



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

# WYSPA ROZBITKÓW

## – scenariusz gry symulacyjnej

### STRESZCZENIE

Zadaniem Uczestników będzie wcielenie się w grupę rozbitków, która musi przetrwać na bezludnej wyspie. Uczestnicy gry staną przed licznymi zadaniami, których celem będzie nabycie umiejętności efektywnej pracy w grupie. Ćwiczenia będą miały na celu korzystanie nie tylko ze swoich indywidualnych zasobów oraz kreatywności, ale również z umiejętności i pomysłów innych członków zespołu. Dzięki temu możliwe będzie nabycie umiejętności praktycznych, niezbędnych do pracy zespołowej.

Gra kończy się podsumowaniem, podczas którego Uczestnicy mogą podzielić się z trenerem swoimi przemyśleniami, dokonać autorefleksji, zastanowić się, co wnoszą do zespołu i co mogą zrobić, aby ulepszyć swoją pozycję w grupie, współpracować bardziej efektywnie.

### CELE GRY:

- Budowanie współpracy w zespole
- Wzrost efektywności działania pracowników
- Wyzwolenie kreatywności w zespole
- Nauka delegowania obowiązków
- Nauka przyjmowania odpowiedzialności
- Wzmacnianie integracji zespołu
- Rozwijanie komunikacji interpersonalnej wśród pracowników

### WARUNKI PRZEPROWADZENIA GRY:

W celu realizacji gry zaleca się skorzystanie z sali szkoleniowej lub konferencyjnej. Ważne dla prawidłowego przebiegu gry jest, aby wielkość pomieszczenia była odpowiednia i zapewniła możliwość swobodnej pracy w zespole.

Przydatne mogą okazać się dodatkowe stoliki w wyznaczonej części sali, na których będą rozłożone materiały potrzebne do kolejnych zadań (przedmioty wydobyte z wraku.)

### CZAS TRWANIA GRY:

Ok. 4-5h zegarowych. Dokładny czas trwania uzależniony jest od liczby uczestników.





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

## LICZBA UCZESTNIKÓW:

Optymalna liczebność grupy biorącej udział w grze to 6-8 osób.

## NIEZBĘDNE MATERIAŁY:

1. Kartki A4
2. Długopisy
3. Kartki od flipcharta
4. Markery
5. Szary papier
6. Taśma klejąca
7. Zał. 1. Kartki z umiejętnościami
8. Zał. 2. Kartki z przedmiotami
9. Zał. 3. Kartki z problemami do rozwiązania

## SZCZEGÓŁOWY SCENARIUSZ

1. Przygotowanie gry: Zadbaj o przygotowanie i wydruk załączników wskazanych powyżej („niezbędne materiały”). Dla zespołu przygotuj: kartki A4, długopisy, kartki z umiejętnościami (zał. 1), kartki z problemami do rozwiązania (zał. 3).  
Zaaranżuj przestrzeń, w której będzie odbywała się gra, w taki sposób, żeby zespół mógł pracować przy wspólnym stoliku.
2. Wprowadzenie (ok. 15 min): Powitaj uczestników. Poinformuj, że spotkanie będzie miało charakter symulacji, w której jako zespół dostaną do wykonania różne zadania. Omów zasady ważne podczas gry, m.in:
  - Słuchamy siebie nawzajem
  - Nie oceniamy i nie krytykujemy pomysłów innych osób bezpodstawnie
  - Zachowujemy jasny i otwarty umysł na propozycje pozostałych członków zespołu
  - Wyciszamy telefony komórkowe
  - Staramy się uczestniczyć aktywnie w proponowanych zadaniach
3. Gra właściwa (ok. 190 min): Wprowadź uczestników w symulację:

*Jesteście grupą nieznaną, która podróżowała samolotem na wakacje. Niestety samolot rozbił się w trakcie lotu nad wyspą. Udało Wam się wydostać z wraku. Nie znacie się i nie wiecie nic o sobie. Skupcie się obecnie na poznaniu Waszych słabych i mocnych stron i tego, jak możecie je wykorzystać, aby pomóc sobie nawzajem.*



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Przystąp do realizacji zad.1

### Zad. 1 KIM JESTEM? (25 min.)

---

#### Potrzebne materiały:

- Zał. 1. Kartki z umiejętnościami – wycięte i umieszczone w pudełku
- Kartka od flipcharta

1. Postaw przed uczestnikami pudełko z karteczkami, na których napisane są różne umiejętności/zadania do wykonania (zał. 1).
2. Przekaż, że za chwilę ich zadaniem będzie dopasować poszczególne umiejętności/zadania, do konkretnych członków zespołu, wg poniższych zasad:
  - Jedna umiejętność (karteczka) powinna mieć dwie osoby, które do niej pasują.
  - Każdy wybór powinien być uzasadniony.
  - Jeśli karteczka pasuje tylko do jednego uczestnika (lub nie pasuje do żadnego) wybrać należy osobę, która zdaniem zespołu mimo wszystko najlepiej poradziłaby sobie z daną czynnością. Dobrze zwrócić uwagę, jakie cechy tej osoby wg zespołu sprawiają, że wg nich dobrze poradzi sobie z danym wyzwaniem.
  - Zespół przykleja karteczki na kartce od flipcharta i zapisuje imiona członków zespołu, którzy zostają przyporządkowani do danego zadania.
3. Po przyporządkowaniu zespół prezentuje podział, jakiego dokonał z uzasadnieniem wyborów.
4. Następnie przejdź do omówienia ćwiczenia:
  - Jak oceniacie trudność tego zadania?
  - Jakim kluczem dobieraliście poszczególne kartki do osób?
  - Czego nowego dowiedzieliście się o sobie?
  - Czy coś Was zaskoczyło?
  - Jak możecie wykorzystać to czego dowiedzieliście się przed chwilą o sobie?
  - Jak uważacie dlaczego warto znać umiejętności poszczególnych osób w zespole?
5. Podsumuj to ćwiczenie podkreślając, jak ważna podczas współpracy w zespole jest wzajemna znajomość swoich słabych oraz mocnych stron. Pozwala ona odpowiednio podzielić zadania i wspierać się nawzajem.

Zwróć uwagę Uczestników na fakt, że im większa jest różnorodność zespołu, tym większe są jego możliwości (pod kątem pomysłów, rozwiązań).



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

## ZAD. 2 CZAS UCIEKA...(25MIN)

---

### Potrzebne materiały:

- Zał. 2 Kartki z przedmiotami
1. Na jednym ze stolików rozłóż obrazki wycięte z Zał. 2.
  2. Poinformuj uczestników, o kolejnym zadaniu: *Stajecie przed pierwszym problemem. Zdążyliście się nieco poznać, poznaliście również swoje umiejętności i wiecie, co może Wam się przydać, aby przetrwać na wyspie. Wyobraźcie sobie teraz, że rozbity samolot, którym podróżowaliście za chwilę splotnie, w środku znajdują się przedmioty, które mogą pomóc Wam przetrwać do czasu nadejścia pomocy. Zdecydujcie szybko, czas jest ograniczony.*
  3. Poinformuj uczestników, że za chwilę podejda do stolika, na którym znajdować się będzie 16 przedmiotów (zał.2). Każdy może wybrać jeden przedmiot, który wg niego będzie można wykorzystać na wyspie uwzględniając wzajemne umiejętności. Nie może jednak konsultować się z innymi.
  4. Poinformuj, że uczestnicy będą podchodzić do stolika pojedynczo. Każdy ma dokładnie 15 sekund na wybranie i podniesienie 1 przedmiotu, który jego zdaniem może się przydać, uwzględniając m.in. wzajemne umiejętności. Po upływie 15 sekund, jeżeli nie dokona wyboru, trener zabierze jeden losowy przedmiot. Uczestnicy muszą działać sprawnie i szybko. Liczy się czas.
  5. Przypomnij, że do czasu dokonania wyboru przez wszystkich, uczestnicy nie mogą ze sobą rozmawiać.
  6. Poproś uczestników podchodzenie do stolika po kolei. Każdemu odmierzaj czas.
  7. Poinformuj, kiedy proces wyboru się zakończy i poproś, by uczestnicy ze swoimi przedmiotami usiedli przy jednym stole.
  8. Poproś, by uczestnicy zaprezentowali przedmioty, które wybrali i uzasadnili wybór.
  9. Przedstaw kolejne polecenie: Waszym zadaniem jest teraz dokonać burzy mózgów i do każdego z przedmiotu zaproponować min. 3 zastosowania na wyspie.
  10. Omów ćwiczenie:
    - Który element ćwiczenia był dla Was najtrudniejszy?
    - Dlaczego podjęliście takie a nie inne decyzje?
    - Jak myślicie, czy podejmowanie decyzji jest łatwe czy trudne i dlaczego tak uważacie ?
    - Jak ma się podejmowanie decyzji do współpracy w zespole?

Podkreśl, że ważne dla pracy zespołowej jest przekonanie o swojej indywidualnej wartości, możliwości podejmowania decyzji i przewidywania przyszłych zdarzeń. Istotne jest także kreatywne myślenie, które uruchamia się dzięki wymianie doświadczeń pomiędzy uczestnikami.

## ZAD.3 ROBINSON CRUZE (130 min.)

---

### Potrzebne materiały:

- Kartki A4
- Długopisy
- Kartki od flipcharta





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Szary papier
- Taśma klejąca
- Sznurek
- Markery

1. Poinformuj uczestników, jakie kolejne zadanie na nich czeka:

*Za chwilę otrzymacie problemy, z którymi musicie się zmierzyć, aby przetrwać na wyspie. Do zadania wykorzystajcie przedmioty oraz umiejętności, które posiadacie. Pamiętajcie, że czas jest ważny. Nadchodzi Wasza pierwsza noc na wyspie i musicie uporać się z tymi problemami, nim zupełnie zapadnie zmrok.*

*Waszym pierwszym problemem do rozwiązania będzie stworzenie schronienia w którym wszyscy się zmieścicie, szałas, namiot, coś, co pozwoli ochronić się przed zimnem i dzięki niemu przetrwać noc. Współpracujcie, zróbcie burzę mózgów.*

2. Daj uczestnikom 5 arkuszy szarego papieru (lub 10 papieru od flipcharta) oraz taśmę klejącą. Jeśli któryś z uczestników wybrał w poprzednim ćwiczeniu sznurek/wętnę – daj im także 10 metrów sznurka. Poinformuj Uczestników co będą musieli zrobić:

- Waszym zadaniem jest przygotowanie schronienia, dzięki któremu przetrwacie noc na wyspie, zapewniając sobie ochronę od deszczu i chłodu.
- Macie to wykorzystania materiały, które Wam dałem/am. Możecie także wykorzystać rzeczy z sali szkoleniowej (poza tablicą flipchart i kartkami).
- Na wykonanie zadania macie 25 minut.
- Warunkiem zaliczenia zadania będzie to, że schronienie pomieści wszystkich Uczestników tworzących zespół.

3. Podsumuj ćwiczenie:

- Jak Wam się współpracowało?
- Co było najtrudniejszym elementem zadania?
- Co zmienilibyście, gdybyście ponownie przystąpili do tego ćwiczenia?
- W jaki sposób wpadliście na pomysł?
- Czy widoczny był podział obowiązków? Kto je rozdzielił i dlaczego w ten sposób?

4. Kontynuuj symulację:

*Udało się Wam przetrwać noc na wyspie, stworzyliście solidny schron, dzięki czemu ochroniliście się przed deszczem i zimnem, ale to jeszcze nie koniec waszych zmagania. Niestety zaczyna dokwierać Wam głód, a nieopodal waszego schronienia słyszycie odgłosy dzikich zwierząt. Stajecie przed następującymi problemami:*

- Atak dzikich zwierząt
- Zaspokojenie głodu – udało Wam się przetrwać pierwszą noc, ale zapasy jedzenia, które mieliście zostały przez Was wykorzystane.

5. Poinformuj Uczestników co będą musieli zrobić:

- Musicie stworzyć plan, w którym rozpiszecie krok po kroku jak poradzicie sobie ze wspomnianymi problemami wykorzystując przedmioty, które zdobyliście (min. 3) i własne





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

umiejętności. Plan powinien zakładać podział zadań oraz sposób wykorzystania wylosowanych przedmiotów.

- b. Waszym zadaniem jest także stworzenie mapy wyspy z zaznaczeniem miejsc, w którym warto znaleźć pożywienie oraz miejsc szczególnie niebezpiecznych ze względu np. na zwierzęta, urwiska, inne niebezpieczeństwa.
- c. Na rozwiązanie poruszonych problemów i wykonanie mapy macie – 30 min.

#### 6. Kontynuuj symulację:

*Przetrwaliście kolejny dzień. Obroniliście się przed atakiem zwierząt i zaspokoiliście głód. Podczas zdobywania pożywienia jeden z Was trafił na ślady ludzi albo kogoś bardzo do nich podobnych, zastanówcie się wspólnie co robicie, w związku z tym stajecie przed następującymi problemami:*

- a. Porozumienie się z tubylcami

#### 7. Poinformuj Uczestników co będą musieli zrobić:

- a. Waszym zadaniem jest zaprezentować siebie i Waszą historię tubylcom. Niestety nie rozumieją oni waszego języka, stąd musicie obmyśleć plan z tym związany – zastanowić się, w jaki sposób przekazać możecie następujące informacje:
  - jak się tu znaleźliście,
  - przedstawienie się – zaprezentowanie każdego z osobna, kim jest, jaki jest, co potrafi,
  - przekazanie, że nie macie złych zamiarów,
  - przekazać, że szukacie sposobu na wydostanie się z wyspy.
- b. Do przekazania informacji i stworzenia sposobu porozumiewania się z tubylcami wykorzystać musicie zarówno rysowane symbole, jaki i ruch/gesty, dodatkowo wykorzystacie możecie przedmioty, które udało Wam się zebrać.
- c. Wytypujcie osoby, które będą odpowiedzialne za zaprezentowanie grupy tubylcom.
- d. Na znalezienie nowego sposobu komunikacji macie – 30 min.

#### 8. Po zakończeniu ćwiczenia omów pracę zespołu możesz skorzystać z poniższych pytań:

- Jak pracowało Wam się podczas tych zadań zadania? Co było pomocne a co przeszkadzało?
- Czy każdy był zaangażowany podczas zadania?
- Co zmienilibyście w swoim działaniu gdybyście ponownie mieli przystąpić do tego zadania?
- Co w tym zadaniu sprawiło Wam największą trudność?

#### 9. Podsumowanie gry (30min)

Podsumuj całą grę, omawiając cechy efektywnego zespołu oraz tego, na co powinniśmy zwracać największą uwagę pracując w zespole. Możesz w tym celu użyć poniższych pytań:

- Czego nauczyliście się podczas gry?
- Czym cechuje się efektywny zespół?
- Czy był wyraźny podział ról w zespole, jeśli tak, to jakie role Waszym zdaniem wystąpiły podczas udziału w grze?
- Czy uważacie, że Wasz zespół był efektywny czy coś jeszcze można by zrobić, żeby go wzmocnić? Jeśli tak, to co należałoby poprawić?
- Co jest mocną i słabą stroną w zespołach, w których pracujecie na co dzień?
- Jakie momenty podczas udziału w grze pomagały, a które przeszkadzały Wam najbardziej?
- Co zaliczylibyście do plusów a co do minusów pracy zespole ?





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

## ZAŁĄCZNIKI

### ZAŁ.1 UMIEJĘTNOŚCI

ROZPALANIE OGNISKA
PILNOWANIE OGNIA
ŁOWIENIE RYB
POLOWANIE
POSZUKIWANIE POŻYWIENIA ROŚLINNEGO (ZIOŁA, OWOCE ITP.)
PIERWSZA POMOC
PRZYGOTOWYWANIE POŻYWIENIA
BUDOWANIE SCHRONIENIA
EKSPLORACJA WYSPY
BUDOWA TRATWY
OBRONA PRZED ATAKAMI
TWORZENIE ODZIEŻY
TWORZENIE NARZĘDZI
ZNAJOMOŚĆ FAUNY ORAZ FLORY
POROZUMIEWANIE SIĘ Z EWENTUALNYMI TUBYLCAMI
TWORZENIE PLANU DZIAŁANIA





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

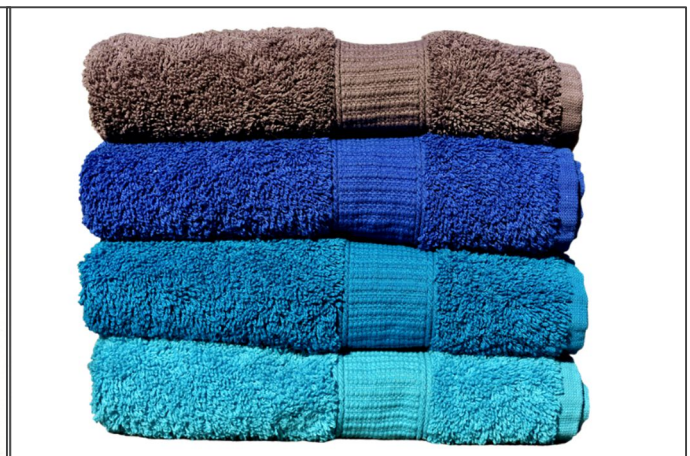
ZAŁ. 2. PRZEDMIOTY







Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.







Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

