



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



---

Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## **SCENARIUSZ GRY NR 7. DLA OSÓB W WIEKU 16 +**

---

Gra symulacyjna nr 7: ANALITYCZNE MYŚLENIE I WSPÓŁPRACA pt. „Zagadka Einsteina”

---

Cel gry: obserwacja i rozpoznanie umiejętności współpracy oraz analitycznego sposobu myślenia (analizowanie sytuacji). Inne umiejętności obserwowane podczas gry:

- umiejętność komunikacji,
- dzielenie się informacją,
- słuchanie i branie pod uwagę innych osób i ich rozwiązań,
- współdziałanie, tj. podporządkowanie się ustaleniom grupy,
- prezentowanie własnego zdania/ rozwiązania na forum grupy,
- kierowanie grupą i zdolności przywódcze,
- analiza informacji,
- organizacja pracy (własna oraz grupy),
- orientacja na zadanie *versus* orientacja na relacje.

Gra symulacyjna nr 7. jest przeznaczona dla 3-5 osób (dalej: Uczestnicy). Gra polega na wspólnym ustaleniu rozwiązania, a następnie przeprowadzeniu zadania, które może zostać rozwiązane w pojedynkę, ale łatwiej jest je rozwiązać wspólnie z innymi osobami.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Całość powinna być nagrywana w formie audio i video w celu możliwości późniejszego odtworzenia i analizy symulacji, alternatywą dla nagrywania kamerą, może być nagrywanie w formie audio (dyktafon) i równoczesna obserwacja zachowań uczestników gry przez Obserwatorów. Wówczas, co najmniej trzech **Obserwatorów** sporządza notatki w trakcie trwania gry, odnotowując zachowanie każdego z Uczestników z osobna (optymalnie, jeśli na każdego Uczestnika przypada jeden Obserwator).

Przebieg gry jest koordynowany przez osobę prowadzącą zajęcia (dalej: **Prowadzący**), czyli nauczyciel, doradca zawodowy, osoba przygotowująca warsztaty.



Uczestnicy: od 3 do 5 Uczestników. Dla wszystkich warunki są takie same. Grę można zorganizować w grupie min. 3 osób.



Czas trwania gry: 30 minut.



Potrzebne materiały: kartki papieru do sporządzania notatek, kolorowe flamastry (potrzebne kolory: niebieski, czerwony, zielony, żółty).



Warunki obserwacji: podanie przez Prowadzącego instrukcji. Prowadzący może być równocześnie Obserwatorem, wypełniającym „Arkusze obserwacji” i sporządzającym notatki podczas trwania zadania.



Warunki przeprowadzenia gry: niezbędny jest jeden duży stół, przy którym Uczestnicy mogą się zgromadzić i swobodnie wymieniać informacjami.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



---

Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

### **KROK 1:**

Prowadzący przedstawia instrukcję dla Uczestników gry:

*Macie przed sobą opis „zagadki Einsteina”, nad którą możecie pracować wspólnie, bądź samemu – to już zależy od waszej decyzji. Waszym celem jest udzielenie odpowiedzi na zadane w ramach zagadki pytanie. Macie na to 30 minut czasu, do dyspozycji są długopisy, kolorowe flamastry i kartki papieru. Czy macie jakieś pytania?*

### **KROK 2:**

Prowadzący przekazuje każdemu z Uczestników kartkę z opisem „zagadki Einsteina”.

5 ludzi różnych narodowości zamieszkuje 5 domów w 5 różnych kolorach. Wszyscy palą papierosy 5 różnych marek i piją 5 różnych napojów. Hodują zwierzęta 5 różnych gatunków.

1. Norweg zamieszkuje pierwszy dom.
2. Anglik mieszka w czerwonym domu.
3. Zielony dom znajduje się bezpośrednio po lewej stronie domu białego.
4. Duńczyk pija herbatkę.
5. Palacz Rothmansów mieszka obok hodowcy kotów.
6. Mieszkaniec żółtego domu pali Dunhille.
7. Niemiec pali Marlboro.
8. Mieszkaniec środkowego domu pija mleko.
9. Palacz Rothmansów ma sąsiada, który pija wodę.
10. Palacz Pall Malli hoduje ptaki.
11. Szwed hoduje psy.
12. Norweg mieszka obok niebieskiego domu.
13. Hodowca koni mieszka obok żółtego domu.
14. Palacz Philip Morris pija piwo.
15. W zielonym domu pija się kawę.

