

Vodič za hiter začetek





Kaj je?

Igra DiversAbility Circus je vključujoč **uvod v cirkuške dejavnosti**. Združuje gibanje, ustvarjalnost in timsko delo ter ga je mogoče prilagoditi različnim sposobnostim, nivojem izkušenj in skupinskim ciljem.

Igralci potujejo od postaje do postaje in skupaj opravljajo zabavne cirkuške izzive z rekviziti, ki jih najdejo na poti.

Za koga je?

To igro je mogoče uporabiti z:

-  Popolni cirkuški začetniki
-  Skupine mešanih sposobnosti
-  Ljudje z invalidnostjo in brez nje
-  Mladinski delavci, izobraževalci in facilitatorji cirkusa

Kaj moraš igrati?

Karte

Igra je sestavljena iz dveh kompletov kart:

-  **Akcijske karte**, ki izgledajo takole:



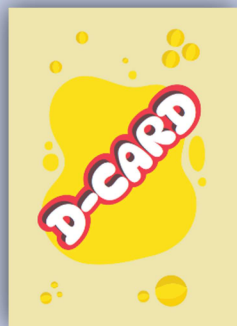
Na zadnji strani karte najdete vrsto karte (Akcija), potrebno opremo za vajo (v tem primeru cvetlično palico) in stopnjo težavnosti, predstavljeno z več čiliji. En čili pomeni, da ni posebnih varnostnih skrbi; Dva čilija kažeta, da udeleženci morda potrebujejo pomoč in jih je treba spremljati.

Na sprednji strani kartice boste našli kratek opis vaje, sestavljen iz enega ali dveh stavkov, skupaj z ilustracijo.





D-karte , ki izgledajo takole:



Na zadnji strani kartice lahko najdete vrsto kartice (D-karta).



Na sprednji strani kartice so izzivi, namenjeni udeležencem, da si predstavljajo, kako je opravljati nalogo z invalidnostjo.

⚠ Pomembno opozorilo glede D-kart

D-karte so zasnovane tako, da spodbujajo **empatijo, razmislek in razumevanje**, saj udeležence vabijo k določenim fizičnim ali senzoričnim omejitvam med izvajanjem dejavnosti. Vendar je pomembno vedeti, da te kartice **le simulirajo izzive** , s katerimi se mnogi ljudje soočajo vsak dan.

Prosimo, pristopajte k tem dejavnostim z **spoštovanjem in občutljivostjo**. Sodelovanje mora biti vedno **prostovoljno** in nihče ne sme biti prisiljen sodelovati v simulaciji, ki ga spravlja v nelagodje, nevarnost ali čustveno stisko.

Facilitatorji naj ustvarijo **podporno okolje**, jasno pojasnijo namen D-kart in ostanejo na voljo za podporo udeležencem ali prilagajanje aktivnosti, kadar je to potrebno.

Cilj je spodbujati vključenost in ozaveščenost – ne nelagodje, posmehovanje ali uspešnost.

Cirkuški rekviziti

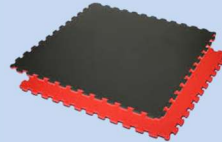
Za igranje igre naj facilitatorji izberejo karte glede na razpoložljive cirkuške rekvizite. Če so uporabljene vse kartice, celoten seznam potrebnih rekvizitov vključuje:



CVETLIČNE



DIABOLOS



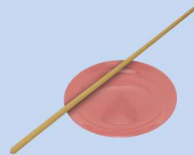
VZMETNICE



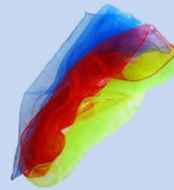
JOGA BLOKI



ŽONGLIRANJE
ŽOGIC



VRTLJIVE PLOŠČE



ŽONGLIRANJE Z
ŠALI



ROLL BALL

OPOMBA: Če nimaš rekvizitov, improviziraj: šale, palice, žoge, naravne predmete...

Varen prostor

Igra zahteva varen, odprt prostor z ustrezno senzorično atmosfero (svetloba, zvok in vizualna stimulacija) ter dovolj prostora za gibanje in cirkuške aktivnosti.

Igralci

Igra najbolje deluje z **10 do 20 igralci**, organiziranimi v ekipah **po 2 do 4 ljudi**, in vsaj enim facilitatorjem. Ne priporočamo uporabe v skupinah, večjih od 30 igralcev.

Hitra nastavitvev

Pripravi prostor







Pripravite varen, odprt prostor in postavite **več aktivnih postaj**, vsaka z zahtevanimi cirkuškimi rekviziti.

Pripravi karte

Razvrstite akcijske karte in jih postavite v osrednji **kup**.
Odloči se, ali in kako boš uporabljal D-karte (neobvezno).

Uporaba D-kart

D-karte dodajo dodatno plast izziva in razmisleka, saj spreminjajo način izvajanja dejanj. Njihova uporaba je vedno neobvezna in jo je treba jasno razložiti pred začetkom igre. Možni načini uporabe D-kart:

-  **Samo en krog:** Uvedite D-karte za en krog, nato se vrnete v običajno igro.
-  **Vsaka ekipa prejme eno D-karto na ekipo:** Vsaka ekipa prejme eno D-karto in jo hrani za določeno število dejanj.
-  **Enaka D-karta za vse ekipe:** Vse ekipe igrajo z isto D-karto, kar omogoča skupno refleksijo.
-  **Časovno določeno:** Uporabite D-kartico za omejen čas (npr. 5–10 minut).
-  **Akcijsko:** Uporabite D-Card samo za eno specifično dejanje, nato ga odstranite.
-  **Neobvezno sodelovanje:** Igralci se lahko odločijo, ali bodo vzeli D-karto ali jo po potrebi zamenjali.

Ekipe iz razreda

Pomemben opomnik

Sodelovanje je vedno prostovoljno. D-karte nikoli ne smejo povzročati nelagodja, stresa ali izključevanja. Cilj je ozaveščenost in vključenost, ne nastop

Igralce razdelite v ekipe po 2–4 osebe.

Pojasnite pravila

Pojasnite, da je igra sodelovalna, da se aktivnosti lahko prilagodijo in da sta varnost in užitek na prvem mestu.

Nastavi čas

Seja traja med 15 in 60 minutami. Fasilitator določa trajanje.

▶ Kako igrati

1. Vsaka **ekipa potegne** akcijsko karto iz osrednjega kupa.
2. Ekipa **gre do postaje za ujemanje** in uporablja razpoložljive rekvizite za vadbo vaje.
3. Igralci si med seboj pomagajo pri **izvedbi akcije skupaj** in po potrebi prilagodijo vajo.
4. Ko je dejanje zaključeno, **se karta vrne** z licem navzgor k posredniku.
5. Ekipe **nadaljujejo z vlečenjem in dokončovanjem kart**, dokler ne poteče čas ali dokler ni izpolnjeno določeno število kart.

🗨 Deljenje skupin

Na koncu igre se vsi združijo.

Lahko:

- 📌 Pokaži en gib, ki si ga vadil,
- 📌 Povej, kako si se počutil med igro,
- 📌 Povejte, kaj vam je bilo všeč ali kar vam je bilo težko.

Če so bile uporabljene D-karte, lahko opišete, kako ste se počutili ob izvajanju dejavnosti na drugačen način.

Ni ti treba ničesar govoriti ali kazati, če nočeš.

Ta trenutek je, da igro zaključimo skupaj, na miren in spoštljiv način.

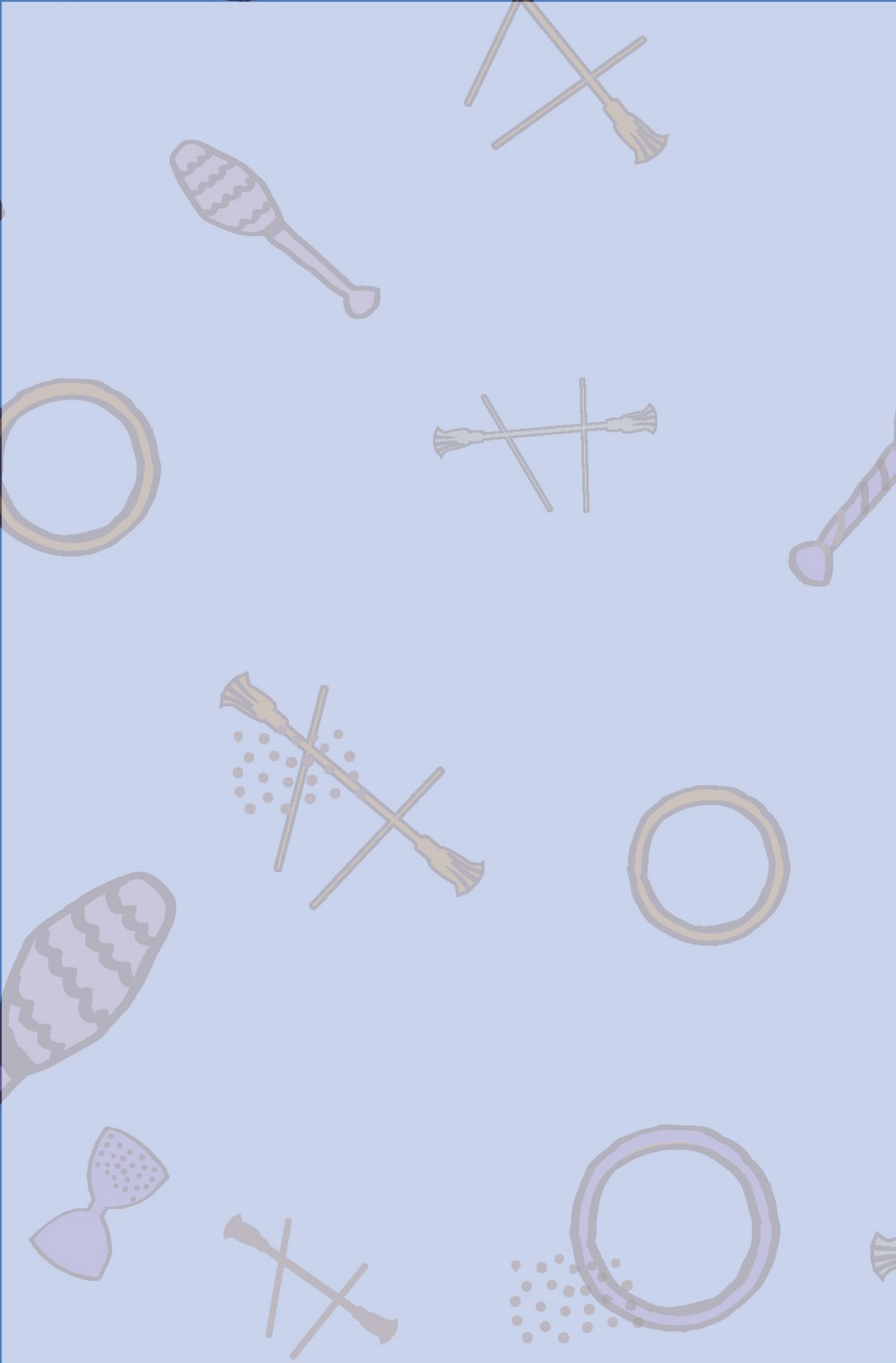
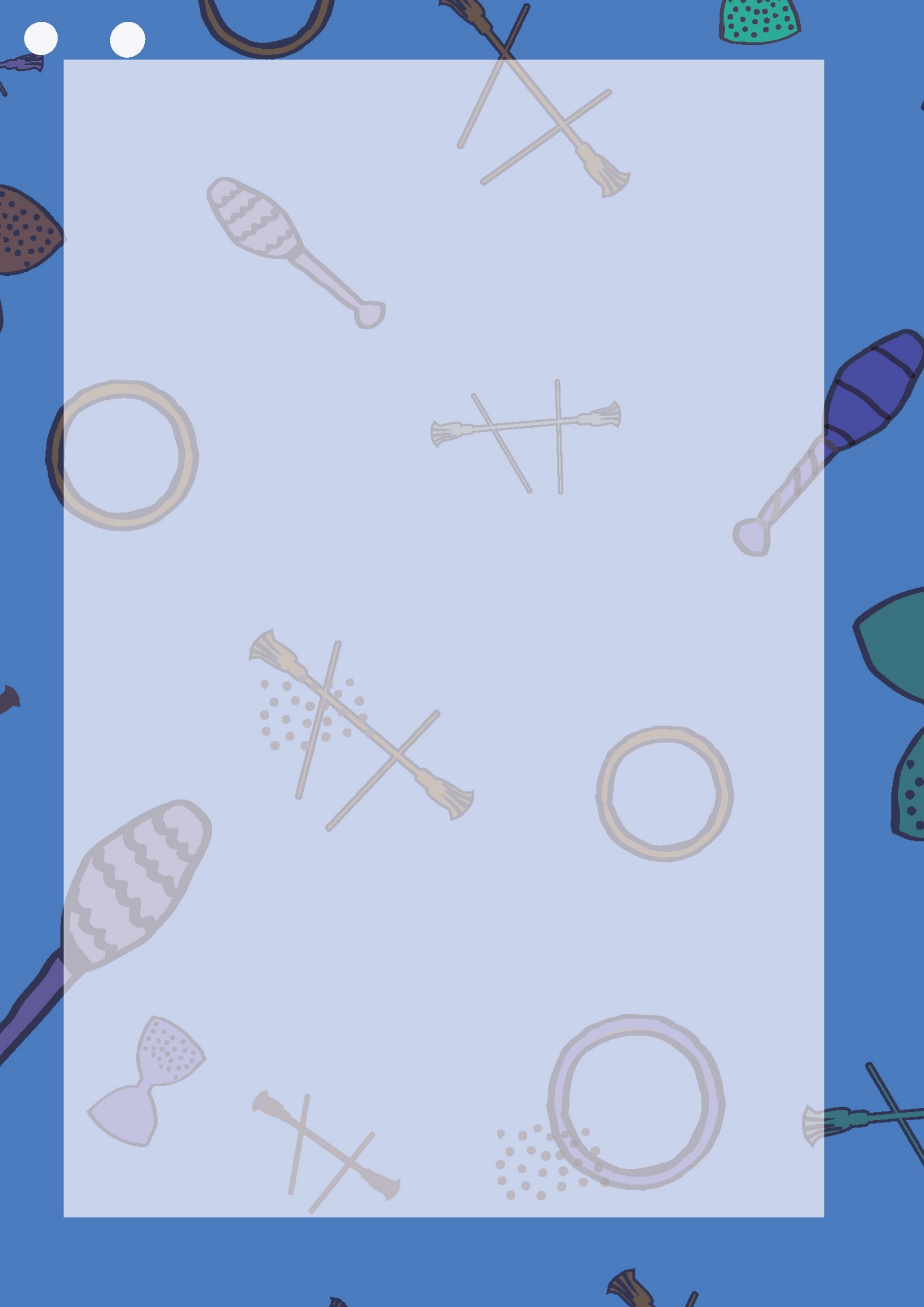
⚠ Osnove varnosti in vključenosti

- 📌 **Varnost je na prvem mestu.** Nadzorujte ravnotežje in akrobatske dejavnosti.
- 📌 **Prilagodite ukrepe** sposobnostim in potrebam udeležencev.
- 📌 Sodelovanje je vedno **prostovoljno**.
- 📌 Spodbujajte **sodelovanje**, ne uspešnost.
- 📌 **Prenehajte ali spremenite** dejavnost, če se nekdo počuti nevarno ali nelagodno.

❤ Zapomni si

Ne obstaja "pravi" način igranja igre. Zgornji predlogi predstavljajo osnovna načela in so izhodišče. Gre za prijazne smernice, ki jih je mogoče prilagoditi potrebam vsake skupine.

Predvsem je cilj igre zabava



Vodnik za facilitatorje

Ta vodič je tukaj, da vas podpre pri varni, vključujoči in smiselni uporabi igre DiversAbility Circus. Igra je preprosta in igriva, a delo v mešanih skupinah vedno koristi od nekaj priprave in razmisleka.

Igra ni o nastopu, tekmovanju ali tehničnem mojstrstvu. Gre za izobraževalno in izkustveno orodje, ki uporablja cirkuške dejavnosti za raziskovanje raznolikosti, sodelovanja in različnih načinov delovanja. Vloga **facilitatorja je zato bistvena**: ne usmerjati rezultatov, temveč držati prostor, opazovati dinamiko skupine in podpirati udeležence skozi celoten proces.

V tem vodiču boste našli **praktične nasvete**, kako pripraviti prostor, prilagoditi aktivnosti, podpreti vključenost in usmerjati kratke trenutke za razmislek. Poudarek ni na nastopu ali "pravilnem delu", temveč na ustvarjanju prostora, kjer lahko vsak sodeluje na svoj način.







V tem vodiču ni fiksnih pravil. Pomislite na to kot **na orodjarno**, v katero lahko posežete, odvisno od vaše skupine, konteksta in izkušenj. Zaupajte svojim opazovanjem, ostanite radovedni in se prilagajajte sproti.

Predvsem pa ne pozabite: cirkus je igra, povezovanje in skupno preizkušanje stvari — vključenost pa raste iz skrbi, prilagodljivosti in kančka veselja.

Vloga facilitatorja

V igri DiversAbility Circus ni moderator sodnik ali sodnik. Njihova vloga je **ustvariti varno, vključujoče in podporno okolje**, kjer lahko udeleženci raziskujejo gibanje, sodelovanje in razliko.

Posrednik:

-  Pripravi prostor in materiale
-  Predstavlja igro in njene vrednote
-  Podpira prilagajanje in vključevanje med igro
-  Opazuje dinamiko skupin
-  Zagotavlja fizično in čustveno **varnost**
-  Omogoča razmislek po tekmi

Vloga facilitatorja ni ocenjevanje uspešnosti ali ravni spretnosti.

Preden delate v skupini, si vzemite trenutek za samorefleksijo. Ni "pravih" odgovorov — gre za ozaveščenost.

- 🚩 Kako dobro poznam cirkuške dejavnosti?
- 🚩 Kakšne so moje izkušnje z vodenjem skupin ali pedagogiko?
- 🚩 Kako udobno se počutim pri delu z mešanimi skupinami?
- 🚩 Kje so moje meje in kdaj bom morda potreboval podporo ali pomoč?

Poznavanje svoje skupine

Vsaka skupina je drugačna. Priprava naj se vedno začne s tistim, ki je pred vami. Vzemite si čas in razmislite o naslednjem:

- 🚩 Velikost skupine in **starostni** razpon udeležencev
- 🚩 Ne glede na to, ali **poznate udeležence** ali se že poznajo ali se srečujejo prvič
- 🚩 **Razlike** v izkušnjah, samozavesti, kognitivnih in telesnih sposobnostih
- 🚩 Vidne in nevidne **potrebe** (npr. pozornost, senzorična občutljivost, tesnoba)
- 🚩 Prisotnost **pomočnikov ali pomočnikov** ter kako bo organizirana podpora
- 🚩 Kako bodo igralci razdeljeni v pare ali ekipe in ali bodo določene kombinacije morda zahtevale dodatno podporo ali prilagoditve za najboljšo podporo vašim ciljem (npr. združevanje negovoreče osebe z slepo osebo ali postavitve dveh uporabnikov invalidskega vozička skupaj v mešano skupino).

⚠ Izogibajte se predpostavkam. Ne sprašujte za diagnoze ali osebne anamneze. Vaš cilj ni »prepoznati« razlik, temveč ustvariti pogoje, kjer so različni načini sodelovanja možni in spoštovani. Če so v razredu prisotne kompleksne potrebe, je priporočljivo oblikovati prilagoditve skupaj z učitelji in podpornim osebjem.

Opredelitev vašega cilja

Preden začnete igrati, je pomembno, da jasno določite, kaj je vaš **cilj** z igro, saj vam to omogoča, da izberete različico igre, ki ustreza vašemu namenu. Možni cilji vključujejo:

- 🚩 Zabava in gibanje skupaj
- 🚩 Razvijanje socialnih veščin
- 🚩 Razvijanje motoričnih veščin
- 🚩 Ozaveščanje o vključenosti in razlikah
- 🚩 Poučevanje specifičnih cirkuških veščin
- 🚩 Ustvarjanje predstave... in še več.

Vaš cilj bo vplival na:

- 🚩 Izbira kart,
- 🚩 Trajanje,
- 🚩 Uporaba (ali neraba) D-kart,
- 🚩 Raven strukture ali svobode.

• Priprava prostora – Okolje

Glede na skupino boste potrebovali prostor **ustrezne velikosti**, kjer je igranje varno in nemoteno. Upoštevajte, da nekateri prostori ne dovoljujejo varnega izvajanja določenih vaj – na primer, v sobi z zelo nizkim stropom ne morete varno zgraditi človeške piramide.

Vnaprej načrtujte, kako se bo igra odvijala v izbranem prostoru. Premislite, ali je **dovolj prostora**, kje bodo postavljena oprema in elementi igre ter kako se bodo igralci premikali znotraj območja. Poskrbite, da je prostor varen tako, da preverite pohištvo, ostre vogale, krhke predmete ali druge ovire.

Upoštevajte **tudi senzorično okolje** prostora: svetloba, hrup, odmev, temperatura in vizualne dražljaje lahko vplivajo na to, kako udobno in osredotočeno se počutijo udeleženci. Kadar je mogoče, prilagodite okolje, da zmanjšate nepotrebno senzorično preobremenjenost in podprite sodelovanje vseh.





Izbira materialov

Izberite kartice aktivnosti glede na cirkuške rekvizite, ki jih imate na voljo. Poskrbite, da bo dovolj rekvizitov, da nihče ne bo moral čakati, in ne pozabite na varnostno opremo, kadar je to potrebno (na primer blazine).

Preden začnete, si na hitro oglejte karte in materiale. Če kaj manjka, improvizirajte — vsakdanji ali naravni predmeti pogosto delujejo prav tako dobro (na primer preprosta palica namesto cvetlične palice). Kot vedno, imejte v mislih varnost.

