancelarije za saradnju mladih „Superškole“	5
1.2. Obrazovanje kroz sport	6
1.2.1. Benefiti učenja!	6
1.2.2. Međukulturni dijalog	7
1.2.3. Osnaživanje mladih	7
1.2.4. Učenje prilagođeno uzrastu	7
2. Sport za razvoj	9
2.1 Sport za razvoj u okviru programa „Superškole“	10
2.2 Uloga nastavnika u sprovođenju aktivnosti u okviru S4D i uključivanju mladih	11
2.3 Inkluzivno i bezbedno okruženje	13
3. Praktični načini za uključivanje pristupa „Sport za razvoj“ u omladinske i školske razmene	15
3.1. Povezivanje učesnika: međukulturni dijalog i upoznavanje	15
3.1.1. Upoznavanje učesnika	16
„Upoznaj i pozdravi“	16
„Ko šta voli?“ – Kretanjem do povezivanja (Ja volim...)	18
„Pređi liniju“	20
„Krug inkluzije“	22
„Zajednički jezik“	24
3.1.2. Jezička animacija: šta je i zašto funkcioniše	26
„Krug imena i pokreta“	26
„Dodirni i pogodi“	28
„Brojčana štafeta“	30
„Slovna štafeta“	32
3.1.3. Primer sesije: Stvaranje veza	34

3.2. Izgradnja poverenja: Timski rad, saradnja i zajednički ciljevi.....	36
3.2.1. Komunikacija bez reči: Igre za neverbalnu saradnju	36
„Slepa zmija“	36
„Ljudski čvor“	38
3.2.2. Kooperativne igre	40
„Igra hobotnice“	40
„Iks-oks“	42
„Prelazak preko reke“	44
„Lopta u endzoni“	46
„Između dve vatre“	48
„Drveće na vetru“	50
„Osloni se na mene“	52
3.2.3. Primer sesije: „Gradimo mostove“	54
3.3. Učenje u prirodi: Otvoreni prostori kao učionica.....	56
„Hvatanje repa“	56
„Potraga za blagom“	58
„Igra 30 pitanja“	60
„Potraga za blagom u prirodi“	64
„Planinarski bingo“	66
3.3.1. Primer sesije: „Učenje na otvorenom“	68
3.4. Refleksija i prenos.....	69
3.5. Praktični dodatak	71
3.5.1. Šablon strukture sesije.....	71
3.5.2. Resursi i dodatna literatura	72



1. Uvod

1.1. Program Regionalne kancelarije za saradnju mladih „Superškole“

Postavljanje konteksta

Program „Superškole“ je vodeći regionalni program razmene Regionalne kancelarije za saradnju mladih (RYCO), međuvladine organizacije koju je osnovalo šest vlada zapadnog Balkana (WB6): Albanije, Bosne i Hercegovine, Kosova*, Crne Gore, Severne Makedonije i Srbije. Program „Superškole“ ima za cilj podršku procesima izgradnje mira i pomirenja, kao i razvoj međukulturnih kompetencija, povezivanjem srednjih škola širom regiona putem razmene.

Program je namenjen srednjoškolcima uзраsta od 14 do 19 godina i njihovim nastavnicima, nudeći im mogućnosti da učestvuju u strukturiranim i smislenim razmenama koje se zasnivaju na neformalnom obrazovanju, dijalogu i učešću zajednice. Program „Superškole“ naglašava inkluzivno učešće, zajedničku odgovornost učenika za proces i angažman lokalne zajednice, uz pružanje podrške nastavnicima kao ključnim nosiocima procesa razmene. Kroz zajedničke projekte, škole formiraju bilateralna partnerstva na Zapadnom Balkanu i organizuju dve međukulturne razmene po ciklusu, pri čemu svaka škola treba da ugosti najmanje 15 učenika. Nastavnici dobijaju podršku u vidu jačanja kapaciteta kako bi se osigurala visokokvalitetna realizacija, dok učenici stiču ključne kompetencije u oblasti međukulturne komunikacije, saradnje i aktivnog građanstva. Jačanjem veza među školama i podsticanjem saradnje koju vode mladi, program „Superškole“ ima ključnu ulogu u postavljanju temelja za pomirenje i izgradnju mira u regionu.

* Ova oznaka ne dovodi u pitanje stavove o statusu i u skladu je sa UNSCR 1244/1999 i Mišljenjem MSP o deklaraciji o nezavisnosti Kosova

1.2. Obrazovanje kroz sport

Zašto je fizička aktivnost važna za obrazovanje, međukulturni dijalog i osnaživanje mladih?

Obrazovanje kroz sport predstavlja moćan pristup razvoju mladih, učenju i društvenom zajedništvu, koji dobija sve šire priznanje. Važan je i za fizičko zdravlje, ali i za razvijanje ključnih životnih veština, promovisanje inkluzije i podsticanje međukulturnog razumevanja. Obrazovanje kroz sport prevazilazi samo učenje fizičkih veština; ono koristi univerzalnu privlačnost i strukturu sporta kako bi se adresirali socijalni, emocionalni i kognitivni aspekti razvoja. Posebno je efikasno kod mladih, jer je privlačno, pristupačno, ima efekat povezivanja i često se doživljava kao neutralan prostor u kojem različiti pojedinci mogu da se okupe.

Sport omogućava obrazovanje zasnovano na vrednostima i razvoju životnih veština, kao što su saradnja, komunikacija, fer-plej i otpornost, na praktičan i iskustveni način. Posebno je delotvoran u kontekstu neformalnog obrazovanja i omogućava da se dopre do mladih koji su možda marginalizovani ili isključeni iz tradicionalnih obrazovnih okruženja.

U multikulturnim ili post-konfliktnim sredinama, sport i igra mogu biti mostovi između pojedinaca, stvarajući održive i inkluzivne odnose između različitih grupa i zajednica. Dovodeći zajedno pojedince iz različitih sredina u zajedničko okruženje zasnovano na pravilima, sport može da razgradi kulturne i društvene barijere. On pruža bezbedan prostor za povezivanje i uzajamno poštovanje, stvara razumevanje i saradnju, omogućavajući učesnicima da kroz iskustvo, a ne kroz teoriju, ospore stereotipe i razviju empatiju. Kada se kombinuje sa vođenom refleksijom i dijalogom, ove aktivnosti postaju još delotvornije, promovišući međukulturno učenje i negujući vrednosti kao što su tolerancija, solidarnost i miran suživot.

1.2.1. Benefiti učenja!

Fizička aktivnost podržava **kognitivni razvoj** kroz poboljšano pamćenje i sposobnost koncentracije. Kretanje stimuliše funkciju mozga, podržava neuroplastičnost i povećava kapacitet za učenje kod mladih.

Kroz timsku igru i kooperativne aktivnosti, mladi razvijaju empatiju, veštine komunikacije, sposobnost regulacije emocija i veštine rešavanja sukoba (**socijalno i emocionalno učenje**).



Redovna fizička aktivnost poboljšava fizičko zdravlje, smanjuje stres i podržava mentalno zdravlje - što je sve ključno za efikasno učenje i opšte **blagostanje**.

Fizička aktivnost i igra često podstiču **učešće** nezavisno od porekla, školskog uspeha ili znanja jezika, čime postaju platforma za **ravnopravan angažman**.

1.2.2. Međukulturni dijalog

Međukulturni dijalog definiše se kao uspostavljanje pozitivnih odnosa putem komunikacije koja povezuje različite perspektive, podstiče empatiju i razbija stereotipe. Sport i igra prirodno okupljaju ljude iz različitih kultura i sredina. U timskim ili igračkim situacijama, mladi moraju da sarađuju, komuniciraju i često rešavaju nesuglasice. Ovo zajedničko iskustvo može da razgradi stereotipe i predrasude, da omogući kulturnu razmenu kroz zajednička pravila i ciljeve, te da promoviše međusobno poštovanje i razumevanje – naročito kada se aktivnosti prate vođenom refleksijom ili dijalogom. U multikulturalnim ili post-konfliktnim okruženjima, međukulturne igre i mešoviti timovi mogu biti modeli mirnog suživota i solidarnosti u praksi, ne samo u teoriji.

1.2.3. Osnaživanje mladih

Važno je da mladi otkriju i razvijaju svoje snage. Preuzimanjem uloga kao što su vršnjački mentori, kapiteni timova ili sudije, mladi stiču iskustvo u liderstvu, prihvataju odgovornost i uče da veruju sebi i drugima. Sport i fizička aktivnost mogu biti teren za učenje postavljanja i ostvarivanja ciljeva, nošenja sa uspehom i neuspehom, kao i preuzimanja inicijative. Takva iskustva podstiču osećaj lične snage i otpornosti koji prevazilaze sportsko okruženje (na primer, korišćenje sporta i igre u projektima zajednice).

1.2.4. Učenje prilagođeno uzrastu

Adolescenti prolaze kroz velike fizičke, emocionalne i socijalne promene. Teže ka priznanju, formiraju snažne vršnjačke veze i započinju proces istraživanja sopstvenog identiteta, dok istovremeno postaju osetljiviji na dinamiku grupe, pravičnost i društvene norme. Kako sazrevaju, razvijaju veću samosvest, sposobnost refleksije i komunikacijske veštine i postaju sposobniji da preuzmu odgovornost, rešavaju sukobe i pokažu liderske sposobnosti. Fizički i emocionalni razvoj se značajno razlikuju od osobe do osobe, a uočljive su i razlike među polovima. Nastavnici imaju ključnu ulogu u vođenju ovog razvoja, najpre kao uzori koji promovišu poštovanje, inkluziju i timski rad, a kasnije kao mentori koji podstiču samostalnost, inicijativu i deljenu odgovornost, kako u okviru timskih aktivnosti, tako i izvan njih.





2. Sport za razvoj

Šta je S4D?

Sport za razvoj (S4D) odnosi se na namerno korišćenje sporta, fizičke aktivnosti i igre za postizanje konkretnih razvojnih ciljeva, kao što su unapređenje obrazovanja, zdravlja, rodne ravnopravnosti, socijalne inkluzije i osnaživanja mladih. Ne radi se o sportskom postignuću ili takmičenju, već o korišćenju sporta kao alata za društveni i lični razvoj (npr. životne veštine), kroz strukturirano obrazovanje zasnovano na vrednostima i participativnim metodama.

Iskustveno i participativno učenje odnosi se na delotvornost učenja kroz praksu i angažovanje u stvarnim životnim situacijama, umesto oslanjanja isključivo na teoriju. Sport i igra nude upravo takva dinamična i praktična iskustva u kojima mladi mogu da uče kroz činjenje, posmatranje i refleksiju. Aktivnosti i sesije u okviru S4D osmišljene su na osnovu obrazovnih ciljeva, prilagođene konkretnom društveno-kulturnom kontekstu i vođene od strane pedagoga koji su uzori (npr. nastavnici, treneri ili omladinski radnici). Refleksija je sastavni deo svake aktivnosti i sesije i omogućava povezivanje fizičke igre sa širim društvenim učenjem.

S4D se oslanja na kombinaciju priznatih teorija učenja kako bi kroz sport i igru promovisao životne veštine i vrednosti:

Neformalno obrazovanje odnosi se na organizovano učenje koje se odvija van tradicionalnog školskog sistema. Za razliku od formalnog obrazovanja u učionicama, neformalno obrazovanje je fleksibilnije, orijentisano na učenika i često usmereno na razvoj praktičnih veština i lični rast.

Teorija socijalnog učenja (Bandura) objašnjava da ljudi uče posmatrajući druge, imitirajući njihove postupke i učeći iz posledica tih postupaka. Ova teorija naglašava važnost socijalne interakcije, uzora i mentorstva u oblikovanju ponašanja i razumevanja. Pokazuje kako vršnjaci, nastavnici i okruženje za učenje utiču na to šta i kako učenici uče.

Iskustveno učenje (Kolb) opisuje učenje kao proces zasnovan na direktnom iskustvu. Učenici prolaze kroz četiri faze: iskustvo, refleksiju, razumevanje i primenu stečenog znanja. Ovaj pristup pomaže učenicima da nova znanja povežu sa stvarnim životnim situacijama i podstiče aktivno učešće u učenju.

2.1 Sport za razvoj u okviru programa „Superškole“

Kako razmene mladih mogu imati koristi od S4D pristupa?

Školske i omladinske razmene koje uključuju pristup **Sport za razvoj (S4D)** transformišu fizičku aktivnost u strukturirani obrazovni metod za promovisanje međukulturnog dijaloga, saradnje i učenja u spoljašnjem okruženju. Takve razmene prelaze iz domena neformalne interakcije u promišljena i uzajamna iskustva učenja.

Najpre, S4D daje pedagoški utemeljen okvir: sport i igre osmišljeni su sa jasno definisanim obrazovnim ciljevima i prostorom za refleksiju. Nastavnici vode proces iskustvenog učenja i podržavaju razgovore nakon aktivnosti radi dubljeg razumevanja.

Kroz mešovite timove, npr. po osnovu pola, etničke pripadnosti ili nacionalnosti, mladi učestvuju u inkluzivnim prostorima u kojima sarađuju, grade uzajamno poverenje i preispituju stereotipe. Oni preuzimaju aktivne uloge kao što su sudije, mentori ili vođe timova, čime se jača osećaj pripadnosti i lične odgovornosti.

Temeljne vrednosti kao što su pravičnost, poštovanje, inkluzija i empatija, ne samo da se promovišu, već se i žive i reflektuju. Time vrednosti dobijaju ličnu i kolektivnu dimenziju.

Integrisanjem S4D pristupa u školske ili omladinske razmene, učesnici stiču praktične veštine: komunikaciju, saradnju, leaderske sposobnosti i međukulturnu svest. Na taj način, razmena mladih prerasta u transformativno putovanje društveno-emocionalnog učenja, koje prevazilazi običan turizam ili pasivno posmatranje kulture.

Vodeći principi uključuju:

- Otvorenost ka različitim načinima razmišljanja i života
- Postavljanje pitanja umesto donošenja zaključaka unapred
- Slušanje različitih perspektiva
- Pronalaženje zajedničkih tačaka uz poštovanje razlika



2.2 Uloga nastavnika u sprovođenju aktivnosti u okviru S4D i uključivanju mladih

U okviru pristupa Sport za razvoj (S4D), nastavnik ima ključnu ulogu u transformisanju sporta iz puke fizičke aktivnosti u smisleno i inkluzivno iskustvo učenja. Nastavnici deluju kao mentori, facilitatori, saučesnici u učenju i uzori.

Ponašanje nastavnika na terenu i van njega postavlja osnov za bezbedno okruženje za učenje, u kojem se mladi osećaju bezbedno i koje se zasniva na pravim vrednostima. Kao uzor, nastavnik uspostavlja poverenje i psihološku sigurnost, konstruktivno rešava sukobe, promoviše inkluzivna pravila koja poštuju različitost i obezbeđuje da se svaki učesnik oseća viđeno i poštovano.

Nastavnici vode učesnike kroz strukturirane aktivnosti i sesije koje namerno povezuju fizičku aktivnost sa ciljevima ličnog i društvenog razvoja. To uključuje:

- Izbor odgovarajućih igara, u skladu sa ciljevima učenja
- Kreiranje inkluzivne grupne dinamike, npr. formiranjem mešovitih timova
- Vođenje refleksije nakon aktivnosti

Prilagođavanjem pravila, formiranjem mešovitih timova i osiguravanjem da svi mogu da doprinesu na smislen način, nastavnici mogu da preispitaju stereotipe i podstaknu dijalog između različitosti.

Nastavnici pomažu da se lekcije naučene kroz S4D aktivnosti prenesu i na druge aspekte života – u školu, zajednicu, međuljudske odnose ili buduće zaposlenje. Na primer, timski rad u igri može se povezati sa saradnjom u učionici; rešavanje konflikta na terenu može se primeniti na izazove u međuljudskim odnosima u školi.

Mladi su saučesnici u kreiranju i mogu da učestvuju u osmišljavanju igara, preuzimanju liderskih uloga (npr. vršnjački treneri, vođe timova) i vođenju reflektivnih razgovora sa vršnjacima pre zajedničke grupne diskusije. Ovo podstiče ličnu odgovornost, jača samopouzdanje i promoviše osećaj vlasništva nad procesom učenja.



Ukratko, nastavnici u okviru S4D aktivnosti i sesija:



2.3 Inkluzivno i bezbedno okruženje

U svakoj školskoj ili omladinskoj razmeni koja uključuje fizičku aktivnost i sport, bezbednost ne znači samo izbegavanje povreda. Ona takođe podrazumeva da se svaki učenik oseća poštovano, uključeno i emocionalno podržano. Nastavnici igraju ključnu ulogu u stvaranju ovakvog pozitivnog i bezbednog okruženja.

Nastavnici treba da obezbede siguran i strukturiran prostor, provere teren ili prostor za igru unapred kako bi uočili eventualne opasnosti. Potrebno je da oprema bude bezbedna, a da učenici nose odgovarajuću zaštitu za planiranu aktivnost. Pribor za prvu pomoć i osnovno znanje prve pomoći (npr. RICE protokol kod uganuća: odmor, led, kompresija, elevacija) korisni su u hitnim situacijama.

Zajedno sa učenicima može se uspostaviti jednostavan kodeks ponašanja, čime se podstiče osećaj zajedničke odgovornosti. Na primer, zajednički dogovorena pravila mogu uključivati: uzajamno poštovanje na terenu i van njega, zabranu nasilja i zlostavljanja, podršku saigračima, uključivanje svih, poštovanje bezbednosnih uputstava, upravljanje vremenom itd.

Učenici treba da se osećaju sigurno da se izraze, bez straha od osude ili ismevanja. Nastavnici tome doprinose tako što su dostupni, jednako slušaju sve i na greške odgovaraju podrškom, a ne kritikom.

Nastavnici treba da budu svesni različitih sposobnosti, porekla, identiteta i opšte udobnosti učenika u vezi sa fizičkom aktivnošću. Aktivnosti bi trebalo birati ili prilagoditi tako da svi mogu da učestvuju smisleno, bez obzira na sportske veštine. Nastavnici mogu prilagoditi tempo, pojednostaviti pravila ili osmisлити nove igre kako bi uključili sve učesnike.

Jedan od načina za podsticanje interakcije je redovno mešanje učenika iz različitih škola u nove grupe. Uloge u igrama takođe mogu da se rotiraju, npr. učenici se smenjuju u ulogama vođa tima, sudija itd. Tako svi mogu da doprinesu na različite načine. Podsticanje učenika da vode zagrevanje ili jednostavne igre takođe može doprineti većem angažmanu.





3. Praktični načini za uključivanje pristupa „Sport za razvoj” u omladinske i školske razmene

Ovo poglavlje pruža nastavnicima predloge kako mogu da integrišu sportske aktivnosti ili čitave S4D sesije u svoju omladinsku ili školsku razmenu. Moguće je odabrati bilo koju od predloženih aktivnosti iz tri modula kao samostalnu aktivnost (npr. aktivnost upoznavanja), ili kombinovati više aktivnosti u celovitu S4D sesiju (videti poglavlja 3.1.2, 3.2.3 i 3.3.1). Redosled može pratiti princip: od jednostavnog ka složenom, ili od manje ka intenzivnijoj fizičkoj aktivnosti. Zbog toga je praktični deo podeljen u tri tematska modula:

- **Povezivanje učesnika: međukulturni dijalog i upoznavanje**
- **Izgradnja poverenja: timski rad, saradnja i zajednički ciljevi**
- **Učenje u prirodi: otvoreni prostori kao učionica**

3.1. Povezivanje učesnika: međukulturni dijalog i upoznavanje

Pre nego što učenici mogu da sarađuju, razmenjuju mišljenja ili istražuju dublje teme, potrebno je da se osećaju prijatno i bezbedno u grupi. Sport i igra pomažu da se brzo **probije led**, da se izgradi poverenje i razvije osećaj zajedničkog identiteta. Ovo je naročito korisno u prvim danima razmene, kako bi se uspostavila **atmosfera zajedništva u grupi** pogodna za dalju saradnju. Ovo poglavlje pomaže nastavnicima u:

- Stvaranju atmosfere dobrodošlice i otvorene grupne
- Podsticanju radoznalosti prema poreklu i identitetu drugih učesnika
- Postavljanju osnove za međukulturni dijalog zasnovan na poštovanju
- Prevazilaženju jezičkih barijera kroz igru (tzv. jezička animacija)

3.1.1. Upoznavanje učesnika

„Upoznaj i pozdravi“

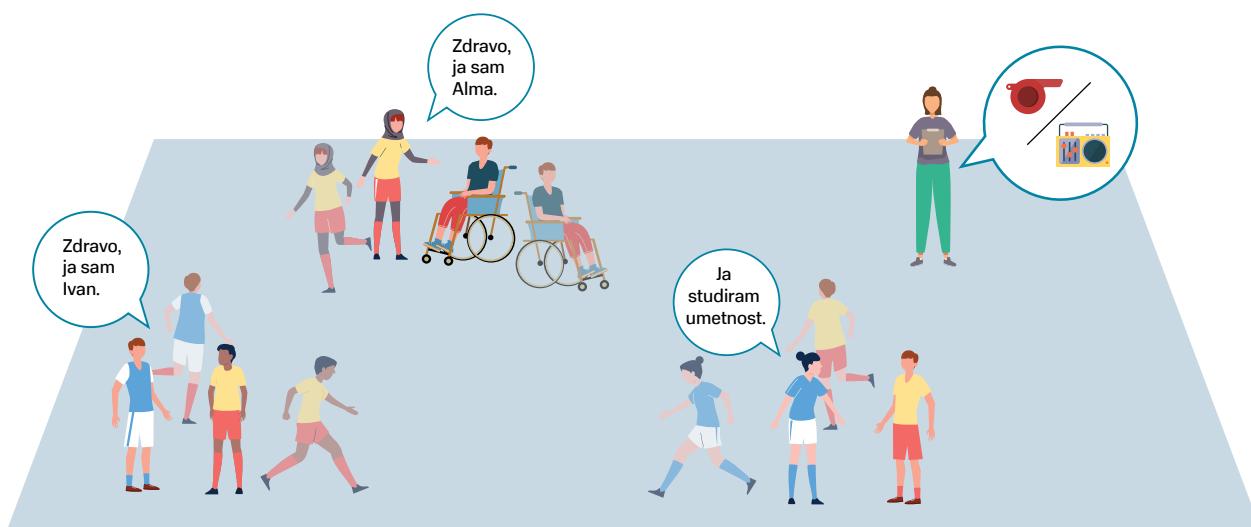
 Cilj(evi)	• Pomoći učesnicima da nauče imena i poreklo jedni drugih • Podstaci aktivno slušanje i poštovanje različitosti • Inicirati međukulturni dijalog u bezbednom i podržavajućem okruženju
 Veličina grupe	Do 25 učesnika
 Trajanje	20-30 minuta
 Oprema	• Pištaljka ili muzička kutija (opciono)

1. Uvod (5 min)

- Ova igra je namenjena tome da upoznate nove ljude, postavljate pitanja i saznate zanimljive stvari jedni o drugima. Svako ovde ima nešto jedinstveno što može da podeli.

2. Igra (10–15 min)

- Zamolite učesnike da ustanu i šetaju po prostoriji ili po prethodno označenom prostoru.
- Kada nastavnik zaduwa pištaljku ili zaustavi muziku, svi staju i priđu najbližoj osobi.
- Pozdrave se i predstave imenom, uz jednu zanimljivu informaciju o sebi.
- Nakon kratkog razgovora, zvuk se ponavlja, i učesnici nastavljaju šetnju dok se ne zaustave kod sledeće osobe.
- Pravilo: ne pričati dvaput sa istom osobom.
- Ponoviti postupak 4–5 puta.



3. Refleksija (5–10 min)

Nastavnik zaustavlja aktivnost, okuplja grupu u krug i nasumično odabira dva učesnika. Učesnici treba da se sete i podele šta su čuli o jedni o drugima.

Dodatna pitanja:

- Da li te je nešto iznenadilo? Zašto?
- Da li je neko rekao nešto s čim možeš da se poistovetiš?
- Neka nekoliko volontera podeli najzabavniju ili najzanimljiviju stvar koju su čuli.

Ključne S4D poruke

- Svi imaju priču koja zasluhuje da bude ispričana.
- Različitost je nešto što treba istraživati.
- Dijalog počinje radoznalošću i ljubaznošću.

„Ko šta voli?“ – Kretanjem do povezivanja (Ja volim...)

 Cilj	• Podstaći učesnike da dele delove svog identiteta i ličnih afiniteta kroz predstavljanje • Izgraditi poverenje u grupi kroz zajedničke interese i kretanje • Promovisati empatiju kroz prepoznavanje zajedničkih osobina i iskustava
 Veličina grupe	10 - 25 učesnika (ili manje grupe od 7 - 15 učenika)
 Trajanje	10-20 minuta
 Materials Needed	Markeri (npr. čunjevi, papirna traka, nalepnice, kredom označeni „X“ i sl.), po jedan za svakog učenika

1. Postavka (5 min)

- Postavite po jedan marker za svakog učesnika u veliki krug.
- Jedan učenik stoji u sredini bez markera; svi ostali stoje na svom markeru.

2. Igra (10–15 min)

- Učenik u sredini kaže:
- „Zovem se [...] i volim [...].“
- Na primer: „Zovem se ANA i volim lepo vreme.“
- Ili: „Zovem se VESNA i više volim slatko nego slano.“

- Svi učesnici koji dele isto „sviđanje” (npr. vole sunčano vreme), moraju da napuste svoj marker i pređu na neki drugi.
- Učenik koji ostane bez slobodnog markera postaje sledeći koji stoji u sredini.
- Na početku neka učesnici samo šetaju unutar kruga dok menjaju mesta. Ako želite da povećate fizičku aktivnost, uvedite pravilo da moraju obići ceo krug (u smeru kazaljke na satu) pre nego što zauzmu novo mesto. Ali budite oprezni, neka se kreću samo u smeru kazaljke na satu da biste izbegli nezgode.



3. Refleksija (5–10 min)

Okupite sve u krug. Postavite pitanja poput:

- „Šta ste otkrili o tome šta se drugima sviđa?”
- „Kako ste se osećali kada ste čuli da neko deli vaše interesovanje?”
- „Šta nam ovo govori o grupi - da li smo sličniji ili različitiji nego što smo mislili?”

Ključne S4D poruke

- Svi smo različiti, ali delimo više nego što mislimo.
- Svako ima nešto čime može da doprinese grupi.

„Pređi liniju“

 Cilj	• Podstaci međusobno razumevanje • Preispitati stereotipe • Razviti empatiju
 Veličina grupe	10–30 učesnika
 Trajanje	20-30 minuta
 Materials Needed	• Traka ili konopac za označavanje linije na podu • Lista izjava tipa: „Pređi liniju ako...” (primeri u nastavku)

1. Postavka (5 min)

- Objasnite cilj aktivnosti: unapred pripremite spisak izjava koje možete prilagoditi grupi.
- Na podu napravite pravu liniju (npr. lepljivom trakom). Zamolite sve učesnike da stanu na liniju.
- Ova aktivnost nam pomaže da otkrijemo šta imamo zajedničko i po čemu nam se iskustva razlikuju. Niko nije obavezan da deli niti objašnjava svoju odluku.

2. Igra (10-15 min)

Čitajte jednu po jednu izjavu.

- Pređi liniju ako...
 - ... je muzika deo tvog identiteta.
 - ... govoriš više od jednog jezika.
 - ... si se nekada osetio/la isključeno.
 - ... voliš da plešeš, igraš fudbal ili se izražavaš kroz pokret.
 - ... su ti članovi porodice iz više zemalja.
 - ... si bio/la drugačije tretiran/a zbog mesta iz kog dolaziš.

Posle svake izjave, ostavite pauzu za posmatranje i razmišljanje u tišini. Možete pitati da li neko želi da sa ostalima podeli razlog zašto je prešao liniju.



3. Refleksija (10-15 min)

Okupite sve u krug. Postavite pitanja poput:

- „Kako ste se osećali kada ste zakoračili - ili ostali u mestu?“
- „Da li vam je ova aktivnost promenila način na koji posmatrate ostale u grupi?“

Ključne S4D poruke

- Svako ima svoju priču.
- Sličniji smo nego što mislimo.

