

W GRUPIE SIŁA

CELE

- Uświadomienie wędrownikom, że funkcjonowanie w drużynie jest źródłem obowiązków i miłych przeżyć.
- Pokazanie, że praca w grupie ma wiele zalet, ale wiąże się z nią też pewne ograniczenia.
- Uświadomienie, że razem możemy więcej.

ZAMIERZENIA

Po zbiórce jej uczestnik będzie:

- miał świadomość przynależności do różnych grup i płynących z tego korzyści,
- znał typowe role grupowe,
- znał czynniki, które sprzyjają współpracy w grupie oraz ją utrudniają.

1. OBRZĘDOWE ROZPOCZĘCIE ZBIÓRKI

2. GAWĘDA

Zapoznanie uczestników z tematyką dotyczącą siły grupy.

3. ĆWICZENIE

Zaproponuj wędrownikom, aby przypomnieć sobie jakieś miłe zdarzenie, które przeżywali wspólnie w drużynie. Poproś, aby kilka osób krótko opowiedziało taką sytuację. Zasugeruj, aby opowiadający spróbowali też odpowiedzieć na pytanie: Dlaczego było to miłe przeżycie?

Podawane przez uczestników zbiórki przyczyny, dla których ludzie lubią spędzać czas i działać w grupie, ujmij w szersze kategorie i w takiej postaci zapisz na dużym arkuszu papieru.

Mogą to być takie m.in. powody:

- zostałem doceniony przez innych,
- czułem się pewnie w gronie dobrze znanych mi kolegów,
- nie byłem już sam,
- pomagaliśmy sobie nawzajem,
- zrealizowaliśmy wspólnie trudny pomysł,

- będąc w tej grupie czułem się wyjątkowy i wyróżniony.

Każdy uczestnik zbiórki wybiera trzy powody, które dla niego są najważniejsze. Drużynowy czyta po kolei wszystkie zapisane punkty, a poszczególne osoby uderzają ręką w podłogę przy najistotniejszych – ich zdaniem – korzyściach płynących z przynależności do grupy.

Na koniec podsumujcie wyniki tej sondy akustycznej.

4. PIOSENKA WPROWADZAJĄCA DO TEMATU GRY

Może to być np. piosenka „Kiedy w piątek słońce świeci” (słowa i muzyka J. Strąkowski):

E F# H7	
Kiedy w piątek słońce świeci,	D e
Serce mi do góry wzlata,	A7 D
Gdyż w sobotę wezmę plecak	D e
W podróż do mojego świata.	A7 D
Bo ja mam tylko jeden świat,	D e
Słońce, góry, pola, wiatr.	A7 D
I nic mnie więcej nie obchodzi,	D e
Bom turystą się urodził.	A7 D7

Dla mnie w mieście jest za ciasno
 Wśród pojazdów, kurzu, spalin,
 Ja w zieloną jadę ciszę,
 W ścieżki pełne słodkich malin.

Bo ja mam...

Myszę, leżąc pośród kwiatów
 Czy w jęczmienia żółtym łanie,
 Czy przypadkiem za pół wieku
 Coś z tym światem się nie stanie.

Bo ja mam...

Chciałbym, żeby ten mój świat
 Przetwał jeszcze tysiąc lat,
 Żeby mogły nasze dzieci
 Z tego świata też się cieszyć,
 Bo ja mam....

5. GRA SYMULACYJNA

Gra ilustruje różne role podejmowane przez członków grupy. Prowadzący prosi na środek dziesięć osób, które będą brały aktywny udział w grze. Pozostali uczestnicy pełnią rolę obserwatorów, przy czym każdy otrzymuje dokładną instrukcję, kogo i co ma obserwować.

„Aktorzy” odegrają role członków harcerskiego klubu turystycznego, którzy zwyciężyli właśnie w prestiżowym konkursie i w nagrodę otrzymali fundusze na daleką podróż. Mają przy tym do wyboru trzy możliwości. Mogą udać się:

- jeepami do Azji,
- samolotem do Rio de Janeiro,
- żaglowcem do Nowej Zelandii.

Zadaniem członków klubu turystycznego jest ustalenie:

- dokąd chcą pojechać,
- jakie zadania muszą wykonać (mają tylko pieniądze, resztę muszą załatwić sami),

- kto i w jakim terminie podejmie się realizacji tych zadań.

Każdy z grających otrzymuje kartkę, na której zapisana jest rola, jaką będzie w tej sytuacji odgrywał oraz krótka instrukcja.

