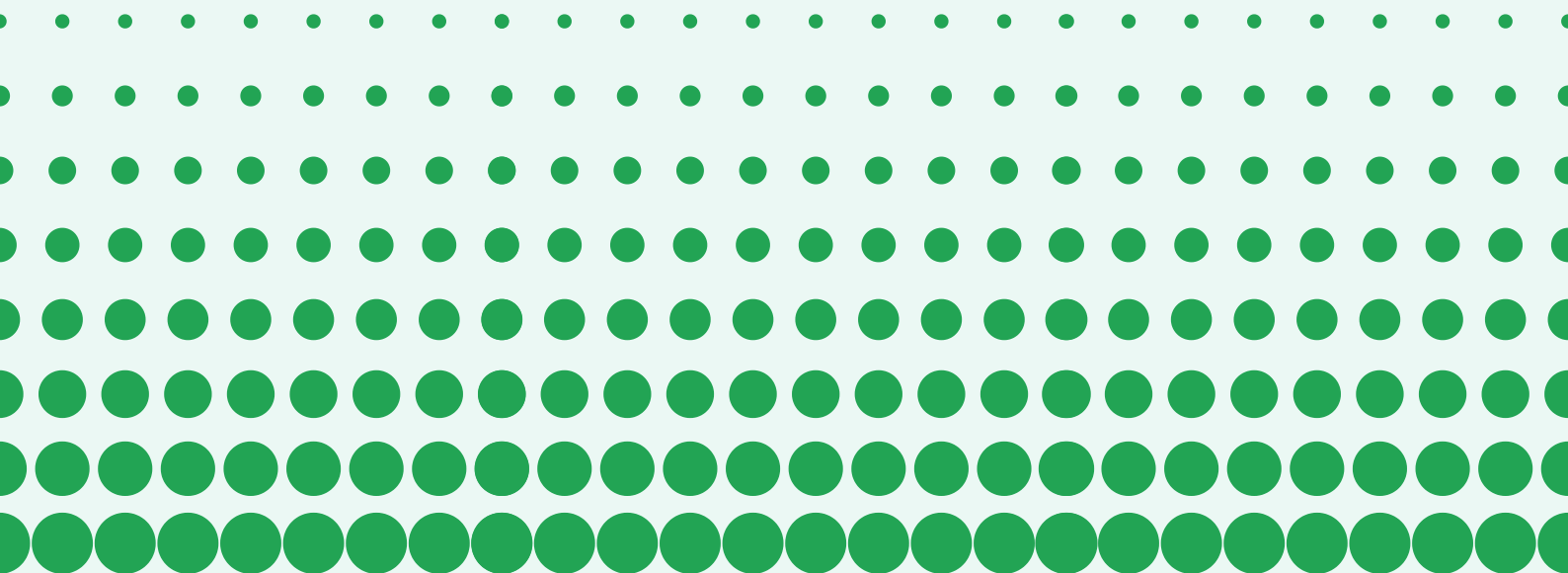


2021 r.  
Instytut Myśli Polskiej  
im. Wojciecha Korfantego

# Zeszyt ćwiczeń INTER-RIK



# Wstęp

Niniejszy Zeszyt Ćwiczeń jest jednym z rezultatów projektu INTER-RIK realizowanego przez Instytut Myśli Polskiej im. Wojciecha Korfantego. Projekt to inicjatywa wdrażana w ramach programu Erasmus+ Edukacja dorosłych. Jej częściami składowymi były różnego rodzaju szkolenia i kursy, w których udział brali pracownicy Instytutu. Zgodnie z założeniami projektu udział w różnych formach dokształcania się miał wspomóc kadre IMP w zakresie animowania i realizacji niezawodowej edukacji dorosłych.

W sierpniu 2021 reprezentanci działu Obserwatorium Kultury uczestniczyli w szkoleniach organizowanych przez Stowarzyszenie Dominou w kooperacji z Edu2Grow. Szkolenia odbyły się w miejscowości Caldas da Rainha w Portugalii. Kadra IMP uczestniczyła w kursach "Kreatywność i interkulturowość", "Outdoor education" oraz "Zarządzanie projektem". W czasie szkoleń kadra IMP miała szansę poznać nowe narzędzia pracy i metody nauczania pobudzające do twórczego myślenia i kreatywnych rozwiązań.

Niniejsza publikacja stanowi podsumowanie szkoleń – gromadzi najciekawsze ćwiczenia, opisane, zaktualizowane i w części uzupełnione, m.in. w oparciu o polecane przez trenerów materiały dostępne w wyszukiwarce Salto Youth Toolbox.



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”



Śląskie.



Instytut Myśli Polskiej  
im. Wojciecha Korfantego

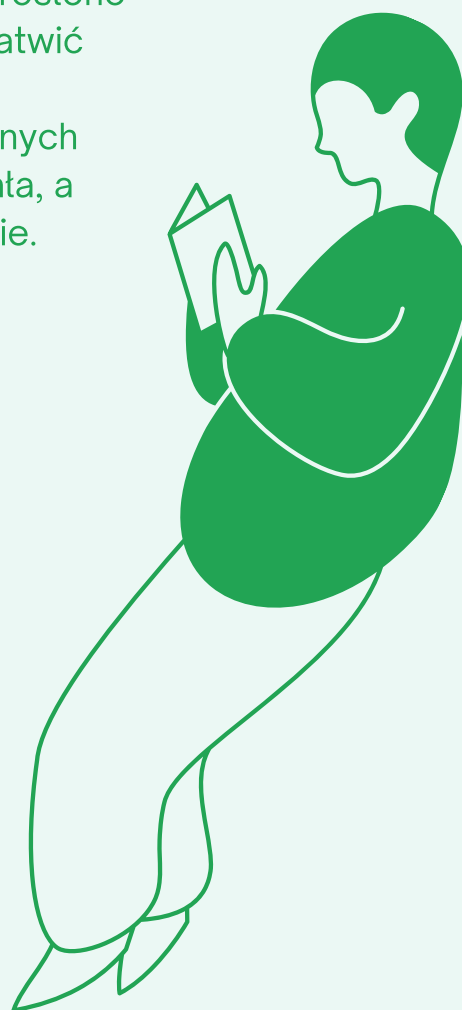
Instytut Myśli Polskiej  
im. Wojciecha Korfantego  
jest instytucją kultury Samorządu  
Województwa Śląskiego.



# Jak korzystać z zeszytu?

Niniejszy zeszyt ćwiczeń jest formą zgromadzenia, podsumowania i upowszechnienia najciekawszych z rozwiązań z tych zaproponowanych przez trenerów podczas szkoleń. Każde ćwiczenie jest krótko scharakteryzowane, a w opisie znaleźć można także propozycje wykorzystania w działaniach szkoleniowych, edukacyjnych czy innych podczas pracy z grupą. Opis poszczególnych ćwiczeń uzupełniono o cele każdego z nich, aby zaakcentować w jakich sytuacjach edukacyjnych i pozaedukacyjnych ćwiczenia będą najbardziej przydatne. Przy każdym ćwiczeniu określono także orientacyjny czas jego trwania - tak, aby ułatwić planowanie zastosowania konkretnych działań. Zachęcamy do lektury i refleksji, a także do własnych interpretacji ćwiczeń - tak, aby wiedza ewoluowała, a przykłady znajdowały coraz szersze zastosowanie.

Zeszyt ćwiczeń może przydać się edukatorom, animatorom, nauczycielom, szkoleniowcom i wszystkim, którzy pracują z ludźmi



# Ćwiczenie 1: Mission Impossible

Czas trwania: 60 min

## Opis:

Grupy (5-10 osobowe) otrzymują listę zadań do wykonania i ograniczony czas, na ich wykonanie. Wśród zadań mogą znaleźć się różnego rodzaju aktywności ułatwiające zapoznanie się osób w grupie - np. konieczność ustawienia się zgodnie z datami urodzin, konieczność wypisania języków, w jakich porozumiewają się osoby czy stworzenie układu choreograficznego z elementami narodowych tańców (jeśli grupa jest międzynarodowa). Zadania można dostosować do tematyki szkolenia - np. mogą skłaniać do wymiany informacji na temat metod edukacyjnych stosowanych przez uczestników.

## Cele:

ułatwienie grupie  
nawiązania kontaktu,  
skłonienie do zapoznania  
się, ćwiczenie  
delegowania  
obowiązków,  
zarządzanie pracą i  
czasem

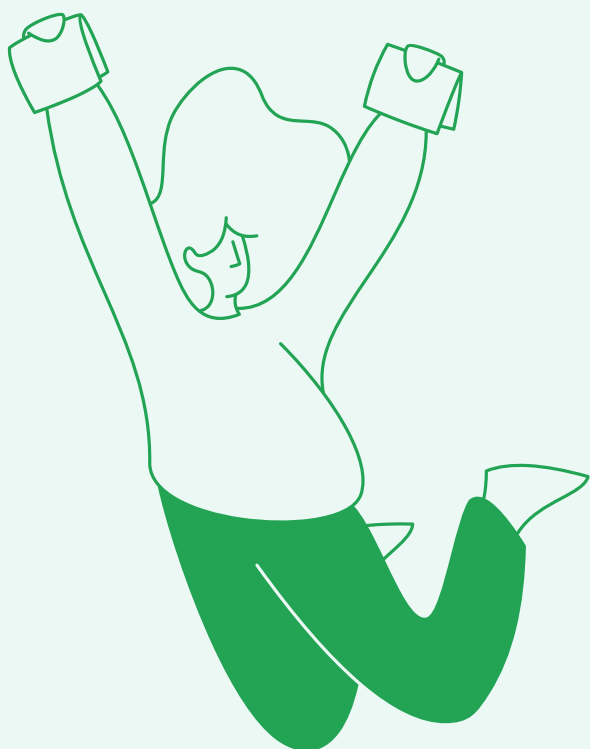


# Ćwiczenie 2: When... you...

Czas trwania: 15 min

## Opis:

W grupie uczestników rozdaje się karteczki z instrukcjami. Na karteczkach widnieje instrukcja rozpisana zgodnie ze schematem: “Jeśli... Ty...” np. “jeśli ktoś śpiewa, Ty tupnij”, “jeśli ktoś klaszcze w dłonie, Ty powiedz jak masz na imię”, “Jeśli usłyszysz swój język, Ty unieś ręce do góry”. Instrukcje można dostosować do tematyki szkolenia lub do wieku uczestników. Istotnym elementem ćwiczenia jest jego rozpoczęcie - osoba prowadząca powinna rozpocząć wykonując jeden z gestów, by w ten sposób uruchomić kolejne zdarzenia. W zależności od ilości uczestników można przygotować większą liczbę instrukcji. Ważne, aby były one wzajemnie powiązane.



## Cele:

ożywienie grupy,  
ćwiczenie na  
rozgrzewkę, ćwiczenie  
na koncentrację

# Ćwiczenie 3: Skojarzenia

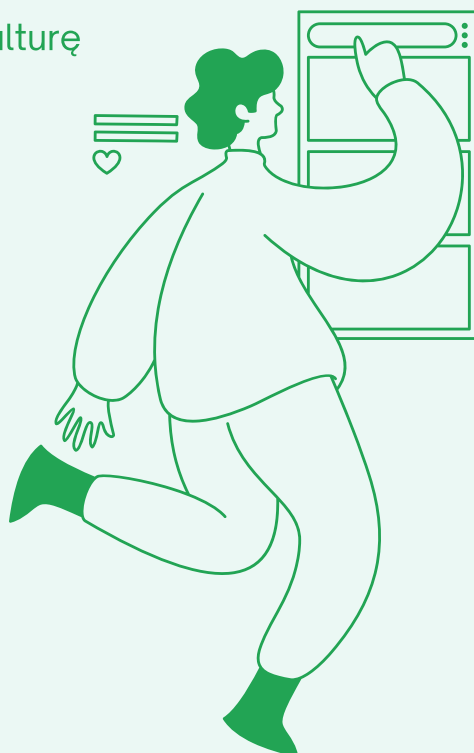
Czas trwania: 60-120 min

## Opis:

Ćwiczenie wykonać można w grupie międzykulturowej, w której pracujemy. Jego celem jest konfrontacja przekonań, skojarzeń, a także popularnych stereotypów z rzeczywistością. Grupa ma wypowiedzieć swoje skojarzenia związane z konkretnym krajem i jego mieszkańcami - skojarzenia, hasła, ważne postaci, elementy kultury, dziedzictwo materialne i niematerialne. Wypowiedziane hasła zapisywane są na flipcharcie lub tablicy w taki sposób, aby wszyscy uczestnicy mogli je widzieć. Zgodnie z założeniem ćwiczenia - reprezentanci danego kraju nie komentują aż do momentu, gdy pozostali uczestnicy skończą się wypowiadać. Gdy pomysły na skojarzenia się kończą - reprezentant danego kraju może je szerzej skomentować, zaznaczyć dodatkowe elementy, stereotypy niezgodne z rzeczywistością lub bliżej scharakteryzować kulturę własnego kraju.

## Cele:

komunikacja  
międzykulturowa,  
zapoznanie się z innymi  
kulturami, konfrontacja  
stereotypów z  
rzeczywistością



# Ćwiczenie 4: Kierowca i samochód

Czas trwania: 15-20 min

## Opis:

Podczas ćwiczenia uczestnicy grupy łączą się w pary. Można podzielić grupę lub umożliwić uczestnikom dobór partnera. Ćwiczenie należy wykonywać na otwartej przestrzeni - najlepiej na świeżym powietrzu, na powierzchni w miarę możliwości płaskiej. Osoby w parze mają następujące zadanie: jeden z partnerów jest kierowcą, druga osoba - samochodem. Osoba będąca kierowcą ma sterować ruchami partnera/partnerki poprzez ułożone na ramionach tej osoby dłonie. Osoba będąca samochodem ma z zamkniętymi oczyma przemieszczać się zgodnie ze "wskazaniami" kierowcy. Po kilku minutach następuje zmiana za kierownicą. Dzięki ćwiczeniu uczestnicy mogą ćwiczyć zaufanie do partnera, ale także uczyć się odpowiedzialnego prowadzenia drugiej osoby - tak, aby nie czuła strachu przed "jazdą".



## Cele:

gra na świeżym  
powietrzu, budowanie  
zaufania, ożywienie  
grupy, integracja

# Ćwiczenie 5: Gra w imiona

Czas trwania: 15-30 min

## Opis:

Proste ćwiczenie, które może mieć różne formy, ale zawsze jeden cel - wzajemne poznanie się członków grupy i zapamiętanie swoich imion. Poniżej kilka przykładowych form:

1

Jeśli to możliwe grupa staje w kole. Osoby kolejno przedstawiają się, a każda następna osoba przed podaniem swojego imienia podaje imiona osób przedstawiających się wcześniej. Tym samym ostatnia osoba w kole ma za zadanie wygłosić imiona wszystkich osób.

2

Grupa staje w kole. Osoba inicjująca trzyma w dłoni niewielki przedmiot, który można rzucać (najlepiej piłkę). Rzuca przedmiot w kierunku konkretnej osoby wypowiadając jednocześnie jej imię. Zadanie ćwiczy koncentrację i stanowi dobrą rozrywkę.

3

Członkowie kolejno wypowiadają swoje imię i wykonują gest lub ruch ciałem. Pozostali członkowie grupy powtarzają imię wraz z towarzyszącym mu gestem. W ten sposób poprzez skojarzenie imienia z ruchem łatwiej zapamiętać imię konkretnej osoby.



## Cele:

Zapoznanie się grupy,  
ćwiczenie na pamięć,  
ćwiczenie na  
koncentrację, ćwiczenie  
rozgrzewające



# Ćwiczenie 6: Krok do przodu

Czas trwania: 40-60 min

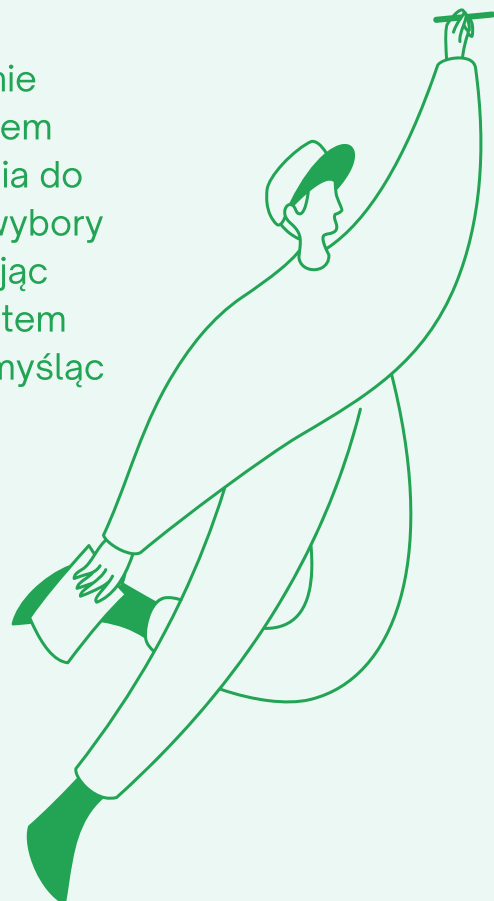
## Opis:

Uczestnicy ćwiczenia otrzymują role, a ich zadaniem jest wczuć się w sytuację życiową osoby, którą mają odegrać (np. emeryt bez rodziny, homoseksualista mieszkający w małym miasteczku, samotna matka, imigrant w rzeczywistości nowego kraju). Osoba prowadząca zadaje pytania mające pomóc uczestnikom poczuć się tak, jak postaci, które mają odgrywać (np. pomyśl jak wyglądało Twoje dzieciństwo, jak wygląda Twoje życie, jaki styl życia obecnie prowadzisz?).

