

81. Corso di squadra con Blache - Ognuno ascolta la persona giusta?



Il pilota viene trasportato attraverso un percorso sul foglio, stabilisce la direzione in base al suo piano, perché le sue ruote sono cieche!

Dà i comandi, ma ci sono "chiamanti" che interferiscono e le moto devono ascoltare solo lui.

Materiale

- Lamiera militare
- Bastoni
- Tazza
- Nastro dissuasivo
- Foglio di compito / storia

Schema:

Siete stati in vacanza. Il padre (autista) deve tornare a casa perché deve lavorare. La moglie (copilota) e i figli vogliono restare.

L'autista si siede sul telone e dà istruzioni alle biciclette.

Le ruote sono cieche e trasportano il telo (auto).

La donna corre di fianco e dà le istruzioni sbagliate.

I bambini si svegliano dopo la seconda curva e iniziano a gridare:

Z. Ad esempio: "Voglio mangiare qualcosa!", "Devo andare in bagno".

L'autista ha la mappa con gli ostacoli (velocità ecc...)

Le ruote reagiscono alle curve inclinandosi (ad esempio, il lato sinistro solleva il foglio).

- Piano

Schema:

4. Valutazione del gruppo
5. Riflettere sul gioco e sul comportamento dei partecipanti

Regole

- L'autista dà ordini corretti
- Le persone in piedi intorno danno ordini sbagliati.
- Gli altri partecipanti parlano a vanvera
- Le biciclette (bendate) devono guidare secondo i comandi del guidatore
- sbagliare 3 volte -> interrompere il gioco
- Un totale di 3 tentativi

Consigli per la sicurezza

- Farmacia in loco
- Prato del vantaggio

Domande di riflessione

- Come ha funzionato l'attuazione?
- Quale situazione si riflette qui?
- Come équipe, ci stiamo facendo guidare dalla cosa sbagliata in alcune aree?
- Sentiamo la voce di Dio come squadra?

Variazioni

Semplificare / complicare il percorso.

Immagini



Fonte di riferimento

Immagine di copertina e immagini di Lukas Grob