

Příloha 1 Manuál pro trénink prospektivní paměti

Manuál

TRÉNINK PROSPEKTIVNÍ PAMĚTI

Trénink prospektivní paměti má tři části a jejich pořadí je třeba v jeho průběhu dodržet:

1. Edukace
2. Trénink
3. Rozhovor
 - Tvorba strategií
 - Aplikace strategií do situací běžného života

Část edukace a rozhovoru se může přizpůsobit individuální potřebě daného pacienta se získaným poškozením mozku. Níže jsou uvedeny příklady otázek, se kterými může administrátor/terapeut pracovat.

Edukace je první částí tréninku prospektivní paměti. Informace pro edukaci mohou být čerpány z teoretické části diplomové práce *Rehabilitace prospektivní paměti u osob s poškozením mozku*. Pacient by měl získat základní důležité informace o prospektivní paměti a jejím fungování. Množství informací a způsob jejich předání administrátor přizpůsobí stavu pacienta. Pacient by měl během tréninku prospektivní paměti získat odpovědi na následující otázky. Informace o prospektivní paměti by měly být opakovány vždy na začátku každého dalšího tréninku.

Co je prospektivní paměť?

Proč je prospektivní paměť důležitá?

Jak dělíme prospektivní paměť?

Kdy používáme prospektivní paměť založenou na čase?

Kdy používáme prospektivní paměť založenou na události nebo situaci

Trénink prospektivní paměti je jedinou částí setkání, která má pevnou strukturu. Manuál obsahuje všechny materiály a instrukce k tréninku prospektivní paměti. Materiály pro každý trénink (Trénink I – IV) obsahují vždy seznam pomůcek a pracovních listů, zadání pro administrátora (I-IV) a zadání pro klienta (I-V).

Na začátku každého tréninku klient dostane pracovní list *Mapa* a přečte si *Zadání pro klienta*, které mu poté administrátor znovu nahlas zopakuje. Administrátor se ujistí, zda klient vše pochopil a zodpoví případné dotazy. Digitální hodiny by měly být umístěny tak, aby na ně bez problémů viděl klient i administrátor. Pracovní list *Mapa* je pro všechny tréninky stejný.

Během tréninku administrátor dělá klientovi pouze průvodce. Pokud si klient nevzpomene, co má udělat dál, administrátor mu může napovědět (např. pokud klient zapomene jít do obchodu, administrátor mu to připomene, vyčká ale, zda si klient vzpomene, co má nakoupit).

Pokud si klient spontánně odpověď nevybaví, administrátor mu může u vybraných prospektivních úkolů nabídnout nápovědu – vodítko (např. pracovní list *Potraviny*, *Bankovky* nebo *Knihy*).

Po ukončení části tréninku probíhá rekognice pro zjištění, zda si pacient správně zapamatoval vybrané úkoly.

Skórování

2 body	Prospektivní úkol byl splněn správně a ve správný čas.
1 bod	Prospektivní úkol byl splněn nesprávně (např. správný čas, ale jiná odpověď/ správná odpověď ale špatný čas).
	Odpověď nepřišla spontánně, ale byla správně vybavena pomocí vodítka.
0 bodů	Prospektivní úkol nebyl splněn.

Rozhovor (tvorba strategií a jejich aplikace do situací běžného života) je poslední částí tréninku, kterou je opět možné přizpůsobit klientovi. Administrátor projde s klientem úkoly, které mu činily potíže. Rozhovor by měl sloužit k uvědomění si chyb a diskusi o možnostech jejich řešení, které může pacient uplatnit nejen při dalším tréninku, ale i v běžném životě.

Pro zaznamenání potíží v oblasti prospektivní paměti slouží pracovní list *Mám problémy s prospektivní pamětí?*, do kterého si klient zapisuje konkrétní situace a návrhy/strategie jejich řešení (Příloha manuálu 3).

V této části tréninku se může administrátor inspirovat níže uvedenými otázkami.

K čemu bylo podle Vás toto cvičení?

Jak se Vám pracovalo?

Co Vám připadalo obtížné? Co Vám šlo?

Co by Vám při plnění úkolů pomohlo?

Mohlo by Vám toto cvičení pomoci v běžném životě? Jak?

Jaké strategie bychom mohli v dnešním tréninku použít pro usnadnění splnění úkolů?

Jaké kompenzační pomůcky by Vám pomohly splnit všechny úkoly?

Napadají Vás další situace, pro které je důležitá prospektivní paměť?

Jaké prospektivní úkoly byly založené na čase?

Jaké prospektivní úkoly byly založené na události?

TRÉNINK I

Procvičované kognitivní schopnosti: prospektivní paměť, porozumění, dlouhodobá paměť, krátkodobá paměť, pracovní paměť, plánování, set-shifting, vizuo-prostorová orientace

Pomůcky

- Digitální hodiny
- Pexeso (Příloha manuálu 2)
- Pracovní list Mapa (Příloha manuálu 1)
- Zadání pro klienta I, Zadání pro administrátora I
- Pracovní listy Potraviny, Časopisy (Příloha manuálu 4, 7)
- Psací potřeby, červené pero

Poznámka: Text v zadání pro administrátora uvedený tučně a kurzívou představuje instrukce, které administrátor klientovi zadává a je třeba dodržet jejich přesné znění.

Zadání pro klienta I

Před sebou vidíte pexeso. Až budete administrátorem vyzván, začněte hledat stejné dvojice. Během hry se řiďte pokyny administrátora a následujícími instrukcemi:

Máte před sebou dlouhý den a čeká Vás nějaké vyřizování. Potřebujete si na **úřadě** vyřídit **nový občanský průkaz**, protože během následujících týdnů končí jeho platnost. Z poslední návštěvy úřadu víte, že trvalo nějakou dobu, než jste přišel na řadu, chcete si proto cestou v **trafice** koupit časopis **Téma**, aby Vám čekání rychleji utíkalo. Až na úřad dorazíte, požádáte o nový občanský průkaz. Poté, co vše vyřídíte, půjdete do **obchodu s potravinami nakoupit** suroviny na dnešní večeři. Potřebujete koupit **těstoviny, kuřecí maso a rajčatovou omáčku**. S nákupem se vrátíte domů a budete pokračovat v pexesu.