W dalszej części ćwiczenia uczestnicy stają w rzędzie. Osoba prowadząca czyta kolejne stwierdzenia - jeśli uczestnik odgrywający konkretną rolę zgadza się z nim - robi krok do przodu. Jeśli się z nim nie zgadza - robi krok w tył. Po zakończeniu wygłaszania przez osobę prowadzącą stwierdzeń - uczestnicy mają za zadanie rozejrzeć się i zobaczyć, gdzie znajdują się względem pozostałych uczestników. Przykładowe stwierdzenia do ćwiczenia: czuję, że moja rodzina akceptuje moje wybory życiowe; lubię siebie; czuję się bezpiecznie trzymając mojego partnera/partnerkę za rękę na ulicy; nie jestem ciężarem dla mojej rodziny; czuję się bezpiecznie myśląc o swojej przyszłości.

## Cele:

zwiększenie  
świadomości  
dyskryminacji i sytuacji  
grupy mniejszościowej



# Ćwiczenie 7: Pomarańcza

Czas trwania: 10-20 min

## Opis:

Ćwiczenie najlepiej wykonać w większej sali lub na świeżym powietrzu. Uczestnicy dzieleni są na dwie grupy. Między nimi, na stole umieszczana jest pomarańcza. Każda z grup otrzymuje od osoby prowadzącej zadanie - ważne, aby uczestnicy nie wiedzieli jakie jest zadanie pozostałej grupy. Pierwsza z grup otrzymuje następujące zadanie: "Jesteście mieszkańcami krainy, w której zapanowała choroba. Jesteście naukowcami, którzy wiedzą, że lekiem na tę chorobę jest sok z pomarańczy. Waszym zadaniem jest zdobycie tego soku". Druga grupa ma podobne zadanie, przy czym jej zadaniem jest zdobycie "uzdrawiającej" skórki z pomarańczy. Ćwiczenie - niezależnie od zachowania grupy i przebiegu - należy omówić, zwracając uwagę na motywację, sposoby negocjacji, ewentualne pojawienie się konfliktu i próby jego rozwiązania



## Cele:

kooperacja, myślenie niestandardowe, rozwiązywanie konfliktów, budowanie relacji między członkami zespołu.

# Ćwiczenie 8: Smok, księżniczka, rycerz

Czas trwania: 10-15 min

## Opis:

Gra bazująca na zasadach gry “papier, kamień, nożyce” z wprowadzeniem postaci - smoka, księżniczki i rycerza. Uczestnicy dzieleni są na dwie grupy, a osoba prowadząca rozpoczyna grę od opowieści: dawno, dawno temu, w odległej krainie żyła sobie księżniczka (mówiąc księżniczka wykonuje ruch dygnięcia). Niestety na krainę napadł drapieżny smok i uwięził księżniczkę w wieży (mówiąc smok wykonuje ruch rozczapierzonych dłoni). Szczęśliwie zjawił się dzielny rycerz, pokonał smoka, uwolnił księżniczkę, w której się zakochał (mówiąc rycerz wykonuje gest pchnięcia mieczem). W ten sposób grupa poznaje bohaterów i relacje (zgodnie ze schematem jak w grze papier, kamień, nożyce): smok pokonuje księżniczkę, rycerz pokonuje smoka, księżniczka obtaskawia rycerza. W dalszej części zadania grupa podzielona na dwie podgrupy ma “walczyć” ze sobą zgodnie ze schematem. W podgrupach ustalane są strategie gry. Można grać do 3 wygranych “pojedyneków”.

## Cele:

zapoznanie się grupy,  
kooperacja, budowanie  
relacji między członkami  
zespołu



# Ćwiczenie 9: Maszyny

Czas trwania: 15-20 min

## Opis:

Uczestnicy dzieleni są na dwie grupy. Każda ma za zadanie przygotować krótką pantomimę, w ramach której zaprezentowana zostanie działająca maszyna bądź urządzenie. Grupy kolejno odgrywają działanie maszyny i starają się odgadnąć maszynę prezentowaną przez pozostałych uczestników. Temat pantomimy można swobodnie zmieniać i dostosowywać do tematyki szkolenia. W ramach ćwiczenia uczestnicy mają za zadanie podzielić między siebie role i je odegrać zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami.

## Cele:

myślenie poza schematami, kooperacja w grupie, pobudzanie kreatywności



# Ćwiczenie 10: Człowiek - aparat

Czas trwania: 15-30 min

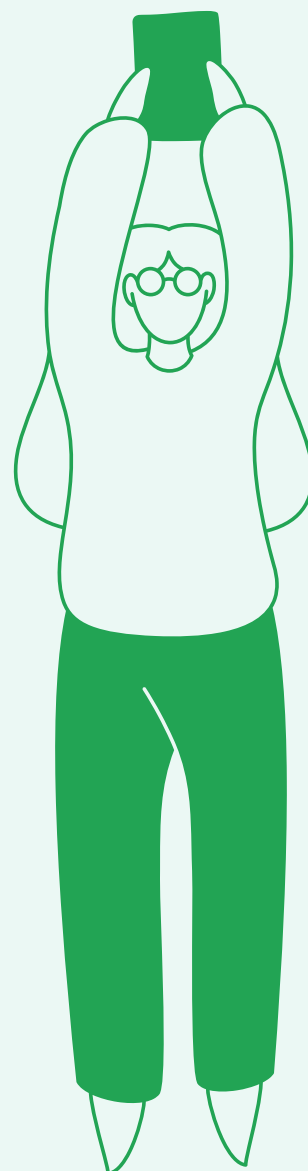
## Opis:

Podczas ćwiczenia uczestnicy łączą się w pary. Jedna osoba w parze odgrywa rolę aparatu, druga fotografa. Osoba będąca aparatem ma zamknięte oczy.

Przemieszcza się po przestrzeni (może być to sala, może być otwarta przestrzeń) kierowana przez osobę będącą fotografem. Na znak (np. klepnięcie w ramię) osoba odgrywająca rolę aparatu otwiera oczy i zapamiętuje obraz, który ma przed sobą. W ten sposób pary przemieszczają się i "zbierają fotografie". Po kilku wykonanych zdjęciach pary zamieniają się rolami. Na koniec, już w grupie, uczestnicy dzielą się refleksjami na temat zebranych obrazów, dodając do nich interpretację bądź łącząc w wymyśloną historię. Tematykę obrazów można powiązać z tematyką zajęć lub omawianymi na nich aspektami.

## Cele:

**myślenie poza  
schematami,  
kooperacja, pobudzenie  
kreatywności**



# Ćwiczenie 11: W kręgu

Czas trwania: 15-20 min

## Opis:

Uczestnicy dzieleni są na dwie grupy. Osoba prowadząca wydaje instrukcje pilnując, by jedna grupa nie słyszała instrukcji wydawanych drugiej. Jedna z grup ma za zadanie chwycić się za ręce by utworzyć krąg. Druga grupa ma za zadanie dostać się do środka kręgu. Żadne inne instrukcje nie są wydawane. W przebiegu ćwiczenia uczestnicy mogą zachować się w różny sposób - krąg może się zacieśniać, mogą rozpocząć się zachowania konfliktowe lub wręcz przeciwnie - kooperacja między grupami. Celem ćwiczenia jest uświadomienie jak grupa zachowuje się w sytuacji niedokładnych instrukcji, jak może eskalować konflikt, jak mogą czuć się osoby wykluczone. Każdorazowo, po wykonanym ćwiczeniu, należy przedyskutować zachowanie grupy, zapytać uczestników o odczucia, emocje związane z wykluczeniem bądź inkluzją.



## Cele:

myślenie  
niestandardowe,  
ćwiczenie ruchowe,  
kooperacja, rozumienie  
schematów zachowań w  
grupie, zarządzanie  
konfliktem, integracja

# Ćwiczenie 12: Abigail i aligatory

Czas trwania: 40-60 min

## Opis:

Uczestnicy wystuchują lub czytają poniższą opowieść:

*Dawno temu, kobieta o imieniu Abigail kochała się w mężczyźnie zwanym się Grzegorz. Grzegorz żył nad brzegiem rzeki, a Abigail mieszkała na jej przeciwległym brzegu. Rzeka, która rozdziela kochanków, przepętniona była mężczyzno- i kobiezożernymi aligatorami. Abigail pragnęła przedostać się przez rzekę do swojego ukochanego Grzegorza. Na nieszczęście most został zerwany. Abigail udała się więc do Sinbada. Kapitana statku rzecznoego, prosząc go, by ją przewiózł na drugi brzeg. Sinbad odrzekł, że chętnie to zrobi, jeśli Abigail przed przeprawą pójdzie z nim do łóżka. Nie wahając się Abigail odmówiła i udała się do przyjaciela Iwana poskarżyć się na swój los. Iwan nie chciał być zamieszany w tę sprawę. Abigail poczuła, że nie pozostaje jej nic, jak tylko przyjąć warunki Sinbada. Sinbad spełnił obietnicę i zawiózł Abigail w ramiona Grzegorza. Gdy Abigail opowiedziała o swej mitosnej eskapadzie, w którą się wdała po to, aby móc przeprowić się przez rzekę Grzegorzowi, kochanek odepchnął ją z pogardą. Ze złamanym sercem przygnębiona Abigail zwraca się do Zdzicha ze swoją smutną opowieścią. Zdzich współczując Abigail, odszukał Grzegorza i brutalnie go pobił. Abigail była uradowana tym, że Grzegorz dostał za swoje. Słońce zachodzi za górami i styszymy jak Abigail śmieje się z Grzegorza.*

Następnie zadaniem każdego uczestnika jest samodzielnie uszeregować na pozycjach od 1 do 5, wg tego, że na pozycji 1 osoba, która zachowała się najgorzej wg nas, aż do pozycji 5 – najbardziej fair. Po zakończeniu przez wszystkich pierwszej części ćwiczenia grupa przystępuje do ustalenia wspólnego stanowiska.



## Cele:

ustalanie wspólnego stanowiska, poznanie indywidualnych i grupowych wartości

# Ćwiczenie 13: Ewaluacja dnia szkoleniowego / szkolenia

Czas trwania: 10-15 min

## Opis:

Opis: uczestnicy w formie zapisanych karteczek odpowiadają na trzy zagadnienia związane z udziałem w szkoleniu:

- Co im zaimponowało?
- Czego się nauczyli?
- Co można by poprawić

Kartki przyklejane są na wcześniej przygotowane 3 kartki flipcharta i odczytywane przez trenera i komentowane lub zbierane przez trenera i skomentowane kolejnego dnia szkolenia (jeżeli dotyczy).



## Cele:

poznanie opinii  
uczestników na temat  
szkolenia,  
konstruktywna  
informacja zwrotna,  
działania ewaluacyjne



# Ćwiczenie 14: Zwierzęta

Czas trwania: 10-20 min

## Opis:

Osoba prowadząca prosi grupę o przygotowanie kartki i długopisu. Następnie prosi uczestników o zastanowienie się nad pięcioma ulubionymi (ważnymi, mającymi znaczenie) gatunkami zwierząt. Zadaniem uczestników jest sporządzenie krótkiej listy wybranych gatunków. Osoba prowadząca zaznacza, żeby każdy uczestnik przez chwilę zastanowił się nad wyborem, aby lista nie była przypadkowa. Po chwili, gdy uczestnicy sporządzą listę, osoba prowadząca prosi o to, aby każda osoba przy wypisanych zwierzętach dopisała także cechę / przymiotnik, który najbardziej kojarzy się z danym gatunkiem. Po sporządzeniu listy cech osoba prowadząca zachęca do refleksji na temat wypisanych cech np. zadając pytania: *Czy te cechy są dla Ciebie ważne? Czy uosabiają wartości, jakie są dla Ciebie istotne? Czy są to cechy / przymiotniki, które opisują Ciebie?* Ostatecznie osoba prowadząca puentuje wykonane ćwiczenia informacją, że wskazane przymiotniki są kluczowymi wartościami dla danej osoby. Po ćwiczeniu warto zostawić uczestnikom czas na rozważenie ćwiczenia.

