

KONSEPTET

MED INTEGRASJONSSPILLET „FORENER GENERASJONER”

FRIVILLIGHET

FORENER GENERASJONER



FRIVILLIGHET

FORENER GENERASJONER

VOLUNTEERING

CONNECTS GENERATIONS

WOLONTARIAT

ŁĄCZY POKOLENIA



Et partnerskapsprosjekt gjennomført som en del av konkurransen "Initiativ for intergenerasjonelt samarbeid - BeFORme", finansiert av det bilaterale samarbeidsfondet.

Iceland
Liechtenstein
Norway grants



Sammen jobber vi for et grønt, konkurransedyktig og sosialt inkluderende Europa!



Dokument utarbeidet i 2024-2025 som en del av prosjektet
FRIVILLIGHET FORENER GENERASJONER implementert av:

Stowarzyszenie Centrum Rozwoju
Edukacji Obywatelskiej CREO
ul. Kochanowskiego 8A/2
60-845 Poznań
www.centrumcreo.pl



Norsensus Mediaforum (Norwegia)
Rådhusgata 20
0151 Oslo
www.norsensus.no

NorSensus
MEDIAFORUM

Spillbeskrivelse og mål

Målet med spillet er at spillerne skal bli kjent med hverandre, skape og styrke sine relasjoner gjennom interaksjoner og samarbeid i tverrgenerasjonslag. Ved å snakke om egne erfaringer, dele kunnskap, verdier og fortelle andre om egne interesser, som til sammenligning kan vise seg å være både ulike og felles, lærer spillerne at mangfold er en styrke, og at samtale og samarbeid fører til bedre forståelse av hverandre.

For å oppnå målet med spillet, får deltakerne en oppgave de skal fullføre - kombinert til team på tvers av generasjoner, må de gjenskape et valgt tangrammønster ved å bruke totalt 7 brikker av dette puslespillet.

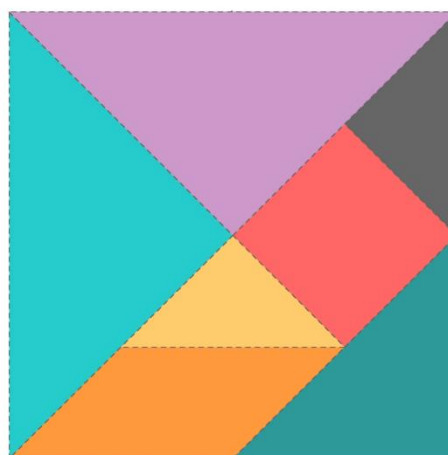
Laget som samler alle blokkene og er det første som ordner dem i det angitte mønsteret vil vinne denne oppgaven. Spillet går inn i sin endelige effekt når det siste laget har ordnet puslespillet sitt, og avsluttes med en samtale som oppsummerer hva deltakerne har lært om seg selv.

Spillet kombinerer integrering og pedagogiske elementer, lærer logisk tenkning, aktiv lytting og teamarbeid. Deltakelse i spillet lar deltakere fra ulike generasjoner bli bedre kjent med hverandre og bygge et forhold basert på gjensidig respekt og forståelse, som går utover alders- og stereotypenes barrierer.

INTERESSANT FAKTA. TANGRAM ER HVA?

Historien til tangrammet går tilbake til Kina, hvor den oppsto for rundt 2000 år siden. Det er et tradisjonelt puslespill som består av syv enkle blokker som kan ordnes i en rekke former og mønstre. Tangrammet ble introdusert til Europa på begynnelsen av 1800-tallet, og populariteten spredte seg raskt over hele verden.

Tangram består av fem trekkanter i forskjellige størrelser, en firkant og en parallellogram. Spillerens oppgave er å ordne disse blokkene i et spesifikt mønster, ved å bruke alle brikkene, uten å overlape eller flytte dem. De kan roteres og arrangeres i forskjellige retninger, men de kan ikke flyttes eller formen endres. Blokkene skal berøre hverandre.



Varighet

Varighet: 45 - 120 minutter

Spilllengde:

- Varigheten av spillet avhenger av antall personer. Så jo flere folk, jo lengre vil spillet være. Det er verdt å gi folk i gruppen en sjanse til å snakke. Dette betyr ikke at det vil vare evig. ;)
- Vi foreslår også at den innledende delen og oppsummeringen av spillet varer i minimum 15 minutter og maksimalt 30 minutter.
- Hoveddelen av spillet er delt inn i 5 runder. Vi anbefaler at tiden for å utvikle et spørsmål for hver runde ikke er mindre enn 5 minutter. Hvert lag har 3-5 minutter på seg til å svare.
- Spillet tilbyr også en ekstra mulighet for potensielt å redusere antall runder. I en slik situasjon er det viktig å huske at i begynnelsen av spillet bør deltakerne få flere blokker.

Spilleregenskaper

Spillernes alder: 7 - 107 år

Antall spillere: 2 - 36 personer

Spillelementer

Komplett sett med spillelementer:

- 6 tangram-sett med fargede brikker (et tangram-puslespill består alltid av 7 brikker).
- Utskrifter av tangrammønstre som skal løses i grupper (kun omrisset av mønsteret) og en utskrift av tangrammer som viser det løste mønsteret sammen med plasseringen av en bestemt blokk.
- 4 "Vil du heller"-kort med isbryterspørsmål (forspill, før spillerne grupperes i mindre lag) (5 spørsmål per kort).
- 6 kortstokker med runde kort med spørsmål/oppgaver hvis svar vil avsløre likheter eller forskjeller mellom spillerne.

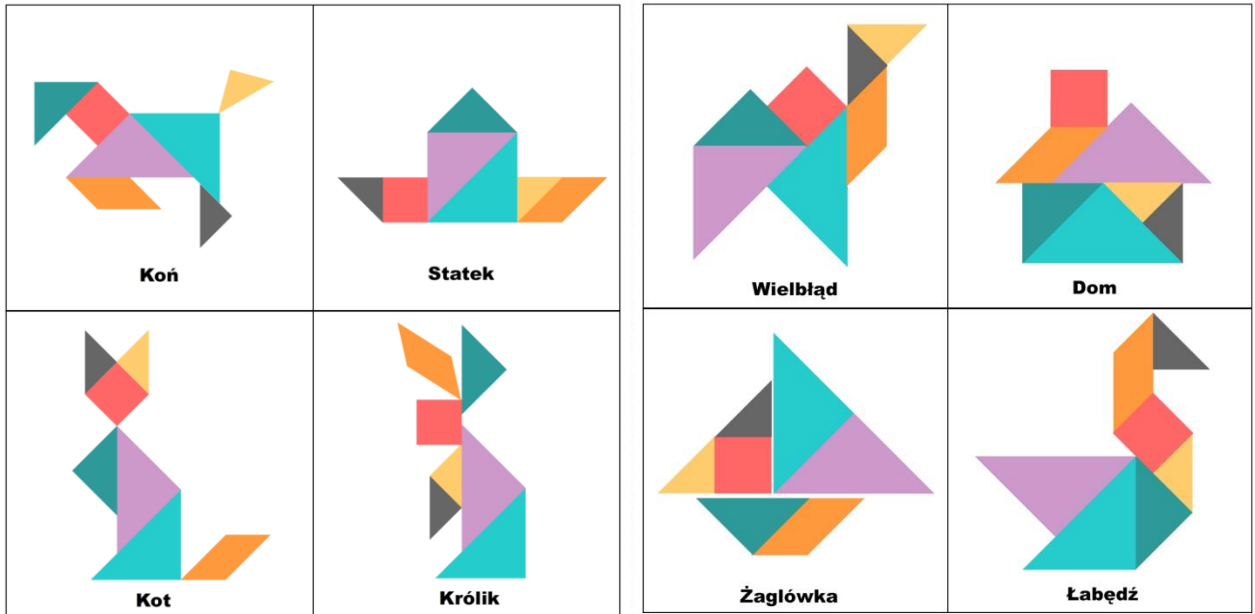
Hvert sett med runde kort består av 6 spørsmål i kategoriene: interesser/opplevelser, fritid, nye teknologier, synspunkt, frivillighet.

Hele settet med runde kort er på 30 kort.

