

NADACE SIRIUS

# **Metodika skupinového programu pro děti „Komunita“ v pobytovém zařízení Dům Přemysla Pittra pro Děti**

Dům tří přání, o. s.

prosinec 2011

Autoři textu:

Mgr. Martina Palková

Mgr. Irena Kulhánková

Ing. Jindra Karlíková

# OBSAH

1. Účel metodiky .....	3
2. Dům tří přání: základní rámec práce s ohroženými dětmi .....	3
2.1 Principy práce s ohroženými dětmi v organizaci Dům tří přání .....	3
2.2 Cílová skupina .....	4
2.3 Charakteristika zařízení Dům Přemysla Pittra pro Děti.....	4
3. Pravidelný skupinový program Komunita v Domě Přemysla Pittra pro děti .....	5
3.1 Cíle Komunity .....	5
3.2 Struktura a organizace Komunity .....	6
3.3 Fáze Komunity .....	10
3.4 Pravidla Komunity.....	12
3.5 Rizika při vedení Komunity.....	12
3.6 Aktivity využívané v druhé fázi Komunity .....	14
Hry zaměřené na kooperaci a umění diskuse.....	14
Tvůrčí aktivity zaměřené na reflexi sebe a skupiny.....	18
4. Závěr .....	23

# **1. ÚČEL METODIKY**

Cílem metodiky je zaznamenat podobu, cíle a funkce skupinového programu v Domě Přemysla Pittra pro děti v takové podobě, aby čtenář mohl získat jasnou představu o východiscích, principech a metodách práce, na kterých stavíme.

Využití této metodiky předpokládáme jak na našem pracovišti (v rámci interních metodických pokynů), tak i u širší odborné veřejnosti.

Účelem této metodiky je poskytnout kvalitní a časem prověřený postup vedení Komunit v Domě Přemysla Pittra pro děti takovým způsobem, aby mohl být prospěšný pro další poskytovatele služeb zaměřených na pomoc ohroženým dětem.

## **2. DŮM TŘÍ PŘÁNÍ: ZÁKLADNÍ RÁMEC PRÁCE S OHROŽENÝMI DĚTMI**

### **2.1 PRINCIPY PRÁCE S OHROŽENÝMI DĚTMI V ORGANIZACI DŮM TŘÍ PŘÁNÍ**

- důraz na oprávněné zájmy, potřeby a práva dítěte
- vnímání rodiny jako celku, práce s rodinným systémem
- dítě je vždy středem zájmu
- vedení rodiny k aktivnímu a samostatnému řešení situace
- důraz na komplexitu pomoci a týmovou práci:
- interdisciplinární pohled na dítě založený na odbornosti týmů (psychologický, sociální, pedagogický),
- mezioborový přístup (úzká spolupráce s OSPOD, se školami, lékaři, psychology a dalšími odborníky).
- postoj neutrality ke všem zúčastněným stranám
- komplexnost a návaznost poskytovaných služeb a forem podpory:
  - uvnitř organizace: ambulantní, terénní a pobytové formy podpory,
  - vně organizace: spolupráce a kompatibilita mezi dalšími odborníky, organizacemi a institucemi napříč rezorty.
- standardy, etický kodex a soubor vnitřních pravidel Domu tří přání

## 2.2 CÍLOVÁ SKUPINA

Komu jsou služby Domu tří přání určeny:

### **Dětem od 3 do 18 let ohroženým následujícími situacemi:**

- vztahové problémy v rodině
- výchovné problémy v rodině
- rodiče nemají dostatečně osvojené rodičovské dovednosti
- sociální problematika (ztráta bydlení rodiče aj.)
- rodič je hospitalizovaný
- v rodině se vyskytuje psychiatrické onemocnění, závislost na návykových látkách apod.
- rodič byl/je ve VTOS

### **Dětem, u kterých se projevují:**

- známky syndromu CAN (Child Abuse and Neglect) – týrané, zneužívané, zanedbávané děti
- poruchy chování - problémy s autoritami, záškoláctví, lhaní, výchovné problémy ve škole, šikana atp.
- psychické či zdravotní problémy – úzkostnost, depresivní ladění, sebepoškozování, psychosomatické obtíže apod.

## 2.3 CHARAKTERISTIKA ZAŘÍZENÍ DŮM PŘEMYSLA PITTRA PRO DĚTI

Pobytová forma podpory je jednou z forem komplexních profesionálních služeb rodinám v obtížné životní situaci, které poskytuje občanské sdružení Dům tří přání. Tato forma podpory vznikla v roce 2001, kdy byl zahájen provoz Azylového domu Přemysla Pittra pro děti. Dům Přemysla Pittra pro děti (dále jen DPPD) je krizové pobytové zařízení<sup>1</sup> rodinného typu, které poskytuje neodkladnou odbornou pomoc ohroženým dětem, a to formou jejich dočasného pobytu mimo vlastní rodinu. Podmínkou pobytu dětí v zařízení je současná intenzivní práce s rodinou s cílem návratu dítěte zpět do ošetřeného rodinného zázemí.

---

<sup>1</sup> Tzv. zařízení pro děti vyžadující okamžitou pomoc (dle zákona 359/1999 Sb., o sociálně-právní ochraně dětí)

DPPD tak plní v systému sociálně-právní ochrany dětí v ČR roli preventivní (ve smyslu předejití umístění dítěte do ústavní péče) roli odborně podpůrnou (pro děti a rodiny v krizi, která by přivedla rozpad rodiny, závažně ohrozila zdravý vývoj dítěte a jeho bezpečí), roli kooperativní v rámci case managementu ve SPOD (spolupráce se všemi subjekty, jakými je škola, lékař, návazné služby jiných NNO aj., participujícími na řešení situace dítěte a rodiny, koordinovaná ze strany OSPOD).

Pobytové služby DPPD jsou určeny dětem od 3 do 18 let věku, které se ocitly v nepříznivé životné situaci ohrožující jejich bezpečí, zdraví a vývoj. V zařízení je deset lůžek, přičemž osm z nich je určeno pro dlouhodobé pobyty dětí (tj. až tři měsíce) a dvě jsou určena pro 24 hodinové pobyty dětí. O děti se stará tým pedagogicko-výchovných pracovníků a tým sociálních pracovníků s psychoterapeutickým výcvikem, kteří navíc pracují s rodinami dětí a dalšími zainteresovanými subjekty a odborníky (podrobněji viz Metodika zařízení DPPD - v rozdělení na metodiku pobytové části a metodiku ambulantní části DPPD, dále Vnitřní pravidla organizace. Tyto uváděné materiály přesně stanovují kvalifikační předpoklady, pracovní profily a pracovní náplně jednotlivých pracovních pozic v metodice zmiňovaných).

Tato metodika je součástí souboru metodických předpisů užívaných v organizaci v obou odborných týmech. Vychází z jednotného legislativního rámce a používá stejná odborná východiska pro práci s ohroženým dítětem. Pracuje se stejným názvoslovím, které je používáno ve všech metodických předpisech organizace.

### **3. PRAVIDELNÝ SKUPINOVÝ PROGRAM KOMUNITA V DOMĚ PŘEMYSLA PITTRA PRO DĚTI**

#### **3.1 CÍLE KOMUNITY**

Komunita přispívá k cíli samotného pobytu DPPD, tedy aby dítě vnímalo samo sebe pozitivně, bylo emočně otevřené, bylo schopno zvládat konflikty s rodiči a vrstevníky a umělo zpracovat bolestivé zážitky, dokázalo si říct o pomoc a dát najevo druhým, co potřebuje.

Každotýdenní Komunita poskytuje dětem na pobytu prostor ke vzájemnému setkání se v jiném formátu, než se setkávají denně v pobytové části. Je prostorem pro vzájemné sdílení myšlenek, zkušeností a emocí týkajících se zejména období samotného pobytu v DPPD. Cílem programu Komunity je vytvořit dětem při pobytu bezpečný prostor pro:

- terapeuticky vedenou skupinovou interakci
- sdílení pozitivních a negativních zkušeností, zážitků, pocitů
- získání podpory, zkušeností a zpětné vazby od ostatních
- možnost pro otevřenou a bezpečnou konfrontaci, sdělení stížností a toho, co by potřebovaly na pobytu jinak
- otevření a zpracovávání aktuálních témat, které pracovníci DPPD vnímají jako palčivá (nedodržování pobytového řádu, krádeže, sebepoškozování, šikana apod.)
- ocenění a odměnu
- přivítání nově příchozích dětí a pro rozloučení s dětmi, které odchází.

### 3.2 STRUKTURA A ORGANIZACE KOMUNITY

Komunita se koná jedenkrát týdně po dobu 60 minut. Probíhá vždy v pondělí odpoledne. Tento den byl stanoven ze dvou důvodů:

1. děti mají čerstvé zážitky z víkendu (z propustek domů, volnočasových aktivit v domečku) a adaptují se na režim pracovního týdne;
2. v pondělí dopoledne probíhá pracovní porada DPPD, kam pracovníci mohou přinášet náměty pro Komunitu.

Účastní se jí všechny děti na pobytu, která dodrží stanovená pravidla Komunity (viz 3.4 Pravidla Komunity) a dva pracovníci v přímé práci, nejlépe každý za jeden tým. Komunita probíhá v prostředí Ambulance DPPD, v konzultační místnosti, z důvodu zachování bezpečného prostředí odděleného od bezprostřední reality pobytu.

Předpokladem pro dobré fungování Komunity je zajištění jejího (psychologického) bezpečí. Děti na pobyt, resp. na Komunitu, přináší své, často negativní, životní zkušenosti z mnoha oblastí života. Vzhledem k povaze pobytu v DPPD často také zažívají období nejistoty ohledně budoucnosti, pocit ztráty kontroly nad děním. Mohou prožívat osamělost a odtržení od svých, často velmi křehkých, jistot doma. Tato situace je zpracovávána v průběhu pobytu samotného, v individuálních a rodinných konzultacích a

také v Komunitách. Skupinová dynamika dětí, které jsou zatíženy nejen svou minulostí, ale i aktuálními strachy a úzkostmi z nového prostředí, musí být v komunitě důkladně ošetřena. Zachovávání bezpečí, řádu a pevných hranic je proto důležitý proces, který přesahuje časový rámec Komunity. Sestává z přípravy na komunitu, komunity samotné a zpracovávání témat z komunity.

### **Pracovníci, kteří se podílejí na zajištění Komunity:**

Program je vždy veden dvojicí pracovníků. Dvojice je vždy složena ze zástupce týmu DPPD a zástupce týmu ATC. Tímto složením dvojice je zajištěno:

- předávání informací do DPPD (viz kap. 3.2.3 Zpracování témat z Komunity a kap. 3.3.3 část Propojení programu Komunita s činností pracovníků v pobytové části DPPD)
- program je veden do určité míry nezávislým pracovníkem, který děti zná jen velmi málo (často vůbec ne) a přináší tak do vedení programu pohled zvenku.

Metodicky jsou stanoveny dvě role těchto pracovníků – **garant programu a koterapeut**. Přidělování rolí je flexibilní, záleží na konkrétním složení dvojice (tj. kteří konkrétní pracovníci se budou na zajištění programu podílet), dále na vytížení pracovníků v jejich týmech, složení účastníků programu a předpokládáných tématech programu. K přidělení rolí dochází dohodou mezi vedoucími obou týmů, většinou po poradě DPPD v pondělí (viz první odstavec této kapitoly)

#### **Garant**

- komplexně zodpovídá za provedení programu Komunita (dle metodických předpisů organizace)
- zodpovídá za vedení dokumentace v databázi, za vypracování všech ostatních náležitostí programu Komunita
- v případě neshod obou pracovníků na použité metody či závěry z programu zodpovídá garant za předložení sporných záležitostí vedoucímu DPPD

#### **Koterapeut**

- vede spolu s garantem program Komunita (dle metodických předpisů organizace)

- přináší do vedení programu Komunita svůj odborný pohled a zkušenost z práce z druhého pracoviště
- poskytuje zpětnou vazbu a reflexi garantovi programu Komunita

Spolupráce garanta a koterapeuta je flexibilní, konkrétní úloha každého pracovníka pro realizaci každého jednotlivého setkání je domlouvána ve fázi Příprava na Komunitu. Viz 3.2.1 Dohodou obou pracovníků se jeden pracovník stává vedoucím programu (viz 3.2.1 Příprava na Komunitu a dále 3.2.2 Organizace Komunity samotné).

### **Funkční spolupráce dvojice pracovníků vyžaduje:**

- odborné dovednosti a vzdělání obou pracovníků
- znalost své role a role druhého pracovníka
- společné přípravy na vedení a průběh programu Komunita (viz 3.2.1 Příprava na Komunitu)
- následná společná reflexe provedení a průběhu programu Komunita
- dovednost práce ve dvojici
- systém výměny informací (databáze klientů), porad, intervizí a supervizí pracovníků

### **3.2.1 Příprava na Komunitu**

Témata do první a druhé fáze Komunity (viz 3.3 Fáze Komunity) přináší jak děti, tak pracovníci. Děti témata otevírají v samotném procesu setkání, pracovníci (vychovatelé, pracovníci v přímé práci DPPD) je přináší jako náměty na pravidelnou pondělní poradou. Náměty pro Komunitu se mohou týkat závažného problému, který se v průběhu posledního týdne vyskytnul na pobytu nebo oblasti, která je na pobytu často dětmi otevírána (např. konflikty mezi dětmi, krádeže, otázky týkající se pravidel). Výstupy z porady jsou dále prostřednictvím vedoucího pracovníka DPPD sděleny garantovi Komunity jako zadání Komunity.

Garant Komunity dále téma zpracovává s koterapeutem. Vybírají vhodné metody a postupy se zřetelem na bezpečí a hranice Komunity. Při výběru programu je nutné zvážit následující oblasti:

1. věkové rozložení dětí na pobytu



2. specifická vulnerabilita dětí k tématu (např. sexuálně zneužívané dítě x aktivity zasahující do osobního prostoru)
3. rozložení podle pohlaví
4. aktuální klima na pobytu
5. počet dětí

Dále si pracovníci domlouvají konkrétní postup, rozdělení rolí a poměr/míru aktivity obou pracovníků v jednotlivých fázích. Předem stanovují, kdo z Komunity bude vypracovávat zápis (viz 3.2 Struktura a organizace Komunity), který slouží jako důležitý zdroj informací a zpětná vazba pro pracovníky pobytu, kteří s tématy mohou pak dále pracovat.

### **3.2.2 Organizace Komunity samotné**

Komunitu otevírá, vede a ukončuje jeden pracovník z dvojice (tedy v tuto chvíli vedoucí Komunity) – tato role a míra aktivity je určena předem v přípravě (viz 3.2.1 Příprava na Komunitu). Dává Komunitě strukturu a řád, organizuje aktivity, operativně se rozhoduje, zda jsou témata z první fáze natolik závažná, aby byla vynechána druhá fáze (viz 3.3 Fáze Komunity). Druhý pracovník mívá roli pasivnější, vnímá dynamiku skupiny, dává podněty, otázky a na závěr i zpětné vazby, zejména ve fázi třetí – drahokamy (viz 3.3 Fáze Komunity). Může sledovat podněty, které vedoucí Komunity vzhledem ke své aktivní roli nemusí vnímat. V průběhu Komunity se může stát aktivnějším, pokud si to situace vyžaduje (velmi palčivé téma, konflikty). Oba pracovníci zajišťují, aby byla témata před koncem Komunity zpracována, tj. aby byla bezpečně uzavřena.

### **3.2.3 Zpracovávání témat z Komunity**

Předem určený pracovník z dvojice (viz 3.2.1 Příprava na Komunitu) zpracovává témata z Komunity prostřednictvím zápisu z Komunity. Zápis pracovník vkládá do databáze klientů a je tak umožněno, aby byl dále k dispozici pracovníkům v

Zápis má osnovu:

1. úvodní kolečko
2. téma; aktivita
3. drahokamy

V zápise pracovník zaznamená základní téma Komunity, naladění jednotlivců, jejich reakce, které jsou v kontextu práce s dětmi na pobytu významné. Pokud je probíráno závažné téma, které může mít bezprostřední dopady na fungování pobytu, je o nich zpraven vedoucí ambulantního týmu DPPD, popř. vychovatelé, kteří mají aktuálně službu.

### 3.3 FÁZE KOMUNITY

Komunita má tři fáze, z toho první a poslední musí proběhnout vždy, jsou součástí pevné struktury Komunity.

#### **3.3.1 První fáze Komunity**

První fáze začíná úvodním „kolečkem“, kde jedno dítě po druhém sděluje ostatním, jak se aktuálně cítí, jak prožilo poslední týden a víkend. Menší děti mají možnost vyjádřit své pocity na „teploměru nálady“ – kde postupně od země k jejich hlavě mohou ukázat, jak se cítí ( ve škále od země: mám se špatně; k hlavě – mám se nejlépe). Děti také mluví o svém nejlepším zážitku za poslední týden a taktéž o svém nejhorším. Nejhorší je často spojen se stížnostmi, nebo starostmi, které chtějí skupině sdělit, popř. zpracovat je.

Tato úvodní fáze Komunity má funkci motivační a terapeutickou. Děti od sebe dostávají důležité zpětné vazby, díky kterým získávají náhled na své chování a učí se přijímat důsledky svého chování, nést za ně zodpovědnost. Učí se sdílet své pocity a prostřednictvím zpětné vazby dále posilují schopnost porozumět emocím a vyjadřovat je. Děti zde mají možnost postěžovat si a tím získat pocit kontroly nad svým životem a vztahy, díky působení skupiny se pak učí přeměnit negativní postoje v pozitivní konfrontace.

#### **3.3.2. Druhá fáze Komunity**

Druhou fází Komunity naplňují psychosociální hry na předem vybrané téma, které může souviset s aktuálním klimatem na pobytu, problematikou, která se aktuálně mezi dětmi vyskytuje, nebo po kterém je ze strany pracovníků nebo dětí poptávka. Aktivity tohoto typu kladou mírně zvýšené nároky na správný výběr a načasování, tedy na pracovníky, kteří Komunitu vedou. Některá témata mohou být palčivá, pro někoho nepříjemná;

účastníci mohou mít osobní zkušenost, která hru posune a změní; k mnohým je dobré mít připravené dodatečné nebo aktuální informace atd.

Cílem aktivit je reflexe vlastních názorů, chování, zažitých stereotypů. Taková reflexe může proběhnout v každém účastníkovi samostatně a/nebo společnou, řízenou diskusí. Oba pracovníci, kteří se programu Komunita účastní, dbají na to, aby aktivita nezanechala v dětech a mladých lidech emoční nebo informační zmatek.

Druhá fáze Komunity je volitelná, pracovníci se operativně rozhodují, zda předem připravenou hru, vzhledem k náladě a klimatu ve skupině, nebo vzhledem k poptávce dětí, použijí. Nejčastěji se od druhé fáze upouští díky silnému tématu z první fáze. To může otevřít důležité téma, které je dále zpracováváno metodou rozhovoru a diskuze ve skupině (viz 3.6 Aktivity využívané v druhé části Komunity).

### **3.3.3. Třetí fáze Komunity**

Třetí fáze se nazývá „odměny za drahokamy“, a navazuje na předchozí hodnocení a sebehodnocení dětí, které probíhá každý večer s vychovatelem. Tento rituál je jednou z motivačních a zpětnovazebních metod využívaných během pobytu (podrobněji viz Metodika pobytové části DPPD).

#### **Propojení programu Komunita s činnostmi pracovníků v pobytové části DPPD:**

Tzv. „drahokamy“ jsou černobílé obrázky drahokamů rozdělené na 14 políček. Jednotlivá políčka si děti postupně vyplňují různými barvami. Barvu jim vychovatel uděluje za vlastnost, kterou během toho kterého dne projevovaly nejvíce: hnědá = hravost, žlutá = ochota pomoci, červená = odvaha, modrá = trpělivost, fialová = samostatnost, duhová = jedna z mnoha dalších vlastností - např. sportovní akčnost, laskavost, snaha při učení atd. Každý večer tak dítě získává do svého drahokamu jednu barvu udělenou vychovatelem a druhou barvu, kterou si uděluje samo na základě sebereflexe, co na sobě za tento den nejvíce oceňuje.

Za vyplněný, resp. plně vybarvený drahokam pak dostávají děti na Komunitě odměnu v podobě polodrahokamů a benefitů. Čím více vyplněných drahokamů mají, tím větší kamínek mohou dostat. Během programu Komunita děti obdrží navíc ještě dvě barvy za pozitivní vlastnosti projevené během Komunity – na závěr programu Komunita se drahokamy vyhodnocují: za lichý zcela vybarvený drahokam dostávají děti kamínky -

polodrahokamy a za sudý tzv. benefity. Benefity děti dostávají ve formě lístečků: Na lístečku je namalovaná odměna, kterou dítě získalo, a tento lísteček dítě předá vychovateli v pobytové části DPPD, který má realizaci benefitu na starosti. Děti mohou tzv. benefity vybírat z výtvarných technik (malování hrnečku, trička, svícínku), hudebních aktivit (učení hry na kytaru), multimediálních odměn (delší doba strávená na PC, vypálení CD s písničkami nebo fotkami, tisk fotek např. z výletů a jiných společných aktivit) či jiných aktivit – vaření oblíbeného jídla, výběr výletu, kouzlení, malování na obličeji či dalších kreativní odměny.

### 3.4 PRAVIDLA KOMUNITY

Komunita nemá mnoho základních pravidel, ale tato pravidla jsou jasná a jednoznačná a musí je dodržovat všichni zúčastnění. Jsou zapsána v mnoha obměnách do „erbu Komunity“, který visí na stěně místnosti, kde se Komunita odehrává. Základní pravidla jsou následující:

1. Nemluvíme sprostě
2. Neskáčíme si do řeči
3. Nenapadáme se
4. Chodíme včas

Pokud jsou pravidla porušována, dochází k odnětí „barev do drahokamu“ za Komunitu (viz 3.3.3 Třetí fáze Komunity), resp. se přistupuje k vyloučení z Komunity.

### 3.5 RIZIKA PŘI VEDENÍ KOMUNITY

Obecná rizika při práci s klienty jsou popsána v metodikách obou týmů organizace (Metodika práce v zařízení DPPD a Metodika práce v ATC) a pracovníci, kteří se na provedení programu Komunita podílí dle nich pracují.

Program Komunita je jedinečný skupinový program pro ohrožené děti, který je v organizaci nabízen. Tato metodika popisuje jeho specifika, zvláštnosti a zákonitosti.

Pokud není program dobře proveden, děti mohou být velmi uzavřené a úzkostné, nespolupracující. Důsledkem mohou být konfliktní situace, které je následně velmi obtížné ošetřit.

Na tomto místě tedy uvádíme specifická rizika, která mohou při realizaci programu Komunita nastat. Zároveň postup, jak se těchto rizik vyvarovat:

- **nesprávná volba tématu pro druhou fázi programu** (viz 3.3.2 Druhá fáze Komunity) Prevencí proti tomuto riziku je fungující dobrá komunikace mezi garantem Komunity a koterapeutem, prostřednictvím které jsou sděleny všechny informace o jednotlivých dětech, které mohou ovlivňovat výběr témat. Např. u dítěte, kde je podezření ze sexuálního zneužívání, budou rizikové hry, kde dochází k fyzickému kontaktu mezi dětmi, nebo k testování hranic intimity.
- **nepodchytení témat, která musí být pro bezpečný pobyt v DPPD ošetřena** a která samy děti z různých důvodů na komunitu nepřinášejí (krádeže, konflikty). Prevencí je opět fungující dobrá komunikace mezi vedoucím DPPD, garantem a koterapeutem.
- **nejasné nebo nedostatečně srozumitelné vymezení hranic Komunity a jejich pravidel.** Toto riziko je ošetřeno dodržováním pravidelných časů konání programu a dodržováním dané struktury programu. Všem dětem jsou pravidla Komunity připomínána a každé nově příchozí dítě je s pravidly seznámeno, popř. jsou pravidla detailně vysvětlena.
- **špatná nebo nedostatečná spolupráce obou pracovníků, kteří program realizují.** Prevencí je dobrá znalost způsobů, metod a zásad programu Komunita a respektování určených rolí obou pracovníků v programu (viz 3.3 Fáze Komunity).
- **špatná nebo nedostatečná příprava na program** (viz 3.2.1 Příprava na Komunitu). Oba vedoucí obou týmů jsou v rámci své náplně práce povinni sledovat kvalitu práce svých pracovníků a jsou oprávněni stanovit odpovídající postih, není-li práce dobře provedena (viz Interní pravidla organizace – náplně práce a hodnocení pracovníků).

## 3.6 AKTIVITY VYUŽÍVANÉ V DRUHÉ FÁZI KOMUNITY

(zdroj. [www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz), [www.psychohry.cz](http://www.psychohry.cz), [www.social4us.com](http://www.social4us.com), [www.kompas.cz](http://www.kompas.cz), [www.allequal.com](http://www.allequal.com), [www.arteterapie.cz](http://www.arteterapie.cz))

Pro účely metodiky Komunity DPPD následuje výběr psychosociálních her a aktivit, které jsou vhodné pro cílovou skupinu zařízení a jejich potřeby.

### 3.6.1 HRY ZAMĚŘENÉ NA KOOPERACI A UMĚNÍ DISKUSE

#### KUPÉ

Cíle: zamyšlení se nad stereotypy a předsudky, které máme k některým skupinám lidí

Náplň: „Cesta z Vladivostoku do Moskvy po Transsibiřské magistrále trvala tři týdny. Tuto dobu cestující musel chtít nechtít strávit se svými spolupasažéry v kupé. Vy máte ale to štěstí, že si můžete vybrat, koho do svého kupé chcete, a s kým tedy strávíte tuto dlouhou dobu.“

Účastníci hry mají za úkol vybrat ze seznamu obecných lidských typů sedm jedinců, kteří jsou pro ně nejpříjemnější jako společníci na dlouhou cestu vlakem. Jde o kolektivní diskusi, všichni účastníci hry se tedy musí shodnout na sedmi stejných osobách. Pracovník se snaží rozpoutávat co nejhlubší debaty o přednostech či nevýhodách možných vybraných osob, popřípadě usměrňovat diskusi, která se zvrhává. Seznam jednotlivých cestujících, ze kterých je možné vybírat, je dobré napsat na velký papír a v průběhu hry opatřovat značkami, otazníčky, škrtnat či podobně označovat.

Příklady eventuálních spolucestujících:

- . Rom z Ostravy
- . Francouz, který mluví pouze francouzsky
- . Rus vracující se z vězení
- . Ukrajinka z předměstí Kyjeva
- . Feministka z Holandska

- . Italský skinhead
- . Američan na výletě
- . Německý rapper žijící velmi specifickým životním stylem
- . Rumunská prostitutka
- . Afričanka prodávající výrobky z kůže

Závěrečná diskuse není nutná tolik jako u ostatních her, protože celá aktivita je vlastně jedna velká diskuse.

## **IMIGRAČNÍ ÚŘAD**

Cíle: Zkouška, kolik toho víme o lidech, které považujeme za sobě blízké; zamyšlení se nad tím, co podstupují lidé, kteří se chtějí stát občany jiné země.

Náplň: Hra postavená na principu postupu imigračních úřadů v případě smíšených manželství, který má za cíl odhalit sňatky uzavřené kvůli získání trvalého pobytu (úředníci kladou odděleně oběma manželům stejné otázky a následně porovnávají odpovědi).

Utvoří se dvojice, které obdrží dva exempláře stejného dotazníku. Použijte Imigrační dotazník (viz příloha), nebo vytvořte obdobné otázky podle toho, jak dobře se jednotlivé dvojice znají.

Každý hráč vyplní jeden dotazník sám za sebe, druhý vyplní za svého partnera (jak by to asi vyplnil jeho protějšek).

Následně si je vymění: dozví se správné partnerovy odpovědi, a zároveň zjistí, jak moc je ten druhý zná / nezná.

- . Na kterou otázku bylo nejsložitější odpovědět?
- . Věděli jste vždy u svého dotazníku, jak odpovědět? Měli jste jednoznačné odpovědi?

. Očekávali jste, že váš partner odpoví správně na takový počet otázek? Bylo správných odpovědí tolik, kolik jste čekali, nebo méně či více?

. Co jste se o druhých dozvěděli?

. Přišli jste ještě na další práva, která nyní chcete přidat do závěrečného seznamu?

. Proč je pro nás užitečné sepsat takový seznam?

## **PŘEDSTAVENÍ LIDSKÉHO DRUHU**

Cíle: Zamyslet se, co mají lidé na celém světě společného, v čem se liší.

Náplň: „Představte si, že na vaši planetu přiletěli mimozemšťané. Chcete jim ve stručnosti představit člověka jako živočišný druh. Nezapomeňte, že ne všichni lidé vypadají stejně jako vy a dělají ty samé věci. V něčem jsou však lidé všude na světě stejní.“

. Děti pracují ve skupině a snaží se vymyslet, jak by co nejzajímavěji představily lidský druh. U menších dětí to bereme více jako hru, nabídneme jim prostředky jako scénky, písničky, vytvoření velkého plakátu, koláže... Starší se budeme snažit přimět k tomu, aby se hlouběji zamýšlely nad tím, jaké znaky spojují všechny lidi na zeměkouli a naopak, co ze znaků, které jsou pro střeoevropany běžné, neplatí jako všeobecný znak lidského druhu (např. některým rasám nerostou vousy a jen minimálně chloupky na ruce a nohou).

Zamýšlejte se nad tělesnými znaky, nad potřebami lidí, nad tím, co člověka odlišuje od jiných živočišných druhů a jednotlivé lidi od sebe.

## **VĚŘÍM**

Cíle: Podnítit mladé lidi, aby zhodnotili, v čem se shodují a v čem odlišují nejvýznamnější světová náboženství



Náplň: Všichni hráči si sednou do kruhu. Každý z hráčů dostane samolepku, kterou si prohlédne a nalepí na čelo. Na každé ze samolepek je jeden z těchto nápisů: muslim, křesťan, žid, buddhista a hinduista.

Čtete postupně výroky o jednotlivých náboženstvích (viz příloha). Hráči, kteří mají dojem, že přečtená věta odpovídá „jejich“ náboženství, si stoupnou.

Až přečtete všechno, vraťte se k nim ještě jednou a proberte s hráči správné odpovědi.

## DISKUSE

- . Dozvěděli jste se něco nového, překvapilo vás něco? Proč?
- . V čem jsou náboženství stejná, v čem se výrazně liší?
- . Existují rozdíly mezi stoupenci stejného náboženství?

## ŽIVOT

Cíle: Hluboké vcítění do života lidí, kteří se odlišují od běžné populace, vnímání jejich přání, snů, obav i každodenního života.

Náplň: Rozdejte každému hráči karty (viz příloha) a dejte jim pět minut na to, aby si představili sami sebe jako člověka na kartičce. Jak se jim žije v České republice, co mají za sebou, jaké mají sny do budoucnosti, co je nejvíc trápí...

Postavte všechny hráče do řady. Postupně čtete jednotlivé výroky (níže). Pokud hráč (respektive postava z karty) souhlasí s výrokem, udělá krok vpřed. Pokud nesouhlasí, udělá krok zpátky. Kdo se dostal nejdál? Kdo skončil úplně na konci?

Diskusi začněte tím, že hráči popíší svoje postavy. Zkuste je přimět, aby obsah karty stručně převyprávěli vlastními slovy. Začněte od těch, kteří se propracovali nejdál od výchozí řady, a postupujte až na konec pořadí.

Ptejte se, jak se kdo cítil, jaké dojmy měli lidé z první třetiny, ze středu a na konci, jaké pocity měli z hráčů, kteří se umístili jinde než oni...

## **ABIGALE A SINDIBÁD**

Náplň: Pracovník přečte příběh

V městečku Apopa žili milenci Abigale a Gregory. Velice se milovali a trávili spolu hodně času. Jednoho dne musel Gregory odjet do vesnice, která byla na druhém břehu řeky. Najednou se spustil obrovský déšť a způsobil v městečku velké škody. Hladina řeky plné krokodýlů stoupla a vzala s sebou všechny mosty, a tím od sebe oddělila ubohé milence, Abigale a Gregoryho. Nešťastná Abigal čekala týden, dva, ale řeka stále neklesala. Gregory jí už velmi chyběl, a tak se rozhodla, že se za ním vydá na druhý břeh. O jejím trápení se doslechl Syndibád, jediný převozník v městečku, a přišel za Abigale s nabídkou, že ji převezme na druhý břeh řeky za Gregorym, ale musí s ním strávit noc.

Abigale se nabídka vůbec nelíbila, věděla však, že je to jediná možnost, jak se opět potkat se svým milým. Dlouho přemýšlela, až se nakonec rozhodla požádat o radu Ivana, jejího i Gregoryho nejlepšího kamaráda. Ivan Abigale vyslechl, ale odmítl jí poradit. Chtěl zůstat nestranný, aby si nepokazil přátelství ani s jedním z nich. Rozhodnutí tedy zůstalo na samotné Abigale. Úplně v koncích se nešťastná Abigale nakonec rozhodla přijmout Syndibádovu nabídku a strávila s ním jednu noc.

Druhý den ji převezl na druhou stranu řeky, kde se Abigale konečně potkala s Gregorym. Po týdnech odloučení spolu strávili krásný den. Abigale nemohla unést výčitky svědomí a rozhodla se Gregorymu všechno vypovědět. Gregory se na Abigale hrozně rozzuřil a vyhodil ji ze svého sídla s tím, že už ji nechce nikdy ani vidět. Abigale s pláčem utekla ke své matce, která ji ale odmítla pomoci. Poté ve městě potkala Slaga, nejsilnějšího chlapíka v okolí, který se jí zeptal, co ji trápí. Abigale mu vyprávěla o svém neštěstí. Slag se velmi rozčílil. Rozběhl se za Gregorym a zbil ho.

Následuje diskuze, kdo se zachoval nejlépe a kdo nejhůře? Kdo byl podle vás nejkladnější a kdo naopak nejzápornější postava? Lze skupinu rozdělit do skupin, kde se mají za úkol děti shodnout na pořadí "provinění". Tato hra je zaměřena na umění diskutovat, obhajovat své názory, zvládat kompromisy. Nemá správné řešení.

### **3.6.2. TVŮRČÍ AKTIVITY ZAMĚŘENÉ NA REFLEXI SEBE A SKUPINY**

#### **KRESBA NÁLADY**

#### POSTUP:

1. Znázorněte kresbou či malbou vybraným materiálem vaši aktuální náladu.
2. Zkuste o náladě hovořit s ostatními členy skupiny.

#### OBMĚNA:

1. Vyměňte si svou kresbu s některým z členů skupiny a zkuste se vcítit do jeho nálady.

### **KRESBA DO KRUHU**

#### POSTUP:

1. Každý člen skupiny během určeného času (př. dvě minuty, dvacet sekund aj.) na svůj výkres nakreslí, co ho napadne.
2. Osoba, která hlídá časové rozmezí vždy ohlásí konec časového limitu. Každý člen pak pošle výkres sousedovi po kruhu. Kresbou pokračuje tedy jiný autor.
3. Tvorba končí, pokud se kresba vrátí po kruhu původnímu autorovi. Prvotní autor má v závěru stejný časový limit na doděláním obrázku. Každý člen pak dostane prostor pro reflexi vzniklých změn na obrázku.

