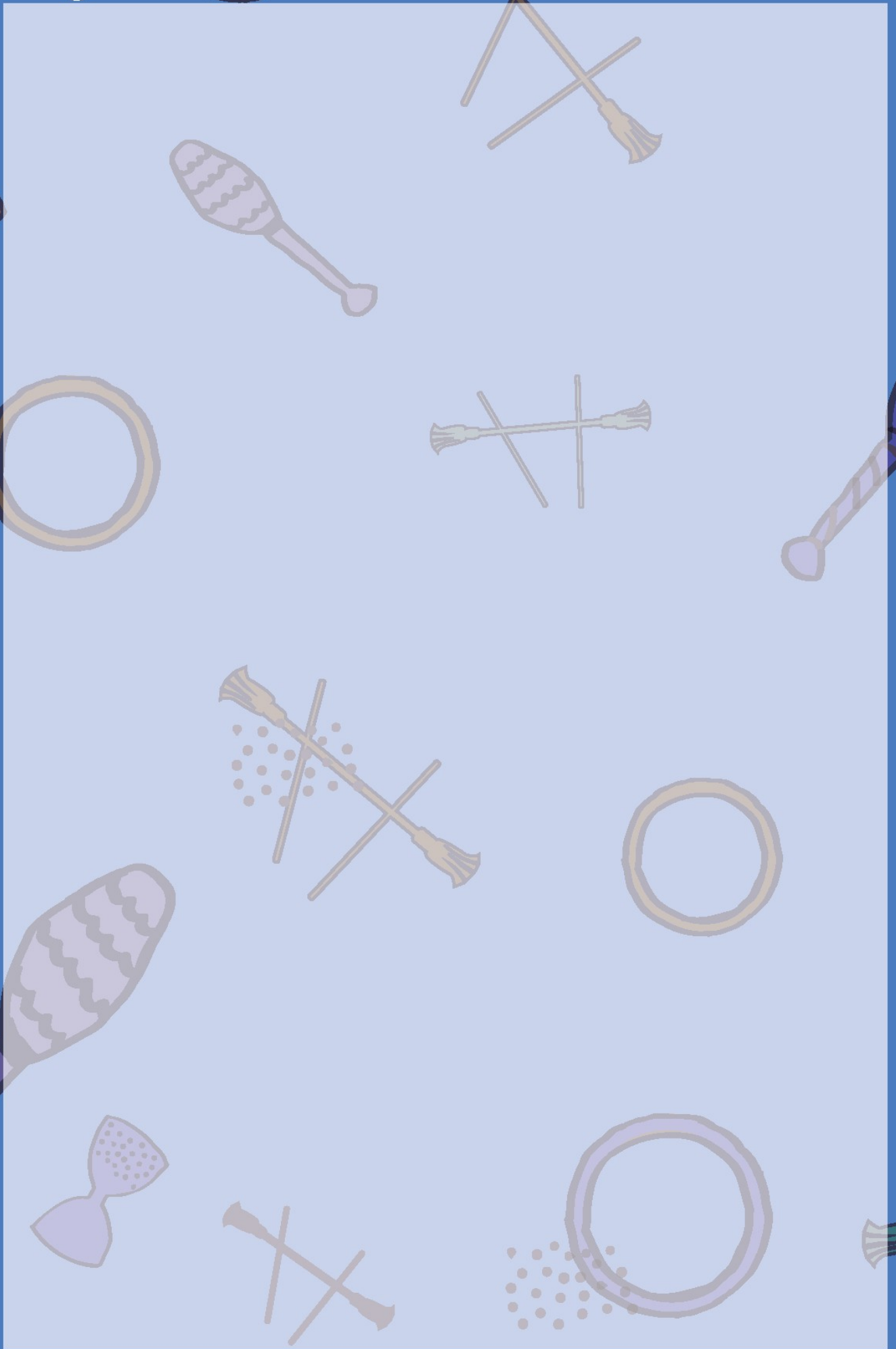
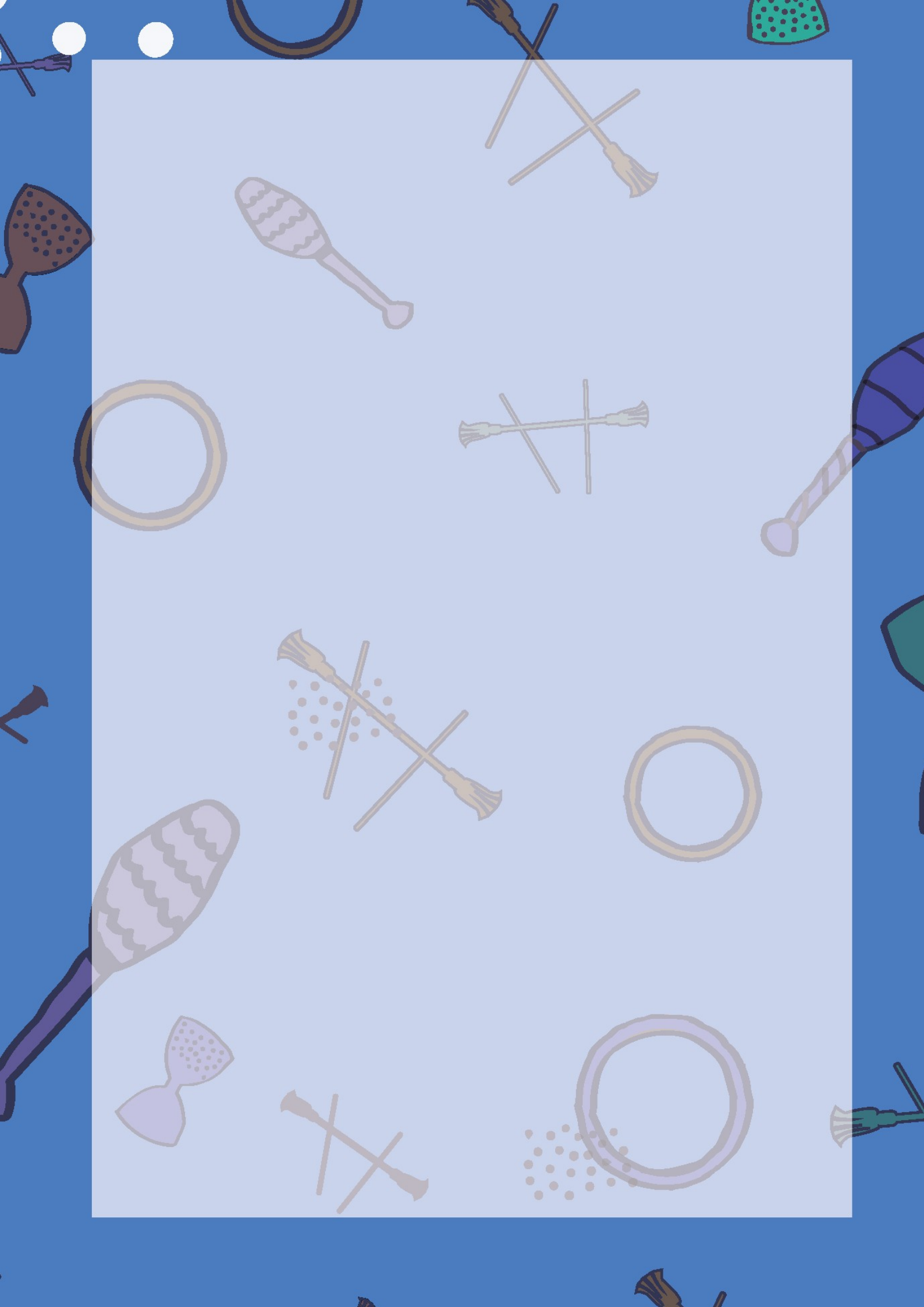
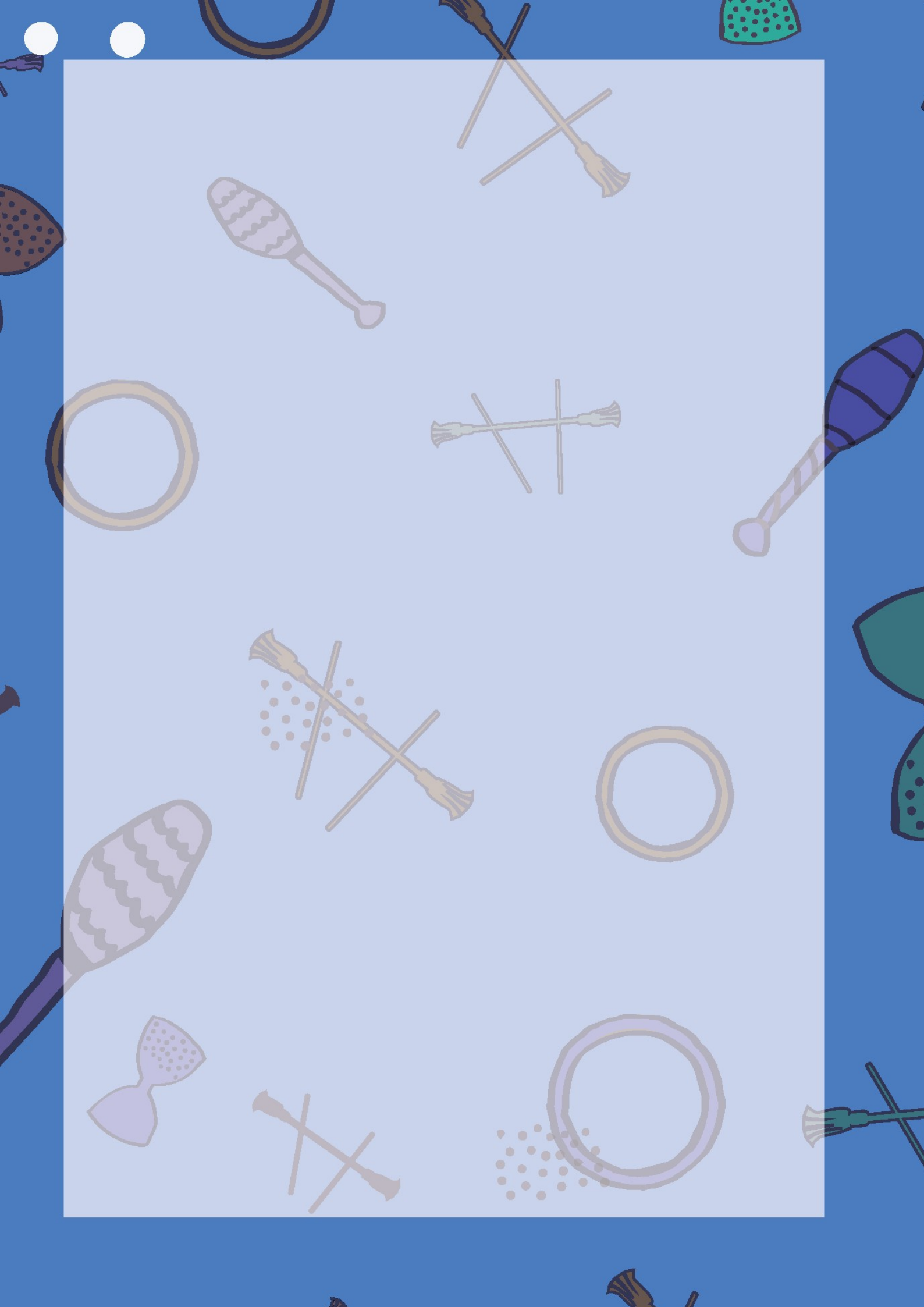






Rýchly štartovací sprievodca

Čo to je?

Hra DiversAbility Circus je **inkluzívnym úvodom do cirkusových aktivít**. Kombinuje pohyb, kreativitu a tímovú prácu a dá sa prispôbiť rôznym schopnostiam, úrovniam skúseností a skupinovému cieľom.

Hráči cestujú od stanice k stanici a spoločne plnia zábavné cirkusové výzvy pomocou rekvizít, ktoré nájdú po ceste.

Pre koho to je?

Táto hra sa dá použiť s:

-  Úplní cirkusoví začiatčníci
-  Skupiny zmiešaných schopností
-  Ľudia so zdravotným postihnutím aj bez neho
-  Pracovníci s mládežou, pedagógovia a facilitátori cirkusu

Čo potrebuješ hrať?

Karty

Hra pozostáva z dvoch balíčkov kariet:

 **Akčné karty**, ktoré vyzerajú takto:



Na zadnej strane karty nájdete typ karty (Akcia), vybavenie potrebné na cvičenie (v tomto prípade kvetinovú tyčinku) a úroveň obtiažnosti, znázornenú niekoľkými čili papričkami. Jedno chilli znamená, že nie sú žiadne špecifické bezpečnostné obavy; Dve čili naznačujú, že účastníci môžu potrebovať určitú pomoc a mali by byť sledovaní.

Na prednej strane karty nájdete krátky popis cvičenia, pozostávajúci z jednej alebo dvoch viet, spolu s ilustráciou.



 **D-karty** , ktoré vyzerajú takto:



Na zadnej strane karty nájdete typ karty (D-Card).

Na prednej strane karty sú výzvy, ktoré majú účastníkom predstaviť si, aké to je vykonávať úlohu so zdravotným postihnutím.

Dôležité upozornenie ohľadom D-kariet

D-karty sú navrhnuté tak, aby podporovali **empatiu, reflexiu a porozumenie tým**, že požívajú účastníkov, aby počas vykonávania aktivít zažili určité fyzické alebo senzorické obmedzenia. Je však dôležité si uvedomiť, že tieto karty **len simulujú výzvy** , s ktorými mnohí ľudia žijú každý deň.

Prosím, pristupujte k týmto aktivitám s rešpektom **a citlivosťou**. Účasť musí byť vždy **dobrovoľná** a nikto by nemal byť nútený zúčastniť sa simulácie, ktorá ho robí nepohodlným, nebezpečným alebo emocionálne rozrušeným.

Facilitátori by mali vytvárať **podporné prostredie**, jasne vysvetliť účel D-kariet a zostať k dispozícii na podporu účastníkov alebo prispôsobenie aktivít, keď je to potrebné.

Cieľom je podporovať inklúziu a povedomie – nie nepohodlie, posmech alebo výkon.

Cirkusové rekvizity

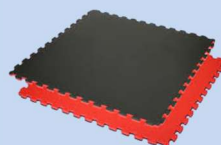
Na hranie hry by si facilitátori mali vybrať karty podľa dostupných cirkusových rekvizít. Ak sú použité všetky karty, úplný zoznam požadovaných rekvizít zahŕňa:



KVETINOVÉ



DIABOLOS



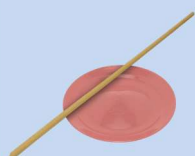
MATRACE



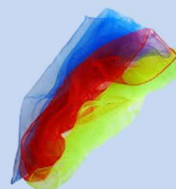
JOGA BLOKY



ŽONGLÉRSKE
LOPTIČKY



TOČIACE PLATNE



ŽONGLOVANIE
ŠÁLMI



ROLL BALL

POZNÁMKA: Ak nemáš rekvizity, improvizuj: šály, palice, loptičky, prírodné predmety...

Bezpečný priestor

Hra vyžaduje **bezpečný, otvorený priestor s vhodnou senzorickou atmosférou** (svetlo, zvuk a vizuálna stimulácia) a dostatočným priestorom na pohyb a cirkusové aktivity.

Hráči

Hra najlepšie funguje s **10 až 20 hráčmi**, organizovanými v **tímoch po 2 až 4 ľudí**, a aspoň jedným facilitátorom. Neodporúčame ho používať v skupinách väčších ako 30 hráčov.

Rýchle nastavenie

Nastavte priestor

Pripravte bezpečný, otvorený priestor a zriadte **niekoľko aktivít**, každú s potrebnými cirkusovými rekvizitami.

Pripravte karty

Roztriedte akčné karty a položte ich do centrálnej **hromádky**.
Rozhodnite sa, či a ako budete používať D-karty (voliteľné).

Použitie D-kariet

D-karty pridávajú ďalšiu vrstvu výzvy a reflexie tým, že menia spôsob, akým sa úlohy vykonávajú. Ich použitie je vždy voliteľné a malo by byť jasne vysvetlené pred začiatkom hry.

Možné spôsoby použitia D-kariet:

-  **Len jedno kolo:** Predstavte D-karty na jedno kolo, potom sa vráťte k bežnej hre.
-  **Jedna D-karta na tím:** Každý tím dostane jednu D-kartu a uchováva ju na určitý počet úloh.
-  **Rovnaká D-karta pre všetky tímy:** Všetky tímy hrajú s rovnakou D-kartou, čo umožňuje zdieľanú reflexiu.
-  **Časovo viazané:** Použite D-kartu na obmedzený čas (napr. 5–10 minút).
-  **Úlohy založené:** D-kartu aplikujte len na jednu konkrétnu úlohu, potom ju odstráňte.
-  **Voliteľná účasť:** Hráči si môžu vybrať, či si vezmú D-kartu alebo ju v prípade potreby vymenia.

Dôležitá pripomienka

Účasť je vždy dobrovoľná. D-Karty by nikdy nemali spôsobovať nepohodlie, stres ani vylúčenie. Cieľom je povedomie a inklúzia, nie výkon alebo napodobňovanie.

Formové tímy

Rozdeľte hráčov do tímov po 2–4 členoch.

Vysvetlite pravidlá

Vysvetlite, že hra je kooperatívna, že aktivity sa dajú prispôsobiť a že bezpečnosť a radosť sú na prvom mieste.

Nastavte čas

Jedno sedenie trvá medzi 15 a 60 minútami. Facilitátor určuje dĺžku dĺžky.

▶ Ako hrať

1. Každý tím **si vytiahne** akčnú kartu zo stredného balíčka.
2. Tím **ide na zladenie** a používa dostupné pomôcky na precvičovanie cvičenia.
3. Hráči si navzájom pomáhajú dokončiť **úlohu spoločne** a podľa potreby cvičenie prispôbia.
4. Po dokončení **úlohy sa karta vráti** lícom nahor facilitátorovi.
5. Tímy **pokračujú v ťahaní a dokončovaní kariet**, kým nevyprší čas alebo nie je splnený stanovený počet kariet.

💬 Zdieľanie skupín

Na konci hry sa všetci spoja.

Môžete:

- 🚩 Ukáž jeden pohyb, ktorý si nacvičil,
- 🚩 Povedz, ako si sa cítil počas hry,
- 🚩 Povedz, čo sa ti páčilo alebo čo ti bolo ťažké.

Ak sa používali D-karty, môžete hovoriť o tom, aké to bolo robiť aktivity iným spôsobom.

Nemusíte nič hovoriť ani ukazovať, ak nechcete.

Tento moment je na to, aby sme hru dokončili spolu, pokojne a s rešpektom.

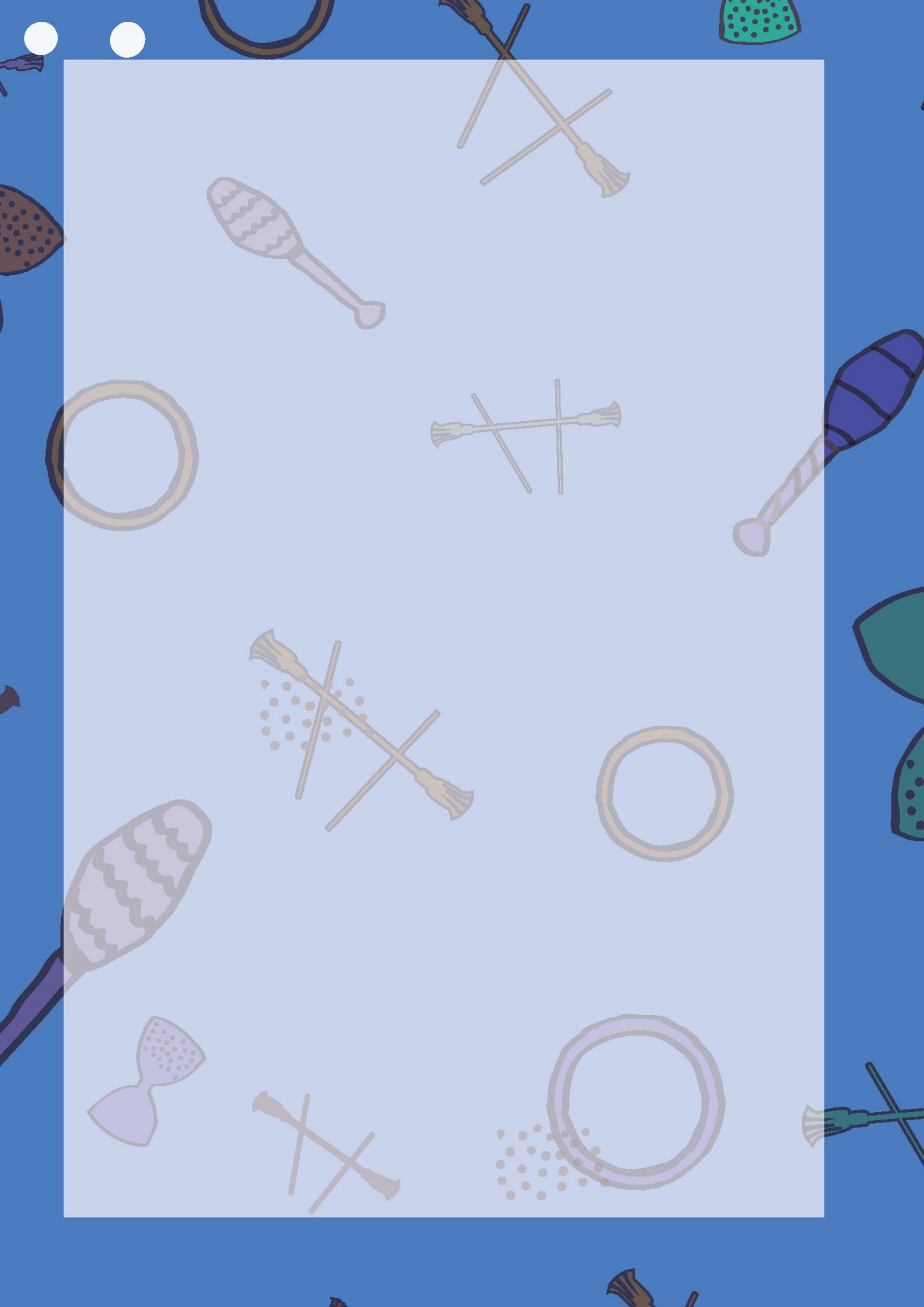
⚠️ Základy bezpečnosti a začlenenia

- 🚩 **Bezpečnosť je na prvom mieste.** Dohliadajte na rovnováhu a akrobatické aktivity.
- 🚩 **Prispôbujte úlohy** schopnostiam a potrebám účastníkov.
- 🚩 Účasť je vždy **dobrovoľná**.
- 🚩 Podporujte **spoluprácu**, nie výkon.
- 🚩 **Zastavte alebo zmeňte** aktivitu, ak sa niekto cíti nebezpečne alebo neprijemne.

❤️ Pamätaj si

Neexistuje žiadny "správny" spôsob, ako hru hrať. Vyššie uvedené návrhy načrtávajú základné princípy a slúžia ako východiskový bod. Sú to priateľské usmernenia a dajú sa prispôbiť potrebám každej skupiny.

Predovšetkým je cieľom hry zabaviť sa



Sprievodca facilitátora

Tento sprievodca je tu, aby vás podporil pri používaní DiversAbility Circus Game bezpečným , **inkluzívnym a zmysluplným spôsobom**. Hra je jednoduchá a hravá, ale práca v zmiešaných skupinách vždy prináša trochu prípravy a **zamyslenia**.

Hra nie je o výkone, súťaživosti alebo technickej zručnosti. Je to vzdelávací a zážitkový nástroj, ktorý využíva cirkusové aktivity na skúmanie rozmanitosti, spolupráce a rôznych spôsobov fungovania. Úloha **facilitátora je preto nevyhnutná**: nie riadiť výsledky, ale udržiavať priestor, pozorovať skupinovú dynamiku a podporovať účastníkov počas celého procesu.

V tomto sprievodcovi nájdete **praktické tipy** , ako pripraviť priestor, prispôbiť aktivity, podporiť inklúziu a viesť krátke chvíle reflexie. Zameranie nie je na výkon alebo "robiť veci správne", ale na vytvorenie priestoru, kde sa každý môže zapojiť po svojom.

V tomto sprievodcovi nie sú žiadne pevné pravidlá. Predstavte si to ako **náradie, do ktorého** môžete siahnuť, podľa vašej skupiny, kontextu a skúseností. Dôverujte svojim pozorovaniam, zostaňte zvedaví a prispôbujte sa postupne.

Predovšetkým si pamätajte: cirkus je o hre, spojení a skúšaní spoločných vecí — a začlenenie rastie z starostlivosti, flexibility a trochu radosti.

Úloha facilitátora

V hre DiversAbility Circus nie je facilitátor rozhodcom ani rozhodcom. Ich úlohou je **vytvárať bezpečné, inkluzívne a podporné prostredie**, kde účastníci môžu skúmať pohyb, spoluprácu a odlišnosť.

Facilitátor:

-  **Pripravuje** priestor a materiály
-  **Predstavuje** hru a jej hodnoty
-  **Podporuje** adaptáciu a začlenenie počas hry
-  **Pozoruje** dynamiku skupín
-  **Zabezpečuje** fyzickú a emocionálnu **bezpečnosť**
-  **Uľahčuje** reflexiu po zápase

Úlohou facilitátora nie je hodnotiť výkon alebo úroveň zručností.

Predtým, než začnete pracovať so skupinou, venujte chvíľu sebareflexii. Neexistujú žiadne "správne" odpovede — ide o povedomie.

- 🚩 Ako dobre viem o cirkusových aktivitách?
- 🚩 Aké sú moje skúsenosti so skupinovým facilitovaním alebo pedagogikou?
- 🚩 Ako pohodlne sa cítim pri práci so skupinami zmiešaných schopností?
- 🚩 Aké sú moje limity a kedy by som mohol potrebovať podporu alebo pomoc?

Poznať svoju skupinu

Každá skupina je iná. Príprava by mala vždy začínať tým, kto je pred vami. Venujte čas zváženiu nasledujúceho:

- 🚩 **Veľkosť** skupiny a **vekové** rozpätie účastníkov
- 🚩 Či už **poznáš účastníkov** a či sa už poznajú, alebo sa stretávajú prvýkrát
- 🚩 **Rozdiely** v skúsenostiach, sebavedomí, kognitívnych a fyzických schopnostiach
- 🚩 Viditeľné aj neviditeľné **potreby** (napr. pozornosť, senzorická citlivosť, úzkosť)
- 🚩 Prítomnosť **asistentov alebo pomocníkov** a spôsob, akým bude podpora organizovaná
- 🚩 Ako budú hráči rozdelení do párov alebo tímov a či niektoré kombinácie vyžadujú dodatočnú podporu alebo prispôbenie na čo najlepšie podporu vašich cieľov (napr. spárovanie nehovoriacej osoby s nevidiacou osobou alebo umiestnenie dvoch používateľov invalidného vozíka do zmiešanej skupiny).

⚠️ Vyhýbajte sa predpokladom. Nežiadajte diagnózy ani osobné anamnézy. Vaším cieľom nie je "identifikovať" rozdiely, ale vytvoriť podmienky, kde sú možné a rešpektované rôzne spôsoby účasti. Ak sú v triede prítomné zložité potreby, odporúča sa navrhovať úpravy spolu s **učiteľmi a podporným personálom**.

Definovanie vášho cieľa

Predtým, než začnete hrať, je dôležité si ujasniť, aký je **váš cieľ** s hrou, pretože vám to umožní vybrať si variant hry, ktorý vám vyhovuje. Možné ciele zahŕňajú:

- 🚩 Bavíme sa a hýbeme sa spolu
- 🚩 Rozvoj sociálnych zručností
- 🚩 Rozvoj motorických zručností
- 🚩 Zvyšovanie povedomia o inklúzii a rozdieloch
- 🚩 Výučba špecifických cirkusových zručností
- 🚩 Vytváranie predstavenia... a ešte viac.

Váš cieľ ovplyvní:

- 🚩 Výber kariet,
- 🚩 Trvanie,
- 🚩 Použitie (alebo nepoužitie) D-kariet,
- 🚩 Úroveň štruktúry alebo slobody.

• Príprava priestoru – Životné prostredie

V závislosti od skupiny budete potrebovať priestor **primeranej veľkosti**, kde je hranie bezpečné a nerušené. Majte na pamäti, že niektoré priestory neumožňujú bezpečné vykonávanie určitých cvičení – napríklad v miestnosti s veľmi nízkym stropom nemôžete bezpečne postaviť ľudskú pyramídu.

Vopred si naplánujte, ako sa hra bude vyvíjať vo vybranom priestore. Zvážte, či je **dostatok miesta**, kde bude umiestnené vybavenie a herné prvky a ako sa hráči budú pohybovať v oblasti. Uistite sa, že priestor je bezpečný kontrolou nábytku, ostrých rohov, krehkých predmetov alebo iných prekážok.

Zvážte tiež **zmyslové prostredie** priestoru: svetlo, hluk, ozvena, teplota a vizuálna stimulácia môžu ovplyvniť, ako sa účastníci cítia pohodlne a sústredene. Ak je to možné, prispôbte prostredie tak, aby ste znížili zbytočné senzorické preťaženie a podporili účasť všetkých.

Výber materiálov

Vyberte si karty aktivít podľa cirkusových rekvizít, ktoré máte k dispozícii. Uistite sa, že je dostatok rekvizít, aby nikto nemusel čakať, a nezabudnite na bezpečnostné vybavenie, keď je to potrebné (napríklad podložky).

Predtým, než začnete, rýchlo si prezrite karty a materiály. Ak niečo chýba, pokojne improvizujte — bežné alebo prírodné predmety často fungujú rovnako dobre (napríklad jednoduchá palička namiesto kvetinovej tyčinky). Ako vždy, majte na pamäti bezpečnosť.

S ohľadom na vašu skupinu a cieľ vyberte karty, ktoré najlepšie podporujú to, čo chcete dosiahnuť. Odložte si karty, ktoré momentálne nemôžete použiť.

Môže vám tiež pomôcť triediť karty rôznymi spôsobmi, napríklad:

-  Podľa vybavenia
-  Podľa typu úlohy
-  Podľa úrovne obtiažnosti
- 

Používanie D-kariet s opatrnosťou

Hra obsahuje špeciálny balíček nazývaný **D-Cards**. Tieto karty pridávajú hre ďalšiu vrstvu tým, že zavádzajú malé, simulované obmedzenia, ktoré vyvolávajú empatiu a zamyslenie sa nad postihnutím. Rovnako ako v reálnom živote, môžu veci spraviť náročnejšími, ale zároveň otvárajú nové spôsoby hrania a prispôbovania sa spolu. Pred ich použitím zvážte, či D-karty dávajú zmysel pre vašu skupinu, čo s nimi chcete preskúmať a ako dlho — najmä ak niektorí účastníci už žijú s podobnými výzvami.

D-karty môžete použiť rôznymi spôsobmi: jednu kartu na celú hru, len na jednu úlohu alebo občas počas sedenia. Čokoľvek si vyberiete, na začiatku si na chvíľu jasne vysvetlite, na čo tieto karty slúžia.

Používanie D-kariet je vždy voliteľné. Hráči môžu kedykoľvek odmietnuť, vymeniť alebo prestať používať kartu a nikto by nemal byť nútený robiť niečo, čo je nepríjemné. Ako facilitátor buďte pozorní k tomu, ako sa ľudia cítia, ponúkajte alternatívy, keď je to potrebné, a neváhajte aktivitu pozastaviť alebo prispôbiť ju. D-Cards nie sú o testovaní, žartovaní alebo vystupovaní — sú jednoducho pozvánkou na lepšiu predstavu, reflexiu a lepšie pochopenie jeden druhého.

! Bezpečnosť a podpora

Karty s aktivitami sú určené pre cirkusových začiatčníkov, ale aj jednoduché **cirkusové aktivity si vyžadujú** pozornosť. Niektoré úlohy, najmä tie balansujúce alebo akrobatické, vyžadujú bližší dohľad. Ľudia môžu tiež potrebovať trochu viac času alebo vysvetlenia, aby pochopili určité karty, takže buďte pripravení ich podporiť. Bezpečnosť je vždy na prvom mieste.

Dávajte pozor na **fyzickú aj emocionálnu** bezpečnosť počas celej hry. Používajte podložky alebo iné podpery, keď je to potrebné, vyhnite sa ponáhľaniu alebo premeneniu aktivít na súťaž a vytvorte rešpektujúcu atmosféru. Rôzne reakcie, rytmy a schopnosti sú normálne, preto pomôžte každému cítiť sa pohodlne pri účasti po svojom — či už vykonávaním aktivity, pozorovaním, pomáháním druhým alebo prispôbovaním úlohy.

Pamätajte: pre niektorých účastníkov je to len hra, zatiaľ čo pre iných to môže súvisieť s reálnymi životnými skúsenosťami. Zostať pozorný a starostlivý robí veľký rozdiel.

💬 Reflexia a debriefing

Nájsť si pár minút na rozhovor po zápase je dôležitou súčasťou zážitku. Hra je o pohybe, hre a spoločnej zábave, no môže tiež vyvolať frustráciu a zamyslenie, najmä keď sa používajú D-karty. Krátke **zhrnutie** pomáha všetkým spomaliť, zdieľať a lepšie pochopiť, čo práve prežili.

Zorganizuj debriefing **hneď po zápase**, kým je všetko ešte čerstvé. Nájdite pokojné a pohodlné miesto a ak je to možné, sadnite si do kruhu, aby sa každý cítil zahrnutý.

Začnite vytvorením uvoľnenej atmosféry. Dajte skupine najavo, že **neexistujú správne alebo nesprávne odpovede** a že zdieľanie je vždy voliteľné. Počúvanie je rovnako dôležité ako rozprávanie. Môžete tiež jemne pripomenúť účastníkovi, že niektoré výzvy v hre sú len simuláciou, zatiaľ čo iné môžu odrážať skutočné životné skúsenosti.

Začnite jednoduchou kontrolou. Pozvite každého, aby sa podelil o jedno slovo, gesto alebo krátku vetu o tom, ako sa cíti. Môžete sa tiež opýtať, ktorá karta sa im páčila najviac, ktorá ich prekvapila alebo ktorá im bola ťažká. Neváhajte tento moment využiť a ponúknuť kreatívne možnosti ako kreslenie, výber obrázka alebo napísanie niekoľkých slov.

Ak boli použité D-karty, venujte čas a porozprávajte sa o tejto skúsenosti. Opýtajte sa, aké to bolo hrať inak, čo bolo jednoduchšie alebo ťažšie, než ste očakávali, alebo čo sa zmenilo v pohybe či komunikácii ľudí. Nikdy nikoho nenúť, aby zdieľal osobné príbehy. Podporujte účastníkov, aby hovorili zo svojich vlastných skúseností a rešpektovali hranice ostatných.

V niektorých skupinách môžete tiež otvoriť krátku diskusiu o inklúzii. Napríklad sa môžete opýtať, ako sa ľudia navzájom podporovali, ako prispôbili aktivity alebo čo by mohlo hru nabudúce sprístupniť. Nechajte účastníkov navrhovať nápady — často majú skvelé postrehy.

