



Čas přípravy  
30 minut



Čas realizace  
30–45 minut



Prostor  
kdekoliv



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
libovolný



Věková kategorie  
6.–8. třída/12+

## OMEZENÍ MALÍŘI

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální, komunikativní.

**Konkrétní cíl:** Naučit se vnímat potřeby lidí s hendikepem, pomáhat jim, spolupracovat při plnění úkolu, překonat vlastní omezení a najít způsob, jak úkol zvládnout.

**Motivace:** Umíme společně řešit zadaný úkol? Umíme se domluvit a spolupracovat?

**Potřeby:** Pastelky, fixy, papíry, tužky, šátky na oči, ucpávky do uší, kartičky s přidělenými hendikepy a výhodami, obrázek (vzor).

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

**Provedení:** Hráči jsou rozděleni do družstev. Počet členů v družstvu je nutno určit podle vospělosti hráčů, nejlépe 6–10 osob. Každé družstvo sedí kolem svého stolu, má jednu čtvrtku. Úkolem družstev je nakreslit obrázek co nejpřesněji podle předlohy, např. domeček, který má červenou střechu, žlutou omítku, modrá okna, hnědý plot, černý komín, na zahradě jablko se třemi jablky, na obloze je slunce a modrý mrak, všechny objekty musí být obtažené černou fixou. Předloha je umístěna cca 10m od místa, kde hráči kreslí, hráči na ni nesmí vidět (jen ten, kdo smí vstávat od stolu).

Následně je každému výtvarníkovi přidělen hendikep (nesmí používat pastelku určité barvy, je němý, nesmí vstát od stolu, nemá ruce, je slepý, je hluchý) nebo výsada (jedině on může používat žlutou pastelku, jedině on smí vstát od stolu atd.). Každého účastníka obdaříme několika hendikepy a výsadami. Na splnění úkolu má skupina časový limit.

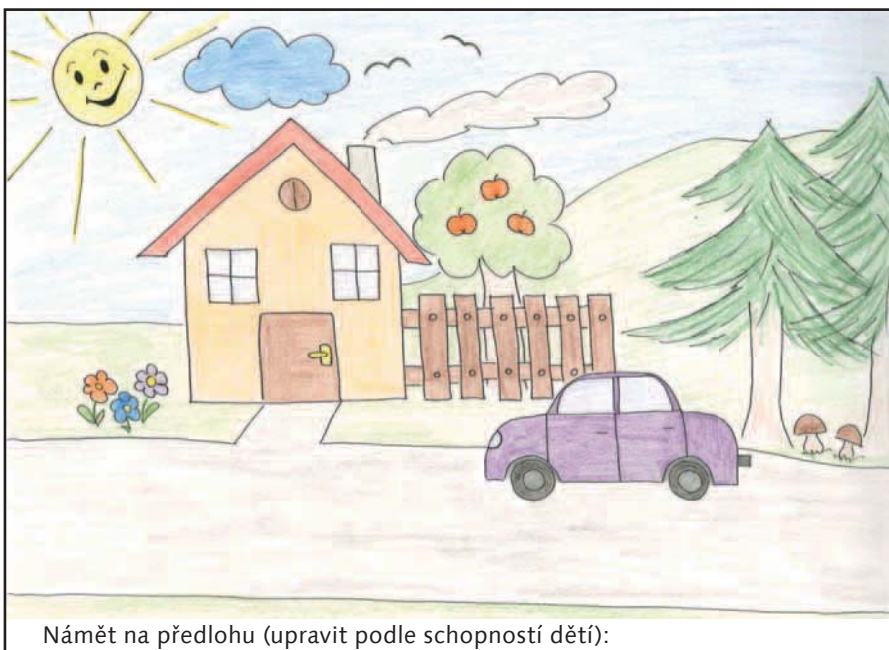
Je dobré, když vedoucí hry účastníky zná a přiděluje jim výsady a omezení podle jejich chování v týmu, např. přirozený vůdce je němý, outsider má výsadní právo používat potřebnou barvu, šikovný malíř nemá dominantní ruku, ale jediný má výsadu kreslit fixou apod. Pastelky a fixy umístíme na vzdálenější místo od pracovních ploch, nebo rozmístíme na víc míst v klubovně, současně určíme, kolik jich smí být u stolu najednou.

Po skončení hodnotíme výsledná díla a provedeme reflexi – jak se kdo cítil ve své roli atd.

Příklady rozdělení výsad a omezení (nutno přizpůsobit počtu hráčů a barev na obrázku, který budou kreslit):

- bez rukou/smí vstávat od stolu/nesmí nosit pastelky a fixy
- bez dominantní ruky/jediný smí používat modrou barvu
- němý/jediný smí používat oranžovou barvu
- hluchý/jediný smí používat šedou barvu
- slepý/jediný smí nosit pastelky a fixy

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



Námět na předlohu (upravit podle schopností dětí):

## Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Tato aktivita nepřináší výraznější rizika a znevýhodnění pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami. Pozor u dětí úzkostnějších s perfekcionalistickými tendencemi. Mohou prožívat napětí a úzkost z toho, že někdo "kazí jejich dílo". Opět v reflexi je vhodné to pojmenovat, uznat (každý je zodpovědný za to, co dělá, ale nemohu zaručit výsledek za ostatní, není to soutěž o to, kdo je lepší).

## Moje poznámky: