



Igra krumpira

Naziv aktivnosti	Igra krumpira (Potato game)
Tema	Samovrednovanje na kraju aktivnosti
Pedagoški ciljevi	Omogućiti sudionicima da iskažu svoje osjećaje/doživljaj na kraju aktivnosti/ dana/ boravka Obrazložiti svoje mišljenje (gledište) Nastupati u javnosti
Ciljna skupina	Sudionici si dobi počevši od 5 godina Ova aktivnost ne zahtijeva osposobljenost za pisanje, jer se riječi mogu zamijeniti ilustracijama Više od 15 sudionika može predstavljati poteškoću jer se smanjuje pozornost u skupini
Tip aktivnosti	Igra omogućuje svakom sudioniku da iskaže, brzo i lako, kako se osjećao u nekom trenutku
Ključne riječi	izvješće, doživljaj, rasprava, osjećaj, iskaz
Etapa za etapom	<ol style="list-style-type: none"> 1. Odabrati niz emocija koje se mogu koristiti za opisivanje doživljaja/ osjećanja sudionika na kraju aktivnosti. Treba ponuditi barem 15-tak emocija tako da sudionici imaju prilično širok izbor (razočaran, zainteresiran, sretan, iznenađen, osjećam nelagodu, suglasan – slažem se, nesuglasan - ne slažem se, osjećam odvratnost, znatiželjan, zbunjen, tužan, veseo...) 2. Naslikati/nacrtati, vrlo izražajno, nepravilan krumpir koji iskazuje navedene emocije, imenovati i napisati ispod ilustracije o kojoj se emociji radi 3. Postaviti naokolo po prostoru «krumpire», ilustracije su međusobno udaljene najmanje 50 cm. 4. Tražiti od skupine da pomno promatra svaku ilustraciju, a zatim da svaki pojedinac odabere one «krumpire» koji najbolje odražavaju njegov doživljaj na kraju aktivnosti/ dana/ boravka.

	<p>Budući da se može odabrati više izraza, svaki sudionik će dotaknuti pripadajuće ilustracije.</p> <p>5. Kad su svi sudionici odabrali svoje ilustracije, animator koji je također odabrao svoje «krumpire» započinje argumentaciju: «Iznenaden sam vašim uključivanjem zato što ...», ostali ga slijede. Objašnjavanje ne smije trajati više od minute-dvije, a može biti i podloga za raspravu među sudionicima.</p> <p>6. U trenutku dok objašnjava svoje osjećaje, sudionik baca lopticu nekome iz skupine, koji će slijedeći objašnjavati, aktivnost na isti način teče dalje. Animator mora biti vješt i postići da svi članovi skupine iskažu svoj doživljaj i mišljenje.</p> <p><i>Završna analiza</i></p> <p>Animator pokreće raspravu u skupini o pozitivnim ili negativnim pojedinostima koji su tijekom prethodne aktivnosti najviše došle do izražaja.</p> <p>Ovisno o reakcijama skupine, ova aktivnost može biti vrlo kratka.</p>
Mjesto odvijanja aktivnosti	Unutarnji ili vanjski prostor. Prostor bi trebao biti dovoljno prostran jer će se sudionici kretati naokolo u potrazi za «svojim emocijama»
Potreban materijal	olovka/filc, papir
Trajanje	15 do 30 minuta
Reference	<p>Nekoliko ideja za raspravu o emocijama:</p> <p>http://www.jeudelaficelle.net/IMG/jpg/titespatates.jpg</p> <p>https://i1.wp.com/www.365-jeux-en-famille.com/wp-content/uploads/2017/01/image-emotions-salade-de-patates.jpg</p>
Kontakt	<p>Union APARE-CME – France</p> <p>www.apare-cme.eu</p> <p>Contact: Armonie Segond chantiers@apare-cme.eu</p>