



Прилог

Оваа активност се имплементира од страна на
Смарт АП - Лабораторија за социјални иновации Скопје, во рамките на проектот
„Промоција на безбедна училишна средина“.

Проектот „Промоција на безбедна училишна средина“ се спроведува од страна на
Коалицијата на младински организации „СЕГА“ во партнерство со Македонскиот
центар за граѓанско образование, Првата детска амбасада во светот „МЕЃАШИ“ и
СМАРТ АП - Лабораторија за социјални иновации Скопје, а финансиски поддржан од
Детската фондација „Песталоци“.



**MACEDONIAN
CIVIC
EDUCATION
CENTER**

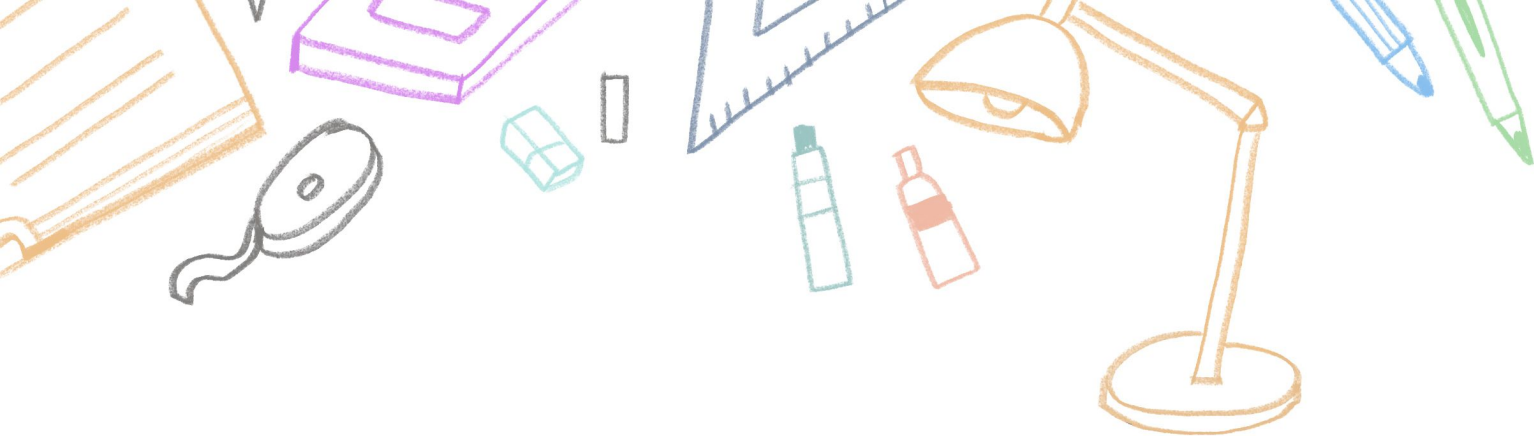


Правилник - Лава за еднакви права



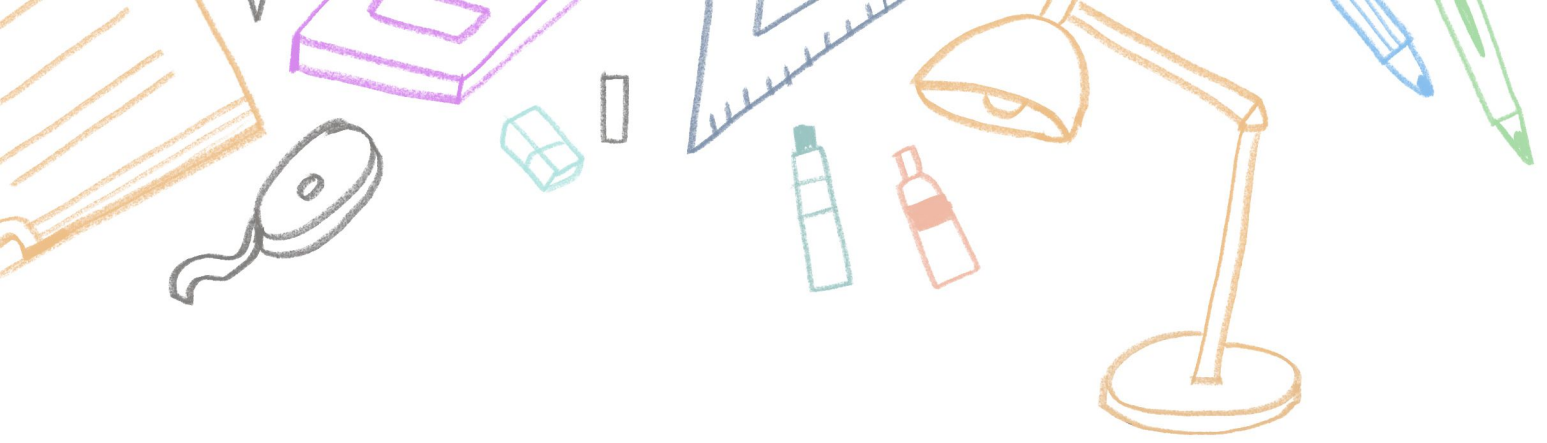
Промоција на безбедна училишна средина
Проект поддржан од Детска фондација Песталоци

ЕДУЛАБ



1. Учениците се делат во 3 тима.
2. Секој тим е составен од најмногу 10 ученици.
3. Секој тим е составен од ученици и ученички.
4. Секој тим одредува 4 ученици што ќе бидат поддршка, односно ќе ги одговараат прашањата на модераторот.
5. Секој тим одредува 6 ученици што ќе се натпреваруваат на теренот.
6. Теренот има 2 линии: почетна или старт и завршна или финиш.
7. Секој тим добива по 4 картони со димензии 60 cm x 60 cm коишто можат да се поставуваат на површината помеѓу двете линии.
8. Секој тим за поддршка добива два картона/банери, еден обоен со црвена боја и еден обоен со зелена боја.
9. Играта започнува со прашање кое го поставува модераторот.
10. На знак на модераторот, секој тим за поддршка го подигнува соодветно обоениот картон како одговор на прашањето - црвено обоениот картон за „НЕ“ и зелено обоениот картон за „ДА“.
11. Кога секој тим за поддршка го одговара прашањето, модераторот го дава точниот одговор и образложение на одговорот.
12. Секој тим што одговорил точно може да постави еден од четирите картони на површината меѓу двете линии.
13. На картонот можат да застанат еден или повеќе учесници од тимот што се натпреварува.
14. Модераторот го поставува следното прашање кога сите тимови ќе се позиционираат и кога ќе настане тишина за да можат да се слушнат и прашањата и одговорите.
15. Со секое точно одговорено прашање се додава нов картон на теренот и тимот се движи по него, но тоа може да се случи само откако модераторот ќе даде знак за движење.





16. Доколку некој член на тимот падне или згазне надвор од картонот, се враќа на почетната/стартната линија.
17. Кога сите картони ќе бидат поставени на теренот, тогаш се користат истите картони за да се стигне до целта.
18. Играта трае додека модераторот не ги постави сите прашања.
19. Победник на играта е оној тим во кој сите членови ќе стигнат најбрзо до целта или пак се најблиску до целта.
20. Начинот на кој членовите на тимот за натпреварување ќе ја применуваат тимската работа е по слободен избор на тимот.

