KATALOG GIER I ĆWICZEŃ PRZYDATNYCH W PRACY TRENERA

CENTRUM DOBREGO WYCHOWANIA

Spis treści

Wprowadzenie 3
Gry na dobry początek 4
Gry na pobudzenie, nawet najbardziej zmęczonych uczestników 11
Gry integracyjne 18
Gry usprawniające komunikację 26
Podsumowanie 33

Wprowadzenie

Niniejszy katalog gier i ćwiczeń został stworzony, aby podpowiedzieć trenerom, jakie gry i ćwiczenia mogą stosować podczas warsztatów. Jest to zbiór subiektywny, ponieważ wybraliśmy najbardziej skuteczne, naszym zdaniem ćwiczenia, te które z największym prawdopodobieństwem odniosą pożądane w danej sytuacji efekty.

Gry podzieliliśmy na cztery kategorie (oczywiście, tych kategorii można wybrać o wiele więcej lub ćwiczenia inaczej pogrupować). Dokonany przez nas podział uwzględnią przede wszystkim funkcję ćwiczeń, a także dynamikę warsztatu. W naszym katalogu znajdziecie: *gry na dobry początek zajęć, gry na pobudzenie, gry integracyjne* oraz *gry komunikacyjne.* Nazwy gier odnoszą się wprost do sytuacji, które większość trenerów zna z własnego podwórka. Jest to naturalny ciąg sytuacyjny, który obserwujemy podczas pracy z grupą.

Na początku, niezbędne jest przedstawienie i poznanie się uczestników (bo nawet jeśli przeprowadzamy warsztat, dla grupy, której członkowie już się znają, poznanie uczestników przyda się nam – trenerom). Następnie przychodzi czas na energaizery (bo podczas najlepszego nawet warsztatu, przychodzi moment spadku energii). Wiemy również, że do wspólnej pracy oraz chęci realizacji wspólnego celu, niezbędna jest integracja grupy. Dlatego, w katalogu proponujemy także kilka ćwiczeń, których efektem ma być silniejszy zespół. I na koniec komunikacja – sprawna i otwarta niezbędna jest do tworzenia każdej grupy.

Zachęcamy do sprawdzenia naszych propozycji w praktyce.

Gry na dobry początek

Na początku warsztatu, warto zaproponować uczestnikom takie ćwiczenia/gry, które sprawią, że będą mieli szansę wzajemnie się poznać. Ćwiczenia te, dodają również energii, potrzebnej do pracy podczas warsztatu. Zaproponowane w tej części ćwiczenia, w pierwszej kolejności, mają na celu, zapoznanie uczestników. **Bardzo ważne jest omówienie każdego ćwiczenia.** Zrobić to można, poprzez zadanie odpowiedniego pytania podsumowującego ćwiczenie, bezpośrednio związanego z celem ćwiczenia.

Przykładem pytania na omówienie może być:

„W jaki sposób ćwiczenie to ułatwiało wam wzajemne poznanie się, a w jaki utrudniało?"

„Jaki wniosek na przyszłość, wyciągacie z tego ćwiczenia, odnośnie lepszego poznawania się/ zapoznawania się?"

Przedstaw sąsiada

CEL → Zapoznanie się uczestników/lepsze poznanie się uczestników

Uczestnicy siedzą w kręgu, odliczają do dwóch. Jedynki obracają się w lewo, a dwójki w prawo. Następnie w parach rozmawia się o sobie. Po kilku minutach każdy przedstawia osobę, z którą rozmawiał. Grę można zastosować również w grupie, która dobrze się zna (np. klasie). Wtedy pomijamy część rozmowy w parach i każdy przedstawia osobę po swojej prawej stronie. Można urozmaicić przedstawianie dodatkową instrukcją, np.: przedstaw dobre strony osoby, o której mówisz, opowiedz o najciekawszym wspólnym przeżyciu, itp.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 4.

Rzucanie imion

CEL → Zapoznanie się uczestników/lepsze poznanie się uczestników

Wszyscy stoją w kręgu. Prowadzący mówi jak ma na imię i rzuca coś (może to być maskotka, piłka) do jednej z osób, mówiąc przy tym imię tej osoby. Kolejna osoba mówi od kogo dostała przedmiot, jak ma na imię i do kogo rzuca. I tak dalej. Można do gry dodać również inne informacje, np. wiek, zainteresowania itp. Ciekawym wariantem tej gry jest rzucanie kłębka wełny tak, że pierwsza osoba trzyma jej koniec, a każda kolejna też łapię wełnę tworząc przy tym swoistą sieć. Zwijać można w ten sam sposób, z tym że, trzeba to robić w dokładnie odwrotnej kolejność, żeby się nie poplątać...

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 4.

Co z pewnością przyda się, podczas tej gry? ⇨ maskotka/piłka/ kłębek wełny

Powtarzanie imion

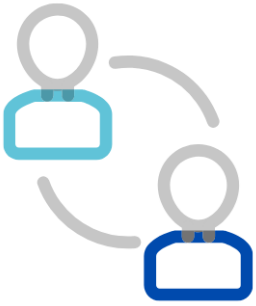
CEL → Zapoznanie się uczestników/ lepsze poznanie się uczestników

Chyba najprostszym i najbardziej znanym sposobem przedstawiania się jest wymienianie swoich imion po kolei. Żeby to trochę utrudnić można zrobić tak, że każda kolejna osoba musi wymienić imię wszystkich osób, które robiły to przed nią. Oczywiście ostatni ma najtrudniej... . Można to również zrobić w taki sposób, że każdy przedstawiając się pokaże coś, np. stanie na jednej nodze, zrobi jaskółkę, złapie się za uszy lub doda do swojego imienia jakiś epitet zaczynający się na tą samą literę co imię

(np. aktywna Alina). Kolejne osoby powtarzają gesty i pokazują swoje.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 4.

Krąg rozmów



CEL → Zapoznanie się uczestników/lepsze poznanie się uczestników

Wszyscy ustawiają się parami po okręgu, twarzami do siebie (na siedząco lub na stojąco). Prowadzący rzuca jakiś temat rozmowy, np.: moje pierwsze zwierzątko, miłość, polityka zagraniczna Meksyku, itp. Osoby rozmawiają ze sobą w parach na ten temat przez np. 2 minuty. Później zewnętrzny okręg przechodzi o jedną osobę do przodu i rozmawiają teraz z kimś innym na inny temat (lub ten sam, w zależności od tego jak zadecyduje prowadzący). Bardzo ciekawym tematem do rozmowy (w szczególności, jeśli w grupie jest różny poziom znajomości między członkami) jest:

"Powiedz mi o sobie coś, czego jeszcze nie wiem".

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 4.

Ważne, by każdy rozmawiał ze sobą przez 2-3 minuty

Kto, tak jak ja?

CEL → Zapoznanie się uczestników/ lepsze poznanie się uczestników

Wszyscy siedzą na swoich krzesłach, w kręgu. Dla jednej osoby brakuje krzesła i stoi ona w środku. Osoba ta mówi jakąś właściwość (np. cechę, element ubrania, itp.), która ją charakteryzuje i wszystkie osoby, które się nią również charakteryzują zamieniają się miejscami, np. „kto tak jak ja… ma jasne skarpetki, ma blond włosy , lubi truskawki, itp....". Wtedy osoba, która nie miała miejsca zajmuje jakieś krzesło i znów ktoś pozostaje na środku i mówi: „kto tak jak ja…"

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 4.

Jaka powinna być ilość krzeseł? ⇨ Jedno mniej, niż uczestników

Magiczna podróż

CEL → Zapoznanie się uczestników/ lepsze poznanie się uczestników

Uczestnicy chodzą po sali – jak kto chce (lub gęsiego, za jedną osobą). Prowadzący mówi, że oto znajdujemy się w górach i wieje straszny wiatr, przedzieramy się przez krzaki, idziemy po śniegu, po piasku, w błocie, z kelnerską tacą na statku, przechodzimy przez rzekę, gdzie jest coraz głębiej i głębiej, a potem znów coraz płyciej i płyciej, w czasie marszu łapiemy jaszczurki, łapiemy motyle, idziemy po rozgrzanym asfalcie, jesteśmy smutni i przygnębieni, ale zaraz radośni i pełni entuzjazmu, skaczemy przez strumyk po kamieniach, każdy idzie w jak najgłupszy sposób, aż wreszcie dochodzimy do polany, gdzie można się położyć, odpocząć, spojrzeć w chmury... po to, żeby znów ruszyć w drogę. Oczywiście najlepiej ułożyć naszą wędrówkę, w taki sposób, by opowiadanie miało jakiś sens. Dobrą radą jest również to, żeby zaczynać od rzeczy najmniej angażujących.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 4.

Gry na pobudzenie, nawet najbardziej zmęczonych uczestników

Warsztat trwa już trzecią godzinę, a uczestnicy zaczynają ziewać jeden za drugim? A może dopiero co zjedli obiad, a tutaj trzeba już wracać do intensywnej pracy warsztatowej? Jest to jeden z właściwych momentów na gry, nazywane także energaizerami. Przyszedł czas, by rozpocząć przyjemną współpracę z tym rodzajem gier.

Jak się do tego zabrać?

Odpowiedź jest prosta – wybrać jedną grę, adekwatną do celu, który chcemy osiągnąć i zacząć działać! Jaki jest właściwie cel energaizerów? Już sama nazwa go wskazuje – pobudzenie/podniesienie energii uczestników. W roli energaizerów, dobrze sprawdzą się angażujące, motywujące do działania, gry ruchowe, ale nie tylko! Każda gra, dzięki której uczestnicy rozbudzą się i oderwą od poważnych tematów warsztatu, jest dobrym pomysłem.

Nie jest konieczne, aby podsumowywać energaizery – zadając pytania do refleksji. Głównym celem tego rodzaju gier i ćwiczeń, jest bowiem pobudzenie/ podniesienie energii uczestników.

Odlicz do 100

CEL → Podniesienie energii

Uczestnicy siadają w kręgu. Mają za zadanie po kolei, po jednej cyfrze/liczbie, odliczać do 100. Jest jednak pewne utrudnienie. Cyfry 3,6,9 zastępuje się klaskaniem. Oznacza to, że gdy ktoś ma odliczyć liczbę 33, 36, 39, zamiast mówić, dwa razy klaska. Gdy ktoś się pomyli, rozpoczynamy grę od nowa. Koniec ćwiczenia następuje, gdy odliczy się do 100, bez pomyłki.

3,6,9 ⇨ Zastępuje klaskanie

Zamiana miejscami

CEL → Podniesienie energii

Każdy otrzymuję numerek (np. poprzez komendę „kolejno odlicz"). Wszyscy siedzą na krzesłach – dla jednej osoby brakuje miejsca. I żeby tego było mało, ma ona jeszcze zawiązane oczy. Żeby uwolnić się z tego położenia wymienia dwa numerki, a szczęśliwi posiadacze tych numerków muszą się zamienić miejscami. Teraz wystarczy już tylko kogoś złapać, żeby zająć jego miejsce….

Ile potrzeba krzeseł? ⇨ Jedno mniej, niż uczestników

Łapanie klaskania

CEL → Podniesienie energii

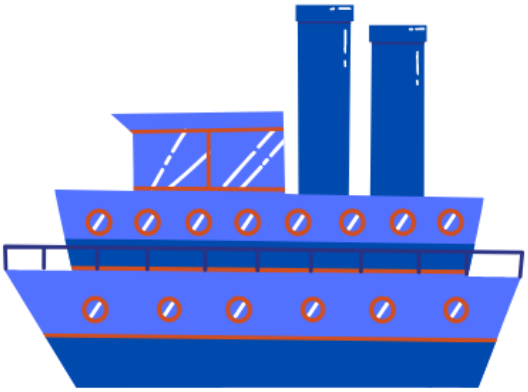
Osoby stoją w kręgu. Moderator puszcza klask (tzn. klaszcze raz w dłonie w stronę jakiejś osoby). Osoba poprzez gest przyjmuje klask (tak jakby coś łapała) i podaje go dalej – razem dwa klaski. Łapie klask – klaśnięciem przyjmującym i oddaje klask – klaśnięciem oddającym. Tempo przyśpiesza... Można również wymieniać imiona osoby, od której otrzymało się klaska lub której się go dalej podaje.

Zwierzę, kolor, YOU

CEL → Podniesienie energii

Uczestnicy stoją w kręgu. Moderator wybiera jedną osobę i podaje jej nazwę zwierzęcia wskazując na nią ręką. Osoba kładzie swoją rękę na głowie i nadaje zwierzę kolejnej osobie, również poprzez wskazanie ręką. Ostatnie zwierzę otrzymuje moderator. Ćwiczenie się powtarza, ale już bez kładzenia ręki na głowie (to jest po to żeby za pierwszym razem było widać kto ma już zwierzę, a kto jeszcze nie).Ćwiczenie wykonuje się kilka razy, żeby przechodziło płynnie, zawsze w takiej samej kolejności i z takimi samymi zwierzętami. To samo następuje z kolorem. Wybieramy przy tym osoby w innej kolejności, niż poprzednio, ale znowu jedna osoba otrzymuje jeden kolor na stałe. Następnie moderator puszcza dwa łańcuszki: najpierw ze zwierzęciem – czyli wskazuje na osobę której jako pierwszej nadał zwierzę i mówi nazwę tego zwierzęcia, a po chwili z kolorem. Należy dobrze słuchać, aby w odpowiednim momencie wyłapać, kiedy osoba mówi nazwę swojego zwierzęcia, by odpowiednio zareagować – przekazując łańcuszek dalej, czyli powiedzieć nazwę kolejnego zwierzęcia, które się nadało. Tak samo z kolorem. Można utworzyć też trzeci łańcuszek ze słowem you. Moderator wskazuje pierwszą osobę i mówi „you". Ta osoba wskazuje kolejną i również mówi „you". Zawsze w tej samej kolejności. Zabawa wymaga nie lada koncentracji, bo każda osoba musi pamiętać jakie ma zwierzę i kolor, musi słuchać czy padło któreś z tych słów oraz pamiętać komu podała zwierzę (i jakie) oraz komu kolor (i jaki) oraz komu podała słowo „you".

Statek



CEL → Podniesienie energii

Grupa ustawia się w szeregu. Prowadzący mówi: „Na prawą burtę!" – wszyscy skaczą na prawą stronę. Kiedy powie: „Na lewą burtę!" – wszyscy skaczą na lewo. Kiedy mówi: „Na statek!" – wszyscy wracają na środek szeregu. Polecenia wydawane są coraz szybciej. Osoba, która się pomyli, wypada z gry. Gra toczy się tak długo, aż zostanie jeden wygrany.

Ruchomy koc

CEL → Podniesienie energii, ćwiczenie komunikacji

Koc rozkładamy na ziemi. Uczestnicy stają na nim. Ich zadanie polega teraz na tym, żeby przekręcić go na drugą stronę. Oczywiście nie można zejść na ziemię. Jeśli grupa jest mniejsza koc można złożyć na pół.

Potrzebny w tym ćwiczeniu jest koc (1 lub 2), w zależności od ilości uczestników

Gry integracyjne

Ćwiczenia integracyjne, sprawdzają się podczas każdego warsztatu. Zarówno wśród grup, które dobrze się znają jak również w tych grupach, które dopiero co rozpoczęły wspólną pracę. Jeśli zespół jest zgrany, chce osiągnąć wspólny cel. Chętnie współpracuje nawet wtedy, gdy ma do wykonania bardzo trudne zadanie. Uczestnicy zintegrowanej grupy, czują się ze sobą dobrze i bezpiecznie. Sprzyja to łatwiejszemu wypowiadaniu się na forum oraz dzieleniu przeżywanymi emocjami czy osobistymi spostrzeżeniami.

Istotą każdego ćwiczenia, jest przede wszystkim jasno sprecyzowany cel adekwatny do celu warsztatu oraz odpowiednie podsumowanie ćwiczenia.

Gdy celem naszego warsztatu jest integracja, gry które dobieramy, powinny także integrować grupę. Przeprowadzamy więc *memory*, *kartki pomiędzy ramionami*, czy grę *refleks*! Oczywiście, jeśli naszym celem podczas warsztatu jest pobudzenie grupy, wybieramy odpowiedniego energaizera np. odlicz do 100.

Pytania podsumowujące do każdego ćwiczenia, którego celem jest lepsza integracja, powinny odnosić się do osobistych doświadczeń. Przykładowo, po każdym

z poniższych ćwiczeń, warto spytać uczestników, co w danym ćwiczeniu pomogło w integracji, a co tę integrację utrudniało. Dobrym pomysłem jest także odniesienie się w podsumowaniu do wniosków, które pozostaną z uczestnikiem na dłużej, również po skończonym warsztacie.

Natomiast, gdy celem naszego warsztatu, jest **wzrost wiedzy historycznej**, wtedy każde ćwiczenie, przekształcamy w taki sposób, by było zgodne z tym właśnie celem. Grę *Kartki pomiędzy ramionami* – przekształćmy tak, że zamiast czystych kartek, uczniowie dostają między ramiona, kartki z postaciami historycznymi lub pytaniami. Gdy kartka wypadnie spomiędzy ramion, grupa ma za zadanie odgadnąć postać/ bądź odpowiedzieć na pytanie historyczne. Postaci i odpowiedzi na pytania odnoszą się do tych informacji, które prezentowane były w trakcie warsztatów. Grę *Refleks,* również możemy przekształcić. Jeden ze sposobów to: w zamian pokazywania tostera czy miksera, pokazanie historycznego wydarzenia/ postaci/ przedmiotu, o którym była mowa w trakcie warsztatu. Przykładowo, uczestnicy mogą wcielić się w żołnierzy – osoba w środku salutuje, a dwie pozostałe stoją obok niej na baczność. Gry te, mogą być dobrą okazją do utrwalenia, poznanych podczas warsztatów, historycznych faktów.

Pytania na podsumowanie, podobnie, powinny odnosić się do celu, czyli w tym przypadku - wzrostu wiedzy historycznej.

Wszystko w rękach pomysłowości prowadzącego!

Memory

CEL → Integracja grupy

Jedna osoba wychodzi, a pozostałe umawiają się w parach na jakiś znak – gest. Każda para ma inny gest. Wszyscy ustawiają się w okręgu i wchodzi osoba, która wcześniej wyszła. Jej zadanie polega teraz na dobieraniu osób w pary, tak jak w grze memory.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 18.

Zakłócenia w odbiorze

CEL → Integracja grupy

Grupę dzielimy na trzy części. Jedna z nich to nadajnik, druga to odbiornik, a trzecia to zagłuszasz. Zagłuszasz stoi pomiędzy odbiornikiem i nadajnikiem. Nadajnik nadaje jakieś hasło (za pomocą strun głosowych), a odbiornik ma za zadanie je odebrać (za pomocą uszu). Zagłuszasz zagłusza. Można także podzielić uczestników na 3-osobowe zespoły i przeprowadzać to ćwiczenie w zespołach.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 18.

Kartki pomiędzy ramionami

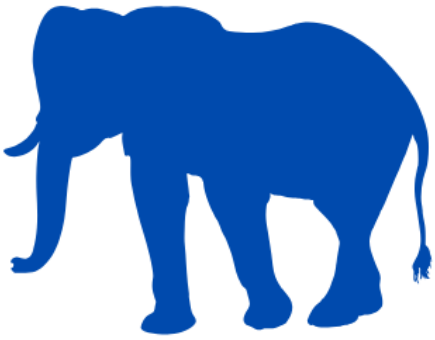
CEL → Integracja grupy

Dzielimy uczestników na grupy, około 10 osobowe. Uczestnicy stoją w rzędzie, obok siebie, ramię w ramię. Ręce mają splątane z tyłu. Osoba prowadząca, pomiędzy ramiona każdych stojących obok siebie osób, wkłada kartkę papieru. Następnie zadaniem każdej grupy z osobna jest wykonywanie poszczególnych komend np. „podskoczcie", „ukłońcie się", „zróbcie przysiad" itp. W zadaniu ważne jest to, by poszczególne kartki nie wypadły, nie wysunęły się na podłogę.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 18.

W tym ćwiczeniu potrzebne są kartki papieru - po jednej na parę

Refleks



CEL → Integracja grupy

Wszyscy stoją w kole. Jedna osoba jest w środku koła i wskazuję kogoś mówiąc: TOSTER. Wskazana osoba podskakuję jak gotowa grzanka, a osoby stojące po jej prawej i lewej stronie łapią się za ręce, tak by „grzanka" była w środku. Kto się pomyli wchodzi do środka. Inne przedmioty to np.:

MIKSER - osoba środkowa podnosi dłonie nad głowy osób po bokach, a te zaczynają się obracać;

SŁOŃ - osoba w środku pokazuje trąbę, a osoby po bokach wielkie uszy;

MAŁPA - środek drapie się po brzuchu i głowie, a sąsiedzi łaskoczą go po bokach;

SUPERMEN - środek prezentuje mięśnie, a boki wskazują na niego z podziwem.

Oczywiście można samemu wymyślać najróżniejsze rzeczy.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 18.

Zagadki

CEL → Integracja grupy

Dzielimy uczestników na 2-3-osobowe grupy. Moderator wręcza każdej grupie hasła – przymiotniki i czasowniki np. pognieciony, zgniły itd. Zadaniem grupy, jest przedstawić hasło drużynie przeciwnej, która odgaduje słowo. Hasło należy przedstawić nie używając słów. Każda osoba z grupy, ma brać udział w przedstawianiu hasła.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie –str. 18.

W tym ćwiczeniu potrzebne materiał to...

Hasła, będące przymiotnikami i czasownikami

Ustawcie się

CEL → Integracja grupy

Grupa ma za zadanie ustawić się wg wieku (tzn. od najstarszego do najmłodszego) lub numeru buta bez używania słów albo wg wzrostu lub jasności włosów bez używania wzroku (z zamkniętymi lub zawiązanymi oczami). W innym ciekawym wariancie tej zabawy prosimy uczestników, żeby każdy z nich wyobraził sobie jakieś zwierzę, ale nikomu nie mówił jakie. Następnie uczestnicy ustawiają się od najmniejszego do największego zwierzęcia bez użycia słów. Można wydawać z siebie odgłosy wyobrażonych zwierząt…. Bardzo dobrze w tę zabawę bawi się na ustawionych w rzędzie krzesłach lub ławkach – stanowi to dodatkowe utrudnienie, bo osoby poza dochodzeniem odpowiedniej kolejności muszą pilnować się i siebie nawzajem, żeby nie spaść na ziemię.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 18.

Uczestnicy mogą mieć zasłonięte oczy. Mogą również stawać na krzesłach

Gry usprawniające komunikację

Komunikacja, to relacja oraz interakcja. To właśnie dzięki niej, grupa może rozwiązywać zadania, które przed nią stoją. Jest ona bardzo istotna, w procesie budowania zgranego zespołu. W rozmowach podczas warsztatów, ważne jest, aby uczestnicy wzajemnie się rozumieli. W ćwiczeniu komunikacji, istotne jest przekonanie uczestników, że to właśnie dzięki jasnemu, komunikowaniu i słuchaniu, mogą osiągnąć wspólny cel. **Podobnie, jak poprzednie kategorie ćwiczeń, także ćwiczenia komunikacyjne, wymagają podsumowania po ich wykonaniu.** Podobnie, jak w innych rodzajach ćwiczeń, ważne, aby pytania zadawane na koniec ćwiczeń, zawierały informacje o tym, co utrudniało, a co ułatwiało komunikację. Warto także spytać uczestników, jakie znaczenie mają komunikaty niewerbalne.

Podpis

CEL → Usprawnienie komunikacji

Dzielimy uczestników na podgrupy. Osoby z grupy, wybierają jedną znaną postać. Następnie wybiera się spośród uczestników dwie osoby, które będą trzymały karton. Wybierają także trzecią osobę, która, stojąc naprzeciwko nich, trzyma marker i nie porusza nim. Każda z tych osób, ma zasłonięte oczy. Zadaniem reszty grupy jest mówienie osobom trzymającym karton, jak mają go poruszać, by zapisać na nim wybrane wcześniej imię i nazwisko (w górę, dół, lewo, prawo). Po skończeniu zadania, grupa przeciwna zgaduje, czyj podpis został wykonany.

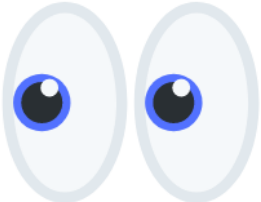
Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 25.

Źródło: http://harcerzem.byc.chce.pl/dokumenty/gry.pdf

Materiały:

Marker, karton, przepaski na oczy

Oko w oko



CEL → Usprawnienie komunikacji

Uczestnicy dzielą się na grupy dwuosobowe. Gra polega na tym, aby patrzeć się przez dwie minuty osobie w oczy i rozmawiać na dowolny temat – np. o pogodzie/ulubionym jedzeniu. Po upływie dwóch minut, następuje zmiana partnerów, a ćwiczenie powtarza się. Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 25.

