



- **NAZWA NARZĘDZIA**

- *Krzeseła muzyczne*

- **OPIS NARZĘDZIA**

- Jest to ćwiczenie grupowe do przeprowadzenia w pomieszczeniu lub na zewnątrz.  
Składa się z dwóch części: jednej, w której zostaną ukazane skutki niezrozumianej konkurencyjności w organizacjach ; oraz drugiej, w której będzie się pracować nad współpracą i wspólnym przywództwem jako elementem spójności.

- **CELE NARZĘDZIA**

- Proszę wskazać co najmniej 3 cele:
- Rozróżnij konkurencję i współpracę
- Wprowadzenie do koncepcji "koopetycji", rozumianej jako współpraca między konkurentami biznesowymi, w nadziei na obopólne korzystne rezultaty
- Zrozumienie koncepcji wspólnego przywództwa
- Przyjęcie zasady win-win

- **POWIĄZANIE NARZĘDZIA Z KOMPETENCJAMI**

- Proszę wyjaśnić związek tego narzędzia z umiejętnością i jak to narzędzie pomaga rozwijać umiejętności:



Chociaż jest to dynamiczne ćwiczenie, które można zrozumieć jako dziecinne, ma dobry efekt wśród dorosłych, a za jego prostą realizacją kryje się bardzo przydatna lektura na potrzeby projektu.

Pierwsza część jest związana ze starym stylem przywództwa, w tym mniej lub bardziej zgodnymi z prawem strategiami osiągnięcia pozycji przywódczych w ramach wygranych i przegranych. Odzwierciedla wyraźnie hierarchiczną strukturę, w której jeden lider jest ponad resztą.

Druga część jest zgodna z koncepcją win-win i stawia każdego członka organizacji jako autonomicznego lidera, choć współzależnego od reszty członków. Chodzi o rozwijanie wspólnego przywództwa, w którym każdy członek jest protagonistą własnych decyzji, ale musi wspierać i być wspierany przez resztę, aby wspólny cel został pomyślnie osiągnięty.

- **POTRZEBNE MATERIAŁY I POMOCE**
- Wskaż materiał potrzebny do wykonania tego narzędzia  
Tyle krzeseł (minus jeden), ile jest uczestników i urządzenie, które może odtwarzać muzykę.
- **WYKORZYSTANE NARZĘDZIA**
- Wyjaśnij kroki, aby zaimplementować narzędzie:



Ta gra toczy się w miejscu z przestrzenią. Krzesła powinny być ułożone w okrąg. Każde krzesło powinno być skierowane na zewnątrz, aby uczestnicy mogli na nich usiąść.

- Krzesła są umieszczone w kręgu. Powinno być o jedno krzesło mniej niż liczba uczestników. Na przykład, jeśli jest 8 uczestników, należy umieścić 7 krzesel.
- Odtwarzaj muzykę, podczas gdy uczestnicy obracają się wokół krzesel.
- Muzyka ustaje, w tym momencie uczestnicy powinni usiąść na jednym z krzesel. Ten, kto nie siedzi, jest eliminowany z gry.
- Jedno krzesło jest usuwane po każdej rundzie. Jeśli w pierwszych rundach jest zbyt wielu uczestników, dwa krzesła można kolejno usunąć, dopóki nie pozostanie tylko jedno krzesło i dwóch uczestników. Uczestnik, któremu uda się usiąść, wygrywa grę.

W tym momencie trener przeprowadzi krótki "wywiad" ze zwycięzcą, aby poznać jego uczucia, a także strategię, których użył do wygrania za wszelką cenę.

Podobnie, "przeprowadzimy wywiad" z niektórymi przegranymi, aby dowiedzieć się, co myślą o wyeliminowaniu, czy uważają to za sprawiedliwe i co myślą o zwycięzcy. Zobaczymy, że wiele odpowiedzi, nawet w humorystycznym tonie, pokaże efekty



rywalizacji w zespołach roboczych, jak otwiera ona kłótnie między jej członkami i jaki ma wpływ na organizację.

W drugiej części poprosimy uczestników o usunięcie wszystkich krzeseł ze środka sali i stanie w kręgu. Teraz nie będziemy grać w grę, w której jeden wygrywa, a inni przegrywają, ale staramy upewnić się, że wszyscy wygrywamy we wspólnej grze, w której wszyscy są odpowiedzialni za sukces misji, wspierając się nawzajem.

Chodzi o to, aby wspierać partnera przed nami, używając naszych kolan jako "krzesła", aby go podeprzeć. Jednocześnie partner za nami musi zrobić to samo dla nas, więc musimy ufać, że każdy zrobi wszystko, co w jego mocy, aby grupa wygrała.

Aby to zrobić, poprosimy ich, aby stanęli w kręgu plecami do partnera. Odtwarzaj muzykę i poproś ich, aby poruszali się do przodu, zmniejszając odległości między nimi, aż będą minimalne. Następnie wyłączamy muzykę i prosimy, aby "usiedli" na kolanach partnera za nimi. Jeśli każdy wykona swoją pracę, grupa będzie wspierana, a ich ręce będą wolne.

**UWAGA:** Wariantem gry dla osób z niepełnosprawnością fizyczną lub wzrokową jest piłka muzyczna, z tą różnicą, że gracze zdobywają punkty. Gra w piłkę muzyczną może pomóc osobom o ograniczonej sprawności ruchowej lub na wózkach inwalidzkich w rozwijaniu umiejętności motorycznych w ramionach i dłoniach. Uczestnicy z wadami wzroku mogą również



grać w tę grę. Możesz użyć piłki dźwiękowej, aby pomóc niedowidzącym uczestnikom w podaniu piłki. Ułóż uczestników w kręgu i powiedz im, aby zaczęli podawać piłkę wokół koła, gdy zacznie się muzyka. Odtwarzaj muzykę przez około 10-15 sekund, a następnie zatrzymaj muzykę. Uczestnik, który ma piłkę, gdy muzyka się zatrzymuje, dostaje punkt. Uczestnicy zaczynają ponownie podawać piłkę po ponownym uruchomieniu muzyki. Graj dalej, aż jeden gracz osiągnie pięć punktów - to zwycięzca!

### • **CZEGO SIĘ NAUCZĄ UCZESTNICY?**

- Wyjaśnij, czego się nauczą dzięki praktyce narzędzia. Jakie korzyści można uzyskać z praktykowania tej umiejętności?
- Koncepcja wspólnego przywództwa i jej pozytywny wpływ zarówno na rozwój indywidualny, jak i organizacyjny.
- Znaczenie indywidualnej wagi każdego członka organizacji w końcowym wyniku. Czasami ważne jest, aby nie dać maksimum możliwego na poziomie osobistym, ale to, czego organizacja potrzebuje ode mnie, aby osiągnąć cele.
- Satysfakcja ze zwycięstwa jako zespół. Potrzeba, aby wszyscy członkowie organizacji przyjęli swoją rolę, a także wnieśli swój głos w podejmowaniu decyzji.