**HANDOUT: Vývoj a druhy dětské hry, různé interpretace hry (zdroj: Wikisofia, zkrácené, doplněné)**

**Hra** je základní činností a přirozeným projevem aktivity dítěte, důležitá pro celkový psychický vývoj. Liší se v jednotlivých věkových období obsahovou náplní i formou projevu. Hra vyplývá z vnitřních potřeb dítěte, proto se v ní více uplatňuje vnitřní motivace.

Svou povahou tvoří vhodné prostředí pro ověřování zkušeností a poznatků a celkový rozvoj osobnosti (kognitivní a emoční funkce, sociální vztahy, tělesný vývoj, poznávání světa, socializace, mravní formování a příprava vyvíjejícího se jedince pro hodnotný život).

Mezi hlavní znaky jsou řazeny

* spontánnost
* svoboda
* samoúčelnost (motivem není výsledek, ale samotný proces)
* symboličnost
* spojení s fantazií
* citová účast

[Eisen](https://wikisofia.cz/index.php?title=Eisen&action=edit&redlink=1) (1990) na příkladu dětí z koncentračních táborů. Témata se točila kolem války (hry na židy a muže z gestapa, mlácení se a zabavování věcí). Hry se přizpůsobily a sloužily pro nácvik chování nutný k přežití v těchto podmínkách[

**Rozdíl práce X hra**

Rozdíl mezi prací a hrou v některých obdobích není dětmi vnímán. [Kuric](https://wikisofia.cz/index.php?title=Kuric&action=edit&redlink=1) (1984) popisuje hlavní rozdíl takto: Prací se vytváří hmotné a kulturní hodnoty, hrou se jedinec na tyto hodnoty připravuje.

Příhoda (1966) popsal znaky pro hru a pro práci následovně:

|  |  |
| --- | --- |
| **Hra** | **Práce** |
| Neinteresovanost, nezištnost | Pozitivní výsledek, užitečnost |
| Svoboda | Vázanost, nutnost |
| Spontánnost | Úloha |
| Přímé uspokojení přání a potřeb | Nepřímé uspokojení přání a potřeb |
| Okamžité uspokojení | Odklad uspokojení |
| Stálý růst | Snaha po ukončenosti a definitivnosti |
| Náladovost | Pravidelnost |
| Plýtvavost | Úspornost |
| Uskutečňuje se pokusem a omylem | Uskutečňuje se rozumným pochopením |
| Nahodilost | Metoda, systém |
| Uskutečňuje se za účasti fantazie | Viděna myšlením |
| Symboličnost | Smysl pro skutečnost |
| Ledajakost | Přesnost |
| Děje se z dobré vůle | Děje se z povinnosti |
| Snadnost | Namáhavost |
| Prostředek odpočinku | Únavnost |
| Schematičnost | Diferenciovanost |
| Subjektivnost | Objektivnost |
| Nadbytečnost, marnost | Účelnost |
| Význam oddělen od věcí | Význam se samými věcmi |

Hlavní rozdíl mezi prací a hrou je [motivace](https://wikisofia.cz/wiki/Motivace). Jedna a ta samá věc může být vnímána pro někoho jako hra, pro jiného jako práce, záleží na subjektivním cítění a rozhodnutí ke hře.

**Teorie her**

Hra je středem zájmu několika oborů (psychologie, antropologie, sociologie, pedagogika)

**SPENCEROVA TEORIE NADBYTEČNÉ ENERGIE**

Hra je biologický jev, projev přebytku energie. Je to radostná činnost společná dětem i mláďatům

**HALLOVA REKAPITULAČNÍ TEORIE**

Dětská hra rekapituluje fylogenetická stádia člověka. Cílem hry je oslabení a přizpůsobení aktivit, které jsou nevhodné pro momentální stádium vývoje. Hrou se instinkty oslabují až v dospělosti úplně zmizí.

**PIAGETOVO POJETÍ HRY JAKO PROSTŘEDKU PŘIZPŮSOBOVÁNÍ SE DÍTĚTE SOCIÁLNÍMU A FYZIKÁLNÍMU PROSTŘEDÍ**

Hra je důležitá pro kognitivní vývoj dítěte, který probíhá prostřednictvím interakce s okolím. Je především asimilační činností.

