

Terapia Zajęciowa
profesjonalnie!

99 GIER I ZABAW NA KOMUNIKACJE

wydanie 1



www.HolisticPrograms.pl

TERAPIA PROFESJONALNIE

1. Telewizor

Uczestnicy opowiadają treść poznanego tekstu literackiego i zastanawiają się jakie obrazy po kolei można narysować, aby zilustrować treść utworu. Każdy uczestnik inny obraz — kolejny fragment opowiadania (prowadzący zajęcia kieruje pracami i koordynuje je tak, aby wszystkie fragmenty były zilustrowane). Gotowe prace sklejamy w jeden długi pas taśmy filmowej, klatka po klatce, pamiętając o kolejności wydarzeń.

Przygotowujemy telewizor: w boku pudełka (o rozmiarach nie mniejszych niż kartka z bloku rysunkowego A4 wycinamy ekran. Końce „taśmy filmowej” mocujemy i nawijamy na rolki tekturowe po np. folii aluminiowej. Na dnie kartonu naklejamy nakrętki z butelek po szamponie i nakładamy na nie rolki. Na górnych częściach rolek naklejamy inne nakrętki. Telewizor jest gotowy.

Uczestnicy przewijają film i opowiadają jego treść innym uczestnikom.

2. Opowiadający kłębek

Prowadzący przygotowuje wcześniej kłębek wełny (długości około 5m), do którego zszywaczem przymocowuje nazwy osób, zwierząt albo przedmiotów. Zwinięty kłębek przekazywany jest pierwszemu z uczestników. Zaczyna on jakąś historyjkę i rozwija powoli kłębek docierając do karteczki. Potem przekazuje go następnemu opowiadającemu, który kontynuuje historyjkę i możliwie jak najszybciej wbudowuje w nią zapisane słowo. W taki sposób kłębek wędruje przez ręce kilkusobowej grupy, aż zostaje rozwinięty. W tym czasie pozostałą część grupy to słuchacze.

3. Ewolucja

Uczestnicy znajdują się w pomieszczeniu. Na znak prowadzącego wszyscy kucają i przycupnięci udają kury – gdakają, otrzepują się. Równocześnie dobierają się w pary, i na polecenie prowadzącego grają w „Papier, nożyce, kamień”. Wygrywający wstępuje na wyższy poziom ewolucji i staje się psem. Zaczyna szczekać i poszukuje równocześnie partnera – też psa. Znow komunikują się na swoim stadium i na polecenie prowadzącego grają w „Papier, nożyce, kamień”, a wygrywający wstępuje na kolejne wyższe poziomy: prosięcia, ptaka i człowieka. Grę możemy zakończyć, gdy pierwszy uczestnik stanie się człowiekiem lub gdy wszyscy zostaną ludźmi.

Inna wersja: Można także obniżyć o jeden poziom ewolucji tych uczestników, którzy przegrają.

4. Jako tako

Grupa siedzi w kręgu. Jedna osoba stoi w środku, wskazuje na dowolną osobę i pyta: „Jak się masz?”. Zapytana osoba ma trzy możliwości odpowiedzi: „Dobrze”, „Źle” „Jako tako”. Jeśli padnie odpowiedź „Jako tako” – nie dzieje się nic i osoba znajdująca się w środku wyszukuje kolejną osobę siedzącą w kręgu i zadaje jej pytanie „Jak się masz?”. Jeśli odpowie ona „Dobrze”, obaj sąsiedzi zapytanego zmieniają się miejscami. Osoba pytająca stara się w tym czasie zająć jedno z ich miejsc. Jeśli padnie odpowiedź „Źle”, miejsca zmieniają wszyscy gracze, a osoba, która nie znajdzie miejsca, zostaje w środku i kontynuuje grę.

5. Uczucia

Uczestnicy dobierają się w pary, w których każda losuje po dwa losy z wcześniej przygotowanymi numerami. Wylosowany numer oznacza nazwę uczucia ze stworzonej wcześniej listy. Każda para przygotowuje zagadkę, na temat wylosowanego uczucia, którą następnie prezentuje klasie. Zadaniem grupy jest odgadnąć, o jakim uczuciu mówi dana para.

Opowiadając o danym uczuciu należy używać takiego samego początku zdania:

„Kiedy przeżywasz to uczucie to...”

Uczestnicy powinni uwzględnić następujące informacje:

- po czym można poznać, że ktoś przeżywa to uczucie? np. kiedy przeżywam to: uczucie zaciskam pięści, uśmiecham się, z oczu płyną mi łzy;
- co się dzieje z moim ciałem, gdy przeżywamy to uczucie? np. serce szybciej bije, pocę się, ściska mnie w żołądku;
- jak się zachowujesz pod wpływem tego uczucia?
np. krzyczę tupię nogami, rzucam przedmiotami, skaczę;
- jak sobie można poradzić z tym uczuciem, gdy jest ono dla nas nieprzyjemne?
np. porozmawiać z kimś, przytulić się do kogoś, zjeść coś słodkiego.

- Czy zachowania (niewerbalne) utrudniają czy ułatwiają komunikację i dlaczego?

6. Wieża Babel

Jeden z uczestników wychodzi z pomieszczenia. Pozostali wymyślają przysłowie lub losują z wcześniej przygotowanej listy, rozdzielają między sobą poszczególne wyrazy. Gdy uczestnik wraca zza drzwi, na znak prowadzącego wszyscy krzyczą głośno swoje wyrazy. Zadaniem słuchającego jest odgadnąć przysłowie z ogólnego hałasu. Jeśli odgadła to ma prawo wskazać kolejnego wychodzącego, jeśli nie to ponownie wychodzi za drzwi.

7. Proste polecenia

Gdy uczestnik nauczy się wskazywać / podawać piłkę na życzenie, zacznij uczyć go nazw innych czynności, jakie można robić z piłką. Rozpocznij od wzmocnienia polecenia „Podaj piłkę”. Wyraźnie wymawiaj czasownik, wyciągaj ręce i spraw, by uczestnik podał ci piłkę. Następnie powiedz „Potocz piłkę”. Upewnij się, że uczestnik cię obserwuje i potocz piłkę w kierunku ściany. Daj mu piłkę i naprowadź jego ręce do toczenia w momencie, gdy wydajesz polecenie. Powtarzaj polecenie toczenia wiele razy, zanim zaczniesz naprzemiennie stosować oba polecenia. Gdy już zaczniesz to robić, stosuj ich pewną sekwencję, aż uczestnik zacznie na życzenie wykonywać obie czynności. Dodawaj stopniowo kolejne polecenia, takie jak „rzucić”, „odbij” czy „kopnij”. Rób to co pewien czas i tylko po jednym czasowniku. Kiedy uczestnik nauczy się nowego polecenia, powtarzaj także opanowane już wcześniej. Pamiętaj o podkreślaniu w poleceniach czasowników, tak aby uczestnik wychwytywał różnice między nimi.

8. Trzy pytania

Wskazywanie na właściwy obrazek związany z odpowiedzią na pytania: kto, co i gdzie. Obrazki przedmiotów (piłka, samochód, krzesło, łóżko), zwierząt (pies, koń, krowa, kot) i ludzi (matka, ojciec, dziecko, strażak). Wybierz po jednym obrazku z każdej grupy i umieść je na stole przed uczestnikiem. Zwróć jego uwagę i upewnij się, że słucha, gdy zadajesz pytanie. Ucz go każdorazowo po jednym pytajniku, w kolejności: kto, co i gdzie. Na przykład, rozłóż obrazki dorosłego, krowy i piłki i spytaj uczestnika „Kto kieruje autem?” Pomóż mu wybrać właściwy obrazek. Gdy prawidłowo wybiera obrazek osoby w odpowiedzi na pytanie zawierające „kto”, rozłóż obrazki książki, dziecka i psa i spytaj „Co mama czyta?” Mieszaj te dwie kategorie i różnicuj pytania. Następnie przejdź do pytań z „gdzie”. Pokaż, na przykład, obrazki piłki, psa i łóżka. Spytaj „Gdzie śpisz?” Jeśli uczestnik wskazuje niewłaściwy obrazek, powtórz pytanie, kładąc wyraźny nacisk na pytajnik. Podpowiadaj mu tylko w razie absolutnej konieczności.

9. Rozmowa po ciemku

Najprostszą zabawą w ciemności jest szeptanie imion lub poleceń. Możemy w ten sposób ustalić stan grupy, „opisać” pogodę itp. dzięki temu uczestnicy mają możliwość koncentrowania uwagi słuchowej. Poza tym czują się bezpiecznie, bo nie podejmują aktywności ruchowej. Przyzwyczajają się do ciemności.

10. Aukcja

Osoba prowadząca posiada zestaw kartek - każda z nich zawiera jakieś pojęcie. Wszystkie pojęcia zostają przeczytane i każde z nich trafia na aukcję. Każdy uczestnik ma 100 punktów do przyznania i nie może tej wartości przekroczyć. Po skończonej aukcji uczestnicy, w posiadaniu których znalazły się kartki, wyjaśniają, dlaczego właśnie te pojęcia kupiły, dlaczego są one dla nich takie ważne, jak wpływają na ich życie. Ktoś powinien podczas aukcji notować, za ile punktów zostały sprzedane poszczególne pojęcia.

Lista pojęć:

małe dziecko, pogoda, opiekunka do dziecka, kieszonkowe, podwieczorek, film w telewizji, sport, gazeta, koty, rodzice, książki, dziadkowie, zanieczyszczenie, wakacje, zajęcia krawieckie, dentysta, urząd miejski, zakupy itp.

Jeżeli chcesz więcej – pełną wersję opracowania – zapraszam na stronę:

<https://sklep.7filarowzdrowia.pl> do zakładki terapia (pomoc)

lub skorzystaj z linku, który wysłałem Ci w e-mailu ☺

