

Scenariusz gry edukacyjnej dla klas IV-VI szkoły podstawowej i I-III Gimnazjum z Zespołu Szkół w Coniewie, przygotowany do realizacji w muzeum POLIN w dniu 21 listopada 2016 r.
Scenariusz przygotowany w ramach projektu Stowarzyszenia Młodych Dziennikarzy „Polis” (www.polis.org.pl) pt „Wspieranie inicjatyw edukacyjnych w szkolnym środowisku wielokulturowym”, współfinansowanego ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej.

Autorzy scenariusza: Maciej Sopyło, Zbigniew Bujak, Barbara Jędrzejczyk, Jan Dąbkowski.

Licencja Creative Commons: Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 3.0 Polska

Cele:

- Integracja dzieci i młodzieży uczestniczących w grze oraz budowa szkolnej wspólnoty.
- Podniesienie poziomu wiedzy na temat różnych kultur oraz religii.
- Budowanie wśród osób uczestniczących umiejętności pracy w grupie, rozwiązywania konfliktów oraz przewodzenia grupa.
- Uwrażliwienie osób uczestniczących na potrzeby poszczególnych osób ich grupy oraz budowanie poczucia odpowiedzialności i solidarności w ramach klasy i szkoły.
- Stworzenie przestrzeni do aktywnego uczestnictwa i integracji z grupą osobom z innych kręgów kulturowych, związanej z ich wiedzą i doświadczeniem.

Legenda:

OU – osoba/osoby uczestniczące,
OP – osoba/osoby prowadzące,

Mechanizm gry: Gra ma formę podróży po wymyślonej krainie z elementami rywalizacji pomiędzy zespołami. OU grają w swoich drużynach/klasach. Za wykonanie zadania drużyna otrzymuje puzzle (Puzzle Gry). Na każdym puzzlu napisana jest jedna litera, a zebrane przez wszystkie drużyny puzzle układać się będą w wiadomość wskazującą na miejsce znajdowania się nagrody. Podczas wprowadzenia do gry OU dowiadują się, że do odczytania napisu potrzebne są fragmenty wszystkich drużyn. Warto, by po pierwszym zadaniu każda drużyna wyznaczyła powiernika puzzli, który zbierać je będzie **do koperty lub teczki**.

Dodatkowe uwagi: Koniecznie należy przygotować puzzle tak, by dana drużyna otrzymała puzzle pasujące do siebie – tak, by mogła ułożyć swój fragment napisu samodzielnie i złączyć następnie z ułożonymi już fragmentami pozostałych drużyn.
Puzzle należy wręczać w takiej kolejności, żeby kluczowe dla odczytania fragmentu nazwy elementy każda drużyna otrzymała na końcu (po wykonaniu ostatnich zadań).

| Czas realizacji/Miejsce/ Potrzebne materiały/Osoby zaangażowane | Nazwa oraz cel/rezultat ćwiczenia | Opis ćwiczenia |
|---|--|---|
| <p>Około 15 min.</p> <p>Sala nr. 1 podzielona na ćwiartki za pomocą krzesel.</p> <p>Obecność wszystkich OU, Prowadzący, Organizatorzy, Opiekunowie Grup,</p> <p>Ewentualnie: Tłumacze Asystenci kulturowi</p> | <p>Wprowadzenie do gry. Odbywa się w jednej sali, dla wszystkich.</p> <p>Cel ćwiczenia: Wprowadzenie uczniów w opowieść o grze oraz udzielenie podstawowych informacji i zapoznanie z regułami gry. OU:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Wiedzą, że wezmą udział w grze. ➤ Znają czas trwania gry. ➤ Wiedzą o czekającej na końcu gry nagrodzie. ➤ Znają zasady gry oraz warunki jej ukończenia (zdobywanie pieczętek). ➤ Poznają skład osób prowadzących grę. ➤ Poznają przestrzeń, w której odbywać się będzie gra (wiedzą, gdzie będą się poruszać, wiedzą, gdzie są toalety). | <p>OU wchodzi do pierwszej sali i zajmują miejsca - klasami. Razem z klasami siedzą opiekunowie grup.</p> <p>Rolą opiekunów grup jest integracja z nimi, zachęcanie, motywowanie, dbanie o atmosferę, pilnowanie, by klasa siedziała razem, reagowanie na specjalne potrzeby grupy.</p> <p>W wypadku grupy wielokulturowej, ta część jest dwujęzyczna. Prowadzi ją przez mikrofon OP, tłumaczy asystent kulturowy/tłumacz.</p> <p>OP i tłumacz witają przybyłych oraz wprowadzają ich w opowieść o grze. Zachęcają, motywują, nawiązują do rzeczy zrealizowanych na warsztatach wprowadzających. Mówią, że kluczem w grze są: współpraca, wzajemna komunikacja, słowo „razem”! Mówią o nagrodach i o tym, że wszystkie drużyny będą pracować na odkrycie miejsca, gdzie pilnują ich Powiernicy Nagród. Przedstawiają (zapraszając na środek) Drużynę Gry (organizatorów, prowadzących, w tym wszystkich opiekunów drużyn).</p> <p>Tłumacz głośno rolę asystentów kulturowych (tłumaczy) i nauczycieli. Mówią, ile czasu potrwa gra. Informują o tym, gdzie możemy przebywać, gdzie są toalety.</p> <p>Rolą asystentów jest opieka nad potrzebującymi tego OU.</p> |

Po tej części trzy klasy (IV, VI i II – po to, by osoby z klas nie znały się i skupiły na pracy w swoim zespole) przechodzą drzwiami łączącymi do kolejnej sali. Prowadzący wprowadzenie i tłumacz informują o tym przez mikrofony.

PIERWSZA RUNDA ROTACJI (MIĘDZY STACJAMI ROTUJĄ TRZY GRUPY W KAŻDEJ SALI, W RAMACH SALI)

(w tej rotacji drużyny zmieniają miejsca, ale w każdej stacji wykonują równolegle to samo zadanie)

Potrzebne:

dwie sale,

podział sal na ćwiartki za pomocą krzeseł (po dwa krzesła w połowie każdej ściany i jedno-dwa na środku)

do 15 min.

Instrukcja z energizerami
dla OP

Stoper

Puzzle Gry

Koperta/koszulka na
puzzle

Sześć osób prowadzących
równolegle grę – po trzech
w każdej sali,

Opiekunowie grup,

Tłumacze

**Pierwsze zadanie pierwszej
rotacji. Energizer**

Budujemy drużynę!

OP upewnia się, że wszyscy zrozumieli polecenia przedstawiane podczas wprowadzenia do gry. Następnie przypomina, że w grze ważna będzie współpraca. I na początek proponuje energizer – jeden lub dwa, wybrane wcześniej i uzgodnione z innymi prowadzącymi stacje (**energizery do wyboru – patrz zał. nr 1**). OP przypomina, że za wykonanie zadania drużyna otrzyma pierwszy puzzle/wskazówkę do uzyskania nagrody.

Po wykonaniu przez grupę pierwszego zadania OP animuje wybranie spośród członków drużyny strażnika puzzli i wyjaśnienie mu jego roli. Następnie wręcza pierwszy puzzle i kopertę/teczkę na puzzle.

Uwaga! OP i opiekun grupy proszą i podczas zabawy pilnują, by grupa wykonywała polecenia tylko w granicach części sali wyznaczonej dla danej drużyny przez krzesła. W grupie wielokulturowej OP i opiekun grupy upewniają się, że wszyscy rozumieją polecenia i w razie potrzeby korzystają z pomocy asystentów kulturowych lub tłumaczy.

Zmiana miejsc zgodnie z ruchem wskazówek zegara w ramach sali

do 10 min.

**Drugie zadanie pierwszej rotacji.
Wymyślanie zawołania.**

Sześć osób prowadzących równoległe grę – po trzech w każdej sali,
Opiekunowie grup,
Tłumacze

Budujemy drużynę!

OP pyta uczestników/uczestniczki, jak podobało im się pierwsze zadanie i czy udało im się współpraca. Następnie stwierdza, że jako drużyna powinni mieć hasło/zawołanie. Zapowiada, że on i opiekunowie kolejnych stacji dadzą drużynie kolejną wskazówkę do odnalezienia nagrody dopiero, gdy po wykonaniu każdego kolejnego zadania w określony sposób wzniosą okrzyk. Następnie pyta, jak zwykle drużyny wnoszą okrzyk. Gdy drużyna już to wie, OP pyta uczestników/uczestniczki, czy pamiętają swoje zawołanie wymyślone na wstępnych warsztatach w szkole. Jeśli tak, pyta, czy drużyna chce przy nim zostać. Jeśli nie chce lub nie pamięta okrzyku – animuje wymyślanie zawołania i na raz dwa trzy wznosi je kilkakrotnie z drużyną. Na końcu wręcza puzzel.

Zmiana miejsc zgodnie z ruchem wskazówek zegara w ramach sali

do 20 min.

**Trzecie zadanie pierwszej rotacji.
Rysowanie herbu.**

Flipchart, kredki,
flamastry, ołówki,
długopisy
ew. inny materiał dla starszych – np. spray’e?

Budujemy drużynę!

Wersja dla młodszych:
OP pyta OU, czy wiedzą, co to jest herb. Pyta, kto kiedyś miał herby? A czy dziś jeszcze ktoś je ma? A drużyny sportowe? Czy drużyny mają herby? Co one mogą przedstawiać? Czy w herbach są zwierzęta? A jakie zwierzę jest symbolem/jest w herbie państw-uczestników/uczestniczek gry? Zadaniem grupy jest narysować razem herb drużyny. OP animuje proces podejmowania decyzji: Co powinno być częścią herbu. Następnie drużyna rysuje wspólnie lub podzielona na grupy – herb. Po wykonaniu zadania OP zachęca do wykonania zawołania (okrzyku) grupy. Następnie wręcza jej kolejny Puzzel Gry.

przykładowe herby?
Wydrukowane w dużym formacie kontury herbu

Znajomość zwierząt –
symboli państw

W grupie wielokulturowej OP i opiekun muszą być szczególnie czujni, by narysowanie zwierzęcia – symbolu jednego państwa nie zostało uznane przez którąś z grup za profanację lub wykluczanie innych. OP oraz

uczestników przez OP
Sześć osób prowadzących
równoległe grę – po trzech
w każdej sali,
Opiekunowie grup,
Tłumacze

asystenci powinni znać symbolikę poszczególnych zwierząt w danej kulturze.

Ew. wersja dla starszych:

- a) OU rysują herb bardziej interesującymi ich materiałem jw. (np. spray’ami)
- b) OP przedstawia im polecenie. OP pyta OU, czy wiedzą, co to jest herb. Pyta, kto kiedyś miał herby? A czy dziś jeszcze ktoś je ma? A drużyny sportowe? Czy drużyny mają herby? Pyta, z jakim zwierzęciem kojarzy im się drużyna, którą obecnie tworzą? Gdy ustalą, OP pyta, co jeszcze może przedstawiać ich wspólny herb?

OP mówi, że teraz drużyna narysuje swój herb, ale w specyficzny sposób. Wszyscy rysować będą to, co wymyślili, ale dyktowane przez OP. Każdy uczestnik otrzymuje kartkę papieru A4. Następnie OP dyktuje - po kolei, podając po jednej informacji, co mają rysować. To, co dyktuje powinno odnosić się do pomysłów uczestników. Polecenia powinny być precyzyjne. Np. Będziemy rysować lwa. Narysuj obręb herbu. Teraz na wysokości 2/3 narysuj głowę lwa. Narysuj jego nos. Teraz wąsy. Dorysuj mu grzywę. Teraz narysuj tułów. Itd.

Na końcu OU pokazują sobie swoje rysunki. Wszystkie wieszamy nazywając różnymi wersjami herbu jednej drużyny.

Po wykonaniu zadania OP zachęca do wykonania zawołania (okrzyku) grupy. Następnie wręcza jej kolejny Puzzle Gry.

W grupie wielokulturowej OP i opiekun muszą być szczególnie czujni, by narysowanie zwierzęcia – symbolu jednego państwa nie zostało uznane przez którąś z grup za profanację lub wykluczanie innych. OP oraz asystenci powinni znać symbolikę poszczególnych zwierząt w danej kulturze.

WYJŚCIE NA KORYTARZ. DRUGA RUNDA ROTACJI.

(każda drużyna wykonuje w tym samym czasie inne zadanie. Drużyny rotują w dwóch równoległych układach – każda stacja przygotowana jest podwójnie, w dwóch miejscach)

(wcześniej, jeśli czas na to pozwala, drużyny mogą – w ramach sal lub wspólnie – obejrzeć swoje herby oraz wspólnie wznieść okrzyki/zawołania. Decyzję, czy tak będzie podejmą i przełożą opiekunom grup osoby czuwające nad całością gry. Jeśli tak – animację tej części przejmuje jedna z osób prowadzących zadania w danej Sali lub osoba czuwająca nad przebiegiem całej gry.

20 min.

Stacja 1. Rzeka

Taśma malarska do wyznaczenia dwóch, oddalonych od siebie brzegów rzeki, kartki – najlepiej utwardzone lub tektura, świetnie sprawdzą się deseczki – nie mogą jednak ślizgać się po podłożu!

Ew. materiał video/prezentacja/zdjęcia pokazująca trudne przeprawy ludzi przez rzeki na świecie.

Cztery osoby prowadzące (główny i wspierający x dwie stacje)
Opiekunowie grup,
Tłumacze

OP wprowadza uczestników w klimat zadania: przepływanie lub przeprowianie się przez rzeki tam, gdzie nie ma mostów zawsze, wszędzie na świecie, może być niebezpieczne. OP pyta uczestników, czy słyszeli o takich niebezpiecznych przeprawach? Może pokazać tu przygotowane zdjęcia lub prezentację.

Teraz przed Wami taka przeprawa. Musicie działać razem, wymyślić sposób i ruszyć. Macie tu kilka kartek/desek (OP rozdaje tu po jednej desce dla każdego członka drużyny) – to Wasza przepustka na drugą stronę, to deski, po których przejdziecie na drugi brzeg. Ale uwaga – ponieważ woda w rzece jest głęboka i Wasze deski nie da się umocować głęboko w dnie rzeki, każda deska musi mieć kontakt z kimś z drużyny. Jeśli nie będzie jej dotykać ręka, noga, łokieć czy kolano kogoś z Was – odpłynie (zabiorę ją Wam). Desek nie wolno przesuwac (szurać nimi). Jeśli ktoś spadnie do wody – zaczynacie od nowa. Jeśli stracie szansę na przejście całą drużyną – zaczynacie od nowa. Pomagajcie sobie. Macie 20 min. [lub mniej, jeśli w grze jest opóźnienie].

Po wykonaniu zadania OP zachęca do wykonania zawołania (okrzyku) grupy. Następnie wręcza jej kolejny Puzel Gry.

Uwaga! Przy większych klasach warto podzielić drużynę na pół – idą wtedy z dwóch przeciwległych brzegów rzeki. OP i opiekun grupy oraz asystenci powinni również wziąć pod uwagę reguły zachowania (dotyczące np.

*kwestii dotyku) pomiędzy kobietami i mężczyznami w różnych kulturach.
Odpowiednia współpraca pomiędzy grupą w tym zadaniu pozwoli uniknąć
sytuacji konfliktowych.*

20 min.

Stacja 2. Wielokulturowe kalambury

Losy z hasłami (idealnie – także w formie obrazków czy zdjęć – szczególnie tam, gdzie hasło jest trudne lub OU mogą go nie rozumieć), hasła powinny być związane z wielokulturowością i podróżowaniem. Pomyśl, jak przedstawić daną kategorię, ew. flipchart i mazaki do rysowania i taśma do umocowania

Dwóch prowadzących
Opiekunowie grup
Tłumacze

OP pytają, czy OU lubią kalambury. Ktoś z drużyny (najlepiej pary lub trójki) pokazuje dane hasło, reszta zgaduje. Trzeba zgadnąć jak najwięcej haseł (lepiej uniknąć konkretnej deklaracji, ile) w 20 min (czas gry można wydłużać lub skracać). Rysowanie (zamiast pokazywania) haseł jest opcją, gdy pokazywanie nie wychodzi/gdy drużyna nie może odgadnąć.

Po wykonaniu zadania OP zachęca do wykonania zawołania (okrzyku) grupy. Następnie wręcza jej kolejny Puzzle Gry.

OP animuje, by wiele OU pokazywało, daje przestrzeń cudzoziemcom, pilnuje czasu na odgadnięcie danego hasła

Przykładowe hasła: Kimono, buddyzm, taniec na przywołanie deszczu, jarmułka, czador, sushi, jedzenie pałeczkami, boże narodzenie, taniec zorba, Niemcy, Unia Europejska, sombrero, Australia, Chiny, pociąg, rower, lektyka, samochód, samolot, wspinaczka, paszport, góry, morze, obcy język, Irlandia, przepaść, pływanie, piramida, Olimp, wielbłąd, Herkules, Indie, Bollywood, kompas, lornetka, latarka, luneta, podróżnik, Indianie, kowboje, nurkowanie, telefon, stereotyp, uprzedzenie, tolerancja, dyskryminacja.

20 min.

Stacja 3. Mokradła

Duży zapas taśmy
malarskiej,
Ułożone szachownice –
bagna

Sześć różnych
prawidłowych ścieżek
przejścia przez mokradła
dla OP

Ew. zdjęcia, materiały
wprowadzające

OP
Tłumacze

Okrzyk grupy.

Wręczenie puzzla i koperty/koszulki na puzzle.

Na terenie, na którym gramy ułożone są szachownice taśmy (6x6, 7x7 czy 8x8) – to bagna, przez które przeprowić się musi każda z drużyn. Mapę ścieżki zna jedynie przewodnik. Idą więc metodą prób i błędów wiedząc jedynie, gdzie ścieżka się zaczyna, a gdzie kończy. Reguły: nie można zejść ze ścieżki, nie można nadepnąć na linię, można poruszać się w tył, w przód, na boki, ale nie można na skos. Między idącymi nie może być przerwy. Jeśli drużyna złamie reguły – zaczyna od nowa. Stopień czujności OP zależy od sprawności drużyny, czasu, który jej pozostał oraz wieku uczestników i uczestniczek. Na małe niedokładności można czasem przymknąć oko, ale nie na zejście ze ścieżki.

OP wprowadza do ćwiczenia: Mokradła, inaczej bagna, to bardzo cenne środowisko życia wielu gatunków roślin i zwierząt oraz ptaków.

Największe bagna na świecie znajdują się na terenie Paragwaju, Brazylii i Chile. A czy w Waszych krajach są bagna? W Polsce znane są m.in. bagna biebrzańskie, które ciągną się na odległość 100 km. To piękne do podziwiania, dzikie miejsca. OP może pokazać tu przygotowane zdjęcia/prezentację/film wideo.

Bagna mogą być jednak śmiertelnie niebezpieczne.

Takie niebezpieczne bagno właśnie przed Wami. Zadaniem drużyny jest bezpieczne przejście przez mokradła pod wodzą przewodnika. Drużyna musi w całości przejść na drugą stronę. Idą rzędem, gęsiego, wszyscy na raz. Mapę ma opiekun stacji. Jak zbczą ze ścieżki - zaczynają od nowa.

Po wykonaniu zadania OP zachęca do wykonania zawołania (okrzyku) grupy. Następnie wręcza jej kolejny Puzzle Gry.

Ew. PRZERWA 15 MIN
(na jedzenie/toaletę/odpoczynek)
RUNDA TRZECIA - ZAWODY
(podział wg wieku)

30 min

Smocze jajo - zawody

Piłeczki ping pongowe lub tenisowe, min. kółka od kluczy, sznurki dla graczy w liczbie równej uczestnikom gry, Ułożony tor przeszkód (trasa, po której trzeba przenieść jaja), OP (dwóch lub trzech) Opiekunowie grup Pomagający – pilnujący przebiegu gry na trasie,

Stacja realizowana jest równolegle – w dwóch grupach po trzy drużyny (wariant I) lub trzech grupach po dwie drużyny (wariant II), drużyny podzielone są wiekowo. Każda drużyna formuje 3 zespoły. Po czasie na przygotowania startują na zasadzie sztafety.

OP wprowadza do gry, ew. wspomagając się prezentacją czy zdjęciami. Kto lubi jajka? Jajku od wieków przypisywano właściwości magiczne, życiodajne, lecznicze. Do dziś to symbol życia. Assyria, Egipt, Rzym, Persja – w tych krajach ozdabiano jajka już tysiące lat temu, najstarsze takie przykłady pochodzą sprzed 5 tys. lat. Jakie znacie zwyczaje z jajkami? Z jakimi wydarzeniami się łączą?

Waszym zadaniem będzie dziś przeniesienie niezwykłych jajek. Smocznych jajek. Transportować je trzeba w szczególny sposób: drużyna dostaje piłeczkę tenisową/Jajo wraz metalowym kółkiem od kluczy, do którego przyczepionych jest 6 (lub nieco więcej lub mniej – tak, by zagrał każdy członek/członkini drużyny) kawałków sznurka. Zadaniem drużyny jest wymyślenie sposobu umieszczenia dużej piłki/jaja na małym kółeczku (jest to bardzo niestabilne) oraz transport jaja do kosza/inkubatora położonego w pewnej odległości. Jajo jest wrażliwe i nie można zostawić na nim swojego zapachu, więc po wymyśleniu sposobu jego zamocowania nie można już go dotykać i każdy z uczestników, w czasie jego transportu, musi być minimum 1 metr od piłeczki/jaja (dlatego są sznurki). Drużyna musi zatem wymyślić sposób mocowania jaja (cała drużyna dostaje na to trochę czasu) i współpracować ze sobą w celu jego przeniesienia – to ostatnie odbywa się na zasadzie sztafety. Upuszczenie jaja przed metą/koszem skutkuje cofnięciem się danego zespołu (ale nie całej drużyny) na linię startu.

Zabawa odbywa się na zasadzie sztafety.

Po wykonaniu zadania OP zachęca do wykonania zawołania (okrzyku) grupy. Następnie wręcza jej kolejny Puzzle Gry.

15 min.

mikrofony
Puzzle, mazaki, długopisy,
kredki, podkład do
umieszczenia i
przeniesienia puzzli,
Fotografia puzzli przed
przeniesieniem

Dwóch Prowadzących,
OP

Opiekunowie grup,
Tłumacz

Mikrofony

Tłumacz

Puzzle gry zebrane przez
drużyny

Ostatni wysilek – puzzle emocji

Zabawę dwóch Prowadzących wspieranych przez tłumacza prowadzi z mikrofonami w dwóch salach. Drużyny podzielone są wg wieku (IV – VI – jedna sala, I-III – druga), pracę drużyn wspierają pozostali tłumacze oraz OP i opiekunowie grup. Każdy członek i członkini drużyny otrzymuje po jednym Puzzle Emocji – pustym puzzlu. Umieszcza na nim (pisze, rysuje) emocje, które towarzyszyły mu/jej w grze. Następnie drużyny po kolei łączą puzzle szukając podobnych emocji do swoich, następnie – łączone są puzzle 3 drużyn.

Drużyny z sali II wracają do sali I. Dwie wielkie układanki Puzzli Emocji (ułożone w salach) są łączone wg wskazówek drużyn.

Wielki finał

Drużyny układają Puzzle gry – najpierw te większe – zdobyte na stacjach, potem mniejsze. Przedstawiciele drużyn łączą swoje części i odczytują napis – nazwę miejsca, gdzie ukryty jest skarb. Przedstawiciele grup (dla ułatwienia mogą być nimi powiernicy puzzli) pod opieką OP ruszają we wskazane miejsce – po nagrody.

15 min.

13.15-13.30

Dwóch Powierników
Nagród
Nagrody
OP,

Odkrywanie nagród

Przedstawiciele grup przyprowadzają na środek sali Powierników Nagród z Nagrodami – sześcioma płóciennymi torbami. Następnie – pod opieką opiekunów grup – przedstawiciele rozdają swoim drużynom mniejsze nagrody.

Opiekunowie grup
Nauczyciele,
Tłumacz,

Ew. mikrofony

Prowadzący i organizatorzy powinni również zaplanować sposób ewentualnego dzielenia nagród w grupie oraz pilnować, aby podział nagrody pomiędzy uczestnikami był sprawiedliwy. Należy wziąć tu pod uwagę liczebność grup/klas oraz podział nagród w obrębie samej grupy, aby uniknąć sytuacji, gdy jeden z uczestników zabawy nie zostaje nagrodzony.

W wypadku, gdy poszczególne grupy wykonują ćwiczenia w różnym czasie i dochodzi do „zatkania” stacji, opiekun/ka wcześniejszej stacji/prowadzący/a wcześniejsze ćwiczenie może zadać grupie dodatkowe zadanie przed wstawieniem grupie pieczętki: Zadaniem tymi mogą być krótkie energizery pasujące do poszczególnych stacji oraz bazujące na pracy zespołowej całej grupy.