Zakłada się, że domy ustawione są w jednej linii (1-2-3-4-5), a określenie "po lewej stronie" w punkcie 3. dotyczy lewej strony z perspektywy naprzeciw tych domów (tj. dom o numerze  $n$  jest bezpośrednio po lewej stronie domu  $n+1$ ).

**Pytanie:** który z nich hoduje rybki?

## ARKUSZ OBSERWACJI

(Gra symulacyjna nr 7, pt. „Zagadka Einsteina”)

Cecha	<b>Stopień obserwacji na skali 1-5 pkt</b>					<b>Notatka – opis zaobserwowanego zachowania</b>
	1 – zachowanie nie wystąpiło 2 – zachowanie słabo zauważalne 3- zachowanie występuje w stopniu umiarkowanym 4 – zachowanie rozwinięte 5 – zachowanie dominujące (mistrzostwo)					
<b>KOMUNIKACJA I ZAANGAŻOWANIE</b>						
Uważnie słucha wypowiedzi drugiej osoby	1	2	3	4	5	
Odnosi się do wypowiedzi drugiej osoby	1	2	3	4	5	
Zadaje pytania	1	2	3	4	5	
Udziela odpowiedzi na pytania	1	2	3	4	5	
Wypowiada się w sposób zrozumiały	1	2	3	4	5	
<b>PRACA W GRUPIE</b>						
Podjmuje współpracę z innymi	1	2	3	4	5	
Potrafi zainteresować rozwiązaniami drugą stronę	1	2	3	4	5	
Dzieli się informacjami i własnymi przemyśleniami	1	2	3	4	5	
<b>ORGANIZACJA</b>						
Podsumowuje wypowiedzi innych (parafrazowanie)	1	2	3	4	5	
Ustala zasady rozmowy	1	2	3	4	5	
Pilnuje czasu	1	2	3	4	5	
Zapisuje ustalenia	1	2	3	4	5	
Przypomina o celu zadania	1	2	3	4	5	



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



---

Projekt „QUO VADIS? Narzędzie oraz pakiet materiałów metodycznych do diagnozy predyspozycji, zainteresowań zawodowych i uzdolnień przedsiębiorczych uczniów/słuchaczy”

współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Pytania, jakie warto zadać Uczestnikom przy okazji dyskusji podsumowującej, po zakończeniu gry:

- ✓ Jak się czuliście (każdy z osobna) podczas wykonywania tego zadania?
- ✓ Czy udało się wam odgadnąć zagadkę? Jeśli tak, to przedstawcie sposób, w jaki do tego doszliście<sup>1</sup>.
- ✓ Czy zrozumieliście (każdy Uczestnik z osobna) zagadkę, tzn. instrukcję i pytanie końcowe? Jeśli nie, to co było niezrozumiałe?
- ✓ Który z momentów w trakcie rozwiązywania zagadki był dla was (każdego z Uczestników z osobna) najtrudniejszy? Dlaczego akurat ten?
- ✓ Czy jesteście zadowoleni (każdy z osobna) z tego, co osiągnęliście w ramach swojej półgodzinnej pracy nad rozwiązaniem zagadki?
- ✓ Czy, jeśli mielibyście jeszcze raz zabrać się do rozwiązania tej zagadki, to zrobilibyście to inaczej? Co konkretnie?

---

<sup>1</sup> Ktoś z grupy może odnaleźć rozwiązanie zagadki w Internecie, ponieważ zagadka jest ogólnodostępna. Osoby obserwujące proszą wówczas o przedstawienie sposobu, w jaki grupa/ osoba doszła do rozwiązania. Chcąc rozwiązać „zagadkę Einsteina”, najłatwiej jest poprosić, aby każdy z Uczestników gry wcielił się w postać jednej lub dwóch osób z zagadki i „pilnował” informacji na temat danej postaci. We wspólnym rozwiązaniu może pomóc rozrysowanie domków i oznaczenie ich odpowiednimi kolorami, w takiej konfiguracji, jak jest to opisane w ramach zagadki, a następnie przypisanie do nich właścicieli wraz z informacjami na ich temat.