3 základní stádia:

* **procvičovací hry** – jsou předstupeň hry v senzomotorickém stadiu, jde hlavně o ovládání vlastního těla a vnějších objektů. První fází je opakování jednoduchých činností, pak přicházejí nahodilé obměny a ve 4. měsíci se již objevují záměrné obměny a je tedy možné mluvit o vlastní hře.
* **symbolické hry** – od dvou do 4 let se objevují symbolická schémata, která se pojí s procvičovací hrou (např. dítě předstírá spánek, i když nespí), poté se se symbolická schémata přesouvají na jiný objekt (panenka spí). Symbolické kombinace se postupně rozvíjejí. První jednoduché kombinace a předvádění jednotlivých scén se rozvíjí do kompenzačních kombinací, ve kterých je dítě schopno realitu přizpůsobovat svým potřebám. **Liquidating schemes** slouží k vyrovnání se s nepříjemnou situací pomocí symbolické hry. Kolem 4. roku je symbolická hra více systematická a přesněji kopíruje realitu. Objevuje se **kolektivní symbolismus**, což znamená, že děti si rozdělují role během hry. V období mezi 7 – 12 let, tento druh hry ubývá.
* **hry s pravidly** – dominují ve věku 7-11 let a přetrvávají až do dospělosti. Pravidla jsou bud daná, a nebo spontánně vytvořena.

**Klasifikace her -** podle Bühlerové (najděte příklady pro každou kategorii!)

1. **Funkční** – procvičuje pohyby důležité pro růst
2. **Iluze a fikce** – úlohové hry,
3. **Receptivní** – prohlížení, poslouchání
4. **Kolektivní**
5. **Konstruktivní** - stavění, skládání, vystřihovánky

**Vývoj a druhy dětské hry**

**Novorozenec**

Nelze mluvit o hře, spíše o herní aktivitě (doteky, hlazení, laškování, podněty ze strany rodičů). Pozorování a prohlížení si ručiček, později i ochutnávání (cca. 3. týden). Tyto aktivity jsou důležité pro pozdější **vývoj úchopu**.

**Kojenec**

1. rok, novorozenecké období je jeho součástí

* **2. – 3. měsíc**
  + Vývoj zrakové percepce umožní sledovat předmět v úhlu 180° a i do kruhu a ke sledování se přiřadí i pohyb ruky k viděnému objektu.
  + Koncem tohoto období má dítě cílený úsměv a dává najevo očekávání (např. nadskakuje vleže, když čeká na šimrání).Hra je senzomotorická, explorační, manipulační nebo procvičovací (zkoumání osob, tahání za vlasy, štípání). Otevírají se ručičky, což umožňuje hru s prstíky.
* **4. – 5. měsíc:** dozrává koordinace zraku, hmatu, motoriky, to umožňuje **uchopovat předměty.**
* **6. – 8. měsíc:** zaměření a vývoj **lokomotoriky** (plazení, lezení, sed, brány už 2 předměty najednou) - možnost pohybu vede k **experimentaci**
  + Bubu – kuk (schovávání obličeje nebo předmětu - **pochopení trvalosti předmětu)**
  + Předřečové výměny (gesta, pohyby, funkční hry)
* **Kolem 1 roku:** řízení činnosti s vědomím cíle - zmáčkne kačenku aby pískla, vezme si lžičku, aby mohlo míchat.
  + Osvojení prvních slov s významem
  + Základní konstruktivní hry (montování, skládání, vhazování předmětů do skleničky)
  + Sociální hry s rodiči (přechod od **předřečového vývoje na řečový**
* **Sociální hry** 2 – 24. měsíců dítě matku nejprve sleduje, později již očekává, co přijde, a doprovází i vokalizací, nakonec samo přebírá aktivitu. Ještě před tím, než dítě začne mluvit, má již vžité určité scénáře, kterými si vytváří hypotézy o světě.

**Batole**

1 – 3 roky,

* Výrazný pokrok jemné motoriky – schopnost manipulovat s drobnými předměty, stavět, navlékat, skládat puzzle, kresebné projevy.
* Typická je **systematická explorace** (osahávání a manipulace), lokomoční hry (běhání), experimentace (často s předměty vydávající zvuk), jednoduché konstruktivní hry, sociální hry v podobě hříček, schovávání, žertování, estetická hry- prohlížení knížek, malování
* **16.- 18. měsíc**- oblíbené **schovávání se pod nábytek**, cviky, kutálení, běh, otevírání a zavírání, zasouvání do sebe a jiné experimentace.
  + [Mahlerová](https://en.wikipedia.org/wiki/Margaret_Mahler) (1975) označuje období od 16. měsíce **obdobím navazování přátelských vztahů** – dítě vstupuje do interakcí, v kontaktu s vrstevníky jsou přátelské a do 3 let je **hra paralerní**.
* **Mezi 2. a 3. rokem:** řečové aktivity - od otázky co, přechází k proč, zvyšuje se oblíbenost imitačních her (nakupování, zvířátka, rodina), zvyšuje se kooperace

**Předškolní období**

3- 6 let, někdy nazýváno **obdobím hry.**

* Již se nejedná o experimentaci, ale o plánované aktivity. Délka doby strávené u jedné hry se prodlužuje. Hra je v tomto období analogická pozdějšímu učení a práci.

**Pohyb**

Vývoj probíhající v tomto období (růst, motorický vývoj, zdokonalení pohybové koordinace, přesnější a účelnější pohyby) vyžaduje mnoho pohybu. Dítě je v neustálé aktivitě a je to vhodná doba pro sportovní aktivity a učení se rekreačním sportům. Pohyb je nutný ke správnému růstu dlouhých kostí, rozvoj jemné motoriky a kresby, pokud ho dítěti neumožníme, vzniká frustrace.

**Fantazie a symbolická hra**

Na konci předpojmového období (3 roky) je dítě schopné **oddálené nápodoby a fiktivní hry**. Do hry je včleněna **fantazie**, která je důležitým prvkem pro vypořádání se s realitou. Dítě dokáže vše, co chce, může si přehrát zatěžující situaci znovu a lépe ji tak pochopit, případně si upravit podmínky, aby byla situace přijatelná. Například dítě se bojí psů, ale ve hře si přidá pravidlo, že žádný pes není zlý, nebo že se psu nebojí. Dítě uplatňuje, to co vidí kolem sebe (hra na rodinu, prodavače), příběhy, pohádky (hry na princezny, čaroděje atd.) V tomto období se mluví také o tzv. **dětské konfabulaci** (velice bohaté představy o jejich pravdivosti jsou děti naprosto přesvědčeny a opravdu jim věří

Podle [Piageta](https://wikisofia.cz/wiki/Jean_Piaget) (2010) je v tomto období nejdůležitější **symbolická hra**, která je vrcholem dětské hry. Jedinec [asimiluje](https://wikisofia.cz/index.php?title=Asimilace&action=edit&redlink=1) pomocí hry prostředí sobě samému, tak, že přenese význam jednoho předmětu na druhý zastupující a prožije situaci znovu (např. dívka vidí mrtvou kachnu, to ji rozruší, večer leží na pohovce a vypadá nemocně, rodiče ale zjistí, že si hraje na mrtvou kachnu). Funkcí symbolické hry je možnost zopakovat si prožité a vyrovnat se s tím

Colwell a Lidsey (2003, 2005) zjistili spojitost mezi symbolickou hrou a **sociální kompetentností.** Děti, které se věnují více symbolické hře, také lépe rozumí emocím a dívky mají lepší regulaci emocí.

Dodržováním rolí a pravidel pro jednotlivé role (např. když jsem superhrdina, tak nepláču) se děti učí sociálnímu chování a regulaci jejich chování a prožívání. Známé jsou hry na doktory v tomto období, které souvisí s [identifikací](https://wikisofia.cz/index.php?title=Identifikace&action=edit&redlink=1) s pohlavím a radostí z experimentováním a objevování.

**Vrstevníci**

Předškolák potřebuje kolektivní hru s **vrstevníky**. V tomto období jsou pokládány se základy citových projevů, které si dítě ve hře vyzkouší a od vrstevníků dostává určitou zpětnou vazbu, zároveň se ve skupině inspiruje. Zkoušením různých rolí a s nimi i různé prožívání, napomáhá regulaci prožívání a chování, sebekontrole, schopnosti spolupracovat a přizpůsobit se. S vrstevnickou hrou souvisí vzájemná pomoc, spolupráce, pochopení jeden druhého a rozvíjí se **empatie** a **altruismus**.

**Mladší školní věk:** Dítě ve školním prostředí se od předškoláka liší jak vyspělostí pohybovou, tak myšlenkovou, navíc prostředí školy přináší svá specifika. Hra není hlavní náplní dne, nicméně zůstává velice důležitou činností dítěte a udržuje **duševní hygienu** jakožto kompenzaci námahy při učení. Hra je již plánovitá, promyšlená do podrobností, diferencovanější a více se přizpůsobuje realitě. Děti v tomto věku se velice rády srovnávají a vzrůstá vliv spolužáků, s tím souvisí i zvýšená snaha po **dosažení úspěchu** a to hlavně v hrách společenských a prosazují se hry se složitějšími pravidly Rozdíly mezi hrou chlapců a dívek se prohlubují. Děti již odlišují hru od práce a ne jako v období předškolním.

**Terapie hrou:**

[BAPT](http://www.bapt.info/) (Britská asociace hrových terapeutů) definuje současnou hrovou terapii jako: „Dynamický proces mezi dítětem a terapeutem, kterým dítě prochází svým vlastním tempem a podle vlastního rozhodnutí a s využitím určitých témat, která mají vztah k jeho vlastnímu životu. Vlastní vnitřní zdroje dítěte umožňují s podporou terapeutického vztahu – pokročit ve vývoji, či dosáhnout změny. Hrová terapie je orientována na dítě, jejím primárním médiem je hra a sekundárním je řeč.“[

**Diagnostika hrou -**Samotná hra nám může sloužit jako diagnostický nástroj. Analýza hry poskytuje informace o prožitcích, psychickém rozpoložení, zkušenostech, je prostředkem sebevyjádření.

Sledujeme preferenci her, spolupráci, komunikaci a vývoj řeči, podřizování se pravidlům, fyzický, sociální, emoční a kognitivní vývoj. Hlavně u mladších dětí, kde tradiční vyšetření v podobě testů a zkoušek činí potíže, je hra ideálním prostředkem pro diagnostiku. Vyšetření založené na hře (**play- based assessment**) je kombinace pozorování dítěte při hře s možností participace a intervence dospělého s cílem nalezení silných i slabších stránek ve vývoji jedince. Velice vhodný pro [předškolní děti](https://wikisofia.cz/wiki/P%C5%99ed%C5%A1koln%C3%AD_obdob%C3%AD). Rodiče i učitelky shromažďují informace o dítěti prostřednictvím zúčastněného, či nezúčastněného pozorování s cílem určit blízké vývojové možnosti každého dítěte.

**MetodyWelt test** ( Lowenfield)- spíše terapeutický postup, od 2 do 16 let, diagnostika osobnosti a neurotické symptomatologie, obsahuje malé hračky, domy, figurky, lidi, auta, zvířata, úkolem je něco postavit a sleduje se emoční svět dětí, představivost, sociální vztahy, vývojové a jiné poruchy, přání, agresivitu atd.

* **Scénotest** (G von Staabs) – hlavní je zmapování mezilidských vztahů v našem prostředí
* **Doll play techniques** – vhodné použití u předškoláků, či u dětí s problémem s řečí, prožitky z reálného světa se aplikují na hru s panenkou, vyjadřují tak své konflikty

**Otázky:**

Jak si hrají děti v různých vývojových obdobích?

Věk hry?

K,LASIFIKACE a Druhy her

Piaget a hra?

Rozdíl hry a práce?

Terapie hrou

Rozdíl mezi dítětem a dospělým, jak si hraje?