



## TECHNIKI DZIELENIA NA

# ZESPOŁY ROBOCZE



TECHNIKI  
DZIELENIA NA

# ZESPOŁY ROBOCZE



1

## Błądzenie ślepych (podział na pary)

Prosimy uczestników zajęć, by skupili się bezładnie na wyznaczonym terenie. Miejsce to nie może mieć przeszkód, ani barier. Uczestnicy powinni stać blisko siebie, ale swobodnie, nie stykając się ze sobą. Prosimy uczestników o zamknięcie oczu. Następnie o wyciągnięcie jednej ręki do góry. Zadaniem jest znalezienie i chwycenie jednej dłoni innej osoby. Wolno się przemieszczać, ale nie wolno otwierać oczu. Wolno chwycić dłoń tylko jednej osoby. Jeśli dłoń jest już „zajęta”, szukamy dalej.

Osoby, które trzymają się za dłonie, tworzą parę.



## Marsz ślepych A (podział na pary)

Prosimy uczestników zajęć, by stanęli w dwóch rzędach o równej liczbie osób. Rzędy ustawiamy naprzeciw siebie. Prosimy uczestników o wyciągnięcie jednej ręki do góry, zamknięcie oczu i ostrożne zbliżenie się do siebie. Ich zadaniem jest chwycić dłoń napotkanej osoby. Wolno chwycić dłoń tylko jednej osoby. Jeśli dłoń jest już „zajęta”, szukamy dalej. Osoby, których dłonie się spotkały tworzą parę.

2



3

### Sparuj kartki (podział na pary)

Organizator uprzednio przygotowuje znane frazy, które można podzielić na pół (np. Wszystkiego Najlepszego), tak by po rozdeleniu liczba kartek odpowiadała liczbie uczestników. Ci losują z miski kartkę i następnie chodzą po sali próbując znaleźć swoją parę.

Przygotować: Znane frazy podzielone na pół, miska/kapelusz.

4

### Jakie to zwierzę? (podział na zespoły od 2 do 4 osobowe)

Przygotowujemy zestawy kart przedstawiające wybrane zwierzęta (mogą być pojazdy, zjawiska pogodowe etc.).

Każde zwierzę (lub inne zjawisko) powtarzamy tyle razy, ilosobowe zespoły chcemy uzyskać. Suma kart = liczba uczestników warsztatu. Karty tasujemy i rozdajemy uczestnikom losowo. Zadaniem uczestników jest wcielić się w dane zwierzę lub zjawisko, tzn. zachowywać się zgodnie z jego charakterystyką, łącznie z imitowaniem jego sposobu poruszania się, wydawaniem dźwięków charakterystycznych dla zwierzęcia/ zjawiska, w które się wcielamy. W kolejnym kroku zadaniem uczestników jest znaleźć inne zwierzęta swojego gatunku lub zjawiska swojego rodzaju. Oczywiście, do znalezienia „współplemieńców” uczestnikom nie wolno posługiwać się ludzkim językiem, ani pokazywać innym swojej karty. Zabawa się kończy, gdy uczestnicy stworzą wymaganą przez nas liczbę grup.



5

### Kolory (podział na zespoły od 2 do 6 osobowe)

Przygotowujemy karteczki/piłeczki/zabawki/gadżety w kilku kolorach. Liczba kolorów zależy od tego, ile zespołów chcemy uzyskać. Suma karteczek = liczba uczestników warsztatu. Karteczki rozdajemy uczestnikom losowo. Zadaniem uczestników jest znaleźć osoby obdarzone karteczkami tego samego koloru. Zabawa się kończy, gdy uczestnicy stworzą wymaganą przez nas liczbę grup.

6

### Losowanie cukierków (podział na zespoły od 2 do 6 osobowe)

Przygotowujemy nieprzeźroczystą torebkę zawierającą cukierki o tylu rodzajach, ile zespołów chcemy uzyskać. Suma cukierków = liczba uczestników warsztatu. Cukierki rozdajemy uczestnikom losowo. Zadaniem uczestników jest znaleźć osoby obdarzone cukierkami tego samego koloru. Zabawa się kończy, gdy uczestnicy stworzą wymaganą przez nas liczbę grup.



3





7

## Puzzle (podział na zespoły od 2 do 6 osobowe)

Przygotowujemy puzzle o 4 lub 6 elementach. Każdy z innym nadrukiem - <https://drukarnia-wojewoda.pl/gadzety-reklamowe/163-puzzle-6-elementow-nadruk.html>.

W trakcie zajęć rozdajemy elementy puzzli uczestnikom. Ich zadaniem jest znaleźć osoby, które otrzymały inne elementy tego samego puzzle i złożyć go w spójny obraz. Posiadacze elementów tego samego puzzle tworzą zespół do realizacji następnego zadania.



## Biegiem do kąta! (podział na 4 zespoły)

Informujemy grupę, że za chwilę wszyscy będą musieli pójść do kąta izby, w której pracujemy, ale w kącie może znajdować się tylko określona przez nas liczba osób - N. Przy czym  $N \times 4 \geq$  Liczebność grupy. Na wydaną przez nas komendę, wszyscy biegną do upatrzonego przez siebie kąta. Jeśli jest tam więcej ludzi niż dozwolone, trzeba się przemieścić do innego.

8



9

## Podobne ubrania (podział na 2-4 zespoły)

Proponujemy, by w jednym miejscu spotkały się osoby w białych koszulkach/swetrach, w drugim w niebieskich, w trzecim w czarnych, a w czwartym w czerwonych. Oczywiście użycie tej techniki zależy od sytuacji w grupie.



## Do 2/3/n odlicz (podziały na 2-n zespołów)

Zależnie od liczby zespołów, którą chcemy uzyskać, prosimy uczestników o odliczenie do liczby tożsamej z pożądaną liczbą zespołów. Następnie prosimy o zebranie się osób o danym numerze we wskazanym miejscu.

Uwaga: to jest najszybsza, najłatwiejsza i skuteczna technika, ale nie wnosi żadnej dynamiki do pracy grupy; dlatego jest polecana tylko wtedy, gdy nie ma czasu na zastosowanie innych technik.

10

