



## ŁĄCZ SIĘ Z INNYMI - Rzuć wszystko i myśl!

### 1) NAZWA I OPIS NARZĘDZIA

"Rzuć wszystko i pomyśl!" Narzędzie to jest grą typu "Iodołamacz", która wykorzystuje opowiadanie historii do budowania komunikacji oraz zachęcania członków zespołu do łączenia się ze sobą i słuchania. Do tej gry wybierane są trzy wyrwane z kontekstu obrazki. Grupie pokazuje się każdy z nich i prosi o ułożenie historii wyjaśniającej obrazek. Każda osoba może napisać tylko jedno zdanie na podstawie swojej początkowej myśli o obrazku. Członkowie zespołu powinni wspólnie dopasować swoje myśli tak, aby powstała spójna opowieść. Na koniec każdego ćwiczenia zespół prezentuje swoją historię, a następnie prezynter wyjaśnia, co tak naprawdę dzieje się na obrazku.

### 2) CELE NARZĘDZIA

Cele programu "Rzuć wszystko i myśl!" są następujące:

- Zachęcanie członków zespołu, aby czuli się komfortowo komunikując się ze sobą i pracując w dużej grupie
- Ułatwienie zakończenia projektu w krótkim terminie
- Stworzenie "połączenia zespołowego", w którym członkowie zespołu rozwijają empatię wobec siebie nawzajem i są bardziej otwarci na wysłuchanie tego, co każdy z nich ma do powiedzenia

### 3) POŁĄCZENIE NARZĘDZIA Z PRZECIWNIKIEM

Poprzez łączenie przypadkowych myśli w spójny opis obrazu, członkowie zespołu przekonują się, że aby ukończyć projekt, muszą się porozumieć i wyrazić myśli i emocje, a także wyrazić aprobatę lub nie. Ta gra ma na celu zachęcenie do komunikacji i tworzenia więzi między członkami zespołu. W ten sposób stworzy się empatyczna atmosfera, w której członkowie zespołu będą czuli się swobodnie i będą mogli otwarcie mówić i wyrażać siebie nawzajem.





## ŁĄCZ SIĘ Z INNYMI - Rzuć wszystko i myśl!

### 4) ZASOBY I MATERIAŁY

Środki i materiały potrzebne do realizacji projektu to:

- Ochotniczy "sędzia", który wyświetli obrazek i przedstawi jego historię na zakończenie gry
- Ekran projektora, na którym będą wyświetlane zdjęcia
- Trzy losowe zdjęcia wyrwane z kontekstu czegoś większego, które zostaną wyświetlone na ekranie
- Krzesła, na których mogą usiąść członkowie zespołu
- Papier i przybory do pisania, aby każdy mógł napisać na nich swoje zdanie

### 5) WDROŻENIE NARZĘDZIA

(Proszę opisać, jak wdrożyć to narzędzie. Podaj sekwencję kroków i przybliżony czas działań, które należy podjąć.

Na przykład:

- Krok 1. 10 minut. Wyświetlany jest obrazek. W ciszy każdy jest proszony o zapisanie swojej pierwszej myśli na temat niego na kartce papieru i położenie jej na podłodze
- Krok 2. 20 minut. Pomysły są czytane na głos, a grupa decyduje, w jakiej kolejności umieścić zdania
- Krok 3. Historia ułożona z podanych zdań jest czytana na głos. "Sędzia" odkrywa prawdę zawartą w obrazku





## ŁĄCZ SIĘ Z INNYMI - Rzuć wszystko i myśl!

### 6) CZEGO SIĘ UCZYĆ

Z gry można wyciągnąć kilka ciekawych wniosków:

- Umiejętność współpracy w grupie. Pomysły każdego są cenne, ale te pomysły muszą być uporządkowane i złożone w produkt końcowy. Kluczem jest komunikacja z innymi i wykorzystywanie tej komunikacji do łączenia się
- Włączenie wszystkich członków zespołu, ponieważ wszyscy oni zasługują na to, aby ich głos został wysłuchany. Gra potrzebuje aktywnego uczestnictwa wszystkich członków, co wymaga słuchania siebie nawzajem i nawiązywania kontaktów poprzez dyskusję
- W grze nie ma dobrej lub złej odpowiedzi. Celem jest raczej dostarczenie produktu, do którego wszyscy się przyczynili. Dzięki temu wszyscy członkowie zespołu są zaangażowani i wspólnie dążą do przodu. Jest to uczucie, które przydaje się również w miejscu pracy.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union