Zadání pro administrátora I

Klient si přečte zadání pro klienta a administrátor se ujistí, zda klient vše pochopil. Poté začíná hrát pexeso (úkol na pozadí).

1. Administrátor počká, až na hodinách naskočí nová minuta a zadá instrukci: **„Za čtyři minuty začněte na mapě plnit první úkol ze zadání, které jste si přečetl.“** Pokud tak klient neučiní do následující minuty, bude administrátorem vyzván, aby začal pracovat s mapou a plnit úkoly.
2. Klient po uplynutí 4 minut vychází ze svého domu, nejdříve by se měl zastavit v trafice a požádat o časopis TÉMA. Pokud si nevybaví správný název časopisu, dostane od administrátora pracovní listy Časopisy na výběr jako vodítko.
3. Administrátor zadá úkol: **„Za 10 minut mi řekněte, že se potřebujete objednat k praktickému lékaři.“**
4. Od novinového stánku klient pokračuje na úřad, kde požádá o občanský průkaz. Pořadový systém mu oznámí, že bude muset počkat: **„Protože je zde hodně lidí, budete muset chvíli počkat. Za tři minuty mi řekněte, že jste na řadě. Zatím můžete hrát pexeso“.** Administrátor zapíše do tabulky čas.
5. Po uplynutí 3 minut by měl klient říct, že je na řadě. Od administrátora se dozví: **„Vyřízení pasu bude trvat 4 dny, budete upozorněn SMS zprávou.“**
6. **„Až Vám podám červené pero, podepište se na mapu“.** Administrátor zapíše čas instrukce a cca po dvou minutách podá klientovi červené pero.
7. Z úřadu by měl klient zamířit do obchodu, kde administrátorovi sdělí suroviny, které chce koupit na večeři – těstoviny, kuřecí maso a rajčatovou omáčku. Pokud si klient nevybaví nákup sám, administrátor mu ukáže pracovní listy Potraviny jako vodítko.
8. Klient se vrací s nákupem domů, poté případně k pexesu.

Vyhodnocovací tabulka I

	úkol	čas zadání	čas splnění	provedeno správně/včas	provedeno nesprávně	neprovedeno	provedeno s vodítkem
1	po 4 minutách začíná pracovat s mapou			2	1	0	x
2	trafika	x	x	2	1	0	x
	časopis TÉMA	x	x	2	1	0	1
3	po 10 minutách se objednává k praktickému lékaři			2	1	0	x
4	úřad	x	x	2	1	0	x
	občanský průkaz	x	x	2	1	0	x
5	po 3 minutách oznamuje, že je na řadě			2	1	0	x
6	červené pero - podepíše se			2	1	0	x
7	potraviny	x	x	2	1	0	x
	těstoviny			2	1	0	1
	kuřecí maso	x	x	2	1	0	1
	rajčatová omáčka			2	1	0	1

Rekognice

V novinovém stánku jste si měl/a koupit:

časopis noviny křížovky

Kdy bude hotový Váš nový občanský průkaz?

za 2 dny za 3 dny **za 4 dny**

Když jsem Vám dal/a červené pero, předpokládalo se, že:

se podepíšete napíšete datum napíšete adresu

K jakému lékaři jste se měl objednat?

zubař oční **praktický**

TRÉNINK II

Procvičované kognitivní schopnosti: prospektivní paměť, porozumění, dlouhodobá paměť, krátkodobá paměť, pracovní paměť, plánování, set-shifting, vizuo-prostorová orientace

Pomůcky

- Digitální hodiny
- Pexeso (Příloha manuálu 2)
- Pracovní list Mapa (Příloha manuálu 1)
- Zadání pro klienta II, Zadání pro administrátora II
- Pracovní listy Drogerie, Bankovky (Příloha manuálu 5, 9)
- Zelený lístek papíru
- Psací potřeby

Poznámka: Text v zadání pro administrátora uvedený tučně a kurzívou představuje instrukce, které administrátor klientovi zadává a je třeba dodržet jejich přesné znění.

Zadání pro klienta II

Před sebou vidíte pexeso. Až budete administrátorem vyzván, začněte hledat stejné dvojice. Během hry se řiďte pokyny administrátora a následujícími instrukcemi:

Dnes vyrazíte opět do města zařídit několik věcí. Váš blízký má narozeniny a Vy máte v plánu ho vzít do **divadla** na nový **muzikál Vlasy**. **Lístky** v divadle musíte nejdříve **vyzvednout**, požádejte o ně administrátora, až do divadla dorazíte. Na pokladně divadla se dá platit pouze v hotovosti, takže cestou do divadla **vyberte z bankomatu 2 000 Kč**. Až v divadle vše vyřídíte, potřebujete zajít do **drogerie** koupit **zubní pastu, aviváž a jar na nádobí**. Po příchodu domů se vrátíte k pexesu.

Zadání pro administrátora II

Klient si přečte zadání pro klienta a administrátor se ujistí, zda klient vše pochopil. Poté začíná hrát pexeso (úkol na pozadí).

1. Administrátor počká, až na hodinách naskočí nová minuta a zadá instrukci: **„Za 3 minuty začněte na mapě plnit první úkol ze zadání, které jste si přečetl.“** Pokud tak klient neučiní do následující minuty, bude administrátorem vyzván, aby začal pracovat s mapou a plnit úkoly.
2. Klient po uplynutí 3 minut vychází ze svého domu, nejdříve by měl dojít k bankomatu a vybrat 2 000 Kč. Pokud si nevybaví správnou částku, dostane od administrátora na výběr pracovní list Bankovky jako vodítko.
3. Administrátor zadá úkol: **„Za 11 minut mi řekněte, kde jste byl/a naposledy na dovolené.“**
4. Od bankomatu pokračuje klient do divadla, kde požádá o lístky na muzikál Vlasy. Administrátor mu oznámí: **„Divadlo otevírá až za 2 minuty, můžete zatím hrát pexeso a poté mi řekněte, že divadlo již otevřelo.“** Administrátor zapíše do tabulky čas.
5. Po uplynutí 2 minut by měl klient říct, že divadlo má otevřeno.
6. Během toho, co klient hraje pexeso a čeká na otevření divadla, administrátor zadá úkol: **„Až Vám podám zelený lístek, napište na něj zmrzlinu, kterou máte rád.“** Administrátor zapíše čas instrukce a po cca 3 minutách podá klientovi zelený lístek.
7. Z divadla by měl klient zamířit nejkratší cestou k drogerii, kde administrátorovi sdělí, že potřebuje koupit zubní pastu, aviváž a jar na nádobí. Pokud si klient nevybaví nákup sám, administrátor mu ukáže pracovní list Drogerie jako vodítko.
8. Klient se vrací s nákupem domů, poté případně k pexesu.

Vyhodnocovací tabulka II

II	úkol	čas zadání	čas splnění	provedeno správně/včas	provedeno nesprávně	neprovedeno	provedeno s vodítkem
1	po 3 minutách začíná pracovat s mapou			2	1	0	x
2	bankomat	x	x	2	1	0	x
	vybírání 2 000 Kč	x	x	2	1	0	1
3	po 11 minutách oznamuje, kde byl/a naposledy na dovolené			2	1	0	x
4	divadlo	x	x	2	1	0	x
	muzikál Vlasy	x	x	2	1	0	x
5	po 2 minutách oznamuje, že je otevřeno			2	1	0	x
6	zelený lístek - zmrzlina			2	1	0	x
7	drogerie	x	x	2	1	0	x
	zubní pasta	x	x	2	1	0	1
	aviváž			2	1	0	1
	jar na nádobí			2	1	0	1

Rekognice

Jaká částka měla být vybrána z bankomatu?

1 000 Kč

2 000 Kč

3 000 Kč

V divadle se dá platit:

hotově

kartou

hotově i kartou

V drogerii jste neměl/a koupit:

aviváž

jar na nádobí

toaletní papír

Co jste měl/a napsat na zelený lístek oblíbenou?

knihu

zmrzlinu

květinu

TRÉNINK III

Procvičované kognitivní schopnosti: prospektivní paměť, porozumění, dlouhodobá paměť, krátkodobá paměť, pracovní paměť, plánování, set-shifting, vizuo-prostorová orientace

Pomůcky

- Digitální hodiny
- Pexeso (Příloha manuálu 2)
- Pracovní list Mapa (Příloha manuálu 1)
- Zadání pro klienta III, Zadání pro administrátora III
- Pracovní listy Potraviny, Knihy, Mobilní telefon (Příloha manuálu 4, 8, 11)
- Psací potřeby

Poznámka: Text v zadání pro administrátora uvedený tučně a kurzívou představuje instrukce, které administrátor klientovi zadává a je třeba dodržet jejich přesné znění.

Zadání pro klienta III

Před sebou vidíte pexeso. Až budete administrátorem vyzván, začněte hledat stejné dvojice. Během hry se řiďte pokyny administrátora a následujícími instrukcemi:

Dnes si chcete zajít do **knihovny** a vypůjčit si knihu **Povídky Malostranské** od Jana Nerudy, které jste nečetl/a již spoustu let. Až přijdete do knihovny, požádejte o ni administrátora. Než dnes půjdete nakoupit, potřebujete zajít na **poštu**, protože chcete **poslat dopis** svému kamarádovi, kterého jste dlouho neviděl/a. Cestou z pošty domů se zastavíte v **potravinách**, chcete koupit **mléko**, **pomeranče** a **čočku**. Nakonec nákup odnesete domů a vrátíte se zpět k pexesu.

Zadání pro administrátora III

Klient si přečte zadání pro klienta a administrátor se ujistí, zda klient vše pochopil. Poté začíná hrát pexeso (úkol na pozadí).

1. Administrátor počká, až na hodinách naskočí nová minuta a zadá instrukci: **„Za 5 minut začněte na mapě plnit první úkol ze zadání, které jste si přečetl.“** Pokud tak klient neučiní do následující minuty, bude administrátorem vyzván, aby začal pracovat s mapou a plnit úkoly.
2. Klient po uplynutí 5 minut vychází ze svého domu, nejdříve by měl jít do knihovny, kde si vypůjčí knihu Povídky Malostranské. Pokud si nevybaví správnou knihu, dostane od administrátora na výběr pracovní listy Knihy jako vodítko.
3. Administrátor zadá úkol: **„Za 9 minut mi řekněte, jaké je Vaše oblíbené jídlo.“**
4. Z knihovny pokračuje klient na poštu, aby odeslal dopis. Tam bude muset počkat ve frontě u přepážky. Administrátor mu oznámí: **„Na poště je hodně lidí, budete muset 2 minuty počkat. Zatím můžete hrát pexeso, poté mi řekněte, že na Vás přišla řada.“** Administrátor zapíše do tabulky čas.
5. Po uplynutí 2 minut by měl klient říct, že je na řadě.
6. Během toho, co klient hraje pexeso a čeká ve frontě, administrátor zadá úkol: **„Až Vám ukážu mobil, řekněte mi, abych vypla zvuk.“** Administrátor zapíše čas instrukce a po 3 minutách ukáže klientovi mobil, klient by měl reagovat, že je potřeba vypnout zvuk.
7. Z pošty by měl klient zamířit nejkratší cestou do potravin, kde administrátorovi sdělí, že potřebuje koupit mléko, pomeranče a čochku. Pokud si klient nevybaví nákup sám, administrátor mu ukáže pracovní listy Potraviny jako vodítko.
8. Klient se vrací s nákupem domů, poté případně k pexesu.

Vyhodnocovací tabulka III

	úkol	čas zadání	čas splnění	provedeno správně/včas	provedeno nesprávně	neprovedeno	provedeno s vodítkem
1	po 5 minutách začíná pracovat s mapou			2	1	0	x
2	knihovna	x	x	2	1	0	x
	kniha Povídky Malostranské	x	x	2	1	0	1
3	po 9 minutách oznamuje své oblíbené jídlo			2	1	0	x
4	pošta	x	x	2	1	0	x
	poslat dopis	x	x	2	1	0	x
5	po 2 minutách oznamuje, že je na řadě			2	1	0	x
6	mobil – zvuk			2	1	0	x
7	potraviny	x	x	2	1	0	x
	mléko			2	1	0	1
	pomeranče	x	x	2	1	0	1
	čočka			2	1	0	1

Rekognice

Co jste měl/a říct, když jste viděl/a mobil?

vypnout zvuk

zavolat matce

vyfotit se

Co jste měl udělat na poště?

Poslat pohled

vyzvednout balík

poslat dopis

Kdo napsal knihu, kterou jste si měl/a vypůjčit?

Zdeněk Müller

Jan Neruda

K.J. Erben

V obchodě jste neměl koupit:

mléko

banány

čočku

TRÉNINK IV

Procvičované kognitivní schopnosti: prospektivní paměť, porozumění, dlouhodobá paměť, krátkodobá paměť, pracovní paměť, plánování, set-shifting, vizuo-prostorová orientace

Pomůcky

- Digitální hodiny
- Pexeso (Příloha manuálu 2)
- Pracovní list Mapa (Příloha manuálu 1)
- Zadání pro klienta IV, Zadání pro administrátora IV
- Pracovní list Lékárna, Pizza (Příloha manuálu 6, 10)
- Psací potřeby

Poznámka: Text v zadání pro administrátora uvedený tučně a kurzívou představuje instrukce, které administrátor klientovi zadává a je třeba dodržet jejich přesné znění.

Zadání pro klienta IV

Před sebou vidíte pexeso. Až budete administrátorem vyzván, začněte hledat stejné dvojice. Během hry se řiďte pokyny administrátora a následujícími instrukcemi:

Dnes opět vyrážíte do města zařídit několik věcí, které jste si naplánoval/a. **V bance** máte dopoledne domluvenou schůzku s bankéřem, protože si potřebujete vyřídit **nový spořicí účet**. Od rána se necítíte dobře, proto se, až v bance vše vyřídíte, zastavíte v **lékárně**, kde poprosíte lékárníka o **Paralen, Celaskon a kapky do nosu**. Protože se Vám nechce vařit, cestou domů se zastavíte v pizzerii a objednáte si **sýrovou pizzu**. Poté půjdete domů a vrátíte se zpět k pexesu.

Zadání pro administrátora IV

Klient si přečte zadání pro klienta a administrátor se ujistí, zda klient vše pochopil. Poté začíná hrát pexeso (úkol na pozadí).

1. Administrátor počká, až na hodinách naskočí nová minuta a zadá instrukci: **„Za 2 minuty začněte na mapě plnit první úkol ze zadání, které jste si přečetl.“** Pokud tak klient neučiní do následující minuty, bude administrátorem vyzván, aby začal pracovat s mapou a plnit úkoly.
2. Zatímco klient hraje pexeso, administrátor zadá úkol: **„Až najdete obrázek kokos, povězte mi, jaké jsou Vaše plány na odpoledne.“**
3. Klient po uplynutí 2 minut vychází ze svého domu a zamíří do banky, kde požádá o nový spořicí účet.
4. Až klient dorazí do banky, administrátor zadá úkol: **„Za 10 minut mi řekněte, co jste měl/a dneska k snídani.“**
5. Z banky by měl klient zamířit nejkratší cestou do lékárny, kde administrátorovi sdělí, že potřebuje Paralen, Celaskon a kapky do nosu. Pokud si klient nevybaví nákup sám, administrátor mu ukáže pracovní list Lékárna jako vodítko.
6. Z lékárny klient zamíří do pizzerie, kde si objedná sýrovou pizzu s sebou. Pokud si klient nevybaví, jakou si měl objednat pizzu, administrátor mu ukáže pracovní list Pizza jako vodítko. Administrátor poté zadá úkol: **„Pizza bude hotová za 5 minut, vyzvedněte si ji přesně, zatím můžete hrát pexeso.“** Administrátor zapíše do tabulky čas.
7. Po uplynutí 5 minut by měl klient říct, že si chce vyzvednout pizzu.
8. Klient se vrací domů, poté případně k pexesu.

Vyhodnocovací tabulka IV

	úkol	čas zadání	čas splnění	provedeno správně/včas	provedeno nesprávně	neprovedeno	provedeno s vodítkem
1	po 2 minutách začíná pracovat s mapou			2	1	0	x
2	kokos - plány na odpoledne	x	x	2	1	0	x
3	banka	x	x	2	1	0	x
	spořicí účet	x	x	2	1	0	1
4	po 10 minutách oznamuje snídani			2	1	0	x
5	lékárna	x	x	2	1	0	x
	Paralen			2	1	0	1
	Celaskon	x	x	2	1	0	1
	kapky do nosu			2	1	0	1
6	pizzerie	x	x	2	1	0	x
	sýrová pizza	x	x	2	1	0	x
7	po 5 minutách vyzvedne pizzu			2	1	0	x

Rekognice

Co jste si měl odnést z lékárny?

Paralen

Ibalgin

Coldrex

Jakou pizzu jste si měl objednat?

salámovou

žampionovou

sýrovou

Plány na odpoledne jste měl/a sdělit, když jste našel/a dvojici:

borůvky

kokos

brambory

Administrátorovi jste měl/a sdělit, co jste:

snídal/a

obědval/a

večeřel/a

TRÉNINK V

Procvičované kognitivní schopnosti: prospektivní paměť, porozumění, dlouhodobá paměť, krátkodobá paměť, pracovní paměť, plánování, set-shifting, vizuo-prostorová orientace

Pomůcky

- Digitální hodiny
- Pexeso (Příloha manuálu 2)
- Pracovní list Mapa (Příloha manuálu 1)
- Zadání pro klienta V, Zadání pro administrátora V
- Pracovní listy Potraviny, Klíče, Bankovky (Příloha manuálu 4, 12, 9)
- Psací potřeby

Poznámka: Text v zadání pro administrátora uvedený tučně a kurzívou představuje instrukce, které administrátor klientovi zadává a je třeba dodržet jejich přesné znění.

Zadání pro klienta V

Před sebou vidíte pexeso. Až budete administrátorem vyzván, začněte hledat stejné dvojice. Během hry se řiďte pokyny administrátora a následujícími instrukcemi:

Dnes se chystáte do **kadeřnictví**, chcete se nechat ostříhat a koupit si nový **šampon pro objem** vlasů. Včera Vám přišel balík, ale kurýr Vás nezastihl doma, takže si ho budete muset vyzvednout sám/a. Od kadeřnice proto půjdete na **poštu**, kde o něj požádáte administrátora. **Balík bude stát 3 500 Kč**. Až na poště vše vyřídíte, nakonec se stavíte do potravin a uděláte nákup na večeri. Potřebujete koupit **brambory, okurky a avokádo**. Poté půjdete domů a vrátíte se zpět k pexesu.

Zadání pro administrátora V

Klient si přečte zadání pro klienta a administrátor se ujistí, zda klient vše pochopil. Poté začíná hrát pexeso (úkol na pozadí).

1. Administrátor počká, až na hodinách naskočí nová minuta a zadá instrukci: **„Za 2 minuty začněte na mapě plnit první úkol ze zadání, které jste si přečetl.“** Pokud tak klient neučiní do následující minuty, bude administrátorem vyzván, aby začal pracovat s mapou a plnit úkoly.
2. Klient po uplynutí 2 minut vychází ze svého domu a zamíří do kadeřnictví, kde požádá o šampon pro objem vlasů.
3. Až klient dorazí do kadeřnictví, administrátor zadá úkol: **„Kadeřnice má bohužel dnes mnoho práce, proto prosím počkejte 7 minut. Zatím můžete hrát pexeso. Za 7 minut mi řekněte, že jste na řadě.“**
4. Během toho, co klient hraje pexeso, a čeká, než přijde na řadu, administrátor zadá úkol: **„Až položím na stůl klíče, napište na mapu dnešní datum.“** Administrátor zapíše čas instrukce a po cca 5 minutách položí na stůl klíče.
5. Od kadeřnice klient vyrazí na poštu, kde si potřebuje vyzvednout balík za 3 500 Kč. Pokud si klient nevybaví správnou částku, dostane od administrátora na výběr pracovní list Bankovky jako vodítko.
6. Administrátor zadá úkol: **„Za 3 minuty mi řekněte, že potřebujete zavolat do nemocnice.“**
7. Z pošty klient půjde do potravin, kde administrátorovi sdělí, že potřebuje koupit brambory, okurky a avokádo. Pokud si klient nevybaví nákup sám, administrátor mu ukáže pracovní list Potravin jako vodítko.
8. Klient se vrací domů, poté případně k pexesu.

Vyhodnocovací tabulka V

	úkol	čas zadání	čas splnění	provedeno správně/včas	provedeno nesprávně	neprovedeno	provedeno s vodítkem
1	po 2 minutách začíná pracovat s mapou			2	1	0	x
2	kadeřnictví	x	x	2	1	0	x
	šampon pro objem	x	x	2	1	0	x
3	po 7 minutách oznamuje, že je na řadě			2	1	0	x
4	klíče - datum			2	1	0	x
5	pošta	x	x	2	1	0	x
	balík za 3 500 Kč	x	x	2	1	0	1
6	po 3 minutách volá do nemocnice			2	1	0	x
7	potraviny	x	x	2	1	0	x
	brambory			2	1	0	1
	okurky	x	x	2	1	0	1
	avokádo			2	1	0	1

Rekognice

Co jste měl/a napsat, když jste viděl/a klíče?

datum

adresu

jméno

Kolik peněz měl stát balík z pošty?

2 500 Kč

3 500 Kč

4 500 Kč

V potravinách jste neměl koupit:

avokádo

papriky

okurky

Vaším úkolem bylo zavolat do:

restaurace

kina

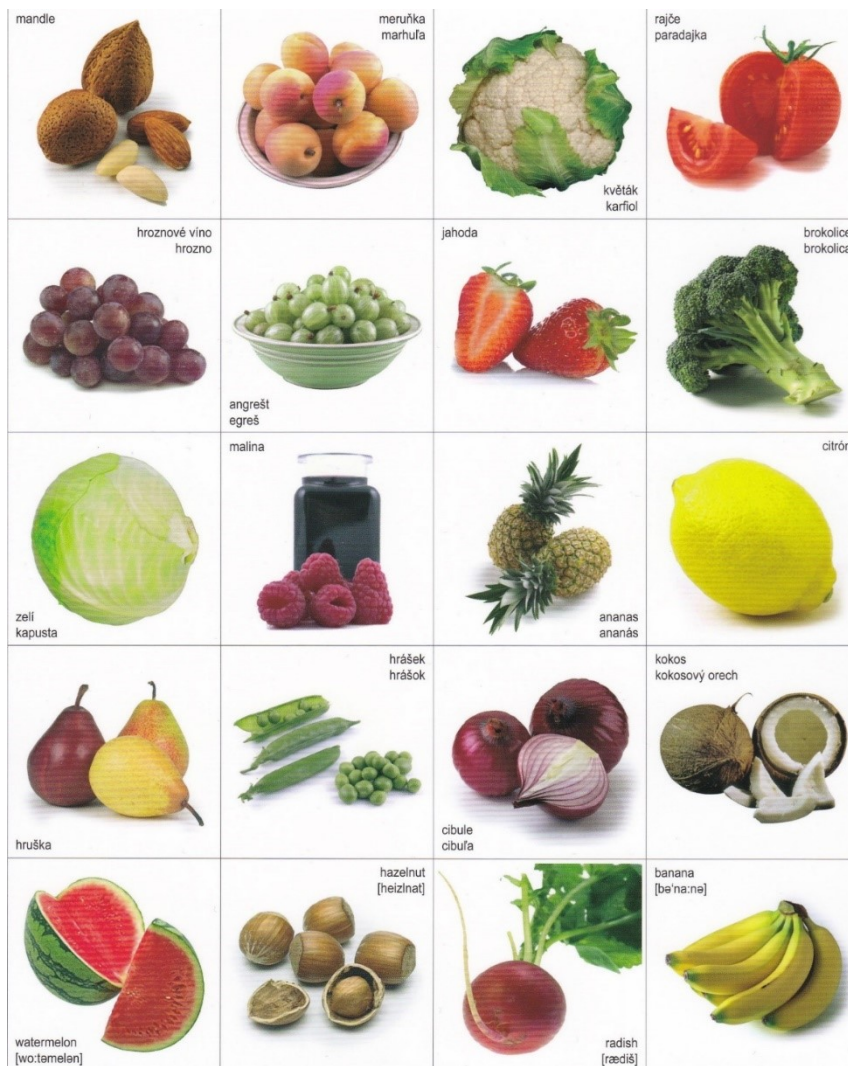
nemocnice

Příloha 2 Přílohy manuálu












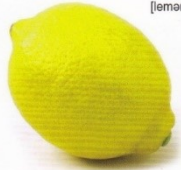







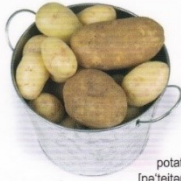
Přílohy manuálu 1 - Mapa














Přílohy manuálu 2 - Pexeso



Dagmar Novotná, Rehabilitace prospektivní paměti u pacientů s poškozením mozku

<p>almond [a.mend]</p> 	<p>apricot [eiprikot]</p> 	<p>cauliflower [koliflaua]</p> 	<p>tomato [to'ma.tau]</p> 
<p>grape [grejp]</p> 	<p>gooseberry [guzbəri]</p> 	<p>strawberry [stro:bəri]</p> 	<p>broccoli [brokali]</p> 
<p>cabbage [kæbidz]</p> 	<p>raspberry [ra:zbəri]</p> 	<p>pineapple [pain'æpl]</p> 	<p>lemon [leman]</p> 
<p>pear [peə]</p> 	<p>pea [pi:]</p> 	<p>onion [anjən]</p> 	<p>coconut [kəukanat]</p> 
<p>garlic [ga:'li:k]</p> 	<p>cucumber [kju:kambə]</p> 	<p>orange [orindʒ]</p> 	<p>potato [pe'teitaʊ]</p> 

 <p>meloun melón</p>	 <p>liskový ořech lieskový ořech</p>	 <p>ředkvička ředkvička</p>	 <p>banán</p>
 <p>kiwi</p>	 <p>třešeň čerešňa</p>	 <p>kukuřice kukurica</p>	 <p>mrkev mrkva</p>
 <p>česnek cesnak</p>	 <p>okurka uhorka</p>	 <p>pomeranč pomaranč</p>	 <p>brambora zemiak</p>
 <p>jabiko</p>	 <p>paprika</p>	 <p>borůvka čučoriedka</p>	 <p>mandarínka mandarínka</p>
 <p>kiwifruit [kiwi'fru:t]</p>	 <p>cherry [čeri]</p>	 <p>maize [meiz]</p>	 <p>carrot [kæret]</p>
 <p>apple [æpl]</p>	 <p>red pepper [red pepe]</p>	 <p>blueberry [blu:bəri]</p>	 <p>mandarin orange [mændarin orindʒ]</p>

Přílohy manuálu 4 - Potraviny





Přílohy manuálu 5 - Drogerie



Přílohy manuálu 6 - Lékárna



Přílohy manuálu 7 - Časopisy



VÁŠ PRŮVODCE FANTASTICKÝMI SVĚTY

leden 2017, 69 Kč **01** 2017
www.pevnost.cz

PEVNOST

8
STRAN NAVÍC
ZA STEJNOU
CENU!

FILM
VELKÁ ČÍNSKÁ ZEŇ
Matt Damon zachraňuje svět.
Tentokrát ve středověké Číně

LITERATURA
HLASY A HVĚZDY
Hvězdovládci se blíží a sci-fi
sága Mycelium míří do finále

LITERATURA
CECH OBJEVITELŮ
Rozhovor s Kevinem
Costnerem o jednom
splněném snu...

KOMIKS
SKALPY
Temná indiánská
kriminálka z pekla na
zemi plného zrady,
sexu, drog a násilí!



