

Kto? To nie ja! Jeśli nie ja, to kto?

Jak sugeruje tytuł, będziemy szukali „winnych”. Ale czego? Pojawienia się wirusa, który jest przyczyną groźnej choroby COVID-19. Spieszę uspokoić, że chodzi tylko o grę.

Na początek kilka informacji pochodzących ze Światowej Organizacji Zdrowia (WHO), dotyczących nazewnictwa choroby: „CO” w nazwie oznacza koronę (ang. *corona*), „VI” w nazwie oznacza – wirus (ang. *virus*), „D” – chorobę (ang. *disease*), a liczba 19 wskazuje rok pojawienia się wirusa – 2019.

Wszyscy jesteśmy zaniepokojeni sytuacją związaną z koronawirusem, jednak ważne, żebyśmy zrobili wszystko, co w naszej mocy, aby nie dzielić się z dziećmi swoimi lękami i nie okazywać obaw. W bezpieczny i rzetelny sposób powinniśmy przekazywać informacje zarówno o chorobie, jak i o podstawowych zasadach zmniejszających ryzyko zachorowania. To w naszej gestii jest uświadomienie uczniom, że wirus może „dopaść” każdego, bez względu na wiek i płeć i ważne jest, aby nie obwiniać ani siebie, ani nikogo innego, jeśli to się komuś przydarzy.

Temat gry jest trudny, może budzić kontrowersje, ponieważ przegrana wskazuje na nieprzestrzeganie zasad zmniejszających ryzyko zakażenia wirusem, ale z drugiej strony gra przypomina o podstawowych zasadach zachowania bezpieczeństwa, uczy zapamiętywania, ćwiczy refleks, a przede wszystkim wywołuje dużo radości, co zmniejsza uczucie strachu i lęku przed chorobą.

Pomoce: „wirusy” (mogą to być kapsle, nakrętki) i komplet takich samych kart dla każdego uczestnika (przy czym każdy komplet w innym kolorze).





Przebieg gry:

1. Każdy gracz otrzymuje zestaw kart i zapoznaje się z wypisanymi na nich zasadami zmniejszającymi ryzyko zachorowań.
2. Uczestników gry informujemy, że ktoś z nas nie przestrzegał zasad i przyniósł do szkoły/domu wirusa. Tylko kto?
3. Grę rozpoczyna jeden z uczestników, wykładając jedną z kart na środek, na przykład:



- i informując pozostałych graczy, że to nie on przyniósł wirusa – **„To nie ja, ja zawsze i wszędzie myję ręce, to może ktoś, kto nie dezynfekuje telefonu”**.
4. Pozostali gracze odszukują u siebie karty z zasadą „Dezynfekuj telefon” i rozpoczyna się wyścig, by jak najszybciej położyć swoją kartę na karcie pierwszego gracza. Zwycięzca ma możliwość „uniewinnienia” – **„To nie ja, ja zawsze dezynfekuję telefon, to może być ktoś, kto nie zasłania ust przy kichaniu”** – i znów rozpoczyna się wyścig, a kto pierwszy położy odpowiednią kartę (w tym przypadku „Zasłaniaj usta przy kichaniu”) na karcie „Dezynfekuj telefon”, ma szansę „uniewinnienia” itd.



5. Gra toczy się w trzech rundach, a każda z nich trwa do momentu, aż któryś z graczy pozbędzie się kart lub ktoś oskarży kogoś niesłusznie, czyli wywoła kartę, której już nie ma. **Bardzo ważne w grze jest to, że osoba niesłusznie oskarżająca otrzymuje „wirusa” – nakrętkę, nie znaczy to jednak, że to ona jest głównym „winowajcą”, ponieważ dopiero łączna liczba nakrętek otrzymanych w trzech rundach decyduje o przegranej.**

UWAGI WARTÉ UWAGI!

1. W grze może uczestniczyć 3, 4 lub 5 osób.
2. Każdy gracz otrzymuje zestaw kart innego koloru.
3. Można zwiększyć lub zmniejszyć liczbę kart w zestawie.
4. W wyścigu nie bierze udziału gracz, który położył kartę i obwinia kogoś innego.
5. W przypadku dzieci młodszych można dopisać na kartach imiona (jeden pakiet – jedno imię), zwracając uwagę na to, by były to imiona inne niż uczestniczących w grze dzieci.
6. Gra może być punktem wyjścia do rozmowy o tym, jak może czuć się osoba stygmatyzowana.

Źródło ilustracji: www.freepik.com (dodano tłumaczenia z jęz. angielskiego na jęz. polski)