

Wykorzystanie gry „Czerwone światło na Twojej granicy” w pracy z dziećmi i młodzieżą.

DARIA MAKOCHOŃ-GZIUT – pedagog, socjoterapeuta

PROGRAM

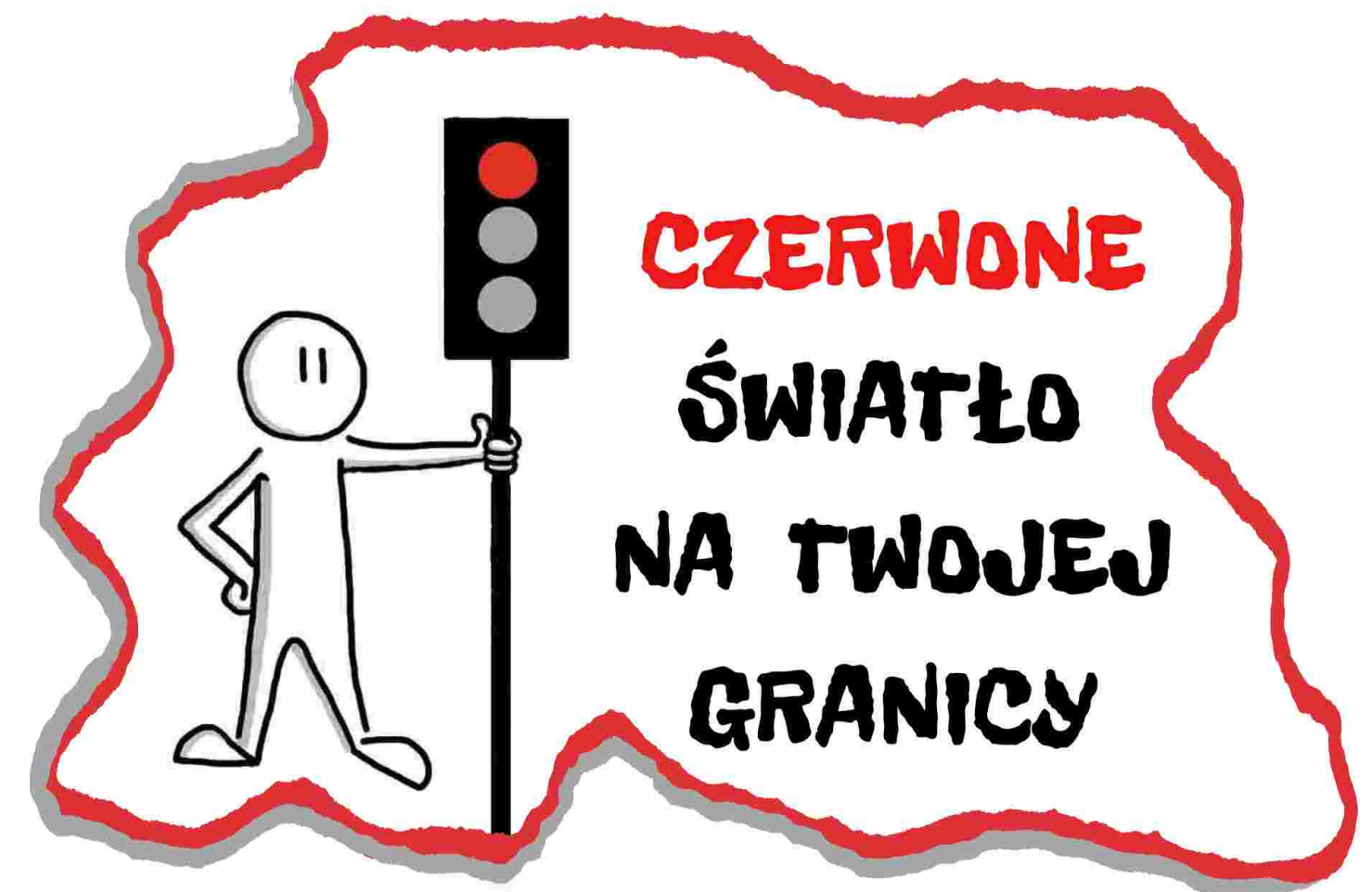
1. „Czerwone światło na Twojej granicy” – gra planszowa.
2. Wersja gry dla dzieci i młodzieży (klasy IV-VIII).
3. Wersja gry dla dzieci (klasy I-III).
4. Podsumowanie.
5. Podsumowanie.

„Czerwone światło na Twojej granicy”

- Gra w polskiej i ukraińskiej wersji językowej.
- Gra do wykorzystania w pracy indywidualnej lub grupowej.
- Gra z podziałem wiekowym dla klas I-III oraz IV-VIII
- Gra przygotowana do drukowania w dwóch wersjach (kolorowej i czarno-białej).



Dlaczego gra planszowa
„Czerwone światło na Twojej granicy”?



KARTY SYTUACJI – dzieci i młodzież

- 35 kart sytuacji

- Przykłady sytuacji:

- „Ktoś wyśmiewa się z Twojego wyglądu.”
- „Inna osoba śmieję się, że nie masz najnowszego telefonu, konsoli do gry lub innego nowoczesnego gadżetu.”
- „Ktoś wyśmiewa Twoje zdjęcie zamieszczone na portalu społecznościowym. Dodaje również obraźliwe komentarze pod zdjęciem.”
- „Ktoś mówi, że jesteś głupi/a a Ty nie chcesz, aby tak do Ciebie mówił/a.”

**KARTA
SYTUACJI**



dzieci i młodzież

**Ktoś śmieje się
z Ciebie,
ponieważ
chodzisz
na terapię
do psychologa.**

KARTY REAKCJI – dzieci i młodzież

- **65 kart reakcji**

- **Przykłady reakcji:**

- „Dość tego. Przestań.”
- „To mnie obraża. Nie zgadzam się na to.”
- „Nie zgadzam się z tym, ale nic nie mówię.”
- „Wyzywam tę osobę!”



KARTY REAKCJI – dla mistrza gry

SPIS REAKCJI DLA MISTRZA GRY



dzieci i młodzież

REAKCJE PRAWDIWE ASERTYWNE

- Nie mów tak do mnie.
- Nie chcę żebyś tak do mnie mówił/a.
- Twoje zachowanie mnie rani.
- Gdy tak się zachowujesz jest mi przykro, nie rób tak więcej.
- Myślę o sobie zupełnie inaczej.
- Nie rób tak, nie życzę sobie żebyś mnie tak traktował/a.
- Nie zgadzam się z tobą – mam inne zdanie na ten temat.
- Ja tego tak nie widzę.
- Nie chcę tego zrobić.
- Nie podoba mi się ten pomysł. Nie zrobię tego.
- Sprawisz mi przykrość, mówiąc tak do mnie.
- Nie zgadzam się na takie rozwiązanie.
- Mówię NIE.
- Mi się podoba.
- Nie potrzebuję tego.
- Przykro mi, kiedy tak się zachowujesz. Przystań proszę.
- Nie chcę, żebyś tak się zachowywał/a wobec mnie.
- Już zwracałem/am Ci uwagę, żebyś zmienił/a swoje zachowanie wobec mnie. Nadal zachowujesz się nie fair, więc nie będę z tobą więcej spędzał/a czasu.

REAKCJE NIEPRAWDIWE PASYWNE

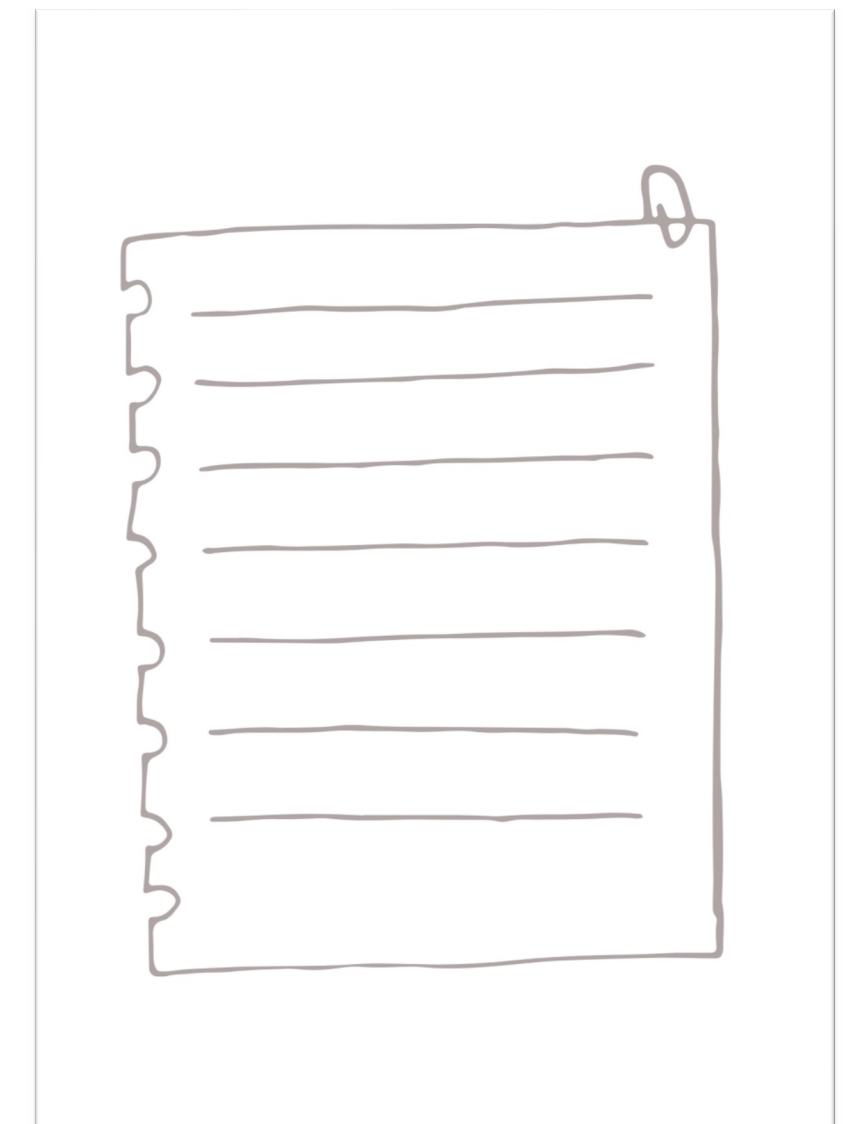
- Nie zgadzam się z tym, ale nic nie mówię.
- Nic nie robię i nie mówię, bo wiem, że to nic nie da.
- W takiej sytuacji płaczę.
- Nie reaguję, bo nic mnie to nie obchodzi.
- Jestem zły/a, ale nic nie mówię.
- Nic nie mówię osobie, która mnie zraniła, ale opowiadam o tym zjściu kolegom/koleżankom.
- Nic nie robię i nie mówię, bo się boję, że będzie gorzej.
- Nie wiem, co zrobić, dlatego unikam tę osobę.
- Nie wiem, co zrobić, dlatego unikam tę osobę przestając chodzić do szkoły.
- Nic nie robię i nie mówię, bo ta osoba może mieć rację.
- Nic nie robię i nie mówię, bo ta osoba się tylko tak wygłupia.
- Nic nie robię i nie mówię, bo chcę, aby ta osoba mnie lubiła.
- Nic nie robię i nie mówię, bo jutro ta osoba się znudzi i będzie wyśmiewać się z kogoś innego.

REAKCJE NIEPRAWDIWE AGRESYWNE

- Wyzywam tę osobę!
- Nic nie mówię, ale zastanawiam się jak się zemścić.
- Bije go/ją!
- Nic nie powiem, ale robię podobną przykrość komuś innemu.
- Krzyczę na tę osobę!
- Też się śmieję z tej osoby.
- Jestem zły/a i niszcę jakiś przedmiot, który znajduje się w pobliżu.
- Jestem zły/a i nastawiam grupę przeciwko tej osobie.
- Nic nie mówię, ale zaczynam tę osobę hejtować w sieci.
- Zaczynam rozpowiadać o tej osobie kłamstwa, aby poczuła się tak jak ja.
- Jestem zły/a więc nasyłam na tę osobę swoich znajomych bo sam/a sobie z nią nie poradzę.

PUSTA KARTA – dzieci i młodzież

- **Stwórz własną reakcję!**
- Każdy gracz podczas rozgrywki powinien posiadać własny długopis w celu wypełnienia karty.



KARTY SYTUACJI - dzieci

- 25 kart sytuacji

- Przykłady sytuacji:

- „Inna osoba wyśmiewa się z Ciebie, ponieważ nie masz swojego telefonu komórkowego.”
- „Ktoś Cię przezywa.”
- „Inna osoba mówi Ci, że do niczego się nie nadajesz/, że nic dobrego z Ciebie nie wyrośnie.”
- „Kolega/koleżanka oczekuje od Ciebie, że przestaniesz się przyjaźnić z kimś, kogo bardzo lubisz.”



KARTY REAKCJI - dzieci

- 35 karty reakcji
- Przykłady reakcji:
 - „Sprawiasz mi przykrość wyśmiewając się ze mnie.”
 - „Przestań tak do mnie mówić.”
 - „Nie wiem, co zrobić, dlatego unikam tę osobę.”
 - „Wyzywam tę osobę!”



KARTY REAKCJI - dzieci



KARTY REAKCJI - dzieci

- Podczas gry z grupą uczniów klas wczesnoszkolnych należy upewnić się, że każdy uczestnik gry jest w stanie samodzielnie odczytywać karty reakcji.
- W przypadku uczniów, którzy mają jeszcze trudności z samodzielnym czytaniem wymagana jest pomoc osoby dorosłej, która będzie im towarzyszyła podczas rozgrywki.

UWAGI DO GRY



KARTY REAKCJI – dla mistrza gry

SPIS REAKCJI DLA MISTRZA GRY



dzieci

REAKCJE PRAWIDŁOWE ASERTYWNE

- Przykro mi, że mnie o to prosisz. Wolałbym sam/a decydować, kogo zapraszam.
- Nie lubię, kiedy ktoś się ze mnie śmieje. Nie rób tego proszę.
- Nie chcę, żebyś tak do mnie mówił/a.
- Nie lubię, kiedy się ze mnie wyśmiewasz.
- Nie podoba mi się Twoje zachowanie.
- Nie odpowiem Ci dzisiaj na Twoją prośbę.
- Muszę porozmawiać z rodzicami o tym.
- Przestań tak robić, nie lubię tego.
- Sprawiasz mi przykrość wyśmiewając się ze mnie.
- Jestem zły/a kiedy tak się do mnie zwracasz.
- Robi mi się smutno, kiedy słyszę takie słowa.
- Przestań tak do mnie mówić.
- Przestań ruszać moje jedzenie. Oczekuję, że jutro oddasz mi swoje.
- Nie lubię, gdy mi ktoś rozkazuje.

REAKCJE NIEPRAWIDŁOWE PASYWNE

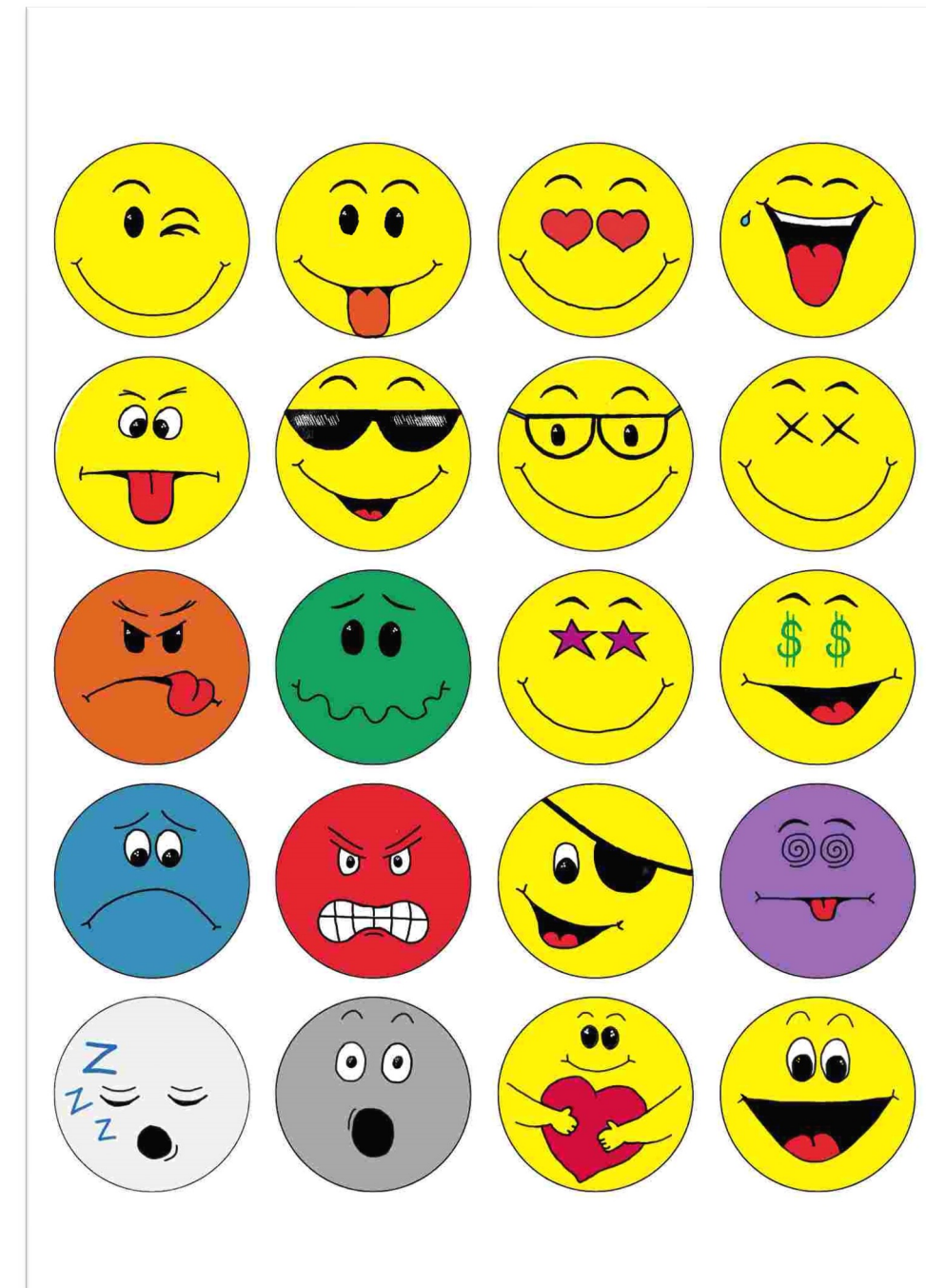
- Nie zgadzam się z tym, ale nic nie mówię.
- Nic nie robię i nie mówię, bo wiem, że to nic nie da.
- W takiej sytuacji płaczę.
- Nie reaguję, bo nic mnie to nie obchodzi.
- Jestem zły/a, ale nic nie mówię.
Nic nie mówię osobie, która mnie zraniła, ale opowiadam o tym zjściu kolegom/koleżankom.
- Nic nie robię i nie mówię, bo się boję, że będzie gorzej.
- Nie wiem, co zrobić, dlatego unikam tę osobę.
Nie wiem, co zrobić, dlatego unikam tę osobę przestając chodzić do szkoły.
- Nic nie robię i nie mówię, bo ta osoba może mieć rację.
Nic nie robię i nie mówię, bo ta osoba się tylko tak wygłupia.
- Nic nie robię i nie mówię, bo chcę, aby ta osoba mnie lubiła.
- Nic nie robię i nie mówię, bo jutro ta osoba się znudzi i będzie wyśmiewać się z kogoś innego.
- Nic nie mówię i nie robię bo chcę być grzeczny/a.

REAKCJE NIEPRAWIDŁOWE AGRESYWNE

- Wyzywam tę osobę!
- Nic nie mówię, ale zastanawiam się jak się zemścić.
- Bije go/ją!
- Nic nie powiem, ale robię podobną przykrość komuś innemu.
- Krzyczę na tę osobę!
- Też się śmieję z tej osoby.
- Jestem zły/a i niszczę jakiś przedmiot, który znajduje się w pobliżu.
- Jestem zły/a i nastawiam klasę przeciwko tej osobie.
- Zaczynam rozpowiadać o tej osobie kłamstwa, aby poczuła się tak jak ja.

PIONKI I PLANSZA

- W tej grze nie liczy się, kto pierwszy dotrze do mety a to, aby do niej dotrzeć.
- Za każdą prawidłowo postawioną reakcją gracz przesuwa swój pionek w stronę mety.
- W przypadku błędnych odpowiedzi gracz nie wykonuje żadnego ruchu.



INSTRUKCJA GRY

INSTRUKCJA GRY



bez wykorzystania
planszy i pionków

1. Wszyscy uczestnicy gry siadają dookoła planszy i zapoznają się ze swoją talią kart reakcji.
2. Każdy gracz ustawia wybrany przez siebie pionek na polu „start”.
3. Prowadzący zajęcia zwany dalej mistrzem gry, tasuje talię kart sytuacji i kładzie na planszy w żółtym polu, wykorzystane karty będące natomiast odkładał na równoległe położone szare pole.
4. Mistrz gry odczytuje kartę sytuacji wylosowaną z serii kart sytuacji.
5. Gracze (tj. uczniowie) szukają wśród swojej talii karty odpowiedniej dla siebie reakcji. Gdy każdy gracz przygotowuje swoją reakcję, kładzie wybraną kartę przed sobą, napisem do góry.
6. Mistrz gry prosi graczy, aby kolejno odczytali swoją reakcję na zaistniałą sytuację. Po reakcji każdego gracza mistrz gry informuje czy dana granica została postawiona/obroniona w sposób prawidłowy czy pasywny bądź agresywny. (Mistrz gry posiada własny spis reakcji z podziałem na reakcje prawidłowe i nieprawidłowe). Dodatkowo mistrz gry musi zwrócić uwagę czy postawiona prawidłowa reakcja jest adekwatna do sytuacji np. sytuacja: „Ktoś bez Twojej zgody zabiera Twoją rzecz.” reakcja prawidłowa „Prześń tak robić, nie lubię tego.” Jednak, gdy na daną sytuację gracz zareaguje „Nie lubię, kiedy się ze mnie wyśmiewasz.” wówczas granica nie została obroniona pomimo wyboru jednej z prawidłowych kart, ponieważ reakcja jest nieadekwatna do sytuacji.
7. Gracz, który prawidłowo postawił granicę przesuwa swój pionek o jedno pole do przodu. Natomiast w przypadku wybrania przez gracza reakcji prawidłowej, ale nieadekwatnej do sytuacji, pasywnej bądź agresywnej wówczas nie wykonuje żadnego ruchu na planszy.
8. Po każdej zakończonej rundzie mistrz gry omawia z graczami postawioną przed nimi sytuację i ich reakcję, zwraca uwagę i wyjaśnia, dlaczego często reagujemy pasywnie lub agresywnie i dlaczego to nie jest najlepszy sposób na bronienie lub stawianie swoich granic.
9. Gracze mogą używać wielokrotnie każdej karty reakcji.
10. W tej grze nie liczy się, kto pierwszy dotrze do mety a to, aby do niej dojść.

INSTRUKCJA GRY



z wykorzystaniem
planszy i pionków

1. Wszyscy uczestnicy gry siadają dookoła planszy i zapoznają się ze swoją talią kart reakcji.
2. Każdy gracz ustawia wybrany przez siebie pionek na polu „start”.
3. Prowadzący zajęcia zwany dalej mistrzem gry, tasuje talię kart sytuacji i kładzie na planszy w żółtym polu, wykorzystane karty będące natomiast odkładał na równoległe położone szare pole.
4. Mistrz gry odczytuje kartę sytuacji wylosowaną z serii kart sytuacji.
5. Gracze (tj. uczniowie) szukają wśród swojej talii karty odpowiedniej dla siebie reakcji. Gdy każdy gracz przygotowuje swoją reakcję, kładzie wybraną kartę przed sobą, napisem do góry.
6. Mistrz gry prosi graczy, aby kolejno odczytali swoją reakcję na zaistniałą sytuację. Po reakcji każdego gracza mistrz gry informuje czy dana granica została postawiona/obroniona w sposób prawidłowy czy pasywny bądź agresywny. (Mistrz gry posiada własny spis reakcji z podziałem na reakcje prawidłowe i nieprawidłowe). Dodatkowo mistrz gry musi zwrócić uwagę czy postawiona prawidłowa reakcja jest adekwatna do sytuacji np. sytuacja: „Ktoś bez Twojej zgody zabiera Twoją rzecz.” reakcja prawidłowa „Prześń tak robić, nie lubię tego.” Jednak, gdy na daną sytuację gracz zareaguje „Nie lubię, kiedy się ze mnie wyśmiewasz.” wówczas granica nie została obroniona pomimo wyboru jednej z prawidłowych kart, ponieważ reakcja jest nieadekwatna do sytuacji.
7. Gracz, który prawidłowo postawił granicę przesuwa swój pionek o jedno pole do przodu. Natomiast w przypadku wybrania przez gracza reakcji prawidłowej, ale nieadekwatnej do sytuacji, pasywnej bądź agresywnej wówczas nie wykonuje żadnego ruchu na planszy.
8. Po każdej zakończonej rundzie mistrz gry omawia z graczami postawioną przed nimi sytuację i ich reakcję, zwraca uwagę i wyjaśnia, dlaczego często reagujemy pasywnie lub agresywnie i dlaczego to nie jest najlepszy sposób na bronienie lub stawianie swoich granic.
9. Gracze mogą używać wielokrotnie każdej karty reakcji.
10. W tej grze nie liczy się, kto pierwszy dotrze do mety a to, aby do niej dojść.

PRZYGOTOWANIE GRY

- **Plansza** – do wydrukowania w możliwie jak największym formacie (sugerowany min. format A3.) Plansza do wykorzystania podczas rozgrywki z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym (klasy I-III).
- **Pionki** – do wykorzystania tylko podczas rozgrywki z wykorzystaniem planszy do gry. Przed rozgrywką należy wyciąć wszystkie pionki. Każdy gracz wybiera własny pionek i zapamiętuje go.
- **Karty sytuacji** - do wydrukowania dwustronnego a następnie wycięcia. Jeden egzemplarz dla prowadzącego zajęcia – tak zwanego mistrza gry.
- **Karty reakcji** - do wydrukowania dwustronnego a następnie wycięcia. Liczba egzemplarzy ma być równa liczbie graczy.
- **Puste karty** - do wydrukowania dwustronnego a następnie wycięcia. Liczba egzemplarzy ma być równa liczbie graczy.

**PRZYGOTOWANIE
DO GRY**



PODSUMOWANIE

- W sumie 160 kart + puste karty
- Plansza z pionkami
- Spis reakcji dla mistrza gry z podziałem na dwie grupy wiekowe
- Instrukcja gry z wykorzystaniem planszy i pionków
- Instrukcja gry bez wykorzystania planszy i pionków
- Strona tytułowa
- Przygotowanie gry + uwagi do gry
- Skład gry

SKŁAD GRY



PODSUMOWANIE

Czas na pytania!



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

Daria Makochóń-Gziut

Fundacja Rozwoju i Edukacji ProEdu
projekt@fundacjaproedu.org.pl
tel. 737 330 021