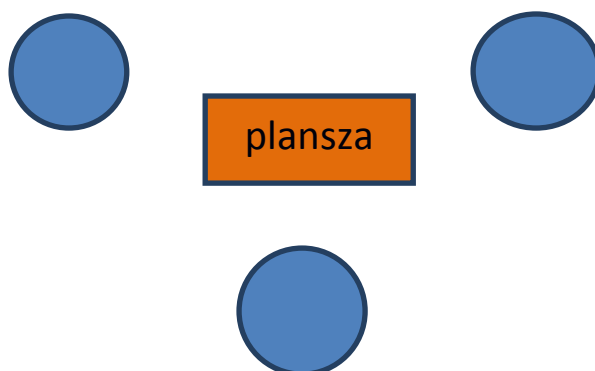


KONSPEKT 5
RUSZ SIĘ!
czyli
gra planszowa o prawidłowej komunikacji

Cele: Po zajęciach uczestnicy:

- utrwalią umiejętności posługiwania się komunikatem ja;
- udoskonalą swoje umiejętności w zakresie posługiwania się komunikatami bez barier komunikacyjnych;
- udoskonalą swoje umiejętności właściwego porozumiewania się w grupie zadaniowej.

Podczas zajęć podzieleni na grupy uczestnicy będą brać udział w grze planszowej. Udział w grze ma za zadanie utrwalić wiedzę uczniów z zakresu komunikacji i zmotywować ich do ćwiczeń w formułowaniu prawidłowych komunikatów. Na początku zajęć należy podzielić uczestników na trzy grupy, po czym ustawić je dookoła planszy jak na poniższym rysunku:



Celem gry jest jak najszybsze dojście do mety. W tym celu uczestnicy będą rzucać sześciocienną kostką i poruszać się po planszy. Będą także dysponować specjalnymi kartkami.

Aby jak najlepiej wykorzystać czas lekcji warto wytłumaczyć uczestnikom zasady wcześniej, tak aby całe zajęcia mogły być poświęcone samej grze.

Lp.	Przebieg	Materiały	Czas
1.	<p>Rozpoczęcie zajęć i podział uczestników na grupy.</p> <p>Przed rozpoczęciem zajęć prowadzący na małych kartkach pisze numery grup w ten sposób, aby powstały równoliczne grupy (biorąc pod uwagę liczbę osób w klasie). Przykleja kartki (w losowy sposób) pod krzesłami ustawionymi w kole. Po wejściu uczniów do sali i zajęciu przez nich miejsc nauczyciel wyjaśnia, że celem dzisiejszych zajęć będzie utrwalenie wiedzy z zakresu prawidłowej komunikacji oraz praktyczne przećwiczenie formułowania prawidłowych komunikatów. Następnie mówi, iż odbędzie się to w formie gry planszowej, której reguły zostaną wyjaśnione po dokonaniu podziału na grupy. Prosi uczniów o sprawdzenie numeru pod krzesłami – w ten sposób</p>	Taśma klejąca, małe kartki, ołówek	5 min

	dokonuje się podział uczniów na grupy.		
2.	<p>Wyjaśnienie zasad.</p> <p>Nauczyciel przedstawia uczniom planszę (rysunek poglądowy w załączniku 9 – „Plansza do gry”).</p> <p>- Grę wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza dotrze do mety (lub będzie jej najbliższej). Aby to zrobić należy rzucać kostką, wykorzystywać pola i karty specjalne. Na początku każda z drużyn kładzie swój pionek na polu startu.</p> <p>- W grze grupy po kolei rzucają kostką i przesuwają się o tyle oczek, ile na niej wypadło.</p> <p>- Na planszy występują pola specjalne: „kostka” i „czarny koń”.</p> <p>a) W przypadku, gdy po wykonaniu rzutu liczba oczek na kostce wskaże pole „kostka”, grupa zajmuje je (nie określa uczucia w komunikacie), a następnie ponownie rzuca kostką. Jeśli wypadnie 1 – 3 – cofa się o 2 pola, jeśli 4 – 6 – posuwa się naprzód o dwa pola. Jeśli w wyniku tego ruchu stanie na pole specjalne – nic się nie dzieje.</p> <p>b) Jeśli grupa stanie na polu „czarny koń” losuje jedną z kart oznaczonych tym symbolem (z załącznika 10 - „Czarny koń”). Zadanie polega prawidłowym określeniu uczucia (lub uczuć, jeśli zdaniem grupy/prowadzącego możliwości jest kilka) w komunikacie odczytanym przez prowadzącego. Jeśli zostanie wykonany prawidłowo*, grupa przesuwa się o 4 pola naprzód. Jeśli w wyniku tego ruchu stanie na pole specjalne – nic się nie dzieje. Jeśli grupie nie uda się podać prawidłowego uczucia – wraca na poprzednio zajmowane pole.</p> <p>- Każda z grup otrzymuje trzy rodzaje karty specjalnych: „Powiedz komplement”, „Twardy orzech” i „Język ja” (wszystkie karty w załączniku „Karty specjalne”;). Może ich użyć w dowolnym momencie gry i rzucić je na dowolną grupę, nawet kilkakrotnie na tą samą. Z każdej z tych kart można skorzystać tylko raz, po wykorzystaniu trafiają na stos kart odrzuconych.</p> <p>- Działanie karty „Powiedz komplement” polega na powiedzeniu trzech szczerych komplementów jednej z osób z wybranej grupy. Po zagranii tej karty przez grupę wybiera ona grupę, na którą zostanie ona rzucona. Prowadzący podchodzi do tej grupy i w jej wnętrzu kręci napełnioną wodą butelką tak, aby wskazała jedną z osób. Grupa, która rzuciła tą kartę może powiedzieć trzy komplementy dotyczące wybranej osoby (ważne, by były szczerze, rzeczywiście związane z jej cechami) w przeciągu jednej minuty. Za każdy komplement posuwa się o dwa pola do przodu (czyli może się przesunąć o 0, 2, 4 lub 6 pól).</p> <p>- Kiedy grupa korzysta z karty „Twardy orzech” wybiera kartę z tej grupy (każda z kart jest inna, grupa może wybrać, której karty użyje) oraz grupę, na którą rzuca kartę. Następnie odczytuje wybranej grupie sytuację zawartą na karcie – grupa, na którą została rzucona karta w przeciągu półtorej minuty musi podać sposób asertywnego zareagowania w przeczytanej sytuacji.</p>	<p>plansza do gry, pionki, załącznik 10 – „Czarny koń”, załącznik 11 – „Karty specjalne – komunikat ja”, załącznik 12 – „Karty specjalne – twardy orzech”, załącznik 13 – „Karty specjalne – powiedz komplement”,</p> <p>butelka plastikowa z wodą, kostka do gry</p>	35 min

	<p>Z każdej z tych kart można skorzystać tylko raz, po wykorzystaniu trafiają na stos kart odrzuconych. Jeśli grupie się to uda - nic się nie dzieje, jeśli jednak nie wykona ona zadania w sposób prawidłowy - grupa, która rzuciła kartę zajmuje to samo pole.</p> <p>- Działanie karty „Język ja” polega wybraniu grupy, na której będzie użyta oraz przeczytaniu treści karty (każda z kart jest inna, grupa może wybrać, której karty użyje). Grupa, na którą została użyta karta musi w przeciągu minuty przeformułować podany komunikat na komunikat typu „ja” **. Jeśli się jej to uda – nic się nie dzieje, jeśli zaś poniesie niepowodzenie, musi odczekać jedną (swoją następną) kolejkę.</p>		
3.	<p>Podsumowanie gry.</p> <p>Na zakończenie prowadzący powinien wskazać zwycięzcę, krótko podsumować grę oraz zachowanie uczestników.</p>		5 min
Razem:			45 min

* zarówno w tym, jak i w kolejnych przypadkach to prowadzący podejmuje decyzję, czy odpowiedź była prawidłowa.

** komunikat typu „ja” i „ty” to często realizowane na zajęciach tematy. W niniejszej grze przyjęto założenie, że klasa jest zaznajomiona z tą tematyką.