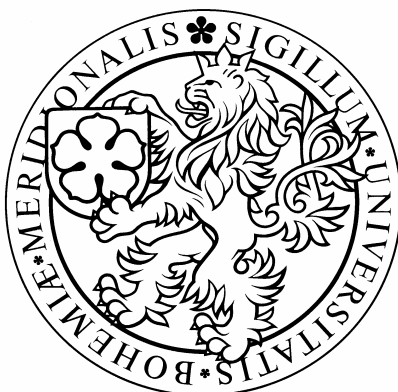


Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta
Katedra pedagogiky

Bakalářská práce



Význam hry pro rozvoj jedince

Vedoucí práce: doc. Michal kaplánek, Th.D.

Autor práce: Martin Hadrava

Studijní obor: Pedagogika volného času

Ročník: třetí

Forma studia: prezenční

2008

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně pouze s využitím uvedené literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. V platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

15. června 2008

podpis autora bakalářské práce

.....

Velice děkuji vedoucímu bakalářské práce doc. Michalu Kaplánkovi, Th. D. za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce. Dále děkuji rodičům a blízkým, zejména Marii Březinové, Bc. Janě Luňákové a Martinu Zajíčkovi za pomoc, podporu a inspiraci.

Obsah:

ÚVOD	5
1 HRA	8
1.1 Hledání odpovědi na to, co je to hra	8
1.2 Základní znaky hry.....	10
1.3 Zážitek, prožitek a hraní rolí	11
1.4 Hračka	13
1.5 Shrnutí.....	14
2 MOŽNOSTI ROZVOJE JEDINCE HROU.....	16
2.1 Hra je zábava.....	16
2.2 Hra pomáhá rozvíjet.....	17
2.3 Možnosti rozvoje hrou, zacílení her.....	18
2.4 Co dál?	28
3 SPECIFIKA HRY VE VÝVOJOVÝCH FÁZÍCH JEDINCE.....	29
3.1 Hra v batolecím věku	29
3.2 Hra v předškolním věku	31
3.3 Hra v mladším školním věku	32
3.4 Hra ve starším školním věku	34
3.5 Hra v adolescenci	35
3.6 Hra v dospělosti	36
ZÁVĚR	38
Seznam literatury	39
Abstrakt	42

Úvod

Hra není nový fenomén, ale odnepaměti jedna ze základních činností člověka. Hra proniká do všech jeho aktivit a je pro něj samozřejmostí. Přesto je velmi obtížné jasně hru vymezit. Nazírání na hru není jednotné a její působnost je velmi široká.

Můj vztah a záliba ve hře se nejvíc upevnil zřejmě v dětství, kdy jsem se pravidelně účastnil letních táborů, výprav, výletů a podobných podniků našeho skautského oddílu. Měl jsem možnost prožít mnoho vzrušujících, dobrodružných a napínavých her v nejrůznějších prostředích. Měl jsem možnost hrát je s vrstevnickou skupinou. Naše motivace a nasazení byly v herních činnostech vždy maximální a později jsem si uvědomil, že to byla zásluha především vedoucích. Neboť kvalitní výběr her a správné, promyšlené a citlivé organizování a vedení je základní předpoklad pro povedenou hru a také pro úspěch jakéhokoliv pedagogického snažení. Tím spíš mě zarazilo, když jsem později, například na pedagogické praxi v rámci studia mohl zažít situace, při kterých sám pedagog degradoval hru tím, že absolutně nekomunikoval s účastníky a nezapojoval se, ani nijak nezasahoval do dění. Došlo mi, že si tak pedagog sám mnohdy zavírá cestu ke svým svěřencům a zahazuje možnost „dostat se jim pod kůži“.

Díky tomu, že můžu hry sám připravovat a organizovat, vím, jak je mnohdy obtížné pracovat se skupinou a jaká úskalí mohou také nastat. Vždy je potřeba mít možnost reflexe, konzultace a zpětné vazby. Také je důležité mít po ruce dostatek odborné literatury a informačních zdrojů. Pedagog by se měl umět nadchnout, snažit se neustále vzdělávat, učit se novému a nechávat se inspirovat. To je obrana a prevence proti zaběhnutým stereotypům, jež nejsou žádným přínosem pro rozvoj osobnosti.

Proto se domnívám, že je důležité zamyslet se nad významem hry. Každý pedagog by měl při každé hře, kterou uvádí pokládat sám sobě otázku, zda má konkrétní cíl a zda využívá hru k rozvoji osobnosti dětí. I když si samozřejmě můžeme hrát čistě pro radost a někdy je třeba opravdu využít hru jen k zábavě, odreagování, či relaxaci.

Co je mým cílem a jak ho chci dosáhnout? Metodou sběru empirických dat a teoretické práce s textem chci vymežit pojem hra a odpovědět na otázku, jak může hra pomáhat v rozvoji jedince, tedy jaké psychické i fyzické vlastnosti a dovednosti může rozvíjet. Domnívám se, že v současné době existuje mnoho odborných publikací a příruček, jež nabízejí hry a herní aktivity specifikované konkrétními cíli a zaměřené na konkrétní cílové skupiny. Má bakalářská práce snad může být jakýmsi základním odrazovým můstkem pro další hledání a specializaci. K základní orientaci ve funkcích hry ji může využít každý člověk, kterého zajímají pedagogické aspekty hry, například všichni ti, kteří pracují s dětmi a mládeží.

Jako základní literaturu jsem zvolil mimo jiné díla autorů, jako je filosof Huizinga, psychologové Nakonečný, Vágnerová, Říčan a z pedagogů například Němec, Neuman, Hanuš, Činčera, Pávková, Zapletal.

Práce se bude skládat ze tří kapitol. Stručně řečeno: první kapitola bude odpovídat na otázku „CO je hra?“, druhá kapitola na otázku „JAK ji využít?“ a třetí kapitola by vše měla uzavřít a podtrhnout.

V první kapitole chci vymežit samotný pojem hra a její základní znaky. Dále pak vymežím pojmy, které jsou s hrou velmi úzce spojeny: zážitek, prožitek a hraní rolí. Vzhledem k tomu, že nám jde o pedagogické aspekty hry bude zapotřebí rozebrat také pojem hračka, jež je nezbytný v dětské hře.

V druhé kapitole se zaměřím na možnosti rozvoje hrou. Rád bych uvedl základní působení hry na psychickou i fyzickou sféru. Hlavní důraz bude kladen na psychickou sféru, neboť ji považuji za klíčovou. I když je třeba si uvědomit, že obě složky jsou do jisté míry značně propojené. Chtěl bych, aby tato kapitola byla skromným přehledem funkcí hry, ze kterého se každý čtenář seznámí s možnostmi rozvoje hrou. Kapitulu uzavřu přehledem literatury zaměřené na konkrétní možnosti rozvoje hrou. Doufám, že to pomůže k lepší orientaci v problematice a případně nasměruje k další specializaci hry.

Třetí kapitola se chce zabývat hrou ve vývojových fázích jedince. Chci popsat hru v batolecím, předškolním a školním období, jakož i v adolescenci a dospělosti. Domnívám se, že je to důležité pro pochopení tématu. Touto

kapitolou uzavřu hledání odpovědi na svou otázku: Co je to hra a jaký je její význam pro rozvoj jedince?

1 HRA

1.1 Hledání odpovědi na to, co je hra

Co je to hra? Na tuto otázku není jednoduchá odpověď. Mnoho filosofů, pedagogů, psychologů i jiných vědců se pokoušelo nalézt odpověď, ale nikomu se zatím nepodařilo hru jasně vymezit. Je tomu tak proto, že pod tímto pojmem je ukryto nepřehledné množství aktivit a hra má velkou působnost a její hranice jsou nejasné.¹

Podíváme-li se na hru nejprve z psychologického pohledu, tak zjistíme, že je to především jedna ze základních činností člověka, společně s prací a učením.²

Již Sigmund Freud vysvětloval hru jako určitý proces, ve kterém se dítěti mohou splnit jeho přání, pro která by v reálné světě nenašlo odezvu.³

Ve Freudově psychoanalýze je hra vykládána jako uspokojování potlačených pudů. Hra pomohla objasnit fáze vývoje člověka a překonávat duševní problémy.⁴

Z pedagogického hlediska je to záměrná činnost, tedy činnost zacílená, funkční a s výchovným záměrem, jež je vždy porovnáván s výsledky, aby se zjistilo, zda hra tento záměr splnila.⁵

Pro pedagoga tak může být hra výchovným prostředkem a možností pedagogického působení.⁶

Hra je fenomén, jež patří k člověku od pradávna a je více, či méně spjat s realitou. Realitu napodobuje, modeluje, nebo zrcadlí.⁷ Svůj význam pro člověka

¹ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. Praha: Leprez, 1995, s. 16.

² Srov. HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000, s. 195.

³ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002, s. 16.

⁴ Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998, s. 18.

⁵ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002, s. 10.

⁶ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. Praha: Leprez, 1995, s. 47.

⁷ Srov. NEUMAN, J. *Turistika a sporty v přírodě*. Praha: Portál, 2000, s. 145-146.

hra dokazuje již v předškolním období, kdy hra bývá téměř jedinou aktivitou, jež je nezbytná pro harmonický rozvoj osobnosti.⁸

Pro lepší vymezení pojmu hra nám může posloužit definice hry od filosofa Johana Huizingy: „Podle formy můžeme hrou nazvat svobodné jednání, které je míněno jen tak a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně a podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestavují za jiné.“⁹

Tento výrok je obsáhlou definicí hry. Podle mnoha autorů, například Ivo Jiráskova je tato definice až nekriticky přijímána a Jirásek poukazuje na to, že je důležité uvědomit si, že v jedné maličkosti je třeba s tímto výrokem nesouhlasit. Alespoň z pedagogického pohledu můžeme dát Jiráskovi jistě za pravdu. Nemůžeme hře upřít význam a funkci, tedy užitek hry. Tímto užitekem je myšleno to, že můžeme procvičovat různé dovednosti (jemná motorika a koncentrace, paměť, tvořivost, sociální dovednosti).¹⁰

Zde můžeme pozorovat rozpor v nazírání na hru. Nabízí se mnoho otázek, například do jaké míry chceme hru pedagogizovat, nebo pochybnosti, zda hra nemůže být prostředkem manipulace (Zda ti, kteří hru vedou, nemanipulují s hráči). Touto složitou problematikou se však tato práce nechce a nemůže zabývat. Vycházejme z toho, že hra má pro člověka velkou hodnotu z hlediska jeho osobního rozvoje a ti, jež hry připravují a vedou tak činí z nejlepšího přesvědčení.¹¹

⁸ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, Brno: Paido, 2002, s. 11.

⁹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Praha: Dauphin, 2000, s. 24.

¹⁰ Srov. HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998, s. 17.

¹¹ Srov. HANUŠ, R. et al. *Fenomén hry. Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003, s. 17.

Významný filosof postmoderny Jean Baudrillard by našemu pojetí hry snad v mnohém oponoval, řekl však něco, s čím můžeme souhlasit: „*...Všude v oblasti psychologie a sociální i individuální pedagogice se ze hry stává „vitální funkce“, v životě nezbytná fáze rozvoje.*“¹²

Užitečností a významem hry se budeme zabývat později, proto budeme nyní pokračovat dál v odhalování pojmu hra. Chceme-li nalézt univerzální definici hry, není patrné na první pohled nic společného pro všechny významy tohoto pojmu, ale nalézáme spíše složitou síť mnoha podobností a navzájem se překrývajících příbuzností společných pro tento pojem.¹³

1.2 Základní znaky hry

Pokusme se nyní pro lepší pochopení vymežit základní znaky hry. V tomto smyslu nám opět může pomoci Johan Huizinga a jeho vymezení klíčových vlastností a znaků hry. Jsou to:

- svoboda
- neobyčejnost
- uzavřenost a ohraničenost
- možnost opakování
- řád
- upoutání, okouzlení
- rytmus a harmonie
- napětí

Prvním znakem hry je podle Huizingy „**svoboda**“. Hra je především svobodným jednáním. Hru je možno kdykoli přerušit nebo jí úplně ukončit. Není uložena fyzickou nutností a ještě méně mravní povinností. Hra není úkol. Člověk si hraje ve volném čase, tedy když má volno. S tím přímo souvisí druhý charakteristický rys: „**Neobyčejnost**“. Hra není „obyčejný“ či „vlastní“ život. Naopak, hra dává možnost vystoupit z takového života do dočasné sféry aktivity

¹² BAURDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996, s. 186-187.

¹³ Srov. HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998, s. 17.

s vlastní tendencí. Kterákoli hra může hrajícího kdykoli plně upoutat. Hra se odlišuje od obvyčejného života místem a trváním. „**Uzavřenost a ohraničenost**“ je třetím znakem. Když se hra jednou odehrála, zůstává ve vzpomínce jako výtvar ducha či jako duchovní poklad, je předávána tradicí a může se kdykoli opakovat. Tato „**možnost opakování**“ je další podstatná vlastnost hry. Uvnitř hracího prostoru panuje specifický a bezpodmínečný „**řád**“. I ta nejmenší odchylka od řádu hry může kazit, zbavit ji jejího charakteru a znehodnotit ji. Dalším prvkem je „**upoutání, okouzlení**“ Tím se rozumí to, že hra samotná je pro nás atraktivní, proto ji hrajeme. Hra je naplněna určitým „**rytmem a harmonií**“. Mezi termíny, které můžeme použít v souvislosti s hrou, patří i „**napětí**“. Prvek napětí v sobě dokonce obráží mimořádně důležitou roli. Napětí znamená nejistotu, ale i naději, že se dílo zdaří, tedy hra dopadne, podle našich představ.¹⁴

Tyto obecné znaky hry spolehlivě charakterizují hru. Ve shodě s Huizingou vidí základní principy hry i jiní autoři. (Například i Jiří Němec třeba právě v naposledy zmiňovaných „pravidlech“, tedy v jakémsi řádu hry, jež hře dodávají napětí, obtížnost a usměrňují hru).¹⁵

1.3 Zážitek, prožitek a hraní rolí

Hra je jakýsi zvláštní svět, do kterého vstupujeme touto vlastní aktivitou a dobrovolnou snahou hrát si. Díky tomu je nám umožněno zrealizovat herní svět. Podmínkou toho je přijetí herního světa jako opravdového (vnímat v danou chvíli, že to, co se děje ve hře není jen jako, ale je to skutečnost). Tato realita hry je odlišná od všední reality a je pro nás obohacující.¹⁶

Tento výše zmíněný svět je prostředím pro aktivní učení, ve kterém má jedinec osobní svobodu a prostor pro své chování a nalézání nových souvislostí, jelikož otevřenost herních situací nabízí pohled na problém novým způsobem.¹⁷

¹⁴ Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Praha: Dauphin, 2000, s. 17-24.

¹⁵ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002, s. 14.

¹⁶ Srov. HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998, s. 16.

¹⁷ Srov. NEUMAN, J. *Turistika a sporty v přírodě*. Praha: Portál, 2000, s. 145.

Považuji za vhodné zdůraznit, že k tomu aby člověk vstoupil do světa hry je zapotřebí, aby hrál svou roli ve hře. „**Hraní rolí**“ definuje psychologický slovník jako metodu zacílenou na psychologickou modifikaci individuálního projevu, je to sociální učení přispívající k analýze vlastního chování.¹⁸

Pedagogický slovník vymezuje „hraní rolí“ jako vyučovací metodu, která navozuje modelové situace a vede žáky k tomu, aby v nich zastávali různé sociální role. To vede k tomu, že účastníci hry přemýšlí o problému, hledají alternativní způsoby řešení konfliktů a hlouběji chápou mezilidské vztahy.¹⁹

Tento výrok platí za předpokladu svobodného a opravdového nasazení hráče do hry.²⁰

A. S. Makarenko je přední odborník na problematiku hry a autor mnoha publikací. Ve svých spisech přímo klade důraz na nutnost vlastní snahy člověka při hře: „...*Hra bez úsilí, hra bez aktivní činnosti je vždy špatná hra.*“²¹

Budeme-li z výše řečeného vycházet, rázem se ze hry stává možnost prožít „část života nanečisto“, zároveň se stává šancí pro aktivní učení ze zkušeností a souběžně s tím je zážitkem.²²

Pokud chceme co nejlépe pochopit, co je to hra a to především z pedagogického hlediska, neměli bychom opomenout pojem **zážitek**, či **prožitek**, neboť právě oni jsou produktem hry. Vztah hry a prožitku je tak již zřejmý.²³

Pojmy prožitek a zážitek jsou u nás chápány podobně a mají více významů. Například je to jakýsi vjem, který člověk zachytí a postřehne.²⁴

¹⁸ Srov. HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2002, s. 197.

¹⁹ Srov. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1995, s. 78.

²⁰ Srov. NEUMAN, J. *Turistika sporty v přírodě*. Praha: Portál, 2000, s. 145.

²¹ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002, s. 13.

²² Srov. HANUŠ, R. et al. *Fenomén hry. Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003, s. 15.

²³ Srov. tamtéž, s. 57.

Podle psychologického slovníku je každý duševní jev, který člověk prožívá zážitek. Každý člověk prožívá subjektivní zážitky, které jsou provázané s city a emocemi. Zážitek člověka obohacuje o nové zkušenosti, souvisí s duševním bohatstvím.²⁵

Prožitek je něco, co zanechalo v jedinci výraznou stopu. Pro jedince má trvalý význam a ten, kdo jej prožíval na něj nezapomene.²⁶

Můžeme si představit, že když hrajeme, tak prožíváme a když hra skončí, v hlavě nám po ní zůstanou zážitky. Aby ze zážitku vznikla zkušenost, je zapotřebí zpětné vazby, kvůli jeho zvnitřnění.

1.4 Hračka

Vzhledem k tomu, že se hře věnujeme z pohledu pedagogického, tedy nás především zajímá, dětská hra. Právě proto se domnívám, že je třeba pohovořit o „hračce“, neboť ta je pro dětskou hru důležitá.

Významnou podmínkou dětské hry je **hračka**. Hračka je předmět, který slouží dětem ke hře, je součástí materiálního prostředí a jako taková vyjadřuje vztah dospělých k dětem a odráží úroveň a způsob života společnosti.²⁷

Na hračce můžeme pozorovat rozdílnost dvou světů: světa hry a reality. Například dřevěný špalíček může být také zbraň, nebo třeba terč. Jeden a týž prvek má několik funkcí.²⁸

V dnešní době má být hračka nejen předmět radosti a sloužit k citovému uspokojení, ale má odpovídat pedagogickým, estetickým a hygienickým požadavkům. Z estetického pohledu má hračka pěstovat cit pro krásu a vkus. Dětská představa má být klíčová pro umělecké ztvárnění. Estetická stránka je

²⁴ Srov. VÁŽANSKÝ, M. *Volný čas a pedagogika zážitku*. Brno: Masarykova universita-pedagogická fakulta, 1992, s. 26.

²⁵ Srov. HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*, Praha: Portál, 2000, s. 701.

²⁶ Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998, s. 24.

²⁷ Srov. PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002, s. 90.

²⁸ Srov. HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998, s. 15-18.

propojena s funkčností. Bohužel velmi často je hračka nevhodně ztvárněná, nebo kýčovitá. Hygienické hledisko vyžaduje aby hračka odpovídala bezpečnostním požadavkům, především aby byla vyrobena z nezávadného materiálu (to platí především u malých dětí). Z pedagogického pohledu má hračka umožňovat získávání nových poznatků a odpovídat věku a zkušenostem současné dětské generace.²⁹

Hračka je velmi úzce spjata se hrou, může vést děti k přemýšlení, poskytovat podněty, rozvíjet fantazii a tvořivost. Měla by vycházet z přirozené spontánní hravé činnosti dětí a jejich zvědavosti. Hračky můžeme z pedagogicko-psychologického pohledu rozlišovat podle toho, na jakou psychickou funkci působí (například paměť, pozornost, představivost). Rozdělení hraček podle vývojového stupně (například hračky pro děti předškolního věku, mladšího školního věku, atp.) není zcela přesné, protože nepřihlíží k individuálním odlišnostem vývoje a pohlaví jedince.³⁰

1.5 Shrnutí

Co můžeme říci o fenoménu hry z výše napsaného? Zjistíme, že hra je především svobodná činnost patřící člověku od pradávna, činnost spojená s napětím, ale také s uvolněním, může být prostředkem k zábavě, může mít pro člověka užitek. Je to zvláštní neobyčejný svět s vlastními pravidly, řádem, rytmem, hranicemi, jež může člověka okouzlovat. Hra je prostředek seberealizace. Hrajeme si svobodně a spontánně, hrajeme si, kvůli samotnému hraní, tedy prožitku ze hry. Hrajeme si ale také proto, abychom se mohli realizovat prostřednictvím hry.³¹

Souvislost zážitků a hry je zřejmá. Hra poskytuje zážitky a prožitky. Tejně tak hra umožňuje hrát role. V dětství především je navíc ústředním předmětem hry hračka.

²⁹ Srov. PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002, s. 90-91.

³⁰ Srov. tamtéž, s. 90-91.

³¹ Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998, s. 13.

Tolik k základnímu vymezení termínu hra. K hlubšímu pochopení tohoto fenoménu může posloužit následující kapitola. Budeme se pít po tom, jaký užitek a smysl má hra pro člověka, jaké jsou funkce hry. Přesněji řečeno se pokusíme vymežit možnosti působení hry na jedince.

2 VÝZNAM A SMYSL HRY, MOŽNOSTI ROZVOJE HROU

2.1 Hra je zábava

Než si podrobněji rozebereme konkrétní zaměření her na rozvoj osobnosti, je třeba zdůraznit, že hra je zcela určitě pro děti atraktivní. Děti vnímají hru odlišně než instruktoři, či vychovatelé. Pro dítě je podstatnější průběh hry, než výsledek.³² Pro děti je hra především radost, zážitek, zdroj nových podnětů a toho jako vychovatelé můžeme využít. Mějme tedy na paměti, že hra je v první řadě zdroj zábavy, zejména u dětí, kde hra dokáže obrátit povinnosti v radost a potěšení. Hry dětem dávají možnost prožít radostné a vzrušující zážitky, při kterých prožívají chvíle vítězství, ale i napětí.³³

Radost se života projevujeme také právě hrou. Velice často, možná ve všech případech patří smích a veselí k průběhu her. Hra je pro děti důležitá již proto, že uspokojuje jejich potřebu skotačit a uvolnit přebytečnou energii.³⁴

Skutečně můžeme říci, že hra je jedna z nejoblíbenějších činností člověka. A to platí ve školní výchově i ve volném čase, kde vhodně kompenzuje vyučování (například při schůzce zájmového útvaru) a působí jako relaxace.³⁵

Oblíbenost a četnost využití hry je veliké zvláště v prostředí mimoškolním, kde se hra stává rozmanitější, co se týče podob i funkcí.³⁶

Hra byla vždy oblíbena, protože doplňuje a do určité míry i kompenzuje snahy pedagogů.³⁷

³² srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: Gaudeamus, 1997, s.13.

³³ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství.* Brno: Paido, 2002, s. 13.

³⁴ Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě.* Praha: Portál, 1998, s. 17-18.

³⁵ Srov. PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času.* Praha: Portál, 2002, s. 89.

³⁶ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství.* Brno: Paido, 2002, s. 10.

³⁷ Srov. tamtéž, s. 10.

V praxi je hra významným pomocníkem rodičů, učitelů i vychovatelů. To proto, že sama o sobě je vhodným naplněním volného času, jelikož se v ní příjemné pojí s užitečným.³⁸

Je zřejmé, že hra může být relaxační a společenská, či účelová. Tedy hra s konkrétním cílem.

2.2 Hra pomáhá rozvíjet

Hrát si pro radost je samozřejmě zcela legitimní cíl, jak hry využívat. Samo o sobě je to krásné. Ale správně a promyšleně podaná hra může mít potenciál mnohem větší. Hra se může stát základním impulsem pro rozvoj osobnostního potenciálu jednotlivce, či míry porozumění konkrétnímu problému. Dále pak hrou můžeme působit na změnu fungování jedince i skupiny. Hra je základním prostředkem komunikace mezi pedagogem a studenty.³⁹

Účastníci hry vkládají do hry své možnosti, rozum i cit, tak si osvojují svět věcí, lidí a mezilidských vztahů, tedy svět ve kterém žijí a budou žít. Hry jsou projevem dětské osobnosti, hry jsou rozmanité v obsahu i funkci.⁴⁰

Díky tomu, že je hra chápána rozmanitě, můžeme vidět široké spektrum možností jejího působení.⁴¹

Nás zajímá hra především v souvislosti s tím, jak může napomáhat v rozvoji člověka.

Chceme tedy hru využít jako prostředek našeho pedagogického snažení. Rozlišme si proto tři základní výchovné funkce hry: Za prvé je to funkce **transformační**, jež zajišťuje vývoj lidstva. Druhá funkce se nazývá **sociogenetická**, která usiluje o vývoj státu či skupiny. Třetí funkce hry je **ontogenetická**, jež rozvíjí jedince.⁴²

³⁸ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry ve městě a na vsi*. Praha: Leprez, 1998, s. 13.

³⁹ Srov. ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada, 2007, s. 7.

⁴⁰ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: Gaudeamus, 1997, s. 9.

⁴¹ Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998, s.19.

⁴² Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002, s. 18.

Ontogenetická funkce hry je pro pedagogickou profesi zásadní. Hru ve svých programech využívají všichni ti, kteří pracují s dětmi a mládeží. Obzvláště to platí ve volném čase, kde má hra své přirozené místo.

Vycházejme z toho, že hry mohou působit na **rozvoj** různých stránek osobnosti a podle svého charakteru ovlivňují psychický, biologický i sociální rozvoj jedince. U dětí jsou hry součástí všech typů i druhů činností ve volném čase.⁴³ Z výše napsaného víme, že hra se podílí na rozvoji osobnosti člověka, ten je nyní pro nás klíčový.⁴⁴

Miloš Zapletal, odborník na problematiku hry definuje hru a její základní funkci: „*Hra je aktivní a dynamický proces, zaměřený v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti (vlastnosti), které současně cvičí a rozvíjí.*“⁴⁵

A právě to nás v této práci zajímá nejvíc. Pokusme se shrnout možnosti hry, jako prostředku rozvoje.

2.3 Možnosti rozvoje hrou, zacílení her

Takže chceme-li realizovat své pedagogické cíle, můžeme k tomu využít hru, neboť hra je ten nejlepší prostředek rozvoje.⁴⁶

Z pedagogického pohledu můžeme hru využít jako **transmisi**, tedy přenos znalostí, nebo **transformaci**, čili o jakousi změnu horizontu druhého, změnu jeho pohledu na svět.⁴⁷ Hrou se dítě učí novému, ovládnout samo sebe a rozvíjet a využívat svojí fantazii, vůli a cit.⁴⁸

Tato změna horizontu druhého je úzce spjata s „hraním rolí“, o kterém jsme již hovořili. Zkusme tedy shrnout v bodech základní cíle-funkce, konkrétní zaměření

⁴³ Srov. PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002, s. 89.

⁴⁴ Srov. FRANC, D. *Učení zážitkem a hrou*. Brno: Computer Press, 2007, s. 68.

⁴⁵ ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně*. Praha: Leprez, 1996, s. 12.

⁴⁶ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, Brno: Paido, 2002, s. 19.

⁴⁷ Srov. ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada, 2007, s.13.

⁴⁸ srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: Gaudemus, 1997, s. 13.

hry. A pro lepší pochopení na konci této kapitoly uvedeme příklady konkrétních her. Funkce se částečně překrývají. Jedna hra tedy může rozvíjet více tělesných a psychických vlastností, ale základní zaměření her lze rozlišit.

Pedagogické cíle a rozvoj psychických a fyzických vlastností

Jak již bylo řečeno, některé hry nemají primárně za cíl rozvíjet konkrétní vlastnost, ale spíše mají pobavit, navodit příjemnou náladu. Příjemná nálada je předpoklad snad u všech her, ale některé hry naopak primárně chtějí rozvíjet konkrétní oblasti. Na tyto hry se teď zaměříme, neboť tyto hry jsou klíčové pro všechny, kteří pracují s dětmi, tedy s hrou.

Bylo řečeno, že při práci s dětmi si stanovujeme **cíle**. Pojďme si o cílech pohovořit. Cíle obecně můžeme rozlišovat na tři základní, ze kterých plynou další, až ke konkrétním.

Cíle rozlišujeme na **individuální, skupinové a kurikulární**.⁴⁹ Nyní rozlišme působnost všech tří cílů. Individuální cíle jsou zaměřené na uspokojení individuálních potřeb jednotlivců. Jedná se o oblasti vzdělávání, zábavy, sociálních kontaktů, ... Individuální cíle mají například klíčový význam u herních aktivit terapeutických či socializačních. V těchto aktivitách se tyto cíle z části překrývají s kurikulárními cíli. Oproti individuálním jsou skupinové cíle zaměřené především na práci skupiny a její samostatné fungování. Kurikulární cíle spočívají v ovlivnění jedince na třech úrovních. První je oblast znalostí a dovedností. Další je oblast postoje a hodnot. Poslední je oblast dovedností a způsobu jednání.⁵⁰

Připomeňme si také zásadní aspekty hry, jež jsou: poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický.⁵¹

⁴⁹ Srov. ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada, 2007, s. 29.

⁵⁰ Srov. tamtéž, s. 29-31.

⁵¹ Srov. PRŮCHA, E., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J., *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1995, s. 78.

Tyto aspekty napovídají, kudy se budeme dál ubírat. Poznávací aspektem se rozumí například aktivní učení, procvičovací aspekt napovídá, že budeme trénovat získané znalosti a dovednosti. Dalšími aspekty v oblasti emocí, motivace, tvořivosti, fantazie, sociální sféry a terapie hrou se budeme zabývat později, neboť jsou pro naši práci stěžejní.

Je patrný význam hry, především v rozvoji psychické i fyzické sféry osobnosti. Pro přehlednost se v bodech pokusme shrnout a popsat možnosti rozvoje psychických i fyzických vlastností a schopností. Hlavní důraz budeme klást na rozvoj psychické stránky osobnosti.

- **Psychická sféra**

Rozvoj psychické sféry je důležitý a má mnoho konkrétních zaměření. Možnosti působení hry v této oblasti jsou široké.

V dnešním pojetí humanistické školy by všichni ti, kteří pracují s dětmi měli pomáhat v rozvoji psychologických dovedností jež vedou ke konkrétnímu pedagogickému cíli.⁵² To by mělo být v praxi naprostou samozřejmostí a využití hry rovněž. Samozřejmě je zapotřebí hru využívat promyšleně. Špatně postavená, či vedená hra pozbývá původní smysl a může stát bezúčelnou. Proto je zapotřebí reflexe a ujasnění si cílů a zařazení hry do kontextu daných situací.⁵³

To je základní a samozřejmý předpoklad toho, aby hra skutečně rozvíjela. Dnes již víme, že příprava, organizování a obecně práce s hrou vyžaduje profesionalitu, pokud chceme, aby hra byla „něco víc“, než jen zábava.

Hra je ideální prostředek rozvoje psychické sféry, jako je především rozvoj:

- mravní výchovy, výchovy k hodnotám
- rozvoj intelektu a také pomoc v učení
- volných vlastností, motivace, fantazie, emoční rozvoj
- tvořivosti
- komunikace a socializace
- sebepoznání a kultivace osobnosti

⁵² Srov. GAJDOŠOVÁ, E., HERÉNYIOVÁ, G. *Rozvíjení emoční inteligence žáků*. Praha: Portál, 2006, s. 14.

⁵³ Srov. ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada, 2007, s.12.

- **Fyzická sféra**

Sem patří pohybové aspekty hry. Fyzickou stránkou se však nechceme primárně zabývat. Mnohem víc nás zajímají možnosti psychického rozvoje. Uvedme jen pro přehlednost základní tělesné vlastnosti rozvíjené hrou. Hra je pojímána jako prostředek rozvoje tělesných vlastností a motoriky, jako především:

- obratnost
- vytrvalost
- rychlost
- pohotovost
- síla
- postřeh
- orientace v prostoru

Pokusme se shrnout a rozebrat jednotlivé působící aspekty, dílčí zaměření a funkce her. Začneme u mravního rozvoje, potom navážeme rozvojem intelektu a dalších psychických procesů, vlastností a dovedností.

Hra má vliv na **mravní rozvoj** dítěte. Dítě dosahuje poznání světa prostřednictvím hry.⁵⁴

Dítě hrou získává první sociální zkušenosti a buduje svůj vztah k jiným lidem. Hrou dítě nabývá povědomí o podstatě věcí. Díky tomu, že si vytyčí program a náplň hry společně se stanovením a dodržováním pravidel a cílů her se u dětí pěstují a vytvářejí volní a charakterové vlastnosti. Tyto vlastnosti jsou základním předpokladem pro mravní chování.⁵⁵

Skutečně platí již od dětství, že dodržování pravidel ve hře, učí dodržovat pravidla i v běžném a budoucím životě. Při hře se projevuje osobnost každého

⁵⁴ Srov. ELLIOT, J., PLACE, M. *Dítě v nesnázích. Prevence, příčiny, terapie*. Praha: Grada, 2002, s. 22.

⁵⁵ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: Gaudemus, 1997, s. 14.

hráče. Hráči se učí vyjednávat, ustupovat, atp. Hra je proto zařazena mezi účinné prostředky mravní výchovy.⁵⁶

Hra má tak nezastupitelný vliv na rozvoj charakteru, uvedme základní vlastnosti, které se ve hře často projevují a které hra může rozvíjet: čestné jednání, smysl pro poctivou hru, pravdomluvnost, odvaha, ochota ke spolupráci, obětavost, nezištnost, sebekontrola...⁵⁷

Každý člověk má určitou hodnotovou orientaci. Ta se skládá z postojů k objektům, událostem, ideálům a hodnotám. Základním prvkem hodnocení jsou emoce⁵⁸

O emočním rozvoji si povíme později. Hodnotová orientace je rozvíjena hrami a aktivitami s důrazem na vytváření a dodržování pravidel a hodnot. Konkrétně tím myslíme důraz na sebereflexi a sebeřízení, sebevědomí, sebehodnocení a sebeovládání.

Rozvoj poznání a intelektu, jakož i pomoc v **učení** je velmi podstatná funkce hry. Hru zaměřujeme na **poznávací funkce jedince**.⁵⁹

Hry můžou svým zaměřením rozvíjet intelekt na více úrovních. Například uvedeme: rozvoj logického myšlení, strategie, kombinačních schopností, taktiky, důvtipu, originálního myšlení, schopnosti předvídat.⁶⁰

Samotným vrcholem poznání má být „moudrost“ člověka. Působnost hry, je vzhledem k rozvoji (je v dnešní době zaměřen především na poznávací funkce, myšlení a řešení problémů) jasně dána. Snahou mnoha odborníků i laiků je neustálé budování a zdokonalování poznávacích procesů dítěte. Poznávací funkce můžeme pro lepší pochopení rozdělit na vnímání a psychomotoriku, paměť, nižší a vyšší poznávací funkce, hodnotící myšlení a tvořivé myšlení.⁶¹

⁵⁶ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002, s. 12.

⁵⁷ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. Praha: Leprez, 1995, s. 47-49.

⁵⁸ Srov. NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*. Praha: Academia, 2004, s. 422.

⁵⁹ Srov. ZELINOVÁ, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007, s. 21.

⁶⁰ Srov. HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998, s. 158.

⁶¹ Srov. ZELINOVÁ, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007, s. 21-25.

Pojďme si pohovořit o **rozvoji vnímání**. Vnímání je v podstatě proces poznávání prostředí a rozpoznávání objektů, jež v něm vystupují a zjišťování vztahů mezi nimi. Dále zkoumání změn, které se na nich projevují, jejich pohybu atp. To je důležité k tomu, aby se člověk mohl adaptovat na životní prostředí ve které žije.⁶²

Při rozvoji vnímání hrou hovoříme o hrách orientovaných na práci smyslových orgánů, příjem informací a ku příkladu rozvoj všímavosti, či další rozvíjené intelektové dovednosti o kterých byla řeč. V **rozvíjení psychomotoriky** jde především o pohybové schopnosti dětí a smyslové vnímání. Důležité je aby se děti naučili vnímat věci a jevy okolo sebe v souvislostech.⁶³

V rozvoji psychomotoriky formou hry podněcujeme zúčastněné k seberealizaci a vlastnímu poznání. Hra je zde zdrojem nových neopakovatelných zážitků odkrývají se v nich všechny složky duševního života (rozum, fantazie, cit). Psychomotorické hry tedy jednoznačně rozvíjí naši osobnost. Specifikem těchto her je to, že při nich neexistují vítězové, ani poražení. Rozvíjíme především rovnováhu, prostorovou orientaci, hmatové vnímání, prostorové vnímání, optické vnímání, ..⁶⁴

Celý proces vnímání se uskutečňuje společně s pamětí, jelikož podstatou vnímání je centrální zpracování sensorických dat do jakýchsi celků umožňující jedinci životně účelnou předmětnou činnost.⁶⁵ Zjednodušeně řečeno, vnímání souvisí s pamětí, protože ta je důležitá pro správné vnímání, tedy pro přežití. Pokračujme dále v rozboru toho, jak hra může rozvíjet naše psychické vlastnosti a dovednosti. Konkrétně se zaměříme na právě zmiňovanou „paměť“.

⁶² Srov. NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*. Praha: Academia, 2004, s. 228.

⁶³ Srov. ZELINOVÁ, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007, s. 21-25.

⁶⁴ Srov. BLAHUTKOVÁ, M. *Psychomotorika*. Brno: Univerzita Masarykova, 2003, s. 11.

⁶⁵ Srov. NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*. Praha: Academia, 2004, s. 228.

Při **rozvoji paměti** se zaměřujeme na to, aby si děti osvojili způsoby, jak zvýšit účinnost procesu zapamatování a vybavování si poznatků.⁶⁶

Paměť můžeme rozvíjet vlastní aktivitou. Bylo již řečeno, že vlastní aktivita je pro zdárný průběh hry nezbytná. Co to vlastně znamená být aktivní? Metoda **aktivního učení** předpokládá jistý zájem a nadšení.

Aktivní učení hrou je zaměřené na osvojování poznatků a nových informací, sociálněkomunikačních či jazykových dovedností. Patří sem například rozhodovací hry, doplňovačky, tajenky, kvízy, atd.⁶⁷

Ve výuce se používají didaktické hry. Jsou oblíbené a specifické v každém odvětví a oboru. Informace, které by žáci nepopulárně memorovali mohou prostřednictvím hry nabyt zábavnou formou.⁶⁸

Další možnost rozvoje psychologických procesů hrou stavící na paměť a vnímání je **rozvoj vyšších a nižších poznávacích funkcí**. Na rozdíl od paměti je zde zapotřebí pracovat s poznatky odlišným způsobem. Pokud budeme chtít rozvíjet nižší poznávací funkce, půjde nám především o to, aby děti chápali pojmy, slova, věty. Důraz je kladen na to, aby děti viděli věci v souvislostech a předvíдали důsledky jednání. Snažíme se, aby byl každý schopný vlastní myšlenkové analýzy na základě poznání. Zaměříme-li se na nižší poznávací funkce, naší snahou bude rozvíjet zevšeobecňující myšlení a nabyté poznatky aplikovat v praxi. Hovořili jsme také o **rozvoji hodnotícího myšlení**. Dítě se má poznané jevy, lidi a věci hodnotit. Kritériem hodnocení může být racionalita, estetika a etika.⁶⁹

Hodnotící myšlení má v životě člověka významnou úlohu a je zapotřebí, abychom jej hrou rozvíjeli. Ať už dítě hodnotí racionálně, esteticky či eticky, vždy

⁶⁶ Srov. ZELINOVÁ, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007, s. 22.

⁶⁷ Srov. GAJDOŠOVÁ, E., HERÉNYIOVÁ, G. *Rozvíjení emoční inteligence žáků*. Praha: Portál, 2006, s. 74.

⁶⁸ Srov. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002, s. 102.

⁶⁹ Srov. ZELINOVÁ, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007, s. 23-24.

to má smysl. Etické hodnotící myšlení úzce souvisí s hodnotami o němž jsme si povídali již v souvislosti s rozvojem morálky.

Rozvoj motivace, tedy snaha o seberealizaci, celoživotní učení, pozitivní život je protipól nudy, lenosti, pohodlnosti a nezájmu. Základním předpokladem je opět vlastní aktivita. Tu preferuje tvořivá mysl.

Ujasněme si, co je to motivace. Na motivaci záleží všechny lidské činnosti. Motivace je určující proto, jaké množství energie vynaložíme, abychom dosáhli konkrétního cíle.⁷⁰

Motivace se odvíjí od kvality emocí a citů. Proto je důležitý **rozvoj citové oblasti**. Emoce můžeme chápat jako subjektivní prožívání vztahu k osobám a předmětům.⁷¹ O důležitosti rozvoje této oblasti jsme již hovořili v souvislosti s hodnotami.

Hrou je také podporován například pozitivní vztah k životnímu prostředí. Existuje mnoho takzvaných „ekoher“, ve kterých nejde ani tak o množství přírodovědných poznatků, ale spíše o nahlédnutí na konkrétní problém z jiného úhlu. Snahou her je posílit ekologické vědomí skrze prožitky a citovou vazbu.⁷²

Pojďme se pozastavit nad důležitou rolí hry a to nad **rozvojem tvořivosti**. Rozvíjet tvořivost znamená objevovat a rozvíjet vnitřní sílu člověka, jež ho pohání dělat vše nově a lépe. Zásadní jsou hry podporující aktivitu, fantazii, imaginaci, nová řešení, alternativy.⁷³

Velký důraz je kladen také na vlastnosti tvořivosti: rozvoj tvořivého vnímání světa, rozvoj představivosti a originality. Tvořivé hry mohou působit na flexibilitu, fluenci, originalitu, analýzu, produktivitu, konstruktivnost, přetváření, systematizaci, vyjadřování, realizaci, transformaci, rozhodování, přispůsobivost a organizování. Flexibilitou se rozumí schopnost osvojování nových forem a struktur myšlení. Fluence je schopnost snadného nacházení vhodných nápadů

⁷⁰ Srov. NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*. Praha: Academia, 2004, s. 445.

⁷¹ Srov. ZELINOVÁ, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007, s. 40.

⁷² Srov. NEUMAN, J. *Turistika sporty v přírodě*. Praha: Portál, 2000, s. 175.

⁷³ Srov. ZELINOVÁ, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007, s. 92.

a představ. Originalita je schopnost nepřeborného množství nápadů. Analýza je schopnost popsat souvislosti a obsah. Produktivitou je míněna schopnost neustále produkovat nápady pro řešení problémů. Konstruktivnost je schopnost důmyslně kombinovat nápady a myšlenky. Přetvářením myslíme schopnost měnit zaběhlé struktury a vytvářet nové. Systematizace je schopnost nalézat systém a uspořádat podle něj myšlenky. Vyjadřování je schopnost reprodukovat myšlenky. Realizací je myšlena schopnost realizace vlastních záměrů a dotažení projektů až do konce. Transformace je schopnost nahrazovat výpovědi a východiska jinými. Rozhodováním myslíme schopnost analyzovat problém a zvolit řešení. To všechno je výčet všech zásadních vlastností tvořivosti, na které můžeme zaměřit svou pozornost, které můžeme rozvíjet.⁷⁴

S hrou úzce souvisí již několikrát zmíněná **fantazie**. Výkladů tohoto pojmu je mnoho a my nebudeme zabředávat do psychologických výkladů. Důležité je si uvědomit, jaké jsou funkce fantazie. Funkce tvořivá a úniková. Tvořivá funkce se uplatňuje v mnoha odvětvích (umění, technika,...). O tvořivosti jsme již hovořili. Úniková funkce znamená vytváření jiného-lepšího světa. Je to kompenzace reality.⁷⁵

Z výše napsaného vyplívá souvislost hry a terapie. Hra jako **terapie**? Ano! Není to sice přímo možnost rozvoje, ale můžeme se o terapii hrou také zmínit. Hra se může stát pomocníkem při řešení vnitřních konfliktů jedince. Například v psychoanalýze bylo hlavním úkolem to, aby se jedinec při hře vyrovnal s problémem tak, že jej ve hře opakovaně reprodukuje a sám se stane aktivním činitelem.⁷⁶

Hra je považována za samozřejmý prostředek pro terapeutickou práci s malým dítětem. Kromě toho, že zobrazuje vnitřní svět dítěte, je prostředkem ke změně a odbourává některé obranné mechanismy dítěte, které dítě používá k „uchopení“ světa. Tyto obranné mechanismy jsou pro dítě mnohdy ohrožující. Když dítě

⁷⁴ Srov. NĚMEC, J. *S hrou na cestě za tvořivostí*. Brno: Paido, 2004, s. 30-31.

⁷⁵ Srov. NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*. Praha: Academia, 2004, s. 281.

⁷⁶ Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998, s.18.

překonává nějaký problém či bolestnou zkušenost, je hra ve většině případů názorná, aby v ní bystrý pozorovatel rozpoznal hlavní témata. Terapie hrou je rozvinutá a provádí se na několika úrovních. Důraz je při ní kladen hlavně na komunikaci.⁷⁷

Sociální stránky osobnosti je rozvíjena především v mezilidské interakci. Sociální hry vyžadují víc účastníků a jsou zaměřené především na spolupráci. Svůj nezastupitelný význam mají především pro děti, které v nich získávají a obohacují sociální zkušenosti, učí se spolupracovat, zdravě soutěžit, brát ohledy na ostatní, ale také se musí vyrovnat s konflikty a hledat jejich řešení (například spory o hračku, přidělování rolí, ...). Hra je tedy významným socializačním činitelem.⁷⁸

Jak již bylo řečeno je hra skutečně jakýsi zvláštní svět s vlastními pravidly a ty nám umožňují hrát život nanečisto. Obohacení sociální sféry jedince je tedy značné. Můžeme prožít mnoho zvláštních situací a každá nás obohatí. Na základě některé snad vznikne zkušenost a ta může někdy v budoucnu možná pozitivně ovlivnit okolnosti v náš prospěch. Můžeme se snad někdy správně rozhodnout v nelehké situaci na základě zkušenosti s hrou? Můžeme si někdy říci : „To jsem již prožil?“

Zakončeme náš základní výčet možností rozvoje hrou **kultivací osobnosti**. Cílem kultivace je celistvá osobnost žijící kulturním životem, vychovaná a přiměřeně vzdělaná. Kultivace a rozvoj spolu souvisí. Kultivace ovšem spíše spadá pod oblast prožívání, zatímco rozvoj je spíše s konkrétním výkonem a cílem.⁷⁹

Výčet možností, jež hra rozvíjí je skutečně velký. Ve třetí kapitole se zaměříme na to, jaká je role hry a jak se mění ve vývojových fázích jedince. Mělo by to být účelné pro lepší vhled do problematiky.

⁷⁷ Srov. ELLIOT, J., PLACE, M. *Dítě v nesnázích. Prevence, příčiny, terapie*. Praha: Grada, 2002, s. 22-24.

⁷⁸ Srov. KOLÁŘ, Z. et al. *Pedagogická psychologie*. Praha: SPN, 1980, s. 77.

⁷⁹ Srov. ZELINOVÁ, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007, s. 27.

2.4 Co dál?

Nyní si pro názornost, možnost specializace a pomoci k dalšímu studiu hry uvedeme několik autorů a jejich publikací zaměřených na hru a specifické možnosti jejího působení. Včetně použité literatury tak vznikne přehled, který snad může posloužit pro lepší orientaci v problematice a usnadnění pedagogické práce:

- Tvořivé myšlení (B. Chalupa)
- Empatie v každodenním životě (J. Prekop)
- Sociálně psychologické hry pro dospívající (S. a H. Hoppeovi, J. Krabel)
- Jak se děti učí hrou (A. Nelešovská)
- Hry pro tvořivé myšlení (R. Portmannová)
- Rozvoj vnímání a poznávání 1, 2 (V. Pokorná)
- Hry pro dospívající, komunikace a vzájemné porozumění (A. vališová)
- Skupinové hry a činnosti pro seniory (D. Walsh)
- Cvičení pro rozvoj řeči (CH. Lynch, J. Kidd)
- Hry pro rozvoj zdravé osobnosti (Z., B. Šimanovští)
- Skupinové hry pro život 1, 2 (K. Vopel)
- Jak zacházet s agresivitou (R. Portmannová)
- Rozvíjíme logické myšlení (R. Rougier)
- Emoční inteligence dítěte a její rozvoj (L. E. Shapiro)
- Trénink tvořivosti (W. Kirst, V. Diekmeyer)
- Hry pro život 1, 2 (S. Hermochová)
- Hry pro zlepšení motivace a sebepojetí žáků (J. Canfield, H. C. Wells)
- Hry zaměřené na zvýšení koncentrace a uvolnění (R. Portmannová, E. Schneiderová)
- Psychohry (E. Bakalář)
- Rozvíjíme emoce dětí (S. Pfeffer)
- Hry pro usměrňování agresivity (A. Erkert)

3 SPECIFIKA HRY VE VÝVOJOVÝCH FÁZÍCH JEDINCE

Význam a výchovné funkce hry nabývají pro jedince různé významy v různých fázích jeho vývoje. V každé fázi vývoje je hra něčím specifická. Zabýváme-li se hrou z pedagogického pohledu, považují za důležité vymezit si tato specifika.

Popišme si tedy působnost hry v jednotlivých fázích vývoje. Tedy v batolecím a předškolním věku, mladším a starším školním věku, adolescenci a dospělosti. Je zřejmé, že vzhledem k individuálním a jiným rozdílům se období vývoje i působnost hry budou mnohdy překrývat, ale základní specifika můžeme stanovit.

3.1 Hra v batolecím věku

Batolecí věk je doba od 1 do 3 let života ve které se jedinec osamostatňuje a stává se autonomním. Osamostatnění je spojeno s rozvojem komunikace a umožňuje získat základní důvěru v sebe samo a touhu po sebeprosazení. Dítě prožívá jakousi expanzi do světa a díky tomu je možný rozvoj poznávacích procesů.⁸⁰

Batole miluje hru a dokonce již v kojeneckém věku můžeme pozorovat, jak si dítě brouká pro radost. Takové vyluzování zvuků již můžeme považovat za hru.⁸¹ Jsou to prvopočátky dalšího a mnohem složitějšího hraní v dalších vývojových fázích jedince.

Významným specifikem hry v tomto období je spontánnost. Ta je dána tím, že se u dětí zatím nevytvořila sociální perspektiva. Je důležité si uvědomit, že svobodné rozhodování dítěte při hře je omezeno jeho možnostmi a možnostmi sociálního prostředí. Výsledkem hry je kromě prožitku, radosti také především produkt mající sociální význam v kontextu dané situace. Ve hře tak vznikají základy pro budoucí vztahy. Každý člověk, který pracuje s dětmi batolecího věku

⁸⁰ Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2000, s. 74-100.

⁸¹ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004, s. 103.

by si měl uvědomit, že i když si hraje více dětí pohromadě, každé vidí jen vlastní cíl a není zatím schopné pracovat ve skupině.⁸²

V tomto období dominují pohybové hry, jako například válení sudů a kutálení s míčem (dítě je schopné uchopit míč do ruky, házíme-li pomalu a zblízka).⁸³ Děti vkládají do her o mnoho více pohybu a celkového vzruchu, než je tomu u starších dětí. Stejně tak je to se střídáním herních činností, které je oproti starším dětem mnohem častější.⁸⁴

Kromě toho je v tomto období velmi aktuální učení nápodobou-napodobivé hry, při kterých dítě napodobuje nejrůznější činnosti, jež vidělo u dospělých. Vyšší stadium hry je symbolická hra. V symbolické hře se dítě více odpoutává od reality. (Dítě se stává například princem, nebo zvířetem a kostka se může stát například koláčem).⁸⁵

Předměty, které dítě batolecího věku používají při hře se častěji střídají a mění svou úlohu.⁸⁶ Je ale důležité si uvědomit, že v batolecím období vystačí děti s minimem rekvizit a technicky dokonalé hračky nejsou nejvhodnější, protože jsou většinou drahé a dítě v tomto období lákají především destruktivní hry. Technicky dokonalé hračky také dostatečně nepodněcují fantazii dítěte, jež se rozvíjí. Dítě v tomto období vystačí s minimem rekvizit.⁸⁷

Batoletí slouží hra k zábavě, dále pak je to příprava na budoucnost. Hrou se batole může citově vyrovnat s těžkostmi a konflikty, jež prožívá. Hrou se u batolete buduje svět fantazie, jež je nezbytná pro tvořivost i další kulturní život. Batole si hraje samostatně a vše chce prozkoumávat na vlastní pěst. Na to bychom v batolecí hře neměli zapomínat.⁸⁸

⁸² Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 10.

⁸³ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004, s. 103.

⁸⁴ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 10.

⁸⁵ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004, s. 103.

⁸⁶ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 10.

⁸⁷ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004, s. 103-104.

⁸⁸ Srov. tamtéž, s. 104.

3.2 Hra v předškolním věku

Předškolní věk můžeme vymezit od 3 přibližně do 6 let. Konec této vývojové fáze není určen pouze fyzickým věkem, ale spíše nástupem dítěte do školy. Rozhodující je tedy především školní zralost, která je určena socializací dítěte. Typickým znakem tohoto věku je postupné uvolnění vázanosti na rodinu a rozvoj činností, které již nejsou tak samoučelné, jako v batolecím věku. To dítěti umožňuje uplatnění a prosazení ve vrstevnické skupině, i když jeho myšlení zůstává doposud značně egocentrické. Překonávat tuto bariéru je v tomto věku důležité. Je to předpoklad nástupu do školy a podstatným vývojovým mezníkem.⁸⁹

V předškolním věku má hra největší význam, i když samozřejmě platí to, že význam hry se uplatňuje také v dalším vývoji člověka. V herních činnostech se dítě mnohostranně rozvíjí a změna provází obsah i charakter her.⁹⁰

Vlastnosti hry se v předškolním věku mění. Hlavní změnou je to, že si děti začínají hrát společně, hra začíná být postupně organizovaná a zapojují se do ní dospělí. Díky velkému zájmu o komunikační sblížení si dítě obohacuje svojí slovní zásobu a řeč samotná umožňuje a usnadňuje dítěti sociální kontakty.⁹¹

V tomto období se rozšiřuje repertoár her. Děti mají radost z rostoucí obratnosti a síly a takto zaměřené hry jsou oblíbené. Jejich nadšení je tím větší, když objeví možnost soupeření. tím hra získává naprosto nový rozměr, i když intenzivněji prožívané soupeření se rozvine především v pozdějším věku. To, jak dětská hra pokročila je například možné pozorovat při hrách na pískovišti, kde jsou dětské výtvary mnohem vyspělejší, než v batolecím věku. Velmi oblíbenou činností je také prohlížení obrázků, ale patrně nejvýznamnější úlohu mají námětové hry. S těmi začíná již batole (když například představuje zvíře), ale předškolák tuto činnost o mnohé obohatí. Předškolák se totiž nespokojí s minimem rekvizit a jednoduchým napodobováním, ale využije mnoho

⁸⁹ Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2000, s. 102.

⁹⁰ Srov. KOLÁŘ, Z. et al. *Pedagogická psychologie*. Praha: SPN, 1980, s. 84.

⁹¹ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 11.

rozmanitých předmětů. Jeho fantazie začíná pracovat naplno a hra přechází do hrané pohádky, kde nic není nemožné.⁹²

Předškolák chce zvládnout předmětný i činnostní svět dospělých. To je příčinou toho, že dospělé napodobuje. Činnosti jež pozoruje u dospělých napodobuje hrou. Proto se v dětských hrách stále častěji vyskytují hry s úkoly, námětové a tvořivé hry.⁹³

O hračce jsme již hovořili. V tomto věku je hračka významnou součástí hry. Chlapci si hrají většinou s hračkami technického charakteru, ke kterým patří například různé druhy zbraní. Často je to příčinou rozporů a diskuzí, zda je to vhodné. Je třeba si uvědomit, že zbraň patří k tradiční úloze muže. Vztah ke zbrani je třeba kultivovat a ne zbraň-hračku zakazovat. Dívky upřednostňují hru s panenkami, což je schvalováno a podporováno.⁹⁴

Samotná školní zralost je dána především zralostí centrální nervové soustavy, jež se projevuje schopnosti koncentrace, pozornosti a zvýšenou odolností k zátěži. Koncem období předškolního věku dítě přechází z bezstarostného prostředí do období větší zodpovědnosti. Zrání je ovlivněno také rozvojem motorické koordinace a zrakového i sluchového vnímání. To, jak bude dítě úspěšné ve škole je dáno také rozvojem poznávacích schopností, jež ovlivňuje proces učení. Předškolní období je jakousi přípravou na budoucí roli školáka a zrání jednatelce je proto zapotřebí hrou rozvíjet.

3.3 Hra v mladším školním věku

Mladší školní věk můžeme vymezit jako období mezi 6 a 11 rokem dítěte. Pro dítě je toto období dobou velkých změn, přičemž tou nejpodstatnější je začátek povinné školní docházky. Do bezstarostného života, jehož náplní byla především hra, vstupují školní povinnosti. Na dítě jsou kladeny vyšší nároky, zejména na schopnost odložit uspokojení okamžitých potřeb, úsilí o výkon a kázeň. Zároveň

⁹² Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004, s. 127-128.

⁹³ Srov. KOLÁŘ, Z. et al. *Pedagogická psychologie*. Praha: SPN, 1980, s. 70-71.

⁹⁴ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004, s. 128.

dítě dostává možnost uplatnit se v mnohem větší skupině než dosud a mnohdy musí napnout všechny své síly, aby se adaptovalo.⁹⁵

Vlivem školy a učení se významně mění osobnost dítěte po stránce, tělesné, duševní i sociální. S příchodem těchto změn se mění i hra, jež nabývá nových dimenzí. Hlavní proměnou hry je to, že je tak trochu odsunuta (ve smyslu, že již není hlavní činností dítěte). Hra je často promyšlená, plánovitá. V hrách se uplatňuje kombinace a věcnost. Dítě si hraje s tím a na to, co pro něj má smysl.⁹⁶

Tato věcnost ve hře je dána tím, že v období mladšího školního věku se podstatně mění způsob uvažování dítěte. Dochází k posunu na úroveň konkrétních logických operací. Ubývá poznávacího egocentrismu a dítě tak již není vázáno na jedno hledisko. Logické operace dítěte jsou typické chápáním proměnlivosti jako základní vlastnosti reality. Realistický pohled dítěte v tomto věku vede k tomu, že skutečnost akceptuje jako danost a neuvažuje o jiných alternativách.⁹⁷ Dítě zatím uvažuje spíše nekriticky.

I když bylo řečeno, že hra již není hlavní činností dítěte, neznamená to, že by ztrácela význam. Naopak! Hra je v době školní docházky významným činitelem duševní hygieny. Školáček stále potřebuje hru a také vhodné hračky ke svému zdravému vývoji.⁹⁸

Rozdíly mezi hraním chlapců a dívek jsou zřejmé. Chlapci upřednostňují dobrodružné a pohybové hry. Dívky si rády hrají pohybově-rytmické hry a také se věnují ručním pracím. Oblíbené hry jsou dramatické. Děti v tomto věku také rádi staví ze stavebnic- sami tvoří. Samostatnost je pro dětskou hru v tomto věku charakteristická. Tím je myšleno to, že děti hrají hry často bez přítomnosti dospělých. Dítě v tomto věku projevují více samostatnosti a to bychom měli

⁹⁵ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004, s. 145.

⁹⁶ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 11.

⁹⁷ Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2000, s. 207.

⁹⁸ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 12.

respektovat. Od dospělého to vyžaduje poněkud odlišný způsob řízení. To ale znamená i to, že bude vždy nablízku, aby mohl poradit, pomoci řešit spory, atd..⁹⁹

3.4 Hra ve starším školním věku

Starší školní věk, tedy doba od 11 do 15 let je velmi bouřlivé období. Nazývá se také dobou pubescence a individuální rozdíly jsou často veliké. Dítě prochází dobou fyzických a hormonálních změn, což vede k dočasnému vychýlení v oblasti psychické rovnováhy. Jedinec se bouří proti autoritám a celkově se mění jeho nazírání na svět i na vlastní život. Chápe svou individualitu mnohem víc, než tomu bylo doposud a mění i své vztahy k vrstevníkům. To je dáno z části vlastní iniciativou a také tlakem společnosti. Jsou na něj kladeny velké nároky, rozhoduje o svém budoucím povolání, nebo dalším studijním zaměření.¹⁰⁰

V tomto období dochází k úplnému odlišení mezi hrou a prací. Hra dostává nové rysy po 13. roce, ale zejména po 16. roce (hra postupně nabývá charakteru her dospělých). Odlišnosti mezi hrami chlapeckými a dívčími jsou postupně smazávány. Převládají kolektivní hry a v hraní se uplatňují technické i vědecké zájmy (konstruktivní hry). Hry jsou tak mnohem složitější. Víc, než kdy jindy se rozvíjejí hry společenské, stolní a sportovní. Dětem staršího věku je mnohdy svěřováno vedení her menších dětí (mladšího školního věku). Je jim tedy svěřena určitá odpovědnost.¹⁰¹

S vývojem jedince, vyspíváním jeho organismu a rozvojem jeho psychických funkcí i vlastností se herní aktivity stávají bohatší. Můžeme pozorovat jejich růst a kvalitativní změny, ale také změny přístupu dítěte ke hře. Mění se tak význam hry pro rozvoj jedince.¹⁰²

⁹⁹ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 12.

¹⁰⁰ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004, s. 169-170.

¹⁰¹ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 12.

¹⁰² Srov. KOLÁŘ, Z. et al. *Pedagogická psychologie*. Praha: SPN, 1980, s. 69.

Dá se říci, že hra v životě dítěte staršího školního věku postupně ustupuje jiným činnostem (i když samozřejmě bude i nadále významná pro udržení duševní rovnováhy).¹⁰³

3.5 Hra v adolescenci

Vstup jedince do fáze adolescence bývá kolem 15. roku a trvá do 20. roku života. Je to doba počínající pohlavní zralostí a končící dospělostí. Adolescent prožívá komplexnější psychosociální proměny, jeho osobnost se mění a stejně tak i jeho sociální pozice. Jestliže předchozí období bylo problematické, vzhledem k bouření se proti autoritám, nyní se vztahy s rodiči a dospělými zklidňují a stabilizují. I když je nutno poznamenat, že u adolescentů bývá častý radikalismus, který je dán chybějící životní zkušeností. Ale nutno dodat, že adolescent uvažuje pružně, umí se nadchnout a snaží se s vervou nalézt vlastní identitu. Tento člověk postupně získává nové role, spojené s vyšší sociální prestiží¹⁰⁴

Role hry se v tomto období znovu mění a to především v tom, že hra pozbývá biologickou hodnotu jakou měla v dětství, ale nabývá sociální a kulturní význam. Adolescent si chce hrát jinak, než školák a hlavní rozdíl je v tom, že chce zvládnout hru na vysoké úrovni. Proto vstupují do popředí hry sportovní a pohybové s přesně vymezenými pravidly. Adolescenti chtějí hrát kolektivní hry a v oblibě jsou komplikovanější hry (například stolní hry, jako šachy, atd.).¹⁰⁵

Již v období staršího školního věku jedinec začíná objevovat svoje zájmy. Zájmy, které adolescent aktivně provozuje jsou velmi důležité pro jeho další život. Je to dáno tím, že přibývá volného času a také proto, že tyto zájmy nabízejí větší možnost svobodného vyjádření. Tyto zájmy úzce souvisí s hrou, neboť se jedná především o sport, rekreaci a hudbu.¹⁰⁶

¹⁰³ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 12.

¹⁰⁴ Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2000, s. 253-296.

¹⁰⁵ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 12.

¹⁰⁶ Srov. ŘÍČAN, P. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004, s. 201.

3.6 Hra v dospělosti

Dosažení dospělosti je dáno jednak zákonem, tedy od 18 let, ale dospělost určuje především zralost a vyspělost jedince (samostatnost, relativní svoboda a zodpovědnost rozhodování a chování, zodpovědnost k sobě i k druhým). Objektivně nelze jednoznačně časově lokalizovat dospělost vzhledem k velkým individuální rozdílům.¹⁰⁷

Hra je někdy chápána jako prvek, jež je charakteristický pro dětství. Je tomu tak, ale hrát si mohou a dokonce by měli i dospělí. Ti mohou ve hře řešit složité problémy a nasadit veškeré fyzické i psychické síly. Specifikem hry v dospělosti je složitost pravidel, náročnost situací i prostředí. Hra je často dospělými vnímána jen jako modelová situace toho, co již zažil a dospělí tak mohou ve hře využít své dovednosti a zkušenosti.¹⁰⁸

V dospělosti se člověk hrou rekreuje, přičemž hra slouží k načerpání a osvěžení duševních i tělesných sil a k obohacení života. Hra je jednou z forem aktivního odpočinku a dospělý člověk upřednostňuje hry společenské, intelektuální, pohybové, ale také manipulace s herními soubory (stolní fotbal, kulečnick, ...). Je pozoruhodné, že dospělý člověk má velkou potřebu měřit a porovnávat sílu a výkony s ostatními. V hrách je tak častým prvkem soutěživost.¹⁰⁹

Soutěživost v hrách je chápána různě. Můžeme ji vnímat jako vhodný trénink pro život (v naší společnosti je kladen značný důraz na výkon a výsledek). Velká soutěživost v hrách je ale také kritizována, protože neklade přímý důraz na spolupráci a je příliš orientovaná na výsledek.¹¹⁰

S hrou souvisejí zájmové činnosti (sběratelství, modelářství,...), jež jsou v dospělosti, stejně jako v adolescenci velmi časté. Ale je třeba si uvědomit, že

¹⁰⁷ Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2000, s. 301.

¹⁰⁸ Srov. JIRÁSEK, I. *Zlatý fond her*. Praha: Portál, 2002, s. 12-13.

¹⁰⁹ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 13.

¹¹⁰ Srov. HERMOCHOVÁ, S. *Hry pro dospělé*. Praha: Grada, 2004, s. 10.

herní činnost a hobby není totéž, i když si člověk může hrát v rámci svého koníčku.¹¹¹

Je důležité si uvědomit, že hra má pro člověka velký význam a smysl po celý život. Vždyť hra jako pedagogický prostředek je úspěšně využívána od předškolních dětí až po dospělé.¹¹²

¹¹¹ Srov. VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: 1997, s. 13.

¹¹² Srov. Srov. HANUŠ, R. et al. *Fenomén hry. Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry.* Olomouc: Univerzita Palackého, 2003, s. 56.

ZÁVĚR

Názorů na to, co je to hra je opravdu značné množství, ale v této práci mě zajímala hra především z hlediska toho, jak může pomoci v rozvoji jedince. Zjistil jsem, že možností je mnoho.

V první kapitole jsem vymezil pojem hra a její základní znaky. Víím, že hra může být hrou pouze ze určitých okolností. Za předpokladu svobody, řádu, okouzlení, aktivity,.. Došel jsem k tomu, že hra obohacuje o zážitky a možnost hrát různé role. Definoval jsem pojem hračka a určil si její místo a důležitost ve světě hry.

V druhé kapitole jsem se pokoušel popsat možnosti působení hry především na psychický rozvoj jedince, mravní výchovu, poznávání i učení. Shrnul jsem významné psychické procesy, vlastnosti a schopnosti, jež hra rozvíjí. Nejzásadnější je **mravní rozvoj a rozvoj k hodnotám, rozvoj vnímání, intelektu, psychomotoriky, paměti, motivace, fantazie, tvořivosti, emoční rozvoj, sociální rozvoj a kultivace osobnosti.**

Ve třetí kapitole se mi podařilo stručně nastínit specifika hry v rozvoji jedince od batolecího věku do dospělosti, což myslím celkově pomohlo k uvedení do problematiky.

Domnívám se, že jsem svou prací popsal a tedy odpověděl na svou úvodní otázku, i když si uvědomuji, že pouze částečně. Možnostem hry jako prostředku rozvoje by bylo zapotřebí věnovat mnohem víc času, prostoru a pozornosti. Hra si to pro svou důležitost zaslouží. Stejně tak i práce s hrou, příprava her.

Mě zcela určitě psaní bakalářské práce obohatilo o nové poznatky i zážitky a také motivovalo k dalšímu hlubšímu nastudování problematiky a metod práce.

Mým osobním závěrem a přáním je, že hra jako pedagogická metoda by měla být hojně využívána nejen ve volném čase, ale také ve škole, ve vyučovacích předmětech, jako prostředek výuky. Také si uvědomuji, že by bylo vhodné věnovat pozornost také práci s hrou a vybrané oblasti více rozpracovat.

Přeji všem, aby si dokázali hrát.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BAUDRILLARD, J. *O svádění*. Olomouc: Votobia, 1996. ISBN 80-71-98-078-1.

BLAHUTKOVÁ, M. *Psychomotorika*. Brno: Univerzita Masarykova, 2003. ISBN 80-210-3067-4.

ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1974-0.

ELLIOT, J., PLACE, M. *Dítě v nesnázích. Prevence, příčiny, terapie*. Praha: Grada, 2002. ISBN 80-247-0182-0.

FRANC, D. *Učení zážitkem a hrou*. Brno: Computer Press, 2007. ISBN 978-80-251-1701-9.

GAJDOŠOVÁ, E., HERÉNYIOVÁ, G. *Rozvíjení emoční inteligence žáků*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-115-8.

HANUŠ, R. et al. *Fenomén hry. Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. Olomouc: Univerzita palackého, 2003. ISBN 80-244-0669-1.

HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.

HERMOCHOVÁ, S. *Hry pro dospělé*. Praha: Grada, 2004. ISBN 80-247-0817-5.

HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-153-3.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.

JIRÁSEK, I. *Zlatý fond her*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-636-5.

KOLÁŘ, Z. et al. *Pedagogická psychologie*. Praha: SPN, 1980. ISBN neuvedeno.

NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*. Praha: Academia, 2004. ISBN 80-200-1290-7.

NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-405-2.

NEUMAN, J. et al. *Turistika a sporty v přírodě*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-391-9.

NĚMEC, J. *S hrou na cestě za tvořivostí*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-X.

NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002. ISBN 80-7315-006-9.

PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1995. ISBN 80-7178-029-4.

ŘÍČAN, J. *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7367-124-7.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

VÁŽANSKÝ, M. *Volný čas a pedagogika zážitku*. Brno: Masarykova univerzita-fakulta pedagogická, 1992. ISBN 80-210-0428-2.

VESELÁ, J. *Jak ve volném čase?* Hradec Králové: Gaudeamus, 1997. ISBN 80-7041-146-5.

ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. Praha: Leprez, 1995. ISBN 80-901826-6-6.

ZAPLETAL, M. *Hry ve městě a na vsi*. Praha: Leprez, 1998. ISBN 80-86061-13-2.

ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně*. Praha: Leprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0.

ZELINOVÁ, M. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-197-6.

ABSTRAKT

HADRAVA, M. *Význam hry pro rozvoj jedince*. České Budějovice, 2008. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce: Michal Kaplánek.

Klíčová slova: hra, hračka, hraní rolí, zážitek a prožitek, rozvoj, psychické a fyzické vlastnosti a schopnosti, pedagogické cíle, vývojové fáze jedince

Práce je zaměřena na hru a její možnosti v rozvoji jedince. První kapitola se zabývá otázkou, co je to hra a popisuje základní znaky hry. Dále vymezuje podstatné pojmy související s hrou: zážitek a prožitek, hraní rolí a hračka.

Druhá kapitola zjišťuje jaký význam má hra pro člověka. Především pak, jaké jsou možnosti působení hry na rozvoj psychických i fyzických vlastností a schopností. Třetí kapitola popisuje specifika hry ve vývojových fázích jedince. Zabývá se tím, jak se mění osobnost a spolu s ní i role hry. Hra je významným pomocníkem v rozvoji mnoha oblastí psychické i fyzické sféry osobnosti jedince. Obě sféry může rozvíjet po celý život člověka.

ABSTRACT

The importance of the game for the development of the individual

Key words: game, toy, role game, experience, development, mental and physical qualities and abilities, pedagogical goals, development phases of an individual

The work is focused on the game and its possibilities in the development of an individual. The game is described and its basic characteristics. Furthermore, it defines essential terms related to the game: experience, the role game and the toy.

The second chapter finds out what significance the game has for a man. Above all, what the game effects are in the development of mental and physical characteristics and abilities.

The third chapter describes game specifics in the development phases of an individual. It focuses on how a personality and the role of the game change. The game is an important instrument in the development of many aspects of both the mental and physical sphere of an individual's personality. Both areas can evolve for the whole individual's lifetime.