

Załącznik 1. Zasady gry w JENGE

Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która budowała wieżę.

Klocki układa się po 3 obok siebie w naprzemiennych warstwach, aż do ich skończenia.

Do zabawy wykorzystywana jest tylko jedna ręka. Nie możemy dotykać, przesuwać, i wyciągać klocków obydwojema rękami.

Po „wymacaniu” wielu klocków trzeba doprowadzić je do poprzedniego stanu. Nie możemy zostawić na wpół wyjętego klocka.

Klocki wyjmujemy ze wszystkich poziomów, poza ostatnim i układamy na samej górze wieży.

Zabawa trwa do momentu, aż wieża się zawali.

Kolejka trwa do 10 sekund po zakończeniu ruchu lub do momentu, aż inny gracz dotknie wieży.

Po zakończonej grze należy wybrać wszystkie klocki, na których są wyrazy – 25 szt..

Zadaniem grupy jest odpowiednio podzielić je na pięć grup poprzez doszukanie się podobieństw.

Załącznik 2. Zasady gry w MEMORY

Gra polegająca na odnajdowaniu par takich samych kart.

UWAGA! Parę tworzy słowo oraz piktogram.

Przykład

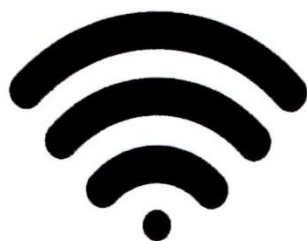
Tworzenie
ośmieszających
stron WWW



Znaczenie piktogramów należy samodzielnie rozszyfrować w grupie.

Gracz odsłania 2 karty. Jeśli są to takie same karty (piktogram + słowo) , to para zostaje zdjęta z planszy, jeśli nie, karty będą odwrócone z powrotem nie zmieniając miejsca.

Wygrywa osoba, która odsłoniła najwięcej par.





SZARPANIE

POLICZKOWANIE

KOPANIE

ODPYCHANIE

SZCZYPIANIE

**TRAKTOWANIE
JAK POWIETRZE**

**NARZUCANIE
SWOICH
POGLĄDÓW**

PONIŻANIE

IZOLOWANIE

ZAWSTYDZANIE

**WYŚMIEWANIE SIĘ
Z WYGLĄDU**

MOLESTOWANIE

**SPROŚNE
ŻARTY**

**ZMUSZANIE
DO OGLĄDANIA
FILMÓW
PORNOGRAFICZNYCH**

OKRADANIE

**ZABIERANIE
PIENIĘDZY**

**UZALEŻNIENIE
OD PENIĘDZY**

WYŁUDZANIE

**ZMUSZANIE
DO BRANIA
POŻYCZEK**

**NAGRYWANIE
BEZ ZGODY**

**Tworzenie
ośmieszających
stron WWW**

**Pisanie
obrażających
komentarzy**

**Szantażowanie
SMSami, mailami**

**Wrzucanie do sieci
np. filmów
bez zgody**

Załącznik 4. Gra JENGA



Załącznik 5. Formy przemocy – case study

Przykład 1. Gdy Martyna chciała wejść do szkoły, uczniowie starszej klasy zaczęli gwizdać i krzyczeć „Ładna bluzeczka”

Przykład 2. Wnuczek babci Jadzi chce kupić sobie motor. Nakłonił babcię do wzięcia pożyczki, mimo, że nie ma pewności, że będzie mógł spłacić kredyt.

Przykład 3. Antek sfotografował kolegę. Mimo, że usłyszał wyraźną prośbę o usunięcia zdjęcia, nie zrobił tego.

Przykład 4. Michalina szczypie swojego młodszego brata, gdy ten nie chce oddać jej ulubionych zabawek.

Przykład 5. Matylda często słyszy od koleżanki z klasy, że jest głupia i brzydka.

Załącznik 6. Tabela – przemoc w życiu realnym i wirtualnym

Znajdźcie kilka przykładów, które różną od siebie przemoc psychiczną w życiu realnym od przemocy w życiu wirtualnym.

Przemoc w życiu realnym	Przemoc w życiu wirtualnym
(przykład) Świadcami zwykle jest niewielka grupa osób	Świadcami może być bardzo duża liczba osób

Zastanówcie się, w jaki sposób osoba, która jest w sieci hejtowana może się zachowywać. Jak odreagowuje stres, radzi sobie z tym problemem.