Gdy wszyscy zapoznają się ze swoimi rolami (nie wolno ich zdradzać innym aktorom), mogą w razie wątpliwości skonsultować się z opiekunem. Wszyscy aktorzy siadają w kręgu na środku sali i próbują w podanym przez opiekuna czasie ustalić, który wariant podróży wybierają oraz kto podejmie się realizacji poszczególnych zadań. Aktorzy zachowują się zgodnie z instrukcją, ale nie mogą otwarcie nazwać odgrywanej przez siebie roli.

Uwaga. Instrukcja dla obserwatorów brzmi: *Twoim zadaniem jest obserwowanie Krzysia P. Zanotuj na kartce jego zachowania i wypowiedzi. Staraj się odgadnąć, jaką rolę odgrywa.*

Jeśli obawiasz się, że obserwatorzy mogą mieć trudności z rozpoznawaniem ról, zaproponuj, by przeczytali materiał pomocniczy „Role w grze symulacyjnej”.

6. PODSUMOWANIE GRY

Obserwatorzy dzielą się swoimi spostrzeżeniami dotyczącymi zachowań i wypowiedzi poszczególnych aktorów, a następnie wszyscy starają się (o ile to możliwe bez pomocy grających) ustalić odgrywane przez nich role.

Drużynowy zapisuje na tablicy wszystkie role i prosi uczestników gry o dobranie ich do grających. Warto także zanotować jedno lub dwa typowe dla tej roli zachowania. Gdy uda się to ustalić, aktorzy mogą opowiedzieć o swoich odczuciach oraz swoim stosunku do roli, w którą przyszło im się wcielić. Czy jest ona bliska ich własnemu stylowi zacho-

wania w sytuacjach grupowych i czy budzi ich sympatię? Jakie są jej przyjemne, a jakie niemiłe strony?

7. NASZ ZASTĘP

Zastępy wykonują z własnych sylwetek i prezentują pozostałym rzeźbę charakteryzującą ich jako grupę – z uwidocznieniem posiadanych wad i zalet. Po przedstawieniu rzeźb

drużynowy rzuca pytanie, które pozostaje na razie bez odpowiedzi (do przemyślenia po zbiórce): Co zrobić, by nasza drużyna była zespołem, który potrafi realizować prawdziwe wyzwania?

8. OBRZĘDOWE ZAKOŃCZENIE ZBIÓRKI.

ZAŁĄCZNIK. ROLE W GRZE „JEDZIEMY NA WYPRAWĘ”

● **Szef.** Czuwa nad przebiegiem grupowej pracy, czasem przerywa innym, podsumowuje wyniki obrad, „wróćmy do tematu”, „to dobry pomysł, żeby każdy wziął coś na siebie”, „nie możemy się rozjechać, zanim czegoś nie ustalimy”. Zachęca innych, ma jasną wizję celu.

● **Ekspert.** Wszystko wie, udziela informacji, czasem mądry się nadmiernie: „jeżeli chcemy jechać do Azji, to trzeba się zaszczepić...”, „pamiętajcie, że na tej szerokości geograficznej...”.

● **Strażnik.** Zwraca uwagę na zasady współpracy i normy moralne: „nie przekrzykujmy się”, „nasz czas się kończy”, „zadania powinny być rozdzielone sprawiedliwie, a nie po kumotersku”.

● **Mediator.** Pomaga innym dogadać się ze sobą: „powiedz, o co ci chodzi”, „spróbujmy się jakoś dogadać”, „dlaczego nie chcecie zrozumieć jego argumentów”.

● **Krytykant.** Krytykuje, zrzędzi, we wszystkim szuka słabych punktów: „nic nam z tego nie wyjdzie”, „tam jest za zimno/gorąco”, „to, co mówisz, nie ma sensu”.

● **Buntownik.** Nie chce podporządkować się decyzjom innych, buntuje się zwłaszcza przeciwko władzy szefa i większości: „on nie ma prawa za wszystkich decydować”, „ja się wyłączam, nienawidzę grupowych wycieczek”.

● **Generator pomysłów.** Ma mnóstwo pomysłów i chętnie dzieli się nimi, choć nie zawsze równie chętnie je realizuje: „możemy to zrobić na pięć różnych sposobów”.

● **Podwykonawca.** Nie wymyśla sam zadań, ale odpowiedzialnie i chętnie je wykonuje: „mogę to wziąć na siebie”.

● **Błazen.** Wygłupia się, rozśmiesza, obraca w żart poważne problemy: „nie jedziemy do Azji, bo niedawno w Himalajach yeti zjadł wszystkie zapasy grupie polskich turystów”.

● **Sierotka.** Martwi się, że sobie nie poradzi, nie bardzo rozumie, czego inni od niej oczekują: „jak ja spakuję się do plecaka”, „kto mi pomoże zapytać się o...”.

● **Olewacz.** Nie ma ochoty włączyć się w dyskusję, ostentacyjnie, choć nieagresywnie, okazuje swój brak zainteresowania.