

# ROZEGRAJ DOBRĄ LEKCJĘ STUDIA PRZYPADKU

„RozeGRAj dobrą lekcję” to zestaw gier edukacyjnych dedykowanych nauczycielom szkół ponadpodstawowych, które służą podnoszeniu kompetencji z obszaru przedsiębiorczości wśród uczniów. Jest to pakiet efektywnych narzędzi do przekazywania wiedzy, kształtowania umiejętności i postaw w sposób motywujący i atrakcyjny dla ucznia.

Gry szkoleniowe są formą aktywności, która jest angażująca dla uczniów, równocześnie daje im poczucie celu i sensu uczenia się. Sprawiają, że nabywanie wiedzy i nowych umiejętności przez uczniów staje się spontaniczne i mimowolne, a gra utożsamiana jest ze sposobem spędzania czasu wolnego. W tym elemencie tkwi siła oddziaływania gier edukacyjnych.

Poniższy materiał zawiera **studium przypadku** opisujące przebieg lekcji z wykorzystaniem gier edukacyjnych wypracowanych w ramach projektu „RozeGRAj dobrą lekcję”. Zakładamy, że analiza opisanych tutaj przypadków może stać się pomocą dla nauczycieli, którzy są zainteresowani wykorzystaniem gier na swoich lekcjach i chcą się do nich odpowiednio przygotować. Liczymy, że studia te posłużą jako inspiracja do przeprowadzenia lekcji.

Warto przy tym pamiętać, że:

- przebieg gry w każdej klasie będzie wyglądał inaczej – wynika to z psychologii małych grup i specyfiki pracy grupowej;
- zastosowania każdej z gier są bardzo szerokie, mogą one realizować szereg dodatkowych celów (innych niż w niniejszym opisie) – w zależności od potrzeb uczniów oraz kreatywności nauczyciela.



## PREZENT ER

<b>Przygotowania do gry:</b>	Aby przygotować się do przeprowadzenia lekcji z wykorzystaniem gry Prezent-Er, należy wydrukować elementy gry w liczbie planowanych zespołów. Aby zmieścić się w czasie lekcji, warto zoptymalizować przygotowanie stanowisk do pracy oraz kontrolować czas poszczególnych aktywności, aby mieć pewność zakończenia gry w ramach lekcji.
<b>Charakterystyka klasy:</b>	Liceum Ogólnokształcące, klasa I o profilu humanistycznym. Klasa liczy 25 osób. Uczniowie zostali podzieleni na 5 zespołów 5-osobowych. Optymalna liczba osób w zespole to 4-6 uczestników.
<b>Czas realizacji gry:</b>	Gra została przeprowadzona w ciągu jednej lekcji – 45 minut.
<b>Opis przebiegu gry:</b>	<p>Klasa została losowo podzielona na 5 zespołów. Każdy zespół zajął osobne stanowisko i otrzymał losowo wybrane zdjęcia potencjalnych prezentów w ilości po 5 sztuk, po jednej karcie z Encyklopedii Galactica oraz jedną kartę pracy do przygotowania prezentacji. Materiały te były już wcześniej rozłożone na stołach przy każdym stanowisku.</p> <p>W ciągu pierwszych minut lekcji została zaprezentowana w formie ustnej instrukcja do gry. Uczniowie potwierdzili, że zasady są dla nich zrozumiałe i z zaangażowaniem przystąpili do zapoznania się z opisem Erytów i wyboru najlepszego dla nich prezentu. Uczniowie wykazywali duże zaangażowanie, analizowali potrzeby Erytów oraz potencjalne skutki wdrożenia w ich życie prezentu. W przygotowaniu odpowiedzi na pytania uważali, aby nie użyć słów tabu. W trakcie tych przygotowań, nie pojawiły się żadne pytania wymagające uściślenia instrukcji. Po 15 minutach zespoły przystąpiły do prezentacji. W czterech przypadkach swoje odpowiedzi prezentowali liderzy zespołów, w jednym przypadku – dwóch reprezentantów. Na prezentację zaplanowaliśmy maksymalnie 3 minuty. Zespoły z różnym rezultatem odgadywały prezenty. Same prezentacje również były urozmaicone – niektóre bardzo enigmatyczne, inne</p>



	<p>humorystyczne. Na szczególne wyróżnienie zasłużyły te prezentacje, które w bardzo kreatywny sposób potrafiły przekazać informacje nt. przedmiotów, a w konsekwencji zagadka była możliwa do rozwiązania. Tablica wyników była rozrysowana na flipcharcie i na bieżąco uzupełniana. Uczniowie na końcu wskazali punkty dla najlepszych prezentacji, typując tym samym zwycięski zespół.</p>
<b>Refleksje po rozgrywce:</b>	<p>Gra aktywizuje uczniów, wymaga od nich myślenia perspektywicznego oraz krytycznego. Jest dobrą okazją do przełamania lęku związanego z wystąpieniami publicznymi oraz doskonalenia tej umiejętności. Im więcej kreatywnych pomysłów zaprezentowanych przez zespół, tym bardziej atrakcyjny przekaz. Klasa przystąpiła do pracy zaangażowana i do samego końca zajęć utrzymywał się wysoki poziom uważności i skupienia.</p>
<b>Rekomendacje:</b>	<p>Warto podzielić uczniów na zespoły losowo. Najczęściej wyłaniają się naturalni liderzy, którzy chętnie prezentują wyniki pracy zespołu. Obserwując pracę zespołów, bardzo łatwo można wskazać osoby charakteryzujące się pewnymi umiejętnościami i postawami, tj. przywództwo, kreatywność, duże zaangażowanie, wycofanie, niepewność, etc.</p> <p>W celu przedstawienia zasad gry, można wykorzystać video instrukcję wyświetloną na początku zajęć.</p>



## PRZEJŚCIE PRZEZ LODOWIEC

<b>Przygotowania do gry:</b>	Przed przystąpieniem do gry należy wydrukować plansze z hakami używane podczas gry, przewidzieć liczbę zespołów oraz przygotować miejsce do wykonania ćwiczenia. Dobrym miejscem na przeprowadzenie gry jest duża sala (minimum 6 metrów długości) lub boisko szkolne. Warto wykorzystać np. taśmę malarską, aby zaznaczyć obszar lodowca.
<b>Charakterystyka klasy:</b>	Klasa II o profilu sportowym – liceum ogólnokształcące. W grze wzięło udział 18 uczniów.
<b>Czas realizacji gry:</b>	Gra została przeprowadzona w trakcie jednej lekcji – 45 minut.
<b>Opis przebiegu gry:</b>	Uczniowie zostali podzieleni na dwie drużyny. Zespoły wybrały swoich liderów. Liderzy otrzymali po 5 plansz z hakami. Na podłodze w sali został wyznaczony obszar lodowca. Instrukcja została przekazana uczestnikom w formie ustnej. Uczniowie od razu mieli wiele pomysłów odnośnie przejścia przez lodowiec. Uznali zadanie za proste do wykonania. Od samego początku przystąpili do zadania z dużym zaangażowaniem. Przy pierwszych próbach uczniowie mieli problem z utrzymaniem równowagi na hakach, ale dość szybko wypracowywali skuteczne sposoby na uniknięcie porażki. Po 5 minutach nauczyciel poinformował o zgubieniu jednego haka i zabrał drużynom po jednej planszy. Sytuacja się skomplikowała, jednak chęć zwycięstwa była duża, a poziom rywalizacji coraz większy. Uczniowie prześcigali się w pomysłach, jak pokonać skutecznie lodowiec. W pewnym momencie jeden z uczniów zaproponował połączenie sił i wspólne przejście przez lodowiec. Został jednak zignorowany przez rywali. Ostatecznie, jedna drużyna opracowała skuteczną metodę przejścia, wykorzystując swoją wysoką kondycję fizyczną i przeszła bezbłędnie przez lodowiec. Druga drużyna, mimo powielania schematu zwycięskiej drużyny, nie była w stanie skutecznie skoordynować swoich działań. Zwycięska drużyna użyczyła im więc swoje haki i dzięki temu przeszli przez lodowiec.

**Refleksje po  
rozgrywce:**

Gra jest bardzo dobrym wstępem do dyskusji w klasie odnośnie sytuacji, w których warto rywalizować oraz tych, w których warto współpracować. Gdyby drużyny się dogadały w trakcie gry, mogłyby bez żadnych trudności przejść przez lodowiec wykorzystując wszystkie dostępne haki.

Kondycja fizyczna uczniów ma wpływ na realizację zadania.

W grze wskazane jest, aby uczniowie trzymali się za ręce. Jeśli nauczyciel przewiduje problem w tym obszarze, można wręczyć uczniom kawałki liny, aby kontakt fizyczny między uczestnikami nie był konieczny.

**Rekomendacje:**

Rekomenduję podzielenie klasy na trzy zespoły zmagające się z lodowcem. Taki układ może wywołać większą liczbę interakcji między zespołami. W przypadku dwóch zespołów istnieją dwie opcje: dogadają się lub nie. W przypadku trzech zespołów, wchodzi w grę potencjalnie dyskusje i ustalenia między rywalami. Może pojawić się sytuacja, w której dwa zespoły się dogadają co do współpracy, a trzeci zostanie „na lodzie”.

Jeśli nie dysponujemy odpowiednim obszarem do stworzenia lodowca, możemy wykorzystać mniejszy obszar, ale zmniejszając tym samym liczbę plansz z hakami, aby wykonanie zadania było bardzo trudne.

W celu przedstawienia zasad gry, można wykorzystać video instrukcję wyświetloną na początku zajęć.



## GONITWA GIGANTA

<b>Przygotowania do gry:</b>	Przy jednej planszy grę rozgrywa optymalnie 8 osób, maksymalnie 12 osób. Należy przygotować tyle zestawów gier, ile planujemy stworzyć zespołów w klasie. Postępujemy zgodnie z instrukcją w scenariuszu do gry. Warto zająć się przygotowaniem wydruków i zebraniem akcesoriów z dość sporym wyprzedzeniem.
<b>Charakterystyka klasy:</b>	II klasa LO o profilu matematycznym. Liczebność uczniów: 27 osób. Klasa została podzielona na 3 zespoły 8-, 8- i 11-osobowe.
<b>Czas realizacji gry:</b>	Gra została przeprowadzona w ciągu dwóch lekcji, jedna po drugiej.
<b>Opis przebiegu gry:</b>	Uczniowie zostali losowo podzieleni na zespoły, zajęli swoje stanowiska przy planszach, a następnie nauczyciel przedstawił im instrukcję w formie ustnej, opowiadając jakie są założenia gry i zadanie do wykonania. Po uściśleniu wszystkich informacji, uczniowie przystąpili do gry. Początkowo trudno było jednoznacznie wskazać faworytów rozgrywek, ale już w drugim kwartale, część zespołów wybiła się na prowadzenie. Można zauważyć, że zespoły, którym „sprzyjała karta”, miały zdecydowanie większą otwartość na dobieranie kart małych projektów, dominowały w negocjacjach, czy narzucały innym zespołom swój styl gry.
<b>Refleksje po rozgrywce:</b>	Warto wytypować wśród uczniów po jednym mistrzu gry na planszę, jeszcze przed lekcją, aby zapoznał się wcześniej z zasadami i nadzorował przebieg rozgrywki przy swoim stanowisku. Ułatwia to znacząco pracę nauczyciela, który w konsekwencji podczas rozgrywki ogranicza się do obserwacji zachowań uczniów.
<b>Rekomendacje:</b>	Po zakończeniu gry, warto zrobić podsumowanie i omówienie nt. projektów i ich realizacji, omówić czym jest Wykres Gantta, wskazać trudności w prowadzeniu projektów, omówić zespół projektowy i rolę project managera.



W celu przedstawienia zasad gry, można wykorzystać video instrukcję wyświetloną na początku zajęć.



## GPS NA CEL

<b>Przygotowania do gry:</b>	Gra wymaga przygotowania zestawów elementów gier dla każdego zespołu w klasie. Na zestaw składa się plansza, raporty dzienne przedstawicieli handlowych, atrybuty sprzedaży oraz pionki i kostki dla graczy. Przy każdej planszy może grać od 6 do 9 uczestników. Klasę należy tak podzielić na zespoły, aby zachować tę liczebność zespołów.
<b>Charakterystyka klasy:</b>	Klasa II, LO, klasa o profilu matematycznym. Liczebność klasy: 27 uczniów; 3 zespoły po 9 uczniów.
<b>Czas realizacji gry:</b>	Na grę należy poświęcić 2 lekcje po 45 minut. W tej sytuacji gra ma optymalny przebieg. Aby zmieścić się w czasie jednej lekcji, nauczyciel musi zmodyfikować cel sprzedażowy wynikający z zasad gry, np. do 150 sztuk towaru.
<b>Opis przebiegu gry:</b>	Drużyny siadają do przygotowanych stanowisk, przy których rozłożone są wszystkie elementy gry, tj. plansza, raporty, atrybuty sprzedaży, pionki i kostki. Przedstawiana jest instrukcja, która początkowo może być dość skomplikowana. Jednak jej prezentacja z użyciem planszy i omówienie zawartych na planszach tabel, powoduje, że zasady gry są przez uczniów szybko przyswajane. Po pierwszej kolejce uczniowie zwykle samodzielnie kontrolują przebieg gry i nie potrzebują asysty nauczyciela.
<b>Refleksje po rozgrywce:</b>	Podczas rozgrywki, uczniowie uczą się jakie zachowania, postawy, sytuacje wpływają na przebieg sprzedaży. Uczniowie wcielają się w rolę przedstawicieli handlowych, opanowują rynek, starają się utrudnić realizację celu sprzedażowego swoim konkurentom. W grze wymagana jest analiza opłacalności dotarcia do poszczególnych klientów, którzy różnią się nie tylko potencjałem zakupowym, ale także lokalizacją na mapie, czy preferencją co do poszczególnych firm. Gra wymaga od uczniów umiejętności analitycznych i numerycznych.
<b>Rekomendacje:</b>	Rekomendowane jest, aby przed rozpoczęciem gry na lekcji wyznaczyć kilku uczniów, którzy będą mistrzami gry i wcześniej





zapoznają się z zasadami. Oprócz roli informacyjnej, mogą mieć również odpowiedzialność w nadzorowaniu prawidłowego przebiegu gry. Pod koniec rozgrywki, warto przeprowadzić analizę udziału danej firmy w rynku przy wykorzystaniu np. Excela.

W celu przedstawienia zasad gry, można wykorzystać video instrukcję wyświetloną na początku zajęć.

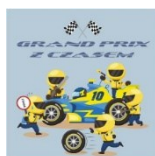


## STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

<b>Przygotowania do gry:</b>	Na zestaw do gry składa się plansza oraz kafle do ułożenia mozaiki. Należy przygotować tyle zestawów, ile zespołów planujemy stworzyć w klasie. Zespoły mogą liczyć między 7 a 12 osób, przy czym im więcej osób w zespole tym większy chaos komunikacyjny.
<b>Charakterystyka klasy:</b>	Klasa I LO o profilu mat-fiz; 32 uczniów. Uczniowie zostali podzieleni na 3 zespoły 10-11 osobowe.
<b>Czas realizacji gry:</b>	Gra została przeprowadzona w trakcie jednej lekcji – 45 minut.
<b>Opis przebiegu gry:</b>	<p>Uczniowie przygotowali trzy stanowiska pracy poprzez połączenie ze sobą trzech ławek. Każdy zespół usiadł wokół tych stanowisk. Na stole nauczyciel położył plansze do gry. Uczniowie wysłuchali przedstawionej w formie ustnej instrukcji. Nauczyciel wytłumaczył, jakie jest zadanie do wykonania. Po upewnieniu się, że uczniowie nie mają wątpliwości na czym polega gra, otrzymali karty i podzielili się nimi. Niektóre osoby otrzymały po 2 karty, a nieliczne po 3 karty do ułożenia.</p> <p>Drużyny przystąpiły do zadania. Po kilku minutach każdy zespół miał inny pomysł na rozwiązanie zagadki. Od razu można zaobserwować osoby, które mają predyspozycje lideryskie i chętnie przedstawiają swoje pomysły. Niemal wszystkie osoby aktywnie uczestniczyły w próbach opracowania strategii ułożenia kafli mozaiki. Nieliczne osoby reprezentowały bierną postawę poprzez brak udziału w kreowaniu pomysłów i niewielkie zaangażowanie. Ich postawa jednak nie była zaskoczeniem. Po kilkunastu minutach, każda drużyna miała już wypracowaną metodę pracy z kafkami, mniej lub bardziej skuteczną. Po upływie 29 minut, zespoły przystąpiły do układania kafli. Przy każdym stole jeden z uczniów mierzył czas stoperem (w zegarku lub telefonie).</p>



	<p>Jedna drużyna była w stanie ułożyć mozaikę w 48 sekund. Pozostałe dwie drużyny przekroczyły znacząco limit 1 minuty. Zadanie jednak nie zostało przerwane – drużyny walczyły do skutku.</p>
<b>Refleksje po rozgrywce:</b>	<p>Gra wywołuje bardzo dużo emocji i jest wyjątkowo angażująca. Uczniowie pracują nad skutecznością swojej komunikacji, opracowują plan, wielokrotnie go modyfikują, aby ostatecznie zweryfikować go w praktyce. Gra wymaga synergii zespołu, przestrzegania ustalonych wewnętrznie zasad. Brak uwagi choćby jednego uczestnika osłabia znacząco szansę zespołu na wykonanie zadania. Czas upływa bardzo szybko. Okazuje się, że opis poszczególnych obrazków nie jest jednoznaczny dla wszystkich. Obserwacja pracy uczniów jest ciekawym doświadczeniem dla nauczyciela.</p>
<b>Rekomendacje:</b>	<p>Warto podsumować z zespołami ich pracę zadając kilka pytań: czego zabrakło, czego było za dużo, co warto poprawić, co się udało, co zawiodło? Najwięcej wniosków z gry wyciągają zespoły, które nie wykonały zadania w wyznaczonym czasie.</p> <p>W celu przedstawienia zasad gry, można wykorzystać video instrukcję wyświetloną na początku zajęć.</p>



## GRAND PRIX

<b>Przygotowania do gry:</b>	Aby rozegrać grę Grand Prix na lekcji należy wydrukować niezbędne elementy gry w licznie planowanych zespołach. Ważne, aby nauczyciel dysponował liczbą zestawów zadań równą liczbie planowanych zespołach. Klasę można podzielić na maksymalnie 5 drużyn, których nazwy wskazane są w instrukcji i nawiązują do fabuły gry.
<b>Charakterystyka klasy:</b>	Klasa I LO o profilu mat-fiz, 32 uczniów, klasa podzielona na 5 zespołach, 6- i 7-osobowych.
<b>Czas realizacji gry:</b>	Gra została przeprowadzona w trakcie jednej lekcji – 45 minut.
<b>Opis przebiegu gry:</b>	<p>Aby zmieścić się w czasie jednej lekcji, niezbędna jest optymalizacja wykorzystania czasu. Uczniowie na przerwie przygotowali 5 stanowisk do gry. Przy wejściu do klasy, otrzymali po jednym identyfikatorze, tym samym zostali losowo przydzieleni do zespołach i zajęli dedykowane miejsca przy stanowiskach. Następnie nauczyciel przedstawił zasady gry.</p> <p>Uczniowie dowiedzieli się, jak będzie przebiegała rozgrywka, jaki poziom osiągniętych punktów daje poszczególne rangi. Na samym końcu został wylosowany pakiet zadań, identyczny dla każdego zespołu i przekazany uczniom. Pierwsza runda trwa 7 minut – uczniowie po zapoznaniu się z treścią zadań od razu przystępują do ich wykonywania. Zwykle pojawia się lider, który po krótkiej konsultacji z innymi, przydziela zadania do realizacji. Odpowiedzi na część zadań uczniowie zapisują się na odwrocie przekazanej karty z zadaniami. Po upływie 7 minut, nauczyciel przerywa wykonywanie zadań i prosi o uzupełnienie punktacji wynikającej z zadania sprawnościowego, po czym zbiera karty pracy i weryfikuje odpowiedzi. Ten etap może być czasochłonny, więc nauczyciel powinien sobie z tym sprawnie poradzić. Po przekazaniu informacji o zdobytych punktach, zapisaniu wyników na tablicy, nauczyciel wręcza rangi (o ile zespoły uzyskały odpowiednią liczbę punktów). Następnie przechodzimy do drugiego etapu – losowany jest nowy zestaw</p>

	<p>pytań i przekazany drużynom. Tym razem zespoły powinny poświęcić 2 minuty na opracowanie strategii działania, wyciągnięcie wniosków z poprzedniej rundy, a następnie w ciągu 5 minut zrealizować zadania. Schemat podsumowania wyników się powtarza. Trzecia runda zaczyna się od wylosowania nowego zestawu pytań i przekazaniu go zespołom. Tym razem uczniowie naradzają się przez 3 minuty i opracowują strategię osiągnięcia jak najwyższego wyniku. Realizacja zadań przebiega w ciągu 4 minut. Ta runda różni się od pozostałych tym, że uczniowie mogą wyeliminować realizację do dwóch zadań z zestawu. Oznacza to, że mogą zrealizować tylko 3 zadania wskazane na karcie bez negatywnych konsekwencji. W poprzednich rundach, każde zadanie wskazane na karcie musiało być wykonane, chociaż w najmniejszym stopniu (np. 1 przysiad).</p> <p>Po zakończeniu trzeciej rundy, następuje podliczenie wyników, weryfikacja rang oraz nagrodzenie rangą Arcymistrza tych drużyn, które osiągnęły progres punktowy w każdej rundzie lub w każdej z trzech rund osiągnęły rangę Mistrza.</p>
<b>Refleksje po rozgrywce:</b>	Jeśli nauczyciel dysponuje dłuższym czasem do pracy (np. druga lekcja), może omówić z uczniami ich refleksje i obserwacje z przeprowadzonego ćwiczenia. Warto omówić celowość opracowywania strategii przed przystąpieniem do działania. Za trafne spostrzeżenia, nauczyciel może przydzielić zespołom dodatkowo po max 100 punktów do końcowego wyniku. Punkty te może przyznać również za wyjątkową pracę zespołową, duże zaangażowanie, nadzwyczajną wydajność lub inną cechę pracy zespołowej, które są pożądane w mistrzostwach Grand Prix.
<b>Rekomendacje:</b>	Aby zoptymalizować etap weryfikacji wyników, można wyznaczyć kilku uczniów, którzy zamiast brać udział w rundach rozgrywki, będą pełnić funkcję Mistrzów Gry. Ich rolą może być liczenie punktów poszczególnym zespołom, uzupełnianie tablicy wyników, nadzorowanie poprawności wykonywanych zadań.



W celu przedstawienia zasad gry, można wykorzystać video instrukcję wyświetloną na początku zajęć.



## MAKE GOOD GRADE

<b>Przygotowania do gry:</b>	Każdy zespół powinien się składać z max 5 osób. Aby przygotować się do gry, przelicz ile zespołów powstanie w klasie i w tylu kopiach wydrukuj elementy gry.
<b>Charakterystyka klasy:</b>	Klasa II LO, o profilu humanistycznym, 30 osób, 6 zespołów po 5 osób
<b>Czas realizacji gry:</b>	Grę można przeprowadzić w trakcie jednej godziny lekcyjnej.
<b>Opis przebiegu gry:</b>	Klasę należy podzielić na zespoły optymalnie 5-osobowe. Nauczyciel przedstawia instrukcję do gry, weryfikując czy zadanie do wykonania jest zrozumiałe. Uczniowie dzielą się rolami wskazanymi w grze według własnych preferencji. Jedna osoba z zespołu staje się klientem, pozostali pełnią rolę pracowników firmy produkującej dobre oceny. Pierwszy etap gry to zapoznanie się z przypadkiem klienta. Pracownicy firmy, jak i sam klient zapoznają się z opisem. Następnie, w ciągu 5 minut przeprowadzają wywiad z klientem, podczas którego klient doprecyzowuje problemy z jakimi się zmagają, skutkujące słabymi ocenami oraz uzupełnia informacje o sobie, przydatne do prawidłowego przygotowania strategii. W następnym etapie, który trwa 20 minut, uczniowie przygotowują strategię współpracy z klientem, która pozwoli mu efektywnie i skutecznie osiągnąć zamierzone rezultaty w postaci dobrych ocen. Uczniowie do przygotowania strategii korzystają z karty pracy, która pomaga przeprowadzić ich przez ten proces. Co więcej, uczniowie dysponują również kartami pomocy prezentującymi narzędzia wspierające uczenie się, które powinni uwzględnić w swojej strategii. Po zakończeniu tego etapu, następuje faza 2-minutowych prezentacji, podczas których na forum klasy przedstawiane są strategie dla klientów. Po wysłuchaniu wszystkich propozycji, zespoły udzielają sobie feedbacku i przyznają punkty w skali 1-10 uzasadniając swoją ocenę. Wygrywa ta drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów.



<b>Refleksje po rozgrywce:</b>	Uczniowie bardzo chętnie zaangażowali się w zadanie. Potraktowali grę dość lekko, jednak wypracowane strategie były sensowne i przydatne. Gra pokazuje, że uczyć można również w atmosferze zabawy, a kreatywność uczniów jest wówczas zdecydowanie wyższa.
<b>Rekomendacje:</b>	Prezentacje strategii można przeprowadzić w formie roleplayingu. Podczas spotkania przedstawiciela firmy i klienta, dochodzi do przedstawienia strategii. Pracownik prezentuje wypracowane pomysły dla klienta, a klient na nie odpowiada. Jest to ciekawsza, i często bardziej angażująca dla uczniów forma weryfikacji rezultatów pracy.  W celu przedstawienia zasad gry, można wykorzystać video instrukcję wyświetloną na początku zajęć.





## POŻERACZE CZASU

<b>Przygotowania do gry:</b>	Aby wykorzystać grę Pożeracze czasu na lekcji, należy przygotować odpowiednią liczbę talii kart do gry uzależnioną od liczby zespołów. Rekomendowana liczebność zespołów: od 3 do 7 osób w zespole.
<b>Charakterystyka klasy:</b>	Klasa maturalna, LO, liczba uczniów: 21 Uczniowie zostali podzieleni na 3 zespoły.
<b>Czas realizacji gry:</b>	Gra z powodzeniem jest możliwa do przeprowadzenia w trakcie jednej lekcji wraz z omówieniem dostosowanym do potrzeb klasy.
<b>Opis przebiegu gry:</b>	Każdy zespół tasuje swoją talię kart i rozpoczyna rozgrywkę zgodnie z jej zasadami. Na początku gry, uczniowie zwykle są zaskoczeni treścią kart i reagują spontanicznym śmiechem. Często wskazują osoby ze swojego środowiska, które zmagają się ze wskazanymi na kartach pożeraczami czasu. Gra polega na pozbyciu się kart zgodnie ze wskazanymi zasadami. Urozmaiceniem są karty funkcyjne, które nadają grze dynamiki. Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart. Alternatywnie nauczyciel może wskazać czas rozgrywki (np. 25 minut), po którym następuje wskazanie zwycięzców (uczniów dysponujących najmniejszą liczbą kart). Po tym wstępie w formie gry, może nastąpić dyskusja z uczniami w jaki sposób można walczyć z pożeraczami czasu, jak planować i kontrolować swój czas w ciągu dnia, jak ustalać priorytety, etc. Rekomendowane jest przedstawienie uczniom metod zarządzania czasem, zasadności planowania, korzystania z kalendarza, etc.
<b>Refleksje po rozrywce:</b>	Gra ma humorystyczny charakter, wywołuje uśmiech wśród uczniów. Daleka jest o moralizowanie. Zasady są proste do zrozumienia dla uczniów, którzy szybko przechodzą do rozgrywki. Warto wykorzystać grę do przeprowadzenia np. zajęć w ramach godziny wychowawczej.



**Rekomendacje:**

W celu przedstawienia zasad gry, można wykorzystać video instrukcję wyświetloną na początku zajęć.