



**Fundusze Europejskie**  
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita  
Polska**

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



# PRZEJŚCIE PRZEZ ŁODOWIEC



# PRZEJŚCIE PRZEZ LODOWIEC

## realizowane cele

### KLUCZOWE HASŁA

ZESPÓŁ PROJEKTOWY • ROLE W ZESPOLE I ROLE W PROJEKCIE • WSPÓŁPRACA I RYWALIZACJA • SYNERGIA

### CELE GRY GONITWA GI-GANTTA

W efekcie udziału w grze, uczniów:

- Wie, czym jest efekt synergii i co sprzyja jego uzyskaniu
- Rozpatruje korzyści i zagrożenia w sytuacji współzawodnictwa i współpracy
- Włącza się w pracę zespołową nad definiowaniem i redefiniowaniem problemu oraz poszukiwaniem i oceną rozwiązań
- Jest nastawiony na współpracę i współdziałanie

### CELE TRENINGU ZADANIOWEGO

W efekcie udziału w treningu zadaniowym uczniów:

- Wie na czym polega i jaki potencjał ze sobą niesie efekt synergii w pracy grupowej
- Wie jaką rolę w sukcesie projektu odgrywają interesariusze
- Rozumie rolę sponsora projektu
- Wskazuje interesariuszy w realizowanym projekcie
- Wykazuje ciekawość i zainteresowanie potrzebami interesariuszy
- Umie wysondować i określić interesy poszczególnych interesariuszy



45 MINUT

## PRZEJŚCIE PRZEZ ŁODOWIEC

### instrukcja do gry

#### WPROWADZENIE DO GRY

Jesteście na wyprawie na szczyt góry. Przechodziecie trening wysokogórski, który odbywa się na lodowcu. Waszym celem jest przedostanie się na górę pionowej ściany lodowca. Trening pozwala zweryfikować i umocnić Waszą sprawność fizyczną, a także umiejętność współdziałania. Pracujecie podzieleni na 2 (lub 3) zespoły wspinaczy, które stoją u podnóża lodowca. Ścianę symbolizuje zaznaczony na podłodze (boisku) obszar przed Wami.

#### PRZEBIEG

Każdy z zespołów ma do dyspozycji po pięć plansz, na których widnieje lina połączona z karabinkiem wspinaczkowym.



Plansze te należy rozmieścić na przestrzeni lodowca tak, abyście wszyscy mogli po nich swobodnie wejść na szczyt lodowej ściany. Przechodząc po ścianie możecie mieć kontakt tylko z hakami (planszami). Każda plansza ma przekrój 20 cm, można więc w miarę swobodnie postawić na niej obydwie stopy. Kontakt z lodem nawet jedną stopą (zejście z planszy któregośkolwiek ze wspinaczy) powoduje ześlizgnięcie się na dół i konieczność rozpoczęcia zadania od początku. Wspinając się na lodowiec jesteście połączeni jedną liną, oznacza to, że w czasie realizacji zadania trzymacie się za ręce.

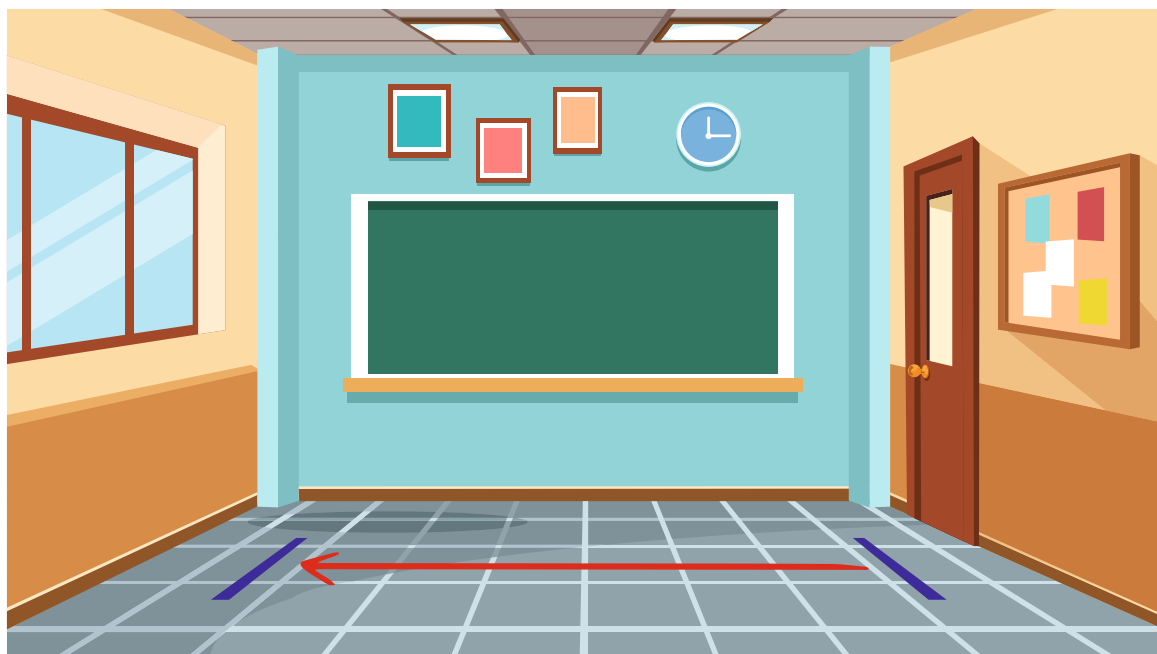
Zadanie kończy się sukcesem, kiedy uda się całemu zespołowi przejść po ścianie lodowca bez ześlizgnięcia, trzymając się za ręce.

Na wykonanie zadania macie 20 minut.

Powodzenia!

## PRZYGOTOWANIE SALI - INFORMACJA DLA PROWADZĄCEGO

Realizacja gry wymaga wcześniejszego przygotowania sali. Rekomendujemy usunięcie stolików i krzeseł - tak, aby powstała pusta przestrzeń umożliwiającą działanie uczniom. Po przeciwstawnych stronach sali przyklej dwa paski szerokiej taśmy (tak jak jest to zaprezentowane na rysunku poniżej). Będą one symbolizowały granice lodowca. Odległość między nimi powinna wynosić około 7 metrów. W zależności od wielkości sali zagospodaruj jej przestrzeń wzdłuż lub w poprzek.



Przy ładnej pogodzie grę możecie zrealizować na wolnym powietrzu, np. na boisku szkolnym.



## PRZEJŚCIE PRZEZ ŁODOWIEC

### pliki print&play



Gra wymaga przygotowania opisanych niżej pomocy. Na kolejnych stronach znajdziesz ich projekty przygotowane do druku.

- ▶ 10 lub 15 okrągłych plansz (w zależności od liczby zespołów) o przekroju 200 mm
  - wydruk jednostronny
  - po wydrukowaniu należy przyciąć zgodnie ze znacznikami cięcia
  - plansze są wielokrotnego użytku, warto zadbać o ich jakość i trwałość





PRINT&PLAY