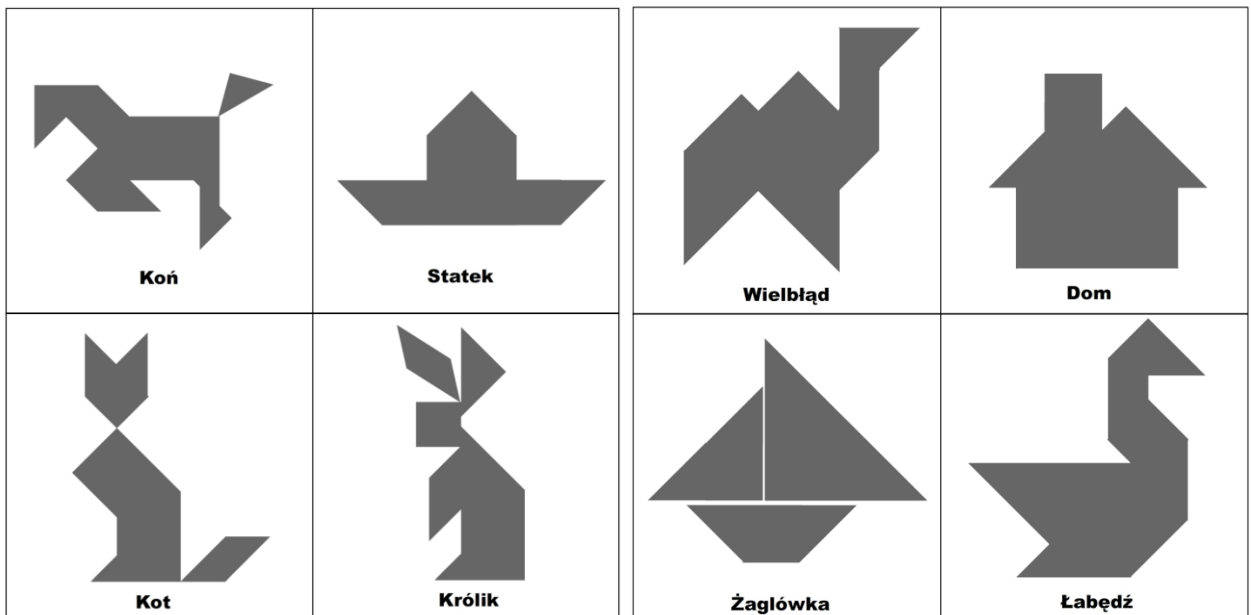
- papirark/ 6 penner (for grupper å ta notater mens de jobber med spørsmål fra runder).

Eksempel på mønsterkort:

a) eksempel på et sammensatt tangram



b) mønstre uten inndeling i blokker



Spilletts regler

Spillet «Forener Generasjoner» består av tre deler..

DEL 1 - INNLEDENDE DEL. INTRODUKSJON

I den innledende delen lærer deltakerne om spillets oppdrag, bryter isen ved å svare på spørsmål fra "Hva ville du helst?" kortstokk, og gå sammen i mindre lag.

START: Lederen introduserer de tre delene av spillet. Den første delen begynner med å oppmuntre spillere til å rekke opp hendene når de hører svaret som er nærmest dem.

Kortene i «Would You Rather»-stokken er laget for å vise spillere at:

- alder spiller ingen rolle og vi kan ha, tenke og føle på samme måte, til tross for alder;
- vi er alle forskjellige og det er ok, mangfold er naturlig;
- det er ingen feil svar,
- Å vise din mening, posisjon eller holdning på et forum skader ikke, dessuten kan det ha positive effekter – det kan trigge positive følelser, føre til en videre, dypere samtale, og vi kan også bli bedre kjent med noen, og oss selv i prosessen.

Spørsmål på kortene:

1. Fjell eller hav?
2. Sommer eller vinter?
3. Katter eller hunder?
4. Ringe eller sende tekstmeldinger?
5. Planlegging eller spontanitet?
6. Lage mat eller bestille mat?
7. Sokker med sandaler eller barbeint?
8. Ananas eller sopp på pizza?
9. Våkner du ved daggry eller sover til middag?
10. Tråsykkel eller elektrisk scooter?
11. Stå opp umiddelbart eller tilbake stille alarmen?
12. Jobber du i stillhet eller med musikk?
13. Handle på nett eller i butikk?
14. Bilder i et album eller på smarttelefonen?
15. Se på håndleddet eller på telefonen?
16. Banker det på døren eller en tekstmelding "Jeg er her"?
17. Samtale på gaten eller på en instant messenger?
18. Oppskrifter fra en kokebok eller på blogger?
19. Is om vinteren eller varm sjokolade om sommeren?

