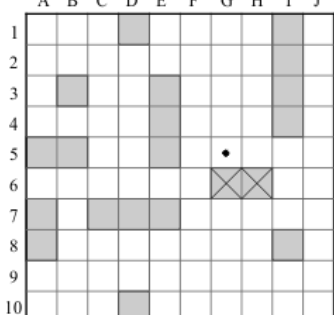
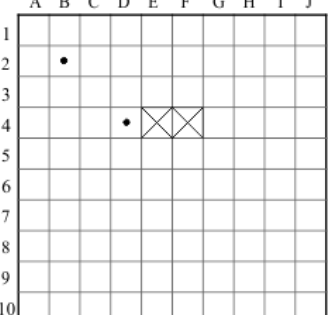


KONSPEKT 5
GRA W STATKI
czyli
podsumowanie wiedzy o asertywności

Cele: Po zajęciach uczestnicy:

- utrwala swoją wiedzę z zakresu asertywności;
- będą potrafili określić, na ile łatwo przychodzi im posługiwanie się postawą asertywną w codziennym życiu
- przećwiczą asertywne sposoby zachowania.

Lp.	Przebieg	Materiały	Czas
1.	<p>Podział na grupy i wyjaśnienie zasad.</p> <p>Prowadzący przedstawia uczestnikom cel zajęć: podsumowanie i utrwalenie wiedzy dotyczącej asertywności.</p> <p>Następnie prosi uczestników, by stanęli w jednym szeregu i zachowali milczenie. Każdemu z nich przykleja na plecach krążek w jednym z dwóch kolorów (każdy w tej samej ilości). Zadaniem uczniów będzie dobrać się w grupy. Nie wolno sprawdzać swojego koloru krążka. Nie wolno rozmawiać. Na wykonanie zadania uczestnicy mają dwie minuty.</p> <p>Następnie prowadzący wręcza każdej z grup po przygotowanej wcześniej planszy do gry w statki – powinna ona zawierać dwie identyczne plansze o wymiarach 10 x 10 kwadratów (ponumerowane pionowo 1,2,3, 4 itd. a poziomo A, B, C, D itd.) oraz ołówki (pudełka najłatwiej wykonać z opakowania po pizzy). Każda grupa ma za zadanie rozmieścić swoje statki na planszy w taki sposób, by między każdym ze statków był jeden kwadrat wolnej przestrzeni (także na rogach). Grupa musi wykorzystać: cztery jednomasztowce, trzy dwumasztowce, dwa trzymasztowce i jeden czteromasztowiec.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>TWOJE STATKI</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>STATKI PRZECIWNIKA</p>  </div> </div> <p>(przykładowy rysunek ze strony www.bajkidoczytania.pl)</p> <p>Grupy oddają na zmianę po jednym strzale. Strzały oddawane są naprzemiennie, poprzez podanie współrzędnych pola (np. B5). W przypadku</p>	<p>Załącznik 20 – „Statki – rozpoznaj komunikat”, Załącznik 21 – „Statki – odegraj”, Załącznik 22 – Statki – odpowiedz plansze, ołówki</p>	10 min

Projekt realizowany w ramach programu Obywatele dla Demokracji, finansowanego z Funduszy EOG. Projekt ma na celu zmniejszenie zjawiska stosowania mowy nienawiści w Internecie wśród uczniów gimnazjów z terenu woj. lubelskiego i woj. podkarpackiego. Projekt jest finansowany w kwocie 346473,00 zł.

www.eegrants.org www.hateover.pl www.eegrants.hu

	<p>strzału trafionego, grupa kontynuuje strzelanie (czyli swój ruch) aż do momentu chybienia. Zatopienie statku ma miejsce wówczas, gdy grupa odgadnie położenie całego statku. O chybieniu gracz informuje przeciwnika słowem „pudło”, o trafieniu „trafiony ” lub „(trafiony) zatopiony”. Grupa powinna zaznaczać oddane strzały przy pomocy znaku „x” lub kropki. Prowadzący powinien prowadzić własne zapiski, by móc rozstrzygać w przypadku napotkanych trudności.</p> <p>Dodatkowo aby zatopić:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dwumasztowiec – należy rozpoznać, czy odczytany przez prowadzącego komunikat jest asertywny, agresywny czy bierny (załącznik 20 – „Statki – rozpoznaj komunikat”); - trójmasztowiec – należy odpowiedzieć, jak należy asertywnie się zachować w odczytanej przez prowadzącego sytuacji (załącznik 21 - „Statki – odpowiedz”); - czteromasztowiec – należy odegrać scenę wraz z jej asertywnym zakończeniem (załącznik 22 - „Statki – odegraj”). 		
2.	Rozgrywka.		30 min
3.	Podsumowanie gry.		5 min
Razem:			45 min