

Potencjał do kwadratu



PRACOWNIA
NAUKI I PRZYGODY

Potencjał do kwadratu

W każdej grupie drzemie ogromny potencjał, jest wiele sposobów na jego wykrzesanie. Potencjał do kwadratu jest narzędziem, które pomoże w osiągnięciu zamierzonych celów.

Dobrze zgrany zespół jest w stanie zdziałać cuda. Zadanie wydaje się proste - ułożyć Potencjał do kwadratu – strukturę z drewnianych desek o różnej długości, z nacięciami umieszczonymi w bardzo różnych miejscach, ale to tylko pozory. Niezbędna będzie dobre planowanie, odpowiednia komunikacja i umiejętność współpracy, przyda się też trochę zwinności i sprytu, by móc zrealizować zadanie.

Potencjał do kwadratu jest narzędziem, które doskonale sprawdzi się podczas szkoleń, warsztatów, zadań integracyjnych czy dla zabawy. Polecany szczególnie dla grup, które pracują nad umiejętnościami komunikacyjnymi, pracy z rolami w grupie, wymiarami przywództwa i zaangażowania w grupie oraz pracy pod presją czasu.



Produkt wyprodukowany ręcznie na zlecenie
Pracowni Nauki i Przygody.

Warszawa 2020

Informacje o produkcie

Opis produktu

Na zestaw składa się:

- zestaw 15 drewnianych desek różnej długości z nacięciami niezbędnymi do ułożenia;
- wygodna, wytrzymała torba na zestaw;
- wzór konstrukcji do odtworzenia;
- instrukcja użytkowania wraz z propozycjami gier i ćwiczeń.

Liczba graczy

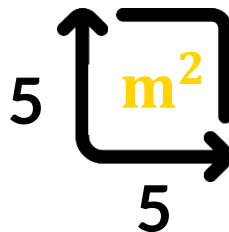


Potencjał do kwadratu jest przeznaczony dla grup liczących od 5 do 15 osób. Wykorzystując więcej niż jeden zestaw Potencjału do kwadratu możesz powiększyć liczbę zespołów biorących udział w grze.

Przestrzeń



na zewnątrz



w pomieszczeniu

Potencjału do kwadratu można używać zarówno w pomieszczeniach, jak i na świeżym powietrzu – praktycznie na każdym terenie. W przypadku użytkowania przy wilgotnym podłożu zalecamy układanie zestawu na płachcie/izolacji, która uchroni zestaw przed zabrudzeniami lub zawilgotnieniami. Niezbędna przestrzeń to przynajmniej 5 x 5 m. Potrzebna przestrzeń może różnić się w zależności od wykonywanego ćwiczenia czy liczby osób biorących udział w grze.

Pielęgnacja i konserwacja

W przypadku zabrudzeń elementów zestawu delikatnie wyczyścić powierzchnię używając ciepłej wody. Można użyć niewielkiej ilości płynu do mycia naczyń lub mydła. Pokrowiec można prać w pralce.

Zestaw przechowywać w suchym miejscu. Po każdorazowym zamoczeniu lub zawilgotnieniu drewniane elementy należy wysuszyć.

Produkt może być łatwopalny – używać i przechowywać z dala od ognia.

Uwagi

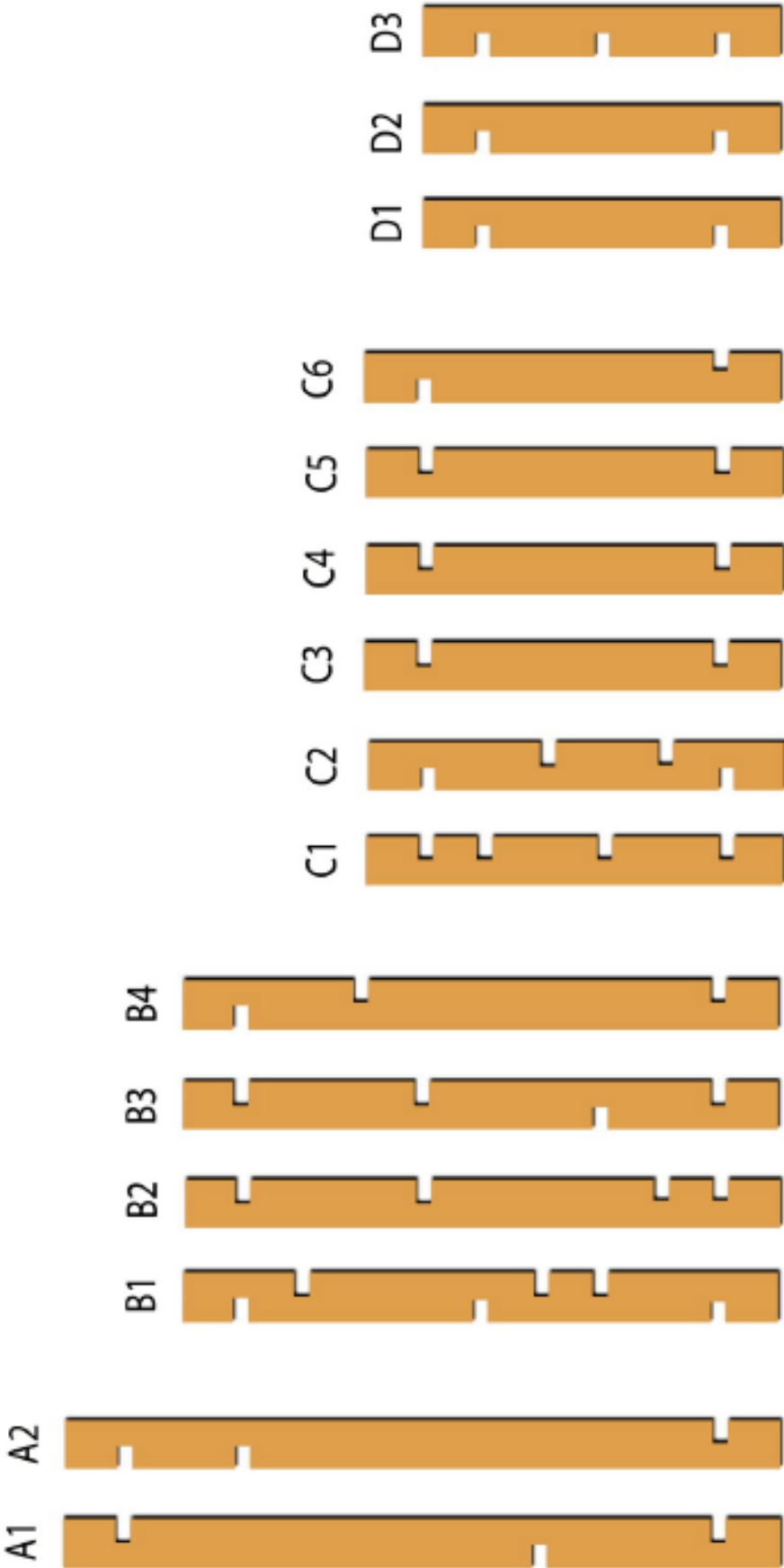
Dzieci powinny korzystać z Potencjału do kwadratu wyłącznie pod opieką dorosłych.

Produkt wykonany ręcznie, mogą występować różnice między zestawami.

Mogą występować różnice w strukturze pomiędzy elementami w związku z wykonaniem produktu z naturalnego drewna.



Elementy



Ćwiczenia i gry

Poniżej przedstawiamy kilka propozycji ćwiczeń, które mogą być inspiracją do dalszych działań.

Podane gry i ćwiczenia możesz dowolnie modyfikować i zmieniać. Pamiętaj, aby zadania dostosowywać do grupy, z którą pracujesz.

W poniższych propozycjach trenera może zastąpić nauczyciel, lider lub jeden z uczestników.

STABILNA KONSTRUKCJA



- komunikacja
- współpraca
- planowanie



40 – 60
min



stoper

Zadaniem grupy jest prawidłowe ułożenie konstrukcji w czasie poniżej jednej minuty. Gra odbywa się w trzech etapach: etap planowania, etap konstrukcji i etap podsumowania.

Trener układa zestaw w stosie przed uczestnikami oraz wręcza im schemat konstrukcji, następnie tłumaczy zasady.

Etap I – planowanie

Trener określa czas pierwszego etapu – 30 – 40min (czas można dopasować dowolnie biorąc pod uwagę wiek uczestników, poziom zgrania czy liczbę graczy). W trakcie trwania pierwszego etapu uczestnicy muszą stworzyć konstrukcję, następnie zaplanować podział zadań tak, aby w etapie konstrukcji każdy z uczestników dołożył przynajmniej jeden element układanki.

Etap II – konstrukcja

Uczestnicy rozkładają konstrukcję i układają wszystkie elementy ponownie w stos. Kolejność ułożenia desek na stosie jest zależna od strategii, jaką grupa przyjęła w etapie I. Po przygotowaniu trener ogłasza start i odlicza jedną minutę, w trakcie której uczestnicy muszą odtworzyć konstrukcję.

Etap III – podsumowanie

Po ukończonym zadaniu należy je podsumować, sugerujemy metody *active reviewing*.

- Co było kluczem do zrealizowania zadania?
- Jakie kroki były pomocne przy realizacji zadania?
- Czy pojawiły się jakieś trudności w etapie planowania? Jak je rozwiązaście?

W zależności od rezultatów i założonych celów można ponownie zaproponować grupie podejście.

Notatki:

[illegible]

SZYBKA ROZGRYWKA



- komunikacja
- współpraca
- planowanie



20 – 45
min



stoper

Zadaniem grupy jest prawidłowe ułożenie konstrukcji w czasie poniżej jednej minuty.

Gra odbywa się w trzech etapach: etap planowania, etap konstrukcji i etap podsumowania.

Ćwiczenie Szybka rozgrywka jest bardzo podobne do ćwiczenia Solidna konstrukcja, na początku trener przygotowuje ułożoną już konstrukcję przed uczestnikami, wręcza schemat i tłumaczy zasady.

Etap I – planowanie

Trener określa czas pierwszego etapu – 10 – 15 min (czas można dopasować dowolnie biorąc pod uwagę wiek uczestników, poziom zgrania czy liczbę graczy).

W trakcie trwania pierwszego etapu uczestnicy muszą zaplanować strategię, tak aby po rozłożeniu konstrukcji móc ponownie ją ułożyć w czasie maksymalnie jednej minuty. Każdy z uczestników musi dołożyć w etapie II przynajmniej jeden element układanki.

Etap II – konstrukcja

Uczestnicy rozkładają konstrukcję i układają wszystkie elementy w stos. Kolejność ułożenia desek na stosie jest zależna od strategii, jaką grupa przyjęła w etapie I. Po przygotowaniu trener ogłasza start i odlicza jedną minutę, w trakcie której uczestnicy muszą odtworzyć konstrukcję.

Etap III – podsumowanie

Po ukończonym zadaniu należy je podsumować, sugerujemy metody *active reviewing*.

- Co było kluczem do zrealizowania zadania?
- Jak czuliście się podczas jego realizacji?
- Czy pojawiły się jakieś trudności w etapie planowania? Jak je rozwiązaście?
- Co zrobić, aby osiągnąć jeszcze lepszy efekt przy próbie ponownej budowy konstrukcji?

Następnie uczestnicy ponownie otrzymują kilka minut na etap I oraz ponowną możliwość ułożenia swojej układanki w jeszcze krótszym czasie.

INFORMATOR



- aktywne słuchanie
- podział ról
- planowanie



45 – 60
min



stoper

Zadaniem grupy jest prawidłowe ułożenie konstrukcji w czasie poniżej jednej minuty. Gra odbywa się w trzech etapach: etap planowania, etap konstrukcji i etap podsumowania.

Trener układa zestaw w stosie przed uczestnikami i tłumaczy zasady. Uczestnicy wybierają spośród siebie jedną osobę, która będzie „informatorem”. Trener wręcza schemat konstrukcji tej osobie, tylko ona ma do niego dostęp, pozostali członkowie grupy nie mogą go widzieć. Informator może przekazywać schemat konstrukcji tylko przy użyciu słów.

Etap I – planowanie

Trener określa czas pierwszego etapu – 30 – 40min (czas można dopasować dowolnie biorąc pod uwagę wiek uczestników, poziom zgrania czy liczbę graczy). W trakcie trwania pierwszego etapu uczestnicy muszą stworzyć konstrukcję dzięki wskazówkom Informatora, następnie zaplanować podział zadań tak, aby w etapie konstrukcji każdy z uczestników dołożył przynajmniej jeden element układanki.

Etap II – konstrukcja

Uczestnicy rozkładają konstrukcję i układają wszystkie elementy ponownie w stos. Kolejność ułożenia desek na stosie jest zależna od strategii, jaką grupa przyjęła w etapie I. Po przygotowaniu trener ogłasza start i odlicza jedną minutę, w trakcie której uczestnicy muszą odtworzyć konstrukcję.

Etap III – podsumowanie

Po ukończonym zadaniu należy je podsumować, sugerujemy metody *active reviewing*.

- Jak przebiegała komunikacja?
 - W jaki sposób przebiegł wybór Informatora?
 - Czy Informator w sposób jasny i zrozumiały przekazywał informacje?
 - Jakie kroki były pomocne przy realizacji zadania?
 - Czy pojawiły się jakieś trudności w etapie planowania? Jak je rozwiązaliście?
-

TRENING PAMIĘCI



- podział zadań
- Komunikacja
- współpraca



45 – 60
min



stopper

Zadaniem grupy jest prawidłowe ułożenie konstrukcji w czasie poniżej jednej minuty. Gra odbywa się w trzech etapach: etap planowania, etap konstrukcji i etap podsumowania.

Trener układa zestaw w stosie przed uczestnikami oraz wręcza im schemat konstrukcji, następnie tłumaczy zasady.

Rozgrywka odbywa się analogicznie do ćwiczenia Stabilna Konstrukcja, jednak trener wręcza schemat konstrukcji uczestnikom jedynie na określony czas (2 - 5 min) – nie można go przerysować, ani zrobić zdjęcia. Uczestnicy muszą wspólnie zapamiętać schemat konstrukcji. Dalsze etapy odbywają się tak, jak w przypadku Stabilnej Konstrukcji.

Notatki:

[illegible]



BARDZO DUŻE GRUPY

Potencjał do kwadratu można wykorzystywać także przy bardzo dużych grupach, niezbędne jest wtedy posiadanie więcej niż jednego zestawu.

SZTAFETA



- kooperacja
- komunikacja



45 – 90
min



dotatkowe zestawy
stoper

Zadaniem grupy jest prawidłowe ułożenie konstrukcji w czasie poniżej jednej minuty. Gra odbywa się w trzech etapach: etap planowania, etap konstrukcji i etap podsumowania.

Trener układa zestaw w stosie przed uczestnikami oraz wręcza im schemat konstrukcji, następnie tłumaczy zasady.

Rozgrywka odbywa się analogicznie do ćwiczenia Stabilna Konstrukcja, jednak trener wręcza schemat konstrukcji uczestnikom jedynie na określony czas (2- 5 min) – nie można go przerysować, ani zrobić zdjęcia. Uczestnicy muszą wspólnie zapamiętać schemat konstrukcji. Dalsze etapy odbywają się tak, jak w przypadku Stabilnej Konstrukcji.

Uwaga! Ważne jest, aby zapewnić odpowiednio dużą przestrzeń do rozgrywki, aby grupy nie przeszkadzały sobie, a zestawy nie zostały zdekompletowane.

Po ukończonym zadaniu należy je podsumować, sugerujemy metody *active reviewing*.

- Jakie emocje pojawiły się między grupami?
 - Czy w trakcie planowania uczestnicy układali taktykę jedynie w obrębie swoich grup, czy współpracowali także z innymi?
 - Czy strategia w grupach była podobna?
 - Czy grupy wspierały się nawzajem?
-

KTO PIERWSZY TEN LEPSZY



- praca nad presją czasu
- współpraca
- Motywacja



30 – 60
min



dodatkowe zestawy ;
stoper

Trener dzieli uczestników na mniejsze grupy (max. 15 osobowe). Każdej z grup przekazuje jeden zestaw Potencjału do kwadratu.

Gra odbywa się analogicznie, jak w ćwiczeniu Sztafeta, jednak wszystkie grupy wspólnie rozpoczynają budowanie konstrukcji. Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza odtworzy całą konstrukcję.

Uwaga! Ważne jest, aby zapewnić odpowiednio dużą przestrzeń do rozgrywki, aby grupy nie przeszkadzały sobie, a zestawy nie zostały zdekompletowane.

Po ukończonym zadaniu należy je podsumować, sugerujemy metody *active reviewing*.

- Jakie emocje pojawiły się między grupami?
- Czy strategia w grupach była podobna?
- Która ze strategii okazała się najlepszą? Dlaczego?
- Co było największą motywacją do osiągnięcia celu?

Notatki:

Poszukujesz więcej inspiracji? Znajdź nas w sieci!



www.naukaprzygoda.edu.pl



@pracownianaukiiprzygody



@pracownianaukiiprzygody



Pracowania NaukaPrzygoda



PRACOWNIA
NAUKI i PRZYGODY