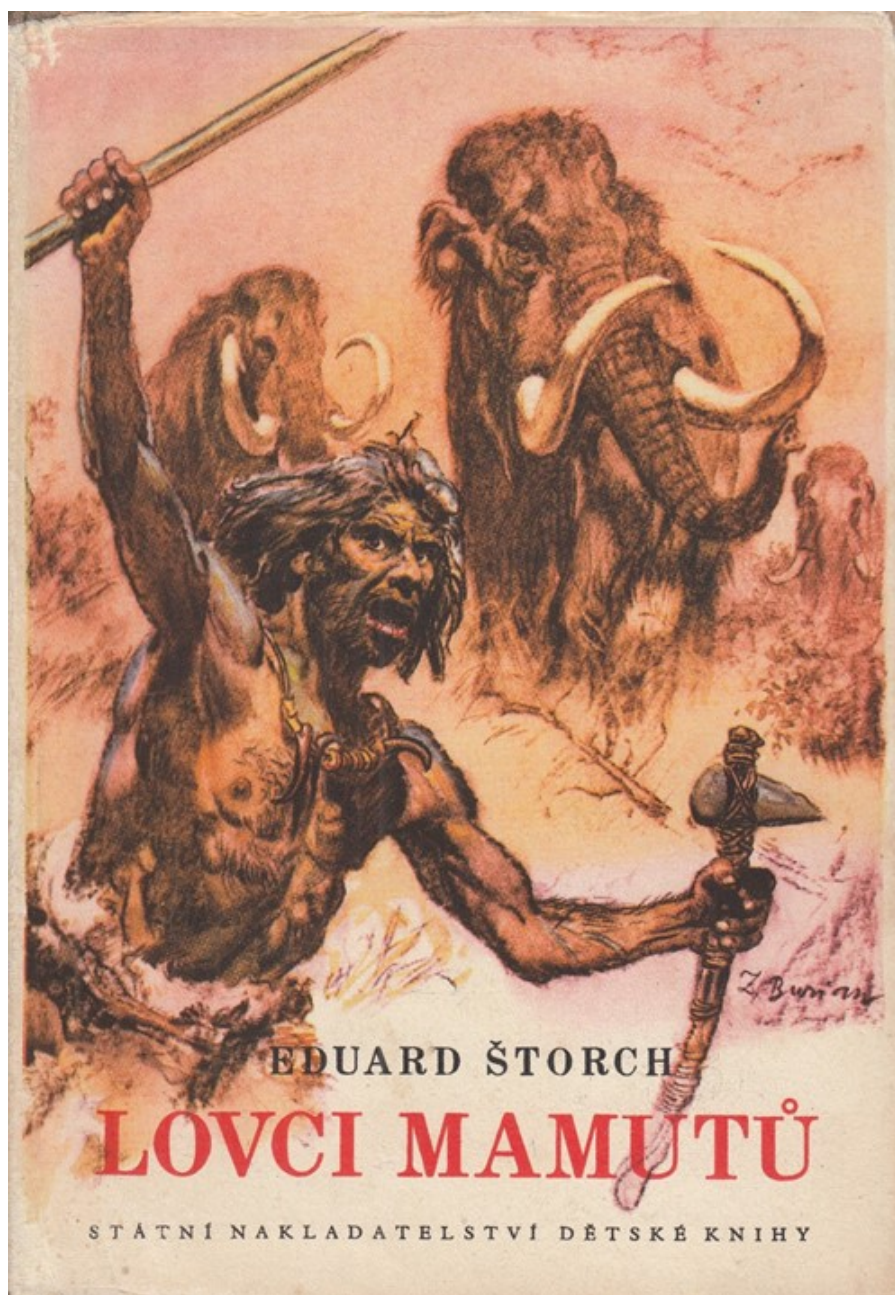
ASSASSIN'S CREED

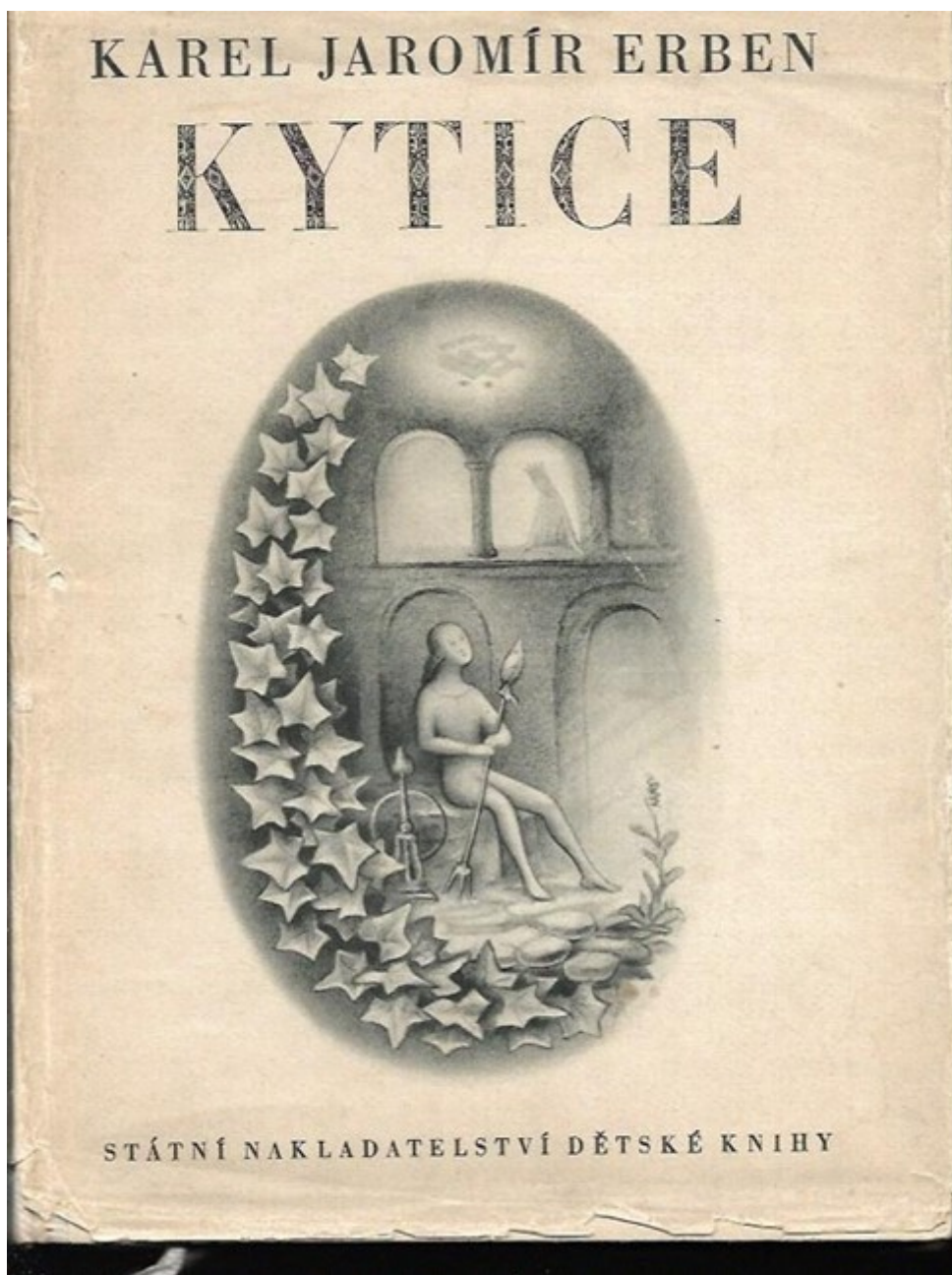
*Prísne tajná válka mezi asasinými
a templáři o osud celého světa pokračuje!*

