BRAINSTORM

Mikołaj Wicher

GRA NA 2-45 OSÓB.
500+ KARTECZEK
60 MINUT

W PIERWSZEJ CZĘŚCI GRY

PROWADZĄCY OKREŚLA JAKIE ZAGADNIENIE BĘDZIE PORUSZANE. W GRUPACH MOŻECIE PRACOWAĆ RÓWNOLEGLE NAD TYM SAMYM PROBLEMEM LUB SKUPIAĆ SIĘ NA RÓŻNYCH ASPEKTACH SPRAWY - ZALEŻY TO OD PROWADZĄCEGO.

PROWADZĄCY W TEJ CZĘŚCI WYMYŚLAĆ BĘDZIE NAJRÓŻNIEJSZE SPOSOBY DZIELENIA ZAPISANYCH KARTECZEK NA RÓŻNE GRUPY, ŁĄCZENIA ICH W PARY, SZUKANIA PODOBIEŃSTW I RÓŻNIC.



NA KONIEC

KAŻDA GRUPA POWINNA SKOŃCZYĆ Z JEDNĄ KARTECZKĄ I ZA JEJ POMOCĄ DOKONAĆ PREZENTACJI SWOJEJ PRACY INNYM.



BRAINSTORM JEST SPOWITĄ OPARAMI ABSURDU GRĄ O NAJBARDZIEJ BEZ-PRODUKTYWNYM PROCESIE KREATYWNYM. PRACOWNICY KORPO CZY UCZESTNICY EUROPEJSKICH SZKOLEŃ Z PEWNOŚCIĄ ODNAJDĄ TU ZNAJOME MOTYWY.

PROWADZĄCY PROWADZI WAS PRZEZ PROCES GENEROWANIA ZAPISANYCH POJEDYNCZYMI SŁOWAMI KARTECZEK.

METODOLOGIĘ WYBIERA LUB WYMYŚLA SAM.



NIE CHODZI O DOJŚCIE DO ŻADNYCH WNIOSKÓW, ANI OSIĄGNIĘCIE KONKRETNYCH CELÓW (CHOĆ MOŻE BYĆ TO PRODUKT UBOCZNY). CHODZI O WYGENEROWANIE JAK NAJBARDZIEJ ABSURDALNEJ I FRUSTRUJĄCEJ ATMOSFERY - ZA POMOCĄ IRRACJONALNYCH ZADAŃ I MNOŻENIU TRUDNOŚCI W ICH REALIZACJI.

ZADANIEM DLA UCZESTNIKÓW JEST TRAKTOWAĆ WSZYSTKO JAK NAJBARDZIEJ SERIO - I WOKÓŁ TEJ POWAGI ZBUDOWAĆ SWOJE POSTACI I FABUŁĘ.



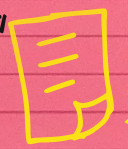
Z POŚRÓD SIEBIE WYBIERZCIE PROWADZĄCEGO I USTALCIE, GDZIE DZIEJE SIĘ AKCJA - CZY JEST TO FIRMA, STOWARZYSZENIE? CZYM SIĘ ZAJMUJECIE?

PODZIELCIE SIĘ NA KILKUOSOBOWE ZESPOŁY (MAX 5 OSÓB NA ZESPÓŁ)

W DRUGIM ETAPIE

DOKONYWAĆ BĘDZIECIE, RÓWNIEŻ W GRUPACH SELEKCJI KARTECZEK.

ZAPEWNE W PROCESACH SYNTEZY I ELIMINACJI POWSTANĄ KOLEJNE KARTECZKI.



JAKO METODĘ PODSTAWOWĄ POLECAM PODAWANIE CZASU NA REALIZACJĘ ZADAŃ (NP 2 MINUTY) I OBWIESZCZENIE KOŃCA CZASU W JEGO POŁOWIE (PO 1 MINUCIE).



ZADANIEM PROWADZĄCEGO

JEST GENEROWAĆ ABSURD, UNIEMOŻLIWIAĆ POPRAWNE I KOMPLETNE WYKONANIE ZADAŃ. UTRUDNIAĆ WSZYSTKO. PROWADZĄCY MA ZAWSZE RACJĘ.