Ob upoštevanju vaše skupine in cilja izberite karte, ki najbolj podpirajo vaše želje. Odložite karte, ki jih trenutno ne moreš uporabiti.

Morda vam bo koristno tudi razvrščanje kart na različne načine, na primer:

-  Po opremi
-  Po vrsti akcije
-  Po stopnji težavnosti
- 

Uporaba D-kart previdno

Igra vključuje poseben komplet, imenovan **D-Cards**. Te karte igri dodajo dodatno plast z majhnimi, simuliranimi omejitvami, ki spodbujajo empatijo in razmislek o invalidnosti. Tako kot v resničnem življenju lahko stvari naredijo bolj zahtevne, hkrati pa odpirajo nove načine igranja in prilagajanja skupaj. Preden jih uporabite, premislite, ali so D-karte smiselne za vašo skupino, kaj želite z njimi raziskovati in kako dolgo — še posebej, če nekateri udeleženci že živijo s podobnimi izzivi.

D-karte lahko uporabljate na več različnih načinov: eno karto za celotno igro, samo za eno akcijo ali občasno med sejo. Karkoli izbereš, si na začetku vzemi trenutek in jasno razloži, za kaj so te karte.

Uporaba D-kart je vedno neobvezna. Igralci lahko kadarkoli zavrnejo, zamenjajo ali prenehajo uporabljati karto, in nihče ne bi smel biti prisiljen narediti nekaj, kar je neprijetno. Kot facilitator bodite pozorni na počutja ljudi, ponudite alternative, kadar je to potrebno, in ne oklevajte z ustavitvijo ali prilagoditvijo dejavnosti. D-karte niso namenjene testiranju, šalam ali nastopom — so preprosto povabilo, da si predstavljamo, razmišljamo in se malo bolje razumemo.

! Varnost in podpora

Kartice z dejavnostmi so namenjene začetnikom v cirkusu, vendar tudi preproste **cirkuške aktivnosti zahtevajo pozornost**. Nekatera dejanja, zlasti uravnovežena ali akrobatska, zahtevajo natančnejši nadzor. Ljudje bodo morda potrebovali tudi malo več časa ali razlage, da razumejo določene karte, zato bodite pripravljeni, da jih podpirate. Varnost je vedno na prvem mestu.

Bodite pozorni na **fizično in čustveno** varnost skozi celotno igro. Uporabljajte blazine ali druge opore, kadar je potrebno, izogibajte se hitenju ali spreminjanju aktivnosti v tekmovanje ter ustvarite spoštljivo vzdušje. Različni odzivi, ritmi in sposobnosti so povsem običajni, zato pomagajte vsakomur, da se počuti udobno pri sodelovanju na svoj način — bodisi z izvajanjem dejavnosti, opazovanjem, pomočjo drugim ali prilagajanjem dejanja.

Ne pozabite: za nekatere udeležence je to le igra, za druge pa se lahko poveže z resničnimi izkušnjami. Biti pozoren in skrben naredi veliko razliko.

! Refleksija in povzetek

Nekaj minut za pogovor po tekmi je pomemben del izkušnje. Igra je osredotočena na gibanje, igro in skupno zabavo, a lahko sproži tudi frustracije in razmisleke, še posebej, ko se uporabljajo D-karte. Kratek **povzetek** pomaga vsem, da upočasnijo, delijo in bolje razumejo, kaj so pravkar doživeli.

Organiziraj povzetek **takoj po igri**, dokler je vse še sveže. Poiščite miren in udoben prostor in, če je mogoče, sedite v krogu, da se vsi počutijo vključene.

Začnite z ustvarjanjem sproščenega vzdušja. Skupini povejte, da ni **pravih ali napačnih odgovorov** in da je deljenje vedno **neobvezno**. Poslušanje je prav tako pomembno kot govorjenje. Udeležence lahko tudi nežno spomnite, da so nekateri izzivi v igri le simulacija, medtem ko drugi odražajo resnične izkušnje.

Začnite s preprostim preverjanjem. Povabite vse, da delijo eno besedo, gesto ali kratek stavek o svojih občutkih. Morda boste tudi vprašali, katera karta jim je bila najbolj všeč, presenetila ali ji je bila težka. Prosto prilagodite ta trenutek in ponudite ustvarjalne možnosti, kot so risanje, izbira slike ali pisanje nekaj besed.

Če so uporabljali D-karte, si vzemite čas in spregovorite o tej izkušnji. Vprašajte, kako se je počutilo igrati na drugačen način, kaj je bilo lažje ali težje, kot ste pričakovali, ali kaj se je spremenilo v gibanju ali komunikaciji ljudi. Nikoli ne silite nikogar, da deli osebne zgodbe. Spodbujajte udeležence, da govorijo iz lastnih izkušenj in spoštujejo meje drug drugega.

Pri nekaterih skupinah lahko odprete tudi kratko razpravo o vključenosti. Na primer, lahko vprašate, kako so se ljudje podpirali, kako so prilagajali aktivnosti ali kaj bi lahko naslednjič naredilo igro bolj dostopno. Naj udeleženci predlagajo ideje — pogosto imajo odlične vpogleds.

Zaključite z enostavnim zaključnim krogom. Povabite vse, da delijo eno stvar, ki jo odnašajo s seboj iz igre, tudi če je to le beseda ali občutek. Zahvalite se skupini za njihovo energijo, odprtost in sodelovanje.

Kot facilitator bodite v tem trenutku pozorni. Nekateri bodo želeli govoriti, drugi raje molčijo. Oboje je povsem v redu. Ponudite različne načine sodelovanja, če je potrebno, in ne pozabite, da so smeh, premišljenost ali tišina naravni odzivi.

Najpomembneje je, da je povzetek trenutka za povezovanje, upočasnitev in krepitev duha spoštovanja, radovednosti in vključenosti, ki prežema celotno igro.



Napredne različice

Ta razdelek je namenjen facilitatorjem, ki se že **počutijo udobno** z osnovno igro in želijo raziskati **bolj kompleksne**, ustvarjalne ali dolgoročne formate. Cirkus raznolikosti Te različice vam omogočajo poglobljanje učenja, krepitev skupinske povezanosti in prilagajanje igre specifičnim izobraževalnim ali izobraževalnim kontekstom.

Napredne različice so opcijske. Predstaviti jih je treba le, ko se facilitator počuti varnega, samozavestnega in seznanjenega z osnovno strukturo.

Dinamika igre

Tako kot pri mnogih družabnih igrah je tudi DiversAbility Circus Game mogoče igrati z **različnimi vrstami ciljev in dinamike**. Ti elementi vplivajo na to, kako udeleženci doživljajo igro in kako motivirani se počutijo.

Naredimo kratek odmik o mehaniki igre. Na splošno igre pogosto temeljijo na preprostih ciljih, kot so:

- Dokončanje vseh dejanj
- ❏ Doseganje ciljne točke
- ★ Zbiranje točk med igro.

Te cilje je mogoče regulirati z različnimi orodji, na primer:

- 🕒 Časovnik ali ura
- 🎲 Igralna plošča
- 🎯 Točkovni žetoni ali preprosti sistemi točkovanja.

Cirkus je po naravi sodelovalna umetnost, glavni duh te igre pa je sodelovanje in skupno uživanje. Vendar pa se pri oblikovanju seje lahko odločite, ali naj bo igra sodelovalna, rahlo **tekmovalna** ali kombinacija obojega. Glede na vašo skupino in cilje se lahko odločite za igrive izzive, kot so:

- Ekipe, ki poskušajo izvesti čim več **akcij**
- 🕒 Celotna skupina, ki se bori proti **času**
- ❏ Vse ekipe zbirajo točke za **skupni cilj**.

Za obogatitev igralne izkušnje lahko uvedete tudi dodatne igralne mehanike, med drugim:

- 🎲 **Kocke**
- 🎲 Deske (papirnate, tkaninske ali talne)
- 🍀 **Elementi, ki temeljijo na sreči** (npr. premik nazaj za polje, pridobitev bonusa po več akcijah).

Pripovedovanje zgodb lahko vpliva tudi na dinamiko igre. Za nekatere skupine narativni okvir poveča motivacijo in domišljijo, medtem ko se drugim zdi nepotreben ali moteče. Če zgodba podpira vaše cilje, se lahko odločite, da:

- 📄 Izmislite si preprost scenarij
- 🌸 Uporabite simbolne rekvizite
- 👗 Nosite majhne kostumske elemente

Pri izbiri dinamike igre vedno imejte v mislih **vključenost, varnost in dostopnost**. Vsak dodaten element naj spodbuja sodelovanje in užitek za vse. Če dinamika postane preveč zapletena, stresna ali izključujoča, poenostavite igro in se vrnite k osnovnemu formatu.

Različice igre

Različica s kartami, ploščo, kmeti in kockami

Ta različica združuje cirkuške dejavnosti s klasičnimi elementi družabnih iger. Ekipe premikajo svoje figure po igralni plošči z metanjem kocke in med tem dokončujejo akcijske karte. Igra sledi jasni poti z začetno in ciljno črto, kar je še posebej primerno za skupine, ki uživajo **v strukturiranih pravilih in vizualnem napredku**.

Čeprav ta različica uvaja igriv tekmovalni element, ostaja poudarek na sodelovanju, varni praksi in kakovostni udeležbi, ne na hitrosti.

🔧 Postavitev

- 🎨 Pripravite **preprosto igralno ploščo** na tleh z uporabo obročev ali obročev, na papirju ali na mizi, z jasnim začetkom in koncem. Karte same se lahko uporabijo tudi za oblikovanje plošče.
- 🎨 Postavi enega **kmeta** za vsako ekipo na začetno točko.
- 🎨 Akcijske karte postavite v **osrednji kup** poleg plošče ali na posamezne ustrezne postaje.
- 🎨 Pripravite eno ali več **kock** in po potrebi tudi točkovne žetone ali časovnik.
- 🎨 Postavite postaje za aktivnosti z zahtevanimi cirkuškimi **rekviziti**.
- 🎨 Oblikujte **ekipe** po 2 do 4 igralce in razložite pravila ter varnostne opomnike.

▶ kako igrati

1. Ekipe se izmenjujejo **pri metanju kocke** in premikanju kmeta naprej glede na vrženo številko.
2. Po premiku ekipe **potegne eno akcijsko karto**.

3. Ekipa gre do postaje za ujemanje in **skupaj opravi akcijo** z uporabo razpoložljivih rekvizitov.
4. Ko je akcija končana, se ekipa **vrne na ploščo**.
5. Če dejanja ni mogoče varno dokončati, ga je mogoče **prilagoditi** s podporo facilitatorja.
6. Prva ekipa, ki **pride do cilja**, zmaga.







Skozi celotno igro naj facilitatorji spodbujajo ekipe, naj se osredotočijo na sodelovanje, skrbno vadbo in uživanje namesto hitenja. Če tekmovanje ustvarja pritisk, se igra zlahka prilagodi v kooperativno različico "premagaj čas", kjer vse ekipe sodelujejo, da dosežejo cilj v določenem času.

Različica s kartami in kockami





V tej različici igro vodijo meti kock namesto plošče. Kocka določi, katero vrsto akcije, postaje ali karte bodo ekipe odigrale naslednjo. Ta format ohranja igro dinamično in nepredvidljivo, hkrati pa ostaja enostaven za organizacijo in enostavno prilagajanje.

Dobro deluje za skupine, ki uživajo v presenečenjskih elementih, in za seje, kjer je prostor ali materiali omejeni.

Postavitev

-  Pripravite postaje za aktivnosti z zahtevanimi **cirkuškimi rekviziti**.
-  Akcijske karte postavite v **osrednji kup** ali jih razvrstite po kategorijah.
-  Vnaprej določite, kaj vsaka številka na kocki **predstavlja** (na primer: postajo, vrsto karte ali posebno pravilo).
-  Pripravite **eno ali več kock**. Kocke so lahko klasične majhne kocke, lahko pa uporabite ali ustvarite tudi veliko kocko
-  Oblikujte **ekipe po 2 do 4 igralce**.
-  Pojasnite pravila, varnostne smernice in kako bo kocka uporabljena.

Primer preslikave:

-  1–2 = Žongliranje
-  3–4 = Dejanja za uravnoteženje
-  5 = Akrobatika
-  6 = D-karta (neobvezno)

To preslikavo lahko prilagodite svojim ciljem in skupini.

▶ Kako igrati

1. Ekipe se izmenjujejo pri metu **kocke**. Številka, ki jo vržejo, določa, na katero akcijo ali postajo morajo iti.
2. Ekipa **potegne** ustrezno akcijsko karto.
3. Odpravita se na postajo in skupaj opravita **akcijo** z razpoložljivimi rekviziti.
4. Ko končajo, se vrnejo in ponovno vržejo **kocko**.
5. Igra se nadaljuje, dokler ne poteče dogovorjeni čas ali dokler ni opravljeno določeno število dejanj.

Če dejanje ni mogoče izvesti varno, ga je mogoče prilagoditi ali nadomestiti s podporo facilitatorja.

Pustolovska različica, ki temelji na zgodbi

V tej različici je igra zgrajena okoli zgodbe. Igra je sodelovalna: igralci sodelujejo pri reševanju akcijskih kart na različnih postajah, da rešijo skupni izziv.

Vodja igre razdeli akcijsko karto vsaki ekipi. Ekipa nato najde pravo postajo, uporabi razpoložljive rekvizite in skupaj dokonča akcijo. Ko jim uspe, vrnejo karto na osrednjo mizo. Ko so vse potrebne karte izpolnjene, se igra zaključi s skupnim nastopom, v katerem udeleženci pokažejo, kaj so vadili. Dokončane karte se nato uporabijo za izdelavo simbolnega predmeta, ki predstavlja rešitev glavnega izziva zgodbe.

Zgodbo je mogoče prilagoditi vsaki situaciji, kjer je treba zbirati manjkajoče elemente za ustvarjanje, popravilo ali reševanje nečesa.

Primeri vključujejo:

Potovanje do zvezd

Vesoljska ladja ne more vzleteti. Ekipe morajo zbrati gorivne celice in krmilne dele, da začnejo vesoljsko

Zlomljeni most

Most med dvema svetovoma se je zrušil. Ekipe zbirajo dele, da ga obnovijo in pomagajo vsem varno prečkati.

Pokvarjen časovni stroj, ki potrebuje manjkajoče dele

Časovni stroj je prenehal delovati. Ekipe morajo zbrati manjkajoče dele, da ga popravijo in varno vrnejo v sedanjost.

Izgubljena cirkuška predstava

Cirkus je izgubil svoje umetnike. Igralci morajo poiskati manjkajoče izvajalce, preden pride občinstvo.

Zemljevid izgubljenega zaklada

Zemljevid zaklada je v kosih. Igralci ga zbirajo in sestavljajo, da najdejo skriti zaklad.

Velikanska juha

Prihaja skupnostno praznovanje. Igralci zbirajo sestavine, da za vse skuhamo ogromno juho.

Gozdna reševalna misija

Živalski prijatelj je ujet v gozdu. Igralci zbirajo vrvi, zemljevide in orodja za organizacijo reševanja.

Izmisli si svojo zgodbo








Igralci si izmišljajo svoje zgodbe.

Vodja igre postane del zgodbe (npr. astronaut, pomočnik, kuhar, vodnik), da pomaga ohranjati pripovedno vzdušje in motivacijo.

Ta format je še posebej motivativen za otroke in mlajše udeležence ter dobro deluje, kadar skupina uživa v domišljiji in igranju vlog.

Postavitev

Pred sejo naj voditelj:



-  **Izberi zgodbo** in celotno situacijo
-  Določite **število postaj**
-  Pripravite potrebne **rekvizite**
-  **Izberite preproste** kostumske elemente ali simbolične predmete za pripovedovanje zgodb
-  **Razvrstite akcijske** karte po vrsti na osrednji mizi
-  Odločite, kako bodo zbrani elementi predstavljeni (npr. deli, sestavine, kosi)
-  Določite , **koliko elementov** je potrebnih za izpolnitev cilja zgodbe

Vsako karto uporablja le ena ekipa na krog.

Uporaba D-kart v obliki zgodbe

D-karte je mogoče predstaviti v drugem ali tretjem krogu. Predstavljajo specifične izzive, ki spreminjajo način izvajanja dejanj.

