

Základní charakteristiky hry/techniky a možnosti jejího využití v primární prevenci

Název: *Stavění se na kvadranty*

Cíl: *Rychlé vyjádření aktuálního stavu či životních postojů vlastním tělem, vhodné i jako rozehřívací hra. Slouží i k odreagování a vzájemnému poznání skupiny.*

Časová náročnost: *5–10 minut.*

Od kolika let je aplikace vhodná: *Záleží na volbě vlastností, ale již od 3. třídy ZŠ.*

Instrukce k realizaci: *Vyzveme děti, aby se zamyslely a řekly, jak se nyní cítí. Nabídneme jim osový kříž, kdy nejprve v specifikujeme první osu. Volíme vlastnosti, které jsou dětem blízké a mohou se snadno rozhodnout na „míře“ této vlastnosti, kterou nyní prožívají. Postaví se tedy na tuto osu podle toho, jak se cítí. Pak je instruujeme, aby již neměnily svou pozici vzhledem k této ose, ale pouze se vychýlily do strany, tedy přidáme další osu, další protipólné vlastnosti. Děti tedy vytvoří čtyři kvadranty této vlastnosti.*

Následná práce se skupinou: *Vytvořené kvadranty nám umožní rychlou orientaci buď v aktuálním stavu dětí, nebo v jejich životních postojích (podle volby os). Tím, že tyto kvadranty v specifikujeme, např. „optimistická naivka“ dáme dětem zpětnou vazbu. Stejně tak se děti mohou podívat, jak jsou na tom ostatní, s kým to mají podobné, s kým odlišné.*

Doporučené otázky při rozboru: *Po skončení techniky se ptáme: Komu se rozhodovalo snadno? Kdo dlouho váhal? Překvapilo vás rozestavení druhých? Cítíte se podobně jako ti, kteří stáli s vámi? Bývá to někdy u vás jinak? Kdy? ...*

Případná rizika spojená s aplikací: *Občas se stane, že je technika zlehčena, a proto se mívá účinkem. Pokud by ta situace hrozila, pak je lepší hru nehrát! Stejně může vyvolávat smích, pokud byly zvoleny příliš náročné protipólné vlastnosti.*

Poznámky realizátora:

Vlastní prožitek hry/techniky:

Stavění se na kvadranty

