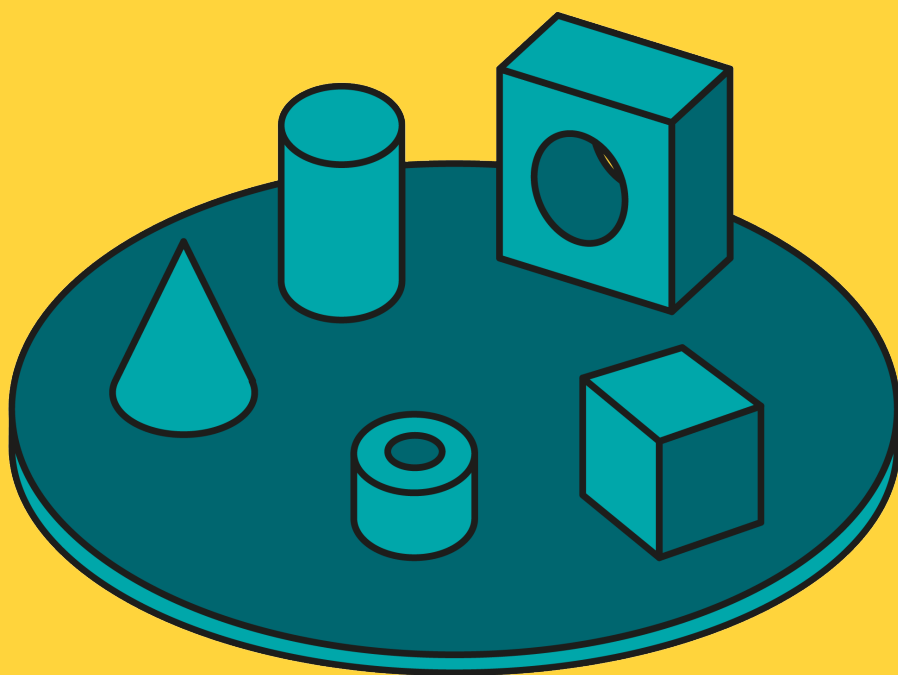


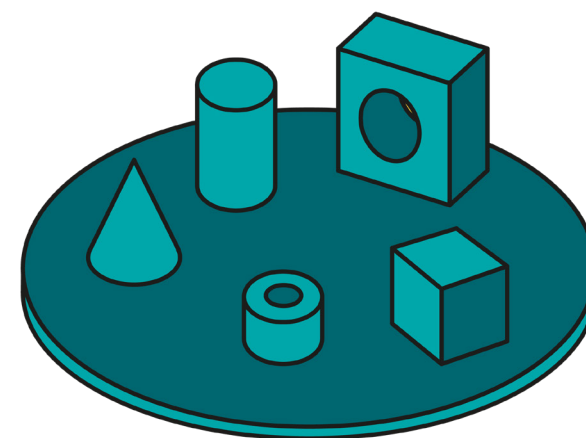
Balanseo



PRACOWNIA
NAUKI I PRZYGODY

Balanseo

Balanseo to narzędzie do gier i ćwiczeń składające się z balansującego blatu oraz 24 drewnianych klocków. Ta niepozorna konstrukcja ma wszechstronne zastosowanie. Sprawdza się zarówno w dużej, jak i kilku osobowej grupie. Dodatkowo daje możliwość korzystania z szerokiej gamy metafor i możliwości interpretacji, takich jak radzenie sobie ze zmianą, podejmowanie ryzyka, doświadczanie zależności. Może służyć jako narzędzie treningowe podczas szkoleń z zakresu komunikacji i współpracy, ale także w pracy nad poczuciem porażki. Polecany dla grup, które szczególnie pracujących nad zagadnieniem zaangażowania, zaufania, efektywności i działań prowadzących do osiągnięcia wspólnego celu. Gra zespołowa Balanseo będzie też świetną okazją do spędzenia wspólnie czasu, możliwością udoskonalania umiejętności współpracy, ale także integracji zespołu, czy podniesienia poziomu energii i świetnej zabawy.



Narzędzie wyprodukowane ręcznie na zlecenie
Pracowni Nauki i Przygody.
Warszawa 2021

Opis produktu

Zestaw składa się:

- 24 klocki w różnych kształtach;
- korkowa kula;
- podstawa – 2 drewniane elementy składające się w całość;
- blat;
- wygodna, wytrzymała torba z kieszenią;
- przewodnik Balanceo instrukcja użytkowania wraz ze wskazówkami, propozycjami gier i ćwiczeń.

Liczba osób



4 – minimalna



12 – optymalna



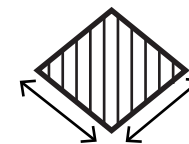
16 – maksymalna

Balanseo jest przeznaczony zarówno dla małych, jak i dużych grup. Maksymalna liczba osób zalecana przez nas do gry to 16, optymalnie dobrze jest, aby w grze brało udział 12 osób. W grze Balanceo nie ma przeciwwskazań do udziału większej/mniejszej liczby uczestników niż zalecana. Liczba graczy zależy od kreatywności prowadzącego i proponowanych przez niego ćwiczeń.

Przestrzeń



na zewnątrz



2 x 2m



w pomieszczeniu

Balanseo sprawdzi się doskonale zarówno w pomieszczeniach, jak i na zewnątrz. Gra nie wymaga dużej przestrzeni, ani specjalnego podłoża. Ważne, aby blat wraz z podstawą stały na płaskiej, dosyć stabilnej powierzchni, aby nie utrudniać dodatkowo zadania. Zalecamy ustawienie na stole. Dobrze, aby korzystać z Balanceo na powierzchni min. 2x2m. Potrzebna przestrzeń może różnić się w zależności od wykonywanego ćwiczenia czy liczby osób biorących udział w grze.

Pielęgnacja i konserwacja

- W przypadku zabrudzeń delikatnie oczyścić powierzchnię ciepłą wodą, można użyć niewielkiej ilości detergentu (szarego mydła lub płynu do mycia naczyń).
- Zestaw przechowywać w suchym miejscu. Po każdorazowym zamoczeniu lub zawilgotnieniu należy dokładnie wysuszyć.
- W przypadku korzystania z Balanceo na wilgotnej powierzchni zalecamy zastosowanie płachty/materiału, która uchroni przed zamoczeniem i zabrudzeniem elementów gry.

Dodatkowe uwagi

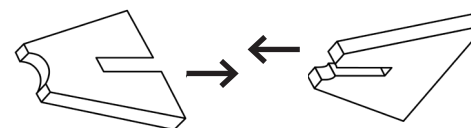
- Produkt wykonany ręcznie, mogą występować różnice między zestawami. Kolor blatu i podstawy oraz kształt klocków może różnić się od zestawu przedstawionego na zdjęciu.
- Produkt wykonany jest z materiałów łatwopalnych – należy korzystać z niego z dala od źródeł ognia.
- Uczestnicy powinni mieć dobrowolność brania udziału w ćwiczeniach w myśl zasady challenge by choice.
- Wykorzystując Balanseo można przeprowadzić działania o różnym stopniu trudności i realizować różne cele – zachęcamy do kreatywności i prób wymyślania nowych gier i ćwiczeń.
- Podczas ćwiczeń z Balanseo warto znać teorię tzw. Cyklu Kolba czy teorię transferu wiedzy.

Podczas rozgrywek z udziałem dzieci

- Dzieci powinny korzystać z Balanseo pod opieką dorosłych.
- W czasie gry z młodszymi uczestnikami warto podkreślać, że gra ma charakter zespołowy. Przegranie gry (przewrócenie blatu) nie jest działaniem jednej osoby, a wynikiem działań całej grupy.
- W czasie używania zestawu z dziećmi nie zalecamy ograniczeń czasowych podczas wykonywanych ćwiczeń.

Instrukcja składania zestawu

1. Wyjmij wszystkie elementy z pokrowca.
2. Złóż ze sobą dwa elementy podstawy, wkładając jeden w drugi.



3. Umieść podstawę w miejscu, w którym będzie prowadzona rozgrywka.
4. Na podstawie umieść kulę.



5. Na kuli połóż okrągły blat tak, aby kula znajdowała się możliwie na środku blatu, a ten stał samodzielnie bez podtrzymywania.
6. Na blacie poukładaj klocki jeden na drugim, tak aby ze wszystkimi klockami blat utrzymał równowagę.

