

hari peringatan sedunia 2020



*Kita perlu tahu bahawa ada
kepelbagaian dalam penyediaan
tenunan yang cantik. Kita juga
perlu faham bahawa setiap benang
dalam tenunan adalah sama
nilainya walaupun warnanya
berbeza.*

Maya Angelou

KANDUNGAN

Selamat Datang Ke Hari Peringatan Sedunia 2020.....	4
Apakah Hari Peringatan Sedunia dan bagaimana cara untuk menyokongnya?.....	6
Kepelbagaian, Kesaksamaan dan Kemasukan	8
Cara Bermain Living Threads.....	10
Dapatkan lencana Hari Peringatan Sedunia 2020 anda.....	13
Bersedia untuk bermain Living Threads.....	14

KEPELBAGAIAN

Berbeza atau sama?.....	18
Kebun kepelbagaian di Pax Lodge	20
Wirawati saya	22
Haiku Hari Peringatan Sedunia saya	24
Bunyi unik	26
Perkara yang kita kongsi	28

KEMASUKAN

Tali yang menghubungkan anda dan saya	32
Berkumpul bersama di Sangam	33
Petit poisson rouge (Ikan merah kecil dalam Bahasa Perancis)	34
Pemikiran berbeza di Our Cabaña	36
Apa yang anda lihat di Our Chalet?.....	38

KESAKSAMAAN

Rangkaian	42
Menyeberangi sungai ke Kusafiri	44
Peluang yang sama untuk menang	46
Dalam dunia kesaksamaan	48
Pengangkut	52
#InOurHands.....	54

LAMPIRAN

Program dan Peluang Global WAGGGS	58
---	----

selamat datang ke hari peringatan sedunia 2020

Apa itu Hari Peringatan Sedunia?

Hari Peringatan Sedunia ialah hari persahabatan antarabangsa. Apabila Pandu Puteri dan Pengakap Puteri di seluruh dunia datang bersama-sama dengan satu suara, bercakap mengenai isu-isu yang memberi kesan kepada remaja wanita dan wanita muda serta mengumpul dana untuk 10 juta Pandu Puteri dan Pengakap Puteri di seluruh dunia.

Kita telah meraikan Hari Peringatan Sedunia setiap tahun sejak 1926. Idea ini menjadi kenyataan apabila ahli-ahli Pandu Puteri dan Pengakap Puteri mengadakan perjumpaan di Amerika Syarikat sempena Persidangan WAGGGS Sedunia ke-4 pada tahun tersebut. Mereka bersetuju bahawa harus ada satu hari istimewa setiap tahun apabila semua ahli-ahli pergerakan antarabangsa ini berfikir tentang satu sama lain dan mengucapkan rasa terima kasih dan memberi penghargaan.

Tarikh 22 Februari telah dipilih kerana ia adalah hari lahir Lord Baden Powell yang merupakan pengasas Pergerakan Pengakap dan Olave Baden Powell yang merupakan Ketua Pandu Puteri Sedunia.

Tahun lepas, sambutan Hari Peringatan Sedunia merupakan permulaan satu usaha 3 tema iaitu:

KEPIMPINAN

**KEPELBAGAIAN,
KESAKSAMAAN & KEMASUKAN**

**PENERAPAN
KEAMANAN**

Pada tahun 2019, permainan Hari Peringatan Sedunia telah membuka peluang bagi ahli-ahli melatih kemahiran kepimpinan dengan meneroka Model Kepimpinan WAGGGS. Permainan tahun ini adalah kesinambungan tema ini dan membantu kita mendalami pemikiran duniawi – iaitu melihat persektif dan pandangan orang lain, memupuk kemasukan dan kesaksamaan

Ingin tahu lebih lanjut tentang pemikiran duniawi dan Model Kepimpinan WAGGGS? Sila baca ringkasan Model Kepimpinan WAGGGS: https://www.waggs.org/documents/2880/leadership_model_ENGLISH_WEB.pdf



Aktiviti Pandu Puteri dan Pengakap Puteri menghargai dan menghormati semua orang seadanya, tanpa mengira kaum, warganegara, etnik, agama, umur, keupayaan, penampilan, jantina, identiti atau pengalaman. Bermula Hari Peringatan Sedunia ini, dan setiap hari seterusnya, kita mengiktiraf kepentingan berusaha untuk membina satu dunia yang sejati untuk semua orang walaupun di mana mereka berada.

Sebagai satu pergerakan global dengan 10 juta Pandu Puteri dan Pengakap Puteri di 150 negara - dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeza - kita boleh belajar memahami diri sendiri, orang lain dan dunia dengan berhubung dan berkongsi pengalaman antara satu sama lain.

Pada tahun ini, permainan Hari Peringatan Sedunia, Living Threads, meraikan kepelbagaian dalam organisasi kita. Melalui aktiviti-aktiviti yang mendalamai tema Kepelbagaian, Kesaksamaan dan Kemasukan, peserta akan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep ini dan membina kemahiran untuk mengamalkannya dalam kehidupan seharian.

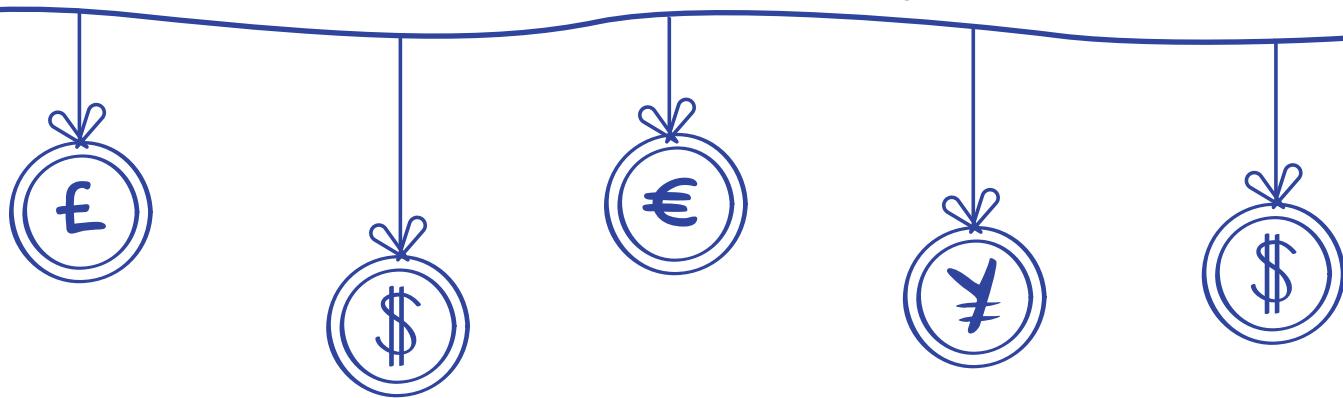
Apabila utas-utas bebenang dianyam bersama, ia membentuk sesuatu yang lebih besar dan lebih kuat. kita adalah seperti bebenang tersebut yang unik dan mempunyai nilai yang sama. Bersatu-padu untuk mencapai matlamat yang sama adalah salah satu kelebihan organisasi kita. Hidup kita seumpama bebenang kehidupan (Living Threads)!

Living Threads merupakan satu permainan yang fleksibel untuk kumpulan anda. Konsep Kepelbagian dapat ditunjukkan melalui penggunaan tali/ikatan. Ia dicipta untuk memberi inspirasi kepada ahli-ahli untuk mengamalkan kesaksamaan dan kemasukan dan meraikan kepelbagaian dalam komuniti masing-masing.

jom bermain Living Threads!



apakah itu dana hari peringatan sedunia
dan cara untuk menyokongnya



Aspek penting dalam sambutan Hari Peringatan Sedunia, satu tradisi sejak tahun 1932, adalah mengumpul dana untuk Tabung Hari Peringatan Sedunia WAGGGS. Sumbangan dari seluruh dunia ini membantu mengubah kehidupan gadis dan wanita muda.



Nota kepada pemimpin:

Anda boleh baca bahagian ini kepada peserta untuk menerangkan apa itu WAGGGS, fungsi WAGGGS dan mengapa sumbangan semasa Hari Peringatan Sedunia penting.

Apa itu WAGGGS?

WAGGGS adalah akronim World Association of Girl Guides and Girl Scouts (Persatuan Pandu Puteri dan Pengakap Puteri Sedunia). WAGGGS mewakili 10 juta gadis dari 150 negara, menjadikannya organisasi antarabangsa terbesar yang ditujukan kepada kaum hawa. Selama lebih dari 100 tahun, aktiviti Pandu Puteri dan Pengakap Puteri telah mengubah kehidupan remaja wanita dan wanita muda di seluruh dunia melalui perkembangan potensi diri yang sepenuhnya dan menjadi warga dunia yang bertanggungjawab.

WAGGGS mahu semua remaja wanita dan wanita muda menjadi yang terbaik mengikut kemampuan masing-masing. Bagi membolehkan kemahiran ini, kita memberi mereka peluang untuk mengembangkan kemahiran kepimpinan, bersuara tentang isu-isu yang diambil berat oleh mereka dan membuat perubahan dalam komuniti dan negara mereka.



mengumpul dana untuk hari peringatan sedunia

Setiap penny, paisa dan sen yang disumbang kepada dana ini amat bernilai dan akan membolehkan lebih banyak peluang yang mengubah kehidupan untuk wanita remaja dan wanita muda di seluruh dunia.

Melalui pengumpulan dana semasa Hari Peringatan Sedunia, anda boleh membawa perubahan kepada wanita seperti anda di negara-negara lain. Anda boleh menyumbang kepada Tabung Hari Peringatan Sedunia melalui aktiviti #InOurHands atau anda boleh menganjurkan aktiviti lain untuk mengumpul dana. Idea-idea untuk menjana dana boleh didapati di bit.ly/wagggsfundraise

mengapa sumbangan anda kepada tabung hari peringatan sedunia penting?

Dana yang dikumpul sempena Hari Peringatan Sedunia amat penting kepada kita. Dana ini membolehkan pengalaman Pandu Puteri dan Pengakap Puteri dikongsi dengan ahli-ahli baru di seluruh dunia dan menyokong ahli-ahli WAGGGS dalam usaha mereka untuk membawa perubahan kepada komuniti masing-masing.

Contoh-contoh penggunaan dana dari tahun lepas adalah:

- WAGGGS memberi latihan advokasi kepada ahli-ahli Persatuan Pandu Puteri Malaysia yang kemudiannya melancarkan kempen #HentikanPerkahwinanBawah18 yang membangkang perkahwinan bawah umur.
- WAGGGS mengadakan satu program latihan dan acara yang juga merangkumi pelancaran Bengkel “Leading For Her Word” di Sudan. Acara ini bertujuan memperkenalkan modal kepimpinan WAGGGS kepada ahli-ahli Pandu Puteri di rantau tersebut.

dimana untuk menghantar sumbangan hari peringatan sedunia anda.

Setelah selesai aktiviti pengumpulan dana, anda ada 2 pilihan untuk menghantar dana tersebut kepada WAGGGS:

- Organisasi Kebangsaan anda – hubungi ibu pejabat atau cawangan masing-masing kerana dana akan dikumpulkan dari seluruh negara dan dihantar kepada WAGGGS.
- Terus kepada WAGGGS – anda boleh menyumbang terus kepada WAGGGS dalam talian atau melalui cek, kad kredit atau pemindahan bank. Layari bit.ly/WTDFund

Apabila sumbangan anda diterima, anda akan di beri surat terima kasih dan sijil Hari Peringatan Sedunia. Ini adalah untuk manghargai jasa anda kerana membawa perubahan kepada kaum hawa di seluruh dunia.

Untuk maklumat lanjut tentang Tabung Hari Peringatan Sedunia, sila emel: worldthinkingday@wagggs.org

kepelbagaian, kesaksamaan dan kemasukan

Sebelum bermula, mari kita lihat apa yang dimaksudkan dengan kepelbagaian, kesaksamaan dan kemasukan.

Kepelbagaian

Kepelbagaian adalah apa yang membezakan kita dari satu sama lain – campuran pelbagai dimensi; identiti, kemahiran, paras rupa, keupayaan, dan ciri-ciri lain dalam mana-mana kumpulan termasuklah cara kita berfikir, apa yang bernilai kepada kita serta latar belakang dan pengalaman yang mempengaruhi pandangan kita. Ia merujuk kepada tahap perbezaan yang terdapat dalam setiap kumpulan. Kita perlu sedar, walaupun sebahagian daripada dimensi ini dapat dilihat, kebanyakannya tidak dapat dilihat.

Kemasukan

Kemasukan adalah sesuatu kepercayaan dan amalan. Amalan kemasukan adalah berdasarkan prinsip bahawa semua orang; tidak kira latar belakang, identity, keupayaan, pandangan dan kepercayaan – harus diberi peluang sama rata untuk diterima, mencapai kejayaan dan menyumbang kepada komuniti mereka. Kemasukan memerlukan orang ramai menghargai, menghormati dan menerima kepelbagaian.

**“Kepelbagaian ialah apabila dijemput ke majlis.
Kemasukan ialah apabila dijemput untuk menari”**

Verna Myers

Keadilan

Keadilan bermaksud memberi semua orang akses yang sama rata kepada hak dan peluang. Keadilan adalah saksama jika semua orang bermula dari tempat yang sama dan memerlukan perkara yang sama. Keadilan adalah amalan minimum; di mana walaupun kita harus memberi layanan yang sama kepada semua orang (keadilan), kita juga harus mengakui yang setiap kumpulan mempunyai kelebihan dan halangan masing-masing (kesaksamaan).

Kesaksamaan

Kesaksamaan bermaksud wujudnya kewajaran dan keadilan dalam hasil akhir, bukan sahaja dalam sokongan dan peluang. Kesaksamaan mengambil kira kelebihan dan halangan yang wujud dalam setiap kumpulan. Dari masa ke masa, jurang dalam hasil akhir (contohnya dalam tahap pendidikan atau status ekonomi) akan terus membesar jika kelebihan-kelebihan dan halangan-halangan ini tidak ditangani. Sejarah, polisi dan institusi sesebuah komuniti atau negara biasanya mengekalkan halangan-halangan yang sedia ada. Kesaksamaan adalah satu proses yang menerima hakikat bahawa setiap individu mempunyai titik permulaan yang tidak sama rata dan berusaha meratakan dan menangani keseimbangan yang terhasil. Kesaksamaan adalah memberi semua orang apa yang perlu untuk berjaya, manakala keadilan adalah memberi layanan yang sama kepada semua orang.

**“Keadilan adalah memberi semua orang sepasang kasut.
Kesaksamaan adalah memberi semua orang sepasang kasut
yang sesuai.”**

Naheed Dosani

Keadilan



Kesaksamaan



© 2017 Robert Wood Johnson Foundation
May be reproduced with attribution.

These definitions have been developed by using a blend of information from the following sources:

Diversity: Canadian Centre for Diversity and Inclusion

McCune Foundation: <http://mccunefoundation.org/wp-content/uploads/2013/05/Glosario-de-terminos-de-justicia-social-v.-dic.2013.pdf>

Inclusion: McCune Foundation:

<http://mccunefoundation.org/wp-content/uploads/2013/05/Glosario-de-terminos-de-justicia-social-v.-dic.2013.pdf>

Equality: Everyday Feminism Magazine: <https://everydayfeminism.com/2014/09/equality-is-not-enough/>

Bakken & Baeck: <https://bakkenbaeck.com/diversity-inclusion/>

Equity: Diffen: <https://www.diffen.com/difference/Equality-vs-Equity>

Meg Bolger, General Assembly: <https://generalassembly.ly/blog/diversity-inclusion-equality-differences-in-meaning/>

City for All Women Initiative (CAWI), Ottawa, Advancing Equity and Inclusion http://www.cawi-ivtf.org/sites/default/files/publications/advancing-equity-inclusion-web_0.pdf

Equality & Equity image: Robert Wood Johnson Foundation: <https://www.rwjf.org/en/library/infographics/visualizing-health-equity.html>

cara bermain Living Threads

nasihat untuk pemimpin

MATLAMAT PERMAINAN

Matlamat permainan ini adalah untuk peserta membiasakan diri dengan konsep:

- Kepelbagaian
- Kemasukan
- Kesaksamaan

Melalui permainan ini, mereka akan mengalami konsep-konsep ini dan berpeluang memahamil maksud setiap satu.

HASIL PEMBELAJARAN

- Memahami konsep kepelbagaian, kesaksamaan dan kemasukan.
- Memahami bagaimana kepelbagaian, kemasukan dan kesaksamaan boleh memberi kesan pada individu, masyarakat tempatan dan sebuah negara.
- Raikan kemasukan, kenal pasti serta amalkan kemasukan dan kesaksamaan melalui aktiviti-aktiviti ini dan fikirkan cara mengamalkannya dalam kehidupan seharian.
- Pelajari tentang WAGGGS dan Hari Peringatan Sedunia.
- Pelajari impak Tabung Hari Peringatan Sedunia
- Bersuka ria dan menyambut Hari Peringatan Sedunia sebagai salah seorang 1 dalam 10 juta!

PERSIAPAN AWAL

1. Gunakan grid aktiviti di muka surat 12 untuk memilih aktiviti-aktiviti yang anda ingin buat dengan kumpulan anda. Pilih aktiviti-aktiviti yang paling sesuai dengan kumpulan anda.
2. Bawa 3 utas benang yang berlainan warna untuk diedarkan kepada peserta. Selepas setiap aktiviti, setiap peserta akan mendapat seutas benang tersebut. Setiap warna mewakili satu daripada tema tahun ini. Selesainya semua aktiviti, peserta akan menggunakan benang-benang tersebut untuk menganyam Gelang Tangan Kepelbagaian mereka.
3. Setiap peserta diminta membawa satu lagi utas benang yang akan digunakan dalam permainan ini. Sila sediakan benang lebih jika ada peserta yang terlupa bawa benang sendiri.
4. Sediakan kotak atau bekas untuk digunakan dalam aktiviti pembuka. Anda boleh mengumpul benang yang dibawa oleh para peserta dan sumbangan untuk Tabung Hari Peringatan Sedunia yang akan dikumpulkan dalam aktiviti penutup.

KUMPULAN UMUR

Semua kumpulan umur. Beberapa aktiviti disyorkan untuk kumpulan umur tertentu. Pilih aktiviti yang paling sesuai untuk kumpulan anda

SAIZ KUMPULAN

Bilangan pemain setiap kumpulan tidak ditetapkan. Anda boleh bermain sekali dalam kumpulan besar atau bergilir dalam kumpulan kecil melalui semua stesen aktiviti yang dipilih.

CARA MENANG

Semua orang yang melengkapkan langkah-langkah dalam "Dapatkan Lencana Hari Peringatan Sedunia 2020" layak menerima satu lencana.

MASA DIPERLUKAN

Permainan ini direka supaya anda boleh bermain dalam satu atau beberapa perjumpaan Pandu Puteri. Anda boleh melengkapkan permainan ini dalam 90 minit, tetapi lebih masa diperlukan jika kumpulan anda amat besar atau anda ingin melengkapkan aktiviti-aktiviti "Lanjutan".

Kami menyarankan:

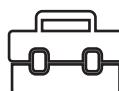
- 20 minit untuk aktiviti pembuka "Jom bermain Living Threads"
- 45 minit untuk 3 aktiviti bertema yang telah dipilih terlebih dahulu
- 20 minit untuk melengkapkan aktiviti penutup #InOurHands

Bagi memendekkan permainan ini, keluarkan aktiviti-aktiviti yang memakan masa. Bagi memanjangkan masa, kami saran anda melengkapkan aktiviti "Lanjutan".

FASILITASI

Seorang fasilitator diperlukan untuk mengurus permainan. Fasilitator ini boleh terdiri daripada pemimpin atau ahli-ahli kumpulan secara bergilir.

BAHAN-BAHAN DIPERLUKAN



Bahan-bahan yang diperlukan tersenarai di bawah setiap aktiviti. Sila guna bahan-bahan kitar semula atau guna semula sebanyak yang mungkin.

PENGUBAHSUAIAN AKSES



Beberapa aktiviti memberi cadangan pengubahaian akses tetapi cadangan ini terhad.

Anda diberi peluang memikirkan cara untuk mengubahsuai permainan ini supaya lebih sesuai dengan ahli kumpulan yang lebih muda atau berkelainan upaya. Anda boleh memilih aktiviti yang paling sesuai untuk kumpulan anda supaya semua orang selesa dan mampu mengambil bahagian. Untuk cadangan-cadangan pengubahaian, cari simbol ini

memilih aktiviti untuk dimain

Sambil memikirkan kepelbagaian kumpulan anda, gunakan grid ini untuk memilih aktiviti-aktiviti yang paling sesuai. Setiap aktiviti merujuk kepada 1 daripada tema berikut: **Kepelbagaian, Kemasukan, Kesaksamaan**. Pastikan anda memilih sekurang-kurangnya satu aktiviti daripada setiap tema supaya layak mendapatkan lencana.

Tema	Nama aktiviti	Masa diperlukan	Kumpulan umur
KEPELBAGAIAN	Berbeza atau sama?	20 minit	6+
	Kebun kepelbagaian di Pax Lodge	15 minit	Semua
	Wirawati saya	20 minit	7+
	Haiku Hari Peringatan Sedunia saya	20 minit	10+
	Bunyi unik	15 minit	Semua
	Perkara yang kita kongsi	20 minit	Semua
KEMASUKAN	Tali yang menghubungkan anda dan saya	15 minit	Semua
	Berkumpul bersama di Sangam	15 minit	Semua
	Petit poisson rouge (Ikan merah kecil dalam Bahasa Perancis)	20 minit	Semua
	Pemikiran berbeza di Our Cabaña	10 minit	8+
	Apa yang anda lihat di Our Chalet?	30 minit	10+
KESAKSAMAAN	Rangkaian	15 minit	6+
	Menyeberangi sungai ke Kusafiri	20 minit	Semua
	Peluang yang sama untuk menang	20 minit	Semua
	Dalam dunia kesaksamaan	20 minit	8+
	Pengangkut	15 minit	12+

dapatkan lencana hari peringatan sedunia 2020 anda

1

Mulakan dengan aktiviti pembuka "Jom bermain Living Threads"

2

Lengkapkan 1 aktiviti daripada setiap tema
(Kepelbagaian, Kemasukan, Kesaksamaan)

3

#InOurHands - Renungkan apa yang anda pelajari, sumbang kepada WAGGGS dan buat gelang tangan kepelbagaian dengan benang-benang yang anda peroleh sepanjang permainan.

tahniah

anda telah mendapat lencana hari peringatan sedunia anda

Jangan lupa untuk membeli lencana Hari Peringatan Sedunia anda dari WAGGGS online shop: www.wagggs-shop.org

jom bermain Living Threads

aktiviti pembuka

HASIL

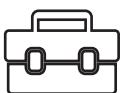


- Wujudkan suasana yang menerima, menghormati dan meraikan perbezaan individu.
- Cuba fahamkan maksud kepelbagaiian, kemasukan dan kesaksamaan.

PERSEDIAAN /

BAHAN -BAHAN

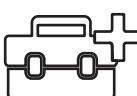
DIPERLUKAN



- Kawasan tertutup atau terbuka, anda memerlukan tempat yang cukup besar untuk membuat bulatan dengan semua peserta.
- Sebuah kotak berisi dengan benang-benang yang telah dipotong sekurang-kurangnya 20cm panjang
- Permainan ini memerlukan semua orang berdiri ataupun duduk. Ambil perhatian jika tempat duduk seperti kerusi diperlukan.
- Senarai perbincangan /soalan

BAHAN -BAHAN

TIDAK WAJIB



- Alat muzik atau laptop/radio/dll yang boleh bermain muzik
- Pen marker
- Sehelai kertas yang besar
- Pita pelekat

MASA



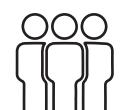
20 minit

UMUR



7+

BILANGAN ORANG



10+

APA YANG BERLAKU

Bahagian 1: Permainan Bulatan (10 minit)

1. Peserta diminta berdiri dalam bulatan samada berdiri atau duduk. Pastikan ruang cukup besar untuk semua orang dalam bulatan. Anda akan berdiri di luar bulatan.
2. Terangkan kepada peserta yang mereka akan menyerahkan sebuah kotak dengan laju keliling bulatan semasa dengar bunyi daripada anda. Contoh bunyi adalah bertepuk tangan, menyanyi atau bermain muzik. Semasa bunyi berhenti, peserta yang mendapat kotak akan memegangnya.
3. Serahkan kotak kepada peserta yang akan mulakan permainan dan berdiri membelaiki bulatan.
4. Mulakan bunyi dan peserta akan menyerahkan kotak mengelilingi bulatan. Apabila bunyi berhenti, lihat siapa yang memegang kotak.
5. Peserta tersebut diminta mengambil sehelai benang dan berkongsi sesuatu tentang diri mereka yang unik. Jika peserta tidak selesa berkongsi, permainan diteruskan sahaja.

*Peserta yang lebih tua boleh meraikan sesuatu elemen tentang identiti mereka (contohnya umur, jantina, identiti jantina, kebolehan, warna kulit, kewarganegaraan, bahasa, cara pemikiran, keperibadian, dll).

6. Permainan akan bersambung apabila anda mengeluarkan bunyi sekali lagi. Teruskan permainan ini beberapa kali.

Bahagian 2: Memahami Konsep (15 minit)

7. Dalam bulatan, baca petikan berikut:

"Kita perlu tahu bahawa ada kepelbagaian dalam penyediaan tenunan yang cantik. Kita juga perlu faham bahawa setiap benang dalam tenunan adalah sama nilainya walaupun warnanya berbeza"

- Maya Angelou

8. Tanya kepada kumpulan apa maksud petikan ini kepada mereka.
9. Peserta diminta berbincang apa maksud kepelbagaian, kesaksamaan dan kemasukan. Perbincangan ini boleh dikendalikan dalam kumpulan kecil. Anda boleh menggunakan soalan-soalan perbincangan berikut:
 - Pernahkan sesiapa membuat andaian tentang anda berdasarkan penampilan anda; umur, jantina, berat badan, dll.
 - Fikirkan bagaimana kita semua berbeza, bagaimanakan perbezaan ini sesuatu yang bernilai dan bagaimakah perbezaan ini menyumbang kepada dunia?
 - Pada pendapat anda, mengapakah kepelbagaian, kesaksamaan dan kemasukan penting?



Anda boleh menambah soalan atau mengubahsuai soalan-soalan di atas. Soalan-soalan ini hanya untuk membantu anda memulakan perbincangan. Kumpulan boleh berbincang dengan mendalam jika mahu.

Ikon lain yang anda akan lihat



Lanjutan



Nota



Aksesibiliti



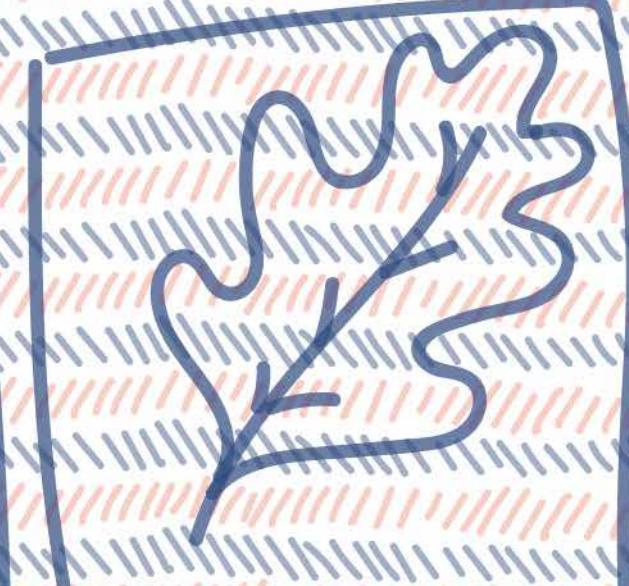
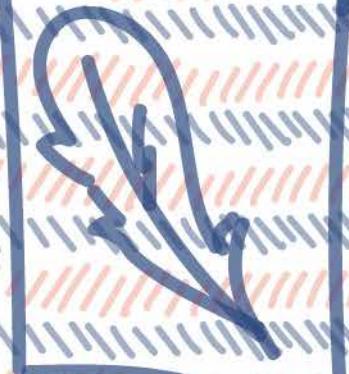
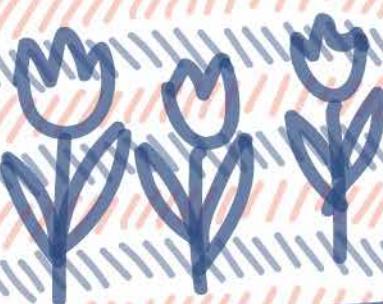
Tidak wajib



Alternatif



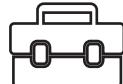
KEPELBAGAIAN



berbeza atau sama?



- Iktiraf dan raikan kepelbagaian dalam kumpulan anda.



Sediakan satu senarai pernyataan ya atau tidak sebelum aktiviti yang boleh dikaitkan dengan ahli-ahli kumpulan. Contohnya:

- Saya boleh bertutur dalam lebih daripada 2 bahasa
- Saya mempunyai adik-beradik
- Saya telah menjadi ahli Pandu Puteri lebih daripada 5 tahun
- Saya suka berbasikal setiap hujung minggu
- Saya pernah melancong ke 3 buah negara
- Saya ada ketawa minggu ini
- Saya menaiki pengangkutan awam ke tempat ini

Tempat terbuka atau terlindung, cukup besar untuk peserta bergerak bebas. Papan tanda jawapan perlu disediakan jika perlu mengadaptasi permainan untuk aksesibiliti.



20 minit



6+



6+



**APAKAH
YANG BERLAKU**

1. Peserta diminta beratur di hadapan anda, sebelah-menyebelah atau bahu ke bahu. Anda berdiri di tengah-tengah.
2. Label satu sudut di mana peserta akan lari untuk menjawab "ya" apabila pernyataan-pernyataan dibaca. Dan satu lagi sudut di sudut yang bertentangan dilabel untuk jawapan "tidak". Anda mungkin ingin menyediakan satu sudut "neutral" jika peserta memilih untuk tidak menjawab.
3. Baca pernyataan-pernyataan dalam senarai anda satu persatu.
4. Berdasarkan setiap pernyataan, peserta akan bergerak ke sudut "ya", "tidak" atau "neutral" untuk menjawab.
5. Selepas habis membaca semua pernyataan dalam senarai anda, jemput beberapa peserta untuk berkongsi pernyataan sendiri.
6. Perbincangan aktiviti: Ketuai satu perbincangan tentang soalan-soalan di bawah dalam kumpulan besar ataupun dalam kumpulan kecil jika lebih ramai pemimpin boleh membantu.

- Apakah yang anda perasan adalah persamaan dan perbezaan antara anda and peserta lain dalam kumpulan anda?
- Sepanjang aktiviti ini, anda mungkin berkongsi pengalaman dengan peserta lain dalam kumpulan anda. Kadang-kadang juga, anda mungkin seorang sahaja yang mempunyai pengalaman berbeza. Bagaimanakah perasaan anda apabila berbeza dengan orang lain?
- Pada pendapat anda, adakah pengalaman berbeza mempengaruhi cara kita berfikir tentang sesuatu?



Kumpulan diminta duduk dalam bulatan dan setiap peserta diberi 3 papan tanda jawapan dengan "ya", "tidak" atau "?" masing-masing. Peserta boleh menunjukkan papan tanda jawapan untuk memberi respon kepada setiap pernyataan. Izinkan sedikit masa untuk peserta melihat jawapan peserta-peserta lain.

kebun kepelbagaian di pax lodge



Pax Lodge adalah salah satu Pusat Dunia WAGGGS di London, United Kingdom.

Layari pautan ini untuk maklumat lanjut

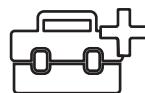
<https://www.waggs.org/en/our-world/world-centres/pax-lodge/>



- Raikan kepelbagaian dan renungkan bagaimana keunikan setiap orang menyumbang kepada dunia.



- Kertas
- Marker, pen dan pensil



- Pita untuk memaparkan taman anda pada dinding



Lebih kurang 15 minit, bergantung kepada umur peserta.



Semua



Tidak terhad - lebih ramai peserta, lebih banyak burung dan bunga di taman anda.

APA YANG BERLAKU

Pax Lodge mempunyai sebuah taman yang cantik dan setiap musim bunga, bunga-bunga dan dedaun tersusun dalam bentuk burung merpati putih . Nombor 25 melambangkan kelahiran Pax Lodge yang Ke-25. Setiap helai daun adalah unik seperti setiap insan adalah unik juga. Hari Peringatan Sedunia pada tahun ini disambut dengan mencipta taman kita sendiri untuk melambangkan keunikan masing-masing

1. Peserta menggunting bentuk daun dan burung yang berlainan daripada kertas mengikut kreativiti masing-masing.
2. Setiap peserta menulis satu perkara tentang dirinya yang menjadi kebanggaannya di atas setiap helai daun dan sayap burung tersebut . Terangkan bahawa ia boleh merupakan kemahiran, latar belakang , bakat , kepercayaan . keluarga , kekuatan dan lain-lain ciri-ciri sosial dan peribadinya.



Peserta memilih seorang yang bukan kenalan rapatnya dan buat sehelai daun atau sayap serta tuliskan satu perkara yang menarik atau istimewa tentang orang itu. Kemudian, berikan kepada orang tersebut untuk ditambah kepada daun atau sayapnya.

3. Pada akhir akitiviti, semua peserta berkumpul dan mewujudkan sebuah ‘taman’ dengan mempamerkan burung-burung dan dedaun mereka . Ingatkan peserta bahawa mereka dibenarkan untuk buat mengikut citarasa dan kreativiti mereka.



Apabila berurus dengan peserta yang kurang keupayaan , cadangkan kerja berpasangan.Beri 8 helai daun dan 2 keping sayap kepada setiap pasangan dan mereka boleh menghasilkan pokok kecil dan seekor burung. Aktiviti ini dapat membina perpaduan antara peserta yang berlainan keupayaan dan kekuatan.

Apakah Pusat Dunia WAGGGS ?

WAGGGS mempunyai lima Pusat Dunia yang terletak di Afrika , India , Mexico , Switzerland dan United Kingdom.

WAGGGS World Centres adalah tempat untuk Pandu Puteri dan Pengakap Puteri dari seluruh dunia berkumpul dan berkongsi kebudayaan dan pengalaman mereka , serta membangunkan kemahiran kepimpinan sambil membuat kawan baru. Empat daripada pusat dunia mempunyai bangunan. Pusat Dunia kita yang kelima, Kusafiri, terletak di rantau Afrika~~dan bergerak ke~~ negara yang berlainan memberi peluang kepada lebih ramai orang untuk akses acara yang diadakan.

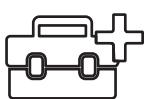
Maklumat tambahan Pusat Dunia di sini: <https://www.waggs.org/en/our-world/world-centres/>

wirawatisaya

- Mengenal pasti dan meraikan kepelbagaian pemimpin wanita / wanita tempatan yang telah memberi kesan kepada komuniti atau negara anda
- Membuat hubungan antara identiti anda sendiri dan cita-cita anda
- Renungkan apa yang menjadikan wanita ini berbeza dan serupa



- Mana-mana persekitaran , seelok-eloknya di dalam bangunan
- Kertas, gunting, pensel, pita pelekat atau gam, riben, bahan seni dan kraf untuk setiap peserta



- Bekalan seni tambahan seperti krayon, pen marker, pensel warna dan pita atau tali jika membuat galeri SHEro



20 minit



7+



6+



APA YANG BERLAKU

Pengenalan

1. Terangkan kepada peserta bahawa aktiviti ini adalah untuk meraikan wira wanita atau SHEros. SHEros adalah wanita yang luar biasa yang telah mencapai kejayaan dan menjadi contoh atau idola.
2. Tentukan jika anda ingin mempunyai peserta secara individu, berpasangan atau dalam kumpulan kecil. Edarkan bahan.

Aktiviti (10 minit)

3. Arahan kepada peserta: "Sila tulis nama seorang wanita yang anda kagum, seorang dari sekolah anda, komuniti, negeri atau negara anda yang kamu rasa seorang wanita yang hebat. Apakah kejayaannya? Apa yang kamu suka tentang wanita tersebut dan mengapa? Bagaimana beliau memberi inspirasi kepada anda? Anda boleh lukis dan gunakan kreativiti anda untuk menggambarkan SHEros anda."

Perbincangan (10 minit)

Bincangkan aktiviti tersebut dengan soal jawab bersama peserta. Mereka boleh berbincang dalam kumpulan besar atau kecil

- Apa pandangan anda tentang aktiviti tersebut ? Apakah yang telah anda pelajari ?
- Bagaimana SHEros ini sama atau berbeza dari satu sama lain ?
- Adakah mereka mempunyai kemahiran, penampilan dan /atau keupayaan yang berlainan ?
- Adakah mereka berfikir secara berbeza? Adakah mereka mempunyai nilai , latar belakang dan pengalaman yang berbeza ?
- Bagaimanakah beberapa SHEros sama atau berbeza dengan anda?
- Fikirkan identity kamu. Apakah kekuatan yang dapat anda ambil daripada mereka apabila memikirkan untuk mengubah komuniti dan negara anda dengan lebih baik? Apakah cabaran yang mungkin akan dihadapi?
- Selepas mendengar cerita-cerita SHEros, bagaimanakah anda bermotivasi untuk membuat perbezaan dalam hidup anda atau dalam komuniti atau negara tempat anda tinggal? Fikirkan 1 matlamat jangka pendek atau matlamat jangka panjang dan terangkan apa yang perlu anda lakukan terlebih dahulu untuk membuat perubahan.



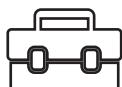
Apabila sesi perkongsian kumpulan selesai, semua hasil kerja boleh dipamerkan untuk dilihat oleh peserta-peserta lain.



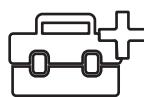
haiku hari peringatan sedunia saya



- Kenali maksud kepelbagaian kepada setiap peserta
- Renungkan apa yang menghubungkan anda dengan orang lain
- Meraikan kepelbagaian dan kreativiti



- Kertas
- Pen



- Bahan lukisan dan warna
- Telefon bimbit / Tablet



20 minit



10+



1+

APA YANG BERLAKU

Haiku adalah bentuk puisi Jepun yang sangat pendek dalam 3 frasa. Ia menggunakan kiraan 5-7-5 sukukata dan tidak perlu sama iramanya.

Contoh:

Se- o -rang- ga- dis (5 sukukata)

1 2 3 4 5

Be-za- da-lam-pel-ba-gai (7 sukukata)

1 2 3 4 5 6 7

Ber-tim-bang-ra-sa (5 sukukata)

1 2 3 4 5

Beri arahan berikut kepada peserta :

1. Fikirkan kalangan kawan anda. Anda tahu semua orang adalah sangat berbeza tetapi dunia seolah-olah menjadi tempat yang lebih baik apabila anda bersama mereka. Biarkan mereka tahu anda menghargai mereka walaupun ada perbezaan melalui Haiku. Gunakan hanya 3 frasa.
2. Ungkapan pertama hanya boleh mempunyai 5 sukukata , yang kedua harus mempunyai 7 sukukata dan yang ketiga mesti mempunyai 5 sukukata (seperti dalam contoh).

Anda boleh memilih sama ada untuk menggunakan pen dan kertas untuk menggambarkannya dalam bentuk seni atau anda boleh menyertai perkongsian dalam talian dengan seluruh dunia menggunakan #InOurHands #WTD2020 #WorldThinkingDay.

3. Apabila anda selesai, kongsi Haiku anda dengan rakan-rakan Pandu Puteri dan Pengakap Puteri . Adalah baik untuk menghargai orang yang menjadikan dunia kita satu tempat tinggal yang bermanfaat.



Jika membuat Haiku adalah susah, kumpulan tersebut juga boleh hasilkan word cloud atau sorakan. (atau pantun)

bunyi yang unik

- Meraikan kepelbagaian dan merenungkan perkara yang boleh kita buat dengan orang untuk membantu perhubungan kita dengan mereka.
- Faham bahawa kita sentiasa boleh mencari cara untuk membuat hubungan ini dan menjadi inklusif



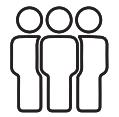
- Tempat terbuka yang besar dan luas
- Seorang fasilitator diperlukan untuk memastikan keselamatan.



15 minit



Semua



5-20

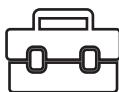
APA YANG BERLAKU

1. Peserta mencari pasangan.
2. Peserta membuat bunyi unik yang mereka kongsi dengan pasangan mereka. Ia boleh apa-apa bunyi dari bersiul ke bertepuk tangan.
3. Pasangan ini dipisahkan dan seorang dalam setiap pasangan, siapa yang berasa selesa menutup mata.
4. Peserta harus mencari pasangan mereka tanpa bercakap dan hanya membuat bunyi unik mereka.
5. Mulakan **perbincangan** berikut dengan peserta :
Walaupun terdapat banyak perkara yang menghubungkan kita, kadangkala ia tidak begitu jelas dan kadangkala kita dapat merekanya.
 - Ciri-ciri yang manakah yang boleh anda nampak dengan mudah antara satu sama lain yang membantu anda merasa berhubung (ia boleh jadi bahasa, umur dan sebagainya)
 - Ciri-ciri yang manakah yang tidak jelas untuk dilihat di antara satu sama lain tetapi masih boleh menghubungkan kita ?
 - Bolehkah anda berhubung dengan seseorang walaupun anda fikir anda sangat berbeza ?
 - Pada pandangan anda, apakah kaitan ‘bunyi unik’ anda dengan dunia?

perkara yang kita kongsi



- Meneroka kepelbagaian berhubung dengan perkara-perkara yang penting kepada para peserta .
- Membina persefahaman untuk persamaan dan perbezaan kepelbagaian.
- Belajar ‘mendengar untuk memahami’.



- Setiap peserta membawa satu barang yang istimewa bagi mereka. Barang tersebut boleh merupakan apa sahaja yang mereka suka, dari seketul batu yang dijumpai sehingga satu harta karun keluarga.



20 minit



Semua



Semua saiz (cadangan : bahagikan kepada kumpulan berempat atau berlima)

**APA YANG
BERLAKU****Perkongsian (10-15 minit , lebih kurang 1 minit seorang)**

Dalam aktiviti ini, peserta-peserta membentuk bulatan dengan benang. Lingkaran ini adalah tradisi dari orang-orang asli Australia. Lingkaran ini adalah masa apabila orang ramai datang bersama untuk duduk dan membincangkan/berkongsi cerita. Semasa dalam bulatan, peserta digalakkan untuk bersikap jujur dan terlibat dalam mendengar dengan aktif (kemahiran mendengar untuk memahami) kerana mereka faham bahawa apa yang dikongsikan adalah penting kepada orang yang sedang berkongsi cerita.

1. Peserta duduk dalam satu bulatan dengan benda istimewa yang dibawa oleh mereka. Ingatkan kumpulan itu bahawa perkongsian item istimewa adalah satu perkara yang berani untuk dilakukan, jadi penting untuk menunjukkan penghormatan terhadap pilihan dan cerita masing-masing.
2. Setiap peserta mengambil giliran untuk menunjukkan barang yang dibawa dan berkongsi cerita tentang keistimewaan barang itu kepadanya.
3. Selepas perkongsian semua peserta selesai, adakah perbincangan kumpulan tentang perkara yang mereka rasa istimewa.

Perbincangan (5 minit)

Ketuai perbincangan dengan soalan-soalan berikut :

- Adakah terdapat persamaan tema semasa sesi perkongsian ini? Apa yang anda perhatikan?
- Adakah terdapat barang yang sama? Jika ada, bagaimana ?
- Adakah terdapat perbezaan? Jika ada, bagaimana?

Untuk Umur yang lebih tua :

- Pernahkah anda terfikir tentang bagaimana cerita kita dapat menentukan cara kita melihat sesuatu?
- Adakah anda terbuka untuk mendengar, memahami dan menghargai cerita semua orang walaupun ia berbeza dengan anda?
- Bolehkah anda mencari sesuatu dalam setiap cerita yang anda dengar yang penting untuk anda dan pembelajaran anda? Nyatakan.

Renungan (1 minit)

Akhiri dengan renungan berikut

Walaupun setiap barang yang dibawa berbeza, semua barang tersebut adalah istimewa dan dihargai oleh seseorang. kita semua mempunyai cerita yang berlainan di belakang kita dan itulah yang membuat kita istimewa. Apabila kita mendengar dan memahami satu sama lain, kita akan rasa dihargai.





Penyesuaian diri dalam perjumpaan untuk orang berlainan keupayaan

Sila nyatakan pentingnya usaha kumpulan dalam menyesuaikan diri dalam perjumpaan supaya mereka yang mempunyai keupayaan yang berlainan boleh menyertainya dan mereka diberi peluang yang sama dalam menimba semua pengalaman kepimpinan Pandu Puteri dan Pengakap Puteri.

Agak sukar menngadakan garis panduan global untuk menyesuaikan aktiviti bagi memenuhi segala jenis ketidakupayaan kerana ia berbeza-beza. Maka, inilah sebabnya mengapa mereka yang diberi tanggungjawab aktiviti-aktiviti ini menerangkan terlebih dahulu kepada keluarga dan juga ahli-ahli Pandu Puteri dan Pengakap Puteri supaya mereka memahami keperluan pembelajaran dan seterusnya dapat menyesuaikannya sebelum perjumpaan/ sesi bermula.

Kepentingan menghormati setiap keperluan individu adalah salah satu sebab mengapa Pandu Puteri dan Pengakap Puteri ini adalah bimbingan pelajar (Learner-led). Apabila ahli-ahli mempunyai peluang untuk membuat keputusan dan mengadakan aktiviti bersama, mereka akan mengembangkannya di mana kesemua mereka boleh dan ingin bermain. Pendekatan ini memberi peluang kepada semua untuk menerajuiinya.

Mari kita menggalakkan mereka yang mempunyai berlainan keupayaan untuk mengambil bahagian dan menerokainya!

Source: Adapted games for children with disabilities: <https://www.sunrisemedical.eu/blog/games-for-children-with-disabilities>

tali yang menghubungkan anda dan saya



- Mengenali persamaan antara anda dan rakan anda
- Lihat bagaimana kumpulan anda berhubung di antara satu sama lain



- Satu gelung besar tali atau benang



15 minit



Semua



5+

APA YANG BERLAKU

Tujuan permainan ini adalah memastikan setiap ahli di dalam kumpulan berkait dengan satu sama lain dengan rangkaian tali.

1. Kumpulan itu berdiri dalam satu bulatan, dengan satu cipant par yang memegang hujung tali bola
2. Sesiapa yang memegang bola benang tersebut perlu membuat kenyataan yang benar tentang diri mereka sendiri seperti; saya suka berenang, mata saya biru, saya ada seorang abang atau adik lelaki.
3. Peserta lain di dalam bulatan yang ada kenyataan yang sama, mengangkat tangan dan berteriak.
4. Sesiapa yang memegang bola benang tersebut, kemudian membalingnya ke arah peserta yang membuat kenyataan sama sambil memegang hujung tali.
5. Peserta baru ini kemudian mengulangi proses yang sama dengan kenyataan baru mengenai diri mereka dan membaling bola benang tersebut sambil kekal memegang tali terdahulu. Kenyataan yang sama tidak boleh diulangi.
6. Di akhir permainan ini, semua perlu terlibat dalam jaringan secara menyeluruh beberapa kali .
7. Fasilitator akan mengadakan perbincangan dengan soalan berstruktur seperti berikut;
 - Apa yang telah dipelajari mengenai seseorang yang mengejutkan anda?
 - Adakah anda mempunyai persamaan dengan seseorang yang tidak disangkakan?
 - Di dalam fikiran anda, tali ini boleh disamakan dengan apa dalam kehidupan sebenar?
 - Dalam kehidupan, bila kita menyukai dan menghargai keunikan dan perbezaan sendiri dan bila kita merasakan adalah lebih baik menjadi seperti orang lain?
 - Apakah perkara-perkara yang boleh diterima di dalam kumpulan juga boleh diterima ke atas kebanyakan orang lain?

berkumpul bersama di sangam



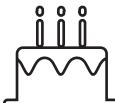
Sangam adalah Pusat Dunia WAGGGS di Pune, India. Perkataan Sangam dalam bahasa Sanskrit bermakna 'berkumpul bersama'. Ketahui lebih lanjut peristiwa di Sangam:
<https://www.waggs.org/en/our-world/world-centres/sangam/events/>



- Memupuk kefahaman mengenai kepelbagaian
- Raikan kepelbagaian
- Fikirkan bagaimana untuk mengamalkan kepelbagaian ini



15 minit



Semua



Kumpulan kecil dengan 3-5 orang

APA YANG BERLAKU

1. Kumpulan kecil di antara 3-5 peserta
2. Kumpulan ini diberi masa 5 minit untuk berkongsi 1 perkara yang unik mengenai diri mereka.
3. Kemudian, kumpulan ini perlu berbincang dan mengenalpasti 3 perkara unik/luar biasa yang mempunyai persamaan di antara mereka.
4. Di akhir masa, setiap kumpulan hendaklah berkongsi apakah perkara paling unik/luar biasa yang mempunyai persamaan di antara mereka.

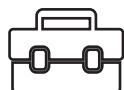
Soalan perbincangan:

- Adakah mudah atau sukar untuk mempunyai persamaan?
- Adakah sesuatu yang mengejutkan di dalam aktiviti ini? Apakah perkara tersebut?
- Apakah perlu untuk anda menyesuaikan kenyataan diri dalam apa juga cara untuk diterima ahli kumpulan??
- Apakah anda pernah merasakan yang anda tidak mempunyai sebarang persamaan dengan seseorang? Jika benar, adakah anda berasa asing selepas aktiviti ini?
- Pernahkah ada cuba untuk mencari persamaan dengan seseorang supaya sesuatu perkara itu lebih baik? Apakah situasi tersebut? (contoh : sesuatu projek di sekolah, satu permainan)

petit poisson rouge (ikan merah perancis dalam bahasa perancis)



- Mengalami pengalaman ketidakadilan apabila disingkirkan (didiskriminasi) untuk sesuatu yang di luar kawalan
- Mencari cara yang kreatif untuk menonjolkan kekuatan anda dan mencapai matlamat walaupun berhadapan diskriminasi



- Kawasan yang luas (di dalam atau di luar) di mana peserta boleh berlari/bergerak dengan mudah



20 minit



Semua



Minima 8, maksima 30



Di Burundi, kanak-kanak sekolah rendah sering membuat satu permainan dengan 3 bahasa rasmi, Kirundi, Bahasa Inggeris dan Perancis. Kebanyakan mereka di Burundi bertutur dalam bahasa Perancis sebagai bahasa kedua mereka.

Berasa teruja untuk melakukan perubahan? Anjurkan satu kempen sokongan!

WAGGGS telah melancarkan satu alat bantuan sokongan, di mana ia boleh digunakan sebagai panduan untuk memulakan kempen sokongan bagi membuat perubahan positif di dalam isu-isu yang diberi perhatian. Baca atau muat turun di sini <https://goo.gl/NmymWp>

APA YANG BERLAKU

1. Pilih (atau galakan kumpulan untuk memilih) seorang peserta untuk dijadikan seekor ikan emas kecil
2. Kawasan permainan mestilah di kawasan yang luas yang dikenali sebagai Laut Merah (Red Sea). Ikan emas kecil akan berada di satu sudut, menghadap peserta lain yang akan menjadi ikan-ikan lain. Ikan-ikan ini akan berdiri bertentangan dengan kawasan permainan sebelah menyebelah. Matlamatnya adalah untuk ikan-ikan ini ke garisan dituju di belakang ikan emas kecil.
3. Permainan ini bermula apabila ikan-ikan lain meminta kebenaran menyeberangi Laut Merah dengan berkata: Si ikan emas, bolehkah kami menyeberangi Laut Merah?
4. Ikan emas menjawab yang hanya peserta tertentu sahaja boleh menyeberang. Contohnya, ikan emas ini boleh berkata : 'Boleh. Tetapi jika...
... anda memakai warna... anda menindik telinga
... anda lahir pada bulan _____."
... anda telah menindik telinga."
... anda boleh bertutur lebih dari satu bahasa

Apabila mereka selesai berkata, ikan emas ini boleh bergerak dengan bebas di dalam kawasan permainan.

5. Peserta yang menepati kata-kata ikan emas, boleh menyeberangi Laut Merah dengan aman tanpa dikesan
6. Kesemua peserta perlu mencuba menyeberangi Laut Merah tanpa dikesan ikan emas kecil.
7. Mana-mana peserta yang dikesan ikan emas kecil ini akan menyertai kumpulan ikan emas dan membantu mengesan peserta lain di dalam pusingan berikutnya.
8. Peserta terakhir yang tidak dikesan adalah pemenang
9. Buat satu perbincangan dengan peserta mengenai permainan ini. Di antara soalan yang boleh ditanya adalah:
 - Adakah anda berjaya menyeberangi Laut Merah? Bagaimana dan mengapa/mengapa tidak?
 - Apa perasaan anda mengenai permainan ini?
 - Bolehkah dikaitkan permainan ini dengan situasi sebenar dalam kehidupan?

Bagi peserta dewasa, anda boleh bertanya dengan lebih mendalam. Contohnya :

- Apakah boleh dikaitkan dengan Laut Merah dalam kehidupan sebenar? (pekerjaan, universiti, kumpulan rakan)
- Manakah di antara ciri-ciri yang boleh digunakan sebagai alasan untuk menghindar dari menyeberangi Laut Merah secara bebas? (Jantina, umur, identiti seksual, agama)
- Siapakah ikan emas kecil ini?
- Apakah cara terbaik membantu semua agar mendapat hak menyeberangi Laut Merah?

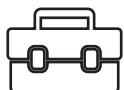
pemikiran berbeza di our cabaña



Our Cabaña adalah Pusat Dunia WAGGGS di Cuernavaca, Mexico. Ia adalah tempat untuk mencapai impian dan kehadiran semua dialu-alukan. Ketahui lebih lanjut apa yang berlaku di 'Our Cabana' : <http://ourcabana.org.mx>



- Pertimbangkan bagaimana melihat sesuatu dari perspektif yang berbeza boleh membantu anda memahami orang lain.
- Memahami bagaimana bersikap terbuka dan menerima kepelbagaian boleh membantu anda secara peribadi.



- Kapur tulis atau kertas dan pensil



10 minit

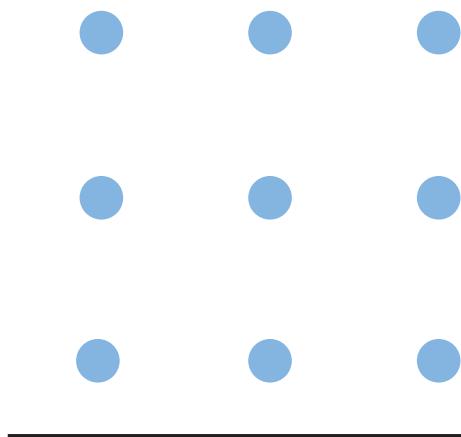


8+

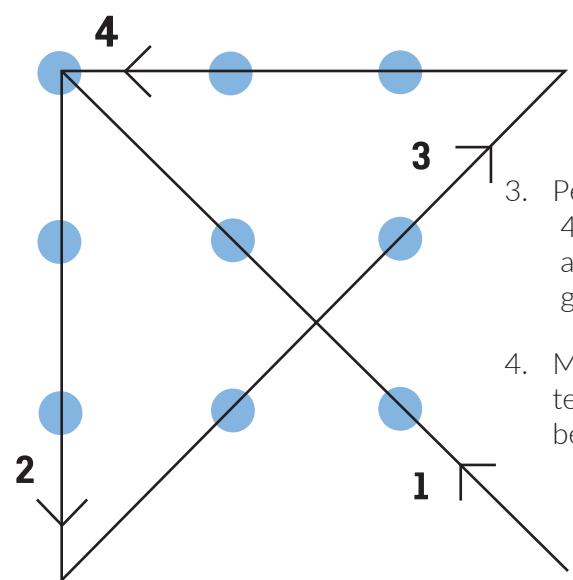


Kumpulan kecil (3-5 peserta setiap kumpulan)

APA YANG BERLAKU



1. Peserta membentuk kumpulan-kumpulan kecil (3-5 orang setiap kumpulan).
2. Edarkan satu salin DOTS atau peserta dikehendaki melakar bentuk di sebelah dengan kapur tulis.



3. Peserta hendaklah menghubungkan kesemua titik dengan 4 garisan lurus tanpa mengangkat pensel/kapur tulis di atas kertas/lantai, dan tidak melalui semula mana-mana garisan. Jika perlu, garisan boleh merentasi satu sama lain.
4. Masa yang diambil sekitar 5 minit untuk menyelesaikan teka-teki ini. Apabila masa tamat, tanyakan jika sesiapa berjaya selesaikan teka-teki ini.

Buat satu perbincangan dengan soalan-soalan di bawah:

- Kenapa kita tidak fikirkan untuk membuat garisan dari luar?
- Bagaimana aktiviti ini menunjukkan cara kita selalu bertindak?
- Mengapa agak sukar untuk memahami pandangan orang lain?
- Apakah anda pernah terperangkap dalam sesuatu masalah dan apabila dilihat dari perspektif lain, akhirnya mendapat penyelesaian?
- Bagaimana mampu memahami orang lain jika kita sendiri tidak berfikiran yang sama? Bolehkah anda fikirkan beberapa cadangan untuk memahami keadaan orang lain?

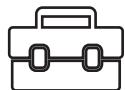
apa yang anda lihat di our chalet?



Pusat Dunia WAGGGS di kemuncak gunung Swiss - Our Chalet - telah menyumbang kepada pengalaman dan persahabatan antarabangsa sejak 1932. Baca tentang Our Chalet di sini:
<https://www.waggg.org/en/our-world/world-centres/our-chalet/events/>



- Mengamalkan kemahiran pemerhatian interpersonal anda.
- Mengenal pasti beberapa elemen tingkah laku budaya, seperti bagaimana kita mentakrifkan peranan sosial kita, bahasa pertuturan, dan pendekatan kita untuk berkomunikasi tanpa lisan.



- Sehelai kertas untuk setiap peserta dan sekurang-kurangnya 2 pen
- Alat mengawal masa (jam, telefon bimbit, jam)



30 minit



10+



6-24



APA YANG BERLAKU

Di Switzerland, terdapat 4 bahasa rasmi, yang boleh menyukarkan untuk berkomunikasi antara satu sama lain. Tetapi walaupun anda tidak bercakap bahasa yang sama, anda masih boleh mempunyai cara untuk menyatakan perasaan anda dan berhubung dengan seseorang. Komunikasi tanpa lisan seperti tersenyum, mengerutkan muka atau menyilangi lengan, kesemuanya boleh menyampaikan maksud mereka sendiri tentang perasaan anda.

Melalui aktiviti ini kita akan meneroka norma-norma sosial (tingkah laku yang diterima dalam sesuatu kumpulan, masyarakat, atau budaya tertentu) dan bagaimana kita berkomunikasi.

Pengenalan (10 minit)

1. Bahagikan peserta kepada 2 kumpulan merangkumi 6-8 orang. Sekiranya dalam kumpulan yang besar, jumlah peserta adalah genap supaya mereka boleh bekerjasama untuk melengkapkan aktiviti ini. Sekiranya jumlah peserta yang lebih kecil (contohnya 6 sahaja) bahagikan kepada 2 dan seorang sahaja dihantar pada satu masa dan bukan 2.
2. Setiap kumpulan diberi satu set peraturan untuk diikuti. Ini adalah peraturan 'kebudayaan' komuniti baru mereka.

Contoh peraturan kumpulan #1:

Setiap ayat hendaklah berbunyi seperti ia adalah satu soalan
Jangan membuat hubungan mata kepada mereka yang bercakap dengan kamu
Buat seberapa banyak gerakan tangan ketika bercakap.
Kenyitkan mata setiap kali ingin menyatakan ia betul.
Sentuh lantai apabila nama anda disebut.

Contoh peraturan kumpulan #2:

Mulakan setiap ayat dengan, 'Saya faham' atau 'I see'.
Berdiri dengan tangan tergenggam di belakang atau di hadapan anda
Apabila anda mahu bercakap dengan seseorang, anda hendaklah menunjukkan jari kepada mereka.
Hanya berjalan ke belakang.
Sentuh telinga anda apabila perkataan 'dan' disebut.

**APA YANG
BERLAKU**

3. Berikan setiap kumpulan beberapa minit untuk menentukan cara mereka berkomunikasi kebudayaan masing-masing. Mereka boleh buat lakonan seperti sedang makan, sedang bermain dengan kawan-kawan atau sedang bersempang. Pilihan adalah milik mereka tetapi mereka perlu pastikan setiap peserta ada peranan yang sesuai dan mereka perlu diingatkan hanya diberi 2 minit setiap kumpulan untuk berkomunikasi dengan cara terbaik mengenai peraturan yang dipilih.

Aktiviti (15 minit)

4. Setiap kumpulan akan mengambil giliran menghantar beberapa ahli kumpulan ke kumpulan lain. Contohnya, 2 ahli kumpulan dari kumpulan #1 akan pergi dan memerhati kumpulan #2.
5. Ahli kumpulan #1 ini diberi 2 minit untuk menentukan peraturan kebudayaan lain tanpa lisan dan cuba untuk menyesuaikan diri mereka ke dalam kumpulan dengan mematuhi peraturan kumpulan. Perlu memantau masa dan memberitahu peserta bila perlu untuk ditukar.
6. Apabila masa 2 minit telah tamat, pengunjung akan menulis di atas kertas pandangan mereka mengenai peraturan tersebut dan kembali ke kumpulan asal.
7. Apabila kembali ke kumpulan asal, pengunjung ini tidak boleh berbicara apakah pandangan mereka mengenai peraturan kumpulan lain sehingga permainan tamat.
8. Kumpulan-kumpulan ini boleh terus mengulangi lakonan yang sama kerana mereka akan menerima pengunjung baru atau mengubah lakonan yang dibuat.
9. Permainan tamat apabila setiap ahli dari satu kumpulan telah memenuhi 2 minit meneliti kumpulan yang lain.
10. Setiap kumpulan kemudiannya berbincang sesama sendiri dan menulis satu senarai peraturan yang mereka fikir kumpulan lain akan mengikuti.
11. Kedua-dua kumpulan kini berkongsi peraturan mereka, membandingkan senarai dengan peraturan asal dan bincangkan perkara-perkara yang dilakukan kumpulan yang telah memberi cadangan dan pandangan. Apa yang jelas? Apa yang tidak jelas? Ketika anda adalah seorang pengunjung, apakah teknik terbaik untuk memerhatikan peraturan yang kurang jelas?

Perbincangan(5 minit)

Tanyakan kepada peserta apa yang mereka rasakan apabila pergi ke kumpulan lain dan sedang mencuba menjayakan peraturan tersebut:

- Bagaimana rasanya pada awal ketika berada dalam kumpulan tetapi tidak diterima?
- Apa yang boleh anda lakukan untuk menyesuaikan diri di dalam budaya baru sebagai pengunjung?
- Apa yang boleh anda lakukan untuk membantu mereka dari budaya lain merasa diterima dalam kumpulan anda?

KESAKSAMAN

rangkaian

- Fikir tentang kebolehan anda sebagai satu pasukan dan bayangkan bagaimana anda boleh menyokong satu sama lain bersama-sama.
- Bayangkan bagaimana seseorang mungkin alami apabila mereka masuk ke dalam situasi yang baru.



- Ruangan besar (lebih besar saiz pasukan, lebih besar ruangan yang diperlukan)



15 minit



6+



5-30

APA YANG BERLAKU

1. Seorang ahli pasukan berdiri jauh daripada ahli pasukan yang lain.
2. Pasukan membentuk satu rangkaian panjang supaya mereka boleh ‘membantu’ kawan mereka.



Pastikan ruang tersebut cukup besar supaya peserta tidak boleh sampai kepada kawan mereka dengan memegang tangan.

Setiap individu berdiri bersebelahan untuk membentuk rangkaian itu tetapi mereka haruslah cukup jauh daripada individu yang lain supaya mereka tidak boleh sampai kepada kawan mereka.

Mereka haruslah menggunakan apa yang mereka boleh untuk membesarangkan rangkaian tersebut – seperti baju atau beg- supaya mereka boleh sampai dan ‘bantu’ kawan mereka.

Sekiranya terdapat terlalu ramai peserta untuk ruangan yang anda ada, bentukkan 2 atau 3 kumpulan.

3. Selepas aktiviti itu, pimpin satu sesi perbincangan:
 - Adakah senang untuk membantu seseorang?
 - Bagaimanakah ianya lebih senang untuk membantu seseorang apabila kamu menjadi sebahagian daripada sebuah kumpulan?
 - Adakah anda tahu sekiranya negara anda membantu mereka yang memerlukan?
 - Bolehkah anda fikirkan orang yang memerlukan di dalam negara anda?
 - Adakah anda pernah membantu golongan pelarian atau pendatang dalam apa juar cara? Apakah antara cara yang anda boleh menyokong mereka?
 - Apakah yang anda rasa golongan pelarian perlu daripada kita apabila mereka tiba di sebuah negara yang baru dan bagaimana kita boleh ketahui daripada mereka?
 - Bolehkah anda fikirkan cara bagaimana kita boleh membantu mereka dengan lebih baik?

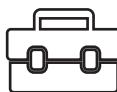
menyeberangi sungai ke kusafiri



Kusafiri bermaksud ‘perjalanan’ dalam Swahili. Bolehkah anda namakan 9 buah negara yang Kusafiri pernah pergi? (Ghana, Afrika Selatan, Rwanda, Kenya, Nigeria, Benin, Madagascar, Uganda, Tanzania). Ketahui lebih lanjut di sini: <https://www.waggs.org/en/our-world/world-centres/kusafiri/>



- Membangunkan pemahaman tentang kesaksamaan.
- Kenali kesaksamaan, cari cara untuk mengenalinya melalui aktiviti, dan fikirkan cara anda boleh melakukannya dalam aktiviti sehari-hari anda.



Maksima 9 helai kertas untuk setiap kumpulan (sebaik-baiknya surat khabar)

Sesuatu untuk membuat 2 tanda tebing sungai cth tali, kayu, di atas lantai.

1. Membuat “sungai” dengan membuat 2 garis selari di atas tanah jarak jauh.
2. Sediakan ‘batu’ dengan menggunakan kertas yang disediakan. Setiap kumpulan akan mendapat 1-9 helai kertas secara rawak.



20 minit



Semua



Kumpulan kecil



APA YANG BERLAKU

1. Setiap kumpulan akan diberikan jumlah 'batu' secara rawak (antara 1-9 batu untuk setiap kumpulan). 9 adalah jumlah maksima kerana ia melambangkan jumlah lokasi Kusafiri. Semua kumpulan akan diberikan masa yang sama untuk menyeberangi sungai tersebut.
2. Menggunakan 'batu' peserta haruslah cuba menyeberangi sungai untuk sampai ke Kusafiri.
3. Sekiranya peserta terjatuh ke dalam sungai, mereka haruslah kembali ke permulaan dan mula semula. Kumpulan tersebut bolehlah bergerak bersama-sama atau satu per satu. Ia adalah terpulang kepada pasukan untuk memutuskan cara yang paling efektif untuk mencapai matlamat mereka dan sampai ke Kusafiri.

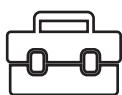
Renuangan : Pimpin sebuah perbincangan menggunakan soalan-soalan yang berikut:

- Adakah jumlah 'batu' membuatkan ia lebih senang atau susah untuk menyeberangi sungai itu?
- Bagaimanakah cara untuk semua kumpulan menyeberangi sungai itu dengan lebih sama?
- Bolehkah semua kumpulan menyeberang pada masa yang sama walaupun mereka mempunyai jumlah 'batu' yang sama?
- Bagaimanakah anda fikir permainan ini membayangkan kehidupan seharian?

peluang yang sama untuk menang



- Kenali kelebihan dan halangan yang ada.
- Pelajari perbezaan antara dilayan secara sama dan kesaksamaan



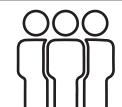
- 4 tapak yang ditanda
- Penutup mata atau selendang|
- Kertas
- Pen atau pensil
- Barangian kitar semula untuk membina sebuah Menara kecil (cth blok, kayu)



20 minit



Semua



9+

**APA YANG
BERLAKU**

1. Peserta dibahagikan ke dalam kumpulan kecil (3-4 peserta untuk setiap kumpulan).
2. Semua kecuali satu pasukan diberikan halangan.
3. Semua kumpulan diberitahu yang mereka mempunyai peluang yang sama untuk melengkapkan perlumbaan ini kerana mereka diberikan bahan yang sama.
4. Setiap kumpulan bermula di tapak yang berlainan. Apabila diberitahu ‘mula’, setiap kumpulan berlumba dari satu tapak ke tapak yang lain mengikut arah lawan jam.

Anda boleh merujuk kepada cadangan dibawah untuk bagaiman setiap kumpulan boleh gerak, tetapi anda bolehlah menjadi kreatif dan fikir cara anda yang tersendiri. Pemenang permainan ini adalah kumpulan pertama yang kembali ke tapak permulaan mereka.

Cadangan halangan:

Kaki peserta dalam kumpulan diikat bersama, seperti perlumbaan berkaki tiga.

Mata separuh daripada peserta dalam kumpulan ditutup.

Peserta tidak boleh bercakap.

Peserta hanya boleh menggunakan tangan yang bukan dominan.

Peserta haruslah berlari/ berjalan secara membelakangi.

Cadangan cabaran untuk setiap tapak:

Buat 5 lompatan bintang.

Setiap peserta haruslah melukis gambar trefoil.

Bina piramid manusia dengan kumpulan anda.

Baling bola ke dalam baldi 5 kali dari jarak 3m.

Bina menara yang paling besar.

Nyanyikan sebuah lagu pandu puteri.

Adalah berkemungkinan yang kumpulan yang menang adalah kumpulan yang tidak diberikan sebarang halangan.

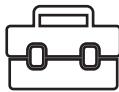
Soalan perbincangan:

- Adalah anda fikir yang mempunyai semua bahan yang sama akan menjadikan perlumbaan ini sama?
- Kenapa tidak sama? Walaupun setiap kumpulan diberikan bahan yang sama, kenapa keputusannya tidak sama?
- Apakah bantuan tambahan yang pasukan yang diberikan halangan sepatutnya dapat?
- Bagaimakah permainan ini membayangkan aktiviti seharian?
- Adakah dengan memberikan bahan dan peluang yang sama selalu cukup? Bolehkan anda fikirkan contoh bila ianya tidak cukup?
- Bolehkah anda fikirkan contoh apabila orang mempunyai cara yang sama tetapi tidak mendapat keputusan yang sama?

dalam dunia kesaksamaan



- Kenali perbezaan kesaksamaan dan kesaksamaan



- 8 helai kertas (sebaik-baiknya kertas kitar semula atau bendera) dengan nama negara yang berbeza tertulis di atasnya:
 - Amerika Syarikat
 - Brazil
 - Perancis
 - Afrika Selatan
 - China
 - Haiti
 - Uganda
 - Indonesia
- Pensil atau pen (sekiranya anda tulis di atas kertas)
- 8 cawan atau bekas (1 untuk setiap negara)
- Agak-agak 115 bahan kecil yang sama saiz atau bentuk (batu kecil/ batu, guli, butang, atau bahan kecil yang lain).
- Seboleh-bolehnya ruangan dalaman.

Persediaan: (5 minit)

- Sediakan cawan/bekas dengan bahan-bahan catuan sebagai permulaan:
 - Amerika Syarikat: 4
 - Brazil: 3
 - Perancis: 7
 - Afrika Selatan: 4
 - China: 5
 - Haiti: 2
 - Uganda: 9
 - Indonesia: 5
- Seterusnya, peserta (secara individu atau berpasangan atau kumpulan bertiga terpulang kepada saiz kumpulan anda) perlu memilih sebuah negara, satu cawan/bekas dan bentukkan bulatan besar.



20 minit



8+



8+ (sekiranya kurang peserta, pilih kurang negara tetapi selalu sertakan Uganda)

APA YANG BERLAKU

1. Setelah para peserta mempunyai negara dan bekas pertama mereka, minta mereka lihat dalam cawan mereka untuk lihat berapa bahan yang mereka ada.
2. Berikan setiap kumpukan 9 bahan.
3. Kemudian, peserta bergilir 1 kumpulan/negara ke arah kanan dan terangkan bahawa untuk membolehkan setiap kumpulan sama, setiap 40 saat, mereka haruslah tambah 3 bahan ke dalam setiap negara. Mereka kemudiannya bergerak 1 negara ke arah kanan.
4. Lakukan selama 3 kali. (Setiap negara akan mendapat 9 bahan tambahan).
 - Pusingan pertama: Setiap kumpulan tambahkan 3 bahan kepada negara di hadapan mereka. Jumlah bahan untuk setiap negara seharusnya:

<ul style="list-style-type: none">• Amerika Syarikat: 7• Brazil: 6• Perancis: 10• Afrika Selatan: 7	<ul style="list-style-type: none">• China: 8• Haiti: 5• Uganda: 12• Indonesia: 8
--	---
 - Pusingan ke 2: Setiap kumpulan tambahkan 3 bahan kepada negara di hadapan mereka. Jumlah bahan untuk setiap negara seharusnya:

<ul style="list-style-type: none">• Amerika Syarikat: 10• Brazil: 9• Perancis: 13• Afrika Selatan: 10	<ul style="list-style-type: none">• China: 11• Haiti: 8• Uganda: 15• Indonesia: 11
--	---
 - Pusingan ke 3: Setiap kumpulan tambahkan 3 bahan kepada negara di hadapan mereka. Jumlah bahan untuk setiap negara seharusnya:

<ul style="list-style-type: none">• Amerika Syarikat: 13• Brazil: 12• Perancis: 16• Afrika Selatan: 13	<ul style="list-style-type: none">• China: 14• Haiti: 11• Uganda: 18• Indonesia: 14
---	--

**APA YANG
BERLAKU**

5. Minta para peserta balik ke negara mereka dan kongsi bersama kumpulan, berapa jumlah bahan yang mereka ada untuk lihat sekiranya setiap negara mempunyai jumlah yang sama.
6. Tanya siapa yang mempunyai bahan yang paling bangak (Uganda, 18 bahan)
7. Untuk pusingan ini, setiap ahli kumpulan haruslah fikirkan berapa banyak bahan yang mereka perlukan untuk sama dengan jumlah bahan Uganda.
8. Berikan setiap kumpulan bahan yang mereka perlukan untuk sama dengan jumlah bahan Uganda.
 - Berikan setiap kumpulan jumlah bahan seperti berikut:

• Amerika Syarikat: 5	• Afrika Selatan: 5	• Uganda: 0
• Brazil: 6	• China: 4	• Indonesia: 4
• Perancis: 2	• Haiti: 7	

Perbincangan (5minit)

Minta peserta duduk atau berdiri dalam kumpulan mereka untuk memulakan perbincangan. Bincangkan perbezaan antara persamaan dan kesaksamaan seperti yang dibayangkan dalam permainan dengan menggunakan soalan-soalan yang berikut:

Soalan perbincangan:

- Berapa lamakah yang anda ambil untuk sedar bahawa setiap negara mempunyai jumlah bahan yang tidak sama?

Kongsi yang berikut:

- Apabila saya beri semua orang jumlah bahan yang sama, saya panggil itu persamaan. Tetapi hanya kerana saya berikan setiap negara jumlah yang sama, ia tidak bermakna mereka mempunyai jumlah yang sama di akhir permainan. Apabila kita berhenti untuk kita jumlah bahan yang semua orang ada, kita boleh nampah yang sesetengah negara ada lebih bahan dan sesetengah negara yang ada kurang bahan.

Soalan perbincangan:

- Bolehkah anda terangkan situasi dalam kehidupan anda di mana anda sedar sesuatu yang berkaitan dengan permainan ini (persamaan dan kesaksamaan). Sebagai contoh, kongsikan yang berikut:

Adalah penting untuk mengenali yang kita perlu ambil masa untuk berbincang tentang jumlah bahan dan ketahui lebih tentang negara-negara tersebut untuk ketahui yang mereka ada jumlah yang berbeza. Perkara yang sama boleh dikatakan tentang persamaan dan kesaksamaan. Kita selalu nampak apabila keadaan adalah tidak sama tetapi untuk fikirkan tentang kesaksamaan memerlukan lebih usaha.

APA YANG BERLAKU

Soalan perbincangan:

- Adakah kesaksamaan boleh terlaksana tanpa keadilan dan adakan keadilan cukup tanpa kesaksamaan?
- Bolehkah anda fikirkan satu masa di mana terdapat keadilan tetapi tiada kesaksamaan?

Contohnya, jika semua orang mendapat akses yang sama untuk tempat letak kenderaan, adakah ia saksama? Bagaimana pula dengan orang kelainan upaya yang menggunakan kenderaan berbeza? Atau bagaimana pula dengan akses yang sama kepada pendidikan? Adakan sistem pendidikan anda saksama kepada semua kanak-kanak kelainan upaya?

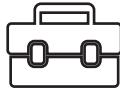


Negara-negara dipilih secara rawak dan bilangan barang telah ditetapkan terlebih dahulu untuk mencabar cara kita melihat negara yang sedang membangun vs yang sudah maju (bertentangan dengan menggunakan GDP atau metrik lain). Ini dilakukan untuk mengukuhkan konsep kesaksamaan dan membantu melanjutkan perbincangan pada penghujung aktiviti.

pengangkat



- Memikir dan membentuk kefahaman anda tentang keadilan.
- Mengenali hasil sumbangan setiap orang.



- Satu objek yang bulat (sperti bola)
- 2 gegelung getah / pengikat rambut
- Benang bulu biri-biri yang berlainan warna dan ketebalan dipotong mengikut panjang yang berlainan
- Mangkuk

Bahan di atas diperlukan oleh setiap kumpulan.

Persedian:

1. Gunting selembar benang bulu biri mengikut panjang berikut: 50 cm, 66cm, 75 cm dan 1 m.metre)
2. Ikat 2 kali benang tersebut pada gegelung getah.
3. Letakkan mangkuk bertentangan dengan objek bulat.



15 minit



12+



10-15 orang satu kumpulan (boleh bentuk beberapa kumpulan)

APA YANG BERLAKU

1. Kumpulkan peserta di tempat objek bulat.
2. Edarkan benang bulu biri-biri. Dan terang bagaimana meletakkan objek bulat di atasnya. Terangkan cara untuk mengangkatkan objek bulat tersebut ke mangkuk dengan menggunakan gegelung getah yang diikat oleh benang bulu biri-biri.
3. Ingatkan peserta tentang kualiti gegelung getah. Gegelung tersebut adalah boleh lentur, boleh diregangkan dan boleh terputus.

Jika objek bulat tersebut jatuh sebelum sampai ke mangkuk, peserta perlu balik semula ke tempat permulaan untuk bermula. Permainan ini tamat selepas objek bulat jatuh 3 kali.

4. Sesi soal jawab untuk mendapat maklumbalas dan merumuskan renungan.
5. Kumpulkan peserta dalam bulatan untuk sesi soal sperti berikut:
 - Bagaimana dengan permainan tersebut? Apakah yang anda sedari selepas bermain?
 - Bagaimana anda berasa dengan menggunakan benang yang panjang/pendek?
 - Pada pendapat anda, apakah yang diwakili oleh gegelung getah, benang yang berlainan panjang, mangkuk bulat dan objek bulat?
 - Bagaimanakah aktiviti ini dikaitkan dengan keadilan?

Bimbangkan sesi **perbincangan** ini dengan merujuk kepada definisi keadilan dan kesaksamaan di muka surat 8

- Terangkan bagaimana keadilan dan kesaksamaan ditunjukkan dalam permainan tersebut?

Kongsi yang berikut:

Dalam aktiviti tersebut, dengan mempunyai benang yang berlainan panjang tidak memberi kelebihan atau kekurangan. Isu dalam permainan tersebut ialah keseimbangan. Setiap ahli dalam kumpulan perlu menwujudkan keseimbangan untuk mengangkatkan objek bulat ke dalam mangkuk.

- Pada pendapat anda, adakah ia berlaku dalam kehidupan harian atau adakah ia berbeza?
- Bagaimanakah kita dapat bekerjasama apabila wujudnya ketidakseimbangan? Bagaimana anda melakukannya dalam permainan tersebut? Bagaimana pula anda akan melakukannya dalam kehidupan harian anda?



Beri 1 minit untuk para peserta untuk merancang strategi, selepas itu, mereka tidak dibenarkan berbincang lagi.



#inourhands

1. Renungkan

Dalam setiap aktiviti yang telah anda jalani, anda memperoleh 1 benang. Anda juga boleh mengambil benang dari kotak mengumpul benang pada awal permainan. Setiap benang tersebut merupakan simbol kepelbagaian yang wujud dan dapat menjadikan dunia yang inklusif untuk semua.

2. Cipta

Sekarang anda boleh menenunkan pelbagai benang yang anda kumpul untuk menjadi satu rantai tangan. Rantai tangan tersebut melambangkan perjalanan yang telah anda lalui dan bagaimana anda berhubung dengan orang disekeliling anda.

Anyam rantai tangan anda secara kreatif dan yang paling penting ialah simbolik rantai tangan tersebut. Rantai tersebut patut ditentun untuk melambangkan dunia yang inklusif untuk semua dari segi pemikiran, harapan dan rancangan. Seterusnya ialah masa untuk berkongsi.

3. Kongsi

Setiap individu adalah berlainan tetapi kita boleh berganding bahu membentuk satu tujuan bersama yang lebih besar dan kukuh untuk diraikan bersama. Dalam kumpulan anda, renungkan penglibatan yang dapat anda lakukan untuk mewujudkan komuniti yang lebih inklusif. Catakan penglibatan tersebut atas kertas.

#InOurHands- Ambil gambar tangan anda yang memakai rantai tangan yang telah anda hasilkan bersama-sama dengan kertas catatan diatas.

Kongsi mesej anda kepada dunia. Ia dalam tangan anda! Ia dalam tangan kita!

Muat naik gambar atau video dengan mesej anda dan hastag:

#InOurHands #WTD2020 #WorldThinkingDay



Nota untuk pemimpin:

Anda boleh baca bahagian Tabung Hari Peringatan Sedunia di muka surat 6 & 7 kepada peserta untuk menerangkan tentang WAGGSS, fungsi WAGGSS dan mengapa sumbangan Hari Peringatan Sedunia penting.

4. Tabung Hari Peringatan Sedunia

Anda telah membuat perjanjian untuk kepelbagaian, kesaksamaan dan kemasukan. Maka anda membuat sumbangan kepada Tabung Hari Peringatan Sedunia. Sumbangan ini adalah untuk menyokong WAGGSS untuk meneruskan misi membawa lebih ramai Pandu Puteri dan Pengakap Puteri ke seluruh dunia untuk meningkatkan kemahiran dan keyakinan mereka.

**Jadi, terus letakkan duit syiling anda
di dalam kotak dan sokong WAGGGS!**

Pelbagai cara untuk berkongsi dengan WAGGGS:



@wagggs_world



wagggs



wtd@wagggs.org



www.wagggs.org | www.worldthinkingday.org

nota andar



lampiran

program global wagggs dan peluang

Jika anda seronok bermain aktiviti-aktiviti seperti ini, WAGGGS mempunyai pelbagai lagi aktiviti sedemikian:

1. Panduan membiasakan konsep gender dan kepelbagaian: Bagi menyokong usaha negara-negara dan pemimpin merenungkan bagaimana mengamalkan kemasukan dari perspektif gender dan kepelbagaian.

<https://www.waggs.org/en/resources/europe-region-gender-and-diversity-mainstreaming-toolkit/>

2. Global Goals: Sehingga 2030, WAGGGS akan menyokong usaha ahli-ahli di seluruh dunia yang berusaha ke arah Sustainable Development Goals. WAGGGS akan bertindak sebagai orang tengah, fasilitator dan kurator yang membolehkan perkongsian sumber dan kerjasama pelbagai pihak.

<http://bit.ly/SDGsWAGGGS>

3. Be The Change 2030: Bagi mengalakkan Pandu Puteri dan Pengakap Puteri di seluruh dunia menyuarakan pendapat, mengamalkan tindakan dan menerajui perubahan ke arah SDG.

<https://www.waggs.org/en/resources/be-the-change-2030/>

4. Free Being Me: Membina keyakinan diri untuk menghargai diri sendiri. www.free-being-me.com

5. Action on Body Confidence: Mempelajari kemahiran advokasi dan membantah mitos imej.
www.free-being-me.com

6. Surf Smart: Mengetahui cara menjaga keselamatan diri di alam maya adalah satu kemahiran penting.
Galakkan penggunaan internet secara optima : <http://bit.ly/SurfSmartResource>:
www.waggs.org/surf-smart

Peluang Global :

Teruskan perjuangan anda dari segi Kepelbagaian, Kesaksamaan dan Kemasukan Bekerja secara sukarela di World Centre, menyertai kumpulan advokasi , menghadiri seminar atau melobi polisi di UN. Mengikuti peluang terkini di WAGGSS Twitter @waggs_world atau Facebook www.facebook.com/waggs/ dan menerima WAGGSS Voice terkini dengan mendaftar di laman web www.waggs.org

This World Thinking Day programme was co-created with valuable contributions from around the world:

Daniela Aguirre, Stefanie Argus, Hyacinth Bangero, Seren Beautyman, Mariana Bucio Encarnación, Elsa Cardona, Micheala Collins, Ray Davis, Chun Wei (Lydia) Fang, Melanie Ford, Clémence Joris, Ashley Jurgens, Eirini Kappou, Adele Lynch, Khayriyyah Muhammad Smith, Augusta Muhimpundu, Helen Musa, Jean-Ann Ndow, Melissa Reoch, Lena Rojas Segura, Aline Seferian, Nefeli Themeli, Tanya Tulloch & Andii Verhoeven

Curated by Victoria Illingworth & Eirini Kappou

Designed by Ashley Goldstein, Emily Rowland & Rebecca Sawyer

With special thanks to:

The UPS Foundation for their commitment to our global work and important support of our 'Diversity, Inclusion and Leadership Development programme' which we have drawn upon to develop this resource

Girl Guides of Canada for their continued support of the World Thinking Day

© WAGGGS 2019

World Association of Girl Guides and Girl Scouts

World Bureau

12c Lyndhurst Road

London, NW3 5PQ, UK

Telephone: +44 (0)20 7794 1181

Email: wtd@waggg.org

Website: www.waggg.org | www.worldthinkingday.org

Registered Charity No. 1159255

Scan this QR code
to download a copy:



