

Fejlesztés négy lábú tanársegédekkel – képességfejlesztő játékok terápiás kutyával támogatott fejlesztőfoglalkozásokon

Köböl Erika

kobol.erika@szte.hu

SZTE JGYPK Alkalmazott Pedagógiai Intézet

A gyermekek, különösen a sajátos nevelési igényű gyermekek fejlesztésében egyre népszerűbbek az állatasszisztált módszerek. Gyűjteményünk segítségével amellet érvelünk, hogy a terápiás kutyák bevonásával tudatosan és célirányosan fejleszthetjük a gyermekek alapképességeit. Amellett, hogy a kutya „eszköze”, motiválója, de tudatosan alkalmazott segítője is lehet a fejlesztőfoglalkozásoknak.

A hatékony alkalmazás azonban kellő tudatosságot igényel az alkalmazó szakemberektől, a fejlesztőteam minden tagjától.

Kulcsszavak: állatasszisztált terápia, terápiás kutya, sajátos nevelési igény, fejlesztőpedagógia, fejlesztőfoglalkozások, képességfejlesztés



Bevezetés

Hazánkban az 1990-es évektől vette kezdetét a kutyával asszisztált terápia néhány lelkes szakember, szervezet munkájának köszönhetően. 1997-ben a Magyar Lovasterápia Szövetség Alapítvány (MLTSZ), majd a 27/2009. (XII. 3.) SZMM rendelet alapján megalakult Magyar Terápiás és Segítőkutyás Szövetség Egyesület (MATESZE) szakmai támogatásával indult el a lovasterápia, illetve a segítőkutyák és alkalmazóik helyzetének rendezése. Ez újabb lendületet adott a módszer fejlődésének, mely azóta is folyamatos. A segítőkutyák száma szerencsére folyamatosan növekszik. Jelenleg Magyarországon a MATESZE oldalán 63 bejegyzett segítőkutyás szervezet található, az igazolvánnyal rendelkező segítőkutyás párosok száma pedig kb. 820.¹

A segítőkutyák az alábbi csoportokba sorolhatók:

- a) *vakvezető kutya*: a látássérült személy vezetésére kiképzett kutya,
- b) *mozgáskorlátozott személyt segítő kutya*: a mozgáskorlátozott személyt mindennapi tevékenységeinek ellátásában segítő feladatokra kiképzett kutya,

¹ Tanúsítvánnyal rendelkező párosok. <https://matesze.hu/aktiv-tanositvanyok> (2023.03.10.)

- c) *hangot jelző kutya*: a hallássérült személy számára veszélyt vagy egyéb fontos információt jelentő hangok jelzésére kiképzett kutya,
- d) *rohamjelző kutya*: az epilepsziával élő személy vagy más krónikus, rohamszerű állapotoktól veszélyeztetett személy számára a roham során segítséget nyújtó feladatokra kiképzett kutya,
- e) *személyi segítő kutya*: a fogyatékos személyt önálló életvitelében segítő feladatokra kiképzett kutya,
- f) *terápiás kutya*: a gyógypedagógiai, a szociális szolgáltatások területén pedagógiai, pszichológiai, pszichiátriai, konduktív pedagógiai rehabilitációs, illetve rehabilitációs folyamatban alkalmazott kutya.”²

Az állatok tudatos alkalmazása a pedagógiai tevékenységben

Az állatok tudatos bevonása az oktatás-nevelés, a fejlesztés folyamatába az állatasszisztált foglalkozások keretrendszerében valósul meg.

Állat lehet kutya, ló, delfin, macska, nyúl, de egyéb állatfajok is bevonhatók a tevékenységbe. Tudnunk kell azonban, hogy minden állatfajnak sajátos szerepe van, illetve sajátos hatást gyakorolnak ránk. Más hatást vált ki egy nyúl, és természetesen másként hat egy hatalmas ló. A kutyák esetében a fajták sokszínűsége további lehetőségeket nyújt. Az állatokat alkalmazó szakemberek dolga, hogy a legjobb, leghatékonyabb munkát megtalálja számukra az adott fejlesztési helyzetben.

Az *asszisztált* kifejezés utal arra, hogy az állat segítője, motiválója a foglalkozásoknak. Az adott állat lehet aktív, de passzív, jutalmazó szerepet is betölthet a kliensek számára.

A *foglalkozások* kifejezés jelzi, hogy a megvalósítható programok céljaik tekintetében igen változatosak (Köböl és Topál, 2012). A tevékenység alapvetően három nagy területre bontható: aktivitás, terápia és oktatás.

Az *állatasszisztált aktivitás* (Animal Assisted Activity, AAA) főként pihentető vagy oktató célú közös tevékenység a terápiás állattal. Célja nem specifikus képesség vagy készség fejlesztése, hanem az örömszerzés, a szociális kapcsolatok ápolása.

A *kutyával asszisztált terápia* (Animal Assisted Therapy, AAT) meghatározott terápiás cél elérése érdekében szervezett fejlesztőfoglalkozás speciálisan képzett segítő-kutya közreműködésével.

A harmadik változat az *állatasszisztált oktatás* (Animal Assisted Education, AAE), amely az AAA és AAT osztálytermi, tanórai feladatokra specializálódott alkalmazása. Ebben az esetben a tanórára konkrétan előírt tananyag elsajátítását segítik az állat bevonásával (Fine, 2000; Köböl, Hevesi és Topál, 2013).

2 27/2009. (XII. 3.) SZMM rendelet a segítő kutya kiképzésének, vizsgáztatásának és alkalmazhatóságának szabályairól. <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=a0900027.smm> (2023.03.10.)

Képességfejlesztő játékok

Gyűjteményünkben ízelítőt kívánunk adni a terápiás kutyával asszisztált foglalkozások során céltudatosan válogatott és alkalmazott játékokból, melyet részben a szerző által készített, továbbá az SZTE API Gyógypedagógus-képző Tanszék (korábban Intézet) hallgatói által gyűjtött (Illés, é. n.; Szódy, 2018; Köböl, Hevesi és Topál, 2013; Bíró, Juhász, Széles-Kovács, Szombathy és Váczi, 2015), átalakított vagy önállóan tervezett feladatokból állítottuk össze. A játékok csoportosításánál a fő fejlesztési területet vettük figyelembe. Helyszíneként alapvetően nagyobb méretű termet, tornatermet javasolunk a zavartalan munka érdekében, de a játékok szabad térben, udvaron is alkalmazhatóak. Ebben az esetben vegyük figyelembe, hogy a résztvevőket több, esetleg őket zavaró inger is érheti. Mindig ezek tudatában tervezzünk célirányosan a csoport képességeire és igényeire fókuszálva.

Játékok a motoros képességek fejlesztésére

Horgászpárti

A tanulók karikákban („tavakban”) halakat látnak, melyeknek a hátán mágnes van. Minden tanulónak saját tava van, melyből mágneses horgászbottal ki kell halászni a halakat, és egyenként el kell vinni a hálóba, melyet a kutya tart a szájában. A játék győztese az, aki leghamarabb kifogja a saját halait. A győztes jutalma lehet egy trükk, melyet a kutyától kérhet, vagy választhat egy jutalomjátékot a csoport számára.

Változatok: Csipesszel apró tárgyak gyűjtése és szállítása a kutya által tartott kosárba.

További fejlesztési területek: kognitív képességek (figyelem).

Eszközök: Mágnessel ellátott halak, horgászbott, háló vagy kosár.

Jégfogó

A játék a klasszikus Jégfogó kutyás változata. A csapat méretétől függően 1 vagy 2 fogót választunk. Akit a játék során elkapnak, annak ott, azonnal nagy terpeszben és magasba tartott kézzel meg kell állnia, hiszen „jéggé dermedt”. A résztvevők „kiolvaszthatják”, kiválthatják egymást, ha átbújnak az álló játékos lábai között. Ugyanígy segítségül lehet hívni a terápiás kutyát is, aki szintén a láb között átbújással szabadíthatja ki a fogságba esett játékost.

Változatok: Futás helyett választhatunk különböző járásmódokat is a csoport aktivitása, motoros képessége vagy a fejlesztési cél alapján.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem), szociális (együttműködés) képességek.

Eszközök: Egy jelzőeszköz, pl. mellény vagy sapka a fogóknak.

Rókafogó

A játék szintén egy klasszikus mozgásos játék adaptációja. A játékosok mindegyike kap egy-egy „rókafarkat” (textilcsíkot), amit a nadrágjába hátul be kell akasztani úgy, hogy lelógjon, mint egy róka farka. A terápiás kutya kapja a „vadász kutya” szerepét, akinek a játék során az a célja, hogy elloppa a róka farkakat. Aki től sikerül elvennie, azok kiesnek a játékból. Az utolsó „rókának” a végén jár egy jutalomtrükk, amit a terápiás kutyától kérhet.

Szabályok: a kutyához nem nyúlhatnak kézzel, de lábbal sem tolhatják el. A vadászt csak kicselezni szabad!

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem), szociális (együttműködés) képességek.

Változatok: Sok gyerek esetén játszható párban is, de futás helyett kérhetünk valamilyen más mozgásformát a gyerekektől, pl. páros lábon szökdelés vagy pók-/rákjárás.

Eszközök: „Rókafarkak”.

Játékok a kognitív képességek fejlesztésére

Kutyajáték-vadászat

Különböző kutyajátékokat és eszközöket rakunk egy kupacba a terem közepén. A gyerekek húznak egy-egy képet, melyen az egyik látható közülük. Ezután bekötjük a játékos szemét, akinek így kell megkeresnie, kitalogatnia a képen korábban látott tárgyat.

Ha sikeres volt, akkor kérhet egy trükköt a kutyától, vagy a megtalált játékkal játszhatnak a kutyával.

További fejlesztési területek: motoros képességek (finommotorika).

Változatok: A tárgyak számának növelésével nehezíthető a feladat.

A képkártyák helyett a tárgyak nevét vagy funkciójuk leírását tartalmazó kártyát húznak a gyerekek.

Eszközök: A kutya különböző használati tárgyai, játéka, képkártyák, kendő.

Hol élnek az állatok?

A gyermekek körbeállják a kutyát és a játéktér közepére lerakott állatfigurákat. A terem két végében egy-egy kosár vagy karika található, amelyen egy szárazföldet vagy tavat, tengert ábrázoló kép található.

A kutya véletlenszerűen felvesz egy-egy állatfigurát. A kiválasztott tanuló magához hívja a kutyát, elkéri tőle a játékot. A gyerekeknek el kell dönteniük, hogy az állat a szárazföldön vagy a vízben él. Ezután elszaladnak, és a megfelelő kosárba teszik

a figurákat. Amikor elfogy az összes állat, akkor közösen ellenőrzik, szükség esetén javítják a feladatmegoldást. A végén a kutya pacsival gratulál a gyerekeknek.

További fejlesztési területek: szociális (együttműködés) képességek.

Változatok:

A) A pedagógus nevez meg egy-egy állatot. A gyerekeknek kell kiválasztania a csoportból. A gyermek odaadja a kutyának. A gyermek a kutyát – pórázon vagy anélkül vezetve – odahívja az adott állat élőhelyét ábrázoló kosárhoz. Ott megkéri a kutyát, hogy tegye le a tárgyat.

B) Az állatokat egy térképen, az élőhelyüknek megfelelő kontinensen kell elhelyezni.

Eszközök: Műanyag állatfigurák, 2 kosár vagy karika. Az állatok élőhelyét ábrázoló képek.

Távirányító

A teremben egymástól nagyobb távolságokra elhelyezünk néhány kutyajátékot, használati eszközt. A gyerekek egy oszlopban egymás háta mögé állnak. Mindenki ráteszi az előtte álló játékos vállára mindkét kezét. Mindig az utolsó gyermek az irányító. Ha az irányító az előtte álló jobb vállát nyomja meg gyengéden, akkor jobbra kell menni. Ha a bal vállát, akkor balra. Ha visszahúzza kicsit, akkor meg kell állni, ha tol rajta egy picit, akkor el kell indulnia. Az irányító és az első játékos közti résztvevők a jeltovábbítók. Az első játékos pórázon vezeti a terápiás kutyát. Az irányító a játék kezdetén húz egyet a kirakott tárgyakat ábrázoló kártyák közül. Ezt rajta kívül senki sem láthatja. A feladata az, hogy a csapatot elvezesse az adott tárgyhoz. A kártya kihúzása után elindítja a játékosokat. Mindenkinek figyelnie kell a jelekre, ezeket pontosan kell továbbítaniuk. Figyelni kell arra, hogy ne engedjék el egymás vállát.

További fejlesztési területek: motoros, szociális (együttműködés) képességek.

Változatok: A játékot csapatversenyként is meg lehet szervezni. Ebben az esetben lehet a cél a teremben lefektetett kutya, a csoportok pedig egy-egy játékot „szállítanak” neki.

Eszközök: Néhány kutyajáték vagy eszköz, az erről készült fotók.

Játékok a kommunikációs képességek fejlesztésére

Hoztam neked egy...

A terápiás kutya speciális hámjának zsebeibe a csoport fejlesztési céljainak megfelelő tartalmú (szó/kép) kártyákat rejtünk el. A zsebek tartalmazhatnak olyan kártyákat, amelyeken képek, szavak, kérdések, feladatok vannak, de lehet rajta egy vers, olvasmány részlete, melyet a játékosoknak fel kell olvasniuk. A gyerekek a kutyát magukhoz

hívják, majd húznak egy-egy kártyát, és elvégzik a rajta lévő feladatot. A feladatvégzés után megsimogathatják a kutyát.

További fejlesztési területek: kognitív, szociális (együttműködés) képességek.

Változatok: Feladatküldő – a kihúzott kártyán szereplő feladatot „elküldi” egy társának. A „címezett” magához hívja a kutyát, és elvégzi a feladatot.

Eszközök: Hám zsebekkel, kártyák.

„Keresek egy gyereket, aki...”

„Keresek egy gyereket, aki...” Az első játékos magában kiválaszt egy gyermeket a csoportból. A fenti mondatot úgy kell folytatnia, hogy az illető gyermekről külső vagy belső tulajdonságokat mond, amíg a gyermek magára nem ismer. Ha ez megtörtént, akkor magához hívhatja és megsimogathatja a kutyát.

Javasoljuk a gyerekeknek, hogy ne nézzenek arra, akiről beszélnek, ne a legfeltűnőbb jellemzővel kezdjék. Próbáljanak először minél általánosabb tulajdonságokat megnevezni, s csak azután térjenek rá egyedibb tulajdonságokra.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem, emlékezet, gondolkodás), szociális (együttműködés) képességek.

Változatok:

A) A csoportvezető mond tulajdonságokat egy tanulóról.

B) Egy-egy szó-kártyára felírjuk a játékosok neveit. Ezeket a kutya hámjának a zsebébe tesszük. A játékosok nem maguk választanak, hanem húznak egy nevet.

Eszközök: Hám zsebekkel, névkártyák.

Öltöztető

Egy gyermek kimegy a teremből. Ezalatt a többiek közösen elhelyezik a terem különböző pontjain a kutya eszközeit: nyakörv, póráz, kendő, hám. Behívjuk a kint lévő gyereket, ő megkapja a kutyát, akit innentől póráz nélkül vezet. A társai megmondják neki, hová vezesse a kutyát, hogy tárgyat találjon. Pl.: Vezesd az ajtó mellé! Vezesd a szőnyegre! Vezesd a 3. ablakhoz! A játékos az utasítás alapján a megadott helyre vezeti a kutyát. Ha megtalálja a tárgyat, akkor ráadja a kutyára. Ebben a csoporttagok segíthetnek. A játék addig tart, amíg minden tárgyat meg nem találtak.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem), szociális (együttműködés), orientációs és motoros képességek.

Változatok:

A) Csapatversenyben is játszható a játék. Ha van két kutya, akkor a csapatok 1-1 kutyával versenyeznek. Ha csak egy terápiás kutya van, akkor mérhetünk időt.

- B) Csapatversenyben: megadott idő alatt melyik csapat tud több eszközt így összegyűjteni.
- C) Nem küldünk ki gyereket a teremből, de a csapat irányítása alapján kell a tárgyakat összegyűjteni. Tárgyanként más-más gyermek vezeti a kutyát.
Eszközök: Hám, póráz, nyakörv, kendő.

Játékok a szociális képességek fejlesztésére

Az erdőben jártunk-keltünk...

A játék kerettörténete: Az erdőben sétálunk, kirándulunk a csoporttal. Nagyon kell egymásra figyelni, nehogy valakit elveszítsünk a rengetegben. Nézzük, tudtok-e vigyázni egymásra!

Ezután a játékosok közül egy gyermek szemét bekötjük, ő sétál a játék során a „vakvezető kutyájával”. (Séta közben a csoportvezető, a felvezető vagy egy társa segíti őt.) A játék során a kirándulók a következő dalt éneklik a Debrecenbe kéne menni kezdetű dal dallamára:

*Az erdőben jártunk-keltünk,
 egy gyereket elvesztettünk.
 Mondd meg, ... (mindig a bekötött szemű gyerek nevével énekeljük),
 mondd meg nekiünk,
 ki az, aki nincsen köztünk!*

Az ének során a játékvezető némán megérinti az egyik játékos vállát, aki csöndben kimegy a teremből, és megáll az ajtón kívül úgy, hogy ne látszódjon.

A dal végén levesszük a kendőt a játékos szeméről. Körbe kell néznie, majd ki kell találnia, hogy ki „tévedt el az erdőben”, ki nincs a teremben.

Amikor kitalálta, akkor az egész csapat hangosan kiabálja az „eltévedt” gyerek keresztnévét, hogy ő vissza tudjon találni a csapathoz.

A játék csapatépítésre, valamint ismerkedés során is jól alkalmazható.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem, emlékezet), kommunikációs (együttműködés) képességek.

Eszköz: Kendő.

Néma vár

A játékosok egy kört alkotnak. A körön belülre a felvezető lefekteti a kutyát.

Először közösen felépítjük a várat az alábbi mozgássorral kísért verssel:

Köre kő, köre kő, nézd, a várunk egyre nő (terpeszállás, jobb és bal kézzel építés imitálása), *húzzuk a falat* (leguggolás, felállás, a karok emelkednek),

malter, téglá, malter, téglá (taps, oldalsó középtartás, taps oldalsó középtartás),

csukjuk be az ablakot (kezek oldalsó középtartásban, majd taps).

Amint kész a vár, kiküldünk egy gyereket a teremből. Egy párost kiválasztunk, ők lesznek a kapu. A kaput arról lehet megismerni, hogy a kaput tartó két gyerek mosolyog, ahogy akkor szoktunk, amikor kedves vendég érkezik. A többi gyerek a vár kőfala, ezért mérges arcot vágnak, védik a várat. Behívjuk a kiküldött játékost, akinek ki kell találnia, hogy hol a kapu. Ha van tippje, akkor megkérdezi a kaput alkotó két társát: *Kiengeditek* (a kutya neve) *játszani?* Ha megtalálta a kaput, akkor az kinyílik, és ő kihívhatja a kutyát a kör közepéről. Jutalmul adhat neki labdát dobni, vagy sétálhat vele egyet a vár körül.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem, emlékezet), kommunikációs képességek.

Változatok:

A) Az alapérzelmekkel játszunk. A vár „hangulatát” kell az érkező „vendégnek” kitalálnia.

B) A vár falát alkotó gyerekek egyenként köszönnek a „vendégnek”. Ilyenkor a köszönés hanglejtéséből kell kitalálni, hogy hol a kapu (hol köszönnek kedvesen). Ez a változat jól használható akkor is, ha látássérült gyermek van a csoportban.

Eszközök: -

Add tovább!

A játék az egymással való együttműködésre épít. A játékosok kört alkotnak, ahol kb. kartávolságra állnak, nagy terpeszállásban. Az egyik játékos kap egy jutalomfalatot. Ennek segítségével kell a kutyát szlalomban a lábak között végigvezetni úgy, hogy a játékosok nem mozdulhatnak el a helyükről. Ehhez a kutyát kell sorban hívniuk, a jutalomfalattal irányítaniuk, majd a jutalomfalatot átadniuk a következő játékosnak. A csapat akkor eredményes, ha sikerül teljesen körbevezetni szabályos szlalomban a kutyát. A végén a kutya megkapja az utolsó játékostól a jutalmat, majd mindenki megsimogatja.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem), motoros (finommotorika) képességek.

Változatok:

A) Egyszerűbb változat, ha a kutyát csak körbe kell vezetniük szlalom nélkül.

B) Mindenki kap 1-1 jutalomfalatot. A kutyának nem körbe kell mennie, hanem egymáshoz küldik. „Menj P-hez!” Ekkor P. elkezdi hívni a kutyát. Ha megérkezik, a játékos megsimogatja, odaadja neki a jutalomfalatot, majd továbbküldi.

Eszközök: Jutalomfalat.

Játékok az orientációs képességek fejlesztésére

Bátorságpróba

A játék valóban igényel némi bátorságot, de még több bizalmat a terápiás kutyával szemben. A játékosnak a földre kell feküdnie, háton, széttárt karokkal. Választ magának egy segítőtársat a csapatból. Ez a gyermek kap egy jutalomfalatot, melyet elhelyez a földön fekvő játékos valamelyik testrészén. Előtte megkérdezi a társát, hogy van-e olyan testrésze, ahová nem szeretné. Ezt figyelembe kell vennie a jutalomfalat elhelyezése során. Ezenkívül a szájra, orrba, fülbe, illetve az intim testrészekre nem rakható jutalomfalat. Ezek után megkérdezi a társát, hogy jöhet-e a terápiás kutya. A kutya óvatosan elveszi a jutalomfalatot, majd megeszi.

A játékosnak ez alapján ki kell találnia, hogy pontosan melyik testrészén volt a jutalomfalat. Utána megsimogathatja a kutyát. Majd csere következik. Az eddigi segítő lesz a játékos, most ő választhat magának új segítőt.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem, emlékezet), szociális (együttműködés) képességek.

Változatok:

A) Ha a játékos szívesen játszana, de nem meri becsukni még a szemét, akkor a játék természetesen nyitott szemmel is játszható. Ekkor inkább a szociális képességeket, a bizalmat, együttműködést tudjuk fejleszteni ezzel a játékkal.

B) Lehetséges szabály: nem lehet a játék során kétszer ugyanarra a testrésze helyezni a jutalomfalatot.

Eszközök: Jutalomfalat, szükség esetén szőnyeg.

Érintéslánc

A gyerekek sort alkotnak. A kutya a legelső gyermek mellett van. Az utolsó gyermek megérinti a mellette lévő társa valamelyik testrészét (pl. fejét, fülét, orrát, hátát, lábát, hasát stb.), aki továbbadja az érintést a mellette lévőnek. Így adják tovább az érintést ugyanazt a testrészt megérintve, míg az „üzenet” el nem ér az első gyerekhez, aki megsimogatja a kutyát ezen a testrészén. Az első gyerek ezután a sor végére áll. Most ő kezdi az érintésláncot. A feladat addig tart, amíg mindenki meg nem érinti a kutyát.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem, emlékezet), szociális (együttműködés) képességek.

Változatok:

- A) Ugyanaz a testrész nem érinthető kétszer a játék során!
- B) Az első játékos húz egy kártyát, amelyen valamelyik testrész neve, képe vagy funkciójának leírása található. Ezt a testrészt kell megérintenie.
- C) Az első játékos 2 vagy 3 testrészt is megérint. Ebben az esetben a megérintett testrészekre és az érintés sorrendjére is figyelni kell.

Eszközök: Jutalomfalat.

Vak király/királynő

Egy gyermeket választunk a csoportból. A fejére koronát teszünk, a szemét bekötjük egy kendővel. Hozzávetjük a terápiás kutyát, majd a gyermek kezét rátesszük a kutya egyik testrészére. Neki csukott szemmel kell kitalálnia, hogy melyik testrészét érinti meg. Társainak csendben rá kell tenniük a kezüket a saját testükön az adott testrésze.

Ha a vak király/királynő rájött a megoldásra, akkor leveheti a kendőt. Ezután megsimogathatja a kutyát, adhat neki jutalomfalatot, vagy kérhet trükköt, majd új királyt/királynőt választanak.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem, emlékezet), szociális (együttműködés) képességek.

Változatok: A vak királyt/királynőt arra kérjük, hogy becsukott szemmel ő keressen meg egy adott testrészt a kutyán.

Eszközök: Korona, kendő.

Játékok a kreatív képességek fejlesztésére

Rajzolj le!

A kutyát a felvezető ráfekteti a rajzlapra. A gyerekek közösen körberajzolják. Ha körbeért a vonal, a felvezető lehívja a kutyát a rajzról. A gyerekek kiszínezik a képet, rajzolnak a kutyának szemet, száját, nyelvet, fület, nyakörvet. Megrajzolhatják a környezetét, azokat a tárgyakat, eszközöket, amelyekre a kutyának szüksége lehet.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem, emlékezet), szociális (együttműködés), motoros (finommotorika) képességek.

Változatok: A gyerekek a maguk által elképzelt vagy a pedagógus által meghatározott környezetet (pl. helyszín, évszak, egyéb szereplők stb.) rajzolják meg.

Eszközök: Nagy méretű lap, csomagolópapír, rajzeszközök.

Jó gazda

A gyerekek kapnak egy életszerű problémahelyzetet, pl. „Lejárt a kutyád kötelező oltása. Vidd el őt az állatorvoshoz!” Beszéljék meg, hogy hogyan oldható meg az adott problémahelyzet. Gondolják végig, hogy mire lesz szükségük a megoldáshoz, pl. oltási könyv, póráz, el kell menni az állatorvoshoz, ott el kell mondani a problémát stb. Ezután játsszák is el az adott helyzetet!

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem, emlékezet, gondolkodás), kommunikációs, szociális (együtműködés), motoros képességek.

Változatok:

- A) A kutyával kapcsolatos élethelyzetek száma végtelen, így bármilyen történet kitalálható előre a gyerekeknek.
- B) Megadunk néhány kulcsszót vagy tárgyat a csoportnak. Nekik kell egy olyan történetet kitalálniuk, amelyben ezek szerepelnek, majd a fenti módon el is kell játszani a történetet.
- C) A történetmesélés módszerével pl. sztorikockával dobnak a gyerekek, vagy húznak elemeket, kulcsszavakat a történet kitalálásához.

Eszközök: A kutya eszközei mellett bármilyen egyéb eszközzel színesíthetjük a történetalkotást.

Helyszín: Egy osztályterem is alkalmas lehet a feladatvégzésre.

Agility

A játék a kreativitásra és a problémamegoldó képességre épít. A teremben a rendelkezésünkre álló eszközökből akadálypályát építünk. Az akadályok számot kapnak. A játék kezdetén elemenként megbeszéljük, hogy mi a feladat, illetve a felvezető be is mutatja a kutyával. Ezután a gyerekek sorban húznak egy-egy kártyát, amelyen az akadályok sorzáma különböző sorrendben van felírva. A feladatuk az, hogy a kapott sorrend szerint teljesítsék a kutyával a pályát.

További fejlesztési területek: kognitív (figyelem, emlékezet, gondolkodás), szociális (együtműködés), motoros képességek.

Változatok:

- A) A pálya elemeit jelölhetjük színekkel. Ebben az esetben színsort kapnak, ez határozza meg a feladatvégzés sorrendjét.
- B) A feladatsorrendnél ismételtünk 1-1 akadályt.
- C) Mérhetjük az időt.
- D) A tanulók dönthetnek arról, hogy milyen sorrendben haladnak, de a kártyán szereplő összes feladatot meg kell csinálniuk.
- E) A tanuló dönthet arról, hogy pórázon vagy anélkül irányítja a kutyát.

Eszközök: Bármilyen eszköz alkalmas lehet akadálypálya építésére, de akár a tanulókból is építhető pl. szlalompálya, alagút, kapu stb.

Helyszín: Terem. Amennyiben a szabadban játszunk, akkor a természetes tereptárgyak is beépíthetők az akadálypályába.

Összegzés

A fentiekben rövid ízelítőt kívántunk adni a kutyával asszisztált foglalkozások játékanyagából, mely jelzi a tevékenység szerteágazó életkori, sérülésspecifikus alkalmazhatóságát. A játékok tervezéséhez felhasználhatunk klasszikus játékokat, melyekben szerepet találunk a terápiás kutyának (pl. Rókafogó), a kutyák számára alkalmazott tevékenységeket is bevonhatjuk céljaink elérése érdekében (pl. Agility), de magunk is találhatunk ki a megadott fejlesztési célra feladatokat (Pl. Néma vár). A játékok változosságát növeli az is, hogy a kutya lehet aktív, játékos vagy passzív, jutalmazó szerepben is. A közös tevékenység motivációs ereje mindenképpen igen jelentős.

Irodalom

- Bíró Melinda, Juhász Imre, Széles-Kovács Gyula, Szombathy Kálmán és Váczi Péter (2015): *Mozgásos játékok*. Eszterházy Károly Főiskola Sporttudományi Intézet, Eger.
- Fine A. H. (2000, szerk.): *Handbook of animal assisted therapy. Theoretical foundations and guidelines for practice*. CA Academic Press, San Diego.
- Illés Anett (é. n.): *AI módszer a kutyás terápiában*. <https://mek.oszk.hu/03800/03851/03851.pdf> (2023.03.10.)
- Köböl Erika és Topál József (2012): Játék vagy munka? A kutyás terápia lehetőségei a tanulásban akadályozott gyermekek fejlesztésében. *Gyógypedagógiai Szemle* **XL**, 2. sz. 159-169.
- Köböl Erika, Hevesi Tímea Mária és Topál József (2013): *Állatasszisztált foglalkozások*. http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Allatasszisztalt_foglalkozasV2/index.html (2023.03.10.)
- Szödy Judit (2018): Kutyák a tanteremben. Állatasszisztált oktatás. *Új Köznevelés*. **74**, 3-4. sz. 20-24. <https://folyoiratok.oh.gov.hu/uj-kozneveles/kutyak-a-tanteremben> (2023.03.10.)