



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



GRAND PRIX Z CZASEM





GRAND PRIX Z CZASEM

realizowane cele

KLUCZOWE HASŁA

NASTAWIENIE ZADANIOWE • ANALIZA I KOREKTA DZIAŁANIA • EFEKTYWNOŚĆ WSPÓŁPRACY ZESPOŁOWEJ

CELE GRY GONITWA GPS NA CEL

W efekcie udziału w grze, uczeń:

- Potrafi wskazać swoje indywidualne predyspozycje do realizacji różnego typu zadań
- Analizuje zrealizowany plan w celu wprowadzenia udoskonaleń
- Wprowadza rozwiązania ukierunkowane na poprawę efektywności wykonywanych zadań
- Wie, czym jest efekt dźwigni i potrafi go zastosować
- Rozumie potrzebę zastanowienia się i przygotowania planu przez przystąpieniem do działania
- Wyciąga wnioski z samoobserwacji i dokonuje korekty swoich działań
- Widzi zależność między indywidualnym zaangażowaniem a efektami pracy zespołu

CELE TRENINGU ZADANIOWEGO

W efekcie udziału w treningu zadaniowym uczeń:

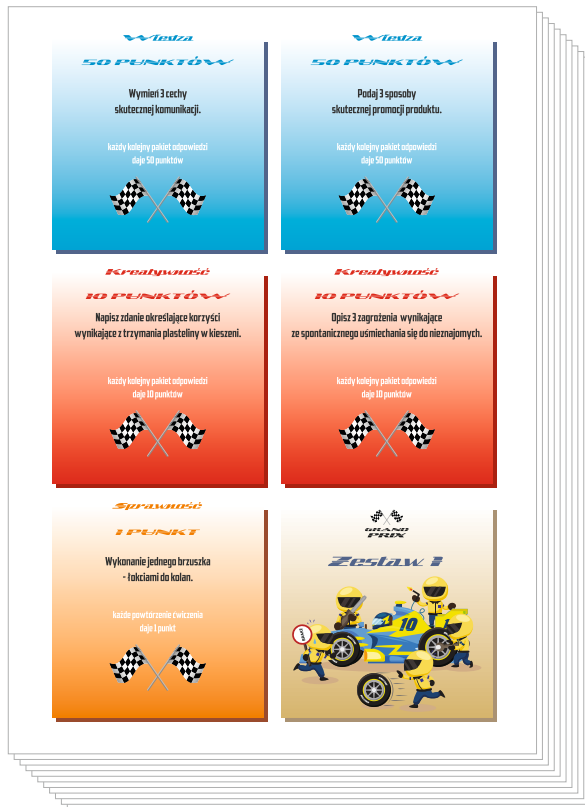
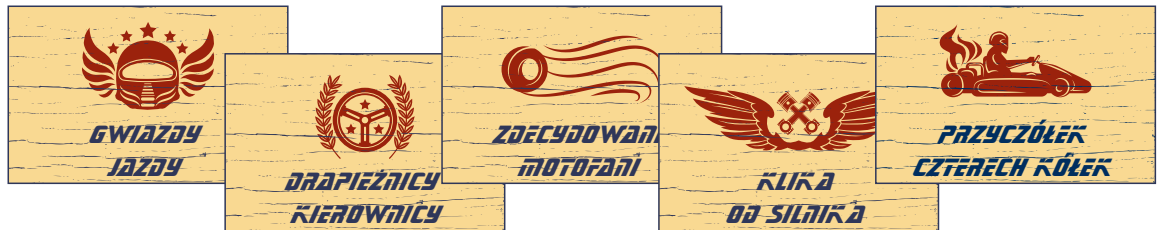
- Zna mechanizmy fizjologiczne, które mają wpływ na skuteczność i dynamikę działania na przestrzeni dnia
- Dokonuje samoobserwacji i zna własny rytm dobowy, dostosowuje do niego planowanie własnego działania
- Mierzy swoją skuteczność i efektywność stosując takie metody jak np. praca ze stoperem, metoda POMODORO
- Stosuje 5 pytań ewaluacyjnych: jak jest?; co utrzymać?, co wyeliminować?, co zoptymalizować?, co dodać?



GRAND PRIX Z CZASEM

elementy wykorzystywane w rozgrywce

Identyfikatory dla zespołów przygotowane w liczbie odpowiadającej liczebności graczy



10 zestawów zadań do realizacji
wiedza - kreatywność - sprawność

Karty rang





45 MINUT

GRAND PRIX Z CZASEM

instrukcja do gry

WPROWADZENIE DO GRY

Formuła 1 to najbardziej prestiżowe wyścigi wśród sportów motorowych przeprowadzane regularnie od roku 1950. Znaną są również jako wyścigi Grand Prix. Biorą w nich udział samochody jednomiejscowe o otwartym nadwoziu. Wydawałoby się, że sport ten promuje jednego, najlepszego zawodnika. W rzeczywistości na sukces pracuje cały zespół, który dąży do jak najwyższej efektywności. Zjazd z toru, zatrzymanie, wymiana opon, wyjazd na tor łączy się ze stratą w sumie około dwudziestu sekund. Takie przerwy techniczne są jednak konieczne, aby ukończyć wyścig. Zyskanie cennych sekund dla zawodnika leży wówczas w rękach zespołu. Dotychczasowy rekord wymiany czterech kół bolidu to 1,91 sekundy.

Bierzecie udział w rekrutacji, która ma wyłonić najlepszy zespół wspierający wyścig Rogera Spojlera, kierowcy Formuły 1 Juniorów. Sukces w tej rekrutacji jest dla Was szansą na zdobycie wyjątkowego doświadczenia w pracy zespołowej najwyższej klasy oraz zbudowanie przewagi konkurencyjnej i lepszy start w karierze.

ASSESSMENT BOARD

Assessment Board to zespół audytorów (w tej roli występuje nauczyciel). Poprzez swoje obserwacje i wnikliwą analizę wybierze on spośród startujących drużyn tą, która weźmie udział w konkursie Grand Prix. Pokażcie się ze swojej najlepszej strony.

PRZEBIEG GRY

Gra rozgrywa się w maksymalnie pięciu zespołach. O przynależności do nich zadecyduje los. Każdy z Was wylosuje identyfikator zawierający symbol oraz nazwę jednej ze „stajni” Formuły 1, biorących udział w rywalizacji.



Zestawy zadań przygotuj w liczbie zespołów biorących udział w grze (każdy z zespołów powinien mieć egzemplarz dla siebie)

Przebieg gry oraz zasady, które jej towarzyszą są następujące:

- Assessment składa się z 3 rund „wyścigu zadań”.
- Celem graczy jest uzyskanie jak największej liczby punktów za realizowane zadania.
- Zadania połączone są w zestawy po 5 i podzielone na 3 kategorie: 2 zadania w kategorii wiedza, 2 zadania w kategorii kreatywność i 1 zadanie w kategorii sprawność.
- Każdy zespół realizuje ten sam zestaw, wylosowany na początku każdej rundy.
- W każdej rundzie wykonywany jest nowy zestaw zadań.



RUNDY GRY

Czas trwania jednej rundy to 7 minut, jednak sposób jego wykorzystania i przebieg jest różny w zależności od etapu:

- **Runda 1.** Czas na realizację zadań wynosi 7 minut.
- **Runda 2.** Czas na realizację zadań wynosi 5 minut. Realizacja poprzedzona jest naradą grupową, która trwa 2 minuty. Służy ona analizie przebiegu rundy 1 oraz ustaleniu strategii osiągnięcia jak najwyższego wyniku w rundzie 2.
- **Runda 3.** Czas na realizację zadań wynosi 4 minuty. Ich realizacja również jest poprzedzona naradą grupową, która trwa 3 minuty. Służy ona analizie przebiegu poprzednich rund oraz ustaleniu strategii osiągnięcia jak najwyższego wyniku w rundzie 3. W tej rundzie każdy zespół może wyeliminować do 2 dowolnych zadań.

ZADANIA DO REALIZACJI

Zestaw zadań do realizacji dla wszystkich drużyn jest losowany przez Assessment Board.

Warunkiem zaliczenia rundy jest wykonanie **wszystkich zadań zawartych w zestawie**. Z treścią zadań zespoły zapoznają się po ich wylosowaniu i rozpoczęciu rundy. Do każdego zadania przypisana jest punktacja. System punktowania zadań jest jednakowy w każdej rundzie.

RANGI

Po każdej rundzie zespoły zliczają uzyskane punkty. Assessment Board na podstawie osiągniętego wyniku przyznaje rangi zespołom.

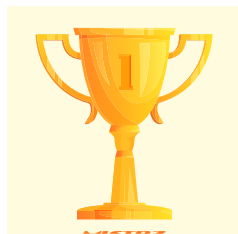
Rodzaje rang:



Uzyskanie **500 punktów** w danej rundzie pozwala osiągnąć rangę **Adeptów**.



Uzyskanie **600 punktów** w danej rundzie pozwala osiągnąć rangę **Wojowników**.



Uzyskanie **700 punktów** w danej rundzie pozwala osiągnąć rangę **Mistrzów**.



Po 3-ciej rundzie Assessment Board przydziela **dodatkowe max 100 punktów** na zespół wynikających z ich analiz i obserwacji za te elementy pracy zespołowej, które są pożądane w mistrzostwach Grand Prix.

Po ostatecznym zliczeniu punktów, zostanie wybrana jedna drużyna, która weźmie udział w konkursie.



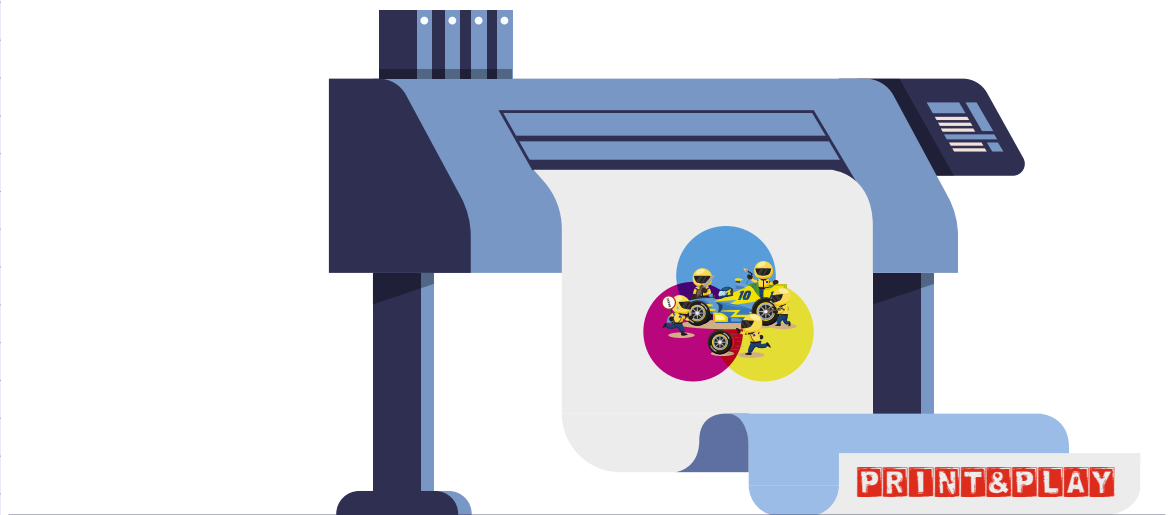
Na koniec gry, w zależności od wyników, zespół może uzyskać rangę Arcymistrza. Dzieje się tak w sytuacji, gdy:

1. osiągnął progres w każdej z trzech rund (poprawił swój wynik) lub/i
2. otrzymał 3 rangi Mistrza (w każdej rundzie uzyskały minimum 700 punktów).



GRAND PRIX Z CZASEM

pliki print&play



- Identyfikatory [90 mm x 56 mm] - pięć rodzajów (do wykorzystania z klasycznymi plastikowymi „konferencyjnymi” identyfikatorami)
- 10 zestawów zadań WIEDZA - KREATYWNOŚĆ - SPRAWNOŚĆ [A4: 210 mm X 297 mm; dwustronne - strona 1: zadania, strona 2: zapis rozwiązań i punktacji]
- 20 kart rang (80 mm X 80 mm) w czterech różnych rodzajach

GRAND PRIX

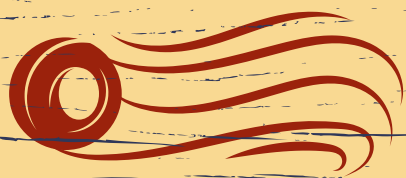
IDENTYFIKATORY

dla max. 5-ciu grup w liczbie uczestników

rozmiar: 90 mm x 56 mm
(standardowy plastikowy identyfikator)



DRAPIEŻNICY
KIEROWNICY



ZDECYDOWANI
MOTOFANI



KLĄB
SIŁKOWY



PRZYCZÓŁEK
CZTERECH KÓŁEK



GWIAZDY
JAZDY

Wiedza

50 PUNKTÓW

**Wymień 3 cechy
skutecznej komunikacji.**

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Wiedza

50 PUNKTÓW

**Podaj 3 sposoby
skutecznej promocji produktu.**

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

**Napisz zdanie określające korzyści
wynikające z trzymania plasteliny w kieszeni.**

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

**Opisz 3 zagrożenia wynikające
ze spontanicznego uśmiechania się do nieznajomych.**

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Sprawność

1 PUNKT

**Wykonanie jednego brzuszka
- łokciami do kolan.**

każde powtórzenie ćwiczenia
daje 1 punkt



Zestaw 1



Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... *PUNKTÓW*

Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... *PUNKTÓW*

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... *PUNKTÓW*

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... *PUNKTÓW*

Sprawność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... *PUNKTÓW*



Wiedza

Kreatywność

Sprawność

SWWA

.....
.....
.....
.....

