Scenariusz Zajęć Integracyjnych dla uczestników projektu Erasmus+

Temat: „Team Erasmus+" – komunikacja, zaufanie i wspólny cel w podróży.
Grupa docelowa: Młodzież szkoły ponadpodstawowej.
Czas trwania: 45–60 minut.
Cele ogólne:

- Rozwijanie umiejętności skutecznej komunikacji (werbalnej i niewerbalnej).
- Budowanie wzajemnego zaufania i poczucia odpowiedzialności za zespół.
- Integracja grupy poprzez kreatywne rozwiązywanie problemów (team building).

Metody pracy: gry symulacyjne, ćwiczenia ruchowe, praca w zespołach zadaniowych.
Materiały: chustki do zasłonięcia oczu (jedna na parę), taśma malarska lub sznurek, kilka drobnych przedmiotów (np. butelki z wodą, maskotki), arkusze papieru A4, markery.

Przebieg Zajęć

I. Faza wstępna (ok. 10 minut)

1. **Powitanie i „Szybki kontrakt" (3 min)**
   - **Przebieg:** Prowadzący wita grupę i wyjaśnia, że podczas stażu za granicą młodzież będzie zdana na siebie nawzajem. Ustalone zostają zasady zajęć: otwartość, brak oceniania i wzajemny szacunek.
2. **Rozgrzewka „Impuls zaufania" (7 min)**
   - **Cel:** Skupienie uwagi, wyciszenie i budowanie kontaktu fizycznego zmniejszającego dystans.
   - **Przebieg:** Uczestnicy stają w ciasnym kręgu i łapią się za dłonie. Wszyscy zamykają oczy. Prowadzący delikatnie ściska dłoń osoby po swojej prawej stronie. Ten „impuls" (uścisk) ma przejść przez cały krąg, aż wróci do prowadzącego. W drugiej rundzie impuls można przyspieszyć lub puścić w obie strony jednocześnie.

II. Faza zasadnicza (ok. 30–45 minut)

1. **Ćwiczenie „Nawigator i Pilot" – praca w parach (12 min)**
   - **Cel:** Budowanie zaufania i odpowiedzialności za drugą osobę, ćwiczenie precyzyjnej komunikacji.
   - **Przebieg:** Na podłodze prowadzący rozsypuje kilka przedmiotów (przeszkód). Uczestnicy dzielą się na pary. Jedna osoba w parze ma zasłonięte oczy chustką („Pilot"), a druga staje na brzegu sali („Nawigator"). Zadaniem Nawigatora jest przeprowadzenie Pilota na drugą stronę sali za pomocą *wyłącznie komend głosowych* (np. „krok w lewo", „stop", „omiń butelkę po prawej"), tak aby nie dotknąć przeszkód. Po dotarciu do celu następuje zmiana ról.

2. **Gra symulacyjna „Zagubieni na lotnisku” (13 min)**
    - **Cel:** Współpraca pod presją czasu, podział ról w grupie.
    - **Przebieg:** Prowadzący dzieli młodzież na 4-5 osobowe zespoły. Każda grupa otrzymuje zadanie: *„Spóźniliście się na przesiadkę w obcym kraju, zgubiliście bagaż, a Wasze telefony zaraz się rozładują. Macie 7 minut na stworzenie na kartce planu działania – 5 kroków, które pozwolą Wam wyjść z opresji i dotrzeć do miejsca zakwaterowania”*. Grupy muszą wybrać lidera, spisać plan i zaprezentować go reszcie na forum.
3. **Zabawa ruchowa „Geometryczny chaos” (10 min)**
    - **Cel:** Komunikacja w dużej grupie, wyłonienie naturalnych liderów.
    - **Przebieg:** Cała grupa staje w rozsypce. Prowadzący wydaje polecenia: *„Bez używania słów (w całkowitej ciszy), ustawcie się w idealny kwadrat / trójkąt / okrąg”*. W kolejnym etapie można pozwolić na komunikację werbalną, ale utrudnić zadanie, prosząc o ustawienie się według dat urodzenia (od najmłodszego do najstarszego) lub wzrostu.
4. **Ćwiczenie „Nasze supermoce” (10 min)**
    - **Cel:** Wzmocnienie poczucia własnej wartości uczestników i docenienie innych.
    - **Przebieg:** Uczestnicy siadają w małych grupach (tych samych co w zadaniu z lotniskiem). Każdy na kartce pisze swoje imię. Następnie kartka krąży w prawo – każda osoba z zespołu dopisuje jedną pozytywną cechę lub „supermoc” danego uczestnika, która przyda się na Erasmusie (np. „dobrze mówi po angielsku”, „zawsze zachowuje spokój”, „świetnie robi zdjęcia”). Kartki wracają do właścicieli.

III. Faza podsumowująca (ok. 5 minut)

1. **Rundka końcowa: „Walizka doświadczeń”**
    - **Przebieg:** Uczestnicy siedzą w kręgu. Prowadzący zadaje pytanie: *„Z jakim poczuciem lub jaką jedną ważną myślą kończysz te zajęcia w kontekście naszego wyjazdu?”*. Każdy odpowiada jednym krótkim zdaniem. Prowadzący podsumowuje, że jako zespół są gotowi na każde wyzwanie.