

🎵 AKTYWNOŚĆ · LIGA TĘGICH GŁÓW - MĘSKI TURNIEJ WIEDZY

Liga Tęgich Głów - Męski Turniej Wiedzy

Trening poznawczy: Stymulacja pamięci długotrwałej i kojarzenia faktów w atmosferze zabawy, a nie „testu medycznego”. Bezpieczna rywalizacja: Zaspokojenie męskiej potrzeby współzawodnictwa. Formuła drużynowa zdejmuje...



POZIOM TRUDNOŚCI
Łatwy



UCZESTNICY
Średnia grupa



MIEJSCE
Pomieszczenie



ORGANIZACJA
Cykliczny



Wprowadzenie

Drużynowy turniej wiedzy ogólnej oparty na faktach, a nie na emocjach. Aktywność polega na rywalizacji grupowej, gdzie kluczowe są „kotwice pamięci” – pytania o konkretne wydarzenia historyczne, ceny z czasów młodości czy ciekawostki techniczne. Formuła turnieju zdejmuje stres z pojedynczego uczestnika, stawiając na współpracę w zespole i rzetelną wiedzę, przy jednoczesnym zakazie używania telefonów („wiedza z głowy, nie z sieci”).



Cel scenariusza

1. **Trening poznawczy:** Stymulacja pamięci długotrwałej i kojarzenia faktów w atmosferze zabawy, a nie „testu medycznego”.
2. **Bezpieczna rywalizacja:** Zaspokojenie męskiej potrzeby współzawodnictwa. Formuła drużynowa zdejmuje odpowiedzialność z jednostki (nie ma wstydu, gdy „my” nie wiemy).
3. **Budowanie tożsamości:** Docenienie wiedzy życiowej seniorów (pytania o historię lokalną, wydarzenia historyczne, sport z lat 70/80).



Dla kogo

Mężczyźni 60+, w tym osoby o ograniczonej sprawności ruchowej (aktywność siedząca). Panowie lubiący krzyżówki, teleturnieje („Jeden z dziesięciu”), pasjonaci historii i sportu. Osoby unikające typowych „spotkań przy herbatce”, ale chętne do sprawdzenia się.

1 Krok 1: Przygotowanie QUIZU (Pytania)

1. To najważniejszy etap. Pytania nie mogą być infantylne ani zbyt szkolne.
2. Dobre kategorie: - Motoryzacja: „Jakie auto produkowano w FSO po Warszawie?” - Geografia: „Stolicą którego kraju jest Ankara?” - Technika: „Co robi gaźnik?” - Historia lokalna: „Kto był dyrektorem szkoły w 1980 roku?”
3. Unikaj pytań o celebrytów, modę czy nowoczesny pop.

Uwaga: Męska potrzeba sprawdzania się Dla wielu mężczyzn wiedza zgromadzona przez całe życie jest powodem do dumy. Quiz daje im przestrzeń, by tę wiedzę zaprezentować. To nie jest „szkoła” (gdzie ocenia się braki), to jest „turniej” (gdzie nagradza się kompetencje) w dość swobodnej atmosferze.

2 Krok 2: Organizacja przestrzeni (Klimat Klubowy)

1. Ustaw stoły w wyspy (dla drużyn), tak by uczestnicy siedzieli twarzami do siebie i mogli szeptać.
2. Zadbaj o „męski catering”: paluszki, kawa, może piwo bezalkoholowe. Atmosfera ma przypominać spotkanie w pubie, a nie lekcję.

3 Krok 3: Rekrutacja (Wyzwanie)

1. Komunikat: „Szukamy ekspertów od historii i techniki”, „Skompletuj drużynę i wygraj puchar”.
2. Możesz ogłosić nabór gotowych drużyn (np. „Ekipa z Działek”, „Koledzy z Warsztatu”) - to zwiększa motywację do przyjścia grupą.

4 Krok 4: Prowadzenie (Lider jako Mistrz Gry)

1. Musisz być energiczny, ale sprawiedliwy.
2. Nie podpowiadaj.
3. Buduj napięcie przy podliczaniu punktów.
4. Jeśli wyniknie kłótnia o odpowiedź (seniorzy bywają uparci!) - miej przygotowane źródło (np. encyklopedię lub werdykt „Sędziego Technicznego” ze smartfonem).

