

Kim jestem?

Metoda aktywizująca:

icebreaker

Krótką charakterystyka:

Zabawa integracyjna, której celem jest odgadnięcie postaci lub zawodu na podstawie zadawanych pytań. Gracze zadają pytania, które umożliwiają im określenie, kim lub czym są na podstawie odpowiedzi „tak” lub „nie”. To ćwiczenie sprzyja współpracy, komunikacji i integracji, a także pozwala na zaprezentowanie różnic między pokoleniami oraz historią zawodów.

Czas trwania: Do 30 minut

Cele:

- Integracja zespołu międzypokoleniowego.
- Rozwijanie umiejętności zadawania precyzyjnych pytań.
- Umożliwienie refleksji na temat różnych pokoleń i zawodów w kontekście przeszłości i teraźniejszości.
- Poprawa komunikacji w grupach.

Przebieg aktywności:

1. Przygotowanie:

Prowadzący zapisuje imiona znanych osób, postaci fikcyjnych lub nazw zawodów na karteczkach samoprzylepnych. Każda karteczka powinna zawierać jedną postać lub zawód, który może reprezentować różne pokolenia (np. znane osoby z przeszłości i teraźniejszości, postacie z filmów, zawody sprzed lat i współczesne).

2. Zadanie:

Prowadzący nakleja po jednej karteczce na czoło każdego uczestnika, upewniając się, że żaden gracz nie widzi, co ma na swojej karteczce.

3. Zadawanie pytań:

Gracze na zmianę zadają pytania dotyczące swojej postaci lub zawodu, rozpoczynając je od „Czy...”. Odpowiedzi będą udzielane tylko w formie „tak” lub „nie”. Przykładowe pytania:

- a. "Czy jestem znaną osobą z przeszłości?"
- b. "Czy jestem postacią z filmu?"
- c. "Czy moje zajęcie było popularne w XX wieku?"

4. Odgadywanie:

Gracze mają 3 próby na odgadnięcie, kim są lub jaki zawód reprezentują. Po każdej próbie zadają kolejne pytania, aby zawęzić wybór. Gra toczy się aż do momentu, gdy uczestnik odgadnie swoją postać lub zawód, bądź nie zgadnie po trzech próbach.

5. Zakończenie rundy:

Po zakończeniu rundy uczestnicy omawiają swoje odpowiedzi, dzielą się wrażeniami z gry i mogą porównać, jak różne pokolenia postrzegają osoby z innych lat, jakie zawody są już nieaktualne, a które stały się popularne w ostatnich latach.

Materiały:

- Karteczki samoprzylepne.
- Markery/pisaki.

Wskazówki dla prowadzących:

- Zachęcaj uczestników do zadawania kreatywnych pytań, które pomogą im odkryć, kim są lub jaki zawód reprezentują, np. „Czy moja postać jest znana z książek?”
- Dopilnuj aby każdy uczestnik miał okazję zadawać pytania i brać aktywny udział w grze. Możesz wyznaczyć czas na każdą turę, aby tempo było równomierne i wszyscy mieli szansę wziąć udział.
- Zadbaj o luźną atmosferę podczas ćwiczenia. Uczestnicy powinni czuć się swobodnie i nastawić się na zabawę.
- Wybrane postaci i zawody powinny pokazać różnice pomiędzy pokoleniami i dać uczestnikom zabawy ciekawą perspektywę na zmieniające się społeczeństwo i kulturę!