

Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta  
Ústav profesního rozvoje pracovníků ve školství

HRY S MATERIÁLY PODPORUJÍCÍ ROZVOJ SMYSLOVÉHO  
POZNÁVÁNÍ

Games using materials supporting  
development of sensual cognition

Bakalářská práce

Autorka: Irena Hrnčířová  
Vychovatelství  
Kombinované studium

Vedoucí bakalářské práce: Doc. Ing. J. Vodáková. CSc.

2007

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně pod vedením Doc.Ing.J. Vodákové CSc. V práci jsem použila informační zdroje uvedené v seznamu.

Motto: „Hrou si mají děti cvičit mysl  
k jemnosti, pohyby k obratnosti  
a tělo ku zdraví.“  
(J. A. Komenský)

Děkuji doc. Jitce Vodákové za vedení mé bakalářské práce, za rady a informace, které významnou měrou přispěly ke zdárnému průběhu této práce.

Motto: „Hrou si mají děti cvičit mysl  
k jemnosti, pohyby k obratnosti  
a tělo ku zdraví.“  
( J. A. Komenský)

Obsah

1. Úvod

2. Teoretická část

2.1. Hra a hračka v teoretické problematice

2.2. Hra a hračka v dějinách

2.3. Hra a hračka v pedagogické teorii

2.4. Hra a hračka v pedagogické praxi

2.5. Hra a hračka v pedagogické praxi

2.6. Hra a hračka v pedagogické praxi

2.7. Hra a hračka v pedagogické praxi

2.8. Hra a hračka v pedagogické praxi

2.9. Hra a hračka v pedagogické praxi

2.10. Hra a hračka v pedagogické praxi

3. Empirická část

3.1. Charakteristika prostředí a dětí

3.2. Charakteristika prostředí a dětí

3.3. Charakteristika prostředí a dětí

3.4. Charakteristika prostředí a dětí

3.5. Charakteristika prostředí a dětí

3.6. Charakteristika prostředí a dětí

3.7. Charakteristika prostředí a dětí

3.8. Charakteristika prostředí a dětí

3.9. Charakteristika prostředí a dětí

3.10. Charakteristika prostředí a dětí

**Anotace:** Teoretická část práce je věnována historii hry. Poukazuje na to, že hra a hračka byly a jsou důležitým výchovným prostředkem. Jsou uvedeny zvláštnosti charakterizující mladší školní věk a podmínky přirozených kontaktů dětí se světem přírody. V práci je uveden soubor her s různými materiály podporujícími rozvoj smyslového poznávání u dětí mladšího školního věku, které byly ověřeny a zhodnoceny v empirické části práce. Jsou popsány jednotlivé hry a činnosti a zájem dětí o ně.

## Obsah

Úvod.....	7
<b>1 Stav poznatků o řešené problematice.....</b>	<b>9</b>
1.1 Klíčová slova.....	9
1.2 Hra a hračka, stručná historie.....	9
1.3 Hra jako činnost a prostředek výchovy.....	12
1.3.1 Hry tvořivé.....	14
1.3.2 Hry s pravidly.....	14
1.4 Význam a využití hry.....	15
1.4.1 Psychologický význam hry.....	15
1.4.2 Hra a rozumová výchova.....	16
1.4.3 Hra jako prostředek motivace.....	16
1.4.4 Hra jako prostředek rozvoje smyslového poznání.....	17
1.5 Smyslové vnímání.....	18
1.6 Charakteristika období označovaného mladší školní věk.....	20
1.7 Přehled a využití materiálů vhodných ke hrám.....	21
<b>2 Stanovení cíle a hypotézy práce.....</b>	<b>25</b>
2.1 Cíl práce.....	25
2.2 Formulace hypotézy.....	25
<b>3 Charakteristika podmínek a metod.....</b>	<b>26</b>
3.1 Charakteristika cílové skupiny.....	26
3.1.1 Úvodní motivace hrou.....	26
3.2 Metodika vytvoření souboru her.....	28
3.3 Metodika hodnocení her.....	29
<b>4 Výsledky práce – hry podporující rozvoj smyslového poznávání.....</b>	<b>31</b>
4.1 Hry pro rozvoj sluchového vnímání.....	31
4.2 Hry pro rozvoj zrakového vnímání.....	33
4.3 Hry pro rozvoj čichového vnímání.....	35
4.4 Hry pro rozvoj hmatového vnímání.....	37
4.5 Hry pro rozvoj chuťového vnímání.....	40
Závěr.....	42
Přehled použitých informačních zdrojů.....	43
Přílohy.....	45

## Úvod

Hra je součástí kultury od úsvitu dějin lidské společnosti. Provází člověka po celý život a naplňuje jeho dětství a mládí. Hra jako jedna z hlavních činností dítěte je účinným, nesčetnými generacemi ověřeným pomocníkem při jejich výchově a vzdělání. Výchovný význam hry pramení z funkce, kterou má pro utváření člověka činnost. Lidská bytost se totiž formuje působením toho, co je jí vrozeno, vlivem prostředí výchovy a svou vlastní činností. A právě činnost, aktivita, je oním činitelem, který člověka utváří nejmocněji. Při hře se dítě nejen formuje, ale i projevuje. Proto hra je **příležitostí**, kdy je můžeme **hlouběji poznat** a na tomto základě **lépe vychovávat**.

Při výchově je naším úkolem usměrňovat činnost dětí tak, abychom v nich rozvinuli a utvářeli vlastnosti, které jsou žádoucí a cenné z hlediska jednotlivce i společnosti. Proto hledáme způsob a míru, jak dětskou hru ovlivňovat a jak její pomocí zprostředkovávat dětem materiální i duchovní kulturu společnosti, aby byly schopny pochopit její zákonitosti a osvojit si řád, který jí ovládá.

S hrou se setkáváme v každodenním životě a považujeme ji za jeho samozřejmou součást. Z hlediska vědeckého i praktického je s ní však spojena řada problémů: Co je to vlastně hra? Jaký má smysl pro život jedince i společnost? Proč si dítě hraje? Jak si má hrát, aby zdravě rostlo a optimálně se vyvíjelo po stránce tělesné i duševní? Jakými metodami a pomocí kterých hraček můžeme a máme dětskou hru podněcovat a řídit?

**Tato práce je zaměřena na období mladšího školního věku, kdy hra přestává být hlavní činností dítěte a od základu se proměňuje.** Tuto změnu lze vyjádřit slovy, že dítě si hraje s tím a na to, co má smysl, věcnost. Jeho hra je plánovitá, pečlivě promyšlená, do podrobností propracována a na místo fantastičnosti se v ní uplatňuje kombinační smysl, věcnost.

Vývoj jemné motoriky v tomto věku pokračuje. **Je třeba se zamýšlet**, jak lze napomoci tvořivé práci ruky, **jaké volit pomůcky** a charakter hrové činnosti, **podporující rozvoj smyslů.**

**Předložená bakalářská práce je jednou ze čtyř prací, zaměřených na využití her při zájmových činnostech dětí. Každá z prací je zaměřena na některou oblast problematiky her a hrových činností.**

**V předložené práci byla v kapitole věnované teoretickým východiskům zpracovaná historie hry, problematika mladšího školního věku, popsáno smyslové vnímání a uvedeny možnosti využití různých materiálů. V praktické části byly uvedeny náměty k různým činnostem, způsoby her s různými materiály podporujícími rozvoj smyslového poznávání.**



# **1 Stav poznatků o řešené problematice**

## **1.1 Klíčová slova**

Hra, historie hry, mladší školní věk, rozvoj smyslového poznávání, přírodní a technické materiály, hry s materiály.

## **1.2 Hra a hračka , stručná historie**

Hra provází lidskou společnost od vzniku dějin. Doklady o tom nacházíme v archeologických vykopávkách i v pozdějších památkách literárních. Hra a v souvislosti s ní i hračka jsou také odedávna předmětem teoretických úvah. Skutečnost, že jejich důležitost je uznávána po tisíciletí, stejně jako fakt, že určité typy her a hraček jsou součástí kulturního prostředí a nástrojem výchovy nových generací po celé věky, nás vede k zamyšlení, jakým směrem se ubíral jejich vývoj , co se měnilo a co má trvalou hodnotu. Pokud se ohlédneme do dob kmenového soužití, neoddělitelné jednoty člověka s přírodou, pak můžeme říci, že hra je založena na mechanismu nápodoby, jejíž počátky najdeme právě ve zmíněných kmenových uskupeních. Život našich předků ve společenstvích byl nezbytný nejen pro záchranu vlastního života, ale i pro snazší možnost obživy. Člověk byl sice součástí přírody, ale na druhé straně byl nucen s ní od samého počátku bojovat, veden pudem zachování vlastního života. Lidé sdružující se v komunitách začali nabývat obrovské síly vůči okolnímu světu a postupně tento svět začali zcela záměrně přetvářet podle svých představ. Chtěla-li tato komunita nadále přežít, musela se zcela jednoznačně věnovat i výchově svých dětí, které v budoucnu zajistí obživu nemohoucím rodičům. Obsah výchovy byl determinován především výchovou zdatného lovce. Jednou z hlavních metod výchovy a učení bylo napodobování, jež postupně přecházelo v identifikaci ( např. hocha a lovce). Hra, která je přirozenou součástí dětského věku, obsahovala i některé formy budoucí práce. Z archeologických nálezů jsou známy různé podoby panen či malého nádobíčka, se kterým si hrají dnešní děti. Je zajímavé, že dětské „hraní si“ zůstalo nezměněno několik tisíciletí. Zatímco však hra dnešního dvanáctiletého hocha s lukem a šípy je z pohledu dospělého pouze hrou, byla podobná hra dítěte před iniciačním obřadem otázkou života a smrti. Zatímco dětské pohnutky zůstávají po celá tisíciletí podobné, mění se o to

výrazněji funkce a cíle hry, které jsou modifikovány konkrétní úrovní daného společenství a výchovnými koncepcemi. ( Němec, 2002)

K prvním archeologickým nálezům patří hračky pocházející ze starověkého Egypta: míč z papyru, dřevěný krokodýl s pohyblivou čelistí a hliněné figurky, jež mohly sloužit jako panenky i jako kultovní předměty. Z dob starého Řecka se zachovaly doklady o hračkách, jako byly pro chlapce vozíky, figurky koníků a vojáků. Děvčata pak měla panenky zhotovené z textilu, dřeva, hlíny, ale i ze slonoviny, jantaru, mramoru, stříbra a zlata. Hře věnovali pozornost též středověcí myslitelé. Doporučovali, aby se děti z nejvyšších společenských tříd učily číst hravým způsobem, a to pomocí písmenek ze dřeva nebo slonoviny. Důraz na názornost výchov a vyučování si vyžádal grafické znázorňování. Tak vznikly hry s obrázky, s kartami. Pozoruhodné názory na hru (podle Mišurcové, Fišera a Fixla, 1989) nacházíme v díle J.A. Komenského, který ji začlenil do své pedagogické soustavy a objasnil její mnohostranné možnosti při výchově dětí a mládeže. Podal rovněž dobovou charakteristiku her a hraček, a to zejména ve svém spise Svět v obrazech. Komenský pokládal hru u dětí za stejně důležitou pro jejich zdravý vývoj jako výživu a spánek. U předškolních dětí spatřoval ve hře přirozený projev jejich činnosti, který jim přináší radost a potěšení. Hra slouží dětem jednak k pobavení, jednak k obohacení znalostí a rozvoji smyslů a myšlení. Od spontánní hravé činnosti mají být děti postupně převáděny k záměrné, účelné práci. **Rozvíjení dětské hry vyžaduje styk s přírodninami, s předměty denní potřeby i s hračkami – figurkami osob i zvířat a miniaturami pracovních nástrojů.** U větších dětí je hra prospěšná pro tělesné zdraví a duševní čilost. Radost, typická pro hru, by měla najít místo i ve škole, aby také učení bylo příjemné a zábavné. ( Mišurcová, Fišer, Fixl, 1989)

Podle Komenského můžeme charakterizovat obecně hru sedmi základními atributy, jež jsou součástí každé hry. Patří mezi ně **pohyb, dobrovolnost, společnost, zápas spojený s napětím o konečné umístění, řád - především tedy pravidla, snadnost či srozumitelnost provádění hry a příjemný konec- vyvrcholení hry.** Úkolem hry není pouze bavit, ale také vzdělávat a poučovat. Vždy je třeba uvědomit si cíl hry i to, co si slibujeme od jejího průběhu a co přinese našim chovancům. Tím, že si děti na něco hrají, se připravují na budoucí povolání, takže hra je pro ně vlastně určitou pracovní

náplní. Veškeré věci, které se ve škole dělají, by měly být předebrány veškerého lidského života. ( Němec, 2002)

Požadavek, aby vyučování bylo zajímavé a přinášelo potěšení, se uskutečňoval pouze ve výchově dětí vládnoucích tříd. Obohacení do oblasti her a hraček vneslo osmnácté století, v němž se zrodilo nové pojetí dětství. Začalo se utvářet podvědomí o odlišnosti dítěte od dospělého a o specifčnosti jeho potřeb s ohledem na věk i osobnost každého jedince. Hry a hračky se vědomě diferencovaly a využívaly se promyšleně při výchově dětí normálních i postižených. Zvláštní důraz byl kladen na využití hry v procesu učení, neboť hra umožňuje dítěti lepší soustředění a usnadňuje rozvoj jeho schopností. Vznikaly hry sloužící elementárnímu vyučování, např. skládací abeceda, početní domino, abecední loto, hra s květinami a další.

Vedle důrazu na **didaktickou funkci hry** se v praxi prosazovaly názory, že hra má **nejen poučovat, ale především poskytovat zábavu**. Vznikaly nové typy hraček zobrazující i to nevidané, co přinesl technický pokrok: vláčky, parní stroje, loutky a mechanismy. Děti měly k dispozici jak v rodině, tak v mateřské škole širokou paletu hraček: vozíky, koníčky, houpací koně, šavle, loutky, panenky, nábyteček, nádobíčko, bubny, praporky, dřevěné kostky a špalíčky, dětské housličky, škrabošky, obruče, míče, větrníky, papírové draky apod. Tato škála se postupně obohacovala o to, co přinesl rozvoj průmyslu. K jeho nejpozoruhodnějším novinkám patřily hračky mechanické. ( Mišurcová , Fišer, Fixl ,1989)

Od počátku dvacátého století se zájem o hru a hračku v celém kulturním světě zintenzivňoval. Je to podmíněno skutečností, že se podstatně mění životní prostředí a nároky na člověka. Svět, v němž žijeme se stává stále více světem uměle vytvářeným, v němž se omezuje styk s přírodou. Zde pak stoupá význam hračky jakožto součásti hmotného prostředí, v němž dítě žije, a které se podílí na utváření jeho osobnosti. Stoupající nároky na člověka v současném světě vedou k hledání prostředků, jak zvyšovat jeho vzdělání i zdatnost. **Jedním z nástrojů jak usměrňovat duševní vývoj dítěte, je hra**. Je proto předmětem studia různých věd (psychologie, pedagogiky, fyziologie, sociologie, kulturní antropologie, folkloristiky), které usilují o teoretické objasnění její podstaty i o praktickou aplikaci poznatků, k nimž dospěly.

Jak v minulosti, tak i dnes se hra neomezuje jen na dětství. Má své místo i v kultuře a v životě dospělých (hry společenské, sportovní, divadelní). Je vysoce oceňována zejména proto, že **přispívá k tělesnému a duševnímu zdraví a vnáší radost a obohacení do našeho života.**

Z letného pohledu na historický vývoj hry a hračky vyplývá, že přestože se podstatně měnil svět, v němž lidstvo žije, a že se v něm vystřídaly nesčetné generace, **hra a hračka**, i když v sobě vždy nesly obraz své doby, **byly a jsou výchovným prostředkem** ověřeným zkušeností věků a nerozlučně patří k dětství a lidské kultuře. Spojují nás s celou historií lidstva. ( Mišurcová, Fišer, Fixl, 1989)

### 1.3 Hra jako činnost a prostředek výchovy

Podstata hry a její fyziologický základ tkví ve skutečnosti, že jednou ze základních vlastností živé hmoty je schopnost zaznamenávat vlivy, jež na ni působí, a využít tohoto záznamu v dalším vývoji živoucího organismu. Za stálé interakce jedince a prostředí dochází ke spojování nových podnětů s nepodmíněnými reflexy, a tím k utváření struktur vyšší nervové činnosti. **Smysl hry se naplňuje tehdy, když dítě hrou hledá řešení vnitřně vytyčeného úkolu či problému, nalezne metodu, jak jej řešit, a pochopí princip tohoto řešení.**

Bohatství a různorodost her, jejich uplatnění ve výchově a kultuře, i skutečnost, že se s nimi setkáváme nejen u člověka, ale i u některých vyšších živočichů, vede k otázce, co je vlastně hra, jaká je její podstata a v čem tkví její význam pro život. Odpověď přinášejí různé teorie, jejichž autoři usilují o výklad hry převážně z hlediska biologického a psychologického. Funkci hry spatřují v tom, že slouží jako odpočinek po vážné práci, že umožňuje vybití nadměrné energie, že je projevem napodobivého pudu, že je formou přípravy na život. Hra je dobrovolnou spontánní činností a svobodným sebeuplatněním člověka. Není úkolem, jehož plnění je spojeno s vědomím odpovědnosti. Není činnost na rozkaz: nařízená hra není hra ve vlastním smyslu slova, je jen její reprodukce.

**Hra v sobě zahrnuje vztah ke skutečnosti:** kouzelné slovo „jako“, „jakoby“ znamená, že s člověk **vzdaluje od skutečnosti a současnosti** a současně si uvědomuje, že se na

chvíli **vymyká z vážného života** a přechází do světa, který existuje „jen tak“. Na druhé straně hra znamená **přiblížení ke skutečnosti**: tím, že člověk něco nebo někoho představuje a přijímá určitou roli, **proniká hlouběji do skutečnosti**, poznává lépe své okolí i sám sebe a tak obohacuje svou vlastní osobnost. Hra není libovolnou činností, má svůj řád. Probíhá v určitém čase a vymezeném prostoru, má pravidla, závazná pro všechny účastníky hry, obsahuje prvky napětí a uvolnění.

**Hra není činností užitečnou** v tom smyslu, že by uspokojovala materiální zájem, její význam tkví v ní samé, v tom, co poskytuje hráči, v tom, že **dává možnost vyjádřit se a projevit sílu a důvtip, odvahu, vytrvalost, fantazii, tvůrčí schopnosti, veselost, estetické cítění atd. Hra je činnost, která obohacuje a zkrášluje každodenní život.** ( Mišurcová, Fišer, Fixl, 1989)

Hru lze charakterizovat jako činnost, která přináší uspokojení sama o sobě, je vnitřně motivující, lze ji pozorovat u dětí i zvířecích mláďat, ale i u dospělých lidí a zvířat. Z uvedeného lze usuzovat, že hra má instinktivní základ, že je to vrozená, a tedy biologicky účelná aktivita. Zdá se, že biologická funkce hry u dětí spočívá v přípravě na život. Hra vystupuje v lidském vývoji jako první zaměstnávání, je převažující formou činnosti v dětství a přirozeným projevem dítěte. ( Cettlová, 2002). Hra má význam nejen pro jedince. Protože dává lidem možnost projevit se ve vzájemném styku a přitom vytvářet vazby, které mají jednak sociální , jednak kulturní charakter, ovlivňuje obsah i formy jejich soužití. Tím nabývá na důležitosti jako činnost společenského vývoje.

Existuje celá řada třídění dětských her , od experimentálních her ranného věku, úkolových her „na někoho,, , skupinových her s pravidly, až po hry didaktické a další. V této práci uvádím pouze **dělení her z pedagogického hlediska.**

Z pedagogického hlediska se hry dělí do **dvou velkých skupin**: na hry tvořivé a hry s pravidly.

**Hry tvořivé**, volné čili spontánní, jsou takové, při nichž si dítě volí samo námět i průběh hry. Jejich hlavním obsahem je vztah k materiálnímu světu.

**Hry s pravidly** navazují na hry tvořivé. Jejich hlavním obsahem je jednání ve vztahu k ostatním hráčům. Hry s pravidly obsahují hry pohybové a hry didaktické.

### 1.3.1 Hry tvořivé

a) **předmětové (dítě manipuluje s předměty, které ho obklopují, rozvíjí své smysly a poznává vlastnosti předmětů),**

b) **hry úlohové- námětové (dítě bere na sebe známou sociální roli dospělého, napodobuje jeho činnost, hraje si na někoho, napodobuje vztahy mezi lidmi)**

c) **dramatizační- snové (dítě ve své představě vytváří děje, postavy, prožitky, hovoří s vymyšlenou osobou)**

d) **konstruktivní (dítě záměrně manipuluje s přirozeným nebo umělým materiálem, předměty a pomůckami, které připomínají skutečnost svým vzhledem či funkcí).**

### 1.3.2 Hry s pravidly

a) **pohybové (na kočku a na myš, na honěnou, míčové hry, hry se zpěvem)**

b) didaktické- v nich vystupuje do popředí pedagogický záměr a rozvíjejí se především rozumové schopnosti (skládanky, stolní hry)

**Většina her potřebuje materiální podnět- hmotný předmět, ať již skutečnou věc z okolí, nebo předmět pro hru speciálně určený- hračku.** ( Mišurcová, Fišer, Fixl, 1989)

## 1.4 Význam a využití hry

### 1.4.1 Psychologický výklad hry

Dítě, které začíná pracovat, si nepřestává hrát. Pro zdravý vývoj osobnosti je hra i ve školním věku nezbytná a mají pro ni být vytvořeny podmínky. Formy hry školáka jsou bohatší a diferencovanější. Nově se v ní projevuje obecná tendence po přiblížení se reálné skutečnosti a výrazněji se prosazuje snaha po dosažení úspěchu, zejména ve společenských hrách. Stále více dává dítě přednost hrám se složitějšími pravidly. ( Langmeier,1998)

Psychologický výklad hry vychází ze skutečnosti, že dítě není v různých etapách svého vývoje tak vyspělé, aby plně ovládalo životní situace ve svém okolí a chápalo lidský vztah k předmětům, které je obklopují. K zvládnutí podnětů životního prostředí a porozumění světu, v němž žije, užívá hry, spontánní činnosti, v níž řeší úkoly reálného života v představovaných podmínkách s použitím různých předmětů a pomůcek. Přitom se aktivizuje zejména jeho schopnost imaginace, fantazie, která mu napomáhá vniknout do skutečnosti a která se při tom současně utváří. **Nejdůležitější je činnost sama o sobě, její průběh**, a ne její výsledek. Ve hře jsou obsaženy dojmy a zážitky ze života a prostředí, v němž děti vyrůstají. Hra však není přesnou kopií skutečnosti, nýbrž je v ní vyjádřen vztah dítěte k zobrazovanému jevu, jeho zážitky a přání. **Dítě je při hře činnorodé, plně projevuje své tvořivé schopnosti.** Každá hra je jedinečným tvůrčím dílkem dítěte, v němž se uplatňuje celá jeho osobnost.

Protože se ve hře **rozvíjí všechny stránky dětské osobnosti**, stává se významným prostředkem pedagogickým. Je nezbytná pro všestrannou a harmonickou výchovu, kterou chápeme a umocňujeme jako **jednotu výchovy tělesné, rozumové, mravní, pracovní a estetické.**

#### 1.4.2 Hra a rozumová výchova

Rozumová výchova si klade za úkol vštípit dětem vědomosti o přírodních a společenských jevech, rozvíjet jejich řeč a poznávací schopnosti ( vnímání, představivost, myšlení, paměť) a přispívat ke kultivaci jejich osobnosti po stránce citové a volní.

**Smyslové hry se hrají částečně venku a částečně doma. Hra na zahradě, na louce nebo v lese spoluutváří vztah dítěte k přírodě: obohacuje jeho znalosti o vodě, sněhu, nerostech, rostlinách, květinách i plodech, učí je vyrovnávat se s proměnami počasí ve všech ročních obdobích a poskytuje mu četné estetické zážitky.**

K rozumovému rozvoji dítěte přispívají hračky námětové, přibližující dětem svět, který je obklopuje, jednak hračky a pomůcky ( přírodní a technické materiály), jejichž používáním rozvíjíme u dětí duševní funkce ( vnímání, myšlení, představivost, paměť) a podporujeme rozvoj smyslů (zrak, hmat, sluch , čich a chuť). **Jen s jejich pomocí se hra stane hrou, která vede děti k stále hlubšímu a dokonalejšímu poznání.** ( Mišurcová, Fišer, Fixl)

#### 1.4.3 Hra jako prostředek motivace

Při vyučování používá učitel úvodní motivaci, aby vzbudil pozornost o učení, o praktickou činnost žáků - jedná se o navození zájmu na počátku vyučování. V rámci úvodní motivace seznámí učitel žáky s cílem vyučování. V případě her pro rozvoj smyslů jde o navození pracovní atmosféry aplikací teoretických poznatků z prvouky, přírodovědy a praktických činností. ( Dyrtrtová, 1988)

**Úkolem učitele však není pouze vzbudit zájem žáků a soustředit jejich pozornost v úvodu vyučování, ale pozornost a zájem udržet v celém průběhu jejich činnosti.**



Splnit tento úkol si vyžaduje aplikovat při vyučování různé druhy motivace. Na místě je kladná motivace – zvláště pak pochvala, pobídka, kladné hodnocení. ( Houška, 1993)

#### 1.4.4 Hra jako prostředek rozvoje smyslového poznávání

**Smyslové vnímání** je proces, kterým jsou přiváděny informace z okolí prostřednictvím smyslových orgánů a dostředivých nervových drah do centrální nervové soustavy. Zde jsou informace zpracovávány a odpovědi na ně převáděny za pomoci odstředivých nervových drah k výkonným orgánům, kterými je provedena adekvátní reakce na vnímané informace. V širším pojetí **zprostředkovává smyslové vnímání interakci s okolím** – umožňuje orientovat se v okolí a také na ně formou jednání, činnosti reagovat, přizpůsobovat se mu, adaptovat.

V procesu vývoje dítěte je smyslové vnímání zpočátku jednoduché, hrubé. Se zráním, rozvojem nervové soustavy se stává pomalu jemnějším, diferencovanějším. Pokud tento vývoj probíhá harmonicky a jednotlivé funkce nervové činnosti se rozvíjejí rovnoměrně, bývá dítě ke konci vývojového období předškolního věku připravené na výuku čtení, psaní, počítání. Pokud tento vývoj rovnoměrný není, některé funkce jsou vyzrálejší, jiné méně, je tato připravenost ohrožena. Pokud navíc nerovnoměrný vývoj přetrvává do období ml. školního věku, je zde reálné nebezpečí vzniku specifických vývojových poruch učení. ( Žáčková, Jucovičová, 2003)

Snad největším **nebezpečím** pro rozvoj smyslového vnímání je **pasivita**. Hry s technicky dokonalými hračkami, které toho spoustu samy umějí na pouhé stisknutí tlačítka, ale nemohou se rozebírat, aby se nerozbily. Dokonalé panenky s bohatou garderobou, pochopitelně koupenou v obchodě. Pasivní sledování televize nebo videa, často řadu hodin denně.

Pokud má dítě možnost **hrát si aktivně, pracovat nebo něco vyrábět**, je situace podstatně příznivější- namáhá se nejen hlava, ale i tělo. **Hru je třeba vymyslet, sehnat si materiál a nářadí, vyrobit třeba kostýmy nebo si vypomoci fantazií** ( ... *kuchyně se stane lesem, štokrle medvědem, já i vy to těžce nesem, že to taky nesvedem...* zpívá Jiří Suchý).

**Všechny smysly se zapojí do akce, tělo se hýbe, zážitky přinášejí spoustu emocí od radosti po zklamání.** Hra přitom běží individuálním tempem a pauzy jsou přirozeným odpočinkem, aniž připraví dítě o část příběhu jako v televizi. Pak se plynule naváže tam, kde se přestalo, nebo se vymyslí jiná hra.

**Proto je rozvoj všech schopností závislý nejen na kvalitě vnímání, ale i na akci, která musí následovat. Samo vnímání nestačí, není-li zapojeno i tělo.** Teprve na **konkrétních zkušenostech** s reálným světem může vyrůst **představivost, myšlení, řeč mluvená, čtená i psaná, fantazie a schopnost chápat i informace zprostředkované.** ( Kutálková, 2005)

## 1.5 Smyslové vnímání

### Zrak

Nahlédneme-li do učebnic anatomie, zjistíme, že nerv vedoucí informace od oka do mozku je velmi silný. Je to zapotřebí – **nejméně třetina všech smyslových informací jsou informace zrakové.** Očima se seznamujeme s reálným světem kolem nás a později i s tím ostatním prostřednictvím obrázků, knížek, fotografií, filmu a obrazovky-televize, video, internet.

Ve světě se orientujeme také především očima, v přírodě podle utváření krajiny, ve městě podle uměle vytvořeného systému – nápisy, šipky a piktogramy jsou srozumitelné i cizincům.

Za normálních okolností je tedy riziko, že bychom měli zrakových vjemů nedostatek, prakticky nulové. Nebezpečí pro vývoj číhá spíše v nadbytku zrakových informací a také v jejich kvalitě. Naše paměť je uzpůsobena tak, že si nejlépe a přednostně pamatujeme zrakové informace.

### Sluch

Naše civilizace sluchu moc nepřeje, přednost má zrak. **Zvýšená hladina hluku**, která je pro náš způsob života tak typická, také **sluch ohrožuje.** Na ulicích města není slyšet vlastní slova. Ani doma si uši neodpočinou. Hraje televize, hučí digestoř, vrčí pračka. A do toho se konverzuje ( pochopitelně nahlas, aby se přerušil hluk). Zvýšená hladina

hluku navozuje ochranný útlum. Malé dítě z únavy usne, větší „vypíná“ a neposlouchá. **A tak sdělení, která k nám přicházejí sluchem, vytrvale ustupují do pozadí, protože civilizace nabízí dostatek zrakových informací, podle kterých se můžeme ve světě orientovat.**

Náš současný způsob života rozvoj sluchového vnímání nepodporuje. Rozvoj řeči je úzce propojen s rozvojem myšlení, a tak je vývoj řeči ohrožen.

### **Chuť a čich**

Vnímáme-li nějaký předmět, bereme v úvahu jeho tvar, velikost a materiál (hmat, zrak), barvu (zrak) a pocit tepla či chladu ( hmat), zvuky, které předmět vydává nebo které vznikají při manipulaci s ním ( sluch). A pokud je to možné, i jeho chuť a vůni. Ochutnáváme-li něco, dotýká se předmět jazyka i patra. Ke slovu tak přijde nejen chuť, ale i hmat.

Jídlo je dnes samozřejmostí, **množství a účelovost převažuje** nad vychutnáváním, nad požitkem z jídla, tedy **nad smyslovým vnímáním**. Čich patří z vývojového hlediska ke smyslům nejstarším. Ve srovnání s ostatními smysly nám čich přináší méně konkrétních informací, ale méně důležitý není. Nejsnadnější je podpora obou vlastností, chuti i čichu, v běžných situacích. Při vaření, při jídle, při nákupech v drogerii, na zahradě, v lese.

### **Hmat**

Nejvíce se hmat uplatní při jakékoli práci (střídají se činnosti, materiály, nástroje) a v přírodě. Kameny, klacíky, písek, voda, nejrůznější rostliny či plody, zvířata. **Hmat úzce souvisí s rozvojem jemné motoriky i s pohybovou koordinací**. Má-li dítě v zásobě velké množství nejrůznějších hmatových ( a samozřejmě i ostatních smyslových) vjemů, je pak daleko snadnější předat mu přesnou představu o věci, na kterou si opravdu sáhnout nemůže.

**Pokud dítě nenahromadí dostatečnou škálu smyslových, a tedy i hmatových informací v době, kdy je to pro ně nejpřirozenější, budou mu časem citelně chybět.**

(Kubálková, 2005)

## 1.6 Charakteristika období označovaného mladší školní věk

Jako mladší školní období označujeme zpravidla dobu od 6-7 let, kdy dítě vstupuje do školy, do 11 až 12 let, kdy začínají první známky pohlavního dospívání i s průvodními psychickými jevy. V tomto období pokračuje vývoj trvale a plynule a ve všech směrech dítě dosahuje výrazných pokroků, které jsou pro jeho budoucnost často rozhodující. V tomto období je školák plně zaměřen na to, **co je a jak to je**. Chce pochopit okolní svět a věci v něm „doopravdy“. Tento charakteristický rys školního dítěte můžeme pozorovat v jeho mluvě, v kresbách, v písemných projevech, ve čtenářských zájmech i ve hře. **Dítě chce být plně aktivní ve svém vztahu ke světu. Chce věci prozkoumat, a to skutečnou reálnou činností. Proto jsou tak oblíbené všelijaké pokusy a zkoušení různých možností, především v technických oblastech.** Skutečně se ukázalo, že nejhůře se učily děti, kterým se dostalo jen slovního výkladu učiva, lépe již děti, které viděly vyložené vztahy na obrázcích konkrétně znázorněny, ale nejlépe ty děti, které kromě výkladu a ilustrací měly k dispozici ještě materiál, s nímž mohly aktivně samy experimentovat. (Langmeier, 1998)

Významně a souvisle se během celého období zlepšuje hrubá i jemná motorika. Motorické výkony ovšem nezávisí jen na věku, ale i na vnějších podmínkách: jsou-li vhodně podporovány. Také druhá složka senzomotorické aktivity se v tomto věku soustavně vyvíjí: **smyslové vnímání**. Ve všech oblastech vnímání- zejména zrakového a sluchového- pozorujeme ve školním věku výrazné pokroky. Dítě je pozornější, vytrvalejší, všechno **důkladně zkoumá**, je pečlivé a ve vnímání méně závislé na svých okamžitých přáních a potřebách než mladší dítě. Nevnímá už věci vcelku, ale prozkoumává je po částech, až do malých detailů. **Pozoruje**. Vznik pozorování znamená rozhodný krok v oddělení teoretické poznávací činnosti od praktické jednacích aktivity. Také řeč, která lidskou činnost řídí a která dovoluje další kvalitativně nový rozvoj v celé oblasti chování a prožívání, se výrazně vyvíjí. Napomáhá pamatování, čímž prodlužuje pochopení a ovládnutí světa. Rychlý vývoj řeči podporuje rozvoj paměti. Školní dítě začíná samo využívat různých záměrných paměťových strategií. Učí se, jak se učit.

**Nejdůležitější činností pro poznávání světa je tedy hra a v tomto období vývoje vedle ní i skutečná práce.** Dítě, které začíná pracovat, si ovšem nepřestává hrát. Ve školním věku je **hra pro dítě nezbytná** a mají pro ni být vytvořeny podmínky. Hra a práce stojí od této doby vedle sebe jako odlišné činnosti se zvláštním zaměřením. To ovšem neznamená, že by práce nemohla být stejně zajímavá a lákavá jako hra a že by hra nemohla být stejně vážná jako práce a nepřispívala k výchově. Jen v tomto smyslu může být škola hrou a hra školou života. Zájmové činnosti přinášejí dětem radost a obohacení života, úspěchy a podporu sebehodnocení i vytváření předpokladů pro příznivý vývoj zájmů i schopností do dalšího života. ( Mišurcová, Fišer, Fixl, 1989)

### **1.7 Přehled a využití materiálů vhodných ke hrám**

Hra je pro dítě odpočinkem i prací, zdrojem poznání, školou životních zkušeností, postojů, vzorů chování. Mezi oblíbené „hračky“ patří všechny přírodní živly: voda, „oheň“ ( světlo svíčky, baterky, stíny) , tvárné hmoty jako písek a další přírodní materiály (klacíky, listy, mech, kůra, šišky, kamínky atd.). Děti lákají všechny tvořivé hry ( s papírem, modelovacím těstem, potravinami, barvami). ( Hanšpachová , 1997)

#### **Nápady z kuchyně**

Modelovací těsto je materiál , na kterém si děti mohou zkoušet své dovednosti. Návod na jeho přípravu a některé formy her s ním budou uvedeny v dalších kapitolách této práce. Modelovací těsto má několik výhod proti plastelině: není drahé a děti se na jeho přípravě mohou samy podílet. Těsta je dobré si připravit dostatečné množství do rezervy, aby z něj děti mohly modelovat i větší objekty. Hnětení, válení, vykrajování tvarů nožem nebo formičkami, to všechno jsou činnosti, které dítěti nabízejí tvořivý kontakt prstů s tvárnou hmotou. Proto je modelování u dětí v takové oblibě.

#### **Přírodní materiály a drobné předměty**

Hry s nimi můžeme využít pro prohloubení hmatové paměti. Tvar, chuť a vůně některých potravin přímo vybízejí ke smyslovým hrám. Stačí, když dítěti zavážeme oči a necháme ho třídít podle hmatu různé luštěniny či odlišné tvary těstovin. Velmi zábavné je pro děti poznávání potravin podle čichu nebo chuti. **Smyslové hry děti**

**velmi baví, umožňují jim vnímat svět způsobem, který je jim vlastní.** Smyslové vnímání světa vychází z bezprostředních prožitků dítěte.

## **Papír**

Papír je nekonečně tvárný a všestranný materiál, podporující výtvarnou hravost dětí, kombinační schopnosti, přesnost, ale také fantazii a cit pro barevné či tvarové kompozice. Z papíru mohou děti vytvářet hračky, koláže a další dekorace do bytu. Náměty k výrobě papírových hraček najdeme všude kolem nás. Z papíru můžeme vytvořit mnoho kouzelných objektů ze světa zvířat a rostlin, čímž dětem svět přírody přiblížíme. Papír je vhodným materiálem především proto, jak rozmanité výtvarné hry poskytuje - od jednoduchého skládání, lepení, vytrhávání, mačkání, perforování až po složité vystřihování. Stejně dobře lze využít různých barevných odstřížků, alobalu nebo staniolu, dárkových papírů, tapet, krepového papíru, ubrousků atd.

Kombinovat lze cokoliv: geometrické tvary z barevného papíru, vytrhané kousky z novin, obrázky z časopisů. Samotný materiál je pro děti natolik inspirativní, že provokuje během tvorby k nečekaným nápadům. Děti mohou také vytrhávat kousky textů z novinových článků. Velmi působivě vypadají mozaiky nebo koláže z vytrhaných kousků barevného papíru, které se přilepují plasticky k podkladu. Nalepené kousky vytvářejí zajímavou strukturu, jež může napodobovat husté květy rostlin, šupiny ryb, peří ptáků i srst zvířat. Oblíbené je i mačkání a muchlání papíru. Jestliže dítě zmačkaný papír znovu rozbálí, mohou políčka ohraničená přehyby zajímavě rozčlenit plochu určenou k hrám s barvami. Zmačkaný hedvábný papír nabízí podobné možnosti jako modelovací těsto. Dají se z něj vytvářet válečky, kuličky, ruličky, „hadi“. Pro účely tvarování má ideální vlastnosti alobal. Mohou se z něho vyrábět plastická zvířátka, ale také jednoduché šperky. Přitažlivou hrou je výroba masek, domečků z velkých krabic. Na balicí papír mohou děti obkreslovat svou siluetu. Z kartonu se dá vyrobit vyšívání, desky pro knížku, bytové zařízení pro panenky, garáže pro auta. Papír je neobyčejně podnětným materiálem. Vlastnoručně vyrobené papírové hračky mají pro děti velkou cenu.

## **Barvy**

Nezaplněná plocha čtvrtky, asfaltové hřiště, jílovitá cesta či deska tabule jsou pro dítě výzvou ke hře. Ke kreslení jsou vhodné barvy, které se mohou roztírat, rozpíjet a se

kterými lze dobře vyplňovat větší plochy. Vhodné jsou barvy prstové, vodové, temperové, suché křídly, pastely, voskovky i obyčejné pastelky. Na vycházce využijeme suché křídly, s nimi mohou děti malovat na asfaltu. Děti si dovedou najít k malování např. kousky cihel, měkkých kamenů apod. Rády malují klacíkem namočeným v kaluži. Svět barev je pro dítě fascinující. Obyčejná barevná kaňka dokáže dokonale povzbudit dětskou fantazii, vyvolává neobvyklé pocity a dojmy. Proniknutí do světa barev vede děti k výtvarnému vystižení atmosféry, nálady a vnitřních prožitků. Inspiraci hledejme v přírodě. Děti mohou pozorovat a následně malovat přírodu v různých proměnách počasí. Zajímavý je ranní opar nebo večerní západ slunce. Přírodní materiály lze také využít k velkému množství zajímavých výtvarných technik ( obtisky, průtisky atd.).

### **Příroda**

Přirozených kontaktů dětí se světem přírody kvapem ubývá. Hra se přesunuje z volného prostoru stále více do bytů. Městské děti prožívají minimum přímých smyslových „doteků“ přírody. Dnešní děti znají jen zlomek her v přírodě oproti minulým generacím. Podvědomě ale touží po trvalém kontaktu a duševním sepětí s přírodou, která nabízí nevyčerpatelné množství podnětů ke společným hrám a rozhovorům. Některé hry učí děti koncentraci a pozornosti, dávají jim mnoho cenných příležitostí k soucítění s přírodou. Pozorovat přírodu pouze očima nestačí. Velice účinné je při některých hrách pouhé zavázání očí. Dítě procházející lesem se zavázanýma očima, vnímá nezvykle citlivě všechny zvuky, vůně i pachy v lese, doteky rukou ho sblíží s tvary přírody. Les je zásobárnou materiálu pro mnohé tvořivé hry. Malování klacíkem do jílu nebo prachu na cestě, stavění domečků z mechu, klacíků, kůry, šišek a dalších přírodnin. Vycházky do lesa je dobré zakončit sběrem lesního materiálu - šišek, kamínků, listů, klacíků, kůry nebo kořenů a použít je ke hrám.

### **Odpadní materiály**

Mnohé z věcí, které měly skončit v koši, mohou ještě dlouho dělat dětem radost. Děti uvítají ke hře různé zbytky papíru, staré noviny a časopisy, látky, vyřazené záclony nebo oblečení, deky, prázdné krabice, plastové láhve, krabičky od zápalek, papírové ruličky, kelímky, květináče, vařečky a další domácí potřeby. Vedeme děti k tomu, aby

ničím neplýtvaly. Z odpadových materiálů mohou společně vytvářet půvabné hračky. Zde začíná i první forma ekologické výchovy.

### **Písek, hlína, kameny**

Písek je dětem dostupný na většině hřišť. Může v mnohém nahradit hlínu, se kterou mnoho dětí není denně v běžném kontaktu. Z hrubého říčního písku se velmi těžko modeluje a staví. Mnohem vhodnější je červený kopaný písek, který má vlastnosti blízké modelovacímu těstu. Písek nabízí neomezené možnosti: vytváření různých tvarů pomocí formiček, míchání, přesypání, hnětení, uhlazování, malování, hloubení a navršování. Hry s pískem umožňují přirozený hmatový kontakt dítěte s přírodní hmotou. Dítě aktivizuje při malování konečky prstů do jemné vrstvy písku mnoho aktivních bodů. Konečky prstů přijímají signály o tvaru a vlastnostech přírodních materiálů. Jestliže dítě hněte písek nebo mne v ruce kamínky, masíruje si tak mnoho důležitých nervových center. Kameny a menší oblázky se hodí k vytváření pískových „dortů“. Pro doplnění pískových výtvarů slouží různé přírodní materiály, jako kamínky, větvičky, květy rostlin, listy, šišky, kůra apod. Velmi oblíbené jsou stavby hradů, budování silnic a „vodní stavby“.

### **Voda**

K vodě jsou děti přitahovány stejně jako k ostatním živlům magickou silou. Brouzdání ve vodě, stavění hrází rybníčků, pouštění lodiček, roztáčení vodních mlýnků, zalévání květin, umývání hraček, přelévání, praní oblečků, koupání, házení žabek. Voda nabízí spoustu pestrých činností. Pokusy s vodou slouží k poznání vlastností vody. Na vycházce k potůčku zkoumáme mokré kameny, stavíme hráze, pouštíme lodičky z listů, házíme kamínky do vody. Pozorujeme život pod vodou i v jejím okolí. Pozorujeme se ve vodní hladině jako v zrcadle, pozorujeme vlnky na hladině, třpytivé odlesky světla. Zaposloucháme se do rytmu kapek deště. ( Hanšpachová, 1997)



## **2 Stanovení cíle a hypotézy práce**

### **2.1 Cíl práce**

Cílem práce bylo vytvořit a ověřit soubor her s různými materiály podporujícími rozvoj různých smyslů u dětí mladšího školního věku.

### **2.2 Formulace hypotézy**

V každém věku je hra nezbytná a mají být pro ni vytvořeny vhodné podmínky.

Pomocí vhodně zvolených her se děti seznamují s vlastnostmi přírodních i technických materiálů.

Hry zábavným způsobem poskytují dítěti možnosti měřit si schopnosti s ostatními, prožívat napětí a neustále očekávat nové zážitky.

Hry s materiály napomáhají rozvoji smyslového poznávání u dětí.

### **3 Charakteristika podmínek a metod**

#### **3.1 Charakteristika cílové skupiny**

Vytvořila jsem soubor her pro heterogenní skupinu dětí 1. a 2. ročníku málotřídní školy. Skupinu tvoří šest chlapců a šest dívek. Tři dívky a jeden chlapec jsou žáky prvního ročníku, ostatní děti jsou žáky druhého ročníku. Všichni navštěvují první třídu málotřídní venkovské školy, která má celkem 30 žáků. Děti se navzájem dobře znají již z mateřské školy, problémy ve spolupráci zde žádné nejsou. S touto skupinou dětí denně pracuji, úroveň jejich znalostí a dovedností znám. Jedna dívka z 2. ročníku je nadprůměrně inteligentní, vědomostmi vyčnívá nad ostatní děti. Jeden chlapec ( Jára) ze 2. ročníku je neurotický, vykazuje určitý neklid, stále se vrtí, neví, jak zaměstnat ruce. Je o rok starší než ostatní děti, jelikož mu byla na základě vyšetření v pedagogicko psychologické poradně odložena povinná školní docházka. Jeho neklid způsobuje částečné opožďování za ostatními dětmi při školních činnostech. Schopnosti ostatních dětí jsou na průměrné úrovni. Dívky jsou pohotovější než chlapci, mají lepší vyjadřovací schopnosti. Nikdo z dětí nenosí brýle, zrak i sluch mají všichni v pořádku. Výše zmíněný Jára ze 2. ročníku má problémy s jemnou motorikou ( vadný úchop pera, trvá mu, než si uvědomí svou lateraritu). Vyučování probíhá podle vzdělávacího programu Základní škola. Výchovné problémy s těmito dětmi nejsou.

##### **3.1.1 Úvodní motivace hrou**

Před zahájením her jsem motivačním rozhovorem ( zcela volné povídání) navedla děti k postupnému seznámení s pomůckami a materiálem, se kterým budou později pracovat. Tato hra zároveň vhodně motivovala k vlastním hrám pro rozvoj smyslového poznávání.

Děti sedí v kruhu na koberci. Jsou vyzvány, aby zavřely oči a představovaly si. Maminka vaří v kuchyni polévku. Bude to polévka zeleninová a luštěninová. Víš co dá maminka do polévky? Kterou zeleninu rád jíš, která ti nechutná? Co jsou luštěniny? Jíš je rád? Zde můžeme poslat děti ke stolečku, kde je vystavena čočka, hrách, fazole. Děti

pojmenovávají, říkají co jedí rády a co ne. Hmatem porovnávají velikost čočky, hrachu a fazolí. Všimáme si, co nejedí rády, později tuto zeleninu do ochutnávky nezařadíme.

Opět sedíme v kruhu. Děti zavřou oči a představují si, že jsou v lese a staví domeček pro lesní skřítky (oblíbená činnost při vycházkách do lesa). Vyzveme děti, aby přemýšlely, z čeho domečky postaví. Jaký materiál použiješ? Říkej, z čeho jsi stavěl. Zde sledujeme schopnost vyjádřit se a znalost přírodnin.

Motivujeme čtením pohádky J. Čapka Jak našli panenku, která tence plakala (viz příloha č.8). Můžeme děti vyzvat, aby samy pohádku vyprávěly. Z donesených zbytků látek vybíráme látku na šaty pro panenku Járinku. Děti porovnávají látky, hmatem zjišťují, která látka je slabá, silná, jemná, hrubá. Vybírají látku na letní šaty, na zimní oblečení, na pyžamko ke spaní. Dětem v tomto věku činí problémy používání výrazů flanel, krajka, hedvábí. Spokojíme se tedy s výrazy slabá, jemná, měkká, silná, hebká, drsná, hrubá.

Tatínek pracuje v dílně, vyrábí dřevěný vozík pro naši panenku Járinku. Dřevo je hrubé, panenka by se mohla zranit, píchnout si třísku do prstu. Víte, čím tatínek obrousí dřevo, aby se panenka nezranila? Najdete mezi předměty na stole kousek brusného papíru? (Zde sledujeme, zda děti výraz smirkový papír nebo brusný papír znají.) Brusný papír je hrubý, nebo jemný. Dáme kolovat.

Vozík můžeme natřít, nebo dílky polepit tenkou kovovou fólií, staniolem, získaným z obalu od čokolády. Pak se vozík krásně blýská. Opět necháme kolovat. Netrváme na zapamatování výrazu staniol, pochválíme i za pozlátko, aby děti později neměly strach, že se chybně vyjádří.

Další hra poslouží k výrobě karet, které později použijeme k hrám pro rozvoj smyslového poznávání. Na staré pohlednice s dětmi nalepujeme zbytky textilií, různých druhů papíru a kovové fólie se kterými jsme se seznámili dříve. Vždy dvě karty se stejným vzorkem. (viz příloha č.5)

### 3.2 Metodika vytvoření souboru her

Cílem her je rozvíjení znalostí, schopností a dovedností. Didaktická hra vytváří veselou atmosféru a vychází tím vstříc potřebě dítěte hrát si. Dítě se hrou učí nepřímo. Děti mladšího školního věku chtějí věci prozkoumat, vše si vyzkoušet. V tomto období se soustavně vyvíjí smyslové vnímání. Na základě prostudované literatury a dlouholeté pedagogické praxe jsem se pokusila vytvořit soubor her s materiály, podporující rozvoj smyslového poznávání u dětí mladšího školního věku. S přihlédnutím ke znalostem žáků uvádím postupy při hrách, materiální zajištění her. Jednotlivé hry obsahují množství učebních cílů, z nichž ty nejdůležitější pro určitou hru jsou vždy zdůrazněny. Kromě toho uvedené hry podporují sociální chování dítěte, protože při skupinových hrách se učí pomáhat jeden druhému. **Hrací pomůcky se dají zhotovit z materiálů, které jsou snadno dostupné, hygienicky nezávadné a vyhovují i z hlediska bezpečnosti.** Při výběru květin, koření nebo potravin pro poznávání čichem je nutno brát ohled na případné alergické reakce. Některé materiály a pomůcky se dají použít i několikrát. Hry jsem vyzkoušela v praxi, ověřila jsem, zda děti zaujaly, jak se při nich chovaly (spolupráce, náročnost na hluk, vyhovující počet hráčů) a zda si uvědomily, že si hraním zlepšují pozornost a bystří smysly. Sledovala jsem způsob uvažování dětí, jsou-li dostatečně pohotové, obratné a vytrvalé. Snažila jsem se popsat vlastní přípravu, průběh her a zhodnotit výsledky svého pozorování.

Uvedené hry jsem čerpala z různých publikací, využila jsem svých dlouholetých zkušeností a některé hry jsem převzala od svých kolegyň. Použité publikace uvádím u každé hry. Než jsem přistoupila k samotným hrám, zahájila jsem **motivačním rozhovorem**, který je uveden na předchozí straně.

Na tento rozhovor jsem navázala **vycházkou** do přírody, spojenou se **sběrem přírodních materiálů** potřebných k pozdějším hrám. Jedná se o písek, kamínky, klacíky tenké i silnější. Cestou jsme si **povídali**, která maminka doma šije, která schovává zbytky látek. Děti se nabídly, že přinesou vzorky látek na šaty pro panenku, o které jsme si povídali. Radeček ze 2. třídy, který pomáhá v dílně tatínkovi, si při našem povídání o brusném papíru vzpomněl, že mají v dílně role různých barev. Dokonce věděl, že barvy označují hrubost zrn papíru. Slíbil, že nám na ukázkou papíry přinese. Další materiály jsem zajistila sama. Zeleninu určenou pro hru spojenou s ochutnávkou, jsem z hygienických důvodů připravovala také sama.

Při většině her pracují děti společně, **pokud se dělí na skupiny**, vychází nám stejný počet chlapců i dívek do každého družstva. Pokud se děti nechtějí dělit podle pohlaví a nemohou se domluvit, s kým budou hrát, **přistoupíme na jednoduché losování**. Použijeme žetony dvou barev, v našem případě ( 12 dětí ) 6 žetonů červených a 6 modrých. Vložíme do papírového sáčku a necháme losovat. Děti, které mají stejnou barvu, vytvoří spolu skupinu. **Jasná pravidla losování děti uznávají**.

**Na začátku každé hry** musí být **jasně stanovená pravidla**, abychom se vyhnuli pozdějšímu dohadování, které by průběh hry narušilo.

Hry můžeme hrát v jeden den , nebo je možné hrát vždy v jednom dni pouze hry pro jeden určitý smysl. Záleží na mnoha okolnostech, na čase, který máme, na náladě dětí, na zkušenostech pedagoga. Pokud má pocit, že jsou hráči nesoustředění, odloží hry na jindy.

Já jsem s dětmi hrála v jednom dni hry pro rozvoj jednoho smyslu, další dny jsme hráli hry ostatní. Děti chtěly hrát vše najednou, ale některé hry se ukázaly jako náročnější na soustředění, takže jsem původní plánované rozložení her zachovala.

### 3.3 Metodika hodnocení her

K hodnocení her jsem použila metodu **polostrukturovaného zúčastněného pozorování**. Hry jsem připravovala, organizovala jejich průběh, takže na strukturované pozorování jsem neměla dostatek času. Hry jsem zkoušela s dětmi v odpolední družině. V době **odpočinkových činností** jsem děti postupně seznamovala s pomůckami a materiálem, se kterým budou později pracovat ( viz str. 26). Při **vycházkách do přírody** jsem s dětmi sbírala přírodní materiály. **Volným rozhovorem** jsem zjišťovala, kdo má možnost donést některé materiály z domova ( viz str.28). Při **rekreačně zájmové činnosti** jsem přistoupila k samotným hrám. Hry jsme nehráli najednou, vždy po skončení každé hry jsem metodou **skupinového rozhovoru**, který měl vzhledem k věku dětí podobu zcela **volného povídání**, zjišťovala, zda se hra líbila, co se nelíbilo, co se hráčům zdálo těžké a co jednoduché. **Zúčastněným pozorováním** jsem sledovala citové zaujetí, spolupráci, pozornost, náročnost prostředí ( hluk), všímala jsem si zda počet dětí je pro hru dostačující, nebo nevyhovující, sledovala jsem úroveň řečového projevu a funkce smyslových orgánů jednotlivých hráčů. Na papír jsem si vedla stručně

poznámky, které jsem použila při pozdějším vyhodnocení her. Předem jsem si připravila **jednoduchý pozorovací arch**, na který jsem si později pouze slovně zapisovala poznatky svého pozorování . ( příloha č.9)

## 4 Výsledky práce - hry podporující rozvoj smyslového poznávání

### 4.1 Hry pro rozvoj sluchového vnímání

**Detektiv Ouško** ( Používám několik let, uvádí i Pausewangová, 1994)

Prostředí: Třída ŠD

Cíl: Cvičení sluchu

Pomůcky: Klacíky silné i slabé, kamínky malé , velké, alobal, novinový papír, zbytky látek, písek, plastové kelímky od jogurtu nebo tvarohu, sklenička, lžička a další materiály dle fantazie.

Pravidla: Děti sedí v řadě zády k nám a nesmějí se otočit. K lepší koncentraci mohou zavřít oči nebo si je zakrýt rukama. Musí být úplné ticho. Na stůl položíme předměty, které potřebujeme k vytváření zvuků a přikryjeme je pokrývkou. Vytáhneme zpod pokrývky nějaký předmět a rachotíme jím. Například klepeme lžičkou do skleničky, lámeme klacík, trháme papír, mačkáme nebo trháme alobal, roztrhneme látku, tlučeme kameny o sebe, sypeme písek do kelímku. Dítě, které zvuk uhodne se hlásí, nevykřikuje. Vyvoláváme v pořadí, v jakém se děti hlásí, ten kdo uhádne si může stoupnout za děti a vytvářet jiné zvuky. Dáme mu k tomu nějaký jiný předmět. Hráč nesmí zpod pokrývky sám nic vytahovat, protože by jinak nemohl později hádat další zvuky. Zvuk se opakuje tak dlouho, až ho některé z dětí uhodne. ( příloha č.1)

Poznatky z pozorování:

Hra děti zaujala, bavila. Motivovala k pozornosti tím, že odměňovala střídáním dětí při vytváření zvuků pro ostatní. Hráči se těšili na další zvukovou hádanku. Hru hrálo 12 dětí, někteří chlapci měli tendenci nakukovat. Druhák David byl neklidný, nevydržel nekoukat, musela jsem ho vyzvat, aby si raději zakryl oči rukou. Přesto byl netrpělivý, lehal si, nevydržel sedět a soustředit se. Pozornost ostatních hráčů nenarušoval, zcela se soustředili na další zvuky. Počet dětí jsem hodnotila jako vyhovující. Hra se dětem líbila, jako těžké označily uhodnout ťukání dřívěk o sebe. To zaměnily za ťukání

dřívka o desku lavice. Jára se nedovedl vyjádřit, když chtěl popsat trhání látky. Ve vyjadřování byly pohotovější dívky. Sluchové vnímání všech dětí jsem hodnotila jako velmi dobré.

### **Řetízky zvuků** (Od kolegyně Březinové)

Prostředí: Třída ŠD

Cíl: Procvičení sluchového vnímání a sluchové paměti

Pomůcky: Stejně jako v předchozí hře. Dřívka, kameny, suché listy stromů, novinový papír, PET lahve a další materiály. Šátky na zavázání očí.

Pravidla: Děti sedí v kruhu na koberci. Před sebou mají připravené přírodní i technické materiály. Děti vytvoří dvojice. Pokud se nemohou domluvit, postačí nám kartičky ze hry pexeso. V našem případě 6 dvojic karet pro 12 hráčů. Kartičky zamícháme a necháme losovat obrázky. Ty děti, které mají stejný obrázek, utvoří dvojici. Jeden z páru se posadí doprostřed kruhu se zavázanýma očima. Druhý předvede řetěz zvuků pomocí připravených materiálů. Např. šustění novinovým papírem, ťukání dřívky o sebe, dva údery PET lahvemi o sebe. Hráč sedící v kruhu musí vyjmenovat jaké zvuky slyšel a v jakém pořadí zazněly. Ostatní hráči v kruhu kontrolují správnost odpovědi spolu s tím, kdo zvuky vytvářel. Dvojice se vystřídají a opakujeme do úplného vystřídání všech hráčů. Ti se snaží vymýšlet pořadí zvuků tak, aby se pokud možno neopakovalo.

Zhodnocení:

Vedle procvičování sluchového vnímání si děti při této hře rozvíjely také fantazii a schopnost soustředění. Hra byla těžší než předchozí, děti si musely pamatovat pořadí více zvuků. V případě naší skupiny (žáci 1. a 2. roč.) se osvědčil maximální počet 3 zvuky. Více zvuků činilo prvňáčkům problémy se zapamatováním. Děti vyprávěly, že pro ně bylo jednodušší hádat, když viděly předměty před sebou, než když v předchozí hře byly zdroje zvuků od počátku hry zakryté. Při této hře vydržela pozornost všech dětí až do konce. Ovlivnila to možnost sledovat hru dvojice ZVUKAŘ- HADAČ. Všechny



děti se sledováním pobavily, uvědomily si, že k tomu abychom uhádli a pamatovali je třeba velké soustředění. Také si uvědomily význam dalšího smyslu, zraku, který nemohly použít.

#### **4.2 Hry pro rozvoj zrakového vnímání**

**Kočíci ocásky** ( Nelešovská, 2004)

Prostředí: Hřiště, louka, tělocvična

Cíl: Procvičit pohotovost zrakového vnímání

Pomůcky: Šňůry různých barev ( zbytky pletací příze) nastříhané na půlmetrové ocásky. Počet barev závisí na počtu družstev, počet ocásků volíme podle počtu dětí v družstvu a podle času, který na hru máme.

Pravidla: Hráči se rozdělí na skupiny. Pokud se nemohou domluvit, losují si z papírového sáčku barevné žetony a utvoří skupiny podle vylosovaných barev. Každá skupina si zvolí svou kočičku, které uváže dozadu ke kalhotám ( poutko, opasek, jezdec u zipu na zadní kapse) kousek šňůry jako ocásek. Každá kočička má ocásek jiné barvy. Učitel potom vyšle skupinu do předem určeného prostoru, kde rozmístí šňůrky stejných barev jako mají ocásky kočiček. Na daný povel začnou hráči hledat šňůrky své barvy a postupně je přivazují své kočičce na ocásek. ( příloha č.2) Vítězí ta skupina, jejíž kočička má jako první nejdelší ocásek ( pokud hrajeme na čas). Nebo vítězí ta skupina, která vysbírala a přivázala všechny šňůrky na ocásek jako první (bez časového omezení). Počet šňůrek pro skupinu je stejný.

Hodnocení:

V této hře byla kromě dobrého zraku potřeba i rychlost a šikovné prsty na vázání uzlíků. Lze ji označit za vhodnou i k procvičení jemné motoriky. Tato hra se dětem velice líbila, nabídla možnost pohybu, neomezovala je v hlučnosti, nabádala ke zrakové pohotovosti, rychlému běhání, šikovnosti v přivazování a hlavně ke spolupráci. Kočička mohla běhat naproti spoluhráčům, kteří jí nesli další kousek ocásku, těm méně šikovným pomáhala s přivazováním. Při hře se mé děti rozdělily na dvě skupiny. Skupinu chlapců – kocourů a dívek – kočiček. Zvítězily kočičky, ne snad proto, že by běžaly a hledaly rychleji, ale

byly mnohem zručnější při uvazování šňůrek na ocásek. Děti poznaly, že nebylo dobré vytvořit si homogenní skupiny a chtěly hru opakovat. Hráči se rozlosovali pomocí barevných žetonů, takže utvořili dvě heterogenní družstva. Nyní už opravdu záleželo pouze na rychlosti uvidět a rychle běžet. Síly na přivazování ocásků byly tentokrát celkem vyrovnané. Určitou roli sehrálo i opakování hry a to, že si v předchozí hře přivazování všichni již jednou vyzkoušeli. Hru děti hodnotily jako dobrou, protože se při ní může křičet na ostatní a povzbuzovat se navzájem a nikomu to na hřišti nevádí. Protože jsem připravila hru pro menší děti, použila jsem červenou a modrou pletací přízi. Pro starší děti je možná obtížnější varianta hledání odstínů zelené barvy na trávníku. Počet dětí jsem hodnotila jako dostačující pro vytvoření dvou družstev. Děti si vyzkoušely svou zrakovou pohotovost, červenou a modrou barvu na zeleném trávníku vnímaly všechny velmi dobře.

### **Co nepatří do přírody** ( Používám několik let, uvádí i Nelešovská, 2004)

Prostředí: Park, zahrada ŠD, okolí školy

Cíl: Procvičit zrakovou pohotovost, zrakovou paměť.

Pomůcky: 10 věcí, které nepatří do přírody ( noviny, PET láhev, sklenice, igelitový sáček, krabička od čaje, papírek od čokolády, bačkora, tužka, plechovka, papírový kapesník).

Pravidla: Vedoucí hry předem provede v určitém úseku 10 změn, a to tak, že umístí do přírody věci, které tam nepatří. Například na keř plechovku, do trávy láhev atd. Potom vede všechny hráče vymezeným úsekem. Jejich úkolem bude všimnout si a zaznamenat, které předměty do přírody nepatří. Výsledky hráči zaznamenávají na papír. Prvňáčci mohou kreslit jednoduché obrázky, pokud znají všechna písmena abecedy, stačí, když zapisují hůlkovým písmem. Při zpáteční cestě děti předměty vysbírají a provedou kontrolu, kolik předmětů uviděly a zaznamenaly.

Hodnocení:

Tuto hru je možné hrát v lese, na louce nebo v parku, můžeme upravit pravidla a zadat úkol, kdy děti prochází třeba okolí školní družiny. V tomto prostředí bude pozorování obtížnější, předměty mohou splývat s okolním prostředím. Zde bude na místě větší

zraková pozornost. Závisí to ovšem na tom, v jakém prostředí je umístěna budova ŠD (zastavěná část města, venkov, zeleň, apod.).

Budova naší školy a ŠD se nachází uprostřed zeleně, mimo hlavní silnici. V areálu školy roste mnoho vzrostlých jehličnanů. Trasu jsem volila tak, aby vedla z části mezi stromy, hustší vzrostlou trávou, po chodníku okolo školy a prošli jsme se i na odlehlé dětské hřiště. Tak byly předměty rozmístěny na větších vzdálenostech a pozorování bylo obtížnější a vyžadovalo větší soustředění, než kdyby byly materiály blízko sebe na malé ploše. Dětem jsem navrhla, že mohou pracovat ve dvojicích, nebo ve skupinách, ale nejvíce se jim zalíbila možnost hrát každý sám za sebe. Bylo zajímavé sledovat, jak napínají zrak, aby něco nepřehlédly a jak hlavně druháci mazaně zapisují až po chvíli, aby neupozornili menší kamarády na to, že něco zahlédli. Při zpáteční cestě jsme předměty sbírali a hodnotili, kdo má dobrý zrak a kdo viděl nebo si všiml jen části věci. Tři děti zapoměly, že jsem na začátku hry připomínala, že hledáme 10 předmětů. Neunikly jim oharky od cigaret, obal od žvýkačky a knoflík v blátě u cesty na hřiště. Za své pozorování si zasloužily ne pokárání, ale pochvalu. Radeček, který na začátku hry vykřikoval, že byl předchozí den na očním vyšetření a že má výborný zrak, skutečně nic nepřehlédl. Gábinka a Pét'a z první třídy přehlédli igelitový sáček pod borovicí. Hra se dětem líbila, zaujala všechny hráče. Děti si při ní uvědomily, jak jsou rády, že mají zrak v pořádku. Všichni se shodli, že nejtěžší bylo uvidět tužku na pískovišti u dětského hřiště.

### 4.3 Hry pro rozvoj čichového vnímání

#### **Honicí psi** (Havířová, 2005)

Prostředí:

Tělocvična, zahrada, louka

Cíl: Procvičení čichového vnímání.

Pomůcky:

Látkové sáčky naplněné kávou, cibulí, pomerančovou kůrou, mletým kmínem.

Postup:

Hráče rozdělíme do dvou družstev, z každého pošleme jednoho (honicího psa) za dveře, nebo pokud je to venku, stranou. Tam jim dáme přivonět k sáčku, který budou později

hledat. Potom jednomu dítěti vsuneme do kapsy nebo do rukávu vonný sáček. Hráči se rozeběhnou po ploše, vypustíme honící psy a ti hledají vonící místo. Komu se to podaří, získává pro své družstvo bod. Kdo má sáček, nesmí na sebe nijak upozorňovat.

Hodnocení: Hra se líbila, všichni hráči byli v pohybu, nikdo pouze nepřihlížel. Honící psi si s chutí zaštěkali, někteří až do úplného ochrptění. Hlavně chlapci. Dívky byly pečlivější, nerozptylovaly se štěkáním, ale vzorně čichaly. Hledání jim netrvalo tak dlouho jako chlapcům. Hra skončila výsledkem 3:1 ve prospěch dívek. Neznamená to, že by měly lepší čich, ale jak už jsem poznamenala, chlapcům se líbilo více než čichání štěkání. S výsledkem hry nebyli spokojeni, slíbili, že se zklidní a hrálo se ještě jednou. Na konci hry se děti rozpovídaly, jaká vůně se jim zdála nejvýraznější, co čichaly rády a co jim nevoní. Pavlík, který měl rýmu cítil pouze kávu. Děti se předháněly v nápadech, co vonného by se dalo do sáčků ještě schovat. Hra motivuje hráče k vymýšlení a přípravě nových vonných sáčků. Děti si zábavnou formou procvičily čichové vnímání, rychlost reagování a těšily se, že si hru zahrajeme znovu, se sáčky, které vyrobí doma s maminkami.

### **Chodí stopař okolo** ( Od mé kolegyně Pavlíkové, uvádí Mlejnek 2004)

Prostředí: ŠD, tělocvična

Cíl: Procvičení čichového vnímání.

Pomůcky: Rozkrojená cibule, pomerančová kůra, voňavka, ocet

Postup: Vedoucí hry určí stopaře. Ten má za úkol vypátrat zloděje, který ukradl např. cibuli z obchodu se zeleninou. Stopař čeká za dveřmi, mezitím tajně někomu potřeme dlaně cibulí. Děti sedí v kruhu s rukama za zády. Zavolají stopaře. Ten chodí kolem kroužku a pokouší se čichem odhalit pachatele. Pokud se mu to podaří, vybírá nového stopaře a volí další vůni, kterou potřeme někomu novému ruce.

Hodnocení:

Při této hře je třeba dbát na to, aby si ihned po vypátrání děti omyly ruce teplou vodou a mýdlem. Umyté ruce voní po mýdlu, ten kdo je umytý, může se účastnit hry pouze jako

stopař, aby vůní mýdla nemátl ostatní při čichání. Nebo naopak využijeme toho, že ruce voní více dětem a tak bude mít stopař více čichání a více práce, aby mezi voňavými rukama našel ty, které hledá.

Při této hře jsem sledovala čichové schopnosti dětí. Překvapilo mne, jak mají všichni citlivý čich. Když jsme si povídali, co bylo nejjednodušší uhodnout, děvčata se shodla na octu a kluci vykřikovali, že nejhorší je voňavka, tu prý poznají i na dálku. Při hře děti hlučně komentovaly vůně a pachy, hra je zcela pohltila.

#### 4.4 Hry pro rozvoj hmatového vnímání

##### **Mýdlové těsto** (Blakeyová, 2001)

Prostředí: Kuchyňka, klubovna ŠD (dostupnost k umývadlu).

Cíl: Procvičit hmat, navést děti k tomu, aby si uvědomily citlivost a důležitost bříšek prstů.

Pomůcky: 60 ml soli, 250 ml hladké mouky, 1 polévková lžice tekuté temperové barvy, 60 ml vody, 1 polévková lžice tekutého mýdla, dřevěné podložky nebo vály na těsto, popř. plastové podložky k modelování, vhodný pracovní oděv, váleček na těsto, vykrajovací formičky, sáčky PVC, větší mísa, váha

Postup: Pokud máme přístup k váze (školní kuchyňka), necháme vážit děti. Pokud nemáme, navážíme suroviny doma. Sůl a mouku dáme do mísy a promícháme. Přidáme vodu a mýdlo a propracujeme rukama, dokud nezískáme hladkou hmotu. Pokud je příliš suchá, přidáme trochu vody. Děti se střídají v propracování těsta. Volí si barvu, která je jim blízká, mohou si těsto rozdělit na více částí a obarvit více barvami. (příloha č.3)

Velice je baví hnětení, válení, modelování. Můžeme zadávat úkoly typu: vyválej z těsta dlouhý váleček, vypracuj kouli, pokus se z koule jednoduchým stlačením vyrobit krychli. Nebo si zahraj na pekaře a vytvoř pletené housky, vánočky, koláče apod. (příloha č. 4) Zde je namístě nechat průchod fantazii a tvořivosti. Hotové výrobky vystavíme, ztvrdnou při pokojové teplotě během dvou či tří dnů. Zbylé těsto uchováme v plast. sáčku v lednici a můžeme ho kdykoliv použít.

Kromě pekařských technik můžeme s těstem hrát další hry. Do těsta lze dobře otiskovat různé předměty ( skořápky, peříčka, větvičky, apod.). Jako detektiv má dítě možnost ze „stop“ v těstě hádat, jaký předmět kdo do těsta obtiskl.

Hodnocení: Tato jednoduchá hra posloužila k procvičení hmatu. U dětí byla tato hra velmi oblíbená, převážně pro vlastní výrobu těsta. Napomáhala k rozvoji jemné motoriky, tak důležité pro ml. školní věk, rozvíjela fantazii a tvořivost. Napomáhala spolupráci mezi dětmi šikovnějšími a méně šikovnými.

Při této hře jsem chtěla, aby si děti vyzkoušely, zda dovedou zpracovat těsto bez pomoci konečků prstů, s použitím čtyř prstů, tří prstů, dvou, nebo jednoho prstu. Dále se měly pokusit sebrat kousek těsta, aniž by použily prstová bříška a rozdělit ho na dvě části. Děti si tak hrou ověřily funkci hmatu ukrytou v konečcích prstů.

Při pozorování jsem si všimla, že dívky si hrály na pekařky, pletly housky a modelovaly pečivo, chlapci modelovali geometrická tělesa, ale bavilo je i vykrajování tvarů.

### **Kouzelné karty ( Pausewangová, 1993)**

Cíl: Cvičení hmatu.

Prostředí: ŠD, školní třída.

Pomůcky: Karton, zbytky látek ( samet, krajka, záclonovina apod.), zbytky kovové fólie, papír, kreslicí papír, skelný papír, tenká kůže, aj., lepidlo, staré pohlednice, šátek.

Postup: Potřebujeme asi 20 pohlednic, podle počtu dětí. Použijeme je jako základ pro výrobu karet. Ze zbytků látek, skelného papíru, různých druhů papíru atd. nastříháme po dvou stejných obdélnících, které jsou trochu menší než pohlednice. Nalepíme je na pohlednice, takže vždy dvě karty jsou polepené stejně.

Například: dvě karty s hladkou látkou

dvě karty s hrubou látkou

dvě karty se skelným papírem

dvě karty s kovovou fólií

dvě karty s krepovým papírem atd.

Postup:

Připomeneme dětem povídání o panence Járince, připomeneme si výrazy pro označení látek a papírů- jemná, hrubá, hladká, drsná... Společně si vyrobíme karty pro hru. ( příloha č. 5)

Děti sedí v kruhu, jednomu zavážeme oči. Položíme před něj dobře zamíchaný soubor karet. Pro lepší orientaci rozložíme karty vedle sebe. Na začátku hry je lepší dát hráči menší množství karet, pro jednodušší orientaci.

Hodnocení:

Já jsem vyzkoušela, že postačí 8 karet, některé děti si poradí i s deseti. Na znamení začal hráč karty podle hmatu třídit. Jestliže si myslel, že našel dvě stejné karty, zvedl je v ruce a spoluhráč je od něj vzal, dal je na sebe a odložil je stranou.. Pokud karty hráč roztrídil, sundal si šátek a kontroloval správnost třídění. Výsledky dětí jsme seřadili podle počtu chyb. Vyhrál ten, kdo neudělal chybu a k třídění potřeboval nejkratší dobu ( čas můžeme a nemusíme měřit). Stávalo se, že děti karty otočily a osahávaly hladkou stranu pohlednice. V takovém případě bylo třeba karty hádajícímu vzít, znovu položit, vysvětlit mu, že je lepší se karet pouze dotýkat, aby ho hladká spodní strana pohlednice nemátla. Při hře trvalo třídění některým dětem déle, David se opět nudil, byl nesoustředěný a hru rušil. Dvanáct dětí pro tuto hru je nevyhovující počet, ne všechny děti vydržely sledovat ostatní hráče až do úplného konce hry. Při rozhovoru s dětmi jsem zjistila, že se jim hra zdála velmi těžká. Překvapivě si přitom vedli Gábinka z první třídy a neklidný druhák Jára. Bezchybně přiřadili všechny dvojice a dařilo se jim tak dobře, že je děti podezíraly, že vidí.

**Popelka** ( Tuto hru hrají s dětmi mnoho let, uvádí ji více autorů, např. Havířová, 2005)

Cíl: Procvičení hmatové citlivosti.

Prostředí: Zahrada ŠD, třída.

Pomůcky: Hromádky tvarově odlišných luštěnin nebo těstovin, větší plochá miska, dvě menší skleněné misky, postačí i pěnové tácky od zeleniny, šátek, pokud jsme venku, jako podložka postačí novinový papír, nebo větší starší ubrus.

Postup: Do ploché misky nasypeme jednu hrst drobných hrášků a jednu hrst větších podlouhlých fazolí. Luštěniny promícháme. Dítě si se zavřenýma očima vyzkouší třídění luštěnin. Pak mu oči zavážeme. Dítě vybírá z ploché misky, kterou má uprostřed před sebou, luštěniny a třídí je jako Popelka do misky nalevo a napravo správně podle

tvarů. Při každém dopadnutí luštěnina cinkne o sklo. Dítě si tak sluchem kontroluje, zda se trefilo do misky. Pokud máme pouze pěnové tácky, kontroluje si pouze ohmatáním okolí, zda něco nespadlo mimo plochu tácku. Nakonec se Popelka podívá, jak se jí třídění podařilo. ( příloha č.6)

Hodnocení: Tato hra byla u dětí ve velké oblibě, děti s méně vyvinutou jemnou motorikou (např.druhák Jára) měli potíže při sbírání drobných luštěnin. O to více byla tato hra pro něj přínosem a dala mu možnost procvičení špetkového úchopu a hmatového vnímání.

Sledovala jsem zaujetí pro hru, šikovnost, obratnost.

Děti se nemohly dočkat, až na ně přijde řada, byla jsem nucena přidat do hry další dvě misky a dále se třídilo po dvojicích. Nezáleželo na vytříděném množství, ale šlo o kvalitu, tedy o správné roztřídění. Tato hra se mi jevila jako velmi dobrá pro procvičování hmatového vnímání. Menším dětem nebylo potřeba oči zavazovat, třídění je pro některé obtížné i tak. Dětem se hra velice líbila a moc je bavila. Bavily se i pozorováním Popelek při práci. Někteří chlapci si museli držet pusy, aby nenapovídali. Všichni byli soustředění až do úplného vystřídání.

#### **4.5 Hry pro rozvoj chuťového vnímání**

##### **Chuťová hostina ( Vodáková, 2003)**

Prostředí: Třída ŠD.

Cíl: Procvičit chuťové vnímání.

Pomůcky: Vzorky zeleniny, pro ochutnávku pečlivě očištěné a omyté, párátko, tácek, šátky.

Postup: Abych zachovala maximální hygienu při ochutnávce vzorků, vzorky zeleniny jsem připravila vlastnoručně doma. Pečlivě očištěnou a omytou zeleninu jsem nakrájela na drobné kousky, které jsem opatřila párátky. Vše jsem uložila na tácek a v plast. sáčku odvezla do školy. ( příloha č.7)

Před začátkem hry měly děti obavu, aby nebylo v ochutnávce něco, co nemají rády. Připomněla jsem jim úvodní motivační rozhovor, při kterém jsme si povídali, co dává maminka do polévky a vysvětlila jsem hráčům, že si dobře pamatují, co neradi jedí. Vysvětlila jsem, že nic z toho v ochutnávce nebude. Pro případ, že by někomu přesto něco nechutnalo, jsem na stůl připravila papírové ubrousky a otevřela odpadkový koš.



Protože chtěli všichni hned ochutnávat, pozměnila jsem pravidla. Všech 12 dětí se posadilo na koberci do dvou řad za sebou. Zavřely oči a otevřely pusy. Procházela jsem za nimi a každému vložila do úst vzorek zeleniny. Abych měla později kontrolu a neztratila přehled, používala jsem v každém kole vždy jen dva druhy zeleniny střídavě. Děti rozkousaly, a postupně hlásily, co dobrého jedly. Jako nejtěžší se ukázalo uhádnout bramboru, problémy nastaly s pórkem. Trochu páčil, děvčatům to nevadilo, ale některým chlapcům se to nelíbilo. Všichni se pobavili, když Jirka křičel, že má v puse pálivé zelí a nebo je to nějaká jedlá tráva. Pórek nikdo neuhodl, všichni zkoušeli česnek, přesto, že jsem je ujišťovala, že v ochutnávkce není.

Při povídání na konci hry jsem zjišťovala, co se komu líbilo. Moničce se líbilo, že jí chutnala zelenina, Davidovi se líbilo, že se holky šklebily, Lídince, jak kluci plivali pórek do koše. Nelíbilo se jim, že dostali pórek, který páčil a bramboru, která nebyla uvařená. Při této hře si děti uvědomily, že když jídlo nevidí a nemají možnost ho cítit, pouhou chutí je obtížné správně určit, co právě ochutnávají. Tato hra vede děti k uvědomění si vzájemného propojení smyslů. Na závěr čekala všechny hostina - každý si mohl z tácku vzít, na co má chuť. Přes výhrady všech k pálivému pórkem nezůstalo na tácku nic. I ten pórek plný vitamínů nakonec děti snědly.

Tuto skupinovou hru vydržely děti hrát se zaujetím a s chutí až do konce. Nikdo se ani chvilku nevrátil, nenudil, nikdo nevyrušoval.

## Závěr

Snažila jsem se vytvořit soubor her s materiály, podporujících rozvoj smyslového vnímání u dětí mladšího školního věku. Cílová orientace uvedených činností směřuje k výsledkům, které představují určité změny ve vědomostech a dovednostech dětí, v rozvoji jejich schopností, utváření vlastností, názorů a postojů.

Pohyb dětí venku při vycházkách a při některých hrách je důležitou součástí tělesné a zdravotní složky výchovy. Pomocí her se dařilo vytvářet příznivé sociální klima ve skupině, vzbuzovat vnitřní zájem dětí o splnění úkolu. **Hry vedly děti k využívání schopnosti pozorovat danými smysly**, vychovávaly ke vzájemné spolupráci. Zavedení skupinové práce a společně řešených úkolů a her ( v tomto případě v heterogenní skupině) rozvíjí u dětí pocit sounáležitosti, odpovědnosti za výsledky společných her, podporuje vzájemnou účelnou komunikaci a sociální vztahy mezi dětmi. Hry zábavným způsobem poskytovaly dětem nápady k soutěžení, možnost měřit si síly s ostatními, prožívat napětí a neustále očekávat nové zážitky.

Při diagnostice prostřednictvím hry jsem sledovala charakter hry, pozornost, obratnost, vytrvalost, úroveň řečového projevu, citové zaujetí, zájmy a v neposlední řadě funkce smyslových orgánů dětí. Jednoduchým rozhovorem, povídáním, po skončení každé hry jsem zjišťovala, co se dětem líbilo, nelíbilo, co by vylepšily, nebo co by příště dělat nechtěly. Výsledky svého pozorování a zjišťování uvádím vždy za každou hrou.

Potvrdila se má hypotéza, že zvolené činnosti seznámily děti přiměřeně k jejich věku s vlastnostmi přírodních a technických materiálů. Zároveň jsem přesvědčena, že vybrané hry vedly děti k uvědomění si důležitosti všech pěti smyslů a napomáhaly správnému rozvoji smyslového poznávání.

## Přehled použitých informačních zdrojů

- BALKOVÁ, K. *Náměty pro školní družinu*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-064-X
- BLAKEYOVÁ, N. *Hokusy pokusy*. Praha: Albatros, 2001. ISBN 80-00-01000-3
- CETTLOVÁ, M. *Ergoterapie a speciální pedagogika*. Diplomová práce. Praha: UK 2002.
- ČÁP, J., MAREŠ, J. *Psychologie pro učitele*. Praha: Portál, 2001.
- ČAPEK, J. *Povídání o pejskovi a kočičce*. Praha: Albatros, 1997. ISBN 80-00-00578-6
- DYTRTOVÁ, R. *Pedagogická praxe z pracovního vyučování*. Praha: SPN, 1988
- HANŠPACHOVÁ, J. *Hry pro maminky s dětmi*. Praha: Portál 1997. ISBN 80-7178-166-5
- HAVÍŘOVÁ, J. *Společenské hry pro děti od 6 do 11 let*. Praha: Grada, 2005. ISBN 80-247-0825-6
- HOLEYŠOVSKÁ, A. *Rok ve školní družině*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-752-3
- HOUŠKA, T. *Škola je hra*. Praha: 1993. ISBN 80-900704-9-3
- KOCIÁNOVÁ, L. <sup>ci kyt...</sup> *Praktické činnosti pro 1.-5. ročník základních škol*. Praha: Fortuna, 1997.
- KREJČÍŘOVÁ, D., LANGMEIER, J. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing, 1998.
- KUTÁLKOVÁ, D. *Jak připravit dítě do 1. třídy*. Praha: Grada Publishing, 2005. ISBN 80-247-1040-4
- MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1980.
- MLEJNEK, J. *Dětská tvořivá hra*. Praha: IPOS, 2004. ISBN 80-7068-163-2
- NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*. Praha: Grada, 2004. ISBN 80-247-0815-9
- NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002. ISBN 80-7315-006-9
- PAUSEWANGOVÁ, E. *130 didaktických her*. Praha: Portál, 1994. ISBN 80-85282-49-6
- VODÁKOVÁ, J. *Praktické činnosti I*. Praha: UK PedF, 1999. ISBN 80-86039-89-7
- VODÁKOVÁ, J. *Praktické činnosti III*. Praha: UK PedF, 2005. ISBN 80-7290-232-6

VODÁKOVÁ, J.a kol. *Speciální pracovní výchova a ergoterapie*. Praha: UK-PedF, 2003. ISBN 80-7290-113-3

ŽÁČKOVÁ, H., JUCOVIČOVÁ, D. *Smyslové vnímání*. Praha: D+H, 2003.

## **Přílohy**

Příloha č.1: Hry pro rozvoj sluchového vnímání ( Detektiv Ouško) – fotodokumentace

Příloha č.2: Hry pro rozvoj zrakového vnímání ( Kočičí ocásky) – fotodokumentace

Přílohy č.3, 4: Hry pro rozvoj hmatového vnímání ( Mýdlové těsto) – fotodokumentace

Příloha č.5: Hry pro rozvoj hmatového vnímání ( Kouzelné karty) – fotodokumentace

Příloha č.6: Hry pro rozvoj hmatového vnímání ( Popelka) – fotodokumentace

Příloha č.7: Hry pro rozvoj chuťového vnímání ( Chuťová hostina) – fotodokumentace

Příloha č.8: Pohádka J.Čapka Jak našli panenku, která tence plakala

Příloha č.9: Jednoduchý pozorovací arch

Kopie zadání závěrečné bakalářské práce

## Příloha č.1

Hry pro rozvoj sluchového vnímání

### Detektiv Ouško



pomůcky



zvuková hádanka - lámání klacíků



hádání zvuků

## Příloha č. 2

Hry pro rozvoj zrakového vnímání

### Kočíčí ocásky



přivazování ocásků

### Příloha č.3

Hry pro rozvoj hmatového vnímání

#### Mýdlové těsto



materiál na výrobu těsta



připrava těsta



zpracování těsta



barvení těsta

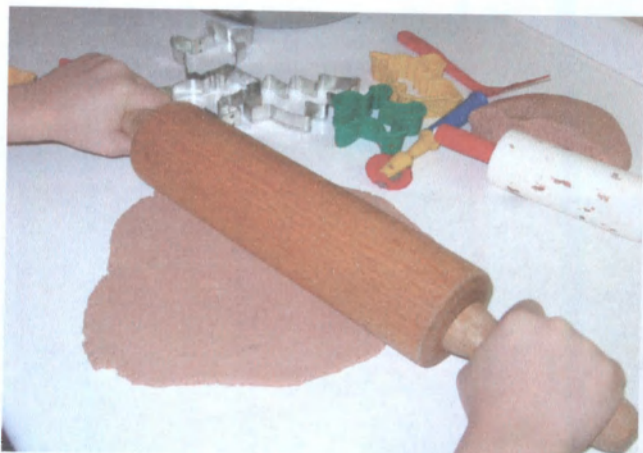


hotové těsto

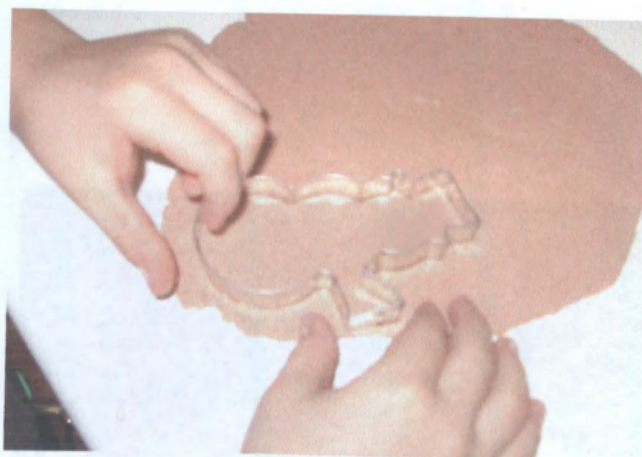


## Příloha č.4

### Práce s těstem



válení



vykrajování



tvarování



práce konečků prstů



spletený tvar

Příloha č.5

Hry pro rozvoj hmatového vnímání

Kouzelné karty



výroba karet



hotové karty



hra

## Příloha č.6

### Popelka

Příloha č.6



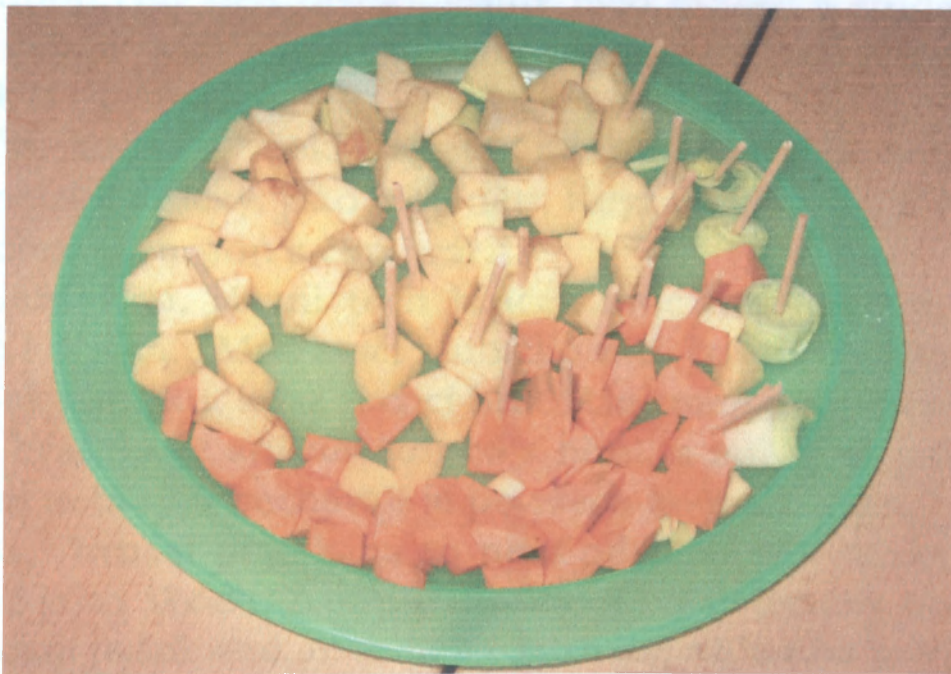
třídění luštěnin ( fazole, hrách)



## Příloha č.7

Hry pro rozvoj chuťového vnímání

### Chuťová hostina



příprava vzorků k ochutnávce

## JAK NAŠLI PANENKU, KTERÁ TENCE PLAKALA

Jednou celý den pršelo, všude bylo mokro a studeno a pejsek s kočičkou nemohli ven a neměli co dělat. A tak si povídali.

„Víš, kočičko,“ řekl pejsek, „my bychom také měli mít nějaké hračky, jako mají děti. Když takhle prší, měli bychom si aspoň s čím hrát.“

„Cožpak já, já ani těch hraček moc nepotřebuji,“ řekla kočička. „Mně stačí klubíčko nití, ba někdy i jen kousek papírku, když si chci hrát. Ale znám děti, které mají hraček, že ani nevědí, co s nimi, a ani si už pak s nimi nehrají a nechávají je po všech koutech válet.“

„Ba,“ bručel pejsek, „a to není od těch dětí hezké. Vždyť je to škoda. Ani pak nedávají na ty hračky pozor, mají je špinavé, rozbité a roztrhané až hanba povídat.“

„To jsou nepořádné děti,“ řekla kočička. „Co já ti už viděla zkažených hraček! Takovým dětem, které si svých hraček nedovedou vážit, by se ani žádné neměly dávat. To kdyby pejskové a kočičky měli hračky, jistě že by s nimi zacházeli lépe než takové nepořádné děti.“

„To jistě,“ řekl pejsek. „A špatně by se svými hračka-

mi zacházeli jen nepořádní pejskové a nepořádné kočky. Také se někdy najdou nepořádní pejskové a kočky, ale těch je málo, a od dětí je to horší, protože děti by měly mít lepší rozum než malé kočky a pejskové.“

A tak si pejsek s kočičkou povídali o nepořádných dětech, až z toho usnuli a spali až do rána.

Když se probudili, svítilo už krásně sluníčko a ani trochu už nepršelo.

„Je pěkně,“ řekli pejsek s kočičkou, „to půjdem ven.“ A jak tak chodili venku, tak slyšeli, jak někde něco tence pláče.

„Co to pláče, tak tenounce, není to nějaký ptáček?“ řekl pejsek.

„To nebude ptáček, ptáčkové ani nepláčou tak jemně,“ povídala kočička, „to snad pláče nějaký brouček, že se mu něco stalo.“

„Nebo to snad pláče nějaký motýl,“ řekl pejsek.

„Anebo třeba nějaká zlomená květinka,“ řekla kočička.

I hledali a hledali a koukali se dokola, odkud to tak tence pláče. A teď viděli, co to plakalo tak jemně a tenounce. Docela v koutě ve vysoké trávě – a ta tráva byla po dešti ještě mokrá – ležela pod kopřivami malá panenka. Někde dítě tam tu malou panenku ztratilo

nebo pohodilo a panenka tam ležela už několik dní, napršelo tam na ni, až měla šatečky celé mokré, hlavičku měla trochu natlučenou a měla hlad a trochu kašel a bála se tam tak sama.

„Proč tak pláčeš, malá panenko?“ ptali se jí pejsek s kočičkou.

A panenka řekla: „Já pláču, protože mně je líto, že mne moje holčička tady tak pohodila, ztratila a zapomněla a že mám hlad a že se mně tu stýská tak samotné.“

„Chudáčku, nám je tě také moc líto,“ řekl pejsek. „Ta holčička, to nebyla tvoje hodná maminka, když tě tu tak mohla pohodit a nechat. To se takovým malým děťátkům, takovým panenkám, jako jsi ty, nemá dělat, protože jsou malinké a nemohou si pomoci.“ A kočička řekla: „Víš co, nám je tě tak líto, my se tě ujmememe a vezmeme tě k nám, když ta tvoje holčička tě nechtěla.“

Pejsek a kočička vzali pohozenou panenku a opatrně si ji nesli s sebou domů. Panenka už neplakala a byla ráda, že už se nemusí bát tak sama v mokré trávě a v kopřivách.

„Tak,“ radovali se pejsek s kočičkou, „teď máme naši panenku, tu jsme si našli, to bude teď naše děťátko!“

Kočička svlékla panenku z mokrých šatečků, vyprala je, jak byly zamazané od hlíny, a dala je na sluníčko

usušit, aby zas byly čisté a suché. Pejsek uložil panenku do postýlky, aby se zahřála, a přinesl jí rohlíček a hrneček mléka. Panenka se najedla a pak v postýlce pěkně usnula.

Pejsek s kočičkou chodili po špičkách kolem, aby panenku neprobudili, a těšili se z toho, že teď mají svoje děťátko. A kočička řekla pejskovi: „Něco ti, pejsku, povím: teď, když máme tohle naše děťátko, tak se o ně musíme starat.“

„To budeme,“ řekl pejsek, „a budeme se o ni o mnoho lépe starat než ta její nehodná maminka, než ta nepořádná holčička, co tu panenku tak pohodila! Ta panenka se bude divit a bude se jí to líbit, jak se bude u nás mít dobře. My, panečku, ji nikde takhle nepohodíme!“

„A budeme ji držet pěkně čistounkou,“ řekla kočička. „To víš, my, kočičky, se pořád myjeme a češeme, to já si už u ní vezmu na starost. Ale oho, pejsku, na něco jsme zapomněli! Vždyť my pro ni nemáme žádné hračky a ona si přece bude chtít s něčím hrát. A kde my pro ni nějaké hračky vezmeme, když žádné nemáme?“

„Hm, to nemáme,“ řekl pejsek, „s hračkami to bude u nás těžká věc.“

„To bude,“ řekla kočička; „musíme o tom přemýšlet.“



Tak o tom pejsek s kočičkou přemýšleli, jak by přišli k nějakým hračkám pro tu panenku. Žádné neměli, udělat hračky, to přece neuměli, to ani děti nedovedou, tak jak by to měli umět pejskové a kočičky, a ukrást potají nějaké hračky dětem, když si děti hrají, to ne, to by náš pejsek a kočička nikdy neudělali!

