

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

Název: *Doma ve třídě*

Cíl: *Kontinuální vytváření koheze skupiny, navozování pocitů sounáležitosti, pomoci, podpory dobrých mezilidských vztahů.*

Časová náročnost: *45 minut.*

Od kolika let je aplikace vhodná: *od 6 let.*

Instrukce k realizaci: *Každý týden v pravidelnou dobu se děti sesednou, je možné do kruhu, ale stejně tak se může uprostřed kruhu udělat symbolický stůl. Během povídání je třeba v první fázi rozebrat vše, co se událo od posledního posezení. Pak je dobré rozebrat, co se děje ve škole a v jejím okolí. Poté dětem říci, co se bude probírat příští týden. Můžeme použít nějakou jednoduchou hru a povídat si o ní. Smyslem tohoto setkání není jen jakási třídnická hodina, ale také ukázat dětem a naučit je, že společné setkání patří ke společnému spoluzití.*

Varianta pro děti s nízkou schopností psát: *Totožná s instrukcí.*

Následná práce se skupinou: *Děti se tohoto procesu účastní aktivně. Oni jsou ti, kteří mluví, kteří komunikují. Pokud se jim do toho nechce, je naprosto regulární mluvit o tom, proč tomu tak je. Mluvit o jejich pocitech i v případě, že devalvují i vlastní setkání. Nejde o to, aby se to dětem tzv. líbilo, ale aby časem našly smysl a naučily se tuto aktivitu. Přijetí jakéhosi reflektování třídy v čase a sebe sama v procesu setkávání umožňuje dětem více se přiblížit k procesu motivace.*

Otázky: *Proč si o tom povídáme? Co můžu udělat pro zlepšení atmosféry ve třídě? Co se to vlastně stalo? Proč se to stalo? Jak jste se v uplynulém týdnu cítili? Co byste chtěli? Proč to nechcete? Co s tím uděláte? Na co čekáte? Proč očekáváte, že vás vše bude bavit? Nejsou jiná kritéria než jen chci a nechci, nebo baví a nebaví?*

Případná rizika spojená s aplikací: *Riziko je zde velmi pravděpodobné, a to, že pedagog zanechá aktivity právě proto, že děti budou po prvním seznámení se s ní poněkud nemoťované, nebudou možná umět povídat, a tím to pro ně bude hůře uchopitelné. Ale právě pro děti z prostředí chudšího na podněty tuto aktivitu potřebují více než jiné.*

Poznámky realizátora:

Vlastní prožitek hry/techniky: