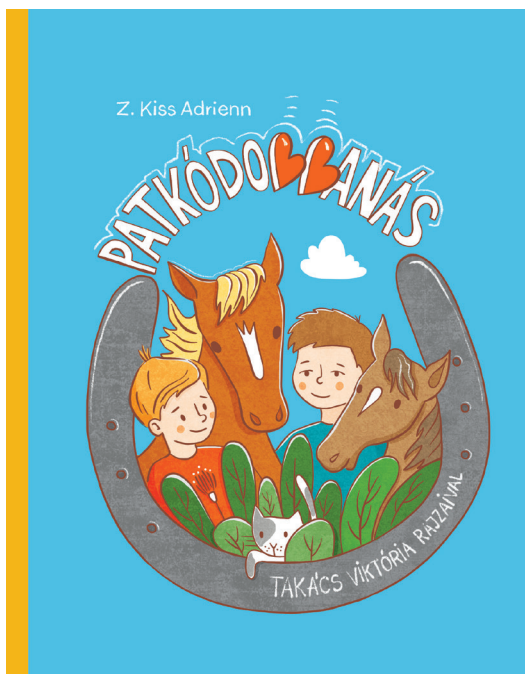


JÁTÉRGYŰJTEMÉNY A PATKÓDOBBANÁS MESÉHEZ



Készítette: Z. Kiss Adrienn

Kedves Pedagógusok!

A Patkódobbanás mesét, és később a színdarabot is azzal a céllal álmodtuk meg, hogy a szórakozáson túl, a gyermekeket életkoruknak megfelelően edukáljuk az autizmusról is.

Ennek szellemében állítottam össze a játékos, szemléletformáló feladatokat.

Az alábbi témák feldolgozását segítik a játékok:

- idő múlásának érzékelése, vizuális időjelző megismerése
- szenzoros érzékenység
- vizuális segédeszközök

Egyik feladat sem igényel költséges eszközöket. A játékok kitalálásánál, arra törekedtem, hogy az autista gyermekek által használt eszközöket közelebb hozzam a kortársaikhoz. Bízom benne, hogy miután a gyerekek megértik ezeknek a segédeszközöknek a funkcióját, nem lesz számukra furcsa vagy szokatlan azok használata, ha találkoznak vele a későbbiekben.

*Z. Kiss Adrienn
pedagógus, meseíró*

1.

Idő érzékelése

Eszközigény: 1. sz. melléklet

Cél: A cél az, hogy tapasztalati élményt szerezzenek a gyerekek arról, hogy az idő múlásának megállapítása segédeszköz nélkül milyen nehéz.

Játék menete: A gyerekek körben állnak. Az a feladatuk, hogy egy perc letelte után üljenek le úgy, hogy nem kapnak semmilyen segítséget, sem szóban, sem órával. Természetesen nem egyszerre fognak leülni, lesz, aki idő előtt, lesz, aki a csordaszellem hatására, és lesz, aki utolsónak ül le.

Kérdések:

- Ki érzi úgy, hogy pontosan akkor ült le, amikor letelt az idő?
- Hosszú, vagy rövid volt most az egy perc?
- Könnyű volt eldönteni, hogy mikor telt le az idő?
- Hogy érezted magad, amikor nem tudtad pontosan, hogy mikor lesz vége ennek az egy percnak?

Konklúzió:

Az idő múlását segítség nélkül nehezen állapítjuk meg. Ha valami kellemetlen, akkor úgy érezzük, hogy lassabban telik az idő, ha valami örömet szerez, akkor pedig „repül”. Vannak, akik óra segítségével állapítják meg az idő múlását, másoknak ehhez másfajta „időjelzőre” van szüksége (1. számú melléklet). Egyik sem jobb vagy rosszabb, csak más.

2.

Szenzoros érzékenység (hallás)

Eszközigény:

- golyóstoll
- egy papírlap
- kulcscsomó
- eszköz, amiről tetszőleges zenét lehet hallgatni

Cél: A cél az, hogy tapasztalati élményt szerezzenek a gyerekek, hogy milyen sok zaj vesz körül minket, ami zavaró is lehet.

Játék menete: Egy önként jelentkező gyerekek mondókát, vagy rövid verset kell szavalnia a többiek előtt, zavaró zajok kíséretében. Érdekes figyelmeztetni a jelentkezőt, hogy nagyon nehéz feladatot kap, nehogy a kudarc miatt rossz élmény legyen a játék.

A csoportban, további önként jelentkező gyerekek között, a következő „zajforrásokat” kell megjeleníteni:

- méhecske: zümmögve szaladgál a csoportszobában
- tollas: golyóstoll nyomógombját folyamatosan nyomkodja a szavaló gyermek fülénél
- papíros: egy papírlapot gyűr össze a szavaló gyerek közelében
- esőcsináló: ujjaival egy bútoron az esőcseppek koppanását imitálja
- suttyó: másik mondókát kezd el mondani
- kulcsos: egy kulcscsomóval zörög

További zajforrás, hogy szól a zene, és aki nem kapott szerepet az első körben, az táncolhat rá.

A szavaló elkezdni mondani a mondókát/verset, a többiek közben, a kiosztott szerep szerint, zajt keltenek. Ahogy a versmondó megakad, vagy a vers végére ér, mindenki csendben marad.

Ezt követi a második kör, ahol ugyanannak a gyermeknek, ugyanazt a verset/mondókát kell elmondania, de ezúttal senki sem zavarja, a többiek mozdulatlanul, csendben hallgatják őt.

A második kör végén megbeszéljük a tapasztalatokat:

- Melyik körben volt könnyebb a dolgod?
- Milyen volt szavalni úgy, hogy ilyen sok zaj vett körül?
- Zavaró volt a sok zaj?

A játék végén figyeljük meg közösen, hogy milyen zajok szűrődnek be a csoportszobába!

Konklúzió:

Számtalan hang, zaj vesz minket körül. Van, akinek nem zavaró, ha elmegy egy autó az utcán, vagy ha ugat egy kutya a szomszéd kertjében, de vannak olyanok is, akik ezekre érzékenyebbek. Ha látjuk valakin, hogy a sok zaj miatt rosszul érzi magát, hagyjuk, hogy elvonuljon egy csendesebb helyre!

3.

Vizuális segédeszközök

- Eszközigény:**
- 2-3 sz. mellékletek
 - ha van közlekedési táblákkal kapcsolatos játék a csoportban, akkor a játék legvégén, azokat is lehet használni szemléltetéshez

Cél: A cél az, hogy megmutassuk a gyerekeknek, hogy mindannyian használunk a hétköznapiak során vizuális eszközöket.

Játék menete: A gyerekek meghallgatják a 2. számú mellékletben található történetet, úgy, hogy csak a japán, kínai és spanyol feliratokat láthatják, képek nélkül.

Kérdések a történet után:

- Könnyű volt eldönteni egy-egy tábla jelentését?
- Biztos voltál valamelyik tábla jelentésében?

Ezután a pedagógus megmutatja a gyerekeknek a táblákat, a hozzá tartozó rajzokkal együtt (3. számú melléklet). Mindegyik tábla jelentését közösen megbeszéljük.

Kérdések a rajzos feliratok megbeszélését követően:

- Könnyebb vagy nehezebb volt a képpel együtt megfejtetni a táblák jelentését?
- Mit gondoltok, miért vannak egyezményes jelek?
- Miért nem csak szavak vannak ezeken a táblákon?
- Mi történne, ha holnaptól nem használhatnánk a képeket?
- Hol találkozhatunk még ilyen táblákkal, képekkel?

Konklúzió:

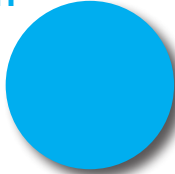
Mindenkinek fontos, hogy biztonságban érezze magát. Ahhoz pedig, hogy biztonságban érezzük magunkat, fontos, hogy értsük, mi zajlik körülöttünk. Mindannyian használunk vizuális segédeszközöket (képeket, rajzokat, táblákat) a hétköznapiak során. Ezeknek köszönhetően könnyebben tájékozódunk a világban, segítenek megérteni és betartatni velünk a szabályokat, biztonságot nyújtanak. Vannak olyan gyerekek és felnőttek, akiknek saját képeik vannak az öltözködéshez, kézmosáshoz, hogy jobban átlássák hogy mi fog történni velük egy adott napon.

Mellékletek

1. számú melléklet

Időjelző:

1.



2.



3.



4.



Hogy használják ezt az időjelzőt?

Egy ilyen, vagy hasonló, színes laminált kör részeit tépőzárral rögzítik egy lapon. Ahogy telik az idő, a felnőtt levesz egy-egy egységet, ezzel szemlélteti az idő múlását, és jelzi, hogy amikor elfogy az összes körcikk, valami más fog következni. Az időjelző lehet bármilyen színű, lehet több, vagy kevesebb részre is osztani, szóval olyan sokféle, amilyenek mi vagyunk.

2. számú melléklet

Nyáralásra utaztál a kutyáddal egy távoli országba. Sajnos ott senki nem beszél magyarul, te viszont más nyelven nem tudsz megszólalni. Nagyon jól érzitek magatokat, gyönyörűen süt a nap, de el kell mennetek a boltba, mert nagyon éhesek vagytok mind a ketten. Ahogy sétáltok, megláttok egy szép szobrot az egyik téren. Úgy határoztok, hogy megálltok, és gyorsan készítek egy fotót. Ahogy sétáltok a téren, ezt a táblát látjátok meg:

写真撮影は ご遠慮下さい

Hosszasan tanakodtok, hogy mit csináljatok.

Mit jelenthet a kép?

- a) A szobrot megsimogatni tilos!
- b) A szobrot lefotózni tilos!
- c) A szoborra felmászni tilos!

Úgy gondoljátok, hogy biztosan szabad képet készíteni, ezért gyorsan odaálltok a szobor mellé. Miközben elkészül a fotó, azt veszitek észre, hogy egyre többen néznek benneteket, ezért sietősen továbbmentek a bolt irányába. Végre odaértetek, de az ajtóra egy matrica van ragasztva egy felirattal:

ペット持ち込み禁止

Mit jelenthet?

- a) Üdvözljük üzletünkben!
- b) Leltár miatt ma zárva vagyunk!
- c) Állatot behozni tilos!

A kutyádat a bejáratnál hagyod, és gyorsan veszel valami finomságot. Miután bevásároltál, és megettétek az ennivalót, fürödni támad kedvetek, ezért a tengerparthoz sétáltok. Ott is egy táblát láttok:

NO CLAVADOS

Mit jelenthet?

- a) A vízben fürödni tilos!
- b) Vigyázat mély víz!
- c) Sekély víz! Fejest ugrani tilos!

A kutyád végül elkezd húzni a pórázt, hogy menjete vissza a szállásotokra. Kicsit csalódottan sétálsz tovább...miért olyan nehéz itt minden?

3. számú melléklet

A szobornál lévő tábla:



写真撮影は
ご遠慮下さい

A bolt ajtaján lévő felirat:



ペット持ち込み禁止

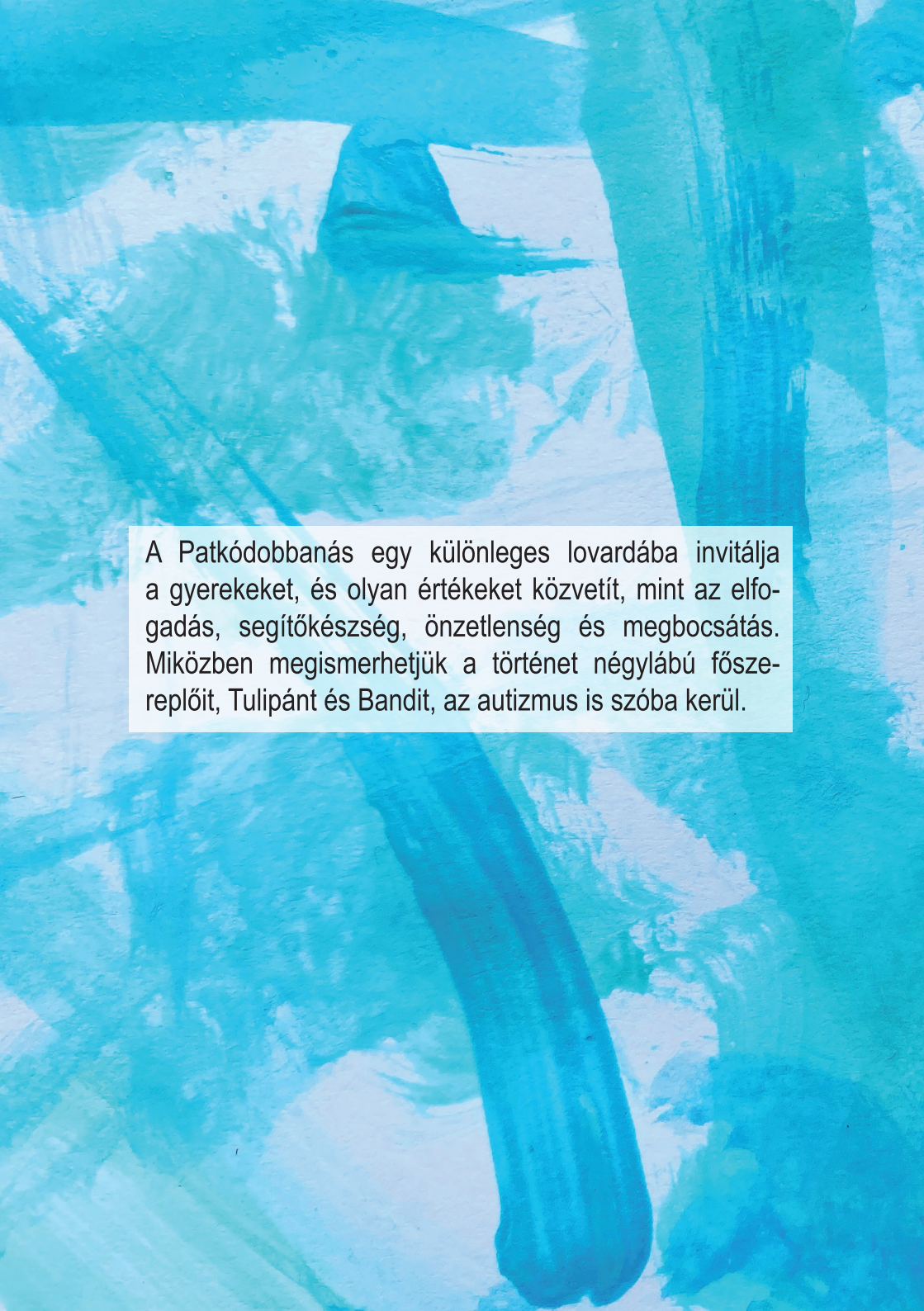
A tengerpartnál lévő tábla:



NO CLAVADOS

A kiadvány megjelenését
a SZIKRA Tehetséggondozó Egyesület támogatta.

SZIKRA
TEHETSÉGGONDOZÓ
EGYESÜLET



A Patkódobbanás egy különleges lovardába invitálja a gyerekeket, és olyan értékeket közvetít, mint az elfogadás, segítőkészség, önzetlenség és megbocsátás. Miközben megismerhetjük a történet négy lábú főszereplőit, Tulipánt és Bandit, az autizmus is szóba kerül.