Możesz także ułożyć klocki na blacie poza podstawą, następnie całość położyć na podstawie, przesuwając klocki w taki sposób, aby blat złapał równowagę i utrzymywał się samodzielnie.

Ważne podczas gier i ćwiczeń

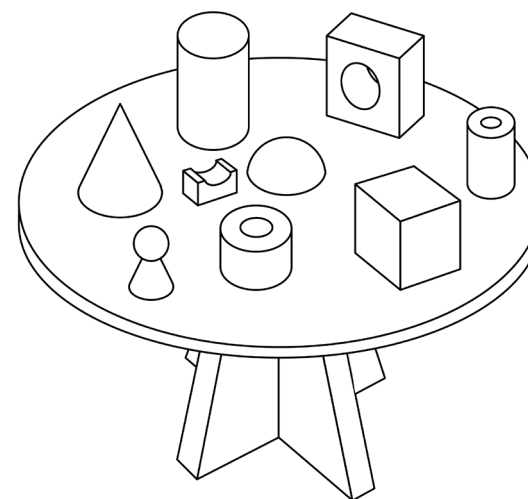
- Balanseo można rozstawić bezpośrednio na ziemi, jednak dla wygody użytkowania zalecamy ustawienie gry na podwyższeniu (np. stole, skrzyni, ławce), dzięki czemu uczestnikom wygodniej będzie korzystać z narzędzia.
- Przed rozpoczęciem przedstaw uczestnikom zasady korzystania z gry oraz określ cel i założenia ćwiczenia.
- Podczas wykonywanych ćwiczeń trener odgrywa rolę obserwatora. Może odpowiadać na pytania czy doprecyzować zasady, odradzamy jednak sugerowanie uczestnikom rozwiązania.
- Jeżeli grupa utknie w martwym punkcie i nie jest w stanie kontynuować ćwiczenia, trener może przerwać rozgrywkę i pomóc grupie wypracować nowe rozwiązanie. Odradzamy jednak, aby trener przejął rolę lidera i przekazywał grupie kolejnych instrukcji dotyczących tego co robić dalej.

Ćwiczenia i gry

Podczas wykorzystywania Balanseo można poruszyć wiele zagadnień. Zakres i złożoność ćwiczenia zależy w dużej mierze od Twojej kreatywności, Twojego wprowadzenia do tematu, interwencji podczas gry oraz sposobu omówienia.

Po grze sugerujemy omówić z uczestnikami przebieg ćwiczenia, jego wynik, refleksje uczestników, dotyczące tego co się wydarzyło. W czasie omówienia sugerujemy wykorzystywanie metod *active reviewing*.

Poniżej przedstawiamy kilka propozycji, które mogą być inspiracją do dalszych działań. możesz je dowolnie modyfikować i zmieniać. Pamiętaj, aby zadania dostosowywać do grupy, z którą pracujesz .



Zbierz je wszystkie

 orientacja na cel	 4 – 16 osób	 10 minut
---	---	--

Trener przygotowuje grę. Zadaniem uczestników jest zebranie jak największej liczby klocków bez wywracania blatu. Uczestnicy nie mogą dotykać blatu, podstawek, ani kuli.

Gracze pojedynczo, po kolei zdejmują klocki. Jeżeli uczestnik dotknie klocka, musi zostać on zdjęty z blatu lub uczestnik traci ruch.

Uwagi:

Trener może ustalić możliwość odłożenia raz podniesionego/przesuniętego klocka np. 3 razy w ciągu całej gry.

Zróbmy to razem

 • orientacja na cel • komunikacja • planowanie	 4 – 16 osób	 20 minut
--	---	--

Zadaniem wszystkich uczestników jest zebranie wszystkich klocków z blatu bez jego wywracania. Uczestnicy nie mogą dotykać blatu, podstawek, ani kuli. Grupa ustala wspólną strategię może także na początku wybrać kolejność zdejmowania klocków z blatu.

Gracze pojedynczo, po kolei zdejmują klocki. Jeżeli uczestnik dotknie klocka, musi zostać on zdjęty z blatu lub uczestnik traci ruch.

Próbe można powtórzyć kilkakrotnie, każdą z nich warto podsumować z uczestnikami oraz poprosić ich o wyciągnięcie wniosków. Trener może również poprosić grupę o określenie ile klocków będą w stanie ściągnąć w określonym czasie. Zachęcamy do dokładnego podsumowania zadania.

Uwagi:

Trener może ustalić możliwość odłożenia raz podniesionego/prze-
suniętego klocka np. 3 razy w ciągu całej gry. Dla utrudnienia trener
może ograniczyć czas, w którym zadanie ma zostać wykonane.

Pokieruj mnie

 • orientacja na cel • komunikacja • zaufanie	 6 – 10 osób	 15 minut
--	---	--

Do ćwiczenia potrzebne są dodatkowo opaski na oczy.

strona 10.

Trener przygotowuje grę oraz dzieli uczestników na pary. Jedna osoba z pary jest „podnoszącym”. Ma zasłonięte oczy i tylko ona może przemieszczać klocki, druga osoba jest „mówiącą”, jej zadaniem jest decydowanie, który klocek zostanie podniesiony oraz odpowiednie kierowanie „podnoszącego”.

Zadaniem każdej pary jest zdjęcie z blatu jak największej liczby klocków, tak aby blat pozostał w równowadze.

Gracze grają w parach po kolei (para za parą). Osoba „mówiąca” kieruje „podnoszącym” w taki sposób, aby zebrał on odpowiedni klocek bez przewracania blatu. Osoby „mówiące” i „podnoszące” nie mogą się ze sobą komunikować. Gra kończy się w momencie zabrania wszystkich klocków z blatu lub po jego przewróceniu przez którąś z par.

Uwagi:

Do decyzji trenera należy ustalenie (lub pozostawienie ustalenia grupie) czy osoby „mówiące” mogą wspólnie wypracować strategię i kolejność podnoszenia klocków – w zależności od celu realizacji zadania.

Trener powinien ustalić czy raz dotknięty/przesunięty klocek można odłożyć czy konsekwentnie należy zabrać go z batu. Dla utrudnienia można wprowadzić ograniczenie czasowe.

Notatki:

strona 11.

Stabilizacja wartości



⚠ Do ćwiczenia potrzebne są dodatkowo małe karteczki samoprzylepne oraz długopisy.

Przed rozpoczęciem gry trener prosi uczestników o wspólne ustalenie najważniejszych dla nich wartości (np. wartości w firmie czy w grupie, w której obecnie się znajdują). Uczestnicy na jednej karteczce piszą jedną wartość następnie przyczepiają ją do poszczególnych klocków (losowo lub intencjonalnie). Trener na podstawie ustawia przygotowane przez uczestników klocki. Uczestnicy następnie ściągają klocki po kolei, ustalając wspólnie, które wartości są najważniejsze i w takiej kolejności ściągają je z blatu.

Jeżeli podczas gry uczestnicy nie są w stanie zdjąć klocków z blatu w wybranej kolejności i blat upadnie, trener prosi o zaplanowanie strategii oraz ułożenie klocków w taki sposób, aby w następnej próbie było możliwe ściągnięcie ich w taki sposób, aby blat pozostał w równowadze po ściągnięciu ich wszystkich.

Propozycja podsumowania:

W tym zadaniu bardzo istotne jest jego dokładne podsumowanie i omówienie. Można skorzystać z pytań pomocniczych:

Czy wartości, które wybraliście są wspólne dla wszystkich?

Czy i dlaczego zdecydowaliście się na taką hierarchię wartości – czy zrobilibyście to inaczej?

W jaki sposób ustaliliście strategię ustawienia wartości?

Co dzieje się kiedy w Waszej grupie któraś wartość zostanie pominięta? Jak wpływa na resztę?

Uwagi:

Trener powinien ustalić (sam lub w porozumieniu z grupą) czy podczas gry możliwe jest przemieszczanie klocków na blacie bliżej/dalej środka oraz ustalenie ile razy podczas rozgrywki jest to możliwe.

Notatki:



PRACOWNIA
NAUKI i PRZYGODY