

Společná účast nevidomých a normálně vidících hráčů v míčových hrách (podle: BETTINY WURZEL)

Idea

Je vhodné aby i pro nevidomého se staly míčové hry žádoucím způsobem trávení volného času stejně jako tomu bývá u vidících. Získávají tím zkušenosti důležité pro dětský vývoj. Zažívají stejné příběhy jako vrstevníci, což vede k lepšímu vzájemnému chápání a pocitu sounáležitosti.

Naším problémem je zásadní znevýhodnění nevidomých vůči vidícím. Naším ideálem je tedy vytvořit pravidly hry takové herní prostředí, aby vývoj hry vyžadoval jejich společné úsilí, aby se umožnilo nevidomým a vidícím být ve hře partnery. *V praxi to znamená:*

- a) připravit herní situace tak aby vidící nevyužíval své výhody proti nevidomému
- b) zároveň nebyl jen průvodcem nebo pomůckou nevidomého, který jinak sám rozhoduje o výsledku hry
- c) nebyl kvůli nevidomému jejich herní potenciál snižován pod možnosti jejich výkonu

Vývoj hry jako proces orientovaný na smysl a cíl

Je třeba aby nevidomý nebyl v nevýhodě a nebyl pro ostatní zátěží a aby ani vidící nebyl jen prodlouženou rukou nevidomého. Posun nastane jen tehdy když podávají společný výkon a stávají se partnery ve hře.

- Rozhodující akce musí být prováděny nevidomým
- Cíl musí být dostatečně velký aby se do něj mohl strefit.
- Hra musí být rychlá srovnatelně s ostatními hrami vidících, ale nevidomý musí mít šanci i v této rychlosti získat míč (musí být oblastí nevidomého např. kutálen)
- Vidící se musí podílet na tom, zda hod nevidomého vede k úspěchu, jinak pro ně hra přestává být zajímavá (zbývá na ně donášková služba).
- Hra musí být komplexní a musí obsahovat dostatek napětí.
(Roli druhého nevidomého může případně převzít vidící s klapkami na očích.)

Vývoj pravidel hry:

Při úpravě her můžeme manipulovat s těmito prvky (lze změnit pravidla týkající se):

1. prostoru hry (velikosti, povrchu, tvaru nebo způsobu vymezení
2. způsobu hry

3. chování hráčů (rozmístění, postoj, úkoly a úloha hráče – nevidomý nemůže ve společné hře hrát stejnou úlohu jako vidící, protože v této konkurenci by neobstál ...)
4. cíle hry
5. upravit sportovní pomůcky i přidat pomůcky speciální

Tedy např.: u Kreistorballu :

- rozhodující hod je realizován nevidomým, protože jinak je v mezních situacích vždy vidícím obehán.
 - cíl musí být dost velký, aby se do něj nevidomý měl šanci strefit
 - vidící se dostatečně podílejí na tom, jestli hod nevidomého bude úspěšný aby hra stále vyžadovala jejich plnou účast
 - hra je dostatečně napínavá a rychlá, na úrovni běžných sportovních her
 - nevidomému je vyznačen orientačně snadný a bezpečný prostor, v němž je chráněn před ataky vidících
 - tím se nevidomý má i v takto rychlé hře šanci dostat k míči
- V tomto smyslu je Kreistorball dobře vymyšlenou společnou hrou pro vidící s nevidomým.