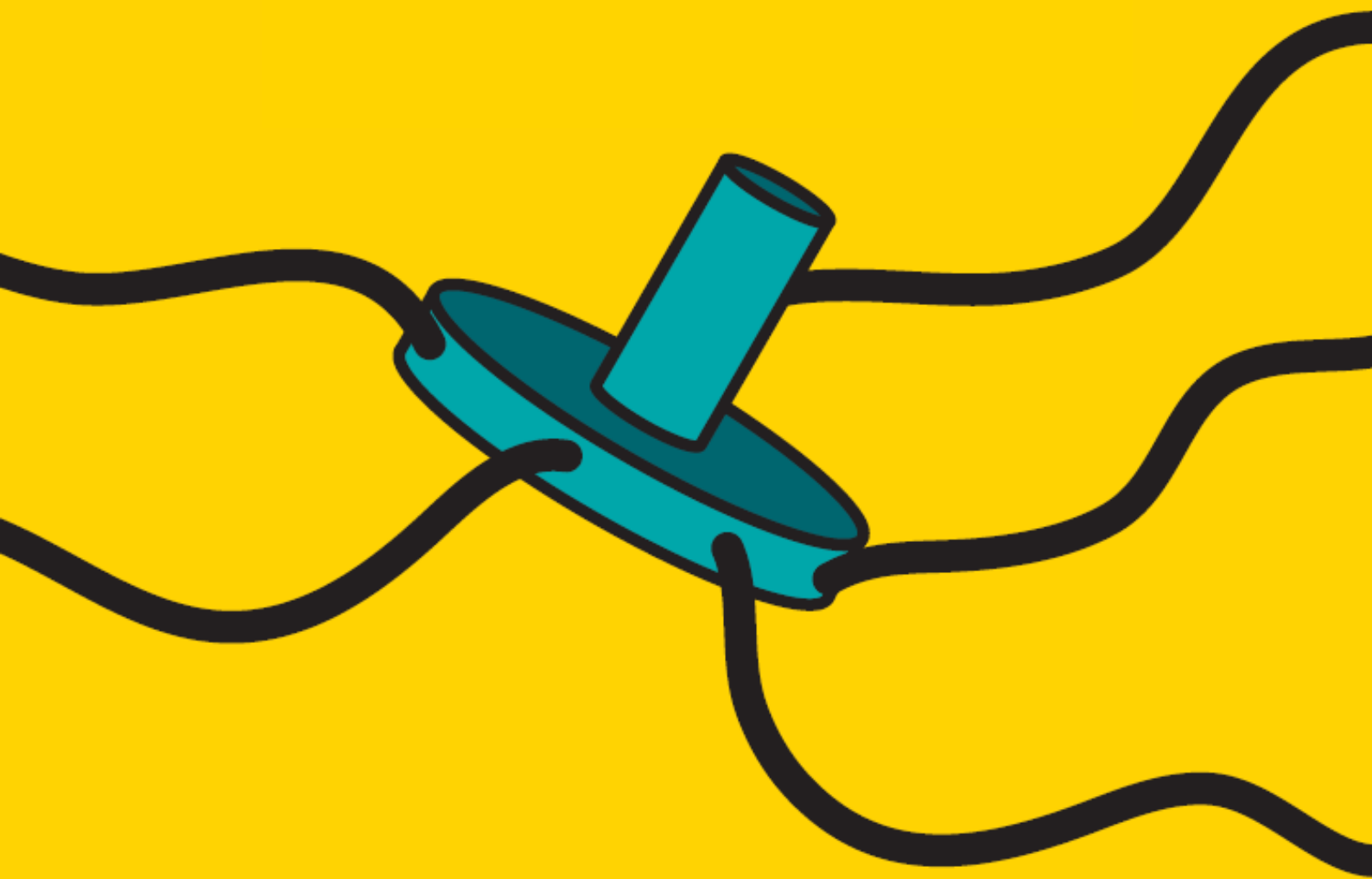


Tower of Power



PRACOWNIA
NAUKI I PRZYGODY

Tower of Power

Dobrze zgrany zespół jest w stanie zdziałać cuda. Tower of Power sprawi, że grupa będzie pracowała nad komunikacją i osiągnięciem wspólnego celu - wybudowaniem wieży. Zadaniem grupy jest ustawienie 6 drewnianych klocków na sobie, tak by utworzyły wieżę. Sprawa nie jest tak łatwa, jak by mogło się zdawać. Każdy z uczestników kieruje linką podtrzymującą specjalny żuraw, który unosi klocki. Jedynie dzięki współpracy całej grupy, planowaniu czy dobrej komunikacji możliwe jest odpowiednie sterowanie żurawiem umożliwiające dokończenie budowli.

Zestaw Tower of Power może być wykorzystywany podczas szkoleń, ćwiczeń grupowych, warsztatów, integracji lub zabawy. Polecamy go szczególnie grupom pracującym nad zagadnieniami komunikacji, ról w zespołach zadaniowych, zaangażowania lub wymiarów przywództwa. Młodzież i dzieci mogą ćwiczyć koordynację, komunikację i działania prowadzące do wspólnego celu.

Jeśli chcesz zastosować Tower of Power w pracy rozwojowej, drewniana wieża nabiera metaforycznego znaczenia i może odzwierciedlać dążenie do wspólnego celu, priorytety a nawet wartości ważne dla danej grupy.

Produkt wyprodukowany ręcznie na zlecenie Pracowni Nauki i Przygody.

Warszawa 2020

Informacje o produkcie

Opis produktu

Na zestaw składa się:

- 6 drewnianych klocków z nacięciami służącymi do podnoszenia ich do góry* lub/i ustawiania do pozycji pionowej;
- żuraw służący do podnoszenia klocków: drewniany dysk ze stalowym łączeniem oraz 24 sznurkami służącymi do trzymania oraz kierowania ruchem żurawia przez uczestników;
- wygodna, wytrzymała torba na zestaw;
- instrukcja użytkowania wraz z propozycjami gier i ćwiczeń.

Liczba graczy



minimalna



optymalna



maksymalna

Tower of Power jest przeznaczony dla grup liczących od 6 do 24 osób. Jeżeli potrzebujesz przestrzeni dla większej liczby osób, możesz zamówić dodatek, który pozwala na grę z 36 osobami jednocześnie.

Warianty produktu

Tower of Power występuje w 3 wariantach:

BASIC

klocki bez pionowych nacięć do szybszych rozgrywek i pracy z dziećmi

REGULAR

klasyczne klocki z nacięciami, świetnie zarówno dla nowych, jak i zaawansowanych grup

EXTREME

skośne klocki dla zaawansowanych i grup, które lubią wyzwania

Dostępne są 2 dodatki:

- Zestaw 2 skośnych klocków Extreme;
- Zestaw Max- krążek oraz dodatkowe sznurki, dzięki którym możesz grać aż w 36 osób.

Używanie zestawu

Żuraw

Uczestnicy naprężają sznurki utrzymując w powietrzu dysk, a następnie wspólnie kierują nim tak, aby za pomocą żurawia podnieść, przenieść lub postawić klocek. Uniesienie klocka jest możliwe po precyzyjnym umieszczeniu metalowej części żurawia w przecięciu płaszczyzny klocka.



Sterowanie dyskiem



Uczestnicy powinni trzymać sznurki naprężone, możliwie jak najdalej od dysku. Im bliżej dysku trzymamy za sznurki tym operowanie żurawiem staje się łatwiejsze, a zadanie prostsze. Grupie, która nie radzi sobie z zadaniem można zasugerować skrócenie sznurków. Trener może nie sugerować uczestnikom naprężenia sznurków i poczekać, aż sami odkryją, że dzięki naprężonym sznurkom operowanie dyskiem jest prostsze i bardziej precyzyjne.

Podnoszenie klocków

Klocek, który przewrócił się lub spadł z żurawia można ponownie podnieść wykorzystując pionowe nacięcia na szczycie. Istnieje wiele możliwych technik podnoszenia, jedynym ograniczeniem jest brak możliwości dotykania klocków rękami. Podnoszenie klocków może być trudne dla wymagającej grupy oraz dzieci. warto wtedy wprowadzić regułę, w której trener podnosi klocki, aby grupa koncentrowała się na tym co jej wychodzi, a nie na porażce.



Przestrzeń

Tower of Power można używać zarówno w pomieszczeniach, jak i na świeżym powietrzu – praktycznie na każdym terenie. Niezbędna przestrzeń to przynajmniej 25m². Im bardziej śliska podłoga (nawierzchnia) tym zazwyczaj ciężiej postawić klocek, który upadł. Klocki można ustawiać na nierównym lub niestabilnym podłożu, aby podnieść poziom trudności gry. Potrzebna przestrzeń może różnić się także w zależności od wykonywanego ćwiczenia.

Pielęgnacja i konserwacja

W przypadku zabrudzeń elementów zestawu delikatnie wyczyścić powierzchnię klocków lub żurawia 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 Tower of Power wyłącznie pod opieką dorosłych. Produkt wykonany ręcznie, mogą występować różnice między zestawami.



Wskazówki

- Dla bardziej zaawansowanej grupy, ćwiczenia można zaczynać z niektórymi klockami rozłożonymi pionowo, poziomo lub do góry nogami.
- Uczestnik powinien mieć dobrowolność brania udziału w ćwiczeniach w myśl zasady *challenge by choice*.
- Za pomocą zestawu można przeprowadzać działania o różnym stopniu trudności. Możliwe jest dokupienie elementów podnoszących poziom trudności dla ćwiczeń z dorosłymi – zestaw 2 klocków Extreme.
- W ćwiczeniach z Tower of Power warto zastosować teorię tzw. cyklu Kolba czy teorię transferu wiedzy.



Ćwiczenia i gry

Poniżej przedstawiamy kilka propozycji ćwiczeń i gier dla dzieci, dla młodzieży oraz dla dorosłych. Do każdego z nich przygotowaliśmy wskazówki i inspiracje, które pomogą Ci lepiej pracować z grupą, osiągnąć zamierzone cele, czy urozmaicić je dla danej grupy.

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.

DLA DZIECI I MŁODZIEŻY



Dzieci uczą się przez zabawę, naśladowanie i powtarzanie działań, dlatego warto modelować poziom trudności ćwiczeń, tak aby nie generował on frustracji (chyba, że praca z frustracją lub porażką jest celem trenera). Dzieci do lat 8. mogą mieć problem ze skoordynowaniem podnoszenia upuszczonych klocków czy pracą na śliskim podłożu. Lepiej jest zastosować prosty wariant zabawy z Tower of Power i powtórzyć go niż zniechęcić dzieci do wspólnej pracy zbyt trudnym zadaniem.



BUDUJEMY WIEŻĘ



- komunikacja
- stawianie realnych celów
- współpraca



6 – 24
os



20 – 30
min

Zadaniem uczestników jest zbudowanie wieży z klocków.

Trener rozkłada klocki przed uczestnikami (zalecamy, aby za pierwszym razem wszystkie klocki ustawić pionowo), tłumaczy zasady operowania żurawiem i trzymania sznurków oraz prosi grupę o zbudowanie wieży z kilku klocków (stawiając jeden klocek bezpośrednio na drugim).

