



**ИГРАТА ЗА ДОБРИ
ДЕЛА**

НАРЪЧНИК

за фасилитатори



Co-funded by
the European Union

Таблица Съдържание

Въведение

- За кого е този наръчник?
- Добре дошли в играта Добри дела
- Цел-фасилитатор-играчи
- Принципи на играта

Част 1: Как да започнете играта

- Как да вземете решение за времевия период на играта
- Поканване на първоначални играчи

Част 2: Напомняне за началната сесия

- Защо и как да изпратите напомняне
- Пример за съобщение

Част 3: Начална сесия - Играта започва

- Цели и подготовка
- Лична срещу онлайн сесия
- Индикативен поток на сесията

Част 4: Събиране на истории и ангажиране на участниците

- Ролите на историка и помощник-историка
- Съвети за ангажиране

Част 5: Напомняне за началната сесия

- Защо и как да изпратите напомняне
- Пример за съобщение

Част 6: Заклучителна сесия - Играта приключва

- Цели и подготовка
- Лична срещу онлайн сесия
- Индикативен поток на сесията

Терминологичен речник

Благодарности

Този наръчник е разработен в контекста на стратегическото партньорство

„Don't Worry, Be You“.

Нашето партньорство обединява шест организации с нестопанска цел от България, Хърватия, Германия, Гърция, Италия и Холандия. Събрахме се, за да открием как да внесем вниманието в образованието.

Нашата цел е да насърчаваме здравето и личното и колективното израстване.

Партньорството ни е финансирано от Европейската комисия чрез програма Еразъм+.

В контекста на нашето партньорство създадохме:

- Ръководство за младежки работници, фасилитатори и преподаватели
- 21-дневно предизвикателство за осъзнатост (mindfulness) с подкаст от 21 серии
- 10 видео урока за насърчаване на движението и холистичното обучение
- Играта Добри Дела, която да играете с вашите общности, и този наръчник, където можете да научите как да го направите
- Изобилие от местни събития, където младите хора биха могли да изпитат практики на осъзнатост
- Обучение за младежки работници
- Младежка мобилност, където младите хора могат да се срещнат и да изследват заедно темата за вниманието и благосъстоянието на общността

Материалите за тази книга са събрани от нашия основен екип: Нилс Колдевайн и Лана Йеленъев (Холандия), Йохен Шел, Саския Вайсенбах и Ива Бубало (Германия), Йоанна Николова и Жофия Гауди (България), Данай Теса (Гърция), Мирела Марович Омерзу (Хърватия) и Алесио Сгарлато (Италия).

Книгата е написана от Ива Бубало и Нилс Колдевайн и е тествана от Йохен Шел, Мирела Марович Омерзу и Алесио Сгарлато.

Дизайнът на книгата е дело на Данай Теса.



МОЖЕТЕ ДА ПОЛУЧИТЕ ДОСТЪП ДО ИНСТРУМЕНТИТЕ И ДА ПРОЧЕТЕТЕ ПОВЕЧЕ ЗА ПРОЕКТА НА НАШИЯ УЕБСАЙТ ТУК.

Don't Worry, Be You

За кого е този наръчник?

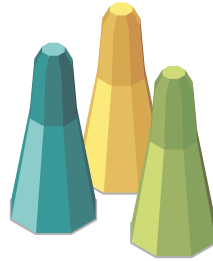
Тази книга е разработена, за да бъде ръководство за хора, които работят с младежи - учители, социални и младежки работници, преподаватели или хора, които просто търсят начини да сплотят общността си след пандемията от COVID-19.

Това е за вас, ако:

- Искате да ангажирате младите хора във вашия квартал, училище или младежки център по забавен и завладяващ начин
- Търсите инструменти и ресурси в подкрепа на психическото благополучие на вашата общност
- Работите директно с младежи в изследване на тяхното психично здраве и култивиране на устойчивост
- Организирате пространства за младежи, за да се срещат и свързват помежду си
- Търсите ръководство за това как да „вървите заедно“ с младите хора в справянето с предизвикателствата на тяхното психично здраве



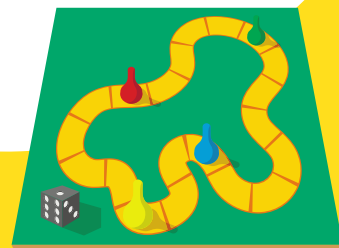
Добре дошли в играта Добри Дела



Добре дошли, скъпи хора,

Играта “Добри дела” е вълнуващо пътуване, в което сте поканени да се откажете от всякакви очаквания, да се доверите на процеса, докато се развива, и да останете верни на ценността си за овластяване на общността и подобряване на нашето колективно благосъстояние.

В това ръководство можете да намерите инструкции стъпка по стъпка как да играете играта, заедно с материалите, които може да са ви необходими за нея. Позволете си да бъдете креативни и си дайте свобода да адаптирате играта и материалите към вашия собствен контекст и ресурси, с които разполагате.





ЦЕЛ

- Количествената цел на играта Добри Дела е всички играчи заедно да направят определен брой добри дела (точният брой ще бъде решен в началната сесия) в избрана общност (всеки географски или социален пейзаж, в който се развива играта, мястото на играта) в рамките на даден период от време (напр. 3 седмици).
- Качествената цел на Good Deeds Game е играчите да изпитват удоволствие от даването и получаването на добри дела.

ИГРАЧИ

- Първоначалният(те) играч(и) са хора, които се присъединяват към играта в началото и започват ефекта на снежната топка от добри дела.
- Съвместен играч(и) са хора, които получават добро дело и се присъединяват към играта във всеки един момент от играта, като "плащат добро дело напред".
- Всеки играч, който реши да сподели история за опита си от получаване или даване на добро дело във всякакъв формат (писмен, аудио, видео), става разказвач.

ФАСИЛИТАТОР(И)

Фасилитаторът е човек, който улеснява целия ход на играта и играе ключова роля в тази игра. Препоръчваме да се обедините и да имате поне 2 фасилитатора, за да можете взаимно да се подкрепяте по пътя. Като фасилитатор ще имате няколко роли по време на играта:

- Носител на факлата - носите пламъка да правите добро в сърцето си и казвате „Хайде да играем тази игра“. Вие стартирате процеса на играта.
- Мотиватор - поддържате играчите мотивирани и ангажирани през целия процес на игра
- Историк – вие събирате и подготвяте историите, споделени от разказвачи (играчи).

Можете също така да поканите един или повече от Първоначалните играчи да ви подкрепят в тези роли, ако желаете.

ПРИНЦИПИ НА ИГРАТА

СТЪПКА	Материали	Как да го направим	Времева рамка
1 КАК ДА ЗАПОЧНЕТЕ ИГРАТА: ПРОМОЦИЯ И ПЪРВОНАЧАЛНИ ИГРАЧИ	Покана за първоначални играчи, формуляр за регистрация	Чрез социални медии, от уста на уста, уебсайт, QR кодове и др	Започва 2-3 седмици преди началната сесия
2 НАПОМНЯНЕ ЗА ОТКРИВАЩАТА СЕСИЯ	Напомнящо съобщение	Чрез имейл, Whatsapp, Telegram или други	1 ден преди сесията и в деня на сесията
3 ОТКРИВАЩА СЕСИЯ: ИГРАТА ЗАПОЧВА	Инструкции, правила, покана за съвместни играчи, форма за проследяване, място за среща	Онлайн или лично	60-120 минути
4 СЪБИРАНЕ НА ИСТОРИИ И ПОДДЪРЖАНЕ НА ИГРАЧИТЕ	Вашите лично създадени съобщения	Социални медии, имейл	През цялото времетраене на играта
5 НАПОМНЯНЕ ЗА ЗАКРИВАЩАТА СЕСИЯ	Напомнящо съобщение	Чрез имейл, Whatsapp, Telegram или други	1 ден преди сесията и в деня на сесията
6 ЗАКРИВАЩА СЕСИЯ: ИГРАТА ПРИКЛЮЧВА	Анкета за ефектите от играта	Онлайн или Лично	Събитие от 60 - 120 минути, което бележи края на играта

СТЪПКА 1: КАК ДА ЗАПОЧНЕТЕ ИГРАТА - ПРОМОЦИЯ И ПЪРВОНАЧАЛНИ ИГРАЧИ

Като фасилитатор, вашата първа ключова задача е да дадете тласък на играта, като мобилизирате хората да играят. Въпреки това, преди да започнете да мобилизирате хора, трябва да вземете решение относно следните фактори:

С КАКВА ОБЩНОСТ ИГРАЯ?

Трябва да изберете в коя общност ще играете играта (напр. град, регион, в международен план, колеги от работа...). Играта може да се играе на местно, но също и на международно ниво, като началните и заключителните сесии се провеждат лично или онлайн. Наистина зависи от вас да решите коя общност би се възползвала от тази игра.

КОЛКО ДЪЛГО ЩЕ ПРОДЪЛЖИ ИГРАТА?

Препоръчваме да играете играта общо три седмици, но можете да я направите по-дълга или по-кратка в зависимост от това какъв е вашият капацитет и какво смятате, че ще работи в избраната от вас общност.



След като сте решили относно гореспоменатите точки, отделете достатъчно време, за да мобилизирате първоначалните играчи (напр. 2 до 3 седмици преди началната сесия). За целта ще трябва да създадете и споделите поканата с първоначалните играчи.

Как да създадете и споделите поканата с първоначалните играчи?

1. Използвайте следния шаблон на ПОКАНАТА ЗА НАЧАЛНИ ИГРАЧИ.
2. Създайте копие на този шаблон, за да създадете своя собствена покана, така че шаблонът да може да остане недокоснат и да се използва от други потребители.
3. Актуализирайте съдържанието в поканата с точна информация, която се отнася за вашата игра.
4. Създайте формуляр за регистрация и, което е много важно, не забравяйте да прикачите връзката към поканата. Предлагаме да използвате формуляри на Google и да съберете следната информация от първоначалните играчи:
 - Име
 - Как бихте искали да се свържем с вас за по-нататъшни стъпки от играта? Имейл/Whatsapp/Telegram
 - Моля, предоставете данни за контакт (имейл адрес или номер на мобилен телефон с включен код на държавата)

1. ТУК е примерен формуляр за регистрация.

с приятели, членове на семейството, колеги, заинтересовани страни от общността, преса или всеки, който е част от вашата общност, чрез:

Социални медии (Instagram и Facebook чрез използване на хаштаг #DWBYGame)
електронна поща
бюлетин
системи за съобщения (Telegram, WhatsApp...)
флаери/стикери с QR кодове с линк към поканата



СТЪПКА 2: НАПОМНЯНЕ ЗА НАЧАЛНАТА СЕСИЯ

Изпратете напомняне на всички първоначални играчи, които са се регистрирали за играта и чиито данни за контакт сте събрали чрез формуляр за регистрация. Можете да изпратите напомняне един ден преди сесията, в деня на сесията и/или един час преди сесията.

От вас зависи да прецените коя честота на комуникация ще направи вашите първоначални играчи най-вероятно да се присъединят към началната сесия. Ако сесията се провежда онлайн, не забравяйте да включите връзката към срещата и да информирате хората колко дълга ще бъде сесията.

Можете да използвате следния шаблон за напомнящо съобщение, но не се колебайте да бъдете креативни и да разработите свое собствено по-персонализирано съобщение.

Уважаеми първоначални играчи,

Добре дошли в играта на добри дела на DWBY. Ние сме много развълнувани да ви срещнем и заедно да направим нещо добро за човечеството. Ще се срещнем днес в 17:00 СЕТ чрез следната ВРЪЗКА за откриващата сесия и официално ще започнем играта. Очаква се сесията да продължи 60 минути.

Очакваме с нетърпение да се видим!

Екипът на Don't Worry Be You.



СТЪПКА 3: ОТКРИВАЩА СЕСИЯ. ИГРАТА ЗАПОЧВА

ЦЕЛТА НА ТАЗИ СЕСИЯ Е...

- поддържайте първоначалните играчи мотивирани да играят играта
- представя инструкции и правила на първоначалните играчи
- задайте колективната цел (колко добри дела се стреми да постигне групата за даден период от време)
- направете сесията увлекателна, забавна и кратка



КАК ДА ПОДРЕДИТЕ СЕСИЯТА

- Създайте кръг от столове, за да насърчите чувството за общност.
- Направете центъра на пространството красив. Включете креативни материали.
- Създайте място на стената, където можете да закачите или да запишете резултатите от разговорите.
- Организирайте проектор, за да можете да споделите презентацията.
- Вижте дали можете да организирате озвучителна система за хубава музика за добра атмосфера.
- Вижте дали можете да организирате закуски и напитки, за да го направите празнично!



КАК ДА ОРГАНИЗИРАТЕ ОНЛАЙН СЕСИЯТА

- Изберете вашата платформа за срещи (напр. ZOOM) и се уверете, че всеки има връзка за среща навреме.
- Оставете малко време на хората да пристигнат и организирате забавен начин, за да ангажирате онези, които чакат и пристигат.
- Създайте онлайн пространство (напр. Mural, Miro, Mentimeter...), където вие и участниците можете да записвате резултатите от разговорите.

Предложена структура на сесията

Дейност	Бележки
Добре дошли	<ul style="list-style-type: none">• Добре дошли на началните играчи с кратко въведение към това, което ви обединява.• Представете себе си и защо искате да играете играта Добри дела.
Създаване на Близост	<ul style="list-style-type: none">• Играчите се представят• Направете забавна въвеждаща дейност, която насърчава връзката между вас и тях, но също и помежду им
Каква е мотивацията ти да играеш играта?	<ul style="list-style-type: none">• Слушайте и очертайте причините хората да бъдат част от това пътуване.• Споделете информация за проекта "Don't Worry Be You" и причините за създаването на тази игра.
Как работи играта?	<ul style="list-style-type: none">• Представете инструкциите, правилата и системата за проследяване на добрите дела. Създайте своя собствена презентация, като използвате този шаблон за презентация. Моля, винаги първо създавайте копие на този шаблон, за да може шаблонът да остане недокоснат и да се използва от други потребители. Актуализирайте съдържанието в презентацията с точна информация, която се отнася за вашата игра.• След презентацията оставете място за хората да задават въпроси и да споделят идеи.
Колективно поставяне на цели и как да започнете	<ul style="list-style-type: none">• Поставете колективна цел, тоест колко добри дела групата се стреми да направи за дадения период от време. Направете го по забавен и увлекателен начин.• Можете също да зададете подцели, за да направите играта малко по-състезателна, напр. всяка страна/квартал/департамент има за цел да направи най-голям брой добри дела.• Попитайте играчите дали вече имат идея за кого и какво добро дело ще направят.

Как да създадете и споделите поканата с първоначалните играчи?

Дейност	Бележки
Затваряне	<ul style="list-style-type: none">• Завършете с дейност, така че да оцените вече направеното.• Споделете следващите стъпки и как да поддържате връзка.• Уведомете Първоначалните играчи, че ще получат съобщение с презентация с инструкции и правила, както и покана за Съвместни играчи• Кажете им, че ще се свържете с тях, за да споделят своите истории• Напомнете им за заключителната сесия
След Сесията	Създайте и споделете поканата със съвместните играчи и презентацията, които сте използвали в началната сесия, с първоначалните играчи чрез техните предпочитани средства за комуникация (имейл, Telegram, Whats App).

КАК ДА СЪЗДАДЕТЕ ПОКАНАТА ЗА СЪВМЕСТНИ ИГРАЧИ?

- Използвайте следния образец на ПОКАНАТА ЗА СЪВМЕСТНИ ИГРАЧИ.
- Моля, винаги създавайте копие на този шаблон, за да създадете своя собствена покана, така че шаблонът да остане недокоснат и да се използва от други потребители.
- Актуализирайте съдържанието в поканата с точна информация, която се отнася за вашата игра.
- Създайте формуляр за проследяване и много важно, прикачете връзката към поканата за съвместни играчи. Предлагаме да използвате формуляри на Google и да съберете следната информация от първоначалните играчи:
 - Твоето име
 - Датата, на която получи добро дело
 - В коя държава живееш
 - Как би искал/а да се свържем с теб за по-нататъшни стъпки от играта?
 - Данни за контакт (имейл адрес или номер на мобилен телефон)
 - Опиши добро дело, което получи



СТЪПКА 4: СЪБИРАНЕ НА ИСТОРИИ И ПОДДЪРЖАНЕ НА ИГРАЧИТЕ

КАК ДА СЪБИРАМЕ И ПОДГОТОВЯМЕ ИСТОРИИ?

Като фасилитатор, на този етап от играта ти имаш много важна роля на историк. Като историк, твоята задача е да събираш истории от играчите, които в момента на споделяне на своите истории влизат в ролята на разказвачи.

Някои играчи може да се свържат с теб, за да споделят своята история (те са били поканени да го направят по време на началната сесия или чрез покана за съвместни играчи), но може да забравят да го направят, така че ще трябва да им го напомниш. Използвай данните за контакт, които сте събрали чрез формуляра за проследяване, за да се свържеш с играчите поотделно и любезно ги помоли да споделят история с теб за това как е било да получиш или да дадеш добро дело.

Когато става въпрос за споделяне на истории, реши къде и как искаш да споделяш истории с по-широка аудитория (напр. във всяка социална медийна платформа).





КАК ДА ДЪРЖИМ АНГАЖИРАНОСТТА НА ИГРАЧИТЕ ПРЕЗ ЦЯЛАТА ИГРА?

Няма идеална рецепта за поддържане на играчите ангажирани в играта. Всяка група е различна и всеки фасилитатор има свои собствени методи и стил как да го направи. По-долу ще намерите някои предложения, които могат да ви помогнат в този процес, но от вас зависи да изберете дали да ги използвате и как да ги адаптирате към вашия контекст.

Редовно информирайте играчите за състоянието на тяхната обща цел. За да поддържате чувство за общност, информирайте своите играчи редовно за броя на извършените добри дела до момента, в който споделяте информацията с тях. Създайте график, за да имате ритъм и се придържайте към датите и часовете, които сте задали.

Споделяйте истории и вдъхновяващи видеоклипове с играчите. За да напомните на играчите за стойността на играта, споделете истории или примери за добри дела, които сте събрали като историк. Добавете някои мотивационни и вдъхновяващи думи или видеоклипове, които произтичат от вашето истинско присъствие в играта.

Бъдете лични, игриви и забавни

Каквото и да решите да споделите с вашите играчи, нека го почувствате лично, леко, лесно, привлекателно и с доза хумор.

СТЪПКА 5: НАПОМНЯНЕ ЗА ЗАКРИВАНЕ НА СЕСИЯ

Изпратете напомняне за заключителната сесия до всички първоначални и съвместни играчи, чиито данни за контакт сте събрали. Можете да изпратите напомняне един ден преди сесията, в деня на сесията и/или един час преди сесията.

От вас зависи да прецените коя честота на комуникация ще направи вашите играчи най-вероятно да се присъединят към Закриващата сесия. Ако сесията се провежда онлайн, не забравяйте да включите връзката към срещата и да информирате хората колко дълго ще бъде сесията.

Можете да използвате следния шаблон за напомнящо съобщение, но не се колебайте да бъдете креативни и да разработите свое собствено по-персонализирано съобщение.

Уважаеми участници в играта Добри дела,

Много сме развълнувани да обявим резултатите от играта и ако сме постигнали обща цел от...

Ще се срещнем днес в (час) чрез следната ВРЪЗКА за заключителната сесия и официалния край на играта. Очаква се сесията да продължи 60 минути.

Доведете своите роднини, приятели, семейство, партньори, съседи... Всеки е добре дошъл на този празник.

Очаквам с нетърпение да се видим!

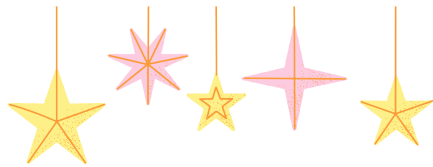
Екипът на Don't Worry Be You.



СТЪПКА 6: ЗАКРИВАНЕ НА СЕСИЯ. ИГРАТА ПРИКЛЮЧВА

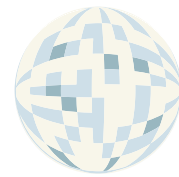
ЦЕЛТА НА ТАЗИ СЕСИЯ Е...

- Обявете резултатите и дали общата цел е постигната
- Направете го празнично, независимо дали колективната цел е постигната или не,
- Създайте още по-дълбоки връзки между играчите и чувство за принадлежност към общността
- Направете сесията увлекателна, забавна и кратка



КАК ДА ОРГАНИЗИРАТЕ СЕСИЯ НА ЖИВО

- Създайте кръг от столове, за да насърчите чувството за общност.
- Направете центъра на пространството красив. Включете креативни материали.
- Създайте място на стената, където можете да закачите или да залепите постери и плакати с резултатите.
- Сложете проектор, за да можете да споделите презентацията.
- Вижте дали можете да организирате озвучителна система за хубава музика за добра атмосфера.
- Вижте дали можете да организирате закуски и напитки, за да го направите празнично!



КАК ДА ОРГАНИЗИРАТЕ ОНЛАЙН СЕСИЯТА

- Изберете своята платформа за срещи (напр. ZOOM) и се уверете, че всеки има връзка към срещата.
- Оставете време на хората да пристигнат и организирате забавен начин, за да ангажирате онези, които чакат и пристигат.
- Създайте онлайн пространство (напр. Mural, Miro, Mentimeter...), където вие и участниците можете да записвате резултатите от разговорите.

Предложена структура на сесията

Дейност	Бележки
Добре дошли	<ul style="list-style-type: none">• Добре дошли на началните играчи с кратко въведение към това, което ви обединява.• Представете себе си и как беше за вас като фасилитатор да бъдете част от играта
Общност	<ul style="list-style-type: none">• Играчите споделят своите преживявания• Направете забавна въвеждаща дейност, която насърчава сплотеността и показва колко е нараснала тази общност.
Отворете сцена	<ul style="list-style-type: none">• Поканете Играчите да споделят своята история с всички присъстващи, да споделят как тази игра им е повлияла и какво положително въздействие в тяхната общност за забелязали.
Признание	<ul style="list-style-type: none">• Изберете и споделете някои от най-вдъхновяващите истории и примери за добри дела, които сте събрали.• Празнувайте всички извършени добри дела и признавайте успеха и натрупаното въздействие, независимо от резултата.
Резултат	<ul style="list-style-type: none">• Избройте добрите дела и участвалите хора и споделете дали колективната цел е постигната.• Ако сте си поставили подцел, разкрийте и този резултат.
Анкета за ефектите от играта	<ul style="list-style-type: none">• Създайте анкета, за да разберете повече за въздействието на играта върху играчите. Можете да използвате google или друг формат за събиране на данни. Можете да използвате някой от следните въпроси или да добавите свой:

Предложена структура на сесията

Дейност

Анкета за
ефектите от
играта

Затваряне

Бележки

- Как беше да участвате в тази игра?
 - Колко бихте казали, че тази игра е допринесла за вашето благополучие:
 - Много
 - Малко
 - Въобще не
 - Колко бихте казали, че тази игра е допринесла за благополучието на човек, който е получил добро дело от вас:
 - Много
 - Малко
 - Въобще не
 - Колко бихте казали, че тази игра е допринесла за благосъстоянието на вашата общност:
 - Много
 - Малко
 - Въобще не
 - Бихте ли участвали отново в тази игра или бихте ли я препоръчали на някой друг да я играе? Защо да, защо не?
 - Имате ли предложения за подобряване на играта?
 - Можете ли да си представите сами да фасилитирате играта? Защо да, защо не?
-
- Ето няколко идеи как можете да затворите сесията:
 - мотивираци и вдъхновяващи думи
 - видео
 - групова прегръдка или индивидуални прегръдки
 - свирене на песен
 - танцувате заедно
 - или дори да направите парти!

Терминологичен речник

Закриване на сесията

събитието, което официално бележи края на играта

Колективна цел

редица добри дела, които Първоначалните играчи решават да си поставят за цел да постигнат в рамките на даден период от време

Фасилитатор(и)

човек (или повече от тях), който улеснява целия ход на играта и е ключов човек в тази игра

Носител на факлата

фасилитатор, който поема ролята да даде тласък на процеса на играта.

Историк

фасилитатор, който поема ролята да събира и подготвя историите, споделени от разказвачи (играчи).

Историк асистент

всеки първоначален играч, който реши да подкрепи историк в неговата роля

Първоначални играчи

хора, които се включват в играта в началото и те започват ефекта на снежната топка от добри дела.

Съвместни играчи

хора, които получават добро дело и се присъединяват към играта по всяко време на играта, като правят добро дело напред

Мотиватор

фасилитатор, който поема ролята да поддържа играчите мотивирани и ангажирани през целия процес на играта

Откриваща сесия

събитието, което официално бележи началото на играта

Разказвач

всеки играч, който реши да сподели история за опита си от получаване или даване на добро дело във всякакъв формат (писмен, аудио, видео).



ИГРАТА НА ДОБРИ ДЕЛА НАРЪЧНИК за фасилитатори

Материалите за тази книга са събрани от основния ни екип: Нилс Колдевайн и Лана Йеленъев (Холандия), Йохен Шел, Саския Вайсенбах и Ива Бубало (Германия), Йоанна Николова и Жофия Гауди (България), Данай Теса (Гърция), Мирела Марович Омерзу (Хърватия) и Алесио Сгарлато (Италия).

Книгата е създадена от Ива Бубало и Нилс Колдевайн и е тествана от Йохен Шел, Мирела Марович Омерзу и Алесио Сгарлато.
Дизайнът на книгата е дело на Danaï Tessa.

Организации, които си сътрудничат по този проект:
Институт за творческо обучение | YERP Europe | Roes Cooperativa | YERP Италия | Фондация SH!FT | Alter Network

Съфинансиран от Европейската комисия чрез програма Еразъм+.

С подкрепата на холандската национална агенция Еразъм+.

