TRAINING

Sport for Intercultural Dialogue

TRAINING MODULE











SPORT FOR INTERCULTURAL DIALOGUE

Erasmus+ Sport, Collaborative Partnerships Cod. 2016-3602 / 001 – 001 Enero 2017- Dicembre 2018

WWW.SPORT4ID.EU

COORDINATOR

Omnic - Italy

PARTNER

Asinitas Onlus - Italia
Dacorum Council for Voluntary Service - – Reino Unido
Centre for Advancement of Research and Development in Education (CARDET) - Chipre
Learning Center for Youth (LCYouth) - Chipre
100% Aventura – Associação de Desporto e Natureza - Portugal
Sport Club Integra - Bulgaria
Perspectives - Bélgica
Fundación Red Deporte Y Cooperación - España



Este proyecto se ha financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este material de comunicación refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



Los recursos del proyecto contenidos en este documento están disponibles para el público bajo la licencia de Creative Commons: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

Diseño y maquetación de Francesco Sanesi Ilustraciones © Ernest Akayeu - stock.adobe.com Publicado por primera vez en noviembre de 2018

AUTORES

Omnic - Italia

Andrea Ciantar, Paolo Diana

Asinitas Onlus - Italia

Carolina Purificati, Livia Claudia Bazu

Dacorum Council for Voluntary Service - Reino Unido

Alison May, Musarat Inayat, Penny Clifton, Francis Nwofor

Centre for Advancement of Research and Development in Education (CARDET) - Chipre

Michalis Ioannou

Learning Center for Youth (LCYouth) - Chipre

Litsa Charalambous, Eleni Filippou

100% Aventura – Associação de Desporto e Natureza - Portugal

José Janeirinho, João Azevedo, Manuel Marchante, Maria Florindo

Sport Club Integra - Bulgaria

Aneta Moyanova, Teodora Spasova

Perspectives - Bélgica

Jamal Manad

Fundación Red Deporte Y Cooperación - España

Carlos De Carcer

Un agradecimiento especial a las organizaciones que han compartido con nosotros sus buenas prácticas en materia de deporte y diálogo intercultural y a los voluntarios y entrenadores que han colaborado en las actividades piloto del proyecto.





INTRODUCCIÓN

p.9	Grupos c	b	ietivos
ヒ・ラ	Grapos c	, ,	100100

- p.10 Objetivos de aprendizaje
- p.11 Resultados de aprendizaje
- p.12 Herramientas y materiales
- p.13 Metodología
- p.15 Descripción de la sesión presencial
- p.16 Supuesto de planificación
- p.18 El módulo de formación en resumen

PARTE 2 - PROGRAMA Y ACTIVIDADES

- p.20 Programa
- p.34 Plantilla de las actividades
- p.38 Conjunto de actividades
- p.39 10 consejos para un módulo de formación exitoso

PARTE 3- APÉNDICE

p.41 Todas las actividades







INTRODUCCIÓN DEL MÓDULO DE FORMACIÓN

El módulo de formación de Sport ID es uno de los resultado del proyecto Sport ID, cofinanciado por el Programa Erasmus + EU, y diseñado para ofrecer competencias relacionadas con la capacidad de utilizar los deportes como una herramienta para la integración y el diálogo intercultural.

La asociación Sports ID ha creado y probado un módulo de formación.

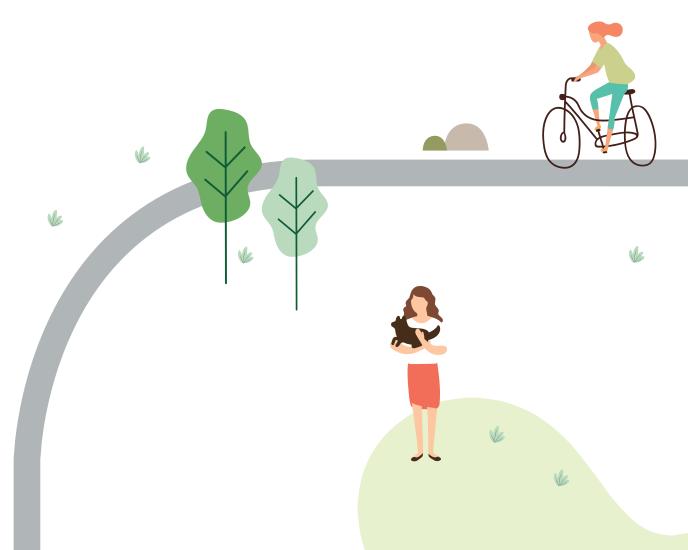
Se tomaron en cuenta las diferencias entre las naciones europeas, tales como: diferentes tradiciones deportivas, flujos migratorios diferentes y distintos enfoques de la educación no formal.

La asociación desarrolló un conjunto común de prácticas y actividades, con diferentes estrategias de enseñanza, y diferente estructura y contexto de formación.

Cada parte del curso de formación se centra en aspectos específicos de los objetivos de aprendizaje y utiliza diferentes materiales y actividades.

- El módulo de formación ha sido creado por una asociación de 8 organizaciones europeas procedentes de seis países: Italia, Reino Unido, Chipre, España, Portugal, Bélgica y Bulgaria.
- Reconoce las diferencias entre las naciones europeas involucradas en lo que se refiere a sus diversas tradiciones deportivas, diferente posición en las rutas migratorias y distintos enfoques de la educación no formal.

- Por lo tanto, es flexible y constituye el resultado de una investigación común realizada a nivel europeo y un conjunto común de prácticas y actividades que pueden utilizarse en diferentes contextos y con destinatarios diferentes.
- También ofrece una serie de contenidos en línea que los instructores de ámbito local pueden utilizar.





PREMISAS, OBJETIVOS Y ESTRUCTURA

GRUPOS DE DESTINATARIOS

El módulo de formación está dedicado a todos los **instructores académicos y no académicos** que trabajen en el deporte y campos interculturales tales como:

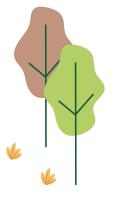
Instructores deportivos tales como: instructores deportivos, profesores de Educación Física y licenciados en Ciencias del Deporte.

Instructores sociales tales como: trabajadores sociales, trabajadores juveniles, voluntarios y profesionales que trabajan con migrantes, refugiados y solicitantes de asilo.

Los estudiantes adquirirán habilidades necesarias para organizar, planificar y llevar a cabo programas de deporte dentro de sus respectivas comunidades con la capacidad de lograr la participación e integración de grupos sociales o étnicos marginales y/o vulnerables.

Los estudiantes también serán capaces de facilitar la comunicación y la cohesión dentro de la comunidad local gracias a la participación en programas de deporte específicos.







OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

MÓDULO DE FORMACIÓN SPORTS ID: OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Desde el planteamiento inicial del proyecto, la asociación acordó que habían de alcanzarse seis objetivos específicos.

- Introducción al Deporte y el Diálogo Intercultural en Europa
- Cohesión de la diversidad
- Normas y resolución de conflictos
- El papel del coordinador

10

- Programas deportivos para el diálogo intercultural dentro de la comunidad
- CCómo planificar y practicar deporte y actividades relacionadas con el deporte con grupos multiculturales y grupos sociales y/o étnicos marginales y vulnerables que se están integrando.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE





OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	HABILIDADES ADQUIRIDAS - RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Deporte para el diálogo intercultural en Europa	Ser consciente de cómo las diferentes tradiciones construyen socialmente el deporte y las actividades relacionadas con el deporte. Ser consciente de qué tipo de organizaciones operan en el contexto nacional y europeo en el campo del Deporte para el diálogo intercultural y qué tipo de programas están implementando en la actualidad
Cohesión de la diversidad	Ser capaz de prevenir y combatir la discriminación y el racismo dentro de un grupo multicultural. Ser capaz de promover la tolerancia y la comunicación dentro de un grupo multicultural. Ser capaz de fomentar la sensibilidad hacia la diversidad cultural y la diversidad deportiva.
Normas y resolución de conflictos	Ser capaz de negociar normas comunes en un grupo multicultural. Ser capaz de fomentar la escucha activa entre todos los miembros del grupo. Ser capaz de mediar en conflictos en un grupo multicultural.
El papel del coordinador	Ser consciente de los problemas que pueden surgir al entrenar a un grupo, y específicamente a un grupo multicultural. Ser consciente de las posibles soluciones. Poder experimentar y elegir soluciones sobre el terreno
Programas de deporte para el diálogo intercultural dentro de la comunidad	Conocer qué criterios debe cumplir un deporte como actividad para el diálogo intercultural. Ser capaz de planificar un programa/una actividad para una comunidad/un grupo específico. Ser capaz de involucrar a la comunidad.
Planificar y practicar deporte y actividades relacionadas con el deporte con grupos multiculturales	Testare le attività e i programmi con un gruppo target specifico. Essere in grado di ricevere feedback dal gruppo. Essere in grado di cambiare il proprio stile di agevolazione in base al feedback ricevuto dal gruppo.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES



LOS INSTRUCTORES ENCONTRARÁN EN LA WEB DE SPORT ID:

- Materiales didácticos en línea sobre deporte y diálogo intercultural en Europa
- Una base de datos de actividades y ejercicios para la práctica dentro de un grupo multicultural dirigido a los objetivos del módulo de formación: cohesión de la diversidad, normas y resolución de conflictos, programas de deporte para el diálogo intercultural
- Una base de datos de buenas prácticas en diferentes países europeos
- Manual de SPORT Id
- Directrices del SPORT Id-DAY

WWW.SPORT4ID.EU







METODOLOGÍA

El objetivo de la formación ID SPORT es llevar a cabo un proceso donde deporte y actividades físicas se conviertan en herramientas para lograr en primer lugar las metas del diálogo intercultural, donde el deporte mismo es una parte principal que hay que agregar al proceso educativo.

Para ello vamos a utilizar una formación no formal, aprendizaje activo y cooperativo, y técnicas autobiográficas como parte de nuestra metodología.

Continua participación de los estudiantes en acciones de reflexión y de experimentación, a partir de experiencias personales adquiridas en sus áreas de intervención. Las metodologías utilizadas son las mismas que los participantes pueden utilizar en su trabajo con los grupos y los contextos en los que operan.

Para implementar la metodología nos referiremos al ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb:

- Experiencia concreta hacer algo/tener la experiencia
- Planificación de la Experimentación Activa probar lo aprendido
- Conceptualización abstracta Conclusión y aprendizaje de la experiencia
- Observación reflexiva Revisar/reflexionar sobre la experiencia

- Diferentes estrategias de enseñanza se pondrán en práctica, adecuando la estructura de la formación al destinatario y al contexto.
- Dependiendo de la predominancia de profesionales sociales u orientados al deporte en el grupo de aprendizaje, los módulos se centrarán en aspectos específicos de los objetivos de aprendizaje y utilizarán diferentes materiales y actividades de los recursos en línea de SPORT ID.

Sesiones de enseñanza presencial	del 40% al 70% (16-28h)
Sesiones de investigación de campo	del 10% al 20% (4-8 h)
Sesiones de investigación de escritorio	del 10% al 20% (4-8 h)
Sesiones de estudio de casos	del 5% al 15% (2 - 6h)
Sesiones de experimentación	del 15% al 30% (6 - 12h).
Sesiones guiadas de reflexión	del 10% al 20% (4-8 h)



DESCRIPCIÓN DE LA ESTRUCTURA DE LAS SESIONES PRESENCIALES



Cada sesión se divide en cuatro pasos:

- Rompehielos /Actividad de inicio
- Calentamiento
- Actividad principal (vinculada a los principales temas sobre los que trabajamos)
- Reunión informativa

Este patrón resulta muy útil porque combina **actividades físicas y verbales**. Permite a cada instructor elegir las actividades que cree que mejor se adaptan a las necesidades del grupo que tiene.

Por consiguiente y como se detalla en el siguiente horario, se puede utilizar y secuenciar las sesiones en un orden diferente, y los instructores **pueden adaptar el curso** a las necesidades de los alumnos y al espacio del cual disponen.

Las sesiones propuestas aquí pueden llevarse a cabo en un aula y no necesitan instalaciones o herramientas deportivas específicas. Dependiendo de la disponibilidad de tales instalaciones, los instructores pueden elegir más actividades físicas para sus sesiones.



SUPUESTO DE PLANIFICACIÓN

SUPUESTO A	Módulo	Horas de clases presenciales	Horas en línea	Horas de práctica
Primera reunión	Módulo 1 Reunión introductoria: deporte y diálogo intercultural en Europa	4	4	
Segunda reunión	Módulo 2 Cohesión de la diversidad y resolución de conflictos	4	2	
Tercera reunión	Módulo 4 El papel del coordinador	4		
Cuarta reunión	Módulo 5 Programas deportivos para el diálogo intercultural dentro de la comunidad local	4	2	
FUERA DE SITIO	Experimentación práctica para organizar el Sport ID Day			8 fuera de la reunión
Sexta Reunión	Módulo 6 Retroalimentación de la experiencia		4	
ID DAY	Participación en el Sport ID Day	4		

SUPUESTO B	Modulo	Horas de clases presenciales	Horas en línea	Horas de práctica
Primera reunión	Módulo 1 Reunión introductoria: deporte y diálogo intercultural en Europa	4	2	
Segunda reunión	Módulo 2 Cohesión de la diversidad	4		
Tercera reunión	Módulo 3 Normas y resolución de conflictos	4		
Cuarta reunión	Módulo 4 El papel del coordinador	4	2	
Quinta reunión	Módulo 5 Programas deportivos para el diálogo intercultural dentro de la comunidad local	4		
FUERA DE SITIO	Experimentación práctica para organizar el Sport ID Day			8 fuera de la reunión
Sexta Reunión	Módulo 6 Retroalimentación de la experiencia	4		
ID DAY	Participación en el Sport ID Day	4		

EL MÓDULO DE FORMACIÓN EN RESUMEN

Descripción	El módulo de formación de Sport ID capacita a todos los profesionales y voluntarios interesados en adquirir habilidades específicas para el uso del deporte y actividades relacionadas con el deporte para promover y fomentar el diálogo intercultural
Destinatarios	 Profesionales del deporte y licenciados: asesores, profesores de Educación Física, instructores, estudiantes de Ciencias del Deporte Agentes sociales: trabajadores sociales, trabajadores juveniles, voluntarios y profesionales que trabajan con migrantes, refugiados y solicitantes de asilo
Duración	40 h
Objetivos de aprendizaje	 Deporte y Diálogo Intercultural en Europa Cohesión de la diversidad Normas y resolución de conflictos dentro de grupos multiculturales El papel del coordinador Programas de deporte para el diálogo intercultural dentro de la comunidad Planificar y realizar deporte y actividades relacionadas con el deporte con grupos multiculturales
Herramientas y materiales	 Recursos en línea elaborados por la asociación y disponibles en la web de SPORT ID Manual de SPORT ID
Resultados esperados	Los estudiantes adquirirán habilidades necesarias para organizar, planificar y llevar a cabo programas de deporte dentro de sus respectivas comunidades, con la capacidad de lograr la participación e integración de los grupos sociales y/o étnicos marginales y vulnerables, y facilitar su comunicación y cohesión con la comunidad local por medio de la participación en programas de deporte específicos



PARTE 2

PROGRAMA Y ACTIVIDADES

PLAN DIDÁCTICO DEL CURSO DE FORMACIÓN

MÓDULO 1 Reunión introductoria: deporte y diálogo intercultural en Europa

Resultados de aprendizaje:

Ser consciente de cómo las diferentes tradiciones construyen socialmente el deporte y las actividades relacionadas con el deporte. Ser consciente de qué tipo de organizaciones operan en el contexto nacional y europeo en el campo del deporte para el diálogo intercultural y qué tipo de programas están implementando en la actualidad.

- 2 horas en la plataforma online
- 4 horas de clase presencial en el aula

Temporización	Contenidos	METODOLOGÍA
	UNO MISMO Y LOS DEMÁS: Retrato - el deporte y yo	Juego de presentación: ROMPEHIELOS
	 Introducción del curso y los conceptos de deporte y diálogo intercultural Diálogo intercultural, definición y significado Deporte para el diálogo intercultural, herramientas y prácticas Introducción a los materiales en línea 	Ejercicio en pequeños grupos Palabras Clave: • Interculturalidad • Diálogo • Deporte
	Nuestra visión y la visión del Proyecto. Definiciones, motivaciones, misión: lo que hacemos y por qué lo hacemos.	Presentación Power Point
	Las buenas prácticas en el deporte para el diálogo intercultural: la investigación documental	Aprendizaje cooperativo: Metodología de rompecabezas: divididos en pequeños grupos de trabajo, examinar algunas buenas prácticas, basadas en preguntas clave: • ¿cuál es el contexto en el que opera el proyecto? • ¿cuáles son las metas? • buenas prácticas en Deporte para el diálogo intercultural Presentación en Power Point
	REUNIÓN INFORMATIVA • Lo que has escuchado, ¿ha cambiado o enriquecido tu percepción sobre el deporte como una herramienta para el diálogo intercultural? • ¿Crees que estás más al tanto sobre temas de inmigración y minorías en los diferentes países europeos? • ¿Tienes una mejor comprensión de las prácticas y los enfoques de este tema en diferentes países de la UE?	Carteles y lluvia de ideas
	Conclusión: lo que espero	Ejercicio: cada participante escribe en un pósit lo que espera del módulo de formación

MÓDULO 2 Cohesión de la diversidad

Resultados de aprendizaje:

Ser capaz de prevenir y combatir la discriminación y el racismo dentro de un grupo multicultural.

Ser capaz de promover la tolerancia y la comunicación dentro de un grupo multicultural.

Ser capaz de fomentar la sensibilidad hacia la diversidad cultural y la diversidad deportiva.

Temporización	Contenidos	METODOLOGÍA
	ROMPEHIELOS: trabajar sobre los estereotipos	Juego introductorio
	CALENTAMIENTO: Hombres, gigantes y enanos	
	1. Yo y los Otros - encuentro con la diversidad: hacer una lista de experiencias personales en el tema del encuentro con los demás, escoger una y describirla con detalle	Metodología autobiográfica y experiencia corporal/deportiva
	2. Migración y asilo en términos de inclusión y consecuencias psicosociales. Una descripción de las minorías y su interacción con el resto de la comunidad: presentación de estudio de casos.	Presentación de Power Point, vídeo
	3. Dar un paso adelante	Trabajo en equipo
	REUNIÓN INFORMATIVA • ¿Has experimentado diversidad cultural en tu trabajo diario o en tu vida? • ¿Te has sentido diferente alguna vez? ¿Cómo podemos facilitar el sentimiento de pertenencia? • ¿Eres más consciente de los problemas de inmigración y minorías en cuanto al impacto en la identidad personal y comunitaria? • ¿Has practicado actividades deportivas con personas con las que no compartías un idioma común? ¿Qué se siente? • ¿Qué puede ayudar a superar esta brecha? • ¿Ayudó el deporte a crear relaciones?	Lluvia de ideas y carteles
	Conclusión: lo que me ha aportado	Ejercicio

MÓDULO 3

Normas y resolución de conflictos

Resultados de aprendizaje:

Ser capaz de negociar normas comunes en un grupo multicultural. Ser capaz de fomentar la escucha activa entre todos los miembros del grupo.

Ser capaz de mediar en conflictos en un grupo multicultural.

Temporización	Contenidos	METODOLOGÍA
	Red de conexiones Sobre el tema de Yo y las normas	ROMPEHIELOS: Juego introductorio
	CALENTAMIENTO: Crear un juego	Pequeño grupo de trabajo
	ACTIVIDAD PRINCIPAL: Divide a los participantes en 4 grupos y cada uno de ellos tiene una descripción de las características de su equipo (los papeles de cada miembro del equipo, los principales objetivos que deben alcanzar, algunas tareas que tienen que cumplir. Cada grupo tiene que simular un momento en que definir las normas). CARACTERÍSTICAS: equipos mixtos, equipos mixtos e interculturales, adscripciones religiosas, idioma, comida y hábitos, resolución de conflictos sobre el terreno, quién está a cargo, puntualidad y gestión del tiempo, comprensión mutua.	Trabajo de grupo/individual de planificación de un evento/programa de actividades Juego de rol Simulación de un grupo intercultural trabajando juntos
	REUNIÓN INFORMATIVA: • ¿Te sientes más conectado con el grupo? ¿Cómo te has sentido? • ¿Qué tipo de dificultades y fortalezas has encontrado en la creación de un conjunto común de normas? • ¿De qué manera piensas que establecer un conjunto común de normas ayuda a gestionar grupos interculturales/mixtos?	Lluvia de ideas y carteles
	Conclusione: cosa ho imparato	Ejercicio

MÓDULO 4El papel del coordinador

Resultados de aprendizaje:

Ser consciente de los problemas que pueden surgir al entrenar a un grupo, y específicamente a un grupo multicultural. Ser consciente de las posibles soluciones. Poder experimentar y elegir soluciones sobre el terreno.

2 horas en la plataforma online

Tareas: configuración de una actividad utilizando las plantillas de actividad

Temporización	Contenidos	METODOLOGÍA
	ROMPEHIELO	Juego: Complejidad creciente
	Retroalimentación sobre las tareas	
	CALENTAMIENTO: Herramientas de moderación: presentación de los principales problemas que surgen al gestionar un grupo, es decir, asegurar que todos estén involucrados; comunicación verbal y no verbal; cómo prevenir y manejar la negatividad; avanzar de los problemas a las soluciones; utilizar mapas visuales para guiar y mejorar el diálogo en el grupo	Lluvia de ideas grupal y creación de carteles Presentación con Power Point
	ACTIVIDAD PRINCIPAL: Cada participante coordina el grupo durante 20 minutos. Coordinación de grupos: elementos • El grupo como sistema • Las normas: implícitas, explícitas y "tácitas" • Recoger las propuestas • Gestionar el conflicto: la coordinación • Llegar a una síntesis	Ejercicio
	REUNIÓN INFORMATIVA: • ¿Cómo te has sentido mientras coordinabas? • ¿Cómo te has sentido mientras tus compañeros estaban a cargo? • ¿Has experimentado de manera diferente el estilo de moderación de cada uno? • ¿Cuáles son en tu opinión las herramientas de moderación más útiles? • ¿Sobre qué tema te gustaría aprender más?	Lluvia de ideas y carteles
	Conclusión: lo que me ha aportado	Ejercicio

MÓDULO 5

¡Practiquemos! Programas de deporte para el diálogo intercultural dentro de la comunidad

Resultados de aprendizaje:

Conocer qué criterios debe cumplir un deporte como actividad ara el diálogo intercultural.

Ser capaz de planificar un programa/una actividad para una comunidad/un grupo específico. Ser capaz de involucrar a la comunidad.

Temporización	Contenidos	METODOLOGÍA
	ROMPEHIELOS: indica al menos un ejemplo/ una práctica óptima para llegar a implicarse en la comunidad	Grupo de trabajo
	Retroalimentación sobre las tareas: ¿Cómo creamos una actividad? ¿Cuáles son nuestros objetivos? ¿Cómo llevamos a cabo el análisis de necesidades del grupo objetivo? Ver la plantilla y comentar.	CALENTAMIENTO: café del mundo
	Divide el grupo y pídeles que creen un evento utilizando la plantilla en pequeños grupos o individualmente. Después compartidlo con el grupo. Ideas para organizar el Sport ID Day: ingredientes y recetas. Próximas acciones: organización de la experimentación práctica • ¿Qué pueden hacer para organizar el Sport ID Day? • ¿Cómo debe prepararse y comprometerse la comunidad?	Trabajo en grupo: planificación operativa de las secciones prácticas del curso con los alumnos, según las necesidades del grupo, los participantes y las organizaciones. Esquema de una ruta guiada: • definición de grupos de trabajo • definición de los objetivos y tareas de cada uno
	REUNIÓN INFORMATIVA: • Comentar las propuestas de los demás • ¿Crees que la actividad responde a su objetivo? ¿Es reproducible? Sugiere modificaciones si te apetece.	Lluvia de ideas y carteles
	Conclusión: al final, comparte con el grupo cuáles son, en tu opinión, las dificultades en la creación de una actividad y cuáles pueden ser las mejores soluciones.	Ejercicio

MÓDULO 6 Tiempo de experimentar

8 horas no presenciales

Temporización	Contenidos	METODOLOGÍA
	Se dividen en grupos de trabajo y deciden qué actividades poner en práctica: • con grupos con los que ya han estado trabajando • con grupos elegidos por el instructor Después los alumnos de la experimentación deben preparar una narración visual y verbal de la experiencia para luego compartirla. en el aula. A este respecto, deberán: • dar un título a su experiencia • elegir algunas fotos para compartir con el grupo • escribir un breve relato de la experiencia e incluir las fotografías • escoger y describir los momentos de mayor implicación y desafío de la experiencia	Grupo de trabajo
	Conclusión: ¿Qué me ha aportado?	Ejercicio

MÓDULO 7 Retroalimentación de la experiencia

Resultados de aprendizaje:

Experimentar las actividades y programas con un grupo objetivo específico.

Ser capaz de recibir sugerencias del grupo.

Ser capaz de cambiar el propio estilo de coordinación tomando como base las sugerencias del grupo.

Temporización	Contenidos	METODOLOGÍA
	ROMPEHIELOS	Juego
	CALENTAMIENTO: ¿Cómo te ha ido el día? Compartir el relato de la experiencia	Metodología autobiográfica
	ACTIVIDAD PRINCIPAL: el grupo discute sus experiencias utilizando el siguiente patrón de análisis: • fortalezas y oportunidades • problemas que han surgido al realizar las actividades • soluciones implementadas sobre el terreno • soluciones para buscar con el grupo	Café del mundo
	REUNIÓN INFORMATIVA: • ¿Cómo te han ayudado las experiencias y comentarios de tus colegas a reconsiderar tus actividades y tu coordinación? • ¿Crees que tienes ahora más herramientas para hacer frente a problemas que pueden surgir al gestionar un grupo intercultural? • ¿Crees que tu experiencia les ha sido útil a los demás? • ¿Qué cambiarías la próxima vez que coordines una actividad?	Lluvia de ideas y carteles

4 participación en el SPORT ID DAY

La realización del Sport ID DAY
• Realización de la jornada, 4 horas

PLANTILLA DE LAS ACTIVIDADES

Cada socio ha creado un conjunto de actividades que se pueden implementar durante el módulo de formación. Cada actividad se ha diseñado de acuerdo con la siguiente plantilla:

Título	El título puede a veces darte una pista sobre el tema relacionado, pero también puede ser un título divertido/pegadizo para que la gente lo recuerde fácilmente.
Descripción del ejercicio	La descripción del ejercicio en un máximo de una o dos frases cortas para darte una idea rápida y clara de lo que va a suceder allí.
Tema	El tema menciona todas las materias a las que nos referimos en este ejercicio. Algunas veces puede ser solo uno, pero otras se abordan varios que estén estrechamente conectados y de los que puedas aprovechar sus diferentes relaciones.
Tamaño del grupo	El tamaño del grupo te da una cantidad precisa de las personas que se necesitan (preferiblemente) y, a veces, una capacidad mínima o máxima para este ejercicio. Siempre es posible dividir el grupo y hacer el ejercicio en dos subgrupos, si tienes dos coordinadores que pueden conducir la actividad por separado.
Rango de edad	El rango de edad te da un marco para determinar la edad de los participantes (preferiblemente). En la mayoría de los casos, no hay un límite de edad máximo, ya que nuestras actividades se pueden realizar con jóvenes y adultos por igual. Sin embargo, en algunos casos puedes tener que adaptar un ejercicio para un grupo específico de edad. Estos criterios también están relacionados con las habilidades que los participantes deben poner en práctica en el ejercicio, por ejemplo, practicar un deporte específico, jugar juegos de rol, pensar en abstracto, establecer conexiones.

El criterio de complejidad muestra lo exigente que puede ser un ejercicio para los coordinadores en términos de preparación, tiempo y ejecución. En general da una idea de cuánta preparación, logística y experiencia de formación se necesitan para desarrollar este ejercicio con éxito. La calificación va de 1 a 3.

- 1. No se necesita mucho material, ni preparación ni experiencia; por ejemplo, se necesita solamente una pelota, el campo de juego podría estar en cualquier lugar y los avisos o normas que dirigen el juego son bastante simples.
- 2. Necesitas más tiempo y material para preparar la actividad y también necesitas más experiencia en la ejecución; por ejemplo, puede que necesites varios materiales de deporte, que no se pueda jugar en cualquier lugar y que la actividad sea más compleja de explicar a los participantes.

Complejidad

3. Se necesita mucha preparación y/o material, necesitas al menos dos coordinadores para realizarla y la complejidad de la actividad es bastante alta; por ejemplo, te hace falta diverso material deportivo y otro material que quizás no tengas a mano en un entorno deportivo, tienes que tener al menos un coordinador que esté familiarizado con la actividad y no puedes practicarla con todo tipo de grupos objetivos, porque las condiciones presuponen algunas habilidades específicas (p. ej., pensamiento abstracto) también por parte de los participantes

Es importante mencionar que la metodología de ID se desarrolla mejor con dos coordinadores, ya que la parte de información puede evaluarse de manera mucho más efectiva y la retroalimentación mutua y el intercambio posterior también pueden hacerse entre los instructores. Pero sabemos que este no es el caso en todas las situaciones de formación y, por lo tanto, no se trata de una obligación, sino de una firme recomendación.

Tiempo	La referencia de tiempo te brinda el marco de tiempo más adecuado que puedas necesitar para la actividad. Cada instructor y coordinador tiene su propio ritmo y manera de realizar actividades, y además también depende del grupo objetivo. Solo la experiencia te puede indicar la duración exacta que vayas a necesitar para realizar el ejercicio. El primer intento debe incluir más tiempo de planificación que el mencionado.
Objetivos	Los objetivos explican los objetivos de aprendizaje y los resultados formativos que se esperan para los participantes. Ayuda a evaluar la actividad.
Materiales	El cuadro de materiales muestra exactamente lo que se necesita para este ejercicio y lo que debes tener a mano, aunque no te vaya a hacer falta al final. Esto incluye tanto materiales deportivos como de coordinación.
Preparación	La preparación detalla lo que tienes que hacer por adelantado para poder desarrollar el ejercicio sin interrupción o cualquier otro contratiempo logístico. No hemos incluido elementos básicos tales como la adecuación del grupo objetivo al ejercicio, la comprobación previa de las instalaciones y la distribución de tareas entre los miembros del equipo, porque son evidentes.
Instrucciones	Las instrucciones te dirán exactamente lo que tienes que hacer paso a paso. El flujo de la actividad se describe a la luz de las responsabilidades de los coordinadores. Las normas, instrucciones y avisos son necesarios para que los participantes entiendan.

Informe y evaluación	Informe y evaluación es la parte donde realmente anotamos las preguntas necesarias, las ideas y pensamientos conceptuales que puedes llegar a necesitar para ejecutar con éxito ID Sport. Para lograr el mayor efecto formativo, quizá tú también hayas de sorprenderte. Hay muchas preguntas que abren paso a debates que quizás no hayas anticipado. Para satisfacer las necesidades del grupo, es esencial estar abierto, dejarse llevar por el desarrollo o, a veces, mantenerse concentrado donde sea necesario. Todas las preguntas/ideas que mencionamos en este cuadro son sugerencias y tienes libertad de buscar otras más adecuadas a tu grupo objetivo y a las condiciones de la formación. La parte de informe requiere la mayor concentración por parte de todos los integrantes del grupo. Siempre es útil explicar las normas básicas de retroalimentación a los participantes con el fin de establecer normas básicas para la comunicación. Puedes encontrarte con circunstancias que son más problemáticas por los temas que se abordan o las situaciones que puedan surgir. Por esta razón, esta parte no debe realizarse nunca bajo presión de tiempo.
Consejos, consideraciones y seguridad	Consejos y consideraciones para coordinadores es el cuadro donde puedes encontrar ideas que podrían aplicarse a algunos de vosotros o son importantes para un mejor desarrollo del ejercicio. El proceso de desarrollar un ejercicio en un grupo heterogéneo ofrece una cantidad rica y diversa de preguntas y sugerencias para implementar la actividad. También se darán aquí algunas instrucciones de seguridad.

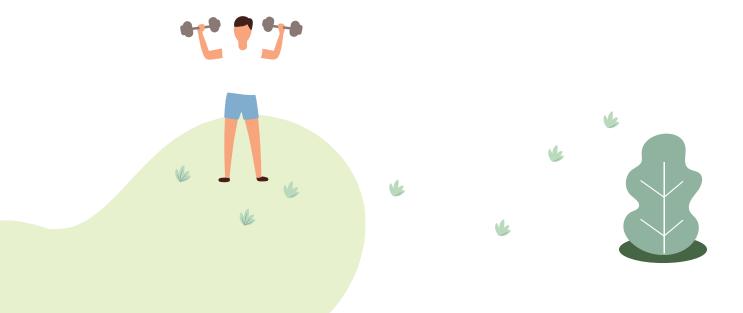
CONJUNTO DE ACTIVIDADES

- Asinitas Hombres, enanos y gigantes
- Asinitas Uno mismo y los demás: retrato
- Asinitas ¿Quién está detrás de mí?
- 100% Aventura Actividad de círculos
- 100% Aventura Actividad de "qué pasaría"
- Perspective Actividad de "quién es quién"
- Cardet La cultura como un iceberg
- Community Dacorum Actividad del zorro y las gallinas
- Community Dacorum Actividad de la red de conexiones
- LCYouth Aprovecha la oportunidad
- LCYouth Un paso adelante
- LCYouth Crear un juego
- Onmic Coordinar los grupos
- Red Deporte Apoyado por tu comunidad
- Red Deporte Protegido por tu comunidad

10 CONSEJOS PARA UN MÓDULO DE FORMACIÓN EXITOSO

- 1. Crear un evento de difusión antes del módulo esto te ayudará a reunir participantes, ampliar la red de Sport ID y difundir la metodología de Sport ID.
- **2.** Emitir un certificado de asistencia esto aumentará la motivación y la asiduidad en la asistencia y señalará el valor social del módulo. Especifícalo en el evento de difusión previo.
- **3.** Al principio, recopila las expectativas y los antecedentes del grupo y mantente preparado para organizar el programa del módulo conforme a sus necesidades. Pasa por alto lo que el grupo ya sabe, céntrate en lo que necesitan aprender.
- 4. Prepárate para cambiar
- la planificación de las actividades
- adaptar algunas normas o características de las actividades
- temporalización: la temporalización de las actividades es orientativa. Cada grupo necesita un tiempo diferente para realizar la misma tarea
- **5.** Inmersión total son mejores las sesiones de 8 horas: mantienen al grupo unido, intensifican la adquisición de contenidos y crean vínculos entre los participantes.
- **6.** Ofrece a los participantes todas las actividades, no solo las que has utilizado para tu módulo, y hazles saber que pueden crear las suyas utilizando la plantilla como guía.

- **7.** Permite que los participantes coordinen algunas de las actividades durante el módulo, pero mantente en disposición de ayudarlos durante la coordinación, especialmente si no son instructores experimentados.
- **8.** racticad al menos un deporte juntos: esto conectará los aspectos interculturales y deportivos de la formación, y profundizará la relación entre los participantes.
- **9.** Preséntales buenas prácticas y personalidades externas esto resulta muy inspirador para los participantes, les brinda la oportunidad de ponerse en contacto con la experiencia sobre el terreno y puede llevar a nuevos contactos y conexiones entre tu organización, los participantes y los invitados. A la larga, es un valor agregado muy valioso para el módulo.
- **10.** LEI Sport ID Day no debe tener lugar mucho después de las sesiones de formación el grupo estará unido, motivado y concentrado. Si pasa demasiado tiempo antes de que el evento se lleve a cabo, los lazos se debilitarán y la gente pasará a centrar su atención en otras prioridades.





PARTE 3 ANEXOS

TODAS LAS ACTIVIDADES INDIVIDUALES

HOMBRES, ENANOS Y GIGANTES de ASINITAS

Descripción del ejercicio	Esta es una actividad de formación de equipos que promueve el juego limpio, la cooperación y el aspecto inclusivo del trabajo en equipo.
Tema	ParticipaciónFormación de gruposDiversidad cultural
Tamaño del grupo	18 +
Rango de edad	12 +
Complejidad	2
Tiempo	245 min
Objetivos	 Fomentar el trabajo en equipo, el juego limpio Discutir diferentes aspectos de la inclusión Desarrollar competencias sociales Desarrollar habilidades comunicativas
Materiales	Tres cuerdas (si es al aire libre) o cinta de papel
Preparación	 Comprueba las instalaciones por seguridad Márca la línea de defensa y el mediocampo, para los participantes, con cuerdas o cinta de papel Pregúntale al grupo si alguien tiene alguna lesión o preocupación por el juego Observa el tamaño del grupo y el tamaño apropiado del terreno de juego

- Divide al grupo en dos equipos.
- Explica la actividad usando esta breve historia:

Érase una vez en que tres pueblos habitaban el planeta tierra: los hombres, los enanos y los gigantes. Se desafiaban unos a otros con frecuencia a mostrar su fuerza y agilidad. Una vez al día se reunían en la plaza principal del pueblo frente a frente. Los gigantes levantan los brazos, los hombres se cruzan de brazos y los enanos se ponen en cuclillas. Los gigantes siempre derrotan a los hombres gracias a su altura, los hombres siempre derrotan a los enanos por medio de su fuerza y los enanos siempre vencen a los gigantes debido a su agilidad.

Instrucciones

Explica las normas del juego:

- Cada equipo tiene tres minutos para hablar y decidir si quieren ser gigantes, enanos u hombres para enfrentarse al otro equipo
- La decisión debe ser discutida dentro del grupo, y todos deben estar de acuerdo
- Ambos equipos tienen que colocarse en fila en la línea del medio campo, mirándose, sin cruzarla
- El árbitro señala el comienzo y el equipo debe actuar como los personajes elegidos
- Según su papel, corren tras los miembros del otro equipo o escapan
- El equipo cazador tiene que tocar al resto de participantes para que se conviertan en parte del equipo ganador
- El juego puede repetirse hasta que uno de los equipos se quede sin miembros

Informe y evaluación	 ¿Qué cosas han salido bien? ¿Qué cosas no funcionaban en absoluto en el juego? ¿Qué opinas sobre el proceso de toma de decisiones? ¿Estaban todos involucrados? ¿Cómo te has sentido cuando te capturaron? ¿Te importó dejar tu equipo? ¿Cómo ha sido el convertirse en un nuevo miembro del equipo? ¿Te has sentido aceptado por el otro equipo?
Consejos, consideraciones y seguridad	 Si tu grupo tiene más de 30 personas, también puedes dividirlas en dos subgrupos, que juegan en campos diferentes al mismo tiempo Indica la importancia de tener una estrategia común dentro del equipo y concédele tiempo a esta parte del juego

UNO MISMO Y LOS OTROS: RETRATO de ASINITAS

Descripción del ejercicio	Este es un juego para romper el hielo destinado a facilitar la creación de un grupo en la primera ocasión en que se reúnen.
Tema	 Rompehielos Observación, percepción Presentación personal Diálogo comunicación verbal y no verbal
Tamaño del grupo	12 - 40
Rango de edad	10 +
Complejidad	1
Tiempo	20 – 50 minutos (dependiendo del número de participantes)
Objetivos	El objetivo del juego es facilitar la conexión entre los miembros de un grupo recién formado.
Materiales	Una hoja de papel en blanco y un lápiz por participante.
Preparación	No se necesita preparación.

- 1. Continúan moviéndose y dibujando hasta que todos los del círculo exterior hayan contribuido al retrato de todos los participantes del círculo interno (o casi todos, depende del número de participantes un máximo de 10 cambios). El coordinador recoge los retratos terminados, cada uno marcado con el nombre de la persona retratada.
- 2. En ese momento, el coordinador dice: "¡cambio de círculos!" Las personas del círculo interno cambian de posición con la persona que tienen delante y pasan a ser ellos los que dibujan, y así se retrata a la otra mitad del grupo con el mismo procedimiento.
- 3. El coordinador dice: "¡Parad!", y los participantes que han dibujado dan los retratos a las personas correspondientes. El coordinador redistribuye los retratos de la primera ronda.
- 4. Ahora todo el mundo tiene su propio retrato y está frente a la última persona con la que ha trabajado. Esta persona se convierte en su pareja para la siguiente fase. La pareja intercambia los retratos y cada uno escribe en el retrato información sobre el otro: datos personales e información relacionada con su experiencia en deportes y diálogo intercultural hablan durante unos 5 minutos.
- 5. Las personas del círculo interior se dan la vuelta y dan un paso atrás, entrando en el círculo exterior al lado de su compañero. Las parejas se presentan entonces, las cosas que tienen en común, las diferencias, información personal sobre ellos mismos y sus compañeros, con 3 frases cada uno. Cada pareja habla durante unos 3 min.

Instrucciones

Informe y evaluación	 ¿Qué cosas han salido bien? ¿Qué cosas no funcionaban en absoluto en el juego? ¿Los participantes se sienten a gusto? ¿Se reconocen en los retratos? ¿Reconocen los nombres y rostros de los demás? ¿Recuerdan información que los otros miembros hayan compartido con el grupo? ¿Sonríen? Al final del juego, ¿interactúan de forma espontánea y continúan con sus intercambios?
Consejos, consideraciones y seguridad	Da instrucciones al principio, mientras la gente forma círculos y tú distribuyes el papel y los lápices; así se ahorrará tiempo y se involucrará a los participantes. Después di simplemente: "¡Cambiad!", "¡Cambio de círculos!" y "¡Parad!". Que todos observen a los demás. También puedes optar por pedir a los participantes que hagan el dibujo o la presentación mientras permanecen en silencio todo el tiempo. Esto contribuye a la implicación, atención y comunicación no verbal.

¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE MÍ? de ASINITAS

Descripción del ejercicio	Esta es una actividad de formación de equipos que promueve el juego limpio, la cooperación y el aspecto inclusivo del trabajo en equipo.
Tema	ParticipaciónFormación de gruposDiversidad
Tamaño del grupo	18 +
Rango de edad	12 +
Complejidad	2
Tiempo	245 min
Objetivos	 Fomentar el trabajo en equipo, el juego limpio Discutir diferentes aspectos de la inclusión Desarrollar competencias sociales Desarrollar habilidades comunicativas
Materiales	Tres cuerdas (si es al aire libre) o cinta de papel
Preparación	 Comprueba las instalaciones por seguridad Márca la línea de defensa y el mediocampo, para los participantes, con cuerdas o cinta de papel Pregúntale al grupo si alguien tiene alguna lesión o preocupación por el juego Observa el tamaño del grupo y el tamaño apropiado del terreno de juego

- 1. Explicar la actividad:
- a. Cada uno de vosotros tendrá la imagen de una persona pegada en la espalda.
- b. Todos iréis dando vueltas por la sala. Cuando te encuentres con alguien, mira la imagen y di algunas palabras que expresen la opinión general de la sociedad sobre una persona así.

Esto no es necesariamente tu opinión personal, sino las etiquetas o estereotipos que la gente utiliza sobre esta clase de persona. Estas palabras pueden ser positivas o negativas e incluso desagradables.

- c. Escribe las palabras que se han utilizado para ti y trata de adivinar qué clase de persona eres.
- 2. Pega una imagen en la espalda de cada participante sin dejar que la vea. Dale a cada uno un papel y un lápiz para registrar las palabras utilizadas.

Instrucciones

- 3. Inicia la actividad, que la gente vaya mezclándose y dándose mutuamente palabras descriptivas. Después de unos diez minutos, reune al grupo.
- 4. Empezando con la primera imagen, pídele a cada persona que adivine la identidad de la persona del retrato basándose en cómo han respondido los demás y que explique por qué ha llegado a esa conclusión. Después pregúntales uno a uno qué palabras se han dicho sobre el retrato y escríbelas en un rotafolio o pizarra. Después de que todos hayan intentado adivinar, saca el retrato, muéstralo al grupo y pega la imagen en la pizarra/rotafolio junto a sus correspondientes comentarios.
- 5. Hablad un poco sobre cada imagen:
- a. ¿De dónde crees que proceden las personas del retrato?
- b. ¿Dónde están? ¿Qué están haciendo?
- c. ¿Te parece que están disfrutando de alguno de los derechos humanos?

Informe y evaluación	1. Elabora un informe de la actividad haciendo preguntas como éstas: a. ¿Ha sido difícil encontrar las palabras adecuadas para describir lo que dice la gente sobre las personas representadas en los diferentes retratos? b. ¿Cómo te has sentido al decir algunas palabras duras o injustas sobre la persona de la foto? c. ¿Ha sido difícil adivinar la identidad del retrato basándote en lo que había dicho la gente? d. ¿Cómo te has sentido al escuchar lo que se dijo de la persona a la que representabas? e. ¿Tus ideas sobre la gente representada en los diverso retratos eran diferentes de los comentarios que recibiste? f. ¿Ha habido personas que no hayan podido adivinar sus retratos? ¿Por qué crees que les ha costado? 2. Hablad sobre la lista de palabras descriptivas y relacionadlas con los derechos humanos. Asegúrate de usar las palabras que etiquetan y estereotipan y haz preguntas como estas sobre la lista: a. ¿Crees que la mayoría de las personas de esta comunidad ha conocido a una persona como esta alguna vez? b. ¿Cómo crees que forman sus ideas respecto a estas personas? ¿Alguna vez cambian de opinión? c. ¿Hay algo que pueda cambiar tu opinión sobre una persona? d. ¿Por qué son injustas las etiquetas y los estereotipos? e. ¿De qué manera las etiquetas y los estereotipos podrían conducir a violaciones de los derechos humanos? f. ¿Qué sugieren estas respuestas sobre la forma en que la gente se ve mutuamente?
Consejos, consideraciones y seguridad	

ACTIVIDAD DE CÍRCULOS de 100% AVENTURA

Descripción del ejercicio	Esta actividad promueve la comunicación, la cooperación y el entendimiento mutuo entre los participantes por medio de diversas actividades.
Tema	 Implicación Interacción Formación de grupos
Tamaño del grupo	8+
Rango de edad	12 +
Complejidad	1
Tiempo	20 min
Objetivos	 Desarrollar la cooperación, comunicación e implicación de los participantes Crear un ambiente propicio para construir relaciones de grupo Iniciar un diálogo y hablar sobre tus temores y al mismo tiempo resaltar las circunstancias en las que estos temores son menos graves.
Materiales	Algo para hacer dos círculos (cuerda/conos/dorsales)
Preparación	 Despeja la sala Haced dos círculos - uno mayor y otro más pequeño dentro del más grande Pide a los participantes que se queden fuera del círculo mayor

• Explica que hay tres zonas diferentes: Pánico - Fuera del círculo mayor; Desafío - Dentro del círculo más grande y fuera del más pequeño; Confort - Dentro del círculo más pequeño; • En primer lugar el instructor nombra una actividad (por ejemplo el surf) y, según los propios sentimientos, cada uno se queda en la zona a la que cree que pertenece. • Después de nombrar algunas actividades más y de que el juego se haya entendido, el instructor sugiere un tema más general (hablar en público, por ejemplo), Instrucciones y después de que los participantes se desplacen a su zona, el instructor les pregunta por qué se sienten así (aterrados, atrevidos, cómodos) con respecto al tema. • Finalmente, el objetivo es hacer que los participantes se cambien de zona. Si alguien está en la zona de pánico con un tema, el instructor debe preguntarle qué puede hacer o qué podría ocurrir para que pasara a la zona de desafío, y de nuevo de la zona de desafío a la zona de confort, y viceversa. Los participantes pueden asesorarse y ayudarse mutuamente.

• ¿Estaban todos involucrados? • ¿Han encontrado todos algo en común (temores, actividades recreativas, ideas, etc.) con otros participantes? • ¿Todos han cooperado y se han sentido apoyados? y evaluación • ¿Han encontrado todos estrategias para superar sus dificultades? • ¿Han llegado a conocerse? Variaciones: Los círculos representan pánico, desafío y confort. Fácilmente le puedes dar un nuevo significado a los círculos. Por ejemplo: Absorbe energía, neutral, da energía. Consejos, O podrías trabajar con estos: no está de acuerdo, neutral, de acuerdo. consideraciones y seguridad Variación 2 Cuando el equipo toma sus posiciones en el círculo, en lugar de reflexionar tú mismo como instructor, puedes alentar a los participantes a iniciar un diálogo interno.

"QUÉ PASARÍA SI" de 100% AVENTURA

Descripción del ejercicio	Esta actividad promueve la creatividad, la interacción y participación entre el grupo.
Tema	ImplicaciónInteracciónFormación de grupos
Tamaño del grupo	10 +
Rango de edad	10 +
Complejidad	1
Tiempo	20 min
Objetivos	 Desarrollar la interacción, la comunicación y conocerse Crear un entorno propicio para construir relaciones de grupo
Materiales	Bolígrafo y papel
Preparación	 Dale a cada participante un pedazo de papel y un bolígrafo Haz que se sienten en círculo

• Propón tú mismo o decidid un tema sobre el que escribir • Primero escriben una pregunta, comenzando por "¿qué pasaría si ...?", luego se pasan los papeles Instrucciones • Tras el intercambio, escriben una respuesta a la pregunta, y de nuevo se cambian los papeles • Al final leen la respuesta y la pregunta (alternándose) • ¿Estaban todos involucrados? • ¿Se han sentido todos integrados en el grupo y han interactuado con él? • ¿Se han sentido ayudados o apoyados por quienes respondieron a sus preguntas? y evaluación • ¿Todos han disfrutado y han participado en la actividad? • Incrementa la participación de la comunidad Consejos, • Refuerza la comunicación, la creatividad y el disfrute consideraciones • Elige un tema adecuado para todos; uno que no origine controversia, y seguridad permitiendo que todos participen

¿QUIÉN ES QUIÉN? di PERSPECTIVE

Descripción del ejercicio	L'esercizio consiste in un puzzle logico da risolvere collaborando nel gruppo
Tema	 Poner a las personas en circunstancias que les permitan pensar sobre un tipo de situaciones que podrían estresarlos. Permitirle que todos ejerciten su capacidad crítica y adapten sus propias habilidades. Ejercer el autocontrol Ser capaz de improvisar Ser capaz de identificar la amplitud de una dinámica conflictiva Hablar sobre la gestión del tiempo Atribución de papeles durante la reunión Análisis de desacuerdos: "De quién" y "Qué" Saber identificar soluciones Realizar la tarea con buena gestión del tiempo Establecer un informe Planificar las reuniones según la naturaleza del problema
Tamaño del grupo	Entre 6 y 20 personas: lo más cómodo es alrededor de 15
Rango de edad	Esta actividad se puede realizar con adolescentes y adultos (+13)
Complejidad	Este ejercicio es fácil de organizar y poner en marcha.
Tiempo	El tiempo requerido es de unos 40 minutos

Objetivos	 Ser más conscientes con respecto a la capacidad propia: Ser capaz de colaborar Ser capaz de gestionar las dificultades vinculadas al carácter Revelar la capacidad de cada uno para negociar, para ser asertivo Revelar el autocontrol, para evitar cualquier tipo de violencia
Materiales	 Un proyector Una pizarra y rotuladores Fichas de problemas de lógica ya impresas Hojas en blanco Bolígrafos Mesa Sillas
Preparación	 Imprimir hojas de problemas de lógica (número de jugadores/2) Sentar al grupo en círculo
Instrucciones	 Distribuye las hojas Divide el grupo en grupos pequeños (de 2 a 5 miembros - el coordinador decide en función de lo que crea mejor) Dale al grupo las primeras instrucciones: objetivo del juego, el hecho de que se supone que van a trabajar en grupo, gestionar adecuadamente el tiempo y resolver el problema. Dale al grupo el enunciado del problema de lógica: Hay cinco casas de diferentes colores una al lado de la otra. Están habitadas por personas de diferentes profesiones, cada una con un animal y una bebida favorita. De la información que tenéis, vuestra tarea es responder a estas 2 preguntas:

1. ¿Cómo te sientes después de este ejercicio? 2. ¿Qué comportamientos y actitudes te han permitido expresarte? Resoconto 3. ¿Cuáles has bloqueado? e valutazione 4. ¿Hay de las cosas que no has podido u osado expresar? ¿Cuál y por cuál motivo? 5. ¿Qué haces en estos casos y como te sientes? 6. Encuentra 3 palabras para caracterizar este ejercicio 1. ¿Cómo se organiza el grupo para ponerse de acuerdo sobre cómo actuar? 2. ¿La aplicación de las normas está clara para todos? 3. ¿Se han seguido la decisión y las instrucciones? Si no es así, ¿cuándo, después de qué acontecimiento, con qué propósito? Suggerimenti, ¿Han intentado algunas personas crear nuevas normas? considerazioni 4. ¿Cuáles son los sentimientos de los participantes? 5. ¿Quién presenta comportamientos más centrados en la tarea y quién e sicurezza se comporta más bien centrado en mantener un buen entendimiento y una buena relación en el grupo? 6. ¿Cómo describirías las relaciones entre los participantes? 7. Otros

CULTURA COMO UN ICEBERG de CARDET

Descripción del ejercicio	Hall sugirió que la cultura es como un iceberg. Aunque el comportamiento de las personas, según salen del agua a la superficie, es observable, también hay aspectos de la cultura que son invisibles para los demás. Estos aspectos son como el iceberg que se encuentra bajo el agua. En este ejercicio los participantes aprenderán sobre el concepto de diversidad cultural, la manera en que se manifiesta la cultura y cómo esta manifestación afecta su comportamiento y el comportamiento de los demás.
Tema	 Diversidad cultural Aspectos de la cultura Comunicación intercultural Sensibilización sobre la diversidad cultural
Tamaño del grupo	10 +
Rango de edad	15 +
Complejidad	2. Nivel medio. Necesita cierta comprensión sobre la noción de cultura y las te- orías de la manifestación cultural y los comportamientos. Además, la actividad necesita algunos materiales digitales, lo que significa que los lugares donde se puede realizar la actividad son limitados.
Tiempo	45 min

	 Definir el concepto de cultura según la metáfora del iceberg. Hacer una lista de los conocimientos, habilidades y actitudes que conlleva la competencia intercultural. Identificar acciones que instructores y educadores puedan seguir
Objetivos	para establecer una buena comunicación con grupos multiculturales. • Actitudes y resultados: respeto/apertura/curiosidad/descubrimiento. Esta actividad presentará información relacionada con comunicación intercultural y sensibilización sobre la diversidad cultural. Centrará su atención en los conocimientos, habilidades y competencias que los alumnos necesitan desarrollar para poder trabajar de manera efectiva con grupos multiculturales
Materiales	Hoja laminada A3, (tal vez una para cada equipo) Un proyector/portátil para el corto documental.
Preparación	Imprimir y preparar los materiales necesarios. Proporcionar a los participantes bolígrafos y papel para notas. Equipo para presentar el cortometraje (conexión a internet/portátil/ordenador de sobremesa etc.).

1. El educador divide el grupo en equipos y luego explica la actividad: presenta un cortometraje/documental sobre una expresión cultural por parte de un atleta en una competición deportiva. Puede ser, por ejemplo, un gesto religioso.

Luego los participantes comentan el vídeo y comparten sus opiniones sobre lo que sucedió. El educador les pregunta: "¿Es adecuado compartir/expresar nuestras creencias con los demás en una competición multicultural?"

A continuación, los participantes trabajarán en la metáfora del iceberg que se relaciona con la noción de cultura.

- 2. Debate abierto (El educador hará 3-4 preguntas para que las responda cada equipo). Preguntas de muestra:
- Identificar algunos bienes y comportamientos culturales (edificios/museos/arte, etc./autoconciencia cultural/creencias religiosas/conciencia sociolingüística/percepción de problemas y tendencias globales)
- ¿En qué consiste la cultura? /Los elementos más influyentes de una cultura.
- ¿Qué entendemos por cultura y tradición?
- ¿Qué tipo de actividades pueden ponerse en práctica para explorarse uno mismo y el multiculturalismo?
- ¿Qué entendemos por la "dimensión oculta" de la cultura?
- ¿Cómo podemos acercarnos a los demás en contextos multiculturales?
- ¿Cómo puede la cultura ser una barrera en lo que se refiere a los deportes?
- ¿Debería haber alguna regulación sobre cómo deben comportarse los atletas durante una competición?
- ¿Cómo podemos abordar temas como la opresión, los prejuicios, los estereotipos y la discriminación por medio del deporte?
- 3. Cierre: el educador crea un círculo y añade todas las ideas que los participantes han compartido durante el taller en lo que se refiere a cómo ser parte de un equipo multicultural.

Instrucciones

Informe y evaluación	Cuál crees que ha sido el propósito de esta actividad? • ¿Cómo te has sentido durante el proceso de la actividad? ¿Te ha gustado? • ¿Has descubierto más formas de acercarte a (o comunicarte con) una audiencia multicultural? • ¿Qué has aprendido de esta actividad? • ¿Tienes más confianza para llevar a cabo las futuras tareas del proyecto? • ¿Qué nota le darás a este taller?
Consejos, consideraciones y seguridad	Dividir al grupo en pequeños equipos (la actividad puede realizarse tanto en un ambiente interior como exterior) siempre que haya conexión a Internet/instalaciones para proyectores, etc. Proporcionar tiempo suficiente para el debate.

EL ZORRO Y LAS GALLINAS de COMMUNITY DACORUM

Descripción del ejercicio	Esta es una actividad de formación de equipos que promueve el juego limpio, la cooperación y el aspecto inclusivo del trabajo en equipo.
Tema	 Participación Formación de grupos Trabajo en equipo
Tamaño del grupo	10 +
Rango de edad	12 +
Complejidad	2
Tiempo	30 min
Objetivos	 Desarrollar habilidades comunicativas Desarrollar el trabajo en equipo y el juego limpio Considerar los aspectos de la inclusión
Materiales	 Un espacio grande Pelotas grandes (como un balón de fútbol), una por persona Cinta o conos
Preparazione	 Comprueba las instalaciones por seguridad Marca un área de aproximadamente 5M x 5M con cinta o conos Pregunta al grupo si alguien tiene alguna lesión o alguna preocupación por el juego Asegúrate de que la proporción del área coincida con el tamaño del grupo

Instrucciones	Dependiendo del tamaño del grupo, divídelo en una proporción de 1:10 o 1:5, ten en cuenta también las habilidades del grupo. Pon juntas a las personas del grupo más pequeño. Llama a ese grupo ZORROS. Pon juntas a las personas del grupo más grande. Llama a ese grupo GALLINAS. Todas las GALLINAS necesitan una pelota cada una. Las GALLINAS botan las bolas alrededor del área marcada Los ZORROS tienen que atrapar/etiquetar a las GALLINAS tocándolas. Cuando se ha etiquetado a una GALLINA, esta se tiene que quedar quieta, sostener su pelota y mantenerse con las piernas separadas. Una GALLINA puede ser liberada por otra GALLINA, cuando esa GALLINA le pasa una pelota entre las piernas Establece un límite de 7 minutos y detén el juego para ver cuántas GALLINAS hay etiquetadas. Si hay el doble de GALLINAS etiquetadas que de ZORROS, los ZORROS ganan, si es al contrario, ganan las GALLINAS. El juego se puede repetir con un conjunto diferente de ZORROS
Informe y evaluación	 ¿Qué cosas han salido bien? ¿Qué no funcionaba en el juego? ¿Estaban todos involucrados? ¿Cómo te has sentido cuando te etiquetaron?
Consejos, consideraciones y seguridad	 Si tu grupo tiene más de 30 personas, también puedes dividirlas en dos subgrupos Cada grupo puede jugar en diferentes diagramas simultáneamente. Observación de la importancia de las comunicaciones y el trabajo en equipo

RED DE CONEXIONES de COMMUNITY DACORUM

Descripción del ejercicio	Esta es una actividad de construcción grupal que hace que el grupo se conozca más La actividad que promueve las habilidades comunicativas, contempla la di- versidad cultural y la inclusión.
Tema	ParticipaciónFormación de gruposDiversidad
Tamaño del grupo	18 +
Rango de edad	12 +
Complejidad	2
Tiempo	30 min
Objetivos	 Presentarnos Desarrollar habilidades comunicativas Considerar los aspectos de inclusión y diversidad
Materiales	Área cubiertaUn gran rollo de cuerda
Preparación	 Comprueba las instalaciones por seguridad Haz sitio en el suelo para un espacio grande

Instrucciones	 Pídele a una persona que le cuente al grupo algo sobre sí misma en un máximo de 2 o 3 frases (historia, intereses, lugares que ha visitado). Dale a la persona que va primero un gran rollo de lana o cuerda, y pídele que se agarre de un extremo. Invita a quienes, dentro del grupo, tengan alguna conexión con esa información (por ejemplo, una persona dice que fue a la escuela x; otra persona dice que pasa por esa escuela para ir donde su peluquera; una tercera persona dice que tiene una sobrina que está aprendiendo peluquería, etc. etc.) a que la compartan. Cada vez que alguien establece una relación, se pasa el rollo de lana/cuerda y la persona anterior lo sujeta por un extremo, y de este modo se forma una red de conexiones. Puede estar bien que establezcas la regla de que todos han de tener una primera conexión antes de poder conseguir una segunda.
Informe y evaluación	 ¿Qué cosas piensan que han salido bien? ¿Te ha parecido que se ha incluido a todas las personas? ¿Han aprendido algo sobre otra cultura?
Consejos, consideraciones y seguridad	Si tu grupo tiene más de 30 personas, también puedes dividirlas en dos subgrupos

APROVECHAR LA OPORTUNIDAD de LCYOUTH

Descripción del ejercicio	Se trata de una actividad interactiva y divertida que coloca a los participantes en la posición de diferentes situaciones que provocan exclusión.
Tema	Exclusión y oportunidades
Tamaño del grupo	12 - 30
Rango de edad	Los más jóvenes y mayores
Complejidad	2
Tiempo	90 min
Objetivos	 Entender cómo las personas con menos oportunidades pueden ser fácilmente excluidas Desarrollar su empatía Pensar cómo podrían promover la inclusión Promover la justicia humana
Materiales	 Guantes o calcetines u otro material similar 120 monedas o billetes Hojas grandes de papel o papeles o rotuladores Papeles y bolígrafos Espacio adecuado
Preparación	 Comprender todas las instrucciones en detalle Tener todos los materiales preparados Tener la sala preparada Conocer el número de cada uno de los papeles según el número de personas en el grupo

- 1. Explica que el objetivo del juego consiste en conseguir tantas monedas o billetes como sea posible
- 2. Solo hay una regla: ningún participante puede tocar a otro. Si es así, se penaliza a los participantes haciéndoles devolver una moneda.
- 1. Toma una cantidad de monedas o billetes, (por ejemplo 20) y distribúyelos a un número determinado de personas (por ejemplo a 5 personas).
- 2. Dale a cada uno de los 5 una cantidad diferente.
- 3. Dale a algunos participantes unos guantes para que se cubran ambas manos, a otros un guante en una mano, átales las manos a otros con un trozo de tela o cuerda para que no puedan utilizarlas, y déjales las manos libres a algunos participantes.
- 4. Esparce 100 monedas o billetes en el centro de un círculo, preferiblemente en el suelo

5. Al decir "GO", los participantes recogen tantas monedas como sea posible. ¡No des más de 2 minutos!

- 6. Recuérdales a los participantes que estas monedas representan su riqueza y poder (educación básica, alimentos, salud, vivienda y también educación superior, coches, ordenadores, equipos de alta tecnología y otros artículos de lujo)
- 7. Ahora separa a las personas en tres grupos según la cantidad de monedas que tengan:
- con más de 6 monedas representan a personas privilegiadas
- de 3-5 monedas, representan la media
- hasta 2 monedas representan a los menos favorecidos o/y a las personas excluidas de la sociedad
- 9. Invítalos a sentarse en grupos de acuerdo con la cantidad de monedas que tienen y hablad sobre sus experiencias, pensamientos y sentimientos.

Instrucciones

Diles que se sienten en grupos según el número de monedas que tengan, y que debatan y escriban sobre: • cómo se sienten con respecto al ejercicio en su conjunto y la manera en que los Informe han tratado y evaluación • compartir pensamientos y sentimientos • a qué grupo(s) representan • identificar los grupos excluidos en su sociedad • hacer un plan con propuestas sobre la inclusión de estos grupos menos favorecidos • Todos los materiales deben prepararse previamente Consejos, • Pregúntales si se sienten cómodos al cerrar los ojos, etc. consideraciones • Es mejor si los participantes están de pie en círculo a una distancia de 30 cm y seguridad unos de otros

UN PASO ADELANTE

El título sugiere a veces el tema, pero también podría ser un título divertido/pegadizo para ayudar a que la gente lo recuerde mejor.

de **LCYOUTH**

Descripción del ejercicio	Se trata de una actividad interactiva de grupo con juego de rol, planteamiento de una situación y eventos
Tema	Discriminación, xenofobia, desigualdad, exclusión-inclusión, empatía
Tamaño del grupo	10 - 40
Rango de edad	Adolescentes y mayores
Complejidad	2
Tiempo	Promedio de 60 min
Objetivos	 Promover la empatía con otras personas que son diferentes Concienciar sobre la desigualdad de oportunidades Comprensión de las minorías sociales y diferentes grupos culturales
Materiales	Tarjetas de rolEspacio abiertoMúsica relajante
Preparación	 Preparar/adaptar las tarjetas de rol, una para cada uno Revisar y adaptar la lista de situaciones y eventos Leer cuidadosamente todas las actividades

- Crea una atmósfera relajada con música adecuada o silencio
- Reparte las tarjetas de papel, una para cada uno. Diles que las tengan consigo y no las compartan con los demás
- Invítalos a sentarse de forma relajada y lee el papel
- Pídeles que comiencen a meterse en sus papeles y a construir su autorretrato
- Para ayudarlos puedes leer algunas de las siguientes preguntas: ANTES
- ¿Oué recuerdos tienes de tu infancia?
- ¿En qué tipo de casa vives?
- ¿A qué juegos juegas?
- ¿Qué tipo de trabajo desempeñaban tus padres? AHORA
- ¿Cómo es tu vida cotidiana ahora?
- ¿Dónde socializas?
- ¿Qué haces por la mañana, tarde, noche tu rutina diaria?
- ¿Qué estilo de vida llevas?
- ¿Dónde vives?
- ¿Cuánto dinero ganas al mes?
- ¿Qué haces en tu tiempo libre?
- ¿Qué haces en tus vacaciones si las tomas?
- ¿Qué te emociona?
- ¿De qué tienes miedo?
- Ahora diles que permanezcan en silencio unos al lado de otros como si estuvieran en la línea de salida
- Diles que vas a leer una lista de diferentes situaciones o acontecimientos y que cuando su respuesta sea "sí", o estén de acuerdo, deben dar un paso adelante y cuando sea "no", o no estén de acuerdo, deben permanecer donde están y no moverse
- Lee las situaciones y los acontecimientos y detente un momento en vez de seguir, dándoles tiempo para mirar alrededor y tomar nota de su posición en relación con los demás
- Al final invítalos a todos a tomar nota de su posición final y ser conscientes de sus pensamientos y sentimientos en el momento preciso
- Luego dales un par de segundos o minutos para salir de sus papeles

Instructions

Informe y evaluación	 Forma grupos de 3 a 6 personas dependiendo del tamaño del grupo y la diversidad Cada grupo debe incluir diferentes roles en relación a su posición final El grupo debe compartir ideas y sentimientos en relación con: ¿Cómo se han sentido al dar un paso adelante o quedarse quietos? Para los que daban el paso adelante, ¿en qué momento se dieron cuenta de que los otros no se movían tan rápido como ellos? ¿Alguien sintió que hubo momentos en que sus derechos humanos se estaban ignorando? Haz que los participantes revelen sus papeles y traten de adivinar el papel de los otros. ¿Cómo de fácil o difícil ha sido entrar en su papel y por qué? ¿Cómo se imaginaron que era la persona con la que estaban jugando? ¿Cómo se relaciona este ejercicio con la sociedad en que vivimos?
Consejos, consideraciones y seguridad	 ¿Cómo se relaciona este ejercicio con la sociedad en que vivimos? Siguientes pasos - el debate podría desarrollar propuestas para abordar estas cuestiones sobre discriminación y desigualdad, y encontrar formas de inclusión No importa si los participantes dicen que no saben nada de sus papeles, diles simplemente que utilicen lo que ya saben y que usen su imaginación Trata de ajustar los roles en relación con la vida real de los participantes del grupo Es importante examinar cómo construyen sus papeles para tomar ventaja y hablar de estereotipos y prejuicios

CREAR UN JUEGO de LCYOUTH

Descripción del ejercicio	Se trata de una actividad de alta energía. Los participantes utilizan su imaginación y creatividad para diseñar nuevos juegos. Los temas tratados incluyen: normas de los juegos, su justificación y seguimiento. La idea de los derechos humanos como normas para la vida Discriminación en el deporte
Tema	Deporte, discriminación y xenofobia, salud
Tamaño del grupo	8+
Rango de edad	Adolescentes y adultos
Complejidad	2
Tiempo	120 min
Objetivos	Crear conciencia acerca de la exclusión social y política de las actividades deportivas. Desarrollar creatividad y habilidades de trabajo en grupo y cooperación. Animar a la gente a pensar acerca de los derechos humanos como normas de juego limpio en la vida.
Materiales	Un conjunto de lo que sigue para cada grupo de 4 personas: • 4 cubos grandes o papeleras • 1 rollo de cuerda gruesa • 2 pelotas de tamaño fútbol • 2 periódicos • 1 trozo de tiza • Un par de tijeras
Preparación	Explicar las normas al principio. Responder a las preguntas de los participantes (si las hay) antes de comenzar el ejercicio. Todos los materiales deben estar en su lugar.

Instrucciones	1. Pídeles a los participantes que se junten en grupos de cuatro. 2. Explícales que cada grupo tiene 20 minutos para inventar un nuevo juego con el equipo proporcionado. Es cosa de cada grupo decidir los objetivos y las normas del nuevo juego. 3. Que cada grupo juegue los juegos de los demás.
Informe y evaluación	Comienza comprobando cómo han interactuado las personas de los diferentes grupos entre sí, y si han disfrutado de la actividad. Después continúa comentando los propios juegos y las normas que se han inventado y, finalmente, habla sobre los deportes y las competiciones en la vida real.
Consejos, consideraciones y seguridad	Consejos: Puedes utilizar más materiales que los proporcionados para enriquecer el ejercicio. • Que los participantes sepan que tienen 10 minutos al principio para realizar una lluvia de ideas. • Invita a todos los participantes a hablar y expresar sus puntos de vista. No hay respuestas correctas o incorrectas. Seguridad: kit de primeros auxilios disponible

HABILIDADES DE COORDINACIÓN de ONMIC

Descripción del ejercicio	Un ejercicio para desarrollar destrezas de coordinación de grupo.
Tema	 Facilitación Implicación Interacción Formación del grupo
Tamaño del grupo	4+
Rango de edad	16+
Complejidad	1
Tiempo	3 ore
Objetivos	 Desarrollar la cooperación, comunicación y participación entre los participantes Crear un ambiente propicio para construir relaciones de grupo Iniciar un diálogo y hablar sobre tus temores y al mismo tiempo resaltar las circunstancias en las que estos temores son menos graves.
Materiales	 Rotafolio Hojas de papel de colores o pósit grande Marcadores Cinta perforada
Instrucciones	Los participantes se sentarán en círculo.Pegar carteles vacíos en las paredes

Luego nos fijaremos en los pósits de uno de los carteles pegados en la pared. Intenta crear categorías con ayuda de los participantes. Sugerimos dividir las contribuciones en cinco áreas:

- A Creación del grupo, definición de las razones, el "reglamento interno", etc.;
- B Facilitación de la comunicación en el grupo;
- C Gestión de conflictos;
- D Facilitación de las decisiones y la acción. En un quinto cartel, sin embargo, poner:
- E Aptitudes y habilidades interpersonales del coordinador.

En la segunda parte, explorad activamente los diferentes factores que se han identificado; no será un ejercicio teórico, sino práctico. Por ejemplo, cuando se habla y se debate sobre cómo alentar la participación de todos, organiza un juego de rol rápido en el grupo. Algunos de los principales factores que analizar y compartir son:

- A Creación del Grupo: saber comunicar el propósito del grupo; crear unas normas básicas compartidas, etc.
- B Facilitar la comunicación dentro del grupo: ser consciente de la propia posición como coordinador (comunicación no verbal); escucha activa; animar a aquellos que no participan y limitar a los que llevan demasiado tiempo; etc.
- C Gestión de conflictos; las variadas técnicas y enfoques de gestión de conflictos.
- D Agilizar las decisiones y acciones compartidas en el grupo: el coordinador ayuda a formar y estructurar las ideas que se han generado.

Después de compartir estas áreas, el grupo se divide en grupos de 4 o 5 personas. A cada uno de los participantes se le asigna una característica secreta; por ejemplo: "eres una mujer migrante que no habla el idioma del país donde vives"; " eres una persona agresiva"; etc.

Los grupos tienen una tarea, y los participantes van turnándose como coordinadores. Todos desempeñarán el papel que se les ha asignado, planteando desafíos y problemas al coordinador. Durante la coordinación, sin embargo, los otros participantes pueden hacer sugerencias, poniéndose en la posición del coordinador y sugiriendo otras soluciones.

Instructions

Informe y evaluación	 ¿Estaban todos involucrados? ¿Han sido todos capaces de experimentar con diferentes métodos de coordinación? ¿Ha tenido éxito el grupo en su propósito?
Consejos, consideraciones y seguridad	Generalmente los participantes tenderán, durante el juego de rol, a explicar lo que pretenden hacer, más que llevarlo a la práctica. El papel del coordinador es invitarlos a experimentarlo de manera práctica.
Autore e fonte	Andrea Ciantar Ejercicio basado en los principios de la Comunicación Ecológica, de Jerome Liss.

APOYADO POR TU COMUNIDAD de RED DEPORTE

Descripción del ejercicio	Dos equipos competirán en un juego ejercitando sus habilidades futbolísticas. Antes del juego se eligen los equipos, haciendo uso de las habilidades de comunicación y animando a los jugadores a tomar decisiones.
Tema	El tema principal trata sobre ser apoyados y protegidos por la comunidad y el desarrollo de habilidades de comunicación.
Tamaño del grupo	Mínimo 13 personas: 12 + 1 coordinador. Óptimo: alrededor de 25.
Rango de edad	Preferiblemente de 8 años, sin límite de edad superior
Complejidad	Muy baja
Tiempo	1 hora es la duración adecuada para la actividad
Objetivos	 Mejorar las destrezas comunicativas Potenciar habilidades de autoconocimiento y autoestima Educación y sensibilización en temas relacionados con la salud o cualquier otro tema que refleje la importancia del apoyo de la comunidad
Materiales	Medio campo de fútbol. Dorsales para la mitad de los jugadores. Balones de fútbol (la mitad del número de personas que participen en el juego) + 1 balón Conos pequeños 1 silbato
Instrucciones	Necesitamos un campo de fútbol (la mitad es suficiente). Se necesita una persona para organizar el ejercicio. Es útil un ayudante de coordinador. Todos los jugadores deben venir en ropa deportiva.

Este es un ejemplo de competición con respecto a la concienciación sobre el VIH-SIDA.

Se forman dos equipos con un mínimo de 7 jugadores cada uno. Se instalan dos hileras paralelas, dejando una distancia de aproximadamente 12 metros entre ellos. Los jugadores del equipo 1 se colocan en los lados con un balón cada uno, separados unos de otros a 7 metros aproximadamente. Uno por uno, los jugadores del equipo 2 pasan por el corredor, y los que están a los lados arrojan el balón para golpear al jugador que está cruzando el pasillo entre las dos filas (el balón debe golpear solo por debajo de la cintura). Si el jugador es golpeado por el balón, queda eliminado. Si el jugador llega al final sin que el balón lo toque, puede lanzar un penalti contra el portero. Si marca un gol, su equipo gana un punto.

Instrucciones

En la segunda parte, se modifica la regla mediante la colocación de dos jugadores (uno a cada lado) para proteger al jugador que cruza el corredor y evitar que la bola lo golpee. El jugador tendrá muchas más posibilidades de llegar al final del pasillo y ganar un punto para su equipo.

El juego valora la importancia de estar protegido por la comunidad - por los dos jugadores que protegen al jugador que cruza el corredor - e ilustra el valor del trabajo en equipo para frenar la propagación del VIH-SIDA o para enfrentar cualquier desafío social importante.

Informe y evaluación	En esta actividad hay dos momentos críticos de análisis y evaluación. El primero, se realizará una vez que se hayan formado los equipos y se refiere a las habilidades de comunicación: ¿cómo se han unido los equipos? El segundo, y el más importante, tiene lugar una vez que se ha jugado el juego y la pregunta clave es: ¿cómo te has sentido al jugar de la segunda forma?
Consejos, consideraciones y seguridad	Este ejercicio es divertido y se recomienda para quienes tienen problemas de salud, pero también para cualquier otro tema que se relacione con el hecho de recibir el apoyo de la comunidad. Date tiempo para reflexionar después de la actividad, en un ambiente relajado.

PROTEGIDO POR TU COMUNIDAD de RED DEPORTE

Descripción del ejercicio	Esto supone una variación del fútbol convencional mediante la introducción de tres tipos de jugadores para modificar el juego convencional. A saber: "amigos en lucha contra el [VIH]" y cuya función es siempre jugar con el equipo que está en posesión del balón. "enemigos en la lucha contra el [VIH]", cuya función es siempre arruinar el juego y hacerse con el balón, independientemente de quién tiene la posesión; los jugadores de la "zona segura", a los que no se les puede arrebatar el balón y que representan las instituciones que ofrecen apoyo en la lucha contra el VIH / SIDA. Desarrollo del juego: el partido se juega con la zonas seguras delineadas. Los jugadores de la "zona segura" juegan todo el partido. El árbitro decide cuándo los amigos y enemigos en la lucha contra el VIH / SIDA juegan o abandonan el juego.
Tema	Lucha contra el VIH – SIDA u otras emergencias sociales, de salud o humanitarias, o problemas estructurales.
Tamaño del grupo	Entre 8 y 22 jugadores, dependiendo del tamaño del espacio en que se juega
Rango de edad	En teoría, jóvenes y adultos entre 10 y 35 años
Complejidad	Baja complejidad
Tiempo	1 hora es la duración adecuada para la actividad

Objetivos	Los participantes habrán comprendido las ventajas de formar parte de una comunidad fuerte en la lucha contra el problema enfrentado y las cuestiones planteadas por el juego, y la importancia del trabajo en equipo Los participantes aprenderán más sobre el VIH / SIDA como tema Empoderamiento de los jóvenes como agentes de cambio en la lucha contra el VIH / SIDA - el problema que hay que abordar Detención de la propagación del VIH / SIDA
Materiales	Dos objetivos Conos (20 como mínimo) Balones de fútbol Dorsales de cuatro colores diferentes Papel, rotulador y celofán
Preparación	Los participantes deben discutir aspectos tales como: Número de jugadores que juegan en la "zona segura" Número de jugadores "enemigos del VIH - SIDA" Número de jugadores "amigos del VIH - SIDA" El instructor decide cuando los amigos y enemigos en la lucha contra el [VIH-SI-DA] juegan o abandonan el campo

Antes del partido, el árbitro debe presentar el tema del [VIH]. Los jugadores deben llegar hasta los grandes enemigos y amigos del VIH/SIDA, así como a las instituciones o grupos que nos apoyan en la superación de cualquier problema relacionado con el VIH/SIDA.

El juego de fútbol tiene tres tipos de jugadores adicionales que lo condicionan: A. ZONA SEGURA: se marca un perímetro (por ejemplo, un área detrás de la portería, en la que el jugador que lo recibe no puede ser atacado por ningún jugador). Son ejemplos de "Área segura": la comunidad, las autoridades sanitarias, el Centro de Salud o las diversas organizaciones de la sociedad civil, en las que encontramos apoyo en materia de salud.

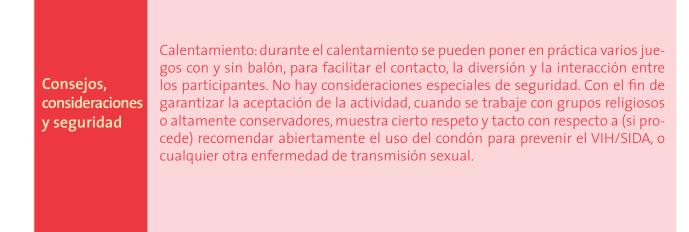
Instrucciones

B. ENEMIGOS EN LA LUCHA CONTRA EL VIH: dos o más jugadores (dependiendo del número de los jugadores de campo) cuyo cometido consiste únicamente en arruinar el juego. Solo juegan para quitar la pelota o sacarla del campo, sin importar qué equipo tenga la posesión. Son enemigos: alcohol, drogas, ignorancia, relaciones ocasionales, parejas múltiples, etc.

C. AMIGOS EN LA LUCHA CONTRA EL VIH - dos o más jugadores (dependiendo del número de jugadores de campo) cuya función es la de jugar siempre a favor del equipo que está en posesión del balón. Se les pedirá también que ejerciten un papel de refuerzo positivo sobre todos los jugadores de campo. Ejemplos de amigos son: "ser fiel a su pareja", "abstinencia", "relaciones seguras", "conocimiento de las formas de contagio", etc.

Los jugadores debaten sobre los más importantes amigos, enemigos e instituciones en la lucha contra el VIH/SIDA. Una vez decididos cuáles son los más relevantes, colocamos en la camisa o el peto de cada jugador adicional uno de estos atributos. Otra variante consiste en tener diferentes máscaras impresas con anterioridad, cada una con un atributo, y los jugadores debaten cuáles parecen más importantes

	Los instructores y los árbitros pueden hacer una evaluación rápida y participativa de cómo han visto la dinámica en su conjunto. Puedes tener un cuestionario preparado con 10 aspectos clave para evaluar y dejar un espacio final abierto para comentarios. Se puede consultar especialmente a los capitanes de equipo sobre
Informe y evaluación	cómo perciben ellos la dinámica. Los aspectos claves se valoran de 1 a 5, desde totalmente en desacuerdo, a totalmente de acuerdo; O, no me gusta nada, me ha gustado incluso mucho más. Las secciones abiertas dejan espacio para una breve nota cualitativa.
	Se puede evaluar el conocimiento en la lucha contra el [VIH/SIDA]. Tomar nota de los comentarios de los jugadores a lo largo del desarrollo de la dinámica, y apreciación a través de la observación directa.





SPORT FOR INTERCULTURAL DIALOGUE

Co-sponsorizzato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea.

Cod. 2016-3602 / 001 - 001

Gennaio 2017- Dicembre 2018

WWW.SPORT4ID.EU



ONMIC

www.onmic.it info@onmic.it



ASINITAS ONLUS

www.asinitas.org contatti@asinitas.org



DACORUM COUNCIL FOR VOLUNTARY SERVICE

www.communityactiondacorum.org EUprojects@communityactiondacorum.org.uk



CENTRE FOR ADVANCEMENT OF RESEARCH AND DEVELOPMENT IN EDUCATION (CARDET)

www.cardet.org info@cardet.org



100% AVENTURA - ASSOCIAÇÃO DE DESPORTO E NATUREZA

www.facebook.com/associacao.aventura/ cem.aventura@gmail.com



PERSPECTIVES

www.performat.be Jamal.Manad@performat.be



LEARNING CENTER FOR YOUTH (LCYOUTH) www.lcyouthngo.org lcyouthngo@gmail.com



FUNDACIÓN RED DEPORTE Y COOPERACIÓN

www.redeporte.org rdc@redeporte.org



SPORT CLUB INTEGRA

www.integra.bg a.moyanova@gmail.com