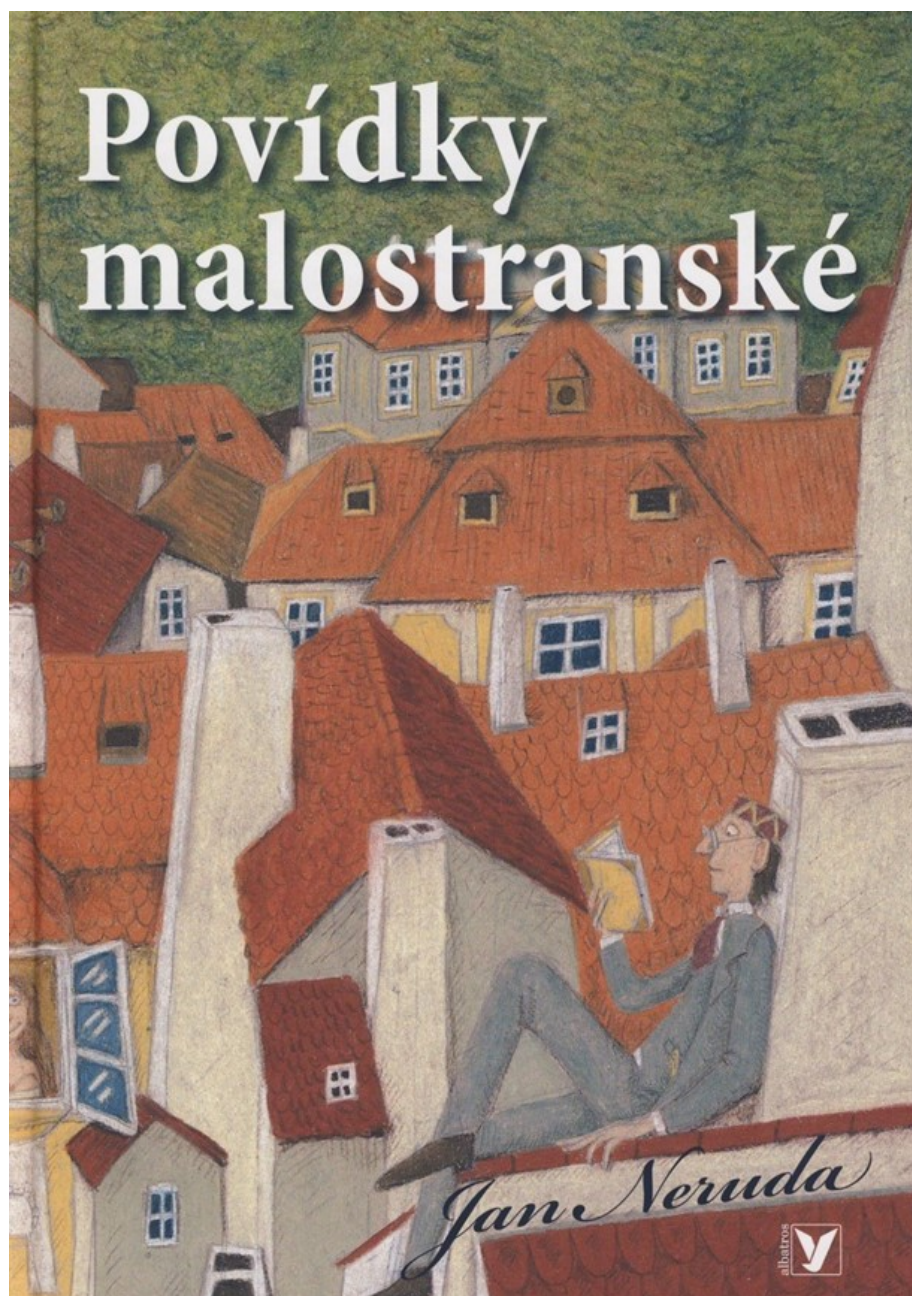
01
9 771235 621006
PEVNOST 01/2017



Přílohy manuálu 8 - Knihy







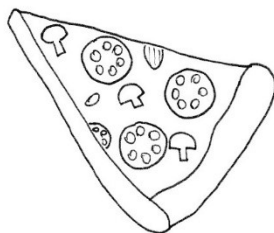
Přílohy manuálu 9 - Bankovky

2 000 Kč

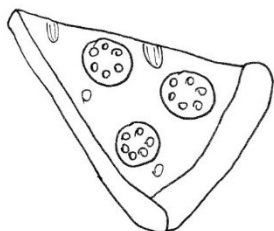
3 500 Kč

4 700 Kč

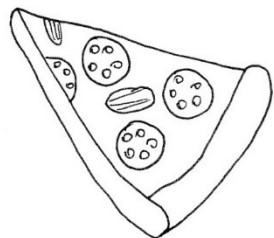
Přílohy manuálu 10 - Pizza



pizza
žampionová



pizza
sýrová



pizza
salámová

Přílohy manuálu 11 - Mobilní telefon



Přílohy manuálu 12 - Klíče

