

Mlaștina cu surprize [1]

Tema Activității:

Communication
Teamwork
Leadership
Courage
Humanity

Domeniul de învățare:

Active Citizenship
Character Development

Metoda educațională:

Teamwork

Materiale necesare: bandă adezivă sau sfoară, foi, pixuri, anexa

Durata activității: 30-60 minute

Acesta este un joc de echipă destul de elaborat care are multiple obiective de învățare. Acestea nu se vor specifica participanților înainte de începerea jocului.

Obiectivele la care am putea să ajungem prin acest joc ar fi ca membrii grupului să:

- Să descrie importanța lucrului în echipă și a comunicării în cadrul grupului;
- Să definească importanța perseverenței atunci când vor lucra împreună, dar și a empatiei față de colegii de echipă;
- Să conștientizeze faptul că eșecul este o plus valoare și că se poate învăța din eșec fără a abandona;
- Să descrie importanța responsabilității în asumarea rolurilor în echipă;
- Să urmărească modul în care ei se schimbă/ transformă după fiecare activitatea pe care o fac împreună;
- Să conștientizeze ca provocarea este esențială în dezvoltarea unui grup;

Pregătire și facilitare: folosind cretă sau bandă adezivă desenează pe podea o matrice de 10X10. La final ar trebui să arate ca o tablă de șah (vezi anexa de mai jos). În același timp, realizează o tablă asemănătoare pe o foaie de hârtie pe care să o vezi doar tu. Decide care pătrate poate fi folosit de către participanți și scrie un număr pe fiecare pătrat. Scrie numărul în tabelul de pe hârtia ta și prezintă regulile participanților. Nu scrie numerele și pe tabelul de pe podea.

Nota facilitatorului: Dacă grupul este mai mare folosește mai puține linii și coloane și poate mai puține numere- deoarece poate dura prea mult. Activitatea este potrivită pentru interior, dar se poate adapta cu ușurință pentru exterior dacă tabelul este făcut din crengi, pietre, etc.

Cadrul de poveste: lângă comunitatea voastră este o zonă naturală foarte vastă. Aflându-va într-o excursie de studiu cu grupul vostru v-ați rătăcit și ați ajuns lângă o mlaștină. Singura modalitate de a vă întoarce acasă este să treceți prin mlaștină. Singura provocare este că prin mlaștină se poate trece numai folosind 9 pietre mari care nu se scufundă. În rest, în orice loc din mlaștină ați călca vă veți scufunda. Mlaștina este reprezentată aici de acest tabel de pe podea. Nu puteți să vedeți cele 9 pietre. Numai un ranger din regiunea voastră care este cu voi vă poate confirma sau nu dacă ați identificat pietrele putoare.

- *Toată echipa trebuie să traversezi mlaștina dintr-o parte în alta dar individual și pe rând;*
- *Mlaștina poate fi trecută individual și pe rând, călcând doar pătratele speciale (pietrele plutitoare)- doar facilitatorul știe care sunt pătratele speciale;*
- *Fiecare pătrat special/piatră plutitoare are un număr de la 1 la 9 (vezi în modelul de mai jos);*
- *Nu știți de la început care pătrate sunt folosibile; doar rangerul/facilitatorul știe. Acestea sunt decise înainte și nu*

se schimbă pe parcurs; Acestea se pot descoperi pe rând;

- *După startul jocului, dacă un participant păsește pe un pătrat greșit, facilitatorul va face un sunet de semnalizare (gen BUUU) și toată echipa trebuie să reia jocul de la început;*
- *Dacă un participant păsește pe pătratul corect, dar nu este în ordinea corespunzătoare știută de facilitator (de la 1 la 9), toți participanții reiau jocul;*
- *Dacă un participant păsește pe pătratul corect în ordinea corespunzătoare rangerul/facilitatorul nu va face nici un sunet de confirmare (gen DAAA)- lucru care va însemna că poți să mergi mai departe;*
- *Se poate traversa zona naturală în ce ordine decide echipa, dar, doar dacă fiecare membru al grupului a traversat se poate considera finalizat jocul;*
- *Pietrele plutitoare se pot găsi în ordinea cronologică doar înainte și pe lateral- nu și înapoi; Adică drumul merge pe lateral și înainte, nu pot fi curbe înapoi;*
- *Echipa are voie să stea doar în spatele zonei de start ; Nu se poate sta pe lateralele mlaștinii;*
- *Aveți 10 minute la dispoziție să faceți o strategie înainte de plecare;*
- *După start nu mai este vorbă să comunicați verbal sau în scris- doar prin semne;*

Oferiți-le 10 minute să-și facă o strategie, apoi porniți jocul. Acest joc poate deveni frustrant după o vreme, dar asigurați-vă că după fiecare întoarcere le oferiți posibilitatea de a discuta între ei pentru a veni cu o strategie mai bună.

După finalizarea jocului urmeză întrebările de procesare:

- Care era sarcina voastră?
- Ce ați făcut imediat ce a pornit jocul?
- Ce s-a întâmplat pe parcursul activității?
- Ce provocări ați întâmpinat? Ce soluții ați găsit?
- Ce ați simțit? Ce emoții ați experimentat? Ce gânduri vă treceau prin minte?
- Care a fost momentul cel mai dificil? Care a fost momentul cel mai emoționant?
- Ce roluri ați avut în echipă? Ce roluri ar mai fi fost necesare în echipă?
- Care au fost ingredientele succesului pe care le-ați folosit? Care credeți că ar fi fost elementele succesului pe care ar fi trebuit să le folosiți?
- Ce ați descoperit pe parcursul jocului despre: voi, ceilalți, sarcină, grup?
- Ce ați învățat despre voi, ceilalți, sarcină, grup?
- Ce este nevoie să luăm în considerare ca echipă atunci când pornim la o sarcină/ activitatea împreună?
- De ce este necesar într-o echipă ca fiecare să își asume anumite roluri? Și care sunt rolurile necesare, funcționale într-o echipă?
- Ce se întâmplă într-o echipă dacă oamenii își stabilesc niște roluri și nu le duc la îndeplinire?
- Ce se întâmplă într-o echipă dacă nu ajungem întotdeauna la succes, sau cel puțin în timpul pe care îl vrem noi? Cum ne ajută eșecul în viață în general dar și în grup?
- Ce ați face diferit personal dacă ar fi să reluați acest exercițiu astfel încât să îndepliniți sarcina dar să vă simțiți bine în echipă?
- Ce ați lua din acest joc în următoarele întâlniri și activități în grup?
- Care sunt niște valori care ar fi necesare în grupul nostru pentru a ne atinge scopul și a ne simți bine în echipa noastră în același timp?

Este posibil ca prin procesare participanții să ajungă la aceste lecții învățate/ concluzii, sau chiar la mai multe altele. E important ca facilitatorul să summarizeze și să expună la sfârșit lecțiile lor învățate.

Obiective de învățare:

- **(A)** Să exerseze lucru în echipă;
- **(V)** Să exerseze perseverență și empatie atunci când lucrează împreună;
- **(V)** Să aibă o perspectivă deschisă asupra eșecului și a provocărilor;
- **(A)** Să descrie importanța rolului și responsabilității în echipă;
- **(A)** Să urmărească modul în care ei se schimbă/ transformă îmbunătățesc după fiecare activitatea pe care o fac împreună;
- **(C)** Să listeze care sunt elementele care fac o echipă să fie de succes;

Competențe IMPACT:

Personal & group management

Communication

Competențe Cheie Europene:

Sense of initiative and entrepreneurship

Social and Civic

Valori:

Perseverance

Bravery

Social Intelligence

Teamwork

Leadership

Materiale necesare:

minimum resources

Număr de participanți:

12 - 20

Vârsta participanților:

between 14 - 19

Durata:

30 - 60 minutes

Limba activitatii:

Romanian

Rating:

0

No votes yet

Activități Școala Altfel:

Other Activities

Anexe:

 [Anexa_Mlastina_cu_surprize.docx](#) [2]