„Krug inkluzije“

 Cilj	• Izgraditi svest i vizualizovati uticaj svakodnevnih ponašanja i grupne dinamike koji mogu dovesti do osećaja uključenosti ili isključenosti • Podstaći empatiju ohrabrivanjem učesnika da razmisle o sopstvenim i tuđim iskustvima isključenosti, diskriminacije ili izopštenosti • Promovisati inkluzivno ponašanje i ohrabriti ličnu odgovornost u sprečavanju isključenja i suprotstavljanju predrasudama ili nepravednom postupanju u timovima, školama ili zajednicama
 Veličina grupe	5–25 učesnika
 Trajanje	20-30 minuta
 Potreban materijal	• Nije potrebna nikakva oprema

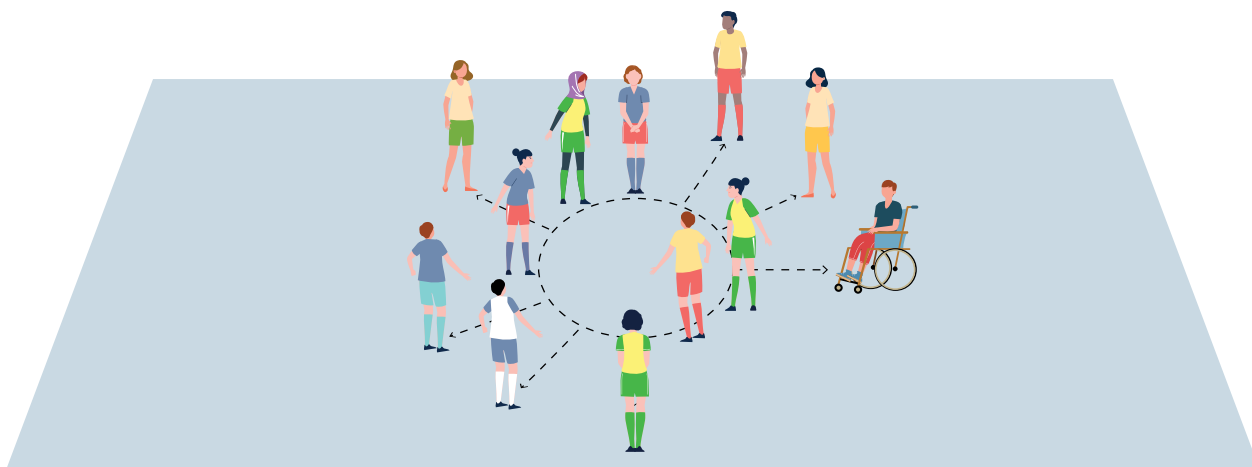
1. Postavka (5 min)

Zamolite učesnike da stanu u **zbijen krug**, rame uz rame, **okrenuti ka unutra**.

2. Igra (10 min)

- Započnite kratkom grupnom diskusijom:
„Šta ljudima pomaže da se osećaju sigurno, dobrodošlo i uključeno u grupi ili zajednici?“ Zapišite odgovore kao što su: poštovanje, slušanje, podrška, zajedničke vrednosti, empatija i slično, odnosno šta su faktori koji pomažu da se razvije osećaj pripadnosti.
- Zamolite sve da zatvore oči. Facilitator čita listu pitanja u vezi sa iskustvima diskriminacije ili isključenja.
- Za svaku izjavu na koju bi učenici lično odgovorili sa „da“, naprave jedan korak unazad, tiho i sa još uvek zatvorenim očima.
- Facilitator postavlja 10-15 izjava jednu za drugom (lista pitanja se nalazi u nastavku).
- Na kraju, nežno zamolite sve da otvore oči i primete udaljenost koja je sada među njima. Nakon otvaranja očiju, ostavite 10-15 sekundi za refleksiju u tišini pre analize.

- U tom trenutku, učenici će verovatno primetiti da više ne stoje u zbijenom krugu, već su međusobno udaljeni, što vizuelno predstavlja uticaj isključenja.



3. Moguća pitanja (Facilitatori mogu dodati i svoja pitanja na listu):

- Da li ste ikada bili ignorisani ili prekinuti dok ste govorili u grupi?
- Da li ste se ikada osetili isključeno zato što niste delili iste interese kao ostali?
- Da li vam je ikada rečeno da određeni sport ili fizička aktivnost nisu za nekoga poput vas?
- Da li vam je ikada rečeno da nešto ne možete da uradite zbog svog pola?
- Da li ste se ikada osetili osuđivano zbog porodične pozadine ili mesta odakle dolazite?
- Da li ste ikada imali osećaj da vaše mišljenje nije cenjeno u diskusiji?
- Da li vam je ikada rečeno da niste dovoljno dobri zato što ste premladi?
- Da li su vam se ikada smejali zbog greške koju ste napravili pred drugima?
- Da li su vas ikada ismevali ili zadirkivali zbog izgleda ili oblika tela?
- Da li ste se ikada osećali nepoželjno u nekom prostoru zbog svog etničkog ili verskog porekla?

4. Refleksija (10 min)

Pozovite učenike da se ponovo okupe u krugu i podele svoja zapažanja. Postavite pitanja:

- *Kako ste se osećali kada ste morali da napravite korak unazad?*
- *Kakav je bio osećaj kada ste se osvrnuli i videli koliko su neki ljudi odmakli?*
- *Da li vas je iznenadila udaljenost koju ste vi ili drugi prešli?*
- *Da li ste nekada (možda nenamerno) doprineli tome da se neko oseća isključeno ili zapostavljeno?*
- *Šta možemo da učinimo, kao grupa, da stvorimo inkluzivnije prostore – i ovde i drugde?*

Ključne S4D poruke

- Budi svestan nejednakosti.
- Obrati pažnju na sopstvena ponašanja.
- Svi imamo ulogu u stvaranju bezbednog, punog poštovanja i dobrodošlog okruženja.

„Zajednički jezik“

 Cilj	- Pomoći učenicima da razmisle o sopstvenim identitetima mapiranjem elemenata njihovog datog, izabranog i suštinskog identiteta - Identitet je višeslojan i vredan istraživanja - Fizičko povezivanje sa drugima kroz aspekte zajedničkog identiteta
 Veličina grupe	10 -25 učesnika
 Trajanje	30 - 40 minuta
 Potreban materijal	- Prazan papir i olovke/hemijske olovke za svakog učenika - Prostor za kretanje u velike krugove obeležene kredom/ užetom ili čunjevima na podu - Oznake sa nazivima kategorija za krugove (npr. „Etničko poreklo“, „Rod“, „Uloga“ itd.)

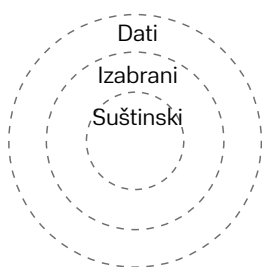
1. Postavka (15 min)

Ukratko predstavite tri kategorije identiteta:

Dati identitet – aspekti sa kojima se rađamo ili koji su nam dodeljeni (npr. etničko poreklo, nacionalnost, rod dodeljen pri rođenju).

Izabrani identitet – aspekti koje biramo ili razvijamo (npr. hobiji, politička uverenja, prijatelji, karijera).

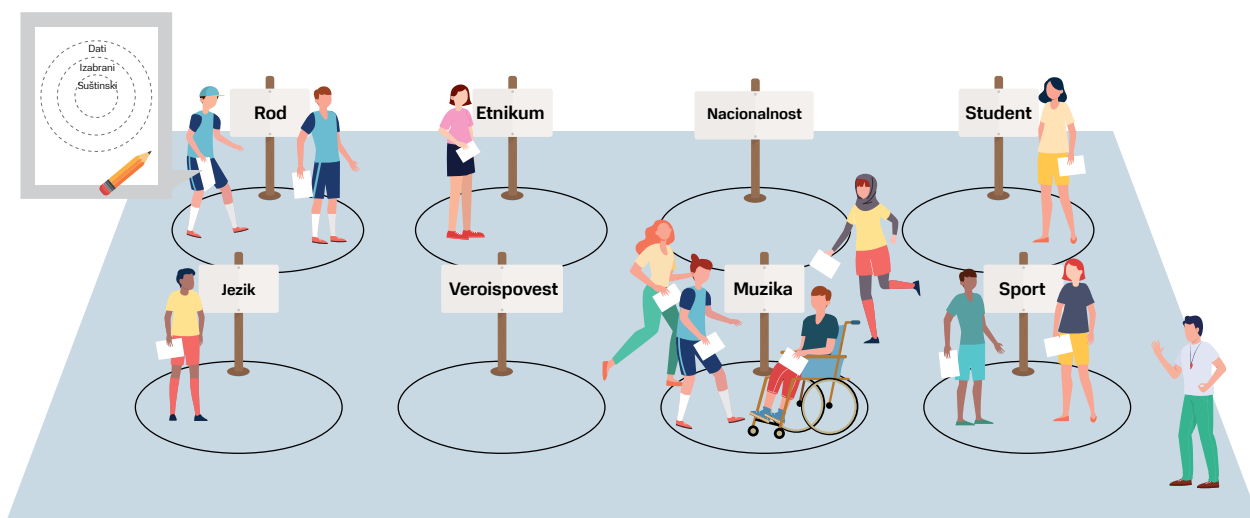
Suštinski identitet – vrednosti, uverenja ili stvari koje doživljavamo kao centralne za to ko smo (npr. vera, pravda, ljubaznost, nezavisnost).



- Svaki učenik nacrtat tri koncentrična kruga i obeleži ih: dati, izabrani, suštinski.
- Unutar svakog kruga napišu 3–5 elemenata koji predstavljaju njihov identitet u datoj kategoriji.
- Naglasite da nema tačnih ili pogrešnih odgovora i da mape mogu ostati privatne ako to žele.
- U međuvremenu obeležite 8–10 stanica ili krugova na podu i označite ih po jednim elementom identiteta.
- Pripremite elemente kao što su: *rod, etničko poreklo, nacionalnost, učenik, jezik, religija, muzika, porodica, nezavisnost, sport, kreativnost, uspeh* itd.

2. Igra (10–15 min)

- Voditelj aktivnosti izgovara jedan element identiteta.
- Pitanje: „Da li ova kategorija identiteta za mene predstavlja važan deo onoga ko sam?“ Učesnici koji to smatraju važnim prelaze do odgovarajuće oznake/ulaze u krug.
- Uvodi se sledeći element; učesnici odlučuju da li prelaze na novi marker/krug ili ostaju u prethodnom ako ga smatraju važnijim od novog.
- Dozvoljeno je prelaziti na naredne elemente kako se uvode, ali nije dozvoljeno vraćanje na već uvedeni element. Prođite kroz svih 8–10 odabranih elemenata sa grupom.



3. Refleksija (10 min)

Okupite grupu i zamolite nekoliko odgovora na pitanja:

- Da li je bilo teško odlučiti se za svoj krug? Zašto?
- Da li ste videli elemente identiteta o kojima ranije niste razmišljali?
- Kako ste se osećali u grupi sa ljudima koji dele isti element identiteta?
- Da li ste otkrili sličnosti sa nekim koga niste dobro poznavali?

Ključne S4D poruke

- Naš identitet je sastavljen od različitih slojeva.
- Često delimo više sličnosti nego što mislimo.
- Pronalaženje zajedničkog osnova gradi povezivanje.

3.1.2. Jezička animacija: šta je i zašto funkcioniše

Ovo je razigrana metoda koja omogućava uspostavljanje kontakta između učesnika razmene. Može da podrži stvaranje zajedničke grupne dinamike i prevazilaženje barijera u boljem upoznavanju. Ako se jezici učesnika razlikuju, ova metoda pomaže uvođenju relevantnih ili ponavljajućih reči za razmenu. Može da poveća interesovanje za učenje drugog jezika ili dublje upoznavanje druge kulture.

„Krug imena i pokreta“

 Cilj	• Razbijanje jezičkih barijera u međukulturnim grupama • Izgradnja samopouzdanja, pamćenja i aktivnog slušanja • Podsticanje poštovanja i radoznalosti u grupi
 Veličina grupe	10 - 25 učesnika
 Trajanje	10 minuta
 Potreban materijal	Nema

1. Igra

- Stanite u krug. Sportisti na televiziji se obično predstavljaju „prepoznatljivim pokretom“. Zamolite učenike da kažu svoje ime i osmisle prepoznatljiv pokret (npr. poza, mahanje, pljesak, skok, okret) - nešto što ih predstavlja.
- Sledeća osoba ponavlja ime i pokret prethodne, pa dodaje svoje.
- Kada su se svi predstavili (imenom i pokretom i ponavljanjem od strane suseda), počinje „povratna runda pamćenja“.
- Zamolite grupu da se priseti svih pokreta i imena redom, bez pomoći onih koji su ih ranije izgovorili ili ponovili.



2. Refleksija

- Da li je postojao pokret ili ime koje ste posebno zapamtili? Zašto?
- Na koji način naša imena i stilovi odražavaju to ko smo?

Ključne S4D poruke

- Hajde da se predstavimo i pokazujemo interesovanje jedni za druge.
- Vrednujemo i pamtimo članove naše grupe.

„Dodirni i pogodi“

 Cilj	• Učenje vokabulara na partnerskom jeziku / jeziku razmene • Zagrevanje i primena jezičkih veština na razigran način
 Veličina grupe	Najmanje 5 igrača
 Trajanje	10-15 minuta
 Potreban materijal	• Unutrašnji ili spoljašnji prostor (sa raznobojnim predmetima)

1. Postavka (5 min)

- Proverite da li prostor za igru sadrži raznovrsne, jasno obojene predmete.
- Ponovite sa grupom vokabular za delove tela i boje na ciljanom/partnerskom jeziku.
- Primer:
 - Crvena – *Rot*
 - Plava – *Blau*
 - Lakat – *Ellbogen*
 - Koleno – *Knie*
- Uradite kratko zagrevanje: učesnici pokazuju delove tela ili imenuju boje.

2. Igra (10-15 min)

- Voditelj izgovara kombinaciju deo tela + boja (npr. „Lakat crveno!“ ili „Stopalo zeleno!“).
- Igrači moraju da pronađu predmet zadate boje i dodirnu ga navedenim delom tela.
- Održavajte dinamiku tako što ćete menjati tempo, koristiti više jezika ili prepustiti igračima da se naizmenično smenjuju u davanju komandi.

Opcije:

- Višejezična runda: jedan jezik za boje, drugi za delove tela.
- Timski izazov: igra u parovima; trka ko će brže pravilno izvršiti zadatak.
- Brza runda: poslednji koji pravilno završi zadatak postaje sledeći „spiker“.



3. Refleksija (5 min)

- Koje reči ste zapamtili?
- Koja je bila najkreativnija kombinacija?

Ključne S4D poruke

- Fizičko zagrevanje i „razbijanje leda“ lako se kombinuju.
- Učenje kroz pokret jača pamćenje i angažovanje.

