

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta

Bakalářská práce

ROZVÍJENÍ HUDEBNOSTI U DĚTÍ MLADŠÍHO
ŠKOLNÍHO VĚKU POMOCÍ ALMANACHU HUDEBNÍCH
HER

Autor práce:	Markéta Jarošová
Vedoucí práce:	Mgr. Karel Ochozka
Studijní program:	Pedagogika volného času

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem autorkou této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů. Při zpracování této bakalářské práce byly využity nástroje umělé inteligence výhradně jako podpůrný prostředek, zejména pro jazykovou úpravu textu a formulaci myšlenek.

Datum:

Podpis studenta:

Obsah

Úvod	4
1. Mladší školní věk.....	5
1.1 Charakteristika mladšího školního věku.....	5
1.1.1 Biosociální vývoj (Tělesný růst a somatické změny)	6
1.1.2 Kognitivní vývoj	7
1.1.3 Emoční vývoj a socializace	9
1.2 Teoretická východiska rozvíjení hudebnosti.....	11
1.2.1 Hudebnost a její složky	11
1.2.2 Hudební schopnosti.....	13
1.2.3 Vlastnosti tónů	16
1.3 Hra v edukaci	18
1.3.1 Hra jako edukační metoda	18
1.3.2 Metodika tvorby hudebního almanachu	19
1.4 Almanach pro rozvoj hudebnosti	20
1.4.1 Hry na rozvoj rytmického cítění	20
1.4.2 Hry na rozvoj hudebního sluchu a vnímání barvy tónů.....	23
1.4.3 Hry na rozvoj tonálního a harmonického cítění	26
1.4.4 Hry na rozvoj hudební paměti a představivosti	30
1.4.5 Hry na celkový rozvoj hudebnosti	33
Závěr	35
Seznam použitých zdrojů.....	36
Abstrakt.....	38
Abstract.....	39

Úvod

Tato bakalářská práce se zaměřuje na problematiku rozvoje hudebnosti u dětí mladšího školního věku, a to se specifickým zaměřením na využití herních aktivit z pohledu pedagoga volného času.

Období mladšího školního věku jsem pro tuto práci zvolila z důvodu, že právě v tomto věku se dají pod správným vedením položit základy kladného vztahu k umění. Hudba může být pro život dítěte významným faktorem, který může ovlivňovat nejen jeho estetické cítění, ale i sociální dovednosti a psychický vývoj. Toto období je pro děti také významné svojí vnímavostí vůči hudebním podnětům, a proto je důležité přistupovat k rozvíjení hudebnosti pomocí vhodně zvolených metod.

Hlavním cílem práce je vytvoření almanachu složeného z hudebních her, které jsou uzpůsobené svými specifiky právě pro práci s dětmi mladšího školního věku. Almanach je vytvořen tak, aby byl vhodný na použití v různých mimoškolních zařízeních. Hry se dají použít na táborech, kroužcích i ve školních družinách a není pro jejich realizaci nutné předešlé hudební vzdělání.

V první části práce se věnuji základní charakteristice mladšího školního věku z pohledu vývojové psychologie. Podrobněji se zaměřuji na biosociální, kognitivní a emoční vývoj včetně socializace dětí tohoto věku.

Dále se věnuji hudebnosti, její charakteristice, a také hudebním schopnostem. Popisuji, co si představit pod pojmy rytmické cítění, tonální cítění, harmonické cítění, hudební paměť, hudební představivost a hudební sluch. V neposlední řadě se v této části také věnuji samotným vlastnostem tónů, z jejichž znalosti se odvíjí všechny hudební schopnosti a dovednosti.

Důležitým aspektem práce je také vymezení hry jako edukační metody a metodika tvorby hudebního almanachu. Tato kratší kapitola mé práce ukazuje, proč je právě hra vhodným nástrojem pro rozvoj hudebnosti pro jedince v této životní etapě. Také se zde věnuji tomu, jakým způsobem jsem almanach hudebních her tvořila a proč jsem ho rozdělila do jednotlivých částí.

Poslední částí této práce je samostatný almanach her na rozvoj hudebnosti, rozdělený na hry pro rozvoj rytmického cítění, hudebního sluchu a vnímání tónové barvy, rozvoj tonálního a harmonického vnímání, hudební paměti a představivosti a na hry určené pro celkový rozvoj hudebnosti.

1. Mladší školní věk

Pro správný a efektivní rozvoj hudebnosti u dětí je nezbytné vycházet ze znalosti vývojových specifíků konkrétní věkové skupiny. Mladší školní věk je velmi důležitou etapou pro dětský rozvoj. Dochází zde k zásadním proměnám v kognitivní, emocionální i motorické oblasti. Tyto proměny právě přímo ovlivňují způsob, jakým dítě vnímá hudbu, interpretuje ji a jak na ni reaguje.

Pochopení psychologických charakteristik tohoto období nám umožňuje zvolit metodické postupy a herní principy, které budou navazovat na přirozené potřeby dítěte. Následující podkapitoly se tedy věnují klíčovým aspektům vývoje dětí mladšího školního věku, které vycházejí ze studií důležitých českých psychologů. Z této části práce jsem poté vycházela při vybírání her a aktivit do hudebního almanachu.

1.1 Charakteristika mladšího školního věku

Mladší školní věk bývá vymežován nástupem do povinné školní docházky a jeho konec nastává v období od 11 do 12 let, kdy zaznamenáváme první známky pohlavního dospívání.¹

Podle Vágnerové se toto období rozděluje ještě na raný školní věk, tj. od 6 do 9 let, který je významný novou sociální rolí a získáváním základních dovedností, a na střední školní věk. Ten trvá od 9 do 11–12 let. Dá se zde mluvit o přípravě na dobu dospívání. Pro dítě se stává důležitým jeho postavení v kolektivu. Fáze končí nástupem na druhý stupeň základní školy.²

Když dítě dosáhne šesti let, stává se podle občanského zákoníku školou povinným. Samostatné dovršení určitého věku však nezaručuje, že dítě bude schopno úspěšně zvládnout nároky, které na něj škola klade. K věku musí také odpovídat určitá úroveň celého vývoje, aby dítě dokázalo plnit školní povinnosti a zapojovat se do společné výuky ve třídě bez větších obtíží. Tento potřebný stupeň vyspělosti označujeme jako školní připravenost.³

¹ srov. LANGMEJER, KREJČÍŘOVÁ, Vývojová psychologie, 2006, s.117

² srov.VÁGNEROVÁ, LISÁ, Vývojová psychologie, Dětství a dospívání, 2021, s. 112

³ srov.KLINDOVÁ, RYBÁROVÁ, Vývojová psychologie, 1974, s. 87

1.1.1 Biosociální vývoj (Tělesný růst a somatické změny)

Při vstupu do školy by dítě mělo být fyzicky vybavené tak, aby zvládalo každodenní školní návštěvy a aby kvůli nim netrpělo újmu na zdraví. V úvahu se musí brát vyvinutí kostry a svalstva jedince.

Mladší školní věk je charakteristický pro intenzivní růst dítěte, ročně se jeho výška zvětší o 6-8 cm, a stejně tak přibývá dítě i na váze. Postupně se také zlepšuje odolnost vůči nákazám různých chorob.⁴

Opravdu výrazně se v období mladšího školního věku zlepšuje hrubá i jemná motorika. Dítě je silnější, rychlejší a lépe koordinuje pohyby celého těla. Pohyb se v tomto věku stává zájmem, který ale ovlivňují vnější podmínky a míra podpory zejména ze strany rodiny. Studie také dokázaly, že tělesná síla a obratnost mají velký vliv na postavení jedince v kolektivu, rozhodují o jeho oblíbenosti, postavení a obdivu.⁵

Jemná motorika vyžaduje delší a složitější vývoj, odvíjí se od zralosti nervové soustavy a drobného svalstva na ruku. Celkově mají při jejím vývoji v tomto věku napřed děvčata.

U dětí se postupně vyvíjí schopnosti, jako jsou psaní, stříhání, používání příboru, zacházení s jehlou atd. Již v prvním ročníku máme také možnost zjistit, zda dítě preferuje pravou nebo levou ruku.⁶

Dětský hlas, když se s ním dobře pracuje, prochází velkým vývojem. Velmi záleží na kvalitě pěvecké výchovy. U některých jedinců se mohou již na konci období mladšího školního věku objevovat náznaky puberty. Projevují se sekundární pohlavní znaky, těmi jsou např. prodlužování hlasivek a rychlý růst hrtanu. Významně se tedy může u jednotlivců měnit kvalita hlasu. Mutace, neboli rozlišení dětského hlasu na hlas mužský a ženský, přichází až okolo jedenáctého/dvanáctého roku. U chlapců v tomto období dochází k mnohem výraznějším změnám než u dívek. Dochází ke změnám polohy, barvy a síly hlasu.⁷

⁴ srov. KLINDOVÁ, RYBÁROVÁ, Vývojová psychologie, 1974, s. 91

⁵ srov. LANGMEJER, KREJČÍŘOVÁ, Vývojová psychologie, 2006, s. 120

⁶ srov. KLINDOVÁ, RYBÁROVÁ, Vývojová psychologie, 1974, s. 92

⁷ srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, Hudební psychologie pro učitele, 2025, 336

1.1.2 Kognitivní vývoj

Stadium konkrétních logických operací

Podle Piageta kolem sedmi let věku dochází k zásadnímu obratu, kdy se dítě odpoutává od vázanosti na aktuální viděnou podobu věcí. Dítě je schopno skutečných logických operací, ale stále se musí týkat konkrétních jevů, věcí a obsahů, které si lze představit. Čistě logické soudy bez názorného obsahu zvládá jedinec až na prahu dospívání tj. kolem 11 let. Školák by podle Piageta měl být schopný brát v úvahu více dimenzí situace současně. Tento jev potvrzuje při jeho pokusu se skleničkami. Dítě je schopné vnímat výšku i šířku nádoby zároveň.⁸

Podle Jeana Piageta mezi hlavní charakteristiky tohoto období patří:

- Decentrace

Schopnost vymanit se z vazby na jeden nápadný znak a posuzovat skutečnost z více hledisek současně. Jedinec je schopen kombinovat a brát v úvahu více hledisek a poté z nich vytvořit celkový závěr.

- Konzervace (zachování)

Vědomí trvalosti objektů a jejich vlastností. Uvědomění si, že i přes změnu vnějšího vzhledu podstata objektu je stále stejná, přetrvávají podstatné znaky.

- Reverzibilita (zvratnost)

Schopnost pochopit, že myšlenkové operace lze provádět i v obráceném pořadí a vrátit se k původnímu stavu.⁹

Nové pokusy, které vycházejí z Piagetových názorů, sice potvrzují jeho teorii o existenci jednotlivých vývojových změn, ale také nacházejí faktory, ve kterých se vývoj u dětí podstatně liší. Jako příklad Langmeier a Krejčířová popisují princip zachování množství, který, jde-li o diskontinuitní množství, je u dítěte prokázán dříve, než když jde o spojitý materiál. Zatímco pokus s přesypáním korálků do různě vysokých a širokých sklenic nedělá problém většině žáků první třídy, pokus s plastelínou, u které je měněn její tvar, dělá potíže i některým třetákům. Prokázáno také bylo, že pojetí konzervace jednotlivých faktorů počtu, výšky, hmoty a plochy nevzniká najednou. Jedinec může v tomto směru prokazovat úspěšná i neúspěšná řešení, jelikož jen u některých z faktorů je potřeba vývoje abstraktně logických, formálních operací.¹⁰

Stěžejní částí kognitivního vývoje v mladším školním věku je vývoj poznávacích procesů.

⁸ srov. LANGMEJER, KREJČÍŘOVÁ, Vývojová psychologie, 2006, s. 124

⁹ srov. VÁGNEROVÁ, LISÁ, Vývojová psychologie, Dětství a dospívání, 2021, s. 747, 748

¹⁰ srov. LANGMEJER, KREJČÍŘOVÁ, Vývojová psychologie, 2006, s. 125

Vstupem do školy se vnímání dítěte mění z náhodného na záměrné a cílené. Zatímco dříve dítě vnímalo věci globálně a povrchně, nyní se učí analytickému přístupu, tudíž dokáže rozlišit detaily, vlastnosti a vztahy mezi objekty. S tím úzce souvisí rozvoj pozornosti, která musí být ve škole častěji záměrná. Dítě se postupně učí ovládat svou roztěkanost a soustředit se i na úkoly, které pro ně nejsou primárně zajímavé, přičemž se prodlužuje doba stabilního soustředění.¹¹

V mladším školním věku prochází paměť dětí intenzivním rozvojem, ten se projevuje zvyšováním její kapacity, rychlosti zpracovávání informací a postupným osvojováním paměťových strategií. Kapacita krátkodobé paměti v tomto období plynule narůstá. Typická je zde vysoká míra názornosti a konkrétnosti, kdy si žáci nejlépe vybavují bezprostřední zážitky a logické souvislosti. Převažuje zde tendence mechanického zapamatování.¹²

Díky školnímu režimu si dítě také začíná vytvářet mnohem přesnější systém členění času. Zatímco dříve se jedinec orientoval jen podle subjektivních zážitků, nyní si osvojuje pojmy jako hodina, den v týdnu, měsíc. Podobně se zpřesňuje i vnímání prostoru a vzdáleností, i když velmi vzdálené časové úseky nebo abstraktní historické pojmy zůstávají pro mladšího žáka stále nekonkrétní a těžko uchopitelné.¹³

¹¹ srov. KLINDOVÁ, RYBÁROVÁ, Vývojová psychologie, 1974, s. 93-95)

¹² srov. VÁGNEROVÁ, LISÁ, Vývojová psychologie, Dětství a dospívání, 2021, s. 747, 810

¹³ srov. KLINDOVÁ, RYBÁROVÁ, Vývojová psychologie, 1974, s. 101

1.1.3 Emoční vývoj a socializace

Citová a sociální připravenost na školu zahrnuje celkové postoje dítěte ke škole a školní práci, zájem o ni“¹⁴

Vstupem do školního prostředí dochází u dítěte k významnému posunu v oblasti sociálního porozumění a schopnosti diferencovat potřeby a názory druhých. Klíčovým aspektem tohoto období je nárůst seberegulace, která je nezbytnou podmínkou pro dosažení tzv. Školní zralosti. Dítě by v tomto období mělo být schopno upřednostnit školní docházku před bezprostředním naplněním vlastních potřeb. Také by mělo mít schopnost si stanovit dlouhodobější cíle a vykazovat vytrvalost při plnění dobrovolně přijatých úkolů. Jeho reakce by se měly změnit od automatických a impulzivních k plánovaným a kontrolovatelným.

Rozvoj schopnosti sebeovládání je výsledkem interakce dvou základních složek:

1. Emoční reaktivita (biologický faktor):

Je podmíněna temperamentem a biologickým dozráváním organismu. Zahrnuje míru impulzivity a dráždivosti. Postupným zráním dochází k přirozené stabilizaci a modulaci emocí, což snižuje nároky na jejich vědomou kontrolu.

2. Volní ovládání (Kognitivně-volní faktor):

Na rozdíl od předškolního věku, kde jsou reakce převážně automatické, školní věk přináší schopnost vědomě potlačit primární impulzy. To jedinci umožňuje lépe se soustředit a záměrně regulovat intenzitu svého vnitřního prožívání i vnějšího projevu.¹⁵

Pro děti mladšího školního věku je typický jejich optimismus a tendence interpretovat veškeré dění kolem nich pozitivním způsobem. Pověštinou je jejich emoční ladění vyrovnané, a k výkyvům dochází jen za jasných příčin. Také se v tomto věku rozvíjí emoční inteligence, schopnost orientovat se v emocích a regulovat je podle vlastní potřeby. Rozvoj tohoto aspektu nezáleží jen na zrání mozku, ale i na získaných zkušenostech.¹⁶

¹⁴ srov. KLINDOVÁ, RYBÁROVÁ, Vývojová psychologie, 1974, s. 88

¹⁵ srov. LANGMEJER, KREJČÍŘOVÁ, Vývojová psychologie, 2006, s. 131

¹⁶ srov. VÁGNEROVÁ, LISÁ, Vývojová psychologie, Dětství a dospívání, 2021, s. 851

Na rozdíl od předškolního dítěte, které sice bylo schopno rozlišovat vnější projevy chování od vnitřních stavů, ale soudilo, že výraz v obličeji je přímým projevem prožitku. Dítě mladšího školního věku si uvědomuje, že své pocity může před okolím skrývat.

V tomto věku také můžeme hovořit o vývoji morálního vědomí a jednání, ale pro tuto oblast je důležitý celkový vývoj jedince, a především jeho kognitivních funkcí. Důležité je mít schopnost porovnávat a řadit věci.

Již Piaget popsal tři základní fáze vývoje morálky:

1. Heteronomní: Tato fáze je určována druhými, jde zde o příkazy a zákazy rodičů a učitelů. Jednání jedinec vnímá jako dobré, když je dovoleno nebo schváleno rodiči či jinou autoritou, a jako zlé, když je zakazováno a trestáno. Autority určují, co je spravedlivé a co není, a určují i povinnosti a hodnoty s nimi související.
2. Autonomní: Kolem sedmého až osmého roku života dítě začíná samo uznávat, že je určité jednání správné či nesprávné, bez ohledu na autoritu. Dítě se tak stává k autoritám a dospělým kritičtější. Stále se však jedinec řídí podle rigidní morálky, tedy pravidel stanovených pro všechny.
3. Motivy jednání: Tyto motivy se stávají pro dítě signifikantními až kolem 11-12 let, kdy pronikají hlouběji do podstaty morálního hodnocení.¹⁷

U dětí mladšího školního věku se také rozvíjejí estetické city, které se vyhraňují přes celkový rozumový vývoj. Dítě intenzivně prožívá různé druhy umění. Také je z hlediska rozvoje estetických citů důležitý vývoj postoje k pojmu krása. V tomto věku je postoj ke kráse velmi subjektivní a estetické hodnocení vychází z citů k danému objektu či člověku.¹⁸

Co se vztahu k hudbě týče, dítě zejména hodnotí útvary s výraznou melodií a rytmem. Přednost dává písním s neodmyslitelným textem. Nejvíce jsou u dětí mladšího školního věku oblíbené texty veselé a vtipné, ale zaujmout dokáží i dojemné a smutné písně s realistickým obsahem.¹⁹

¹⁷ srov. LANGMEJER, KREJČÍŘOVÁ, Vývojová psychologie, 2006, s. 132, 133

¹⁸ srov. KLINDOVÁ, RYBÁROVÁ, Vývojová psychologie, 1974, s. 106

¹⁹ srov. KLINDOVÁ, RYBÁROVÁ, Vývojová psychologie, 1974, s. 107

1.2 Teoretická východiska rozvíjení hudebnosti

V předešlé kapitole jsem podrobně psala o obecném biosociálním a kognitivním vývoji dítěte mladšího školního věku. Tato část se bude zaměřovat na specifickou oblast lidské psychiky, a to na hudebnost a její vnitřní strukturu. Hudebnost nebude chápána jako pouhý dar, ale jako otevřený systém, který je vytvořen ze schopností, dovedností a postojů. V pedagogickém kontextu se bude jednat o kategorii, která se vyvíjí v čase a je silně ovlivněna cíleným výchovným způsobem.

Cílem této části práce bude analýza jednotlivých složek hudebnosti, od jednoduchých sluchových a rytmických schopností až po komplexní hudební představivost. Právě porozumění jednotlivým prvkům v této kapitole je stěžejní pro tvorbu almanachu hudebních her. Každá hra je do souboru úmyslně vložena tak, aby rozvíjela schopnost, dovednost či činnost. Pouze skrze pochopení psychických předpokladů můžeme vytvářet metodické postupy, které u dětí mladšího školního věku podporují aktivní rozvoj jejich hudebního potenciálu a prožitku.

1.2.1 Hudebnost a její složky

Termín hudebnost (v češtině často užívaný jako nesprávné synonymum pro muzikálnost) představuje v hudební psychologii jeden z koncepčně i terminologicky nejsložitějších pojmů. V odborné literatuře je její pojetí nejednotné a každý z autorů ji představuje jinak. Často je její popis totožný s hudebním nadáním, schopnostmi či zájmem o hudbu. Při podrobnějším pohledu lze rozlišit tři hlavní koncepce:

- Hudebnost jako složka nadání, která je nezbytná pro hudební činnost
- Hudebnost jako úroveň rozvoje hudebních schopností jednotlivce
- Hudebnost jako pozitivní vztah jedince k hudbě²⁰

Významný kvalitativní posun v definování tohoto pojmu představuje názor B. M. Těplova. Podle něj není hudebnost nesena pouze jednou schopností, ale představuje schopnost emociálně reagovat na hudbu. Tato emociální reakce předpokládá jemné a diferencované vnímání, tedy schopnost skutečně „slyšet“ hudbu. Těpolov proto definuje hudebnost jako jednotu emocionální a sluchové stránky. Absence nebo nedostatečnost, byť jedné z nich znemožňuje efektivní kontakt člověka s hudbou.

