

# SEMINÁŘ č.2

## ■ PREZENTACE NA ZADANÉ TÉMA :

*úloha hry ve vývoji jedince* – Fučíková, Táborský

*teambuilding* – Cupák, Chvátal

*zážitková pedagogika* – Kubala, Šebesta

*neklid a agresivita* – Doležal, Jalová, Valenta

## ■ VEDENÍ HER :

*hry zaměřené na rozvoj spolupráce* – Jančíková, Šmarda

*skupinové hry* – Sýkorová, Cupák

*hry pro zvládnutí agrese a neklidu* – Šimoníček

# Úloha hry ve vývoji jedince

## 1. Novorozenecké období (do 28. dne po narození )

- schopnost učit se; vstupovat do sociální interakce ( pohled z očí do očí - při plné bdělosti )
- přizpůsobování se vnějšímu prostředí (dominují nepodmíněné reflexy)
- důležitá je synchronie pozornosti a emocionality mezi matkou a dítětem
- soc. hříčky s celou rodinou
- největší pocit bezpečí zajišťuje chvíle při kojení

## 2. Kojenecké období (do 12. měsíců života )

- etapa velmi rychlého psychomotorického vývoje (do 12. měsíců stojí, chodí, rozumí, trochu mluví )
- rozvíjí se sociální vztahy
- projevy první samostatnosti ( jí samo rohlík, pije z hrníčku, sahá po věcech )
- v prvních dvou letech si dítě hraje samo (pozorování, manipulační hry s hračkami) a nevšímá si okolí.
- Hra má IMITAČNÍ CHARAKTER- napodobuje své blízké (PACI,PACI,PACÍČKY...)

### 3. *Batolecí období* (od 1 do 3. roku života)

- období osamostatňování
- bez problému chodí a běhá
- velmi rychlý rozvoj řeči
- **symbolické myšlení**
- hrubá motorika (chození po schodech), první malůvky (mazanice - tvary); jemnější motorika (listování knihou, lžička, zapínání knoflíků);
- **období prvního vzdoru**

Batole si hraje rádo samo a samostatně ( tím rozvíjí svou představivost, tvůrčí návyky) a ke konci tohoto období se již rozvíjí tzv. **PARALELNÍ HRA** ( více dětí společně hrají stejnou hru, ale nezávisle na sobě ).

Ve velké oblibě jsou *hry s vodou a pískem* (tvárnost, poddajnost, stejnorodost).

Batole miluje *smyslové* zábavy (kreslení, modelování).

Z *pohybových* her - chůze po kládě, pozpátku, kutálení míče, válení sudů.

*Symbolická hra* - batole se stává princeznou, drakem, koněm, ..

## 4. Předškolní věk ( od 3 do 6 let)

- **typický věk hry** - osvojování sociálních rolí (hra na někoho, na něco), tvořivost, iniciativnost,
- **rozvoj řeči** se pomalu dokončuje,
- **dítě je v tomto období velmi hravé**, pohyblivé a má silnou potřebu pohybu a sklon k napodobování dospělých
- **učení nových věcí**; období otázek **Proč?**

### Tříleté dítě:

- když jde do schodů střídá nohy
- kresba kruhu podle předlohy
- asociativní, úkolová, sociální hra
- hraje si raději mezi ostatními dětmi

### Pětileté dítě:

- z kostek staví bránu, puzzle, čtverec podle předlohy
- jezdí na kole, trojkolce
- nastává období skupinových her

### Čtyřleté dítě:

- jde po nízké kladině
- kresba křížku a pána =  
HLAVONOŽEC
- silně vzrůstá zájem o ostatní děti

# Hry v předškolním věku

- již se objevují náznaky KOOOPERATIVNÍ HRY (děti se sdružují do skupinek a hrají si společně)
- námětové, úkolové hry napodobující činnosti a role dospělých (dítě se napodobením učí řeči, mimice, gestikulaci, zdrženlivému či živelnému projevu citu, přijímá sympatie nebo antipatie, přijímá i způsob chování k ostatním lidem ) ,
- později skupinové hry s pravidly (na honěnou, na schovávanou - kontakt s vrstevníky),
- konstrukčně - manipulační hry (se stavebnicí),
- kreslení je hrou a zároveň nejpřirozenějším vyjadřovacím prostředkem - kresbou poví více, než by dovedlo říci slovy .

Hlavní náplní hry jsou zpevňující činnosti, kdy jsme si vědomi, že si dítě v tomto věku hraje velmi rádo, dlouho a často.

## 5. Mladší školní věk (od 6 let do 11-12 let)

- hlavní motiv – škola (skončila doba her a začíná doba učení a povinností),
- škola učí děti myslet (jednoduchá logika), zlepšuje se paměť (mechanická i logická).
- dítě někdy neumí zvládat problémy => vznikají neurotické poruchy (psychostenie – příčinou je většinou LMD, poruchy učení - dyslexie, dyskalkulie, dysgrafie)
- rozvíjí se soutěživost, spolupráce

# Hry v mladším školním věku

(přestává být hlavní činností dítěte a od základu se proměňuje- dítě si hraje s tím a na to, co má smysl).

- U chlapců převládají pohybové hry s prvky dobrodružnosti a bojovnosti, technické stavebnice
- Dívky mají v oblibě pohybové hry, ruční práce a hry s prvky pečovatelskými (hry na rodinu, lékaře apod.- je to věrné napodobení skutečnosti ).
- Velmi oblíbené jsou hry dramatické (děti představují osoby svého okolí, literární postavy, mění kostýmy a převleky, dramatizují pohádky a příběhy, zpívají a tančí).
- Tvořivé hry (modelování, šití, vyšívání, lepení, materiály pro práci s kovem, se dřevem a stavebnice konstrukčního typu -např. Merkur, Lego apod.).
- Kolem 10 roku života hra nabývá mnohem přísnějších **kolektivních forem** a postupně se stává hrou sportovní (rádi soutěží), tj. spojuje se s určitými tělovýchovnými cíli, pravidly a hlavně s pojmy kolektivního zájmu a kolektivní kázně.



# 6. Dospívání

## a) pubescence (11 - 15 let)

- biologicky význačné období - **pohlavní zrání**
- rozvoj formálně **abstraktního myšlení** ,
- začleňování do společnosti,
- kritičnost k autoritám- vzdor (vrstevnické skupiny mají větší vliv než rodina a škola ),
- emoční nevyváženost, labilita,
- pro pubescenta je velmi důležitá **skupina vrstevníků**, která poskytuje oporu jeho ještě nehotové identitě - **přebírá tzv. skupinovou identitu**,
- rychlý růst, prodlužování končetin => ztráta koordinace pohybů, zvýšená unavitelnost, snížení tělesné výkonnosti

# 6. Dospívání

## b) adolescence (16-20 let)

- přechod od dětství do dospělosti, osamostatnění, nejkritičtější a nejtěžší období
- časté pocity nejistoty, strachu a úzkosti, obavy z budoucnosti
- zhoršená pozornost a pracovní schopnost, zhoršené sebeovládání, prudké i přecitlivělé způsoby reagování
- zařazení do nových kolektivů, větší nároky na vztahy (hloubku), sociální vztahy hlubšího typu (společné cíle, atp.)

# Hry v období dospívání

- hra ve skupině a v partě (potřeba někam patřit)- dívky a chlapci zvlášt' (již si nehrají samy), soutěžení a soupeření s ostatními je důležitou pobídkou
- převládají sportovní a organizované hry



# 2. TEAMBUILDING

je výraz pocházející z anglických slov „team“ = tým a „building“ = budování.

Dohromady tedy něco jako tvorba či rozvoj týmu, stmelování týmu nebo budování týmové spolupráce apod.



# TEAMBUILDING

- je formou zážitkového vzdělávání, tedy učení z důsledků vlastního jednání, hledání netradičních řešení a společné překonávání úkolů a výzev.
- je ideální nástroj k zlepšení vztahů na pracovišti, uvědomění si rolí v týmu a zefektivnění komunikace a celého pracovního procesu.
- aktivity jsou koncipovány tak, aby zlepšily týmový výkon a spolupráci mezi zaměstnanci firmy.

# Typy teambuildingových akcí

- **Fun/Event** - je program založený na zprostředkování nevšedního zážitku, který účastníkům přináší odreagování a zábavu a pomáhá k navození vztahů a pocitu sounáležitosti se skupinou, podporuje plynulou, efektivní komunikaci a loajalitu účastníků. *Cílem* je zážitek, individuální či týmový.
- **Teamspirit** - tzv. zábava s přidanou hodnotou. Obvykle se jedná o atraktivní, nevšední a dynamické programy, např. nejrůznější sportovní a adrenalinové aktivity, avšak s jejich rozvojovým potenciálem organizátoři hlouběji nepracují.  
*Cílem* teamspiritového programu je motivace, zábava a příjemný a zajímavý společný zážitek (nejrůznější sportovní a adrenalinové aktivity).

**Teambuilding**- pracuje se skupinovou dynamikou, emocemi a učením se vlastním prožitkem. Rozvoje dosahuje pomocí přesně sestaveného programu, který účastníky vystavuje novým situacím, na které musí reagovat pomocí spolupráce s ostatními. Tyto zážitky jsou následně reflektovány ve společné diskusi, která umožňuje transfer zážitků do zkušeností přenositelných do pracovního prostředí (outdoor aktivity, které využívají specifické přírodní podmínky k efektivnímu rozvoji týmů).

*Cílem* teambuildingu je systematické budování a rozvoj týmu usilující o zlepšení jeho výkonu.

# Průběh teambuildingového programu

- **Instrukce** - tato část teambuildingu zahrnuje představení programu účastníkům a předání instrukcí pro jednotlivé aktivity.
- **Aktivity**- jednotlivé aktivity jsou hlavní náplní teambuildingového programu. Jedná se o nejrůznější interaktivní metody, jako je hraní her, řešení modelových situací, úloh apod.
- **Debriefing** - neboli zpětná vazba je nejdůležitější částí teambuildingu. Lektor pomůže účastníkům zanalyzovat právě získané zkušenosti a převést je do pracovního prostředí.



# Aktivity

- **Icebreakers** (úvodní aktivity zaměřené na uvolnění a vzájemné sblížení účastníků).
- **Dynamics** (aktivity, které následují po úvodním naladění. Trénink pokračuje krátkými problémovými úlohami, přičemž po každé úloze následuje stručné shrnutí, zpětná vazba).
- **Relaxace a zábava** (večerní relaxační a zábavné programy slouží na odreagování po náročném dni, pro fyzický i psychický relax).
- **Tvořivé projekty** (součástí manažerských dovedností je i rozvoj tvořivosti, projektového plánování a prezentačních schopností).

- **Komplexní aktivity** - případové studie (vícehodinové až celodenní úlohy, které kopírují reálné situace).
- **Strategické hry** (hry simulující reálné pracovní a životní situace. Připravují na možnou roli, modely chování, pochopení firemních hodnot).
- **Výzvové aktivity** (osobní výzva a zároveň aktivity, kde je nezbytná vzájemná spolupráce, důvěra a spolehnutí se na toho druhého).
- **Expedice** (vícedenní program pro pokročilé týmy s putováním po horách, kempováním, překonáváním přírodních překážek).

# Co teambuilding přináší:

- intenzivní učení z prožitků namísto pouhého shromažďování informací
- rozpoznání silných a slabých stránek jednotlivců i týmu
- zjištění vlastní pozice v týmu a případných možností, jak ji zlepšit
- začlenění samotářských spolupracovníků do kolektivu
- vytvoření týmové atmosféry ve firmě
- sjednocení vnímání firmy a její strategie
- zlepšení komunikace a vzájemných vztahů
- motivace zaměstnanců a zlepšení pracovního prostředí
- zvýšení produktivity týmu a efektivní spolupráce
- rozvíjení tvůrčích postupů
- aktivní jednání
- lepší vytváření neformálních vztahů

# 3. Zážitková pedagogika

- je pedagogický směr, který využívá zážitku jako prostředku výchovy a vzdělávání,
- pracuje s prožitkem jako prostředkem k ovlivňování klienta ( směr tohoto ovlivňování je určen pedagogickým cílem),
- práce zážitkového pedagoga spočívá v záměrném vytváření situací, v nichž předpokládá intenzivní prožívání, a následné pedagogické práci s těmito prožitky (zpětnou vazbou),

# Zážitková pedagogika

- zážitek vzniká při aktivitě jako jakási zkušenost, která se dobře uchovává v paměti, protože při prožívání jsou k zpracování vjemů zapojeny téměř všechny smysly,
- účastník v programech získává zážitky aktivním zapojením do různých činností, nejčastěji her ( ve hře se člověk setkává s různými situacemi, se kterými v běžném životě mnohdy zápasí, má možnost získat zkušenost, jak v podobných situacích jednat).

# Zážitková pedagogika

- Klíčovou roli v zážitkových programech má tzv. **review**, což je zpětný pohled na hru, ve kterém se rozebírá, jak účastníci daný problém řešili, jak jej mohli řešit a poskytuje tak velké množství zpětných **vazeb** ( tím, že problémy v hrách bývají náročnější než v běžném životě, rozvíjí účastník svoji odolnost, posunuje své hranice bezpečí a získává zdravé sebevědomí),
- řešení náročných úkolů umožňuje rozvoj kreativity, týmové spolupráce, komunikativních dovedností, sociálního citění, a dalších vlastností potřebných v každodenním životě.

# Prožitek

- je vždy pouhým **prostředkem** zážitkové pedagogiky, nikoliv cílem (cílem pro ni zůstává starořecký výchovný ideál, všestranný rozvoj k harmonicky směřující osobnosti),
- je okamžik přítomné **aktivity** (tělesné i myšlenkové),
- jestliže však tento prožitek uplyne do minulosti a my se k němu vracíme (ve vzpomínce, analýze...), můžeme tento modus označit jako **ZÁŽITEK**

# Charakteristika prožitku

- **Komplexnost** (charakteristika lidského způsobu existence, odlišující se od možné redukce pouze racionálním uchopením)
- **Verbální nepřenositelnost** (s větším úspěchem u mýtů a umění než vědy)
- **Nedefinovatelnost** (nezbytné vlastnosti jazyka se stálým pojmovým aparátem stírají plnost prožitku v definičním vymezení)
- **Jedinečnost** (jedinečná událost v širším prožitkovém proudu)
- **Intencionální zaměření** (prožitek je neoddělitelný od svého "obsahu", sounáležitost prožívajícího jedince a prožívané události )



# Cíle záž. pedagogiky:

- intenzivní prožití záměrně vytvořených problémových situací, které vyvolávají emočně silné zážitky,
- celostní harmonický rozvoj člověka (harmonické spojení duševního a tělesného rozvoje- řecká kalokagathia),
- získání určité trvalejší podoby prožité události, jejíž výsledky můžeme uplatnit i v jiných situacích, tuto formu pak můžeme nazývat **ZKUŠENOSTÍ** (zkušenost nezískáváme pouze přímým prožíváním, naopak, většina zkušeností i poznatků pramení ze sociálního sdílení a komunikace, z přejímání zkušeností druhých).

# Zkušenostní učení

- Od klasického způsobu vyučování prostřednictvím učebnic se liší bezprostřední zkušeností žáků, které zvyšuje efektivitu jeho působení.
- Učení na základě zážitků a zkušeností je založeno na předpokladu, že se student nejvíce učí aktivní činností.
- Učení probíhá přirozeným způsobem, tedy řešením situací vyžadujících nové dovednosti a způsoby jednání.
- Umístění aktivit do prostředí, které je odlišné od běžného pracovního prostředí jako je školní třída, přinese svobodu pojetí učiva a myšlení zúčastněných, čímž podporuje aktivní interakce mezi studenty a učiteli.

Poznatek získaný	<u>sdělením</u>	<u>sdělením s ukázkou</u>	<u>sdělením, ukázkou a zážitkem</u>
Po třech týdnech si vybaví	70%	72%	72%
Po třech měsících si vybaví	10%	32%	65%

# Organizace zabývající se zážitkovou pedagogikou

- **Outward Bound** ( založena v době 2.světové války, původně pro výcvik britských námořníků, později se zaměřila především na výchovu v přírodě- lanové překážky, výpravy v divočině atd. ),
- **Project Adventure** ( snaží se využít prvky záž. pedag. ve školních podmínkách i terapeutické praxi )
- **Prázdninová škola Lipnice** (významná organizace zabývající se v České republice a v bývalém Československu záž. pedagogikou )
- **Česká cesta, Hnutí Brontosaurus, Hnutí GO, Junák, atd.**



# 4.NEKLID

- je charakterizován především zvýšenou pohybovou aktivitou (přešlapování, podupávání, nadměrná mimika až po celkový neklid při kterém dochází k nadměrné motorické aktivitě),
- může být jednak varovným signálem hrozícího násilí, jednak často jeho předstupeň,
- neklidné chování může být projevem frustrace a snahy domoci se pozornosti, (nápravy křivd u bezmocného a oslabeného jedince v psychologicky zatěžující situaci),
- neklid může být někdy pouze zakoušen, vnitřně prožíván, aniž dochází k jeho pohybovým projevům (mluví se o vnitřním neklidu ).



- Přejít od vnitřního neklidu k velkému pohybovému neklidu je často spojen se sníženou kontrolou emocí a může být spojena se silným afektem a také s násilným chováním.
- Násilné chování je použití síly vůči lidem nebo předmětům spojené často se zlobným nebo nepřátelským afektem (při opakovaném nebo déletrvajícím takovým chováním mluvíme o agresivitě).
- předstupněm agrese vůči věcem nebo lidem je agrese symbolická, (ta se projevuje výhrůžkami, nadáváním, symbolickou demonstrací síly a bezohlednosti včetně hlasitosti řeči, prudkosti pohybů).

# AGRESIVITA

- je chování dítěte, které je zaměřeno proti vrstevníkovi nebo vrstevníkům (někdy také rodičům nebo vychovatelům, učitelům), **které se projevuje útočností** – útočným jednáním vůči druhému jedinci. Útok má způsobit uspokojení nějaké potřeby útočícího jedince (potřeba obdivu, prvenství ve skupině...).
- průvodním znakem u agresivity dítěte je hněv, **podrážděnost**, provokace, posmívání.



# Jsou rozlišovány čtyři stupně agresivity :

- agrese bez vnějších projevů ( probíhá pouze v myšlení dítěte ),
- agrese, která se projeví navenek, např. nadávkou, hrubým slovem, výhrůžkou,
- agrese, která se projevuje destruktivním chováním – bouchnutím dveří, rozbíjením předmětů,
- fyzické napadení druhé osoby.

# Proč jsou děti agresivní?

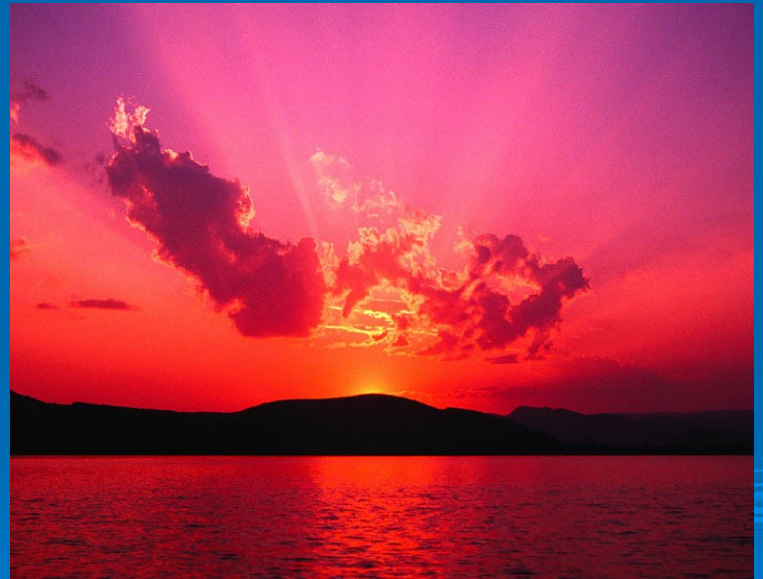
- **Dítě se ve svém životě naučilo, že agresivita se mu vyplácí, proto ji stále uplatňuje** (díky agresivitě totiž dosahuje svého cíle – je možné se například díky ní zmocnit předmětu, vynutit si od druhých službu, kterou dotyčné dítě chce).
- **Když se mu nedaří být milováno, obdivováno,** vynutí si ze zoufalství vztah alespoň tím, že na druhého zaútočí ( naváže silný, byť negativní vztah, a to se někdy může stát i díky tomu, že dítě začne být agresivní, a tak si vlastně získá druhé dítě, které mu bude podřízené a z nějakého důvodu i podřízeným zůstane).
- **Rodiče nebo vychovatel dítě bezdůvodně trestá ,** ( dítěti pak připadá tento model chování normální ).

# Agresivitu vyvolává :

- nemožnost dosáhnout nebo mít něco, co si velmi přeje,
- dítě se necítí dostatečně sebevědomé, oceňované a chce si tyto vlastnosti dokázat svou **agresí** (to je velmi špatně, je zapotřebí, aby dítě už v raném stadiu mělo informaci o svém chování a mělo také návod, jak se zachovat jinak a co udělat se svojí agresivitou),
- špatný příklad, který dítě vidí ve svém okolí (dítě sebere někomu hračku a ještě ho u toho uhodí - pokud nedostane žádnou odezvu na své chování a nic se mu nestane, může si vytvářet špatný vzorec chování),
- sdělovací prostředky (dítě může čerpat -z častého sledování televize, videoher - příklad, jak se má chovat a pak se snaží chování napodobit, vyzkoušet ho.....) .

# Je agresivita dědičná ?

- **typické povahové vlastnosti, které jedinec může zdědit po rodičích a které se podílejí na tom, že se jeho chování pak projevuje jako agresivní, dědičné jsou** (například výbušnost dítěte, temperament, impulsivita).



# Profil dítěte, které se chová agresivně:

- dítě může mít aktivnější temperament (temperament je vrozený, protože již od prvních týdnů se děti liší svou aktivitou, reakcemi na okolí a svou vzrušivostí).
- někdy nejsou u takových dětí vytvořeny prvky kontroly jejich chování a dítě neumí předvídat důsledky svého chování (v některých případech je agresivní reakce dítěte obranou nebo jeho pokusem, zda zabere tato reakce na druhého tak, aby dítě dosáhlo svého).
- dítě rychleji jedná, než myslí a domýšlí

# Profil dítěte, kterému je ubližováno:

- je většinou dítě tišší, neprůbojné ,
- nedokáže se druhému dítěti, které je napadá, postavit a bránit se ,
- nechá si líbit ústrky nebo si nedokáže s danou situací, která nastane, poradit.
- často má také zálibu nebo takového koníčka, které nepřijímá jeho okolí (je pro okolí jiné...)

**TAKOVÉMU DÍTĚTI JE NUTNO POMOCT  
NAUČIT SE , JAK SE MÁ V TAKOVÝCH  
SITUACÍCH ZACHOVAT.**

# Jak předcházet agresivitě?

- sledovat agresivní povahové vlastnosti již v raném věku a pomáhat je dítěti si uvědomovat, pracovat s nimi,
- důležité je mluvit o tom, co vyprovokovalo toto chování a také jak jinak se zachovat než útokem,
- správný vzorec chování, který dítě vidí ve svém okolí.
- rodič by měl komentovat scény v televizi a vysvětlit dítěti, co je dobře a s čím nesouhlasí ( vysvětlit mu také důsledky a následky chování, které spolu s dítětem vidí).

# Jak agresivitu eliminovat u dítěte, které je agresivní:

- Vnímejme jeho impulzivitu, jeho temperament, snažme se s tím pracovat.
- Zkusme plánovitě jeho temperament „vybíjet“ (využijme na to různé sportovní aktivity (fotbal, hokej, běh ...)).
- Pokud dojde k nějakému agresivnímu chování ze strany tohoto dítěte vůči jinému dítěti, které ještě tuto situaci nedokáže samo zvládnout, postavme se mezi ně a pomozme jim.
- Pokud agresivní dítě druhému ublíží, zamezme tomu a chtějme po něm omluvu pro druhé dítě.
- Pomozme oběma, aby konflikt mezi sebou dořešily, nechtějme, aby jedno dítě od druhého odešlo, aby se už dál sobě vyhýbaly.
- Nechtějme slyšet výmluvy jednoho ani druhého, učme je, že lepší je přiznat pravdu (i když bude těžká) než lhát.
- Učme toto dítě, které reaguje agresivně, aby nějakým způsobem svůj čin odčinilo.
- Učme ho se zamyslet, jak vyřešit situaci příště jinak.
- Nevylučujme ho dál z kolektivu.



# Jak pomoci dítěti, kterému je ubližováno:

- Snažme se posilovat jeho sebevědomí.
- Snažme se, aby se dítě učilo nějakým způsobem bránit samo.
- Zkusme spolu s ním hledat nejvhodnější způsob obrany právě pro něj – nemělo by to být stejné agresivní chování. Má to být jasná zpráva striktního zákazu pro druhé dítě, má to být postoj, který dítě zaujme a právě ona nebojácnost.
- Pokud se dítě naučí bránit, bude to zpráva pro dítě, které ubližuje, že mu to jen tak neprojde, možná ho to přestane bavit.
- Snažme se naopak tyto děti dávat při hře spolu (pod našim vedením a dohledem), aby dítě, kterému je ubližováno, nemělo pocit, že se musí před tímto druhým dítětem skrývat (podporujeme oba ve spolupráci).

# Rada pro rodiče, vychovatele:

- Snažme se dítě nezdravě chránit (samozřejmě, pokud mu nehrozí nebezpečí), ale poskytnout mu plnou podporu a pomoc při vyřešení konfliktu.
- Měli bychom jít dítěti příkladem ve vzájemné rozmluvě, v naslouchání (neříkat dítěti hned – tomu se vyhýbej – vyčleňujeme pak dítě z kolektivu).
- Snažme se usměrnit přílišný temperament u dítěte, které ubližuje, a naopak posílit sebevědomí u dítěte, kterému je ubližováno.
- Pokud má rodič sám v sobě negativní emoci po nějakém incidentu, má se sám učit se odreagovat, ne jít do útoku.

# Úkol na seminář č. 3

( 27.5. 2011 )

## ➤ Příprava prezentace na zadané téma

psychomotorické hry – Sýkorová,Kejzlar

hračka jako prostředek osobnostního rozvoje – Smrčková,  
Zelenková

pohybová hra jako zábavný prostředek rozvoje  
dovedností –*Jančíková, Šmarda*

*fyziologický účinek pohybové hry – Šimoníček, Matějka Kolečkář*

## ➤ Příprava a následné vedení her

hry pro posílení psychické odolnosti – Kolečkář,Chváta,Doležal

hry na rozvoj emocí a komunikace– Valenta, Kubala,

a didaktické hry – Fučíková, Kejzlar,,Zelenková