



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta textilní

DĚTSKÝ SVĚT, ANEB KDO SI HRAJE NEZLOBÍ

Bakalářská práce

Studijní program: B3107 – Textil
Studijní obor: 3107R006 – Textilní a oděvní návrhářství
Autor práce: **Janette Ficková**
Vedoucí práce: Ing. Alena Frydrychová



ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Janette Ficková**
Osobní číslo: **T12000622**
Studijní program: **B3107 Textil**
Studijní obor: **Textilní a oděvní návrhářství**
Název tématu: **Dětský svět, aneb kdo si hraje nezlobí**
Zadávající katedra: **Katedra designu**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

- 1) Proveďte průzkum historie hračky, filozofie hry a hračky.
- 2) Zjistěte vývojovou psychologii dítěte.
- 3) Napište druhy hraček vhodné pro děti předškolního věku.
- 4) Zvolte vhodné barvy, tvary a navrhňte kolekci pletených hraček.
- 5) Realizujte vybrané návrhy.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy: **25**

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

Šimíčková-Čížková, J.: Přehled vývojové psychologie. 3., upr. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010. 189 s. Studijní texty. Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-2433-0

Šplíchal, V., Otavová, M., Pecháčková, M.: Svět hraček v orlickém a podorlickém kraji. Pelhřimov: Nová tiskárna, 2013, 223 s. ISBN 978-80-7415-080-7

Šišák, P.: Psychologie pro předškolní pedagogiku. Vyd. 1. Ostrava: Universitas Ostraviensis, 2013. 61 s. Skriptum. Ostravská univerzita v Ostravě. ISBN 978-807-4644-481

Vedoucí bakalářské práce:


Ing. Alena Frydrychová
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **6. října 2014**

Termín odevzdání bakalářské práce: **14. května 2015**



Ing. Jana Drašarová, Ph.D.
děkanka



Ing. Renata Štorová, CSc.
vedoucí katedry

V Liberci dne 2. března 2015

Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Datum: 6.5.2015

Podpis: 

Poděkování

Chtěla bych především poděkovat paní Ing. Aleně Frydrychové za pomoc při tvorbě bakalářské práce, za odbornou konzultaci (cenné rady a připomínky), paní Jarmile Zezulákové za ochotu a umožnění vytvoření návrhu realizovaných prací v mateřské školce, dále bych chtěla poděkovat své mamince, která mi umožnila a zároveň splnila studovat na této škole, přítelovi Lukášovi Špinarovi, který mi dával vždy podporu při studiu, a nakonec bych chtěla poděkovat své babičce Božence Sochorové, že to co mě naučila, se mi hodilo celé tři roky studia.

ANOTACE

Téma bakalářská práce se nazývá Dětský svět, aneb kdo si hraje, nezlobí.

Teoretická část obsahuje historii hry a hračky a vývojovou psychologii dítěte předškolního věku.

V praktické části jsou popsány vhodné materiály, barevnost a tvar hraček. Dále tato část obsahuje navrženou kolekci dětských hraček a realizované modely.

Klíčová slova:

předškolní dítě, hra, hračka, materiál, barva, tvar, pletenina

ANNOTATION

Theme bachelor thesis is called Children's world - who plays does not bother.

The theoretical part contains the history of game and toy and the developmental psychology of the preschool age child.

In the practical part are described convenient materials and colourfulness and shape of toys. This part further contains the designed collection of children's toys and the realized models.

Key words:

preschool child, game, toy, material, colour, shape, knit

OBSAH

1	TEORETICKÁ ČÁST	10
2	PROVEĎTE PRŮZKUM HISTORIE HRAČKY, FILOZOFIE HRY A HRAČKY.	10
2.1	ÚVOD	10
2.1.1	Co je hračka?	10
2.1.2	Co dítěti hra přináší?	10
2.1.3	Znaky hry	11
2.2	NEJSTARŠÍ HRAČKY NA NAŠEM ÚZEMÍ.....	11
2.2.1	Pravěk.....	12
2.2.2	Starověk.....	12
2.2.3	Středověk.....	13
2.2.4	19. – 20. století.....	14
2.2.4.1	Panenko.....	15
2.2.4.2	Plyšový medvídek.....	16
2.2.5	2. SVĚTOVÁ VÁLKA.....	17
2.2.5.1	Lego.....	17
2.2.5.2	Rubikova kostka	17
2.2.6	20. – 21. Století	18
2.2.6.1	Plastové hračky	18
2.2.6.2	Chytré hračky	18
2.3	FILOZOFIE HRY A HRAČKY.....	19
3	ZJISTĚTE VÝVOJOVOU PSYCHOLOGII DÍTĚTE.....	20
3.1	ÚVOD.....	20
3.2	VÝVOJOVÁ OBDOBÍ	20
3.3	PŘEDŠKOLNÍ VĚK	20
3.3.1	Vývoj předškolního věku	20
3.3.2	Vývoj řeči.....	21
3.3.3	Vývoj motoriky	22
3.3.4	Hra v předškolním věku	22
3.3.5	Potřeba soupeřit a spolupracovat.....	23
3.3.6	Počítačové hry.....	24
3.4	MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK	25
3.5	ZÁVĚR.....	25
4	PRAKTICKÁ ČÁST	26
5	NAPIŠTE DRUHY HRAČEK VHODNÉ PRO DĚTI PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU.....	26
5.1	ÚVOD.....	26
5.2	BAVLNA	26
5.2.1	Bavlna- údržba	26
5.3	POLYESTER	27
5.3.1	Polyester- údržba	27
5.4	POLYESTEROVÁ VÝPLŇ	27

5.4.1	Polyesterová výplň – údržba	27
5.5	POLYSTYRENOVÉ KULIČKY	28
5.5.1	Polystyrenové kuličky- Údržba	28
5.6	MOULINÉ DMC	29
5.6.1	Mouliné DMC- údržba	30
5.7	ZÁVĚR	30
6	ZVOLTE VHODNÉ BARVY, TVARY A NAVRHNĚTE KOLEKCI PLETENÝCH HRAČEK.....	31
6.1	ÚVOD.....	31
6.2	JAK VNÍMAJÍ BARVU DĚTI?	31
6.3	VHODNÝ MATERIÁL PRO DĚTI	32
6.4	ZÁVĚR	32
7	REALIZUJTE VYBRANÉ NÁVRHY	33
7.1	POŽADAVKY NA HRAČKU	33
7.2	VYPRACOVÁNÍ HRAČEK	34
7.3	POSTUP PRÁCE	35
7.4	FOTOGRAFIE REALIZOVANÝCH HRAČEK.....	36
8	ZÁVĚR.....	41
9	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	42
10	SEZNAM PŘÍLOH.....	48
I.	OBDOBÍ PRENATÁLNÍ.....	48
I.a	OBDOBÍ PRENATÁLNÍ.....	48
I.b	OBDOBÍ PERINATÁLNÍ.....	49
II.	OBDOBÍ NOVOROZENECKÉ	49
III.	OBDOBÍ KOJENECKÉ.....	49
IV.	OBDOBÍ BATOLECÍ	50
V.	OBDOBÍ DOSPÍVÁNÍ.....	51
V.a	OBDOBÍ PUBESCENTNÍ	51
V.b	OBDOBÍ ADOLESCENTNÍ.....	51
VI.	DOSPĚLOST.....	52
VI.a	RANÁ DOPĚLOST	52
VI.b	STŘEDNÍ DOSPĚLOST.....	52
VI.c	POZDNÍ DOSPĚLOST	52
VII.	STÁRNUTÍ A STÁŘÍ	53
VIII.	POUŽÍVÁNÍ SVĚTLA A BAREV VE STAROVĚKU	54
IX.	VÝNAM SVĚTLA A BARVY PRO TĚLO A DUŠI	55
X.	BAREVNÁ MEDITACE.....	56

1 TEORETICKÁ ČÁST

2 Proved'te průzkum historie hračky, filozofie hry a hračky.

2.1 ÚVOD

Předmětem této bakalářské práce bylo zaměřit se na svět předškolního dítěte, na jeho potřebu ke hře.

Hračky patří k vůbec nejatraktivnějším a nejoblíbenějším sběratelským objektům. Provázejí lidstvo od jeho počátků, i když v průběhu staletí doznaly významných proměn. Od dob dávno minulých tvořily součást dětského světa a odrážely dobové kulturní prostředí. Je prokázáno, že existovaly už v době prehistorické. Hra dětí s hračkami zdokonalovala jemnou motoriku, celkovou zručnost a podporovala fantazii a intelekt.

2.1.1 Co je hračka?

Je důležité, abychom měli na paměti, že hračkou se pro dítě může stát jakýkoliv předmět v jeho okolí. Svět dítěte tudíž není možné omezit ani vyčerpat připravenými hračkami a pomůckami. [8]

2.1.2 Co dítěti hra přináší?

Hra plní důležitou činnost v dětství. Hrou se dítě učí poznávat okolní svět, vyznat se a uplatňovat se v něm. Hra přináší dítěti radost, spokojenost a emocionální jistotu. Při radostné hře s dospělými se u dítěte rozvíjejí kladné vztahy k druhým lidem i k okolnímu světu. Děťátko po narození sice vnímá své okolí, ale zatím mu nerozumí. Je na jeho rodičích, aby pomocí zprostředkování hry pomáhali svému potomkovi v jeho poznávání a porozumění. Na dítě také působí prostředí ve kterém žije, kde se rodiče mají rádi a vzájemně si pomáhají. [7, 4]

2.1.3 Znaky hry

Soňa Kořátková (2005) poznamenává **zaujetí** dítěte hrou, kdy se dítě úplně soustředí na činnost, až nevnímá své okolí. Dítě hru nechce skončit přestože, že jsou mu nabízeny jiné předměty. Ty naopak odmítá a svoji hru si brání. **Radost** je projevena emocemi, smíchem nebo úsměvem na tváři. Často se pojí se samomluvou. **Tvořivost** značí nové, originální upravování a konstruování z okolního světa. **Opakování** se pro dítě stává jistotou. Vrací se do hry nebo situace, kterou už prozkoumalo a díky tomu se lépe orientuje. **Přijetím role** lze chápat vytvoření takové situace, ve které si vybírat podle zkušeností roli a tu ověřuje mezi vrstevníky i dospělými. Hra mu pomáhá pochopit a porozumět. [9]

2.2 Nejstarší hračky na našem území

Nejstarší dochované artefakty hraček na našem území pocházejí z mladší doby kamenné, neolitu. Kousek dřeva, textilie, klacík, provázek a je z toho panenka. Jejich hračky byly jen náznakové, neopracované do detailu, zhotovené z materiálu, který se okolo nich vyskytoval a který si samo nebo za pomoci dospělých snadno opracovaly: sláma (obr. 1), hlína, kámen (obr. 2), dřevo (obr. 4), kost, později i vosk, cín, papír, pálená hlína (obr. 3), látka nebo neglazovaný porcelán. [1, 2, 3]



obr. 1 Sláma



obr. 2 Kámen



obr. 3 Pálená hlína



obr. 4 Dřevo

2.2.1 Pravěk

Hračky jsou zřejmě staré jako lidstvo samo. Archeologické nálezy ukázaly, že si s nimi hrály děti už ve starověkém Egyptě nebo Číně. V Římě kostky (obr. 5) byly oblíbenou hrou nejen u dětí, ale i u dospělých.

Pravěká výroba byla obdivuhodná, velkého množství nástrojů z pazourku, jimiž bylo zpracováno mnoho různorodých materiálů. Na rozhraní doby bronzové a železné už se vyskytovala keramická hliněná chrastítka, uvnitř bylo několik hliněných chrastících kuliček, kamínků nebo suchých zrnků.



obr. 5 Kostní kostka, pravěk

Jedním z nejstarších dokumentů je „Kniha her” napsaná na dvoře kastilského krále Alfonse X. Také na obrazech Pietra Brueghela s názvem Dětské hry (obr. 6), je



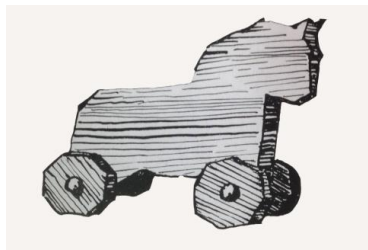
znázorněna většina dětských her tehdejší doby. Nejpůvodnějšími dětskými hračkami od počátku lidstva jsou dary přírody: barevné kamínky, zářivé bobule a plody rostlin, hezky formované listy, květiny a ovoce, zvláště utvářené větévky, kůra a kořeny stromů. [2, 3, 5]

obr. 6 Dětské hry, Pietra Brueghelo

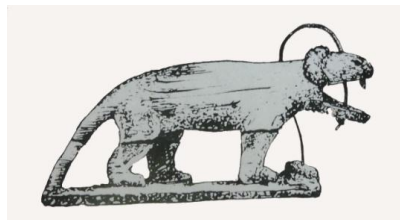
2.2.2 Starověk

Hračky samotné byly již od dob starověku především miniaturami lidí, zvířat (obr. 7), hospodářského nářadí, nádobí, později nábytku i celých pokojů, zbraní, dopravních prostředků atd. Ve vykopávkách byly nalezeny i pohyblivé hračky (obr. 8). Koptská látková panenka nám poprvé předala informaci o Pacovské technice a oblékání v dávno minulých časech.

Zemřelo-li dítě v Řecku, dostalo do hrobu svou nejmilejší hračku podobně jako dosud neprovdaná dívka svou panenku. Díky tomuto zvyku se nám tak mnoho hraček zachovalo. V Římě byl zvyk darovat hračku k narození dítěte, lépe řečeno k obdržení jména novorozence, nebo k narozeninám. [3, 5]



obr. 7 Koník z bílého vápence na dřevěných kolečkách



obr. 8 Tygr s pohyblivou hlavou, Egypt, 1000. Př. n. l.

2.2.3 Středověk

Hračka se v tomto období kupuje dětem spíše jen výjimečně, protože je to přece jen dražší záležitost. Když dítě zatoužilo po zvířátku nebo po panáčkoví, stačil tatínkovi nůž, trocha dovedností a znalost proporcí. Nahodilému špalíčku vyhloubil otvory pro oči a trochu naznačily krk. Pár hadříků nebo kožešinky z něj udělalo báječné miminko. Ve středověku jezdili rytíři na koních a děti je napodobovaly a s oblibou si hrály na rytíře s dřevěným koníkem na krátké tyči (obr. 9, 10), tato hra patřila v té době k nejpoblárnějším. První takový koník vznikl ve 14. století.



obr. 9 Rytířský kůň



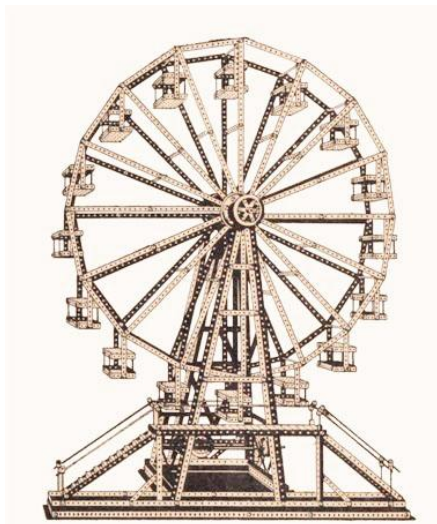
obr. 10 Kolorovaný dřevoryt z 15. století

Drobné příbramské těstovinové hračky se vyráběly z odpadové mouky s přísadou jemně prosetých pilin. Těsto se tlačilo do hliněných vypálených nebo sádrových forem. Jsou pomalované klišovými barvami a chráněny lakem.

K malování kroužků, koleček, puntíků či hvězdiček se používalo tiskátek z kašmírového plodu, z bramboru nebo ze dřeva a z kůry. Také ústřížek krajky nalepený na tiskátko prý sloužil jako formička k zdobení. Začíná historie papírových skládaných hraček už v pozdním středověku. [2, 3, 5, 6]

2.2.4 19. – 20. století

Za zlatou dobu hračky lze považovat přelom 19. a 20. století. Českou nejznámější stavebnicí se stává **MERKUR** vyráběný od roku 1925 v Polici nad Metují (obr. 11). Řada klasických hraček s počátkem 20. století začíná vyrábět z nových materiálů, například z celuloidu nebo kaučuku. Zároveň vznikají hnutí na podporu vyráběných dřevěných hraček, které rozvíjejí umělecký cit dětí. Při výrobě hraček se uplatňuje celá škála materiálů a některé klasické hračky se objevují „v novém kabátě”. [3]



obr. 11 Ruské kolo, jde o přesnou kopii

2.2.4.1 Panenka

Většina holčiček si dětství bez oblíbené panenky (obr. 12) na hraní ani neumí představit. Po celá staletí tuto funkci plnil špalík dřeva s nhrubo vyřezaným tvarem figurky zabalený do kusu plátna. Koncem 15. století vznikla v německém Norimberku první manufakturní výroba panenek (obr. 13), z malovaného dřeva v šatičkách. V 17. století prošly panenky obrovským vývojem, jejich hlavičky z pálené hlíny dostaly jemnou glazuru, objevily se skleněné oči a paruky ze skutečných lidských vlasů. V této době se objevují panenky lité z vosku. V roce 1810 se objevila další inovace. Hlavičky panenek se začaly vyrábět lisováním z rozemleté papírové hmoty tzv. papírmašé. Bylo to levné a velice efektní, protože se hmota dala tvarovat do nejmenších detailů. V polovině 19. století se začaly používat nové materiály- porcelán (obr. 14) celuloid a guma.



obr. 12 Chronologický vývoj panenek podle
Les Joujoux, P. Calmettes, 1924

Po druhé světové válce se objevuje i umělá hmota- vinyl. Byl to levný a pro výrobu téměř dokonalý materiál. Panenka plnila nejen funkci hračky pro děti, ale sloužila také jako model pro předvádění šatů. V podobě nemluvněte se začíná prosazovat až na začátku 20. století. [2, 3, 5]



obr. 13 Ve své době nejpoblárnější panenka, paruka z mohéru, původní originální obleček.



obr. 14 Panenka s porcelánovou hlavou od významného výrobce J. D. Kestnera (panenky se vyráběly podle skutečných dětí)

2.2.4.2 Plyšový medvídek

Na počátku výroby plyšových hraček stál medvídek Teddy (obr. 15). Přesto že se první plyšovní medvídci vyráběli v Německu už před rokem 1900, jejich skutečnou proslulost přinesl až rok 1900 v USA. Tehdy si prodejce hraček pan Michton přečetl v novinách článek o tom, jak prezident Theodor Roosevelt při lovu odmítl zastřelit nabízené medvídě a lov opustil. Pan Michton článek vystříhl a vložil do výlohy společně s plyšovými medvídky s velkým nápisem ” Teddy Roosevelt- ochránce medvídků”. Zájem o medvídky stoupl natolik, že byla zahájena jejich výroba přímo v USA. [2, 5]



obr. 15 Prvorozený medvídek, podle dokladů je z archivu továrny Steiff

2.2.5 2. Světová válka

V době 2. světové války uvedla firma TEGOLA (kolem roku 1940) na trh zajímavou technickou stavebnici (obr. 16). Vedle základního vybavení stavebnice, bylo možné postupně přikupovat další cihly, okna a dveře. Během 2. světové války byla výroba hraček utlumována z důvodu nedostatku surovin, ale nikdy výroba hraček zcela neustala.



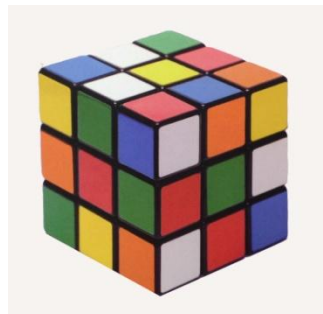
obr. 16 Vypalované cihličky z pálené hlíny, 1940

Po 2. světové válce se u nás, výroba hraček rozběhla naplno. Byli tu tradiční výrobci, ale i noví začínající hračkáři. [5]

2.2.5.1 Lego

Lego je fenomén, který najdeme snad v každé domácnosti. V Dánsku začali v 2. polovině 30 let 20. století Ole Christianem a jeho syn Godtfred vyrábět stavebnici. Podařilo se jim prosadit výrobu stavebnice ze snáze zpracovatelného plastu. [5]

2.2.5.2 Rubikova kostka (obr. 17) - mechanický hlavolam, který se stal hitem přelomu 70. a 80. let 20. století, byl vyráběn v milionových sériích. [3]



obr. 17 Rubikova kostka

2.2.6 20. – 21. Století

2.2.6.1 Plastové hračky

Tato skupina hraček patří mezi nemladší. Kolem roku 1950 se začaly plasty čím dál více využívat ve výrobě hraček, zejména pro menší děti. Mají pro tuto věkovou kategorii výborné vlastnosti. Jsou lehké, bezpečné, omyvatelné a mohou být krásně barevné. Jsou cenově dostupné a v posledních letech se prosazují na trhu také při výrobě tzv. mediálních hraček (hrdinové dětských filmů, komiksů a seriálů). [2, 5]

2.2.6.2 Chytré hračky

V 90. letech 20. století nastává rozmach elektronických, poté počítačových her a objevují se tzv. chytré hračky (obr. 18 a 19), poptávka po hračkách i jejich nabídka má stoupající tendenci. Jejich výrobci se inspiřují společenským vývojem, ale i módními vlivy a trendy. [5]



obr. 18 Dětský počítač



obr. 19 Dětský tablet

2.3 Filozofie hry a hračky

V minulosti lidé byli zručnější, vyráběli hračky z věcí, které našli doma nebo venku a více si těch věcí vážili, než dnes. Pokud se dnes dětem rozbije hračka, většina rodičů ji bez přemýšlení vyhodí, protože je to jednodušší než si lámat hlavu s tím, jak hračku opravit. V současnosti děti mají tolik hraček, že sami nevědí, s kterou hračkou si mají hrát dříve. Když je jedna hračka po krátké době omrzí, vynutí si jinou, kterou ani tak moc nechtějí, ale momentálně je „IN“.

Dříve byly dětské hry více zábavné a spousta dětí si hrálo venku. Děti byly více v kolektivu, hrály společně hry a vydržely venku třeba celý den. Bohužel dnes, je taková doba, že děti stále více sedí u počítače a hrají hry, které nejsou kolektivní a zároveň nerozvíjí jejich fyzičku. Navíc pobyt na čistém vzduchu je prospěšný také pro jejich zdraví. Tyto děti jsou často znuděné a podrážděné a podle mého názoru by to takto být nemělo. Rodiče by si také měli uvědomit, že takovýto styl života je pro jejich ratolesti špatný a nezdravý.

3 Zjistěte vývojovou psychologii dítěte.

3.1 ÚVOD

Dle mého názoru by každá nastávající maminka měla mít přístup k dostatku kvalitních informací o vývoji a psychologii dítěte. Tyto informace by jí měly pomoci vychovat budoucího zdravého dospělého člověka s morálními hodnotami a vzděláním.

3.2 Vývojová období

Vývoj každého jedince je zcela individuální a závisí na mnoha vnějších i vnitřních faktorech, které v průběhu života na jedince působí. Rozdělení umožňuje lepší pochopení vývojového průběhu.

1. **OBDOBÍ PRENATÁLNÍ:** trvá 9. kalendářních měsíců (40. týdnů),
2. **OBDOBÍ PERINATÁLNÍ:** období porodu a těsně kolem porodu,
3. **OBDOBÍ NOVOROZENECKÉ:** trvá přibližně 4-6 týdnů,
4. **OBDOBÍ KOJENECKÉ:** trvá do 12 měsíců,
5. **OBDOBÍ BATOLECÍ:** trvá do 3 LET,
6. **PŘEDŠKOLNÍ OBDOBÍ:** trvá do 6-7 let, resp. do vstupu do školy,
7. **ŠKOLNÍ VĚK:** trvá od nástupu do školy cca 15 let (resp. ze školského hlediska do ukončení povinné školní docházky). [11]

3.3 PŘEDŠKOLNÍ VĚK

3.3.1 Vývoj předškolního věku

Dítě je schopno napodobovat podle předlohy stále složitější geometrické tvary (obr. 20). Ve **třech** letech umí napodobit kruh, ve **čtyřech** letech křížek, v **pěti** letech trojúhelník, v **šesti** letech čtverec, v **sedmi** letech kosočtverec. (Langmeier, 1983).



obr. 20 Děti při výtvarné výchově

Vývoj řeči prudce pokračuje. Od tří let vytváří dítě postupně složitější věty. Rychle se rozšiřuje slovní zásoba. V oblasti vnímání chápe předškolák časové vztahy stále obtížně. Orientace v čase (který je den, měsíc, rok, pojmy jako zítra, včera apod.). Dokáže rozlišit minulost, přítomnost a budoucnost. Dítě ve věku 5- 6 let by mělo umět splnit ve stanoveném pořadí až 4 úkoly za sebou (např. odhodit papír do koše, podat knihu, jít si umýt ruce, uklidit hračku do skříně).

Teprve šestileté děti dovedou představit následnost dní v týdnu (i když názvy dnů v týdnu ve správném pořadí se mohou naučit již dříve), dovedou říci, který den je např. před pátkem, který den následuje po úterý a začínají správně používat i pojmy předevcírem, pozítří. Rodina je stále významným faktorem. [10, 14, 17]

3.3.2 Vývoj řeči

Nejčastější poruchou řeči před školou je porucha výslovnosti, liší se podle závažnosti, od ráčkování až po těžké poruchy centrálního nervového systému (CNS). Většinu defektů výslovnosti lze opravit docházkou do logopedické poradny nebo na foniatrii. U složitějších volíme kombinovaný přístup nácviku řeči a léčby.

Většinou převažuje paměť krátkodobá, i když mezi pátým až šestým rokem už nastupuje i paměť dlouhodobá. Dítě si umí představit tygra, kterého nikdy reálně nevidělo, ale o němž má základní znalosti. Dítě si obvykle zapamatuje to, co je nejvíce zaujme. Další složkou řeči je, že dítě již dokáže jednoduchým způsobem vyjadřovat své pocity, prožitky, potřeby. Dítě předškolního věku potřebuje více než kdy jindy pevné a stabilní zázemí, dává mu energii a chuť do bádání, zvědavosti, do odpoutávání se od spolehlivosti a zázemí.

Zdravé dítě předškolního věku se poměrně snadno vyrovnává s dočasnými nároky i se stresem. Horší je to v případě dlouhodobého neuspokojování některých zásadních potřeb. Potom se projevují klasické formy obrany EGA: agrese vůči okolí (milé hračky, zvířeti, sourozenci). [10, 11, 13, 15]

3.3.3 Vývoj motoriky

Co se týče barevného vidění, dítě začíná rozlišovat doplňkově barvy (růžová, oranžová, fialová). Sluchově je schopno analyzovat zvuky různých zdrojů (zpěv ptáků, zvuk různých druhů aut apod.). Zpřesňuje se čichové a chuťové vnímání (sladké, kyselé, hořké, slané). Významným zdrojem zážitků je neustále hmat, dovede hmatem nejen rozlišit vlastnosti předmětu, ale také je i pojmenovat. Dítě začíná chápat, že některé předměty můžeme pojmenovat společným názvem (to jsou stromy, hračky, nábytek, zvířata apod.). V pojmotvorné činnosti se vyskytují chyby, děti usuzují na základě jedné zkušenosti. Jde o tzv. předčasné zevšeobecňování, např. dítě na základě poznatku, že květina roste po dešti, si samo myslí, že když zmokne, poroste. Poznávací aktivita se odráží i ve slovní zásobě, v rozvoji řeči. V předškolním věku si osvojí 2000 až 2500 nových výrazů, jeho celkový slovní fond obsahuje v šesti letech 3000 až 6000 slov. Někteří autoři uvádějí dokonce až 15000 slov, což je ve srovnání s tříletým dítětem velký pokrok. [10, 12, 16]

3.3.4 Hra v předškolním věku

Dítě si hraje, i když je vyčerpané nebo nemocné. V psychologické klinické praxi je hra léčebným prostředkem (neklid, řešení neshodných stavů, odreagování, relaxace, učení apod.). Nejoblíbenější hry tohoto období jsou často spojeny s pohybem -sbírání a vybíhání do schodů, hopsání, skákání, lezení po žebříku, seskakování z výšky, stoj na jedné noze, házení. Dětská pozornost bývá upoutávána tím, co je nejnápadnější (obr. 21). [10, 11]



obr. 21 Hra s barevnou stavebnicí

Právě fantazie často pomáhá předškolákovi při orientaci ve světě, aby se stal pro něho srozumitelný a také přijatelný. Fantazie se projevuje ve hře, kresbě i vyprávění dítěte. Podíl fantazie nacházíme v tomto věku i u tzv. nepravých lží, tj. konfabulací (smyšlenek). Jde o kombinaci vzpomínek a fantazie. [11, 18]

3.3.5 Potřeba soupeřit a spolupracovat

Snaha soupeřit nebo s druhým soutěžit se začíná projevovat a rozvíjet již v druhé polovině předškolního věku. Dítě kolem 2. roku je plně koncentrované na sebe, zajímá se o druhé, ale nemá potřebu se s někým porovnávat a předstihovat jej. Ještě u tříletého až čtyřletého dítěte je důvod konfliktů ve hře více než nějaké soupeření, spíše touha vyzkoušet si tady a teď hračku, kterou používá druhé dítě. V 5 až 7 letech je nárůst projevů soupeření značný. Dítě již dokáže druhého dobře pozorovat, je emotivně osloveno jeho dovednostmi nebo obsahem jeho sdělení a touží se mu nejen vyrovnat, ale proměnit situaci ve svůj prospěch. Upoutat pozornost na sebe, zlepšit svoje postavení ve skupině nebo ve vztahu k druhým. [18]

3.3.6 Počítačové hry

Počítačové hry jsou pro některé děti velmi přitažlivé (obr. 22). Obrazovka, která nabízí neodolatelné impulsy vizuální i sluchové, dokáže zaujmout dítě také tím, že proces, který se na ní odehrává, může samo ovlivňovat a ovládat, což u televizního programu nelze a také tím, že je takřka bez konce. Jestliže se děti v počítačových hrách zabývají příběhy založenými na násilí, je důvod k obavám, protože to dítě může zkoušet ve svých hrách a kontaktech s dětmi. Musíme si však uvědomit, že čas strávený u počítače jakoby rychleji běží a méně vnímá své okolí. Děti, které příliš vyhledávají počítačové hry, mohou být ke hrám jiného typu lhostejní. Po přerušení hry u počítače se často objevuje jakási pasivní doba, ve které převažuje odstup a nezařazenost s ostatními hrajícími dětmi. Dítě se postupně vrací do vrstevnického dění spíše jako pozorovatel a jako by ho nic dost neinspirovalo k vlastní aktivitě. [18]



obr. 22 Dítě a počítač

3.4 MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

Podle Matějčka, 1994 a Vágnerové, 1996 rozdělujeme:

-raný školní věk: trvá první dva roky školní docházky (obr. 23) a je charakteristický především změnou životní situace a adaptací na školu

-střední školní věk: trvá cca 3 roky (od 8 let do 11 -12 let, resp. do známek prvního dospívání s průvodními psychickými projevy).

Z hlediska školského se jedná o 3. -5. ročník 1. stupně základní školy. Jde o období přípravy na dospívání. Vstup do školy je významným mezníkem v životě dítěte. Vedle hry nastává pro dítě nová povinnost- učení. Ve školním období se systematicky s nácvičkou psaní, čtení a počítání rozvíjejí dále všechny poznávací procesy a celá osobnost dítěte.

Potřeba kontaktu s vrstevníky je jednou z nedůležitějších potřeb školního věku.

Ve středním školním věku ubývá kontaktů mezi chlapci a děvčaty. Dochází k identifikaci se spolužáky stejného pohlaví. [10]



obr. 23 Dítě a jeho příprava do školy

Více v Příloze č. 1

3.5 ZÁVĚR

Je spousta rodičů, kteří vždy nerozpoznají, na jaké vývojové úrovni jejich dítě zhruba je. Pokud bychom neodhadli správně vývojovou úroveň dítěte, tak můžeme dítě buď zatěžovat nadměrnými požadavky, nebo naopak by naše požadavky mohly být příliš nízké.

4 PRAKTICKÁ ČÁST

5 Napište druhy hraček vhodné pro děti předškolního věku

5.1 ÚVOD

Já osobně dávám přednost hračkám ručně vyrobeným. Nejen, že jsou pro mě více vzácné, než hračky zakoupené v hračkářství, ale když člověk může sám něco ručně vyrobit a použít to dál k předávání radosti, je úžasné. Dává do toho svou fantazii, svou kreativitu, svou lásku a cit a tím i podle mě hračka „ožívá“ a stává se jedinečnou. Proto se zaměřuji na předškolní věk, kde se nejvíce hračky využívají.

5.2 Bavlna - mezinárodní zkratka ba (obr. 24)

Dobře saje vlhkost, proto se i dobře barví; je pružná, měkká, hřejivá, příjemná na omak, dobře snáší vysoké teploty, což je potřebné pro kvalitní údržbu oděvu. Dobře snáší alkalické prostředí, což umožňuje praní v mýdle, vyšší pevnost za mokra než za sucha.

[18]

5.2.1 Bavlna- údržba

Pro optimální údržbu (obr. 25) se doporučuje prádlo z tohoto materiálu prát při teplotě 60 ° C, barevné při teplotě 40 ° C a černé při teplotě 30 ° C.

Žehlit max. 150 °C. Nedoporučuje se prádlo bělit, sušit v bubnové sušičce nebo chemicky čistit. [19]



obr. 24 Bavlník



obr. 25 Symbol údržby

5.3 Polyester -mezinárodní zkratka PES

Polyesterová vlákna (obr. 26) jsou odolnější vůči vyšším teplotám než polypropylen. Má vysokou odolnost na světle, vůči povětrnosti a mikroorganismům (záclony). Malá navlhavost (rychlé sušení). [18]



obr. 26 Polyester

5.3.1 Polyester- údržba (obr. 27)

Polyesterové prádlo můžete prát ručně nebo v automatické pračce na šetrném programu při teplotách 30-40 ° C i za použití běžných pracích prostředků. Prádlo můžete sušit v sušičce při nízkých teplotách, i opatrně žehlit na nejnižší teplotě, ideální je však prádlo jen napařit. [19]



obr. 27 Symboly údržby

5.4 Polyesterová výplň

Vyplnění je z kuličkového dutého vlákna (obr. 28), které se neslehne, je super měkká, hebká, lehká, díky technologii výroby, do původního stavu. Je vhodná pro alergiky a zaručí maximální pohodlí, kuličky jsou velmi jemné na dotek. [17]



obr. 28 Polyesterová náplň

5.4.1 Polyesterová výplň – údržba

Kuličky jsou vyrobené ze 100 % PES stříže, lze je prát na 60°C [19]

5.5 Polystyrenové kuličky

Polyesterové kuličky (obr. 29) jsou velice oblíbeným materiálem. Díky svému jednoduchému použití a skvělým vlastnostem.

Polyesterové kuličky jsou vhodné také pro alergiky a astmatiky. Jedná se o syntetický materiál s **velice nízkou prašností**. Kuličky mají pružný odpor, díky čemuž poskytují **stabilní oporu** pro vaši páteř a namáhané svalstvo. **Dobře tepelně izolují**, brání prochladnutí, avšak zároveň jsou velice vzdušné a prodyšné. Kuličky můžete jednoduše kombinovat i s dalšími materiály, jako je duté vlákno. Průměr kuliček 2,5 - 3,5 mm [23]



obr. 29 Polystyrenové kuličky

5.5.1 Polystyrenové kuličky- Údržba

Snadno se používají a jejich **údržba je velice nenáročná**. Výrobky plněné polyesterovými kuličkami lze prát běžně v pračce i do vysokých teplot, díky čemuž je zachována dokonalá hygiena a zničeny veškeré potenciálně škodlivé mikroorganismy. Polyester má zároveň **dlouhodobou životnost** a vysokou odolnost. [23]

5.6 Mouliné DMC

Glow in the Dark (svítící ve tmě), (obr. 30 a 30a). Tato mouliné je z fosforescenčního materiálu přirozeně svítícího v noci. Mouliné se skládá ze 6- ti nitek, které jdou od sebe volně oddělit. Délka je 8m.

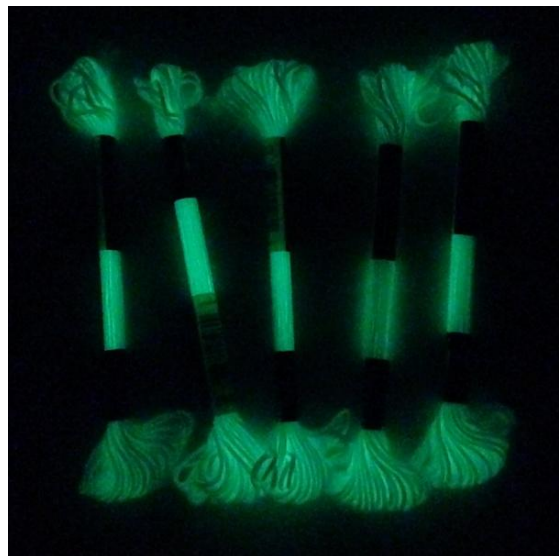
Doba trvání fosforescenčního efektu: 2h. Složení: 100 % PES. Svítící příze (nebo fotoluminiscenční) mohou být použity k výrobě oblečení nebo pletenin, výšivky, k výrobě lan, rybářských sítí, kobereců atd. [20, 22]

Vyrábí je firma:

- DMC a Kreinik.
- Ultrasuede od Rainbow Gallery



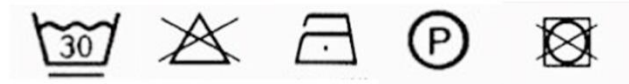
obr. 30 Od firmy DMC



obr. 30a Glow in the Dark

5.6.1 Mouliné DMC- údržba (obr. 31)

Maximální teplota praní 30 °C. Nebělit. Žehlení při maximální teplotě žehlicí plochy 110°C, nesusít v bubnové sušičce. [21]



obr. 31 Symbol údržby

5.7 ZÁVĚR

Velmi malé děti a staří lidé by měli mít na sobě oblečení ze 100% bavlny. Je vhodná pro alergiky a díky příjemnému omaku nikde neškrábe a je příjemné na pokožku.

6 Zvolte vhodné barvy, tvary a navrhňte kolekci pletených hraček

6.1 ÚVOD

Světlo a barva jsou dva základní prvky spojené s naším životem. To, že barevné světlo nepřijímáme do organismu pouze okem, ale i pokožkou barevné informace a vede je dál do nitra. Vědecký důkaz přinesl prof. Nils Finsen, který za svou vědeckou práci o světle a barvách dostal v roce 1903 Nobelovu cenu za medicínu. Do místnosti ozářené studenou modrou barvou, byl přiveden slepec a zjistilo se, že jeho tělesná teplota výrazně klesla. Když tento slepec vešel do červené místnosti, vystoupila jeho tělesná teplota, ačkoliv teplota v obou pokusných místnostech byla stejně vysoká. Zajímavá je také zpráva o duševně nemocných, kteří byli pokládáni za nevléčitelné, byli uzdraveni pouhým působení barev. Barevná chvění jsou schopná harmonicky vyrovnat organismus, který se dostal do nepořádku. [24]

6.2 Jak vnímají barvu děti?

Dítě, když se narodí tak hned vidí okolní svět, ne ovšem jako dospělý. Nejlépe se mu daří zrakově vnímat předměty a osoby, které se vyskytují od jeho očí ve vzdálenosti asi 25 -30 cm. Novorozence převážně upoutávají podněty s vysokým světelným nebo barevným kontrastem. Proto jsou převážně hračky navrhovány tak, aby na nich bylo co nejvíce barevných kontrastů, s použitím bílé, černé a čistých základních barev. Nejvíce však milují červenou barvu a nejméně modrou barvu. Ve věku **tří let** umí vyjmenovat zhruba 4 základní barvy, ale často chybují v pojmenování konkrétní barvy. **Čtyřleté dítě** je schopno (při zdravém zraku) používat pět až sedm barev. **Pětileté dítě** umí rozlišovat barvy doplňkové a správně je pojmenovat (růžová, fialová, hnědá, oranžová).

U **předškolního věku** barva (obr. 32) se stává prostředek pro jeho myšlenky. Je proto velmi důležité, jakým způsobem se dítě s barvou seznámí a dále bude setkávat, také se prodlužuje doba, po kterou je dítě schopno udržet pozornost. Vývoj barevného vnímání dítěte se zabývali osobnosti, např. Allen (2002), Čačka (2000), Uždil (1974).



obr. 32 Dětský barevný svět

6.3 Vhodný materiál pro děti

Zvolila jsem 100 % bavlnu (obr. 33). Tento materiál je vhodný pro alergiky a také děti trpící ekzémem. Je velmi měkký, hřejivý a má příjemný omak.

Dále velkou výhodou je, že drží tvar a lépe se s ním pracuje. Bakalářskou práci budu vypracovávat na jednolůžkovém stroji, použila jsem zátažnou jednolící pleteninu tvořenou pomocí tvarování okrajů, čím docílím ujímání oček.

[18]



obr. 33 Příze Nela, Camilla a Catania

Více v Příloze č. 2

6.4 ZÁVĚR

Najde-li člověk svou barvu, dostane od ní zdraví a dobrou náladu. Barevná energie je přirozený zdroj síly pro náš organismus a my ji můžeme kdykoliv použít ve svůj prospěch.

Např. prodávat léky proti bolesti v ohnivě červených obalech by znamenalo přehmat, který by se projevil sníženým zájmem o takový lék. Naopak obal ve světle modrém nebo zeleném odstínu již sám o sobě vyvolá pocit úlevy a lék se bude lépe prodávat. Příkladů by bylo možné vyjmenovat nespočet, na mnoha z nich bychom si uvědomili jednu zásadní skutečnost, že neumíme s barvami zacházet.

[24]

7 Realizujte vybrané návrhy

7.1 Požadavky na hračku

Správná hračka by měla být zdravotně nezávadná a tedy bezpečná. To se týká třeba ostrých hran nebo materiálu, ale to zdaleka není vše, co by správná hračka měla splňovat (Mišurcová, 1980).

