

Zbudujmy to!

Kategoria kompetencji: Umiejętność wprowadzania pozytywnych zmian

Opis:

Praktyczna gra mająca na celu poprawę umiejętności przywódczych oraz zdolności słuchania.

Kategoria ćwiczenia:

Grupowe, stacjonarne, łatwe do przygotowania, wymagające przygotowania narzędzi

Główne kompetencje:

Przywództwo, umiejętność słuchania, zarządzanie złożonością

Inne kompetencje (inna kategoria):

Dbłość o szczegóły, współpraca, zarządzanie czasem

Zasoby i uwagi praktyczne:

Klocki (np. LEGO lub podobne), kartki papieru A4, markery, przestrzeń do budowania i poruszania się między grupami. Projekty budowli - mogą być wydrukowane lub narysowane przez grupę lub prowadzącego.

Szacowany czas:

60 minut

Opis ćwiczenia krok po kroku:

Krok 1: Podziel uczestników na grupy 4 - 6 osobowe.

Krok 2: Pokaż zespołom klocki i poproś, aby zaprojektowały budowlę, którą można z nich stworzyć. Alternatywnie, przygotuj projekty budowli wcześniej, ale nie udostępniaj ich uczestnikom..

Krok 3: W każdej grupie wybierz 1 lub 2 osoby, które będą pełnić rolę kierowników budowy. Pozostali uczestnicy będą budowniczymi.

Krok 4: Wszyscy kierownicy budowy zbierają się w centrum pokoju, aby wymienić się swoimi projektami.

Krok 5: Każda grupa ma określony czas (np. 10–15 minut) na zbudowanie konstrukcji. Tylko budowniczy mogą fizycznie budować strukturę, podczas gdy tylko kierownicy mają



dostęp do projektu, muszą skutecznie komunikować się z zespołem, aby zapewnić dokładność wykonania budowli..

Krok 6: Po upływie czasu możesz:

- a) Zamienić projekty i role (kierownika i budowniczego).
- b) Wprowadzić nową zasadę (np. budowniczzy nie mogą rozmawiać, lub niektórzy budowniczzy mogą obsługiwać tylko określone kolory, takie jak zielone lub czerwone klocki).

Krok 7: Przeprowadź dyskusję z uczestnikami, aby ocenić ćwiczenie. Poproś kierowników i budowniczych o podzielenie się swoimi odczuciami na temat pełnionych ról oraz o ocenę skuteczności komunikacji. Omów napotkane trudności, sposób, w jaki zespoły się dostosowały, oraz możliwe obszary do poprawy.