„Brojčana štafeta“

 Cilj	• Smanjiti kočnice i nesigurnost • Podstaci neverbalnu komunikaciju • Graditi vokabular na partnerskom jeziku kroz kooperativnu igru
 Veličina grupe	Najmanje 10 igrača (može se povećavati deljenjem u više timova ili veće grupe)
 Trajanje	20 minuta
 Potreban materijal	• Pripremljena lista brojeva (ili slova/reči) • Jasno obeležena startna i ciljna linija

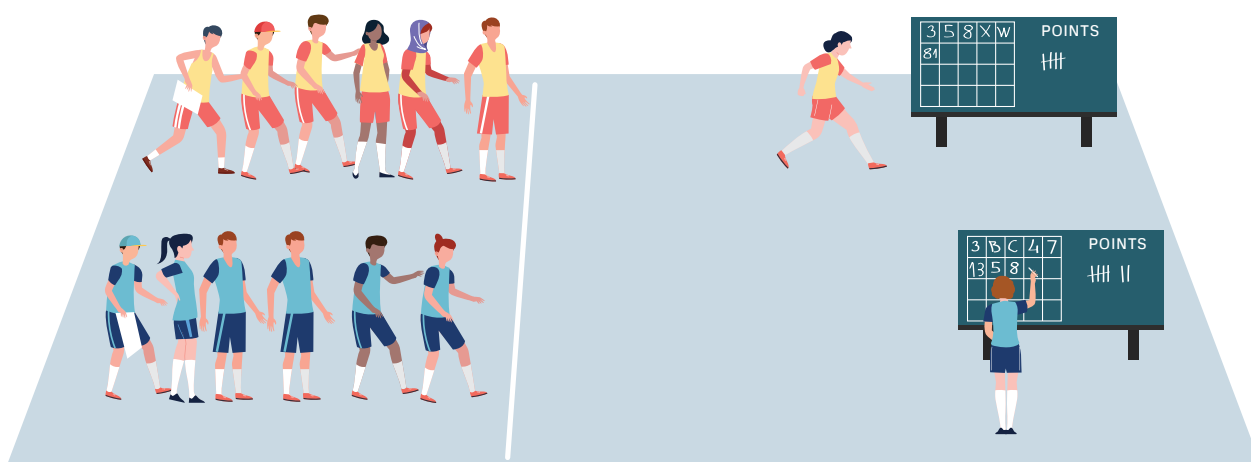
1. Postavka (5 min)

- Podelite učesnike u dva ili više timova, tako da svaki tim ima jednak broj obe jezičke grupe.
- Timovi stoje u jednoj koloni, rame uz rame, iza startne linije.
- Jasno objasnite pravila: bez govora tokom prenosa informacije i cilj da se broj vikne na partnerskom jeziku.
- Brzo demonstrirajte način prenošenja broja (pisanjem po leđima).

2. Igra (10-15 min)

- Osobi na začelju svake kolone pokaže se broj.
- Ona prenosi broj napred tako što ga iscrta prstom ili „otkuca“ po leđima sledeće osobe - nije dozvoljeno da govori.
- Ovo se nastavlja do prve osobe u koloni.
- Prva osoba otrči do označenog mesta i glasno izgovori broj na partnerskom jeziku.
- Ako je tačno, tim dobija 1 poen. Posle svake runde igrači rotiraju pozicije (novi prvi i poslednji).
- Ponovite više rundi, postepeno povećavajući težinu (npr. od jednocifrenih do trocifrenih brojeva, ili koristite slova / kratke reči).

Opciono: Dozvolite kratke tajm-aute za strategiju ili promenu načina prenosa.



3. Refleksija (10 min)

Okupite sve u krug. Postavite pitanja poput:

- Kako je bilo komunicirati bez govora?
- Koje su strategije bile najefikasnije u vašem timu?
- Da li ste naučili nove reči ili uvežbali partnerski jezik?
- Sa kakvim ste se izazovima susreli i kako ste ih prevazišli?

Ključne S4D poruke

- Komunikacija i razumevanje mogu se graditi kreativnim, neverbalnim putem.
- Saradnja i prevazilaženje jezičkih barijera jačaju timove i zajednice.

„Slovna štafeta“

 Cilj	• Učenje vokabulara na partnerskom jeziku / jeziku razmene • Ili istraživanje vokabulara vezanog za određenu temu (sport, kultura, emocije itd.) • Podsticanje kooperativnog učenja
 Veličina grupe	Najmanje 10 učesnika (može se povećati; podeliti u razne timove)
 Trajanje	25 minuta
 Potreban materijal	• Najmanje 2 flipčarta • Najmanje 2 olovke/flomastera (služe kao štafete) • Unapred pripremljena azbuka/abeceda (A-Z ili slično) napisana uspravno na svakoj tabli pre početka igre • Opciono: prepreke na putu do table (drveće, čunjevi, rekviziti za održavanje balansa)

1. Postavka (5 min)

- Podelite učesnike u dva ili više timova, sa uravnoteženim mešavinama jezičkih grupa u svakom timu.
- Postavite po jednu tablu za svaki tim, sa velikim slovima azbuke/abecede (A-Z) napisanima vertikalno.
- Obeležite startnu liniju na razumnoj udaljenosti od tabli.
- Dajte svakom timu po jednu „štafetu“ (olovku/flomaster).
- Objasnite pravila.

2. Igra (10-15 min)

- Igrači u svakom timu staju u kolonu iza startne linije.
- Na znak, prvi igrač trči do table, piše reč koja počinje na „A“ na partnerskom jeziku, pa se vraća i predaje štafetu sledećem.
- Sledeći igrač piše reč na „B“, i tako redom.
- Cilj je popuniti čitavu azbuku/abecedu (A-Z) odgovarajućim rečima, tačno po redosledu.

- U jednom trenutku samo jedan igrač iz tima sme da pređe startnu liniju.
- Saigrači iza linije smeju da savetuju i bodre verbalno.
- Važne su i brzina i tačnost – računaju se samo tačne reči.

Varijacije pravila: Naizmenično koristite jezike po slovu, koristite određenu temu vokabulara, dodajte prepreke ili fizičke izazove između startne linije i flipčarta (npr. skakanje, poskakivanje).



3. Refleksija (10 min)

Okupite grupu za kratku refleksiju. Postavite pitanja poput:

- Šta je u ovoj igri bilo izazovno ili zabavno?
- Kako se osećalo timsko funkcionisanje „preko jezika“?
- Da li ste naučili ili utvrdili nove reči?
- Kako ste se međusobno podržavali u timu?
- Da li bi druga strategija pomogla da budete brži ili tačniji?

Ključne S4D poruke

- Učenje je efikasnije kada je aktivno.
- Jezičke barijere mogu se prevazići timskim radom i ohrabriranjem.
- Kooperativno nadmetanje podstiče razvoj veština i međuljudskih odnosa.

3.1.3. Primer sesije: Stvaranje veza

Ovaj primer sesije započinje jednostavnim pokretima i lakim uvodom u temu, a zatim korak po korak prelazi ka složenijim aktivnostima i dubljem sadržaju. Umesto da se refleksija sprovodi nakon svake aktivnosti pojedinačno, celokupna sesija se reflektuje na kraju.

 Faza	 Aktivnost	
Uvod	Dodirni i pogodi (Jezička animacija) Opis: Vođa igre izgovara kombinacije delova tela i boja na različitim jezicima. Igrači što brže pronalaze i dodiruju obojene predmete navedenim delom tela. Učenici mogu i sami voditi ovu aktivnost.	
Glavni deo	Upoznaj i pozdravi Opis: Učesnici trče ili džogiraju po prostoru; kada se muzika ili zvižduk zaustavi, udružuju se u parove, razmenjuju imena i lične informacije. Aktivnost se ponavlja više puta.	
	Zajednički jezik (Mapiranje identiteta) Opis: Učenici mapiraju elemente svog identiteta u kategorije: dati, izabrani i suštinski. U drugom koraku se pomeraju ka označenim stanicama (jezik, muzika, porodica, itd.). Refleksija se fokusira na sličnosti i razlike.	
Zaključak	<i>Krug refleksije</i> Opis: Grupa seda u krug. O svim aktivnostima se zajedno diskutuje. Prateći opštu strukturu (refleksija, povezivanje, primena), podsticajna pitanja za aktivnosti mogu biti od pomoći. Npr.: • Šta smo radili? • Kako ste doživeli sesiju? • Kako se ovo povezuje sa našom razmenom / školskim okruženjem? • Kako ovu ideju možemo primeniti u sličnim situacijama?	



Cilj



Trajanje



Oprema

	Razbijanje leda; razigrano zagrevanje cele grupe; učenje delova tela i boja na drugom jeziku.	10 min	Unutrašnji ili spoljašnji prostor, raznobojni predmeti.
	Upoznavanje; aktivno slušanje i dijalog.	20 min	Zviždaljka ili muzička kutija (opciono).
	Istraživanje višeslojnog identiteta; razmena zapažanja sa drugima.	40 min	Papir i olovke; čunjevi ili konopci za obeležavanje stanica identiteta.
	Refleksija o iskustvima; povezivanje aktivnosti sa realnim životnim situacijama; zajedničko istraživanje međukulturnog dijaloga.	20 min	Lopta (koristi se kao „mikrofon“ za osobu koja govori).

3.2. Izgradnja poverenja: Timski rad, saradnja i zajednički ciljevi

U svakom programu razmene, izgradnja jake grupne dinamike je ključna. Pre nego što učesnici mogu da sarađuju na smislen način ili se uključe u dublja međukulturna pitanja, potrebno je da se osećaju bezbedno, saslušano i kao deo tima.

3.2.1. Komunikacija bez reči: Igre za neverbalnu saradnju

„Slepa zmija“

 Cilj	• Saradnja pomoću neverbalne komunikacije • Izgradnja poverenja, odgovornosti i zajedništva u grupi
 Veličina grupe	5 - 25 učesnika (u timovima od po 5-7 osoba)
 Trajanje	30-40 minuta
 Materials Needed	• Povez za oči • Predmeti za sakupljanje (npr. lopte, čunjevi itd.) • Kutije ili čunjevi za sakupljene predmete

1. Postavka (5 min)

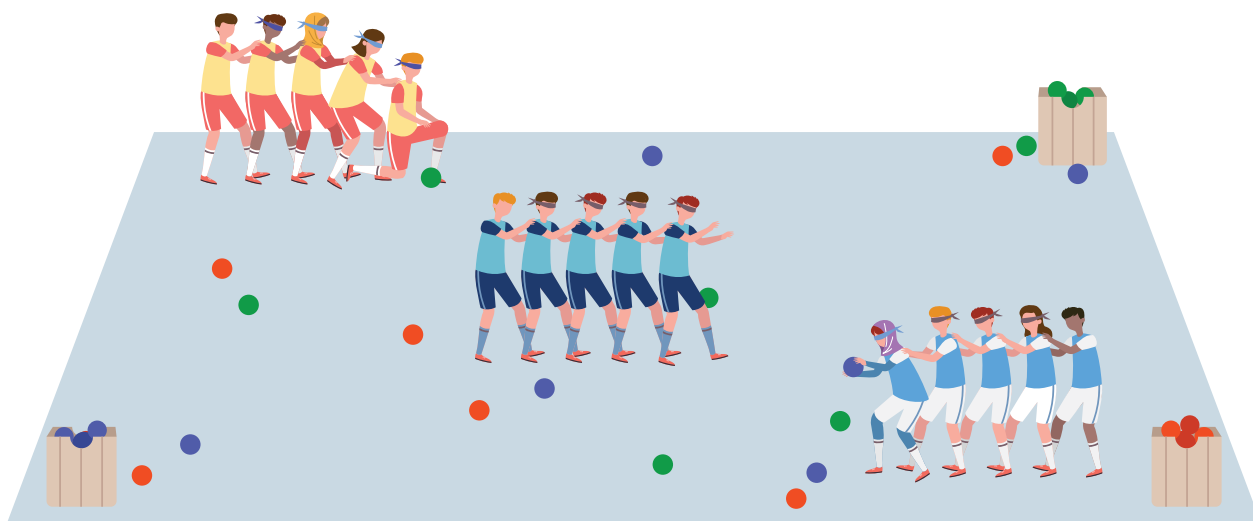
- Obeležite prostor dovoljno velik da se učesnici mogu bezbedno kretati sa povezom na očima.
- Obeležite „bazu“ pomoću čunjeva ili postavite kutiju u koju timovi sakupljaju predmete.
- Podelite učesnike u jednake timove.
- Svaki tim formira pravu liniju / „zmiju“, stavljajući ruke na ramena osobe ispred.
- Svi članovi zmije imaju povez preko očiju osim vodiča, osobe koja je na kraju (zadnjem delu) zmije.
- Osoba na kraju vodi zmiju, a osoba na čelu je odgovorna za prikupljanje predmeta.

2. Igra (15–25 min)

- Članovi zmiје razvijaju strategiju i dogovaraju unutrašnje neverbalne komande.
- Od početka igre govor više nije dozvoljen.
- Na znak, timovi počinju da se kreću koristeći tihu komunikaciju da bi se orijentisali i sakupljali predmete.
- Timovi imaju 3-5 minuta da prikupe i donesu što više predmeta, jedan predmet po osobi.
- Kada se predmet vrati u njihovu bazu: Uloge se rotiraju tako da svi dobiju priliku da budu i sa povezom i da vode. Poslednji igrač zatvara oči, a prvi postaje novi vodič pozadi.
- Tim koji sakupi najviše predmeta pobeđuje.

Saveti:

- Vodič iz svakog tima može govoriti samo u slučaju rizika, uzvikivanjem „STOP“ da zaustavi kretanje. Nastavnik takođe može prekinuti igru ako je potrebno. Igra se nastavlja kada nastavnik izda komandu „START“ nakon uklanjanja rizika.
- Učenici moraju držati zatvorene oči čak i kada su u bazi, osim igrača koji je prvi u redu, a koji tada ima ulogu vodiča.
- Ako timovima teško ide navigacija, pauzirajte igru i dozvolite dodatno vreme za dogovor oko strategije pre nego što nastavite.



3. Refleksija (10 min)

Okupite učesnike u krug i postavite sledeća pitanja:

- „Kakav je osećaj sarađivati sa povezom preko očiju?“
- „Kako je bilo voditi zmiју?“
- „Da li su se svi osećali uključeno u timsku strategiju i njeno sprovođenje?“
- „Zašto je (verbalna i neverbalna) komunikacija ključna za saradnju?“

Ključne S4D poruke

- Poverenje i komunikacija su ključni u svakoj grupi.
- Svako doprinosi procesu.
- Komunikacija je ključ razumevanja, čak i kada komuniciramo na različite načine.

„Ljudski čvor“

 Cilj	Jačanje veština rešavanja problema i timske saradnje
 Veličina grupe	Idealna veličina je između 6 i 12 učesnika. Ako je grupa veća, podeliti je u manje grupe radi lakšeg upravljanja
 Trajanje	20-25 minuta
 Potreban materijal	Nema

1. Postavka (5 min)

- Zamolite učesnike da stanu rame uz rame u krug.
- Svi ispruže desnu ruku i uhvate nečiju ruku sa suprotne strane kruga (ne osobu do sebe).
- Zatim ispruže levu ruku i uhvate drugu osobu sa druge strane kruga.
- Proverite da niko ne drži obe ruke iste osobe.

2. Igra (10–15 min)

- Bez puštanja ruku, grupa mora da se raspetlja u potpuni krug.
- Igrači moraju da preskaču, sagibaju se, uvijaju i komuniciraju kako bi pronašli rešenje.
- Ponekad grupa može završiti u dva manja kruga, što se takođe smatra uspešnim rešenjem.
- Opcija: odigrajte jednu rundu u potpunoj tišini.



3. Refleksija (5 min)

Okupite učesnike u krug i postavite pitanja:

- Koliko je bilo teško pronaći rešenje? Zašto?
- Koje su strategije pomogle grupi da razmrsi čvor?
- Koliko je bila važna komunikacija?
- Da li je svako imao priliku da podeli ideje?

Ključne S4D poruke

- Složeni izazovi zahtevaju zajednički napor i uvažavanje različitih perspektiva.

3.2.2. Kooperativne igre

„Igra hobotnice“

 Cilj	• Podsticanje timskog rada i strateške saradnje sa fokusom na zajednički cilj, a ne na individualne uspehe • Efikasna komunikacija i koordinacija
 Veličina grupe	10–25 učesnika
 Trajanje	10-25 minuta
 Potreban materijal	• Čunjevi za obeležavanje prostora za igru

1. Postavka (5 min)

- Obeležite prostor za igru pomoću čunjeva.
- Odaberite dvoje učesnika koji će započeti kao Hobotnica.
- Dva igrača-hobotnice drže se za ruke i slobodnim rukama hvataju druge.

2. Igra (10–15 min)

- Ostali učesnici se slobodno kreću po terenu, pokušavajući da izbegnu da budu uhvaćeni.
- Kada je neko uhvaćen, priključuje se Hobotnici tako što se uhvati za ruke i nastavlja da hvata druge.
- Ako se lanac Hobotnice prekine, igrači moraju da se ponovo povežu pre nego što nastave sa hvatanjem.
- Igra se završava kada su svi učesnici uhvaćeni i postanu deo Hobotnice.
- Poslednja dva uhvaćena učesnika postaju Hobotnica u sledećoj rundi.
- Igra počinje odbrojavanjem do 5 koje izvodi Hobotnica.



3. Refleksija (5 min)

Okupite učesnike u krug i postavite pitanja:

- Šta je činilo ovu igru lakom ili teškom za uspeh?
- Kako ste međusobno komunicirali?

Ključne S4D poruke

- Saradnja i usmerenost ka zajedničkom cilju su ključni.

„Iks-oks“

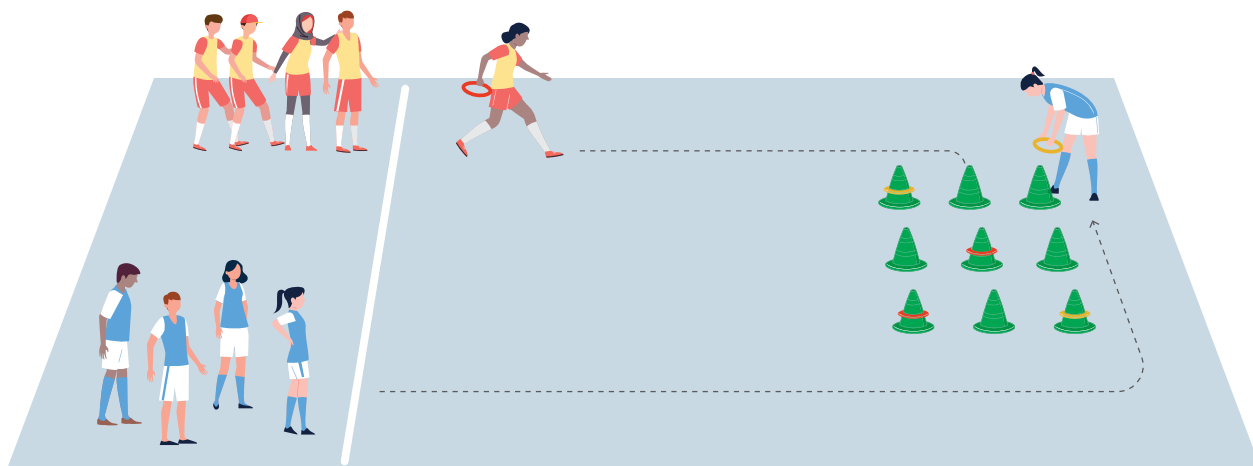
 Cilj	• Povećanje koncentracije i veština donošenja odluka • Podsticanje strateškog razmišljanja i zajedničkog rešavanja problema
 Veličina grupe	10–25 učesnika (timovi od najviše 4-5 ljudi)
 Trajanje	25-30 minuta
 Potreban materijal	• 9 čunjeva ili kvadrat obeležen trakom / užad raspoređen u mrežu 3×3 • 6 marker prsluka / obeleživača u dve boje (po 3 po timu)

1. Postavka (5 min)

- Postavite mrežu od 3×3 polja koristeći čunjeve, sa početnom linijom otprilike 20 metara udaljenom.
- Podelite učesnike u dva ili četiri jednaka tima.
- Cilj svakog tima je da postavi tri obeleživača u red (horizontalno, vertikalno ili dijagonalno) pre protivničkog tima, dok istovremeno sprečava da protivnik uspe.

2. Igra (15–20 min)

- Prvi učesnik iz svakog tima trči do mreže sa obeleživačem i postavlja ga na jedno od devet mesta.
- Potom trči nazad i dodiruje sledećeg učesnika, koji ponavlja postupak.
- Kada su sva tri obeleživača postavljena, igrač koji trči može pomeriti jedno od postojećih obeležja na slobodno mesto.
- Igra se nastavlja dok jedan tim ne postavi tri u nizu (horizontalno, vertikalno ili dijagonalno).
- Igračima nije dozvoljeno da pomeraju protivnička obeležja niti da ometaju druge. Ne smeju ni da čekaju pored čunjeva da vide potez protivnika.
- Igrajte više rundi kako bi timovi mogli da razvijaju nove strategije.



3. Refleksija (5 min)

Okupite učesnike u krug i postavite pitanja:

- Kako je vaš tim komunicirao i donosio odluke tokom igre?
- Da li je bilo lako dogovoriti se oko strategije?

Ključne S4D poruke

- Pronađite najbolji način i strategiju za svoj tim.

„Prelazak preko reke“

 Cilj	• Podsticanje rešavanja problema, komunikacije i saradnje • Razmišljanje „van okvira“
 Veličina grupe	10–25 učesnika (timovi od 5-7 osoba)
 Trajanje	30-40 minuta
 Potreban materijal	• Veliki listovi papira flipčart table („kamenje“) • Čunjevi

1. Postavka (5 min)

- Obeležite dve linije, udaljene 6-10 metara, kao obale reke.
- Svakom timu dodelite određeni broj „kamenčića“ od papira flipčart table.

2. Igra (15–25 min)

- Timovi moraju da pređu „reku“ bez dodirivanja tla, koristeći samo papire kao „kamenčiće“.
- Svakom timu se daje 2 minuta da osmisli strategiju za gradnju puta i prelazak reke. Tokom tog vremena nije dozvoljen početak prelaska.
- Tim koji prvi uspešno prebaci sve članove preko reke, pobeđuje.
- Ako neko nagazi van papira (u reku), ceo tim se vraća na početak.
- Podstaknite timove da pronalaze različita rešenja kako bi uspeali.

Saveti:

- Ne dozvoljavajte strategiju u kojoj svaki igrač pravi „vodootporne cipele“ tako što vuče male papire ispod sebe - to eliminiše potrebu za stvarnim timskim radom.
- Učesnici mogu ići nazad da preuzmu ostale članove tima, ako ne mogu svi preći odjednom.



3. Refleksija (10 min)

Okupite učesnike u krug i postavite pitanja:

- Kako ste odlučili o strategiji?
- Da li su svi imali priliku da iznesu svoje ideje?
- Šta je pomoglo vašem timu da uspe?

Ključne S4D poruke

- Uspevamo kada slušamo jedni druge i radimo zajedno.
- Saradnja pomaže u prevazilaženju prepreka.

„Lopta u endzoni“

 Cilj	• Razvijanje timskog rada i komunikacije • Vežbanje poštovanja, fer-pleja i inkluzivnog učešća • Promovisanje rešavanja problema i strategije kroz igru
 Veličina grupe	10–25 učesnika (2–4 tima).
 Trajanje	30 minuta
 Potreban materijal	• 1 meka lopta ili lopta za odbojku, rukomet ili fudbal • Čunjevi za obeležavanje terena i endzona

1. Postavka (5 min)

- Obeležite pravougaoni teren za igru (otprilike 20–25 m dužine, 10–15 m širine).
- Na svakom kraju terena obeležite endzonu dubine 2–3 metra.
- Podelite učesnike u 2 jednaka tima.

2. Igra (15–20 min)

- Igrač može da baca i hvata loptu, ali nije dozvoljeno da trči ili hoda sa loptom.
- Nije dozvoljen fizički kontakt između igrača.
- Ako igrač uhvati loptu u endzoni protivničkog tima, njegov/njen tim osvaja poen. Cilj je osvojiti što više poena u predviđenom vremenu (npr. 2 × 10 minuta).
- Ako lopta dodirne tlo ili je presretnuta, posed se menja.
- Timove možete menjati kako bi različite grupe igrale jedna protiv druge.



3. Refleksija (5 min)

Okupite učesnike u krug i postavite pitanja:

- Šta je u vašem timu funkcionisalo, a šta nije?
- Da li su svi bili uključeni?

Ključne S4D poruke

- Poštovanje pravila i protivnika stvara pozitivno iskustvo za sve.
- Prilagodljivost je važna za postizanje ciljeva.
- Uključivanje svih zahteva određeni način razmišljanja.

„Između dve vatre“

 Cilj	Poštovanje pravila i protivnika stvara pozitivno iskustvo za sve Prilagodljivost je važna za postizanje ciljeva Uključivanje svih zahteva određeni način razmišljanja
 Veličina grupe	10 - 26 učesnika (2 tima)
 Trajanje	30 - 45 minuta
 Potreban materijal	1–2 meke lopte (od mekog materijala, npr. pilates lopta ili gimnastička lopta — ne fudbalska, rukometna itd.) Čunjevi za obeležavanje terena

1. Postavka (5 min)

- Obeležite pravougaoni teren (otprilike 20 × 20 m).
- Podelite teren na dve polovine centralnom linijom.
- Podelite učesnike u dva jednaka tima, svaki tim stoji na svojoj polovini.
- Cilj je eliminisati protivnički tim sa terena.
- Svaki tim bira kapitena, koji se postavlja nasuprot svom timu, u spoljašnjem delu terena.
- Postoji više varijacija igre, ali ova verzija podstiče angažovanost svih i strateški timski povratak u igru.

2. Igra (20 - 30 min)

- Igra počinje kada jedan tim baci loptu ka protivničkom timu.
- Igrač je eliminisan ako ga lopta pogodi pre nego što dodirne tlo. Eliminirani igrač ide u spoljašnji deo oko terena protivnika.
- Iz spoljašnjeg dela, igrači mogu gađati protivničke igrače, ali ne smeju ući u teren. Ako pogode igrača u terenu, on je eliminisan, a oni se vraćaju u svoj tim.
- Ako lopta bude presretnuta, igra se nastavlja bez eliminacije.

- Runda se završava kada su svi igrači jednog tima eliminisani ili kada istekne vremensko ograničenje (npr. 10 minuta – tim sa više igrača na terenu pobeđuje).

Varijanta: „Pčelica matica“

- Pre početka igre, svaki tim tajno bira jednu „Pčelicu maticu“.
- Pčelica matica mora biti zaštićena, a njen identitet ostaje tajna.
- Ako Pčelica matica bude pogođena i eliminisana, igra odmah prestaje, a protivnički tim pobeđuje.



3. Refleksija (10 min)

Okupite učesnike u krug i postavite pitanja:

- Da li znate ovu igru? Po čemu se razlikuje od verzije koju ste ranije igrali?
- Šta vam se dopalo, a šta ne?
- Kako možemo učiniti aktivnosti inkluzivnijim, tako da svi mogu da učestvuju, bez obzira na veštine?
- Kako možemo našu školu ili zajednicu učiniti inkluzivnijom?

Ključne S4D poruke

- Budimo kreativni kako bi svi mogli da se priključe i učestvuju.
- Iskoristimo različite veštine i iskustva koje imamo.

