

Jak se mi žije?

Typ Hry: simulační, pohybová, zážitková

Fyzická zátěž: 2

Psychická zátěž: 2

Čas na hru: 1,5 hod.

Věk: 13-15

Charakteristika

Jedná se o simulační aktivitu, při níž mají účastníci možnost vyzkoušet si běžné denní činnosti v roli člověka s postižením.

Cíl

Účastník je schopen popsat některé druhy tělesných a zrakových postižení.

Aktivita vede účastníky k integraci hodnoty empatie a ohleduplnosti.

Účastník je schopen reflektovat a ocenit hodnotu zdraví ve svém životě.

Pomůcky

Připravená stanoviště, hrací kartičky pro každého hráče, mapa herního prostoru, 1. stanoviště: dřez, utěrka, houbička, mycí prostředek na nádobí, nádobí (nejlépe plastové), šátek, větší množství oblečení (trička, košile, kalhoty, boty, motýlky atd.), 2. stanoviště: 10 různých předmětů, šátky, pracovní sluchátka tlumící zvuk, reproduktor, 3. stanoviště pomůcky: konvice na vodu, hrnky, voda, šátek, kužely na vyznačení trasy, invalidní vozík, hůl. 4. stanoviště: množství různého oblečení (ponožky, trika, kalhoty apod.), šátek. Brýle na zhoršení zraku, témata na diskusi - ke stažení na www.disfrystak.cz/rkd-prilohy.

Motivace

Lektor účastníky uvede do situace, kdy každý z nich dostane možnost si vyzkoušet, zda obstojí v běžných denních činnostech, ale v roli člověka s handicapem. Lektor sdělí účastníkům, že ten, který obstojí ve všech aktivitách v nejrychlejším čase, stává se vítězem aktivity.

Podrobně rozpracovaný obsah

Aktivita účastníkům umožňuje si vyzkoušet, jak vypadá život s handicapem. Aktivita obsahuje čtyři stanoviště, přičemž na každém z nich jsou pro účastníky připraveny dva úkoly, které simulují některý z handicapů. Jedná se např. o zrakové či tělesné postižení. Úkolem účastníků je co nejrychleji splnit úkoly v rámci všech čtyř stanovišť.

Účastníci se shromáždí v místnosti, kde je připravena mapa s vyznačeným herním plánem. Mapa provází účastníky celou aktivitou a pomáhá jim s orientací v herním prostoru. Lektor účastníkům sdělí pravidla a cíl aktivity. Úkolem každého účastníka je pokusit se v co nejkratším čase splnit všechny úkoly na všech čtyřech stanovištích. Každého účastníka aktivitou provází hrací karta, na kterou si zaznamenává své úspěchy na stanovištích. Za každý splněný úkol si účastník nalepí nálepku do své hrací karty. Účastník, který má jako první hrací kartu vyplněnou, vyhrává. Pokud účastník splní jeden ze dvou úkolů na daném stanovišti, nemůže hned pokračovat v úkolu druhém, musí nejprve navštívit stanoviště jiné a až poté se znovu pokusit o splnění druhého úkolu. To stejné platí v případě, že se účastníkovi úkol splnit nepodařilo.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Popis stanovišť:

1. stanoviště

- Úkolem účastníka je umýt a utřít nádobí. Má k dispozici dřez, vodu, mycí prostředky a utěrku. Účastník tento úkol plní v roli člověka se zrakovým postižením. Lektor mu tedy na stanovišti zaváže oči, takže účastník plní celý úkol poslepu.
- Druhým úkolem účastníka je vhodně se obléci pro konkrétní příležitost, kterou mu lektor zadá. Jedná se například o ples, procházku v lese apod. Účastník má k dispozici několik kostýmů, z nichž si jeden vybere. Účastník tento úkol plní v roli hemiplegika, tedy člověka s tělesným postižením, které je charakteristické ochrnutými končetinami na jedné straně těla. Lektor účastníkovi přiváže končetiny k tělu a účastník se pokusí splnit. Účastník může využít alternativní variantu ke splnění tohoto úkolu. V roli člověka ze sociálně slabých poměrů dostane k dispozici špinavé a potrhané oblečení a zadání události, na kterou se má připravit. Poté úkol probíhá obdobně.

2. stanoviště:

- Prvním úkolem účastníka je projít vyznačenou trasu a zapamatovat si určitý počet předmětů, které jsou na trase rozmístěny. Tento úkol plní účastník v roli zrakově postiženého člověka, tudíž si nasadí brýle, které zhoršují zrak.
- Druhým úkolem účastníka je obstát v rozhovoru s lektorem. Témata rozhovorů jsou napsána na kartičkách, z nichž si účastník jedno vylosuje. Tento úkol účastník plní v roli sluchově postiženého člověka. Nasadí si tedy na uši pracovní sluchátka tlumící zvuk. Lektor ve stejném okamžiku pustí hudbu a začíná rozhovor. Délku rozhovoru určuje lektor.

3. stanoviště:

- Prvním úkolem účastníka je naplnit pět hrnků vodou. Voda nesmí z hrnků vytéct, ale zároveň nesmí být hrnek poloprázdný. Správnou míru naplnění hrnků posuzuje lektor. Účastník tento úkol plní v roli zrakově postiženého člověka. Zrakové postižení je v tomto úkolu symbolizováno šátkem, který si účastník uváže přes oči.
- Druhým úkolem, který účastníky na tomto stanovišti čeká, je forma překážkové dráhy. Účastník si zde může vybrat jednu ze dvou variant handicapů, se kterým bude trasu absolvovat. První možností účastníka je projít dráhu jako osoba se zrakovým postižením. Zrakové postižení je opět symbolizováno šátkem uvázaným přes oči. K dispozici dostane každý účastník slepeckou hůl. Druhou variantou je projít trasu v roli paraplegika, tedy v roli člověka s tělesným postižením. Toto postižení je charakteristické ochrnutím dolních končetin. Účastník, který si vybere tento handicap, má k dispozici invalidní vozík.

4. stanoviště:

- Jedním z úkolů pro účastníka na tomto stanovišti je třídění oblečení. Účastník má za úkol roztřídit oblečení podle druhů, tedy na trička, kalhoty apod. Tento úkol účastník plní v roli člověka s tělesným postižením. Může si vybrat ze dvou variant postižení. První z nich je absence jedné ruky. Druhá varianta je role hemiplegika, která je již popsána výše.
- Druhým úkolem účastníka na tomto stanovišti je uvázat kytici. Účastník plní úkol v roli člověka se zrakovým postižením, které je v tomto úkolu symbolizováno brýlemi, které zhoršují zrak. V



případě, že se aktivita odehrává uvnitř, má lektor připravené papírové květiny, ze kterých je možné kytici uvázat.

Metodické poznámky

Rizikem aktivity je nerovnoměrné rozmístění účastníků na stanovištích. Na každém stanovišti by měl být lektor, který má pečlivě připravené pomůcky a zajistí tak hladký průběh aktivity.

Reflexe

V rámci zpětné vazby se lektor spolu s účastníky vrací k průběhu aktivity. Lektor účastníkům pokládá otázky týkající se náročnosti úkolů, překvapivých momentů apod. Lektor účastníky může vyzvat, aby s ostatními sdíleli, co si při aktivitě uvědomili a jaký to má dopad na jejich další postoj ve vztahu k lidem s handicapem.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY