



„RE-INVENTeaza-Te” PROJECT (RO-13-39-2010-R5)

Partners:

- Asociatia Tinerilor Formatori pentru Promovarea Dezvoltarii Rurale – Romania
- Forumul Cetatenesc pentru Actiune Sociala si Educatie Civica – Romania
- Kurt Lewin Foundation – Ungaria
- Student Council of Miskolc – Ungaria
- SOU”G.Karavelov”Shivachevo – Bulgaria
- European Multicultural Association – Bulgaria
- Lithuania Youth Center - Lituania
- Students Representative Body of Mykolas Romeris University(MRUSA) – Lituania

‘This book has been funded with support from the European Commission.
This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.’



'Youth in Action' Programme





'Youth in Action' Programme

YOUTH IN ACTION

Youth in Action is the Programme the European Union has set up for young people. It aims to inspire a sense of active European citizenship, solidarity and tolerance among young Europeans and to involve them in shaping the Union's future. It promotes mobility within and beyond the EU's borders, non-formal learning and intercultural dialogue, and encourages the inclusion of all young people, regardless of their educational, social and cultural background: Youth in Action is a Programme for all.

Every year, thousands of projects are submitted by promoters in order to get financial support from the Programme; a selection process aims at granting the best projects.

OBJECTIVES:

The YOUTH IN ACTION programme is the EU's mobility and non-formal education programme targeting young people aged between 13 and 30 years. Its general objectives are the following:

- Promote young people's active citizenship in general and their European citizenship in particular;
- Develop solidarity and promote tolerance among young people, in particular in order to foster social cohesion in the European Union;
- Foster mutual understanding between young people in different countries;
- Contribute to developing the quality of support systems for youth activities and the capabilities of civil society organisations in the youth field;
- Promote European cooperation in the youth field.



'Youth in Action' Programme

About “Re-Invent Yourself”

“Re-Invent yourself” (RO-13-39-2010-R5) is a participatory democracy project, implemented by eight youth organizations from four European countries: Romania, Bulgaria, Hungary and Lithuania.

The project’s objectives:

- Creating a network of organizations to disseminate examples of good practice in the fields of youth and participation;
- Identifying young people’s needs in order to participate in democratic life;
- Facilitating youth meetings with decision makers in the field of participation in democratic life;
- Encouraging youth mobility and the exchange of ideas about democratic participation among young people; The project spans from the 15-th of April, 2011 to the 15-th of April 2012 and involves 40 young people in activities such as:
- Creating a network of young people interested in sharing best practices on participation in democratic life;
- Local and international meetings on decision making in the youth field;
- Debates with decision makers;
- Studies and research on participation.

Partners:

Young Trainers in Rural Development Association – Romania
Citizens’ Forum for Social Action and Civic Education – Romania
Kurt Lewin Foundation – Hungary
Student Council of Miskolc – Hungary
SOU”G.Karavelov”Shivachevo – Bulgaria
European Multicultural Association – Bulgaria
Lithuania Youth Center - Lithuania
Students Representative Body of Mykolas Romeris



'Youth in Action' Programme
University(MRUSA) – Lituania



Project Stages:

Establishing communication within the partnership

Selection of participants

Acquaintance activities and team building at every partner

Logistics preparations of the project

Meetings between young people and national and local decision makers.

Field research and studies on active participation among young people

Project meeting

Project evaluation



Activities within the project meeting:

- Project's launch conference
- Active participation map
- European Citizenship
- Intercultural Day



‘Youth in Action’ Programme

- Identifying barriers to participation and solution for active youth participation
- Dialogue with public authorities
- Documentation visit
- Performing a forum theatre play for the community
- Project evaluation

Solutions proposed by young people in the field of youth policy

Within the project’s activities, the young people have prepared a journal of activities that contains the following informations: defining participation, mottos, youth needs, barriers to participation and solution for active youth participation:

“To participate is to be part of a group and knowe to make a difference”

“To participate is to help people, institutions, cities and communities without expecting remuneration”

“To participate is to do something useful for the society and for ourselves”

“Helping others is more satisfying than spending time alone at home”

“If you do not participate, you will never know how it feels to be part of a Community”

“You can choose to make yourself heard”

Issues which young people generally face, identified by the participants in the project:

- Lack of areas where all youth, regardless of their material



'Youth in Action' Programme

situation, could engage in educational leisure activities (eg youth clubs for activities such as dancing, painting, theater, etc.)

- Low involvement of authorities in supporting youth initiatives
- Poor organization of youth : young people are not organized in structures that represent them in making decisions in the community
- Weak information on existing youth structures and their specific activities
- Lack of proper facilities for sport practice (sports halls, swimming pools, bicycle tracks etc.)
- Low encouragement of voluntary activities: more often than not, young people do not know about the opportunity to be volunteers
- Lack of support from parents and school for youth involvement in community life.
- Lack of leisure facilities for youth in rural communities
- Ignoring and violating youth rights
- Lack of jobs for young people
- Lack of youth motivation to participate in extracurricular activities.

Solutions to enhance youth situation and to promote a more active participation in community life:

- Establishing cultural and educational centres subordinated to the public authorities within the local community, to which all young people have access, regardless of their ethnical, religious and financial situation. Such centres can be established and funded by redirecting a percent of the local budget as well as by involving youth in fundraising campaigns. Also, private companies which wish to participate in social projects can support the funding.



'Youth in Action' Programme

- Encouraging authorities to support youth initiatives. Dialogue between youth and authorities must be encouraged through various methods (round tables, debates, non-formal meeting). At these meetings, young people can present their ideas and local authorities can help their implementation for the benefit of the entire community.
- Creating youth structures representing young people at every level (school, civil society, rural and urban areas)
- Allocating a percent of the local budget, the destination of which shall be decided by young people
- Creating a network of youth structures which will be permanently informed about actions initiated by local organizations so that it can further inform young people about such actions.
- Setting up sports facilities and encouraging young people to practice sports; for instance, abandoned buildings might be set up for sports activities;
- Promoting volunteering and its benefits through media. Examples of volunteering activities will be brought forward to inform the young people about the results and benefits of youth involvement; organising information campaigns.
- Financing and implementing youth projects which can involve disadvantaged young people.
- Encouraging organizations to use young volunteers.
- Educating parents so that they acknowledge the importance of volunteerin and non formal education for one's personal development.
- Parents and schools should provide better support for youth involvement in volunteering, and high schools and universities should reward those involved in volunteering
- Setting up youth clubs in rural areas in order to encourage young people's reunion and participation in social and educational activities, and consequently,, acquiring new abilities.



'Youth in Action' Programme

Young people do not know their rights and obligations; therefore they are not aware of the situations when their rights are violated. A solution for this issue may reside in organizing youth information campaigns regarding their rights and obligations.



Creating jobs for young people, encouraging companies to employ young people and invest in personnel training by tax reduction and other incentives, thereby ensuring a high level of youth education and training.

The opportunity to fructify their volunteering

experience will motivate young people to be more involved in the community life.

The participants have identified certain barriers to youth participation

- lack of interest and motivation
- lack of time
- lack of support from the authorities
- lack of volunteering activities
- poor youth information
- poor media involvement in promoting youth actions
- lack of facilities
- apathy
- ignorance
- convenience



'Youth in Action' Programme

Non formal education methods used in the project:

Acquaintance games

Names and gestures: each participant writes his or her name on a card and chooses a greeting gesture. The participants will walk freely in the room and will interact with others, exchanging name cards and the greeting gesture. At the end everybody gets his/her name and gesture back and will interact with the last person who had his/her card, trying to know more about each other.

Admit the truth: each participant will receive a paper tie on which he or she will write three true things and a false one about him/her.

The participants have been walking through the room and interacting in order to find more about one another and find the true and false statements. A first contact was thus realized, and they were able to find interesting facts about one another.

Team forming games

Secret friend: Each participant has had a secret friend whom he had to care for, and this friend must be taken care of during the activities. The names of all the participants have been written on cards and each participant had to draw a card. He or she would become the secret best friend of the person whose name appeared on the card. The secret friend's task to the very last day was to take care of his or her protégé during the activities by helping him or her in difficult situations without revealing his or her identity. The objective of this exercise was to stimulate interaction between participants and help them acquire abilities such as solidarity.

You've got mail – a panel was created and paper envelopes were glued to this panel. Each participant (including trainers and facilitators) chose one envelope and personalised it, thereby converting it into his/her mail box. This encourages communication between the participants and it



'Youth in Action' Programme

offers feedback. The participants are encouraged to offer feedback to others by leaving notes with positive messages in theirs “mail boxes”

Energizers

Super Model: the participants are arranged in a circle. They must respond to the facilitator's indications when referred to:

Super Model: the indicated participant must assume a super model position and the persons on his right and left must act like photographers mimicking and gesturing

Elephant: The participant pose itself like an elephant, with his hands crossed in front, symbolizing an elephant's trump. The participants on his left and right side circle him/her with their hands symbolizing the elephant's ears.

Jelly: The participant starts to shake like a jelly. The participants on his left and right side join hands, symbolizing a cup for the jelly.

Donkey: The indicated participant, and the ones in his left and right must freeze without making other moves. People will be confused and these mistakes will generate fun and good mood.

Spoiled telephone: The participants are arranged in a circle or in a row. The facilitator quickly whispers a message to one of the participants. The latter further whispers the message to the one in his right and so on until the message reaches the last participant. The message will certainly be distorted once it reaches the last participant and will generate laughter.

Boom!: The participants sitting in a circle start counting (1-2-3-4). Every time they reach 3 or a number containing the figure 3 or a multiple of 3, the person counting must say "Boom" instead of that



'Youth in Action' Programme

number. Those who make a mistake are out of the game. The last two remaining participants are the winners.

Rain: Participants sit in a circle. The facilitator rubs his hands and the participants join him, one by one. Then the facilitator claps his hands and the others follow. After all of them have clapped their hands, the facilitator begins to bounce.

Fight for the seat: In the room, the number of chairs available is smaller than the number of participants with one. The participants dance to the music and when the music stops, they must occupy a seat. The one who remains standing is eliminated. With each elimination a chair is removed. Thus, in the end only one winner remains.

Tell the correct color: The participants are divided into two parallel rows. The facilitator is behind the rows and indicates a colour to the last participant in each row. For each color, a sign is set. The last participant must convey the sign to the participant sitting in front of him and so on until the sign reaches the first participant of the row. If the first participant in the row correctly points the colour, he or she goes to the end of the row to transmit the color signal indicated by the facilitator. The game ends when all the participants of one team have been in the front of the row. The team whose participants have all sat in front of the row wins.

Presentation Methods:

Presentation of youth participation in partner countries (Youth Mapping session) was conducted in the form of: press conference, public information campaign, TV show and role play.

Press conference: team members have divided their roles: experts, journalists. Thus, journalists put questions to those who have acted as



'Youth in Action' Programme

experts on young people's active participation.

TV show: the participants simulated a TV broadcast for the presentation; their roles were as follows: moderator, guests, public (which asked various questions to the guests by telephone).

Public information campaign: the young people illustrated the idea of active participation by means of a street campaign to inform citizens. To achieve the campaign's goal, team members have used street animation to attract public..

Role Play: The participants have performed various roles to illustrate youth participation in community life.



Debate

For the "European Citizenship" session, the trainers posted various assertions about European citizenship in the activity room and the



'Youth in Action' Programme

participants chose the one they related to. Thus, new teams were formed, and young people discussed on the given assertion, each member of the team exposing his/her own opinion on the given subject. After group discussions the members joined planar debates and each team presented its arguments in favor of the idea the group agreed upon.

This method was also used during the meeting between young people and public authorities. Thus, young people and local representative of Ramnicu Valcea City Hall, Valcea School Inspectorate and representatives of local nongovernmental organizations discussed about youth issues and solutions for active involvement of young people in community life.

Video voice

In the preparation stage of the project, the participants' task was to make a video clip about youth participation in the partner countries. Through these videoclips young people expressed theirs opinions about active participation.

Brainstorming

It is a group discussion method (initiated by A Osborn – 1953) designed to facilitate the searching and finding of the most appropriate solution to a problem by involving all the group's members. The objective is to generate as many ideas as participants, without critics or opinions.

The group must respect four rules:

1. Negative and positive evaluation is forbidden. Self censure is suppressed
2. The most bizarre ideas are received with enthusiasm
3. Quantity is better than quality
4. Ideas association is encouraged. Each proposal can be developed by the other participants

During the project, this method was used to identify the issues which



'Youth in Action' Programme

the youth faced and the solutions to a more active involvement in society.

Games for the preparation of the forum theatre play

The forum theatre method was also practiced with the aid of games and energizers such as:

Blind Cars: The participants are paired. One person stands in front of the other (the person in front has his/her eyes shut and it is a blind car). The person from the back is the driver and is “driving” the car by touching his/her team mate: a touch on the right shoulder =turn to the right, a touch on the left shoulder=turn to the left, a tap on the back means forward and no touching means stop.

Freeze! The participants walk through the room and at the facilitator’s signal they must freeze.

Complete the image: two participants stand in front of the others and without talking, they form an image. One of the participants leaves and his/her place is taken by another colleague, forming a new image. Each participant must complete an image.

Trust Game: The participants are splitted in teams. One of the team mates, runs blindfolded from a certain spot until his team mate tells him to stop.

Attitude duel: The participants are divided in pairs, and the members of each team engage in a duel of attitudes.

Columbian Hypnosis: the participants are paired, one of the team members is A and the other is B. A will hypnotize B using his palm. B must keep his face to a constant distance from A’s palm. A will try to



'Youth in Action' Programme

manipulate B in various positions, usig different categories of muscles.
After a while A and B will change places.

Remember the image : a volunteer stands in front of the grouop. The group is asked to close eyes. The volunteer is forming a freezed image. The facilitator will ask the group to open eyes for a few seconds, to look at the image and than reconstruct'it with the eyes closed.

Individual images: the participants stand in a circle, facing outside the circle. The facilitator utters a word and counts to three. The participant face the interior and present the word's freezed image.

Forum theatre:

Forum Theatre is a non-formal education method, a tool for social intervention. The play aims to change ideas, mentalities, attitudes of those who participate in role play. The play features a piece of everyday reality, in which the protagonist is in a situation of oppression and does not know how to cope. Spectators are invited to replace the protagonist and other characters and express by playing, not remaining seated, possible solutions to resolve the situation. The play is moderated by a Joker in order to facilitate public understanding of the piece but also to aid the integration of solutions offered by the public in the context of the play. Thus, after the first performance of the play, the Joker checks if the audience has understood the plot and introduces the rules. The play is resumed with audience intervention, when necessary. After each solution offered by a spectator-actor the Joker ascks the public if this solution is realistic and can be kept. Finally, the solutions proposed by the public and the extent to which they have altered the end of the play are analyzed. Thus, viewers are placed in a position that gives them the opportunity to come up with solutions to change attitudes.

Participants in the “Re-Invent Yourself!” project have learned how to use ‘Forum Theatre’ method during the three days of sessions. After



'Youth in Action' Programme

learning the techniques, young people were divided in teams, each team being responsible for organizing a forum theater play. Each team, with the aid of trainers and facilitators, wrote the play, cast roles, made the costumes and set up the stage for the play. By using this method, each participant was actively involved in the play.

Each team presented the final play and the most representative one was voted to be played in front of the audience in Rm Valcea town and in the central park of Olanesti.

Play scripts:

“STOLEN CHILDHOOD”

Characters: Father, mother, child, rich ladies, Friends of the Children

Scene 1: A family in which father and mother spend time consuming alcohol and smoking. The child has no rights and is sent to beg to get money for alcohol and tobacco.

Scene 2: The child is begging on the streets. Two ladies see him and give him money. The child returns to his parents with the money.

Scene 3: The child plays with his/her friends who talk to him about international projects for young people and invites him to participate in such a project.

Scene 4: The child returns to the family, where he tells his parents about the projects and what he learned about them. He asks permission to participate in such a project. Parents oppose the idea arguing that he must stay home to earn money and do the house chores.

Upset, the child decides not to go anywhere because he must stay home and support his family.



'Youth in Action' Programme

“You cannot participate!”

Characters: child, father, mother, teacher, classmates

Scene 1: In the classroom, the teacher presents a new project to his students. The project consists in greening activities in the national park. Since the activities are held away from the students' town of residence, a two-day trip will be organized, and pupils need parental permission.

Scene 2: Students are in the schoolyard and talk about the trip whose purpose is greening the natural park. Two classmates ask Child to bring a guitar in this trip. Child says that he is likely not to be allowed by his father to participate. However, his classmates encourage him to try and convince him.

Scene 3: The child comes home and tells his mother about the project and asks permission to participate. His mother has no say and send Child to talk to Father. Father does not want to hear about the project and the Child is forbidden to participate.

Scene 4: The child tells his classmates he is not going to participate in the project because his father does not allow him to; his father further prohibits him to inform him of such initiatives.

“EVS or family?”

Characters: The student, girlfriend, teacher, neighbor, sister, brother,

Scene 1: The teacher is in the classroom and tells the Student about EVS, because he/she is a top student in his class and the teacher wishes to provide him with the chance to have a life experience abroad.

Scene 2: The student meets his girlfriend and tells her about his desire



'Youth in Action' Programme

to go abroad as a participant in an EVS stage. She is upset because she believes that if the student leaves, their relationship will end and therefore does not support his decision.

Scene 3: The student meets Neighbour, whom he tells of EVS projects. Neighbour encourages him to participate in the EVS project.

Scene 4: The student goes home to talk to his family about the decision to participate in an EVS project. Sister and brother support him, while his mother has no opinion. His father does not want to hear about his decision and opposes because student should stay home and work.

Final: Very disappointed, Student decides not to participate in an EVS project lest he should upset Girlfriend and Father.

PROJECT RESULTS

1. Web page: <http://re-inventeaza-te.atfpdr.eu>
2. Project's brochure
3. DVD with forum theater play performed in the project.

Further information, pictures, impressions about the project and the methods used can be found on the project website: <http://re-inventeaza-te.atfpdr.eu>



'Youth in Action' Programme

Tineret in Actiune

„Tineret in Actiune” (Youth in Action) este programul Uniunii Europene care sustine activitatile de invatare nonformala pentru tineri, prin finantarea de proiecte. Acesta vine in continuarea programului „Tineret” (Youth) si este implementat in perioada 2007 - 2013.

Tineret in Atiune este un program care sustine activităile de învățare nonformală, participarea activă, voluntariatul, includerea tinerilor cu oportunități reduse, cetatenia europeană, implicarea tinerilor, diversitatea. Un program care poate aduce o schimbare, prin actiunea tinerilor si a celor care lucreaza cu ei, la nivel de atitudine si mentalitate. Si, nu in ultimul rand, un program care poate determina schimbarea in bine la nivelul comunitatilor locale, nationale si europene.

In Romania, programul *Tineret in Acțiune* este gestionat de Agentia Nationala pentru Programe Comunitare in Domeniul Educatiei si Formarii Profesionale, institutie aflata in subordinea Ministerului Educatiei, Cercetarii, Tineretului si Sportului. ANPCDEFP gesioneaza si Programul *Invatare pe tot parcursul vietii*, cu urmatoarele componente - Comenius, ERASMUS, Leonardo da Vinci, Grundtvig.

Obiectivele programului

Obiective generale expuse in decizia de instituire a programului sunt urmatoarele:

- promovarea cetateniei active in randul tinerilor, in general, si a cetateniei lor europene, in particular;
- dezvoltarea solidaritatii si promovarea tolerantei intre tineri, in special in vederea consolidarii coeziunii sociale in Uniunea Europeană;
- favorizarea intelegerii reciproce intre tinerii din diferite tari;
- contributia la imbunatatirea calitatii sistemelor de sprijinire a



'Youth in Action' Programme

- activitatilor tinerilor si a capacitatii organizatiilor din cadrul societatii civile in domeniul tineretului;
- promovarea cooperarii europene in domeniul tineretului.

Prioritati permanente ale programului:

- Cetatenia Europeana
- Participarea activa a tinerilor
- Diversitatea culturala
- Includerea tinerilor cu oportunitati reduse

Candidații eligibili:

Acest program se adreseaza:

- organizatiilor neguvernamentale,
- institutiilor publice care lucreaza cu tinerii,
- grupurilor informale de tineri (care pot candida ca atare doar in cadrul Initiativelor tinerilor, iar in rest doar daca sunt reprezentate de o organizatie/institutie eligibila),
- scolilor speciale pentru tineri cu dizabilitati,
- exclusiv pentru Serviciul European de Voluntariat, structurilor care se ocupa cu organizarea de evenimente in domeniul tineretului, sportului sau culturii, daca acestea sunt coordonatoare.

Tineret in Actiune are cinci actiuni operatonale. Sub-actiunile descentralizate care sunt gestionate de Agentiile Nationale sunt:

Actiunea 1.1: Schimburi de tineri

Actiunea 1.2: Initiative ale tinerilor

Actiunea 1.3: Proiecte pentru democratie participativa

Actiunea 2: Serviciul European de Voluntariat

Actiunea 3.1: Cooperare cu tarile partenere din vecinatatea Uniunii Europene



'Youth in Action' Programme

Actiunea 4.3: Proiecte de formare si retele

Actiunea 5.1: Intalniri ale tinerilor si responsabililor de politici de tineret.

Despre "Re-Inventeaza-te"

"Re-Inventeaza-te" (RO-13-39-2010-R5) este un proiect de democratie participativa, implementat de 8 organizatii de tineret, din 4 tari europene: Romania, Bulgaria, Ungaria si Lituania.

Obiectivele proiectului sunt:

- crearea unei retele de organizatii, pentru a disemina exemple de buna practica in domeniul tineretului si al participarii;
- identificarea nevoilor tinerilor pentru a participa la viata democratica;
- facilitarea intalnirilor tinerilor cu factorii de decizie in domeniul participarii la viata democratica
- incurajarea mobilitatii tinerilor si schimbului de idei despre participarea la viata democratica, in randul tinerilor

Proiectul se desfasoara in perioada 15 Aprilie 2011 – 15 Aprilie 2012 si implica 40 de tineri, in activitati precum:

- crearea unei retele de tineri interesati de schimbul de bune practici in domeniul participarii;
- intalniri locale si internationale pe tema luarii deciziilor in domeniul tineretului
- debbateri cu factorii de decizie
- realizarea de studii si cercetari despre participare.

Parteneri:

- Asociatia Tinerilor Formatori pentru Promovarea Dezvoltarii Rurale – Romania
- Forumul Cetatenesc pentru Actiune Sociala si Educatie Civica – Romania



'Youth in Action' Programme

- Kurt Lewin Foundation – Ungaria
- Student Council of Miskolc – Ungaria
- SOU”G.Karavelov”Shivachevo – Bulgaria
- European Multicultural Association – Bulgaria
- Lithuania Youth Center - Lituania
- Students Representative Body of Mykolas Romeris University(MRUSA) – Lituania



Etapele proiectului:

- Stabilirea comunicarii in cadrul parteneriatului
- Selectia participantilor
- Activitati de cunoastere si team building la nivelul fiecarui partener
- Pregatirea logistica a proiectului
- Intalnirea tinerilor cu factorii de decizie locali si nationali
- Cercetarea de teren si studiu asupra participarii active a tinerilor



'Youth in Action' Programme

- Intalnirea de proiect
- Evaluarea proiectului



Activitati ale intalnirii de proiect:

- Conferinta de lansare a proiectului
- Harta participarii active
- Cetatenie Europeana
- Ziua Interculturala
- Gasirea obstacolelor si solutiile in calea/ pentru participarea activa a tinerilor
- Dialog cu autoritatatile publice
- Vizita de documentare
- Realizarea unei piese de teatru forum si prezentarea ei in comunitate
- Evaluarea proiectului



'Youth in Action' Programme

Solutii propuse de tineri in domeniul politicilor publice de tineret

In cadrul activitatilor de proiect, tinerii au prezentat jurnalul participarii, care cuprinde urmatoarele informatii: definitia participarii, motto-uri, nevoi ale tinerilor, obstacole in calea participarii dar si solutii pentru o mai activa participare a tinerilor:

„A participa inseamna a face parte dintr-un grup si a stii sa faci diferenta.”

„A participa inseamna a ajuta oameni, institutii, orase, comunitati, fara a fi platit. „

„A participa inseamna ca face ceva util pentru societate si pentru noi insine”.

“Nu se compara a petrece timpul singur acasa cu satisfactia de a-i ajuta pe ceilalți!”

„Daca nu participi, nu vei sti niciodata cum e sa fii parte a unei Comunitati!”

„Poti alege sa-ti folosesti vocea!”

Probleme cu care se confrunta tinerii in general, identificate de participantii la proiect:

- lipsa unor spatii in care toti tinerii, indiferent de situatia materiala, sa poata participa la activitati recreative educative (ex cluburi de tineret, unde sa se desfaseze activitati precum dans, pictura, teatru etc.)
- slaba implicare a autoritatilor in sprijinirea initiativelor tinerilor
- slaba organizare a tinerilor: tinerii nu sunt organizati in



'Youth in Action' Programme

structuri care sa ii reprezinte in procesul de luare a deciziilor in comunitate

- slaba informare a tinerilor cu privire la structurile de tinere existente si activitatile promovate de acestea
- lipsa unor spatii adecvate pentru practicarea sportului (sali de sport, bazine de innot, piiste de biciclete etc)
- slaba incurajare a activitatilor de voluntariat: de foarte multe ori tinerii nu stiu despre posibilitatea de a activa ca si voluntari
- lipsa de sprijin din partea parintilor si a scolii pentru implicarea tinerilor in viata comunitatii.
- Inexistenta, in cadrul comunitatilor rurale, a unor oportunitati pentru tineri pentru petrecerea timpului liber
- Necunoasterea si nerespectarea drepturilor tinerilor
- Lipsa locurilor de munca pentru tineri
- Lipsa motivatiei pentru tineri de a participa la activitati extracurriculare



Solutii pentru imbunatatirea situatiei tinerilor si o mai activa participare acestora la viata comunitatii:

- infiintarea, la nivel local, de spatii cultural educative,



'Youth in Action' Programme

subordonate autoritatilor publice, la care sa aiba acces orice tanar, indiferent de apartenenta etnica, religioasa, situatie materiala. Astfel de centre pot fi infiintate si sustinute prin redirectionarea unui procent din bugetul local dar si prin implicarea tinerilor in campanii de fundraising si implicarea companiilor private care isi doresc sa fie implicate in proiecte sociale

- Sprijinirea initiativelor tinerilor de catre autoritati. Prin diferite metode (mese rotunde, dezbateri, intalniri non formale etc) trebuie incurajat dialogul intre tineri si autoritati. In cadrul intalnirilor dintre tineri si autoritati, tinerii isi prezinta ideile, iar autoritatile ii sprijina in implementarea initiativelor al caror beneficiar este intreaga comunitate.
- Crearea unor structuri de tineret, in care tinerii sa fie reprezentati la toate nivelele (scoala, societate civila, mediu rural, mediu urban).
- Alocarea unui procent din bugetul local, a carui destinatie (de interes public) sa fie decisa de catre tineri.
- Crearea unei retele de structuri de tineret, care sa fie in permanenta informata despre actiunile initiate de organizatiile locale, astfel incat sa fie capabila sa informeze tinerii din comunitate despre actiunile acestor organizatii;
- Amenajarea de spatii dedicate practicarii sportului si incurajarea practicarii sportului de catre tineri; amenajarea unor locuri dezafectate ca si spatiu de practicarea sportului;
- Promovarea voluntariatului si a beneficiilor actiunilor de voluntariat: prin intermediul mediei, sunt aratare tinerilor exemple de actiuni de voluntariat in care tinerii din comunitate au fost deja implicati si care au fost rezultatele si beneficiile implicarii lor ca si voluntari; organizarea de campanii de informare.
- Finantarea si implementarea de proiecte de tineret, care sa implice tineri cu oportunitati reduse.



'Youth in Action' Programme

- Incurajarea organizatiilor in a folosi munca voluntara a tinerilor;
- Educarea parintilor care trebuie sa inteleaga rolul actiunilor de voluntariat si al invatarii prin metode de educatie non formală in procesul de dezvoltare personala al indivizilor. Parintii si scoala sa sprijine mai multe implicarea tinerilor in astfel de actiuni si in licee/ universitati sa existe bonusuri pentru cei implicați in astfel de actiuni;
- Infiantarea, in mediu rural a unor cluburi de tineret, in care tinerii sa se reunesc si sa participe la actiuni socio educative, in care sa deprinda noi abilitati.
- Tinerii nu isi cunosc drepturile si obligatiile, de aceea nu stiu cand le sunt incalcate drepturile. O solutie in acest sens ar fi, organizarea de campanii de informare a tinerilor asupra drepturilor si obligatiilor.
- Crearea de noi locuri de munca pentru tineri, incurajarea, prin reducerea fiscalitatii si ale facilitati, a companiilor care angajeaza tineri si care investesc in formarea personalului, asigurand astfel un nivel ridicat al pregatirii tinerilor.
- Posibilitatea de a valoriza experienta de voluntariat, ar motiva tinerii sa fie mai implicați in viata comunitatii.

Participantii au identificat si anumite obstacole in calea implicarii tinerilor:

- lipsa interesului/ motivatiei
- lipsa timpului
- lipsa sprijinului din partea autoritatilor
- lipsa activitatilor de voluntariat
- slaba informare a tinerilor
- slaba implicarea a mass-mediei in promovarea actiunilor de tineret
- lipsa facilitatilor
- apatia
- ignoranta



'Youth in Action' Programme

- comoditatea

Metode de educatie non-formala folosite in cadrul proiectului:

Jocuri de cunoastere:

Nume si gesturi: fiecare participant isi scrie numele pe un cartonas si isi alege un salut. Participantii se plimba liber in sala de activitati, interactionand cu ceilalti si schimband cartoanele cu numele si gestul simbolizand salutul. La sfarsit, fiecare isi primeste inapoi numele si gestul si va interactiona cu ultima persoana care a avut numele si gestul sau, incercand sa afle mai multe informatii unul despre celalalt.

Recunoaste adevarul: fiecare participant a primit o cravata din hartie, pe care a scris 3 lucruri adevarate si un neadevar despre el. Participantii au mers prin sala de activitati si au interactionat, incercand sa afle despre cei cu care au interactionat care lucruri sunt adevarate si care false. Astfel, s-a realizat un prim contact al participantilor si au putut afle unii despre altii lucruri interesante.

Jocuri de formare a echipei:

1. **Secret friend:** fiecare participant a avut un prieten secret, de care a trebuit sa aiba grija. Pe biletetele s-au scris numele tuturor participantilor si fiecare participant a tras la sorti cate un biletel. Astfel, a devenit prietenul secret al persoanei al carei nume era pe biletel. Prietenul secret a avut ca si sarcina, pana in ultima zi de activitati, sa aiba grija de protejatul sau, sa il ajute in situatii de dificultate, fara insa a-si dezvalui identitatea. Obiectivul acestui exercitiu a fost interactiunea intre participanti dar si deprinderarea unor abilitati precum solidaritatea.
2. **„You've got mail”** – a fost creat un panou pe care au fost lipite plicuri de hartie. Fiecare participant (inclusiv traineriei/facilitatorii) si-au ales cate un plic pe care l-a personalizat si care a devenit cutia lui postala. Astfel, s-a incurajat comunicarea



Youth in Action' Programme

intre participanti si oferirea de feedback. Participantii au fost incurajati sa ofere feedback generativ celorlalți, prin lasarea de biletă în „cutiile postale” ale celorlalți de mesaje pozitive.

Energizare:

Super Model: participantii sunt aranjati în cerc. Participantii trebuie să raspundă la indicațiile facilitatorului, atunci când sunt indicați:

Super Model: Participantul indicat trebuie să ia o poziție de super model, iar persoana din stânga și din dreapta, trebuie să actioneze ca niște fotografi, mimând și facând gesturile corespunzătoare.

Elefant: Participantul se poziționează imediat ca un elefant, cu mâini încrucișate în față, simbolizând trompa elefantului. Participantul din dreapta să și cel din stânga să își pună mâini în cerc în jurul lui, simbolizând urechile elefantului.

Jeleu: Participantul indicat începe să se scutească continuu, ca și un jeleu. Participantul din stânga și din dreapta să, se prindă de mâna și formează un cerc în jurul sau, simbolizând astfel un pahar pentru jaleu.

Magarusul: Participantul indicat și cel din dreapta și din stânga să, îngheată, fără a avea voie să mai facă vreo mișcare.

Lumea va fi confuză și va face greseli. Aceste greseli generează răsete și bună dispozitie.

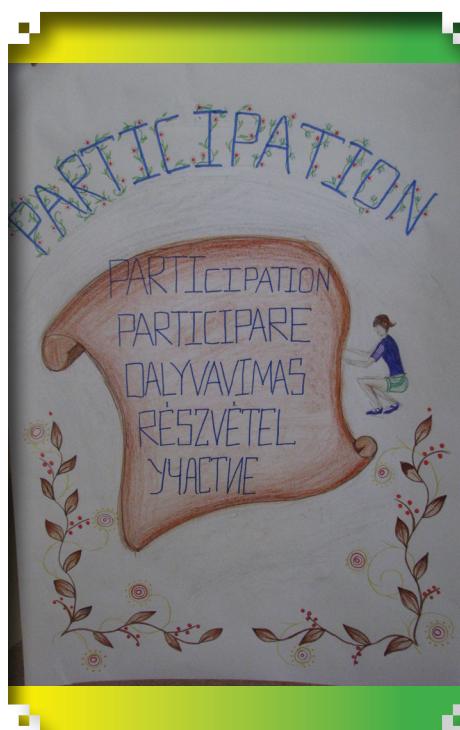
Telefonul fără fir: Participantii stau în cerc sau în sir. Facilitatorul sopteste repede un mesaj unui participant. Acesta sopteste mesajul participantului din dreapta să. Acțiunea se repetă până mesajul ajunge la ultimul participant. Cuvântul/ mesajul va ajunge cu siguranță distorsionat, ceea ce va provoca răsete și bună dispozitie.

Boom!: Participantii stau în cerc și încep să numere (1-2-3-4....). de fiecare dată când se ajunge la 3 sau la un număr care conține cifra 3 sau la un multiplu de 3, în loc de cifra respectivă, cel care numără zice „Boom!”. Cei care gresesc, sunt eliminati din joc. Ultimii 2 participanți ramasăi în joc, sunt castigatorii.



Ploaia: Participantii stau in cerc. Facilitatorul isi freaca palmele si participantii i se alatura, unu cate unu. Dupa aceea facilitatorul bate din palme si ceilalți îl urmează. Dupa ce toți bat din palme, facilitatorul începe să tropăie.

Lupta pentru scaun: În camera sunt puse scaune al căror număr este mai mic decât al participantilor cu 1. Participantii dansează pe muzica și când muzica se oprește, participantii trebuie să ocupe un loc. Cel care ramane în picioare este eliminat. Dupa fiecare eliminare este scos un scaun. Astfel, la sfârșit ramane un singur castigator.



sirului.

Spune culoarea corecta:
participantii sunt impartiti in doua siruri paralele. Facilitatorul sta in spatele sirului si indica ultimului participant din fiecare sir, o culoare. Pentru fiecare culoare, este stabilit un semn. Ultimul participant trebuie sa transmita semnul participantului din fata sa iar acesta urmatorului participant, pana ajunge la participantul din fata sirului. Participantul din fata sirului care a indicat corect culoarea trece in coada sirului, avand rolul de a transmite semnalul pentru culoarea indicata de facilitator. Jocul se termina cand intr-una din echipe toti participantii au fost in fruntea sirului. Castiga acea echipa in care toti participantii su fost in fata



'Youth in Action' Programme

Metode de prezentare:

Prezentarea participarii tinerilor in tarile partenere (sesiunea Youth Maping) a fost realizata sub forma de: conferinta de presa, campanie de informare publica, emisiune TV si joc de rol.

Conferinta de presa: membrii echipei si-au impartit rolurile: experti, jurnalisti. Astfel, jurnalistii au pus intrebari celor care au avut rolul de experti, pe tema participarii active a tinerilor.

Emisiune TV: pentru prezentare, echipa de participanti a simulat o emisiune TV, in care au existat urmatoarele roluri: moderator, invitati, public (care prin legatura telefonica au pus diverse intrebari invitatiilor).

Campanie de informare publica: tinerii au ilustrat ideea participarii active printr-o campanie stradala de informare a cetatenilor. Pentru realizarea campaniei, membrii echipei s-au folosit de animatia stradala pentru atragerea publicului.

Joc de rol: participantii au interpretat diverse roluri pentru a ilustra participarea tinerilor la viata comunitatii.

Dezbaterea:

Pentru sesiunea dedicata cetateniei Europene, echipa de traineri a afisat in sala de activitati diverse afirmatii despre cetatenia Europeană iar participantii dupa ce au citit toate afirmatiile, au ales afirmatia care li s-a potrivit. Astfel s-au format noi echipe iar tinerii au discutat in cadrul acestor echipe pornind de la afirmatia data, fiecare membru avand posibilitatea de a-si expune punctul de vedere. Dupa discutiile in grup, au avut loc dezbateri in plenara, in care fiecare echipa si-a prezentat argumentele in favoarea ideii agreate de grup.

Aceasta metoda a fost folosita si in cadrul intalnirii dintre tineri si autoritatile publice. Astfel, tinerii, impreuna cu reprezentantii autoritatilor locale, ale Primariei Rm Valcea, Inspectoratului Scolar Valcea, reprezentanti ai unor ONG-uri locale, au discutat cu problemele cu care se confrunta tinerii dar au venit si cu solutii pentru implicarea



'Youth in Action' Programme

mai activa in viata comunitatii.

Video - voice

In cadrul proiectului, in etapa de pregatire, participantii au avut ca si sarcina realizarea unui clip video despre participarea tinerilor, in tarile partenere. Astfel, prin aceste clipuri video tinerii si-au exprimat opinia privind participarea activa.

Brainstorming:

Este o metodă a discuției în grup (inițiată de A. Osborn-1953) cu funcția de a înlesni căutarea și găsirea celei mai adecvate **soluții** a unei probleme prin implicarea tuturor membrilor grupului, obiectivul fiind de a genera și culege cât mai multe idei de la toți participanții, fără critici sau opinii.

Este obligatorie respectarea a patru reguli obligatorii:

1. Evaluarea negativă și pozitivă a ideilor este interzisă. Autocenzura este suprimată.
2. Ideile cele mai bizare sunt primite cu entuziasm.
3. Cantitatea este privilegiată în raport cu calitatea.
4. Asocierea de idei va fi practicată sistematic și fără limite: fiecare propunere a cuiva poate fi devoltată de ceilalți.

In cadrul proiectului, aceasta metoda a fost folosita pentru a identifica, de catre participanti, problemele cu care se confrunta tinerii, dar si solutiile pentru o mai activa implicare a lor in viata comunitatii.

Jocuri de pregatirea piesei de teatru forum

Metodei "Teatru forum" a fost deprinsa si cu ajutorul jocurilor si energizerelor pregatitoare. In aceasta categorie amintim:

Blind cars: participantii sunt impartiti pe perechi. O persoana sta in fata celeilalte (persoana din fara are ochii inchisi si este masina oarba). Persoana din spate este soferul care conduce masina, dand indicatii,



'Youth in Action' Programme

prin atingeri pe spatele "masinii": atingere pe umarul drept= te intorci la dreapta; atingere pe umarul stang= te intorci la stanga; atingere pe centrul spatelui= mergi tot inainte; stop atingere= stop.

Freeze!: participantii merg liber prin sala de activitati si la un semnal al facilitatorului, trebuie sa inghete in pozitia in care se afla in acel moment.

Completeza imaginea: 2 participanti, stau in fata celorlalți, fară a vorbi și formează o imagine. Unul dintre participanți pleacă și locul sau este luat de un alt coleg, formând o nouă imagine. Pe rand, fiecare participant completează o imagine.

Jocul increderei: Participantii sunt împărțiți în echipe. Unul din coechipieri, legat la ochi, alearga dintr-un anumit punct din sala, până coechipierul ii spune să se opreasca.

Duelul atitudinilor: Participantii sunt împărțiți în perechi, coechipierii fiecarei perechi duelându-se în atitudini.

Hipnoza Columbiană: participantii sunt împărțiți în perechi, unul din coechipieri este A iar celalalt B. A îl va "hipnotiza" pe B cu palma sa- B trebuie să își mențina fața la o distanță constantă de câteva centimetrii de palma lui A. A va încerca să îl manipuleze pe B în tot felul de poziții, folosindu-si mai multe categorii de muschi. Dupa un timp, A si B schimba rolurile intre ei.

Aminteste-ti imaginea: un voluntar sta în fața restului grupului. Grupul este rugat de către facilitator să închidă ochii. Voluntarul formează o imagine inghetată. Facilitatorul cere grupului să deschidă ochii pentru cîteva secunde, să se uite la imaginea din față, după care să închidă din nou ochii și apoi să reconstituie imaginea, ei insuși.

Imagini individuale: participantii stau în cerc, cu fața în afară.



'Youth in Action' Programme

Facilitatorul spune o tema sau un cuvant si numara pana la 3.

Participantii se intorc cu fata spre interior si prezinta imaginea inghetata a cuvantului propus de facilitator.

Teatru forum:

Teatru forum este o metoda de educatie non-formala, un instrument de interventie sociala. Piesa de teatru are ca scop schimbarea ideilor, mentalitatilor, atitudinilor celor care participa la jucarea piesei. Astfel, este transpus in piesa de teatru forum un fragment din realitatea cotidiana, in care protagonistul se afla intr-o situatie de opresiune si careia nu stie cum sa ii faca fata deci prin urmare sfarsitul este unul tragic pentru protagonist. Spect-actorii sunt invitati sa inlocuiasca protagonistul sau alte personaje si sa exprime- jucand, nu ramanand pe scaune- solutiile posibile pentru rezolvarea situatiei. Piesa este moderata de un jocker, care are rolul de facilita intelegerarea piesei de catre public dar si integrarea solutiilor oferite de public in contextul piesei. Astfel, dupa prima reprezentatie a piesei, jocker-ul verifica daca publicul a inteles despre ce e vorba si ce are de facut si introduce regulile. Se reia piesa cu interventia spectatorilor, cand este cazul. Dupa fiecare solutie oferita de un spect-actor, jocker-ul intreaba publicul daca solutia oferita este una realista si poate fi pastrata. La final, sunt analizate solutiile propuse de public si in ce sens au influentat acestea finalul piesei. Astfel, spectatorii sunt pusii in postura sa vina cu solutii pentru a schimba atitudini.

Participantii in proiectul „Re-Inventeaza-te!” au invatat, in cursul de 3 zile de sesiuni, cum sa foloseasca metoda „Teatru forum”. Dupa deprinderea tehniciilor, tinerii au fost impartiti pe echipe, fiecare echipa fiind responsabila cu organizarea unei piese de teatru forum. Fiecare echipa, cu ajutorul trainerilor si facilitatorilor, au scris scenariul piesei de teatru, si-au impartit rolurile in cadrul echipei si si-au confectionat costumele si decorul pentru piesa. S-a folosit aceasta metoda, astfel,



'Youth in Action' Programme

fiecare participant a fost implicat activ in realizarea piesei de teatru. Fiecare echipa a prezentat piesa realizata si la final au fost votate cele mai reprezentative piesa, care sa fie jucate in fata publicului, in orasul Rm Valcea si in parcul central din Baile Olanesti.

Scenarii piese:

“COPILARIE FURATA”



Personaje: Tata, Mama, Copilul, Doamnele bogate, Prietenii Copilului

Scena 1: O familie in care tatal si mama isi petrec timpul consumand alcool si fumand. Copilul este lipsit de drepturi si este trimis de catre parinti sa cerseasca pentru a avea bani pentru alcool si tutun.

Scena 2: Copilul cerseste in strada. 2 domane il intalneste si ii da bani. Copilul se intoarce cu banii obtinuti la parinti.

Scena 3: Copilul se joaca cu prietenii lor, care ii vorbesc despre proiecte internationale pentru tineri si il invita sa participe si el la un astfel de proiect.

Scena 4: Copilul se intoarce la familie, unde le vorbeste parintilor



‘Youth in Action’ Programme

despre proiectele despre care aflat si le cere permisiunea sa participe si el la un astfel de proiect. Parintii se opun, motivand ca trebuie sa ramana acasa pentru a castiga bani si a face treburile casei.

Suparat, copilul hotaraste sa nu plece nicaieri, deoarece trebuie sa stea acasa si sa intretina familia.

„Nu ai voie sa participi!”

Personaje: Copilul, Tata, Mama, Profesorul, Colegii,

Scena 1: In clasa, profesorul prezinta elevilor un nou proiect. Acesta consta in actiuni de ecologizare in parcul national. Deoarece actiunile au loc la departare de orasul de resedinta al elevilor, va fi organizata o excursie de 2 zile, iar pentru participarea elevilor, este nevoie de acordul parintilor.

Scena 2: Elevii se afla in curtea scolii si vorbesc despre excursia al carei scop este ecologizarea parcului. 2 colegi il roaga pe Copil sa aduca in excursie chitara. Copilul le spune ca exista foarte mare probabilitate sa nu i se permita de catre tatal sau, sa participe. Colegii il incurajeze totusi sa incerce.

Scena 3: Copilul vine acasa unde povesteste mamei despre proiect si ii cere permisiunea sa participe. Aceasta nu are nicio parere si il trimita sa vorbeasca cu Tatal. Tatal nici nu vrea sa auda despre participarea la proiect si ii interzice Copilului sa meargă.

Scena 4: Copilul le spune colegilor ca nu va participa la proiect deoarece Tatal sau nu ii permite sa ia parte la proiect, iar pe viitor sa nu il mai informeze despre astfel de initiative, deoarece ii este interzis.

„EVS sau familie?”



Personaje: Studentul, Iubita, Profesorul, Vecinul, Sora, Fratele,

Scena 1: Profesorul se afla in sala de curs si ii vorbeste studentului despre EVS, deoarece acesta este cel mai bun din clasa sa si vrea sa ii ofere sansa sa aiba o experienta de viata in strainatate.

Scena 2: Stundetul se intalneste cu iubita lui si ii spune despre dorinta sa de a pleca in strainatate ca participant intr-un stagiu EVS. Aceasta se supara deoarece considera ca daca va pleca relatia lor se va termina si de aceea nu il sustine in aceasta decizie.

Scena 3: Studentul se intalneste cu Vecinul sau, caruia ii povesteste despre proiectele EVS. Aceasta il incurajeaza sa participe intr-un proiect EVS.

Scena 4: Stundentul merge acasa pentru a vorbi cu familia sa despre decizia de a pleca intr-un stagiu EVS. Sora si fratele sau il sustin, in timp ce mama sa nu are nicio opinie. Tatal sau nici nu vrea sa auda despre aceasta decizie si se impotrivesc, deoarece Studentul trebuie sa ramana acasa si sa lucreze.

Final: Studentul, foarte dejamagit, hotaraste sa nu participe la un proiect EVS, pentru a nu-si supara Iubita si Tatal.

Infomati, poze, impresii despre proiect, metodele utilizate pot fi gasite pe site-ul proiectului: <http://re-inventeaza-te.atfpdr.eu>



‘Youth in Action’ Programme

За „Преоткрий себе си“

„Преоткрий себе си“ (RO-13-39-2010-R5) е проект за демократично участие, реализиран от 8 младежки организации от 4 европейски държави: Румъния, България, Унгария и Литва.

Целите на проекта са:

- Създаване на мрежа от организации за разпространение на примери за добри практики в областта на младежта и участието;
- Идентифициране на нуждите на младите хора за да участват в демократичния живот;
- Улесняване на младежките срещи с вземащите решения в областта на участие в демократичния живот.
- Насърчаване мобилността на младите хора за обмен на идеи за участие в демократичния живот между младите хора

Проектът се провежда в периода от 15 април 2011 г. - 15 април 2012 г. и участват 40 млади хора в дейности като:

- Създаване на мрежа от млади хора, интересуващи се от споделяне на добри практики в областа на участие в демократичния живот;
- Местни и международни срещи, върху вземането на решения в областта на младежта
- Дискусии с вземащите решения
- Реализиране на проучвания и изследвания за участие.

