foxeek
I know

FOXEEK a jeho možné využití

Děkujeme, že jste si zakoupili hru Foxeek ať už pro radost či jako učební pomůcku.

Úvod

Idea vedoucí k výrobě této hry vznikla při mé ergoterapeutické praxi během práce s dětmi s poruchami autistického spektra a lidmi po poranění mozku (více o ergoterapii naleznete na stránkách „Foxeeka“ (www.foxeek.com). V rámci ní jsem stále tiskla a laminovala kartičky či lepila suché zipy, až vznikl nápad na výrobu základní komunikační magnetické hry. Tato hra však zaujala i naše nejmenší členy rodiny, kteří se tak naučili základy počtů, bavilo je skládat písmenka do slov a v neposlední řadě se nám hodila i práce s emočními kartičkami.

Používání Foxeeka vede hravou formou ke kontaktu s rodinou (terapeutem, učitelem) a dopomáhá k rozvíjení komunikačních schopností, sebevyjádření či orientaci v prostoru nebo tělesném schématu. V základním návodu, jenž je součástí tohoto balení, naleznete popis konkrétních kategorií, do nichž jsou jednotlivé kartičky rozděleny. Další možné nápady pro využívání kartiček a propojování skupin můžete hledat na www.foxeek.com, kam budou postupně vkládána videa s dalšími náměty a návody. Veselé obrázky, které Foxeek obsahuje, namaloval pan Ing. Petr Krum, kterému tímto děkuji za spolupráci a hravé nápady.

Velké poděkování rovněž patří panu Jaroslavovi Vokurkovi a jeho firmě Soundflower s.r.o., bez jehož finanční pomoci a velkého organizačního nasazení v tomto projektu by Foxeek nikdy světlo světa nespatřil a k Vám se nedostal.

Z čeho se Foxeek skládá:

Foxeek je dodáván v papírové krabici, v níž naleznete:

- Návod s vizuálním rozložením kartiček v krabici
- Nemagnetický stojan s obrázkem lišky
- Pracovní oboustrannou magnetickou desku
- Zrcadlovou plochu s magnetickým uchycením
- 413 magnetických kartiček s obrázky rozdělenými do specifických kategorií
- 5 ks samostatných kartiček s kapsou
- 5 ks samostatných kartiček bez kapsy k individuálnímu popisu.

Co Foxeek rozvíjí:

- Kognitivní funkce
- Poznávání tělesného schématu
- Čtení
- Základní početní dovednosti
- Prostorovou orientaci
- Práci s emocemi
- Komunikační schopnosti
- Hru

Foxxek je určen především pro:

- Děti předškolního věku a děti v 1.-3. třídě I. stupně základní školy
- Děti s poruchami učení
- Děti na spektru
- Lidé po poranění mozku (CMP…), kteří se potřebují znovu učit pracovat s řečí, prostorem i sebeobsluhou.
- Školy v přírodě, terapeutické kroužky
- Jazykové školy pro děti
- Ergoterapeuty, logopedy, dětské psychology, pediatry či jiné profese pracující s dětmi.

ROZLOŽENÍ KARET V KRABICI DLE KATEGORIÍ

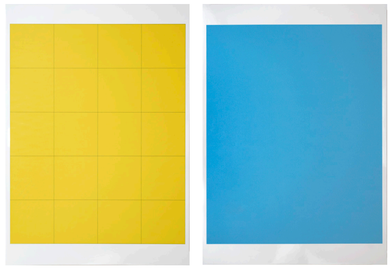
ABECEDA Červená písmena 31	**ABECEDA** Červená písmena na druhou 31	**ABECEDA** Obrázky 31	**ABECEDA** slova 31	**OBLEČENÍ** 12
ČÍSLA puntíky + čísla 20	**ČÍSLA** ruce + čísla 20	**TĚLO** 32	**RODINA** 15	**EMOCE** 12
BARVY 20	**SKUPINY** jednotné množné číslo 30	**ROZDÍLY** 20	**PŘEDLOŽKY** spojky 28	**SLOVESA** směry 42
	karta **KAPSA** 5	**KOMUNIKACE** 28	karta **POPIS** 5	

Věřím a doufám, že si při používání Foxeeka, ať už s rodinou či jako terapeut v práci, najdete svou hravou cestu a budete se bavit stejně jako já při jeho tvorbě.

Využití kartiček

Foxeek je sestaven do kategorií, které se při běžné komunikaci nejvíce používají (počty, práce s emocemi, části těla…). Kategorie se dají používat samostatně, ale dají se mezi sebou různě kombinovat (v tom spočívá hravost Foxeeka).

Při práci s kartičkami můžete použít buď pracovní desku s mřížkou nebo její druhou stranu, kde lze libovolně skládat věty, pracovat se směry, případně se zrcadlem a emocemi. Jelikož jsou kartičky magnetické, dají se použít na jakékoliv feromagnetické ploše (lednice, jídelní stolek u lůžka v nemocnici, kovové zárubně dveří…). Nemusíte tedy s kartičkami pracovat jen u stolečku na desce, ale lze je využít téměř kdekoliv v prostoru. Kartičky se nemusí omezovat jen na plochy, můžete je schovávat do krabiček, polepit jimi plechovky, vytahovat je z vody, nebo písku… Při manipulaci s kartičkami skvěle procvičíte jemnou motoriku, koordinaci oko × ruka, orientaci v prostoru…. Kartičky jsou omyvatelné.

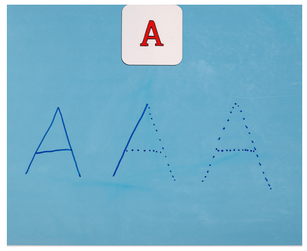


Tematické rozdělení kartiček

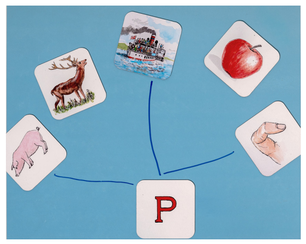
1) ABECEDA

V rámci této skupiny jsou přítomny dvě sady červených písmen abecedy (2 × 31 ks) pro skládání samostatných slov. Dvě sady jsou tu proto, aby bylo možno sestavit třeba slovo „maminka“ obsahující stejné písmeno dvakrát. K těmto písmenům je přiřazeno i 31 obrázků a kartiček s textovým vyjádřením obrázku pro konkrétnější uložení písmena v paměti. Pro práci s písmeny můžete samozřejmě využít i obrázky ostatních kategorií a textový popis konkrétního obrázku lze umístit na prázdnou kartičku.

- Této kategorie lze prostřednictvím obrázků použití pro nácvik grafomotoriky. Vytečkované písmeno bude dítě/rodič obtahovat a/nebo může doskládat písmena další. Písmena mohou být předem nastavena a sloužit pak jako vzor pro psané slovo.



- Hra na poznávání prvních písmen ve slově: „Co začíná na „P“?



- S Foxeekem lze také hrát písmenkové pexeso, a to i v autě.

2) OBLEČENÍ

Tato skupina obsahuje 12 ks kartiček s obrázky oblečení. Stejně jako u všech kategorií lze kartiček využít mnoha způsoby a určitě přijdete i na své vlastní.

Příklady použití:

- **Nácvik oblékání** – rozložíte kartičky a dítě/dospělý musí dle přítomných karet vyjmout své odpovídající oblečení ze skříně.

- **Orientace na těle** – Ukážete obrázek např. kalhot a zeptáte se: „Kam patří?“ „Na hlavu?“, případně: „Co se dává na nohy?“ a dítě/dospělý vybere karty s botami a ponožkami.

- **Procvičování ročních období** – namalujete fixou na desku kluka, řekněme Káju, se sněhulákem a poprosíte dítě/dospělého, aby vybral oblečení, které by si Kája určitě měl vzít, a následně pomohl Kájovi toto oblečení obléci na správnou část těla. Nebo můžete rozložit kartičky zimního oblečení a mezi ně přimíchat oblečení letní a zeptat se, co do skupiny nepatří a proč.

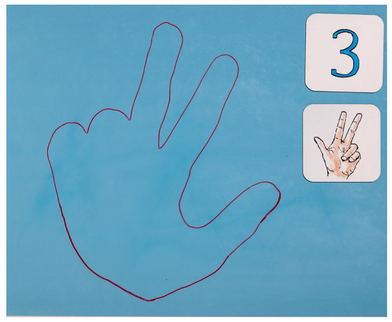
Pro další oblečení, které není součástí namalovaných obrázků, lze použít zmenšenou fotografii vašeho konkrétního kusu oblečení a vložit ji do kartičky s kapsou, kterou pak použijete ve hře.

3) ČÍSLA

Čísla, stejně jako abeceda, jsou řešena provázaně s cílem efektivnějšího uložení v paměti.

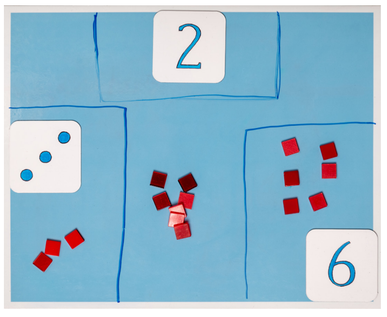
Kategorie čísel obsahuje:
10 kartiček s modrými čísly
10 kartiček s konkrétním počtem puntíků
10 kartiček zobrazujících ruku ukazující dané číslo na prstech
10 kartiček, na nichž je konkrétní počet věcí (židle, balonky, lupínky…) přiřaditelných ke konkrétnímu číslu

Pro lepší nácvik počítání na prstech lze nejprve trénovat koordinaci oko × ruka v kombinaci s grafomotorickým nácvikem – tedy obkreslovat ruku.



Příklady použití:

- Kartičky s čísly, puntíky a pozicemi rukou se dají aplikovat na věci kolem nás. Můžeme stavět s dítětem hrad a poprosit ho, zda přinese ještě 3 kostičky a jako pomoc mu podáme kartičku s odpovídajícím počtem puntíků.



- S dospělým po CMP lze trénovat tak, že položíme na stůl tři jablka a tři kartičky s prsty ukazujícími počty a požádáme ho, aby nám jejich prostřednictvím ukázal, kolik vidí jablek.

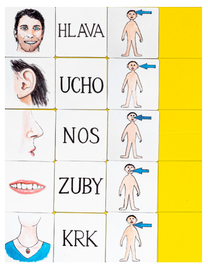
- S neverbálním člověkem se můžeme domlouvat tak, že po dotazu „Kolik chceš kousků čokolády, knedlíků…?“ mu podáme tři kartičky na výběr (pokud vím, že dotyčný ovládá čísla, tak s čísly, v opačném případě lze použít karty s puntíky).

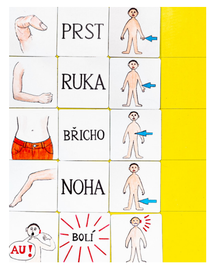
- V neposlední řadě můžeme opět využít prázdných kartiček a namalovat na ně matematická znaménka, případně chybějící číslice a procvičovat základní matematické úkony (sčítání, odčítání…).

4) TĚLO

Soubor kartiček týkajících se těla vychází z ergoterapeutické praxe a obsahuje:

9 karet obrázků částí těla, kde děti obecně nejčastěji popisují bolest
9 karet s textovým vyjádřením dané části těla
9 karet s barevně vyznačenou lokalizací na těle (např. panáček s červeným uchem)
3 karty pro možné vyjádření bolesti





Pro neverbální osobu je bolest těla velmi skličující záležitostí, neboť neví, jak by mohla svému okolí sdělit, že prožívá bolest. Člověk může mít rovněž potíže s vnímáním vlastního tělesného schématu a nedokáže tak lokalizovat bolest na konkrétním místě).

Příklady použití:

- Použití kartiček s částmi těla společně s masáží: táže-me se: „Kde budeme masírovat (hladit, koulet míčkem, lechtat…)?“ a necháme dítě vybrat některou z kartiček, přičemž při následující masáži můžeme zdůrazňovat vybranou část těla. Např.: „Ještě maličko pohladíme ouško, jemně učešeme prsty vlásky a poklepeme na ouško.“

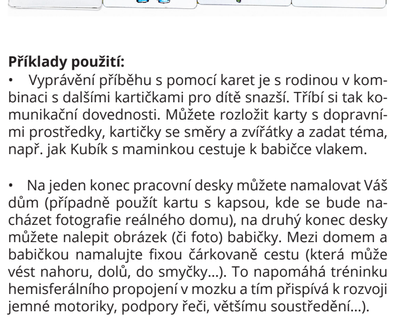
Pokud je dítě hypersenzitivní na dotek, tak můžeme tutéž hru hrát tak, že nám dítě ukazuje, kde máme masírovat (koulet míčkem, či lechtat kartáčkem…) medvídka, panenku, sourozence, sebe. Pro hypersenzitivní děti má veliký vliv i pouhé sledování hry na jiné osobě.

- Případně může dítě dokládat správné obrázky s částmi těla na obličej, který namalujete na pracovní desku.

Pokud je dítě hypersenzitivní na dotek, tak můžeme tutéž hru hrát tak, že nám dítě ukazuje, kde máme masírovat medvídka, panenku, sourozence nebo sebe. Pro hypersenzitivní děti má veliký vliv i pouhé sledování hry na jiné osobě. Případně může dítě dokládat správné obrázky s částmi těla na obličej, který namalujete na pracovní desku.

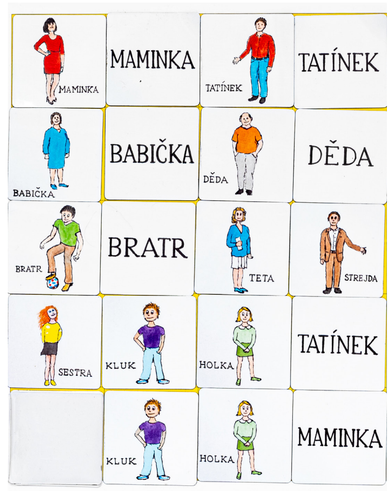
- S osobami po CMP můžeme karty používat s dopomocí kostiček ledu, nahňáté vaty či chirurgického kartáčku a to tak, že na pracovní plochu položíme jeden obrázek (např. prst) a současně nahřátým tamponkem tento fyzický prst dané osoby hladíme. Vizuální a taktilní vjemy pomáhají mozku k většímu propojení.

- Vždy je samozřejmě třeba konzultovat s terapeutem či lékařem, zda je daná aktivita pro klienta vhodná s přihlédnutím k jeho stávajícímu zdravotnímu stavu (poranění kůže, vyrážka…).



5) RODINA

Tato skupina obsahuje 8 základních členů rodiny se sedmi slovními popisy rodinných příslušníků (u obrázku „Sestra“ je slovo součástí obrázku). Tyto kartičky mohou sloužit nejen k poznávání rodinných příslušníků.

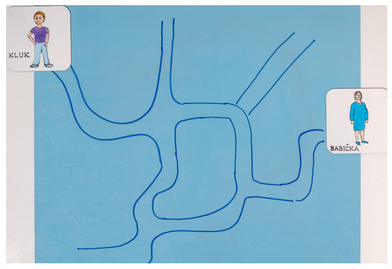


Příklady použití:

- Vyprávění příběhu s pomocí karet je s rodinou v kombinaci s dalšími kartičkami pro dítě snazší. Třídí si tak komunikační dovednosti. Můžete rozložit karty s dopravními prostředky, kartičky se směry a zvířátky a zadat téma, např. jak Kubík s maminkou cestuje k babičce vlakem.

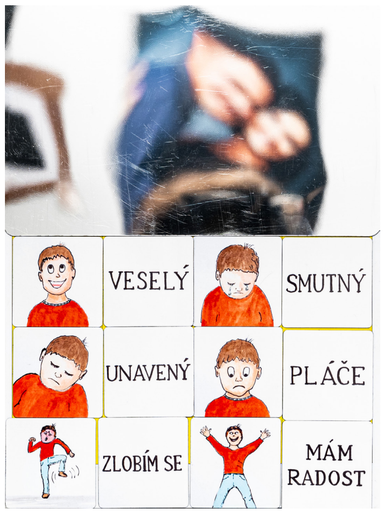
- Na jeden konec pracovní desky můžete namalovat Váš dům (případně použít kartu s kapsou, kde se bude nacházet fotografie reálného domu), na druhý konec desky můžete nalepit obrázek (či foto) babičky. Mezi domem a babičkou namalujte fixou čárkovaně cestu (která může vést nahoru, dolů, do smyčky…). To napomáhá tréninku hemisferálního propojení v mozku a tím přispívá k rozvoji jemné motoriky, podpory řeči, většímu soustředění…).

- Pokud dítě ovládá tužkový úchop, tak ho necháte fixou dokreslit koleje, vodu nebo silnici…. Záleží na tom, co dítě zvolí jako dopravní prostředek a kudy k babičce pojedete. Pokud ještě neovládá grafomotoriku, může cestu obkreslit prstem nebo uchopit kartičku a hranou kartičky cestu projet. Můžete si říkat, co dítě vidí během cesty a dítě pak může napravo a nalevo podél cesty nalepovat obrázky, které má nad hrací deskou k dispozici.



6) EMOCE

Emoce obsahují 6 kartiček s obrázky emocí a 6 kartiček s jejich slovním popisem. Vyjádření a rozpoznání emocí je celkem náročné pro jakéhokoliv člověka (dát najevo, jak mi je a poprosit druhé o trpělivost, uvědomit si vůbec, co se ve mně odehrává…). Proto je důležité tuto dovednost trénovat již s malými dětmi, aby se naučily vnímat, co se odehrává v nich samých ve vztahu k běžnému dění a mohly tak formulovat své potřeby.



Příklady použití:

- Speciálně pro tuto hru je k dispozici zrcadlová plocha, kterou můžete nalepit do spodní části pracovní desky a nad desku nalepíte zprvu jeden obrázek, aby se osoba mohla co nejjednodušším způsobem orientovat v zrcadle i na obrázku. Když např. zvolíte obrázek Veselý, usmíváte se a říkáte: „Jsem veselý“. Opět můžete pak přidat kartičky s kapsou, ve kterých budou vloženy fotky usmívajících se členů rodiny, vysmátých hrdinů z pohádek, nebo herců…. A poprosíte třeba Lenku, ať se také usmívá a je veselá, pokud jí to půjde.

- Dalším krokem může být výběr ze dvou obrázků (Smutný × Veselý), kdy pak předvádíte, jak se tyto emoce projevují v obličeji. Vysvětlit, proč je někdo smutný, můžete i na základě příběhu. Tímto způsobem lze třeba zahrát hru s medvídkem, který byl smutný, protože mu uletěl balónek.

- Pokud víte, že dítě umí rozlišit obrázky, můžete používat tuto kartu i ke komunikaci. Tedy že si dítě přinese kartu značící, že je unavené. Případně dospělý člověk neschopný mluveného projevu, se kterým se pracuje, může ukázat na kartu smutný.

- Karty můžeme používat i s nácvikem patřičné intervence s ohledem na probíhající emoci. Např. vyslovíte nahlas, že jsem veselý a proč: „Když jsem veselý, tak mi pomáhá si zaskákat“, nebo „když jsem smutný, obvykle si musím sednout někam sám a potřebuji svůj prostor. Pak vše řeknu…“. Dítě se tak učí, jak může postupovat v případě nahromaděné konkrétní emoce a také to, že je dobré sdělit okolí, co prožívá a co potřebuje. Vyjádřením svého vnitřního stavu se může předejít mnoha nechtěným reakcím. Avšak samozřejmě je to věc trénování a hledání společné cesty, co komu pomáhá.

- Se zrcadlem se dá mimo jiné nacvičovat trénink mimických svalů, který je důležitý pro pití, smrkání, vyslovování samohlásek (A, E, I O, U).

7) BARVY

Skupina se skládá z pěti barevných slovních popisů, pěti obrázků v konkrétním barevném provedení a osmi barevných karet, přičemž jako bílou lze použít volnou popisovací kartičku.

Příklady použití:

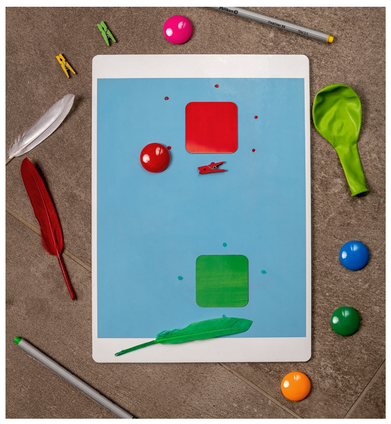
• Barvy lze používat i v prostoru. Vezměte bílý papírový talíře a položte na něj barevnou kartičku. Nechte dítě/dospělého přinést a položit na talířek tři předměty odpovídající barvy.

• Ve hře s barvami můžete zapojit i čich (některé děti s PAS popisují, že vnímají „vůni barev“). Zvolte maximálně tři vůně (vždy volte přírodní a ředěné vůně), a to jen tehdy, pokud víte, že dítě na vůně není hypersenzitivní a nezpůsobíte mu tak nepříjemné pocity.
Flakónek s vůní můžete opět položit na bílý talířek a nechat přiřazovat související obrázky k vůni nebo k vůni přiřazovat věci/předměty, které předem připravíte. Např.: „Žlutá“– citron, sušenka, „Červená“ – jablko, řepa, „Hnědá“ – skořice, perník... Zde platí heslo „Méně je více“.

Aroma trénink je také dobré zkonzultovat s někým, kdo dítě vede, neboť čichový aparát se velmi rychle přesytí a může vyvolat nepříjemné asociace.

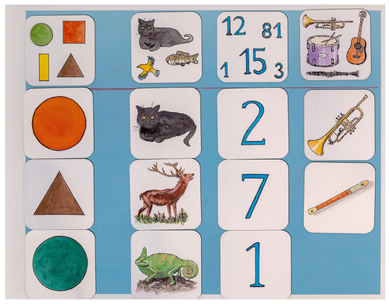
• Pro rozvoj jemné motoriky, hemisferálního propojení a okulomotorického tréninku můžete na bílou desku rozložit barevné kartičky do kříže (nahoře červená, dole žlutá, napravo zelená a nalevo modrá), doprostřed umístěte obarvené kamínky (fazole, barevné papírové kuličky, knoflíky) a nechte dítě, ať jedním prstem rozřadí a posouvá kamínky k jednotlivým barvám. Pro začátek postačí od každé barvy tři kamínky. Můžete k tomu vymyslet říkanku a dítě musí za dobu říkanky stihnout kamínky přiřadit k barvám.

• Případně zadáte úkol, ať dítě přinese nějakou např. zelenou nebo modrou věc ... Toto lze spojit i s čísly (dvě modré věci, jednu zelenou...).

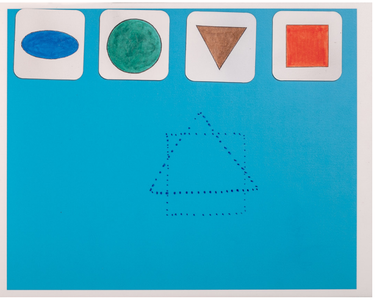


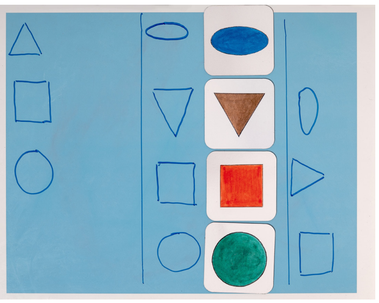
8) JEDNOTNÁ A MNOŽNÁ ČÍSLA

22 obrázkových kartiček znázorňuje určité skupiny (dopravní prostředky, hudební nástroje, zvířata, čísla, zelenina, části těla, tvary...), z toho 11 kartiček jejich množná čísla a dalších 11 kartiček čísla jednotná. Ty se dají i přiřazovat do skupin (kočka patří do skupiny zvířat, trubka zase do hudebních nástrojů...). Samozřejmě se tyto skupiny dají propojovat se všemi kartičkami ve Foxeekovi a fantazii při využití se meze nekladou.



A když už zde máme obrázky tvarů, tak i s nimi lze trénovat okulo-grafomotorický trénink s hemisferálním propojením, což je ilustrováno na přiložených obrázcích: „Najdi tvary, které vidíš v tečkovaném obrázku“ (lze namalovat dva i více tvarů) a poté, co je dítě najde, je může ještě dokreslit fixou dle teček. „Poskládej obrázky podle předlohy“ nebo „Doplň řadu“



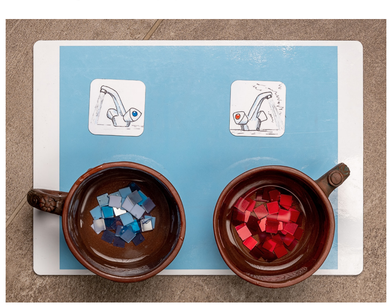


9) ROZDÍLY / PŘÍDAVNÁ JMÉNA

Nácvik rozdílů je sestaven z 20-ti karet různého zaměření. Opět tyto kartičky můžete využívat v prostoru a ideálně vždy s konkrétním spojením

Příklady použití:

• **Teplý × studený** – Vložte kartičku „Teplý“ do misky s teplou vodou a do misky se studenou vodou vložte kartičku „Studený“. Vhodné jsou misky červené a modré barvy, protože dítě se tak zároveň učí vnímat systém vodovodní baterie. Do obou misek nasypte 5 kuliček (červené kuličky do teplé vody a modré kuličky do studené vody). Dle Vašich pokynů bude dítě/ dospělý lovit kuličky teplé nebo studené.
Před misky můžete umístit kuličkovou dráhu, do které bude dítě jednou, optimálně však oběma rukama vhazovat vyjmuté kuličky. Dráha může být třeba ve formě kartonové desky, na které budou nalepeny dvě roličky od papírových utěrek a deska bude opřena tak, aby kuličky mohly propadávat dolů na tác/ pekáč. Ten by měl mít vyvýšený okraj, aby se kuličky nerozutíkaly. Pokud má dítě/ dospělý problém s vodou, použijte nahřátou pšenici, vatu, pohanku, kamínky, písek.
VŽDY SE UJISTĚTE, ŽE POUŽITÝ MATERIÁL NENÍ PŘÍLIŠ HORKÝ, aby nedošlo k popálení kůže!



• **Dlouhý × krátký** – s pomocí kartiček nechte dítě/dospělého skládat dřevěné kostky v dlouhé nebo krátké řady, případně spojovat céčka (kancelářské sponky, kolíčky...), malovat hadovi dlouhý a krátký ocas, namalovat na předkreslený obličej dlouhé kníry nebo krátký knírek.

• **Potichu × Nahlas** – toto je důležité cvičení, neboť některým jedincům může vadit veliký hluk, a to až do té míry, že se nesoustředí nebo je to přivádí do emoční a tělesné nepohody. Zvuk může bolet i jinde než jen v uších. Proto je dobré trénovat „Nahlas a Potichu“ třeba i s motorickým znakem, aby tak dítě mohlo vyjádřit, že je něco moc nahlas nebo že máme být potichu. Toto vyjádření je důležité pro všechny malé děti a může sloužit i nám: „Já vím, že máš radost. To je skvělé. Tak ještě jednou zakřič a pak prosím „Potichu“, bolí mě to moc do uší.“
Dejte před sebe prkénko a paličku a vyzvěte dítě/dospělého, ať bouchá nejprve potichu a pak nahlas. Při „Potichu“ ukážete odpovídající kartičku, zároveň si dáte prst na ústa a zašeptáte s úsměvem „Potichu“. Při hlučném výkonu si dáte obě ruce dlaněmi na uši (můžete se i mračit) a hravě vyzvete dítě: „A teeeeď (a zvýšíte i hlas): „Nahlas“.
Na stůl položte věci, které dělají hluk (klíče, zvonek, lžičku v hrnečku...) a na druhou polovinu stolu položte věci, které jsou relativně tiché (mikrotenový sáček šustí, ponožka se tře o stůl, tužka o papír píše potichu, krabička sirek chrastí potichu...) a nechte dítě/dospělého vyzkoušet si, co je potichu a co je nahlas.

• **Hrubý × Jemný/Hladký** – jako „Hrubý“ je zde kartička s drsným povrchem, jako jemný můžete použít jakoukoliv barevnou kartičku s hladkým povrchem.

Věřím, že s rozdíly si vyhrajete hodně.

10) PŘEDLOŽKY + STOJAN S OBRÁZKEM LIŠKY

Součástí tohoto souboru je:
5 × obrázek samostatné lišky
5 × sloveso „JE“
7 × liška v různých pozicích
7 × jednotlivé předložky s obrázkem lišky

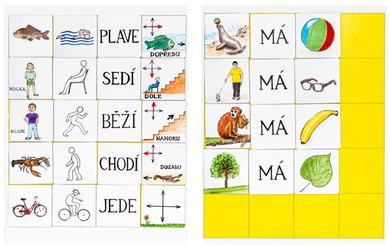
Příklady použití:

• Jako nácvik orientace v prostoru se dá využít samostatný stojan s liškou, kterou umístíte kamkoliv v prostoru a na pracovní ploše můžete sestavit větu „Liška Je...“ a dítě/ dospělý vybere patřičný obrázek lišky sedící pod stolem, za stolem, mezi stromy... Stojan můžete postavit mezi dva hrnky a ptát se: „Kde je liška? Za hrnky nebo mezi hrnky?“

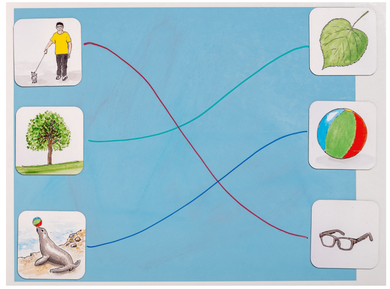
• Když víte, že se dítě/dospělý orientuje v prostoru a umí využívat předložky i jako pozorovací hru „Kde je liška?“, otočíte dítě/dospělého zády k místnosti, kde schováte do prostoru lišku a dítě/dospělý musí lišku najít. Tím, jak se pozorovatel musí otáčet, shýbat a hledat nahoře, dole, pod kobercem, pod stolem... se tak třídí i vestibulární systém.

11) SLOVESA +SPOJKY

Slovesa obsahují kartičky s pěti „dynamickými slovesy“ (plave, chodí, jede...), 5 odpovídajících piktogramů a 5 obrázků daného slovesa, u kterých je malá černá růžice, přičemž červená barva na ní označuje konkrétní směr. Jedna karta pak nese samotnou růžici, do které Vy sami můžete barevnou fixou domalovat směr. Další karta s růžicí a rozcestím taktéž slouží k udání směru.



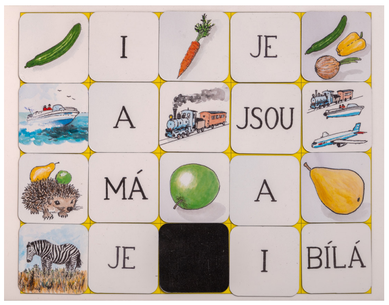
Na přidaných deseti obrázcích se dají procvičit slovesa „statická“. Např.: „Pán má brýle“.



Součástí této skupiny jsou i spojky a jedna předložka: 2 × „a“, 2 × „i“ a 1 × „v“. Oproti samotné abecedě jsou vytištěny v černé barvě, aby při svém použití ve větě nepůsobily tolik rušivě jako červená barva.

Příklady použití:

• Spojky „a“, „i“ využijete při sestavování vět na pracovní ploše. Např. „Ježek má žluté a zelené jablko.“ „Vlak i loď jsou dopravní prostředky.“



• Hra s růžicí na směry: Můžete využít pracovní plochu, na kterou namalujete cesty. Nad cesty rozložíte obrázky, (např. dopravních prostředků či zvířat) a pomůžete slovně dítěti/dospělému říci, kudy má malovat trasu skrze nakreslený plánek na pracovní ploše před sebou: „Gepard běží rovně a potom nahoru.“, „Auto jede rovně, pak doleva a opět rovně.“

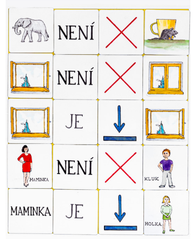
• Můžete rovněž použít kartu s růžicí a cestičkami, kde necháte dítě/dospělého namalovat směr, který Vy udáte: „Vybarvi nahoru, vybarvi doprava.“

• Pokud jste si jisti, že dítě/dospělý ovládá směry, namalujete na pracovní desku složitější plánek a pouze slovně navigujete, kudy má cesta vést: „Jdi rovně, pak zahni doprava, pak opět rovně a odboč do domečku ke kočce.“ Dítě/dospělý může kočku sundat a nalepit na dole připravenou lištu.
Druhá slovní navigace vede na jiné místo: „Jdi rovně (vždy začínáte na startu, tedy na stejně vyznačeném místě), první ulicí doprava a pak do druhého domečku vlevo – ke sklenici s vodou.“ Dítě opět sejme obrázek a nalepí na plochu pod plánkem města. Když sejme třetí obrázek, hra končí a dítě může podle obrázků odvyprávět příběh: „Kočka měla žízeň, tak se napila vody a pak měla radost.“

• Pokud jde o starší osoby, místo obrázků se dají použít písmena a dole pod lištou pak dospělý přečte slovo. Využití směrů a růžice nebo namalovaného plánku se dá používat i venku za účelem „hledání pokladu“.

12) KOMUNIKACE

Pro komunikaci byly zvoleny fotografie ve znaku 4 základních komunikačních potřeb („Jíst“, „Pít“, „Čůrat/WC“, „Hotovo“). K nim jsou opět doplněny obrázky stejného významu. Dále se v této kategorii nachází slova „Chci“, „Je“ a „Není“. „Je“ a „Není“ jsou doplněny piktogramem.



Proč byly zvoleny právě tyto 4 znaky?

Proč byly zvoleny právě tyto 4 znaky? Pro každého člověka je nejdůležitější zasytit své primární potřeby a těmi jsou hlad, žízeň a potřeba vyměšovat. Pro děti, které se učí nové věci (a je jedno, zda mají nějakou obtíž), je náročné v aktivitě setrvávat, pokud nevědí, jak dlouho to bude trvat (někdy je i deset vteřin dlouhá doba). Proto byl zvolen znak „Hotovo“, který vyjadřuje, že dítě aktivitu považuje za ukončenou a nechce se jí dále zabývat. Všechny tyto fotografické podoby karet jsou převzaty ze znakového jazyka, ale Vy sami můžete libovolně volit znak, který dítě/dospělý motoricky zvládne a dorozumí se jím ohledně konkrétní věci nebo činnosti. Vy pak můžete opět využít doplňkové karty s kapsou a nafotit si své vlastní znaky.

