



| | | |
|----------------------|--------------|----------------|
| Czas 20 minut | Klasa | V,VI,VII, VIII |
|----------------------|--------------|----------------|

This project was approved and funded with the support of the European Commission. This document reflects only the views of the author and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information, contained therein.





Gra - łamacz lodu

This project was approved and funded with the support of the European Commission. This document reflects only the views of the author and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information, contained therein.



**Cele i oczekiwane
rezultaty**

Gra łamacz lodu polega na uszeregowaniu przez uczniów w porządku rosnącym różnych kategorii (np. Wagi, wzrostu, miesiąca urodzin itd.). Dzięki tej grze można się łatwo uczyć i bawić. Nie wymaga wiele czasu.

Studenci:

- Dowiedz się dużo o sobie bawiąc się przy tym
- Zwróć na siebie uwagę innych i włączaj się do gry
- Zniszcz bariery istniejące między ludźmi
- Otwórz linie komunikacji w luźny sposób
- Poczuj się jako jedna wielka rodzina i stań się bardziej pewny siebie

Materiały

Zalecany rozmiar grupy to średnie, duże lub bardzo duże grupy. Studenci zostaną podzieleni na kilka zespołów składających się z co najmniej pięciu osób. Ta gra może być grana zarówno wewnątrz jak i na zewnątrz. Nie ma specjalnych materiałów wymaganych do grania. Działa świetnie w każdym wieku.

Wprowadzenie Osobą prowadząca grę łamaczłodu musi przygotować listę kategorii. Te kategorie mogą być takimi kategoriami jak wysokość (w porządku rosnącym), miesiąc urodzin (w porządku rosnącym, od stycznia do grudnia), rozmiar obuwia, liczba rodzeństwa (od najmniejszej do największej liczby rodzeństwa) itp. Lub można również zrobić bardziej szczegółowe kategorie, w zależności od celów.

Główne zadanie Grupa musi zostać podzielona na co najmniej trzy zespoły. Idealna wielkość zespołu to co najmniej pięciu studentów na drużynę, ale najlepiej nie więcej niż dziewięciu. Wyjaśnij biorącym udział w zabawie zasady i rozważ użycie jednej z poniższych reguł (takich jak "nie mówić").

Czytaj głośno pierwszą kategorię, np. "Ustaw kolejkę, zwiększając kolejność wysokości po czym użyj komendy "Idź!" "Każda drużyna próbuje się uporządkować. Kiedy drużyna uważa, że skończyli, wszyscy muszą usiąść i podnieść ręce. W tym momencie prowadzący sprawdza zespół i sprawdza, czy są w odpowiedniej kolejności. Jeśli grupa popełniła błąd, otrzymają zero punktów za tę rundę, a prowadzący sprawdza następną grupę, która usiadła. Pierwsza drużyna która poprawnie wykona zadanie jest nagradzana punktem. Prowadzący odczytuje następną kategorię, a proces ten powtarza się, aż gra się skończy (brak kategorii).

Wnioski i ocena Istnieje wiele modyfikacji tej gry, aby ją utrudnić, które warto rozważyć. Obejmują one:

1. Nie wolno mówić. Wszyscy gracze muszą polegać na mowie ciała i gestach rąk, aby uzyskać właściwą kolejność.

2. Tylko głowa i stopy. Możesz użyć tylko głowy i stóp, aby zasygnalizować gdzie należy iść. Brak komunikacji i używania rąk / nóg do komunikowania się z innymi.

Pod koniec ćwiczenia upewnij się, że wszyscy uczniowie nauczyli się wszystkiego o sobie. Że znają ich nazwy, wzrosty, wagę, urodziny, rozmiar obuwia, liczbę rodzeństwa itp. Lub możesz także zrobić głębsze kategorie, w zależności od swoich celów.



Notatki:

This project was approved and funded with the support of the European Commission. This document reflects only the views of the author and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information, contained therein.

