

## **ЕУФ ИГРИ**

### **ОПИСАНИЕ НА ИГРИТЕ**

Европейският младежки фонд /ЕМФ/ – фонд създаден от Съвета на Европа, за да подкрепя младежки НПО, празнува 40та годишнина от създаването си през 2012. За да се запознаете с Европейския младежки фонд малко по-добре, разгледайте игрите.

Игрите са предназначени за младежи и могат да бъдат използвани по време на дейности, подкрепяни от ЕМФ, за да запознаят участниците с ценностите и концепциите на Съвета на Европа и ЕМФ.

Комплекът съдържа 36 карти /18 въпроса и 18 отговора/, които могат да бъдат използвани по най-различни начини. Те са разделени на 3 тематични категории: въпроси-отговори 1-5= Съвета на Европа, 6-10 = Младежки отдел, 11-18 =ЕМФ. Можете да намалите броя на картите, при условие че запазите достатъчно кореспондиращи си двойки въпроси и отговори. На гърба на тази страница ще намерите пълния комплект карти, които могат да бъдат копирани. Наличието на два или повече комплекта ви позволява да разделите голяма група и да играете пълните варианти на игрите. Освен това ще намерите игри, които могат да бъдат играни по отбори. Дори можете да използвате игрите, за да направите различни станции за ЕМФ рали.

Не се колебайте да правите свои собствени варианти на игрите и да ги преведете на собствения си език. ЕМФ ще се радва да получи копие от тях. За да ги пуснете онлайн, свържете се с [eyf@coe.int](mailto:eyf@coe.int)

#### ***ИГРА №1***

### **ПОВДИГНИ МЕ!**

В тази игра, участниците трябва да свържат въпросите с отговорите. Всички карти се поставят обрнати надолу, така че текстът да не се вижда. Първият играч обръща две произволни карти. Важно е всички участници да разберат текста на картите/ако трябва прочетете го на глас/ и да се опитат да запомнят местоположението на картите. Ако двете карти са кореспондиращи си въпрос и отговор, играчът ги задържа, ако не, обръща ги с лице надолу и ги оставя на същите места. Ред е на следващия играч. Играчът с най- много двойки въпроси – отговори печели играта.

Съвет: играта е най-подходяща за групи от по 5-6 човека. Ако е необходимо, направете копия на картите и разделете участниците на малки групи.

#### ***ИГРА №2***

### **БИНГО!**

Разделете участниците на малки групи и раздайте карти само с отговори /всяка малка група получава около 6 карти с отговори/. Фасилитаторът чете въпросите. Групата, която мисли че има съответния отговор, вика БИНГО! и дава отговора. Ако той е правилен, групата получава картата с въпроса за съответния отговор и играта продължава. Ако има повече от една група викаща БИНГО, фасилитаторът посочва коя е била първа и тя получава правото да даде отговор. Ако отговорът им е грешен, фасилитаторът им взема картата с отговора. Победител става групата с най-много двойки /въпроси – отговори/ карти.

### **ИГРА №3**

## **ПЕРФЕКТНА ДВОЙКА**

Участниците стоят или седят в кръг. Дайте на всеки участник произволна карта от комплекта, независимо дали е въпрос или отговор. Задачата на всеки играч е да прочете на глас въпроса или отговора написан на картата, и ако е въпрос да му отговори, а ако е отговор да зададе съответния въпрос.

За да внесете състезателен елемент, можете да разделите групата на по-малки отбори /3-4 човека/ и да им дадете карти /произволни въпроси и отговори /. Отборите представят въпросите/отговорите заедно със съответните им отговори/въпроси. Печели отборът с най-много правилни въпроси/отговори.

### **ИГРА №4**

## **ТАБУ /ТОВА КОЕТО НЕ ТРЯБВА ДА БЪДЕ НАЗОВАВАНО/**

Изберете картите със символа ⊕ /Представете си го със символ минус, защото имам само плюс/ и ги разпределете между участниците. Може да се наложи да направите допълнителни копия. Участниците трябва да си намерят партньор. Всеки участник поставя картата на челото си /без да я е чел/, а партньорът му трябва да обясни подчертаната дума от картата, без да използва думите, които са посочени в триъгълника на картата. Когато първият участник познае думата, си сменят ролите.

### **ИГРА №5**

## **НАМЕРИ МЕ, АКО МОЖЕШ!**

Раздайте по една карта на всеки участник /максимум 36 участника /. Участниците се опитват да намерят съответния отговор/въпрос за въпроса/отговора на картата им.

### **ИГРА №6**

## **ТЕМАТИЧНИ ОТБОРИ**

Всеки участник получава карта; може да бъде въпрос или отговор. Фасилитаторът обяснява, че има няколко категории карти, според това за какво се отнасят /Съвета на Европа, Младежкия отдел, Европейския младежки фонд/. Задачата на участниците е да сформират отбори от играчи, които имат карти, принадлежащи на една и съща категория. За да сформират тези отбори, участниците се смесват и обсъждат картите си, като по този начин бавно се оформят отборите. Накрая фасилитаторът пита всеки отбор каква според тях е тяхната категория, а участниците могат да дадат примери на въпроси и отговори, които ги насочват към тази категория.

Съвет: тази игра може да бъде използвана като въведение за използване на други отборни игри, например Нарисувай ме!

## ***ИГРА №7***

### **НАРИСУВАЙ МЕ!**

Разделете групата на по-малки, четни на брой групи, така че винаги да може да има две конкурентни групи. Раздайте еднакъв брой карти /въпроси или отговори/ на всяка група. Един от участниците в групата трябва да нарисова съдържанието на картата за определено време. Другите участници от групата трябва да познаят какво е написано на картата. Ако познаят, печелят 1 точка. Следващата група прави същото. Групата, която спечели най-много точки, печели играта.

Вместо да рисуват, участниците могат да показват с мимики съдържанието на картите.

Съвет: играта работи най-добре при групи от максимум 6 участника. Направете копия на картите, ако е необходимо.

## ***ИГРА №8***

### **СТРАНАТА НА ИСТОРИИТЕ**

Изберете картите с подчертани думи и дайте на всеки участник по една карта. Помолете участниците да застанат или да седнат в кръг и да погледнат подчертаната дума в картата си. Задачата на участниците в групата е да разкажат история /всички заедно/, която да съдържа подчертаните думи в картите. Фасилитаторът избира участник, който да започне да разказва история. След 1-2 изречения, този участник трябва да избере друг участник от кръга, който да продължи историята. Всеки от кръга, трябва поне веднаж, да направи няколко изречения, а историята, поне теоретично, трябва да е смислена.

Съвет: ако групата ви има повече участници от картите с подчертани думи, може да направите копия на картите. Освен това, можете да разделите участниците на по-малки групи и да раздадете копия на картите.

## ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ

1. Кога е основан Съветът на Европа? – 1949 г.
2. Колко държави членуват в Съвета на Европа? – 47
3. Защо е създаден Съветът на Европа? - За да съхранява мира, защитава правата на човека, демокрацията и върховенството на закона.
4. По какъв начин може да се сравни бюджетът на Съвета на Европа с бюджета на Европейския съюз? – ЕС харчи за по-малко от един ден, това което Съветът на Европа харчи за една година.
5. На кой текст се основават решенията на Европейския съд по правата на човека на Съвета на Европа? – Европейската конвенция за правата на човека.
6. Какво означава „съвместен мениджмънт“ в младежкия сектор на Съвета на Европа? – Представители на младежки организации и правителства вземащи решения заедно.
7. Какво можеш да получиш от младежкия сектор на Съвета на Европа? – Обучение, публикации, информация за младежката политика, възможности за финансиране и много други.
8. Къде се намират двете сгради на Съвета на Европа, в които младите хора могат да получат подкрепа за европейски младежки дейности? – Европейските младежки центрове се намират в Страсбург и Будапеща.
9. Назовете поне три публикации на младежкия сектор на Съвета на Европа? – Кажете си думата; Въпроси на пола; Компас; Т-комплекти; Готварска книга; Образователен пакет: всички различни – всички равни.
10. Къде можете да намерите повече информация за младежките дейности на Съвета на Европа? - началната младежка страница на Съветът на Европа: <http://www.coe.int/youth>
11. Каква е ролята на Европейската младежка фондация? – Да предоставя финансова и образователна подкрепа за младежките дейности в Европа.
12. Вашият проект отговаря на един от приоритетите на Съвета на Европа – това достатъчно ли е за получаване на финансиране от ЕМФ? – Не, не е достатъчно. Проектът трябва да отговаря на реални нужди, да бъде съгласуван и да представя конкретни резултати.
13. Един идеален проект за Европейската младежка фондация съдържа учебен процес стъпка по стъпка и...? – дава възможност на участниците да станат активни граждани.
14. Какви видове проекти не финансира Европейската младежка фондация? – Спортни турнири, езикови курсове, разглеждане на забележителности, училищни екскурзии, стипендии, закупуване на оборудване или сгради и др.
15. Кои са основните въпроси, на които трябва да си отговорите, когато разработвате съгласуван младежки проект? – Защо? Кой? Какво? За кого? Как? За какво?
16. Защо трябва да представите ясен и подробен финансов отчет? – Защото е ваша отговорност да обясните как харчите обществени пари.
17. Защо Европейската младежка фондация изисква подробен отчет за дейностите? – Защото отчитането е част от проекта и Европейската младежка фондация трябва да знае точно какво се е случило.

18. Каква е най- голямата грешка, която младежките организации могат да допуснат, когато отчитат дейностите си? – Копирай и постави, не прави никакви усилия да бъдеш самокритичен и да се учиш от опита.

## **ЗАБРАНЕНИ ДУМИ ЗА ИГРАТА „ТАБУ”**

Европа – комисия, континент, страни, парламент

Европейски съд по правата на човека – конвенция, правосъдие, закон, Страсбург

Европейски младежки центрове – дейност, Будапеща, сгради, Страсбург

Правителства – власт, министри, сила, държава

Правата на човека – конвенция, съд, ляво, насилие

Участници – дейност, хора, обучение

Проект – дейност, цел, план, програма

Обществени пари – кеш, частен, данъци

Публикации – книга, информация, отпечатвам, чета

Подкрепа – помощ, Европейска младежка фондация, пари, спонсор

Обучение – образование, познание, учене, семинар