W zależności, w jakim celu odbywa się to ćwiczenie trener może wprowadzać ograniczenia:

- **czasowe** - np. "Zbudujcie wieżę z 4 klocków w ciągu 15 minut,"
- **jakościowe** - np. "Zbudujcie wieżę z tych klocków, które stoją. Jeśli któryś upadnie - nie możecie go już używać.
- **motywacyjne** - np. "Jak myślicie, z ilu klocków możecie zbudować wieżę, która wytrzyma w pionie 5 sekund?"



Można urozmaicić grę wyznaczając na ziemi przestrzeń (przy użyciu kredy lub liny), w której znajdują się klocki i w której należy zbudować wieżę, a do której uczestnicy nie mogą wejść. Przestrzeń musi być mniejsza niż długość sznurków.



Zapytaj uczestników czy czują, że osiągnęli sukces i dlaczego? Czy chodzi tylko o wynik, czy też o sposób, jakość pracy? Czy mieli plan, czy działali spontanicznie?

STABILNA KONSTRUKCJA



- komunikacja
- współpraca
- wyobraźnia przestrzenna



6 – 12
os



20 – 30
min

Trener rozkłada klocki przed uczestnikami, tłumaczy zasady operowania żurawiem oraz trzymania sznurków. Następnie prosi grupę o zbudowanie jak najwyższej, stabilnej konstrukcji z kilku klocków. Trener może też zadać grupie zbudowanie innego kształtu np. domu.

W zależności w jakim celu odbywa się to ćwiczenie, trener może wprowadzić ograniczenia analogicznie do ćwiczenia „Budujemy wieżę”.



Możesz utrudnić grę każąc uczestnikom zbudować konstrukcję na podwyższeniu (np. stole lub krześle)



Zapytaj uczestników jak wybrali sposób budowy konstrukcji?

Czy w grupie pojawił się lider? Czy każdy członek grupy mógł zaproponować swój pomysł?

GEOMETRIA



- komunikacja
- współpraca
- wyobraźnia przestrzenna



6 – 12
os



20 – 30
min

Trener rozkłada klocki przed uczestnikami, tłumaczy zasady operowania żurawiem oraz trzymania sznurków. Następnie prosi grupę o ustawienie klocków w geometrycznym kształcie np. kwadrat. W zależności w jakim celu odbywa się to ćwiczenie, trener może wprowadzić ograniczenia analogicznie do ćwiczenia „Budujemy wieżę”.



Możesz urozmaicić grę bazując na wyobraźni uczestników. Mogą budować przykładowo znane budowle



Zapytaj dzieci czy łatwiej ułożyć małą czy dużą figurę?

Czy figurę da się ułożyć tylko w dwóch czy w trzech wymiarach?

TRENING KONCENTRACJI



- koncentracja
- komunikacja
- podział zadań



6 – 12
os



20 – 30
min

Trener rozkłada klocki przed uczestnikami, tłumaczy zasady operowania żurawiem oraz trzymania sznurków. Następnie prosi grupę o ustawienie klocków w wybranym wariantcie (wieża, dom, kształty). Jednak samo ustawianie odbywa się w ciszy lub z muzyką/metronomem w tle. Uczestnicy muszą najpierw ustalić strategię (w tym czasie mogą mówić). Gdy zdecydują się budować, odbywa się to w ciszy. W zależności od postępów grupy, trener może co kilka minut zarządzać czas „narady”.



Można puszczać w tle różne rodzaje muzyki np. klasyczną, etniczną, rockową. Po ćwiczeniu zapytaj uczestników, przy której muzyce najlepiej im się pracowało i dlaczego?



Czy wszyscy wolą określony typ muzyki, czy w grupie są różne preferencje?

Notatki:

DLA DOROSŁYCH



Z dorosłymi można stosować większość ćwiczeń przeznaczonych dla dzieci i młodzieży, sterując poziomem trudności poprzez presję czasu, rodzaj podłoża, zastosowane restrykcje np. po upuszczeniu klocków.

BUDUJEMY WIEŻĘ



- koncentracja
- stawianie realnych celów
- motywacja



6 – 24
os



20 – 30
min

Zadaniem uczestników jest zbudowanie wieży z klocków.