Emocje

CEL → Usprawnienie komunikacji

Uczestnicy losują kartki, na których zapisane są emocje. Ich zadaniem jest pantomimiczne przedstawienie emocji zapisanej na kartce np. wstyd, radość, złość. Zadaniem pozostałych, jest odgadnięcie przedstawianej emocji.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 25.

Materiały

Kartki z emocjami

Zgadnij kto to?

CEL → Usprawnienie komunikacji

Uczestnicy zostają podzieleni na kilkuosobowe grupy. W tych grupach, wybierają jakąś znaną postać, osobę sławną itd. Zapisują na kartce 6 cech bądź rzeczy, które charakteryzują tą osobę – następnie czytają zapisane słowa, reszcie grupy. Zadaniem reszty osób, jest odgadnięcie o kim mowa.

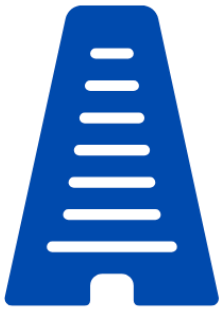
Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 25.

Źródło: http://harcerzem.byc.chce.pl/dokumenty/gry.pdf

Materiały

Kartki i długopisy

Wieża Babel



CEL → Usprawnienie komunikacji

Jedna osoba wychodzi z sali. Zadaniem reszty grupy, jest uzgodnienie przysłowia bądź zdania. Rozdzielają między sobą wyrazy uzgodnionego wcześniej zdania. Gdy osoba wraca do sali, każdy jednocześnie mówi swój wyraz. Zadaniem osoby, jest odgadnięcie mówionego przez grupę przysłowia/zdania. Jeśli osoba zgadnie, zamienia się pełnioną funkcją z kimś innym i ćwiczenie powtarza się od nowa, jeśli nie odgadnie – ponownie wychodzi z sali.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 25.

Gaduła

CEL → Usprawnienie komunikacji

Uczestnicy dobierają się w pary. Jedna osoba z pary, opowiada o sobie np. co lubi robić, co jest jej ulubioną potrawą itd. druga osoba natomiast, robi wszystko, żeby jej nie słuchać – patrzy w telefon, odwraca głowę itd. Po dwóch minutach role się odwracają. W drugiej części tego ćwiczenia, jedna osoba mówi, a druga maksymalnie koncentruje się na jej wypowiedzi. Nie zadaje pytań, nie komentuje, po prostu słucha. Po upływie dwóch minut, następuje zmiana ról.

Po zakończeniu ćwiczenia, należy je omówić – wskazówki umieszczone są we wstępie – str. 25.

Podsumowanie

Zaproponowane gry i ćwiczenia wybrane zostały w taki sposób, aby pomóc w tworzeniu ciekawego i spójnego warsztatu. Warto pamiętać, że gry i ćwiczenia, które wybieramy tworząc warsztat, powinny być spójne z sytuacjami życia codziennego, które przeżywają uczestnicy. Właściwy dobór gier i ćwiczeń podczas warsztatów przekłada się na zaangażowanie i aktywny udział uczestników. Gry, ćwiczenia i zadania przeprowadzane podczas warsztatu należy podsumowywać. Omówiona gra, pokaże uczestnikom, że mogą wyciągnąć z niej wnioski na przyszłość. Gdy będzie interesująca, odpowiednia do wieku oraz możliwości uczestników – z ciekawością wezmą w niej udział. Gdy odnosić się będzie do celu warsztatów, dostrzegą jej zasadność i chętniej się zaangażują.

Bibliografia

Daniluk, A. (2004). *Zestaw ćwiczeń ułatwiających prawidłowe kontakty interpersonalne.*

Pobrane z: www.ksiegarniasgh.pl/imgs_upload/Ja%20i%20grupa%202010-.fragment.pdf

Pobrane z: www.jakzorganizowac.pl/3-gry-komunikacyjne (21.04.2020 r.)

Pobrane z: www.harcerzem.byc.chce.pl/dokumenty/gry.pdf (21.04.2020 r.)