„Drveće na vetru“

 Cilj	• Razvijanje poverenja i osećaja odgovornosti • Sticanje samopouzdanja u okviru sopstvene grupe
 Veličina grupe	10- 25 učesnika, 5-7 članova po grupi
 Trajanje	10-15 minuta
 Potreban materijal	---

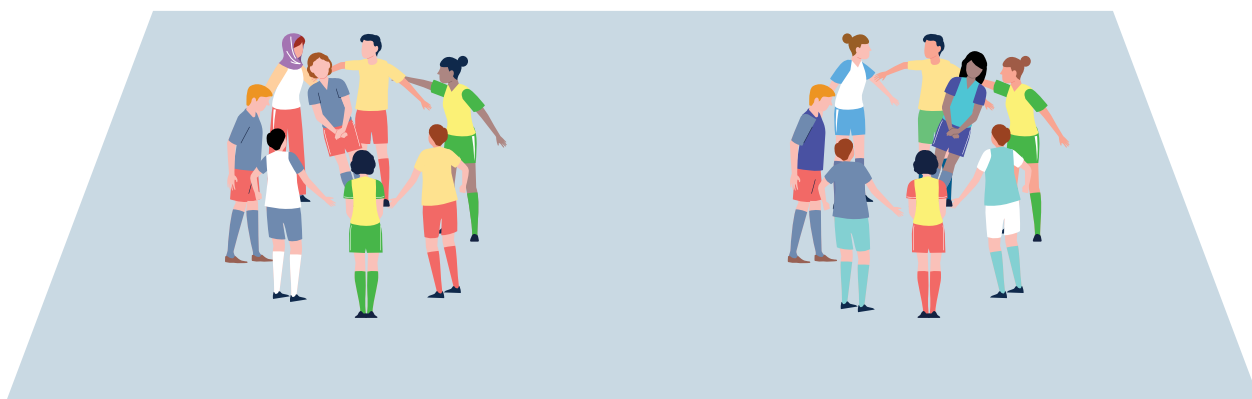
1. Postavka (2 min)

- Odaberite prostor bez prepreka, u kojem učesnici mogu da se slobodno kreću.
- Podelite učesnike u grupe od po 5-7 članova.

2. Igra (10 min)

- Članovi svake grupe staju blizu jedni drugih u kompaktan krug, okrenuti ka unutra.
- Jedan učesnik preuzima ulogu „drveta“ i staje u centar, sa rukama uz telo ili podignutim nagore, sa stopalima čvrsto na zemlji.
- „Drvo“ steže mišiće, zatvara oči i polako se prepušta padu u bilo kom pravcu.
- Ostali učesnici predstavljaju „vetar“ i nežno usmeravaju drvo nazad ka centru, držeći ga uspravno. Ruke drže ispred tela i bez naglih pokreta prebacuju osobu u sredini s jedne strane na drugu, ne dozvoljavajući joj da padne.

- Vetar može blago da pomera drvo ili da ga snažnije pogura u različitim pravcima.
- Važno je da učesnici u krugu spreče da se drvo previše nagne i da ozbiljno shvate svoju odgovornost.
- Uloge se menjaju, tako da svaki učesnik dobije priliku da bude drvo u sredini.



3. Refleksija (10 min)

Okupite učesnike u krug i postavite pitanja:

- Kako si se osećao/la kao 'drvo'?
- Da li si se osećao/la bezbedno kada si se oslonio/la na svoju grupu?
- Kako si se osećao/la kao deo 'vetra'?
- Šta nam ova igra govori o nesigurnosti, strahu i odgovornosti?

Ključne S4D poruke

- I jednostavni zadaci mogu predstavljati izazov.
- Budi odgovoran/na i pouzdan/a.
- Saradnja zahteva poverenje u druge.

„Osloni se na mene“

 Cilj	• Produbljivanje razumevanja poverenja i odgovornosti • Izgradnja poverenja i jačanje saradnje unutar grupe • Ravnoteža između preuzimanja rizika i opreznosti
 Veličina grupe	10 -25 učesnika u parovima
 Trajanje	20-35 minuta
 Potreban materijal	• Čist prostor na otvorenom ili u zatvorenom • Povezi za oči

1. Postavka (5 min)

- Obeležite prostor dovoljno velik da učesnici mogu bezbedno da se kreću.
- Objasnite da će jedan partner voditi, dok će drugi morati da se osloni na njega za podršku i usmeravanje.

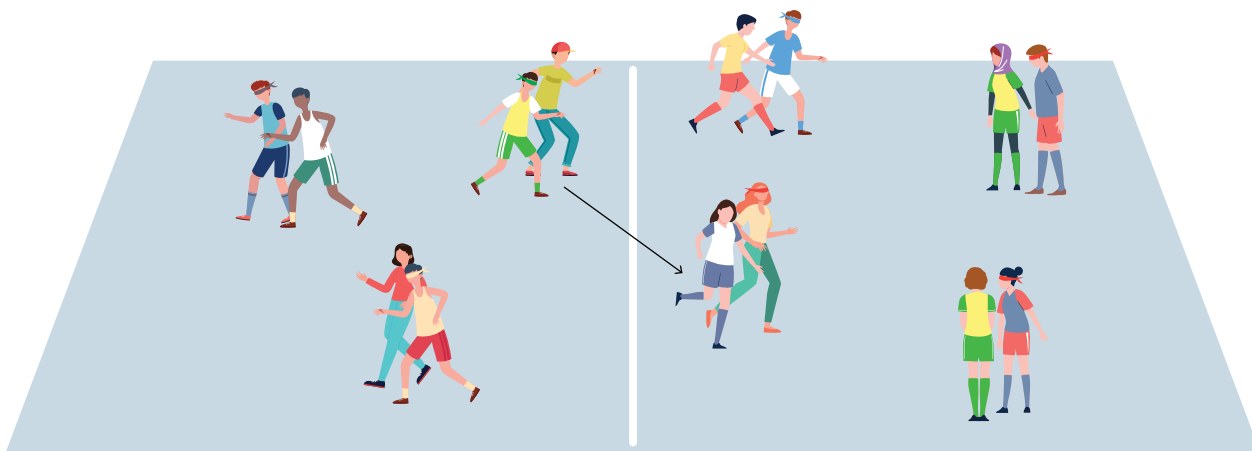
2. Igra (15–20 min)

- Učesnici se dele u parove.
- U svakom paru, jedan učesnik ima povez na očima, a drugi vidi.
- Vidljivi partner vodi „slepog“ partnera držeći ga za ruku.
- Svi parovi se slobodno kreću unutar obeleženog prostora.
- Partner koji vidi odgovoran je za bezbedno kretanje para i da ne dođe do sudara sa drugim parovima. Nakon nekoliko minuta, partneri zamene uloge.
- U drugoj rundi, jedan par se bira da bude „lovac“, dok ostali pokušavaju da izbegnu hvatanje.
- Nakon brojanja do tri, lovci kreću da jure i hvataju druge parove.
- Kada je par uhvaćen, oni postaju novi lovci.
- Partner koji vidi ponovo ima dve odgovornosti: da bezbedno vodi svog partnera sa povezom preko očiju i da pomogne u hvatanju drugih ili izbegavanju hvatanja.

- Kao i u prvom krugu, učesnici treba da zamene uloge kako bi se osiguralo da svi imaju priliku da iskuse vođenje i da budu vođeni.

Bezbednost:

- Prostor za igru mora biti bez prepreka kako bi se izbegle nezgode.
- Partneri koji vide uvek moraju davati prednost bezbednosti svog partnera.
- Ako igra postane haotična ili ako se učesnici osećaju nesigurno dok trče sa povezom, nastavnik može naložiti da se samo brzo hoda.
- Ako neko ne vodi odgovorno, nastavnik pauzira igru da bi naglasio značaj brige i poverenja.



3. Refleksija (10 min)

Okupite učesnike u krug i postavite pitanja:

- Kako si se osećao/la kada si morao/la potpuno da se osloniš na nekoga drugog – možda nekoga koga ne poznaješ dobro?
- Da li ti je bilo lako da veruješ svom partneru? Zašto ili zašto ne?
- Kao vođa, kako si se potrudio/la da budeš pouzdan/a i da se tvoj partner oseća sigurno?
- Gde u školskom okruženju moraš da imaš poverenja i da se osloniš na druge? Gde se drugi oslanjaju na tebe?
- Gde možda nedostaje poverenja i oslanjanja u našem svakodnevnom životu, u našim zajednicama?

Ključne S4D poruke

- Timski rad uspeva kada se međusobno oslanjamo i podržavamo.
- Budi pouzdan/a i od poverenja
- Kada se osećamo bezbedno i podržano, lakše ostvarujemo ciljeve.

3.2.3. Primer sesije: „Gradimo mostove“

 Faza	 Activity	
Uvod	Slepa zmija Opis: Timovi formiraju “zmije” držeći ruke na ramenima. Svi osim poslednje osobe (vodiča) imaju povez. Vodič usmerava bez reči; osoba na čelu skuplja predmete. Uloge se rotiraju.	
Glavni deo	Osloni se na mene Opis: Učesnici rade u parovima. Jedan ima povez i vodi ga partner; u drugom delu igre se dodaje jurnjava i hvatanje. Uloge se rotiraju.	
	Drveće na vetru Opis: Male grupe formiraju krugove. Jedna osoba u sredini („drvo“) lagano se nagine zatvorenih očiju; ostali („vetar“) je nežno vraćaju u ravnotežu. Uloge se rotiraju.	
Zaključak	Refleksija Opis: Refleksija sesije se prvo dešava u manjim „drvo grupama“. Učesnici dobijaju 2-3 podsticajna pitanja, npr.: (npr. <i>Šta si doživeo/la tokom sesije? Da li si se osećao/la sigurno kada si se oslonio/la na nekoga iz svoje grupe? Kada nisi?</i>) Drugi deo refleksije se odvija sa celom grupom u krugu (npr. Zašto su poverenje i pouzdanost tako važni za saradnju? Gde saradnja u našim zajednicama ne funkcioniše zbog nedostatka poverenja? Šta bismo mogli da uradimo da povećamo poverenje i pouzdanost u našem okruženju?)	



Cilj



Trajanje



Oprema

	Saradnja putem neverbalne komunikacije; izgradnja poverenja i zajedništva.	30 min	Povezi za oči; predmeti za sakupljanje (lopte, čunjevi); kutije/čunjevi u koje se ostavljaju.
	Produbljivanje poverenja i odgovornosti; ravnoteža između rizika i opreza.	20 - 30 min	Povezi za oči; bezbedan prostor na otvorenom.
	Razvijanje poverenja i odgovornosti; sticanje samopouzdanja.	10 - 15 min	
	Refleksija o iskustvima; povezivanje sa stvarnim životnim situacijama; istraživanje međukulturnog dijaloga.	20 min	

3.3. Učenje u prirodi: Otvoreni prostori kao učionica

Učenje na otvorenom pruža snažnu priliku za podsticanje refleksije, timskog rada i celovitog razvoja. Izašavši iz tradicionalne učionice, nastavnici mogu stvoriti prostor za radoznalost, kreativnost i dublje povezivanje - ne samo sa okruženjem, već i među samim učesnicima.

Promena okruženja pomaže učenicima da se angažuju na nove načine. Bilo da je u pitanju šuma, sportski teren, park ili školsko dvorište, svaki pristupačan spoljni prostor može postati značajno mesto za učenje. Priroda na prirodan način podstiče saradnju, poverenje i otvorenost.

Važno je istaći da efekat učenja na otvorenom ne dolazi samo od same aktivnosti - već i od toga kako se iskustvo vodi i obrađuje. Vođena refleksija, grupne diskusije i zajednička zapažanja pomažu učesnicima da sagledaju svoja iskustva i povežu ih sa širim ciljevima učenja.

„Hvatanje repa“

 Cilj	• Razigrano zagrevanje • Promovisanje fer-pleja uz podsticanje saradnje i strategije
 Veličina grupe	10–25 učesnika
 Trajanje	20-25 minuta
 Potreban materijal	• Po jedan komad tkanine, marama ili marker prsluk („rep“) za svakog učesnika • Čunjevi za obeležavanje prostora za igru

1. Postavka (5 min)

- Svi igrači se nalaze unutar jasno obeleženog prostora za igru (može se obeležiti čunjevima).
- Svaki igrač stavlja maramu ili prsluk kao „rep“ u pojas pozadi, tako da viri.
- Naglasiti bezbednu igru: ne sme se hvatati za odeću, već isključivo za repove.

2. Igra (10–15 min)

- Na znak, svi igrači pokušavaju da zaštite svoj rep, dok istovremeno pokušavaju da uhvate tuđe repove.
- Cilj je sakupiti što više repova, a zadržati svoj. Igrači koji izgube rep moraju da napuste teren.
- Na kraju postoje dva pobednika: igrač koji je poslednji ostao sa repom i igrač koji je sakupio najviše repova.



3. Refleksija (5 min)

Okupite učesnike u krug i postavite pitanja:

- Koje ste strategije koristili?
- Da li ste primetili saradnju ili stvaranje saveza tokom igre?

Ključne S4D poruke

- Različite strategije mogu biti uspešne.
- Iskoristi svoje prilike.

„Potraga za blagom“

 Cilj	• Podsticanje timskog rada i rešavanja problema u spoljašnjem okruženju • Može se koristiti za povećanje međukulturnog znanja • Jačanje grupne kohezije kroz saradnju i aktivno učešće
 Veličina grupe	10 - 30 učesnika, 3-6 učesnika po timu
 Trajanje	30-40 minuta
 Potreban materijal	• Kartice/zapisi sa tragovima • Mala „blaga“ (kamenčići, novčići, delovi slagalice, nalepnice, grickalice itd.) • Koverte ili kese za sakrivanje blaga sa tragovima • Čunjevi za obeležavanje startne i ciljne linije

1. Postavka (10 min)

- Izaberite 6-10 mesta za skrivanje tragova po otvorenom prostoru (drveće, klupe, uglovi, ispod čunjeva itd.).
- Na svako mesto stavite trag koji vodi do sledeće lokacije.

Svaki trag sadrži:

- Jednostavan zadatak koji tim mora da izvrši pre nego što nastavi dalje (npr. „do sledećeg traga samo skačite“; „napravite ljudsku piramidu“; „balon prenesite u vazduhu“).
- Nagoveštaj gde se nalazi sledeće mesto.

Primeri:

Trag: Ovo tradicionalno jelo pravi se u slojevima testa, često sa mesom, sirom ili spanaćem. Popularno je širom Balkana. (Odgovor: Burek).

Zadatak: Napišite reč BUREK koristeći svoja tela kao slova.

Nagoveštaj: Pronađi mesto gde ljudi sede i ogovaraju, baš kao u lokalnoj kafani. (Klupa)

Trag: U kom gradu možete preći most i preći iz Evrope u Aziju? (Odgovor: Istanbul)

Zadatak: Rukujte se ili se bacite pet sa svakim članom tima govoreći „zdravo“ na različitim jezicima.

Nagoveštaj: Visoko sam, ukorenjeno i posmatrao sam Tita, kraljeve i pesnike.
(Drvo)

2. Igra (20 -30 min)

- Podelite učenike u uravnotežene timove (fizičke sposobnosti, pol itd.).
- Dajte svakom timu prvi trag.
- Timovi se kreću, izvršavaju zadatke i skupljaju blaga.
- Facilitatori nadgledaju igru, pomažu ako se tim zaglavi i vode računa o fer-pleju.



3. Refleksija (10 min)

- Koje su strategije pomogle vašem timu da uspe?
- Kako ste doživeli rad svog tima?
- Kako je vaš tim obezbedio da svi učestvuju?

Ključne S4D poruke

- Međukulturno učenje može biti razigrano i istraživačko.
- Timski rad zahteva komunikaciju, strpljenje i inkluzivnost.

„Igra 30 pitanja“

 Cilj	• Saradnja i rešavanje problema • Prelaženje određene teme (npr. međukulturno učenje) kroz različita pitanja
 Veličina grupe	10–25 učesnika, 4 ili više timova po 4-5 igrača
 Trajanje	45- 60 minuta
 Oprema	• Tabla za igru sa 30 numerisanih polja • 30 kartica sa pitanjima (numerisane) • Spisak tačnih odgovora • Marker prsluci različitih boja za timove • Kockice – po jedna za svaki tim • Čunjevi

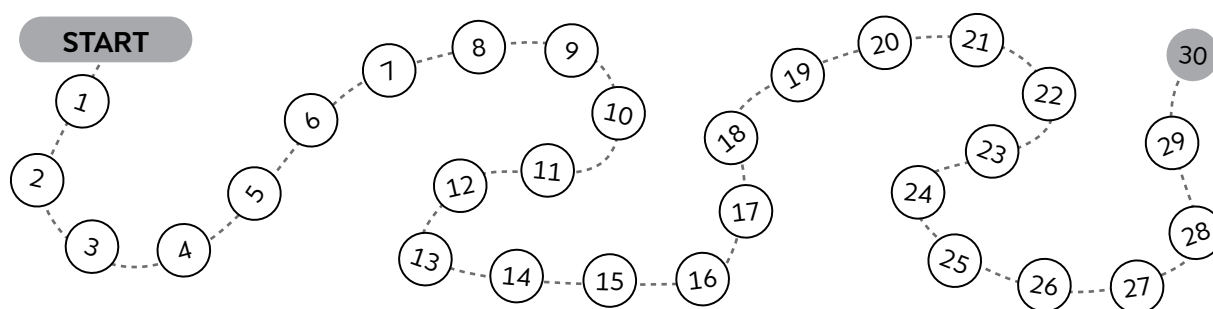
1. Postavka (5-10 min)

- Postavite tablu za igru na centralni sto ili jasno označeno mesto u dvorištu.
- Rasporedite 30 kartica sa pitanjima nasumično po prostoru za igru (brojevi okrenuti nagore, pitanja skrivena).
- Svaki tim stavlja svoju kockicu na START na tabli.
- Facilitator stoji blizu table sa spisakom odgovora.
- Obeležite zonu za proveru odgovora, gde timovi staju kada žele da daju odgovor.

2. Igra (20–30 min)

- Svi timovi bacaju kockicu kako bi odredili početno polje. Tim pomera svoju kockicu na odgovarajući broj.
- Timovi trče da pronađu karticu sa pitanjem koje odgovara njihovom broju.
- Prvi član koji nađe karticu glasno čita pitanje svom timu, a kartica se vraća kada mu se pridruže svi članovi tima.
- Tim raspravlja i zajednički odlučuje o odgovoru.
- Celi tim trči do mesta za proveru odgovora i iznosi svoj odgovor.

- Facilitator proverava: Ako je odgovor tačan, tim ponovo baca kockicu i pomera se napred. Ako je odgovor pogrešan, tim mora da istrči jedan krug oko igrališta pre ponovnog bacanja.
- Proces se nastavlja dok neki tim ne dođe do polja broj 30 i tačno odgovori na završno pitanje. Tada se proglašava pobednik.



3. Refleksija (10 min)

- Kako ste komunicirali i podržavali jedni druge tokom igre?
- Da li ste imali plan? Šta je dobro funkcionisalo?
- Da li ste poštovali pravila i druge timove?
- Šta vam je bilo novo ili nepoznato?

Ključne S4D poruke

- Svako od nas unosi različite veštine u grupu.
- Tim može uspeti samo zajedno.

Ideje

1. Otpevajte 5 sekundi pesme koju ceo vaš tim zna (na bilo kom jeziku) Snimite kratak video.
2. Navedite 3 stvari koje brinu mlade ljude u oba vaša grada.
3. Napravite timsku fotografiju dok su svi u skoku. Zabeležite trenutak.
4. Dovršite rečenicu: „Osećamo se povezano kada...”
5. Poređajte se po veličini obuće. Fotografišite rezultat.
6. Navedite 5 jela koja su zajednička vašim mestima (čak i ako se drugačije zovu).
7. Napravite „zamrznutu“ pozu koja prikazuje tim koji bi mogao da pobedi. Fotografišite.
8. Zajedno osmislite definiciju toga šta za vas znači mir.
9. Recite „zdravo“ na tri jezika koja se koriste u mestu gde živite.
10. Navedite 3 vrednosti koje su važne vašoj grupi.
11. Napravite timski ritam od 10 sekundi koristeći pljeskanje, pucketanje prstima ili udaranje nogama. Snimite video.



12. Navedite jedan mit ili stereotip o vašim zemljama koji biste voleli da promenite.
13. Napravite ljudsku grupnu skulpturu (npr. piramidu ili neku kreativnu formu). Fotografirajte.
14. Navedite 3 školska predmeta koja postoje u obe škole.
15. Svi članovi tima neka skoče u isto vreme. Fotografirajte.
16. Dovršite ovu rečenicu: „T...w... ma..s the .re.. ...k!“
17. Koja su 3 načina da se uljudno ne složite u vašoj kulturi?
18. Koji je zajednički kulturni element vaše grupe?
19. Vratite se kao zmijica, tako da se niko ne pušta.
20. Dovršite rečenicu: „Mladi iz oba naša grada...“
21. Iz kog jezika potiče reč „Balkan“?
22. Navedite 3 stvari koje mogu otežavati komunikaciju među ljudima sa Zapadnog Balkana.
23. Balkansko poluostrvo je dobilo ime po planinskom lancu. Šta izvorno znači reč „Balkan“?
A Šuma
B Vrh
C Planina
D Dolina
24. Napišite 3 jednostavna grupna pravila za miran suživot.
25. Navedite 5 hobija koji su popularni među mladima u vašem mestu.
26. Napravite fotografiju koja izražava reč „pomirenje“.
27. Dovršite rečenicu: „Kad bih mogao/mogla da promenim jednu stvar u tome kako se naše zemlje gledaju međusobno, promenio/promenila bih...“
28. Osmislite kratak, smešan timski pozdrav i izvedite ga.
29. Izvedite grupnu koreografiju / ples.
30. Snimite timsku video poruku (5 sekundi) o tome šta za vas znači „saradnja mladih“

„Potraga za blagom u prirodi“

 Cilj	• Podstaći timski rad i saradnju • Promovisati međukulturno učenje kroz grupnu saradnju • Razvijati svest o životnoj sredini i posmatračke veštine
 Veličina grupe	10-25 učesnika (podeljenih u manje timove od 4-6 osoba)
 Trajanje	30-40 minuta
 Potreban materijal	• Spisak prirodnih stvari koje treba pronaći (npr. glatki kamen, crveni cvet, list veći od šake, nešto što lepo miriše) • Kesa za sakupljanje pronađenog • Olovke i papir, eventualno mobilni telefoni

1. Postavka (5 min)

- Odabrati bezbedan i adekvatan otvoreni prostor sa raznovrsnim prirodnim elementima.
- Pripremiti listu sa 10-15 prirodnih stvari koje učesnici mogu realno pronaći u toj oblasti.
- Podeliti učesnike u mešovite timove (izabrati način mešanja tako da rade sa novim vršnjacima).
- Objasniti pravila: timovi treba da prikupe ili zabeleže (slikaju, nacrtaju itd.) što više stvari sa liste u datom vremenu.

2. Igra (15–25 min)

- Svaki tim dobija listu i odlazi da traži stavke po označenom prostoru.
- Podstičite ih da istražuju i zajednički traže stvari.
- Moraju da sarađuju, komuniciraju i dele uloge.
- Kada vreme istekne, svi se okupljaju i timovi predstavljaju šta su pronašli.



3. Refleksija (10 min)

- Kako ste odlučili ko šta radi u timu?
- Da li ste naišli na izazove (npr. neslaganja, nemogućnost da se nešto pronađe)? Kako ste ih rešili?
- Šta ste naučili jedni o drugima tokom zajedničkog rada?

Ključne S4D poruke

- Svako donosi jedinstvene veštine u tim (neko je dobar posmatrač, neko organizator).
- Zajednički boravak u prirodi gradi osećaj povezanosti.

Ideje

Kategorija	Ideje
Stvari iz prirode	List veći od vaše šake. Cvet jarke boje (crven, žut, ljubičast). Glatki kamen koji može da preskoči preko vode. Nešto što lepo miriše (biljka, cvet, trava).
Posmatrački izazovi (fotografija ili crtež)	Biljka koja raste na neobičnom mestu (između kamenja, na zidu). Ptica ili insekt. Senka koja podseća na predmet ili životinju. Neobično drvo (visoko, zakrivljeno, neobične kore). Oblak neobičnog oblika (životinja, predmet, slovo).
Međukulturni / timski izazovi	Pronaći nešto što postoji u oba grada (npr. šišarka, maslačak). Pronaći nešto što ima kulturnu simboliku (hrastov list, poljski cvet). Timski selfi na najmirnijem mestu. Napraviti timski simbol od prirodnih materijala (kamenje, grančice, lišće). Svaki član tima pronalazi prirodni predmet koji ga lično predstavlja i objašnjava zašto.

„Planinarski bingo“

 Cilj	• Povezivanje i zajedničko deljenje • Bolje upoznavanje članova grupe (poreklo, veštine, iskustva itd.)
 Veličina grupe	10–25 učesnika
 Trajanje	30-45 minuta
 Oprema	• List za bingo (tabla sa 5x5 zadataka, pitanja itd.) za svakog učesnika; poželjno je imati najmanje 2-3 različite verzije, tako da učesnici nemaju iste zadatke niti isti raspored • Hemijske olovke

1. Postavka (5 min)

- Aktivnost je zamišljena za boravak na otvorenom, tokom šetnje, planinarenja, obilaska grada itd.
- Svakom učesniku se dodeljuje bingo list i hemijska olovka.
- Cilj je da se popuni horizontalni, vertikalni ili dijagonalni red i uzvikne „bingo“, a zatim i ceo list.
- Cilj je da se popuni horizontalni, vertikalni ili dijagonalni red lista za bingo i na kraju pokuša popuniti cela tabla.
- Učesnici mogu tražiti od drugih da im potpišu polje ako ispunjavaju kriterijum. Ipak, svaka osoba može potpisati samo jednom po listu.
- Na vašu komandu učesnici smeju da gledaju liste i razmenjuju informacije.

2. Igra (20–30 min)

- Učesnici se kreću, razgovaraju i sarađuju kako bi ispunili bingo zadatke.
- Kada neko ispuni red, uzvikuje „Bingo!“
- Igra može da traje dok više učesnika ne ispuni celu tablu ili dok se ne završi šetnja.
- Treneri mogu ponuditi simboličnu nagradu za prvu osobu koja ispuni red i prvu koja ispuni ceo list.
- Na kraju, proveriti nekoliko odgovora ili zatražiti kratka obrazloženja da bi se ohrabrila priča i razmena.

3. Refleksija (10 min)

- Koja sufliranja ili odgovori su vas iznenadili?
- Da li ste naučili nešto novo o nekome iz grupe?
- Da li je neko polje bilo teže da se popuni? Zašto mislite da je to tako?

Ključne S4D poruke

- Hajde da istražujemo i prihvatimo našu različitost.
- Smisleni susreti i razmene pomažu u izgradnji razumevanja i povezivanja.

Planinarski bingo (ideje)

Pronađi nekog ko govori tri ili više jezika.	Pronađi nekog čiji roditelji imaju različito nacionalno ili etničko poreklo.	Pronađi nekog ko je već ugostio učenika na razmeni.	Podeli neku smešnu grešku u prevodu.	Pronađi nekog ko je pre razmene posetio tvoj rodni grad.
Zamoli nekog da te nauči frazu na svom jeziku.	Pronađi nekog ko ima istu omiljenu pesmu kao ti.	Pronađi nekog ko ume da pleše tradicionalni ples i neka te nauči.	Pronađi nekog ko je promenio mišljenje o nečemu u šta je ranije verovao.	Pronađi dva učenika koji imaju rođendan u istom mesecu.
Pronađi nekog ko više voli slano nego slatko.	Pronađi nekog ko je učestvovao u kulturnoj ili verskoj proslavi.	Čekiraj kada vidiš drveni predmet koji izgleda kao ljudsko biće (napravi fotografiju).	Pronađi nekog kome su pogrešno izgovorili ime ili prezime.	Pronađi nekog koga zanima da studira u inostranstvu.
Nauči lokalni pozdrav i upotrebi ga danas.	Čekiraj kada tri puta čuješ reč „umoran“.	Pronađi nekog ko igra timski sport.	Pronađi nekog ko je nosio tradicionalnu odeću svoje kulture.	Čekiraj kada dva puta čuješ reč „prijateljstvo“.
Napravi selfi sa nekim ko pravi istu čudnu facu kao ti.	Pronađi nekog ko je učestvovao u inicijativi koju su vodili mladi.	Pronađi nekog ko pokušava da nauči novi jezik.	Pronađi nekog ko slavi drugi verski praznik.	Pronađi dvoje koji više vole planine nego more.