50 PUNKTÓW

Wymień i uzasadnij
3 atrybuty dobrego negocjatora.
(np. rzeczowy – trzyma się faktów)

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



50 PUNKTÓW

Wymień 3 zachowania
charakterystyczne dla osoby asertywnej.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Napisz zdanie określające korzyści
wynikające z używania co godzinę słów
„to oczywiste, tak musi być”.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Opisz 3 zagrożenia wynikające
z jedzenia hamburgera bez użycia rąk.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Sprawność

1 PUNKT

Wykonanie jednego przysiadu.

każde powtórzenie ćwiczenia
daje 1 punkt



Zestaw 2



Wiedza

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

..... PUNKTÓW

Wiedza

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

..... PUNKTÓW

Sprawność

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

..... PUNKTÓW



Wiedza

Kreatywność

Sprawność

SWIA

.....

.....

.....

.....

Wiedza

50 PUNKTÓW

Wymień 3 sposoby
oszczędzania pieniędzy.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Wiedza

50 PUNKTÓW

Wymień 3 sposoby
na budowanie marki osobistej.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Wymyśl skojarzenia słowa przedsiębiorca
z wszelkimi zjawiskami życia w przyrodzie.
Przedsiębiorca jest jak..., bo...

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Wymyśl skojarzenia słowa sukces
z wszelkimi zjawiskami życia w przyrodzie.
Sukces jest jak..., bo...

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Sprawność

1 PUNKT

Wykonanie jednego pajaca.

każde powtórzenie ćwiczenia
daje 1 punkt



Zestaw 3



Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Sprawność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW



Wiedza

Kreatywność

Sprawność

SWWA

.....
.....
.....
.....

50 PUNKTÓW

Wymień i uzasadnij
3 atrybuty menadżera.
(np. odważny – podejmuje trudne decyzje)

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



50 PUNKTÓW

Wymień 3 metody
radzenia sobie z konfliktem.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Wymyśl skojarzenia słowa menadżer
z wszelkimi zjawiskami życia w przyrodzie.
Menadżer jest jak..., bo...

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Stwórz hasło reklamowe swojej szkoły składające się
co najmniej z 10 słów. Hasło powinno oddawać ducha
szkoły i nawiązywać do patrona.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Sprawność

1 PUNKT

Wykonanie jednej pompki.

każde powtórzenie ćwiczenia
daje 1 punkt



Zestaw 4



Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... **PUNKTÓW**

Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... **PUNKTÓW**

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... **PUNKTÓW**

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... **PUNKTÓW**

Sprawność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... **PUNKTÓW**



Wiedza

Kreatywność

Sprawność

SWWA

.....
.....
.....
.....

50 PUNKTÓW

Wymień 3 sposoby
na wzmacnianie poczucia własnej wartości.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



50 PUNKTÓW

Wymień 3 kryteria, które powinien spełniać
dobrze sformułowany cel.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Wymyśl 3 pomysły na niestandardowe
zastosowanie agrafki.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Wymyśl skojarzenia słowa lider
z wszelkimi zjawiskami życia w przyrodzie.
Lider jest jak..., bo...

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Sprawność

1 PUNKT

Wykonanie ćwiczenia „deska”
(utrzymanie „deski” przez 10 sekund).

każde powtórzenie ćwiczenia
daje 1 punkt



Zestaw 5



Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Sprawność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW



Wiedza

Kreatywność

Sprawność

SWWA

50 PUNKTÓW

Wymień i uzasadnij 3 atrybuty skutecznego zespołu.
(np. zaangażowany – każdy z członków rozumie swoją rolę w zespole i daje z siebie 100%)

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



50 PUNKTÓW

Wymień 3 metody
na zarządzanie swoim czasem.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Stwórz hasło reklamowe swojej klasy składające się
co najmniej z 10 słów. Hasło powinno oddawać ducha
klasy i nawiązywać do uczniów ją reprezentujących.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Wymyśl 3 pomysły na niestandardowe
zastosowanie doniczki.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Sprawność

1 PUNKT

Wymach nogi i dotknięcie palcami stóp
wyciągniętej ręki.

każde powtórzenie ćwiczenia
daje 1 punkt



Zestaw 5



Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Sprawność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW



Wiedza

Kreatywność

Sprawność

SWWA

.....

