

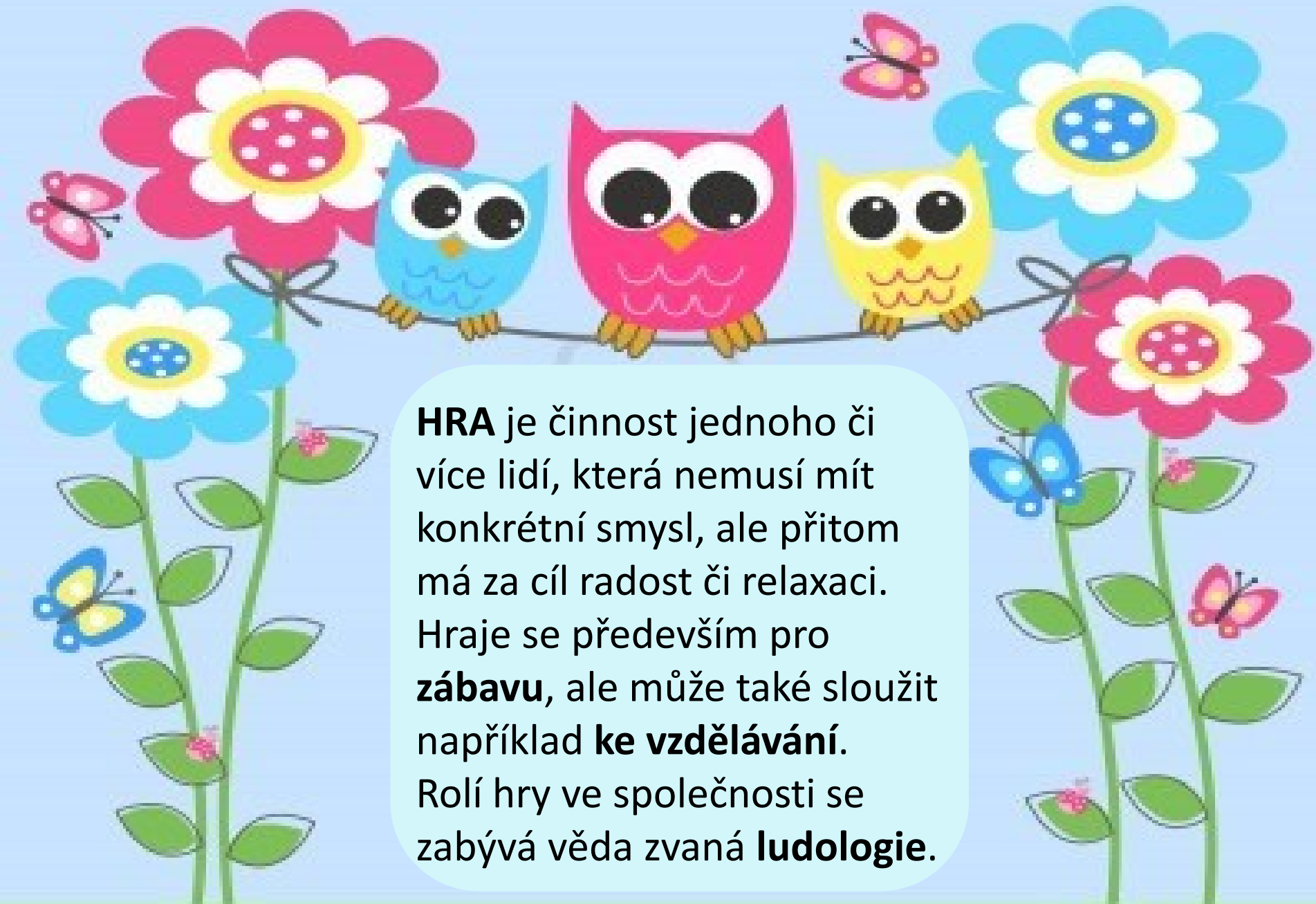


HRY

Nedbalová Martina

Dubová Kateřina





**HRA** je činnost jednoho či více lidí, která nemusí mít konkrétní smysl, ale přitom má za cíl radost či relaxaci. Hraje se především pro **zábavu**, ale může také sloužit například **ke vzdělávání**. Rolí hry ve společnosti se zabývá věda zvaná **ludologie**.



K rozvinutí psychických předpokladů se ve hře využívá:

- paměť - básničky, písničky, pexeso
- myšlení – hádanky, stolní hry
- pozornost – silně motivované hry
- vnímání a senzomotorická koordinace – pohybové a konstrukční hry
- fantazie - tvůrčí hry – hry na někoho



Hry dělíme na:

1. **POHYBOVÉ HRY**, ke kterým lze řadit také hry s míčem
2. **KLIDOVÉ HRY**, které slouží vytříbení pozornosti a schopnosti pozorování či k činnosti ducha; patří mezi ně karetní hry, deskové hry a hry společenské či seznamovací
3. **POČÍTAČOVÉ HRY**, které mohou plnit funkci klidových her, ale především simulují reálná či nereálná prostředí



Z pedagogického hlediska na:

1. Funkční hry
2. Manipulační hry
3. Konstruktivní hry
4. Napodobovací hry
5. Úlohové hry
6. Receptivní hry




Z pedagogického hlediska na:

7. Intelektové hry
8. Senzorické hry
9. Slovní hry
10. Rytmicko hudební hry
11. Dramatické hry
12. Psychomotorické hry



Touha po hře je ve člověku, zvláště dítěti, vyvolávána zvědavostí a elánem. Vývojová psychologie považuje hru za hlavní hnací sílu hledání sebe sama v raném dětství a při pozdější socializaci člověka. Hodnotu hry spatřovali již starověcí filozofové (např. Platón). Význam hry v novověku pomohli odhalit Jean Jacques Rousseau a pedagogové Komenský, Fröbel...



Činnost člověka není hrou, pokud je vynucená nebo účelově vázaná. Avšak neexistuje přitom přesné vymezení, neboť existují vzdělávací hry, jejichž smyslem je učení, ale přitom zůstávají hravé. Hra je hrou, pokud v ní převažují kreativní prvky, tedy rozvíjení zúčastněných osobností a jejich společenských vztahů.





### **Doba vzniku her**

Domino: . století - Čína

Šachy: 5. století - Indie

Člověče, nezlob se!: 1896 - Velká Británie

Křížovka: 1902 – Praha

Monopoly: 1935 - USA

Sudoku: 1979 -USA

Tetris: 1985 - Rusko



Kdekdo je dobrým hráčem, když  
dobře padají kostky.

*Perské přísloví*

Hra v šachy nás učí, abychom nikdy  
neztráceli odvahu jen proto, že  
naše současné postavení vypadá  
tak špatně.

*Benjamin Franklin*



Člověka poznáš při hře a na cestách.

*Ruské přísloví*

Lidská hra má v sobě něco univerzálního. Nezná hranice geografické ani národní. Nezná ani hranice věkové. Je jakýmsi trvalým přívlastkem člověka.

Zdeněk Matějček