Ukončite jednoduchým záverečným kolom. Pozvite každého, aby sa podelil o jednu vec, ktorú si zo hry berie, aj keby to malo byť len slovo alebo pocit. Poďakujte skupine za ich energiu, otvorenosť a spoluprácu.

Ako facilitátor buďte v tomto momente pozorní. Niektorí ľudia budú chcieť hovoriť, iní môžu radšej mlčať. Oboje je úplne v poriadku. Ponúknite rôzne spôsoby, ako sa zapojiť, ak je to potrebné, a pamätajte, že smiech, premýšľanie alebo mlčanie sú prirodzené reakcie.

Predovšetkým vnímajte debriefing ako príležitosť na spojenie, spomalenie a posilnenie ducha rešpektu, zvedavosti a začlenenia, ktorý sa tiahne celou hrou.



Pokročilé variácie

Táto sekcia je určená pre facilitátorov, ktorí sa už **cítia pohodlne** so základnou hrou a chcú preskúmať zložitejšie, kreatívnejšie alebo dlhodobejšie formáty. Cirkus rozmanitosti Tieto variácie vám umožňujú prehĺbiť učenie, posilniť súdržnosť skupiny a prispôbiť hru konkrétnym vzdelávacím alebo tréningovým kontextom.

Pokročilé varianty sú voliteľné. Mali by byť predstavení len vtedy, keď sa facilitátor cíti bezpečne, sebavedomo a oboznámený so základnou štruktúrou.

Dynamika hry

Rovnako ako mnohé stolové hry, aj DiversAbility Circus Game je možné hrať s **rôznymi typmi cieľov a dynamiky**. Tieto prvky ovplyvňujú, ako účastníci hry vnímajú a ako motivovaní sa cítia.

Urobme si krátku odbočku o herných mechanikách. Vo všeobecnosti hry často fungujú okolo jednoduchých cieľov, ako napríklad:

- ☑ Splnenie všetkých úloh
- ❏ Dosiahnutie cieľového bodu
- ★ Zbieranie bodov počas hry.

Tieto ciele môžu byť regulované rôznymi nástrojmi, napríklad:

- 🕒 Časovač alebo hodiny
- 📖 Herná doska
- 🟡 Bodové žetóny alebo jednoduché bodovacie systémy.

Cirkus je zo svojej podstaty kolaboratívnym umením a hlavným duchom tejto hry je spolupráca a spoločné užívanie si potešenia. Pri navrhovaní sedenia si však môžete vybrať, či bude hra kooperatívna, mierne súťaživá, alebo kombináciou oboch. V závislosti od vašej skupiny a cieľov môžete pridať hravé výzvy, ako napríklad:

- ☑ Tímy sa snažia dokončiť čo najviac **úloh**
- 🕒 Celá skupina spolupracovala proti **času**
- ❏ Všetky tímy zbierajú body za **spoločný cieľ**.

Na obohatenie herného zážitku môžete pridať aj ďalšie herné mechaniky, vrátane:

- 🎲 **Kocky**
- 📖 Dosky (papierové, látkové alebo podlahové)
- 🌱 **Prvky založené na náhode** (napr. posunutie späť o políčko, získanie bonusu po niekoľkých úlohách).

Rozprávanie príbehov môže tiež ovplyvniť dynamiku hry. Pre niektoré skupiny naratívny rámec zvyšuje motiváciu a predstavivosť, zatiaľ čo pre iné sa môže zdať zbytočný alebo rušivý. Ak príbeh podporuje vaše ciele, môžete sa rozhodnúť:

- 📖 Vymyslite jednoduchý scenár
- 🎭 Použite symbolické rekvizity
- 👗 Noste malé kostýmové prvky

Pri výbere dynamiky hry vždy majte na pamäti **inklúziu, bezpečnosť a prístupnosť**. Každý pridaný prvok by mal podporovať účasť a zábavu pre všetkých. Ak sa dynamika stane príliš zložitou, stresujúcou alebo exkluzívnou, zjednodušte hru a vráťte sa k základnému formátu.

Variácie hry

Verzia s kartami, doskou, pešiakmi a kockami

Táto variácia kombinuje cirkusové aktivity s klasickými prvkami stolových hier. Tímy posúvajú svoje pešiaky po hernej doske hodom kockou a počas hry plnia akčné karty. Hra sleduje jasnú trasu s východiskovým a cieľovým bodom, čo ju robí obzvlášť vhodnou pre skupiny, ktoré majú radi **štruktúrované pravidlá a vizuálny pokrok**.

Hoci táto verzia prináša hravý súťažný prvok, dôraz zostáva na spolupráci, bezpečnom tréningu a kvalitnej účasti, nie na rýchlosti.

🔧 Príprava

- 🎨 Pripravte jednoduchú **hernú dosku** na podlahe pomocou kruhov alebo obručí, na papieri alebo na stole, s jasným začiatkom a koncom. Samotné karty môžu byť tiež použité na vytvorenie dosky.
- 🎨 Na začiatočný bod umiestnite **jedného** pešiaka pre každý tím.
- 🎨 Akčné karty položte do centrálnej **hromádky** vedľa dosky alebo na príslušné stanovišťa.
- 🎨 Pripravte si jednu alebo viac **kociek** a v prípade potreby žetóny bodov alebo časovač.
- 🎨 Nastavte stanovišťa s potrebnými cirkusovými **rekvizitami**.
- 🎨 Vytvorte **tímy** po 2 až 4 hráčoch a vysvetlite pravidlá a bezpečnostné upozornenia.

Ako hrať

1. Tímy sa striedajú v **hádzaní kockou** a posúvaní pešiaka vpred podľa hodeného čísla.
2. Po presunu si tím **vytiahne jednu Akčnú kartu**.
3. Tím ide na zodpovedajúcu stanicu a **úlohu dokončí** spoločne pomocou dostupných rekvizít.
4. Keď je úloha dokončená, tím **sa vracia k tabuli**.
5. Ak úlohu nie je možné bezpečne dokončiť, môže byť prispôbená s podporou facilitátora.
6. Prvý tím, ktorý **dorazí do cieľa**, vyhráva.

Počas celej hry by facilitátori mali povzbudzovať tímy, aby sa sústredili na spoluprácu, starostlivý tréning a zábavu namiesto unáhlenia. Ak súťaž vytvára tlak, hra sa dá ľahko upraviť do kooperatívnej verzie "beat the clock", kde všetky tímy spolupracujú, aby dorazili do cieľa v stanovenom čase.

Verzia s kartami a kockami

V tejto variácii je hra riadená hodmi kockou namiesto dosky. Kocka rozhoduje, aký typ úlohy, stanice alebo karty tímy zahrajú ako ďalšiu. Tento formát udržiava hru dynamickú a nepredvídateľnú, pričom zostáva jednoduchá na organizáciu a ľahko prispôsobiteľná.

Dobre funguje pre skupiny, ktoré majú radi prekvapivé prvky, a pre sedenia, kde je obmedzený priestor alebo materiály.

