

Vliv her na vývoj dítěte do 6 let.

Ing. Katarína Janíková

Bakalářská práce
2009



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií

nascannované zadání s. 1

nascannované zadání s. 2

ABSTRAKT

Předmětem bakalářské práce je vývoj dítěte pomocí her. Práce je rozdělená na dvě části. V první části popisují motorický a sociální vývoj dítěte od narození až do 6 let a různé typy her, které jsou rozdělené do dvou skupin. Hry pro děti do 3 let a hry pro děti do 6 let. Druhá část obsahuje popis vybraných her, které jsem aplikovala v mateřské škole, jejich vyhodnocení a doporučení.

Klíčová slova: Vývoj, dítě, hra.

ABSTRACT

The subject of thesis is the development of the child through her. The work is divided into two parts. In the first description of the motor and social development of children from birth to 6 years and the different types of games, which are divided into two groups. Games for children under 3 years of age and games for children under 6 years. Second section contains a description of the selected game, which I applied in kindergarten, their evaluation and recommendations.

Keywords: Evolution, child, game

Poděkování:

Touto cestou bych chtěla poděkovat mému bakalářskému vedoucímu Ing. Lence Mikulové za její trpělivost, ochotu, čas a odbornou pomoc při psaní této bakalářské práce.

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 DITĚ	10
1.1 VÝVOJ DÍTĚTE OD 0 AŽ 4 TÝDNE – NOVOROZENEC.....	10
1.2 VÝVOJ DÍTĚTE OD 4 DO 48 TÝDNE – KOJENEC	11
1.2.1 4. – 6. týden	11
1.2.2 6. - 8. týden.....	11
1.2.3 8. – 12. týden	12
1.2.4 12. – 16. týden	12
1.2.5 16. – 20. týden	13
1.2.6 20. – 24. týden	13
1.2.7 24. – 28. týden	14
1.2.8 28. - 32. týden.....	14
1.2.9 32. – 36. týden	14
1.2.10 36. – 40. týden	15
1.2.11 40. – 44. týden	15
1.2.12 44. – 48. týden	16
1.3 VÝVOJ DÍTĚTE OD 12 MĚSÍCE – BATOLE.....	16
1.3.1 12. – 15. měsíc	16
1.3.2 15. – 18. měsíc	17
1.3.3 18. – 24. měsíc	17
1.3.4 2. – 2,5 roku	17
1.3.5 2,5 – 3. roky.....	18
1.4 PŘEDŠKOLNÍ VĚK.....	18
1.4.1 3. – 4. roku	19
1.4.2 4. – 5. roku	19
1.4.3 5. – 6. roku	19
2 HRA	21
2.1 PRAVIDLA A PLÁNOVÁNÍ HER	22
2.2 VYUŽITÍ DIDAKTICKÝCH PROSTŘEDKŮ – HRAČKY	23
2.3 TYPY HER	23
2.3.1 Edukační hry.....	24
2.3.2 Hry pro děti do tří let.....	25
2.3.2.1 Hry na rozvoj prostorové orientace.....	25
2.3.2.2 Hry na tělesný kontakt	25
2.3.2.3 Hry na rozvoj fantazie.....	26
2.3.2.4 Hry s předměty okolo nás	27
2.3.2.5 Hry s barvami.....	27
2.3.2.6 Hry na vnímání hlasů a zvuků	28
2.3.2.7 Pohybové hry	29
2.3.3 Hry pro děti od tří do šesti let.....	30
2.3.3.1 Hry pro rozvoj prostorové orientace	31

2.3.3.2	Společenské hry	31
2.3.3.3	Hádankové hry	32
2.3.3.4	Hry vyžadující soustředění.....	33
2.3.3.5	Pohybové hry	33
II	PRAKTICKÁ ČÁST	36
3	APLIKACE HER.	37
3.1	APLIKOVANÉ HRY PRO DĚTI DO 3 LET.	37
3.1.1	Hra – Čarovná krabice.....	37
3.1.2	Hra – Na žabky.....	39
3.2	APLIKOVANÉ HRY PRO DĚTI OD 3 DO 6 LET.	41
3.2.1	Hra – Uhádni o koho jde!.....	41
3.2.2	Hra – Zajíc v zelí.....	43
	ZÁVĚR	46
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	47
	SEZNAM TABULEK.....	49

ÚVOD

Dítě je nezbytnou součástí lidského života. Je to človíček, který dokáže změnit život úplně každému a ani s námi nemusí být v rodinném svazku. Dokáže vykouzlit úsměv i v okamžiku kdy to vůbec nečekáte a tím si vás získá. Dětství je etapa života, kterou jsme si prošli všichni, bez rozdílu pohlaví, barvy pleti a je úplně jedno z jakých sociálních vrstev pocházíme.

Neodmyslitelnou součástí dětského života a hlavní náplní dne je hra. Hra neplní jen funkci zábavnou, ale je to prostředek, který se podílí na vývoji dítěte a podporuje ho z hlediska fyzických dovedností, manuálních zručností, sociálního chování a podporuje rozvoj sluchu, zraku a řeči. Je vzrušující sledovat, jak se dítě vyvíjí, s vědomím, že toto všechno se děje i vašim přičiněním. V tom okamžiku si člověk uvědomí, že doprovázet dítě na cestě životem je nádherný úkol.

Cílem mojí bakalářské práce je seznámit se s podrobným vývojem dítěte od narození do 6 let, kdy první rok života je popsán podrobně po týdnech, protože je důležitý a téměř denně dochází ke změnám v rozvoji dítěte. Dětské tělíčko se velmi rychle vyvíjí, rychle roste a reaguje na různé podněty. Jestliže v prvním měsíci jeho života čekáte první úsměv, tak ve dvanáctém můžete klidně sledovat jeho první kroky.

Proto je důležité děti v oblasti vývoje podporovat, a to přijatelnou formou a tou je hra. Hry jsem v mé práci rozdělila do dvou skupin, hry pro děti do 3 let a hry pro děti od 3 do 6 let. Jsou tu příklady her, které podporují například rozvoj fantazie, sociální chování, fyzické dovednosti a jiné. Některé hry jsem aplikovala v mateřské škole a každou jsem zvlášť vyhodnotila.

Předmětem bakalářské práce „Vliv her na vývoj dítěte do 6 let“ je obeznámit čtenáře s hrami, které neslouží jen k zábavě, ale jsou důležitým prostředkem, který se podílí na vývoji dítěte.

Toto téma bakalářské práce jsem si vybrala z osobního důvodu. Protože jsem se tento rok stala matkou, je pro mě důležité vědět, co mně a moji dcerku čeká a jak její vývoj podporovat a rozvíjet příjemnou formou.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 DITĚ

Každé dítě je osobnost a vyvíjí se podle svého temperamentu, dědičných vloh a zdravotního stavu. V zásadě platí, že dítě udělá z pravidla nový krok ve svém vývoji až tehdy, když si již předcházející krok dobře procvičilo. Ale i tady si každé dítě určuje tempo svého vývoje. Někdy vývoj probíhá ve „skocích“ – najednou se dítě naučí velmi rychle mnoho věcí a pak následuje třeba období, kdy se zdá, že se nevyvíjí vůbec. (Ašenbrennerová – Pečenková, 2007)

1.1 Vývoj dítěte od 0 až 4 týdne – novorozenec

Novorozenec má paže a dolní končetiny ohnuté, ručičky jsou sevřené v pěst, leží převážně v ohnuté poloze, která napodobuje polohu v mamčině bříšku. Hlavičku otáčí na stranu, aby mohlo dýchat. Když se miminko otočí na bříško, dokáže na malý okamžik zvednout hlavičku. Dítě má všechny reflexy, ale na prvním místě jsou reflex sací a uchopovací. Reaguje na hlasité zvuky, trhavé pohyby, při oslnivém světle automaticky zavírá oči. Dítě je v tomto období stále pasivní.

Miminko vidí do 25 až 30 centimetrů. Na chvíli umí zaostřit na obličej, dívá se na oči, obrysy, vlasy, zaměřuje se na hrany a rohy. V tomto období je dítě z deseti hodin bdělé přibližně jednu hodinu.

I v tomto období je už dítě společenská osobnost. To znamená, že se dožaduje očního kontaktu, dává přednost lidskému hlasu, poslouchá a zkoumá. Proto je důležité na dítě mluvit, popisovat věci, činnosti a zpívat.

1.2 Vývoj dítěte od 4 do 48 týdne – kojeneček

První rok života dítěte je období, kdy je viditelný rychlý fyzický, duševní i společenský vývoj. Dovednosti dítěte se z měsíce na měsíc mění. Po narození nedokáže zvednout a držet hlavičku, na konci 48 týdne je schopné chodit pomocí opory.

1.2.1 4. – 6. týden

Miminko je na bříšku schopno zvednout bradu nad podložku v úhlu maximálně 45 stupňů. Při přitahování do sedu mu hlava padá méně dozadu než v předchozím období. Krátce se usmívá na matku, délka a frekvence úsměvu se zvyšuje. V poloze na zádech je schopno sledovat kývající se hračku zavěšenou ve střední čáře. Začíná očima pozorovat pohybující se osobu. (Mimirady, 2008)

Přestane plakat, vezmeme-li je do náruče a mluvíme-li na ně. Pozorně se dívá matce do tváře při krmení nebo když na ně matka hovoří. (Fenwicková, 2007)

1.2.2 6. - 8. týden

V tomto období už miminko není zcela bezbranné, začíná dávat najevo, že potřebuje blízkého člověka, a že je mu s ním dobře. Zajímá se o okolí a hlavně lidi kolem. Všechno, co se objeví v jeho zorném poli, dychtivě sleduje. V druhém měsíci se objeví první úsměv. Držíme – li dítě v sedu, drží hlavu chvíli vzpřímeně, ale pak mu opakovaně padá dopředu. V poloze na bříšku – opakovaně zvedá hlavu nad podložku, ale stále jen v úhlu 45 stupňů. (Mimirady, 2008)

Rozeznává přípravy na koupání, krmení atd. a začíná na ně reagovat úsměvem, zvuky, vzrušenými pohyby. (Fenwicková, 2007)

1.2.3 8. – 12. týden

Osobnost miminka v tomto období začíná nabírat svůj směr, matce nedělá potíže rozumět jeho kojenecké řeči a když pláče, ví, proč pláče. Miminko už dobře poznává známé věci – dívá se na své ruce a pozoruje je při pohybu, zaostří na svůj odraz v zrcadle, ale sebe ještě nepozná, to dokáže až zhruba v 15 měsících. Dítě už docela dobře uhodne, odkud se ozývají zvuky a podívá se tím směrem. Většina dětí pohne hlavou, aby předmět, který se pohybuje po oblouku 180 stupňů zleva doprava a obráceně, sledovala. Může dokonce poznat už pohledem tvář matky. (Ašenbrennerová, 2006)

V poloze na bříšku udrží váhu hlavy a hrudníku na předloktí, hlavu a ramena zvedá v úhlu 45 – 90 stupňů s podložkou. Při přitahování do sedu mu jen mírně padá hlava dozadu. Vymizel vrozený úchopový reflex, občas udrží hračku v ruce, ale jen na malou chvíli. Ručky už nemá sevřené v pěsti, jako v předchozím období. Vyluzuje „zvuky“ – vokalizuje má z toho potěšení. V leže na zádech pozoruje pohyby svých ruček. Snaží se uchopit předmět, ale špatně odhaduje vzdálenost. (Mimirady, 2008)

Ideálními hračkami jsou chrastítka, hračky, za které se dá tahat, podložky na hraní, plyšová zvířátka. Všechny hračky by měly být bezpečné, netoxické, omyvatelné a hlavně hodně barevné.

1.2.4 12. – 16. týden

Dítě nemá rádo samotu. Když je dlouho samo, začne křičet a dožaduje se společnosti. Prakticky všechny děti se smějí rády a často, vydávají hrdelní zvuky a povídají si s ostatními členy rodiny. Některé si povídají i s předměty a s tvářemi a umějí používat zvuky připomínající hlásky h, n, k, f, b a p, profukují zvuk mezi rty a dělají bubliny. (Ašenbrennerová, 2006)

Držíme-li dítě vsedě, má trvale vztyčenou hlavu a aktivně se rozhlíží po okolí. Zakřivení zad pozorované v poloze vsedě v předchozích obdobích, je nyní patrné již jen v bederní oblasti. V poloze na bříšku drží hlavu a hrudník v úhlu 90 stupňů s podložkou,

váha je stále na předloktí. Při přitahování do sedu pozorujeme jen nepatrný pohyb zad. Hraje si s ručkami, přibližuje se jimi k předmětu – hračce, ale pohyb je nepřesný a předmět mine. Dlouho si hraje s chrastítkem, které je mu vloženo do ruky. Raduje se, když vidí hračku, má zájem o prs či lahvičku. Hlasitě se směje, otáčí se za zvukem. (Mimirady, 2008)

1.2.5 16. – 20. týden

Dítě v tomto období se pořád hýbe, otáčí se, snaží se poznat co nejvíc a třepe ručkami. Miminko se převrací ze zádiček na břicho. Tyto obraty jsou již poměrně úspěšné. Za pomoci se přitahuje do sedu skoro samo. Dítě už hodně komunikuje a vykřikuje radostí. Většina dětí může měnit výšku a hlasitost svého žvatláni, dokonce i podle nálady. Povídá si s předměty a s tvářemi, používá hlásky h, n, k, f, b, p. Některé děti hlasitě propouštějí vzduch mezi rty, vydávají zvuky samohlásek a umějí říci většinu souhlásek. Někdy děti napodobují i zvuky, komunikují gesty, výrazem tváře a hlasitým projevem. (Ašenbrennerová, 2006)

Pevně drží hlavu, při přitahování do sedu hlava nepadá vzad. Je schopno uchopit předmět, hraje se s hračkami, cáká při koupeli, mačká papír. Směje se svému obrazu v zrcadle. Dívá se na padající hračku. (Mimirady, 2008)

1.2.6 20. – 24. týden

Dítě v tomto období kombinuje souhlásky a samohlásky, rozlišuje výšku tónu a rychlost řeči. Mluví na hračky a odrazy v zrcadle. Snaží se upoutat pozornost broukáním, dokonce může mávat i ručkami.

V poloze na břichu unese tíhu hlavy a hrudníku na napjatých pažích, hrudník a horní část břicha je nad podložkou. Při přitahování do sedu zvedá samo hlavu nad podložku. Sedí s oporou několik minut. Otáčí se z břicha na záda, otáčí se ze zad na břicho.

Přidrženo ve stoji, udrží maximum své hmotnosti. Drží si nožky ručkami, strká si palec od nohy do úst. Směje se a víská na svůj odraz v zrcadle. (Mimirady, 2008)

1.2.7 24. – 28. týden

Dítě se na bříšku udrží s oporou jedené ručky. Sedí s oporou ruček před sebou. Vstojí se udrží na krátkou chvíli (s podporou), má natažené kyčelní i kolenní klouby. V lehu na zádech samo zvedne hlavu nad podložku. Předává předměty z jedné ruky do druhé. Všechny předměty dává do úst. Je schopno samo jíst, např. sušenku, kus rohlíku, apod. Velmi rádo si hraje s papírem a reaguje na své jméno. Je schopno napodobovat některé pohyby. Vyslovuje jednoduché slabiky (dá, ba, ta). Dobře pije z hrnečku, kouše tuhá sousta. (Mimirady, 2008)

1.2.8 28. - 32. týden

V tomto období je dítě ostražité k cizím lidem. Trpí strachem z odloučení. Stále více se plazí po místnosti, žvatlá, opakuje slabiky jako je „tata, mama“. Některé děti křičí, aby k sobě připoutaly pozornost, vyjadřují řečí své pocity, mohou už označovat předměty zvukem.

Snadno unese na nohou svou váhu (s oporou), sedí několik okamžiků bez opory, zdvojuje slabiky (ba-ba, ta-ta, ...). (Mimirady, 2008)

1.2.9 32. – 36. týden

Dítě již stojí u nábytku a přidržuje se rukama. Sedí stabilně 10 minut i více. Naklání se dopředu, udržuje stabilitu – neumí se naklánět do stran. Je schopno zvednout malý předmět (kuličku) tzv. pinzetovým úchopem - ukazováčkem a palcem. Bude-li mít dva

stejně předměty v ručkách (např. kostky), bude je dávat k sobě, jako by je chtělo porovnávat. Umí si zakrýt tvář, když nechce být omýváno. Od tohoto věku je možno pozorovat vzrušení nad určitým oblíbeným jídlem. Je schopno lépe a déle se koncentrovat při hře. (Mimirady, 2008)

Důležité je dítěti v tomto období obohatit hru. Dávat mu takové předměty které nejsou nebezpečné, kterými může házet a které dopadají na zem každý jiným způsobem (peříčko, kostka, míček, apod.) (Ašenbrennerová, 2006)

1.2.10 36. – 40. týden

Dítě se postaví samo, posadí se samo, sedí stabilně bez rizika pádu. Leze a sahá na věci ukazováčkem. Umí „paci-paci“, „pá-pá“ a podobné hříčky. Začíná být nápomocno při oblékání a obouvání. Od 9 měsíců reaguje na otázku: „kde je táta, máma“ apod.. (Mimirady, 2008)

1.2.11 40. – 44. týden

Charakteristická v tomto období je touha napodobovat a obrovská představivost. Snaží se všechno opakovat, když vidí matku vařit, bude chtít taky. Napodobuje činnosti i slova. Buduje si slovní zásobu, ukazuje na věci, o které má zájem, má oblíbené slabiky, které opakuje dokola. Vztah otce a dítěte se v tomto období prohlubuje, miluje hry, které s ním hraje.

Vstojí při držení ukročí jednou nohou. Na požádání dá předmět druhé osobě, ale nepustí jej. Dává předměty do nádoby a vyndává je (Mimirady, 2008)

1.2.12 44. – 48. týden

V tomto období je dítě schopno ukročovat bokem u nábytku nebo jiné vhodné opory, drženo za obě ruce chodí. Vsedě se otáčí dokola pro hračku. Kutálí míč, podává hračku, uvolňuje ji z ruky. Má zájem o obrázky v knížkách. (Mimirady, 2008)

1.3 Vývoj dítěte od 12 měsíce – batole

První rok je důležitým mezníkem – znamená start do dalšího života. Dítě všechno přezkoumává, všechno objevuje, rádo kramaří, ale už také rádo uklízí. Má většinu mléčných zubů, drží se vzpřímeně, sedí a začíná chodit. Moc dobře ví, že svět je mužský a ženský, a že máma není totéž co táta. Je to osobnost, která potřebuje i vlastní prostor. Dokáže chápat a používat slovo „ne“. Rozlišuje, co je dobré, co je zlé, co je dovolené a co není. Rozpoznává členy domácnosti, dokáže pochopit jednoduché příkazy a někdy je i udělá. Do jednoho roku dítě všechno bralo, zahazovalo a pouštělo a od jednoho roku věci nepouští, ale podává. Oblíbenou hrou je hra zrcadlová. Dívá se na sebe do zrcadla a povídá si samo se sebou.

1.3.1 12. – 15. měsíc

Dítě stojí samo delší dobu a dovede dobře chodit. Napodobuje některá zvířátka. Dítě v tomto období trénuje své ruce. Z kostek už dokáže postavit věž a dokáže se trefit kuličkou do otvoru láhve, vložit lžičku do úst, pokouší se čmárat po papíře. Kroky dítěte v tomto období nejsou jisté, používá oporu, nábytek kolem sebe. Některé děti již chodí samy.

1.3.2 15. – 18. měsíc

Období od roku a půl je charakteristické intenzivním rozvojem v oblasti motoriky, myšlení i řeči. Dítě už je bytostí, která se chce osamostatnit, a to velmi výrazně. Umí už nejen dobře chodit, ale také běhat tam a zpátky, chodí po schodech oběma směry a udrží dobře rovnováhu. Věcem, které již dítě považuje za stabilní dává jméno, ale ještě neumí předměty kategorizovat (rodinnému automobilu říká auto, ale ostatním autům nikoli). (Ašenbrennerová, 2006)

V motorice dochází k velkému rozvoji. Kromě jistější chůze umí dítě také vylézt na židli, samo si sedne na dětskou židličku, umí se rozběhnout a zastavit. Některé děti si dokonce umějí sednout na bobek a z něj se postavit, aniž by se zakymácely. Naučily se také jinou dovednost – do věcí kopat a zase je odkopnout. (Ašenbrennerová, 2006)

1.3.3 18. – 24. měsíc

Co se týče motorického vývoje v tomto období, dítě nabírá jistotu v pohybu a rovnováze. Kopání do míče, jízda na různých odrážedlech bude pro něj zábavou. Umí uchopit tužku celou rukou, složit jednoduchou skládanku, vylézt na nízkou židličku. Začínají se projevovat povahové rysy a temperament dětí. Používají první kombinace slov. Sice to nejsou věty, ale slova kladou vedle sebe podobně, jako když dávají kostky vedle sebe.

Ideálními hračkami jsou pro holčičky například nádobíčko, nebo kuchyňka, klukům udělá radost autíčko. Oblíbenou činností je kreslení a výbornou hračkou jsou puzzle.

1.3.4 2. – 2,5 roku

Co se týče fyzického vývoje, dítě se pohybuje vzpřímeněji, dobře běhá, lžičku už používá samostatně a obratně a z velké části se s ní samo nají. Bez pomoci zvládá schody, ovšem

střídání nohou mu zatím nejde. Umí hodit míč spodem a nespadnout při tom, umí rozepínat knoflíky a rozepínat velké zipy, umí se vyšplhat na židli, otočit se a sednou si.

Dítě začíná mluvit na vyšší úrovni, což znamená, že pomalu mizí dětský žargon. Začíná skloňovat a časovat, zná jména, předměty i jejich vlastnosti. Pořád dokola se ptá „co je to“.

Probouzí se v něm tzv. „sociální zájem“, oblíbenými hračkami jsou panenky, pejskové a figurky zvířátek. Dokáže se vcítit do pocitu jiných lidí – utěšuje třeba jiné dítě, když ho něco bolí a náklonnost může projevat pusinkováním a objímáním. Rádo si hraje samo – je stále majetnické. (Ašenbrenerová – Pečenková, 2007)

1.3.5 2,5 – 3. roky

Dítě umí udržet rovnováhu, když stojí na špice jedné nohy a skákat na obou nohách. Umí samo vystupovat po schodech, při chůzi ze schodů se ale drží zábradlí. Ještě nestřídá nohy. Používá víc než 200 slov, zná své jméno a příjmení. Umí namalovat vodorovnou čáru a kolečko, když mu to předtím ukážete. Začíná se dívat na svoje obrázky s tím, že něco představují. Když se mu něco nelíbí, vzepře se a vzteká. Líbí se mu napodobovací hry, pozoruje ostatní děti při hře a může se na několik minut zapojit.

1.4 Předškolní věk

Předškolní věk je charakterizován osamostatňováním se dítěte a zdokonalováním získaných zkušeností. Je to období nejprudšího rozvoje inteligence a poměru k intelektuálním hodnotám, období zvědavosti, základů psychomotorických i sociálních dovedností. Dítě si uvědomuje svou osobu. Chyby v přístupu k dítěti mohou vést u aktivnějších jedinců k negativismu, u pasivnějších k plačtivosti, úzkostlivosti až infantilnímu jednání. Na konci toho období je důležité zhodnocení školské zralosti. (Záhalková, 2001)

1.4.1 3. – 4. roku

V tomto období dochází k výrazným změnám ve vývinu všech stránek dětské osobnosti. Dítě bezpečně utíká a lehce se zastaví, šplhá po žebřinách, po schodech, chodí střídajíc nohy, umí si zapnout knoflíky, šněrovat boty, rozstříhnout papír. Vnímání je globální, přičemž přednostně vnímá ty předměty, které upoutají jeho pozornost. Děti si začínají uvědomovat odlišnost pohlaví, barvu pleti, projevují sympatie a antipatie vůči vrstevníkům. Dítě myslí konkrétně, názorně. Přečází od otázek typu „co je to“ k otázkám „proč, nač“ hovoří ve větách, umí povědět své jméno i jména svých sourozenců. Začíná oddělovat fantazii od skutečnosti, vede časté monology a pozornost je krátkodobá.

1.4.2 4. – 5. roku

Motorika v tomto období se rychle rozvíjí, dítě poskakuje na jedné noze, vydrží na ní stát, umí pracovat s nůžkami, tužkou, s perem, štětcem. Vyhrazuje se dominance jedné ruky, rozlišuje přední i zadní část oděvu. V tomto období se rozvíjí prvky estetického cítění, rozlišuje se správné od nesprávného, zintenzivňuje se citová vazba na dospělých. Děti často klamou, ale vyžadují pravdomluvnost. Postupně si obohacují slovník, používají správnou skladbu vět a respektují gramatiku. Dítě plánuje, co bude malovat, zařazuje pojmy do určitých kategorií, myšlení je konkrétní, pozornost se prodlužuje.

1.4.3 5. – 6. roku

Dítě je v tomto období aktivní, společenské a hlavně samostatné. Dokáže se naučit lyžovat, jezdit na kole, bruslit. Obléká a vysvléká se samo. Na konci období ztrácí mléčné zuby. Dítě je v neustálém pohybu. Upřednostňuje zpravidla hry s dětmi stejného pohlaví, má smysl pro humor a ustavičně mluví. City dětí jsou trvalejší, posuzují sebe i druhé, dokáží kontrolovat a ovládat své pocity, akceptují pravidla a podléhají náladám. Používají okolo 3500 slov, hrají si se slovy, vytvořené věty mají složitější stavbu. Rozeznávají většinu

barev, zajímají se o písmena a čísla, „začínají psát“. V tomto období si dítě uvědomuje vlastní minulost a rádo o ní mluví.

2 HRA

V této kapitole se chci věnovat hře, protože úzce souvisí s vývinem dítěte. Je neodmyslitelnou součástí každodenních činností dítěte. Hrou dítě rozvíjí svou motoriku a hra se využívá jako forma výchovy a vzdělávání.

Hra představuje v životě dítěte nejpřirozenější činnost, prostřednictvím které absorbuje do vlastního vědomí obrovské množství poznatků, podnětů, zkušeností. Je informační bránou do duše dítěte, která mu dokáže zprostředkovat přísun vjemů, pocitů, impulzů, a která je dokáže transformovat do pochopitelné podoby a pomůže je přenést do budoucnosti. Hra je prostředkem, jak dítě může vyjádřit vlastní vnitřní pocity, postoje, vlastní kompetence a dát je najevo okolí. Je neodmyslitelným komunikačním prostředkem na cestě dovnitř i ven. (Podhájecká, 2008)

Hra dítěte se vyznačuje spontánností, samoučelností – motivem hry není výsledek, ale samotný proces hry, symboličnosti a tvořivosti. (Podhájecká, 2008)

Hrou dítě rozvíjí tvořivé myšlení, učí se řešit problémy, vypořádat se se strachem, používat materiály a prostředky. Učí se chápat nové věci a jevy, rozvíjí v ní řeč. Důležité při výběru hry je motiv. Na konci hry by mělo dojít k uspokojení potřeb, které jedince motivovaly.

Hra je pro každé dítě nejdůležitější činností, hra je tak stará, jako kultura sama, rozvíjí fantazii, imaginaci, tvořivost. Rozvíjí vnímání a s tím souvisí i rozšiřování vědomostí. Pomáhá překonávat negativní informace jako je strach, úzkost, pocit méněcennosti a různé zábrany. Pomáhá lépe porozumět sobě samému a učí, jak být sám sebou. Vytváří atmosféru vzájemné důvěry, upevňuje vztahy mezi lidmi, zlepšuje komunikaci mezi účastníky a umožňuje větší seberealizaci. Pomáhá zbavit se stereotypu myšlení a pomáhá řešit prostřednictvím modelových situací společenské problémy a konflikty. (Fülöpová, 2003)

Hra je spontánním prostředkem vyjádření a učení se, jež dítěti poskytuje nové poznatky a při které se zapojí všechny smysly, kdy dítě musí zvládnout vymýšlet a vytvářet nové situace. Také rozvíjí jeho intelektuální, fyzické, sociální a etické návyky a napomáhá dítěti vybití napětí, bránit se frustraci, osvobodit se od reality a navazovat příjemné situace. Hra je činnost dobrovolná, zábavná, která má smysl sama v sobě. Prostřednictvím hry dítě

vyjadřuje své emoce a pocity, což mu dodává sebedůvěru a jistotu, poznává realitu, sociální vztahy a jejich dynamiku. Hra je dětem hlavním nástrojem jejich duševního i fyzického vývoje. (Guía, 1998)

Dítě pomocí hry získává zkušenosti. Vlastní zkušenost dítěte (získává v mateřské škole) je komplexní, otevřená a má strukturu sítě, která se neustále doplňuje, rozšiřuje a zkvalitňuje. Je proto potřebné v okamžiku přechodu mezi tím novým poznáním a starým, dát příležitost dětem. Významná úloha hry v rozvoji dítěte spočívá v tom, že se v ní uskutečňuje seberealizace, aktivuje se jeho „JÁ“. (Kostrub, 2005)

2.1 Pravidla a plánování her

Důležité při výběru hry je, zaměřit se konkrétně na danou činnost, kterou chceme rozvíjet a nezapomenout, že hra má být expresivní, tvořivá, rozmanitá a časově neomezená. Hra bez pravidel nemůže splnit stanovený cíl. Pravidla pro hru jsou důležitá. S pravidly se dítě bude střetávat po celý život, proto je důležité dítě na ně připravovat už od útlého věku. Pravidla v mateřské škole se do značné míry odlišují od pravidel, na které je dítě zvyklé z domu. Když pozná pravidla, získá pocit jistoty, protože ví, co si může a co nemůže dovolit a co může očekávat od druhých.

Při tvorbě pravidel je důležité mít jasnou představu o tom, co je přijatelné, co správné, že nejlepší pravidla se vytváří spolu s dětmi a po nějakém čase dítě musí pochopit, že pravidla platí pro všechny. Konkrétní pravidla omezují vznik problémů. Dítě si na ně zvykne a stanou se jeho součástí (např.: před jídlem se umyjí ruce). Formulujeme je pozitivně („Ve třídě chodíme pomalu“, namísto „Ve třídě neběhej!“) Aby hra splnila stanovený cíl, aby se povedla, musíme se na ni připravit.

Při plánování hry je důležité vytvořit dobrou atmosféru, což je i klíčem k motivaci dětí. Prostředí, hudba, možnost měnit herní plochu, to všechno má vliv na příjemnou atmosféru. Je důležité děti v průběhu hry povzbuzovat, udržovat nadšení a pochválit. Zbytečně je nevyrušovat a nespěchat. Při plánování hry je důležité myslet i na její zakončení. Důležité je, aby dítě mělo na konci hry možnost vyjádřit svůj názor, pocit, říci, co se mu líbilo a co ne.

2.2 Využití didaktických prostředků – hračky

Hra je pro dítě realitou, ve které si přisvojuje svět dospělých, a ve které se připravuje na svůj budoucí život. Pro hru potřebuje dobrou hračku stejně nezbytně, jako dospělý potřebuje nástroj pro svoji pracovní činnost. (Opravilová, 1988)

Hračka je stará jako lidstvo samo. Hračky se postupně vyvíjely a přizpůsobují se době. Je v nich vidět současnost a dítě prostřednictvím nich poznává dnešní svět. Jsou i hračky, které přetrvávají dlouhou dobu, které se nemění. Jsou to například kostky, panenky, hračky zvířat. V období od druhého až do třetího roku života dítě upřednostňuje hračky, které jsou pohyblivé, nebo pohyb představují nebo podněcují. Období mezi druhým a třetím rokem dítě začíná vyhledávat hru s ostatními dětmi, začíná napodobovat svoje okolí, starostlivě a láskyplně se stará o svoji panenku, či medvídka, jako o člena rodiny. Dítě po třetím roce života zkoumá, zkouší a mění věci ve svém okolí. Vyžaduje spoluhráče pro hru. Od pátého roku se stává velmi společenskou bytostí, když něco dělá, má zájem nejen o činnost samu, ale i o její výsledek. Upřednostňuje hračky, které svoji funkcí odpovídají realitě. Dítě prostřednictvím hračky zjišťuje, jak věci fungují, zvyšuje svoji obratnost a zručnost, rozvíjí představivost a tvořivost. Hračka musí být přitažlivá a zajímavá, tvárná, musí podněcovat k rozmanitým činnostem a musí být bezpečná.

Není nutné utrácet peníze zbytečně za drahé stavebnice a hračky, které někdy spoutávají tvůrčí schopnosti dětí. Postačí i lepenková krabice, která představuje dům, auto, loď, raketu, a když se rozbije, tak se nic nestane a dá se dítěti nová. (Fenwicková, 2007)

2.3 Typy her

Vývoj každého dítěte probíhá jinak, každé dítě si určitou dovednost osvojí v jiném věku. Protože však jednotlivé dovednosti na sebe navazují, zvládnutí jedné činnosti je předpokladem pro zvládnutí jiné činnosti. (Fenwicková, 2007)

Každé dítě je osobnost a je důležité na to myslet při výběru hry. Děti do tří let potřebují jiný typ her jako děti starší. Důležité je při výběru myslet na cíl hry, zaměřit se na rozvoj dítěte, a to buď duševní, motorický nebo společenský.

2.3.1 Edukační hry

Každá hra má v sobě obsažen edukační náboj. Rozdíl je v jeho velikosti a účinku. Edukace by měla být vědomá a řízená, podložená teoretickými poznatky, měla by reflektovat na přirozené prostředí, ve kterém se realizuje a brát v úvahu i národní, historické a kulturní souvislosti. Nejpřirozenějším nástrojem na seberealizaci dětí v tomto věku je hra. (Podhájecká, 2008)

Edukační záběry jsou nejvíc viditelné v didaktických hrách. Didaktické hry splňují výchovně-vzdělávací funkci. Edukační hra je cílevědomá, organizovaná, vedená a zpětně vyhodnocovaná edukační aktivita pedagoga a dětí, cílem které je dosáhnout osobnostní rozvoj dítěte. Edukační hra umožňuje spojovat spontánní dětské činnosti s cílevědomou prací a učením. Má předem stanovený pedagogický cíl, záměr vyplývající z obsahu pedagogické činnosti. Edukační činnost hry určuje pravidlo. Má být stručné, jasné, přesné, jednoznačné a při opakování formulované stejným způsobem. Pravidla dávají pedagogovi i dětem možnost kontroly průběhu hry a sebekontroly v chování ve hře. Dodržováním pravidel se děti učí disciplíně, spravedlnosti a pořádku. (Podhájecká, 2008)

Ukázka edukační hry:

Název hry – Co je to?

Edukační úloha - Poznat zvíře podle popisu

Edukační materiál - Obrázky zvířat

Edukační činnost - Dítě si vytáhne z mnoha obrázků jeden, tak, aby zvířátko ostatní děti neviděly. Slovně popíše, co má na obrázku. Děti mají uhádnout, co je to. Když uhádnou, mají pohybem, anebo zvukem vystihnout charakteristické znaky zvířátka.

Edukační pravidlo - Vytáhnout si obrázek. Popsat zvíře.

Edukační kompetence - Poznání zvířete podle popisu.

(Podhájecká, 2008)

2.3.2 Hry pro děti do tří let

Děti v tomto věku stále obnovují a poznávají svět kolem sebe. Jsou šťastné, když se jim podaří něco, o čem se dlouho pokoušely, například hození míče. Neuvědomují si, že hra má svá pravidla. Důležité je rozvíjet v tomto období jejich smyslové vnímání a motorický vývoj

2.3.2.1 Hry na rozvoj prostorové orientace

Dítě vystupuje vzhůru, sestupuje dolů, svým tělem prozkoumává horizontálně i vertikálně prostor, prostřednictvím modelování poznává obrysy předmětů a jejich rozměry. Vlastní činností si ověřuje své místo v prostoru i umístění různých předmětů. Chápe pojmy jako nahoře a dole a získává představu o pojmech uvnitř a vně.

Hra: Rozmístěte několik hraček po místnosti. Jakmile tlesknete, dítě jednu zvedne a volně se prochází okolo ostatních hraček. Na druhé znamení dítě položí hračku na stejné místo, ze kterého ji sebralo. Pokračujte v této činnosti s ostatními hračkami. (Doyon, 2003)

2.3.2.2 Hry na tělesný kontakt

Jsou to většinou hry, při kterých se s dětmi mazlíme.

Hra na řetěz

Děti sedí v řadě za sebou, poslední je ten, kdo hru vede. Tomu, kdo sedí před ním, pošeptá pokyn, například hladit po hlavě. Dítě, samozřejmě poslechne a začne hladit svého souseda

po hlavě. Takto se spustí řetězová reakce až k prvnímu dítěti. Až potom dá poslední hráč nový pokyn. (Grabbet, 1997)

Hra na hlazení

Jedno dítě se postaví za druhé a škrábe ho po zádech. Třetí dítě (nebo dospělý) se může postavit nebo posadit k druhému a hladit mu ruku, masírovat mu chodidlo, anebo dělat něco příjemného a lechtivého. Hra pokračuje dál, až jsou všichni hráči spojení hlazením, škrábáním anebo masírováním. Děti se přitom mohou pohybovat a svoje pocity vyjadřovat slovy ach, och, hm, fajn. Důležité je jen to, aby se k sobě všichni chovali láskyplně a jemně. (Grabbet, 1997)

2.3.2.3 Hry na rozvoj fantazie

Příběh o dopravním chaose.

Děti budou představovat řidiče aut, cyklisty, chodce, a tak dál. Potom si představíme, že se v celém městě pokazily semaforey. Dopravu řídí policista píšťalkou a povely. Nejdřív jezdí všechna auta chaoticky. Policista zapíská a zakřičí. „Všichni zabočit doleva!“ – a všichni se okamžitě musí otočit a běžet určeným směrem. V okamžiku když zakřičí „Podjezd“, musí pokračovat v podřepu. Při povelu „motorest“ zaparkují. Když policista píská dlouho, vystartují cyklisti, když krátce, zelenou mají auta. Chodci mohou klidně procházet mezi vozidly, když policista nepíská. Jinak musí zůstat stát. (Grabbet, 1997)

Hra na rozlišování barev.

Děti sedí v kruhu, uprostřed kterého je množství kuliček nebo kostek z lega. Vedoucí hry začne vyprávět příběh, ve kterém se vyskytují různé barvy. Jak se v něm například objeví červená tvář, kterou měl pán v pyžamu, když se v autobusu styděl před ostatními lidmi, všechny děti zdvihnou kostku této barvy. Při hledání kostek příslušné barvy, si děti pomáhají. Vedoucí hry by se měl snažit vyprávět příběh tak, aby se v něm střídaly různé

barvy v co nejrychlejším sledu za sebou. A musí to být příběh napínavý, aby se děti na barvy příliš nesoustředily. O to je hra náročnější. (Grabbet, 1997)

2.3.2.4 Hry s předměty okolo nás

Čarovná krabice

Do krabice od bot uděláme na obou užších stranách otvor, do kterého se vejde dětská ruka. Do krabice vložíme dětem dobře známý předmět a uzavřeme ji víkem. První hráč vsune ruku do otvoru a ohmatává předmět. Když ho pozná, vložíme do krabice jiný předmět pro dalšího hráče. (Grabbet, 1997)

Na rodinný stůl

Této hry by se měly zúčastnit alespoň čtyři děti. Rozdělíme je na dvě družstva. Dvě děti z každého družstva se postaví proti sobě a dostanou stejnou úlohu. „Na rodinný stůl“ mají přinést předmět, který vybraly ostatní děti, např. na stůl se položí hrnek na čištění zubů, nebo levá bota pana Mlynáře a (může jím být například domovník ze sousedního domu, který má smysl pro humor). Kdo donese předmět jako první, získal bod pro své družstvo. Vyhrává družstvo s nejvyšším počtem bodů. Věci by měly pocházet z blízkého okolí. Když se do hry zapojí i dospělí, „úloha“ může být náročnější. (Grabbet, 1997)

2.3.2.5 Hry s barvami.

Veselé míchání ve dvojici.

Připravíme si větší množství kusů kartónu s rozměry 10cm x 10cm. Na každém je barevná kaňka v základní barvě. Měli bychom mít tolik kusů kartónu, kolik dětí se chce hry zúčastnit. Barvy necháme vyschnout. Uprostřed stolu leží zakryté další kousky kartónu. Na každém je kaňka ze smíchaných barev (například oranžová z červené a žluté, nebo zelená ze žluté a modré, fialová z červené a modré). Každé dítě si vytáhne kartičku se základní

barvou. Odkryjeme jednu z karet ležících uprostřed stolu. Když je to například kartička s oranžovou kaňkou, musí si k sobě sednout dvě děti, které mají kartičku se zelenou a žlutou základnou barvou. Namalují spolu obrázek, na kterém budou základní barvy, ale i smíchané. Když mají děti ještě problém určit, z jakých základních barev se skládá smíchaná, mohou si pomoci tak, že budou míchat různé barvy a tak najdou odpověď. Když by chtěly malovat všechny děti, můžeme každému rozdat kartičky se všemi základními barvami. Potom už každé dítě samo určí, jaké barvy míchat aby dosáhlo barvu kaňky na odkryté kartě. (Grabbet, 1997)

Tečkované nosy

Každému dítěti uděláme na nos barevnou tečku. Dbáme na to, aby se barvy pravidelně opakovaly, tedy například dvě zelené, dvě modré tečky atd. – podle počtu dětí a barev. Jeden hráč stojí uprostřed, ostatní sedí v kruhu na židličkách. Stojící dítě vypráví příběh. Když v něm vysloví například červenou, děti s červenými tečkami na nose si navzájem vymění místa. Stojící hráč se snaží obsadit jednu z těchto židliček. V okamžiku, kdy se mu to podaří, jde do středu hráč, pro kterého nezůstala volná židlička. (Grabbet, 1997)

2.3.2.6 Hry na vnímání hlasů a zvuků

Hlasy zvířat

Vyberte si hlas jakéhokoli zvířete, nejraději takového, které dítě zajímá. Používejte hlasy zvířat při hře často, ale nezapomeňte také hovořit ve větách, nejen vydávat samotné zvuky. (Lynch, 1999)

Činnosti

Zatleskat, otočit se, stočit se do klubíčka.

Hrajte hru „Kuba řekl“ s hlasem a bez.

1. Začnete s jednou z výše uvedených činností, například „otoč se“.

2. Řeknete: „Kuba řekl: Otoč se“, pokud je to nezbytné, použijte znak nebo gesto a pomozte dítěti otočit se.

3. Tentokrát, když říkáte „otoč se“, pouze bezhlasně pohybujte rty. Když nepoužijete hlas, dítě nemá příkaz vyplnit. (Lynch, 1999)

2.3.2.7 Pohybové hry

Do této kategorie patří hry, které rozvíjí pohybové schopnosti.

Chodecké – Vyhýbavá (držení těla, vykračování)

Celá skupina dětí se volně rozejde. Na ploše určené na hru rozestavíme několik předmětů. Děti mají za úlohu chodit mezi nimi a neshodit je. Děti chodí volně, každé podle své vůle. Když splní úlohu, můžeme jim ztížit hru přidáním nové překážky. Když se děti dotknou překážky nebo ji shodí, hra se opakuje bez jejího dalšího ztížení. Děti mezi jednotlivými opakováními sedí na lavičkách. Při chůzi jim můžeme říkat nějakou známou říkanku. Nesmí do sebe vrážet. (Rovný, 1986)

Hry s lezením – Náklad

Dítě leze po čtyřech a na zádech nese lehký náklad, např. papírovou krabici. Snaží se lézt tak, aby mu předmět nespádl. Na označené dráze 5 – 6 metrů napodobuje psa, kočku apod.. Dítě nesmí lézt po kolenou. (Rovný, 1986)

Honičky – Kocour a myšky

Kocourem je jedno dítě, které spí ve svém domečku na jedné straně hrací plochy. Na druhé straně hrací plochy jsou ostatní děti – myšky, které se potichu příkrádají ke kocourovi. Když kocour zamňouká, myšky běží domů. Dítě, které je chyceno, se stává kocourem. (Rovný, 1986)

Vyzívačky – Hledej si kamaráda

Děti vytvoří dvojice, které se procházejí. Na povel učitelky se děti pustí a běhají volně v prostoru. Na další povel učitelky se dvojice hledají. Která dvojice se jako první najde, zdvihne ruce. Hru můžeme několikrát opakovat. (Rovný, 1986)

Přebíhačky – Kdo cestuje nejrychleji

Děti vytvoří družstva v zástupech. Každé družstvo má před sebou metu ve vzdálenosti 5 – 10 m. Na pokyn učitelky se družstva snaží dostat k metě určeným způsobem: chůzí (chodci), poklusem (auta), poklusem s vysokým skrčováním (koníci), poskočným klusem (děti). Jednotlivé úlohy družstev budujeme a určíme pořadí družstev podle součtu získaných bodů. (Rovný, 1986)

Skákačky – Na žabky

Učitelka ohradí „rybník“ ve tvaru obdélníka. Na delší straně stojí vedle sebe děti – žabky. Učitelka stojí na kratší straně, obrácená tváří k dětem a dává pokyny: „Žabky, hop do vody!“, „Žabky, hop z vody!“ Děti na pokyn učitelky skočí do rybníka, nebo vyskočí z rybníka. Pokyn se víckrát opakuje. (Rovný, 1986)

2.3.3 Hry pro děti od tří do šesti let

Děti v tomto věku jsou úplně jiné osobnosti. Dovedou soustředěně naslouchat, oblíbily si kolektivní hry, rády předvádějí různé úlohy s hračkami. Umí si hrát podle plánu hry a dodržují pravidla.

2.3.3.1 *Hry pro rozvoj prostorové orientace*

Od tří let si dítě uvědomuje umístění předmětů v prostoru a vztah předmětů k němu samotnému. Je si vědomo uspořádání věcí, které důvěrně zná; může se vyznat v jednoduchých trasách a orientovat se na nich, osvojuje si pojem obydli.

Hry:

1. Vytvořte z provázku kruh o obvodu asi tři metry. Dítě se posadí dovnitř kruhu, vně kruhu; chodí kolem kruhu, vrací se dovnitř atd.
2. Rozložte na podlaze několik lístků papíru o velikosti asi třiceti centimetrů čtverečních. Dejte je na vzdálenost přibližně třiceti centimetrů od sebe. Dítě prochází mezi těmito lístky, aniž by se jich dotklo. (Doyon, 2003)

2.3.3.2 *Společenské hry*

Potáhni myš

Hráči sedí okolo stolu nebo na zemi v kruhu. Uprostřed leží myšky, které vyrobíme z korkových zátek a zbarvíme každou jinou barvou. Na zátku připevníme uši z plstě, jako nos zapícheme špendlík a oči nakreslíme. Na zadní část připevníme dalším špendlíkem delší vlákno vlny jako ocásek. Hráči drží ocásek v ruce. Házíme kostkou, jejíž jednotlivé strany mají také barvy jako myši. Jedno z dětí drží v ruce kelímek od jogurtu, na který jsme nakreslili kočičí tvář a druhou rukou hodí kostkou. Když padne například žlutá, snaží se kočkou ulovit žlutou myš. Hráč, který tuto myš drží za ocas, ji samozřejmě rychle odtáhneme pryč. Jak jeho myš kočka chytí, má smůlu, protože ze hry vypadne. Žlutou myšku odložíme bokem. Vítěz, to znamená hráč, který drží poslední myš je v dalším kole lovcem. (Grabbet, 1997)

Puzzle se zpěvem

Pohlednice rozstříháme na kousky, jejich tvary by však neměly být velmi komplikované. Každý hráč dostane jeden díl v zalepené obálce. Po odstartování hráči otevřou obálky a snaží se co nejrychleji vytvořit skupinku, jejíž díly k sobě patří. Skupinka, která svoje puzzle poskládala, začne s nácvičkou nějaké písničky. Nakonec jednotlivé skupinky zazpívají svoje písničky v doprovodu hudebních nástrojů. Pochválíme skupinu, která zazpívala písničku související s motivem obrázku na pohlednici. (Grabbet, 1997)

2.3.3.3 Hádankové hry

Uhádni o koho jde!

Jedno z dětí si někoho vybere a popíše ho například takto: je malý, veselý a má tmavé vlasy. Rozhlédneme se do kola. Mohl by to být Marek, Tomáš nebo Honzík? Když neuhádneme, musí pokračovat v popisu: má oblečené modré kalhoty a bílé triko. Teď již samozřejmě všichni vědí, že je to Kuba. (Grabbet, 1997)

Uhádni hmatem.

Sedíme v kruhu. Každé dítě si pod svetr skryje nějaký předmět. Jedno z dětí se pokouší přes oděv nahmatat, o jaký předmět jde. Když uhádne například polovinu věci, může určit další dítě, které ho vystřídá. Pro starší děti můžeme zvolit náročnější variantu. Předměty nemusí pojmenovat hned, ale až potom, když je všechny ohmatají. Je to dobrý trénink paměti. (Grabbet, 1997)

2.3.3.4 *Hry vyžadující soustředění*

Poštovní poslíček

Posadíme se do kruhu. Uprostřed sedí dítě se zavázanýma očima. Každý hráč si vymyslí název města a nahlas ho vysloví. Dítě uprostřed kruhu hraje poštovního poslíčka. Zakřičí například: Poštovní poslíček jde z Chlebové do Slaninova! Všichni nastupovat! Děti, které si zvolily tyto názvy, si rychle musí šikovně vyměnit místa. Poštovní poslíček se přitom pokouší jedno z nich chytit. Toto dítě se stane potom novým poštovním poslíčkem. Ještě pokračuje z Paprikové do Zelné. Když dítě zapomene názvy měst, pomůže mu dospělý. Měl by si pro jistotu tyto názvy poznačit. (Grabbet, 1997)

Chaos mezi zvířátky

Děti si vytáhnou po jednom obrázku a začnou napodobovat pohyby a zvuky, které jsou pro zvířátko na kartičce charakteristické. Ve hře jde o to, aby děti našly zvířecího partnera stejného druhu. Když se zvířatům podaří najít a vytvořit skupinku, jsou neporazitelní. Vyvážnou z každého nebezpečí, protože v jednotě – stádě je síla. Vedoucí hry jim může potom vyprávět příběhy se života zvířat ve volné přírodě i o jejich ohrožení lovci a pytláky. (Grabbet, 1997)

2.3.3.5 *Pohybové hry*

Hry jsou zaměřené na motorický (fyzický) vývoj dítěte, sociální vývoj a manuální zručnost. Procvičují jejich motoriku, ovládnutí těla, udržení rovnováhy a je mnoho her, které jsou zaměřené na kolektivní práci (vytvářejí se družstva, která mezi sebou soutěží).

Chodecké – Na medvěda

Děti vytvoří kruh a drží se za ruce. Uprostřed je medvěd. Děti se pohybují po obvodě kruhu a říkají:

„Po zahradě chodí medvěd, velký a huňatý. Ukaž, ukaž, co dokážeš, ty medvěde chlupatý.“

Na slovo „chlupatý“ se děti zastaví, pustí ruce a medvěd začne cvičit. Děti ho napodobují. Potom si medvěd vybere nástupce a hra se opakuje. (Rovný, 1986)

Hry s lezením – Kočičky a myš

Hra s lezením a rychlou reakcí na pohybující se předmět. Jedno dítě má v ruce provázek, na konci kterého je uvázaná myška nakreslená na papíře. Ostatní děti jsou kočičky a lezením po čtyřech se snaží uvázanou myšku chytit. Dítě s myškou se rychle pohybuje, kdo ji chytí, stává se myškou. Myšky se mohou chytat jen při lezení.. (Rovný, 1986)

Honičky – Honička s loptou

Učitelka vybere jedno dítě, které bude nahánět. Nahánějí dítě dává „babu“ tak, že se dotkne naháněného míčem. Po dotyku mu míč odevzdá. Míč se nesmí hodit. U pěti a šestiletých dětí se mohou nahánět i dvě děti naráz. (Rovný, 1986)

Vyzývačky – Na třetího

Děti stojí v kruhu ve dvojicích (za sebou) obrácené čelem dovnitř kruhu. Jedna dvojice začne hru tak, že jedno dítě honí druhé po obvodě kruhu. Dítě, které je naháněné, se může zachránit zařazením se před kteroukoliv dvojici. Poslední – třetí dítě musí vyběhnout a běžet před honícím. Když ho naháněč doběhne, vymění si úlohy. (Rovný, 1986)

Přebíhačky – Na vlak

Děti tvoří pěti až šesti členná družstva a stojí v zástupech. Před každým zástupem v přiměřené vzdálenosti je meta. Na povel učitelky první oběhne metu, vrátí se a podá ruku druhému. Společně obíhají metu. Vráti se pro třetího a spolu obíhají metu. Celé družstvo vytvoří vlak. Zvítězí družstvo, které oběhne metu a vrátí se na své místo první. (Rovný, 1986)

Skákačky – Zajíc v zelí

Učitelka nakreslí na zem velký kruh, aby okolo něho mohly být děti – zajíci volně rozestoupení. Jedno z dětí – strážce zahrady, se postaví do kruhu. Na pokyn učitelky děti skáčou do zelí i ven ze zelí. Strážce může chytat jen v zahradě. Chycený zajíc se stává strážcem. (Rovný, 1986)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 APLIKACE HER.

Hra je nedílnou součástí dětského světa. Je důležité, aby si děti hrály každý den a tím rozvíjeli své fyzické dovednosti, manuální zručnosti a sociální dovednosti.

Vybrala jsem si čtyři rozdílné hry, které budu aplikovat v mateřské škole ve dvou třídách. Dvě hry pro nejmenší, budu aplikovat v „malé třídě“, kde je věková hranice dětí do 3 let a dvě hry v druhé třídě „velká třída“, kde jsou děti ve věku 5-6 let.

Pro každou skupinku dětí a každou hru zvláště jsem si vypracovala hodnotící tabulku, ve které jsem hodnotila např. fyzické dovednosti, vědomosti, chování atd. Vytvořila jsem si hodnotící stupnici. Každá třída, věková skupina dětí, měla vlastní stupnici. Předem jsem se pedagogů příslušných tříd zeptala, s jakými dětmi přijdu do kontaktu. Jestli se jedná o děti zdravé, děti s nějakým výrazným talentem, anebo zda se ve třídě vyskytuje dítě s nějakým postižením. Tato otázka byla důležitá pro následující výběr her z toho důvodu, aby hry nebyly po fyzické stránce moc obtížné, nebo aby děti nenudily, a aby se do hry mohly zapojit všechny děti ze třídy bez rozdílu.

3.1 Aplikované hry pro děti do 3 let.

Pro tuto skupinu dětí jsem si vybrala hru Čarovná krabice a pohybovou hru Na žabky. Jedná se o třídu 10 dětí, ve věku do 3 let. Podle pedagogů se zatím žádné dítě neprojevovalo výrazným talentem a všechny děti jsou zdravé.

3.1.1 Hra – Čarovná krabice

Popis hry: Do krabice od bot uděláme na obou užších stranách otvor, do kterého se vejde dětská ruka. Do krabice vložíme dětem dobře známý předmět a uzavřeme ji víkem. První hráč vsune ruku do otvoru a ohmatává předmět. Když ho pozná, vložíme do krabice jiný předmět pro dalšího hráče. (Grabbet, 1997)

Pomůcky: krabice od bot s vystřiženým otvorem pro ruku, předměty, hračky – auto, míč, hrací kostka, lžička.

Hru jsem dětem na začátku podrobně vysvětlila a názorně ukázala, tak aby ji porozuměly a viděly, že se nemají čeho bát. Jako předměty jsem použila hračky a věci se kterými přicházejí do kontaktu každý den. Doma jsem si připravila hodnotící tabulku (Tab.1.), do které jsem ve škole dopsala jména jednotlivých dětí a v průběhu hry jsem ji doplňovala body s hodnotící stupnice (Tab.2.). Hodnotila jsem každé dítě zvlášť. Hra umožnila zaměřit se na fyzické dovednosti (hmatem rozlišují tvar a velikost věcí v krabici) a sociální dovednosti (jakou mají slovní zásobu, a jak se vyjadřují).

Tab.1. Hodnotící tabulka ke hře Čarovná krabice.

Jméno	Fyzická dovednost	Sociální dovednost	Poznámky
Anna M.	2	3	Nechtěla říci, o jakou věc nebo hračku se jedná a sedla si nazpět.
Janko K.	/	/	Nezapojil se, seděl a sledoval hru.
Věra J.	1	2	Hru opakovala ještě jednou.
Martin M.	3	3	Na začátku chtěl hrát hru, ale když se postavil ke krabici, tak odmítl.
Lukáš P.	2	1	S menším strachem a váháním strčil ruku do krabice, ale pohotově odpověděl.
Kamil K.	2	2	Dvakrát strčil ruku do krabice, odpovídal s váháním.
Zuzana D.	1	1	Hru chtěla opakovat víckrát za sebou, po druhém opakování jí bylo vysvětleno, že musí pustit ke hře i ostatní děti.
Hana B.	3	3	Na začátku hru chtěla hrát a u krabice si to rozmyslela.

Janka K.	2	2	Dlouho ohmatávala a dlouho přemýšlela, ale správně uhodla.
Tina K.	1	2	Váhala a nakonec zopakovala to, co její kamarád.

Tab.2. Hodnotící stupnice pro hru Čarovná krabice.

1	Okamžitá reakce – dítě reaguje bez zaváhání
2	Reakce s váháním – dlouho přemýšlí, správná odpověď se mu nepodaří napoprvé.
3	Odmítl hrát hru

Vyhodnocení: Touto hrou děti získávali zároveň odvalu. Důležité bylo nesmělé děti povzbudit ale nenutit je. Ukázat jim, že se nemají čeho bát. Některé děti byly velmi aktivní a chtěly opakovat hru i několikrát po sobě, jiné vyjmenovaly i tři věci najednou, než se jim podařilo správně odpovědět.

Doporučení: Je nutné hru s dětmi víckrát opakovat, aby děti překonaly strach z neznáma a z neznámých věcí. Tím si budou rozvíjet fantazii a vědomosti.

3.1.2 Hra – Na žabky

Popis hry: Učitelka ohradí „rybník“ ve tvaru obdélníka. Na delší straně stojí vedle sebe děti – žabky. Učitelka stojí na kratší straně, obrácená tváří k dětem a dává pokyny: „Žabky, hop do vody!“, „Žabky, hop z vody!“ Děti na pokyn učitelky skočí do rybníka, nebo vyskočí z rybníka. Pokyn se víckrát opakuje. (Rovný, 1986)

Pomůcky: švihadla - na zemi jsem z nich vytvořila rybník ve tvaru obdélníka, obrázky žabek – děti je měly připnuté na oblečení.

Hru na žabky jsem aplikovala ve stejné třídě, jako hru předcházející, zúčastnily se jí ty samé děti i ve stejném počtu. Podrobně a hlavně názorně jsem hru vysvětlila, aby ji děti pochopily. V průběhu hry jsem děti hodnotila z hlediska fyzické dovednosti (pohyby, skoky, ovládání těla) a v sociální oblasti (reakce na pokyny). Použila jsem hodnotící tabulku (Tab.3) a hodnotící stupnici. (Tab.4).

Tab.3. Hodnotící tabulka ke hře Na žabky

Jméno	Fyzická dovednost	Sociální dovednost	Poznámky
Anna M.	1	1	Pohotově reaguje na pokyny.
Janko K.	1	2	Výborná fyzická obratnost, ale pomalejší reakce na pokyn.
Věra J.	2	2	Na začátku hrála hru s váháním, ale po druhém opakování reagovala rychleji.
Martin M.	1	1	Reagoval okamžitě.
Lukáš P.	2	2	Doskakoval jako poslední.
Kamil K.	1	1	Okamžitá reakce na pokyny.
Zuzana D.	1	1	Okamžitá reakce na pokyny.
Hana B.	1	1	Reagovala okamžitě.
Janka K.	2	2	Reagovala se zaváháním, po druhém opakování odmítla skákat.
Tina K.	1	1	Reagovala okamžitě.

Tab.4. Hodnotící stupnice pro hru Na žabky.

1	Okamžitá reakce
2	Reakce s váháním
3	Odmítlo hrát hru

Vyhodnocení: Všechny děti se do hry zapojily. Fyzická dovednost a reakce na pokyny byly u většiny dětí výborné. Některé děti reagovaly pomaleji. Dětem se tato hra líbila víc, než ta předcházející a vyžadovaly opakování, ale po druhém opakování některé již odmítly hrát. Bylo na nich vidět, že mají raději hry pohybové.

Doporučení: Bylo by dobré hru rozšířit o víc pokynů, aby byla pro děti zajímavější a daly se víc hodnotit fyzické dovednosti, např. „Žabky schovejte se před čápem“- děti si podřepnou a zakryjí si oči, nebo „Žabky skákejte na jedné noze.“

3.2 Aplikované hry pro děti od 3 do 6 let.

Vybrala jsem hry, při kterých se dá sledovat a hodnotit fyzická dovednost, manuální zručnost, vědomosti, paměť a sociální chování. Jedná se o hru hádankovou – Uhádni o koho jde! a hru pohybovou – Zajíc v zelí. Hry jsem hrála s dětmi, jejichž věková hranice je 5 – 6 let a hry se zúčastnilo 13 dětí. Děti jsou zdravé a zatím se žádné dítě neprojevovalo výrazným talentem.

3.2.1 Hra – Uhádni o koho jde!

Popis hry: Jedno z dětí si někoho vybere a popíše ho například takto: je malý, veselý a má tmavé vlasy. Rozhlédneme se do kola. Mohl by to být Marek, Tomáš nebo Honzík? Když neuhádneme, musí pokračovat v popisu: má oblečené modré kalhoty a bílé triko. Teď již samozřejmě všichni vědí, že je to Kuba. (Grabbet, 1997)

Hru jsem srozumitelně vysvětlila dětem. V průběhu hry jsem hodnotila vědomosti (jestli poznají barvy, kterými popisovaly kamarády), sociální dovednosti – komunikaci (jak přesně popisují, jak se vyjadřují) a soustředění na hru. Všechny děti se při hře vystřídaly. Vytvořila jsem si hodnotící tabulku (Tab.5), která obsahovala jména dětí a dovednosti. Doplněvala jsem ji body z hodnotící stupnice (Tab.6).

Tab.5. Hodnotící tabulka ke hře Uhádni o koho jde!

Jméno	Vědomosti	Komunikace	Soustředění	Poznámka
Erik T.	1	1	2	Krásně popsal kamaráda.
Miloš B.	1	2	1	Dlouho mu trvalo než se vyjádřil.
Jožko B.	2	2	1	Hra ho bavila a nenechal se ničím rozptýlit.
Alena R.	1	2	3	Velmi ji rozptylovalo okolí.
Klára R.	2	1	1	Zaměnila barvy, ale později se opravila.
Táňa O.	2	1	2	Pěkné vyjadřování.
Tomáš P.	3	2	3	Rozptyloval ostatní a vůbec nepozná barvy.
Janko C.	1	2	1	Hru chtěl opakovat.
Petra V.	2	1	2	Pěkné vyjadřování.
Linda S.	1	1	2	Do hry se zapojila později.
Sylva H.	3	2	1	Neumí barvy.
Soňa H.	2	1	1	Malý problém s rozpoznáním barev.
Jarka Ď.	/	/	/	Nechtěla se do hry zapojit.

Tab.6. Hodnotící stupnice pro hru *Uhádni o koho jde!*

	Vědomosti	Komunikace	Soustředění
1	Pozná barvy výborně	Slovní zásoba a vyjadřování je výborné.	Výborné
2	Pozná barvy se zaváháním	Slovní zásoba a vyjadřování je dobré.	Nechá se rozptýlit okolím.
3	Nepozná barvy	Nekomunikuje	Nesoustředí se.

Vyhodnocení: Jedno dítě se vůbec do hry nezapojilo a další se zapojilo později, až v průběhu hry. Hra přinutila děti komunikovat, poslouchat a respektovat se navzájem. Touto hrou byly děti nuceny rozvíjet vlastní slovní zásobu a souvisle se vyjadřovat. Odhalilo se, že některé děti vůbec nepoznají barvy, což je podle mého názoru v tomto věku dosti problémové.

Doporučení: Hru můžeme rozšířit např. tím, že popisujícímu zavážeme oči a bude popisovat z paměti, nebo bude popisovat beze slov a použije mimiku. Tím bychom mohli sledovat i vývoj fyzických dovedností.

3.2.2 Hra – Zajíc v zelí.

Popis hry Učitelka nakreslí na zem velký kruh, aby okolo něho mohly být děti – zajíci volně rozestoupení. Jedno z dětí – strážce zahrady, se postaví do kruhu. Na pokyn učitelky děti skáčou do zelí i ven ze zelí. Strážce může chytat jen v zahradě. Chycený zajíc se stává strážcem. (Rovný, 1986)

Pomůcky: švihadla – na zemi jsem z nich vytvořila kruh, který představoval zahradu, čepice – pro zahradníka, aby se lišil od ostatních.

Pravidla hry a hru jsem dětem podrobně vysvětlila. V průběhu hry jsem děti sledovala a hodnotila jejich fyzickou dovednost (pohybovou aktivitu) a sociální dovednost (reakce na pravidla hry). Výsledky jsem zapsala do hodnotící tabulky (Tab.7) a použila jsem hodnotící stupnici (Tab.8).

Tab.7. Hodnotící tabulka ke hře Zajíc v zeli.

Jméno	Fyzická dovednost	Sociální dovednost	Poznámka
Erik T.	1	1	Pohybově zdatný.
Miloš B.	1	1	Byl nadšený ze hry, hru chtěl stále opakovat.
Jožko B.	2	1	Místo skákání švihadlo jenom překročil.
Alena R.	1	2	Po chycení odmítala být zahradníkem.
Klára R.	2	1	Opožděné reakce na pohyb.
Táňa O.	2	1	Zpomalené pohyby.
Tomáš P.	1	1	Velmi obratný.
Janko C.	1	2	Stalo se, že nerespektoval pokyn.
Petra V.	1	1	Velmi soutěživá.
Linda S.	1	1	Nechtěla připustit, že může být chycená, tvářila se uraženě.
Sylva H.	1	1	Pohybově zdatná.
Soňa H.	1	1	Velmi obratná.
Jarka Ď.	1	1	Nechtěla připustit, že může být chycená, tvářila se uraženě.

Tab.8. Hodnotící stupnice pro hru Zajíc v zeli.

1	Okamžitá reakce
2	Reakce s váháním
3	Odmítlo hrát hru

Vyhodnocení: Pohybová hra byla pro děti zajímavější, do hry se zapojily všechny děti. Některé děti byly po fyzické stránce velmi obratné, jiné se nechtěly smířit s prohrou (byly chyceny zahradníkem) a tvářily se velmi uraženě, při opakování hry se odmítly zapojit.

Doporučení: Do budoucna by to chtělo hru ztížit, například zahradníkovi zavázat oči, nebo zajíci by skákali na jedné noze. Tím by si děti víc procvičovaly své fyzické dovednosti.

ZÁVĚR

Rodiče by se měli podílet na vývoji dítěte a ne jen nečinně přihlížet. Není nic jednoduššího a příjemnějšího, jako hrát hru, která se bude podílet na jeho všestranném rozvoji. Dítě si vůbec neuvědomí, že něco užitečné dělá pro sebe, ale bude si pamatovat příjemné chvíle strávené s rodiči a odmění se jim tím nejdražším co vlastní, a to je úsměv a láska.

Je důležité se na hru dívat, jako na zábavný a příjemný prostředek, který slouží k rozvoji dítěte. Musíme si uvědomit, že hra pro děti je činnost, kterou dělají téměř celý den a je pro ně hodně důležitá.

Aplikovala jsem čtyři hry v mateřské škole. Dvě hry ve skupině dětí ve věku 3 let a dvě s dětmi ve věku 5 až 6 let. Jednalo se o hru hádankového typu, hru která se zaměřuje na věci kolem nás a hry pohybové. Každá hra byla zaměřená na něco jiného. Některé sledovaly a pomáhaly rozvíjet komunikaci dětí, chování, ale i fyzickou zdatnost. Bylo důležité si uvědomit, že se jedná o úplně jiné věkové skupiny.

Děti do 3 let úplně jinak reagovaly, než ty starší. U nich je vývoj vidět nejvíc. Bylo nutné jim podrobně a co nejjednodušší formou, názorně vysvětlit, jak se daná hra hraje. Starší děti se chovaly úplně jinak, věkový rozdíl je hodně viditelný. Jedno měly společné, hrát hry jím baví. Nejvíc mají v oblibě hry pohybové, do těchto her se zapojily všechny děti, kdežto hry, u kterých bylo nutné se víc soustředit, některé děti odmítly hrát.

Je důležité myslet na to, že každé dítě je úplně jiné, má vlastní potřeby, a je to osobnost, která se rozvíjí po svém. Měli bychom myslet na to, že děti se budou vyvíjet nejlépe za podmínky, že je milujeme proto, jaké jsou, a ne proto, jaké bychom je chtěli mít.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Monografie:

- [1] DOYON, Louise. Hry pro všestranný rozvoj dítěte. 1.vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-754
- [2] FENWICKOVÁ, Elizabeth. *Velká kniha o matce a dítěti*. 13.vyd. Bratislava: Perfekt, 2007. ISBN 978-80-8046-361-8.
- [3] FŮLŮPOVÁ, Eva. ZELINOVÁ, Milota. *Hry v materskej škole na rozvoj osobnosti dieťaťa*. 1.vyd. Bratislava: Mladé letá, 2003. ISBN 80-10-00002-7.
- [4] GRABBET, Regina. *Knihá plná hier. Zahrajme sa spolu*. 1.vyd. Bratislava: Mladé letá, 1999. ISBN 80-06-00963-5.
- [5] GUÍA, Libro. *Šimon půjde do školy*. 2.vyd. Praha: Portál, 1995. ISBN 80-7178-243-2.
- [6] KOSTRUB, Dušan a kol.. *Dizajn procesu výučby v materskej škole. Kurikulárne inžinierstvo a pedagogické navrhovanie*. 1.vyd. Prešov: Rokus,2005. ISBN 80-89055-56-7
- [7] LYNCH, Charlotte. *Cvičení pro rozvoj řeči*. 1.vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-571-7.
- [8] OPRAVILOVÁ, Eva. *Dieťa sa hrá a spoznáva svet*. 1.vyd. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1988. 067-267-88 DSH.
- [9] PODHÁJECKÁ, Mária. *Edukačnými hrami poznávame svet*. 3. vyd. Prešov : Prešovská univerzita v Prešove, 2008. 234 s. ISBN 978-80-8068-797-7.
- [10] ROVNÝ, Miroslav. KABÁČOVÁ, Barbara. GRANEC, Koloman. *Pohybové hry detí predškolského veku*. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1986.
- [11] ZAHÁLKOVÁ, Milada. *Predškolská výchova 2, November-December 2000/2001. Růst a vývoj dítěte*. Ročník LV. ISSN 0032-7220.

Internetové zdroje:

- [12] AŠENBRENEROVÁ, Ivana. *Vývoj dítěte* [online]. 2006. [cit.2009-01-03].
Dostupný z WWW:
<<http://www.mladzena.cz/scripts/detail.php?pgid=1316>>.
- [13] AŠENBRENEROVÁ - PEČENKOVÁ, Ivana. *Vývoj dítěte* [online]. 2007.
[cit.2009-01-03]. Dostupný z WWW:
<<http://www.mladzena.cz/scripts/detail.php?pgid=1316>>.
- [14] Mimirady: *Přehled motorického, sensorického a duševního vývoje dítěte*
[online]. 2008. [cit.2009-02-03]. Dostupný z WWW:
<<http://mimirady.blog.cz/0804/prehled-motorickeho-senzorickeho-a-dusevniho-vyvoje-ditete>>.

SEZNAM TABULEK

Tab.1. Hodnotící tabulka ke hře Čarovná krabice.....	38
Tab.2. Hodnotící stupnice pro hru Čarovná krabice.....	39
Tab.3. Hodnotící tabulka ke hře Na žabky.....	40
Tab.4. Hodnotící stupnice pro hru Na žabky.....	41
Tab.5. Hodnotící tabulka ke hře Uhádni o koho jde!.....	42
Tab.6. Hodnotící stupnice pro hru Uhádni o koho jde!.....	43
Tab.7. Hodnotící tabulka ke hře Zajíc v zelí.....	44
Tab.8. Hodnotící stupnice pro hru Zajíc v zelí.....	45