



# Další možnosti / Odkazy

(příklady za všechny)



## Family Art Therapy

<http://www.playtherapy.org/>

(USA: East Sussex + pobočky v UK, Canada, Ireland)

<http://www.theraplayinc.com/>

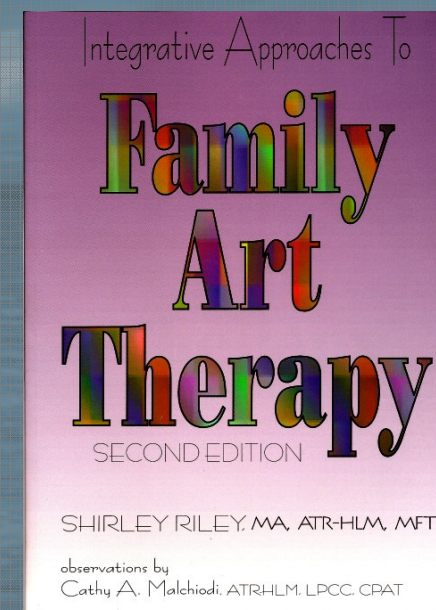
(USA: Chester, Delaware and Montgomery County locations)

<http://www.theraplay.org/>

The Theraplay® Institute is an international not-for-profit organization with headquarters in the Chicago area.

Group Therapy (SRN: Offersheim, Bochum etc.)

<http://theraplay.de/gruppentheraplay/>



The background of the slide is a close-up photograph of several water droplets of various sizes on a green, textured surface. The droplets are in sharp focus, showing reflections of the surrounding environment. A semi-transparent grey rectangle is overlaid on the center of the image, containing the text.

Obecná fakta

O HŘE

# Hra – funkčně

Hra může být chápána jako **přirozená lidská potřeba** (J. A. Komenský), **prostředník k přirozenému odpočinku** (A. Lazarus) či **k odčerpání přebytečné energie** (H. Spencer). G.S. Hall spojuje hru s rekapitulací fylogenetických období v ontogenetickém vývoji (**atavistická teorie hry**) a K. Gross hře přisuzuje funkci **přípravy a přípravného učení**. Hra může sloužit jako **stimulant růstu**, či k **procvičování naučených úkonů** (teorie následných cvičení); může **přinášet slast, funkční libost** či umožňovat **kathartické odreagování** (S. Freud, K. Bühler, D. Carr). Díky hře se tak mohou **řešit problémy** (M.H. Erickson), může **pomáhat při asimilaci** (J. Piaget), či **nevědomě plnit nerealistická přání** (L.S. Vygotskij) nebo poskytovat **zdánlivé uspokojení potřeby moci a sebeuplatnění** (A. Adler). S. L. Rubinštejn pragmaticky dodává, že **hra je pro dítě prací**, a známé přísloví pak: „**Kdo si hraje, nezlobí**“.

# Hra – znaky - Heckhausen (1973)

- **Není vázána účelem.**
- **Plní funkci v aktivačním okruhu.**
- **Při hře se jedinec vyrovnává s reálným světem.**
- **Ve hře je bezprostřední cílová perspektiva.**
- **Hra má charakter quasi-reality.**



# Hra – klasifikace / vývoj

## Oerter (1996):

- Senzomotorické (Funkční) hry.
- Symbolické hry.
- Hry rolové.
- Hry s pravidly.
- Konstruktivní hry.

## Einsiedler (1991):

- Hry psychomotorické.
- Hry fantazijní a rolové.
- Hry stavební.
- Hry s pravidly.



# Cíle/Funkce hry

- **Intrapsychický účel (sloužící vývoji self)**
- **Saturační funkce**
- **Vztahová funkce**
- **Sebeodhalovací funkce**
- **Léčebná funkce**

