

Вирішення
конфліктуУправління
емоціями / Емпатія

Назва гри

Вставай з дивана!

Учні мотивують один одного виконувати складні завдання

Рекомендований вік для цієї гри:

11-13

Тривалість:

30 хв



Кількість студентів:

4+

Використання гри:

 У класі



Інструкції:

Учні обмірковують список завдань, які є нудними або важкими. Це може бути прибирання в їхній спальні або підготовка до іспитів, але можуть бути креативними або дивними, наприклад, написання тисячсторінкового есе або проведення ночі на кладовищі. Потім студенти обдумують список факторів, які мотивують людей. Прикладами можуть бути сім'я, безпека, їжа, успіх або гроші.

Після мозкового штурму одного учня обирають лідером команди. Лідер команди стоїть перед рештою групи, яка сидить на «дивані». Лідеру групи призначається завдання зі списку, яке він повинен переконати членів групи «встати з дивана» і виконати, використовуючи різні мотиваційні фактори.

Лідер має 2-3 хвилини, щоб переконати хоча б одного члена своєї команди виконати завдання, після чого призначається новий лідер.



Матеріали:

- Стільці
- Фліпчарт або дошка та ручка

Поради до гри:



- Підготуйте запасний список завдань і мотиваційних факторів.
- Лідери можуть експериментувати, переконуючи окремих осіб по одному або всю групу.
- Члени команди повинні бути відкритими для переконань – не будьте впертими заради «перемоги»!



Рефлексивні питання для учнів:

- Чи мотивують людей різні фактори?
- Чи знання мотивації окремої людини допомагає лідерам надихати їх?
- Як надихнути команду на виконання спільного завдання?