

## 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 obdobích 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
- samoučelnost (motivem není výsledek, ale samotný proces)
- symboličnost
- spojení s fantazií
- citová účast

Eisen (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<sup>1</sup>

### Rozdíl práce X hra

Rozdíl mezi prací a hrou v některých obdobích není dětmi vnímán. Kuric (1984) popisuje hlavní rozdíl takto: Práci se vytváří hmotné a kulturní hodnoty, hrou se jedinec na tyto hodnoty připravuje.

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

<b>Hra</b>	<b>Práce</b>
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. 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 PŘIZPŮBOVÁNÍ 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 předstupěň 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 nespi), poté 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 buď 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, štipání). 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, vyhazování 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 vžitě 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 explorační** (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 (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 paralelní**.
- **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 (2010) je v tomto období nejdůležitější **symbolická hra**, která je vrcholem dětské hry. Jedinec asimuluje pomocí hry prostředí sobě samému, tak, že přenesse 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.

Dodržíváním rolí a pravidel pro jednotlivé role (např. když jsem superhrdina, tak nepláču) se děti učí sociálnímu chování a regulaci jejich chování a prožívání. Znamé jsou hry na doktory v tomto období, které souvisí s identifikací 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, sebekontrolu, 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 v dospělosti 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 Rozdíl mezi hrou chlapců a dívek se prohlubují. Děti již odlišují hru od práce a ne jako v období předškolním.

### **Terapie hrou:**

BAPT (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.“<sup>4</sup>

**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. 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?

KLASIFIKACE a Druhy her

Piaget a hra?

Rozdíl hry a práce?

Terapie hrou

Rozdíl mezi dítětem a dospělým, jak si hraje?