## Cele:

**poznanie własnych  
wartości, lepsze  
poznanie samego siebie**



# Ćwiczenie 15: Ewolucja

Czas trwania: 20-30 min

## Opis:

Gra, która najlepiej sprawdza się na otwartej przestrzeni, jeśli to możliwe - na świeżym powietrzu. Osoba prowadząca na początku wyjaśnia zasady - każdy uczestnik będzie przechodził kolejne etapy ewolucji (od ryby do człowieka). W punkcie wyjścia wszyscy są rybami i przemieszczają się po przestrzeni wykonując dłonią gest płynącej ryby. Gdy natrafią na innego uczestnika - staczają pojedynek w grę "Papier, kamień, nożyce". Osoba, która zwycięży pojedynek przechodzi w kolejne stadium ewolucji (ptąży) i zaczyna przemieszczać się wykonując gest skaczącej żaby. Osoby szukają uczestników będących na tym samym stadium by stoczyć z nimi pojedynek. Zwycięzca wchodzi na kolejny poziom - staje się gadem i przemieszcza się sycząc jak wąż. Gra toczy się zgodnie ze schematem - uczestnicy poszukują uczestników będących na tym samym stadium ewolucji, by stoczyć z nimi pojedynek. Zwycięzca - przeobraża się w kolejne zwierzę, po gadach - w ptaka (i przemieszcza się machając rękoma niczym skrzydłami). Finalnie, zwycięzca pojedynku dwóch ptaków, staje się człowiekiem i kończy rozgrywkę (np. schodząc z przestrzeni, gdzie odbywa się gra). Po zakończeniu ćwiczenia osoba prowadząca zachęca do wspólnej refleksji i zastanowienia się nad grą (jak się czuli zwycięzcy, jak przegrani, jak przebiegała gra, jakie wrażenia pozostawiła).



**Cele: integracja,  
ożywienie grupy**

# Ćwiczenie 16: Storytelling

Czas trwania: 60 min

## Opis:

Osoba prowadząca wieszka w przestrzeni warsztatowej fotografie, tak aby wszyscy uczestnicy mogli je dostrzec. Fotografie są w dużych formatach, wykonane różną techniką. Zdjęcia przedstawiają miejsca z różnych części świata: plenery i wnętrza. Obrazują ludzi w konkretnych sytuacjach: rodzinnych, obowiązków pracy, spraw codziennych, ekstremalnych, społecznych i politycznych.

Ważne, by obrazy wyraźnie odzwierciedlały ludzkie emocje, a także relacje pomiędzy bohaterami zdjęć. Fotografie powinny prezentować osoby szczęśliwe oraz te w kryzysie. Dobrze, by fotografie dokumentowały także artefakty czy obiekty pozwalające uczestnikom odnaleźć kontekst zarejestrowanych na zdjęciach sytuacji.

W dalszej kolejności uczestnicy dzieleni są na grupy, następnie osoba prowadząca prosi każdą z grup o wybór jednej z fotografii. Praca każdej z grup polega na wspólnej analizie danego obrazu oraz wypełnieniu kwestionariusza z poleceniami i pytaniami:

- Opiszcie fotografię
- Co dzieje się na fotografii?
- Dlaczego fotografia została zrobiona?
- Co ta fotografia mówi nam o jej motywie przewodnim i w ogóle o życiu?
- Przygotujcie krótką opowieść wokół tematu fotografii

Ostatnim zadaniem są prezentacje efektu pracy każdej z grup, bazujących na treściach z kwestionariuszy. Podsumowującym elementem warsztatu jest inspirowana przez osobę prowadzącą i angażująca wszystkich uczestników dyskusja o roli budowania komunikatów i znaczeniu szerszych narracji w życiu społecznym i edukacji.

Ciekawym wątkiem do dyskusji jest obecność i znaczenie form oddziaływań: sugestii, perswazji i manipulacji w przestrzeni publicznej i mediach.



**Cele: pobudzanie  
kreatywności,  
budowanie narracji**

# Zakończenie

Zeszyt Ćwiczeń Erasmus + Edukacja Dorosłych jest częścią działań mających na celu popularyzację zdobytej na szkoleniach wiedzy. Autorzy chcą dzielić się nowymi umiejętnościami, najciekawszymi narzędziami i propozycjami ich zastosowania. Wierzą, że zarówno edukatorzy, szkoleniowcy, jak i po prostu osoby pracujące z grupami będą czerpali z tego bogatego zestawu ćwiczeń, gier i zadań.

Autorzy:

Aleksander Lysko

Katarzyna Kleczko

Hanna Kostrzewska

Maciej Zygmunt

## Kontakt

Instytut Myśli Polskiej  
im. Wojciecha Korfanteo  
Instytucja Kultury Samorządu  
Województwa Śląskiego  
ul. Teatralna 4 | 40-003 Katowice  
[www.instytutkorfanteo.pl](http://www.instytutkorfanteo.pl)

