

HROVÉ CHOVÁNÍ

VÝVOJOVÝ POHLED

Předškolní věk = období hry

Experimentace – cca do 2 let věku, procvičování pohybů s vlastním tělem, nebo jednoduchými předměty, prozkoumávání okolí a předmětů.

Paralelní hra (souběžná) – od 2 let, jednoduchá manipulace, zvědavé odhalování vlastností hračky či věci, napodobivý charakter (hraji si tak jako druhé dítě, časté tahanice o jednu věc)

Společná hra (asociativní) – od 3 roku

Kooperativní hra – od 4 roku, diferenciací ženské a mužské role

KLASIFIKACE HER

Langmeier:

Funkční či činnostní hry

Konstrukční hry

Realistické hry

Iluzivní hry

Úkolové (rolové) hry

Caillois:

Hry soupeřivé – sport, zápasení, utkání

Hry o štěstí – rozpočítadla, člověče nezlob se, karetní hry

Hry mimetické (nápodobivé) – rolové, hry s panenkou, dramatizace

Hry vertigonální (=ze závratě) – houpání a kolotoč, tanec,
horolezectví

Paidia (jednoduché, dětské hry)

Ludus (složitě hry)

TEORIE HRY

Hra napomáhá rozumnému a účelnému životu (ač sama o sobě může být nerozumná), vede k osvojení dovedností potřebných pro život, k zotavení a uvolnění i k překonání sociálních nároků.

Komenský.

Teorie didaktických her.

Hra má smysl sama o sobě, je jednou ze základních potřeb člověka ve všech společnostech a kulturách, nepotřebuje být obhajován jinými důvody. Hra souvisí se svobodou člověka a s jeho tvůrčí, fantazijní a uměleckou schopností.

Huizing – homo ludens (stvořil kulturu) ne homo faber

TEORIE HRY

J. A. Komenský: Hra je přirozená lidská potřeba.

A. Lazarus: Hra je prostředník k přirozenému odpočinku.

H. Spencer: Hra slouží k odčerpání přebytečné energie.

G. S. Hall: Hra jako rekapitulace fylogenetických období v ontogenetickém vývoji.

K. Gross: Hra má funkci přípravy a přípravného učení na „opravdový“ život.

Psychoanalytikové: Hra přináší slast č funkční libost.

M. H. Erickson: Hra jako řešení problémů a krizí.

Hlavní znaky hry – svobodná vůle, odpoutání se od běžných způsobů zacházení s předměty a myšlenkami.

TEORIE HRY

Heinz Heckhausen – hra u dětí má 5 znaků:

Hra není vázána účelem.

Hra plní funkci v aktivačním okruhu.

Při hře se jedinec vyrovnává s aktuálním světem.

Ve hře je bezprostřední cílová perspektiva.

Hra má charakter kvazireality.

SEMINÁRNÍ ÚKOL

Pozorování dětské hry

Pozorujte spontánní hru skupinky 3-5 dětí ve věku 3-14 let. Délka cca hodinu (dle logiky ukončeného celku/aktivity).

Záznam pozorování (podrobný zápis pozorování, případně nahrát, nebo ilustrační foto).

Popište probíhající interakce.

Popište z vývojového hlediska.

Vysvětlete chování vhodnou teorií hry.