Партньори:

- Асоциация на младите обучаващи за насърчаване на развитието на селските райони - Румъния
- Граждани на Форума за социално действие и гражданско образование - Румъния
- Курт Левин Фондация (Kurt Lewin Foundation) - Унгария
- Студентски съвет на Мишколц (Student Council of Miskolc)- Унгария
- СОУ „Г. Каравелов“ Шивачево - България



'Youth in Action' Programme

- Европейска мултикултурна асоциация (European Multicultural Association) - България
- Младежки център Литва (Lithuania Youth Center)- Литва
- Students Representative Body of Mykolas Romeris University(MRUSA) - Литва

Етапи на проекта:

- Създаване на комуникация в рамките на партньорството
- Избор на участниците
- Действия за запознаване и тийм билдинг действия по отношение на всеки партньор
- Подготовка на логистиката на проекта
- Среща на младите с местни и национални лидери вземащи решенията
- Полеви проучване и научни изследвания на активното участие на младите хора
- Среща по проекта
- Оценка на проекта

Действия при срещите по проекта:

- Конференция за откриване на проекта
- Карта на активното участие
- Европейско гражданство
- Междукултурен ден
- Намиране на решения и пречки по пътя / за активното участие на младите
- Диалог с публичните органи
- Посещение за документация
- Осъществяване на играта и представянето му в общността форум
- Оценка на проекта



Решения предложени от младите в областта на политиката за младежта.

В дейностите по проекта, младите хора подготвиха дневника за участието, който включва следната информация: дефиниция на участието, девизи, младежките нужди, пречките пред участието, но и решения за по-активно участие на младите хора:

„Участието означава да си част от група и да знаеш да правиш разлика.”

„Участието означава да помогнеш на хора, институции, градове и общности, без да ти се заплаща. „,

„Участието означава е, че правиш нещо полезно за обществото и за себе си”.

„Несравнимо е да прекараш времето си сам у дома с удовлетворението да помагаш на другите!”

„Ако не участваш, никога няма да знаеш какво е да си част от една Общност!”

„Може да избереш да използваш гласа си!”

Проблеми, пред които са изправени младите хора като цяло, определени от участниците в проекта:

- Липсата на пространства, в които всички млади хора, независимо от финансовото им състояние, могат да участват в развлекателни образователни дейности :
- (например младежки клубове, където да извършват дейности, като танци, рисуване, театър и др.)
- Ниска степен на участие на властите в подкрепа на



'Youth in Action' Programme

младежки инициативи

- Слаба организация на младите хора: младите хора не са организирани в структури, които да ги представляват при вземането на решения в общността
- Слаба информираност на младежта за съществуващите структури и дейности, разработени от тези.
- Липса на адекватни спортни пространства (спортни зали, плувни басейни, велосипедни алеи и др.)
- Слабо насърчаване на доброволни дейности: много пъти младите хора не знаят за възможността да служат като и като доброволци.
- Липса на подкрепа от родители и училищата за участието на младите хора в живота на общността.
- Липса на възможности за младите хора в селската общност за прекарване на свободно време
- Непознаване и нарушаване на правата на младите
- Липса на работни места за младите
- Липса на мотивация за младите хора да участват в извънкласни дейности

Решения за подобряване на положението на младите хора и тяхното по-активно участие в обществения живот

- Създаване, на местно ниво на културно-образователни пространства, подчинени на държавни органи до които да имат достъп всеки млад човек, независимо от етническа принадлежност, религия и материална ситуация. Такива центрове могат да бъдат създадени и поддържани чрез пренасочване на процент от местния бюджет и чрез включването на младите хора в кампании за набиране на средства и участието на частни фирми, които искат да участват в социални проекти.
- Поддръжка на младежки инициативи от страна на властите. Чрез различни методи (кръгли маси, дебати, неформални



Youth in Action Programme

срещи и др.) трябва да се наಸърчава диалога между младите хора и властите. В срещите между младежта и органите, младите хора да представят своите идеи, а властите да ги подкрепят в изпълнението на инициативите, чийто бенефициент е цялата общност

- Създаването на младежки структури, в които младите хора да бъдат представени на всички нива (училище, гражданското общество, селските и градските райони).
 - Разпределение на процент от местния бюджет, чиято цел е в полза на обществения интерес, за нуждите на младежта.
- Създаване на мрежа от младежки структури, която да бъде информирана за действията, предприети от местните организации, така че младите хора да могат да информират обществото относно действията на тези организации;
- Създаване на пространства, посветени на практикуване на спорта и наಸърчаване на участието в спорта от младите хора, подобряване на изоставени места като спортни бази;
- Популяризиране на предимствата на доброволчеството и доброволни действия: чрез медиите, младите хора са показани примери на младите хора в доброволчески дейности в общността, които вече са ангажирани и какви са резултатите и ползите от тяхното участие като доброволци, организиране на информационни кампании
- Финансиране и реализация на младежки проекти, включващи млади хора с ниски възможности
- Насърчаване на организации в използването на доброволен труд на младежта;
- Обучение на родителите, които трябва да разберат ролята на доброволците и ученето чрез неформални образователни методи в личностното развитие на физическите лица.
Родителите и училището да поддържат повече младежкото участие в тези дейности в училищата / университетите, да съществуват бонуси за тези, които участват в такива



‘Youth in Action’ Programme

действия;

- Създаването в селските райони на младежки клубове, където младите хора се събират и участват в социално-образователни действия, в които да усвоят нови умения.
- Младите хора не познават своите права и задължения, така че не знаят, когато техните права са нарушени. Решение за това ще бъдат кампании, за да се информират младите хора за техните права и задължения.
- Създаване на работни места за младите хора, да насърчават, чрез намаляване на данъчното облагане и други улеснения на компаниите, които наемат млади хора и инвестират в обучение на персонала, осигурявайки по този начин обучение на високо ниво на младите хора.
- Способността да оценят опита като доброволец ще мотивира младите хора да бъдат по-ангажирани в живота на общността.

Участниците идентифицираха и някои бариери пред участието на младите хора:

- Липса на интерес / мотивация
- Липса на време
- Липса на подкрепа от властите
- Липса на доброволчески дейности
- Слабо информиране на младите хора
- Ниска степен на участие на медиите в насърчаването на младежките действия
- Липса на улеснения
- Апатия
- Невежеството
- Удобство



Методи за неформално обучение, използвани в проекта:

Игри за запознаване:

Име и жестове: всеки участник пише името си на едно картонче и си избира един поздрав. Участниците се разхождат свободно в залата, взаимодействат с другите и обменяйки картончетата с името и жеста, който символизира поздрава. Накрая, всеки получава обратно името и жеста и ще взаимодейства с последния човек, който е имал неговото име и жест, опитвайки се да разберат повече информация един за друг.

Познай истината: всеки участник получи една хартиена вратоворъзка, на която е написал три истини и една лъжа за себе си. Участниците са се разхождали из залата и са взаимодействали, опитвайки се да разберат нещо за тези, с които са взаимодействали, кои неща са вярни и кои невярни. По този начин, участниците са направи първия контакт и са били в състояние да научат интересни неща един за друг.



Игри за формиране на екипи:

1. **Secret friend:** всеки участник е имал по един таен приятел, за който е трябвало да се грижи. Върху билетчетата са



Youth in Action Programme

написани имената на всички участници и всеки участник изтегля по едно билетче. По този начин става таен приятел на лицето, чието име е на билетчето. Тайният приятел е имал като задача до последния ден на дейности, да се грижи за неговото протеже, да му помогне в трудни ситуации, но без да си разкрива самоличността. Целта на това упражнение е взаимодействието между участниците, но също така и придобиване на умения като солидарността.

2. „**You`ve got mail**” –създадено е табло, на което са залепени хартиени пликове. Всеки участник (включително обучаващи / координатори) са си избрали по един плик, който са персонализирали и който им е станал пощенска кутия. Така се е насърчила комуникацията между участниците и осигуряване на обратната връзка. Участниците бяха насърчавани да предоставят генеративна обратна връзка към другите, чрез оставяне на билети с положителни послания в „пощенските кутии“ на другите.

Стимулиране:

Супер Модел: участниците са подредени в кръг. Участниците трябва да отговорят на инструкциите на координатора, когато това е необходимо:

Супер Модел: Посоченият участник трябва да вземе позиция, на супер модел и лицат от ляво и дясно, трябва да действат като някои фотографи, имитирайки подходящи жестове.

Слон: Участникът веднага се позиционира като слон, с ръце прекръстени отпред, символизиращи хобота на слон. Участниците от ляво и дясно да поставят ръцете си в кръг около него, символизирайки ушите на слона.

Желе: Посочения участник започва да трепери непрекъснато, като желе. Участника в ляво и от дясно се хващат за ръце и образуват кръг около го, символизирайки една чаша с желе.

Магаренцето: Посоченият участник, и тези от ляво и от дясно на



‘Youth in Action’ Programme

него, замръзват без да им бъде позволено да извършват някакво движение.

Хората ще бъдат объркани и ще правят грешки. Тези грешки генерират смях и добро настроение.

Безжичен телефон: Участниците сядат в кръг или ред. Водещият бързо шепне съобщение на един участник. Същият прошепва съобщението на участника до себеси от дясната страна. Действието се повтаря, докато съобщението достигне последния участник. Думата / съобщението определено ще стигне объркано, което ще предизвика смях и добро настроение.

Boom!: Участниците сядат в кръг и започват да броят (1-2-3-4). всеки път, когато те достигат до 3 или номер, съдържащ числото 3 или число, кратно на 3, вместо тази цифра, този, който брои казват „бум“. Тези, които грешат излизат от играта. Последните двама участници са победители.

Дъжда: Участниците сядат в кръг. Водещият си разтрива ръцете и участниците се присъединяват, един по един. Тогава водещият пляска с ръце и други го последват. След като всички пляскат с ръце, водещият започва да тропа.





'Youth in Action' Programme

Борба за стола: В стаята са поставени столове, чийто брой е по малък от този на участниците с 1. Участниците танцуваат на музика и когато музиката спре, участниците трябва да седнат. Този, който остава на крака е остранен. След всяко елиминиране се изважда по един стол. Така, в крайна сметка остава само един победител.

Кажи правилния цвят: Участниците са разделени в две паралелни линии. Водещият е зад линията и посочва на последния участник от всеки ред един цвят. За всеки цвят, е определен по един знак. Последният участник трябва да изпрати знака на участника пред него, а той на следващият участник, докато достигне до участника от началото на реда. Предния участник от реда, който правилно посочва цвета минава на края на реда, с цел да изпрати сигнала за посочения цвят от водещият. Игратата приключва, когато от един отбор всичките участници са минали през началото на реда. Печели екипа, в който всички участници са били в началото на реда.

Методи на представяне:

Представянето на участието на младите хора в страните партньори (сесия Youth Maping) бе проведено под формата на: пресконференция, обществена информационна кампания, ТВ предаване и игра на роля.

Пресконференция: членовете на екипа си разделят ролите: експерти, журналисти. По този начин журналистите задават въпроси на тези, които са действали като експерти на тема активното участие на младите хора.

ТВ предаване: за представяне, участниците симулират предаване по телевизията, в което е имало следните роли: модератор, гости, публика (които, по телефона са поставили различни въпроси на гостите).

Обществена информационна кампания : младите хора илюстрираха идята за активното участие чрез улична кампания



'Youth in Action' Programme

за информиране на гражданите. За реализиране на кампанията, членове на екипа са използвали анимация по улиците, за да привлечат публика.

Игра на роля: участниците са изиграли различни роли за да илюстрират участието на младите хора в общността.

Дебат:

За сесията, посветена на европейското гражданство, екипа обучители публикували в залата различни изявления за европейско гражданство и участниците след като са ги прочели, са избрали, която им подхожда най-много. Така са се оформили нови екипи и младежките са обсъждали в рамките на тези екипи започвайки от даденото изявление, всеки член имайки възможност да изложи своите възгледи. След груповите дискусии, дебати бяха проведени в пленарна среща, в която всеки екип представи аргументи в полза на идеята съгласувана от групата.

Този метод е бил използван по време на среща на младите хора и публичните власти. По този начин младите хора, заедно с представители на местните власти, на Кметството на Ръмнику Вълчя, Училищния инспекторат Вълчя, представители на местни неправителствени организации, обсъдиха проблемите, пред които са изправени младите хора, но дойдоха и с решения за по-активно участие в обществения живот.

Видео - voice

В етап на подготовка на проекта, участниците имаха за задача да направят един видео клип за участието на младите хора в страните партньори. Така, чрез тези клипове младите хора изразиха мнението си за активното участие.

Брейнсторминг:

Това е метод за групова дискусия (инициирана от А. Осбърн, 1953) с функция да се улесни търсенето и намирането на най-



'Youth in Action' Programme

подходящото решение за проблем, с участието на всички членове на групата, така че да се генерират и събират най-много идеи от всички участници, без критика или становища.

Задължително е спазването на задължителните четири правила:

1. Отрицателна и положителна оценка на идеи е забранено.
2. Автоцензурата се потиска.
3. Количество е привилегировано по отношение на качеството.
4. Комбинацията от идеи се практикува системно и без ограничения: всяко предложение на някого може да се развива от другого.

В проекта, този метод е бил използван за идентифициране от участниците, на проблемите пред които са изправени младите хора, но и решения за по-активното им участие в живота на общността



Игри за подготовка на театрална писата форум

Методът „Форум театър“ е бил обособен с помощта на игрите и подготвителните стимулатори В тази категория са:



'Youth in Action' Programme

Blind cars: Участниците са разделени по двойки. Стоят един пред друг (лицето от пред и със затворени очи и е сляпата кола). Лицето зад него е водача, който управлява колата, давайки указания, чрез докосване на гърба "колата", докосване на дясното рамо = обръща се надясно, докосване на лявото рамо = обръща се наляво, докосване на центъра на гърба = отиваш напред, сприране на докосването = стоп.

Freeze!: Участниците се движат свободно и при сигнал на водещия трябва да замръзнат на мястото, където се намират в момента.

Допълни картината: 2 участници, седящи пред другите, без да говорят и формират изображение. Един от участниците напуска и неговото място се заема от друг колега, формирали нов образ. На свой ред, всеки участник ще създаде едно изображение.

Игра на доверие: Участниците са разделени в екипи. Един от сътборниците, със завързани очи, тича от една до друга точка на стаята, докато сътборника му се казва да спре.

Дуел на тактиките: Участниците са разделени на двойки, сътборниците на всяка двойка дуелираща се в тактики.

Колумбийска Хипноза: Участниците са разделени на двойки, един от двамата сътборници е А , а другия Б. А ще „хипнотизира“ Б с дланта си -Б трябва да поддържа постоянна дистанция от няколко сантиметра от дланта на А. А ще се опита да манипулира Б по всевъзможни позиции , използвайки повече мускулни групи. След известно време, А и Б сменят ролите по между си.

Спомни си картинката: доброволец стои пред групата. Групата е помолена от водещите да затворят очи. Доброволец формира замразено изображение. Водещият иска от група, да отворят очите



'Youth in Action' Programme

за няколко секунди, за да погледнат картина отпред, а след това отново да затворят очите и тогава да реконструират изображението самите.

Индивидуални снимки: Участниците сядат в кръг с лицата на вън. Водещият казва тема или дума и броя до три. Участниците се обръщат навътре и представят запазения образ на предложената дума от водещия.

Форум театър:

Форум театър е метод за неформалното образование, инструмент за социална интервенция. Пиесата има за цел да промени мисленето, манталитета, нагласи на онези, които участват в игрането на пиесата. И по такъв начин във форум театъра се осъществява част от ежедневна реалност, в която главният герой е в ситуация на натиск и който не знае как да се справи и е с трагичен край за главния герой.

Участници от публиката са поканени да заменят главния герой и други герои да изразят чрез игра, не оставяйки седнали, възможните решения за разрешаване



на ситуацията. Пиесата е модерирана от жокер, който има ролята да улесни общественото разбиране на пиесата, но също така и интеграция на решенията, предлагани от обществеността в



'Youth in Action' Programme

контекста на писцата. Така след първото представление на писцата, жокера проверява дали публиката е разбрала за какво става дума и какво трябва да прави и въвежда правилата. Подновява се писцата с публична намеса, когато е необходимо. След всяко решение, предлагано от актьор от публиката жокера пита публиката дали предлаганото решение е реалистично и може да се запази. И накрая са анализирани решенията, предложени от страна на публиката и по какъв начин са повлияли на края на писцата. По този начин зрителите са поставени в състояние да излязат с решения, да се променят нагласите.



Участниците в „Пре-открий се!“ са научили по време на трите дни на сесията, как да използват метода „Форум театър“. След като научават техниките, младите хора са разделени в екипи, всеки екип е отговорен за организирането на форум театър. Всеки екип, с пощта на обучаващите и водещите, са написали писцата и са разделили ролите в екипа и са направили костюми и декор . Използван е този метод, така че всеки

участник да се включи активно в играта.

Всеки отбор представи окончателната писца, като бе избрана най-представителната, да се играе пред публиката, в град Ръмнику Вълчя и в централния парк на Бъиле Ольнеш.



‘Youth in Action’ Programme

Сценарии на пиеци:

„ОТКРАДНАТО ДЕТСТВО“

Герои: Баща, Майка, Дете, Богати дами, Приятели на детето

Сцена 1: Семейство, в което бащата и майката прекарват време консумирайки алкохол и пушейки. Детето е лишеното от права и е изпратено от родителите си да проси, за да имат пари за алкохол и тютюн.

Сцена 2: Детето проси по улиците. 2 госпожи го срещат и му дават пари. Детето се връща с получените пари при родителите си.

Сцена 3: Детето играе с приятелите им, които му говорят за международни проекти за младите хора и го канят да участва в такъв проект.

Сцена 4: Детето се връща при семейството, където говори на родителите си за проектите за които е научило и поисква разрешение да участва в такъв проект. Родителите са против с аргумента, че трябва да стои вкъщи, за да печели пари, и да помага в домакинството.

Разстроено, детето решава да не отида никъде, защото трябва да си стои вкъщи и да издържа семейството.

„Не можеш да участвуваш!“

Герои: Детето, Бащата, Майката, Учителя, Колегите

Сцена 1: В клас, учителят представя на учениците нов проект. Той включва екологични действия в националния парк. Тъй като акциите се държат далече от град на пребиваване на учениците, ще бъде организирана екскурзия за два дни, и за участието на учениците е нужно разрешението на родителите.



Сцена 2: Учениците са в двора на училището и говорят за екскурзия, чиято цел е почистване на парка. 2 колети питат Детето да донесе на екскурзиията китара. Детето казва, че има вероятност да не го пусне баща му да участва. Въпреки това Колегите го съветват все пак да опита.

Сцена 3: Детето се прибира у дома, разказва на майка си за проекта и ѝ иска разрешение да участва. Тя няма никакво мнение и го изпраща да говори с баща си. Бащата не иска да чуе за проекта и му забранява да участва.

Сцена 4: Детето казва на колегите си, че няма да участва в проекта, защото баща му не позволява да участва в проекта и в бъдеще да го информират за такива инициативи, защото му е забранено.

„ЕДС или семейство?“



Героите: Студента, Приятелката, Учителя, Съседа, Сестрата, Брата,



Сцена 1: Учителят е в класната стая и говори на студентата за ЕДС, защото той е най-добрия в своя клас и иска да му даде възможност да има опит от живота в чужбина.

Сцена 2: Студентът се среща с приятелката си и разказва за желанието си да отиде в чужбина, като участник в обучение на ЕДС. Тя се разстройва, защото вярва, че ако я остави връзката им ще приключи и следователно не подкрепя това решение.

Сцена 3: Студентът се среща със съседа си, на когото разказва за ЕДС проектите. Същия го наಸърчава да участва в проект ЕДС.

Сцена 4: Студентът се прибира вкъщи, за да говори със семейството си, за решението да отиде на стаж ЕДС. Сестра му и брат му го подкрепят, докато майка му няма мнение. Баща му не искат да чуе за това решение и се противопоставя, тъй като студента трябва да си стои вкъщи и да работи.

Финал: Студентът, много разочарован, решава да не участва в проект ЕДС, за да не разстрои приятелката му и баща си.

РЕЗУЛТАТИ ОТ ПРОЕКТА

1. Уеб страницата на проекта: <http://re-inventeaza-te.atfpdr.eu>
2. Брошура на проекта.
3. DVD с театрална постановка - форум реализирана в проекта.

Информацията, снимки, впечатления за проекта, използваните методи могат да бъдат намерени на сайта на проекта: <http://re-inventeaza-te.atfpdr.eu>



Youth in Action Programme

Apie projektą “Re-Inventeaza-te” („Sukurk save iš naujo“)

“Re-Inventeaza-te” (RO-13-39-2010-R5) yra kolektyvinės demokratijos projektas, vykdomas 8 jaunimo organizacijų iš keturių Europos šalių: Rumunijos, Bulgarijos, Vengrijos ir Lietuvos.

Šio projekto siekiai:

- organizacijų tinklo kūrimas, norint skleisti geros praktikos pavyzdžius jaunimo dalyvavimo srityje;
- jaunimo poreikių dalyvaujant demokratiname gyvenime identifikavimas;
- jaunimo lyderių susitikimų, susijusių su dalyvavimu demokratiname gyvenime, supaprastinimas;
- jaunimo judumo ir apsikeitimo idėjomis apie jaunimo dalyvavimą demokratiname gyvenime skatinimas.

Projektas vykdomas nuo 2011 m. balandžio mėn. 15 d. iki 2012 m. balandžio 15 d., tame dalyvauja 40 jaunuolių, vykdančių tokią veiklą:

- jaunimo, besidominčio geros praktikos dalyvavimo srityje apsikeitimų, tinklo kūrimas;
- vietiniai ir tarptautiniai susitikimai, kuriuose priimami sprendimai, susiję su jaunimu;
- debatai dėl svarbių veiksnių;
- dalyvavimo studijos ir tyrinėjimai.

Partneriai:

- „Kaimo vystymo propagavimo jaunųjų formuotojų asociacija” („Asociația Tinerilor Formatori pentru Promovarea Dezvoltării Rurale”) – Rumunija
- „Socialinės veiklos ir civilinio auklėjimo piliečių forumas” (Forumul Cetătenesc pentru Actiune Sociala si Educatie Civica) – Rumunija
- „Kurt Lewin Foundation” – Vengrija
- Miškolco miesto Studentų taryba – Vengrija



'Youth in Action' Programme

- SOU”G.Karavelov”Shivachevo – Bulgarija
- Europos Multikultūrinė asociacija – Bulgarija
- Lietuvos jaunimo centras - Lietuva
- Mykolo Romerio universiteto Studentų atstovybė (MRUSA) – Lietuva



Projekto etapai:

- Partnerystės bendravimo nustatymas;
- Dalyvių atranka;
- Pažinimo veikla bei komandos formavimas kiekvieno dalyvio viduje;
- Projekto logistikos paruošimas;
- Vietinių ir tarptautinių jaunimo lyderių susitikimai;
- Aktyvaus jaunimo dalyvavimo tyrinėjimas ir studijos;
- Projekto susitikimas;
- Projekto įvertinimas.

Projekto susitikimo veikla:

- Projekto pradžios konferencija;



‘Youth in Action’ Programme

- Aktyvių dalyvių žemėlapis;
- Europos pilietybė;
- Tarpkultūrinė diena;
- Kliūčių aktyviam jaunimo dalyvavimui ieškojimas ir sprendimų radimas;
- Dialogas su vietinėmis institucijomis;
- Informatyvus apsilankymas;
- Forumo teatro pjesės pastatymas ir pristatymas visuomenei;
- Projekto įvertinimas.

Viešosios jaunimo politikos sprendimai, pasiūlyti jaunimo

Projekto metu jaunieji dalyviai parengė dalyvavimo žurnalą, kuriame išdėstė tokius teiginius: dalyvavimo apibrėžimą, įvairius „moto”, jaunimo poreikius, kliūtis, trukdančias dalyvauti, bei sprendimus, padedančius jaunimui aktyviau dalyvauti:

„Dalyvauti reiškia būti grupės dalimi ir suprasti privalusus.”

„Dalyvauti reiškia padėti žmonėms, institucijoms, miestams ir visuomenei, negaunant už tai užmokesčio.”

„Dalyvauti reiškia daryti kažką svarbaus visuomenei ir mums patiemis”.

“Laikas, kurį praleidi vienas namuose, nepalyginamas su pasitenkinimu padėjus kitiems!”

„Jei nedalyvausi, niekada nežinosi, ką reiškia būti Visuomenės dalimi!”

„Gali pasirinkti, kaip panaudosi savo balsą!”



Projekto dalyviai identifikavo dažniausias problemas, su kuriomis susiduria jaunimas:

- patalpų, kuriose visi jaunuoliai, nepriklausomai nuo jų materialinės situacijos, galėtų dalyvauti šviečiamojos laisvalaikio veikloje, trūkumas (pvz., jaunimo klubai, kur vyktų šokio, piešimo, teatro ar pan., užsiėmimai);
- nepakankama valdžios institucijų parama jaunimo iniciatyvoms;
- nepakankamas jaunimo organizuotumas: jaunuolai nėra organizuoti struktūrose, kurios juos atstovautų visuomenei priimant sprendimus;
- nepakankamas jaunimo informavimas apie egzistuojančias jaunimo struktūras ir jų atliekančią veiklą;
- tinkamų erdvų sporto veiklai trūkumas (sporto salės, baseinai, dviračių takai ir t. t.);
- per mažas savanoriškos veiklos skatinimas: labai dažnai jaunuolai nežino apie galimybę veikti kaip savanoriai ;
- nepakankama parama iš tėvų ir mokyklos pusės, norint įtraukti jaunimą į bendrijos gyvenimą;
- jaunimo laisvalaikio praleidimo galimybių kaimo vietovėse nebuvinimas;
- jaunimo teisių nežinojimas ir nepaisymas;
- darbo vietų jaunimui trūkumas;
- nepakankama jaunimo motyvacija dalyvauti užklasinėje veikloje.

Sprendimai, galintys pagerinti jaunimo situaciją ir paskatinti aktyvesnį jaunimo dalyvavimą visuomeniniame gyvenime:

- patalpų, skirtų kultūriniam auklejimui ir pavaldžių visuomeninėms institucijoms, įrengimas. Į šias patalpas turėtų teisę patekti bet kuris jaunuolis, nepriklausomai nuo jo tautybės, religijos ar materialinės situacijos. Tokie centrai gali



'Youth in Action' Programme

būti įkurti ir remiami pervedant tam tikrą vietinio biudžeto procentą bei įtraukiant jaunimą į lėšų rinkimo kampanijas bei pritraukiant privačias įmones, kurios nori dalyvauti socialiniuose projektuose;

- valdžia turėtų remti jaunimo iniciatyvas. Įvairiais būdais (diskusijos prie apskrito stalo, debatai, neformalūs susitikimai ir t. t.) turi būti skatinamas dialogas tarp valdžios ir jaunimo. Šių susitikimų metu jaunimas pateikia idėjas, valdžia padeda jas igyvendinti, o naudos gauna visuomenė;
- jaunimo struktūrų, kuriose būtų atstovaujamas jaunimas visais lygmenimis (mokykla, pilietinė visuomenė, kaimo vietovės, miestai), kūrimas;
- tam tikro vietinio biudžeto procento paskirtį turėtų apspręsti jaunimas (skiriama visuomeniniams interesams);
- jaunimo struktūros tinklo, kurio nariai būtų pastoviai informuoti apie vietinių organizacijų veiklą, kūrimas. Tokiu būdu bendruomenės jaunimas būtų informuojamas apie šių organizacijų veiklą;
- erdvį, skirtų sporto veiklai, įrengimas bei sportavimo skatinimas jaunimo gretose; apleistų vietų paruošimas sportinei veiklai;
- Savanoriškos veiklos ir jos naudos populiarinimas: žiniasklaidos pagalba jaunimui rodomi savanoriškos veiklos pavyzdžiai, kurioje bendruomenės jaunimas jau dalyvavo, bei kokie buvo to rezultatai ir nauda; informavimo kampanijų organizavimas;
- Jaunimo projektų, kurie įtraukia jaunuolius su ribotomis galimybėmis, finansavimas ir vykdymas;
- Organizacijų skatinimas naudotis jaunimo savanorišku darbu;
- Tėvų švietimas, aiškinant savanoriškos veiklos ir mokymosi neformalaus ugdymo metodais vaidmenį žmogaus vystymosi procese. Tėvai ir mokykla turi labiau remti jaunų žmonių dalyvavimą tokiose akcijose, o mokyklos bei universitetai už tokią veiklą turėtų skirti premijas;



'Youth in Action' Programme

- Jaunimo klubų, kuriuose jaunimas susitiktų ir dalyvautų socialinio auklėjimo veikloje ir įgytų naujų sugebėjimų, kūrimas kaimo vietovėse;
- Jauni žmonės nežino savo teisių ir įsipareigojimų, todėl nežino, kada jų teisės pažeidžiamos. Šia prasme sprendimas būtų organizuoti informavimo kampanijas apie teises ir įsipareigojimus;
- Naujų darbo vietų kūrimas jaunimui, skatinimas, mažinant mokesčius bei suteikiant kitas lengvatas kompanijoms, kurios priima į darbą jaunus žmones bei investuoja į personalo švietimą, tuo užtikrindamos aukštesnį jų pasiruošimo lygi;
- Savanoriškos veiklos patirties įvertinimo galimybė motyvuotų jaunimą labiau įsitrukinti į visuomeninį gyvenimą.

Dalyviai identifikavo ir tam tikras kliūtis, trukdančias jaunimo dalyvavimui:

- nepakankamas susidomėjimas ar motyvacija;
- laiko trūkumas;
- nepakankama valdžios parama;
- savanoriškos veiklos trūkumas;
- nepakankamas jaunimo informavimas;
- per mažas žiniasklaidos dalyvavimas populiarinant jaunimo akcijas;
- sąlygų nebuvinimas;
- apatija;
- neišmanymas;
- patogumas.



Neformalaus ugdymo metodai, naudoti projekto metu:

Pažinimo žaidimai:



Vardai ir gestai:
iekvienas dalyvis užrašo savo vardą ant lapelio bei pasirenka pasisveikinimo gestą. Dalyviai laisvai vaikšto po užsiemimų salę, bendraudami vienas su kitu bei pasikeisdami lapeliu su vardu ir pasisveikinimą simbolizuojančiu gestu. Pabaigoje, visi atgauna savo lapelius ir gestus ir bendrauja su paskutiniu asmeniu, turėjusiu jų vardą ir gestą, bandydam i sužinoti kuo daugiau vienas apie kitą.

Atpažink teisybę: visi dalyviai gavo po popierinį kaklaraištį, ant kurio užrašyti 3 teisingi ir vieną neteisingą teiginys apie juos. Dalyviai vaikščiojo po salę ir bendraudami bandė sužinoti, kuris teiginys teisingas, o kuris – ne. Tokiu būdu įvyko pirmasis dalyvių kontaktas ir jie galėjo vienas apie kitą sužinoti įdomių dalykų.

Komandos formavimo žaidimai:

- Secret friend:** iekvienas dalyvis turėjo slaptą draugą, kurio turėjo rūpintis. Ant lapelio buvo surašyti visų dalyvių vardai ir iekvienas dalyvis burtų traukimo metu gavo po lapelį. Tokiu būdu jis tapo slaptas draugas asmens, kurio vardas buvo užrašytas ant lapelio. Slaptojo draugo atsakomybė buvo iki



‘Youth in Action’ Programme

paskutinės susitikimo dienos rūpintis savo draugu, padėti jam sunkiose situacijose, tačiau neatskleisti savo asmenybės. Šios užduoties tikslas buvo bendravimo tarp dalyvių skatinimas bei solidarumo sugebėjimų vystymas.

2. „You’ve got mail” – ant lentos buvo prikabinti popieriniai vokai. Kiekvienas dalyvis (išskaitant instruktorius bei pagalbinį personalą) pasirinko po voką, kurį suasmenino ir šis tapo jų pašto dėžute. Tokiu būdu buvo skatinamas bendravimas dalyvių tarpe bei „feedback’o” teikimas. Dalyviai buvo skatinami teikti produktyvius atsiliepimus kitiems, paliekant laiškelius su teigiamo pobūdžio žinutėmis jų „pašto dėžutėse” .



Energizuojantys žaidimai:

Super Model: dalyviai sustoja ratu. Jie turi paisyti lyderio nurodymų: Supermodelis: nurodytas dalyvis turi pavaizduoti supermodelį, o asmenys jo kairėje ir dešinėje turi veikti kaip fotografai, darydami atitinkamus judesius.



'Youth in Action' Programme

Dramblys: dalyvis atsistoja į dramblį poziciją, rankas sukryžiuoja priekyje, vaizduodamas dramblį straublį. Dalyviai, esantys jo dešinėje ir kairėje, rankomis sudaro lankus aplinkui dalyvį, vaizduodami dramblį ausis.

Žélė: nurodytas dalyvis ima be perstojo purtytis, vaizduodamas drebučius. Dalyviai, esantys jo kairėje ir dešinėje, susiima už rankų ir suformuoja aplinkui jį lanką, vaizduodami stiklinę drebučiams.

Asiliukas: nurodytas dalyvis bei iš kairės ir dešinės esantys dalyviai sustingsta, neturėdami teisės daryti jokių judesių.

Visi painosis ir klysi. Šios klaidos sukels daug juoko bei sukurs gerą nuotaiką.

Belaidis telefonas: dalyviai stovi ratu arba eilute. Lyderis kažką greitai sušnabžda vienam iš dalyvių. Šis tą patį pasako dalyviui iš dešinės. Veiksmas kartojamas, kol frazė pasiekia paskutinįjį dalyvį. Žodis ar žinutė, žinoma, bus gerokai pakitę, tai sukels juoko ir sukurs gerą nuotaiką.

Boom!: dalyviai stovi ratu ir skaičiuoja (1-2-3-4....). Kiekvieną kartą, kai pasiekiamas skaičius 3 ar skaičius, kurio sudėtinė dalis yra 3, vietoje to skaičiaus skaičiuojantysis ištaria „Boom!”. Suklydė dalyviai pašalinami iš žaidimo. 2 paskutiniai likę žaidime skelbiami laimėtojais.

Lietus: dalyviai stovi ratu. Vedantysis trina delnus ir dalyviai po vieną prie jo prisijungia. Tada vedantysis ima ploti ir kiti jį paeiliui kartoja. Po to, kai visi ploja, vedantysis ima trypti.

Kova dėl kėdės: kambarje sustatyta tiek kėdžių, kad jų būtų viena mažiau nei dalyvių. Dalyviai šoka su muzika, o kai muzika sustabdoma, dalyviai turi atsisėsti ant kėdžių. Likęs stovėti dalyvis pašalinamas. Pabaigoje lieka vienas nugalėtojas.

Pasakyk teisingą spalvą: dalyviai padalinami į dvi lygiagrečias eiles.



'Youth in Action' Programme

Vedantysis stovi eilės gale ir nurodo kokią nors spalvą paskutiniams kiekvienos eilutės dalyviui. Kiekvienai spalvai nurodyti yra sutartas ženklas. Paskutinysis dalyvis turi perduoti ženkla prieš jį esančiam, šis – prieš jį esančiam ir t. t., kol ženklas pasiekia eilės priekyje stovintį dalyvį. Teisingai nurodės spalvą dalyvis pereina iš priekio į galą, - dabar jis perduos ženkla, nurodytą vedančiojo. Žaidimas baigiasi, kai vienoje iš komandų visi dalyviai pabuvę eilės priekyje. Laimi ta komanda, kurios visiems dalyviams teko pabūti eilės priekyje.

Pristatymo metodai:

Jaunimo dalyvavimo partnerių šalyse („Youth Mapping“ sesijos) pristatymas vyko tokiais būdais: spaudos konferencija, visuomeninio informavimo kampanija, TV laida bei žaidimas vaidmenimis.

Spaudos konferencija: komandos nariai pasidalino vaidmenimis: ekspertų ir žurnalistų. Žurnalistai klausinėjo ekspertų apie aktyvų jaunimo dalyvavimą.

TV laida: pristatymui dalyvių komanda simuliavo TV laidą, kurioje buvo atliekami šie vaidmenys: vedantysis, pakvesti dalyviai, publika (kuri telefonu užduodavo klausimus pakviestiesiems).

Visuomeninio informavimo kampanija: jaunuoliai pavaizdavo aktyvaus dalyvavimo idėjų pasitelkę piliečių informavimo kampaniją gatvėje. Kad įvykdytų kampaniją, komandos nariai pasitelkė gatvės judėjimą, kad pritrauktų publikos.

Žaidimas vaidmenimis: dalyviai vaidino įvairius vaidmenis, iliustruodami jaunimo dalyvavimą visuomeniniame gyvenime.

Debatai:

Sesijai, skirtai Europos pilietybei, instruktorių komanda salėje paskelbė įvairių teiginių apie Europos pilietybę, o dalyviai, jas perskaitę, pasirinko jiems tinkantį teiginį. Tokiu būdu buvo suformuotos naujos komandos ir jaunuoliai diskutavo savo komandose apie šį teiginį. Kiekvienas narys galėjo išsakyti savo nuomonę. Po diskusijų grupėse



‘Youth in Action’ Programme

įvyko plenariniai debatai, kuriuose kiekviena komanda pristatė savo argumentus, apgindama grupėje aptartą idėją.

Šis metodas buvo naudojamas ir jaunimo susitikimo su viešųjų institucijų atstovais metu. Tokiu būdu jaunuoliai kartu su vietinės valdžios, Rm Valcea Savivaldybės, Valcea miesto mokyklos inspekcijos bei kai kurių vietinių nevyriausybinių organizacijų atstovais diskutavo apie problemas, su kuriomis susiduria jaunimas, bei pateikė sprendimų aktyvesniam dalyvavimui visuomeniniame gyvenime.

„Video – voice” (vaizdas - balsas)

Paruošiamajame projekto etape dalyvių užduotis buvo sukurti vaizdo klipą apie jaunimo dalyvavimą jų šalyse. Šiais vaizdo klipais jaunuoliai išreiškė savo nuomonę apie aktyvųjį dalyvavimą.





‘Youth in Action’ Programme

„Brainstorming”:

Tai grupinių diskusijų metodas (sukurtas A. Osborn 1953 m.), kurio prasmė yra palengvinti tinkamiausio problemos sprendimo ieškojimą ir radimą, įtraukiant visus grupės narius. Šio metodo tikslas yra apibendrinti ir surinkti kuo daugiau idėjų iš visų dalyvių, be kritikos ar nuomonės pareiškimų.

Privaloma laikytis keturių taisyklių:

1. Neigiamas ar teigiamas idėjų įvertinimas draudžiamas.
Autocenzūra stabdoma.
2. Pačios keičiausios idėjos sutinkamos su entuziazmu.
3. Pirmenybė teikiama kiekybei, ne kokybei.
4. Idėjų susiejimas praktikuojamas sistemingai ir be ribų:
kiekvienas pasiūlymas gali būti vystomas kitų dalyvių.

Projekto metu šis metodas buvo naudojamas, kad dalyviai galėtų identifikuoti problemas, su kuriomis susiduria jaunimas, bei rasti sprendimus aktyvesniam įsiliejimui į visuomeninį gyvenimą.





'Youth in Action' Programme

Žaidimai, skirti forumo teatro pjesės paruošimui

Įvaldyti "Forumo teatro" metodą buvo mokomasi ir su paruošiamujų energingų žaidimų pagalba. Šioje kategorijoje jums priminsime:

Blind cars: dalyviai padalinami poromis. Vienas asmuo atsistoja už kito (priekyje esantis asmuo užsimerkia ir yra aklas automobilis). Užpakalyje esantis asmuo yra vairuotojas, kuris vairuoja automobilį, duodamas nurodymus "automobilio" nugaros palietimais: dešiniojo peties palietimas = sukama į dešinę; kairiojo peties palietimas = sukama į kairę; nugaros vidurio palietimas = einama pirmyn; nustojama liesti = stop.

Freeze!: dalyviai laisvai vaikščioja po užsiémimų salę, o vedančiajam davus ženklą turi sustingti padėtyje, kurioje buvo tuo metu.

Papildyti vaizdą: 2 dalyviai stovi priešais visus kitus ir nekalbėdami sudaro kokį nors vaizdą. Vienas iš dalyvių pasitraukia arba jį išsiveda kitas kolega, ir tokiu būdu suformuojamas naujas vaizdas. Paeiliui kiekvienas dalyvis papildo vaizdą.

Pasitikėjimo žaidimas: dalyviai padalinami komandomis. Vienas komandos narių užrištomis akimis bėga iš tam tikro taško salėje tol, kol tos pačios komandos narys jam pasako sustoti.

Pažiūrų dvikova: dalyviai padalinami poromis ir kiekviena pora kovoja tarpusavyje dėl pažiūrų.

Kolumbijos hipnozė: dalyviai padalinami poromis, vienas asmuo pavadinamas A, kitas – B. A "hipnotizuos" B delnu, o B turi laikyti savo veidą pastoviu kelių centimetru atstumu nuo A delno. A bandys manipoliuoti B įvairiausiose padėtyse, naudodamas keletą raumenų grupių. Po kiek laiko A ir B apsikeičia vaidmenimis.



'Youth in Action' Programme

Prisimink vaizdą: savanoris atsistoja priešais grupę. Vedantysis paprašo grupės narių užsimerkti. Savanoris suformuoja sustingusį vaizdą. Vedantysis paprašo grupės narių atsimerkti kelioms akimirkoms, kad pažiūrėtų į priešais juos esantį vaizdą ir vėl užsimerktų. Po to grupės nariai atstato matytą vaizdą savo kūnais.

Individualūs vaizdai: dalyviai sustoja ratu, nusisukę į išorę. Vedantysis pasako kokią nors temą ar žodį ir skaičiuoja iki 3. Dalyviai atsisuka veidu į vidų ir suformuoja sustingusį vaizdą, pasiūlytą vedančiojo.

Forumo teatras:

Forumo teatras yra neformalaus ugdymo metodas, socialinės intervencijos instrumentas. Teatro pjesės tikslas yra vaidinančiųjų pjesėje pasikeitimasis idėjomis, sampratomis bei pažiūromis. Forumo teatro pjesėje perteikiamas fragmentas iš kasdienės realybės, kur pagrindinis veikėjas yra slegiančioje situacijoje ir nežino, kaip su ja susidoroti, tad pabaiga pagrindiniams veikėjui yra tragiska. Žiūrovai kviečiami pakeisti pagrindinį ar kitus veikėjus, kad vaidindami, o ne sėdēdami, galėtų išreikšti idėjas apie tai, kaip būtų galima išspręsti susidariusią situaciją. Pjesei vadovauja „džokeris”, kuris turi padėti publikai suprasti pjesę bei priderinti žiūrovų pasiūlytus sprendimus prie pjesės konteksto. Po pirmojo pjesės pristatymo „džokeris” patikrina, ar žiūrovai suprato, apie ką kalbama bei ką jie turi daryti, ir įveda taisykles. Pjesė vardinama dar kartą, jau su publikos įsikišimu. Po kiekvieno žiūrovų pasiūlyto sprendimo „džokeris” klausia publikos, ar pasiūlytas sprendimas yra realus ir ar jis bus išsaugotas. Pabaigoje analizuojami publikos pasiūlyti sprendimai ir kaip jie paveikė pjesės finalą. Tokiu būdu žiūrovai pastatomi į padėtį, kurioje turi siūlyti sprendimus pažiūrų pakeitimui.

Projekto „Re-Inventeaza-te!” dalyviai per 3 sesijų dienas išmoko naudotis „Forumo teatro” metodu. Įsisavinę techniką, jaunuoliai



'Youth in Action' Programme

pasidalino komandomis, kur kiekviena komanda buvo atsakinga už vienos teatro forumo pjesės kūrimą. Kiekviena komanda su instruktoriu ir vedančiųjų pagalba parašė teatro pjesės scenarijų, pasidalino vaidmenimis bei pasigamino kostiumus ir dekorą, reikalingus pjesei. Tokiu būdu kiekvienas dalyvis aktyviai dalyvavo teatro pjesės pastatyme.

Kiekviena komanda parodė sukurtą pjesę ir pabaigoje buvo balsuojama už pačias reprezentatyviausias pjeses, kurios vėliau buvo rodomas platesnei publikai Rm Valcea mieste bei centriniame Baile Olanesti parke.

Pjesių scenarijai:

“PAVOGTA VAIKYSTĖ”

Personažai: Tėtis, Mama, Vaikas, Turtingos ponios, Vaiko draugai
1-ji scena: šeima, kurioje tėtis ir mama leidžia laiką vartodami alkoholi bei rūkydami. Vaikas neturi jokių teisių ir yra tėvų siunčiamas prašyti išmaldos, kad gautų pinigų alkoholiui ir tabakui.

2-ji scena: vaikas elgetauja gatvėje. Dvi ponios jam duoda pinigų. Vaikas su gautais pinigais sugrįžta pas tėvus.

3-ji scena: vaikas žaidžia su draugais, kurie jam papasakoja apie tarptautinius projektus jaunimui ir pakviečia jį dalyvauti tokiam projekte.

4-ji scena: vaikas sugrįžta namo, kur tėvams papasakoja apie šiuos projektus ir prašo jam leisti dalyvauti tokiam projekte. Tėvai nesutinka, motyvuodami tuo, kad vaikas turi likti namie, kad uždirbtų pinigų ir atliktų namų ruošos darbus.

Supykės, vaikas nusprendžia niekur nevykti, nes turi likti namie, kad išlaikytų šeimą.



„Neturi teisės dalyvauti!”

Personažai: Vaikas, Tėtis, Mama, Mokytojas, Kolegos

1-ji scena: klasėje mokytojas pristato mokiniams naują projektą. Kalbama apie nacionalinio parko ekologizavimą. Kadangi veiksmas vyksta toli nuo miesto, kuriame gyvena mokiniai, bus organizuojama 2 dienų ekskursija, ir mokinių dalyvavimui reikalingas tėvų susitikimas.

2-oji scena: mokiniai mokyklos kieme kalbasi apie ekskursiją, kurios tikslas – parko ekologizavimas. Du kolegos prašo Vaiko, kad į ekskursiją pasiūmtų gitarą. Vaikas sako, kad labai tikėtina, jog tėvas neleis jam dalyvauti. Kolegos skatina jį vis dėlto pabandyti.

3-ji scena: Vaikas grįžęs namo pasakoja mamai apie projektą ir prašo leidimo dalyvauti. Ji neturi apie tai jokios nuomonės ir siunčia vaiką pasikalbėti su Tėčiu. Tėtis nenori nė girdėti apie dalyvavimą projekte ir uždraudžia Vaikui važiuoti.

4-ji scena: Vaikas pasako klasės draugams, kad nedalyvaus projekte, nes jam neleidžia Tėtis, kuris ateityje nenori būti informuojamas apie tokias iniciatyvas, nes vaikui tai uždrausta.

„EVS ar šeima?”

Personažai: Studentas, Mylimoji, Profesorius, Kaimynas, Sesuo, Brolis

1-ji scena: Profesorius paskaitų salėje pasakoja studentui apie EVS, nes šis yra geriausias grupėje ir profesorius nori jam pasiūlyti galimybę igyti patirties pagyvenus užsienyje.

2-ji scena: Studentas susitinka su savo Mylimaja ir papasakoja jai



'Youth in Action' Programme

apie norą išvykti į užsienį kaip EVS dalyvis. Mylimoji supyksta, nes mano, jog Studentui išvykus jų santykiai nutrūks, ir draugo sprendimo nepalaiko.

3-ji scena: Studentas susitikęs Kaimyną jam pasakoja apie EVS projektus. Šis jį padrąsina dalyvauti.

4-ji scena: Studentas sugržta namo, kad papasakotų šeimai apie savo sprendimą išvykti su EVS projektu. Sesuo ir brolis jį palaiko, tuo tarpu mama apie tai neturi jokios nuomonės. Tėvas net nenori apie tai girdėti ir pasipriešina, nes Studentas turi likti namie ir dirbti.

Pabaiga: Studentas, labai nuliūdės, nusprendžia nedalyvauti EVS projekte, kad nesupykdytų Mylimosios ir Tėvo.

PROJEKTO REZULTATAI

1. Projekto interneto svetainė: : <http://re-inventeaza-te.atfpdr.eu>
2. Projekto lankstinukas.
3. DVD su forumo teatro pjese, sukurta projekto metu.

Informaciją, nuotraukas, projekto įspūdžius ir naudotus metodus galite rasti projekto svetainėje: <http://re-inventeaza-te.atfpdr.eu>

Pagrindinis dalyvaujamosios demokratijos projekto tema „išradinėti save“ reiškia

neturintis pinigų jaunų žmonių dalyvavimas demokratiname gyvenime
jie priklauso bendruomenei.

Projekto dalies tikslas - skatinti bepinigis jauni žmonės aktyviai
dalyvauti

gyvenimas bendruomenėje, tiek vietos ir Europos lygiu.



'Youth in Action' Programme

Sveiki,

Šiandieną, kai po projekto aktyviosios dalies įgyvendinimo Rumunijoje praėjo beveik 10 mėnesių, neblėsta geri prisiminimai apie patirtus įspūdžius. Todėl, be visa to, kas buvo gera patirta ir išsakyta dalyvavimo metu, norėčiau paminėti keletą žodžių įvertinant projektą.

Pirmiausia tariu padėkos žodį organizatoriams, kurie surengė veiklos kupiną ir jauną žmogų ugdomą projektą ir kartu visiems dalyviams, kurie savo dalyvavimui padarė tai nepamirštama.

Apibendrinant projektą, norėčiau išskirti, savo nuomone, vertingiausius ir labiausiai įsiminusius veiklos momentus. Nuo pirmos dienos pradėjome įsilieti į veiklą, bendravimą tarp dalyvių paskatino projekto pradžios konferencija. Toliau sekę aktyvių dalyvių žemėlapio pristatymas, debatai apie Europos pilietybę, tarpkultūrinių vakarų rengimas, vizitai vietinėse savivaldos institucijose, forumo teatro pastatymas ir pristatymas visuomenei buvo užpildyti neformalaus ugdymo metodais, geru renginio vedėjų, savanorių darbu, puikia aplinka. Tai padėjo dalyviams atskleisti save ir motyvuotai pateikti viešą nuomonę apie jaunimo politikos sprendimus. Buvo apsikeista idėjomis apie jaunimo dalyvavimą demokratiniame gyvenime bei skatinta identifikuoti realiai kylančias problemas.

Taipogi, smagu prisiminti, jog be formalijų užsiėmimų sesijų metu, organizatoriai sudarė galimybę pamatyti Rumunijos gamtą, pažinti šalies žmonių papročius, bendrauti su kitų dalyvaujančių šalių atstovais.

Dėkoju visiems prisidėjusiems prie mano galimybės dalyvauti šiame projekte.

Nuoširdžiai,
Gintautas Kasperavičius
2012.04.03



'Youth in Action' Programme

Hello,

Today when after the active part of the project implementation has passed almost 10 months still very much alive memories of good feelings. Therefore, let me mention a few words in evaluating the project.

First of all, I say a word of thanks to the organizers who created activities for young people and all participants that their involvement made this project unforgettable.

Summing up the project, I would like to distinguish, in my approach, the most valuable and most memorable moments of activity.

From the first day we started to communicate. The chain between participants began after the start of conference which was dedicated for this project. Next events were sessions of „Youth Maping” presentations, the debate on European citizenship, intercultural evenings, visits to local self-government institutions, staging of the Forum Theatre and its delivery of public. On top of that, it should be noted methods of non-formal education, a good work of the organizers, volunteers, and a great environment. It helped participants to express themselves and motivated to make a public opinion on youth policy decisions. It was an exchange of ideas about youth participation in democratic life and encouraged to identify the real problems.

Also, at this moment is very fun to remember that the organizers provided a chance to see Romania’s nature, learn about customs of the country’s people and communicate with other participants from involved parties.

I thank everyone who contributed to my opportunity to participate in this project.

Sincerely,
Gintautas Kasperavičius
2012.04.03



'Youth in Action' Programme

A "Fedezd fel újra önmagad" tervezetről

A "Fedezd fel újra önmagad" (RO-13-39-2010-R5) egy demokratikus részvételi tervezet, 8 ifjúsági szervezet által implementálva, 4 európai országból: Románia, Bulgária, Magyarország és Litvánia.

A tervezet tárgya:

- Szervezeti rendszer kialakítása jó gyakorlati példák beültetése érdekében az ifjúság és részvétel területén;
- Az ifjúság szükségleteinek azonosítása a demokratikus életben való részvétel érdekében;
- Az ifjúság találkozásainak elősegítése döntési tényezők révén a demokratikus életben való részvétel területén
- Az ifjúság változékonyságának támogatása és ötletcsere a demokratikus életben való részvételről az ifjúság körében

A tervezet 2011 április 15 és 2012 április 15 között bontakozik ki, amelyen 40 fiatal vesz részt, a következő tevékenységekben:

- Egy ifjúsági rendszer létrehozása, aikik érdeklődnek a megfelelő gyakorlati cserékről a részvételi területen;
- Helyi és nemzetközi találkozások a döntéshozatal témajában az ifjúság területén
- Tárgyalások döntési tényezők alapján
- Tanulmányok és kutatások létrehozása a részvétel kapcsán.

Partnerek:

1. Ifjúsági Építő Szervezet a Vidéki Fejlesztés Elősegítése érdekében – Románia
2. Polgári Fórum Szociális Tevékenyéség és Polgári Nevelés érdekében – Románia
3. Kurt Lewin Foundation – Magyarország
4. Student Council of Miskolc – Magyarország
5. SOU"G.Karavelov"Shivachevo – Bulgária



'Youth in Action' Programme

6. European Multicultural Association – Bulgária
7. Lithuania Youth Center - Litvánia
8. Students Representative Body of Mykolas Romeris University(MRUSA) – Litvánia

A tervezet szakaszai:

9. Közreműködés meghatározása a partnerség keretén belül
10. A résztvevők kiválasztása
11. Ismereti tevékenységek és team building a partnerek szintjén
12. A tervezet logisztikai előkészítése
13. Ifjúság találkozása helyi és nemzeti döntési tényezők alapján
14. Terület kutatása és tanulmányozása az ifjúság aktív részvételére vonatkozóan
15. A tervezeti találkozás
16. A tervezet értékelése

A tervezeti találkozó tevékenységei:

17. A tervezet indítási konferencia
18. Az aktív részvételi térkép
19. Európai Állampolgárság
20. Interkultúrális nap
21. Az akadályok felmérése és az ifjúság aktív részvételének megakadályozásának hátterében és érdekében Gasirea obstacolelor si solutiile in calea/ pentru participarea activă a tinerilor
22. Dialógus a közhatóságokkal
23. Vizita de documentare
24. Egy fórum színdarab létrehozása és bemutatása a közösség keretén belül
25. Tervezet kiértékelése



'Youth in Action' Programme



Az ifjúság által ajánlott megoldás az ifjúsági közpolitika területén

A tervezet tevékenységének keretén belül a fiatalok elkészítették a részvételi naplót, amely a következő információkat tartalmazza: a részvétel meghatározását, mottókat, az ifjúság szükségleteit, a részvétel akadályait, és megoldásokat az ifjúság aktívabb részvételéhez:

„A részvétel azt jelenti, hogy egy csoport tagja leszel és különbséget tudsz tenni.”

„A részvétel azt jelenti, hogy segíted az embereket, intézményeket, városokat, közösségeket anélkül, hogy fizetnének. „,

„A részvétel azt jelenti, hogy hasznos dolgot végzel a társadalom részére és mi magunkért”.

“Nem lehet összehasonlítani azt, hogy egyedül otthon töltjük az időket azzal az elégedettséggel, amit a mások részére nyújtott segítség után érzünk!”

„Ha nem veszel részt, sohasem fogod megtudni, milyen ha egy Közösség tagja vagy!”

„Választhatod, hogy a hangod használod!”

Problémák, amelyekkel általában a fiatalok küzdenek, a tervezet részvevői által meghatározva:

- Helység hiánya, ahol a fiatalok az anyagi helyzetüktől függetlenül nevelő és szórakoztató tevékenységeken vehetnek részt (pl. ifjúsági klub, ahol bizonyos tevékenységeken lehet részt venni, mint tánc, festészet, színház, stb.)
- A hatóság elégtelen beavatkozása a fiatalok kezdeményezéseibe



'Youth in Action' Programme

- Az ifjúság helytelen szervezkedése: a fiatalok nincsenek rendszerbe szerveződve, amely a közösség érdekében hozott döntésekben képviselje
- Az ifjúság elégtelen tájékozódása a létező ifjúsági szerkezetekről és ezek által támogatott tevékenységekről
- A sport tevékenység üzéséhez szükséges helyiségek hiánya (sport termek, úszómedencék, bicikli pályák, stb.)
- Az önkéntes tevékenység elégtelen támogatása: legtöbb esetben a fiatalok nincsenek informálva arról, hogy mint önkéntesek is részt vehetnek
- A szülők és az iskola támogatásának hiánya a fiatalok részvételére vonatkozóan a közösségi életbe.
- Azon lehetőségek hiánya a vidéki közösségeken belül az ifjúság szabadidejének eltöltése érdekében
- Az ifjúsági törvények ismeretének és betartásának hiánya
- Munkahelyek hiánya a fiatalok részére
- A fiatalok indokainak hiánya tanterven kívüli tevékenységeken való részvételhez





'Youth in Action' Programme

Megoldások az ifjúság helyzetének javítása érdekében és egy aktívabb részvétel érdekében a közösségi életben:

- Helyi szinten nevelő és kulturális helyiségek létrehozása, a közhatalóságoknak alárendelve, ahova a fiataloknak szabad bejárata legyen, az etnikai, vallásos, anyagi helyzetüktől függetlenül. Ilyen központokat a helyi költségvetés bizonyos százalékának átirányítása révén lehet létrehozni és támogatni, de az ifjúság beavatása révén is fundraising kampányokba és a magán társaságok beavatása révén, akik szeretnének szociális tervezetekben részt venni
- A fiatalak kezdeményezéseinek támogatás a hatóságok részéről különböző módszerek révén (kerek asztal, tárgyalások, non formális találkozások stb.), támogatni kell az ifjúság és hatóságok közötti közreműködést, a fiatalok bemutatják az ötleteiket, és a hatóságok támogatják a kezdeményezéseiket, amelyek kedvezményezettje az egész közösség.
- Ifjúsági struktúrák létesítése, ahol a fiatalokat minden szinten képviselve legyenek (iskola, polgári társadalom, vidéki környezet, városi környezet).
- Bizonyos százalék áthárítás a helyi költségvetésbe, amelynek a (közérdeki) rendeltetését az ifjúság határozza meg.
- Ifjúsági struktúra rendszerek létrehozása, amelyet állandóan informáljanak a helyi szervezetek által kezdeményezett tevékenységekről, hogy ezáltal képes legyen a közösségen belüli fiatalokat tájékoztatni ezen szervezetek lépéseirol;
- Sport tevékenység üzésére kiépített helyiségek létrehozása és a fiatalok sport tevékenységeinek támogatása; szétszedett helyiségek berendezése a sport tevékenységek üzésére;
- Az önkéntesség támogatása és az önkéntes tevékenység kedvezményei: a média közreműködésével, a fiatalok részére önkéntességi példákat mutassanak be, amelyen a közösség ifjúsága részt vett és ennek eredményeit és előnyeit bemutatva,



'Youth in Action' Programme

mint önkéntes résztvevő; felvilágosítási kampányok szervezése.

- Ifjúsági tervezetek finanszírozása és implementálása, amely az alacsony lehetőségekkel rendelkező fiatalokat érinti.
- A szervezetek bátorítását, hogy a fiatalok önkéntes tevékenységeit használják;
- A szülők nevelése, hogy megérthessék az önkéntes tevékenységek szerepét és a személyi fejlődés non-formális nevelési módszereknek elsajátítását. A szülők és az iskola nagyobb mértékben támogassa a fiatalok részvételét ilyen akciókba és a líceumokban/egyetemek keretén belül bónuszokban részesüljenek a résztvevők;
- A vidéki környezetbe ifjúsági klubok létrehozása, ahol a fiatalok találkozhassanak és szociális-nevelő tevékenységekben részt vehessenek, amely révén új képességeket szerezhessenek.
- A fiatalok nem ismerik a jogaikat és kötelezettségeiket, ezért nem tudják amikor a jogaikat megszegik. Ilyen értelemben megoldás lenne az ifjúság részére információs kampányt szervezni a jogaikról és kötelezettségeikről.
- Új munkahelyek létesítés az ifjúság részére, a társaságok támogatása az adó fizetés csökkentésével és más kedvezmények révén, akik fiatalokat alkalmaznak és akik a személyzet létrehozásába fektetnek be, és ezáltal a fiatalok felkészítését szorgalmazzák magasabb szinten.
- Annak lehetősége, hogy az önkéntes tapasztalatot érvényesíthessék, a fiatalokat öszönözné a közösségi életbe való beavatkozásra.

A résztvevők az ifjúság beavatkozásának útjában bizonyos akadályokat azonosítottak:

- érdeklődés/motiváció hiánya
- idő hiánya
- támogatás hiánya a hatóság részéről
- önkéntes tevékenységek hiánya



'Youth in Action' Programme

- fiatalok hiányos tájékoztatása
- a média a fiatalok tevékenységébe való alacsony szintű beavatkozása
- kedvezmények hiánya
- apátia
- tudatlanság
- kényelmesség

Non-formális nevelési módszerek a tervezet keretén belül:



Ismerkedési játékok:

Név és gesztusok:
a résztvevők felírják a nevüket egy karton lapra és kiválaszt egy köszöntési formát. A résztvevők szabadon sétálnak a tevékenységi teremben, és

a többiekkel kapcsolatba kerülnek, miközben kicserélik a kartonlapokat a nevekkel és gesztusok révén köszöntik egymást. A végén mindenki visszakapja a nevét és gesztusát és az utolsó személlyel közreműködik, aki a nevét és gesztusát kapta és megpróbál minél több információt szerezni rólá.

Valld be az igazat : a résztvevők egy papír nyakkendőt kaptak, amelyre



'Youth in Action' Programme

3 igaz és egy hamis dolgot írtak fel magukról. A résztvevők sétaforgattak a tevékenységi teremben és közreműködtek és megpróbálták megtudni azon személyekről, akikkel kapcsolatba léptek, hogy melyek azok a dolgok amelyek igazak és melyek hamisak. Így létrejött a résztvevők között az első kapcsolat és egymásról érdekes dolgokat tudhattak meg.

Csapat kialakító játékok:

1. **Secret friend:** a résztvevőknek titkos barátaik voltak, akikre vigyázniuk kellett. A lapocskákra felírták a résztvevők neveit és mindenki sorsot húzott. Így titkos barátjává vált annak, akinek a nevét kihúzta. A titkos barát feladata volt az is, hogy vigyázzon a védencére, segítse nehéz helyzetben anélkül, hogy felfedné a kilétéit. Ezen gyakorlat célja a résztvevők közreműködése, de kézségek fejlesztése is, mint például a szolidaritás.
2. „**You`ve got mail**” – egy táblát hoztak létre, amelyre papír borítékokat ragasztottak. A résztvevők (beleértve a trainereket/ elősegítők) kiválasztottak egy-egy borítékot, és ezek lettek a postaládák. Így segítették a résztvevők közreműködését és a feedback lehetőségét. A résztvevőket szorgalmazták, hogy generatív feedback-et adjanak a társaiknak, pozitív üzenetet tartalmazó levelek elhelyezése révén a „postaládákban”.

