

Gospodarze i goście (home & away 45-60 minut)

Przygotowanie: opcjonalnie potrzebujesz flipcharta, kartek, flamastrów, taśmy klejącej (malarskiej) i nożyczek. Dobrą praktyką jest prowadzenie tej zabawy przez 2 osoby.

Wykonanie: zacznij od wstępu fabularnego – zaproś graczy na wycieczkę zagraniczną. W tym kontekście podziel graczy na dwie grupy – gości i gospodarzy. Gospodarze są mieszkańcami kraju, do którego przyjeżdżają goście. Gospodarze zostają w sali, goście wychodzą na zewnątrz.

Instrukcja dla gospodarzy

Ważne, żeby przypomnieć gospodarzom, że są w swoim własnym kraju, posiadają własny język i zwyczaje. Znają język polski biernie, czyli są go w stanie zrozumieć, ale jest to trudny język i jedyne, co mogą powiedzieć, to „TAK” oraz „NIE”. Gospodarze to mili i przyjacielscy ludzie, dlatego też kultura nakazuje im poszukiwać miłych, harmonijnych relacji. W grze wszystkie odpowiedzi na pytania udzielane są jedynie na podstawie miny rozmówcy. Jeżeli rozmówca się uśmiecha, gospodarze muszą odpowiedzieć „tak”, jeżeli jest zły – odpowiadają „nie”. Jeżeli mina jest neutralna – mają pokazać, że nie wiedzą albo odpowiedzieć „nie”.

Po wprowadzeniu tej zasady upewnij się, że uczestnicy umieją ją zastosować. Zadaj neutralne pytania kontrolne („jaką mamy dziś pogodę?”).

Kiedy upewnisz się, że gospodarze rozumieją tę zasadę, dodaj kolejną. Jeżeli obca kobieta zainicjuje kontakt z mężczyzną, to mężczyzna powinien poczuć się urażony i unikać kontaktu. Najlepiej jeżeli gospodarz w takiej sytuacji odwróci się plecami albo odejdzie. Wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, w której kobieta-gospodarz przedstawi mężczyźnie kobietę-gościa. W tej sytuacji gospodarze mogą porozumiewać się po polsku.

Instrukcja dla gości

Przypomnij uczestnikom, że znajdują się w sytuacji wyjazdu poza granicę kraju. Fabularnie niech to będzie wyjazd wakacyjny, podczas którego, poza wypoczynkiem, planują poznać kulturę oraz wy badać możliwość znalezienia pracy i osiedlenia się w nowym kraju. Dlatego też goście powinni nawiązać jak najwięcej kontaktów

gospodarzami. Gospodarze będą rozumieli wszystko co powiecie, ale, ze względu na dużą barierę językową, odpowiedzą tylko „tak”, albo „nie”.

Wyjazd za granicę

Symulacja rozpoczyna się od zaproszenia gości na salę. Rola trenera ogranicza się od tej pory do obserwacji postępów i sposobu komunikacji między uczestnikami. Normalny przebieg symulacji zakłada, że po 10-20 minutach aktywność na sali znacznie wyhamuje. Będzie to dobry moment żeby poprosić gości, aby „wrócili do domu”. Możesz zasymulować to komunikatem z lotniska, w którym wzywasz gości do podejścia do bramki.

Podsumowanie

Zacznij od tego, żeby wyprowadzić graczy z symulacji i przypomnieć im, że znowu znajdujemy się w sali szkoleniowej i chcemy teraz podsumować to doświadczenie. Podsumowanie możesz prowadzić w formie pracy grupowej z flipchartami albo moderowanej rozmowy. Jeżeli na szkoleniu masz kilka osób, które nie zabierają głosu w dyskusjach, to praca w grupach będzie dla nich łatwiejszą formą wypowiedzi. W takiej sytuacji rozdaj flipcharty i pisaki.

Niezależnie od wybranej formuły poproś graczy, żeby nie dzielili się swoimi instrukcjami.

To co nas interesuje to odpowiedź na dwa pytania:

- jak się czuliście na początku i na końcu symulacji?;
- na podstawie symulacji opowiedz jacy są goście/gospodarze?

Na podsumowanie swoich doświadczeń daj grupom około 10-15 minut. Dopiero po opowiedzeniu o swoich przeżyciach i o tym, jak odbierana była druga strona, poproś uczestników o odkrycie zasad symulacji.

Jest to ćwiczenie, które będzie dobrym punktem wyjścia do modułu wiedzy poświęconemu obowiązkowi gospodarzy i gości w Polskim Modelu Gościnności. Można przedstawić obowiązki w formie miniwykładu i przedyskutować je z uczestnikami.

Mapa przyszłości (10 – 20 minut)

Przygotowanie: potrzebujesz dużych stołów lub flipcharta, kartek, flamastrów, taśmy klejącej (malarskiej) i nożyczek.

Wykonanie: poproś uczestników aby narysowali swoją okolicę za 5 lub 10 lat od teraz i przedstawili wyniki innym uczestnikom. Niechaj zastanowią się na tym, jakie nowe elementy krajobrazu pojawią się na mapie, a jakie znikną. Mapa nie powinna ograniczać się tylko do kwestii infrastrukturalnych. Można na niej umieścić ciekawe i potrzebne lokalnie działania, inicjatywy czy wspólne przedsięwzięcia.

To zadanie grupowe pozwoli im przeanalizować dokładnie sytuację lokalną i świetnie sprawdzi się w sytuacji, w której uczestnicy mają trudność, żeby spojrzeć na kwestie z szerszej perspektywy i udzielić informacji zwrotnej na temat całej gry.

Chiński portret (15 minut)

Przygotowanie: potrzebujesz flipchartów i markerów.

Wykonanie: podziel uczestników na grupy. Poproś ich, aby narysowali (albo opisali słowami, ale efekt będzie gorszy) ich okolicę jako osobę. Powinni przedstawić zarówno jej wygląd, jak i cechy charakteru. Następnie można rozpocząć dyskusję o możliwych kierunkach rozwoju miejscowości. Docelową formą będzie tu moderowana dyskusja albo burza mózgów.

Definiowanie Polskiego modelu gościnności (10-40 minut)

Przygotowanie: potrzebujesz flipchartów i markerów.

Wykonanie: podziel uczestników na grupy. Ich zadaniem będzie próba stworzenia własnego modelu przyjmowania gości. Ćwiczenie podzielone jest na 4 etapy:

1. Stereotyp Polaków – poproś uczestników, żeby przedstawili stereotypowe cechy Polaków. Najprawdopodobniej pierwszym odruchem będzie podanie negatywnych cech, które z czasem będą równoważone superlatywami.
2. Prezentacja stereotypu – grupy po kolei prezentują swoje cechy. Spodziewaj się, że większość z nich będzie się powtarzać.
3. Uwspólnienie – kolejnym zadaniem będzie wybranie 10 najistotniejszych cech Polaków. Można ten krok połączyć z prezentacją i zapisywać tylko te cechy, które się powtarzają na każdym flipcharcie. Jeżeli grupa sama nie wybierze gościnności, to należy dodać tę cechę.
4. Obowiązki gościa i gospodarza – każda z grup odpowiada na zadane pytanie. Dla ułatwienia poproś uczestników, żeby koncentrowali się na sytuacjach relacji towarzyskich.
 - Grupa 1: jesteście gospodarzami. Jakie są wasze obowiązki wobec gości, których zaprosiliście do domu?
 - Grupa 2: jesteście gośćmi zaproszonymi do cudzego domu. Jakie są wasze obowiązki wynikające z tej sytuacji?
5. Prezentacja wyników

Ćwiczenie ma na celu pobudzić uczestników do próby samodzielnego odtworzenia obowiązków gościa i gospodarza. Efektem pracy grup będzie stworzenie własnej listy, którą można będzie skonfrontować z materiałem przygotowanym w podręczniku.