Ko se uporablja v igri, ki temelji na zgodbi:

-  D-karte je mogoče vključiti v pripoved
-  Udeleženci si lahko za svoje vloge izmislijo ozadja

Sodelovanje naj ostane vedno prostovoljno, facilitatorji pa naj ostanejo pozorni na udobje in čustveno varnost udeležencev.

▶ Kako igrati

1. Vodja igre **predstavi zgodbo**, razloži cilj in oblikuje ekipe.
2. Več akcijskih kart, ki ustrezajo cilju zgodbe, se položi **na osrednjo mizo**, morda v več kupčkah. Ta miza se uporablja tudi za zbiranje dokončanih kart.
3. Ekipe **se prosto** premikajo med postajami. Potegnejo kartico, gredo do postaje za ujemanje in vadijo vajo.
4. Po zaključku akcije se karta vrne **z licem navzgor na osrednjo mizo**. Druge ekipe lahko ponovijo dejanje, vendar se za cilj zgodbe šteje le prvi zaključek.
5. **Ko so vse potrebne karte izpolnjene**, skupina zbere vse potrebne elemente.
6. Skupaj z vodjo udeleženci obišejo vsako postajo v krogu. Vodja pokaže vsako karto, igralci, ki so jo vadili, **pa pokažejo gibanje**.
7. S pomočjo dokončanih kart skupina postavi **simbolni predmet** (npr. stroj, vrv, lonec) v središče prostora in praznuje s skupinsko fotografijo.

Večsejna različica

Igro DiversAbility Circus je mogoče uporabljati v več sejah, na primer v šolskih razredih ali mladinskih skupinah, ki vključujejo udeležence **brez vidnih ali certificiranih invalidnosti** ter učence z nevrodiveznostjo ali nevidnimi potrebami (kot so težave s pozornostjo, senzorična občutljivost, anksioznost pred nastopom, ADHD ali učne razlike). Ta format najbolje deluje v skupinah od 10 do 20 udeležencev in ni priporočljiv za večje skupine.

Predlagani program obsega **tri seje**, kar udeležencem omogoča postopno gradnjo zaupanja, ozaveščenosti in samozavesti.

Vsaka seja sledi isti strukturi:

1. Ledlomilec
2. Cirkuške dejavnosti z akcijskimi in D-kartami
3. Razmislek in deljenje

Seja 1: Doživljanje novih in normalizirajočih razlik

Postavitev

Nastavi igro za verzijo s kartami in kockami, s **4** postajami

Ledolomilca: "Izziv 4 kroglic"

Udeleženci stojijo v krogu in podajajo žoge, medtem ko imenujejo sprejemalca. Kroglice se dodajajo postopoma. Če pade žogica, skupina začne znova skupaj brez obsojanja.

Glavna dejavnost

Igrajte različico s kartami in kockami: pari vržejo kocko, gredo do ustrezne postaje, potegnejo karto in opravijo nalogo. Vsak sledi svojemu ritmu. **Ko vržemo 6, en partner uporabi D-karto, le za naslednjo akcijo.**

Refleksija in poročanje med

Udeleženci razmišljajo:
"Kako se počutim, ko poskusim nekaj novega?"

Srečanje 2: Biti blizu drugim s skrbjo

Postavitev

Igro pripravite za različico s kartami in kockami, s **5** postajami

Ledolomilca: "6 predmetov v igri"

Udeleženci stojijo v krogu, različni predmeti pa se tiho podajajo, kar spodbuja prilagajanje.

Glavna dejavnost

Spet igrajte različico s kartami in kockami: pari vržejo kocko, gredo do ustrezne postaje, potegnejo karto in opravijo nalogo. Vsak sledi svojemu ritmu.

Tokrat vsaka ekipa za vsako akcijo potegne tudi D-karto.

Refleksija in poročanje med

Udeleženci razmišljajo o tem:
»Kako se počutim, ko potrebujem pomoč in ko pomagam drugim?«

Seja 3: **Narediti nevidne potrebe** **vidne s spoštovanjem**

Postavitev

Nastavi igro za verzijo s kartami in kockami, s 6 postajami

Ledolomilka: **"Ohranjanje raznolikosti** **v igri"**

Udeleženci stojijo v krogu in prenašajo preprost gib (kot je dvig roke, valjanje ramen ali mahanje z ruto) od ene osebe do druge, s čimer ustvarijo "val" okoli skupine. Vsaka oseba ponovi gibanje in ga posreduje naprej, nove gibe pa lahko dodate v kasnejših krogih.

Glavna dejavnost

Igrajte različico s kartami in kockami. D-karte se uporabljajo v vsakem krogu, vendar v "skrivnostnem načinu", kar pomeni, da oseba, ki jih prejme, ne pokaže svojim partnerjem.

Refleksija in **poročanje med**

Udeleženci razmišljajo:
"Katero potrebo bi rad delil in kaj mi pomaga bolje razumeti druge?"

Zasluge

Igro so ustvarili člani **zdrženj La Villa, Trapiti, Madžarskega žonglerskega združenja, Društva CIK in Lunenuove**, v sodelovanju s **CirKusKus**.

Razvit je bil v okviru projekta Erasmus+ "DiversAbility Circus" z namenom spodbujanja vključenosti in ustvarjalnosti skozi cirkus in igro.

Iskreno se zahvaljujemo za podporo programu Erasmus+ Evropske unije in vsem partnerskim organizacijam, ki so omogočile ta projekt.



**Funded by
the European Union**

Financirano s strani Evropske unije. Mnenja in mnenja, izražena, pa so izključno avtorjeva in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske izvršne agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne moreta biti odgovorna za njih.