5 Krok 5: Utrzymanie i zaangażowanie

1. Pozwól zwycięzcom układać jedną kategorię pytań na następne spotkanie. To ogromne wyróżnienie.
2. Zaprosz gościa specjalnego (np. lokalnego historyka sportu), który poprowadzi jedną rundę.

6 Warianty

1. **Wariant „Odkrywcy Lokalni”:** Pytania oparte wyłącznie na starych zdjęciach okolicy („Co stoi dzisiaj w miejscu tego budynku ze zdjęcia?”).
2. **Wariant „Majsterkowicz”:** Rozpoznawanie nietypowych narzędzi przyniesionych fizycznie na spotkanie



Potrzebne zasoby

1. **Sprzęt:** Kartki i długopisy dla drużyn, stoper/zegar, tablica do zapisywania wyników (flipchart lub tablica kredowa). Opcjonalnie: rzutnik do wyświetlania pytań obrazkowych.
2. **Materiały:** Zestaw pytań przygotowany przez Lidera (podzielony na kategorie tematyczne).
3. **Nagrody:** Symboliczny puchar przechodni lub drobne upominki (kawa, narzędzie, książka).



WSKAZÓWKI

1. **Klimat „Pubu”, a nie „Szkoly”:** To fundament sukcesu. Unikaj ustawienia krzeseł w rzędach. Muszą być „wyspy” (stoliki), przy których drużyna naradza się twarzą w twarz. Na stole obowiązkowo „męski catering” (paluszki, orzeszki, woda/kawa). Luźna atmosfera sprzyja rywalizacji.
2. **Zasada Fair Play (Zero Elektroniki):** Na czas rundy telefony lądują w kieszeniach lub we wspólnym „koszyku depozytowym” na środku stołu. Jeśli ktoś „gugluje”, psuje zabawę wszystkim. Wiedza ma pochodzić z głowy, nie z sieci.
3. **„Kotwice Pamięci”:** Układając pytania, celuj w konkrety z przeszłości, które wywołują dyskusję. Zamiast pytać o datę bitwy, zapytaj: „Ile kosztował Maluch w 1985 roku?” lub „Co mieściło się w tym budynku, zanim powstał tu bank?”. To wywołuje żywiołowe spory i wspomnienia, które są wartością dodaną spotkania.
4. **Procedura reklamacji:** Seniorzy bywają pewni swojej wiedzy i uparci. Ustal prawo do jednej reklamacji na rundę. Miej pod ręką „ostateczną wyrocznię” (encyklopedię, tablet z Wikipedią), by rozstrzygać spory bez kłótni. Organizator jest sędzią głównym.



Element rywalizacji

1. **Liga Sezonowa:** Wyniki nie kasują się co spotkanie. Sumujemy punkty przez 3 miesiące (Sezon Jesienny). Wisi wielka tabela ligowa w sali.
2. **Puchar Przechodni:** Stare trofeum sportowe lub stylizowana „Złota Żarówka” na podstawce, którą zwycięska drużyna trzyma na swoim stoliku podczas kolejnego spotkania.



BARIERY I ZALECENIA

1. **Nierówny poziom wiedzy:** Jedna osoba dominuje i zna wszystkie odpowiedzi. Rozwiązanie: Pytania muszą być różnorodne (nie tylko historia, ale też np. rozpoznawanie marek aut po logo), by każdy mógł zabłysnąć w swojej dziedzinie.
2. **Problemy ze słuchem/wzrokiem:** Rozwiązanie: Organizator czyta głośno i wyraźnie, pytania są też wyświetlane (duża czcionka) lub drukowane na kartkach dla każdego stolika.
3. **Obawa przed kompromitacją:** Rozwiązanie: Odpowiada DRUŻYNA, a nie osoba. Nikt nie jest wytykany palcem za błędną odpowiedź.



Linki i inspiracje

→ https://en.wikipedia.org/wiki/Pub_quiz

→ <https://www.canva.com/quiz-maker/>

KONIEC
SCENARIUSZA