

SZPIEG DOSKONAŁY

PRZEZNACZENIE	<ul style="list-style-type: none">• Budowanie zespołu.• Komunikacja.• Kierowanie zespołem.
CEL JAWNY	<p>BUDOWANIE ZESPOŁU / KOMUNIKACJA: Złożenie przez każdy zespół modelu z klocków identycznego ze wzorem, który jest w posiadaniu trenera w jak najkrótszym czasie. Dodatkowo celem SZPIEGA jest sprawienie, żeby jego zespół nie złożył prawidłowo modelu z klocków.</p> <p>KIEROWANIE ZESPOŁEM: Złożenie przez każdy zespół modelu z klocków identycznego ze wzorem, który jest w posiadaniu trenera w jak najkrótszym czasie. Dodatkowo celem SZPIEGA jest sprawienie, żeby jego zespół nie złożył prawidłowo modelu z klocków, a celem LIDERA jest zrobić wszystko, aby jego zespół wykonał zadanie w wyznaczonym czasie.</p>
CZAS	<p>Całkowity czas trwania – 50 minut, w tym:</p> <ul style="list-style-type: none">• Losowanie ról i przygotowanie się zespołów – 5 min.• Budowanie modeli – 20 min.• Runda: „Kto był Szpiegiem i dlaczego akurat ta osoba?” – 10 min.• Omówienie – 15 min.
MATERIAŁY	<ul style="list-style-type: none">• Karteczki (około 10cm x 10cm), z literą „P” na każdej karteczce, w liczbie równej liczbie uczestników, złożone na 2 razy tak, aby podczas losowania uczestnicy nie widzieli co losują.• Klocki LEGO – poziom trudności niezbyt wysoki tak, aby osoba dorosła, posiadająca instrukcję, mogła złożyć model w czasie krótszym niż 10 min. Liczba identycznych zestawów równa liczbie grup + jeden zestaw dla trenera.• Stoper lub zegarek z sekundnikiem.
PRZEBIEG (instrukcja dla trenera)	<p>BUDOWANIE ZESPOŁU / KOMUNIKACJA:</p> <ul style="list-style-type: none">• Przygotuj stoły w liczbie równej liczbie zespołów i ustaw je tak aby zespoły nie przeszkadzały sobie podczas budowania modeli.• Zbuduj jeden model z klocków i umieść w niewidocznym dla uczestników miejscu.• Połącz uczestników w zespoły i poproś o zajęcie miejsc przy stołach.• Dla każdego zespołu przygotuj karteczki z literą „P” na każdej, w liczbie równej liczbie członków zespołu.• Przeprowadź losowanie karteczek z literą „P” mówiąc, że jedna osoba w każdym zespole ma kartkę z literą „S”, która oznacza SZPIEGA, a pozostali uczestnicy mają karteczki z literą „P”, która oznacza rolę PRACOWNIKA. Zaznacz że uczestnicy nie mogą pokazywać ról jakie wylosowali aż do momentu, w którym trener na to pozwoli.• Rozdaj zespołom zestawy klocków. Ważne, aby nie widzieli modelu na opakowaniu ani tym bardziej instrukcji!• Powiedz, że zadanie polega na zbudowaniu modelu z klocków identycznego ze wzorem, który jest w posiadaniu trenera w ciągu maksymalnie 20 minut. Każdy zespół będzie oddelegowywał jedną osobę, która przez maksymalnie jedną minutę będzie mogła oglądać złożony model trenera. Modelu można dotykać, obracać, ale nie wolno go demontować. Po zakończeniu oglądania

**PRZEBIEG cd.
(instrukcja
dla trenera)**

uczestnik będzie wracała do grupy, i podawała instrukcje. W tym samym momencie, kolejny uczestnik będzie siedł oglądać model. Ważne, aby podczas wykonywania ćwiczenia, każdy uczestnik podszedł do modelu minimum 2 razy.

- Zespół, który najszybciej zbuduje model, wygrywa.
- Po 20 minutach trener przerywa zadanie, niezależnie od efektów, podchodzi do każdego zespołu ze swoim wzorcowym modelem i ocenia, czy zadanie zostało prawidłowo wykonane.

KIEROWANIE ZESPOŁEM:

- Przygotuj stoły w liczbie równej liczbie zespołów i ustaw je tak aby zespoły nie przeszkadzały sobie podczas budowania modeli.
- Zbuduj jeden model z klocków i umieść w niewidocznym dla uczestników miejscu.
- Połącz uczestników w zespoły i poproś o zajęcie miejsc przy stołach.
- Dla każdego zespołu przygotuj karteczki z literą „P” na każdej, w liczbie równej liczbie członków zespołu.
- Przeprowadź losowanie karteczek z literą „P” mówiąc, że jedna osoba w każdym zespole ma kartkę z literą „S”, która oznacza SZPIEGA, jedna osoba z literą „L”, która oznacza LIDERA, a pozostali uczestnicy mają karteczki z literą „P”, która oznacza rolę PRACOWNIKA. Zaznacz że uczestnicy nie mogą pokazywać ról jakie wylosowali aż do momentu, w którym trener na to pozwoli.
- Rozdaj zespołom zestawy klocków. Ważne, aby nie widzieli modelu na opakowaniu ani tym bardziej instrukcji!
- Powiedz, że zadanie polega na zbudowaniu modelu z klocków identycznego ze wzorem, który jest w posiadaniu trenera w ciągu maksymalnie 20 minut. Każdy zespół będzie oddelegowywał jedną osobę, która przez maksymalnie jedną minutę będzie mogła oglądać złożony model trenera. Modelu można dotykać, obracać, ale nie wolno go demontować. Po zakończeniu oglądania uczestnik będzie wracała do grupy, i podawała instrukcje. W tym samym momencie, kolejny uczestnik będzie siedł oglądać model. Ważne, aby podczas wykonywania ćwiczenia, każdy uczestnik podszedł do modelu minimum 2 razy.
- Zespół, który najszybciej zbuduje model, wygrywa.
- Po 20 minutach trener przerywa zadanie, niezależnie od efektów, podchodzi do każdego zespołu ze swoim wzorcowym modelem i ocenia, czy zadanie zostało prawidłowo wykonane.

OMÓWIENIE

BUDOWANIE ZESPOŁU:

- **CELE UKRYTE:**
 - Ujawnienie ról w grupie.
 - Pokazanie, w jaki sposób działa projekcja na innego członka grupy.
 - Określenie warunków realizacji zadania przez zespół.
 - Obserwacja działania w warunkach rywalizacji zespołów.
 - Określenie cech skutecznego zespołu.
 - Określenie warunków efektywnej pracy zespołu.
- **PYTANIA DO OMÓWIENIA:**
 - RUNDA: Kto w Twoim zespole był szpiegiem i dlaczego ta osoba? PO RUNDZIE TRENER PROSI O POKAZANIE KARTECZEK Z ROLAMI.
 - Jak się czuliście w trakcie ćwiczenia?
 - Jak się czujecie po ćwiczeniu?
 - Co pomagało Wam w wykonaniu zadania?
 - Co przeszkadzało Wam w wykonaniu zadania?
 - Jakie konsekwencje niesło założenie, że współpracownik ma złe intencje / jest SZPIEGIEM?
 - Rywalizacja – dopingowała, czy przeszkadzała?
 - Jakie role zespołowe się wyodrębniły w trakcie wykonywania zadania?

OMÓWIENIE cd.

- Jakie są warunki efektywnej współpracy w zespołach?
- Jakie są cechy dobrego zespołu?
- Jak tę wiedzę przełożyć na Waszą pracę?

• ZAGROŻENIE Z WYKORZYSTANIA:

- Analiza i odwoływanie się do ról, pokazywanie przez trenera różnic może powodować zaburzenia w relacjach pomiędzy uczestnikami.
- Przy omawianiu ról grupowych grupa może nadać jednemu z uczestników rolę "Kozła Ofiarnego".

KOMUNIKACJA:

• CELE UKRYTE:

- Pokazanie, w jaki sposób działa projekcja na innego członka grupy.
- Określenie warunków skutecznej komunikacji.
- Wyodrębnienie szumów komunikacyjnych.
- Wskazanie konsekwencji niesprawnej komunikacji.

• PYTANIA DO OMÓWIENIA:

- RUNDA: Kto w Twoim zespole był szpiegiem i dlaczego ta osoba? PO RUNDZIE TRENER PROSI O POKAZANIE KARTECZEK Z ROLAMI.
- Jak się czuliście w trakcie ćwiczenia?
- Jak się czujecie po ćwiczeniu?
- Co pomagało Wam w wykonaniu zadania?
- Co przeszkadzało Wam w wykonaniu zadania?
- Co Wam utrudniało komunikację wewnątrz zespołów?
- Jakie konsekwencje niósłoby założenie, że współpracownik ma złe intencje / jest SZPIEGIEM?
- Jak traktowaliście to, co mówi SZPIEG i jakie były tego konsekwencje?
- Co musiałyby się stać, aby łatwiej było się porozumiewać?
- Jak moglibyście się komunikować, żeby pracować efektywniej?
- Jak tę wiedzę przełożyć na Waszą pracę?

• ZAGROŻENIE Z WYKORZYSTANIA:

- Brak specyficznych zagrożeń dla kompetencji.

KIEROWANIE ZESPOŁEM:

• CELE UKRYTE:

- Ujawnienie ról w grupie.
- Pokazanie, w jaki sposób działa projekcja na innego członka grupy.
- Określenie warunków realizacji zadania przez zespół.
- Określenie cech efektywnego LIDERA.

• PYTANIA DO OMÓWIENIA:

- RUNDA: Kto w Twoim zespole był SZPIEGIEM i dlaczego ta osoba? Kto w zespole był LIDEREM i dlaczego ta osoba? PO RUNDZIE TRENER PROSI O POKAZANIE KARTECZEK Z ROLAMI.
- Jak się czuliście w trakcie ćwiczenia?
- Jak się czujecie po ćwiczeniu?
- Co pomagało Wam w wykonaniu zadania?
- Co przeszkadzało Wam w wykonaniu zadania?
- Jakie role zespołowe się wyodrębniły w trakcie wykonywania zadania?
- Co powodowało, że zespół podporządkował się Liderowi? (Jeżeli Lider wyłonił się w trakcie ćwiczenia).
- Jakie są pożądane cechy LIDERA?
- Jakich widzicie korzyści z obecności efektywnego LIDERA w grupie?

- Co powinien robić LIDER aby zespół wykonał zadanie bardziej efektywnie?
- Jak tę wiedzę przełożyć na Waszą pracę?
- **ZAGROŻENIE Z WYKORZYSTANIA:**
 - Brak specyficznych zagrożeń dla kompetencji.

**UWAGI /
ZAGROŻENIA**

- Gra przeznaczona dla grupy od 8 do 15 uczestników. W każdym zespole budującym model od 4 do 6 uczestników.
- Gry nie należy przeprowadzać w początkowych godzinach szkolenia, ponieważ jest mocno konfrontacyjna i może zaburzyć poczucie bezpieczeństwa w grupie. Najlepiej wprowadzać ją drugiego dnia szkolenia.
- Kartki do losowania nie podzielone na zespoły rodzą podejrzenie, że nie ma roli szpiega. Pamiętaj – zanim rozpoczniesz losowanie, dostosuj liczbę kartek do liczby uczestników w każdym zespole.
- Błędnie podana instrukcja może zburzyć cały sens gry.
- Jeżeli przy rundzie „Kto był szpiegiem?” pojawi się odpowiedź „Nie było szpiega”, to przyjmij taką odpowiedź i kontynuuj rundę.