

Scenariusz zajęć: „Ryzyko, emocje i współpraca – uczymy się umiejętności społecznych poprzez zabawę z grą „*Gluty*”

1. Informacje ogólne

- **Przedmiot / typ zajęć:** godzina wychowawcza / zajęcia świetlicowe/ zajęcia rewalidacyjne/TUS/ zajęcia z pomocy psychologiczno - pedagogicznej
- **Poziom:** od 6 r. ż, klasy I-III, IV–VIII szkoły podstawowej
- **Czas trwania:** ok. 45/60 minut w zależności od typu zajęć
- **Pomoce dydaktyczne:**
 - gra karciana *Gluty* (1 zestaw na 4–6 osób),
 - tablica / flipchart,
 - kartki i długopisy,
 - karta ewaluacji (prosta ankieta lub rundka podsumowująca).

2. Cele lekcji

Cele ogólne:

- rozwijanie umiejętności podejmowania decyzji i oceny ryzyka,
- kształtowanie postawy fair play i radzenia sobie z emocjami,
- rozwijanie koncentracji i spostrzegawczości,
- integracja grupy i wspólne spędzanie czasu poprzez zabawę.

Cele szczegółowe (uczeń):

- rozumie zasady gry i potrafi je zastosować,
- potrafi analizować skutki swoich decyzji,
- potrafi panować nad emocjami w sytuacji przegranej lub sukcesu,
- potrafi współpracować i komunikować się w grupie,
- potrafi wyciągać wnioski dotyczące swojego zachowania w grze i w życiu codziennym

3. Przebieg zajęć

Etap 1. Wprowadzenie (10 minut)

1. Powitanie i krótkie wprowadzenie do tematu:

Propozycja:

„Dziś podczas zajęć zaprezentuję Wam nową grę, która pokaże, jak ważna jest umiejętność podejmowania decyzji, radzenia sobie z emocjami i współdziałania z innymi. Pamiętajcie jak istotne jest umiejętność przyjmowania porażki, zwycięstwa.

2. Krótka rozmowa:
 - Co to znaczy „podejmować ryzyko”?
 - Kiedy w życiu warto zaryzykować, a kiedy lepiej się wstrzymać?
 - Jaką postawę ciała przyjmujemy kiedy wygrywamy, a kiedy przegrywamy?
 - Co to znaczy „pokerowa twarz”?
3. Nauczyciel prezentuje grę *Gluty*, pokazuje karty i wyjaśnia zasady.

Etap 2. Rozgrywka (20–25 minut)

1. Uczeń rozdaje pierwsze karty.
2. Każdy z graczy rozgrywa swoją rundę gry *Gluty*
3. Podczas rozgrywki może ryzykować lub zachować swoje wylosowane karty.
4. Na koniec wszyscy zliczają punkt z zachowanych kart.
5. Nauczyciel obserwuje zachowanie uczniów: sposób komunikacji, emocje, reakcje na wygraną i przegraną.
6. W razie potrzeby pomaga w interpretacji zasad i zachęca do przestrzegania reguł fair play.

Etap 3. Refleksja i omówienie (10–15 minut)

Po zakończeniu gry nauczyciel inicjuje rozmowę:

- Co było najtrudniejsze podczas gry?
- Jakie emocje towarzyszyły wam, gdy przegrywaliście lub ryzykowaliście?
- Co wam pomogło podjąć dobrą decyzję?
- Czy można porównać tę grę do sytuacji z życia codziennego (np. w szkole, w domu)?

Uczniowie dzielą się swoimi spostrzeżeniami. Nauczyciel zapisuje na tablicy słowa - klucze, np.: *ryzyko, decyzja, emocje, koncentracja, współpraca, uczciwość*.

Etap 4. Podsumowanie (5–10 minut)

- Nauczyciel podkreśla, że **gry mogą być nie tylko zabawą, ale też nauką o sobie i innych.**
- Uczniowie kończą zajęcia krótką rundką podsumowującą:
„Dziś nauczyłem/am się, że...”, „W grze najważniejsze było dla mnie...”, „W życiu chciałbym umieć tak jak w grze...”

Opcjonalnie: uczniowie mogą stworzyć plakat lub mini-notatkę pt. „**Czego nauczyła mnie gra Gluty**”.

4. Ewaluacja zajęć

Nauczyciel ocenia zaangażowanie uczniów, umiejętność współpracy i refleksji. Uczniowie mogą wypełnić krótką ankietę:

- Co najbardziej Ci się podobało?
- Czego się nauczyłeś/aś?
- Jakie emocje towarzyszyły Ci podczas gry?

5. Uwagi metodyczne

- Zajęcia można dostosować do wieku – dla młodszych uczniów warto skrócić czas gry i skupić się na emocjach; dla starszych – rozbudować część refleksyjną o analizę decyzji i ryzyka.
- Gra może być wykorzystana w pracy wychowawczej, integracyjnej lub terapeutycznej.
- Gra „Gluty” może służyć jako element podczas zajęć lub być inspiracją podczas przygotowania lekcji o emocjach.

Przygotowała:

Magdalena Matlak- *psycholog, pedagog, pedagog specjalny, doradca metodyczny*