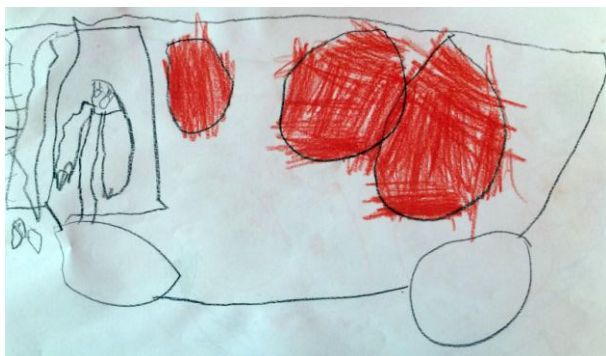
Při výběru bychom se měli soustředit na několik hledisek. Prvním takovým hlediskem je vhodnost vzhledem k věku dítěte, a zdali mu dovoluje určitý prostor pro jeho fantazii. Zároveň by dítěti měla taková hračka umožnit co nejvíce herní činnost, obohatit jeho poznání a přispět k rozvoji přátelských vztahů. Pozor bychom si měli dát na námět a obsah (obr. 34), měl by být dětem srozumitelný. Hračka by měla být vyrobena z takového materiálu, aby byla příjemná na omak, splňovala hygienické normy a dítě se při hře nezranilo. Důležitým prvkem je její tvar a barva. To znamená, že by měla splňovat výtvarnou i estetickou stránku. Poslední podmínkou je její vhodnost k příležitosti, při níž je hračka dítěti věnována (Mišurcová, 1980).



obr. 34 Dokonalé hračky pro děti

7.2 Vypracování hraček

Ve své práci jsem vypracovala hračky podle návrhu, které mi děti v mateřské školce nakreslily (obr. 35 – 37). Mezi nejoblíbenější hračky patřil míč, traktor či auto, polštář s oblíbeným hrdinou, pejsek nebo želvička. Tyto hračky jsem si vybrala nejen z důvodu, že se vícekrát opakovaly, ale myslím si, že nesmí chybět v žádné domácnosti, kde je předškolní dítě, připravené k nástupu do školy.



obr. 35 Kombajn, nakreslil Adam, 5 let



obr. 36 Děti a míč, nakreslila Eliška, 5,5 let



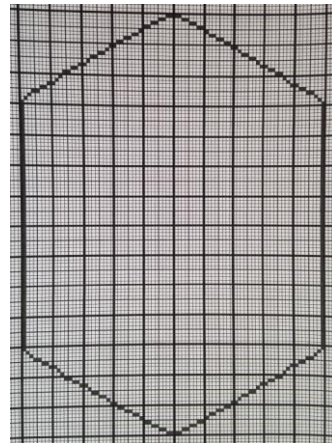
obr. 37 Motiv na polštář (květina), nakreslila Verunka, 6 let

7.3 Postup práce

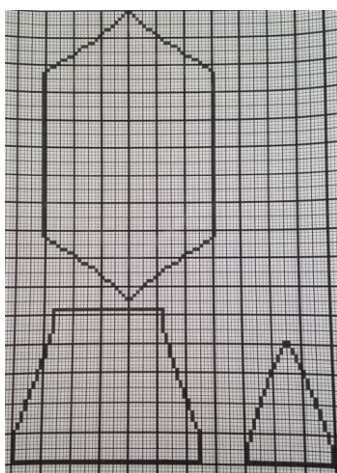
Pracovala jsem u všech hraček stejně, nejdříve jsem si vzala samotný návrh od dětí, překreslila jsem si ho do stříhových dílů (obr. 38), dále jsem si přepočítala každý návrh zvlášť na centimetry, abych se vyvarovala deformace hračky, poté ho nakreslila do vzornicového papíru (obr. 39 – 41) a nakonec zpracovala na jednolůžkovém stroji. Když byly díly hotové, sešila jsem je buď na jehlovém stroji, nebo ručně, v konečné fázi jsem udělala podšívku a materiál na výplň, který se dá vytáhnout před praním. Dále uvádím jednu z rozpracovaných hraček a to želvičku, která patří do složitější technologie zpracování. Samozřejmě další rozpracované hračky jsou ve složce technologie zpracování, kterou příkládám k bakalářské práci jako samostatnou část, kde můžete vidět hračky od prvotních návrhů po celou realizaci.



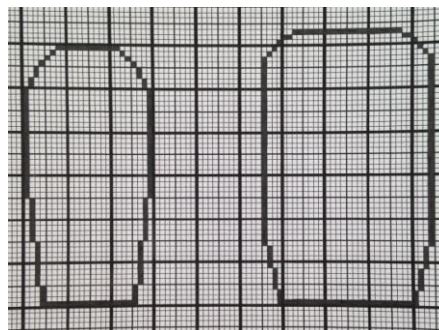
obr. 38 Stříhové díly



obr. 39 Rastr- krunýř (spodní část)



obr. 40 Rastr- krunýř, ocas



obr. 41 Rastr- tlapka, hlava

7.4 Fotografie realizovaných hraček



obr. I - Míč



obr. II -Traktor



obr. III -Traktor ve tmě

MÍČ (obr. I) - cílem bylo vytvořit barevný prvek, který dítě zaujme a díky kuličkové výplni slouží jako uklidňující předmět.

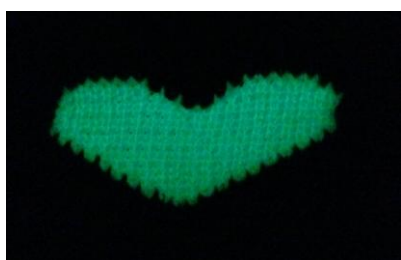
TRAKTOR (AUTO, obr. II)- Díky fosforečnému materiálu (obr. III) s názvem **Mouliné DMC** si dítě může hrát i ve tmě.



obr. IV -Polštář



obr. VI -Pejsek



obr. V -Srdíčko



obr. VII - Obojek

POLŠTÁŘ (obr. IV)- Snad každé dítě občas chce vypnout a odpočinout si, proto jsem do svých vybraných hraček přidala i polštář, ve tvaru vymyšleného zvířátka. Dítě si s ním může i povídat, svěřit se, a aby ho vidělo ve tmě, udělala jsem ze svítivého materiálu srdíčko (obr. V), které mu dopřeje pocit jistoty.

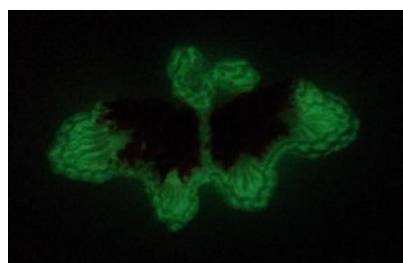
PEJSEK (obr. VI)- Jak se říká, „pes nejlepší přítel člověka“, proto jsem vytvořila pejška, které dítě ochrání i v noci. Díky svítivému obojku (obr. VII) dítě má pocit opory a v noci pohodlně půjde spát.



obr. VIII- Želvička

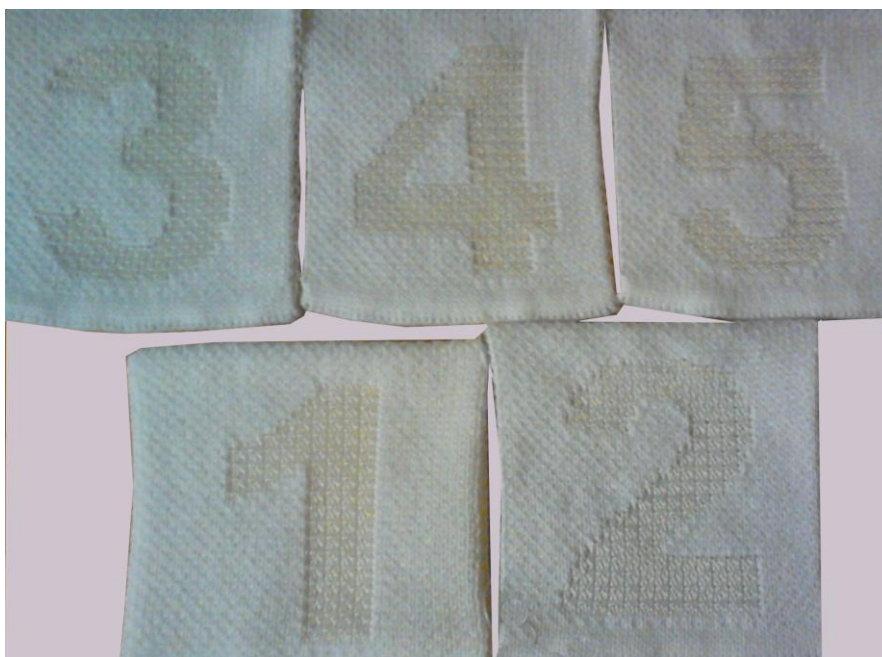


obr. IX- Želvička jako batůžek



Obr. X – Motýlek

ŽELVIČKA (obr. VIII)- Dalším oblíbeným zvířátkem je želvička, která slouží k více účelům, může sloužit nejen jako hračka, tak i jako polštář anebo batůžek (obr. IX) na cesty. Díky svítícímu motýlku (obr. X) rodiče dítě uvidí i v šeru a neztratí se.



obr. XI- Číslice



obr. XII- Číslice ve tmě

ČÍSLICE (obr XI)- Samozřejmě další věcí, na kterou nemůžeme zapomenout, je příprava do školy. Každého předškoláka určitě potěší to, že číslice uvidí i v noci. Myslím si, že díky svítícímu materiálu (obr. XII) ho to bude bavit více než kdy jindy. Číslice jsou zrealizované na žakárském stroji od firmy Shima Seiki. Dále jsem vytvořila kruh, čtverec, obdélník a trojúhelník v základních barvách pro zábavnou formu výuky a určování barev a základních geometrických tvarů pro děti ve věku tří, čtyř let.



obr. XIII Foto před realizaci



obr. XIV Foto po realizaci

Přírodní materiál (obr. XIII) dobře se s ním pracuje a je vhodný pro alergiky, (obr. XIV) jsou konečné vytvořené hračky.

8 ZÁVĚR

Cílem praktické části bylo vyrobit hračky z přírodního materiálu. V dnešním uspěchaném světě se stávají hračky z přírodního materiálu vzácnější, ale už se k nim zase hodně rodičů vrací a dávají jim v životě svých ratolestí přednost. Nejen to, že hra je velmi důležitá v předškolním věku, ale také učí nás poznávat svět a spolupracovat s ostatními.

Dítě díky převážně plastovým hračkám nepřichází do přímého styku s mnoha předměty, jako je např. příze, vlna, dřevo, provázky nebo hlína. Tyto hračky jsou velmi nápadité, záleží pouze na dítěti (obr. XV) jakou roli ve své fantazii a představivosti dané hračce přidělí. Přírodní hračka také umožňuje si vyzkoušet různé povrchy a dokáže podporovat smyslové vnímání.

Na úplný závěr bych chtěla napsat, že s hračkami jsem velmi spokojená, ačkoliv to není třeba vidět, jsou za tím hodiny a hodiny práce. Co bych viděla jako nevýhodu je to, že každá věc se musí přepočítávat a to minimálně dvakrát (podle hustoty řádků a sloupků na 5 nebo 10 cm) kvůli deformaci tvarů. Ale zručný člověk jak se do toho dostane, tak ho už nic neodradí.



obr. XV Mateřská školka, která mi umožnila spolupracovat s dětmi a tím usnadnit realizaci vybraných hraček, Chotěboř 2015

9 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

CITACE- historie

- [1] MADEROVÁ, M.: *Hračky našich předků: kat. výstavy, Plzeň 1992*. Vyd. 1. Plzeň: Západočeské muzeum v Plzni, Národopisné muzeum Plzeňska, 1992, [58] s. ISBN 80-851-2551-X.
- [2] PECHÁČKOVÁ, M.: *Svět hraček: Rychnov nad Kněžnou: průvodce muzejními expozicemi*. Pelhřimov: Nová tiskárna Pelhřimov, 2013, 159 s. ISBN 978-80-7415-073-9.
- [3] ŠPLÍCHAL V., M.: OTAVOVÁ a M.: PECHÁČKOVÁ. *Svět hraček v orlickém a podorlickém kraji*. Pelhřimov: Nová tiskárna, 2013, 223 s. ISBN 978-80-7415-080-7.
- [4] FINK, E.: *Hra jako symbol světa*. Vyd. 1. Praha: Český spisovatel, 1993, 268 s. Orientace (Československý spisovatel, Český spisovatel). ISBN 80-202-0410-5.
- [5] STEIGER, E.: a I.: STEIGER. *Umění hraček dvou tisíciletí: obrázkový průvodce zlatým věkem historických hraček*. 3., rozš. A upr. vyd., V České republice 1. V Praze: Muzeum hraček, c2013, 304 s. ISBN 978-802-6051-084.
- [6] KALAŠOVÁ, B.: Děti ve starověku. In: *Antika* [online]. 2004, 2004 [cit. 2015-03-13]. Dostupné z: <http://antika.avonet.cz/article.php?ID=1503>
- [7] OLÁH, J., E.: MALÍŘOVÁ a Z.: KOSTŘICOVÁ. *Očima hraček: manuál vzdělávacího programu: manuál k programu globálního rozvojového vzdělávání z cyklu Jinýma očima*. Brno: Na Zemi, c2013, 29 s. ISBN 978-80-905409-1-0.
- [8] OPRAVILOVÁ, E.: a V.: GEBHARTOVÁ. *Zima v mateřské škole: učebnice pro pedagogické obory středních, vyšších a vysokých škol*. Vyd. 1. Praha: Portál, 1998, 126 s. Kurikulum předškolní výchovy. ISBN 80-717-8268-8.
- [9] KOŤÁTKOVÁ, S.: *Hry v mateřské škole v teorii a praxi: význam hry, role pedagoga, cíl hry, soubor her*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2005, 184 s. Pedagogika (Grada). ISBN 80-247-0852-3.

OBRÁZKY- historie

Obr. 1 -obr. 6, obr. 7 – obr. 15, STEIGER, E.: a I.: STEIGER. *Umění hraček dvou tisíciletí: obrázkový průvodce zlatým věkem historických hraček*. 3., rozš. A upr. vyd., V České republice 1. V Praze: Muzeum hraček, c2013, 304 s. ISBN 978-802-6051-084.

Obr. 16 LEGO. KRISTIANSENA. *LEGO* [online]. 2015. vyd. Dánsko, 2015, 2015 [cit. 2015-03-30]. Dostupné z: www.lego.com/cs-cz/

Obr. 17 POWELL, J.: Lidovky: Rubikova kostka fascinuje svět i po 40 letech. *Lidovky: Rubikova kostka fascinuje svět i po 40 letech* [online]. 2012, roč. 2012, č. 10, 2015 [cit. 2015-03-30]. DOI: 1213-1385. Dostupné z: www.relax.lidovky.cz/ve-spojonych-statech-po-letech-roste-zajem-o-rubikovu-kostku-p59-/zajimavosti.aspx?c=A120815_161451_ln-zajimavosti_ape

Obr. 18 Olšánek: Dětský počítač. In: *Olšánek: Dětský počítač* [online]. 2015. vyd. Rohozná, 2014, 2015 [cit. 2015-03-30]. Dostupné z: www.olsanek.cz/hracky/pocitac-detsky-120-aktivit-notebook-id-4350

Obr. 19 Unikátní tablet: dětský tablet. *Unikátní tablet: dětský tablet* [online]. 2014. vyd. Praha 10, 2014, 2015 [cit. 2015-03-30]. Dostupné z: www.skrz.cz/sleva/aQJBbu

CITACE- vývojová psychologie

[10] VÁGNEROVÁ, M.: *Vývojová psychologie pro obor Speciální pedagogika předškolního věku*. Vyd. 1. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2007, 122 s. ISBN 978-80-7372-213-5.

[11] ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J.: *Přehled vývojové psychologie*. Vyd. 3., upr. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010, 189 s. ISBN 978-80-244-2433-0.

[12] ŠULOVÁ, L.: *Raný psychický vývoj dítěte*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2004, 247 s. Učební texty Univerzity Karlovy v Praze, 4. ISBN 80-246-0877-4.

[13] SOBOTKOVÁ, D.: a J.: DITTRICHOVÁ. *Hra ve vývoji dětí v prvním roce života*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2006, 203 s. Pro rodiče. ISBN 80-247-1137-0.

[14] ŠIŠÁK, P.: *Psychologie pro předškolní pedagogiku*. Vyd. 1. Ostrava: Universitas Ostraviensis, 2013, 61 s. ISBN 978-807-4644-481.

[15] OLÁH, J.: E.: MALÍŘOVÁ a Z.: KOSTŘICOVÁ. *Očima hraček: manuál vzdělávacího programu: manuál k programu globálního rozvojového vzdělávání z cyklu Jinýma očima*. Brno: NaZemi, c2013, 29 s. ISBN 978-80-905409-1-0.

[16] ŠVINGALOVÁ, D.: *Úvod do vývojové psychologie*. Vyd. 1. Liberec: Technická univerzita, 2006, 103 s. ISBN 80-737-2057-4.

[17] DOLEŽALOVÁ, E.: *Hry pro rodiče s dětmi: hry pro rozvoj komunikace : aktivity zaměřené na rozvoj dítěte předškolního věku : příprava na vstup do školy*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2005, 151 s. Pro rodiče. ISBN 80-247-0991-0.

[18] KOŤÁTKOVÁ, S.: *Hry v mateřské škole v teorii a praxi: význam hry, role pedagoga, cíl hry, soubor her*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2005, 184 s. Pedagogika (Grada). ISBN 80-247-0852-3.

OBRÁZKY- vývojová psychologie

Obr. 20 Baby web: Desatero pro rodiče předškoláka. *Baby web: Desatero pro rodiče předškoláka* [online]. 2012. vyd. Praha 5, 2012, 2015 [cit. 2015-03-30].

Dostupné z: www.babyweb.cz/desatero-pro-rodice-predskolaka

Obr. 21 Hrajte si s dětmi, pomáháme jim tak růst. *Hrajte si s dětmi, pomáháme jim tak růst* [online]. 2011. vyd. 2011, 2015 [cit. 2015-03-30]. Dostupné z:

www.mojebrisko.cz/hrajte-si-s-detmi-pomahate-jim-tak-%E2%80%9Erust%E2%80%9C/2614

Obr. 22 PETEROVÁ. Počítačové hry – kazia alebo rozvíjajú detskú psychiku?. *Počítačové hry – kazia alebo rozvíjajú detskú psychiku?* [online]. Slovensko, 2009,

2015 [cit. 2015-03-30]. Dostupné z:

www.casprezeny.azet.sk/clanok/82956/pocitacove-hry-kazia-alebo-rozvivaju-detsku-psychiku.html

Obr. 23 Jazyková škola: Dodejte svým dětem sebevědomí a motivujte je k dalšímu studiu angličtiny - jazyka budoucnosti Více zde: <http://www.jazykovka-elite.cz/anglictina-pro-deti/>.

Jazyková škola: Dodejte svým dětem sebevědomí a motivujte je k dalšímu studiu angličtiny - jazyka budoucnosti Více zde: http://www.jazykovka-elite.cz/anglictina-pro-deti/ [online]. Vlašim, 2013, 2015 [cit.

2015-03-30]. Dostupné z: www.jazykovka-elite.cz/anglictina-pro-deti/

CITACE- materiál

[17] Polyesterové výplně (PES). *Polyesterové výplně (PES)* [online]. 2013. vyd. Tábor, 2013, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.korepet.cz/cs/left/polyesterove-pes-vyplne/

[18] Návod na údržbu: Oblečení. *Návod na údržbu: Oblečení* [online]. 2015. vyd. Prostějov, 2015, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.zajo.net/cz/navod-na-udrzbu.c.cz-186.html

[19] Kvalita a údržba. *Kvalita a údržba* [online]. 2014. vyd. Praha, 2014, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.e-klenewolke.cz/kontakt.html

[20] Křížková výšivka. *Křížková výšivka* [online]. 2015. vyd. Olomouc, 2015, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.arvven.wz.cz/prize.php

[21] DMC Art. 317W - efektní vyšivací příze: metalické, svítící ve tmě, perleťové, vysoký lesk. *DMC Art. 317W - efektní vyšivací příze: metalické, svítící ve tmě, perleťové, vysoký lesk* [online]. Blansko, 2015, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.rucniprace.cz/obchod/vysivaci-prize-dmc-efekt.php

- [22] Glow in the Dark - svítící ve tmě: Popis. *Glow in the Dark - svítící ve tmě: Popis* [online]. 2015. vyd. Praha, 2015, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.nbvysivani.cz/vysivaci-prize/dmc-e940-glow-in-the-dark-svitici-ve-tme-8m/
- [23] Polystyrenové kuličky. Batex Polystyrénové kuličky [online]. 2015 vyd. Palkovice, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.biooo.cz/polystyrenove_kulicky_504_batex-p-6536.html

OBRÁZKY- materiál

- Obr. 24 Rady a tipy: Bavlna. *Rady a tipy: Bavlna* [online]. 2013. vyd. Český Těšín, 2013, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.belissa.cz/bavlna-s17636cz/
- Obr. 25 a obr. 27 Kvalita a údržba. *Kvalita a údržba* [online]. 2014. vyd. Praha, 2014, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.e-kleinewolke.cz/kontakt.html
- Obr. 26 Hollow Conjugated Fibre. *Hollow Conjugated Fibre* [online]. 2015. vyd. Anglie, 2015, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.fibre.fibre2fashion.com/hollow-conjugated-fibre_buyers_p1911.html
- Obr. 28 Polyesterové výplně (PES). *Polyesterové výplně (PES)* [online]. 2013. vyd. Tábor, 2013, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.korepet.cz/cs/left/polyesterove-pes-vyplne/
- Obr. 29 Polystyrenové kuličky. Batex Polystyrénové kuličky [online]. 2015 vyd. Palkovice, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.biooo.cz/polystyrenove_kulicky_504_batex-p-6536.html
- Obr. 30 DMC Art. 317W - efektní vyšívací příze: metalické, svítící ve tmě, perleťové, vysoký lesk. *DMC Art. 317W - efektní vyšívací příze: metalické, svítící ve tmě, perleťové, vysoký lesk* [online]. Blansko, 2015, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.rucniprace.cz/obchod/vysivaci-prize-dmc-efekt.php
- Obr. 31 Návodů a údržba: Údržba obuvi. *Návodů a údržba: Údržba obuvi* [online]. Český Těšín, 2015, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.salomon-run.cz/navody-udrzba

CITACE- barvy

[24] HULKE, W. M.: *Magie barev: kniha o léčivé moci barev a jejich působení na lidské tělo, duši a ducha*. Vyd. 1. Praha: Pragma, 1996, 154 s. ISBN 80-720-5000-1.

[25] PALOUČEK, J.: *Poselství barev*. Vyd. 2., rozš. Brno: Integrál Brno, 2009, 159 s. ISBN 978-80-87176-03-0.

[26] PALOUČEK, J.: *Poselství barev*. Vyd. 3. dopl. Brno: Integrál Brno, 2012, 167 s. ISBN 978-808-7176-177.

OBRÁZEK- barvy

Obr. 32 Proč děti potřebují špinu?. *Proč děti potřebují špinu?* [online]. Praha, 2012, 2012 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.jenprozeny.cz/maminky/41646-proc-deti-potrebuji-spinu

OBRÁZEK- požadavky na hračku

Obr. 33 ORIGINALNÍ LÁTKOVÉ HRAČKY A TEXTILNÍ DOPLŇKY PRO VÁŠ DOMOV. *ORIGINALNÍ LÁTKOVÉ HRAČKY A TEXTILNÍ DOPLŇKY PRO VÁŠ DOMOV* [online]. 2013, 2015 [cit. 2015 -03-31]. Dostupné z: www.rodicum.cz/miminko/originalni-latkove-hracky-a-textilni-doplanky-pro-vas-domov

OBRÁZEK- příloha

Obr. A POTLUKOVÁ, E.: Těhotenství a štítná žláza: Odpovědi na nejčastější otázky. *Těhotenství a štítná žláza: Odpovědi na nejčastější otázky* [online]. Editor Ivana Čornejová. 2011, roč. 2011, č. 9, 8. 6. 2011 [cit. 2015-03-30]. DOI: 1802-5544. Dostupné z: www.ulekare.cz/clanek/tehotenstvi-a-stitna-zlaza-14525

Obr. B KUDLÁČKOVÁ, L.: Top lékař: V ČR vzniklo první centrum pro děti s perinatální zátěží. *Top lékař: V ČR vzniklo první centrum pro děti s perinatální zátěží* [online]. 2011. vyd. Praha 4, 2011, 2015 [cit. 2015-03-30]. Dostupné z: www.toplekar.cz/archiv-clanku/v-cr-vzniklo-prvni-centrum-pro-deti-s.html

Obr. C Bouchání se do hlavy: zlozvyky batolat. *Bouchání se do hlavy: zlozvyky batolat* [online]. 2013. vyd. 2013, 2015 [cit. 2015-03-30]. Dostupné z: www.kojeni-tehotenstvi.cz/bouchani-se-do-hlavy-zlozvyky-batolat/

Obr. D Dospívání může být klíčové pro riziko mrtvice, ukázala studie. *Dospívání může být klíčové pro riziko mrtvice, ukázala studie* [online]. 2013. vyd. Praha 10, 2013, 2015 [cit. 2015-03-30]. Dostupné z: www.tyden.cz/rubriky/zdravi/dospivani-muze-byt-klicove-pro-riziko-mrtvice-ukazala-studie_268273.html#.VRnFlvysW2Y

Obr. E POWELL, J.: Anatomy of a crusade, 1213-1221: Lékaři zjistili: Čím jsou lidé starší, tím jsou šťastnější. *Anatomy of a crusade, 1213-1221: Lékaři zjistili: Čím jsou lidé starší, tím jsou šťastnější* [online]. 2009, roč. 2009, č. 10, s. 1, 2015 [cit. 2015-03-30]. DOI: 1213-8991. Dostupné z: www.prozeny.blesk.cz/clanek/pro-zeny-trendy-krasa/120513/lekari-zjistili-cim-jsou-lide-starsi-tim-jsou-stastnejsi.html

Obr. F NEFERTITI. *NEFERTITI* [online]. 2011. vyd. 2011, 2015 [cit. 2015-03-31]. Dostupné z: www.magicus.info/hr/magicus/tekst.php?id=65773

Obr. G HULKE, W. M.: *Magie barev: kniha o léčivé moci barev a jejich působení na lidské tělo, duši a ducha*. Vyd. 1. Praha: Pragma, 1996, 154 s. ISBN 80-720-5000-1.

10 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1- Vývojová psychologie

I. OBDOBÍ PRENATÁLNÍ

Tento časový úsek v životě ženy se označuje jako těhotenství (gravidita). Prenatální vývoj trvá 9 kalendářních měsíců (40 týdnů). Je to doba, která uplyne od oplození vajíčka do narození dítěte. Prenatální období představuje start formování vzájemného vztahu dítěte a rodičů-zejména pak matky a dítěte. Tento vztah je pro člověka velmi důležitý, neboť matka je hlavním zdrojem podnětů a emocionálního uspokojení.

I.a OBDOBÍ PRENATÁLNÍ SE DĚLÍ:

1. **Období od oplození do uhníždění blastocysty** a vytvoření tří zárodečných listů. Toto období trvá asi prvních 14-21 dní. Již ve třetím týdnu vzniká nervová trubice, která je základem nervového systému.
2. **Embryonální období, (obr. A)** trvá od 3. týdne do konce 12. týdne, tj. do konce prvního trimestru. Koncem 4. týdne je možno u plodu rozeznat hlavičku, vytvářejí se základy pro uši, oči, končetiny. Ve 12 týdnu v celkovém tělesném schématu převládá velká hlava, tvořící 1/3 celé tělesné délky. Tato doba je pro vývoj plodu kritická a velice citlivá vůči (tj. nemoci, které prodělá matka, např. zarděnky, cukrovka, také silný stres matky). Mezi škodlivé vlivy, patří alkohol a kouření.



obr. A Embryonální období

3. **Fetální období** je charakteristické dokončováním vývoje orgánových systémů, některé z nich již v této době začínají fungovat. Toto období trvá od 12. týdne do narození. Dítě se již cíleněji pohybuje, lze rozeznat pohlaví, umí reagovat na různý zvuk dokonce i sevřením prstů, střídavě pohybuje horními nebo dolními končetinami. Od 6. měsíce plod začíná nabírat na hmotnosti. Je to období největšího zvětšování hmotnosti plodu. V 7. měsíci vypije plod téměř 1 litr plodové vody denně. [10, 11, 12]

I.b OBDOBÍ PERINATÁLNÍ

Období porodu a těsně kolem porodu se nazývá období perinatální. Porod ukončuje těhotenství matky. (Vágnerová, 1996).

II. OBDOBÍ NOVOROZENECKÉ (obr. B)

Trvá přibližně 4- 6 týdnů. Je to období adaptace, během níž se novorozenec přizpůsobuje podmínkám nového prostředí. Novorozenec se rodí obvykle v 38. -42. týdnu těhotenství. Jeho průměrná porodní hmotnost činí 3200-3300 g (rozdíl chlapci-dívky) a délka kolem 50 cm. Ihned po narození reaguje novorozenec na podnět z vnitřního i vnějšího prostředí (chlad, teplo, hlad, dotyk, změnu polohy, zvuky, světlo). Obličej dospělého jako první „hračka“. Když se nad děťátko dospělý nakloní a provádí některé pohyby ústy jako například otevírání úst, špulení rtů, můžeme se dočkat toho, že se miminko pokusí provést stejný pohyb, jaký vidí u dospělého. Potřeba spánku novorozence je velká, 20 -22 hodin denně. [12]



obr. B Novorozenecké období

III. OBDOBÍ KOJENECKÉ

Kojenecký věk trvá od jednoho měsíce do jednoho roku. Charakteristickým rysem je rychlý růst do délky a zvětšování tělesné hmotnosti dítěte. Mezi 6. a 9. měsícem začne

dítě odlišovat matku od ostatních lidských bytostí. Matka se stává jedním z prvních objektů, které dítě chápe jako trvalé. Základním úkolem tohoto období je získat důvěru a pocit bezpečí ve vztahu ke světu. Každý kojeneček má tendenci brát věci do rukou a pak je strkat do úst, jakoby se předmět stal součástí jeho bytosti.

Průměrná výška dítěte na konci 1. roku života je 75 cm. Také nárůst hmotnosti je velmi nápadný: do konce 1. roku života se (vzhledem k hmotnosti při narození) zdvojnásobí. Průměrná hmotnost je 10 - 11 kg. V prvním roce života řeč aktivní řeč představuje 2-3 slova („máma“, „táta“, „bába“). [11, 12]

IV. OBDOBÍ BATOLECÍ (obr. C)

Je časově vymezeno od 1 do 3 let. První rok života „uteče jako voda“. Je to rok velkých dynamických změn. V následujících letech už nikdy nebude probíhat vývoj tak obrovským tempem.

Cílem batolecího období je separace od matky. V tomto období zaznamenáváme největší pokrok ve vývoji hrubé a jemné motoriky, lokomoci a v řeči. Jemná motorika a koordinace oka a ruky se také dále rozvíjí. Manipulace s drobnými předměty se tak zdokonaluje.

V oblasti prostorového vnímání diferencuje dobře pojmy nahoře, dole (orientuje se podle země), méně vpředu a vzadu, nerozlišuje však vpravo, vlevo, neodhadne velikost a perspektivu (člověk v dálce je malý). Časové vnímání nepřesahuje přítomnost. Začíná poznávat a pojmenovávat základní barvy.



obr. C Batolecí období

Malé batole, které má, větší kostku s výřezy různých geometrických tvarů (např. trojúhelníku, hvězdy, apod.) a malé kostky stejných tvarů. Problém, jak je natlačit dovnitř. Pozorovatel může vidět, že dítě chvíli tiše sedí a pak vezme stejný, nebo aspoň velice podobný tvar jako je výřez, a zastrčí jej do otvoru. (Starší kojeneček by

zkoušel nacpat dovnitř všechny kostky bez rozdílu, aniž by uvažoval, zda mají stejný tvar nebo zda jsou správně otočeny). [10, 12, 18]

Zde Předškolní věk a mladší školní věk viz strana 19 -24

V. OBDOBÍ DOSPÍVÁNÍ (obr. D)

Podle E. Eriksona je dospívání charakteristické hledáním a vytvářením vlastní identity. Období dospívání se dále rozlišuje na období pubescentní a adolescentní.

V.a OBDOBÍ PUBESCENTNÍ

Zahrnuje fázi prepuberty (cca 11 - 13 let) a puberty (cca do 15 let). Z hlediska školského jde o starší školní věk. U prepuberty nastupují výrazné změny v proporcích těla, začíná období vytáhlosti, které je charakteristické intenzivním růstem končetin i trupu (chlapci vyrostou až o 22 cm).

Na konci tohoto období je důležitý sociální mezník -ukončení povinné školní docházky, volba povolání a vytvořit si vlastní filozofii života.



obr. D Problematika v dospívání

V.b OBDOBÍ ADOLESCENTNÍ

Tato vývojová etapa je pro jedince náročná, neboť se zde ukončuje doba mezi dětstvím a dospělostí. U děvčat začíná kolem 16. roku, u chlapců asi v 17 letech a na konci tohoto období se vývojové rozdíly mezi pohlavím vyrovnávají. Trvá do 20 -22 let (resp.

do dosažení plné reprodukční zralosti, dokončení tělesného růstu, psychický vývoj dále pokračuje). Ze školského hlediska jde o období ukončení profesní přípravy a nástupu do zaměstnání. K závažnějším biologickým změnám již v tomto období nedochází. Na konci tohoto období navazuje hlubší, stálejší milostný vztahy s cílem najít životního partnera. Jde o přípravu na manželský a rodinný život. [11, 12]

VI. DOSPĚLOST

Jde o nejdelší životní etapu vymezenou časově od 20 -22 let do 60 -65let. Po stránce právní je dosažení dospělosti vymezeno osmnáctým rokem, tedy dosažením zletilosti. Z biologického hlediska je dosažení dospělosti vázánou na zrání, tj. na věk. V této fázi zakládá vlastní domov a rodinu. Dospělost lze členit na ranou (resp. časnou), střední a pozdní.

VI.a RANÁ DOPĚLOST

Je vymezena časově od 20 -22let do 30let. Je to období charakteristické produktivní činností. E. Erikson považuje za stěžejní úkol tohoto vývojového období intimitu proti pocitům izolace.

VI.b STŘEDNÍ DOSPĚLOST

Zahrnuje období od 30 do 45 let. Charakteristická pro toto období jsou vrchol produktivity, ekonomické aktivity a posílení postavení v zaměstnání. Často dochází ke krizi manželství nebo partnerského vztahu, která může vyústit až v rozvod nebo rozchod. Mezi 42. -45. rokem může docházet k tzv. krizi středního věku.

VI.c POZDNÍ DOSPĚLOST

Od 45 do 60 až 65 let. Věk padesáti let je počátek stárnutí. Jde o období bilancování v povolání, v rodině a pokles výkonnosti a aktivity s postupnými involučními změnami.

V období pozdní dospělosti dochází k zhoršování paměti. Pravděpodobně je to způsobeno involučními procesy nervové soustavy. Doba zapamatování se zkracuje, obtížněji se uchovávají nové informace je nutný větší počet opakování. [10, 11, 12]

VII. STÁRNUTÍ A STÁŘÍ (obr. E)

Toto období se vymezuje v souvislosti a odchodem do důchodu (od 60 -65 let). Dochází ke ztrátě profesní role.

Typickým jevem u stárnoucích lidí je pokles tělesné hmotnosti a výšky, který se projevuje po celé období stáří. Orgán, který stárne pomaleji než ostatní orgány, je mozek. Mezi nejdůležitější orientační ústrojí, které je postiženo involučními změnami, patří zrak. Další velmi důležitým receptorem je sluch.

Stáří lze dále diferencovat na :

- časně: od 60-65-75,
- pozdní: nad 75 let.

Stárnutí předčasné, které se neprojevuje u zdravého jedince, ale je důsledkem určité poruchy v biologickém vývoji. Případy předčasného stárnutí mohou také probíhat vlivem neúměrného a dlouhodobého přetěžování organismu (drogové závislosti včetně alkoholismu, silné kouření, přeceňování fyzických a psychických sil). [11, 12]



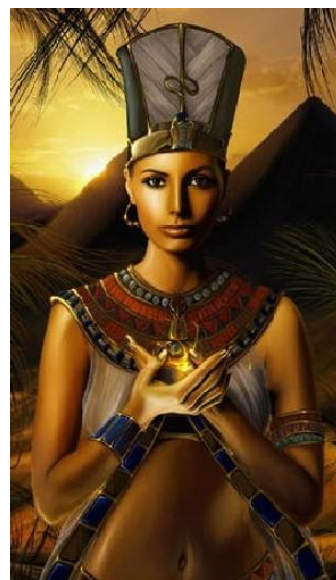
obr. E Život ještě nekončí

Příloha č. 2- Barvy

VIII. POUŽÍVÁNÍ SVĚTLA A BAREV VE STAROVĚKU

Mnoho velkých starověkých kultur věřilo na nadpozemskou léčivou sílu slunce. Tyto kultury viděly ve sluneční energii cosi božského, všemohoucího. V řeckých chrámech hlídal plamen, který představoval slunce. Vyhasl-li tento plamen, musel zhasnout i jejich život. Hipokratos, velký lékař starověku, byl o léčivé síle slunce přesvědčen taktéž a doporučoval ji jako obzvlášť působivý léčivý prostředek. Tehdy byl objeven léčivý účinek barevných paprsků a bylo ho používáno. V Egyptě byly stavěny barevné chrámy, v jejichž sedmi prostorách panovalo sedm barevných paprsků.

Pythagoras (580-496 př. n. l.), významný učenec své doby, vytvořil v souvislosti s barvami poučku, která říká, že základní barvy jsou v úzkém vztahu s tělem, duchem a duší člověka a že tato trojnásobná síla bezprostředně působí na lidský vývoj a zdraví. Významnou roli hrály barvy ze starých časů, vypráví se, že faraonka Nofretete (obr. F), která žila 1350 let před Kristem, pěstovala zvláštní kult, aby si udržela krásu a dobrý zdravotní stav a že již tenkrát znala mnohá tajemství, která obsahovala znalost o účinku jednotlivých barev. Nechávala si od svého dvorního medika Emu-moro připravovat koupelnové oleje rozličných barev, které zbarvovaly vodu do červena, do modra nebo do zelena. Měla-li být koupel obzvlášť povzbuzující, byla barvena purpurem, osvěžující nebo uklidňující koupele dostávaly zelené nebo modré zbarvení. [24]



obr. F Faraonka Nofretete

IX. VÝZNAM SVĚTA A BARVY PRO TĚLO A DUŠI

Barvy jsou tedy rozličné formy bílého světla, které v sobě sjednocuje všech sedm barev duhy: červenou, oranžovou, žlutou, zelenou, modrou, indigovou a fialovou.

Slunce je universální lék z nebeské lékárny. **A. von Kotzebue**

Barvy jsou síly, které nás stále a všude obklopují svým vlivným působením, a tím hluboce ovlivňují myšlení a city. Barevné energie nám zprostředkují povzbuzující, harmonizující síly, povzbudivou vitální energii, ovlivňují nervy, žlázy, orgány a kromě toho mají významný vliv na naše duševno. Nedostatkem světla a barev dochází k pozvolnému vykojení normálních tělesných funkcí, což nakonec vyvolá nemoc, nebo nevolnost. [25, 26]

Proto má organismus k dispozici informační systém. Předávání zpráv je velmi důležité, protože v našem těle soustavně panuje obrovská, dynamická činnost. Při tom si musíme představit, že během jedné vteřiny odumírá asi 10 miliónů buněk, které musí být nahrazeny novými. Ale v žádném případě jich nesmí být více, ani méně! Celková harmonie našeho organismu je tedy ohrožena tehdy, je-li narušen normální životní rytmus buňky. Chybné chování jedné buňky, která vypadla z pořádku, si můžeme představit asi tak, jako kdybychom hodili do vody kámen, který kolem sebe šíří stále se zvětšující vlny. Přesně tak se chová buňka, která byla vyvedena z pořádku. Naše tělo je většinou schopné takovou situaci zvládnout svým regulačním mechanismem. Když se mu to nepodaří, dává nám informační signály, např. formou bolesti nebo jinými pocity nevolnosti. Vyskytuje se celá řada poruch, které mohou tento řídicí systém znatelně ovlivnit, např. změna počasí, stres, jedy v ovzduší atd. Problémy tohoto druhu lze barevným světlem příznivě ovlivnit, zmírnit nebo vyléčit. [24]

X. BAREVNÁ MEDITACE (obr. G)

Barvy mají velký vliv, neboť jejich adekvátní frekvence chvění ke chvění sedmi velkých energetických center, které zásobují lidské tělo energií a mohou lidský organismus regenerovat. K tomu je nutné otevřít svůj vnitřní silový potenciál a nechat příslušné barvy vtéci do energetických center.

Děje se to následovně: člověk se odebere do klidu a ponoří se do nitra. Předpokladem k tomu, aby mohla být všechna energetická centra pocítěna a vstřebána, pomocí barevných sil, je hluboký, pravidelný dech a vzpřímená záda. Přitom si představte, že jste energií barvy zaplaveni. Přijměte do sebe tuto barvu jako suchá mořská houba. Vdechněte barvu do sebe a přitom prožívejte, jak svými zářivými paprsky proniká a protéká všemi buňkami těla, které k normální funkci potřebují právě tu barvu, kterou máte před svým duchovním okem. S každým nadechnutím se tato léčivá barva stává zářivější a silnější. Pociťte, jak se nemocná oblast těla naplňuje novou životní energií a tím i stále lepším zdravím a dokonalou harmonií. Pro úspěšnou meditaci, musíme znát, co jednotlivé barvy znamenají.

Červená barva je účinná při prokrvení a zásobování energií a je uzpůsobilá k vyrovnání všech chorobných jevů.

Oranžová barva je síla dodávající, povznášející barevnou energii, která zprostředkovává elán, životní radost a pozitivně ovlivňuje náladu. **Žlutá barva** nese ve své podstatě zářivou sílu slunce, která proniká každou buňkou, aby naplnila světlem a posílila její chvění. **Zelená barva** je povznášející pro obnovu, poskytuje organismu sílu k odpočinku a uvolnění, aby mohl regenerovat. **Modrá barva**, uklidňuje, ochlazuje, vyrovnává charakter a obnovuje svým léčivým chvěním vnitřní vyrovnanost. A **fialová barva** pomáhá posílit a rozvíjet naše duchovní síly a bohatství naší představivosti, povzbuzuje intuici nebo transcendentní vnímání a má docílit léčivých úspěchů „Duch je velký léčitel“, řekl Hippokrates.



[24] obr. G Barvy našeho těla