²⁰ srov. POLEDŇÁK, *Stručný slovník hudební psychologie*, 1984, s. 159-160

V pedagogickém a psychologickém kontextu je hudebnost vnímána jako kategorie, která se mění společně s historickým vývojem hudby i s individuálním vývojem jedince. Sedlák a Váňová zdůrazňují, že v našem pojetí je hudebnost chápána jako psychologická kategorie vázaná k osobnosti jedince a jeho hudebnímu vývoji. Nejde o statickou veličinu, ale o jev podmíněný dědičnými faktory i výchovným působením.

Když se zaměříme na strukturu hudebnosti, můžeme dále hudebnost dělit do tří základních složek:

- **Předpokladová (výkonová):** Tato složka zahrnuje všechny prvky nezbytné k realizaci hudebních činností, těmi jsou fyzické vlastnosti, základní hudební schopnosti, dovednosti a znalosti. Její úroveň určuje kvalitu hudebního výkonu.
- **Aktivační (dynamizující):** Tvoří ji všestranná motivace dítěte, jeho hudební zájmy, potřeby a postoje k hudbě. Tato složka je motorem pro snahu o hudební seberealizaci.
- **Sociální:** Zahrnuje vlivy sociokulturního okolí na formování hudebnosti, jako je působení rodiny, školy, vrstevníků a masmédií.²¹

Hudebnost je tedy vnímána jako komplexní vztah člověka k hudbě, který není neměnný, ale vyvíjí se v čase jako otevřený systém. Její struktura je tvořena hierarchickým uspořádáním různých prvků a je ovlivňována jak vnitřními psychickými předpoklady jedince, tak vnějšími sociálními vlivy a výchovou. Klíčovou roli v ní hraje propojení schopností emocionálního prožitku s aktivním a tvořivým osvojováním hudebních podnětů.²²

²¹ srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 82-87

²² srov. HOLAS, *Malý slovník základních pojmů z hudební pedagogiky a hudební psychologie*, 2001 s. 12-13

1.2.2 Hudební schopnosti

Tyto schopnosti řadíme do kategorie speciálních schopností, podobně jako je tomu u schopností výtvarných či matematických. Je však nezbytné je zkoumat v rámci celé struktury lidské osobnosti, neboť do nich velmi často zasahují obecné schopnosti, zejména inteligence. V odborné literatuře se pojem hudební schopnost (anglicky musical ability) často ztotožňuje s pojmem hudebnost (musicality) a z pohledu kognitivní psychologie je vnímán jako obecnější faktor, který stojí v základu úspěšné komunikace s hudbou.²³

Hudební schopnosti jsou definovány jako speciální schopnosti, které je však nutné zkoumat v souvislosti s celou strukturou osobnosti, zejména s obecnou inteligencí. V psychologickém smyslu jde o získanou kognitivní odbornost, jež člověku dovoluje smysluplně vnímat a interpretovat hudební sekvence. Tyto schopnosti je možné rozdělit do dvou skupin:

- Elementární: Zahrnují sluchové, rytmické, tonální a harmonické cítění, které jsou nezbytné pro základní hudební činnosti
- Strukturně systémové: Vyšší úroveň vnímání, jako je cit pro kontrasty, symetrii hudební věty a funkčnost výrazových prostředků²⁴

V psychologickém smyslu představují hudební schopnosti specifický druh získané kognitivní odbornosti, která člověku umožňuje dávat smysl hudebním sekvencím, ať už jsou reálně slyšené, nebo jen představované. V rámci široce pojatého termínu se obvykle rozlišuje mezi pojmy aptitude a achievement. Zatímco aptitude vyjadřuje potenciál pro učení se hudbě, achievement označuje skutečný výkon a výsledek hudební činnosti. Rozvoj konkrétních hudebních dovedností pak odráží výchozí potenciál jedince, ale zároveň závisí na tom, co bylo získáno učením, jaký je zájem dítěte o hudbu a jaká je jeho vůle se jí učit.²⁵

Z učením získané schopnosti jak vykonávat hudební činnost správně a úsporně se stává hudební dovednost. Vymezení přesných rozdílů mezi hudebními schopnostmi a dovednostmi je náročné, protože jsou spolu úzce propojeny. Zatímco schopnost tvoří vnitřní psychický předpoklad k hudební činnosti, navenek ji můžeme pozorovat pouze skrze konkrétní dovednosti a úkony. Dovednost je tedy vnějším projevem vnitřní schopnosti. Základem každého hudebního výkonu je pak funkčně propojená triáda schopnost – dovednost – činnost.²⁶

²³ srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 53

²⁴ srov. HOLAS, *Malý slovník základních pojmů z hudební pedagogiky a hudební psychologie*, 2001 s. 62

²⁵ srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 54

²⁶ srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 71-71

Rytmické cítění

Rytmické cítění je pro nás nejstarší a nejpřirozenější hudební schopností. Je hluboce zakořeněno v našem těle, v tlukotu srdce, v dýchání a v pohybu. Do hudby nám rytmičké cítění pomáhá vnášet řád a strukturu, díky čemu jí můžeme lépe rozumět. Mít rytmičké cítění znamená nejen vnímat tempo a metrum, ale také je emočně prožívat a motoricky na ně reagovat.²⁷

Smysl pro rytmus je relativně nezávislý na jiných sluchových schopnostech. Jeho propojení je signifikantní spíše v oblasti motoricko-kinetické.²⁸

Rytmus představuje základní organizační prvek hudby, který dává tónům řád v čase prostřednictvím střídání přízvuchných a nepřízvuchných dob. Zatímco rytmus je do jisté míry samostatný a můžeme ho vnímat i v nehupebních zvucích, melodie vzniká až jako neoddělitelné spojení konkrétních tónových výšek a rytmičké struktury. Tónová složka je tedy v tomto vztahu sekundární, neboť teprve rytmus jí dává jasnou formu. Melodii tedy nelze chápat jako pouhou řadu po sobě jdoucích tónů, ale jako výsledek propojení s rytmem, který tvoří logiku celé skladby.

Tonální cítění

Tonální cítění neboli „melodický sluch“ je schopnost přirozeně vnímat tóninu a orientovat se v ní. Umožňuje nám pochopit, jak na sebe tóny v melodii navazují. Naše vnímání tonality je ovlivněno kulturou, ve které vyrůstáme. Asijská nebo africká hudba používá úplně jiné systémy ladění než naše hudba, která je postavena na durovém a mollovém tónorodu.

Tonalita je řádem, který z náhodné směsi zvuků tvoří melodii. V evropské kultuře můžeme hovořit o dvou hlavních typech tónů:

- Statické tóny (hlavní): 1., 3., a 5. stupeň
- Kinetické (vedlejší): ostatní tóny v tónině

Druhým typickým znakem naší durové a mollové stupnice je půltón. Podle jeho umístění v tónině rozhodujeme o tom, zda je skladba durová nebo mollová. Existuje však i pentatonika, systém bez půltónů, a v rámci experimentů i hudba s menšími intervaly než půltóny.²⁹

²⁷ srov. VOBORNÍK, SCHNIERER, *Didaktika hudební výchovy na 1. stupni základní školy: Pomocný učební text pro vnitřní potřebu školy*. 1982 s. 54

²⁸ srov. POLEDNÁK, *Stručný slovník hudební psychologie*, 1984, s. 134

²⁹ srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 148

Harmonické cítění

Harmonické cítění je schopnost vnímat vztahy mezi současně znějícími tóny. Vnímání určitých akordů je spojeno se dvěma základními pojmy: konsonancí a disonancí. Vnímání také můžeme logiku celého vícehlasu kde jednotlivé akordy plní své funkce a směřují k uklidnění v tónice. Pro evropského posluchače je základním měřítkem stability durový kvintakord a jeho obraty, ostatní souzvuky vnímá jako jeho „deformace“. ³⁰

Rozvoj harmonického cítění navazuje na rozvoj tonality. C.W. Valentine podle svého výzkumu pomocí izolovaných intervalů uvedl, že před devátým rokem věku děti nerozlišují rozdíl mezi konsonancí a disonancí. Podobnému výzkumu se věnoval i F. Lýsek, za pomoci akordů. Z jeho výsledků vyplynulo, že děti již v předškolním věku jsou schopny poznat, jestli akord zní „hezky“ nebo „ošklivě“. ³¹

Hudební paměť

Nezbytnou hudební schopností je i hudební paměť. Je to schopnost, díky které si propojujeme tóny do souvislého zážitku. Je základem jak pro profesionální činnost, tak pro posluchače. Spojení paměti s představivostí umožňuje vytváření hudebních fondů, které definují vztah člověka k hudbě a jeho hudebnost. ³²

Hudební představivost

Hudební představivost je schopnost vytvářet v mysli hudební obrazy a vědomě s nimi pracovat. V praxi je tato schopnost také označována jako „vnitřní sluch“. Projevuje se schopností reprodukce dříve vnímané hudby, nebo vybavením si zvuku jen na základě notového zápisu, bez potřeby akustické realizace. Je spojovacím článkem mezi tím, co slyšíme, a tím, jak o hudbě přemýšlíme. ³³

Další představy spojené s hudbou, které můžeme vnímat, jsou představy mimohudební. Hudba v nás vyvolává asociace, buďto mimohudební představy, jako jsou různé obrazy, děje, nebo nám připomíná emoce, které jsme s danou hudbou měli spojené. ³⁴

³⁰ srov. VOBORNÍK, SCHNIERER, *Didaktika hudební výchovy na 1. stupni základní školy: Pomocný učební text pro vnitřní potřebu školy*. 1982 s. 55

³¹ srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 157

³² srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 160

³³ srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 174

³⁴ srov. VOBORNÍK, SCHNIERER, *Didaktika hudební výchovy na 1. stupni základní školy: Pomocný učební text pro vnitřní potřebu školy*. 1982 s. 52

Hudební sluch

Hudební sluch představuje komplexní soubor analyticko-syntetických schopností, které člověku umožňují vnímat a zpracovávat základní akustické vlastnosti tónů. Těmi jsou jejich výška, délka, barva a hlasitost. Tato schopnost je neoddělitelně spjata s hudební pamětí, představivostí a procesem učení, přičemž v praxi rozlišujeme sluch absolutní, schopný identifikovat tóny bez vnější opory, sluch relativní, který k orientaci v hudebním prostoru srovnávací tón potřebuje.³⁵

Hudební tóny se vymezují tím, že na rozdíl od nehudebních zvuků se jejich zvuková vlna opakuje pořád ve stejném vzoru. Tlakové vlny rozpohybují ušní bubínky a ty poté kmitají tam a zpátky. Lidské ucho je schopno reagovat jen na vlny, které se opakují v rozmezí dvaceti až 20 000 kmitů za sekundu.³⁶

1.2.3 Vlastnosti tónů

Výška

Tato vlastnost je definována počtem kmitů pružného tělesa v jedné vteřině. Čím více kmitů těleso vykoná tím vyšší je tón³⁷

Schopnost určovat výšku tónů se zejména u dětí značně liší. U většiny dětí, co nejsou schopny tóny určit, však nejde o chybu sluchu, ale spíše o neznalost terminologie. Pro děti může být velmi těžké pochopit, že např. vysoké objekty se často jeví mohutně, na rozdíl od vysokých tónů, které se jeví spíše štíhle a drobně.³⁸

Délka

Délka tónu se odvíjí od délky chvění pružného tělesa. Čím déle trvá jeho chvění, tím delší je tón.³⁹

Vnímání délky tónu je často ovlivňováno subjektivním zpracováváním v psychice vnímatele. Tónové délky mohou být u kratších vzdáleností nadhodnocovány a u delších naopak podhodnocovány. Vnímání tónové délky je také velmi spjata s hustotou a intenzitou tónu, kde jsou tóny silnější vnímány delší.⁴⁰

³⁵ srov. HOLAS, *Malý slovník základních pojmů z hudební pedagogiky a hudební psychologie*, 2001 s. 51

³⁶ srov. POWELL, *Jak funguje hudba: průvodce posluchače vědou a psychologií krásných zvuků*. 2012 s. 30

³⁷ srov. CÍMRAL, *Základní pojmy hudební*, 1959 s.

³⁸ srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 174

³⁹ srov. CÍMRAL, *Základní pojmy hudební*, 1959 s. 7

⁴⁰ srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 174

Hlasitost

Hlasitost, neboli síla tónu, závisí na šíři chvění pružného tělesa. Tuto šíři můžeme také nazvat rozkmitem či amplitudou. Čím je větší rozkmit, tím hlasitější je tón. Když se rozkmit zužuje, tón slábne.⁴¹

Vnímání hlasitosti funguje jako logaritmus, intenzita tónu se musí zvětšit mnohonásobně, aby hlasitost narostla o malý kousek. Ucho nevnímá změny intenzity lineárně. Také je hlasitost úzce spjata s výškou tónu, citlivost lidského ucha se mění s výškou tónu. Nejcitlivější je člověk v rozmezí 1000–4000 Hz.⁴²

Barva

Barva tónu neboli témbra není závislá pouze na základním tónu, jde zde o výsledek mnoha svrchních tónů, které znějí společně. Pro vnímání barvy tónu musíme všechny tyto tóny slyšet jako jeden celek. Barva tónu bývá často vnímána jako „tónové tělo“, a pro její popis si vypůjčujeme pojmy jiných smyslů. Tón může být popisován slovy, které známe z hmatu nebo zraku např. temný nebo měkký tón.⁴³

⁴¹ srov. CÍMRAL, *Základní pojmy hudební*, 1959 s. 7

⁴² srov. VÁŇOVÁ, SEDLÁK, *Hudební psychologie pro učitele*, 2025 s. 174

⁴³ srov. POLEDŇÁK, *Stručný slovník hudební psychologie*, 1984 s. 125

1.3 Hra v edukaci

1.3.1 Hra jako edukační metoda

Hra je svobodná aktivita, která stojí mimo běžný „opravdový“ život. Nemá za cíl materiální zisk, ale přesto nás dokáže plně pohltit. Odehrává se v přesně vymezeném prostoru a řídí se pevnými pravidly. Často při ní přijímáme jiné role, čímž se vymaňujeme z každodenní reality.⁴⁴

Metoda učení hrou výrazně rozvíjí u žáků základních škol spontánnost, představivost a samostatnost při osvojování nových vědomostí a dovedností. Využití rolových, logických či jazykových her nabízí efektivní vzdělávací alternativu, která je zvláště přínosná pro méně průbojné děti. Pomáhá jim totiž přemáhat vnitřní bariéry a snadněji se začlenit do třídního či skupinového kolektivu.⁴⁵

Ze všech různých definic hry vychází několik znaků, a charakteristik které jsou pro všechny definice stejné:

- Hra jako znak: Hra není realitou, ale odkazuje k ní.
- Emocionální angažovanost: Přináší napětí a vzrušení pramenící z nejistého výsledku a testování vlastních schopností.
- Pravidla: Každá hra má řád, jehož porušení je trestáno.
- Soutěž: Hráč téměř vždy bojuje proti soupeři či okolnostem.
- Cíl: Zatímco hráč chce vyhrát, pedagog sleduje vzdělávací rozměr (získání dovedností, postojů)⁴⁶

⁴⁴ srov. ČINČERA, *Práce s hrou: pro profesionály*. 2007. s. 9

⁴⁵ srov. PETILLON, *1000 her pro školy, kroužky a volný čas: od Atomů po Život na ostrově*. 2013. s.

⁴⁶ srov. ČINČERA, *Práce s hrou: pro profesionály*. 2007. s.10

1.3.2 Metodika tvorby hudebního almanachu

Práce s hudebními hrami se z pohledu pedagoga volného času jeví jako nejvhodnější a nejuniverzálnější metoda pro rozvoj dětské osobnosti v různých skupinových seskupeních. Hry za měřené na rozvoj hudebnosti lze využít jak v úzce specializovaných hudebních kroužcích, tak při práci s náhodnou skupinou dětí, například v prostředí školních družin, na letních táborech či jiných volnočasových akcích.

Při sestavování tohoto almanachu bylo mým cílem vytvořit ucelený soubor aktivit čerpající z různorodých odborných zdrojů. Výběr a řazení her reflektuje specifika mladšího školního věku, zejména rozvoj záměrné pozornosti, analytického vnímání a postupné zkvalitňování jemné i hrubé motoriky.

Klíčová kritéria při výběru her:

- Věková přiměřenost: Hry respektují stadium konkrétních logických operací, kdy si děti nejlépe osvojují dovednosti skrze názornost a bezprostřední zážitky.
- Rozvoj složek hudebnosti: Aktivita jsou koncipovány tak, aby zasahovaly emocionální i sluchovou stránkou hudebnosti.
- Využitelnost v praxi: Hry nevyžadují hluboké hudební odborné znalosti od všech účastníků, což umožňuje zapojení celého kolektivu a podporuje sociální postavení jedince ve skupině.

Struktura almanachu:

Hry jsem rozdělila do pěti kategorií podle toho, které hudební schopnosti a dovednosti primárně rozvíjejí:

1. Hry na rozvoj rytmického cítění: Zaměřují se na nejpřirozenější hudební schopnost spojenou s motorikou a vnímáním řádu v čase.
2. Hry na rozvoj hudebního sluchu a vnímání barvy tónů: Cílí na rozlišování akustických vlastností tónů a identifikaci zdrojů zvuku.
3. Hry na rozvoj tonálního a harmonického cítění: Podporují orientaci v tónině, tvořivou improvizaci a vnímání souzvuků.
4. Hry na rozvoj hudební paměti a představivosti: Rozvíjejí vnitřní sluch a schopnost uchovat hudební zážitek v mysli.
5. Hry na celkový rozvoj hudebnosti: Komplexní aktivity, které podporují více schopností najednou.

Každá z těchto kapitol obsahuje hry, které jsou metodicky uzpůsobeny tak, aby u dětí budovaly pozitivní vztah k hudbě a rozvíjely jejich estetické cítění.

1.4 Almanach pro rozvoj hudebnosti

1.4.1 Hry na rozvoj rytmického cítění

Cílem následujících her je u dětí mladšího školního věku rozvíjet nejen schopnost vnímat tempo a metrum, ale také na tyto podněty emočně a motoricky reagovat. Smysl pro rytmus je úzce spjat s motoricko-kinetickou oblastí, a proto jsou hry často spojeny s tleskáním, pohybem a hrou na tělo.

Začni a přestaň

Pomůcky: tabule

Průběh hry:

Vedoucí napíše na tabuli určitý rytmus. (např. „da-da da-da dom dom dom da-da dom dom) společně s notovým zápisem. Rytmicky jej přečte dětem a požádá je, aby se k němu přidaly. Ukáže jim značku, při které mají děti s opakováním přestat. Poté to skupina několikrát zkusí, do té doby než všichni zareagují pohotově a správně. Jako další vedoucí ukáže dětem znak pro začátek, na jehož ukázání všichni začnou opakovat rytmus. Několikrát budou všichni trénovat jak startovní, tak konečné signály. V další fázi se všichni hráči rozdělí do dvou skupin. Každá ze skupin bude dostávat své znaky v jiné chvíli. Úkolem bude udržet se skupinou jednotný rytmus a nenechat se zmást druhou skupinou.⁴⁷

Máslostroj

Průběh hry:

Skupina si vybere jeden konkrétní stroj – může to být něco reálného (parní lokomotiva, šicí stroj, kombajn), nebo úplně fantastického (stroj na výrobu čokolády, „máslostroj“). Aby stroj fungoval musí mít různé součástky. Hráči si tedy rozdělí úkoly.

- Srdce stroje (metronom): Jedno nebo dvě děti určují základní neměnný rytmus (např. tleskáním, nebo dupáním v pravidelném rytmu)
- Pohyblivé části: Ostatní se přidávají jeden po druhém. Každý si vymyslí jeden pohyb a zvuk (např. pískání, vrčení, cvakání), který se opakuje podle rytmu srdce stroje.

⁴⁷ srov. STORMS, *101 more music games for children*. 2001. s.62

Celá skupina se musí propojit tak, aby fungovala opravdu jako jeden stroj. Vedoucí poté může začít dávat povely: „Stroj zrychluje!“ nebo „Stroj zpomaluje, dochází mu palivo!“ Všichni hráči musí na povely reagovat.⁴⁸

Tajná zpráva

Pomůcky: Papír, tužka

Průběh hry:

Děti se posadí do kruhu a vedoucí jim vysvětlí, že jsou všichni na tajné misi a jsou odposlouchávání. Hlavní vedoucí ale potřebuje přeposlat tajnou zprávu, která je zakódována do rytmu. Tato zpráva se musí dostat od něj přes celý kruh až ke hráčovi sedícímu z druhé strany vedle něj. Zprávu potom vyťuká prsty do dlaně hráčovi sedícímu vedle něj. Ten ji pošle dalšímu, až se na konec vrátí k vedoucímu nebo počátečnímu hráči. Cílem je tedy kód předat přes všechny hráče bez změny. Hráč, který s vyťukáváním začíná, si může svůj rytmus zapsat v podobě čárek a teček na papír, aby jej na konci kola všem odhalil, čímž se celé skupině ověří správnost přenosu zprávy.

Zdroj: Vlastní tvorba

Na výdrž

Průběh hry:

Jeden z hráčů, který se dobrovolně přihlásí, začne tleskat vlastní rytmus. Snaží se ho udržet co nejdéle, alespoň dvě až tři minuty. Ostatní hráči mu jeho úkol mezitím ztěžují: tleskají arytmiicky nebo do jiného tempa, vydávají různé zvuky a snaží se ho celkově rozhodit. Úkolem dobrovolníka je přesto svůj rytmus udržet.⁴⁹

Kapelník

Průběh hry:

Jeden hráč odejde za dveře a ostatní si v místnosti rozdělí pomyslné hudební nástroje, na které budou předvádět hru. Poté se spustí metronom (nebo se určí rytmus tleskáním) a všichni začnou do tohoto rytmu nahlas skandovat dny v týdnu po slabikách. Každý hráč může začít jiným dnem, aby vznikl záměrný zvukový chaos. Mezi hráči je tajně určen jeden „kapelník“, který má za úkol nenápadně měnit pohyby (např. ze hry na housle přejde na hru na buben). Všichni ostatní hráči ho musí nenápadně sledovat a okamžitě

⁴⁸ srov. ŠIMANOVSKÝ, *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. 1998, s. 60

⁴⁹ srov. ŠIMANOVSKÝ, *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. 1998, s. 51

změnu napodobit. Hráč, který byl za dveřmi, má tři pokusy na to, aby v tomto zmatku odhalil, kdo udává změny nástrojů a je tedy skutečným kapelníkem.⁵⁰

Rytmická chůze

Na tuto aktivitu je potřebný dostatečný prostor.

Pomůcky: lano, provázek nebo křída

Průběh hry:

Vedoucí na podlahu nakreslí čaru nebo položí lano či provázek. Všichni hráči se za tuto čaru postaví. Vedoucí stojí v dostatečné vzdálenosti od čary a tleská pomalý, krátký rytmus. Všechny děti se pohybují přes čaru směrem vedoucímu a s každým tlesknutím dělají jeden krok. Vedoucí mezi krátkými rytmy dělá pauzy, aby se ujistil, že děti rytmus správně sledují. Hráč, který udělá krok ve chvíli, kdy tlesknutí nezaznělo, se musí vrátit zpět k čáře a začít znovu. Ten, kdo dorazí k vedoucímu jako první, přebírá roli „tleskače“. Rytmy by měly na začátku být velmi pomalé, ale postupem hry by se měla jejich rychlost zvyšovat.⁵¹

Štafetový zpěv

Všichni hráči stojí v kruhu a společně udržují rytmus luskáním nebo podupáváním. Píseň se zpívá plynule, ale jednotlivé části si hráči posílají jako štafetu. Každý zpívá dohodnutý úsek (např. jeden verš) a gestem nebo pohledem okamžitě předá slovo dalšímu hráči bez přerušení tempa.

Hra může gradovat na náročnosti podle způsobu předávání slova:

- Lineárně: slovo putuje po kruhu stále jedním směrem
- Obousměrně: Hráč se může rozhodnout, zda předá slovo sousedovi vlevo, nebo vpravo
- Křížem: Slovo lze předat pohledem komukoli v kruhu
- Tlesknutí (unisono): Pokud hráč místo gesta tleskne, následující verš zpívají všichni společně. Poté pokračuje opět ten stejný hráč.
- Týmová štafeta: Místo jednotlivců zpívají dvojice nebo trojice, které musejí znít sehraně jako kdyby zpíval jen jeden
- Střídačka: Pravidelné střídání sólového zpěvu a sborového refrénu.

Po dobu celé hry je důležité, aby tempo zůstalo stabilní. Pokud se rytmus začne zrychlovat, zkusí ho vedoucí vědomě usměrnit.⁵²

⁵⁰ srov. STANÍČEK, *Hry na rozvoj verbální komunikace*. 2020. s.178

⁵¹ srov. STORMS, *101 more music games for children*. 2001. s. 39

⁵² srov. ŠIMANOVSKÝ, *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. 1998, s. 123

1.4.2 Hry na rozvoj hudebního sluchu a vnímání barvy tónů

Cílem následujících her je zpřesnit sluchovou analýzu, naučit děti lokalizovat zvuk v prostoru a rozlišovat specifické barvy hlasů a hudebních nástrojů. Tyto aktivity pomáhají překonávat počáteční obtíže s hudební terminologií a rozvíjet citlivost ucha v jeho nejkvalitnějším rozmezí.

Kolik jich přešlo?

Pomůcky: šátek

Průběh hry:

V místnosti, v které budete hru hrát, udělejte dostatečný prostor. Jedno z dětí bude mít zavázané oči a bude stát ve středu místnosti. Zbytek hráčů se postaví na jeden konec místnosti. Vedoucí poté nahlas řekne: „Pozor teď!“ V tuto chvíli všichni ztichnou a hráč se zavázanýma očima pozorně poslouchá a hádá, kolik hráčů kolem něj prošlo na druhou stranu místnosti. Vždy by počet chodících měl být rozpoznatelný, nemělo by vyjít třeba deset hráčů najednou. Proto může počet, hlavně u mladších dětí, ukázat vedoucí předem na prstech. Ke zmatení hádajícího hráče mohou děti používat různé taktiky (plazit se, dupat, chodit po špičkách, výrazně dupat ve dvojici, ale mít za sebou potichu našlapujícího). Vedoucí po minutě řekne „Dost!“ a nevidoucí oznámí, kolik si myslí, že kolem něj prošlo hráčů. V případě správného uhodnutí se hráč s někým vystřídá, pokud neuhodne, zůstane ve stejné pozici ještě jedno kolo.⁵³

Na toulavé noty

Pomůcky: šátky

Průběh hry:

Všem hráčům „notám“ se na začátku hry zavážou oči, přičemž vedoucí hry dotekem zvolí jednoho účastníka, který se stane „klíčem“. Ten si šátek sundá, potichu se postaví na libovolné místo v místnosti a zůstane tam bez hnutí v úplném tichu stát. Ostatní hráči se se zavázanýma očima začnou volně toulat prostorem, přičemž musí neustále nahlas zpívat nebo si broukat, aby se vzájemně slyšeli a rozpoznali. Jejich úkolem je najít „klíč“, podle toho, že jako jediný v prostoru mlčí. Jakmile nějaká z not na klíč narazí, přitiskne se k němu bokem, okamžitě ztichne, může si sundat šátek a společně s ním čeká na ostatní, dokud se u klíče v úplném tichu neshromáždí celá skupina.⁵⁴

⁵³ srov. ZAPLETAL. *Hry v klubovně*. 1986. s. 110-111

⁵⁴ srov. ŠIMANOVSKÝ, *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. 1998, s. 130

Kdo ji má?

Průběh hry:

Děti stojí v kruhu těsně vedle sebe. Učitel dá jednomu z dětí tamburínu (nebo jakýkoliv předmět, který při pohybu zvoní chrastí či cinká). Dítě s nástrojem si vybere kamaráda, který si stoupne doprostřed kruhu a zavře oči. Všechny děti v kruhu dají následně ruce za záda. Dítě, které má nástroj, následně obíhá kruh, zatímco ostatní děti zpívají předem dohodnutý popěvek. Dítě s tamburínou hraje hlasitě a poskakuje okolo kruhu do rytmu. Těsně před koncem popěvku vloží nějakému z dětí nástroj do ruky. Hráč uprostřed musí velmi pozorně poslouchat, kdy cinkání přestane, a odkud naposledy znělo. Jakmile popěvek skončí, musí uhodnout, které dítě teď nástroj schovává za zády.⁵⁵

Ptáček a medvěd

Průběh hry:

Vedoucí zahraje nebo zazpívá dva výrazně odlišné tóny, jeden velmi vysoký a jeden hluboký. Za zvuku vysokého tónu se děti postaví na špičky a tenkým hlasem pípnu. Vysoký tón vnímají jako svítivý a jasný. Když začne vedoucí hrát hluboký tón, děti jdou do podřepu nebo lezou po čtyřech a hluboce zamručí. Tento tón vnímají děti temně a těžce. Vedoucí bude postupně rozdíly mezi tóny zmenšovat, a děti se budou nadále snažit poznat a napodobit, jestli slyší hlubší či vyšší tón.

Propojení fyzického gesta s hlasem zpřesňuje činnost hlasivek a pomáhá dětem lépe ukotvit hudební představu, což je klíčové zrovna v momentě, kdy se rozdíly mezi tóny zmenšují a sluch se teprve učí tyto jemné změny zachytit.⁵⁶

Na rebela

Průběh hry:

Jeden hráč odejde za dveře. Zbytek skupiny se mezitím domluví, kdo z nich bude „rebel“. Hráč se poté vrátí do místnosti a celá skupina začne společně zpívat píseň. Rebel má za úkol zpěv písně pouze předstírat a nevydávat žádné zvuky co nejnápadněji tak, aby nebyl prozrazen. Hádající hráč musí nejpozději do dvou minut podle sluchu a zraku poznat, kdo ze skupiny ve skutečnosti nezpívá. Pokud hádající rebela odhalí, stane se rebel novým hádajícím a jde za dveře.⁵⁷

⁵⁵ srov. STORMS, *101 more music games for children*. 2001. s. 29-30

⁵⁶ srov. TICHÁ *Učíme děti zpívat: hlasová výchova pomocí her pro děti od 5 do 11 let*, 2009, s. 54-55

⁵⁷ srov. ŠIMANOVSKÝ, *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. 1998, s. 130

Pírka ptáka ohniváka⁵⁸

Pomůcky: papírové fáborky, šátek

Průběh hry:

Jeden dobrovolník se stane ptákem ohnivákem. Vedoucí mu po celém těle připevní deseticentimetrové proužky barevného papíru (dá se použít i krepový papír nebo látkové stuhy). Tyto papíry se mu dají do kapes, za pásek, do knoflíkových dírek a další připneme špendlíky nebo izolepou na záda, hrud' a nohavice. Poté dostane ohnivák šátek přes oči a postaví se do středu místnosti. Vedoucí postupně vysílá jednoho hráče po druhém, aby se k ohnivákovi co nejtišeji přiblížil a vzal mu jeden z fáborků. Když se ho však při krádeži ohnivák dotkne, je hráč ze hry vyřazen. Každý má na krádež třicet sekund. Hraje se tak dlouho, než je ohnivák bez jediného pírka, nebo než jsou všichni lupiči chyceni. Vyhrává hráč s největším počtem fáborků.⁵⁸

Zvukový řetěz

Průběh hry:

Na začátku hry děti sedí v kruhu. Vedoucí si vymyslí dva různé zvuky (např. pískání a bzučení). Vedoucí vezme za ruku dítě po své levici a zapíská. Poté vezme za ruku dítě po své pravici a zabzučí. Hráči posílají zvuky dál stejným způsobem a ve stejném směru, ve kterém je přijaly (vlevo pískání, napravo bzučení). Někdy nastane to, že oba zvuky dorazí k jednomu dítěti ve stejný čas. Pokud se to stane, toto dítě si musí co nejrychleji vymyslet dva nové zvuky a poslat je dál, jeden do leva a druhý do prava. Pokud se zvuky u nikoho nestřetnou, vrátí se oba zpět k vedoucímu, který pak hru restartuje s novými zvuky.⁵⁹

Na hudbu telegrafních sloupů

Všichni hráči se procházejí volně po místnosti. Jeden předem vybraný hráč začne zpívat svůj libovolný tón. Jakmile se tento hráč někoho dotkne, „předá“ mu svůj tón. Druhý hráč jej začne okamžitě zpívat. První hráč si po předání svého původního tónu najde nový tón a pokračuje dál s jeho zpěvem. Proces pokračuje, dokud se tóny nepřelévají mezi všemi hráči. Tón lze předat i někomu, kdo už jiný tón zpívá.

Tato hra se dá hrát i ve variantě zvukové výměny:

Na začátku každý zpívá svůj tón. Při každém setkání s jiným hráčem si dotykem své tóny dvojice vymění. Celkový zvuk skupiny se tak neustále mění a od hráčů je potřeba maximální soustředěnost a schopnost rychle intonačně reagovat.⁶⁰

⁵⁸ srov. ZAPLETAL. *Hry v klubovně*. 1986. s. 112

⁵⁹ srov. STORMS, *101 more music games for children*. 2001. s. 24

⁶⁰ srov. ŠIMANOVSKÝ, *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. 1998, s. 139

1.4.3 Hry na rozvoj tonálního a harmonického cítění

Cílem následujících her je podpořit u dětí tvořivé hledání melodií, upevnit vnímání tónového centra a rozvíjet cit pro harmonickou logiku skladby. Aktivita jsou navrženy tak, aby děti hravou formou vedly k aktivnímu využívání tonality při vlastní hudební produkci i poslechu.

Krysař

Průběh hry:

Hráči se pohybují po prostoru, a na znamení se všichni zastaví „zkamení“. Jeden hráč se stane „Krysařem“, chodí mezi ostatními a píská si melodii. Koho se dotkne, musí se k němu připojit do vláčku a začít ho napodobovat (zpívat stejnou melodii a dělat stejné pohyby). Takto Krysař postupně rozmrazí všechny a vznikne jeden velký pohyblivý zástup. Nakonec se všichni spojí do kruhu, kde nadále zpívají melodii a zvyšují hlasitost a intenzitu tance. Konec hry nastává ve chvíli, kdy Krysař tleskne, nastane ticho a on předává svoji „píšťalu“ jinému hráči. Všichni se rozutečou, a na tlesknutí nového Krysaře se zase zmrazí. Hra začíná znovu od začátku.⁶¹

Kdo sem nepatří?

Pomůcky: Několik melodických nástrojů, bubínek nebo ráprák a nahrávky zvuků

Průběh hry:

Vedoucí zahraje tři zvuky. Jeden mezi ostatní nepatří, protože dva zvuky sdílejí podobné vlastnosti a třetí nikoliv. Tyto tři zvuky by měly mít konkrétní hudební charakteristiku, jako je výška tónu, délka zvuku, barva zvuku, rytmus, melodie a další. Účastníci musejí uhodnout, jaký ze zvuků se od ostatních liší, a je tedy tím, který „nepatří do party“.

Příklady trojic zvuků:

Výška tónu: vedoucí zahraje dva vysoké tóny na mladický nástroj a jeden nízký, ten do party nepatří

Délka tónu: vedoucí zahraje dva dlouhé tóny a jeden krátký

Barva zvuku: Dva tóny jsou zahráné na zvonkohru a jeden na xylofon

Rytmus: Na buben jsou zahrány dva podobné rytmické vzorce a jeden s mírně odlišným rytmem

Melodie: Vedoucí zahraje dvě durové písně, a jednu mollovou

Tempo: Vedoucí zahraje dvě rychlé písně a jednu pomalou⁶²

⁶¹ srov. ŠIMANOVSKÝ, *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. 1998, s. 57

⁶² srov. STORMS, *101 more music games for children*. 2001. s. 13

Na slepýše

Průběh hry:

Vedoucí začne před dětmi předvádět různé zvuky (např. tleskat, pleskat, dupat, luskat) a děti je to něm opakují. Učí se rozdíly mezi jednotlivými zvuky. Poté všechny děti zavrou oči a snaží se vždy co nejrychleji napodobit zvuk, který vedoucí předvede. Když si to tímto způsobem dostatečně procvičí, začne vedoucí předvádět různé kombinace zvuků. Cílem je naučit děti rozlišovat jednotlivé zvuky podle barvy zvuku a také trénovat jejich soustředění.⁶³

Na zvuky a tóny

Průběh hry:

Jeden hráč má na začátku hry zavázané oči. Připravíme si různé nástroje a věci, a postupně na ně budeme vydávat různé zvuky klepáním, cinkáním nebo brnkáním. Jedinec se zavázanýma očima bude snažit uhodnout zdroj daného zvuku. Po hře můžeme pokračovat v konverzaci o tom, jaké jsou rozdíly mezi zvuky a tóny a o tom, jaká hudba je nám příjemná k poslechu.⁶⁴

Indiáni se plíží

Průběh hry:

Hráči se rozdělí do dvou skupin. Děti z první větší skupiny se posadí do prostoru v jedné části místnosti a zavrou oči. Druhá skupina se dohodne na tom, ke komu se každý z „indiánů“ bude snažit připlížit. Poté všichni vyrazí ke svému cíli tak, aby hádající děti zmátli (chodí oklikami a co nejtišeji). Sedící hráči, kteří si myslí, že Indián stojí vedle nich, otevrou oči a postaví se.⁶⁵

Písnička z klobouku

Pomůcky: Klobouk, papírky, tužka

Děti sedí v kruhu a posílají si klobouk s papírky a v pozadí hraje melodie. Jakmile melodie přestane hrát, ten, u koho je klobouk, si musí vytáhnout papírek s náhodným slovem. Cílem je co nejrychleji vymyslet a zazpívat písničku, ve které se slovo nachází.

Zdroj: Vlastní tvorba

⁶³ srov. TICHÁ *Učíme děti zpívat: hlasová výchova pomocí her pro děti od 5 do 11 let*, 2009, s. 53

⁶⁴ srov. ŠIMANOVSKÝ, *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. 1998, s. 87

⁶⁵ srov. PETILLON, *1000 her pro školy, kroužky a volný čas: od Atomů po Život na ostrově*, 2013. s. 181

Zvuková napodobovaná

Průběh hry:

Děti s využitím vlastní fantazie předvádějí nejrůznější zvuky, které něco nebo někoho připomínají. K vytváření zvuků mohou použít jen vlastní tělo nebo různé předměty, které si předem připraví.

Děti využívají při této příležitosti vlastní nápady a zkušenosti. Při hře zvládly napodobit, jak zvoní budík, jak spí tatínek, jak ťuká datel, tleskáním napodobily kapra v rybníce, který vyskočil z vody, veverku, jak louská oříšky, těžbu písku, jak dupe slon, jak piští myš atd.⁶⁶

Směr hlasu

Pomůcky: šátek

Průběh hry:

Děti si mezi sebou vyberou svého „hledače“, kterému vedoucí pečlivě zaváže šátkem oči. Ostatní děti se potichu rozutečou do prostoru do vzdálenosti přibližně dvaceti metrů od hledače. Hledač stojící uprostřed, nahlas vyvolá jméno jednoho ze svých kamarádů. Vyvolané dítě musí okamžitě zareagovat. Aby byla hra těžší, odpoví pouze jedním krátkým slovem (např. „Zde“ nebo „Tady“). Hledač se soustředí na směr, z kterého hlas vyšel, a ukáže tam rukou. Poté si šátek sundá, aby si ověřil, jak byl úspěšný. Pokud hráč uhodl správně, vymění si role s vyvolaným. Když se netrefí, zůstává hledačem pro další kolo a vyvolává jiného hráče.⁶⁷

Ukrytá písnička

Průběh hry:

Všichni hráči začnou zpívat společně známou písničku. Všichni udržují stejné tempo. Vedoucí po chvíli dá domluvené znamení (např. prudké mávnutí rukou). V tu ránu musí všichni přestat zpívat nahlas. Nadále si však všichni musí písničku zpívat v duchu, přičemž se snaží udržet původní tempo a rytmus. Po několika taktech vedoucí znamení zopakuje. Celá skupina musí nadále pokračovat v hlasitém zpěvu. Cílem je, aby všichni hráči navázali na písničku ve stejném bodě, aby začali zpívat na stejném tónu a slově.⁶⁸

⁶⁶ srov. KALÁBOVÁ, *Hry plné nápadů a fantazie: do klubovny i do přírody*. 2016. s. 82

⁶⁷ srov. KALÁBOVÁ, *Hry plné nápadů a fantazie: do klubovny i do přírody*. 2016. s. 86

⁶⁸ srov. KALÁBOVÁ, *Hry plné nápadů a fantazie: do klubovny i do přírody*. 2016. s. 80

Poznáš kamaráda

Průběh hry:

Rozvoj témbrového sluchu rozlišování barvy hlasu dětí

Dospělý si stoupne zády k ostatním a drží za ruce dvě vybrané děti (např. Petra a Janu). Obě děti nejprve nahlas řeknou stejnou větu či slovo (např. „Dobrý den“), aby si ostatní spojili jejich jména s konkrétním hlasem. Dospělý pak nenápadně stiskne ruku jednomu z dětí. To ihned zopakuje domluvenou větu nebo slovo. Tímto způsobem se děti prostřídají v náhodném pořadí, podle stisku ruky celkem 4-5x. Ostatní děti mají za úkol určit, správné pořadí jmen tak, jak se jejich hlasy ozývaly (např. Jana, Jana, Petr, Jana, Petr).⁶⁹

⁶⁹ srov. TICHÁ *Učíme děti zpívat: hlasová výchova pomocí her pro děti od 5 do 11 let*, 2009, s. 52-53

1.4.4 Hry na rozvoj hudební paměti a představivosti

Následující hry se zaměřují na posílení schopnosti udržet v mysli přesné tempo, melodii i strukturu skladby bez nutnosti neustálé akustické opory. Rozvíjí také schopnosti asociace, kdy hudba vyvolává mimořádné představy, obrazy či emoce.

Zpíváme jen začátky frází

Průběh hry:

Děti se volně pohybují po místnosti a zpívají celou známou píseň (např. Koulelo se koulelo). Vždy na začátku každé hudební fráze (Obvykle po dvou taktech) se potkají s nejbližším kamarádem a pozdraví se dotekem dlaní.

V druhé fázi hraje dospělý melodii na nástroj. Děti se stále pohybují, ale nahlas zpívají pouze první slabiku každého dvoutaktí. (např. „Kou...“, „čer...“, „jen...“, „má...“). Slabika zazní přesně v momentě, kdy se děti dotknou dlaněmi.

V další fázi už dospělý nehraje na nástroj, Děti si musejí melodii „zpívat“ pouze v duchu. Nahlas opět vysloví jen první slabiku při každém setkání a doteku rukou. Musí si tedy v hlavě udržet přesné tempo, aby se trefily do správného okamžiku.

V poslední fázi je v místnosti ticho. Děti si celou píseň pouze představují v hlavě a v pravidelných intervalech se na začátku frází mlčky setkávají a zdraví dlaněmi.⁷⁰

Zpívající čísla

Průběh hry:

Všechny děti se posadí do kruhu a dostanou přidělená čísla. Přihlásí se dobrovolník, který začne zpívat písničku, kterou všichni znají. Po chvíli zpívání tleskne a řekne číslo některého z dětí. Dítě s tímto přiděleným číslem musí pokračovat ve zpěvu a navázat tam, kde předchozí hráč skončil.⁷¹

⁷⁰ srov. TICHÁ *Učíme děti zpívat: hlasová výchova pomocí her pro děti od 5 do 11 let*, 2009, s. 60

⁷¹ srov. KALÁBOVÁ, *Hry plné nápadů a fantazie: do klubovny i do přírody*. 2016. s. 80

Návrat k výchozímu tónu

Průběh hry:

Všichni hráči zpívají jeden společný tón. Vedoucí poté začne mávat rukama nahoru a dolů a děti ho hlasem napodobují pomocí glissanda (klouzavý zvuk jako siréna). Když vedoucí ruce zastaví ve výchozí poloze, musí se všichni okamžitě trefit zpět do původního tónu.

Pro procvičení pohotovosti můžeme hru ihned znovu opakovat s novým tónem. V pozdějších fázích se děti mohou rozdělit do dvou skupin s jiným počátečním tónem. Každá skupina se bude snažit doladit na konci hry ke svému tónu.⁷²

Kde skončíš, tam začnu

Pomůcky: míček

Průběh hry:

Děti sedí na zemi v kruhu. Vedoucí drží míček a začíná si jako první zpívat kousek nějaké známé písničky. Když se zpěvem skončí, ostatní musí tón zachytit a okamžitě ho napodobit a společně ho držet (např. brumendem nebo vokálem „ú“). Mezitím pošle vedoucí míček některému z dětí. Dítě, které dostane míček do rukou, musí na držený tón navázat a začít zpívat novou písničku, která tímto tónem začíná. V ten moment ostatní přestávají s držením tónu a poslouchají. Dítě zpěv po chvíli samo ukončí, nebo ho vedoucí zastaví signálem a děj se opakuje. Cílem je vždy navázat na poslední tón písně a neztratit jeho výšku.

Zdroj: Vlastní tvorba

Hudební přihořívá

Pomůcky: Drobný předmět „poklad“

Průběh hry:

Jeden hráč odejde za dveře. Mezitím ostatní v místnosti schovají předmět, který zvolili pokladem. Po návratu začne hráč hledat. Ostatní ho navigují pomocí společného zpěvu známé písně. Čím je hráč k pokladu blíže, tím ostatní zpívají hlasitěji a naopak, čím je od něj vzdálenější, tím slabší je zpěv. Hra končí nalezením předmětu a výběrem nového hledače. Děti se při soustředění na hledání a navigaci dokážou více rozezpívat, nebrání jim stud.

Hra se dá hrát ve více variantách, např. se může místo hlasitosti zrychlovat s přibližováním k pokladu tempo.⁷³

⁷² srov. TICHÁ *Učíme děti zpívat: hlasová výchova pomocí her pro děti od 5 do 11 let*, 2009, s. 60

⁷³ srov. ŠIMANOVSKÝ, *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. 1998, s. 154

Pohyb podle písničky

Pomůcky: Reproduktor, tabule na psaní

Průběh hry:

Tato hra by se měla hrát v kolektivu, který se již předem učil něco o hudebních žánrech. Popřípadě před samotným začátkem musí proběhnout něco jako instruktážní hodina, kde vedoucí bude na ukázkách představovat typické znaky jednotlivých žánrů. Vysvětlí to, jaké nástroje jsou pro žánr typické, jakou náladu a rytmus většinou žánr představuje.

Vedoucí si s dětmi společně určí pro každý žánr specifický pohyb. Vše se zapíše na tabuli, aby děti měly vizuální oporu.

Příklady:

- Rock: hra na vzdušnou kytaru a kývání hlavou
- Vážná hudba: Role dirigenta – mávání rukama ve vzduchu
- Pop: Moderní taneční kroky, tleskání do rytmu
- Lidová hudba: Tanec v kole

Všichni hráči si stoupnou do prostoru místnosti tak, aby okolo sebe měli dostatečně místa na pohyb. Vedoucí poté pustí náhodnou ukázkou z reproduktoru. Děti musí co nejrychleji poznat žánr a napodobit předem domluvený pohyb. Po každé ukázce se hudba zastaví a vedoucí se vždy někoho zeptá, jak daný žánr poznal. Naopak, když se někdo spletl, společně rozeberou, co ho zmátlo. Poté se přejde na další ukázkou.

Zdroj: Vlastní tvorba

1.4.5 Hry na celkový rozvoj hudebnosti

Tyto hry rozvíjí více hudebních schopností najednou. Nemají čistě jednu hudební schopnost, na kterou se zaměřují.

Hudební génius

Pomůcky:

- Reprodukční nebo přehrávač pro hudební ukázky.
- Kartičky s názvy písní
- Kartičky s částmi textu písní

1. Rozdělení hráčů:

Hráči se rozdělí do dvou týmů o stejném počtu členů. Každý tým si stanoví pořadí hráčů, jak budou plnit jednotlivé úkoly.

2. Příprava stanovišť:

Instruktor připraví pět stanovišť s úkoly. Na každém stanovišti je potřeba mít potřebné materiály (kartičky s texty, hudební ukázky, přehrávač, jednoduché nástroje).

Průběh hry:

1. Start hry:

Oba týmy se shromáždí na prvním stanovišti. Instruktor vysvětlí pravidla hry a jednotlivých úkolů.

2. Stanoviště 1: Poslechové hádanky

- Instruktor přehraje krátké ukázky známých písní.
- V každém kole hádají pouze první vyslaní hráči z obou týmů.
- Kdo odpoví správně, dostane bod a na řadu jde další dvojice
- Po vystřídání všech dvojic se týmy přesunou k dalšímu stanovišti

3. Stanoviště 2: Rytmická výzva

- Instruktor vytleská rytmus
- První z dvojice, kdo vytleská rytmus správně má bod, a jde na řadu další dvojice
- Po vystřídání všech dvojic se týmy přesunou k dalšímu stanovišti

4. Stanoviště 3: Poznej nástroj/nástroje z ukázky

- Instruktor přehraje krátké ukázky hudebních nástrojů.
- První z dvojice, kdo pozná nástroj/e má bod, a jde na řadu další dvojice
- Po vystřídání všech dvojic se týmy přesunou k dalšímu stanovišti

5. Stanoviště 4: Hudební pantomima

- a. Jeden člen každého týmu předvede známou píseň, kterou si vylosuje na papírku pomocí pantomimy (žádná slova ani zvuky).
- b. Ostatní členové týmu musí píseň uhodnout do jedné minuty a tým, kterému se to podaří dříve, dostane bod. Pokud to do jedné minuty ani jeden z týmů neuhodne, bod nedostává.
- c. Po vystřídání všech dvojic se týmy přesunou k dalšímu stanovišti

6. Stanoviště 5: Dozpívání písní

- a. Instruktor připraví kartičky s texty písní, kde chybí část refrénu.
 - b. První z nastoupené dvojice, kdo doplní text písně správně dostává bod, a jde na řadu další dvojice
 - c. Po vystřídání všech dvojic se týmy přesunou k dalšímu stanovišti
- Body za jednotlivá stanoviště se sčítají a tým s nejvíce body vyhrává.
 - Instruktor spočítá body získané týmy na jednotlivých stanovištích a oznámí vítězný tým. Může vítěznému týmu dát odměnu a pochválit všechny zúčastněné za snahu a spolupráci. Hráči poté mohou sdílet své dojmy ze hry, jaká stanoviště se jim líbila nejvíce, kde se jim nevedlo atd. Po debatě instruktor poděkuje hráčům za účast.

Zdroj: Vlastní tvorba

Krabička

Pomůcky: Krabička, 20 papírků s úkoly

Průběh hry:

Vedoucí předem připraví dvacet papírků, na kterých budou napsané úkoly přiměřené k věku hráčů. Úkoly mohou být jak jen zábavné, tak i pracovní:

Příklady úkolů:

- Vyber si kamaráda a zazpívej s ním lidovou píseň
- Zahraj děj písně Pec nám spadla pantomimicky
- Vyber dva další hráče a utvořte spolu sousoší podle písničky Skákal pes

Děti sedí v kruhu a vedoucí začne hrát písničku. Všichni začnou zpívat a podávat si v kruhu krabičku. Když hudba dohraje, podávání se zastaví a ten, kdo má krabičku v ruce, vytahuje jeden z papírků. Poté přečte nahlas svůj úkol a pokusí se ho splnit. Pokud se mu to nepovede, dává fant. Krabička zase putuje za zvuku písničky po kruhu a děj se opakuje. Majitelé fantu se na konci hry musejí vykoupit splněním jiného úkolu.⁷⁴

⁷⁴ srov. ŠIMANOVSKÝ, *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. 1998, s. 137

Závěr

V bakalářské práci jsem se zabývala možnostmi rozvíjení hudebnosti u dětí mladšího školního věku prostřednictvím herních aktivit. Mým hlavním cílem bylo vytvořit praktický almanach hudebních her, který by se odvíjel od potřeb cílové skupiny. Tento almanach by měl být vhodnou pomůckou pro pedagogy volného času, kteří se věnují práci s dětmi v mladším školním věku. Tohoto cíle bylo dosaženo skrze podrobnou analýzu cílové skupiny v rámci vývojové psychologie, rozbor hudebnosti a následné vytvoření souboru hudebních her, které z těchto získaných znalostí vycházely.

Z podrobného prostudování odborné literatury vycházelo, že právě mladší školní věk je senzitivním obdobím na položení základů pro cílený rozvoj všech hudebních schopností, k nimž patří například rytmické, tonální a harmonické cítění. Toto období je etapou, kdy se vnímání mění z náhodného na záměrné a analytické a dochází k rozvoji hrubé i jemné motoriky. V teoretickém rozboru hudebnosti se potvrdilo to, že hudebnost není statická veličina, ale dynamický systém, který je třeba aktivně procvičovat.

Při tvorbě almanachu hudebních her jsem se snažila dbát na jeho přehlednost a přínos pro opravdové využití v praxi. Soubor her je tedy rozdělen do pěti tematických celků, z nichž každý cílí na rozvoj jiné hudební dovednosti. Hry jsem také vybírala tak, aby se jich mohly účastnit děti s různými zkušenostmi s hudebním vzděláním, aby hráče snadno zaujaly a nebyly náročné na přípravu či prostředí.

Tvorba almanachu mě v celku bavila, při hledání vhodných her v různých knižních zdrojích jsem samozřejmě našla i hry využitelné pro praxi, ale nevhodné pro tuto práci. Tento proces byl celkově obohacující stejně jako samostatné vymýšlení herních aktivit.

Rozvíjení hudebnosti u dětí mladšího školního věku je proces, který vyžaduje trpělivost, hravost a odborné zázemí. Předložený almanach hudebních her nemá za cíl být vyčerpávajícím, dlouhým soupisem složitých aktivit. Chce být inspirativní pomůckou, která pomůže pedagogům i dětem objevovat hudbu skrze společný zážitek. Věřím, že se tento soubor her může přispět k tomu, aby se hudba stala obohacující součástí života dětí, pro které je určena.

Seznam použitých zdrojů

CMÍRAL, Adolf. *Základní pojmy hudební*. 5. vyd., (2. v SNKLHU). Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1959.

ČAČKA, Otto. *Psychologie dítěte*. 2. Tišnov: SURSUM, 1996.

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Pedagogika. Praha: Grada, 2007.

HOLAS, Milan. *Malý slovník základních pojmů z hudební pedagogiky a hudební psychologie*. Knihnice Metodického centra HAMU. V Praze: Akademie múzických umění, Fakulta hudební, 2001.

KALÁBOVÁ, Naděžda. *Hry plné nápadů a fantazie: do klubovny i do přírody*. Ilustroval Libor DROBNÝ. Praha: Portál, 2016.

KANTOR, Jiří. a kol. *Základy muzikoterapie*. Praha: Grada, 2009.

KLINDOVÁ, Euboslava a RYBÁROVÁ, Eva. *Vývojová psychologie*. 1974.

LANGMEIER, Josef a KREJČÍŘOVÁ, Dana. *Vývojová psychologie: 2., aktualizované vydání*. Grada Publishing a.s, 2006.

NAKONEČNÝ, Milan. *Psychologie osobnosti*. Praha: Academia, 2009.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Praha, Portál 2002.

PETILLON, Hanns. *1000 her pro školy, kroužky a volný čas: od Atomů po Život na ostrově*. Přeložil Jana MARTINÍKOVÁ, přeložil Zuzana MIKESKOVÁ. Brno: Edika, 2013.

POLEDNÁK, Ivan. *Stručný slovník hudební psychologie*. Praha: Editio Supraphon, 1984.

POWELL, John. *Jak funguje hudba: průvodce posluchače vědou a psychologii krásných zvuků*. Aliter. Praha: Dokořán, 2012.

SEDLÁK, František. *Hudební psychologie pro učitele*. Vyd. 2., přeprac. a rozš., V nakl. Karolinum 1. Praha: Karolinum, 2013. 406 s.

STANÍČEK, Petr. *Hry na rozvoj verbální komunikace*. Praha: Grada, 2020.

STORMS, Ger. *101 more music games for children*. Alameda, CA: Hunter House, 2001.

ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk. *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. Vyd. 3. Ilustroval Bohumír ROUBAL. Praha: Portál, 1998

TICHÁ, Alena. *Učíme děti zpívat: hlasová výchova pomocí her pro děti od 5 do 11 let*. Vyd. 2. Ilustroval Patricie KOUBSKÁ. Praha: Portál, 2009.

VÁGNEROVÁ, Marie a LISÁ, Lidka. *Vývojová psychologie: Dětství a dospívání*. Charles University in Prague, Karolinum Press, 2021. ISBN 9788024649610.

VÁŇOVÁ, Hana a SEDLÁK, František. *Hudební psychologie pro učitele*. Karolinum, 2025.

VOBORNÍK, Bohumil a SCHNIERER, Miloš. *Didaktika hudební výchovy na 1. stupni základní školy: Pomocný učební text pro vnitřní potřebu školy*. 1982.

ZAPLETAL, Miloš. *Hry v klubovně*. Ilustroval Marko ČERMÁK. Velká encyklopedie her. Praha: Olympia, 1986.

Abstrakt:

JAROŠOVÁ, Markéta, Rozvíjení hudebnosti u dětí mladšího školního věku pomocí almanachu hudebních her. Bakalářská práce. České Budějvice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Teologická fakulta, 2026. Vedoucí práce Karel Ochozka

Klíčová slova: Hudebnost, mladší školní věk, hudební hry, hudební schopnosti, pedagogika volného času, almanach

Tato bakalářská práce se zabývá rozvojem hudebnosti u dětí mladšího školního věku prostřednictvím herních aktivit v prostředí pedagogiky volného času. Hlavním cílem je vytvoření Almanachu hudebních her, který slouží jako nástroj pro rozvoj hudebních schopností a dovedností.

Nejdříve se tato práce věnuje charakteristice cílové skupiny z pohledu vývojové psychologie se zaměřením na specifika kognitivního, motorického a emočního vývoje v mladším školním věku. Dále definuje pojem hudebnosti a podrobně analyzuje její jednotlivé složky, jako jsou rytmické, tonální a harmonické cítění, hudební paměť, představivost a hudební sluch.

Poslední nejdůležitější složkou práce je almanach hudebních her, který je systematicky rozdělen do pěti tematických celků podle rozvíjených dovedností. Soubor obsahuje jak hry převzaté z odborné literatury a metodicky upravené pro potřeby praxe, tak hry autorské. Jednotlivé aktivity jsou koncipovány tak, aby byly využitelné v rozmanitých skupinách dětí v rámci volnočasových zařízení, školních družin či letních táborů. Práce potvrzuje, že hudební hra, respektující vývojová specifika dítěte, představuje efektivní edukační metodu pro aktivní formování hudebního potenciálu a budování pozitivního vztahu k hudbě.

Abstract

JAROŠOVÁ, Markéta, *Developing Musicality in Children of Primary School Age Using an Almanac of Musical Games*. Bachelor thesis. České Budějovice: University of South Bohemia in České Budějovice, Faculty of Theology, 2026. Thesis supervisor: Karel Ochozka.

Keywords: musicality, primary school age, musical games, musical abilities, leisure-time pedagogy, almanac

This bachelor thesis deals with the development of musicality in children of primary school age through game-based activities within the context of leisure-time pedagogy. The main objective is to create an Almanac of Musical Games, which serves as a tool for the development of musical abilities and skills.

Initially, the thesis focuses on the characteristics of the target group from the perspective of developmental psychology, focusing on the specifics of cognitive, motor, and emotional development during primary school age. Furthermore, it defines the concept of musicality and provides a detailed analysis of its individual components, such as rhythmic, tonal, and harmonic sensing, musical memory, imagination, and aural perception.

The final and most significant component of the thesis is the Almanac of Musical Games, which is systematically divided into five thematic units according to the skills being developed. The collection includes both games adopted from professional literature and methodically adapted for practical needs, as well as original games created by the author. The individual activities are designed to be applicable in diverse groups of children within leisure-time facilities, school clubs, or summer camps. The thesis confirms that a musical game, respecting the developmental specifics of the child, represents an effective educational method for the active shaping of musical potential and the building of a positive relationship with music.