Energizálás:

Szuper Modell: a résztvevők körben ülnek. A résztvevőknek válaszolniuk kell az elősegítő utasításaira, amikor rámutatnak:
Szuper Modell: a kiválasztott résztvevő egy szuper modell magatartást kell felvegyen, valamint a tőle jobbra és balra levő személyek a fényképészük, akik ezt bizonyos gesztusokkal utánozzák.
Elefánt: a résztvevő felveszi az elefánt tartást, és az elefánt ormányát szimbolizálja. A tőle jobbra és balra levő résztvevők köréje gyűlnek és az elefánt füleit mutassák be.
Zselé: a kiválasztott résztvevő rázogassa magát, mint egy zselé. A tőle

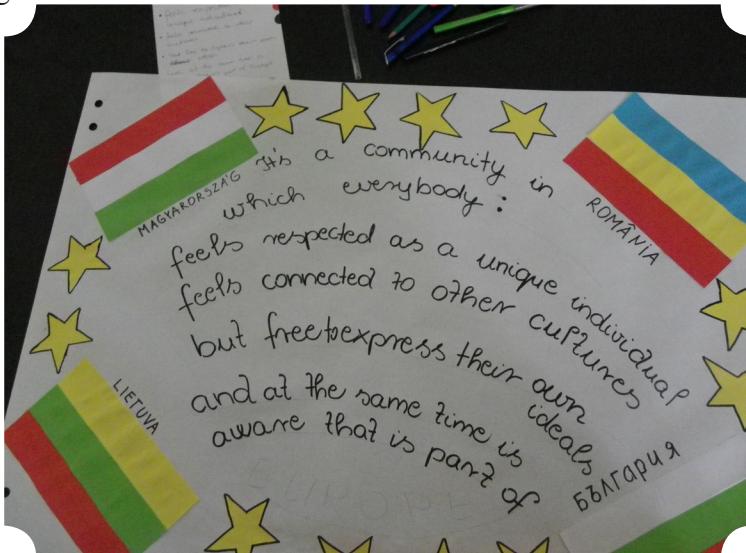


'Youth in Action' Programme

jobbra és balra levő résztvevők megfogják a kezüköt és körülötte egy kört képeznek és szimbolizálnak egy poharat a zselé részére.

Szamár: a kiválasztott és a töle jobbra és balra levő résztvevők megdermednek és nem mozoghatnak.

A többiek eltévednek és hibáznak. Ezáltal pedig kacagást idéznek elő és jó hangulatot hoznak létre.



Kábel nélküli telefon: a résztvevők körben vagy sorban állnak. A segítő egy üzenetet súg egyik résztvevőnek. Majd ezen résztvevő az üzenetet a jobb oldalán levő résztvevőnek súgja. Az akció addig tart, ameddig az utolsó résztvevőig érkezik. A szó/üzenet eltorzulva érkezik, amely kacagáshoz és jó kedvhez vezet.

Boom!: a résztvevők körben állnak és számolni kezdenek (1-2-3-4....). mindegyik alkalommal, amikor elérnek a 3-as számig vagy egy olyan számig, amely 3-at tartalmaz, az aki számol a szám helyett azt mondja, hogy „Boom!”. Aki hibázik, az kiesik a játékból. Az utolsó 2 résztvevő, aki a játékban marad, a győztesek.

Eső: a résztvevők körben állnak. A segítő súrolja a kezét és a résztvevők



'Youth in Action' Programme

hozzá csatlakoznak. Majd a segítő tapsol, és a többiek is követik. Miután mindenki tapsol a segítő helyben topogni kezd.

Szék utáni harc: a szobában székek vannak elhelyezve, és ezek száma 1-el kisebb mint a résztvevők száma. A résztvevők zenére táncolnak és amikor a zene megáll, a résztvevők egy helyet el kell foglaljanak. Aki állva marad, kiesik a játékból. Mindegyik kiesés után, ki kell venni egy széket. Így a legvégén egy győztes marad.

Mond a helyes színt: a résztvevők két párhuzamos sorba vannak felosztva. A segítő a sor végén áll és mindegyik sor végén levő résztvevőnek egy színt mutat. minden színnel egy jel megfelelője van. Az utolsó résztvevő közli az előtte levő résztvevővel, majd ez a következő résztvevőnek, amíg a sor elején levő résztvevőig ér. A résztvevő, aki a helyes színt mondta, a sor végére kerül, majd a segítő által mutatott színnek megfelelő jelt közli. A játék véget ér, ha az egyik csapat résztvevői közül mindenki volt a sor elején. Azon csapat győz, amely esetében az összes résztvevő a sor elejére került.

Bemutatási módszerek:

A fiatalok részvételének bemutatását a partner országokban (Youth Maping szesszió) a következő formákban végezték: sajtó konferencia, közinformációs kampány, TV adás és szerepjáték.

Sajtó konferencia: a csapat tagjai felosztották a szerepeket: szakértők, újságírók. Így az újságírók kérdéseket intéztek a szakértők felé, az ifjúság aktív részvételének témájáról.

TV adás: a bemutatás érdekében a résztvevő csapat egy TV adást szimulált, a következő szerepekkel: moderátor, meghívottak, közönség (akik telefonon keresztül a meghívottaknak kérdéseket tettek fel).

Közinformációs kampány: a fiatalok bemutatták az aktív részvételt a lakosság utcai felvilágosító kampánya révén. A kampány létrehozása érdekében a csapat tagjai felhasználták az utcai népességet a közönség figyelmének felhívására.



'Youth in Action' Programme

Szerepjáték: a résztvevők különböző szerepeket adtak elő, hogy bemutassák a fiatalok részvételét a közösségi életben.

Tárgyalás:

Az Európai polgároknak felajánlott szesszió érdekében a trainer csapat a tevékenységi teremben különböző állításokat függesztett ki az Európai polgárokról, a résztvevők pedig miután elolvasták az állításokat, kiválasztották az állítást, amely rájuk leginkább jellemző. Így új csapatok jöttek létre, valamint a fiatalok elbeszélgettek a csapat keretén belül, és lehetőségük nyílt, hogy az álláspontjaikat kifejezzék. A csapatos beszélgetések után teljes ülés tárgyalások zajlottak le, amelyben mindegyik csapat kifejezte az érveit a csoport által elfogadott ötletek érdekében.

Ezt a módszert használták fel az ifjúság és közügyi hatóságok között létrejött találkozások alkalmával is. Így a fiatalok a Rm Valcea Polgármesteri Hivatal helyi közügyek hatóságainak képviselőivel közösen, valamint a Valcea-i Tanfelügyelőség, a helyi szervezetek képviselőivel problémákat tárgyaltak meg, amelyekkel a fiatalok küszködnek, de megoldásokat is bemutattak a közösségi életbe való aktívabb részvétel érdekében.

Videó - voice

A tervezet keretén belül, a felkészítő szakaszban, a résztvevők feladata volt egy videó klip elkészítése az ifjúság részvételéről a partner országokban. Így ezen videó klipek révén a fiatalok kifejezték a véleményeiket az aktív részvételről.

Brainstorming:

A csoportos beszélgetések egyik módszere (A. Osborn kezdeményezésével-1953), hogy megkönnyítse a legkedvezőb megoldások keresését és megtalálását egy problémára vonatkozóan a csoport összes tagjainak bevonásával, a cél pedig a résztvevőktől



'Youth in Action' Programme

minnél több ötletet gyűjteni, kritika és vélemény nélkül.

Kötelező négy kötelező szabály betartása:

1. Az ötletek negatív és pozitív felmérése tilos. Az Öncenzúra kiszűrve.
2. A legfurcsább ötleteket lelkesedéssel kell fogadni.
3. A mennyiséget kedvelik a minőséggel szemben.
4. Az ötlet társítását szisztematikusan és korlátlanul kell gyakorolni: minden egyik javaslatot a többiek által fejleszteni lehet.

A tervezet révén, ezen módszert arra használták, hogy a résztvevők által azonosításuk azon problémákat, amelyekkel a fiatalok küzdenek, valamint azon megoldásokat, hogy a közösségi életben aktívabban vegyen részt.

Játékok a fórum színdarab előkészítéséhez

A "fórum színház" módszert az előkészítő játékok és energizálók segítségével mutatták be. Ebben a kategóriában bemutatjuk:

Blind cars: a résztvevőket párosan osztják fel. Egy személy a másik előtt áll (az elől álló személy szeme be van csukva és ő a vak autó). A hátul levő személy a vezető, aki az autót vezeti, aki az utasításokat adja az „autó” hátának megérintésével: jobb váll érintése = jobbra kell fordulni; bal váll érintése = balra kell fordulni; a hát közepének érintése = menj egyenesen előre; stop érintés = stop.

Freeze!: a résztvevők szabadon sétálnak a tevékenységi teremben és a segítő jelzése után meg kell dermedjenek azon helyen ahol éppen vannak abban a pillanatban.

Egészítse ki a képet: 2 résztvevő a többiek ellött áll, anélkül, hogy beszélnek és egy képet alkotnak. Az egyik résztvevő elmegy és a helyét egy másik kollega veszi át, és egy másik képet alakítanak. Sorban minden egyik résztvevő kitölti a képet.



'Youth in Action' Programme

Bizalom játék: a résztvevők csapatokra vannak felosztva. Az egyik csapattárs bekötött szemmel, a terme egyik végéből fut, amíg a csapattársa azt mondja, hogy álljon meg.

Kézségek párbaja: a résztvevők csapatokra vannak felosztva, mindenekkel pár csapattársa a kézségek felett párbajozik.

Kolumbiai hipnózis: a résztvevők csapatokra vannak felosztva, az egyik csapattárs az A a másik B. A „hipnotizálja” B-t a tenyerével, B az arcát A tenyerétől pár centiméter egyenlő távolságban tartsa. A megpróbálja B-t különböző pozíciókban manipulálni, több izom kategóriát felhasználva. Egy idő után A és B felcserélik a szerepet.

Emlékez a képre: egy önkéntes áll a csoport többi tagja előtt. A segítő megkéri a csoportot, hogy csukja be a szemét. Az önkéntes egy dermedt képet formál. A segítő kéri a csapat tagjait, hogy nyissák ki pár percre a szemüket és nézzék meg a képet, majd készítsék el saját maguk a képet.

Egyéni képek: a résztvevők körben állnak, az arcukkal kifele. A segítő mond egy témát vagy egy szót és 3 –ig számol. A résztvevők az arcukkal befele fordulnak és bemutassák a dermedt képet a segítő által javasolt szónak.





'Youth in Action' Programme

Fórum színház:



A fórum színház egy non-formális nevelő játék, egy szociális beavatkozási eszköz. A színdarab célja az ötletek, mentalitás, kézségek cseréje, akik a színdarab játékokat játsszák. Így a fórum színházba átültetik a minden nap realitás egy részét, amelyben a főhős egy nehéz helyzetben találja magát és nem tudja hogy nézzen szembe vele, és ennek következtében a főhős számára a vég tragikus kimenetelű. A nézőket meghívják, hogy helyettesítsek a főhőst vagy más személyeket, és játszva fejezzék ki – és nem pedig a széken ülve – a helyzet megoldásához a lehetséges megoldásokat. A darabot egy joker irányítja, aki a közönséget segíti a színdarab megértéséhez, valamint a közönség által javasolt megoldások beékelését a darab kontextusába. Így a darab első bemutatása után a joker ellenőrzi, hogy a közönség megértette, hogy miről szól a darab és mit kell tennie és bevezeti a szabályokat. Újra előadják a darabot a közönség bevonásával, bizonyos esetekben. Egy néző által hozott megoldás után a joker megkérdezi a közönséget, hogy a megoldás reális-e és megtartható-e. A végén elemzik a közönség megoldásait és hogy milyen értelemben befolyásolták a színdarab befejezését. Így a nézők olyan helyzetbe kerülnek, amelyben kötelezően megoldásokat kell nyújtsanak, hogy a magatartásokat megváltozhassák.

A „Fedezd fel újra önmagad!” tervezet résztvevői a 3 nap folyamán megtanulták, hogyan használják a „fórum színház” módszert. A technika elsajátítása után a fiatalokat csoportokra osztották fel, és mindegyik csapat egy fórum színdarabot kellett szervezzen. A csapatok a trainerek és segítők révén megírták a színdarab forgatókönyvét, felosztották a szerepeket a csapat keretén belül és elkészítették a kosztümöket és díszleteket. Ezen módszer révén a résztvevők egyéni módon, aktívan részt vettek a színdarab elkészítésében. Mindegyik csapat bemutatta a színdarabot és végül pedig megszavazták a legkifejezőbb darabot, amelyet a közönség előtt játszanak Rm Valcea városban és a Baile Olanesti központi parkban. .



Jelenetek forgatókönyve:

“ELRABOLT GYERMEKKOR”

Szereplők: Apa, Anya, Gyermek, Gazdag asszonyok, Gyermek barátjai
1 jelenet: Egy család, ahol az apa és anya alkohol fogyasztással és cigarettázással tölti napjait. A gyermeknek nincsenek jogait és a szülei elküldik, hogy kolduljon, hogy pénzük legyen alkohol és cigarette vásárlásához.

2 jelent: A gyermek az utcán koldul. Találkozik 2 asszonnyal és pénzt adnak neki. A gyermek visszatér a szüleihez a kapott pénzzel.

3 jelenet: A gyermek játszik a barátaival, akik az ifjúsági nemzetközi tervezetről beszélnek neki és meghívják, hogy vegyen ő is részt egy ilyen tervezeten.

4 jelenet: A gyermek hazatér a családjához, ahol beszél a szüleinek a tervezetkről, amikről hallott és kéri, hogy engedjék őt is, hogy részt vehessen egy ilyen tervezeten. A szülei nem engedik, mivel otthon kell maradjon pénzt keresni és a házi teendőket elvégezni.

A gyermek bánatosan elhatározza, hogy nem megy sehova, mivel otthon kell maradnia és eltartsa a családját.

„Nem szabad részt vegyél!”

Személyek: Gyermek, Apa, Anya, Tanár, Osztálytársak

1 jelenet: az osztályban a tanár a gyermekenek egy új tervezetet mutat be. Ez a nemzeti parkban zöld akciós tervből áll. Mivel a tevékenységek a tanulók lakásaitól távol zajlanak le, 2 napos kirándulást szerveznek, a



Youth in Action Programme

részvételhez pedig a szülők beleegyezése szükséges.

2 jelent: a tanulók az iskola udvarán vannak és beszélgetnek a park zöld akció programjáról. 2 osztálytárs megkéri a Gyermeket, hogy hozza magával a kirándulásra a gittárját. A Gyermek azt mondja nekik, hogy nagyon nagy a valószínűsége, hogy az édesapja nem engedi, hogy részt vegyen. Az osztálytársai biztatják, hogy próbálja meg.

3 jelent: A Gyermek hazajön és elmeséli az édesanyának a tevezetről hallott dolgokat és engedélyt kér, hogy ő is részt vehessen. Az anyának nincs véleménye és elküldi, hogy beszéljen az apukájával. Az apa nem is akara hallani a tervezeten való részvételről és megtiltja a Gyermeknek, hogy menjen.

4 jelent: A gyermek elmondja az osztálytársainak, hogy nem fog résztvenni a tervezeten, mert az Apja nem engedi, hogy résztvegye, és hogy a jövőben ne informálja hasonló tervekről, mert ez neki meg van tiltva.

„EVS vagy család?”

Személyek: Egyetemista, Szerető, Tanár, Szomszéd, Leánytestvér, Fiútestvér

1 jelenet: a tanár a kurzus teremben van és az egyetemistának az EVS-ről beszél, mivel ő a legjobb az osztályából és esélyt akar neki adni, hogy a külföldi életben tapasztalatot szerezhessen.

2 jelent: Az Egyetemista találkozik a szeretőjével és elmeséli a szándékát, hogy külföldre akar menni, hogy ott részt vehessen egy EVS próbaszolgálaton. A szerető megharagszik, mivel úgy véli, ha elmegy a kapcsolatuk meg fog szakadni és így nem támogatja ebben az elhatározásában.



3 jelenet: Az Egyetemista találkozik a Szomszédjával, akinek mesél az EVS tervezetekről. A Szomszéd bátorítja, hogy vegyen részt egy EVS tervezeten.

4 jelent: Az Egyetemista hazamegy, hogy beszéljen a családjával a szándékáról, hogy külföldre akar menni, hogy ott részt vehessen egy EVS próbaszolgálaton. A leánytestvére és Fiútestvére támogatják, miközben az édesanyának nincs véleménye. Az Apa viszont nem is akar hallani ezen döntéséről, mivel az Egyetemista otthon kell maradjon és dolgozzon.

Végső jelent: Az Egyetmista kiábrándultan elhatározza, hogy nem vesz részt a tervezeten, hogy a Szeretőjét és az Apját nem bátsa meg.

TERVEZET EREDMÉNYE

- 1.A tervezet weboldala: <http://re-inventeaza-te.atfpdr.eu>
- 2.A tervezet brosúrája.
- 3.DVD a fórum színdarabbal a tervezet keretén belül.

Infomációk, fényképek, benyomások a tervezetről, a felhasznált módszerek a tervezet honlapján elérhetők: <http://re-inventeaza-te.atfpdr.eu>