Príprava

-  Pripravte stanovišťa s potrebnými **cirkusovými rekvizitami**.
-  Akčné karty umiestnite do centrálnej **hromádky** alebo ich usporiadajte podľa kategórií.
-  Vopred sa rozhodnite, čo každé číslo na kocke **predstavuje** (napríklad: stanicu, typ karty alebo špeciálne pravidlo).
-  Pripravte **jednu alebo viac kociek**. Kocky môžu byť klasické malé kocky, ale môžete použiť alebo vytvoriť aj veľkú kocku
-  Vytvorte **tímy po 2 až 4 hráčoch**.
-  Vysvetlite pravidlá, bezpečnostné usmernenia a spôsob, akým bude kocka použitá.

Príklad mapovania:

-  1–2 = Žonglérske úlohy
-  3–4 = Úlohy na vyváženie
-  5 = Akrobatické úlohy
-  6 = D-Card (voliteľné)

Toto mapovanie môžete prispôsobiť svojim cieľom a skupine.

Ako hrať

1. Tímy sa striedajú v **hádzaní kockou**. Hodené číslo určuje, ku ktorej úlohe alebo stanici musia ísť.
2. Tím **si vytiahne** príslušnú akčnú kartu.
3. Idú na stanicu a **úlohu dokončia spolu** pomocou dostupných rekvizít.
4. Keď skončí, vrátia sa a hodia **kockou znova**.
5. Hra pokračuje, kým neuplynie dohodnutý čas alebo nie je splnený stanovený počet úloh.

Ak úlohu nie je možné vykonať bezpečne, môže byť prispôbená alebo nahradená podporou facilitátora.

Dobrodružná verzia založená na príbehu

V tejto verzii je hra postavená na príbehu. Hra je kooperatívna: hráči spolupracujú na plnení úloh na rôznych stanovištiach, aby vyriešili spoločnú výzvu.

Vedúci hry rozdelí úlohovú kartu každému tímu. Tím potom nájde správnu stanicu, použije dostupné rekvizity a spolupracuje na dokončení úlohy. Keď sa im to podarí, vrátia kartu na stredový stôl. Keď sú všetky požadované karty splnené, hra končí kolektívnym vystúpením, v ktorom účastníci predvedú, čo si nacvičili. Dokončené karty sa potom použijú na vytvorenie symbolického objektu, ktorý predstavuje riešenie hlavnej výzvy príbehu.

Príbeh sa dá prispôsobiť akejkoľvek situácii, ktorá zahŕňa zbieranie chýbajúcich prvkov na vytvorenie, opravu alebo vyriešenie niečoho.

Príklady zahŕňajú:

Cesta k hviezdám

Vesmírna loď nemôže vzlietnuť.
Tímy musia zbierať palivové články a ovládacie súčiastky, aby mohli začať

Zlomený most

Most medzi dvoma svetmi sa zrútil.
Tímy zbierajú diely, aby ho znovu postavili a pomohli všetkým bezpečne prekročiť hranicu.

Stratené cirkusové predstavenie

Cirkus prišiel o svojich umelcov. Hráči musia pred príchodom publika nájsť chýbajúcich

Pokazený stroj času, ktorý potrebuje chýbajúce diely

Stroj času prestal fungovať. Tímy musia zozbierať chýbajúce diely, aby ho opravili a bezpečne sa mohli vrátiť do prítomnosti.

Mapa strateného pokladu

Mapa pokladu je rozbitá. Hráči ho zbierajú a skladajú, aby našli skrytý poklad.

Obrovská polievka

Blíži sa komunitná oslava. Hráči zbierajú ingrediencie, aby uvarili obrovskú polievku pre všetkých.

Lesná záchranná misia

Zvierací priateľ je uväznený v lese. Hráči zbierajú laná, mapy a nástroje na organizáciu záchrany.

Vymyslíte si vlastný príbeh

Hráči si vymýšľajú vlastné príbehy.

Herný líder sa stáva súčasťou príbehu (napr. astronaut, pomocník, kuchár, sprievodca), aby pomáhal udržiavať naratívnu atmosféru a motiváciu.

Tento formát je obzvlášť motivujúci pre deti a mladších účastníkov a dobre funguje, keď skupina využíva predstavivosť a hranie rolí.

Príprava

Pred sedením by mal facilitátor:

-  **Vyberte príbeh** a celkovú situáciu
-  Rozhodnite o **počte staníc**
-  Pripravte potrebné **rekvizity**
-  Vyberte jednoduché **kostýmové prvky** alebo symbolické predmety na rozprávanie príbehu
-  **Zoradiť úlohy podľa** typu na centrálnej tabuľke
-  Rozhodnite sa, ako budú zozbierané prvky reprezentované (napr. časti, ingrediencie, diely)
-  Definuj , **koľko prvkov** je potrebných na splnenie cieľa príbehu

Každú kartu používa len jeden tím v každom kole.

Použitie D-kariet v príbehovom formáte

D-karty môžu byť predstavené v druhom alebo treťom kole. Predstavujú konkrétne výzvy, ktoré menia spôsob, akým sa úlohy vykonávajú.

Pri použití v príbehovej hre:

-  D-karty môžu byť integrované do príbehu
-  Účastníci si môžu vymýšľať príbehy na pozadí pre svoje úlohy

Účasť by mala byť vždy dobrovoľná a facilitátori by mali dbať na pohodlie a emocionálnu bezpečnosť účastníkov.

Ako hrať

1. Vedúci hry **predstaví príbeh**, vysvetlí cieľ a zostaví tímy.
2. Na centrálny stôl sa **položí niekoľko kariet úloh zodpovedajúcich cieľu príbehu**, prípadne v niekoľkých kôpkach. Tento stôl sa tiež používa na zbieranie dokončených kariet.
3. Tímy **sa voľne pohybujú** medzi stanicami. Vytiahnú kartu, idú k zladovacej stanici a cvičia cvičenie.
4. Po splnení úlohy sa karta vráti **lícom nahor na stredný stôl**. Ostatné tímy môžu úlohu zopakovať, ale do cieľa príbehu sa počíta len prvé splnenie.
5. **Keď sú všetky potrebné karty dokončené**, skupina zozbiera všetky potrebné prvky.
6. Spolu s vedúcim účastníci navštevujú každú stanicu v kruhu. Vedúci ukazuje každú kartu a hráči, ktorí ju trénovali, **predvádzajú pohyb**.
7. Pomocou hotových kariet skupina **postaví symbolický predmet** (napr. stroj, lano, hrniec) v strede priestoru a oslavuje to skupinovou fotografiou.

Viacrelová verzia

Hra DiversAbility Circus sa môže používať počas viacerých relácií, napríklad v školských triedach alebo mládežníckych skupinách, ktoré zahŕňajú účastníkov **bez viditeľného alebo certifikovaného postihnutia**, ako aj študentov s neurodiverzitou alebo neviditeľnými potrebami (ako sú problémy s pozornosťou, senzorická citlivosť, výkonová úzkosť, ADHD alebo poruchy učenia). Tento formát najlepšie funguje v skupinách po 10 až 20 účastníkoch a neodporúča sa pre väčšie skupiny.

Navrhovaný program pozostáva z **troch sedení**, ktoré umožňujú účastníkom postupne budovať dôveru, povedomie a sebavedomie.

Každé sedenie má rovnakú štruktúru:

1. Ľadoborec
2. Cirkusové aktivity s akčnými kartami a D-kartami
3. Reflexia a zdieľanie

Sedenie 1: Zažívanie nových a normalizujúcich rozdielov

Príprava

Nastavte hru pre verziu s kartami a kockami, so **4** stanicami

Icbreaker: **"Výzva 4 loptičiek"**

Účastníci stoja v kruhu a pridávajú lopty, pričom menujú prijímača. Gulôčky sa pridávajú postupne. Ak spadne guľa, skupina začína spolu bez odsudzovania.

Hlavná činnosť

Hrajte verziu s kartami a kockami: dvojice hodia kockou, idú na príslušnú stanicu, ťahajú kartu a úlohu dokončia. Každý nasleduje svoj vlastný rytmus. **Keď sa hodí 6, jeden partner použije D-kartu len na ďalšiu akciu.**

Reflexia a debriefing počas

Účastníci sa zamýšľajú nad tým:
"Ako sa cítim, keď skúšam niečo nové?"

Sedenie 2: Byť blízko druhým s opatrnosťou

Príprava

Nastavte hru pre verziu s kartami a kockami, s **5** stanicami

Icbreaker: "6 predmetov v hre"

Účastníci stoja v kruhu a rôzne tvarované predmety sa v tichosti mieniajú, čo podporuje prispôbenie sa.

Hlavná činnosť

Opäť zahrajte verziu s kartami a kockami: páry hodia kockou, idú na príslušnú stanicu, ťahajú kartu a úlohu dokončia. Každý nasleduje svoj vlastný rytmus.

Tentoraz si každý tím pri každej akcii tiež vytiahne D-kartu.

Reflexia a debriefing počas

Účastníci sa zamýšľajú nad tým:
"Ako sa cítim, keď potrebujem pomoc a keď pomáham druhým?"

Sedenie 3: Urobiť neviditeľné potreby viditeľnými s rešpektom

Priprava

Nastavte hru pre verziu s kartami a kockami, so **6** stanicami

Ľadoborec: "Udržiavanie rozmanitosti v hre"

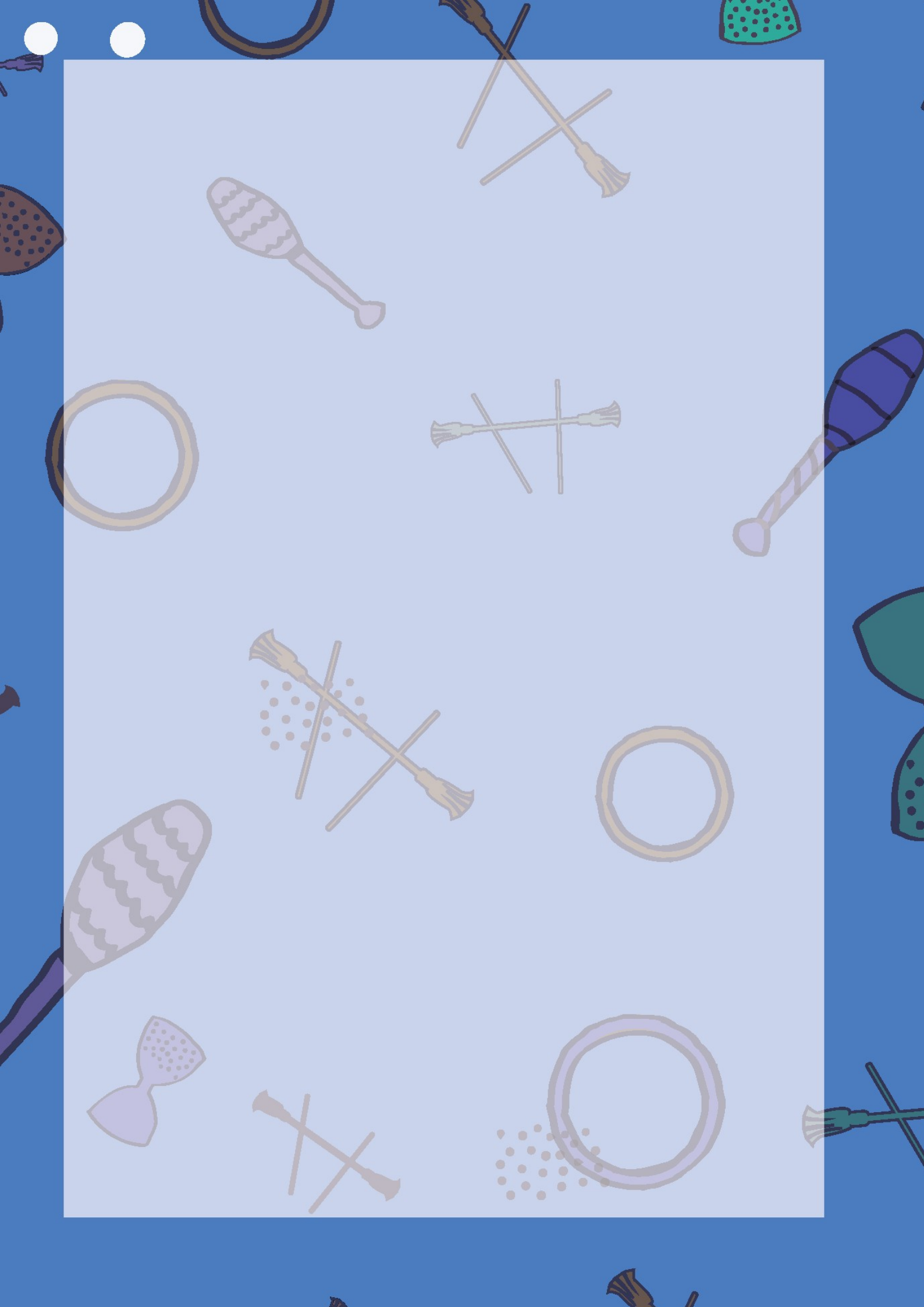
Účastníci stoja v kruhu a odovzdávajú jednoduchý pohyb (napríklad zdvihnutie ruky, prekrútenie ramien alebo mávanie šatkou) z jednej osoby na druhú, čím vytvárajú "vlnu" okolo skupiny. Každý hráč pohyb opakuje a odovzdáva ďalej, pričom nové pohyby môžu byť pridané v neskorších kolách.

Hlavná činnosť

Hrajte verziu s kartami a kockami. D-karty sa používajú každé kolo, ale v "tajomnom režime", čo znamená, že osoba, ktorá ich dostáva, ich neukazuje svojim partnerom.

Reflexia a debriefing počas

Účastníci sa zamýšľajú nad tým:
"Aké potreby by som chcel zdieľať a čo mi pomáha lepšie pochopiť ostatných?"



Kredity

Túto hru vytvorili členovia **Asociácie La Villa, Trapiti, Maďarskej žonglérskej asociácie, Društva CIK a Lunenuove**, v spolupráci s **CirKusKus**.

Bol vyvinutý v rámci projektu Erasmus+ "DiversAbility Circus" s cieľom podporovať inklúziu a kreativitu prostredníctvom cirkusu a hry.

S vďakou ďakujeme za podporu programu Erasmus+ Európskej únie a všetkých partnerských organizácií, ktoré tento projekt umožnili.



**Funded by
the European Union**

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať stanoviská Európskej únie alebo Európskej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nemôžu niesť zodpovednosť.