20. Danse som om ingen ser på eller synger i dusjen?
21. Filmer hjemme eller på kino?
22. Leve i fortiden eller fremtiden?
23. Norvegia eller Jarlsbergost?
24. Snakke et hvilket som helst språk eller kunne snakke med dyr?
25. Hus med hage eller leilighet i sentrum?

Spillverten modererer spillet helt fra starten, altså introduksjonen, selv om hoveddelen av spillet ennå ikke har startet. Det er imidlertid verdt å vise interessante sammenhenger som vil dukke opp under de ikke-verbale svarene fra deltakerne (f.eks. hastighet og sikkerhet for svaret vs. ubesluttsomhet, overraskelse vs. moro, etc.). Kanskje noen vil bestemme seg for å kommentere og begrunne valget sitt? I så fall, flott!

Når spillerne er ferdige med å stille spørsmål fra "Vil du heller?" kortstokken grupperer tilretteleggeren deltakerne i mindre lag og går videre til neste del av spillet.

Generasjonsovergrepene lag er spillere gruppert i maksimalt 6 lag, med antall spillere avhengig av hvem som ønsker å spille.) Vi kan velge disse lagene ved for eksempel å stille et spørsmål som vil indikere et stort generasjonsgap:

"Når du var/blir 15 år, lærte du om det fra aviser eller Internett?"

Deretter, avhengig av antall målgrupper du har satt (fra 1-6), ber du hver person i hver gruppe om å telle til det tallet. Grupper individene i lag basert på de samme tallene de sier (f.eks. utgjør alle 1ene ett lag osv.).

DEL 2 - SPILL

Spillets regler:

- I hoveddelen får spillere, som allerede er delt inn i lag, en oppgave som innebærer å i fellesskap arrangere et mønster ved hjelp av tangramblokker.
- Lederen gir hvert lag et tangrammønster (bare omrisset) fra valgt vanskelighetsgrad (nivåer markert i settet som følger med instruksjonene) og 2 fargede blokker. Det viser seg raskt for deltakerne at deres oppgave også er å skaffe de manglende elementene for å kunne gjennomføre oppgaven.
- Innhenting av de manglende blokkene skjer i løpet av de neste 5 rundene, der deltakerne svarer på spørsmål plassert på rundekortene som et lag. Fargene på rundekortene er identiske med fargen på blokken som deltakerne får etter runden. I løpet av runden trekker hver gruppe et kort med et spørsmål fra en av fem kategorier: interesser/opplevelser, fritid, nye teknologier, ståsted, frivillighet.
- Rekkefølgen på kategoriene er ikke pålagt på forhånd, selv om vi oppfordrer deg til å forlate kategorien "frivillighet" til sist.

Det lagutviklede svaret, avhengig av rundens tema, skal vise om og hvilke likheter eller forskjeller spillerne peker på. Etter at runden (spesifisert i tid) er slutt starter spilllederen en moderert samtale der deltakerne presenterer svarene sine på forumet. Deltakerne får enda en blokk/bit av puslespillet etter hver runde. Alle manglende blokker er på ett sted synlig for spillerne, hvorfra de tar dem. Fargen på blokken er identisk med fargen på kortet i den gitte runden, noe som gjør det lettere å finne og ta den riktige blokken til laget.

Laget som samler alle tangramblokkene og er det første som ordner dem i det angitte mønsteret vinner. Spillet går inn i den endelige effekten når det siste laget ordner puslespillet sitt. Elementet som bekrefter riktig arrangement av mønsteret, sammenligner det med mønsteret som viser riktig arrangement av blokkene.

DEL 3 - SLUTNING AV SPILLET

På slutten av hele spillet "Generasjoner i spillet. Connecting Generations» oppsummerer personen som kjører spillet deltakernes svar og oppfordrer dem til å dele sine kommentarer/inntrykk.

MERK: I vanskelige situasjoner eller når tiden som er tildelt for hele spillet er i ferd med å renne ut, har lederen til rådighet puslespillmønstre med fargede tangramblokker tegnet i riktig posisjon. Han kan for eksempel vise dem til lagene for å svare på et tilleggsspørsmål fra spørsmålene som oppsummerer spillet.

Lederen takker deltakerne for deres deltagelse i spillet og deres åpenhet. Han understreker verdien av å dele erfaringer og oppfordrer dem til å fortsette å støtte hverandre i felles aktiviteter og frivillige arrangementer.

Eksempler på veiledende spørsmål som en moderator kan bruke for å gjennomføre en debriefingssamtale:

1. Hvilke felles verdier eller tro la du merke til under samtalene dine?
2. Var det øyeblikk da du oppdaget et helt nytt perspektiv på noe som tidligere virket åpenbart for deg?
3. Hvilke emner skapte mest følelser eller diskusjon i gruppen din?
4. Er det noe du har lært av den eldre/ynge generasjonen i løpet av dette spillet?
5. Hvilke forskjeller mellom generasjoner synes du er mest interessant eller inspirerende?
6. Etter å ha spilt dette spillet, føler du at du bedre forstår perspektivet til folk fra en annen generasjon?

Spørsmål om runde kort

Spillet er delt inn i 5 runder. Lederen bruker en kortstokk med runde kort. Fargene på rundekortene er de samme som fargen på blokken som deltakerne får etter at spillet er slutt. En person fra laget trekker ett kort fra en gitt kortstokk. Fra det øyeblikket jobber spillerne sammen for å utvikle et svar, som de vil presentere på forumet. For hver runde vil laget ha flere kort. La dem være med dem til slutten (de kan være nyttige i den siste diskusjonen og oppsummeringen). Det vil også være flere blokker som vil bringe dem nærmere seier og skape et mønster.

Runde 1: Likheter/forskjeller i kategorien FRI TID

Oppgave 1: Dine steder

Vi bruker alle fritiden forskjellig, men vi har ofte våre favorittsteder i området vi besøker. Det er verdt å vurdere hvordan våre valg kan variere eller være de samme til tross for alder eller erfaring.

- **Spørsmål:** Hvor og hvordan liker du best å tilbringe fritiden din i byen din? Hvilke steder besøker du, og hvorfor velger du dem?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned minst **2 likheter eller forskjeller** i måtene å bruke fritiden på.

Oppgave 2: Den perfekte ferie

Når du planlegger din ideelle ferie, kan du tenke på forskjellige steder og aktiviteter. Noen mennesker foretrekker strender, andre fjell og atter andre interessante byer. Det er verdt å vurdere hva drømmereisene dine har til felles og hva som skiller dem.

- **Spørsmål:** Hva er din idé om en perfekt ferie? Ville det være en retur til steder du allerede kjenner eller kanskje oppdage noe helt nytt?
- **Oppgave:** Etter samtalen, skriv ned minst **2 likheter eller forskjeller** i drømmene dine om en ideell ferie.

Oppgave 3: Reisedrømmer

Å reise handler ikke bare om å oppdage nye steder, men også om å oppfylle drømmer. Tenk på hvilke steder i verden som er viktigst for deg og hvorfor du ønsker å besøke dem.

- **Spørsmål:** Hvilket sted i verden vil du besøke og hva inspirerer deg til det? Er det noen blant dere som drømmer om de samme reisene?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned minst **2 likheter eller forskjeller** i reisedrømmene dine.

Oppgave 4: Underholdningsformer

Underholdning er noe som gir oss glede og lar oss slappe av. Tenk på hva som har gitt deg mest glede i det siste og hvilke former for underholdning som er viktigst for deg.

- **Spørsmål:** Hva har vært noen av dine siste tidsfordriv som har gitt deg glede? Har du lagt merke til lignende eller forskjellige måter å bruke fritiden på?
- **Oppgave:** List opp minst **2 likheter eller forskjeller** i favorittformene dine for underholdning.

Oppgave 5: Den perfekte dagen for avslapning

Avslapping og moro er viktige deler av livene våre. Det er verdt å gjøre dem sammen. Tenk på hvordan du planlegger en perfekt dag full av aktivitet for folk i forskjellige aldre.

- **Spørsmål:** Hvis du måtte planlegge den perfekte dagen full av aktiviteter for folk i forskjellige aldre, hva ville du foreslått?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv opp minst **2 aktiviteter** for denne dagen med avslapning og moro mellom generasjoner.

Oppgave 6: Drømmer om tidsreiser

Historie fascinerer mennesker i alle aldre. Tenk på hvordan det ville vært hvis du kunne gå tilbake i tid til en hvilken som helst tidsalder.

- **Spørsmål:** Hvilken epoke eller historisk begivenhet vil du gå tilbake til? Hva interesserer deg med fortiden?
- **Oppgave:** List opp minst **2 likheter eller forskjeller** i dine tidsreisedrømmer.



Runde II: Likheter/forskjeller i kategorien INTERESSER

Oppgave 1: Samle gjenstander

Å samle på gjenstander er en hobby som kan variere avhengig av tiden vi lever i. Hver generasjon har sine unike gjenstander som har vært moderne å samle på.

- **Spørsmål:** Har du noen gang samlet noen ting som var hobbyen din (f.eks. kort, frimerker, figurer)? Hvilke gjenstander var populære blant generasjonene dine å samle på?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv opp minst **2 likheter eller forskjeller** i interessene dine for å samle gjenstander.

Oppgave 2: Barndomsleker

Barndomsspill har en magi over seg og er ofte veldig forskjellige avhengig av når vi vokste opp. Det er verdt å vurdere om og hvordan barndomsspill har endret seg gjennom årene. Eller kanskje ikke i det hele tatt?

- **Spørsmål:** Hva var din favorittform for underholdning da du var 7-10 år gammel? Hvilke spill var populære den gang?
- **Oppgave:** Etter samtalen, skriv opp minst **2 likheter eller forskjeller** i måten du brukte tiden din på som barn.

Oppgave 3: Smaker av barndommen

Barndomssmaker kan bringe tilbake minner. Jeg lurer på om favorittmaten fra barndommen fortsatt gleder ganen din!

- **Spørsmål:** Hva var favorittmaten din som barn? Er disse matvarene fortsatt dine favoritter, eller har de endret seg?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv opp minst **2 likheter eller forskjeller** i din kulinariske smak.

Oppgave 4: Avspenning og stress

Metodene for avspenning kan variere, men alle har sine egne utprøvde metoder for å stresse ned. Det er verdt å snakke om din tilnærming til avslapning.

- **Spørsmål:** Hva gjør du for å slappe av og stresse ned? Er dine interesser eller lidenskaper like, til tross for aldersforskjellen din?
- **Oppgave:** Etter samtalen, skriv ned minst **2 likheter eller forskjeller** i tilnærminger til avspenning og mestring av stress.

Oppgave 5: Å lære nye ferdigheter

Å lære nye ferdigheter kan være en fin måte å bringe generasjoner sammen på. Det er verdt å lære av seg selv og hverandre.

- **Spørsmål:** Hvis du kunne lære folk fra andre generasjoner dine ferdigheter eller hobbyer, hva ville det vært?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv opp minst **2 hobbyer eller ferdigheter** som du vil/kunne dele.

Oppgave 6: Favoritt hurtigmat

Å spise ute på gatekjøkkenrestauranter er en rask måte å få et måltid på, men vi har alle våre favorittretter. Jeg lurer på hvilke du deler som gruppe!

- **Spørsmål:** Hva er dine favoritt hurtigmat eller raske måltider? Er det noen retter eller restauranter som samler de ulike generasjonene i gruppen din?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned minst **1-2 likheter eller forskjeller** i dine kulinariske preferanser.



Runde III: Likheter/forskjeller i kategorien VIEWPOINTS

Oppgave 1: Rådet

Hver av oss har en visdom vi gjerne vil gi videre til andre. Tenk på hva ett råd kan være mest universelt og nyttig for alle.

- **Spørsmål:** Hvis du skulle etablere ett godt råd som alle i verden burde vite, hva ville det vært?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned dette hovedrådet og eventuelle andre som dukker opp.

Oppgave 2: Den største prestasjonen

Hver av oss oppnår forskjellige ting i livet som gir oss glede og tilfredshet.

- **Spørsmål:** Er det noe du anser som din største prestasjon?
- **Oppgave:** Etter å ha delt historiene dine, skriv opp minst **2 likheter eller forskjeller** i det du anser som suksess.