World Cafe (30+ minut)

Jest to bardzo wygodna, szybka i łatwo skalowalna metoda uwspólniania wiedzy na dany temat, wymiany i generowania pomysłów, poznawania potrzeb i oczekiwań. Jest bardzo skuteczna, jeżeli duża grupa musi przedyskutować wieloaspektowe zagadnienia.

Przygotowanie: minimalne wymagania do przeprowadzenia tego ćwiczenia to posiadanie trzech stołów i odpowiedniej liczby krzeseł, kartek formatu A2 lub flipcharta oraz minimum 12 uczestników. Dobrze jest zadbać o swobodną, kawiarnianą atmosferę. Bazgroły na serwetkach, *memo sticks* są mile widziane. Słuchanie i dokładanie swoich pomysłów do dyskusji jest cenne, podobnie jak słuchanie cudzych. Stołów i krzeseł powinno być więcej jeżeli mamy większą grupę. World Cafe jest możliwe do wykonania nawet z grupą większą niż 50 osób.

Wykonanie: podziel uczestników na kilkusobowe grupy, które będą dyskutowały przy stolikach na określony temat. W każdej grupie wyznacz gospodarza stolika. Każda grupa będzie mogła dyskutować na dany temat przez jakiś czas. Po upływie czasu wszyscy poza gospodarzem przenoszą się do kolejnego stolika. W ten sposób cała grupa rotuje się przy stolikach, zmieniając w trakcie ćwiczenia tematy kolejnych dyskusji. Gospodarze stolika mają za zadanie streścić przebieg dyskusji i wnioski, jakie z niej płynęły kolejnej grupie i poprosić nowo przybyłych o dodanie swojego głosu do dyskusji. Rotacje należy powtarzać do momentu, w którym każda grupa przedyskutuje każde zagadnienie ze stolików. Na koniec każdy z gospodarzy stolików prezentuje wnioski z dyskusji i rozpoczyna się wspólna sesja, podczas której podsumowuje się wszystkie przedstawione myśli razem z uczestnikami.

Burza Mózgów (30-60 minut)

Pojęcie burzy mózgów jest dość powszechnie używanym zwrotem mającym na celu opisanie zbiorowego generowania pomysłów. Niestety skuteczne wykorzystanie tej techniki nie jest znane wszystkim, a sprawia, że efektywność tego podejścia jest mocno ograniczona.

Przygotowanie: papier i długopisy.

Wykonanie: prawidłowy przebieg burzy mózgów podzielony jest na 2 etapy: generowanie pomysłów oraz ich ocenę.

- Generowanie pomysłów powinno dawać każdemu uczestnikowi możliwość podania dowolnej liczby pomysłów, które nie podlegają ocenie na tym etapie. Pomysły można modyfikować, rozbudowywać i łączyć ze sobą. To, co liczy się podczas tego etapu, to liczba, a nie jakość pomysłów, stąd nawet te szalone i nedorzeczne powinny być zapisane bez krytyki. Czas na generowanie pomysłów powinien być nie dłuższy niż 15 minut. Koniec etapu wyznacza trener w momencie, w którym uzna, że grupa wygenerowała wystarczająco dużo materiału do dalszej pracy albo kiedy wyraźnie spadnie dynamika pracy.
- Ocena pomysłów według oryginalnej metody powinna zostać oddana pod dyskusję grupie ekspertów, którzy nie brali udziału w ich generowaniu. Efektem tego rezultatu powinna być decyzja o wyłonieniu najlepszego pomysłu.

W warunkach szkolenia albo należy stworzyć dwie grupy i dać im możliwość konfrontacji pomysłów we wspólnej dyskusji, albo samodzielnie włączyć się do dyskusji o najlepszych rozwiązaniach.