Trener rozkłada klocki przed uczestnikami (zalecamy, aby za pierwszym razem wszystkie klocki ustawić pionowo), tłumaczy zasady operowania żurawiem i trzymania sznurków oraz prosi grupę o zbudowanie wieży z kilku klocków (stawiając jeden klocek bezpośrednio na drugim).

W zależności, w jakim celu odbywa się to ćwiczenie trener może wprowadzać ograniczenia:

- **czasowe** - np. "Zbudujcie wieżę z 4 klocków w ciągu 15 minut,,
- **jakościowe** - np. "Zbudujcie wieżę z tych klocków, które stoją. Jeśli któryś upadnie - nie możecie go już używać.
- **motywacyjne** - np. "Jak myślicie, z ilu klocków możecie zbudować wieżę, która wytrzyma w pionie 5 sekund?"



Możesz urozmaicić grę dodając do niej zestaw klocków Extreme.



Jeśli pracujesz z grupą, która nie zna swojego potencjału lub nisko go ocenia, warto przed zadaniem zadać pytanie: „Jak myślicie ile klocków uda Wam się ustawić?": Zdarza się, że grupa poda liczbę niższą niż rzeczywisty, końcowy wynik. Warto nawiązać do tego w podsumowaniu. Analogicznie - grupa, która przecenia swoje możliwości, może udzielić odpowiedzi sugerującej najwyższy możliwy wynik w bardzo krótkim czasie.

TRENING KOMUNIKACJI NIEWERBALNEJ



- komunikacja
- wrażliwość na potrzeby innych



6 – 12
os



30 – 40
min

Trener rozkłada klocki przed uczestnikami, tłumaczy zasady operowania żurawiem oraz trzymania sznurków. Następnie prosi grupę o zbudowanie wieży z kilku klocków (stawiając jeden klocek bezpośrednio na drugim). W zależności od celu, trener może wprowadzić ograniczenia analogiczne do ćwiczenia „Budujemy wieżę”. Jednak samo ustawianie odbywa się w ciszy lub z muzyką/ metronomem w tle. Uczestnicy muszą najpierw ustalić strategię (w tym czasie mogą mówić) oraz wypracować kod za pomocą którego będą się porozumiewać. Gdy zdecydują się budować - odbywa się to w ciszy. W zależności od postępów grupy, trener może co kilka minut zarządzać czas „narady”.



Można zastosować ten wariant po tym jak grupa wykonała ćwiczenie „Budujemy wieżę”.



Zastanówcie się, co sprawiło, że bez używania komunikacji werbalnej udało się osiągnąć cel? Kiedy lepiej się budowało; w pierwszym czy drugim wariancie?

W CIEMNOŚCI



- komunikacja
- orientacja na cel
- praca z wartościami



6 – 12
os



40 – 60
min

Trener rozkłada klocki przed uczestnikami, tłumaczy zasady operowania żurawiem oraz trzymania sznurków. Następnie prosi grupę o zbudowanie wieży lub innego wariantu konstrukcji. W zależności w jakim celu odbywa się to ćwiczenie, trener może wprowadzić ograniczenia analogiczne do ćwiczenia „Budujemy wieżę”. Uczestnicy lub trener wybierają jedną osobę, która będzie nadzorowała proces budowy. Osoba ta staje poza kołem i nie trzyma sznurków. Pozostali uczestnicy mają w czasie budowy związane oczy. Ćwiczenie dla zaawansowanych grup, które pracują nad precyzyjną komunikacją.

ZEGAR



- komunikacja
- przywództwo
- role grupowe



6 – 12
os



20 – 30
min

Trener rozkłada klocki przed uczestnikami, tłumaczy zasady operowania żurawiem oraz trzymania sznurków. Następnie prosi grupę o zbudowanie wieży lub innego wariantu konstrukcji. W zależności w jakim celu odbywa się to ćwiczenie, trener może wprowadzić ograniczenia analogiczne do ćwiczenia „Budujemy wieżę”. W czasie ustawiania, kolejno, przez 2 minuty może mówić tylko jedna osoba. Gdy miną dwie minuty pierwszego mówcy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, odzywa się kolejny. Trener może zdecydować czy daje grupie czas na ustalenie strategii budowy i komunikacji przed rozgrywką czy nie.



Ćwiczenie to warto zastosować w grupie, która pracuje nad umiejętnością słuchania siebie nawzajem, często przekrzykuje się na zebraniu lub znajduje się w niej dużo ekspansywnych liderów.

WIEŻA WARTOŚCI



- orientacja na cel
- praca z wartościami



6 – 12
os



40 – 60
min

Trener przygotowuje kartki z wartościami, cechami, aspektami wybranego tematu i mocuje je do klocków np. za pomocą taśmy. Następnie rozkłada klocki przed uczestnikami, tłumaczy zasady operowania żurawiem oraz trzymania sznurków. W kolejnym kroku prosi grupę o zbudowanie wieży lub innego wariantu konstrukcji, tak aby odzwierciedlała ona np. hierarchię wartości w firmie lub tego, co w pracy jest dla uczestników najważniejsze. Uczestnicy sami uzgadniają swoje wybory.



Przy tym ćwiczeniu nie warto koncentrować się na podnoszeniu klocków zalecamy, aby robił to - trener. Podobne ćwiczenie można wykorzystać w podsumowaniach, sesjach ewaluacyjnych, w których uczestnicy wybierają to co było dla nich najważniejsze lub co wynoszą ze szkolenia/spotkania.

WIEŻA WARTOŚCI II



- orientacja na cel
- podsumowanie
- udzielanie informacji zwrotnej



6 – 12
os



30 – 40
min

Trener przygotowuje kartki z wartościami, cechami i aspektami wybranego tematu i mocuje je do klocków np. za pomocą taśmy. Trener rozkłada klocki przed uczestnikami, tłumaczy zasady operowania żurawiem oraz trzymania sznurków. Następnie prosi grupę o postawienie do pionu wybranych wartości, które w zakładanym kontekście są ważne. Uczestnicy mogą zdecydować, że są wartości, których zupełnie się nie przestrzega i postawić je (rękami, nie za pomocą żurawia), do góry nogami. Trener może zaproponować, że kolejność podnoszenia klocków ma znaczenie np. od najważniejszej wartości do najmniej ważnej



Przy tym ćwiczeniu nie warto koncentrować się na podnoszeniu klocków – zalecamy, aby w razie potrzeby robił to trener.

FUNDAMENTY NASZEJ FIRMY



- koncentracja
- komunikacja
- podział zadań



6 – 12
os



30 - 40
min

Trener przygotowuje kartki z wartościami, cechami, aspektami wybranego tematu i mocuje je do klocków. Trener rozkłada klocki przed uczestnikami (na trawie, wykładzinie, niskim stoliku) w pozycji pionowej, tłumaczy zasady operowania żurawiem oraz trzymania sznurków. Następnie prosi grupę o zbudowanie z klocków figury oddającej hierarchię wartości, ich wzajemną zależność lub odniesienia. Warto, aby figurą tą nie była wieża (zwykle w firmie czy organizacji występuje kilka fundamentalnych wartości).



Możesz także skonfrontować ogólne fundamenty firmy z rzeczywistymi odczuciami pracowników – w tym celu przygotuj puste karteczki, na których będą mogli zapisać własne propozycje.

Notatki:



Poszukujesz więcej inspiracji? Znajdź nas w sieci!



www.naukaprzygoda.edu.pl



@pracownianaukiiprzygody



@pracownianaukiiprzygody



Pracowania NaukaPrzygoda



PRACOWNIA
NAUKI i PRZYGODY