Pejsek přemýšlel a přemýšlel, až to vymyslel. „Už to mám!“ křičel radostně, „už jsem na to přišel!“

„Nekřič tak,“ šeptala kočička, „vždyť nám probudíš tu naši panenku, to naše děťátko.“

„Tak koukej, kočičko, já ti to povím,“ šeptal pejsek kočičce. „Přece zrovna včera jsme mluvili o tom, co děti mívají hraček a nedovedou si jich vážit, a co jich poházejí a poztrácejí. A zrovna dneska jsme našli tu pohozenou chudinku, malou panenku. A tak já budu hledat, jestli ještě nenajdu někde nějakou hračku, kterou děti také ztratily nebo pohodily, a tu dáme té naší panence!“

„Tak je to dobře,“ zaradovala se kočička, „tak jdi a koukej a hledej a snad někde najdeš nějakou pohozenou hračku, kterou bychom dali té naší panence.“

Pejsek šel, koukal, do všech koutů vlezl, všecko prošťáral, a to si, děti, ani nedovedete představit, co on tam všechno našel! To vy, děti, ani nevíte, jakých hraček jste už zkazily, poztrácely a pohodily! Vy na to

hned zapomenete, ale pejsek je všechny našel. Tady v trávě našel míček, jinde našel ztracené formičky a bábovečky na písek, a našel korálky, barevné kostečky a nějaké nádobíčko, které děti poztrácely, našel pohozená kamínka a židličku do kuchyňky, našel plno obrázků, a jednu píšťalku také našel, a také lžíci a lopatku na písek, a našel poztrácené dřevěné domečky a stromečky, a nějaká dřevěná zvířátka taky našel, a našel toho tolik, že to ani unést nemohl.

„Jemine,“ tak se divil a radoval, „to bude mít ta naše panenka hraček!“ Donesl to všechno domů a kočička byla překvapená, co toho je. „Bože, co ty děti toho tak rozházejí a poztrácejí!“ spráskla pacičkami a řekla: „To já se také ještě půjdu podívat. To víš, pejsku, já umím proslídit a prosmejčit všecko, kam ani ty nevlezeš. A jistě toho také dost najdu.“

Kočka šla, hledala, všechny koutečky prolezla a prosmejčila. A jáej, děti, co ona toho ještě našla! Co vy těch hraček pohodíte, zapomenete a poztrácíte! Někde v plotě našla kbelíček a jinde pomačkanou kropicí koněvku, v kopřivách našla pohozené kostečky ze stavebnice, v trávníčku našla střevíčky a punčošky ztracené z všelijakých panenek, a našla také jednu knížku s pohádkou a obrázky a kapesníček, a barevné hadříčky našla a nitě, a jinde zas našla vyšíváníčko, a taky na-

šla jehlu kulatou, nepíchavou, a našla jednu panenečku docela malinkou panence na hraní a míček s peřičky a barevné papírky a házecí kroužek a ještě k tomu nějaké nádobíčko, no, našla vám toho pohozeného a poztráčeného, že to ani pobrat nemohla!

Donesla to všechno domů a bylo toho tolik, že si z toho mohla s pejskem udělat krám na prodávání hraček. A to všechno postavili kolem postýlky té pohozené panence. Panenka se probudila a měla velikou radost, když kolem sebe viděla tolik hraček, a moc se jí to u pejska a kočky líbilo. Hrála si a hrála, hrála si s kočkou a pejskem se všemi těmi hračkami a bylo jich tolik, že si ani dost se všemi vyhrát nemohla. Pejsek a kočka jí dali jméno Járinka a měli ji moc rádi a ona měla zas moc ráda je; tak se tam u nich dobře měla, že na svou dřívější maminku, na tu nepořádnou holčičku, která jí do kopřiv hodila, ani už nikdy nevzpomněla. A na všechny ty hračky, které jí pejsek s kočkou našli, dávala pěkně pozor, žádnou z nich nezkazila, žádnou nikde nezapomněla, neztratila, ani nepohodila.

A tak to tedy bylo, že ubohá pohozená panenka měla ze všech dětí a panenek na světě nejvíc hraček.



## POSUDEK ZÁVĚREČNÉ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

### posudek vedoucí práce

Jméno studentky: Irena HRNČÍŘOVÁ  
Obor studia: Vychovatelství, kombinované studium  
Téma práce: Hry s materiály podporující smyslové vnímání  
Vedoucí práce: doc. Ing. Jitka Vodáková

Závěrečná bakalářská práce I. Hrnčířové má 44 stran textu a 9 příloh dokumentujících průběh praktické části práce.

Cílem práce bylo vytvořit a ověřit soubor her s různými materiály, vhodnými pro podporu vnímání jednotlivými smysly u dětí mladšího školního věku. Vybrané a ověřené hry mohou uvedenou úlohu hrát, autorka především pomocí pozorování a rozhovorů hry zhodnotila jako vhodné pro rozvoj smyslového vnímání. V podstatě byl tedy cíl ZBP splněn.

Struktura závěrečných prací byla dána a I. Hrnčířová ji ve své práci respektovala. Po formální stránce má práce dobrou úroveň, problémem jsou některé neopravené chyby ( bude nutné opravit; např. pravopisné chyby- na s. 32 děti rozvíjeli) a stylistické neobratnosti.

Teoretická část, věnovaná stručně historii her, dále hrám jako prostředku výchovy a rozvoje smyslového vnímání je celkem zajímavá. Autorka však pro část textu čerpala převážně (s. 9-15) z jednoho informačního zdroje z roku 1989. V teoretické části práce jsou některé nedostatky, např. alobal nepatří do odstavce s názvem papír, na s. 17 ( 2. odstavec zdola) jsou neúplné věty. Občas jsou věty méně zdařile formulovány.

V praktické části práce I. Hrnčířová použila pro potvrzení ( vyvrácení) zformulovaných hypotéz hlavně, jak uvádí, zúčastněné polostrukturované pozorování. Ukázku nevyplněného záznamního archu zařadila do přílohy; chybí však ukázka ( ukázky) vyplněných záznamních archů; údaje v nich byly jistě podkladem k závěrům o vhodnosti a účinnosti vybraných her. Bylo by vhodné při obhajobě vyplněný záznamní arch prezentovat a upřesnit použité metody hodnocení.

Náročnost tématu na teoretické znalosti může být různá podle konkrétních cílů. S ohledem na behaviorální přístup při hodnocení postačily v podstatě poznatky získané při bakalářském studiu v předmětech zaměřených na biologii člověka, případně na vývojovou psychologii.

Ověřované hry byly většinou převzaty z citovaných informačních zdrojů nebo byly součástí programu práce ve družině již v dřívějším období. Podrobnější hodnocení a interpretace získaných zkušeností jistě obohatí jak autorku tak mohou být využity při tvorbě vzdělávacích programů pro zájmovou činnost.

Z připomínek uvádím např.:

- třídění materiálů vhodných ke hrám je poněkud neobvyklé- např. přírodní materiály a drobné předměty obsahují materiály, které patří také do kuchyně ( luštěniny), zatímco těsto je modelovací materiál, který se nepoužívá jen v kuchyni ( Vizovické, slané těsto aj.) Písek a kameny patří jistě do přírody atd.

Závěr: Práce I. Hrnčířové jako celek vyhovuje požadavkům na závěrečnou bakalářskou práci.

Hodnotím ji: *velmi dobře*

Praha, 25. dubna 2007.

## Oponentský posudek

Název bakalářské práce: Hry s materiály podporující rozvoj smyslového poznání

Studijní program: kombinované bakalářské studium Vychovatelství

Autor práce: Irena Hrnčířová

Oponent: PhDr. Iva Macháčková

Bakalářská práce je rozdělena na část teoretickou a část praktickou. V teoretické části autorka stručně seznamuje s historií hry a hračky. Velmi vhodně do teoretické části zařadila i kapitolu týkající se smyslového vnímání. Vzhledem k tomu, že v praktické části hraje hry s dětmi mladšího školního věku, neopomenula také charakterizovat období mladšího školního věku. První část je přehledná, autorka využívala vhodnou literaturu.

Cílem práce bylo „vytvořit s ověřit soubor her s různými materiály podporujícími rozvoj různých smyslů u dětí mladšího školního věku“.

Hypotézu tvoří několik tvrzení, u kterých se dá předpokládat i bez ověření, že jsou pravdivé. První částí hypotézy „v každém věku je hra nezbytná a mají být pro ni vytvořeny vhodné podmínky“ autorka neověřovala, byla použita zbytečně.

Praktická část práce je také přehledná, pouze kapitola 3.1.1 – Úvodní motivace hrou není zcela jasná. Tato kapitola mohla být obecná (i v teoretické části bakalářské práce) a každou jednotlivou motivaci mohla autorka uvést před odpovídající hrou. Takto není kapitola srozumitelná, není hned jasné, čeho nebo jaké hry se rozhovor s dětmi týká.

Jednotlivé hry jsou dostatečně popsány, velmi vhodné jsou za každou hrou shrnuty poznatky z pozorování.

Přílohy jsou vhodné, doplňují popisy her. Škoda jen, že autorka nevložit do příloh vyplněné záznamní archy pro jednotlivé hry. Klíčová slova jsou dobře vybrána.

Po formální stránce v textu by si autorka měla dávat pozor na gramatické chyby, občas autorka dělá mezery u interpunkčních znamének či závorek.

Cíl práce byl splněný. U obhajoby doporučuji vysvětlit první část hypotézy o nezbytnosti her v každém věku a pohovořit o vhodných či nevhodných pomůckách pro děti mladšího školního věku.

Hodnocení: velmi dobře

V Praze dne 30.4. 2007



Příloha č. 9

Jednoduchý pozorovací arch

12

	zaujetí pro hru	spolupráce	počet dětí	náročnost na hluk	pozornosť	vytrvalost	smyslové vnímání	další
<b>Hry pro rozvoj sluchového vnímání</b>								
Detektiv Ouško	ZAVLA, BAVILA	VYHOVUJÍCÍ	VYHOVUJÍCÍ	HRA JE ZLIDNA, VYŽADUJE TICHŮ	DOBRA, KŮCHNI DOBRA, BOU, ZLEŽEVA	NAVID JE NEZČERÁJÍ	VELMI DOBRÝ SLUCH VŠECHNÝ DĚTI	LEŽE SE VNAZDRAUJÍ STUDY
Řetízky zvuků	ZAVLA, BAVILA AŽ DO KONCE	DOBRA	VYHOVUJÍCÍ	VYZADUJE KLID, TICHŮ	VELMI DOBRA	ANO	DOBRE, TEŽST VE PRAMOTAVY, VICE ŽUKU	MAX. 3 ŽUKY K.ČE = POZ. NEM.
<b>Hry pro rozvoj zrakového vnímání</b>								
Kočičí očásky	VELMI ZAVLA - HRALI UMĚ 2x	VYBORNÁ - ROMANA VÍ NI PRIVAZOVAT	DOSTAČUJÍCÍ PRO 2 DĚTIVA	HRA JE HLUCNA PRO ZBUZENÍ, S RADI SI	DOBRA	ANO	VYBORNÁ ZBAKVA, POHOTOVOST, PROČIT. POHOTOVOST, JEHNE MOT.	DĚTKY, CHLA KLÍČE LY ŽE HOCI TEŽST PRO 1- (BARISOVANI)
Co nepatří do přírody	ZAVLA, BAVILA	KAZDY HRAJ SAH ZA SEBE	VYHOVUJÍCÍ	NE	KŮCHNI SE VOSTREDILI	AŽ DO KONCE HRY	DOBRE	
<b>Hry pro rozvoj čichového vnímání</b>								
Honci psi	VELMI ZAVLA	DOBRA	DOSTAČUJÍCÍ PRO 2 DĚTIVA	HILAVNA, HLAVNE CHAPCI V BILIA PRO	KŮCHNI SE VOSTREDILI - DĚTKY VICE	ANO	DOBRE	CH. - SIKY I II
Chodí slopař o k o o	BAVILA	DOBRA	VYHOVUJÍCÍ	NEUPLAJE TICHU, ALE HLUCNA TAKE NE	DOBRA	ANO- AŽ DO KONCE HRY	DOBRE	
<b>Hry pro rozvoj hmatového vnímání</b>								
Mýdlové těsto	VELMI ZAVLA	POHANI NI PRI RETEBI VANDCEJ - GORU	VYHOVUJÍCÍ	NE	DOBRA	ANO	PROČITAT HMAT TAKŽE VOSTREDILI	VSTAVILA + HROUCELI
Kouzelné karty	ZAVLA, VYBORNÁ KARTY	DOBRA	NEVYHOVUJÍCÍ, HRA TRVA DLAHO, NEČEJI SE NUDI	NE	NEČEJI CH. SE NUDI	DAVID RUC	NAČERKAVST, DĚTI HBU HODNOTI, JALO TEŽEJI	LEŽE ME VE KARET
Popelka	ZAVLA, VELMI BAVILA	VYBORNÁ - BODLEJ, ROLL - ROMIC	VYHOVUJÍCÍ	NE	VELMI DOBRA	AŽ DO KONCE HRY	VILA - PROBLEH JE ČETE LCHOPRY	
<b>Hry pro rozvoj chuťového vnímání</b>								
Chuťová hostina	ZAVLA, VELMI BAVILA	DOBRA	VYHOVUJÍCÍ	NEMI UPLNE TICHU, ALE HLUCNA TAKE NE	DOBRA	ANO		PROBLEM VHOC) KOCI BROMBOU, POREK