Vytváření nácviku komunikace je velice individuální pro každého jedince, a proto doporučuji konzultaci s odpovídajícím odborníkem.

13) KARTY S KAPSOU

5 kartiček s vkládací kapsou slouží jako možnost k doplnění hry realistickými obrázky. Tedy např. v případě rodiny se mohou do kapsiček vkládat fotografie členů rodiny nebo fotografie domu, ve kterém daná osoba bydlí.

• Při práci s lidmi po CMP je důležité pracovat s věcmi, lidmi či domácími mazlíčky, které osoba důvěrně zná, a proto je vhodné sem přidávat právě takovéto fotografie. Pokud má dítě oblíbené superhrdiny nebo pohádkové postavy, můžeme vložit jejich obrázky a pracovat s nimi (Např. „Superman letí vzhůru“, „Elsa má jablko“...)

14) KARTY K POPISU

Těchto 5 prázdných kartiček slouží k dopisování, domalování lihovou fixou určenou pro whiteboard, kterýžto popisek se pak dá jednoduše ubrouskem a desinfekcí setřít do čista.

• Na kartičky můžeme namalovat např. „smajlíka“ a používat je jako „odměnu“ (myšleno podporu za výkon– složení věty, provedení zadané hry, vyřešení úkolu)

• Pomocí napsaných čísel lze trénovat trpělivost a časovou posloupnost při práci. Na kartičky napíšeme po sobě jdoucí čísla. Můžeme říci: „Ještě tři úkoly a bude konec“. Dítě po provedení každého úkolu škrtne jedno číslo. Další možností je použít kartičku s námi namalovanou květinkou a dítě vždy po splnění úkolu sejme květinku z plochy a odloží do mističky. Toto nastavení napomáhá větší trpělivosti při provádění i složitějších úkolů (her), neboť dítě/ dospělý si snáze představí, jak dlouho ještě bude muset pracovat.

15) ZRCADLOVÁ PLOCHA

Zrcadlová plocha se dá samostatně nalepit na pracovní desku, ale také na jakoukoliv jinou feromagnetickou plochu (např. lednice) stejně jako všechny kartičky. Jak bylo zmíněno v Kapitole 6, nejvíce poslouží při práci s emocemi. Pokud máte v péči osobu, která se znovu učí mluvit, či dítě, které potřebuje trénovat logopedické dovednosti, můžete plochu používat při nácviku orofaciální motoriky.

Nácvik se může odehrávat dvěma způsoby:

1) Před osobu, se kterou orofaciální nácvik provádíte, můžete položit pracovní desku se zrcadlem a pracovat s červenými písmeny (samohlásky jsou ideální kvůli své jednoduchosti). Nalepíte nad zrcadlo písmeno „U“, Vy stojíte za deskou a s přehnaným výrazem ve tváři řeknete „U“. Tento postup však může být pro vnímání osoby, se kterou pracujete, náročné. V tomto případě můžete zvolit druhý postup.

2) Pracovní desku nastavíte stejným způsobem, ale Vy se posadíte vedle osoby, se kterou pracujete. Pokud Vás vidí vedle sebe v zrcadle, je pro mozek jednodušší tuto nápodobu zrealizovat. Se svým ergoterapeutem či terapeutem, který ovládá techniky Handlu, orofaciální stimulace apod., pak můžete řešit další cesty ke stimulaci.

• Se zrcadlovou plochou také můžete nacvičovat motorickou nápodobu, což je pro spoustu dětí relativně náročná věc a je vždy dobré vědět, zda dítě není tímto tréninkem příliš rozrušeno. Sedíte spolu s dítětem/dospělým před plochou, Vy zvednete ukazováček a dotknete se nosu. Poprosíte danou osobu, ať udělá totéž. Pak dáte ukazováček vodorovně na čelo, následně přiložíte ukazováček ve svislé poloze k pravému koutku úst... Později, když vidíte, že dítě/dospělý spolupracuje, přidáte i ukazováček druhé ruky a provádíte veškeré pohyby oběma prsty.

Pro některé děti může být náročné provádět tuto hru pouze jedním prstem, a tak začněte s celou dlaní (položím si dlaň na bradu, pak na tvář...).

Výborné je využití i pro hrátky s jazykem a pro nácvik čištění zubů.

Pokud dítě/dospělý neopakuje Vámi vedenou hru, ale má zájem Vás sledovat, tak tuto hru vkládejte do svých společných aktivit. I to, že sleduje vedené pohyby, má rozvojový potenciál pro hemisferální trénink mozku.

FLOWER SOUND Publishing s.r.o.

VÝROBCE
Soundflower Publishing s.r.o.
Zavadilova 5/1296
Praha 6, 160 00
Česká republika
IČ: 08053464
DIČ: CZ08053464
www.soundflowerpublishing.cz

8 594212 950021 >