Co-funded by
the European Union

DEMOCRACTICS

DEMOCRACTICS TOOLKIT

Опознаване на демокрацията, участието и активното гражданство чрез играта Member States.

Образователен наръчник за младежки работници, обучители и фасилитатори.

Democractics: Echo your voice with every choice

СЪДЪРЖАНИЕ

01 | ЗА ПРОЕКТА DEMOCRACTICS **p. 04**

02 | ОБРАЗОВАТЕЛНИЯТ ПОТЕНЦИАЛ НА ИГРАТА MEMBER STATES **p. 07**

03 | ОТ ИГРАТА КЪМ РАБОТИЛНИЦАТА **p. 16**

04 | РЕФЛЕКСИЯ, ОЦЕНКА И АДАПТИРАНЕ **p. 32**

05 | ДОПЪЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ И БИБЛИОГРАФИЯ **p. 38**

Co-funded by the European Union

ABSENTIA EXPLORING THE ABSENCE

PEDRA

YSPDB

EKC ELEKTRĖNŲ KULTŪROS CENTRAS

DEMOCRACTICS

ПРОЕКТЪТ НАКРАТКО

Пълно наименование на проекта:
Democractics: Echo your voice with every choice

Номер на проекта:
2024-3-PL01-KA210-YOU-000277865

Период на изпълнение:
01/03/2025 - 31/08/2026

Програма:
Erasmus+

Координатор:
Fundacja Pedra, Полша

Партньори по проекта:
- Fundacja Pedra, Полша
- Youth Society for Peace and Development of the Balkans (YSPDB), България
- Elektrenu kulturos centras, Литва
- Absentia APS, Италия

Проектът Democractics: Echo your voice with every choice е съфинансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения са единствено на авторите и не отразяват непременно позицията на Европейския съюз или финансиращия орган. Нито Европейският съюз, нито финансиращият орган носят отговорност за тях.

ГЛАВА

01.

ЗА ПРОЕКТА DEMOCRACTICS

Проектът, в рамките на който е създадена играта Member States, правилата на играта и как да използвате този наръчник.

ЗА ПРОЕКТА

Демокрацията е част от ежедневието ни. Тя влияе върху начина, по който се вземат решения, как функционират общностите и доколко можем да влияем на въпросите, които ни засягат. Но да разбираш демокрацията и да знаеш как да участваш в нея не е едно и също.

Много млади хора се интересуват от случващото се около тях, но невинаги знаят как да се включат или вярват, че мнението им може да промени нещо. Познаването на демократичните ценности е важно, но също толкова важно е да имат възможност да обсъждат, да вземат решения, да работят заедно и да виждат резултатите от действията си. Именно тук се включва проектът Democractics: Echo your voice with every choice.

Democractics е проект по програма „Еразъм+“, който обединява четири организации от Полша, Италия, България и Литва. Основната му цел беше да направи обучението по демокрация по-интересно и достъпно за младите хора, като същевременно предложи на младежките работници и обучителите нови начини за работа по тези теми.

Проектът се фокусира върху няколко основни направления:

- Подобряване на разбирането на младите хора за демокрацията, гражданските права и вземането на решения, особено в Европейския съюз.
- Насърчаване на по-активното участие на младите хора в живота на техните общности.
- Развиване на умения за критично мислене, общуване, сътрудничество и преговори.
- Подкрепа за младежките работници и обучителите при използването на интерактивни методи на неформалното образование.
- Създаване на образователна настолна игра, подходяща за различни държави и образователни среди.

Какво направихме по време на проекта?

Започнахме с проучване на това как младите хора разбират демокрацията и какво ги насърчава или възпира да участват в обществения живот. Чрез изследвания и фокус групи в четирите партньорски държави събрахме техния опит, мнения и идеи за ученето чрез игри.

Резултатите ни помогнаха да създадем Member States – образователна настолна игра, в която участниците се сблъскват с някои от предизвикателствата на демократичното вземане на решения.

Проектът включваше и международен обучителен курс за младежки работници. Участниците разгледаха темите за демокрацията и активното гражданство чрез дейности от неформалното образование, включително упражнения за създаване на демократични общества и обсъждане на неравните възможности за участие.

След това организирахме местни дейности, чрез които представихме играта на млади хора, обучители и младежки организации в партньорските държави.

Всички тези дейности доведоха до създаването на двата основни образователни ресурса на проекта: настолната игра Member States и този наръчник, който помага на обучителите да използват играта за работа с млади хора по теми, свързани с демокрацията.

За какво всъщност е Member States?

В тази настолна игра участниците влизат в ролята на държави членки на Европейския съюз. Всяка държава има свои интереси и цели, но всички трябва да се справят и с предизвикателства, които засягат целия Съюз.

По време на играта участниците вземат решения, свързани с икономиката, обществото, околната среда и международната сигурност. Те обсъждат различни решения, преговарят с други държави, създават съюзи и гласуват какво да се случи по-нататък. Разбира се, не всички искат едно и също. Решение, което е добро за една държава, може да създаде проблеми за друга. Понякога се налага да правят компромиси, а друг път да избират между собствените си интереси и благото на целия Съюз.

Но има една уловка: ако Съюзът се разпадне, всички губят. Именно балансът между личните цели и споделената отговорност е в основата на играта. Member States не цели да пресъздаде точно работата на институциите на ЕС. Вместо това предлага опростена среда, в която младите хора могат да изпитат как протичат преговорите, сътрудничеството, гласуването и какви са последиците от колективните решения. Играта може да се използва като самостоятелна образователна дейност или като част от по-дълго занятие за демокрацията, европейските ценности или активното гражданство.

Как да използвате този наръчник?

В неформалното образование самата игра е само част от дейността. Обсъждането и осмислянето на преживяното след нея са също толкова важни. Те помагат на участниците да разгледат решенията си, да разберат защо събитията са се развили по определен начин и да свържат преживяното с реални ситуации.

- Защо някой отказа да сътрудничи?
- Кой имаше най-голямо влияние върху решението?
- Всеки ли имаше възможност да изрази мнението си?
- Щеше ли същата ситуация да се развие различно в реалния живот?

Обсъждането на подобни въпроси помага на участниците да осмислят изборите си, да разберат различните гледни точки и да направят връзка между случилото се в играта и реалните демократични процеси.

Този наръчник е предназначен за младежки работници, обучители, фасилитатори и организации, които искат да използват Member States в своите образователни дейности. Той се основава на изследванията, проведени в рамките на проекта Democractics, и предлага практически насоки за използването на играта при разглеждане на демокрацията и гражданското участие.

В него ще намерите:

- Обяснение на образователния потенциал на играта, включително уменията, които участниците могат да упражняват, и връзката между игровите механики и демократичните процеси.
- Различни теми, които можете да разгледате чрез играта, като преговори, сътрудничество, власт, солидарност и споделена отговорност.
- Четири сценария за занятия с Member States, насочени към различни образователни цели.
- Четири адаптируеми дейности от неформалното образование, които могат да се използват заедно с играта или самостоятелно.
- Въпроси за размисъл, лесни методи за оценка и предложения за адаптиране на дейностите към различни групи и за по-приобщаващо участие.

Адаптирайте материалите според нуждите си

Не е необходимо да използвате всичко в този наръчник. Можете да следвате някой от готовите сценарии, да изберете отделни дейности, подходящи за вашата група, или да използвате въпросите за размисъл след играта.

Материалите са гъвкави и можете да ги подбирате и адаптирате според образователните си цели, участниците и наличното време.

Официалните правила на Member States обясняват как се играе. Този наръчник се фокусира върху използването на играта в образователна среда, воденето на дискусии и подпомагането на участниците да свържат преживяното с демокрацията и гражданското участие в ежедневието.

ГЛАВА

02.

ОБРАЗОВАТЕЛНИЯТ ПОТЕНЦИАЛ НА ИГРАТА MEMBER STATES

Как играта Member States помага за разбирането на демокрацията, вземането на решения и гражданското участие.

ЗАЩО ДА ИЗПОЛЗВАМЕ НАСТОЛНИ ИГРИ В НЕФОРМАЛНОТО ОБРАЗОВАНИЕ?

Настолните игри са полезен инструмент в неформалното образование, защото дават възможност на участниците да преживеят различни ситуации, вместо само да ги обсъждат. Когато едно занятие е посветено на сътрудничеството, преговорите или вземането на решения, разговорите по тези теми са важни, но практическото им упражняване помага да се разбере по-добре как работят.

Игрите предоставят точно такава възможност. Участниците трябва да правят избори, да реагират на действията на другите и да се справят с последиците от решенията си. Те стават част от ситуацията, която изследват, а споделеното преживяване дава основа за последваща дискусия и размисъл.

Учене чрез преживяване

Едно от основните предимства на настолните игри в образованието е, че участниците могат да упражняват различни умения, докато се стремят към определена цел. Може да се наложи да обяснят позицията си, да изслушат другите, да сравнят възможни решения или да убедят някого да подкрепи идеята им. Понякога трябва и да преосмислят стратегията си, когато нещата не вървят по план.

Тези ситуации съчетават различни компетентности, включително общуване, сътрудничество, критично мислене и решаване на проблеми. Вместо да упражняват всяко умение поотделно, участниците ги използват заедно в хода на играта.

Игрите помагат и да се разбере как решенията влияят на другите. Например играч може да избере вариант, който е изгоден за него, но затруднява останалите. В друга ситуация постигането на обща цел може да изисква сътрудничество, дори когато приоритетите са различни. Правилата и механиките на играта правят тези зависимости по-лесни за наблюдение. Участниците виждат как изборите им влияят върху следващите събития и как отделните решения допринасят за крайния резултат.

Експериментиране и учене заедно

Друго предимство на настолните игри е, че позволяват на участниците да изпробват различни подходи, без да се сблъскват със същите последствия, каквито биха имали в реалния живот.

Играчите могат да поемат рискове, да изпробват стратегии, да изразяват несъгласие или да вземат решения, които впоследствие се оказват неуспешни. Когато нещо не се получи, те могат да обсъдят защо се е случило и какво биха направили различно следващия път.

Това е особено полезно при работа по теми, свързани с противоречиви интереси или трудни избори. Например липсата на споразумение не означава непременно, че дейността е била неуспешна. Тя може да даде повод да се обсъди какво е попречило на сътрудничеството, дали всички са имали възможност да изразят мнението си и какво би помогнало на групата да стигне до решение.

Взаимодействието между участниците също е важна част от ученето. По време на игра те трябва да се съобразяват с различни характери, мнения и подходи към проблемите. Някои поемат инициативата, докато други предпочитат първо да наблюдават и след това да се включат. Подобни ситуации помагат на групата да разбере как на практика работят общуването, влиянието и сътрудничеството.

Изследванията върху ученето чрез настолни игри показват техния потенциал да подпомагат общуването, сътрудничеството, ангажираността и експериментирането (Sousa et al., 2023). Други проучвания разглеждат приноса им за решаването на проблеми и развитието на социални и познавателни умения, макар че резултатите зависят от играта, участниците и образователния контекст (Assapun and Thummaphan, 2023; Hofmann, 2025).

Ролята на фасилитатора

Макар настолните игри да предлагат много възможности за учене, самото участие в игра не гарантира, че участниците ще разберат всичко, което тя има за цел да им покаже.

Тук идва ролята на фасилитатора.

Преди началото е полезно да се помисли какво трябва да изследват участниците по време на дейността. Дали акцентът е върху общуването, сътрудничеството, вземането на решения или нещо друго? Ясната цел помага на фасилитатора да избере подходящата дейност и да прецени кои моменти от преживяването заслужават внимание.

По време на играта фасилитаторът може да наблюдава как участниците общуват, вземат решения и реагират на предизвикателства. Не винаги е необходимо да се намесва. Понякога самостоятелното преодоляване на разногласия или справянето с неочаквана ситуация е част от ученето, стига дейността да протича с уважение към всички и никой да не бъде изключван.

След играта идва време за размисъл. Участниците могат да обсъдят направените избори, използваните стратегии, срещнатите трудности и начина, по който другите са преживели същата ситуация. След това фасилитаторът може да им помогне да свържат наблюденията си с темата на занятието и със ситуации извън играта.

Затова настолните игри са особено полезни като част от по-широк образователен процес, включващ подготовка, игра и размисъл. Всеки етап има своя роля: подготовката въвежда участниците в дейността, играта им дава възможност да натрупат опит, а размисълът им помага да го осмислят и да се поучат от него.

КАК MEMBER STATES ПОДПОМАГА УЧЕНЕТО?

Member States използва предизвикателства, свързани с вземането на решения на европейско ниво, като основа на играта. Участниците представляват различни държави членки на ЕС, реагират на общи проблеми и се стремят да постигнат собствените си цели, като същевременно поддържат стабилността на Съюза.

Образователната стойност на играта се крие във връзката между правилата и решенията, които играчите трябва да вземат. Преговорите, гласуването, сътрудничеството и противоречивите интереси не са просто теми за обсъждане. Те са част от самата игра.

Нека разгледаме как различните елементи на Member States могат да подпомогнат ученето.

Вземане на решения и техните последствияs

Всеки рунд започва с Карта с дневен ред, която представя предизвикателство пред Европейския съюз. То може да бъде свързано с икономиката, обществото, околната среда или международната сигурност. Играчите трябва да разгледат три възможни решения и да изберат кое да подкрепят. Всеки вариант има различни последствия и невинаги има решение, което удовлетворява всички. Затова участниците трябва да сравняват приоритети, да обмислят възможните резултати и да вземат решения дори когато няма идеален избор.

Последствията от тези решения влияят върху четири общи показателя: Икономика, Общество, Околна среда и Международна сигурност. Така играчите виждат как решение в една област може да се отрази на целия Съюз.

За обучителите тези механики са отправна точка за обсъждане на колективното вземане на решения, причините за разногласията между различни приоритети и компромисите, които често съпътстват политическите избори.

Различни роли и противоречиви интереси

В Member States участниците не играят от свое име. Всеки представлява държава членка на ЕС и получава Тайна цел, която влияе върху стратегията му.

Въпреки че всички принадлежат към един и същ Съюз, приоритетите им могат да бъдат много различни. Някои решения помагат на една държава да постигне целите си, но създават трудности за други.

Това дава възможност на участниците да разгледат различни гледни точки и напрежението между собствените интереси и общата отговорност. Може да се наложи да защитават позиция, която обикновено не биха подкрепили, или да се опитат да разберат защо друг играч отказва да направи компромис.

Тайните цели създават и несигурност. Играчите невинаги знаят какво се опитват да постигнат останалите, затова трябва да тълкуват действията им, да изграждат доверие и да решават колко информация да споделят.

Подобни ситуации помагат на участниците да осмислят как различните интереси

влияят на дискусиите и защо постигането на съгласие невинаги е лесно.

Преговори, гласуване и влияние

Преди гласуването играчите могат да обсъдят дневния ред, да преговарят за споразумения и да създават съюзи. Те представят позициите си, предлагат подкрепа и се опитват да убедят останалите да гласуват по определен начин.

Така участниците упражняват общуване, аргументиране, изслушване и водене на преговори. Понякога трябва да променят подхода си, да направят отстъпки или да намерят общ език с някого, чиито приоритети се различават от техните.

Точките за влияние и различните начини за използване на ресурсите добавят още едно измерение към тези взаимодействия. Играчите обмислят не само кое решение да подкрепят, но и как да укрепят позицията си в играта.

Играчът, който изпълнява ролята на Председателството, има допълнителни отговорности при провеждането на рунда и гласуването. Това позволява да се наблюдава как различните роли влияят върху вземането на решения в групата.

След края на преговорите играчите гласуват за предложените варианти. Резултатът определя кое решение ще бъде прието, а при повторно равенство на гласовете гласуването може да завърши без решение и да доведе до последствия за Съюза.

За обучителите тези ситуации са повод да обсъдят разликата между правото на глас и реалното влияние. Кой успя да убеди останалите? Всички ли участваха равностойно? Решенията основаваха ли се на аргументи, съюзи или лични интереси?

Личен успех и обща отговорност

Една от най-важните особености на Member States е, че играчите се състезават и сътрудничат едновременно.

Всеки участник иска да изпълни своята Тайна цел и да събере Точки за влияние. В същото време всички зависят от оцеляването на Европейския съюз. Ако някой от общите показатели достигне прага на разпад и Съюзът не може да бъде спасен според правилата на играта, всички губят.

Това означава, че съсредоточаването единствено върху личния успех може да изложи на риск цялата група. Може да се наложи играчите да подкрепят решение, което не им носи пряка полза, да помогнат на друга държава или да променят стратегията си, за да защитят Съюза. В други моменти могат да решат, че преследването на собствените интереси си заслужава риска.

Това напрежение създава възможност за обсъждане на солидарността, взаимозависимостта и споделената отговорност. То помага и да се разбере как индивидуалните решения допринасят за общите резултати.

Връзка между играта и реалността

Member States е вдъхновена от процесите на вземане на решения в Европа, но не е точна симулация на институциите на ЕС или законодателните процедури. Играта опростява политическите процеси, така че преговорите, гласуването и сблъсъкът на интереси да могат да бъдат преживени в рамките на една дейност.

Това разграничение е важно при използването ѝ в образованието.

Фасилитаторът може да използва случилото се по време на играта като отправна точка за по-широки дискусии за демокрацията и участието, като същевременно помага на участниците да разберат разликите между играта и реалността.

Целта не е да се внушава, че европейските институции функционират точно както в Member States. Идеята е ситуациите от играта да помогнат на участниците да разберат какво влияе върху решенията, защо сътрудничеството понякога е трудно и какво се случва, когато индивидуалните и общите интереси се разминават.

КАКВО МОГАТ ДА НАУЧАТ УЧАСТНИЦИТЕ?

Member States позволява да се разгледат различни аспекти на демокрацията и гражданското участие. Какво ще научат участниците зависи от темата на занятието, предишния им опит и начина, по който фасилитаторът ще насочи последващата дискусия.

Играта дава възможност за придобиване на знания, упражняване на умения и осмисляне на нагласи, свързани с демократичното участие. Тези области често се преплитат по време на играта.

РАЗБИРАНЕ НА ДЕМОКРАТИЧНИТЕ ПРОЦЕСИ	РАЗВИВАНЕ НА ПРАКТИЧЕСКИ УМЕНИЯ	РАЗМИСЪЛ ВЪРХУ НАГЛАСИТЕ И ЦЕННОСТИТЕ
Чрез играта участниците могат да изследват как се вземат колективни решения, когато различните страни имат различни приоритети. Те могат да наблюдават защо постигането на съгласие невинаги е лесно, какви личните интереси влияят върху решенията и какво се случва, когато сътрудничеството се провали. Играта представя и идеята за взаимозависимост. Играчите могат да преследват собствените си цели, но решенията им засягат цялата група. Това помага да се разбере по-добре връзката между личните интереси, споделената отговорност и общите резултати.	По време на Member States участниците могат да упражняват умения, полезни както за демократичното участие, така и за ежедневната работа в група. Може да се наложи да изразят мнението си, да обосноват позицията си, да изслушат различни гледни точки и да преговарят с другите. Те също така сравняват възможни решения, обмислят последствията и променят стратегиите си според развитието на ситуацията. Тези умения са взаимосвързани. Например постигането на съгласие може да изисква разбиране на приоритетите на друг играч, представяне на аргументи и преценка за какво са готови да направят компромис.	Освен да придобиват знания и умения, участниците могат да използват играта, за да осмислят отношението си към сътрудничеството, разногласията и споделената отговорност. Те могат да се замислят доколко са готови да изслушват другите, да приемат различни гледни точки и да правят компромиси. Ситуациите с противоречиви интереси повдигат и въпроси за справедливостта, солидарността и влиянието на отделните играчи върху общите решения. Целта не е да се казва на участниците какви нагласи трябва да възприемат. Вместо това фасилитаторът може да им помогне да разгледат собствените си избори, да разберат как другите са преживели играта и да помислят как тези ситуации се свързват с демократичното участие в реалния живот.

ОСЕМ ТЕМИ ЗА РАЗГЛЕЖДАНЕ

Member States позволява да се разглеждат различни теми, свързани с демокрацията, Европейския съюз и активното гражданство. Темите по-долу не са отделни режими на игра. Фасилитаторите могат да изберат една или две според интересите на групата и образователните цели на занятието.

01.
ЕС и вземането на решения

Как различните приоритети влияят върху общите решения.

02.
Демокрация и участие

Кой участва, чий глас се чува и кой има влияние.

03.
Активно гражданство

Поемане на отговорност за решения, засягащи общността.

04.
Сътрудничество и общо благо

Съвместна работа въпреки различните интереси.

05.
Преговори и компромиси

Постигане на съгласие и преодоляване на разногласия.

06.
Противоречиви интереси

Вземане на трудни решения, когато няма идеален вариант..

07.
Власт и представителство

Разбиране на влиянието в групата.

02.
Споделена отговорност

Баланс между личния успех и общите потребности.

ОТ ИЗСЛЕДВАНЕТО ДО ИГРАТА

Преди да създадат Member States, партньорите по проекта Democractics проучиха как младите хора разбират демокрацията, какво затруднява участието им и какво очакват от образователните игри. Изследването включваше анкети, фокус групи и преглед на съществуващи проучвания в Полша, Италия, България и Литва. Въпреки различните методи се откроиха няколко общи извода: младите хора искат да изразяват мнението си, да участват във вземането на решения и да усещат, че ангажираността им има значение. Те ценят и дейности, които са интерактивни, достъпни и свързани с реалния живот.

Участие и реално влияние

Един от най-важните изводи беше значението на пълноценното участие.
В Италия 75% от анкетираните смятат, че младите хора нямат достатъчно възможности, пространства или подкрепа за участие в демократичния живот. Същевременно 62,5% посочват възможността да направят нещо полезно с реален резултат като основна мотивация за включване.
Подобни проблеми се открояват и в Полша, където 63,2% определят усещането, че участието им не води до промяна, като пречка пред гражданската активност.

Учене чрез практика

Изследването в Полша показа разлика между общото разбиране за демокрацията и познаването на процесите на вземане на решения на практика.
Анкетираните оценяват разбирането си за демокрацията средно с 3,53 от 5, а познанията си за процесите на вземане на решения – с 3,11 от 5. Това подчертава значението на дейности, в които младите хора могат да упражняват умения за дискусия, преговори и вземане на решения.

Участието трябва да има реално значение.

75%

Посочват липса на възможности или подкрепа за младежко участие.

62.5%

Определят реалното въздействие като основна мотивация за участие.

Източник: Проучване на Democractics в Италия, въпроси 9 и 10. Два отделни въпроса с един възможен отговор.

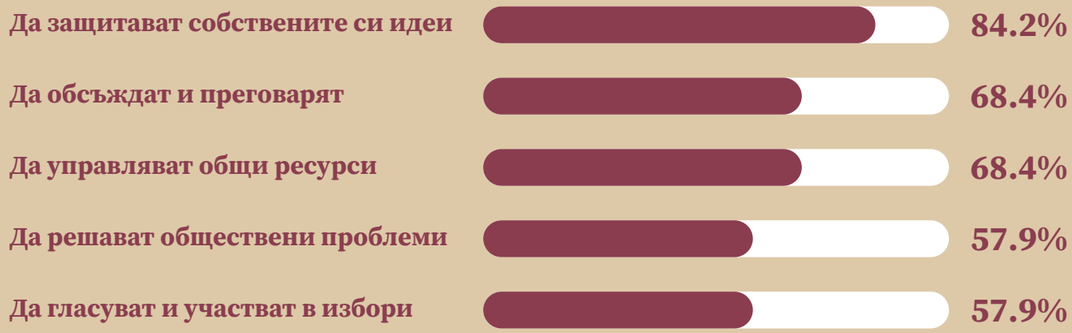
Да разбираш демокрацията не означава да знаеш как се вземат решения.

3.53 / 5
Разбиране на демокрацията

3.11 / 5
Познаване на процесите на вземане на решения

Източник: Изследване на Democractics в Полша, раздел 4.1. Средна самооценка по петстепенна скала.

Какво биха искали да правят играчите?



Източник: Изследване на Democractics в Полша, раздел 4.6. Възможни са няколко отговора, затова процентите се отчитат поотделно.

РАЗЛИЧНИ НУЖДИ, РАЗЛИЧНИ ПОДХОДИ

Изследването показа също, че младите хора в различните държави имат различен опит с демокрацията.

БЪЛГАРИЯ

Откроиха се недоверието към институциите и съмненията дали мнението на младите хора влияе върху решенията.

ЛИТВА

Две фокус групи показаха различни нужди: достъпно въведение за по-младите и по-сложни казуси за по-възрастните участници.

ПОЛША

Беше подчертана важността на дискусиите, ясните правила и възможността за защита на собствените идеи.

ИТАЛИЯ

Предпочитанията бяха към практически дейности, разбираем език и неформална обстановка.

КАКВО ОЗНАЧАВА ТОВА ЗА ФАСИЛИТАТОРИТЕ?

- Да дават на участниците реална възможност да влияят върху решенията и да виждат последствията от тях.
- Да осигурят достъпни дейности с ясни и лесни за разбиране инструкции.
- Да адаптират занятието и самата игра към нуждите, опита и интересите на групата.

ГЛАВА

03.

ОТ ИГРАТА КЪМ РАБОТИЛНИЦАТА

Практически насоки, сценарии за занятия и дейности, които помагат на обучителите да използват Member States в работата си с млади хора.

ПОДГОТОВКА И ВОДЕНЕ НА ЗАНЯТИЕ

Следващите препоръки се основават на опита ни от разработването и тестването на Member States, международния обучителен курс, проведен през април 2026 г. в Пловдив, България, и местните образователни дейности по проекта. По време на тези събития представяхме играта, наблюдавахме как участниците се справят с правилата и предизвикателствата, изпробвахме различни методи за фасилитиране и събирахме обратна връзка. Този опит ни помогна да определим на какво обучителите трябва да обърнат особено внимание при подготовката и провеждането на занятие.
Предложенията по-долу не са строги инструкции, а практически насоки, които можете (и е добре!) да адаптирате според групата, нейните нужди, учебните цели и образователната среда. Подготвили сме и примерни сценарии за занятия и дейности, за да ви улесним.

СТАНДАРТНА ИГРА	3-6 играчи *	6 рунда	~60 минути игра

ПРЕДИ ЗАНЯТИЕТО

Изберете учебната цел	Решете кои теми искате да разгледате с участниците, например преговори, гласуване и представителство или солидарност. Не е необходимо да обхващате всичко в едно занятие.
Запознайте се с играта	Прочетете внимателно правилата и, ако е възможно, изиграйте поне един рунд. В Пловдив участниците първо изиграха въвеждащ рунд с помощта на обучителите, след което играха самостоятелно.
Подгответе пространството и групата	Подредете пространството така, че всички да виждат материалите и да участват в дискусиите. Съобразете се с възрастта, опита и познанията на участниците за ЕС. Уговорете няколко основни правила за общуване.

* Играта има и варианти за двама играчи и за по-големи групи, така че броят на участниците може да бъде от 2 до 18. Повече информация ще намерите в правилата и допълнителния файл в Google Drive.

ПО ВРЕМЕ НА ИГРАТА

Обяснете ясно правилата

Представете целта на играта, показателите, ролите и процеса на гласуване. Не давайте прекалено много информация наведнъж и проверявайте дали всички разбират. В началото правилата винаги са малко трудни, въпреки че се постарахме да ги опростим.

Наблюдавайте и подкрепяйте

Обърнете внимание как участниците общуват, преговарят и вземат решения. При по-големи групи е полезно да разпределите задачите, както направихме в Пловдив – обясняване на правилата, следене на времето и наблюдение.

Следете хода на занятието

Пълната игра включва шест рунда. Осигурете достатъчно време за дискусии и решения, като предвидите време и за представяне на играта и последващ размисъл.

СЛЕД ИГРАТА

Отделете време за размисъл

Дайте възможност на участниците да споделят преживяванията и решенията си. След това обсъдете как са водили преговори, реагирали на разногласия и балансирали между личните и общите цели.

Свържете преживяното с реалния живот

Обсъдете дали подобни ситуации възникват и извън играта, например сблъсък на приоритети, необходимост от компромис или въпроси на представителството. Не забравяйте, че Member States е опростена образователна игра, а не точна симулация на институциите на ЕС.

Съберете обратна връзка

Попитайте участниците какво им е харесало, какво ги е затруднило и какво биха променили. Можете да проведете кратка дискусия или да използвате лесен формуляр за оценка. Мненията им ще ви помогнат да подобрите бъдещите занятия.

Воденето на занятия с Member States изисква баланс между подкрепата за участниците и свободата им сами да вземат решения. По време на играта могат да възникнат разногласия, да се създават съюзи, да се преследват лични интереси или да се вземат решения, които вредят на Съюза. Тези ситуации са част от образователната стойност на играта. Фасилитаторът не трябва да разрешава всеки спор или да насочва играчите към определен резултат. Неговата задача е да поддържа атмосфера на взаимно уважение, в която всеки може свободно да изразява мнението си и да участва.

Важно е също да се прави разлика между ролите, които участниците изпълняват в играта, и личните им убеждения. Играч може да защитава дадена позиция, защото тя му помага да изпълни своята Тайна цел, дори ако в реалния живот не би я подкрепил. Затова фасилитаторите не бива да правят изводи за убежденията на участниците въз основа на действията им в играта.

Не забравяйте, че успехът на занятието не зависи от това дали Съюзът ще оцелее или кой ще спечели. Важно е как участниците се включват, разглеждат различни гледни точки и осмислят решенията си.

На следващите страници ще намерите четири сценария за занятия с Member States. Можете да ги използвате директно или да ги адаптирате според нуждите на вашата група.

СЦЕНАРИЙ ЗА ЗАНЯТИЕ 01

ВСЕКИ ГЛАС ЛИ ИМА ЗНАЧЕНИЕ?

Гласуване, представителство и влияние върху демократичното вземане на решения.

Правото на глас не означава непременно еднакво влияние върху решенията. Някои хора умеят по-добре да убеждават другите, разполагат с повече информация или по-лесно създават съюзи. Това занятие използва Member States, за да разгледа връзката между гласуването и реалното влияние. Участниците виждат как преговорите, противоречивите интереси и стратегическите избори оформят решенията, а след това обсъждат как тези механизми се проявяват в демократичния живот извън играта.

Учебна цел:	• Изследване на връзката между гласуването, представителството и влиянието. • Разбиране как аргументите, съюзите и противоречивите интереси влияят върху общите решения. • Размисъл върху значението на справедливостта и прозрачността в демократичните процеси.
Целева група:	Младежи на възраст от 15 години нагоре.
Брой участници:	6-18 участници, разделени на групи от 3-6 играчи.
Продължителност:	Около 120 минути.
Материали:	Комплекти на играта Member States и правила, хартия, химикалки, флипчарт или бяла дъска.

ПРОВЕЖДАНЕ НА ЗАНЯТИЕТО

01 — Кой влияе върху решенията? (15 мин.)

Помолете участниците да посочат решение, което засяга младите хора. Обсъдете кой го взема и кой може да му повлияе. Поставете въпроса: Означава ли правото на глас еднакво влияние върху решенията?

02 — Представяне на Member States (15 мин.)

Разделете участниците на групи от 3–6 души и представете целите на играта, правилата за гласуване, ролята на Председателството и Точките за влияние. При нужда изиграйте въвеждащ рунд.

03 — Игра (60 мин.)

Играйте според официалните правила. Помолете участниците да следят как се постигат споразумения, как играчите си влияят взаимно и дали се създават съюзи..

04 — Преглед на решенията (10 мин.)

Помолете участниците да си припомнят едно важно гласуване. Обсъдете какво е повлияло на резултата и дали някой е променил позицията си по време на

преговорите.

05 — Обобщаваща дискусия (20 мин.)

Съберете участниците, за да обсъдят преживяванията си, като използвате следните въпроси.

1. Как решавахте за кой вариант да гласувате?
2. Какво влияеше върху решенията ви по време на преговорите?
3. Всички ли имаха еднаква възможност да повлияят на резултата?
4. Имаше ли разлика между правото на глас и реалното влияние?
5. Къде виждате подобни ситуации в реалните демократични процеси?

ОТ ИГРАТА КЪМ РЕАЛНОСТТА

Обяснете, че гласуването е важна част от демокрацията, но не е единственият начин да се влияе върху решенията. Обществените дискусии, застъпничеството, участието в организации и общуването с хората, които вземат решения, също имат значение. Достъпът до тези възможности обаче невинаги е равен. Насърчете участниците да помислят как младите хора могат да влияят върху решенията в училище, местната общност или институциите, дори когато нямат официално право на глас.

АДАПТИРАНЕ НА СЦЕНАРИЯ

За по-малко опитни групи: използвайте познати примери, като ученически съвети или решения в младежки центрове, и отделете повече време за обяснение на гласуването.

За по-опитни групи: разгледайте разликата между легитимното застъпничество и неправомерното влияние. Обсъдете как прозрачността, представителството и достъпът до информация влияят върху демократичните решения.

За по-големи групи: използвайте няколко комплекта на играта и сравнете как са протекли преговорите и гласуванията на различните маси.

КАКВО ДА НАБЛЮДАВАТЕ

Следете дали участниците могат да посочат различни начини за влияние върху общите решения и да разграничат официалното право на глас от неформалното влияние. По време на обсъждането обърнете внимание дали могат да обяснят наблюденията си с примери от играта и да ги свържат със ситуации от реалния живот.

СЦЕНАРИЙ ЗА ЗАНЯТИЕ 02

ИЗКУСТВОТО НА КОМПРОМИСА

Преговори при различни приоритети и търсене на общо решение.

При демократичното вземане на решения различните групи често имат противоречиви приоритети, а постигането на съгласие невинаги е лесно. Преговорите изискват хората да защитават интересите си, да изслушват други гледни точки и да преценяват къде могат да направят компромис. В това занятие Member States помага на участниците да изследват как протичат преговорите, когато собствените им цели противоречат на интересите на другите, и как готовността или отказът от компромис може да повлияе на целия Съюз.

Учебна цел:	• Упражняване на умения за преговори, активно слушане и постигане на компромиси. • Разбиране как противоречивите интереси влияят върху общите решения. • Размисъл върху разликата между сътрудничеството и отказа от собствените приоритети.
Целева група:	Младежи на възраст от 15 години нагоре.
Брой участници:	6-18 участници, разделени на групи от 3-6 играчи.
Продължителност:	Около 120 минути.
Материали:	Комплекти на играта Member States и правила, хартия, химикалки, флипчарт или бяла дъска.

ПРОВЕЖДАНЕ НА ЗАНЯТИЕТО

01 —Търсене на общо решение (15 мин.)

Представете проста дилема, например как да се разпредели ограничен бюджет на местната общност. Помолете участниците да посочат различни приоритети и да предложат как хора с противоречиви интереси могат да постигнат съгласие.

02 — Представяне на Member States (15 мин.)

Разделете участниците на групи от 3–6 души. Представете целите на играта, Тайните цели, преговорите и общите показатели. Обяснете, че играчите трябва да се съобразяват както със собствените си приоритети, така и със стабилността на Съюза.

03 — Игра (60 мин.)

Играйте според официалните правила. Насърчете участниците да следят кога преговарят, правят отстъпки, създават съюзи или отказват компромис.

04 — Анализ на преговорите (10 мин.)

Помолете всяка група да си припомни едни особено успешни или трудни преговори.

Обсъдете какво е искал всеки играч и как е била разрешена ситуацията.

05 — Обобщаваща дискусия (20 мин.)

Съберете участниците, за да обсъдят преживяванията си, като използвате следните въпроси.

1. За кои решения беше най-трудно да постигнете съгласие и защо?
2. Какво ви помогна да убедите другите или да разберете приоритетите им?
3. Налагало ли ви се е да направите компромис с Тайната си цел или предпочитания резултат? Защо?
4. Имаше ли случаи, когато отказът от компромис засегна целия Съюз?
5. Как протичат подобни преговори в реални общности или демократични институции?

ОТ ИГРАТА КЪМ РЕАЛНОСТТА

Демократичните решения често изискват съгласие между хора или групи с различни приоритети. Компромисът помага да се намери общо решение, но не означава, че всички интереси винаги могат да бъдат удовлетворени. Насърчете участниците да помислят кога компромисът е полезен и кои важни принципи не бива да подлежат на преговори.

АДАПТИРАНЕ НА СЦЕНАРИЯ

За по-малко опитни групи: започнете с позната дилема и обяснете разликата между компромис и просто приемане на чуждо решение.

За по-опитни групи: разгледайте ситуации, в които страните имат неравни позиции при преговорите или компромисът може да противоречи на основни права.

За по-големи групи: сравнете преговорите на различните маси и обсъдете защо някои групи са постигнали съгласие по-лесно от други.

КАКВО ДА НАБЛЮДАВАТЕ

Обърнете внимание как играчите водят преговори, кои аргументи им помагат да постигнат съгласие и за какво са готови да направят компромис. Следете дали вземат предвид приоритетите на другите, или се съсредоточават главно върху собствените си Тайни цели.

Наблюдавайте какво се случва, когато преговорите се провалят, и дали играчите променят подхода си, когато стабилността на Съюза е застрашена.

СЦЕНАРИЙ ЗА ЗАНЯТИЕ 03

МОЯТА СТРАНА, НАШИЯТ СЪЮЗ

Споделена отговорност, противоречиви приоритети и общо благо.

При демократичното вземане на решения държавите и общностите често трябва да намират баланс между собствените си приоритети и отговорността към другите. Решение, което е полезно за една група, може да затрудни друга, а преследването само на лични интереси може да застраши общите цели. Това занятие използва Member States, за да разгледа тези противоречия. Участниците работят в малки делегации, обсъждат приоритетите на своята държава и вземат решения, които засягат целия Съюз.

Учебна цел:	• Разглеждане на връзката между личните интереси и споделената отговорност. • Упражняване на съвместно вземане на решения в малки екипи. • Размисъл върху това как общите ресурси и приоритети влияят на цялата общност.
Целева група:	Младежи на възраст от 16 години нагоре.
Брой участници:	12-24 участници, разделени на 4-6 делегации на държави.
Продължителност:	Около 110 минути.
Материали:	Member States game sets and rulebooks, paper, pens, flipchart or whiteboard.

ПРОВЕЖДАНЕ НА ЗАНЯТИЕТО

01 — Чии приоритети са важни? (10 мин.)

Представете ситуация, в която няколко общности трябва да се споразумеят за общи приоритети, например обществен транспорт, опазване на околната среда или сигурност. Обсъдете защо различните групи могат да предпочитат различни решения.

02 — Създаване на национални делегации (10 мин.)

Разделете участниците на 4-6 отбора, всеки от които представлява държава членка. Раздайте материалите за играта и оставете играчите да обсъдят насаме позицията на държавата и Тайната си цел. Всяка делегация взема решения заедно и участва в играта като един играч.

03 — Игра (60 мин.)

Играйте според официалните правила, като всяка делегация управлява една държава. Помолете отборите да обмислят как решенията им влияят както на собствената им позиция, така и на четирите показателя.

04 — Сравняване на приоритетите (10 мин.)

След играта помолете всяка делегация да посочи едно решение, което е било полезно за нейната държава, и едно, което е повлияло на целия Съюз. Сравнете дали тези интереси са се подкрепяли или са си противоречали.

05 — Обобщаваща дискусия (20 мин.)

Съберете участниците, за да обсъдят решенията от играта и техните по-широки последствия.

1. Как вашата делегация решаваше кои интереси са най-важни?
2. Имаше ли моменти, когато интересите на държавата ви противоречаха на нуждите на Съюза?
3. Подкрепихте ли решение, което беше по-полезно за другите, отколкото за вас? Защо?
4. Какво се случваше, когато играчите се съсредоточаваха главно върху личните си цели?
5. Как държавите и общностите съчетават собствените си приоритети със споделената отговорност в реалния живот??

ОТ ИГРАТА КЪМ РЕАЛНОСТТА

Държавите и общностите често зависят една от друга по въпроси като икономическата стабилност, опазването на околната среда и сигурността. Решенията на една страна могат да засегнат много други. Насърчете участниците да помислят защо сътрудничеството и солидарността са необходими дори когато различните групи имат противоречиви приоритети.

АДАПТИРАНЕ НА СЦЕНАРИЯ

За по-малки групи: използвайте стандартната версия с 3–6 индивидуални играчи вместо национални делегации.

За по-опитни групи: помолете всяка делегация накратко да обясни как съчетава националните си интереси с по-широките последствия от решенията си.

При ограничено време: изиграйте само избрани рундове като образователно упражнение, без да ги представяте като пълна официална игра.

КАКВО ДА НАБЛЮДАВАТЕ

Следете как делегациите вземат вътрешните си решения и дали всички членове на екипа участват. Наблюдавайте как играчите реагират, когато общите показатели се влошават, и дали променят приоритетите си, за да защитят Съюза.

Обърнете внимание дали делегациите отчитат последствията за другите държави, или се съсредоточават главно върху изпълнението на собствените си Тайни цели.

СЦЕНАРИЙ ЗА ЗАНЯТИЕ 04

ДЕМОКРАЦИЯТА ПОД НАТИСК

Трудни решения, противоречиви приоритети и демократична отговорност по време на кризи.

Вземането на демократични решения става особено трудно при извънредни ситуации. Когато времето е ограничено, а последствията са несигурни, отговорните лица могат да бъдат притиснати да действат бързо, понякога за сметка на обсъждането, прозрачността или участието. В това занятие се използват избрани рундове от Member States, за да се разгледа как участниците реагират на трудни избори, съчетават противоречиви приоритети и балансират между спешните действия и общата отговорност.

Учебна цел:	• Разбиране как натискът на времето влияе върху колективното вземане на решения. • Упражняване на умения за оценка на различни варианти и възможните им последствия. • Размисъл върху значението на демократичните принципи по време на кризи.
Целева група:	Младежи на възраст от 16 години нагоре.
Брой участници:	6-12 участници, разделени на две групи от 3-6 играчи.
Продължителност:	Около 75 минути.
Материали:	Комплекти на играта Member States и правила, хартия, химикалки, флипчарт или бяла дъска.

ПРОВЕЖДАНЕ НА ЗАНЯТИЕТО

01 — Вземане на решения под натиск (10 мин.)

Представете измислена кризисна ситуация, например екологична авария или заплаха за обществената сигурност. Попитайте участниците кое трябва да бъде приоритет при спешни решения и дали демократичните процедури трябва да се променят по време на криза.

02 — Подготовка за играта (10 мин.)

Разделете участниците на две групи и представете целите на играта, общите показатели и правилата за гласуване. Обяснете, че занятието ще използва съкратена версия на Member States с три рунда..

03 — Три рунда под натиск (30 мин.)

Изиграйте три рунда според официалните механики, но ограничете дискусиите до пет минути на рунд. Помолете участниците да следят как натискът на времето влияе върху преговорите, сътрудничеството и гласуването.

04 — Анализ на трудно решение (10 мин.)

Помолете двете групи да представят по едно особено трудно решение. Сравнете как са подходили към ситуацията, кои приоритети са повлияли на избора им и дали са доволни от резултата.

05 — Обобщаваща дискусия (20 мин.)

Съберете участниците, за да обсъдят преживяванията си, като използвате следните въпроси.

1. Как ограниченото време за дискусия повлия на решенията ви?
2. При трудни избори кое поставяхте на първо място – Тайната си цел или стабилността на Съюза?
3. Имаше ли моменти, когато бързото действие изглеждаше по-важно от постигането на съгласие?
4. Какви рискове възникват, когато демократичните решения се вземат под натиск?
5. Как демократичните институции могат да реагират на кризи, като запазват участието и отчетността??

ОТ ИГРАТА КЪМ РЕАЛНОСТТА

При извънредни ситуации правителствата и институциите може да се наложи да вземат бързи решения, които имат сериозни последствия за гражданите и техните права. Обсъдете защо прозрачността, отчетността и демократичният контрол остават важни, особено когато обичайните процеси на вземане на решения са под натиск.

АДАПТИРАНЕ НА СЦЕНАРИЯ

За по-малко опитни групи: отделете повече време за дискусия и обяснете възможните последствия от всеки вариант на Картата с дневен ред преди гласуването.

За по-опитни групи: добавете задача за размисъл, в която участниците посочват кои демократични принципи трябва да бъдат защитени дори при извънредни ситуации.

За по-големи групи: използвайте един комплект на играта с 3-6 играчи и сравнете различните решения, взети в рамките на групата. within the same group.

КАКВО ДА НАБЛЮДАВАТЕ

Следете дали участниците постигат прибързани споразумения, следват по-влиятелните играчи или вземат решения, без да обсъдят подробно алтернативите. Наблюдавайте как реагират на последствията и дали променят приоритетите си, когато общите показатели се доближават до критични стойности.

Следващите пет дейности предлагат различни начини за разглеждане на демокрацията, участието и вземането на решения. Те могат да се използват самостоятелно, преди или след играта Member States, или да се комбинират с други упражнения в по-дълги занятия.
За още идеи можете да разгледате **Democractics Facilitator's Handbook** – допълнителен ресурс на проекта с 66 метода за активно участие, включващ инструкции, варианти за адаптиране и въпроси за размисъл.

ДЕЙНОСТ 01

СЪЗДАЙТЕ СВОЯ ДЕМОКРАЦИЯ

Създаване на измислена държава и нейната демократична система.

Как бихте организирали една държава, ако можехте сами да определяте всички правила? В тази дейност участниците създават измислена държава, изграждат нейните институции и решават как гражданите могат да участват в обществения живот. Като разработват собствена демократична система, те изследват как се вземат политически решения, как се защитават правата на гражданите и как различните подходи работят на практика.

Цел:	Запознаване с основните елементи на демократичната система, включително институциите, изборите, гражданските права и участието на гражданите.
Целева група:	Младежи на възраст от 14 години нагоре
Брой участници:	8-20 участници, разделени на групи от 3-5 души.
Продължителност:	60 минути
Материали:	Листове за флипчарт, маркери, химикалки и по желание шаблони за описание на държава.

ХОД НА ДЕЙНОСТТА

01 — Създайте своя държава (10 мин.)

Разделете участниците на малки групи. Всяка група измисля държава, като определя нейното име, население и основни характеристики.

02 — Изградете своята демокрация (20 мин.)

Помолете групите да определят как функционира държавата им. Те трябва да решат кой приема законите, как се избират представителите, какви права имат гражданите и как младите хора могат да участват във вземането на решения.

03 — Изпробвайте системата (15 мин.)

Представете предизвикателство, например правителство, което се опитва да ограничи свободата на изразяване или взема важно решение без консултация с гражданите. Попитайте групите как би реагирала тяхната демократична система.

04 — Представяне и сравнение (15 мин.)

Всяка група представя държавата си и обяснява основните си решения. Сравнете различните системи, като обърнете внимание на разпределението на властта и възможностите на гражданите да влияят върху решенията.

Въпроси за размисъл

- Кои решения за демократичната система на вашата държава бяха най-трудни?
- Как решихте кой трябва да има политическа власт?
- Какви възможности за участие създадохте за младите хора?
- Как реагира системата ви, когато демократичните принципи бяха застрашени?
- Какви прилики и разлики откривате между вашата измислена държава и реалните демократични системи??

ДЕЙНОСТ 02

КРАЧКА НАПРЕД

Неравни възможности, социални бариери и достъп до демократично участие.

Не всички имат еднакви възможности да участват в обществения живот. Личните обстоятелства, финансовите средства, социалният произход и достъпът до информация могат да повлияят на това доколко лесно гласът на човек бива чут. В тази дейност участниците влизат в измислени роли и реагират на твърдения за ежедневните възможности и участието в обществото. Те правят крачка напред или остават на място според ситуацията на своя герой. Така различията между персонажите стават видими и дават повод за обсъждане на неравенствата и социалното приобщаване.

Цел:	Разглеждане на това как различните житейски обстоятелства влияят върху достъпа до възможности, права и демократично участие.
Целева група:	Младежи на възраст от 15 години нагоре
Брой участници:	10-25 participants
Продължителност:	45-60 минути
Материали:	Карти с измислени персонажи, подготвени твърдения и свободно пространство за движение.

ХОД НА ДЕЙНОСТТА

01 — Влезте в роля (10 мин.)

Раздайте на участниците карти с измислени персонажи, например млад бежанец, безработен родител, ученик от заможно семейство или млад човек с увреждане. Дайте им време да си представят обстоятелствата на своя герой, без да разкриват ролята си пред другите.

02 — Направете крачка напред (15 мин.)

Помолете участниците да се подредят в една линия. Прочетете твърдения за възможностите и участието, например „Знаеш къде да намериш информация за местните решения“ или „Чувстваш, че мнението ти се приема сериозно“. Участниците правят крачка напред, ако смятат, че твърдението важи за техния герой. В противен случай остават на място.

03 — Разгледайте различията (5 мин.)

След като прочетете всички твърдения, помолете участниците да погледнат къде се намират и да забележат разликите помежду си. Дайте им възможност да разкрият ролите си, след което поканете всички да излязат от роля.

04 — Групов размисъл (15-30 мин.)

Съберете участниците, за да обсъдят наблюдаваните различия и пречките, които могат да възпрепятстват участието на някои хора в обществения живот.

Въпроси за размисъл:

- Как се чувствахте, когато можехте да пристъпите напред или трябваше да останете на място?
- Какви разлики забелязахте между персонажите?
- Кои обстоятелства улесняваха или затрудняваха участието?
- Как неравните възможности влияят върху това чий глас се чува при демократичните решения?
- Какво могат да направят училищата, младежките организации или публичните институции, за да намалят тези пречки?

ДЕЙНОСТ 03

ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВОТО НА КОМПРОМИСА

Преговори, противоречиви интереси и търсене на общо решение.

Постигането на съгласие невинаги е лесно, особено когато хората имат различни приоритети и очаквания. Понякога намирането на решение изисква отстъпки, отчитане на други гледни точки или приемане на резултат, който не удовлетворява напълно всички. В тази дейност участниците представляват различни групи по интереси и преговарят за общо решение на местен проблем. Те изследват какво прави компромиса възможен и как разногласията могат да се преодоляват чрез обсъждане.

Цел:	Упражняване на умения за преговори, активно слушане и постигане на съгласие между групи с противоречиви интереси.
Целева група:	Младежи на възраст от 15 години нагоре
Брой участници:	9-24 participants, divided into 3-4 stakeholder groups
Продължителност:	45-50 минути
Материали:	Измислен сценарий, карти с роли на заинтересованите страни, хартия, химикалки и флипчарт.

ХОД НА ДЕЙНОСТТА

01 — Представете предизвикателството (5 мин.)

Представете измислена ситуация: местната власт иска да преобрази празно обществено пространство. Част от жителите искат парк, младите хора – спортна площадка, а местните фирми предпочитат търговска зона.

02 — Подгответе позицията си (10 мин.)

Разделете участниците на групи по интереси. Всяка група обсъжда приоритетите си, определя какво е най-важно за нея и по кои въпроси би направила компромис.

03 — Договорете решение (15 мин.)

Съберете групите и ги помолете да постигнат съгласие за едно предложение за пространството. Насърчете участниците да представят позициите си, да обмислят алтернативи и да търсят компромиси.

04 — Представете споразумението (5 мин.)

Помолете участниците да представят окончателното предложение и да обяснят чии интереси са взети предвид. Ако не са постигнали съгласие, обсъдете какво им е попречило.

05 — Обобщаваща дискусия (10-15 мин.)

Обсъдете процеса на преговорите с помощта на следните въпроси.

Въпроси за размисъл:

- Кое беше най-трудното при постигането на съгласие?
- Кои аргументи или подходи помогнаха на преговорите?
- От какво трябваше да се откаже вашата група, за да постигне компромис?
- Окончателното решение отчете ли справедливо интересите на всички?
- Кога компромисът е необходим при демократичното вземане на решения и кога може да е неподходящ?

ДЕЙНОСТ 04

НЕСПРАВЕДЛИВАТА ИГРА

Справедливост, неравно разпределение на властта и правила за демократично участие.

Правото на участие невинаги означава еднакво влияние върху решенията. Когато някои хора имат повече гласове, ресурси или възможности да се изкажат, решенията могат да бъдат в тяхна полза, дори ако всички спазват правилата. В тази дейност участниците се включват в игра с гласуване, в която някои имат повече власт от други. Те виждат как неравнопоставените правила влияят върху общите решения и обсъждат какво прави един процес на вземане на решения справедлив и легитимен.

Цел:	Разглеждане на това как неравните права на глас и привилегиите влияят върху участието, справедливостта и легитимността на решенията.
Целева група:	Младежи на възраст от 15 години нагоре
Брой участници:	10-24 participants
Продължителност:	40-45 минути
Материали:	Бюлетини или жетони за гласуване, два комплекта правила за гласуване, хартия, химикалки и флипчарт.

ХОД НА ДЕЙНОСТТА

01 — Представете гласуването (5 мин.)

Кажете на участниците, че ще гласуват как да се използва бюджетът на измислен младежки център. Представете два варианта: закупуване на спортно оборудване или организиране на културни дейности.

02 — Неравно гласуване (10 мин.)

Разделете участниците на две равни групи. Дайте на всеки от едната група по два жетона за гласуване, а на другата – само по един. Проведете кратка дискусия и гласуване, като преброите всички жетони с еднаква тежест.

03 — Анализ на резултата (5 мин.)

Обявете печелившия вариант и разкрийте как са били разпределени гласовете. Попитайте участниците дали резултатът отразява предпочитанията на цялата група.

04 — Променете правилата (10 мин.)

Помолете участниците да предложат по-справедливи правила за гласуване. Договорете нова процедура, повторете гласуването и сравнете резултатите.

05 — Обобщаваща дискусия (10-15 мин.)

Обсъдете как правилата за гласуване са повлияли на резултата и какво показва това за справедливостта на демократичните процеси.

Въпроси за размисъл:

- Как се почувствахте относно правилата за гласуване и резултата?
- Всички ли имаха еднаква възможност да повлияят на решението?
- Може ли едно решение да е справедливо, ако всички спазват правила, които дават повече власт на някои?
- Какво се промени след въвеждането на новите правила за гласуване?
- Как демократичните институции могат да осигурят справедливо отношение към гражданите и реални възможности за участие?

ДДДДДДД05

ДД ДДДДДДД ДДД ДДДДДДДД

Превръщане на демократичното участие в действия в местната общност.

Демократичното участие не се изчерпва с гласуването или обсъждането на политически въпроси. Младите хора могат да влияят върху решенията в своите училища, квартали и общности, като откриват проблеми, предлагат решения и се свързват с отговорните лица. В тази дейност участниците избират важен за тях проблем и разработват прост план за действие. Те изследват как идеите могат да се превърнат в инициативи и какви стъпки са нужни, за да бъде чут гласът им.

Цел:	Откриване на възможности за гражданско участие и разработване на реалистичен план за решаване на местен проблем.
Целева група:	Младежи на възраст от 15 години нагоре
Брой участници:	6-24 participants, divided into groups of 3-6
Продължителност:	60 минути
Материали:	Листове за флипчарт, маркери, химикалки и шаблони за планиране на действия (по избор).

ХОД НА ДЕЙНОСТТА

01 — Изберете проблем (10 мин.)

Помолете участниците да посочат проблеми, засягащи младите хора в тяхното училище или общност, например ограничен обществен транспорт, липса на места за отдих или недостатъчни възможности за младежко участие. Всяка група избира един проблем, по който да работи.

02 — Проучете възможностите (15 мин.)

Помолете групите да установят кой отговаря за проблема, кого засяга и какви възможности има за влияние върху решенията. Насърчете ги да разгледат местните институции, младежките съвети, обществените организации и други заинтересовани страни.

03 — Разработете план за действие (20 мин.)

Всяка група подготвя прост план, в който описва какво иска да промени, какви действия може да предприеме, с кого трябва да се свърже и от какви ресурси или подкрепа се нуждае.

04 — Представете плана (10 мин.)

Групите представят плановете си и получават предложения от останалите участници. Помолете ги да посочат една реалистична първа стъпка, която могат да предприемат след занятието.

05 — Обобщаваща дискусия (10–15 мин.)

Обсъдете какво са научили участниците за превръщането на идеите в действия и какви възможности могат да използват в своите общности.

Въпроси за размисъл:

- Защо избрахте този проблем и кого засяга той?
- Какви възможности имат младите хора да влияят върху решенията по този въпрос?
- Какви пречки могат да възпрепятстват изпълнението на плана ви?
- Кой би могъл да подкрепи инициативата ви и как бихте включили други хора?
- Каква би била първата стъпка към осъществяването на плана ви?

ГЛАВА

04.

РЕФЛЕКСИЯ, ОЦЕНКА И АДАПТИРАНЕ

Практически начини за осмисляне на наученото, оценяване на дейностите и адаптирането им към различни групи.

КАК ДА НАПРАВИМ РАЗМИСЪЛА СМИСЛЕН

Играта Member States дава възможност на участниците да преговарят, да вземат решения и да изпитат последиците от своите избори. Образователната ѝ стойност обаче зависи и от това какво се случва след играта. Размисълът помага на участниците да осмислят преживяното и да го свържат с демократичните процеси извън играта. Оценяването позволява на обучителите да установят какво са научили участниците, кои части от занятието са били успешни и къде е нужна допълнителна подкрепа.

Вместо да се съсредоточават само върху това кой е спечелил или загубил, обучителите трябва да насърчават участниците да разгледат как са вземани решенията, кои интереси са им повлияли и какви са били последиците.

Тази глава представя лесни подходи за осмисляне на наученото, събиране на обратна връзка и адаптиране на бъдещи занятия.

Полезният процес на размисъл може да включва три етапа:

01 — КАКВО СЕ СЛУЧИ?

Започнете от преживяванията на участниците. Помолете ги да си припомнят важни решения, разногласия, преговори или неочаквани резултати.

02 — ЗАЩО СЕ СЛУЧИ?

Насърчете участниците да разгледат причините за своите решения. Обсъдете как различните интереси, съюзи, информация и възможности за влияние върху другите са оформили резултата.

03 — КАКВО ОЗНАЧАВА ТОВА ИЗВЪН ИГРАТА?

Свържете преживяното със ситуации в училищата, общностите и демократичните институции. Обсъдете къде се наблюдават подобни процеси и как младите хора могат да участват в решенията, които ги засягат.

ПРОСТРАНСТВО ЗА РАЗЛИЧНИ ГЛЕДНИ ТОЧКИ

Участниците могат да тълкуват едно и също преживяване по различен начин. Някой, който е чувствал, че има влияние по време на играта, може да не е забелязал, че друг играч е изпитвал затруднения да изрази мнението си.

Обучителите трябва да дават пространство за различни тълкувания, да насърчават участниците да обясняват възгледите си и да не приемат преживяването на един човек като представително за цялата група.

Размисълът не е задължително да води до единодушие. Целта му е да помогне на участниците да разберат по-добре демократичните процеси, да поставят под въпрос предположенията си и да оценят различните гледни точки.

ОЦЕНЯВАНЕ НА НАУЧЕНОТО

Оценяването помага на обучителите да разберат какво са научили участниците, как се е развило тяхното разбиране и дали занятието е постигнало образователните си цели. В неформалното образование не са необходими официални тестове или оценки. Оценяването може да се основава на размисъла на участниците, наблюденията по време на дейностите и кратки разговори за наученото.

При използването на Member States оценяването трябва да обхваща повече от знанията за демократичните институции или умението да се спазват правилата. Играта дава възможност за упражняване на преговори, изразяване на мнения, отчитане на различни интереси и преживяване на последиците от общите решения. Това помага на участниците да развият умения и нагласи, важни за демократичното участие

Затова е полезно оценяването да обхваща три области:

1. **Знания и разбиране:** Какво научиха участниците за демократичното вземане на решения, представителството, преговорите и споделената отговорност?
2. **Умения:** Как участниците упражниха общуване, критично мислене, сътрудничество и вземане на решения?
3. **Нагласи и увереност:** Станаха ли участниците по-осъзнати за различните гледни точки, по-склонни да изслушват другите или по-уверени в изразяването на мнението си?

Не всяка промяна ще бъде видима в рамките на едно занятие. Оценяването трябва да се съсредоточи върху преживяванията, свързани с ученето, и възможностите за развитие, вместо да се очакват незабавни или измерими промени при всеки участник.

ЛЕСНА САМООЦЕНКА

Един начин за проследяване на наученото е участниците да попълнят кратка самооценка преди и след занятието. Използването на едни и същи твърдения позволява на обучителите да сравнят как участниците възприемат своите знания, умения и увереност. Помолете участниците да оценят всяко твърдение от 1 (напълно несъгласен/на) до 5 (напълно съгласен/на):

- Разбирам как общите решения могат да засегнат различните групи по различен начин.
- Мога да обясня защо преговорите и компромисът са важни в демократичните процеси.
- Мога да разпозная как властта и влиянието се отразяват на вземането на решения.
- Чувствам се уверен/а да изразявам мнението си по време на групова дискусия.
- Мога да посоча начини, по които младите хора могат да участват в решенията, засягащи техните общности.

Дайте на участниците няколко минути да попълнят самооценката самостоятелно. Обяснете, че няма правилни или грешни отговори и че резултатите ще служат за разбиране на учебния процес, а не за оценяване на личното им представяне.

При прегледа на резултатите обучителите могат да проследят промените в индивидуалните отговори и общите тенденции. Например участниците може да се чувстват по-уверени да обсъждат различни гледни точки, но все още да не са сигурни как могат да участват в решенията в своите общности.

По-високите оценки могат да показват усещане за напредък, но не доказват автоматично подобрение на знанията или уменията. По същия начин по-ниска оценка след дейността не означава непременно отрицателен резултат. Възможно е участниците да са придобили по-реалистична представа за сложността на демократичното вземане на решения.

ОТВЪД ЧИСЛАТА

Самооценката предоставя полезна информация, но обясненията на участниците често разкриват повече за действителните им преживявания. В края на занятието помолете участниците да довършат три кратки изречения

Едно нещо, което научих...

Посочете идея, понятие или умение, което е станало по-ясно по време на дейността.

Нещо, което ме накара да преосмисля мнението си...

Опишете ситуация, решение или гледна точка, които са ви накарали да преразгледате свое предположение.

Един въпрос, който все още имам...

Посочете нещо, което бихте искали да разберете или проучите по-задълбочено.

Участниците могат да запишат отговорите си самостоятелно или да ги обсъдят в малки групи. Всеки трябва да има свободата да реши колко иска да сподели. Обучителите могат да прегледат отговорите, за да открият повтарящи се теми, неочаквани резултати от ученето и въпроси, които изискват допълнително внимание.

НАБЛЮДЕНИЕ НА УЧЕНЕТО ПО ВРЕМЕ НА ИГРАТА

Обучителите могат да събират информация за наученото и като наблюдават взаимодействието между участниците по време на Member States. Целта не е да се оценяват отделните играчи, а да се открият ситуации, които показват как групата подхожда към демократичното вземане на решения. По време на играта обучителите могат да следят четири области:

1. **Вземане на решения.** Наблюдавайте как участниците избират между различните варианти. Обясняват ли аргументите си, обмислят ли възможните последици или променят ли позицията си, след като чуят други мнения?
2. **Участие.** Обърнете внимание кой се включва в дискусиите и как се вземат решенията. Всеки ли има възможност да се изкаже? Някои участници имат ли по-голямо влияние от други?
3. **Преговори.** Наблюдавайте как играчите реагират при конфликт на интереси. Опитват ли се да убедят другите, търсят ли компромиси или отказват да променят позициите си?
4. **Споделена отговорност.** Обърнете внимание какво се случва, когато показателите на Съюза са застрашени. Продължават ли играчите да преследват своите Тайни цели, или променят решенията си, за да защитят Съюза?

Обучителите могат да си запишат един или два важни момента от играта, например трудно гласуване, неочаквано споразумение или ситуация, в която някои участници са имали затруднения да повлияят на дискусията.

Тези примери могат да се използват в обобщаващата дискусия, за да помогнат на участниците да анализират решенията си и да помислят къде възникват подобни ситуации в демократичния живот.

Наблюдението трябва да се основава на това, което участниците правят и казват, а не на предположения какво са научили. Например мълчанието по време на дискусия не означава непременно липса на ангажираност или неразбиране на дейността.

След занятието обучителите могат да прегледат събраната информация и да обмислят три въпроса:

1. Кои учебни цели изглеждат постигнати?
2. Какви трудности, въпроси без отговор или неочаквани резултати от ученето се появиха?
3. Какво трябва да се запази или промени при следващото занятие?

Отговорите могат да помогнат при определянето на времето за преговори, сложността на обясненията на играта, организацията на груповите дискусии и подкрепата за участници с различни потребности. Оценяването е най-полезно, когато резултатите му влияят върху бъдещата практика. Целта не е да се доказва, че всички участници са научили едно и също, а да се разбере какви възможности за учене е създало занятието и как то може да бъде подобрено.

АДАПТИРАНЕ НА СЛЕДВАЩИТЕ ЗАНЯТИЯ

Всяка група подхожда към Member States по различен начин. Участниците може да имат различни познания за демократичните процеси, начини на общуване или потребности, свързани с разбирането на правилата и участието в дискусии.
Оценяването на занятието помага на обучителите да разпознаят тези различия и да решат какво да адаптират в бъдеще. Целта не е играта да се променя всеки път, а ученето да стане по-достъпно, ангажиращо и подходящо за участницит.

КАКВО МОЖЕ ДА СЕ АДАПТИРА?

- **Представяне на играта**

Ако участниците трудно разбират правилата, отделете повече време за обяснения и покажете как протича един рунд, преди да започнете. Първо се съсредоточете върху основните механики, а допълнителните елементи обяснявайте, когато станат необходими.

- **Подкрепа за участието**

Ако няколко играчи доминират в дискусиите, насърчавайте по-равностойно участие. Дайте време на участниците да обмислят позициите си преди преговорите и поканете по-мълчаливите да се включат, без да ги притискате.

- **Управление на времето и сложността**

Някои групи може да се нуждаят от по-дълги дискусии или допълнителни почивки, за да проследят решенията и последиците им. При възможност адаптирайте програмата, особено когато представяте играта на участници с по-малко опит.

- **Осигуряване на достъпност**

ССъобразете се с езиковите, комуникационните и другите потребности, свързани с достъпността. Използвайте ясни обяснения, предоставяйте писмени напомняния за важните правила и предлагайте различни начини за участие в дискусиите и размисъла.

- **Връзка с реалността на участниците**

Значението на дейността може да зависи от опита и интересите на участниците. При размисъла използвайте примери от техните училища, общности или познати проблеми, вместо да разчитате само на абстрактни политически ситуации.

СЪБИРАНЕ НА ОБРАТНА ВРЪЗКА ОТ УЧАСТНИЦИТЕ

Участниците могат да дадат ценна информация за аспекти на занятието, които обучителите сами не забелязват. Например фасилитаторът може да смята, че е обяснил правилата достатъчно ясно, докато някои участници са имали затруднения да разберат определени правила или да проследят преговорите
Събирането на обратна връзка помага да се открият тези различия и да се разбере как участниците са преживели дейността.
Не е необходим дълъг въпросник. В края на занятието обучителите могат да поканят участниците да отговорят анонимно на три въпроса:

1. Какво се получи добре? Кои части от играта или занятието ви бяха особено интересни или ангажиращи?
2. Какво беше трудно? Имаше ли правила, дискусии или дейности, които бяха неясни, неудобни или трудни за проследяване?
3. Какво бихте променили? Какво би подобрило преживяването на бъдещите участници?

Обратната връзка може да се събира чрез кратки писмени отговори, онлайн формуляр или групова дискусия. Анонимността може да помогне на участниците да споделят по-свободно затруднения и критики.
Важно е да се прави разлика между обратната връзка за преживяването и оценяването на наученото. Участниците могат да харесат дадена дейност, без да постигнат всичките ѝ учебни цели, както могат и да научат нещо ценно от трудно преживяване.

ИЗВОДИ ОТ ВСЯКО ЗАНЯТИЕ

След занятието обучителите трябва да прегледат обратната връзка от участниците заедно със собствените си наблюдения и резултатите от оценяването.
Търсете повтарящи се проблеми, вместо да се съсредоточавате върху отделни коментари. Ако няколко участници споделят, че преговорите са протекли твърде бързо, може да е нужно повече време за дискусия. Ако участниците са се чувствали изключени от решенията, фасилитаторът може да преосмисли как се разпределят възможностите за изказване.
Лесен начин за записване на подобренията е да отговорите на три въпроса:

- Какво да запазим? Посочете елементите, които са подпомогнали участието и ученето.
- Какво да променим? Отбележете трудностите, повлияли на преживяването.
- Какво да опитаме следващия път? Изберете една или две промени, които да изпробвате в бъдещо занятие.

Кратките записки за тези решения са особено полезни при провеждане на няколко занятия или работа с различни групи.

Адаптациите трябва да запазват основните учебни цели на дейността. При използване на официалната игра Member States обучителите трябва също да разграничават промените във формата на занятието от промените в правилата на играта.

Целта на събирането на обратна връзка и адаптирането на дейностите не е да се създаде идеалното занятие, а да се подобрява ученето въз основа на наблюденията на участниците и обучителите.

ГЛАВА

05.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ И БИБЛИОГРАФИЯ

Полезни публикации и източници за по-задълбочено изучаване на темата.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ

Следващите публикации и образователни ресурси предлагат допълнителни подходи за изучаване на демокрацията, младежкото участие, активното гражданство и ученето чрез игри. Те включват практически дейности, методи за фасилитиране и насоки, разработени от европейски организации и инициативи. Обучителите могат да ги използват като допълнение към Member States или за създаване на собствени занятия по неформално образование.

CIVIX and Udruga Prizma (2026) Youth-Friendly Forms of Democratic Participation: Toolbox. Democracy for Youth. Достъпно на: https://democracyforyouth.eu/

Сборник с европейски практики и методи за участие, посветени на ангажирането на младите хора, делиберативната демокрация, дигиталното участие и творческите подходи към активното гражданство.

Council of Europe (2025) Europe Matters – A Question of Values: An Interactive Game. Достъпно на: https://school-education.ec.europa.eu/en/teach/teaching-materials/europe-matters-question-values-interactive-game

Образователна игра, която разглежда европейските ценности, права и демократични принципи чрез интерактивни дейности и показва как игрите могат да подпомагат гражданското образование.

EUROBOX ETS, European Youth Press and Ayuntamiento de Alzira (2024) Engage & Report: A Toolkit of Participatory Methodologies for Youth Engagement. Достъпно на: https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/engage-report-toolkit.4169/

Сборник с методи за неформално образование и дейности за участие, предназначени да насърчават ангажираността на младите хора в гражданския живот и местните инициативи.

European Committee of the Regions and European Youth Forum (2022) Charter on Youth and Democracy. Достъпно на: https://www.youthforum.org/policy-library/charter-on-youth-and-democracy

Документ с препоръки за укрепване на младежкото представителство, демократичното участие и достъпа до вземане на решения на различните нива на управление.

European Movement International and European Youth Forum (2026) European MOSAIC: How to Engage Citizens. Достъпно на: https://www.youthforum.org/policy-library/european-mosaic-how-to-engage-citizens

Практическо ръководство за организиране на граждански консултации, водене на дискусии и създаване на възможности хората да участват в решенията, засягащи техните общности.

European Youth Forum (2016) Inspiring! Youth Organisations' Contribution to Citizenship Education. Достъпно на: https://www.youthforum.org/policy-library/inspiring-youth-organisations-contribution-to-citizenship-education

Разглежда как европейските младежки организации използват неформалното образование за развиване на граждански компетентности и насърчаване на демократичното участие.

Grace, J. and Grace, P. (2017) Youth Participation Handbook. Достъпно на: https://participationpool.eu/resource/youth-participation-handbook/

Представя модели за младежко участие, практически примери и групови дейности, включително 360 Participation Game, които помагат на обучителите да изследват участието на практика.

IncludeYOU (n.d.) IncludeYOU Toolkit. Достъпно на: https://includeyou.eu/toolkit/

Предлага упражнения и насоки за разпознаване на пречките пред приобщаването и подкрепа на демократичното участие на млади хора с различен произход и възможности.

Prager, L. (n.d.) Teaching with the VAL-YOU Game: VAL-YOUs in Play – Exploring European Values. VAL-YOU. Достъпно на: https://democracy-education.eu/toolkit/game-based-learning/

Ръководство за преподаватели, което съчетава дигитална образователна игра с дневници на решенията, дискусии и размисъл върху европейските ценности и последиците от политическите избори.

SALTO Participation & Information (2021a) Youth Participation Toolkit: Module 04 – Learning by Doing. Достъпно на: https://participationpool.eu/toolkit/

Обяснява как ученето чрез преживяване и размисълът могат да подпомагат пълноценното учене чрез дейности за младежко участие.

SALTO Participation & Information (2021b) Youth Participation Toolkit: Module 06 – Creating Change with Projects. Достъпно на: https://participationpool.eu/toolkit/

Предоставя насоки за разработване на инициативи, водени от млади хора, и свързване на дейностите за участие с промени в училища, организации и местни общности.

SALTO Participation & Information (2025) Participation in Democratic Life and Elections Poster. Достъпно на: https://participationpool.eu/resource/participation-in-democratic-life-and-elections-poster/

Визуален образователен ресурс, представящ различни форми на демократично участие и отправна точка за дискусии относно гражданската активност отвъд изборите.

SALTO Participation & Information (2026) Quality Standards for Meaningful Youth Participation in Democratic Life. Достъпно на: https://participationpool.eu/resource/quality-standards-for-meaningful-youth-participation/

Рамка за оценка на качеството на младежкото участие, особено дали младите хора имат реална възможност да влияят върху решенията и дали участието им е значимо.

Social Innovation Centre (2018) How to Succeed with Digital Gamification for Youth Engagement. Достъпно на: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/4e475d8c-dca1-4c59-8f37-eb0563ebd51e/GAMI-ENG-fullversion_small.pdf

Наръчник за използването на игрови елементи в младежката работа, включващ мотивация, гражданско участие, неформално образование, практически примери и насоки за създаване на дейности с игрови механики.

THE CIVICS Innovation Hub (2026) Conversations That Matter: A Toolkit for Civic Dialogues. Достъпно на: https://thecivics.eu/wp-content/uploads/2026/03/Toolkit-for-civic-dialogues.pdf

Наръчник с насоки за фасилитиране на граждански разговори, насърчаване на активното слушане и включване на участниците в обсъждане на различни гледни точки по сложни обществени и политически въпроси.

БИБЛИОГРАФИЯ

Assapun, S. and Thummaphan, P. (2023) 'Assessing the effectiveness of board game-based learning for enhancing problem-solving competency of lower secondary students', International Journal of Instruction, 16(2), pp. 511–532. Available at: https://www.e-iji.net/dosyalar/iji_2023_2_28.pdf.

Bačlija Knoch, S., Klocker, S. and Manevski, S. (2022) T-Kit 6: Training Essentials. 2nd edn. Strasbourg: Council of Europe and European Commission. Available at: https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-6-training-essentials.

Chappin, E.J.L., Bijvoet, X. and Oei, A. (2017) 'Teaching sustainability to a broad audience through an entertainment game – The effect of Catan: Oil Springs', Journal of Cleaner Production, 156, pp. 556–568. Available at: https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.04.069.

Council of Europe (2018) Reference Framework of Competences for Democratic Culture. Volume 1: Context, Concepts and Model. Strasbourg: Council of Europe Publishing. Available at: https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/rfcdc-volumes.

Council of Europe (2023) Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. 2nd edn., updated 2023. Strasbourg: Council of Europe Publishing. Available at: https://www.coe.int/en/web/compass.

Kondracka-Szała, M. (2018) 'Gry w rozwijaniu wybranych kompetencji kluczowych dzieci – przegląd literatury przedmiotu'. Available at: https://www.researchgate.net/publication/323617042_Gry_w_rozwijaniu_wybranych_kompetencji_kluczowych_dzieci_-_przeglad_literatury_przedmiotu.

Korolczuk, R. and Zambrowska, M. (2014) Pozwólmy dzieciom grać. Gry w edukacji matematycznej. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.

Kolb, D.A. (1984) Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Łączyński, M. (2021) 'Badanie instrukcji do gier z perspektywy twórcy i użytkownika', Homo Ludens, 1(14), pp. 63–72.

Narodowe Centrum Kultury (2021) Badanie użytkowników gry planszowej „Ojczysty – dodaj do ulubionych". Warszawa: Narodowe Centrum Kultury. Available at: https://nck.pl/en/badania/raporty/raport-badanie-uzytkownikow-gry-planszowej.

Słomczyński, M. (2016) 'Dydaktyczne aspekty projektowania gier', Homo Ludens, 1(8), pp. 177–188.

Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P.J., Perim, C., Mansuklal, S.A. and Ennami, F. (2023) 'Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches', Frontiers in Psychology, 14, 1160591. Available at: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591.

Wasilewska, O. (ed.) (2023) Młodzi w demokracji. Wyniki Międzynarodowego Badania Kompetencji Obywatelskich ICCS 2022. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych. Available at: https://iccs.ibe.edu.pl/wp-content/uploads/2023/11/ICCS-2022_raport.pdf.

Zielińska-Nowak, A. (2021) 'Gra i gra planszowa jako forma aktywności dzieci i młodzieży', Homo Ludens, 14(1), pp. 229–240.