Celé cvičení probíhá za úplného ticha.

#### OBMĚNA:

1. Na začáteční kresby zadejte delší časový limit (pouze pro prvotní kresbu).
2. Časový limit omezte na krátký úsek, kresba tak bude rychlejší, dynamičtější.
3. Zadejte konkrétní téma kresby.
4. Zadejte konkrétní situaci kresby.
5. Na konci kresby zadejte delší časový limit (pro dokončení kresby).

## **KOMUNIKACE POMOCÍ SYMBOLŮ**

### **POSTUP:**

1. Skupinu rozdělte do dvojic. Každá dvojice pak pracuje se společným výkresem. Konverzace spočívá v kreslení různých symbolů, značek, obrázků apod. V této konverzaci se komunikační partneři střídají a vzájemně reagují na daný symbol.
2. Komunikace je omezena časovým limitem.
3. Důležitá je zpětná reflexe obou partnerů.
4. Po celou dobu práce by členové neměli mluvit.

### **OBMĚNA:**

1. Cvičení vyzkoušejte v celé skupině.

## **STROM SOUZNĚNÍ**

### **POSTUP:**

1. Postavte se vzpřímeně do kruhu.
2. Setřeste ze sebe veškeré napětí tak, aby jste se cítili uvolněně.
3. Při skupinové práci se můžete uchopit za ruce.
4. Vnímejte, jak se vaše páteř mění v kmen stromu, chodidla představují kořeny stromu, které splynuly se zemí. Hlava představuje rozvětvenou korunu stromu.
5. Spojením chodidel se zemí nabíráte pozitivní energii, která pomalu proudí celým vaším tělem (přes chodidla, pánev, záda, ramena, ruce), až do samotných konečků prstů.
6. Nyní energii přijímáte z koruny stromu, která dále proudí od hlavy, až po chodidla.
7. Cvičení můžete několikrát opakovat.

8. Než otevřete oči, vnímejte okolní ruch a zvuky vycházející z vnějšího prostředí.

9. Proudění energie a přítomné pocity zkuste ztvárnit malbou.

## **MŮJ SYMBOL**

POSTUP:

1. Vyberte si jakýkoliv výtvarný prostředek k vyjádření vlastního symbolu.
2. Znázorněte znak, který bude vyjadřovat vaši osobu.
3. Symbol po dokončení ztvárnění pojmenujte.

OBMĚNA:

1. Při opakování tohoto cvičení po několika dalších sezeních porovnejte symbol aktuální i předchozí. Co se změnilo?

## **POZITIVNÍ VLASTNOSTI**

POSTUP:

1. Ztvárněte vámi vybranou výtvarnou technikou a výtvarnými médii co nejvíce svých pozitivních vlastností.
2. Pokuste se o dokončeném výtvoru rozmlouvat ve dvojicích nebo s ostatními členy skupiny.
3. O své práci napište krátký příběh, či jinak ztvárněte, popište svou kresbu.

## **JAK VNÍMÁM SÁM SEBE**

POSTUP:

1. Ztvárněte pomocí vybraných výtvarných materiálů kresbu či malbu, jak vnímáte sami sebe.
2. Zkuste vyzdvihnout hlavně své kladné povahové rysy.
3. Po dokončení výkresu o své práci hovořte ve dvojicích či ve skupině.

## **ČÁRA ŽIVOTA**

### **POSTUP:**

1. Zakreslete na papír, pomocí zvoleného postupu a materiálu, důležité životní události, situace. Zobrazte svůj životní příběh, svou cestu.
2. Po zakreslení všech důležitých životních událostí napište o své cestě.
3. Po dokončení kresby společně diskutujte o svých pocitech při tvorbě

### **OBMĚNA:**

1. Ze svého života vyberte pouze nejdůležitější okamžik a ztvárněte ho.

### **DALŠÍ OBMĚNY:**

1. Vyberte pouze jednu část čary života a dále ji rozpracujte do obrázku.
2. Čáru rozdělte do tří hlavních částí (minulost, přítomnosti, budoucnost).
3. Zakreslete čáru, která směřuje do budoucnosti.
4. Životní cestu vyjádřete pomocí komiksu.
5. Vytvořte čáru od narození v podobě spirály, bludiště apod.

## **PYTEL STAROSTÍ**

## POSTUP:

1. Doprstřed místnosti dejte velký pytel (nejlépe igelitový do koše)
2. Členové skupiny napíšu nebo nakreslí své starosti a ukládají je do pytle.
3. Skupina diskutuje, co s pytlkem udělá – zničí ho, schová atd.

## 4. ZÁVĚR

Na základě naší dlouholeté praxe se ukázalo, že pravidelné, dobře organizované a odborně vedené komunity přispívají k posílení dobrého klimatu a vztahů na pobytu, k lepší adaptaci na nové a náročné životní situace dětí. Může rovněž posloužit ke zdravějšímu zvládnání negativních emocí a konfliktů ve skupině, a posílit pocit sounáležitosti a sdílení, což je pro ohrožené děti velmi významnou emočně korektivní zkušeností, z které mohou čerpat i v období po ukončení pobytu.