

## 1. "Tylko przelotne spojrzenie"

**Cel działania:** Ta gra zachęca do rozwiązywania problemów i pomaga grupom w nauce skutecznego komunikowania się.

Podziel uczestników na zespoły 3-4 osobowe.

Nauczyciel buduje niewielką strukturę z drewnianymi klockami z Lego Digital Designer.

Każda drużyna uruchamia program od nowa.

Jeden członek z każdego zespołu podchodzi do Nauczyciela, aby spojrzeć na strukturę bloku przez 30 sekund. Próbuje zapamiętać ją, zanim wróci do swojego zespołu. Po powrocie do swoich drużyn ma 30 sekund na poinformowanie swojej drużyny o tym, jak zbudować dokładną replikę struktury za pomocą własnego zestawu klocków.

Zespół nie może wystartować, dopóki uczestnik nie skończy opisywać swoich instrukcji. Po skończonym opisie nie można już podpowiadać drużynie.

Zespół dostaje 1 minutę, aby spróbować odtworzyć strukturę.

Po 1 minucie budowania kolejny członek z każdej drużyny może spojrzeć na oryginalną budowlę. Dostają 30 sekund na przyjrzenie się budowli, zanim wrócą do swojego zespołu.

Opisują co zobaczyli przez 30 sekund, a zespół nadal próbuje odtworzyć oryginał. Gra trwa tak długo, aż jedna drużyna nie odtworzy oryginalnej struktury klocków.

**Omówienie:** Oto niektóre pytania do dyskusji, które należy zadać po wykonaniu ćwiczenia.

Jakie trudności napotkaliście jako grupa?

Jakie sukcesy osiągnęliście jako grupa?

Kto w twojej grupie komunikował się najskuteczniej?

Co sprawiło, że ich komunikacja była skuteczna?

Jakie frustracje wytłumaczyli ci budowniczy?

Jakie frustracje napotkali "budowniczowie" z "tłumaczami"?

Czy twoja grupa miała przywódcę?

Co uczyniło tę osobę skutecznym przywódcą?

Co zrobiłbyś inaczej, aby osiągnąć swój cel bardziej efektywnie?

## 2. "Praca jako zespół"

**Cel działania:** Zbadanie, jak ludzie pracują razem i jak każdy członek wnosi swój styl działania do pracy grupowej. Zrozumienie różnych podejść członków grupy do pracy zbiorowej pomoże ci pracować skutecznie razem.

Ta aktywność może zająć od 30 do 60 minut.

Uczestnicy dobierają się w drużyny.

Istnieją dwie reguły: dodawaj tylko jeden blok na raz i nikt nic nie mówi.

Jako prowadzący rozpocznij grę, przechodząc do każdego zespołu i dodając pojedynczy blok - następnie usiądź w ciszy.

Gra toczy się dalej, pozwalając każdemu uczestnikowi na turę tj. dodanie jednego bloku w LDD.

Sam ruch bloków nie ma końca. Grupa nie musi dążyć do zbudowania wieży lub jakiegokolwiek struktury.

### **Akcja przesuwania klocków**

W końcu ktoś w grupie będzie chciał uczynić grę bardziej interesującą; dodawanie pojedynczego bloku może stać się nudne dość szybko.

Ta osoba zrobi wiele rzeczy, aby złamać lub zgiąć zasady - przesuwanie wielu bloków, wychodzenie z odwróconymi klockami, dodawanie blokady, itd.

Jeśli po czterech lub pięciu rundach wszyscy uczestnicy nadal przestrzegają reguł, powinniśmy wprowadzić własne zasady.

**Koniec gry:** Gra trwa aż do momentu, w którym ktoś znajdzie sposób na zakończenie lub sam zakończy grę z powodu ograniczeń czasowych (może to wynosić do 60 minut).

**Podsumowanie:** Są trzy rundy na pytania, a każdy będzie miał szansę przemówić podczas każdej rundy. Wsłuchaj się w refleksję każdego i powstrzymuj swoje komentarze, aż nadejdzie twoja kolej, aby mówić.

Jeśli nie chcesz mówić, kiedy jest Twoja kolej, możesz odmówić.

Na końcu każdej rundy, zapytaj tych, którzy milczeli, czy zmienili zdanie na temat mówienia.

Po ukończeniu trzech rund możesz podsumować dyskusję, aby uzyskać ogólną refleksję na temat zabawy - czego się dowiedzieli o sobie i o grupie.