.....

.....

.....

50 PUNKTÓW

Wymień 3 metody
służące zwiększaniu efektywności pracy.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



50 PUNKTÓW

Wymień 3 metody
skutecznej prezentacji.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Stwórz aforyzm motywacyjny,
który będzie napędzał do działania.
(aforyzm powinien składać się z co najmniej 3 słów)

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Wymyśl 3 pomysły na niestandardowe
zastosowanie grzebienia.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Sprawność

1 PUNKT

Przeskok dwunożny przez plecak.

każde powtórzenie ćwiczenia
daje 1 punkt



Zestaw 7



Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Sprawność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW



Wiedza

Kreatywność

Sprawność

SWWA

.....

.....

.....

.....

Wiedza

50 PUNKTÓW

Wymień 3 metody
służące zwiększaniu efektywności uczenia się.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Wiedza

50 PUNKTÓW

Wymień 3 metody
radzenia sobie ze stresem.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Napisz zdanie określające korzyści wynikające
z poddawania się prokrastynacji.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Wymyśl 3 pomysły na niestandardowe
zastosowanie szczoteczki do zębów.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Sprawność

1 PUNKT

Skok 180 stopni wokół własnej osi.

każde powtórzenie ćwiczenia
daje 1 punkt



Zestaw 8



Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Sprawność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW



Wiedza

Kreatywność

Sprawność

SWWA

.....

.....

.....

.....

Wiedza

50 PUNKTÓW

Wymień 3 sposoby
pomnażania pieniędzy.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Wiedza

50 PUNKTÓW

Wymień i uzasadnij
3 atrybuty dobrego handlowca.
(np. komunikatywny – łatwo nawiązuje relacje)

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Wymyśl 3 pomysły na niestandardowe
zastosowanie słoika po musztardzie.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Napisz zdanie określające korzyści
wynikające z siedzenia na schodach.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Sprawność

1 PUNKT

Wyrzucenie 6 oczek w kostce
i okrzyk "YES" po każdej szóstce.

każde powtórzenie ćwiczenia
daje 1 punkt



Zestaw 9



Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Sprawność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW



Wiedza

Kreatywność

Sprawność

SWWA

.....

.....

.....

.....

Wiedza

50 PUNKTÓW

Wymień i uzasadnij
3 atrybuty opiekuna klienta.
(np. dociekliwy – bada potrzeby klienta)

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Wiedza

50 PUNKTÓW

Wymień i uzasadnij
3 atrybuty osoby przedsiębiorczej.
(np. pomysłowość – łatwo generuje pomysły)

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 50 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Wymyśl 3 pomysły na niestandardowe
zastosowanie kartonika po mleku.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Kreatywność

10 PUNKTÓW

Napisz zdanie określające korzyści
wynikające z biegania tyłem.

każdy kolejny pakiet odpowiedzi
daje 10 punktów



Sprawność

1 PUNKT

Utrzymanie równowagi
przez 10 sekund przy wykonywaniu jaskółki.

każde powtórzenie ćwiczenia
daje 1 punkt



Zestaw 10



Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Wiedza

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Kreatywność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW

Sprawność

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... PUNKTÓW



Wiedza

Kreatywność

Sprawność

SWWA

.....

.....

.....

.....



GRAND PRIX Z CZASEM



GRAND PRIX Karty rang [1/5]

koszulki nadrukowane
na każdej karcie rangi
rozmiar: 80 mm x 80 mm



GRAND PRIX Z CZASEM



GRAND PRIX Z CZASEM



GRAND PRIX Z CZASEM



GRAND PRIX Z CZASEM



GRAND PRIX

Karty rang [2/5]

łącznie: 12 kart

rozmiar: 80 mm x 80 mm



ARCYMISTRZ



ARCYMISTRZ



ARCYMISTRZ



ARCYMISTRZ



ARCYMISTRZ

GRAND PRIX

Karty rang [3/5]

łącznie: 12 kart

rozmiar: 80 mm x 80 mm



MISTRZ



MISTRZ



MISTRZ



MISTRZ



MISTRZ

GRAND PRIX

Karty rang [4/5]

łącznie: 12 kart

rozmiar: 80 mm x 80 mm



WOJOWNIK



WOJOWNIK



WOJOWNIK



WOJOWNIK



WOJOWNIK

GRAND PRIX

Karty rang [5/5]

łącznie: 12 kart

rozmiar: 80 mm x 80 mm



ADEPT



ADEPT



ADEPT



ADEPT



ADEPT