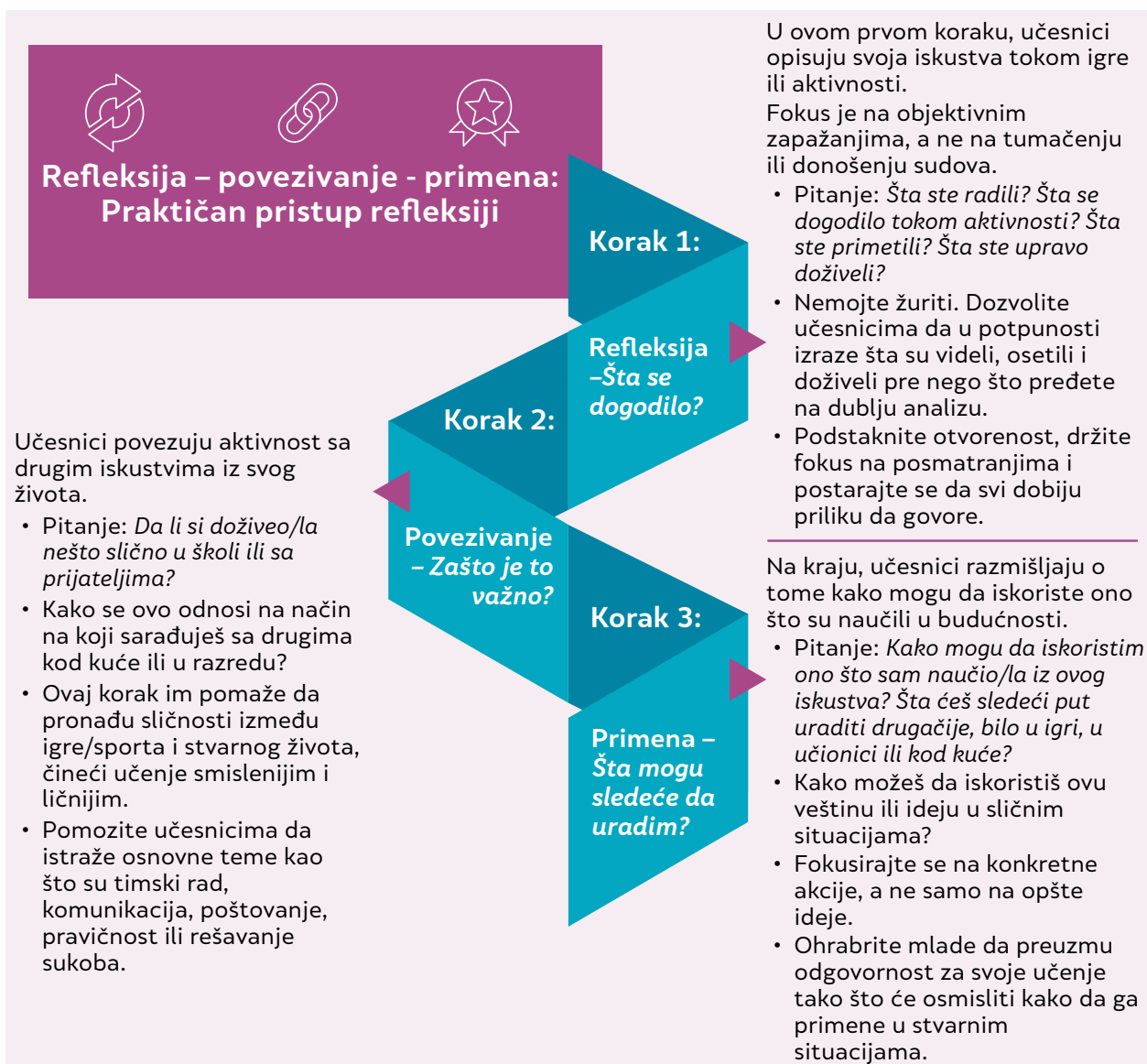
3.3.1. Primer sesije: „Učenje na otvorenom“

 Faza	 Aktivnost	 Cilj	 Trajanje	 Oprema
Uvod	Hvatanje repa Opis: Svaki učesnik ubacuje maramu (ili prsluk) u pojas tako da viri kao “rep”. Učesnici pokušavaju da uhvate repove drugih, dok čuvaju svoj. Igra se završava kada ostane samo jedan učesnik sa repom ili onaj koji je sakupio najviše repova.	Zabavno zagrevanje koje podstiče fer plej, saradnju i strateško razmišljanje.	20 min	Jedna marama ili prsluk po učesniku i čunjevi za obeležavanje prostora za igru.
Glavni deo	Igra 30 pitanja Opis: Timovi bacaju kockice i trče da pronađu kartice sa pitanjima koje su raspoređene po prostoru. Nakon rešavanja zadataka i pitanja, vraćaju se na početnu tačku radi provere tačnih odgovora. Cilj je da stignu do cilja tačnim rešavanjem što više pitanja.	Razvijanje timskog rada, rešavanje problema i međukulturno učenje kroz igru.	30 -40 min	Tabla sa 30 polja, 30 kartica sa pitanjima, kockice, čunjevi, marker prsluci.
Zaključak	Refleksija Opis: Grupa seda u krug. O svim aktivnostima se zajedno diskutuje. Prateći opštu strukturu (<i>refleksija, povezivanje, primena</i>), podsticajna pitanja za aktivnosti mogu biti od pomoći. (<i>Šta ste primetili? Kako je funkcionisala vaša saradnja? Kako je bilo raditi kao pojedinac u poređenju sa radom u timu? Da li ste poštovali pravila i pokazali poštovanje prema drugim timovima? Da li ste ranije doživeli slične situacije? Šta biste uradili drugačije?</i>)	Razgovor o iskustvima; Povezivanje iskustava iz igre sa stvarnim životom, zajedničko istraživanje elemenata međukulturnog dijaloga.	20 min	

3.4. Refleksija i prenos

U okviru koncepta Sport za razvoj (S4D), refleksija je ključni deo procesa učenja. Ona omogućava učesnicima da obrade svoja iskustva, povežu ih sa svakodnevnim životom i otkriju kako mogu da primene naučeno van igre. Nastavnici ovu fazu vode pažljivo i promišljeno.

- **Obezbedite mirno i udobno okruženje** u kojem se učesnici osećaju sigurno da podele svoja razmišljanja.
- **Ostavite nekoliko minuta da se učesnici smire i oporave** posle fizički zahtevnih aktivnosti.
- **Jasno objasnite** svrhu i strukturu refleksije kako bi svi razumeli njen cilj.
- **Odvojte vreme** i ne žurite. Dajte učesnicima vremena da razmisle i da se izraze.
- **Pratite atmosferu**, ako je grupa vršila refleksiju više puta, vodite računa o zamoru. U redu je skratiti sesiju ili kasnije obraditi temu.



Saveti:

- Budite vodič, a ne predavač. Postavljajte pitanja više nego što dajete odgovore.
- Obezbedite da se čuje glas svakog učesnika, posebno onih tiših.
- Održavajte prostor poštovanim i inkluzivnim. Nijedan odgovor nije „pogrešan“.
- Kombinujte rad u malim grupama i u celoj grupi, naročito u raznolikim ili višjezičnim grupama.
- Budite fleksibilni. Dubina refleksije može da varira u zavisnosti od aktivnosti, energije grupe ili faze razmene.

Varijacije:

Druge metode refleksije mogu biti šetnja u parovima, tokom koje učesnici razmenjuju razmišljanja o 2–3 postavljena pitanja nastavnika, diskusije u manjim i velikim grupama, kao i individualno pisanje dnevnika ili crtanje i deljenje svojih radova sa grupom.



3.5. Praktični dodatak

3.5.1. Šablon strukture sesije

 Faza	 Aktivnost	 Cilj	 Trajanje	 Oprema
Uvod				
Glavni deo				
Zaključak				

3.5.2. Resursi i dodatna literatura

African Union Sports Council (n.d.). *Introduction to Sport for Development*. Retrieved October 9, 2025, from <https://sportsCouncil.au.int/en/introduction-sport-development>

Baffsky, R., Kemp, L., & Bunde-Birouste, A. (2021). Theory of Change in Sports-Based Urban Youth Programs: Lessons from Creating Chances. *Oxford Research Encyclopedia of Global Public Health*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190632366.013.313>

Bailey R, Dismore H. *Sport in Education (SpinEd)—The Role of Physical Education and Sport in Education. Final Report*. Berlin, Germany: International Council for Physical Education and Sport Science; 2004

Bailey, R. (2006). Physical Education and Sport in Schools: A Review of Benefits and Outcomes. *Journal of School Health*, 76(8), 397–401. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132.x>

Bidzan-Bluma, I., & Lipowska, M. (2018). Physical Activity and Cognitive Functioning of Children: A Systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(4), 800. <https://doi.org/10.3390/ijerph15040800>

Brander, P., & Europe, C. O. (2012). *Compass: Manual for Human Rights Education with Young People*. Council of Europe

Center for Nonviolent Action (2014). RECONCILIATION?! Training Handbook for Dealing with the Past. Retrieved October 9, 2025, from https://nenasilje.org/publikacije/pdf/prirucnik_pomirenje/Handbook_Reconciliation_e.pdf

ChildFundRugby. (2025, April 22). *The positive impact of sport on education - ChildFund Rugby*. ChildFundRugby. Retrieved October 10, 2025, from <https://www.childfundrugby.org/the-positive-impact-of-sport-on-education/>

Chileva, A., Y-Peer PETRI-Sofia Team, Clarke-Habibi, S., & Kut, G. (2021). *YOUTH PEER EDUCATION FOR PEACEBUILDING AND CONFLICT TRANSFORMATION: A MANUAL FOR TRAINERS IN THE WESTERN BALKANS*. https://www.rycowb.org/wp-content/uploads/2022/03/Y-Peer_PB_Manual_English_web.pdf

Clarke-Habibi, S., UNICEF Albania, & RYCO. (2019). *A TOOLKIT FOR EDUCATORS IN THE WESTERN BALKANS EDUCATING FOR INTERCULTURAL DIALOGUE, PEACEBUILDING, CONSTRUCTIVE REMEMBRANCE AND RECONCILIATION*. UNICEF Albania and RYCO. <https://www.rycowb.org/wp-content/uploads/2021/10/A-TOOLKIT-FOR-EDUCATORS-IN-THE-WESTERN-BALKANS.pdf>

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (2022). Development of a Player. Retrieved October 9, 2025 from <https://www.sport-for-development.com/imglib/downloads/Manuale/Iraq/giz2020-en-poster-development-of-a-player-iraq.pdf>

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ). *Promoting youth exchanges*. (n.d.). Retrieved October 9, 2025, from <https://www.giz.de/en/worldwide/156147.html>

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit. *Spo(r)tlight on! Newsletter*. (2022). Issue No. 9, Q2. Retrieved October 9, 2025, from <https://www.sport-for-development.com/imglib/newsletter/2022-07-giz-en-newsletter.html>

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit. *Sport for Development Toolkit*. (n.d.). Retrieved October 9, 2025, from Essentials - What S4D is about - Sport for Development

Deutsche Sportjugend. (2019). *Language animation in sports*. Retrieved October 9, 2025, from <https://www.dsj.de/publikation/detailseite/bewegte-sprachanimation-deutsch-englische-version>

Deutscher Olympischer Sportbund (n.d.). *Sport für Entwicklung*. Retrieved October 9, 2025, from <https://www.dosb.de/ueber-uns/internationales/sport-fuer-entwicklung>

EDU:PACT Network, University of Vienna, German Sport University, University of Southern Denmark, University of Thessaly, University of Rome "Foro Italico," Right To Play Deutschland, Vienna Institute for International Dialogue and Cooperation - fairplay initiative (VIDC), International Council for Coaching Excellence (ICCE), Hellenic Ministry of Culture and Sport, European Network of Sport Education (ENSE), Zelli, A., Johansen, D., Skovgaard, T., Bredahl, T., Tschan, H., Tessitore, A., Petry, K., Moustakas, L., . . . Vienna Institute for International Dialogue and Cooperation - fairplay initiative (VIDC). (2021). *EDU:PACT Module Handbook*. Teaching and Learning Guidelines on Intercultural Education through Physical Activity, Coaching and Training. Retrieved October 9, 2025 from https://edupact.eu/fileadmin/user_upload/k_edupact/Downloads/EDUPACT_Module_Handbook_English.pdf

Eime, R. M., Young, J. A., Harvey, J. T., Charity, M. J., & Payne, W. R. (2013). A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for children and adolescents: informing development of a conceptual model of health through sport. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10(1), 98. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-98>

Elsner, J. & Wolf, K. *Why sport is an effective tool for development | D+C - Development + Cooperation*. (2024). Retrieved October 9, 2025, from <https://www.dandc.eu/en/article/world-today-home-largest-generation-young-people-history-many-places-they-lack-prospects?>

European Union. (2025, April 7). *A chance for new friendships and lifelong experiences - Superschools Program | WeBalkans | EU Projects in the Western Balkans*. WeBalkans | EU Projects in the Western Balkans. Retrieved October 9, 2025, from <https://webalkans.eu/en/stories/a-chance-for-new-friendships-and-lifelong-experiences-superschools-program/>

Felfe, C., Lechner, M., & Steinmayr, A. (2016). Sports and child Development. *PLoS ONE*, 11(5), e0151729. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0151729>

Jadwiszczak, M., Wawrzyniak, S. & Pezdek, K. More than movement: a systematic review of moral and social development in adolescents physical education. *BMC Public Health* 25, 2076 (2025). <https://doi.org/10.1186/s12889-025-23169-2>

Regional Youth Cooperation Office (n.d.). *Superschools*. RYCO. Retrieved October 9, 2025, from <https://www.rycowb.org/building-capacity-and-momentum-for-ryco-2-3-2/>

Steinbach D., Klingmann, D., Iljazi, A., Veljanoska, M., Lupevska, J. (2020). *Course Outline – Training of Trainers*. GIZ GmbH. Retrieved from <https://www.sport-for-development.com/imglib/downloads/Manuale/Western%20Balkan/giz-spin2020-en-cd-material-for-instructors-course-outline-tot-basic-level-western-balkan.pdf>

Shao, J., Cui, Z., & Bao, Y. (2025). Adaptive sports programs as catalysts for social inclusion and cognitive flexibility in inclusive physical education: the mediating roles of emotional resilience and empathy. *BMC Psychology*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s40359-025-03092-2>

Steinbach, D., & Klingmann, D. (2020). *Sport for Development: A Hands-On Introduction*. GIZ Western Balkans

Steinbach D. & Ferataj, D. (2025). *Empowering Youth through Sports for Development: A Strategic and Practical Handbook*. SPACES for Youth Partnership, ISA, SPIN Sport Innovation, Outreach Egypt. Retrieved from https://www.sport-for-development.com/imglib/downloads/Country%20Collection/Steinbach_Ferataj_Empowering%20Youth%20through%20Sports%20for%20Development%20A%20Strategic%20and%20Practical%20Handbook_EN_10Sep%202025.pdf

Superschools | Home-New. (n.d.). *Superschools - Find Ideal Partner for Your Next School Project Supported by RYCO*. Retrieved October 9, 2025, from <https://superschools.net/new/>

Talbot M. The case for physical education. In: G Doll-Tepper, D Scoretz, eds. *World Summit on Physical Education*. Berlin, Germany: ICSSPE; 2001: 39-50

