



Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
dle zvolené aktivity



Prostor
klubovna



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
10–20



Věková kategorie
od 7. třídy/13+

KRIZOVÉ SITUACE

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: k řešení problémů, k učení, komunikativní.

Konkrétní cíl: Provéřit a posílit svou vůli, trpělivost a schopnost spolupracovat. Zažít krizové situace v modelových příhodách, naučit se správně se v danou chvíli rozhodnout, účinně jednat v konkrétní situaci. Vyržet trochu nepohodlí, stresu a bolesti.

Motivace: Ocitli jste se už někdy v opravdovém nebezpečí, kdy vám šlo o zdraví nebo dokonce o život? Uměli byste si v takové situaci poradit? Pojďme si to vyzkoušet, zatím nanečisto.

Potřeby: Dle jednotlivých aktivit.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Volání na tísňovou linku

Kdo zjistí vznik mimořádné události, má hned podat zprávu některé ze složek Integrovaného záchranného systému (IZS). Jeho centrála má telefonní číslo 112. Na lince 112 je třeba vždy oznámit kromě jména, popisu události a adresy i název města, kde se nacházíme, protože linka pokrývá velké území (mohlo by dojít k záměně).

Linky IZS:

- 150 hasiči
- 155 záchranná služba, lékař
- 158 policie
- 156 městská policie

Zadání situace: Jste na periferii Prahy na křižovatce ulic Bílá a Modrá. Je večer a vidíte plameny v garáži, v přízemí obytného domu. O požáru asi nikdo neví. Jste sami a máte funkční mobil. Co uděláte?

Hra: Dvojice hraje telefonické sdělení na tísňovou linku 150. Hovoří zády k sobě, aby se soustředili jenom na sluchové vjemy. Příjemce hovoru hledí získat potřebné údaje, a tak vede otázkami volajícího, co má říci, případně co dělat (nedělat). Úlohu volajícího a příjemce si pak hráči vymění. Jiný volající oznamuje na tísňovou linku dopravní nehodu nebo že našel poraněného na vozovce atd.

Sdílení (reflexe): Vedoucí hry ocení a posoudí komunikaci a ptá se: „Jak se vám hrálo? Jaké pocity měl volající? Jaké příjemce hovoru? Co je důležité, když jde o čas? Co může někomu bránit, aby volal na tísňovou linku: obavy, tréma, nebo vada řeči? Volali jste už někdy na podobnou linku ve skutečnosti?“

Vyhodnocení: Před zavoláním si připravíme fakta: adresu, ulici, město, číslo domu (v přírodě blízký orientační bod), pak objektivní popis situace. Když se dovoláme, nevedeme monolog, ale vždy dialog s pracovníkem linky. Odpovídáme na jeho dotazy a říkáme to, co vidíme nebo co vnímáme smysly, popřípadě co víme (upřesnění času a místa, rizika a možný vývoj). Mluvíme stručně, v krátkých větách, jasně, srozumitelně. Delším sdělováním pocitů jen ztrácíme čas, od toho jsou linky důvěry.

Připomeneme dětem, že kdo volá na tísňové linky zbytečně, ohrožuje zdraví a životy těch, kteří se tam ve stejné chvíli nemohou dovolat. Můžeme se domluvit s centrálou záchranné služby a pozvat pracovníky z linky 155 na besedu. Předvedeme jim hovor a oni nám mohou vyprávět příběhy z praxe.

Deset minut

V uplynulých letech byly v ČR velké povodně. Některé obytné domy stály několik dní ve vodě po první patro. Některé později spadly, jiné vydržely, ale voda narušila jejich statiku. Byly určeny ke zbourání. Byty v nich zůstaly tak, jak je obyvatelé rychle opustili. Někde směli vstoupit do domu pouze na deset minut, aby si mohli odnést to nejcennější. Všechno ostatní pohřbily trosky domu.

Hra: Děti si sednou tak, aby se vzájemně nerušily. Položí si před sebe papír a tužku a uvolní se. Mohou zavřít oči a dokonale se soustředit. Vedoucí navozuje atmosféru: „Představte si svůj domov, byt, kde bydlíte, svůj pokoj. A nyní si představte, že máte jen deset minut na to, abyste se po bytě rozhlédli a vzali s sebou to, co pokládáte za nejcennější. Co si vezmete?“ Pak necháme pár minut ticho. Poté děti musejí napsat na papír, co by si vzaly z bytu.



Sdílení: Jaké jste měli pocity při představě, že vcházíte do svého bytu naposledy? Co jste si kdo chtěl vzít nebo vzal ve svých představách, co je tedy pro vás to nejcennější? Našli jste to hned, nebo jste museli hledat?

Mor v Benátkách

Trochu drsná hra o sebeprosazení. Řada pěti židlí nebo prázdný stůl je člun, který uveze pět osob, ani o jednoho víc. Sdělíme všem, že se nacházejí ve středověku na nábřeží vylidněných Benátek. Už několik měsíců tady řádí mor a přítomní patří k posledním, kteří přežili. Přesně za dvacet minut odplouvá poslední člun, na kterém se lze zachránit. Uveze však jen pět lidí a ani o jednoho navíc. Úkolem hráčů je dohodnout se, kdo odpluje, a tak se zachrání, a kdo zůstane. Atmosféra může být dobarvena hudbou. První minuty se vyznačují nejistými žerty a rozpaky. Pak následují morálně podložené návrhy (nejprve ženy a děti apod.). Vedoucí do hry nezasahuje, jen průběžně hlásí, kolik zbývá času do odjezdu. Jak se blíží chvíle, kdy člun odpluje, roste nervozita. Vedle morálky začíná ovlivňovat jednání hráčů pud sebezáchovy. Poslední minuta je nejdramatičtější a také přináší různá překvapení. Ve vteřině nula vedoucí hry dění rázně zastavuje, je ticho, a člun s pěti pasažéry odplouvá. Po hře je nutno nechat dostatek času na sdílení, aby se všichni mohli zbavit nepříjemných pocitů a všechno s ostatními dobře probrat. Dobré je si pak třeba i zazpívat.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Pomoc, Překonání, Poznání a Přátelství.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Pozor u dětí, které povodně či jinou traumatizující událost zažily, hrozí možnost znovuoživení traumatického prožitku a to zejména, pokud je to ve velmi krátkém časovém odstupu. Reakce mohou být velmi individuální. Aktivita by měla být zařazována uvážlivě a tak, aby nebyla na konci schůzky, byl čas a prostor na ošetření. Tato aktivita je pro zkušené vedoucí, a to zejména, pokud mají děti zážitky a zkušenosti z povodní. Umožňuje však zážitek zpracovávat a vyrovnávat se tak s traumatem.

Pozor na:

Psychicky náročné, zejména pokud děti podobnou krizovou situaci prožily! Hrát jen za přítomnosti zkušeného vedoucího nebo psychologa.

Moje poznámky: