**Scenariusz warsztatów integracyjnych**

1. **Imię i nazwisko:** Mariusz Jędrzejewski
2. **Typ szkoły:** Szkoła podstawowa
3. **Klasa:** Pierwsza
4. **Cel główny:** Integracja grupy
5. **Czas trwania:** 45 minut
6. **Forma pracy:** Grupowa, w kręgu
7. **Cele szczegółowe:**

* Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych
* Rozwijanie umiejętności pracy w grupie
* Pobudzenie wyobraźni uczestników warsztatów
* Stworzenie przyjaznej atmosfery dla grupy

1. **Osoba uczestnicząca w warsztatach powinna:**

* Umieć obserwować siebie oraz innych w swoim otoczeniu
* Umieć utrzymywać spokój oraz kulturę gdy inny uczestnik warsztatów odpowiada
* Przestrzegać zasad które zostały przedstawione w fazie wstępnej

1. **Środki dydaktyczne:**

* Rekwizyt w postaci „mikrofonu”

1. **Przebieg warsztatów integracyjnych:**
2. **Faza wstępna / organizacyjna (5 minut):**

Ustawienie krzeseł w sali, w krąg.

Przywitanie się z uczestnikami warsztatów oraz przedstawienie siebie.

Wyjaśnienie co jest celem tego spotkania, to znaczy: poznanie się nawzajem, integracja grupy oraz pobudzenie wyobraźni.

Przedstawienie podstawowych zasad:

* + Osoba która posiada obecnie rekwizyt w postaci „mikrofonu” ma prawo do głosu
  + Szanujemy siebie nawzajem i to co mówi, nie wyśmiewamy innych uczestników
  + To co dzieje się na warsztatach jest tu i teraz

1. **Faza zasadnicza (38 minut):**
2. **Imienna cecha** – uczestnicy po kolei przedstawiają się. Każdy uczestnik wypowiadając swoje imię, po chwili zastanowienia wymawia także cechę na pierwszą literę swojego imienia, która ich opisuje.
3. **Puste miejsce –** prowadzący dostawia obok siebie jedno puste krzesełko. Zabawa polega na tym, że wskazuje on jednego uczestnika z kręgu który ma za zadanie zrobić to, co powie mu dana osoba.  
   Na przykład: Obok mnie jest puste miejsce, zapraszam (imię dziecka) jako (zwierzak, pojazd itp.).

Następnie uczestnik wskazuje innego uczestnika któremu daje do zrobienia podobne zadanie. Zabawa się kończy gdy wszyscy uczestnicy chociaż raz coś zrobiły lub prowadzący tak zadecyduje.

1. **Dwa fakty i kłamstewko –** zabawa polega na tym, że każdy uczestnik po kolei mówi o sobie trzy rzeczy. Dwie z tych rzeczy są stwierdzeniami rzeczywistości, a jedna z nich jest kłamstwem. Zadaniem grupy jest wskazanie która z tych trzech informacji jest kłamstwem. Zabawa kończy się gdy wszyscy uczestnicy powiedzą trzy rzeczy.
2. **Historyjka –** zabawa polega na tym, że wszyscy tworzymy historyjkę. Nie jest ważny sens ale to żeby pobudzić do aktywności grupę. Każdy uczestnik po kolei wymawia jedno słowo i przekazuje mikrofon osobie dalej. Zabawa trwa do momentu w którym prowadzący jej nie przerwie (aż mikrofon do prowadzącego nie wróci przy którymś okrążeniu historyjki).
3. **Faza podsumowująca (2 minuty):**

Prowadzący mówi uczestnikom warsztatów że zajęcia dobiegają końca.

Dziękuje uczestnikom za udział oraz za aktywność w zabawach.