Oppgave 3: Verdens største utfordring

Verden står overfor mange utfordringer, og våre generasjoner kan ha ulike syn på hvilke som er viktigst.

- **Spørsmål:** Hva ser du på som den største utfordringen verden vil møte i årene som kommer?
- **Oppgave:** Etter samtalen, skriv ned minst **2 likheter eller forskjeller** i dine meninger om fremtidige utfordringer.

Oppgave 4: Visjoner om fremtiden

Hver av oss har vår egen visjon om fremtiden. Tenk på hvordan du forestiller deg verden om noen få eller flere tiår.

- **Spørsmål:** Hva er dine visjoner for verdens fremtid?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned minst **2 likheter eller forskjeller** i dine fremtidsvisjoner.

Oppgave 5: Viktige livshendelser

Livene våre er formet av ulike hendelser som påvirker hvem vi blir (f.eks. mennesker vi møter, hvor vi vokser opp, reiser ...).

- **Spørsmål:** Er det noen spesiell hendelse som har påvirket hvem du er i dag?
- **Oppgave:** Etter å ha delt historiene dine, skriv ned minst **2 hendelser** som ble nøkkelyeblikk for personene i gruppen din.

Oppgave 6: Barndomsdrømmer

Barndomsdrømmer kan endre seg over tid, men noen forblir i våre hjerter i lang tid.

- **Spørsmål:** Hvis du kunne oppfylle en drøm du hadde da du var yngre, hva ville det vært?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned minst **2 likheter eller forskjeller** i barndomsdrømmene dine.

Runde IV: Likheter/forskjeller i kategorien NYE TEKNOLOGIER

Oppgave 1: Nyttige mobilapplikasjoner

Mobilapplikasjoner gjør hverdagen vår enklere, men hver av oss bruker dem på forskjellige måter.

- **Spørsmål:** Hvilke telefonapper synes du er mest nyttige og hvorfor?
- **Oppgave:** Etter samtalen skriver du ned minst **2 likheter eller forskjeller** knyttet til bruk av mobilapplikasjoner.

Oppgave 2: Den perfekte applikasjonen

Hver av oss har kanskje en idé til den perfekte applikasjonen som kan løse et problem eller gjøre livet enklere.

- **Spørsmål:** Hvis du kunne designe den perfekte telefonappen, hva ville den gjort?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned minst **2 ideer** til en slik søknad.

Oppgave 3: De største teknologiske forbedringene

Teknologier endrer stadig livene våre. Jeg lurer på hvilke som har gjort ting enklere for deg.

- **Spørsmål:** Hvilken oppfinnelse eller teknologi gjør livet ditt til det enkleste?
- **Oppgave:** Etter å ha utvekslet meninger, skriv ned minst **1-2 likheter eller forskjeller** i hvilke teknologier du fant for å gjøre livet mest mulig enklere.

Oppgave 4: Teknologier og kommunikasjon

Ny teknologi har endret hvordan vi holder kontakten med våre kjære. La oss tenke på hvordan dette ser ut for personene i gruppen din.

- **Spørsmål:** Hvordan påvirker teknologien dine forhold til dine kjære?
- **Oppgave:** Etter samtalen, liste opp minst **2 likheter eller forskjeller** i måtene for mellommenneskelig kommunikasjon mellom generasjoner.

Oppgave 5: Endring i kunnskapsinnhenting

Teknologi revolusjonerer måten vi lærer og tilegner oss kunnskap på. Det er kjent at det før så helt annerledes ut.

- **Spørsmål:** Hvilken teknologi tror du har mest endret måten vi lærer eller tilegner oss kunnskap på? Hvordan var det å tilegne seg informasjon tidligere, og hvilke verktøy ble brukt for å gjøre det?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, liste opp minst **2 likheter eller forskjeller** i tilgjengeligheten av kunnskap i fortiden og i dag.

Oppgave 6: Fremtidige teknologier

Å snakke om fremtidig teknologi vekker alltid fantasien. Prøv å forutsi hvordan det vil se ut om noen år.

- **Spørsmål:** Hvordan tror du nye teknologier vil se ut om 10 år?
- **Oppgave:** Etter samtalen, skriv ned minst **2 likheter eller forskjeller** i ideene dine om fremtidens teknologi.

Runde V: Likheter/forskjeller i kategorien: FRIVILLIGHET

Oppgave 1: Frivillige prosjekter

Frivillig arbeid gir deg sjansen til å jobbe sammen til beste for andre. Huske! Det er styrke i en gruppe. Du kan lage en plan for fremtidige frivillige aktiviteter i en gruppe som vil knytte sammen ulike generasjoner.

- **Spørsmål:** Lag en liste over 2 potensielle frivillige aktiviteter som kan knytte sammen ulike generasjoner. Hvem eller hva vil disse aktivitetene ha nytte av?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned minst **2 ideer** til felles frivillige prosjekter.

Oppgave 2: Økologisk frivillighet

Miljøfrivillighet blir stadig viktigere. Snakk om dens verdi og betydning.

- **Spørsmål:** Er det verdt å engasjere seg i økologisk frivillighet? Hvor viktig tror du det er å engasjere seg i miljøvern?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned minst **1-2 likheter eller forskjeller** i ditt syn på miljøfrivillighet.

Oppgave 3: Samarbeid mellom generasjoner i sosiale kampanjer

Å kombinere styrkene til ulike generasjoner kan gi fordeler i sosiale kampanjer. Opplevelsen til eldre mennesker kan møte kreativiteten til for eksempel yngre mennesker. Tenk på hva fordelene med et slikt samarbeid kan være.

- **Spørsmål:** Hva er fordelene med at ulike generasjoner jobber sammen om frivillige prosjekter, for eksempel sosiale kampanjer? Hvordan kan opplevelsen til eldre berike kreativiteten til yngre mennesker?

- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned minst **to grunner** som viser fordelene med samarbeid mellom ulike generasjoner i sosiale kampanjer.

Oppgave 4: Digital frivillighet

Digital frivillighet er en moderne form for hjelp som lar deg handle uten å forlate hjemmet ditt, men som krever visse ferdigheter.

- **Spørsmål:** Hvilke råd vil du ha til folk som ønsker å begynne å jobbe som digitale frivillige? Hvilke ferdigheter er mest nyttige i frivillig arbeid knyttet til moderne teknologi?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen skriver du ned minst **2 råd** til digitale frivillige eller nøkkelferdigheter som er nyttige i denne typen frivillighet.

Oppgave 5: Frivillig arbeid for dyr

Å hjelpe dyr er et viktig mål for frivillig arbeid, og samarbeid mellom generasjoner kan bidra til suksess. Vurder hvordan ulike generasjoner kan engasjere seg i slike prosjekter.

- **Spørsmål:** Hvis du kunne lage et frivillighetsprosjekt for dyr som engasjerte ulike generasjoner, hva ville det vært?
- **Oppgave:** Etter diskusjonen, skriv ned minst **én idé** til et frivillighetsprosjekt for dyr som vil engasjere ulike generasjoner.

Oppgave 6: Frivillig arbeid i fortiden og i dag

Hver generasjon kan ha sine favorittformer for frivillig arbeid som var populære i sin tid. Det er verdt å sammenligne disse skjemaene og forstå hvordan tilnærmingen til å hjelpe har endret seg.

- **Spørsmål:** Hvilke frivillige aktiviteter er viktige for deg og hvorfor? Sammenlign disse aktivitetene med frivillighetsformer som var populære blant folk fra andre generasjoner.
- **Oppgave:** Etter samtalen, liste opp 1-2 likheter eller forskjeller i tilnærmingen til frivillig arbeid i fortiden og i dag.

FRIVILLIGHET

FORENER GENERASJONER

VOLUNTEERING

CONNECTS GENERATIONS

WOLONTARIAT

ŁĄCZY POKOLENIA

Et partnerskapsprosjekt gjennomført som en del av konkurransen "Initiativ for intergenerasjonelt samarbeid - BeFORme", finansiert av det bilaterale samarbeidsfondet.

Iceland
Liechtenstein
Norway grants



Sammen jobber vi for et grønt, konkurransedyktig og sosialt inkluderende Europa!

Dokument utarbeidet i 2024-2025 som en del av prosjektet FRIVILLIGHET FORENER GENERASJONER implementert av:



NorSensus
MEDIAFORUM

www.centrumcreo.pl