

# LUDOVIC CEL LENEȘ,

Educație experiențială



10-40 de  
persoane



indoor | outdoor



30-40 min



Lucru de echipă/provocare

## SCOP

### CONSTRUIRE DE ECHIPĂ

- luarea deciziilor
- haos și ordine
- încercare și eroare - învățare prin experiență

## MATERIALE

- Scaune fără cotiere (numărul de scaune trebuie să fie egal cu numărul de participanți minus 1-2 plimbători)
- Ceas (cronometru / telefon mobil)

## PREGĂTIRE

Este nevoie de o cameră spațioasă, sau în aer liber o curte cu sol uniform. Această activitate necesită doi facilitatori, unul care facilitează grupul și celălalt care va fi "Ludovic cel leneș" și se va plimba pentru un anumit timp. Scaunele trebuie așezate aleatoriu, orientate către toate direcțiile posibile, având o distanță între 1,5 și 3 metri între ele. Pentru siguranță, facilitatorul trebuie să se asigure că participanții nu aleargă prea repede și ajung să dea peste scaune sau să se lovească de alții. Unele grupuri ar putea fi frustrate de „haos”, facilitatorul le poate ajuta oferindu-le timp pentru a planifica sau reflecta în timpul activității sau poate oferi feedback pozitiv cu privire la ceea ce a mers bine.

## INTRO

Această activitate este o provocare de grup, care folosește metodele de încercare-eroare și învățare prin experiență pentru a atinge scopul.



## PASI

1. Facilitatorul invită participanții să se așeze confortabil pe scaune, dar fără a mișca / regla poziția scaunelor în vreun fel.

2. Apoi le spune că există o persoană numită „Ludovic cel leneș” care, din anumite motive, trebuie să meargă cât mai mult posibil. Participanții sunt un grup de suport pentru „Ludovic cel leneș” și rămân cu provocarea de a-l face să meargă și să nu-l lase să se așeze - cel puțin 2 minute. Deoarece există întotdeauna cel puțin 1 scaun în plus, participanții trebuie să găsească o modalitate de a se asigura că Ludovic nu găsește un scaun gol de-a lungul căii sale de mers pe jos, în timp ce respectă regulile jocului, adică:

- nu îl pot atinge pe Ludovic
- nu îl pot împiedica sau bloca să se așeze pe Ludovic
- dacă oricare dintre participanți se ridică de pe scaun (chiar și 1 centimetru), atunci trebuie să părăsească scaunul imediat și trebuie să găsească unul nou, nu se poate reșeza pe scaunul vechi.
- când cineva încalcă oricare dintre reguli, reîncepe numărătoarea de 2 minute.

3. Începe activitatea (30 minute). Lazy Ludwig poate porni în oricare direcție dintr-un colț. În momentul în care participanții încalcă o regulă sau Ludovic se așează în mai scurt timp decât 2 minute, se reia activitatea și Ludovic pornește din nou, până când participanții reușesc să-și îndeplinească sarcina.

4. Facilitatorul adună grupul într-un cerc pentru a împărtăși și a reflecta asupra activității.

## REFLECȚIE

- Care este sentimentul dvs. general despre această activitate?
- Ce resurse ați descoperit în echipa dvs. și, de asemenea, individual?
- Cum poate această activitate contribui la reziliență?

## OBSERVAȚII

Variație: Dacă grupul rezolvă rapid acest nivel, puteți alege o provocare mai mare, adică să introduceți un al doilea plimbător „Luiza cea leneșă” și un scaun suplimentar. Se pot aplica aceleași 2 minute.

LUDOVIC CEL LENEȘ,