

UNIVERZITA KARLOVA v PRAZE

Pedagogická fakulta

katedra primární pedagogiky

**TÉMATICKÁ STIMULACE VOLNÉ HRY U PŘEDŠKOLNÍCH
DĚTÍ V MATEŘSKÉ ŠKOLE**

THEMATIC STIMULATION OF A FREE GAME OF
PRE-SCHOOL CHILDREN IN NURSERY SCHOOL

Bakalářská práce

Vedoucí bakalářské práce: doc. PaedDr. Soňa Koťátková, Ph.D.

Autor bakalářské práce: Marie Bambasová

Studijní obor: Učitelství pro mateřské školy

Forma studia: kombinovaná

Bakalářská práce dokončena: červen, 2013

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Tematická stimulace volné hry u předškolních dětí v mateřské škole“ vypracovala pod vedením vedoucího bakalářské práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne

Podpis:

Ráda bych poděkovala doc. PaedDr. Soně Kořátkové, Ph.D. za cenné rady, náměty a inspiraci, kterou mi poskytla během přípravy této bakalářské práce.

ANOTACE

Práce s názvem „Tematická stimulace volné hry u předškolních dětí v mateřské škole“ je zaměřena na nepřímé ovlivnění volné dětské hry využitím pomůcek, zážitků a seriálů. Je rozdělena na teoretickou a praktickou část. Teoretická část obsahuje obecné informace o hře jako takové, o dělení her, vývoji her, podmínkách a přínosu hry, potřebě spolupráce a o tématech volné hry. Praktická část navazuje na problematiku zpracovávanou v části teoretické. Popisuje pozorování volné hry dětí v jedné třídě mateřské školy na Vysočině, a následně pozorování hry ovlivněné některým z uvedených podnětů. Dále jsou v praktické části zpracovány informace získané z dotazníků, které byly předloženy učitelkám mateřských škol. Reflektují názory učitelek na volnou hru dětí, na to, co ji ovlivňuje, a jak ony samy k ní přistupují. Cílem výzkumu je zjistit jak zážitky, pomůcky a seriály ovlivní téma volné hry dětí.

KLÍČOVÁ SLOVA: volná hra, spoluhráč, hračka, předškolní věk, role rodiny a učitelky, ovlivnitelnost hry

ANNOTATION

The thesis called „Thematic stimulation of free game of pre-school children in the Kindergarten“ is focused on the possibility of influencing indirectly children’s game by the means of tools, experiences and TV series for children. The thesis is divided into a theoretical and practical part. The theoretical part includes general information about children’s game as such, further about division of games, their development, circumstances, benefits of games for children, about the need for cooperation as well as about the topics of free children’s game. The topic is further developed in the practical part.

The practical part is based on an observation of one class in a kindergarten in the Bohemian-Moravian Highlands. At the beginning ordinary children’s games were observed, later children’s games influenced by the above mentioned incentives. The practical part is further based on information gathered from questionnaires filled in by teachers from kindergartens. It reflects the opinions of teachers on the free game of children, on possible influencing of it and shows their approach to free game. The

research's target is to discover how experiences, tools and series influence the topics of free game of pre-school children.

KEYWORDS: free game, partner, toy, pre-school age, the role of family and teacher, possibility to influence game

OBSAH

ÚVOD.....	7
I. TEORETICKÁ ČÁST	9
1 Hra.....	10
1.1 Průvodní znaky hry	10
1.2 Podstata hry.....	11
1.3 Funkce hry	12
1.4 Vývojové aspekty hry	13
1.4.1. Vývoj hry batolete	13
1.4.2. Vývoj hry dítěte od 3 do 6 let	15
2 Třídění her	16
2.1 Hra smyslová	17
2.2 Hra manipulační.....	18
2.3 Hra napodobivá.....	18
2.4 Hra konstruktivní	19
2.5 Hra pohybová.....	19
2.6 Hra námětová.....	20
3 Potřeba spoluhráče	21
3.1 Vývoj dětské spolupráce ve hře	21
3.2 Kriteria pro výběr kamaráda	23
3.3 Homogenní a heterogenní skupiny	24
4 Přínos hry	25
4.1 Co přináší hra dítěti.....	26
4.2 Co znamená hra pro učitele a pro pedagogickou činnost	28
4.3 Souvislost hry a aktuálního života dětí	29
5 Rozdíl mezi hrou volnou a hrou řízenou	31
5.1 Pozice učitele při volné hře.....	31
6 Podmínky pro hru.....	32
6.1 Hračka	34
6.1.1. Požadavky na hračku	35
6.1.2. Funkce hračky	36
II. PRAKTICKÁ ČÁST.....	38

7	Cíle a výzkumné otázky.....	39
8	Vlastní akční výzkum	39
8.1	Výzkumné metody	40
8.2	Časový harmonogram	41
8.3	Místo výzkumu	41
8.4	Výzkumný vzorek.....	43
9	Vlastní výzkumné šetření	43
9.1	Volba námětů volné hry z pohledů učitelek	43
9.1.1.	Realizace zjišťování.....	43
9.1.2.	Odpovědi na otázky v dotazníku pro učitelky	44
9.1.3.	Shrnutí výsledků	47
9.2	Vlastní pozorování námětů volné hry ve zvolené třídě	48
9.2.1.	Realizace zjišťování.....	48
9.2.2.	Výsledky pozorování	48
9.3	Srovnání výsledků ze zjišťování volby námětů	49
9.4	Stimulace her prostřednictvím nabízených pomůcek	50
9.4.1.	Realizace zjišťování.....	51
9.4.2.	Nové pomůcky	51
9.5	Stimulace her prostřednictvím zážitkových aktivit	56
9.5.1.	Realizace zjišťování.....	56
9.5.2.	Společné aktivity iniciované učitelkou	56
9.5.3.	Zážitkové aktivity následně doplněné pomůckami k tématu.....	59
9.6	Stimulace her prostřednictvím vybraných videoseriálů.....	63
9.6.1.	Realizace zjišťování.....	63
9.6.2.	Společně shlédnuté seriály	64
9.7	Celkové shrnutí poznatků o hrových činnostech dětí	65
9.7.1.	Výsledky ve vztahu k výzkumným otázkám	69
10	Diskuze.....	71
	ZÁVĚR	73
	POUŽITÁ LITERATURA.....	76
	PŘÍLOHY	79

Úvod

Svět dětí je ovlivněn hrou, která je nejvíce zastoupena v předškolním období a tvoří převážnou část každodenní náplně dětí. Díky ní se děti připravují na budoucí život, protože ve hře mohou jednat podobně, jako jednají dospělí, nezávisle a samostatně. Hrou dítě obohacuje svou individuální zkušenost a dělá to tak, jak samo chce. Tím, že děti něco samy zkouší, řeší, snaží se poradit si, formují svou osobnost.

Předkládaná bakalářská práce je sondou do hry dětí - zabývá se jejími znaky, podstatou, funkcemi a vývojovými aspekty, dále pojednává o druzích her, potřebě spoluhráče, přínosu hry pro děti a pro učitele. Snažila jsem se charakterizovat podmínky hry a rozdíl mezi hrou volnou a hrou řízenou. S přihlédnutím k hračce, jako podstatné součásti dětských her, které jsem věnovala konec teoretické části práce. K práci jsem přistupovala nejen jako k úkolu, který musím splnit, ale chopila jsem se jí i jako příležitosti obohatit svou, zatím ne příliš dlouhou, pedagogickou praxi.

Hra je pro děti z pohledu formování osobnosti velice důležitá a přínosná, a proto mě zajímalo, jestli je možné ji nějakým způsobem ovlivnit a ovlivnit tak zároveň i děti samotné. Zvolila jsem nepřímé působení na děti formou zážitků, netradičních herních pomůcek a dětských seriálů s cílem zjistit, jestli se tyto podněty následně promítnou do jejich hry. Vytvořila jsem nabídku herních pomůcek, seriálů a prožitkových situací, tak, aby každá oblast obsahovala témata, která by oslovila jak děvčata, tak chlapce.

Hlavním **cílem bakalářské práce** tedy bylo zjistit, jestli je možné nepřímo ovlivnit námět volné hry dětí v mateřské škole, a pokud ano, tak do jaké míry.

Struktura bakalářské práce

Stěžejní částí bakalářské práce je výzkum týkající se volné hry dětí v mateřských školách - zjištění témat volných her prostřednictvím dotazníku mezi učitelkami a pozorování volné hry dětí ve zkoumané třídě, následované pozorováním volné hry ovlivněné různými faktory od pomůcek, přes zážitky až k seriálům.

Pominu-li úvod a závěr, má tato práce dvě základní části. První částí je pohled na hru optikou odborné literatury, druhá část je výzkumem toho, zda lze nepřímo ovlivnit volnou hru dětí. Podkladem pro zpracování bakalářské práce byly poznatky z odborné literatury a přednášek ve studiu *Učitelství pro mateřské školy* a vlastní akční výzkum ve třídě mateřské školy.

Teoretická část je zaměřena na popis hry jako takové. Cílem je přiblížit význam herní činnosti, nastínit čím hra dítě obohacuje a rozvíjí, co všechno dítě ke své hře potřebuje, a jaký by měl být přístup učitelky k volné hře.

Výchozím bodem pro **praktickou část** je výzkum (herní činnosti dětí) provedený ve věkově stejnorodé třídě předškolních dětí v mateřské škole. Na základě analýzy dotazníků pro učitelky byl zjišťován širší kontext volné hry týkající se dětí ve všech mateřských školách v daném městě, užší kontext potom nastiňuje skutečnosti pouze u dětí z jedné třídy. Cílem výzkumu pak bylo obohatit konkrétní praxi reagováním na zjištěné výsledky.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 Hra

„Základní a přirozenou činností dítěte je hra, která výrazně přispívá k projevům a změnám ve vývoji jeho osobnosti. Při hře je dítě velmi aktivní a neúnavné, protože ho hra velmi poutá. Dovoluje mu manipulovat s hračkami a dospět k nějakému výtvoru, vytvářet nové situace podle vlastní představy a umožňuje mu dokonce přetvářet skutečnost. Dítě při hře prožívá radostné chvíle, a proto hra velmi příznivě působí na rozvoj jeho citů. Současně může při hře uplatňovat svou vůli a jednat podle vlastních rozhodnutí a nápadů. Dítě věnuje hře většinu času svého dne, je neustále aktivní a hrou uspokojuje své přirozené potřeby. Dochází k trvalému sepětí stránky rozumové, citové a volní.“ (Monatová, 1983, s. 53)

Hra je činnost, jejímž prostřednictvím dítě rozvíjí svou hrubou a jemnou motoriku, poznává svět a vyrovnává se s ním, opakuje něco, co zažilo, snaží se porozumět pro něj záhadným událostem, učí se používat symboly, rozvíjí svou fantazii, zmenšuje svůj strach, vyrovnává se se svými emocemi, učí se spolupracovat, vést nebo se podřídít, komunikovat. Učí se všemu, co bude ve skutečném životě potřebovat, protože hra podporuje rozvoj nejen manuálních, ale i sociálních a intelektových dovedností.

Ve hře s druhými jim brání také to, že se ještě neumí správně vyjádřit tak, aby jim ostatní rozuměli.

1.1 Průvodní znaky hry

Košťátková (2005) vymezuje 6 znaků, které jsou typické pro volnou hru. Jedním z nich je **spontaneita**, kdy se dítě snaží něco poznat z vlastního zájmu, z vnitřního hnutí. Hraje si, protože ho to baví a jde mu to.

Pro hru je typické **zaujetí**. Dítě je soustředěné na to, co dělá, a do činnosti je ponořené celou svou bytostí, takže okolní svět nevnímá, jakoby nevidělo a neslyšelo. Často můžeme slyšet, jak si dítě při hře povídá samo pro sebe. „Jedná o tzv. egocentrickou řeč, která není primárně určená pro jinou osobu a bývá spojena s myšlením. Nehledá a nepotřebuje posluchače, dítě si povídá pro sebe nebo spíše bez

ohledu na jiné. Později přechází egocentrická řeč na úroveň vnitřní řeči.“ Vágnerová (2000, s. 114)

„Předškolák si hraje intenzivně, s velkou vážností a vášnivostí. Dovede se do hry tak zabrat, že úplně zapomene jít včas na záchod, a dokonce se do ní vžije natolik, že se směje, vztekle křičí – i pláče.“ (Říčan, 2004, s. 127)

Dalším znakem hry je **opakování**, které provází celé dětství. Děti se vrací ke hře, protože je na ní něco baví, mají z ní zážitek, je to pro ně známá situace a vědí, co bude dál. Teprve opakovaná hra, kterou už prožily a vědí, o co v ní jde, je hrou, do níž vstupují naplno.

Podle výrazu dětské tváře můžeme také poznat mnohé. Hra dítěti přináší **radost a uspokojení**, a díky tomu zjišťujeme, že často není důležitý výsledek hry, ale hra samotná, její průběh a to, co hráči poskytuje.

Vstup do role je dalším typickým znakem hry. Zpočátku hraje dítě jen kousek role, jen to, co ho zaujalo, a tudíž si to pamatuje. Zajímají ho především role hlavní jako je lékař, prodavač, maminka atp. Postupně je role naplněná spoustou zkušeností, protože dítě do ní chce zakomponovat všechno, co už zná, co odpozovalo. Když dítě vstupuje do role někoho jiného, odpoutává se tím od sebe k druhému a prozkoumává jeho činnosti, úkoly a vžívá se do jeho nálady.

Důležitým znakem hry je přítomnost představ a **fantazie**. Dítě oživuje různé předměty, vytváří si představy o jevech a situacích, které nikdy neprožilo, napodobuje, co odpozovalo z reálné situace, a v tom mu hodně pomáhá právě fantazie. Dítě totiž nerozumí všemu, co vidí, ale chce se v realitě vyznat, a tak ji musí doplnit svými představami. Fantazie se uplatňuje také při používání rozličných předmětů ve hře. Povalený kmen stromu může být letadlem, v němž dítě cestuje, trojcípý šátek z lékárničky zase pavučinou, která je opředena kolem zakletého zámku.

„Hlavním znakem hry je svobodná volba, nevynucená lidmi nebo okolnostmi.“ (Millarová, 1978, s. 22)

1.2 Podstata hry

Nejvíce se podstatou hry zabývali psychologové a filozofové koncem devatenáctého a počátkem dvacátého století, jak uvádí Kořátková (2005). Jedním z nich

byl anglický filozof Herbert Spencer, jehož názor byl, že děti si hrají proto, aby z nich vyšla přebytečná energie. Tato teorie však nevysvětluje hru dospělých, ani chvíle, kdy už jsou děti unavené, a přesto si hrají. Darwinem a jeho poznatky o vývoji druhu se inspiroval americký psycholog Stanley Hall, který vyslovil svou rekapitulační teorii, podle níž dítě hrou opakuje vývoj lidstva. Lidstvo se rychleji vyvíjí, protože zvnitřňuje svoji zkušenost, kterou předává potomkům. Dodnes však není jasné, zda může být zkušenost začleněna v dědičnosti. Švýcarský filozof Karl Groos zkoumal hru zvířat a dětí a došel k závěru, že zvířata i děti si nacvičují hrou dovednosti, které budou potřebovat pro život. Čím je organismus složitější, tím delší je období hry. Jeho teorie je tedy teorií nacvičování dovedností potřebných pro zvládnutí života. Na přelomu 19. a 20. století psychoanalytik Sigmund Freud vyslovil myšlenku, že hra je projekce přání, tužeb a rušivých vlivů. Prostřednictvím hry dítě dokáže uvolnit potlačené emoce a napětí, hra mu pomáhá zbavit se tísně, ale i splnit jeho tužby. Sovětský psycholog Sergej Rubinstein chápal hru jako prostor pro odraz skutečnosti, ve které dítě žije. Něco ze skutečnosti dítě vyjímá a snaží se to ve hře přetvořit tak, aby to mohlo pochopit. Švýcarský psycholog a přírodovědec Jean Piaget vyslovil domněnku, že hra rozvíjí myšlení a inteligenci. Myšlení podle něj nevzniká z vnímání, ale z aktivity (hry), která myšlení produkuje. Dítě přechází od hry senzomotorické ke hře symbolické, přičemž tento přechod je postupný. S přibývajícím věkem a zvyšujícím se množstvím zkušeností, začíná mít dítě lepší vhled do situace a větší porozumění.

„Všechny tyto teorie podstatu hry zjednodušovaly, snažily se vysvětlit její principy pomocí jiných vědních oborů, ale nepostihovaly její vnitřní smysl. Tento vnitřní smysl spočívá v tom, že právě prostřednictvím hry vyjadřuje jedinec nezávisle, samostatně a s fantazií svůj vztah k okolnímu světu. Hra je jeho dobrovolnou spontánní činností a svobodným sebeuplatněním.“ (Opravilová, 1998, s.10)

1.3 Funkce hry

Opravilová (1998) vidí funkci hry v uspokojování potřeby dítěte účastnit se života dospělých. Právě hra mu pomáhá zmocnit se světa, porozumět mu a orientovat se v něm. Dítě si hraje, jak chce, kdy chce a s čím chce a cíl hry je obsažen v činnosti samotné. V pozornosti, kterou hře věnuje, v úsilí, které při ní vynakládá a ve

zkušenostech, které při ní získává. Prostřednictvím hry může dítě řešit úkoly reálného světa v podmínkách, které nejsou skutečné. Ve hře si zkouší, kým chce nebo nechce být a také kým skutečně je. „Hra dítěti pomáhá navazovat kontakt s dospělými i s vrstevníky, vede ke spolupráci, modeluje reálné sociální situace, přispívá k utváření rolí, zvnitřňování sociálních norem, pomáhá ovládat a rozlišovat vlastní city, uvolňovat a vyrovnávat napětí a přetížení a ovlivňuje pojetí sebe samého.“ (Opravilová, 1998, s. 11)

Brierley (1996) uvádí, že někdy musí dítě znovu a znovu přehrávat nějaký zážitek, většinou bolestný, než ho dokáže přijmout. Tím, že si zážitek přehraje, třeba i se změněným průběhem nebo závěrem, začlení ho do vlastní perspektivy a získá nad ním vládu. Dokáže se tak zbavit obav z dané situace, přijmout ji a porozumět jí.

Opakování takové hry zmenšuje napětí a rozrušení, které v dítěti zážitek vyvolal. Může události z reálného světa zpracovat po svém, aktivně je přetvořit tak, jak by si je ono samo představovalo, ne tak jak proběhly ve skutečnosti. Aby se mohlo dítě se zážitky vyrovnat, musí do nich aktivně zasáhnout, nezůstat jen bezmocným divákem.

1.4 Vývojové aspekty hry

„Děti si ve hře opakují vše důležité, co zažily. Mladší děti však nevyvíjejí žádné úsilí přizpůsobovat se skutečnosti, proto jsou události oproti tomu, jak skutečně proběhly, reprodukovány ve hře zkresleně. Jak dítěti přibývá zkušeností, přechází k přesné reprezentaci skutečnosti. To stále více zahrnuje senzomotorické a intelektuální dovednosti, takže se hra stává konstruktivní, přizpůsobuje se realitě a nakonec přestává být vlastně vůbec hrou. Současně se dítě stává i sociálně adaptovanější, a tudíž se již nepotřebuje tak často uchýlovat k symbolickým náhražkám a zkreslování reality. V dalším vývojovém stadiu se hra opírá o kolektivní disciplínu a morální zásady, takže symbolické „hraní si na něco“ nahrazují hry s pravidly.“ (Millarová, 1978, s.65)

1.4.1. Vývoj hry batolete

V batolecím věku jsou hrové činnosti velmi rozmanité, dítě leze, chodí, pobíhá, poskakuje, koulí, hází, a tím dochází ke zlepšení koordinace svalových pohybů a k odstranění prostorové nejistoty dítěte. Tyto pohybové hry mohou být s říkadly,

s náčiním, s využitím náradí či prostě; mohou se hrát v místnosti, venku, ve sněhu, ve vodě; ve velké skupině nebo jen ve dvojici či trojici. Batole vyhledává hry, které upoutávají jeho smysly – hmat, sluch, chuť, dítě s věcmi rádo manipuluje (klepe, bouchá), zavírá a otevírá krabice, dveře a zabavuje se hračkami. Každé dítě potřebuje pro svůj rozvoj přiměřený přísun podnětů. Takáčová (2001) uvádí, že mezi první hračky, které můžeme dát dítěti již od sedmého měsíce, patří stavebnice. Jedná se o jednoduché stavebnice, obsahující základní tvary s nimiž dítě různě manipuluje - bouchá, hází, ohmatává je. Pro děti v rozmezí jednoho roku až dvou let jsou velmi vhodné duté formy, například vkladací kostky, tvary, mističky a panenky „matrjošky“. Hra s nimi procvičuje a zpevňuje držení ruky a paže, zdokonaluje pohyby ruky a prstů, zlepšuje koordinaci obou rukou a koordinaci oka a ruky. Batole dokáže postavit věž ze tří až pěti kostek, které klade na sebe a zároveň dokáže pokládat kostky do řady vedle sebe. Věže a řady dítě nespojuje, stojí samostatně. Tím, že dítě dokáže postavit kostky na sebe, získává základ pro stavění, pro které je potřeba řada koordinovaných pohybů.

Batole by mělo mít přístup k materiálu, který se proměňuje – hlína, písek, voda. V takových materiálech se může realizovat, ovlivňovat je a aktivně proměňovat. Podle Mišurcové (1980) vývoj hry probíhá tak, že **manipulační hry** jsou přípravou pro hry **napodobovací, námětové a konstruktivní**. Napodobovací hry spočívají v napodobování některého znaku činnosti dospělých nebo činnosti zvířat, které dítě odporovalo ze svého okolí. Tyto hry jsou velice různorodé, stejně jako prostředí, v němž dítě žije. Předvádí štěkot psa, chůzi psa, chová panenku, krmí kočku, řídí traktor, napodobuje čtení novin, vytírání podlahy atp. Zpočátku jsou to izolované činnosti, které netvoří souvislé děje. Postupně se stávají složitějšími, když dítě začne ve hrách napodobovat činnosti a děje, které jsou souvislé, a když se do hry zapojí více dětí, přecházejí tyto hry ve hry námětové. Odráží se v nich nejen to, co děti vidí a slyší kolem sebe, ale i to, co si představují. Děvčátka se stanou vílami nebo princeznami, chlapi zase rytíři či vojáky. Velký význam v nich mají hračky, které představují předměty z okolí dítěte ve zmenšeném měřítku. Panenky, autíčka, zvířátka, domečky, maňásci a další dávají dítěti podnět ke hře, v níž reprodukuje své zážitky a prožívá vztahy, které ve skutečnosti prožívá jen jako divák. Námětové hry začínají ve třetím roce a ve čtvrtém a pátém roce dochází k jejich plnému rozvoji.

„Hra je složitější činností než experimentace, protože se v ní uplatňuje fantazie a tvořivost, je řízena určitou představou a zaměřena k jí určenému cíli. U malých dětí může experimentace přecházet ve hru a naopak hra se může změnit v experimentaci.“ (Mišurcová, 1980, s. 56)

1.4.2. Vývoj hry dítěte od 3 do 6 let

„Dětství je dobou, v níž se odehrávají zásadní změny ve vývoji jedince, přičemž nejintenzivnější růst a vývoj probíhá v době předškolní.“ (Kolláriková, Pupala, 2001, s. 124)

„Období od tří do šesti let je *zlatým věkem* hry. Hra je pro dítě hlavní a převládající činností, specifickou formou učení a přípravou pro školu a práci v dalším životě. Ve srovnání s předcházejícím vývojovým obdobím je hra předškolního dítěte obsahově bohatší a organizačně složitější, neboť vedle toho, že si dítě hraje samo, vyhledává již také hru skupinovou.“ (Mišurcová, 1980, s.73)

Nejvíce se uplatňují hry námětové, například na rodinu, na lékaře, na obchod, na pošťáka. Hra se začíná postupně obohacovat o nové prvky. Zatímco dítě před třetím rokem se soustřeďuje na jeden znak představovaného jevu, starší dítě obsáhne ve své hře mnoho detailů. Při hře na maminku mu nestačí jen panenka, ale chce mít i oblečky, vaničku, mastičky a léky, aby mohlo o své miminko správně pečovat. V pátém roce se námětové hry stávají složitějšími, protože se do nich zapojuje více dětí, a také proto, že se obsahově obohacují. Ve hře na domácnost nesmí chybět kuchyňka s nádobím, pračka a žehlička; ve hře na lékaře zase kufřík s obvazy, léky a injekcemi; ve hře na obchod kasa, peníze a různé spotřební zboží. Oblečení typické pro jednotlivá povolání jako je plášť, čepice, zástěra, atd. posílí pocit „opravdovosti“ hry. „Jednou ze základních hraček pro námětové hry je panenka. Pro rozvinutí dobré a bohaté hry není důležité, aby panenka měla zavírací oči, pravé vlásky, dovedla chodit i mluvit. Tyto vlastnosti jsou jen nedokonalou náhražkou toho, jak panenka žije a jedná v dětské fantazii.“ (Mišurcová, 1980, s.73)

Typickou hračkou dívčích her je panenka, která má dnes dvě podoby. Jednak je to miminko, o které děvčata pečují, jednak panenka Barbie, která vyžaduje jiný přístup – děvčata jí strojí, kupují jí auto, jezdí s ní na dovolenou – ztotožňují se s ní. Pokud

chtějí chlapci o něco pečovat, dávají přednost plyšovému zvířátku. Plyšové zvířátko je předmětem nejen chlapeckých, ale i dívčích her. Oblíbená hračka se stává průvodcem dětských her, ale také přítelem, s nímž sdílejí své radosti a trápení.

S postupujícím věkem se stále více uplatňují hry konstruktivní a stávají se složitějšími. Mišurcová popisuje, jak batole na pískovišti neustále opakuje nakládání a vykládání písku a jeho přesypání z místa na místo. Později dělá bábovičky, po třetím roce míší písek s vodou a vyrábí tak pomazánku na chleba nebo peče dort. V pátém roce přepravuje písek na nákladním autě, staví domy a kope jámy, v šestém roce staví tunely, pevnosti a vodní příkopy. (Mišurcová, 1980) K rozvoji konstruktivních her slouží vedle přírodního materiálu různorodé stavebnice, z nichž děti dokáží vytvořit velice zajímavé věci jako je bludiště, výběhy pro zvířata v zoologické zahradě nebo město se spletitou sítí cest. Dítě dokáže vytvářet obrazce tím, že zasunuje různé tvarované části do příslušných výřezů v předloze. Ve stavbách se objevují zdi a základy, později dokáže dítě překlenout dva prvky třetím a udělat most nebo trám. V posledním roce docházky do mateřské školy dítě dokáže vytvořit celou stavbu, kombinuje prvky různých velikostí, tvarů i materiálů, staví v horizontálním i vertikálním směru, využívá přemostění a také zastřešení stavby. Umí si stavbu naplánovat a propracovat.

Millarová (1978) rozděluje vývoj hry na fáze: **explorační, manipulační, procvičovací** a **opakovací**. Explorační hra je hra, při níž předmět nebo zkušenost jsou poměrně nové. Při manipulační hře neposkytuje další informace již předmět sám o sobě, ale to, že se s ním něco dělá. Procvičovací hra je taková hra, kdy změny, které se vyskytly, se týkají spíše činnosti než předmětu. Při opakovací hře dochází k zařazení, utřídění nebo zakódování zkušenosti.

2 Třídění her

V odborné literatuře můžeme najít různé klasifikace her, záleží na kritériích, podle nichž autoři hry třídí. Stern (In Millarová, 1978) rozdělil hru na individuální a sociální. Podle místa se hry dělí na interiérové a exteriérové. Podle oblastí, které rozvíjejí na smyslové, pohybové, didaktické. Podle typů činností na manipulační, napodobivé, konstruktivní, fiktivní. Mišurcová a kol. (1980) provádí klasifikaci na hry

tvořivé a hry s pravidly. Špaňhelová (2004) rozděluje hry na volné a záměrně řízené. Mertin a Gillernová (2003) popisují také hry interakční.

Existuje mnoho různých klasifikací, ke kterým se jednotliví autoři přiklánějí. Pro účely této práce mi nejvíce vyhovuje rozdělení her, které provedla Kořátková (v přednášce Teorie hry a učení s didaktikou, 2012). Tedy na hry smyslové, manipulační, napodobivé, námětové, konstruktivní a pohybové.

Domnívám se, že je třeba uvést několik slov také o explorativní činnosti, která hru samotnou předchází, jak o tom hovoří Brierley (1996). Explorativní činnost neboli experimentace je vážná, soustředěná, zahrnuje objevování a touhu po úspěchu. Děti jsou plně pohrouženy do zkoumání nějakých předmětů, stavebnic či hraček. Prohlížejí si je, točí kolečky, klepou s nimi, rozebírají je apod. Snaží se přijít na to, jak fungují, k čemu slouží, co všechno se s nimi dá dělat a k čemu by jim mohly být. Manipulace s předměty má různé formy: ohmatávání, otáčení, zdvihání, trhání, otevírání a zavírání, přelévání vody, přesypávání písku a rozbíjení předmětů. Děti rády experimentují s věcmi, které vyluzují nějaké zvuky: tlučou do předmětů nebo tlučou předměty, kutálejí nebo překlápějí je po stole, ťukají s nimi. Někdy po explorativní činnosti následuje hra. Brierley (1996, s. 74) uvádí příklad: „Pětiletý chlapec vážně zkoumá, jak zacházet se svou tříkolkou. Jakmile se s ní seznámí, může si pak „hrát“ – rychle popojíždět vpřed a vzad či zatačet. Jinými slovy, radovat se ze své tříkolky. Hraje si! To znamená, že užívá pro svou zábavu to, co předtím prozkoumal a objevil. Starší dítě si bude počínat stejně, když si bude házet míčem o stěnu nebo stavět stavebnici. Když si děti tyto dovednosti osvojují, jsou pohrouženy do soustředěné činnosti. Až je zvládnou, baví se tím a hrají si!“ Z názorů tohoto autora vyplývá, že mezi hrou a experimentací je podstatný rozdíl. Podle něj experimentace vzniká sama ze situace, je nepředvídaná, nahodilá, bez určeného cíle. Naproti tomu hra je většinou úmyslná, má nějaký cíl, který vede činnost dítěte určitým směrem. Jak experimentace, tak hra cvičí motoriku dítěte a jeho praktické myšlení.

2.1 Hra smyslová

Dítě vyhledává hry, které upoutávají jeho smysly. „Dominantní jsou zprvu ústa, dále pak zrak, sluch a hmat.“ (Kořátková, 2008, s. 21) Dítě hračku ochutnává, klepe s ní

a bouchá, převaluje ji v rukou, mačká jí, snaží se změnit její tvar nebo konzistenci. Podstatné jsou pro něj hračky k vizuální stimulaci (různě barevné, se světelnými efekty), pohyblivé hračky (auta či zvířata na kolečkách, takové, které se točí nebo kutálí) apod. Důležitá je stimulace sluchová (hračky, které chrastí, cinkají, šustí a hrají) a stimulace hmatová (hračky z měkkého a tvrdého materiálu, tvárné, s různým povrchem, různými tvary a materiály vhodné k přesypání) jak popisuje Stoppardová (1992). Dítě musí mít přístup k materiálu, který se proměňuje jako je voda, písek a bláto, protože potřebuje něco ovlivňovat, destruovat. V takových materiálech se může realizovat.

2.2 Hra manipulační

Od experimentace dítě přechází k manipulaci s předměty. Manipulace může být náhodná, ale dítě se může k poznávání předmětu vracet a opakovaně s ním manipulovat. „Záměrně manipuluje s věcmi ve snaze něco prozkoumat, rozčlenit na prvotní faktory a dále s tím zacházet jako s nějakým materiálem.“ (Kořátková, 2005, s. 28) Manipulační hra se mění v konstruktivní hru ve chvíli, kdy si dítě ne náhodou začne něco stavět, směřuje cíleně k tomu něco konkrétního vytvořit. Napřed staví vertikálně a stále stavbu opakuje, něco postaví a poté to označí, v tom, co postavilo, hledá záměr. Kolem 2,5 let se mění posloupnost, dítě nejdříve řekne, co bude dělat, pak staví a v průběhu stavby změni svůj záměr a řekne, že je to něco jiného. Děti mění záměry pro stavbu velmi dlouho podle toho, co jim průběžně jejich tvorba připomíná, a také měni záměr, když se jim stavba nedaří. Tehdy, když si je dítě vědomo, že už může a chce něco konkrétního postavit, pak už to přestává být nahodilá hra manipulační, a stává se hrou konstruktivní.

2.3 Hra napodobivá

Jakmile dítě začíná něco napodobovat, přijímá roli. Je zde přítomno zaujetí, prožitky, dítě se seberealizuje. „Dítě pozoruje lidi kolem sebe při jejich činnostech a začíná je napodobovat, tím se jim snaží ve zjednodušené formě přiblížit.“ (Kořátková, 2008, s. 27) Když zkouší přijmout roli, odpoutává se od sebe k druhým. Napodobuje nejdříve jenom nějakou část činnosti, protože si všímá jednotlivostí, ne celku. Až starší

dítě dokáže chápat vztahy, jeho vnímání je komplexnější, a proto už také napodobuje činnost celou se vším všudy.

2.4 Hra konstruktivní

Ke konstruktivním hrám patří i plošné konstrukce jako jsou kresby, mozaiky a skládačky. Co se týká konstruktivní hry, chlapci se více věnují prostorové konstrukci, děvčata zase plošné. I děvčata by si však měla stavět prostorově, protože je to důležité pro budování prostorové představivosti a získávání zkušeností o prostoru. Kolem druhého roku dítě staví vertikální komíny, poté řadí horizontálně nejen kostky, ale vše co má. „Později dokáže překlenout dva prvky třetím a udělat most nebo trám.“ (Takáčová, 2001, s. 6) Mezi třetím a čtvrtým rokem dělá různé nájezdy, komplikované mosty, staví patra, aby stavba neležela na zemi, ale byla nad povrchem. Dále řadí kostky do různých ohrádek pro zvířata. V pátém a šestém roce dochází k velkému rozvoji konstruktivní hry, dítě staví konstrukci směrem nahoru a již jsou zde okna, dveře, schody, dokonce i střechy. Zastřešování je vrcholem konstrukce a bývají k němu potřeba i prvky jiné stavebnice, které zastřešení umožní. Když dítě samostatně přemýšlí nad tím, jak a čím stavbu zastřešit, posiluje svou vůli překonávat překážky. Šestileté děti začínají stavět podle plánu, který je u stavebnice přiložen, protože dochází k posunu ve hře, kterým je uvědomění si, že plánek a realita spolu souvisí. Konstruktivní hry jsou velkým přínosem pro myšlení, formuje se strategie co udělat dříve a co později. Dítě musí opravovat, co se mu nedaří a to vede k zapamatování si chybného řešení. V konstruktivních hrách se zvětšuje pozornost a vytrvalost dítěte.

2.5 Hra pohybová

Pohyb je pro děti velmi důležitý, je to základní fyziologická potřeba. Potřeba hrubé motoriky není v současné době dostatečně naplňována, protože děti se vozí autem nebo sedí u televize místo toho, aby více běhaly venku. Čím jsou děti mladší, tím více se potřebují pohybovat. S pohybem souvisí také výskání a křik. Kořátková (2005) popisuje běhání, které dospělým připadá bezúčelné, pro děti jako nutnost a zároveň hru, jelikož v něm můžeme vidět radost, zaujetí a spontaneitu. Kolem druhého a třetího roku už děti svými pohyby napodobují zvířata, ve třetím až čtvrtém roce se děti začínají

projevovat při hudbě a tančit. Po čtvrtém roce se objevují akrobatické prvky jako jsou výdrže a lezení do výšky. Mezi pátým a šestým rokem u dětí vidíme snahu lézt na stromy a na složitější prolézačky. V této době také děti hrají závodivé hry s pravidly, která si určují samy. Hodně mezi sebou soutěží, uvědomují si již kvalitu svého výkonu a také výkonu kamaráda. Soutěživost je vrozená vlastnost a právě v tuto dobu se začíná projevovat. Kolem pátého roku se totiž dítě začíná srovnávat s druhými a chce se jim vyrovnat. V pohybových hrách narůstá potřeba pravidel, která většinou vymyslí některé z dětí a ostatní je někdy přijímají, jindy si podle nich hrát nechtějí. Postupem času se pravidla stávají hrou, děti i dospělí se stanou fanoušky, do hry se nezapojují, pouze sledují pravidla.

2.6 Hra námětová

Námětové neboli tématické hry se mohou prolínat s konstruktivní hrou, kdy děti něco postaví, a pak si s tím, popřípadě v tom, hrají. Nebo jsou to hry „na něco“. Podle Kořátkové (2005) je velkým posunem ve hře přijetí a dodržení role, neboť dítě tak odhlíží od sebe a vžívá se do někoho jiného. Do tří let dítě dokáže reprodukovat činnosti, které má odkoukané z reálného světa. Po třetím roce se začíná objevovat fantazie, dítě už zvládlo realitu do té míry, že postoupilo do představ. Proto také předměty mají velmi často náhradní význam a představují něco, co dítěti chybí, co postrádá.

Kolem pátého roku se do fantazie posouvá celá hra, protože děti znají realitu natolik, že hrát si na ni neustále už je nebaví. Hrají si proto na jiné světy, na něco, co běžně nežijí. Jejich hra se tak může odehrávat ve vesmíru, na pirátské lodi nebo i v síti kanalizace pod městem. Mohou hru vytvářet nově, ne podle toho, jak je to ve skutečnosti, ale podle svých vlastních pravidel, všechno si vymyslí samy. Děti spojuje jejich vymyšlený nový svět, protože nikdo jiný tomu nerozumí tak jako oni. Hra na jiné světy je hrou vrcholnou, protože děti „přenášejí zažité a zpracované zkušenosti do fiktivních situací a vytvářejí nové originální kontexty, které nejsou omezeny realitou.“ (Kořátková, 2005, s. 39) Hra na jiné světy obsahuje napětí, tajemno, hledání nových řešení a je pro ni velmi příznačná spolupráce dětí. Obtížná je souhra rolí a dochází k různým konfliktům a nedorozuměním. Podle Caiatiové, Delačové, Müllerové (1995)

je důležité nepřebírat problém za dítě, ale pomoci mu ho řešit metodou aktivního naslouchání. Tzn. neovlivňovat dítě, ale pomáhat mu rozluštit jeho pocity, aby samo nacházelo řešení vlastních problémů.

Po pátém roce je tématická hra delší a stálejší, téma se nemění třeba po dobu čtrnácti dnů, kdy děti hru stále něčím doplňují a opakuji. Poté se téma „vyhraje“, a tak přejdou děti k tématu jinému. Děti se učí komunikovat, argumentovat, například proč zrovna tohle musím dělat já, a přemýšlet, jak to tomu druhému vysvětlit. Musí se naučit ustoupit nebo se naopak prosadit. Při hře děti spolupracují, tato spolupráce se postupně rozvíjí, učí děti dojít ke společnému kompromisu.

3 Potřeba spoluhráče

Matějček říká, že mateřská škola (dále pak i základní) je důležitá nejen v tom, něco dítě naučit, ale především proto, že je místem společenského života dětí. Dává dětem příležitost ke kontaktu s druhými. Poznat v tomto věku dobře druhé děti, znamená mít i dobrý základ pro porozumění druhým lidem v době dospělosti. (Matějček, 1994)

Pokud dítě zachází s věcí, je jeho akce jednostranná, ale v kontaktu s člověkem dochází k interakci. Těžkou životní úlohou je dosáhnout souladu v této interakci, v níž vznikají sympatie a antipatie, láska a nenávisť, rozčilení a pochopení, obrana a útok a další sociální projevy. Význam časté interakce spočívá v poznávání a vyzkoušení si různých způsobů chování a v utlumení nežádoucích reakcí. (Stoppardová, 1992)

Podle Woolfsona (2004) se dítě dozvídá hodně o sobě samém, o vztazích a sociálních dovednostech pouhou hrou s jinými dětmi.

3.1 Vývoj dětské spolupráce ve hře

Millarová (1978) uvádí, že děti si hrají nejprve samy (samostatná hra), na toto období navazuje hra vedle ostatních (paralelní hra), a následně hra, při které se více dětí domluví na příběhu (sdružující hra). Vrcholem společné hry je prohloubená interakce a spolupráce (kooperativní hra).

I z psychologie je známo, že vývoj směřuje od hry individuální přes hry dětí „vedle sebe“ k hrám skupinovým.

V batolecím věku si dítě vystačí ve hře samo. Ještě totiž není schopno převzít do své hry náměty druhého dítěte. Vrstevník je zde důležitý jako zdroj pro pozorování. Batole vrstevníky pozoruje, inspiruje se jimi ve volné hře, dokáže je napodobovat. Takto malé děti ještě nejsou schopny sdělit svou hru vrstevníkovi a rozdělit se o ni. Ve hře s druhými jim brání také to, že se ještě neumí správně vyjádřit tak, aby jim ostatní rozuměli. Přesto by měly přicházet do kontaktu s ostatními, i když s nimi ještě neumějí ve hře setrvat. Vrstevníci jsou pro sebe totiž vzájemným stimulem, podněcují se k aktivnímu chování.

Kolem třetího roku se hra samostatná mění v hru paralelní. „Děti mají sice rády společnost druhých dětí, ale zpravidla jenom na chvíli a jenom tak, aby jim ty druhé děti do jejich vlastní hry nezasahovaly.“ (Matějček, 1994, s. 70) Vyhledávají blízkost vrstevníka, hrají si vedle sebe, ale nezávisle na sobě, každý má svou hru. Často však hru přerušují a pozorují hru druhého. Kořátková (2008) uvádí konflikty, které při paralelní hře vznikají. Dítě má touhu hrát si s hračkou, kterou má jiné dítě, a nedokáže čekat, až ji vrstevník odloží, chce si ji vyzkoušet teď hned. Ten druhý zase nechápe, že by uprostřed svého hrového zaujetí měl hračku někomu půjčit. Přes všechny tyto komplikace, je hra s vrstevníky obohacující po mnoha stránkách. Paralelní způsob hry je pro děti vzájemně velmi podnětný a inspirativní, přínos je ve vnímání, pozorování a obohacování se nápady druhých.

Před čtvrtým rokem se objevuje sdružující hra, děti sdružuje námět hry. „Domluví se na jednom pro všechny přitažlivém námětu, ale vlastní realizace má ryze individuální charakter.“ (Kořátková, 2005, s. 40) Krátce vstupují do rolí, minimálně se nechají rušit ostatními, příliš se nedomlouvají, ani si nenaslouchají, ale realizují svou individuální verzi hry. Jsou schopni ji opakovat několikrát za sebou, protože je uspokojuje, prožívají ji a těší se na ni.

Vrcholem sociální hry je kooperativní hra. Děti dávají dohromady skupinu, která si bude společně hrát. Debatují o obsazení rolí, vysvětlují si jejich obsah, musí se společně domluvit. Někdo hru opouští, protože se mu děti nechtějí přizpůsobit, někdo je schopen se podřídit tomu, kdo hru organizuje. „Vzrůstá schopnost spolupracovat (vést i podřídit se).“ (Kořátková, 2005, s. 41) To, že si děti touží hrát s druhými dětmi, ještě neznamená, že se s nimi méně hádají. Soupeří o hračky nebo o cokoli žádoucího, snaží se prosadit před druhými, ať již pozitivně nebo negativně. Dobré je ponechat proces

řešení konfliktu na dětech samotných, pokud není žádné dítě fyzicky ohroženo, protože se jedná o intenzivní sociální zkušenosti. (Koťátková, 2008) Děti by si měly umět poradit, naučit se sociálním dovednostem a posilovat se v nich. Ve hrách dětí všech věkových kategorií dochází ke konfliktům, ty ale nemusí mít vždy na děti záporný vliv. Posilují sociální odolnost dětí, sociální stabilitu ve skupině. Děti se učí, jak konfliktní situaci řešit, jak se domluvit s kamarádem, dnes ustoupí jeden a příště ten druhý nebo se dnes třeba poperou, ale příště se budou snažit situaci řešit jinak, protože si spolu chtějí hrát!

S postupujícím věkem se hra mění, a to nejnápadněji ve vztahu dítěte ke spoluhráčům. Z individuální hry tříletého dítěte se postupně stává společná hra starších dětí. Větší obsahová rozmanitost jejich her vyžaduje i větší počet účastníků. Proto se děti sdružují do skupin, aby mohly v plné míře uskutečnit své hrové záměry.

3.2 Kriteria pro výběr kamaráda

Vrstevnické vztahy mají jiný charakter než vztahy sourozenecké. Kamaráda totiž dítě získává jiným způsobem než sourozence, má zde určitou možnost volby, může si ho do jisté míry vybrat samo, může jej odmítnout, pokud mu nevyhovuje. Předškolní dítě preferuje kamaráda, který je mu podobný, má podobné vlastnosti, stejné potřeby a zájmy. (Vágnerová, 2000). Autorka dále popisuje i zjevné znaky a situační faktory, které nejvíce ovlivňují výběr kamaráda. Významným kritériem je pohlaví, jelikož velkou roli hraje pocit příslušnosti ke stejnému pohlaví, identifikace s chlapeckou nebo dívčí rolí, upřednostňování určitého způsobu chování. Dalším kritériem je zevnějšek dítěte. Dítě, které je atraktivní, bývá preferováno jak vrstevníky, tak dospělými. Společenskou zajímavost zvyšuje vlastnictví neobvyklého předmětu (hračky, zvířete apod.), protože děti chtějí získat účast na této zvláštnosti, popřípadě část výhod, které přináší. Dalším viditelným znakem, který určuje sociální úspěšnost, je chování. Populární děti bývají přátelské, veselé a aktivní povahy. Snadno navazují kontakty, jsou středem pozornosti, umí udržovat rozhovor, jsou schopny respektovat dohodnutá pravidla hry. Kamarádství s nimi je příjemné, snadné a přínosné.

Je známou skutečností, že dívky se většinou přátelí s dívkami a chlapci s chlapci. Přátelství mezi příslušníky stejného pohlaví většinou v předškolním období převažují.

Pokud si někdo hledá kamarády opačného pohlaví, pak dívky chlapce snášejí lépe, než je tomu naopak. (Woolfson, 2004)

Velikost skupiny, v níž si děti hrají, s věkem vzrůstá. Ve třech letech se herní skupina skládá obvykle nejvýše ze tří dětí a nezůstává pohromadě dlouho. Ve věku pěti let ji může tvořit obvykle čtyři až pět dětí a všeobecně vydrží pohromadě déle. Různá je také velikost skupin dívčích a chlapeckých. Děvčata tvoří skupiny dvou až tří členů a prioritou je pro ně udržet vztah, jelikož mají silnou touhu po vazbě, po tajemství s kamarádkou. Chlapecké skupiny mají více členů, většinou pět až sedm. Kluci se snaží ve svých hrách najít hierarchii party. Postupně zjišťují, jaké je jejich místo ve skupině, kam patří.

Po pátém roce dostává potřeba dětského partnera pro hru velký význam, v té době začíná mít spoluhráč větší hodnotu než hračka. Dítě, jehož touha hrát si s ostatními je velmi silná, se o hračky snadněji dělí. Kamarád je pro dítě důležitý proto, aby se cítilo spokojeno, a díky tomu si mohlo naplno užít hru. Nepřítomnost takového kamaráda se projevuje nekomunikativností, uzavřeností dítěte, lítostí a omezenější hrou. „Největší trest v dětské skupině můžeme slyšet ve sdělení: Nebudeme si s tebou hrát. Tak skupina dětí trestá jednotlivce za nějaké pro ni nepřijatelné chování. Ale i tato dětská traumata mají svou cenu. Dítě si většinou uvědomí, proč a za co se mu odmítnutí dostalo, a hledá způsob vhodnějšího a přijatelnějšího jednání.“ (Koťátková, 2008, s. 48) „Děti by měly nacházet způsoby, jak jednat s vrstevníky, a i když se to většinou děje pokusem a omylem, výsledkem je mnoho informací o tom, jak a které děti si vybrat pro různé činnosti, jak se prosazovat i ustupovat, jak se udobřit i užít si radost ve společných akcích.“ (Koťátková, 2008, s. 162)

3.3 Homogenní a heterogenní skupiny

Skupiny tvoří děti především při hře. Jejich velikost závisí na rozmanitých faktorech, například na způsobu hry, na velikosti místnosti, na věku dítěte, ale také na velikosti rodiny, z níž dítě pochází. Děti, které si hrají doma s několika sourozenci, se i jinde sdružují ve větších skupinách, protože je to pro ně přirozené. Tím, že dítě rozšíří svůj kontakt, formuje se ve svých postojích a společenských citech.

Koťátková (2008) uvádí informace o věkově stejnorodých skupinách v mateřských školách, v nichž se mohou posilovat negativní projevy dětí daného věku, které charakterizují aktuální vývojovou etapu. Menší děti se rozplácí, když pláče někdo další, berou hračky kamarádovi, protože si chtějí hrát se stejnou hračkou jako on právě teď. Opakují se problémy s adaptací po nepřítomnosti v mateřské škole, kvůli nedostatečně rozvinutým komunikačním a sebeobslužným dovednostem vznikají složité situace pro děti i pro učitelky. Tyto aspekty samozřejmě ovlivňují i hru. Častěji můžeme pozorovat stereotyp ve hře především u dětí, které se z nějakého důvodu nedokáží uplatnit při hrách s vrstevníky. Ve věkově smíšené skupině se dítě, které je starší, ale netroufá si hrát si se stejně starými dětmi, může zaměřit na mladší děti. Ve věkově stejnorodé skupině zůstává déle v individuální hře a další fáze hry, které vedou k partnerství a kooperaci, se nerozvíjejí.

Ve společenství starších dětí se častěji posiluje rivalita, nadřazenost a soutěžení, ale jsou zde i pozitivní důsledky takto uspořádaných skupin. Uplatňuje se větší variabilita při seskupování ke hrám, podle vlastností, zájmů a dovedností dětí. Starší děti mají větší požadavky na spolupráci s ostatními, ale také se umí domluvit a ustoupit.

Ve věkově smíšených třídách se mohou děti mnohostranněji rozvíjet. Starší děti pomáhají, cítí se důležitě, když mají nějaký úkol nebo funkci, starají se o ty mladší, snaží se jim vysvětlit, pokud něčemu nerozumějí, něco neznají. Starší plaché dítě, které se nedokáže zařadit mezi vrstevníky, si může najít kamaráda a partnera pro hru mezi mladšími dětmi. Mladší děti zase chtějí být jako ti starší, snaží se je napodobovat a tak se snáze adaptují. Rychleji se rozvíjejí v oblasti sebeobsluhy i komunikace na základě pozorování starších. Také se inspirují sledováním vyvrálenější hry, vidí spolupráci, argumentaci, prožitky ze hry i řešení konfliktů. „Ve věkově smíšené skupině se vytváří společenství s přirozenějšími motivačními a pomáhajícími aspekty, které dokáží pod citlivým vedením utvořit ke vzdělávacímu obsahu i důležitý osobnostně sociální rámeček pro mnohostranné sociální učení.“ (Koťátková In Kropáčková, 2008, s. 37)

4 Přínos hry

„Hra je nejlepší způsob, jak může dítě postupně zvládat předpoklady k rozvoji všeho, co bude v životě později potřebovat. Experimentace, situační učení a samostatná

tvořivá hra dávají příležitost k osobnímu prožitku, uplatnění zájmu a zkušenosti, vyjádření vlastní představy o světě a osobitým vztahu k němu.“ (Kolláriková, Pupala, 2001, s. 135)

4.1 Co přináší hra dítěti

Řečový vývoj

Dítě, alespoň to, které si hraje s ostatními a ne samo, musí komunikovat, musí se domlouvat s kamarády, vyjadřovat své záměry ve hře, své pocity a potřeby a zároveň se také učí naslouchat názorům a potřebám ostatních. Děti si rozšiřují slovní zásobu, především ty, které jsou ve styku pouze s dospělými osobami, si osvojují výrazy užívané jejich vrstevníky, učí se vyjadřovat srozumitelně a souvisle. Učí se vést rozhovor, vyjádřit slovy svůj nápad, podělit se o svoje zážitky, argumentovat.

Rozumový vývoj

Hra má velký vliv na vytváření zkušeností dítěte, které jsou předpokladem pro vznik jeho bezprostředních vědomostí. Hrou obohacuje dítě především své vnímání a to tak, že zachází s řadou předmětů a hraček. Objevuje jejich tvar, povrch, barvu, velikost a zvuky. Poznává jejich jednotlivé části a zjišťuje, k čemu slouží. Do poznávacího procesu dítě zapojuje také pozornost a paměť, které se účastní vytváření dětských představ. Současně se rozvíjí i myšlení, které souvisí s danou činností, je konkrétní a názorné. (Monatová, 1983, s. 53)

Dítě si prohlubuje a upevňuje poznatky, které získalo na základě vnímání, pozorování, fantazie a myšlení. Hra podněcuje také vývoj řeči, nezbytný k tomu, aby přání dítě mohlo vyjadřovat svoje myšlenky, přání a city.

Pohybový vývoj

Při hře si děti procvičují jednotlivé svaly i celé tělo, zlepšují hrubou motoriku (skákání, běhání, hra s míčem), jemnou motoriku (malování prsty, navlékání korálek, vaření) a koordinaci pohybů. Učí se orientovat v prostoru a v tělovém schématu. Einonová (2002) dodává, že děti nejen získávají povědomí o pohybu, ale také se učí, jak se natočit, skrčit nebo nahnout, aby prošly úzkým prostorem, jak odhadnout, jestli cestou něco neporazí, atp.

Sociální vývoj

Dítě se učí jak navazovat kontakt s vrstevníky a jak s nimi vycházet. Učí se prohrávat a vyhrávat, prosadit se, odhadnout, co udělají ostatní, rozvíjet svou vlastní strategii, a také samostatně a tvořivě jednat, samostatně řešit vzniklé konfliktní situace. S kamarády prožívá legraci a podílí se na společné činnosti. Zároveň si procvičuje své komunikační dovednosti při organizaci hry, nabídce pomoci, žádosti o něco, vyjednávání, hledání společného řešení, i při hře jako takové.

„Dítě se dozvídá hodně o sobě samém, o vztazích a sociálních dovednostech pouhou hrou s jinými, stejně starými dětmi.“ (Woolfson, 2004, s. 134)

Citový vývoj

Hra má význam i pro citový vývoj dítěte. Sama hrová činnost vyvolává kladný citový stav, radost, nadšení a zájem. Dítě může při hrách prožívat množství nejrůznějších pocitů, které ho obohacují. Dokáže při hře své emoce a prožitky připisovat i jiným objektům, většinou hračkám (panenka bude mít radost, když si s ní někdo bude hrát). Učí se své emoce kontrolovat a ovládat. Při společných hrách se navzájem učí chápat a respektovat své potřeby, přání a cíle a adekvátně na ně reagovat. Prohlubování citových vazeb umožňují společné činnosti, v nichž se děti učí své emoce kontrolovat a ovládat. (Gillernová In Šulová, 2003)

Také v Mišurcové (1980, s. 140 -141) nacházíme podobné názory: „Ve hře dítě poznává svět a zapojuje se do něho. Současně se v ní projevuje jako rozvíjející se lidská bytost; proto při hře můžeme děti dobře poznávat a učit se jim rozumět. Při sledování dětských her poznáváme, že hrou se dítě učí přizpůsobovat svému okolí a ovládat samo sebe. Získává v ní mnohé poznatky, zkušenosti a dovednosti při styku s prostředím, které jsou mu užitečné později při plnění vážných životních úkolů. Hra je pro dítě vážnou činností, v níž se uplatňují všechny stránky jeho osobnosti: vnímavost, fantazie, cit, vůle. Hru doprovází pocit libosti a uspokojení, nepřináší-li hra dítěti libost, přestává si hrát. City při hře jsou opravdové, i když dítě rozlišuje hru od skutečnosti slovy „jako“, „jakoby“. Hra je činnost uvědomělá, která si klade určitý cíl, jehož dosažení vyžaduje určité napětí vůle. Pro dítě je však nejdůležitější průběh hry, ne její výsledky. Hra působí na celou osobnost dítěte, na pohyb, myšlení, řeč, cit a vůli. Tím přispívá

k tělesnému, mravnímu, rozumovému a estetickému rozvoji a vytváří tak v dítěti základy hodnocení v oblasti pravdy, mravnosti a krásna.“

4.2 Co znamená hra pro učitele a pro pedagogickou činnost

Význam hry pro učitele spočívá především v tom, že mu dává možnost posoudit celkovou úroveň a vyspělost dítěte. Ukazuje, jak je dítě vytrvalé a důsledné, jak stálý je jeho zájem o hru, jak se staví k hernímu úkolu, jestli se s ním umí tvořivě vyrovnat, jaké volí prostředky, jak reaguje, jaké jsou jeho pohybové a komunikační dovednosti. Pro učitelku je nejdůležitějším zdrojem informací o dítěti každodenní dlouhodobé pozorování v přirozených situacích a studium konkrétní činnosti dítěte. Nezbytné je sledovat právě spontánní hru každého jednotlivého dítěte a vyhodnocovat ji. „Jsou děti, které si vydrží hodiny tiše hrát se stavebnicí, jsou děti, které musí stále mluvit a hrát „rolí“ třeba s panenkami nebo plyšovými zvířátky, jsou děti, které chtějí být stále s jedním z rodičů a „pracovat s ním“ a další, které se stále někde „honí“ s jinými dětmi. Proto je důležité, aby si dospělí děti pečlivě všímali, poznávali jejich talent a dispozice a mohli je rozvíjet, stejně jako podněcovat oblasti, které by dítě nejspíše spontánně nerozvíjelo.“ (Gillernová, 2003, s. 19) Další poznatky, které můžeme vyčíst z pozorování dítěte při hře, přidává Kořátková (2008). Například jaký potřebuje pro svou hru prostor, jak ho využívá a jestli ho to uspokojuje; jestli potřebuje ke své hře další děti, jak s nimi vychází a jak s nimi začíná ve prospěch hry spolupracovat.

Při hře si může učitelka všimnout i řečového projevu dítěte: artikulace hlásek, slovní zásoby, obsahu sdělení a následně se zaměřit na případné nedostatky. Všechny informace získané pozorováním může učitelka uplatnit v další výchovné činnosti. Umožnit dítěti přístup k zajímavým hračkám a pomůckám, umožnit mu prožít zážitky všeho druhu, které by poté mohlo zpracovávat ve svých hrách, podněcovat dovednosti z různých oblastí, které dítě málo rozvíjí, například formou cíleně zaměřené hry.

„Pro učitelku je hra dítěte zrcadlem, v němž se odráží to, co dítě ze světa kolem sebe pochopilo, i odraz vlastní práce. Pro pedagogiku je klíčový vztah hry a učení a možnost využití hry k hlubšímu poznání dítěte.“ (Opravilová 1998, s. 12)

4.3 Souvislost hry a aktuálního života dětí

Hru dětí ovlivňuje mnoho faktorů. Jsou to rodiče, kteří jsou dětem vzorem, dále kamarádi, prostředí, v němž dítě žije, zážitky, a to jak příjemné tak nepříjemné, televize, knížky a jistě spousta dalších faktorů. V této kapitole se budu věnovat těm, které jsou pro mou práci podstatné.

Rodina

Podle Vágnerové (2000) představují rodiče pro dítě ideál, s kterým se chce ztotožnit. Nekriticky přijímá všechny postoje, názory, hodnoty a projevy rodičů. Ztotožnění se subjektivně významnou osobou zvyšuje pocit jistoty a bezpečí a posiluje sebejistotu.

Děvčata nejčastěji napodobují matky, chlapci zase otce, ale vzorem jsou pro ně oba rodiče. Je tedy třeba, aby se rodiče chovali tak, jak si přejí, aby se chovaly jejich děti. Dítě si totiž osvojuje chování svých rodičů bez výběru. Děti nejen napodobují své rodiče v různých činnostech, ale také komunikují jako oni – dohadují se, křičí na sebe nebo si vše vysvětlí klidně. „Rodiče jsou hlavními postavami v životě dítěte a jediným způsobem, jak může dítě nahlédnout do našeho světa, je hra na rodiče, což děti také poměrně často dělají.“ (Einonová, 2002, s. 92)

Příklady z praxe: Děti, kterým rodiče doma zpívají, ve školce často pořádají „koncert“ pro spolužáky. Některé děti doma odpozorují, jak maminka vaří a ve školce si hrají na restauraci. Jiné sledují tatínka, když opravuje auto a ve školce si vezmou nářadí a opravují všechno, na co přijdou.

Kamarádi

Předškolnímu dítěti už rodina nestačí a potřebuje pronikat do světa mimo ni, jak o tom pojednává Říčan (2004). Tím světem jsou přátelství s jinými dětmi. V tomto věku trvají sice krátce, ale pro dítě znamenají velikou zkušenost. Nejen to dobré, ale i zklamání a jiné záporné zkušenosti, jsou zde ziskem. Kamarádi se ovlivňují navzájem tak, že od sebe odpozorují hru i zážitky v ní ztvárňované.

Televize

V současné době televize vyplňuje mnoho prostoru ve volném čase dětí, například když rodiče nemají čas nebo energii na hru se svými dětmi. Podle Melgosa a Posseho (2003) to vede k izolaci dítěte a může se z něj stát samotář, který žije v nereálném světě seriálových hrdinů.

Děti rády napodobují oblíbené seriálové postavy. Ztotožní se spíše s hrdinou, který je jim něčím sympatický, ať už je to vzhled, síla nebo kouzelné schopnosti. Nezáleží na tom, jakým způsobem dosahuje svého cíle, je to hrdina, a pokud se chová násilnický, děti potom napodobují ve své hře i násilí. Zcela souhlasím s názorem Stoppardové (1992), která uvádí, že televize děti nestimuluje, naopak způsobuje „lenost“ fantazie, protože předkládá již hotové představy. Odtrhuje je od přímých zkušeností a zážitků ze skutečného světa, které potřebují k tomu, aby se vyvíjely.

Říčan popisuje škodlivost televizních programů, v nichž je násilí a zabíjení. Takové programy jsou pro děti přitažlivé a je prokázáno, že podněcují jejich agresivitu. (Říčan, 2004)

Zážitky

To, co děti prožívají v rodině, na výletech, o dovolené se často odráží v jejich hře. Děti, které mají malého sourozence, si často hrají na rodiče. Vozí kočárek, perou prádlo, vaří kašičku, krmí miminko, myjí ho a dávají na nočník. Děti sportovců, ať už aktivních či pasivních, chodí do školky v dresu, nosí si s sebou různé druhy míčů a nejraději hrají s kamarády fotbal. Když po prázdninách děti přicházejí do školky, hrají si na potápěče, na piloty a posádku letadla, na mumie, které viděly nebo o nich slyšely v Egyptě. Z kostek nebo v písku staví zámky a hrady, které navštívily a malují vzpomínky na léto. Po návštěvě u lékaře ve školce vyšetřují kamarády, dávají jim injekce a obrázky za statečnost. Když tráví čas u televize místo toho, aby si se svými kamarády hrály na čerstvém vzduchu, jsou ve třídě neklidné, hlučné, běhají, šermují a střílí po sobě. Hrají si na zloděje, piráty, zombie atp. Všechno, co děti zaujme a vyvolá to v nich nějaké emoce, ať už kladné či záporné, pak ztvárňují ve své hře.

5 Rozdíl mezi hrou volnou a hrou řízenou

Volná hra rozvíjí spontaneitu projevu, komunikaci mezi vrstevníky, má velký význam pro sociální a emocionální zrání dětské osobnosti v přirozených situacích každodenního života. Neměla by však tvořit jedinou či naprosto převažující náplň činnosti v mateřské škole. Podle Kramulové (2008) jsou důležité řízené hry nebo jiné řízené činnosti. „Díky nim se děti naučí, že mají chvíli volno, chvíli musí něco dělat s ostatními, poslouchat učitelku, dodržovat stanovená pravidla a pak mají zase volno. Pokud se totiž dítě ani v posledním roce docházky do mateřské školy nesetká s žádnou řízenou činností, pokud nemusí svou hru přizpůsobit dospělé autoritě, může mít v první třídě problémy s přijetím školního režimu.“ (Kramulová, 2008, s. 17)

Řízená hra je tedy jakousi přípravou na zvládání školních povinností. Naučí děti poslouchat pravidla a snažit se je dodržovat, učí je pozornosti, učí je přemýšlet. Stejně tak jako „obyčejné“ povídání si v kruhu, kde se děti učí vyslechnout kamaráda a neskákat nikomu do řeči. Počkat až na ně přijde řada a mezitím si uspořádat své myšlenky v hlavě.

U obou forem hry je důležité, abychom děti „nezaměstnávali“, ale vytvářeli jim „možnosti k jednání“, jak píše Caiatiová, Delačová, Müllerová (1995, s. 24). Jednání zahrnuje představy o cíli, plán a možnosti, které lze realizovat. Podporuje myšlení, vytrvalost a koncentraci při provádění a dokončení dlouhodobějšího úkolu. Podstatná je také co možná největší nezávislost na dospělém, tzn. rozvoj sebedůvěry dítěte, protože malá sebedůvěra brzdí výkony a inteligenci. „Hlavním cílem pedagogických snah by měl být tvořivý člověk, schopný mezilidských vztahů, jenž se orientuje na skutečné hodnoty.“

5.1 Pozice učitele při volné hře

Úlohou učitelky při hře dětí je především vytvořit podmínky pro hru, dále pak umět ocenit produkt jejich činnosti a povzbudit je. Důležité je také nenutit děti, aby své dílo uklízely na konci dne, ale nechat jim ho, aby věděly, že má cenu se snažit. Je potřebné dát dítěti najevo, že si jeho výtvoru všímáme a oceňujeme ho. Potom i dítě se těší ze svého díla.

Gillernová (2003, s. 55) vidí jako hlavní úkol učitelky zajištění dostatečného výběru nejrůznějších her a hraček, mezi kterými si mohou děti volit.

Dalším úkolem učitelky, jak jsem již zmiňovala, je nechat dětem čas, aby mohly svou hru dohrát. Např. námětovou hru na obchod nelze ukončit naráz výzvou, aby si dítě přestalo hrát. Je nutné dítě včas upozornit, že za chvíli bude muset hru skončit, a nechat mu ji dohrát nenásilně, pozvolna. Učitelka by se měla umět vcítit do zaujetí dětí a projevit pochopení. (Vidí sice, že si hezky hrají a že se jim asi nebude chtít končit, ale za pět minut bude oběd.)

Dále je podstatná facilitace, kterou Kořátková (2003, s. 8) vymezuje „jako usnadňování, podporu, popřípadě provázení, které se realizuje jak v běžné sociální komunikaci, tak v záměrně zvolených, na cíl orientovaných pedagogických procesech. Učitelka je myšlenkově i pocitově s dítětem a usnadňuje, podporuje a provází proces dětského poznávání, učení a prožívání. Facilitace se uskutečňuje například prostřednictvím empatického rozhovoru, komunikačního provázení pocitů, zkušeností a zájmů dítěte a jejím jádrem je aktivní naslouchání.“

Učitelka by měla dítě nechat, aby samo jednalo a tvořilo, aby mohlo situace **prožívat**, protože tehdy se rozvíjí živost a radost, odvaha riskovat, síla zvládat potíže a vypořádat se s neúspěchem.

„Mateřská škola dnes, stejně jako v budoucnu, má právo a povinnost připravovat dítě na nelehké životní situace. (Tradiční obsah předškolního vzdělávání – rozšiřování zkušeností, dovedností a zvyků – slouží pak jako prostředek, nikoli cíl plnohodnotného rozvoje osobnosti.)“ Kolláriková, Pupala, 2001, s. 131)

6 Podmínky pro hru

Caiatiová, Delačová, Müllerová (1995) uvádějí podmínky, které jsou podstatné v dětské hře. Pro správné výchovné využití hry je třeba snažit se tyto podmínky zajistit. Těmito podmínkami jsou prostor a materiál.

Děti potřebují mít dostatek prostoru pro svou hru, a to jak venku, tak uvnitř. Je nutné, aby si vzájemně nepřekážely, nezasahovaly jeden druhému do hry, mohly se ve své hře plně realizovat. Dostatek prostoru je potřeba při hrách pohybových, ale i při stavbě nějakého výtvoru, například lodi, bunkru, zoologické zahrady nebo při hře na

rodinu, když chtějí holčičky chodit na procházku, vozit kočárek apod. Každé dítě je jiné, někomu stačí malý kousek prostoru, někdo by naopak potřeboval celou hernu pro sebe. Některé děti by si dokázaly hrát celý den u stolečku s Legem nebo skládat puzzle, některé naopak staví rozlehlé autodráhy nebo taneční parket. Dostatek prostoru je důležitý také proto, aby si mohly svoje stavby nechat postavené do druhého dne. Tím jsou ujištěny, že jejich snaha a úsilí nejsou zbytečné, a i když se ke stavbě další den vrací jen málokdo, vědí, že se z produktů své práce mohou těšit, a budou mít elán do dalšího stavění. Nejlépe se však dostatek prostoru pro dětskou hru zajistí venku na zahradě, popřípadě někde na louce nebo mýtině, které mohou nedaleko vesnické či maloměstské školky být. Venku se dítě může volně pohybovat, je zde různorodý terén (trávník, písek, jehličí, potok apod.), který podněcuje k experimentování, a v neposlední řadě je dítě na čerstvém vzduchu.

Další podmínkou pro hru je materiální podnět. Takovým podnětem je jakákoli skutečná věc z okolí dítěte, nebo věc pro hru speciálně určená – hračka. Autorky dávají přednost obsahově málo závazným a rozmanitě použitelným materiálům, které se mohou rozbít a nemusí se s nimi šetřit, protože jsou snadno nahraditelné (pokrývky, velké role papíru, krabice od vajec). S takovými materiály si děti mohou hrát bez předvedení nebo návodu dospělého.

O hračce, která je pro hru přímo určená, se zmiňuji v další kapitole.

K výše uvedeným dvěma podmínkám přidává Brierley třetí a tou je čas. „Pokud jde o čas, děti by neměly být honěny z jedné činnosti do jiné; aby se nestaly ukvapenými a roztěkanými.“ (Brierley, 1996, s. 75) V denním režimu mateřské školy je pro hru vymezen prostor ráno, při pobytu venku i odpoledne. Tento čas musí být skutečně naplněn hrou dětí a nesmí být zkracován. Hra je pro děti vážné zaměstnání, kterému věnují plnou pozornost. Přestože vědí, že je to jen „jako“, jsou naprosto zabrané do hry a věří tomu, co právě prožívají. O to těžší je pro ně vrátit se do reality. Stejně tak čas má pro děti jiný význam než pro dospělého. Když je něco baví, jakoby to trvalo jen chvíli, a když mají ležet v klidu na lehátku, zdá se to být nekonečně dlouhé. Nemají představu, co znamená pojem za hodinu, co za deset minut. Důležité je dětem poskytnout dostatek času, aby mohly svou hru dohrát nebo prozatím ukončit v takové fázi, která vyhovuje jim. Je třeba je chvíli předem upozornit, že bude nutné činnost přerušit, kvůli jiné aktivitě, například svačině nebo vycházce. Musíme si uvědomit, že

dítě žije přítomností a velice dlouho si všímá jenom toho, co je právě teď, později i toho, co brzy přijde, ale skoro vůbec ne, když již něco uplynulo. Dítě není pánem času, velmi dlouho jsou pro něj výrazy týkající se minulosti, ale i budoucnosti neujasněné.

6.1 Hračka

Hračky můžeme rozdělit do dvou skupin. Jsou to předměty vyrobené přímo ke hře a předměty, které si dítě samo pro hru zvolilo a přisoudilo jim nějaké aktuálně potřebné vlastnosti. V této kapitole se budeme věnovat hračkám, které byly zhotovené pro dětskou hru.

Nařízení vlády o technických požadavcích na hračky definuje hračku jako „výrobek navržený nebo určený ke hraní dětem mladším 14 let.“ (Nařízení vlády č. 86/2011 Sb.)

Nejuniverzálnější hračka, s kterou si hrají děti po celém světě odpradávná, je loutka – panenka. Panenky jsou velmi různorodé, ať už se to týká materiálu, výtvarného ztvárnění i funkce. Mišurcová uvádí rozdělení panenek na panenky pro bohaté a chudé. Na jedné straně jsou to panenky z hlíny, listí, dřeva a kukuřice, na straně druhé panenky z drahých materiálů jako jsou perly, stříbro, slonovina apod. S rozvojem výroby se měnil i materiál, z něhož se panenky vyráběly. Přibyl porcelán, papírová masa, guma, celuloid a umělé hmoty. (Mišurcová, 1980)

V dnešní době se panenky vyrábějí především z umělé hmoty nebo z její kombinace s látkou. Panenka je hračka, o kterou mohou děti pečovat, ale patří spíše do dívčího světa. Pokud chtějí o něco pečovat chlapci, bývá to spíše plyšák, který je univerzální pro obě pohlaví a v současné době docela oblíbený. Pecinová (2006) popisuje hluboký citový vztah, který děti navazují s plyšovou hračkou. Je mu kamarádem, kterému může svěřit všechna tajemství a podělit se s ním o své trápení.

Myslím si, že tak tomu bývalo v době, kdy ještě nebylo tolik hraček. Dítě mělo jednu oblíbenou hračku, kterou s sebou stěhovalo k babičce či na dovolenou, a mělo k ní vztah. V současnosti děti nemají jen jednoho „plyšáka“ či oblíbenou hračku. Většina z nich si do školky přinese tři plyšáky, auto nebo robota, které hned za dveřmi odloží, a po zbytek dne si jich ani nevšimne. Nosí si je asi proto, aby se s nimi pochlubily nebo proto, že si každý něco nosí a oni nechtějí být výjimkou.

Typickými současnými chlapeckými hračkami jsou různé dopravní prostředky (auta, vlaky, motorky), zbraně, roboti (Transformers) nebo figurky vesmírných příšer (Gormiti, Bakugani). Typickými dívčími hračkami jsou stále panenky, panenky Barbie, umělohmotná zvířátka (Pet shop zvířátka), Zublíci a Zhu zhu křečci. Špaňhelová (2004, s. 53) k tomu říká: „Dítě by nemělo mít hraček hodně, přestává si s nimi pak hrát a nejsou mu vzácné.“

Hračka, s jejíž pomocí mohou děti postavit svět na podlaze, na stole, doma, na zahradě nebo ve třídě mateřské školy, je stavebnice. Hra se stavebnicí podporuje uvědomění si tvaru, velikosti, vztahu jednoho prvku k druhému, rozvíjí tvořivé myšlení, jemnou motoriku a prostorovou představivost, která je základem pro matematické představy. Do her se stavebnicemi je třeba zapojovat všechny děti bez rozdílu pohlaví, především děvčata, která se stavebnicím moc nevěnují.

6.1.1. Požadavky na hračku

Důležitým požadavkem na hračku je její bezpečnost. Stoppardová (1992) bezpečnost popisuje takto: Hračky by měly být bezpečné tvarem, materiálem a vnější úpravou, aby se děti nemohly snadno zranit. Neměly by mít ostré hrany, neměly by být příliš těžké a obsahovat malé částičky, které by mohly děti vdechnout. Musí být vyrobeny ze zdravotně nezávadného materiálu a jejich povrch nesmí být pokryt nebezpečnými barvami, které by dětem mohly způsobit zdravotní potíže. Všechny malé části by měly být dobře připevněny a měly by být větší než 4 cm, aby si je dítě nestrčilo do nosu, úst či uší.

Z hygienického hlediska by hračka měla být svým tvarem a materiálem vhodná pro všechny způsoby a situace, v nichž ji děti používají. Zvláště v prostředí mateřských škol, kde je hračka neustále používaným předmětem, je oprávněný požadavek, aby byla omyvatelná nebo čistitelná jiným způsobem. Menší děti totiž hračky rády dávají do úst, ochutnávají umělé jídlo nebo při hře na pejska nosí věci v zubech. Proto je důležité používat v předškolních zařízeních nejlépe hračky, které lze mýt a dezinfikovat, aniž se poškodí.

Dále jsou zde požadavky estetické. Hračka by měla být vkusná, měl by u ní být sladěn tvar, materiál a barva a měla by odpovídat skutečnosti, jelikož dítě ovlivňuje a

rozvívá. Co se týká materiálu, přednost bychom měli dávat hračkám, které vzbuzují pocity tepla a hebkosti např. textil a dřevo.

Pedagogické požadavky na hračku se týkají rozvoje všech stránek osobnosti dítěte a plnění řady funkcí v jeho životě. „Hračky by měly odpovídat věku dítěte. Hračka, která je pro dítě příliš náročná, mu nedovolí, aby ji dokázalo plně využít, a přestane ho brzy zajímat. Naopak o příliš jednoduchou hračku ztratí dítě zájem ihned.“ (Melgosa, Posse, 2003, s. 72) Dalším požadavkem na hračku, který autor uvádí, je podporovat rozvoj fantazie a tvořivosti. Neměnná hračka, použitelná pouze k jedné hře, není pro děti dost zajímavá, a proto ji tolik nevyhledávají. Daleko podstatnější význam mají hračky, které se dají obměňovat a použít v různých druzích hry. Rozmanitost použití je hlavní důvod, proč dá dítě často přednost jakémukoliv obyčejnému předmětu před složitou, ale příliš specifickou hračkou, která „umí všechno“. Dítě potřebuje přetvářet, ovlivňovat a měnit, a právě vhodná hračka pomáhá tuto jeho snahu rozvíjet.

6.1.2. Funkce hračky

„Hračky působí na dítě esteticky svým tvarem, barvou, materiálem, zvukem a funkční bohatostí. Rozhodující kvalitou hračky je její tvar. Může být ryze funkční (míč, kostky) nebo je jednou z charakteristik předmětu, který zpodobňuje (vláček, panenka). U námětových hraček může být tvar věrnou kopií skutečného předmětu nebo jej znázorňuje na vysokém stupni abstrakce. Estetický zážitek přináší dětem také materiál, z něhož jsou hračky zhotoveny. Příjemný hmatový vjem poskytuje především styk s přírodními materiály jako je dřevo a textil. Mnoho hraček zvyšuje svou přitažlivost tím, že poskytuje dítěti zvukové zážitky. Panenky a zvířátka s hláskem, auta s houkačkou, řehtačky, zvonečky, píšťalky – všechny tyto hračky by měly vydávat zvuky příjemné.“ (Mišurcová 1980, s. 43)

Hračky mají funkci motorického stimulu, který pomáhá pohybovému rozvoji. Dítě se snaží hračku uchopit, manipulovat s ní, házet ji, válet ji, tahat ji za sebou apod., a tak si hrouzou činností procvičuje téměř všechny druhy pohybů.

Významné je působení hračky na citový vývoj dítěte. Citovou vazbu navazují děti především k panence a plyšovému kamarádovi, kteří odpovídají potřebě dítěte o někoho pečovat. Tyto hračky jsou také přítelem a důvěrníkem, s nímž dítě sdílí svou

radost i bolest a u něhož hledá útěchu. Umožňují dětem sdružit se ke společným hrám a poskytují mnoho rozličných, podnětných situací důležitých pro sociální vývoj dítěte. Stávají se spojovacím článkem mezi dětmi a vedou k navazování a upevňování vzájemných vztahů. (Mišurcová, 1980)

Socializační funkci hračky popisuje Opravilová (1998, s. 18) slovy: „Hračka je součástí prostředí, ve kterém dítě žije, částí skutečnosti, jež ho obklopuje a kterou poznává.“ Úlohou hračky tedy je pomoc dítěti pochopit svět a učit se mu rozumět. Umožňuje dítěti zprostředkovaně se začlenit do společnosti dospělých, do lidské civilizace a kultury, díky možnosti ztvárnění spousty zajímavých lidských činností.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 Cíle a výzkumné otázky

Cíle práce:

1. Orientovat se v tématech volné hry předškolních dětí v mateřských školách.
2. Zjistit jaké jsou možnosti ovlivnit námět volných her dětí v mateřské škole.
3. Sledovat, co nejvíce ovlivňuje volnou hru dětí: prožitky/pomůcky/seriály. Jak dalece a trvale jsou děti ovlivněny.

V rámci splnění výše stanovených cílů byly formulovány **výzkumné otázky**:

- 1.1 Jaká témata zpracovávají chlapci/děvčata při volné hře ve zkoumané třídě?
- 1.2 Jaká témata volné hry zaznamenávají učitelky v dalších mateřských školách?
- 2.1 Lze ovlivnit náměty volných her prostřednictvím netradičních pomůcek, rekvizit a hraček?
- 2.2 Lze ovlivnit témata volných her prostřednictvím prožitků, prostřednictvím dětského seriálu nebo dětského filmu?
- 3.1 Jak často a jak dlouho se poté námět stimulované hry opakuje?
- 3.2 Volí si námět stimulované hry spíše děvčata nebo chlapci, starší či mladší děti?

8 Vlastní akční výzkum

Výzkum měl tři části zaměřené na zjišťování skutečností týkajících se volné hry. První část se týkala zjišťování skutečností formou dotazníku u učitelek. Druhou částí bylo vlastní pozorování námětů volné hry dětí ve zvolené třídě a třetí částí byl vlastní akční výzkum týkající se stimulace volné hry dětí prostřednictvím různých podnětů. První část tedy vytváří širší kontext zjištění témat dětských her v různých mateřských školách. Druhá část je zaměřena na kontext bližší, týkající se pouze dětí z jedné třídy. Cílem poslední, třetí části je obohatit konkrétní praxi ověřením zda je možné ovlivňovat téma volných her prostřednictvím vybraných pomůcek, situací a mediálních seriálů.

Chtěla bych zde přiblížit pojem **stimulace**, který v praktické části bakalářské práce často používám. Klimeš (2002, s. 738) k pojmu uvádí: „stimulace je povzbuzování organismu k vyššímu výkonu.“

Myslím, že v kontextu této práce bych stimulaci mohla formulovat takto: ovlivňování či podněcování dětí různými faktory vedoucími k určité aktivitě. **Nepřímá**

stimulace znamená, že děti nejsou ovlivňovány přímo, ale nepřímo. Tzn. místo položení otázky: „Nechcete si dnes hrát na hasiče?“, zprostředkují návštěvu hasičské zbrojnice a pak už je jen na dětech, zda se tento námět promítne v jejich hře nebo ne.

8.1 Výzkumné metody

Pozorování

Jednou z metod mého výzkumu bylo pozorování volné hry dětí v jedné třídě mateřské školy. Jednalo se o pozorování zúčastněné, protože v této třídě pracuji jako učitelka, tudíž jsem v interakci s dětmi. Mé pozorování bylo systematické – sledovala jsem v delším období pouze jevy, které jsou ve vztahu k cílům. Například: jaká témata volí děti ve volné hře, jestli lze ovlivnit volnou hru dětí nepřímou stimulací, jak často a jak dlouho se hra nepřímo stimulovaná (prožitky a pomůckami) opakuje a jestli jsou ovlivněny spíše děvčata nebo chlapci. Data jsem zaznamenávala do předem připraveného záznamového archu, který je přiložen k této práci v příloze č. 2.

Dotazníky

K orientaci v tématech volné hry, které si děti ve svých hrách volí, jsem použila nestandardizovaný dotazník pro učitelky mateřských škol, který obsahoval celkem 17 otázek. Dotazník zahrnoval 4 typy otázek: s výběrem, se škálou, s otevřenými i uzavřenými odpověďmi. Byl předložen ve třech mateřských školách v Humpolci, celkem 23 respondentkám. První verzi dotazníku jsem dala zodpovědět své kolegyni ve třídě a následně jsem upravila nejasné otázky. Poté jsem rozdala finální verzi dotazníků v naší mateřské škole a roznesla je i do dalších dvou mateřských škol v našem městě. Celkem byl dotazník rozdán 23 učitelkám, z nichž se mi přes osobní doručení i vybrání vrátilo jen 22.

Pro potřeby mého šetření jsem připravila dotazník zjišťující:

- věk dětí ve třídách, v nichž učitelky pracují
- témata volných her
- odlišnosti her dívčích a chlapeckých
- řešení konfliktů při hře
- skupiny tvořící se při hrách

- názory učitelek na hru dětí
- důvody zasahování učitelek do volné hry
- podněty ze života/ze seriálů, které se ve hře odrážejí

Příprava a ověřování experimentů se stimulačními podněty pro dětskou hru

Shromáždila jsem různorodý materiál, na němž jsem formou experimentu ověřovala působení různých činitelů na hru dětí. Vytvořila jsem škálu pomůcek, zážitkových situací a videoseriálů, které jsem v průběhu sedmi měsíců zařazovala ve zkoumané třídě do běžného denního režimu a zaznamenávala jejich působení na výzkumný vzorek dětí. Zjišťovala jsem, jestli se některý z těchto činitelů promítne do dětské hry a pokud ano, tak v jakém rozsahu. Celkem jsem do experimentu zařadila 10 druhů herních pomůcek, 6 prožitkových situací a 4 videoseriály.

8.2 Časový harmonogram

Sběr dat proběhl ve školním roce 2011/2012 a 2012/2013. Od ledna 2012 do února 2012 včetně, jsem prováděla pozorování volné hry dětí a témat, která si pro hru volí. Jednalo se o pozorování zúčastněné, protože děti často vyžadovaly moji spolupráci při hře. Podrobně je výsledek pozorování popsán v příloze č. 3.

Od poloviny března 2012 do konce listopadu 2012 jsem průběžně připravovala pro děti určité pomůcky a hračky, absolvovala jsem s dětmi různé výlety a snažila se jim zprostředkovat zajímavé zážitky, pouštěla jsem dětem kreslené seriály a následně prováděla strukturované pozorování zaměřené na využití mnou přinesených pomůcek, shlédnutých seriálů a prožitých situací. Přesně rozepsané výsledky pozorování jsou zařazeny do přílohy č. 4.

8.3 Místo výzkumu

Místem výzkumu je mateřská škola, která se nachází na Vysočině v městě Humpolci, v němž žije zhruba 11 000 obyvatel. Budova mateřské školy, v níž jsem výzkum prováděla, stojí uprostřed rozlehlé, téměř půl hektaru velké zahrady. Školní zahrada je dobře udržovaná, jsou zde dostatečné možnosti pro zábavu a rozvoj dětí. Na zahradě je velké množství zeleně, která udržuje vhodné klima a poskytuje

dostatek stínu.

Samotná budova mateřské školy je pavilonového typu. Ve dvou pavilonech jsou umístěny čtyři třídy. Třídy jsou naplňovány maximálně do počtu 28 dětí. Třetí pavilon je hospodářský, je zde školní kuchyně, kanceláře, prádelna, sušárna a sklady. Současná kapacita školy je 132 dětí. Škola je průběžně vybavována, v posledních letech proběhla velká rekonstrukce budovy.

Třídy jsou prostorné, jejich velikost je přibližně 110 metrů čtverečních, jsou členěny do menších, útulnějších a praktických prostorů. Jsou zde vybudovány hrací koutky, které dětem poskytují soukromí a klid a jsou ponechány pro společné nebo rušnější činnosti. Tento prostor zároveň slouží k odpočinku. Každá třída je vybavena novým nábytkem, dětskou knihovnou, odbornými knihami, hračkami a pomůckami dle možností školy. Při výběru hraček přihlížíme k věkovým potřebám dětí, hračky jsou bezpečné s atesty výrobců. U každé třídy je hygienické zázemí, šatna a vlastní výdejna jídla.

Mateřská škola má dostatečně velké prostory a takové prostorové uspořádání, které vyhovuje nejrůznějším individuálním či skupinovým činnostem dětí. Vybavení hračkami a pomůckami je průběžně doplňováno a obnovováno. Všechny hračky jsou umístěny tak, aby je děti dobře viděly a mohly si je samostatně brát. Na výzdobě prostředí se podílejí i děti svými výtvary.

Třída „Čmeláků“ (v níž probíhala větší část výzkumného šetření)

Tato třída je rozdělena na tři základní části. Jedna z nich je vybavena stolečky využívanými nejen ke stravování, ale také při práci s výtvarným materiálem, literaturou, didaktickým materiálem a hrami se stavebnicemi. Druhou část tvoří hrací koutky například: kuchyňka, doprava, divadlo, obchod atp. Poslední částí je otevřený prostor, využívaný při pohybových hrách, gymnastice, k rannímu kruhu, dramatizaci pohádek, tanci, a také jako místo odpoledního odpočinku. V příloze č. 1 jsou podrobně popsány kategorie hraček a dalších pomůcek, které ve třídě najdeme.

V této třídě proběhlo jednak pozorování volné hry a témat, která si děti pro hru volí a byl zde také realizován program se stimulačními podněty pro dětskou hru.

8.4 Výzkumný vzorek

vzorek A

Skupina 23 učitelek průměrného věku 47 let, pracujících ve třech mateřských školách v daném městě. S těmito respondentkami byla provedena výzkumná metoda dotazování formou písemného dotazníku.

vzorek B

Skupina 28 dětí z jedné třídy mateřské školy. Třída má věkově homogenní uspořádání. Proměnnou zde byla nemocnost dětí. Výzkum byl ovlivněn také mou častou nepřítomností z důvodu školní výuky. Protože byl výzkum dlouhodobý, začal v lednu 2012 a ukončen byl v listopadu 2012, došlo během této doby k práci s dvěma skupinami dětí. Ve školním roce 2011/2012 (leden – červen) jedna skupina dětí - 12 děvčat a 16 chlapců (z toho 22 předškoláků a 6 mladších dětí) a od začátku školního roku 2012/2013 (září – prosinec) druhá skupina dětí - 11 děvčat a 17 chlapců (z tohoto počtu 26 předškoláků a 2 mladší děti), v níž některé děti byly stejné jako v první skupině (odklad a dříve mladší děti). Průměrný věk dětí 5,5 – 6 let.

V průběhu 9 měsíců byl s touto skupinou prováděn výzkum volné hry nejprve formou pozorování volné hry, později formou experimentu sledujícím ovlivnitelnost hry dětí.

9 Výzkumné šetření

9.1 Volba námětů volné hry z pohledů učitelek

Zjišťováno formou dotazníku pro učitelky ve třech mateřských školách.

9.1.1. Realizace zjišťování

Připravila jsem nestandardizovaný dotazník obsahující 17 otázek a zhruba po 14 dnech jsem dotazníky u učitelek mateřských škol osobně vybrala. Z 23 dotazníků se jich vrátilo 95,65%. Znění dotazníku je uvedeno v příloze č. 6. Učitelky vypovídaly o dětech ve svých třídách, tedy přibližně o tématech 340 dětí.

9.1.2. Odpovědi na otázky v dotazníku pro učitelky

Otázku č. 1 „Jakého věku jsou děti ve vaší třídě?“ zodpověděly učitelky takto:
4 učitelky mají ve třídě děti tříleté,
5 učitelek děti tří – pětileté,
3 učitelky čtyř – pětileté,
6 učitelek čtyř – sedmileté
4 učitelky šesti – sedmileté děti.

Na 2. otázku zda jsou děti ve třídě věkově homogenní či heterogenní odpovědělo 9 učitelek věkově stejnorodé a 13 učitelek věkově smíšené.

Na 3. otázku: „Zda si hrají děti spolu nebo spíše samy?“ byly odpovědi: 6x individuálně (4x ve třídě mladších dětí, 2x ve třídě starších) a 20x v kolektivu (převažující u starších dětí). V této otázce některé učitelky označily obě možnosti.

Tabulka č. 1 uvádí pořadí nejčastějších odpovědí na 4. otázku: „Na co si nejvíce děti hrají, když hrají námětovou hru?“

Tabulka č. 1

Námětová hra	Počet odpovědí
na rodinu	18
na kuchaře	15
na zvířata	14
na obchod	9
na policii	7
na želvy ninja	2
na šmouly	1
na piráty	1
na doktora	1
na sportovce	1
na opraváře	1
na roboty	1

Otázka č. 5 jestli se liší hra chlapců a děvčat byla zodpovězena 11x ano, 7x spíše ano, 4x spíše ne a ani jednou nebyla zaškrtnuta možnost ne.

Na otázku č. 6 „Děvčata/chlapci si nejčastěji hrají s/na...“ učitelky odpověděly následovně. Co se týká oblíbenosti hraček u děvčat, nejvíce učitelek se vyslovilo pro

kuchyňku, poté panenky, dále kreslení, zvířátka a domeček. Tabulka č. 2 vystihuje počty odpovědí. U chlapeckých hraček převažuje obliba aut/autodráhy, stavebnic/Lega a kostek. Četnost odpovědí je uvedena v tabulce č. 3.

Tabulka č. 2

Oblíbené hračky děvčat	Počet odpovědí
kuchyňka	15
kreslení	5
zvířátka	3
panenky	8
domeček	3
stolní hry	1
puzzle	2
stavebnice	1

Tabulka č. 3

Oblíbené hračky chlapců	Počet odpovědí
stavebnice/Lego	15
kostky	8
auta/autodráha	18
domeček	1
stolní hry	1

Nejčastěji si děvčata hrají na maminky a domácnost (14), na vaření (5), na školku (2) a po jedné odpovědi na zvířata, obchod, návštěvu a divadlo. Chlapci si nejčastěji hrají na řidiče (13), opraváře (5), policii (5), stavitele (5) a po jedné odpovědi na sportovce a roboty.

U otázky č. 7 „Jak řeší děti konflikty při hře?“ učitelky často zaškrtnly více možností. Nejčastěji řeší děti konflikty žalováním (2x), méně často domluvou (12x) a nejméně agresí (5x).

Na otázku č. 8 „Komunikují spolu děti během hry?“ byla odpověď 16x ano, 6x spíše ano a možnost spíše ne a ne nebyla zaškrtnuta ani jednou.

Na otázku č. 9 „Jaké skupiny dětí se při hře tvoří?“ učitelky odpověděly 17x skupiny dětí s podobnými vlastnostmi, 6x skupiny náhodné (převážně u mladších dětí). Děti s odlišnými vlastnostmi si spolu podle odpovědí učitelek nehrají nikdy.

U otázky č. 10 „Které děti si podle vašeho názoru (zkušeností) hrají lépe?“ se učitelky v 18 případech vyslovily pro názor, že předškoláci si umí hrát lépe než mladší děti, v 5 případech se přiklonily ke hře mladších dětí. 11 učitelek ze 14, které učí ve třídě předškolních dětí, považuje hru starších za lepší. Učitelky, které mají na starosti mladší děti, se v 7 z celkem 9 případů také přiklonily ke hře starších dětí. Tomuto faktu se podrobněji věnují v kapitole 10.

Otázka č. 11 „Vstupujete do dětské hry?“ byla zodpovězena 9x ano (vyslovilo se takto 5 učitelek mladších dětí a 4 učitelky starších dětí) a 13x výjimečně. Žádná učitelka neodpověděla, že do volné hry dětí nezasahuje.

Otázka č. 12 „Pokud ano, z jakého důvodu?“ vysvětluje důvody vstupu do hry. Nejčastěji je to dětmi vyžádaná spolupráce při hře (20x), poté řešení konfliktu (18x). Dalším důvodem je podle učitelek „nehezka“ hra (11x), návrh na obohacení hry (1x) a bezpečnost hry (1x).

Na 13. otázku „Připravujete náměty nebo necháváte dětem volnost při výběru hry?“ učitelky odpověděly: někdy připravuji (15x) a nechávám dětem volnost (14x), žádná neodpověděla, že vždy připravuje náměty pro hru.

Na otázku č. 14 „Odráží se ve hře dětí podněty z televizních seriálů?“ 17 učitelek odpovědělo ano, a pouze 5 učitelek odpovědělo ne (učitelky mladších dětí).

Otázka č. 15 „Jestliže ano, z jakých nejvíce?“ zjišťovala konkrétní názvy seriálů, které se odrážejí ve hře. Byl to především Spiderman, Šmoulové, želvy ninja a další seriály s prvky agresivity. Přesná čísla jsou uvedena v následující tabulce.

Seriály odrážející se ve hře	Pořadí dle četnosti
Spiderman	7
Šmoulové	4
s prvky agresivity / boje	4
Želvy ninja	3
počítačové hry	3
Roboti	2
Animáček	2
Pokémoni	2
Auta	1
barbie	1

Na otázku č. 16 „Odrážejí se ve hře dětí zážitky ze života?“ odpovědělo všech 22 učitelek ano.

Otázka č. 17 „Pokud ano, jaké například?“ zjišťovala konkrétní zážitky, které děti ve hře zpracovávají. Následující tabulka uvádí odpovědi učitelek a jejich četnost.

Zážitky odrážející se ve hře	Pořadí dle četnosti
z rodiny	16
výlet/dovolená	8
u lékaře	5
policie	4
nakupování	2
kadeřnictví	2
divadlo/kino	2
školka/škola	2
sport	1
úklid	1
stolování	1

9.1.3. Shrnutí výsledků

Předkládám zde výsledky analýzy, která se týká názorů učitelek mateřských škol na hru dětí a zasahování do ní. V některých odpovědích učitelky označily více možností.

Učitelky se ve většině případů shodly na odpovědích, ať už se týkaly námětů her, které si nejvíce volí pro hru děvčata (na maminky, na kuchařky, na školku) nebo chlapci (na řidiče, opraváře, policii, stavitele). Shodly se v názoru, že hra chlapců a děvčat se liší, děvčata si nejčastěji hrají s kuchyňkou, panenkami a ráda kreslí, kdežto stavebnice a stolní hry je moc nelákají. Chlapci si nejčastěji hrají s auty a autodráhou, staví ze stavebnic (převážně Lega) a dřevěných kostek, ale na rodinu si hrají jen výjimečně. (Čtyři učitelky odpověděly, že hra mladších dětí se spíše neliší.) Shodně odpověděly, že děti spolu během hry komunikují, a to jak mladší, tak starší. Ve většině případů se podle učitelek sdružují ke hře děti s podobnými vlastnostmi, pouze u mladších dětí se někdy tvoří náhodné skupiny. Tři čtvrtiny učitelek odpověděly, že si děti hrají nejvíce v kolektivu, zbývající čtvrtina, která se přiklonila k individuální hře, se týkala mladších dětí. Do hry dětí všechny učitelky vstupují, z větší části výjimečně, hlavně z důvodu vyžádané spolupráce při hře nebo při pomoci řešení konfliktů. Minimálně pak zasahují do hry z důvodu bezpečnosti (u mladších dětí) nebo s návrhem obohacení hry (u starších dětí). Ohledně přípravy námětů nebo ponechání volnosti při výběru hry byly odpovědi zhruba nastejno – 15x někdy náměty připravují a 14x nechávají dětem volnost. Toto téma je dále zpracováno v kapitole 10. Seriály se podle

učitelek ve hře odrážejí, a to především ve hře starších dětí. Jen 5 učitelek z 22 odpovědělo, že tomu tak není, byly to učitelky pracující s malými dětmi. Nejčastěji jsou ovlivněni Spidermanem, Šmouly a seriály s bojovými prvky jako jsou želvy ninja. Všechny učitelky shodně odpověděly, že se ve hře odrážejí zážitky ze života. Nejvíce z rodiny, z výletů, návštěvy lékaře, setkání s policií, z nakupování, kadeřnictví, návštěvy kina a práce v kuchyni.

9.2 Vlastní pozorování námětů volné hry ve zvolené třídě

Ve třídě Čmeláků jsem v rozmezí dvou měsíců prováděla pozorování volné hry předškolních dětí. Především námětů, které si ke hře volí.

9.2.1. Realizace zjišťování

Připravila jsem si záznamový arch, který obsahoval 4 položky: datum, čas, subjekt pozorování a popis hry. Do tohoto archu jsem od ledna 2012 do konce února 2012 zaznamenávala náměty volných dětských her, zda si děti hrají individuálně nebo ve skupinách, jaké se tvoří skupiny dětí, dobu trvání her a popis konkrétních her.

9.2.2. Výsledky pozorování

Záznamové archy s podrobně popsáním pozorováním her jsou v příloze č. 3.

Při pozorování volné hry se ukázalo, že ke hře se tvoří dívčí a chlapecké skupiny. Jen občas se nějaké děvče zapojilo do hry s chlapci (pokud ho chlapci do hry přijali), častěji se chlapec zapojil do hry s děvčaty. Mladší děti si nehrály jen s mladšími, ale spíše se přidaly ke hře starších.

Hra děvčat byla převážně tišší, nápaditá, bez zasahování do hry někomu jinému. Dívky nejčastěji hrály námětovou hru na rodinu, nakupovaly, vařily, staraly se o panenky, velice rády malovaly a tvořily z barevných papírů, často si hrály také na zvířata. Někdy pořádaly piknik nebo se z nich staly čarodějky, stavěly si domeček, prodávaly hračky nebo si hrály u stolečku s hračkami, které si přinesly z domu (se zublíky). Některé dívky rády cvičily s obručemi, ale se stavebnicemi si hrály jen výjimečně. Děvčata byla většinou svou hrou hodně zaujata, a proto u ní vydržela delší dobu. V průměru kolem 23 minut.

Výjimečně si hrála nějaká dívka ve skupině chlapců, kterými se nechala strhnout, a stala se agresivnější, např.: boxovala, střílela nebo ničila stavby své i ostatních dětí.

Většina chlapců se často vracela ke hře na vojáky, na želvy ninja, rytíře, zloděje a další, jejichž podstatou je střelení, šermování, „sekání hlav“, zasahování do hry jiným dětem, křik a neustálé běhání z místa na místo. Takové hry často neměly dlouhé trvání, jejich námět se brzy vyhrál a chlapci nevěděli co dál. Někdy byla hra přerušena z důvodu bezpečnosti dětí. Tyto hry trvaly v průměru 12 minut. Občas si chlapci hráli také na zvířata, na mumie, na seriálové hrdiny – želvy ninja, Šmoulové, Bořek stavitel, na potápěče, prodavače, na rodinu. Chlapci ke své hře často využívali stavebnice, z nichž stavěli různé figurky, zvířata podle návodu, pistole, meče a silnice. Z molitanových kostek stavěli domečky, bunkry a bludiště.

Ve výzkumném vzorku byli i chlapci introvertní a tišší povahy (3), kteří si raději hráli s děvčaty například na rodinu, na školu, na kuchaře a často malovali.

Někteří chlapci si nejraději hráli sami (celkem 4). Ondra stále stavěl ze stavebnic počítač a pracoval na něm, Tomáš stavěl různé domečky, Jindra vařil a zpíval a Daneček stavěl ze stavebnice „bakugany.“ Byli svou hrou velice zaujati, stále se k ní vraceli a docela dlouho při ní vydrželi. Taková hra většinou trvala půl hodiny a více.

9.3 Srovnání výsledků ze zjišťování volby námětů

Při porovnávání výsledků dotazníkového šetření a pozorování volné hry jsem zaznamenala shodu ohledně námětů dívčích her, ale u námětů chlapeckých her se zjištěná data částečně rozcházejí.

Učitelky odpovídaly, že děvčata si nejvíce hrají na rodinu a vše co k tomu patří, tzn. péče o domácnost a o děti. Mezi jejich nejoblíbenější hračky tedy patří kuchyňka a panenky. Další oblíbenou hrou je kreslení, dále pak hry na zvířata, hry v domečku a hry s figurkami zvířat. Podle názorů učitelek tráví děvčata málo času hrou se stavebnicemi. Ke zcela stejným poznatkům jsem dospěla i já v pozorování hry výzkumného vzorku děvčat.

Při pozorování námětů chlapeckých her jsem zaznamenala pouze 3x hru s dopravními prostředky, kdežto učitelky odpověděly, že nejoblíbenější chlapeckou

hračkou jsou auta a nejčastěji si hrají na řidiče. Dále si podle učitelek nejvíce hrají na stavitele, opraváře a policii, ale ani toto se neshoduje s výsledky pozorování výzkumného vzorku chlapců. V něm si nejčastěji hráli na zloděje, vojáky, rytíře a želvy ninja. Tzn. nejen na ty hodné, ale i na padouchy. Další hračkou v pořadí oblíbenosti jsou podle učitelek stavebnice a kostky, což se shoduje s výsledky mého pozorování. Z něj také plyne, že si chlapci hrají i na rodinu, kuchaře, prodavače a na zvířata, kdežto mezi odpověďmi dotazníku se tyto možnosti vůbec nevyskytly. Z pozorování též vyplynula velká oblíbenost různých staveb typu: domeček, bunkr, hrad, ale pouze jedna učitelka odpověděla, že si chlapci hrají s domečkem.

Z tohoto srovnání vyplývá, že děvčata ze všech zkoumaných tříd mateřských škol volí stejné náměty svých her, kdežto náměty chlapeckých her se ve zkoumaném vzorku liší. Jediný shodný poznatek je tvorba ze stavebnic a jejich časté využívání při hrách. Tento fakt přisuzuji tomu, že děvčata jsou idealističtější, to znamená, že ve své hře ztvárňují ideální věci – hrají si na rodinu, pečují o děti atp. Napodobují člověka, který je jim velkým vzorem – maminku, s níž tráví nejvíce času a ztotožňují se s ženskou rolí. Jejich hra je stereotypní, a proto se na tématech dívčích her shodly všechny učitelky. Kdežto většina chlapců potřebuje akční hru plnou pohybu a křiku; chlapci jsou roztěkanější a působí na ně všechny vlivy z jejich okolí. Důvodem by mohla být identifikace s mužskou rolí, která je velice různorodá. Tatínkové se nezabývají pouze jednou činností – péčí o domácnost – ale kromě různých mužských prací se věnují také množství dalších zájmů.

9.4 Stimulace her prostřednictvím nabízených pomůcek

Snažila jsem se vytvořit zajímavý a široký výběr pomůcek z různých oblastí. Ať už to byly přírodní materiály jako šišky, dřívka a šnečí ulity či materiály používané v každodenním životě například krabičky od léků a fáče, šátky, hasičské helmy, a také věci odpadové jako jsou pивní zátky, krabice různých velikostí, papírové ruličky od kuchyňských utěrek a toaletního papíru.

9.4.1. Realizace zjišťování

Připravila jsem si podobný záznamový arch jako je uvedený v příloze č. 2. Tento však obsahoval kromě položek: datum, čas, subjekt pozorování a popis hry ještě položku: čím byla hra ovlivněna. Do tohoto archu jsem od března 2012 do konce listopadu 2012, vyjma dvou letních měsíců, kdy byla školka uzavřena, zaznamenávala volné hry dětí. Zaměřila jsem se pouze na hry, při nichž byly používány mnou dodané pomůcky. Přehledové pozorovací archy jsou v příloze č. 4.

9.4.2. Nové pomůcky

16. dubna 2012 jsem do třídy donesla **ruličky** od toaletního papíru a dřevěné čtvercové **destičky** o rozměru 6 x 6 x 1 cm. Nikolka a Ondra objevili ruličky a začali je zkoumat, zjistili, že je každá jiná – dlouhé, krátké, úzké a širší. Vybrali si, které zrovna potřebují a Ondra je slepil dohromady a vyrobil tak dalekohled, díval se jím na mě a řekl, že mě zvětšenou nevidí, protože tam chybí čočky. Potom ruličky zasouval do sebe a vyrobil tak vodovodní potrubí. Nikolku napadlo, že si ruličku nazdobí. Nalepila na ní barevné papírky a nastříhala do ní otvory. Ruličky zaujaly i ostatní děti, které ráno do školky přicházely. Kubík K. je používal jako paličky k bubnům, Daneček do nich zase mluvil jako do megafonu. Natálka Š. spojila tři dlouhé rule a hrála na ně jako na lesní roh, přidala se k ní Terežka Š., a z lesního rohu se najednou prodloužením stal tunel, kterým se na sebe dívaly, pak stavěly věže, hradby a nakonec dům, s jehož stavbou jim pomáhal i Zdenda. Matýsek a Mareček postavili garáž pro spoustu aut s velkými vraty, a pak tam ta auta parkovali.

Ke hře s ruličkami se děti vrátily ještě třikrát. Holčičky natrhaly na zahradě okrasnou trávu a ve třídě pro ni vyrobily vázu – ruličku od utěrek zesponu nastříhaly a přilepily k podložce. Natálka si zase vzala dvě dlouhé ruličky a cvičila s nimi gymnastickou sestavu.

Dřevěné destičky děti zaujaly méně, ale hráli si s nimi v delším časovém úseku. Matýsek a Jindříšek z nich stavěli 23 minut garáž, která je na fotografii č. 1 v příloze č. 5. Nikolka z nich vždy vytvořila nějakou sestavu a Natálka stavěla přesně podle ní a

potom se vystřídaly. Když je to přestalo bavit, vzaly si ještě ruličky a postavily z kombinace těchto materiálů hrad.

Zdenda o dva měsíce později postavil z těchto destiček na stolečku labyrint, a použil k tomu ještě barevné destičky z jiné stavebnice, viz foto č. 2.

24. září použili destičky Matýsek a Daneček k vydláždění chodníku ve městě, které postavili z dřevěné stavebnice.

Od **14. května** byly v herní nabídce **šnečí ulity**. Když je Jindra, Kubík K. a Tomášek objevili, prohlíželi je ze všech stran a zkoumali. Povídali si o tom, že některé jsou pruhované, v některých jsou dírky, jedna je celá rozbitá a uvnitř to vypadá, jakoby v ní byl tobogán. Zkoušeli, jestli budou šumět, když je dají k uchu, povídali si, že to byl šnečí domeček a pak určovali, která je tat'ka a mamka.

Jindra je zkoumal i druhý den, snažil se ty malé strčit do těch větších a schovat je tam.

O necelý měsíc později je znovu objevili Matýsek, Jindra a Filípek, třáslí s krabičkou, v níž ulity byly a znělo to jako zvonkohra. Zuzanka, Nikolka, Lukášek, Vojtík a Terežka si dali ulitu na hřbet ruky a chodili s ní po třídě. Snažili se, aby jim ulita nespadla a trénovali tak svoji soustředěnost a rovnováhu. K bohatší hře s touto pomůckou nedošlo. Děti si nevěděly rady co s tím a nebyly si jisté, jestli jsou ulity opravdu určeny pro jejich hru nebo je to materiál určený na výzdobu třídy.

3. září 2012 jsem do třídy donesla **kartónové krabice** různých velikostí. Filípek B., Vojtík a Sam je hned využili tím způsobem, že z nich udělali trup lodi, příd' postavili z molitanových kostek a našli si kruh z provazu, který použili jako kormidlo. Viz foto č. 3. Do jedné krabice dali peníze a udělali si z ní truhlu s pokladem. Po 13 minutách si šli tito kluci hrát jinam a loď si půjčili Kuba K. a Kuba N., kteří se rozhodli, že poplují do Turecka, a protože je to dlouhá cesta, tak prý si nejdřív v Praze nakoupí zásoby – maso, perníky, chleby. Vše uklidili do krabic, z kterých byl vytvořen trup lodi. Jedna krabice zůstala prázdná, to je prý záchod, kdyby měli mořskou nemoc. (22 minut)

Druhý den si z krabic a molitanových kostek postavili Ondra a Filípek auto, viz foto č. 4. Krabice použili v přední části auta a také vzadu jako kufr, do kterého dávali věci, které nakoupili. Nasedli a jeli na výlet. Celkem 17 min.

19. září si krabice vzal Vojtík, Lukášek a Milánek, zkoušeli, jestli se do té největší vejdu a začali se tam schovávat. Střídali se jeden po druhém a toho, koho zavřeli v krabici, se ptali: „Bojíš se?“ Poté chvílku stavěli obrázky na magnetickou tabulku a pak se zase schovávali a volali: „Milánek tady není.“ Asi 12 minut.

26. září jsem přinesla **borové šišky**. První si jich všiml Tomášek a nejdříve nechápal, kde se tam vzaly, patří přece do lesa. Proto je vyndával z krabice na zem a dělal z nich les. Trvalo to 6 minut. Ještě ten den je Filip B., Kuba K. Matěj, Vojta, Daneček a Julinka naházeli do „ohně“ a pekli je jako brambory a buřty u táboráku. Přitom zpívali a hráli na kytary vyrobené ze stavebnice, asi 12 minut.

O dva dny později Anička sestavila ze šišek na stole obrázek sluníčka a kytičky během 11 minut.

Filípek Š. přenesl 8. října šišky ze třídy na pískoviště. Z písku postavil hradby a za ně dával šišky jako rytíře. Zapíchl tam také lopatky naplněné pískem, které představovaly katapulty. Celá hra trvala 26 minut. Nikolka vyráběla dorty z písku a šišky používala jako ozdobu. Tomášek, Matýsek a Filípek B. vykopali v písku díru, šišky do ní naházeli a zasypali ji. Hráli si, že je to poklad, který budou hledat. (9 minut)

Svázáním sedmi tvrdých kartónových desek, o rozměru 100 x 50 cm, jsem vyrobila **paravan** a dala ho dětem **25. září** k dispozici. Matýsek, Sárinka a Terežka si z něj postavili dům. V dalším okamžiku z něj byla psí bouda, kde byli zavření psi (Terežka a Sárinka) a Matýsek byl jejich pán, který je venčil. Tato hra trvala skoro 40 minut. Později se děti vystřídaly Dan, Matěj, Sam a Vojtík boudu předělali na bunkr, stali se vojáky a schovávali se v něm před kočkovitou šelmou (Terežkou), kterou fotili a lovíli. O chvíli později paravan posloužil jako dům a Kubík K., Daneček, Tomášek a Lukášek ho hasili, protože jim chytily dveře.

Další den si kluci z paravanu udělali stan (přehodili přes něj látku a připnuli ji kolíčky – tak vyrobili střechu, viz foto č. 5), kolem postavili zátaras proti srnkám a prasatům a opékali buřty. Po 20 minutách se proměnili v indiány a stan v teepee a protože přišla noc, nanosili si dovnitř lehátka a šli spát. Ke skupině se přidala Julinka a Kubík S. a hráli si, že jsou na táboře. Paravan představoval chatku, štípali dříví sekerou a pekli buřty. Tyto děti pak paravan opustili, a tak se do něj nastěhovali Tomášek a

Viktorka. Z molitanových kostek přistavěli ještě jeden pilíř, aby jim pořádně držela střecha (látka se jim totiž prověsila) a hráli si na rodinu. Viktorka vařila a Tomášek zval na návštěvu přátele.

Následující den si s paravanem hráli jenom chlapci, zatemnili si ho přehozením látky a molitanových lehátek viz foto č. 6, a schovávali se v něm; byl to jejich dům, ve kterém uklízeli, vařili, zvali na návštěvu přátele, opravovali ho a upravovali jeho okolí. Sam si chvíli hrál na pošťáka a doručoval obyvatelům domu různé poštovní zásilky. Hra pokaždé trvala kolem půl hodiny.

O necelých 14 dní později si paravan vzali Vojta, Matěj, Filip, Tomáš, Sam a Kuba a hráli si v něm na indiány. Později si jiná skupina hrála na rodinu a domácí zvířata, pak se z domečku stalo vězení pro zloděje.

O dalších 14 dní později „ukořistila“ paravan první děvčata, proto si chlapci postavili svůj domeček z pěnových puzzle i se střechou.

Další den Matýsek, Vojtík, Filípek a Patrik paravan proměnili na hrad a hráli si na strážce. Ze stavebnice si vyrobili meče a kopí a hlídali u hradeb. Další dny se opakovala hra na rodinu a na rytíře.

Šátky jsem do třídy donesla **5. listopadu**. Děvčata s nimi většinou tančila a hrála si na víly nebo na koně, kdy si je zastrčily do punčoch (jako ocas) nebo k culíku (jako hřívu). Milánek se do šátků oblékl – udělal si sukni a dlouhé vlasy jako měla princezna Locika. Jeho fotografie je v příloze č. 5 pod číslem 7.

Někteří si hráli na kadeřnictví – šátky byly buď vlasy, nebo přehozy u kadeřnice. Julinka se stala čarodějkou a mávnutím šátku ostatní děti proměňovala. Terežka využila šátky také jako záclony v domečku, viz foto č. 8.

Viktorka s Julinkou vystřídaly mnoho funkcí šátku. Jednou byl oponou, pak zavinovačkou pro miminko a pak ubrusem. Vojtík z šátku udělal střechu svého bunkru, Sárinka zase peřinku v kočárku a stínítko proti slunci.

Julinka, Viktorka a Markétka si hrály na pumy. Díky šátkům si ozdobily svojí klec, aby se jim v ní líbilo. Hra s touto pomůckou se opakovala 7 dní za sebou a vždy trvala méně než půl hodiny.

Do třídy jsem **9. listopadu** přinesla velkou krabici **zátek od piva**. První je objevili Honzík a Matýsek, kteří vyrobili skrýš, kolem ní postavili figurky „Gormitů“ jako strážce a zátky schovali dovnitř, prý je to „gormití zlato.“ Hra trvala 11 minut. Sam, Filípek B., Kubík S. a Tomášek poprosili Matýska a Honzíka, aby jim nějaké zátky dali a hráli si na piráty. Někteří byli hodní a někteří zlí a svůj zlatý poklad (vybrali si jen žluté zátky) chránili před sebou navzájem. Jejich hra trvala půl hodiny.

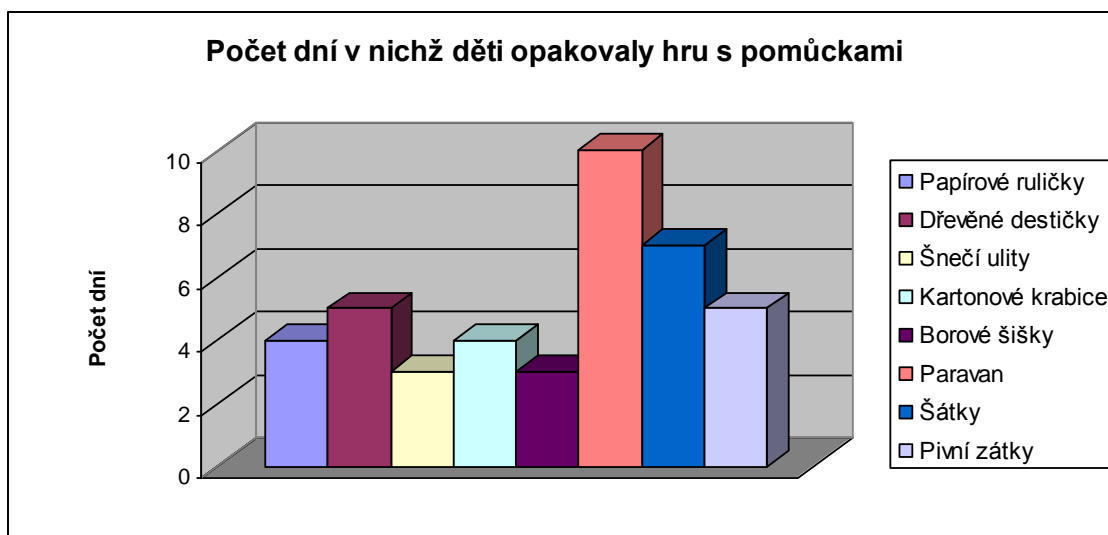
O tři dny později (po víkendu) si na piráty hráli Lukášek, Kubík K., Honzík a Vojtík. Ten potom zátky třídil podle obrázků, které na nich byly.

15.11. si zátky vzala Terežka, Markétka a Lucinka, které si s nimi hrály v obchodě. Ke každému nákupu je dávaly jako zlatý dárek - 18 minut.

O 14 dní později Daneček C. zátky využil jako jídlo. Naplnil jimi hrnce, hrnečky a talířky v kuchyni a hostil své kamarády – 14 minut. Ten samý den si Anička a Terežka hrály na cukrářky. Zátky nasypaly do mísy, míchaly je jako těsto a vyráběly zákusky – 19 minut.

O den později si se zátkami hrál Daneček C., který z nich na stole vytvořil prostorový obrázek. Viz foto č. 9.

V následujícím grafu je zřetelná oblíbenost jednotlivých pomůcek.



9.5 Stimulace her prostřednictvím zážitkových aktivit

Co se týká zážitků, které jsem chtěla dětem zprostředkovat, nebyly to činnosti každodenního života, ale ani činnosti, se kterými by se děti mohly setkat jednou za život. Navštívili jsme například hasičskou zbrojnici v Humpolci, prohlédli si vše co je zde k vidění i s odborným výkladem, vyzkoušeli si hasičské nástroje, ochranné pomůcky, shlédli jsme improvizovaný zásah hasičů a také si mohli vyzkoušet, jaké to je, s hadicí zacházet. Dalším zážitkem pro nás byla návštěva u paní, která chová doma sklípkana. Mohli jsme si ho prohlédnout pěkně zblízka, zjistit čím se sklípkan krmí a současně být takovému krmení přítomni. Poslechli jsme si o tom, jak se pavouk svléká z kůže a jaký je jeho denní režim. Naši školku navštívily studentky medicíny z vysoké školy v Brně. Díky nim u nás proběhla akce s názvem „Medvídková nemocnice“. Dalšími zážitky pro děti byla bezpečnostní akce na dopravním hřišti, výlet na statek a výlet za dračím pokladem.

9.5.1. Realizace zjišťování

Používala jsem stejný záznamový arch, který je uveden v kapitole 9.4.1, do něž jsem zaznamenávala výsledky pozorování volných her, jejichž námět byl ovlivněn společnými zážitky dětí ze třídy Čmeláků. Přehledové pozorovací archy jsou v příloze č. 4.

9.5.2. Společné aktivity iniciované učitelkou

28. března 2012 jsme se vydali na malý výlet za **pavoukem**. Paní, která ho doma chová, ho přinesla v akváriu na zahradní stolek, děti si ho se zájmem prohlížely ze všech stran, ťukaly na sklo, ptaly se co takový pavouk jí. Byli jsme přítomni i okamžiku, kdy pavouk dostal živé cvrčky na svačinku. Na zpáteční cestě do školky si děti o zážitku povídaly a hned druhý den ráno Nikolka K. našla ve třídě chlupaté drátky, které jí připomněly pavoučí nožičky. Poprosila o nakreslení pavoučího těla, vystříhla ho a přilepila mu nožičky. Stále se jí ale na pavoukovi něco nezdálo. „Měly by tam být chlupy,“ prohlásila. Našli jsme chlupy a ona je nalepila na pavoučí tělo. Potom s Ondrou a Honzíkem vytvořili ještě jednoho pavouka a celé dopoledne přemlouvali paní učitelku, aby je připevnila mezi dveře, kde určitě vylekají rodiče. Nakonec jsme

pavouky i s pavučinou přemístili na okno, jak můžete vidět v příloze č. 5 na fotografii č. 11.

Ještě třikrát se poté děti zabývaly tímto tématem ve své hře. Jindra, Honzík a Nikolka stavěli pavouka ze stavebnice, vedli u toho rozhovor, z čeho bude nejlepší pavouka postavit, z čeho to půjde a z čeho ne, jakou by měl mít barvu. Natálka a Nikolka chtěly barevné papíry, z kterých pro pavouky do sítě vyrobily ještě mouchu.

Jindra a Barunka si našli papírovou krabici, dali do ní gumového pavouka, kterého přinesli z domova, dávali mu krmení, hledali vhodné místo pro akvárium, někdy pavouka vyndali a nechali proběhnout. Nejdéle si takto vydrželi hrát 35 minut.

Akce na **dopravním hřišti** proběhla **17. května**, kdy se zde sešly děti se svými koly a instruktory, kteří dětem vysvětlovali pravidla silničního provozu. Na které straně se jezdí, jaký význam mají některé značky, jak správně přecházet vozovku apod. Vše si mohly děti vyzkoušet v praxi.

Následující den si Natálka L., Honzík U., Ondra a Natálka Š. postavili z velkých pěnových puzzle silnici, pak hledali písmena a čísla, která do nich vloží, aby nebyly v silnici díry. Vzali si dětský traktor a jezdili po cestě, kterou vybudovali, tankovali benzín, vytvořili přechod pro chodce, vyráběli značky např. příkázaný směr jízdy. Hráli si, že je silnice rozbitá a opravují ji, proto musí řidič po objížděce. Takto si vydrželi hrát 37 minut.

Tomuto tématu se následně věnovali až po čtrnácti dnech Kubík N., Jindra, Matýsek a Terežka. Hra se rozvinula trošičku jinak než posledně v tom smyslu, že mě požádali o červenou, žlutou a zelenou kuželku a Matýsek se stal „semaforem“. To zaujalo Marečka, také se přidal do hry a dělal druhý semafor. Jindra jezdil na traktoru, Kuba N. byl chodec, Terežka kůň a přecházeli společně po přechodu, který si vyrobili z kusového koberce. Semaforey řídily dopravní prostředky i chodce. Po chvíli se role vystřídaly, někdo jiný chtěl být semafor a někdo jiný řídil. Ti, kteří si dostatečně vyhráli na toto téma, odcházeli postupně do jiné hry. Matýsek a Kubík K. postavili z dřevěné stavebnice autosalon – prodávali různá auta, některá vystavovali přímo na koberci, pro některá budovali vyvýšená místa, některá byla uvnitř stavby, některá venku.

Následující den Eliška a Honzík U. postavili autodráhu a vyrovnali na ní všechna auta a vlaky, které ve třídě našli. Okomentovali to jako dopravní zácpu. Viz

foto č. 12. Téhož dne Vojta a Jindra postavili letiště, opodál nemocnici a hasičskou zbrojnici, vše propojené sítí silnic se spoustou letadel, osobních a nákladních automobilů. Tato stavba je zdokumentovaná na fotografii č. 13. Odpoledne si Kuba N., Kuba K., Lukášek, Honzík H. a Barunka hráli na policisty, kteří řídí dopravu. Honzík jezdil na traktoru, a když jel na červenou, řekli, že to byl přestupek a vystřídal ho další řidič. Takto se vyměnili všichni.

O týden později si Honzík H., Lukášek a Kubík N. hráli znovu na řidiče a semaforey. Vytvořili si i přechod pro chodce, lehli si na něj a dělali, že spí. Čekali, jak Honzík zareaguje, jestli je přejede nebo ne.

15. června si Zdenda přinesl do školky tři autíčka a jezdil s nimi po dopravním koberci. Vždy jezdil jen s jedním, druhá dvě stála buď před přechodem na červenou, nebo na parkovišti. Poté postavil dvě auta vedle sebe a tím třetím je rozstřelil jako by hrál kuželky.

27. září se uskutečnil výlet na **statek**. Na okraji města Humpolec se nachází statek, který je součástí Střední zemědělské školy v Humpolci. Každý rok s dětmi na statek chodíme, protože zde můžeme vidět, jak se stříhají ovce, výcvik psů, jak osedlat koně, atp. Také jsme se svezli ve valníku za traktorem, viděli různé zemědělské stroje (bohužel ne při práci), králíky, lamy, krávy a telátka ve výbězích.

Tomášek H. stavěl celý den útulek pro zvířata z pěnových puzzle kostek. Viz foto č. 16. Během dne se k němu přidali Lukášek, Vojtík a Filípek. Nejdříve mu pomáhali a pak se z nich stala zvířata, která v útulku bydlí.

Potom ještě ve třech dnech Tomášek opakoval hru ovlivněnou návštěvou statku. Kombinoval různé druhy stavebnic a stavěl výběhy pro zvířata, do nichž umisťoval zvířecí figurky, foto č. 17. Třikrát hra proběhla do týdne od návštěvy statku, pak ještě jednou po 14 dnech, vždy trvala minimálně půl hodiny.

Dračí poklad – tak se jmenuje každoroční podzimní akce, kterou pro děti připravujeme. Vyrobit „mapu k pokladu“ s úkoly, které musí děti po cestě plnit. Když všechny úkoly děti správně splní, cesta nás zavede do lesa, kde je schovaný poklad. Společně ho hledáme, a pokud nám ho „skřítkové vydají“ všichni se o něj rozdělíme.

Poklad jsme se vydali hledat **18. října** a ještě ten den si Honzík a Vojtík dávali úkoly podobné těm, které plnili při hledání pokladu.

O týden později si Lucinka postavila ze stavebnice mapu k pokladu a pak podle ní hledala.

Za 3 dny vymodelovala draka z modelovací hmoty. Terezka a Nikolka si také postavily mapu a hledaly podle ní poklad po třídě. Daneček si mapu nakreslil. Byl na ní les, skála, bažina, drak a také vyznačená cesta.

9.5.3. Zážitkové aktivity následně doplněné pomůckami k tématu

V naší školce proběhla **16. března** akce nazvaná **Medvídková nemocnice**, kdy k nám na návštěvu přijely medičky z vysoké školy v Brně a celé dopoledne strávily s dětmi a léčily bolístky plyšovým kamarádům dětí. Jedna se stylizovala do role praktické doktorky v ordinaci, druhá dělala rentgeny a třetí byla chirurg na operačním sálu. Ordinovaly oblečené v bílých pláštích, vybavené stetoskopem, rentgeny, recepty na léky, injekcemi apod. V jedné části třídy dokonce vytvořily operační sál vybavený lůžkem, různými přístroji a hadičkami a děti zde pomáhaly své plyšové kamarády operovat. Dostaly roušku a podávaly paní doktorce operační nástroje.

Následující pracovní den jsem do školky donesla **fáče**, trojčipé šátky a injekční stříkačky a nechala jsem je ležet na poličce v rohu třídy. Hned ráno se Terezka K. a Nikolka K. začaly zajímat na co to tam je a co je vlastně v těch pytlíčcích. Řekla jsem jim tedy, ať to zjistí. Hned nato si rozdělily role, Terezka se stala veterinářem, Nikolka sestřičkou a mě požádaly, zda k nim budu chodit se zvířaty, aby je mohly léčit. Každá z nich si našla svoje místo, T. v obchůdku, kde měla rentgen, N. v kuchyňce, která se stala její ordinací. Konverzace při hře: T.: „A jejej, tygra kousla myš do ocasu, budu si ho tu muset pár dní nechat. Ten pejsek spadl a zlomil si kost, musíme mu udělat rentgen.“ N.: „Ještě mu uvízl zub v krku, musíme mu dát uspávačku a vyndat mu ho.“ Pak chtěly, abych přišla do ordinace já s nemocným plyšovým zajícem. T.: „Nic se nebojte, jen to trochu blikne, prohlédneme mu kosti. Musíte si s ním pořádkem hrát, aby mu nebylo smutno.“ Takto si hrály hodinu, pak se k nim připojily další děti – Barunka, Natálka, Markétka a Vojta. Ty nejprve jejich hru pozorovaly a po chvíli se přidaly a

začaly jim pomáhat. Hrály si společně ještě půl hodiny. Po svačině si na lékařky hrály jiné holčičky, léčily sebe navzájem i plyšová zvířata a to po dobu 45 minut. Kluci svou hru pojali jiným způsobem. Lukášek, Honzík a Zdenda si vzali injekční stříkačky a deset minut se vzájemně očkovali, poté začali očkovat i některé holčičky.

Další dny se hra začala rozvíjet tak, že už si děti hrály na celou nemocnici, nejen na lékaře, kteří berou krev, dávají injekce a dělají sádry, ale i na sestry, které se starají na lůžku o pacienty, připravují jim obědy. Děti si vybraly ve třídě koutek, kam nanosily židle jako v čekárně, přinesly lehátko, které bylo potřeba na operace nebo jako lůžko na pokoji. Vše dokumentují fotografie č. 18 a 19. Zuzanka dokonce přinesla z domova svůj lékařský kufřík, aby měly více pomůcek, s nimiž mohou o pacienty pečovat. Děti se stávaly nemocnými zvířaty, která je potřeba léčit.

24. dubna Jindra, Karolínka, Kubík K., Markétka a Matýsek neléčili jen své kamarády, ale do čekárny pozvali i mě. Obvázali mi rameno, dostala jsem injekci a bylo mi řečeno, že mám poškozenou kost a žerou mi jí termity. Tím mi jí prý uzdraví. Hra trvala 32 minut.

18. června si téměř půl hodiny hráli na nemocnici Kubík N., Lubošek, Vojtík, Barunka, Zuzanka a Honzík H. Kubík byl sestřička, ostatní děti zvířecí pacienti a mně přiřkli roli doktorky. Všichni měli v tlapkách střepe, který bylo třeba vyndat a obvázat. Kubík mi podával nástroje, dezinfekci, masti a fáče.

28. června Anežka s Aničkou znovu postavily nemocnici, ve které ony léčily, ale nebyly obyčejné doktorky, byly to zdravotní kočičky. Jedna prý poslouchá a druhá zapisuje. Ošetřily mě, potom ošetřovaly plyšáky a Jakuba N., kterého musely uspat před operací. V čekárně seděli další pacienti – Filípek R., Markétka, Nikolka K. 18 min.

Hry s tematikou léčení ovlivnily děvčata i chlapce, ale dívky se k nim vracely déle a dokázaly si takto hrát až hodinu. Pokud se zapojili chlapci, tak spíše jako pacienti nebo pomocníci dominantních lékařek a sester. Postupem času děti hledaly i jiné způsoby her s „nemocničními“ předměty. Pravděpodobně si už dostatečně vyhrály na téma „lékař“, už nevěděly, jak by ho mohly dále zpracovávat nebo je prostě přestalo bavit. Fáče používaly jako provazy, kterými se svazovaly, například Eliška ovázala fáč kolem břicha Honzíkovi a stal se z nich kůň a kočí nebo se svázali k sobě a dělali vláček. Jezdili různými směry, odpočívali, schovávali se a dokázali si takto hrát 22 minut. Někdy se z fáčů stala šňůra na prádlo, která je potřeba v domácnosti. Trojčipé

šátky se proměnily v pavučiny pokrývající zakletý zámek nebo v zástěru, kterou potřebuje maminka při vaření.

Krabičky od léků jsem do třídy donesla **23. dubna** 2012. Nejdřív z nich Zdenda, Natálka Š., Lukášek a Markétka stavěli stavby na stole. Jiní – Jindra a Vojta - si hráli na doktory a léčili ostatní děti tak, že jim předepisovali léky a kapky. Odpoledne si Markétka a Vojtík našli kufřík, naplnili ho léky, přidala se Barunka s Jindrou, kteří nanosili židle a srovnali je jako v čekárně. Začali si hrát na nemocnici a postupně se k jejich hře přidávali Ondra, Mareček a Honzík, kteří se stali pacienty. Vždy přišli, řekli, co je bolí, byli ošetřeni a dostali na to odpovídající léky.

24. dubna si Anežka a Natálka Š. nastěhovaly krabičky od léků do obchůdku a hrály si čtvrt hodiny na lékárnou. Karolínka si mě pozvala do ordinace, vyšetřila mě, dala mi léky, určila, kdy je mám jíst, předepsala mi jídelníček a řekla, že musím na dva dny do nemocnice. Řekla mi, že musím cvičit, předvedla mi cviky, kterými zatřesu termity, co mám v těle, a tak se uzdravím. Připravila mi lůžko a dietní stravu, viz foto č. 20, dávala mi léky a starala se o mě. Když jsem se uzdravila, zavolala mi sanitářka Marečka, který mě odvezl domů. Hra trvala půl hodiny.

O tři dny později byly doktorkami Nikolka, Karolínka, Terežka Š. a jejich pacientem byl Ondra. Mazaly mu bolavé koleno, dávaly mu bylinky a obvazy na nohu. Potom z ordinace přešly do lékárny a staly se z nich lékárnice. Ty mu vydaly to, co mu předtím předepsaly. Podaly mu informaci kolikrát denně a má prášky jíst a koleno mazat. Fotografie č. 21. Nakonec dostal tolik léků, že ho radši vzaly do nemocnice.

Přesně o dva měsíce později si na lékárnou hrály Anežka, Anička a Nikolka. Zdenda si chtěl něco koupit, ale ony mu prý nic neprodají, protože nemá recept. Poprosil mě, abych mu recept napsala a pak ho obsloužily. Pak chtěly, abych si přišla něco koupit já, hned nato se z lékárny stala ordinace, kde mi zašívaly ruku, kterou jsem si prý pořezala. Nezapomněly mě pozvat na kontrolu a na vyndání stehů.

S třídou jsme **3. května** navštívili **hasičskou zbrojnici** v Humpolci. Nejdříve jsme byli svědky improvizovaného hasičského zásahu, kde nám páni hasiči předvedli, jak probíhá zásah od výjezdu až po uhašení požáru. Poté si mohly i děti vyzkoušet, jak držet správně hadici, když do ní teče voda a jak namířit na oheň. Pak jsme viděli, jak se

hadice dávají sušit, jaké používají hasiči ochranné oblečení, helmy a nástroje, to vše s odborným výkladem a možností vše si vyzkoušet. Viz fotografie č. 22 a 23. Prohlédli jsme si hasičská auta, jejich vybavení a podívali se na svět z kabiny takového vozidla.

4. května jsem do školky donesla hasičské **helmy**, s kterými by si chlapci i děvčata mohli hrát. Hned ten den si Matýsek, Mareček a Jindříšek helmy dali na hlavy, postavili ze stavebnice Morphon hadice, vyrobili stavbu, která hoří a hasili ji. Za chvíli se k nim přidal také Honzík H. a Kubík N., ti postavili pekárnu, která chytla, zavolali hasiče, kteří ji uhasili a potom dali usušit hadice. Matýsek opravoval stavbu a Mareček s Honzíkem hasili kuchyňku. Takto si hráli tři čtvrtě hodiny. Odpoledne se s nimi zapojily do hry i Terežka, Markétka, Anička a Anežka. Zavolali je, že jim hoří hračkárna, jestli by to mohli přijet uhasit. Pak přišla noc, kluci si uložili věci do svých poliček (jak to viděli ve zbrojnici) a šli spát.

Další den se dohodli Mareček, Barunka a Honzík H., půjčili si přilby, ale jelikož byly jen dvě, Mareček si došel do šatny pro kšiltovku a řekl, že je velitel zásahu. Postavili si hadice ze stavebnice, Barunka si navíc přetáhla látkovou čelenku přes pus, aby prý nedýchala zplodiny. Lubošek se 14 minut zabýval stavbou hadice, která se více podobá realitě. Není tvrdá, ale dá se ohýbat a hodit přes rameno.

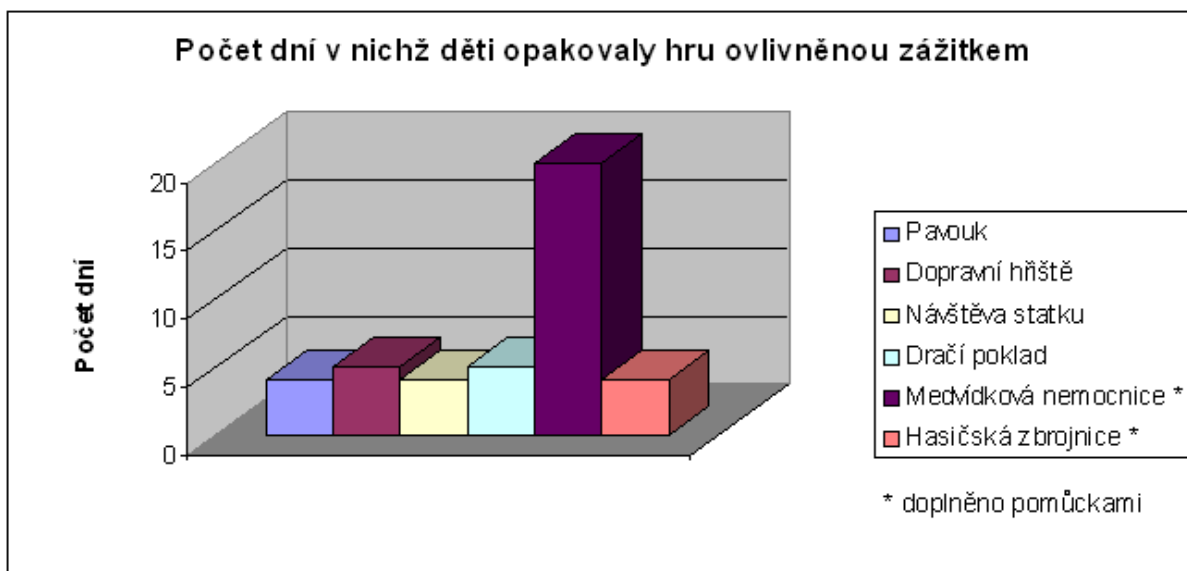
O 7 dní později si na hasiče hráli hodinu Mareček a Jindra. Mareček si vymyslel, že si k helmě ještě přidělá štít na obličej, jako měli opravdoví hasiči. Hrála si s nimi Terežka, která byla lvíče a zapalovala různá místa ve třídě. Kluci chodili sem a tam, aby všechno uhasili, pak přišli hasit učitelský stůl, koš, svetr atp. Poté si přilby chtěly půjčit jiné děti, proto si Jindra, Kuba K. a Vojta došli pro kšiltovky, z kostek si postavili hasičskou zbrojnici, kde měli vymezené „skříně“ na přilby a oblečení, jak můžete vidět na fotografii č. 24. Přidala se k nim i Barunka, která se zabývala stavbou hadice.

Hned po víkendu se Jindra a Kuba K. vrátili do své hasičské zbrojnice, kterou zde měli od pátku a začali si v ní hrát. Nasadili přilby, vzali si hadice a začali hasit lehátka. Pak zvonili na poplach, aby jim přišli pomoci další hasiči. Byli to Mareček, Lukášek, Honzík H. a Barunka. Přidala se k nim i Natálka L., kterou zachraňovali z hořícího domu. Celá hra trvala téměř půl hodiny.

Naposledy děti využily hasičské přilby 11. června, kdy si s nimi Kuba K. a Jindra hráli na policisty. Vyrobili si ze stavebnice Morphon pistole a pouta a takto si hráli 7 minut, pak se k nim přidal Lukášek, rázem se z nich stali hasiči, z pistolí hadice a

chlapci hasili vše co bylo kolem nich: lehátka, skříně, učitelku, ostatní děti a jejich bunkry. Jindra hru organizoval, stále hlásil, kde hoří a co je třeba uhasit.

Následující graf zachycuje četnost opakování her ovlivněných zážitky.



9.6 Stimulace her prostřednictvím vybraných videoseriálů

Při výběru dětských seriálů jsem dbala na to, aby nabídka oslovila jak chlapce, tak děvčata. Proto jsem vybrala seriál Šmoulové, na který se dívají obě skupiny dětí už několik generací. Seriál My little pony, o kouzelných barevných ponících, jsem do nabídky zařadila především pro děvčata a naopak seriál Spiderman, o pavoučím muži, především pro chlapce. Posledním víceméně neutrálním seriálem byl Asterix a vikingové, u kterého jsem předpokládala, že by mohl zaujmout obě skupiny dětí.

9.6.1. Realizace zjišťování

Používala jsem stejný záznamový arch, který je uveden v odstavci 9.4.1, do něž jsem zaznamenávala výsledky pozorování volných her, jejichž námět byl ovlivněn seriály, které shlédly děti v průběhu roku v mateřské škole. Přehledové pozorovací archy jsou v příloze č. 4.

9.6.2. Společně shlédnuté seriály

Seriál **Šmoulové** jsme ve školce viděli **22.5.** Následující den si Natálka, Terežka K., Terežka Š., Anežka a Vojtík rozdělili role – Kutil, taťka Šmoula, Šmoulinka, Gargamel, Azrael a poslední dva jmenovaní honili ostatní po zahradě. Někdy Gargamel a Azrael vymýšleli na „šmouly“ různé pasti a žerty, hra ale vždycky skončila jako honěná mezi kladnými a zápornými hrdiny. Jednou si děti před honičkou také zazpívaly písničku z tohoto seriálu. Od doby kdy jsme se na seriál dívali, si děti na Šmouly hrály 6x v rozmezí 14 dní, a pak ještě jednou za 5 měsíců. 6x to bylo na zahradě a naposledy ve třídě, možná proto, že venku už byla v listopadu zima.

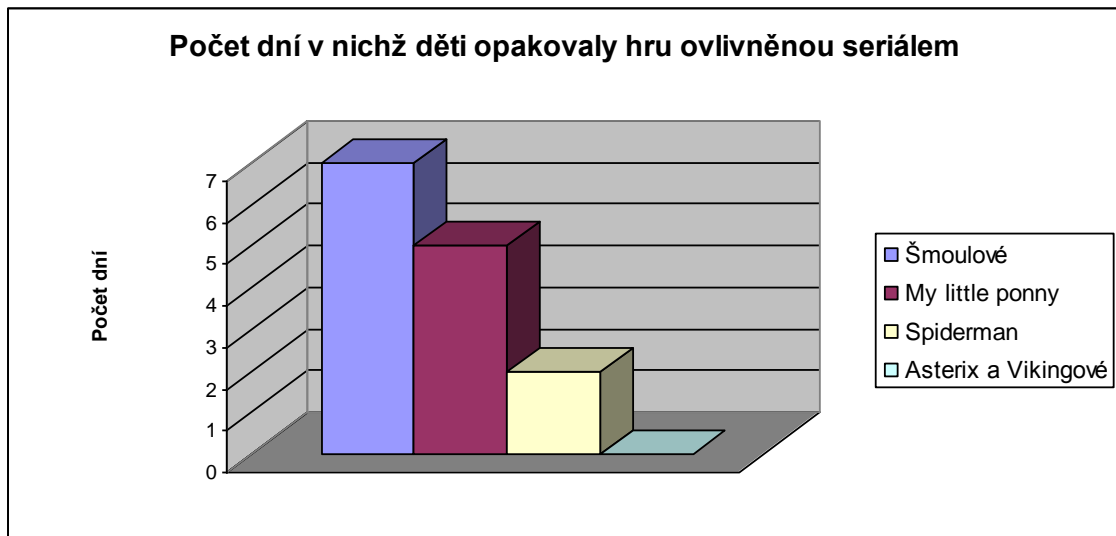
Asterix a vikingové – seriál, který jsme si pustili **17.9.** Tento animovaný seriál děti sledovaly docela v klidu a se zaujetím, ale nehrály si na něj potom ani jednou.

1. 10. jsme shlédli seriál **My little pony** a od toho dne do konce týdne si na něj Julinka, Terežka, Anežka, Anička, Markétka a Viktorka hrály. Celkem tedy 5x. Postavily si výběh z molitanových kostek, přistavěly stáj, krmily se a kartáčovaly, drezúrovaly se a projížděly, česaly si hřívy, běhaly po louce a vozily se. V roli poníků a jejich majitelky se střídaly. Hra trvala vždy kolem půl hodiny. S malými obměnami si na poníky hrála stále stejná děvčata.

Seriál o **Spidermanovi**, který jsme viděli **2.11.**, se zaujetím sledovali nejen chlapci, ale i děvčata. Hra ovlivněná tímto seriálem se pak opakovala 2x. Poprvé to bylo o 10 dnů později, kdy Lukášek, Honzík a Kubík K. tvrdili, že si hrají na Spidermana, ale hra tomu vůbec neodpovídala. Schovali se v kuchyňském koutku a házeli po sobě nádobí a molitanové kostky. Když vše trvalo 10 minut, paní učitelka je poslala ke stolečku, aby se zklidnili.

Po dalších 10 dnech postavil Kubík S. ze Sevy pavouka s kusadly a se zadečkem, z něhož prý pavouk vypouští pavučinu a hrál si s ním na Spidermana. Hra trvala zhruba půl hodiny.

Níže umístěný graf zachycuje četnost opakování her ovlivněných seriály.



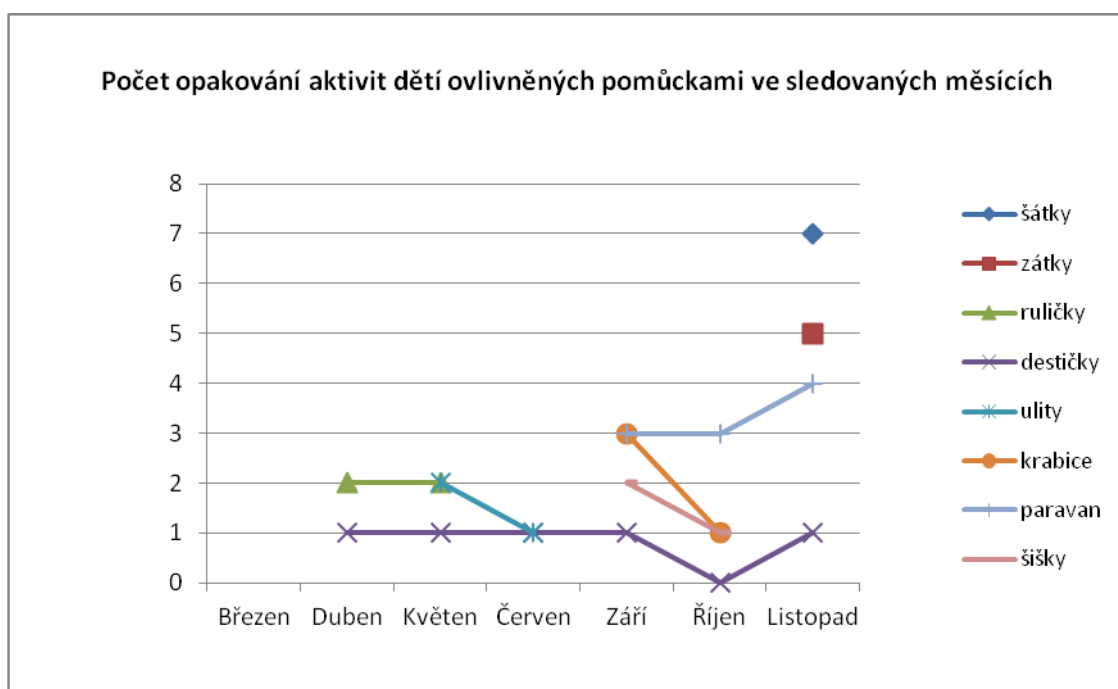
Nezávisle na seriálech, které jsme si pustili v mateřské škole, si děti hrály na další seriálové postavy, které znají z domova. U chlapců jsou to želvy ninja (Honza, Lukáš, Matěj, Kuba N., Barunka, Kuba K.), mumie, Bořek stavitel (Kuba N., Kuba K., Vojta, Filip B.), Transformers apod. Děvčata si zase hrají na Winx (Karolínka, Natálka L., Terežka, Sárinka, Anička, Anežka) a Terežka také na piráty z Karibiku.

9.7 Celkové shrnutí poznatků o hrových činnostech dětí

Pozorování volné hry, která byla nepřímo ovlivněna, v rámci mého výzkumu, různými podněty jsem prováděla od března 2012 do listopadu 2012, vyjma dvou letních měsíců, kdy byla školka uzavřena. Zaměřila jsem se pouze na pozorování her, při nichž byly používány mnou dodané pomůcky, hry, jejichž námět byl ovlivněn společnými zážitky dětí ze třídy Čmeláků a hry ovlivněné seriály, které děti viděly v průběhu roku v mateřské škole.

Pomůcky ke své hře využívali jak chlapci, tak děvčata, ale intenzivněji si s nimi hráli chlapci. Chlapci si hodně hráli s papírovými krabicemi, které děvčata ke hře nepoužila ani jednou. Chlapci je využili jako rekvizitu při výrobě lodi, auta, při hře na schovávanou a jako fotbalové branky. Další dívkami nevyužitá pomůcka ke hře byly šnečí ulity. Hra s nimi byla velice omezená, spíše je chlapci vždy jen v krátkosti prozkoumali zrakem, hmatem a sluchem. Se zátkami od piva, paravanem, borovými šiškami a dřevěnými destičkami si hrály obě skupiny dětí, častěji je ale ve své hře používali chlapci. Pivní zátky se proměnily v poklad, jídlo, zlatý dárek a materiál na

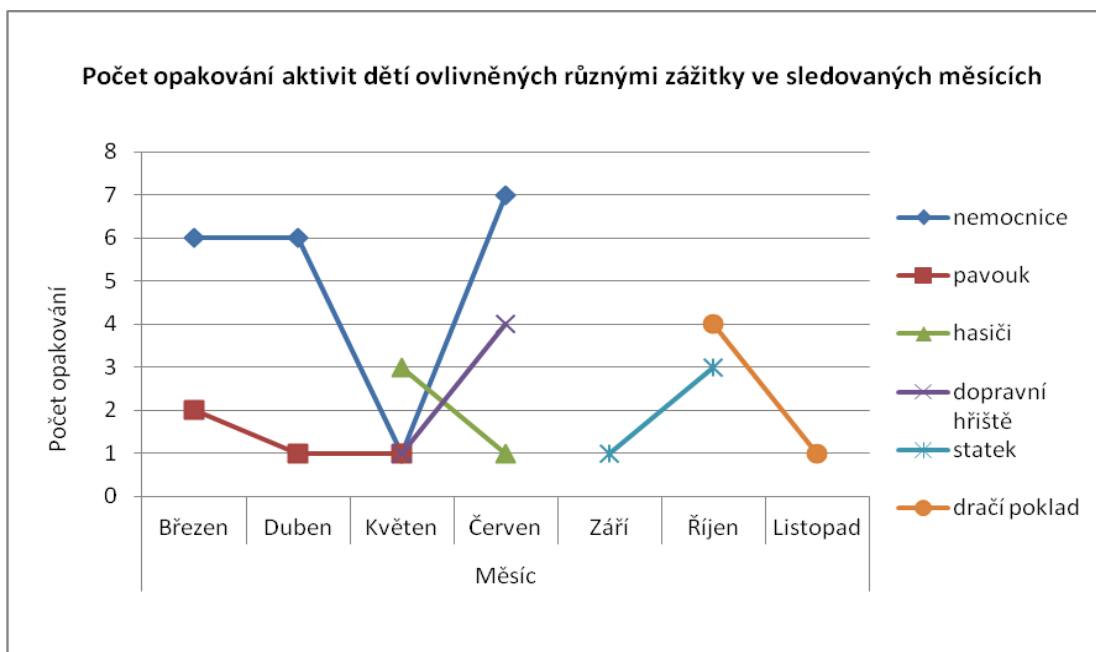
výrobu trojrozměrného obrázku. Paravan představoval dům, psí boudu, bunkr, stan, chatu, vězení a hrad. Borové šišky děti použily jako brambory do ohně, poklad, rytíře a ozdobu na dorty. Dřevěné destičky se proměnily v hrad a hradby, labyrint a chodníky ve městě. S papírovými ruličkami si hráli zhruba stejně jak chlapci, tak děvčata, tvořili z nich dalekohled, potrubí, megafon, hudební nástroje, vázu, dům, garáž a cvičební pomůcky. Šátky použily ke své hře převážně děvčata při hře na víly, princezny, čarodějku, kadeřnice a koně nebo jako záclony v domečku. Průměrná doba hry s různými pomůckami je zaznamenána v tabulce č. 1 v příloze č. 7. Následující graf znázorňuje dobu trvání her s pomůckami a také jejich oblíbenost počtem opakování hry s nimi.



Z grafu je patrné, že děti si nejvíce hrály s paravanem, a to 10x (10 dní, kdy v průběhu každého dne se hra několikrát opakovala) v rozmezí 3 měsíců. Na nejdelší dobu byly ovlivněny dřevěnými destičkami. Hra s nimi se opakovala od dubna až do listopadu, vždy ale jen jednou v měsíci. Se zátkami a šátkami si hrály 5x a 7x, ale pouze během jednoho měsíce.

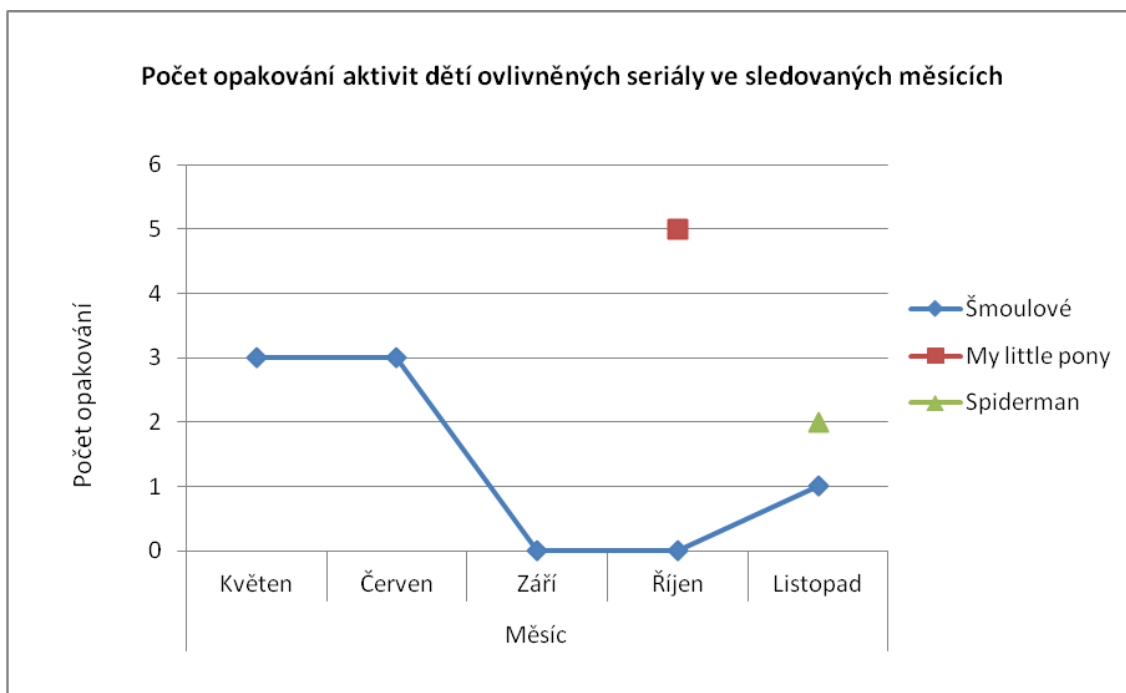
Zážitky ovlivnily hru chlapců i děvčat, a dokonce vedly k častějšímu vytváření smíšených skupin. K většímu propojení her chlapců a dívek vedly náměty ovlivněné nemocnicí, dopravním hřištěm, exkurzí v hasičské zbrojnici a výletem za pavoukem. Po odpoledni stráveném na dopravním hřišti děti ve školce stavěly silnice, přechody pro chodce, autosalon, hrály si na semaforey, policisty, kteří řídí dopravu a vytvořily i dopravní zácpu. Po návštěvě hasičské zbrojnice děti i ve školce budovaly hasičskou stanici, vyráběly hadice ze stavebnic, hasily pekárnu, hračkárnu, lehátka, sušily hadice a zachraňovaly lidi z hořících domů. Poté, co děti viděly pavouka, ho ve školce vyráběly z papírů, z drátků, z různých stavebnic, přinesly si jeho model, našly mu „akvárium“ a krmily ho. Téma dračího pokladu zpracovávaly děti různě. Někdo vymodeloval draka, někdo vymýšlel úkoly, které je třeba splnit při hledání pokladu, někdo maloval mapy, někdo je stavěl ze stavebnice a všichni podle nich poklad hledali. Po návštěvě statku toto téma ve hře zpracovávali jen chlapci. Jediný chlapec si hrál 4x se stavebnicemi z nichž stavěl útulek, ohrady a výběhy pro zvířata, která viděl na statku. Jednou se k němu připojili kamarádi, z kterých se stala zvířata žijící v útulku.

Hra na nemocnici byla nejrozsáhlejší hrou v celém výzkumu. Tento stimul ovlivnil děvčata a chlapce natolik, že se **více propojila jejich hra a tvořili početnější skupiny** (3-6 dětí). Děvčata toto téma zpracovávala ve svých hrách vždy po delší časový úsek. Někdy byly děti lékaři a lékařkami, někdy zraněnými osobami nebo zvířaty. Očkovaly se, vzájemně se ošetřovaly, psaly recepty na léky a léky prodávaly. Stavěly nemocnici, zařizovaly ordinaci a čekárnu, řídily sanitku, apod. Potvrdilo se, co jsem předpokládala, když jsem dětem přinesla pomůcky k tématu bezprostředně po prožité situaci. Díky tomu totiž zpracovávaly dané téma ve hrách déle a podrobněji/důkladněji jak je vidět z rozsahu v příloze č. 3. Myslím si, že toto téma zpracovávaly více také díky tomu, že u lékaře už všichni někdy byli a mají své zážitky, s kterými se potřebují nějak vypořádat. Průměrná doba dětských her ovlivněných různými prožitky je uvedena v tabulce č. 2 v příloze č. 7. Na první pohled je zřejmé, že čas strávený těmito hrami je vyšší než při hrách s pomůckami. Následující graf shrnuje dobu trvání her ovlivněných zážitky a dále jejich oblíbenost počtem opakování hry.



Z grafu je zřetelná největší oblíbenost hry na nemocnici (20x = 20 dní, kdy každý den se hra několikrát opakovala) a to v rozmezí 4 měsíců. Ostatní zážitky ovlivnily dětskou hru většinou na dobu dvou měsíců.

Seriály ovlivnily hru děvčat i chlapců, ale dívky je ve své hře zpracovávaly častěji. Na Šmouly si hrály obě skupiny dětí, na koně jen děvčata a na Spidermana si hráli jen chlapci. Hra na Šmouly probíhala především na zahradě formou honiček mezi kladnými a zápornými hrdiny. Seriál My little pony zpracovávala ve hře stále stejná skupina děvčat. Stavěly výběhy, staly se poníky, pečovaly o sebe, krmily se, dokonce se i vozily na zádech. Hra na Spidermana proběhla jen 2x. Jednou stavbou pavouka ze stavebnice, jednou házením předmětů po kamarádech. Seriál Asterix a vikingové děti pro následnou hru vůbec nevyužily. Průměrná doba hry ovlivněné seriály je zaznamenána v tabulce č. 3 v příloze č. 7. Následující graf zachycuje dobu trvání her ovlivněných seriály a také počty opakování her.



Po dobu pěti měsíců byla hra dětí ovlivněna seriálem Šmoulové. Ostatní seriály ovlivnily jejich hru jen v rozmezí jednoho měsíce.

Nejdelší zaznamenaná hra trvala hodinu a čtvrt. Byla to hra na rodinu a budování domova, jehož stěny tvořil paravan. Další hry, které trvaly shodně 1 hodinu, byly: hra na lékařky a na hasiče. Myslím si, že děvčata byla nejvíce ovlivněna nemocnicí a chlapce nejvíce zaujal paravan. Možná právě proto, že to není jasně vymezená věc, a tudíž mohou vymyslet spoustu možností, jak ji využít.

9.7.1. Výsledky ve vztahu k výzkumným otázkám

Na začátku praktické části jsem si zvolila 6 výzkumných otázek, k nimž nyní shrnu výsledky pozorování, dotazování a provedeného experimentu v pozorované třídě.

První výzkumná otázka: **„Jaká témata zpracovávají chlapci/děvčata při volné hře ve zkoumané třídě?“** Z provedeného pozorování jsem zjistila, že nejčastějším tématem her děvčat v pozorované třídě byla rodina a aktivity, které se k rodinnému životu váží, tedy péče o domácnost a o děti. Děvčata se nejčastěji vžívají do rolí svých maminek. Dalšími oblíbenými aktivitami děvčat bylo kreslení, hry na zvířata, hry v domečku a hry s figurkami zvířat. Naopak se příliš nezajímají o hru se stavebnicemi.

Chlapci si ve sledované třídě nejčastěji hráli na zloděje, vojáky, rytíře a želvy ninja. Velice oblíbenou aktivitou byla mezi chlapci také hra se stavebnicemi a kostkami, které věnovali poměrně dost času. Stejně tak se často vraceli ke stavbě různých domečků, bunkrů a hradů, ve kterých si následně hráli. Někteří chlapci si také hráli na rodinu, kuchaře, prodavače a zvířata. Poměrně málo času věnovali hře s auty.

Dotazníkové zjišťování ke druhé výzkumné otázce *„Jaká témata volné hry zaznamenávají učitelky v dalších mateřských školách?“* přineslo následující poznatky. Podle odpovědí učitelek si děvčata nejčastěji hrála na maminky, kuchařky a péči o domácnost. Dále si rády hrály v domečku, na zvířata, rády kreslily a naopak málo času trávily hrou se stavebnicemi.

Nejoblíbenější chlapeckou hrou byla podle dotazovaných učitelek hra na řidiče, následovaná hrou na stavitele, opraváře a policii. Chlapci si velice často hráli se stavebnicemi a kostkami. Výjimečně si také hráli na roboty, sportovce a s domečkem.

Na základě provedeného experimentu jsem zjistila, že odpovědi na otázky *„Lze ovlivnit náměty volných her prostřednictvím netradičních pomůcek, rekvizit a hraček?“* a *„Lze ovlivnit témata volných her prostřednictvím prožitků, prostřednictvím dětského seriálu nebo dětského filmu?“* je jednoznačně – ano. Děti byly předloženými pomůckami a zprostředkovanými zážitky ovlivněny natolik, že tyto jejich zkušenosti se v delších nebo kratších intervalech, projevovaly ve volbě tématu hry. Sledování seriálů hru dětí ve srovnání s pomůckami a zážitky příliš neovlivnilo.

Přiblížení důsledků ovlivnění dětí pomůckami, zážitky a seriály přináší odpověď na další otázku: *„Jak často a jak dlouho se poté námět stimulované hry opakuje?“* Vyzorovala jsem, že četnost a délka opakování dané hry záleží na každém jednotlivém stimulu a jeho zajímavosti pro děti. V každé skupině podnětů byl vždy jeden, který měl na hru dětí velký dopad z pohledu délky a četnosti opakování. Námět stimulované hry, který se opakoval nejdéle, trval po dobu pěti měsíců, ale četnost nebyla vysoká – 5x (destičky). Vysokou četnost opakování (20x) v rozmezí čtyř měsíců zaznamenala „medvídková nemocnice“. Celkem 10x v rozmezí tří měsíců si děti hrály s prvanem a 7x v rozmezí 3 měsíců na Šmouly. V případě některých stimulů se hra opakovala četně, ale pouze v daném měsíci nebo týdnu (šátky ovlivnily hru 7x v jednom

měsíci; zátky 5x v jednom měsíci; seriál My little pony 5x v jednom týdnu, atp.). Ve většině případů byla hra dětí na dané téma opakována v průběhu dvou měsíců. Více lze vyčíst z grafů v kapitole 9.7.

Poslední výzkumná otázka „*Volí si námět stimulované hry spíše děvčata nebo chlapci, starší či mladší děti?*“ mě přivedla ke zjištění, že námět stimulované hry si v rámci sledovaných měsíců volily všechny děti bez rozdílu pohlaví a věku. Skupiny tvořené dětmi při hrách nebyly jednoznačně vyhraněné na dívky/chlapce a starší/mladší děti. Již z pozorování her před experimentem ovlivnitelnosti a následně také her stimulovaných vyplynulo, že si mladší i starší děti hrají společně. V rámci stimulovaných her se pak také více vytvářely skupiny, v nichž se propojila společná hra dívek a chlapců. Lze tedy říci, že náměty stimulované hry vtáhly do smíšených skupin dívek a chlapců také ty jedince, kteří si dříve hráli pouze se skupinou dětí stejného pohlaví.

10 Diskuze

V této kapitole se podrobněji zabývám otázkami, které vyvstaly během zkoumání, a fakty, které se v jeho průběhu ukázaly.

Z dotazníků jsem se dozvěděla, že učitelky v polovině případů připravují témata pro hru, nicméně nemám k dispozici žádné konkrétnější informace, takže vzniká prostor pro zamyšlení se nad tím, jaká témata připravují a proč. Na jedné straně mohou učitelky vycházet z volných her dětí a na jejich základě připravovat nějaká rozvíjející témata těchto her. Na druhé straně může námět hry vyplynout z rozhovoru s dítětem, které něco zažilo, vidělo, něco ho zaujalo. Učitelka může následně přinést pomůcky k tomuto tématu, s dětmi ve školce ho dále rozvíjet a zpracovávat. K úplnému pochopení odpovědí učitelek by bylo dobré, kdybych mohla být přítomná ranním hrám dětí a pozorovat danou situaci.

Další téma k zamyšlení vyvstalo při zjištění, že učitelkám se jeví hra starších dětí jako lepší než hra dětí mladších. Co však znamená lepší nebo horší, hezká či nehezká hra? Nehezkou hru si já osobně vysvětluji jako hru agresivní, plnou boje, střelení, křiku a běhání, a takovou hru ztvárňují spíš starší děti. Důvodem je podle mne ovlivněnost televizí a ztotožňování se se seriálovými hrdiny. Učitelky hodnotí kvalitu

hry podle toho, jak by měla hra vypadat z pohledu dospělého. Dospělý spojuje vizi správné dětské hry se vzpomínkami na svou vlastní hru, to je však hra až z pozdějšího věku, protože tu dřívější si už nevybaví. Zůstává otázkou, zda je takový přístup k dětské hře správný. Domnívám se, že není. Přestože malé děti nedokážou hru ještě tak rozvinout, zapojit do tohoto procesu svou fantazii a ztvárňují jen určité fragmenty hry, jejich hra je stejně hodnotná a důležitá jako hra větších dětí.

Během výzkumu jsem došla ke zjištění, že podpora podnětů pro hru přes společné zážitky celé třídy přinesla větší genderové propojení ve hrách chlapců a dívek. Tvořily se také větší skupiny při hře, většinou kolem tří až šesti dětí. Důvodem by mohla být společná aktivní účast dětí v nějaké situaci – společně vázaly fáče, hasily oheň, jezdily podle pravidel silničního provozu - která vedla dívky i chlapce ke společné hře ve větších skupinách. Pokud se děti mohou něčeho aktivně účastnit, ovlivní je to podstatně více než něco, čemu pouze přihlížejí. Stejně tak nová věc začala děti více sdružovat napříč pohlavím. Vypozorovala jsem, že vhodnějším stimulem než jasně vymezená věc (ulita), je věc nevymezená (paravan), jejíž nekonkrétnost vede děti ke spoustě různorodých nápadů, jak ji využít ke hře. Naopak společně strávený čas při sledování seriálů v mateřské škole se neukázal jako významně podporující hru, jako tomu bylo u netradičních pomůcek nebo zážitků. Podle mého mínění je důvodem fakt, že seriály děti přijímaly jen vizuálně a sledovaly je pasivně samy za sebe, proto jejich hru tolik neovlivnily, ani je nevedly k generové kooperaci.

Nepřímé podněty pro hru je možné uplatnit kdykoliv děti přijdou do školky s nějakým zážitkem, mají z něčeho strach, něco je zaujalo nebo mají nějaký problém a učitelce se s ním svěří. Ona by z toho měla vycházet a umožnit dětem, aby všechny tyto pocity nebo zážitky mohly přehrávat v různých variantách a souvislostech a s takovým koncem, který je pro ně přijatelný.

Závěr

Hra je neodmyslitelnou součástí lidského života, proto jsem se jí ve své práci věnovala. Nejen v dětství v nás hra dokáže vzbudit pocit radosti, zaujetí a relaxace, ale právě v dětství se díky hře nejvíce uplatňují tvůrčí činnosti dětí. Předškolní období je velice příznivé pro rozvíjení všech stránek osobnosti dítěte. Intenzivně v něm totiž probíhají procesy zrání a učení, a proto je podstatné se dětem věnovat, připravit jim podnětné prostředí a širokou nabídku činností, pomůcek a hraček, mezi kterými si budou moci volit.

Cílem bakalářské práce bylo zorientovat se v tématech volné hry dětí předškolního věku v mateřských školách a zjistit možnosti, jak ovlivnit námět volných her s přihlédnutím k tomu, co v dětech zanechá nejhlubší dojem.

Kapitoly 1 - 6 tvoří teoretickou část, v níž jsem nastínila teorii hry, znaky hry, její podstatu, funkce a vývojové aspekty. Dále jsem se zabývala rozdělením her, kritérii pro výběr kamaráda a vývojem dětské spolupráce ve hře. Popsala jsem přínos hry pro děti a pro učitele, a také rozdíl mezi volnou a řízenou hrou. Také jsem uvedla některé informace o hračce, která ke hře neodmyslitelně patří.

Kapitoly 7 – 10 tvoří praktickou část, která navazuje na problematiku zpracovávanou v části teoretické. Kapitola 7 nastiňuje cíle a výzkumné otázky praktické části práce. Následná kapitola blíže specifikuje časový harmonogram, místo výzkumu a zkoumaný vzorek. Vlastní akční výzkum má tři části. První část vytváří zjištění širšího kontextu volby témat pro volnou hru dětí v různých mateřských školách. Druhá část uvádí kontext užší, týkající se pouze dětí z jedné třídy a jejich volných her. Třetí část se týká stimulace volné hry prostřednictvím různých podnětů a jejím cílem bylo obohatit konkrétní praxi reagováním na zjištěné výsledky. Poslední kapitolou je diskuze, ve které se zaměřuji zejména na fakta, která vyplynula jednak z dotazníkového šetření a dále z mého experimentu.

Na základě cílů, které jsem si na začátku praktické části zvolila, jsem se **zorientovala v tématech volné hry dětí**, a to díky zpracování odpovědí učitelek mateřských škol v dotazníkovém šetření a vlastním pozorováním. Dotazníkové šetření a vlastní pozorování ukázalo shodu v tématech volné hry u dívek; ty si nejčastěji hrály na rodinu a pečovaly o panenky, kreslily, hrály si v domečku a s figurkami zvířat. Málo

času věnovaly hře se stavebnicemi. Výsledky dotazníkového šetření týkající se chlapeckých her se tematicky rozcházelý s výsledky pozorování. Z dotazníkového šetření vyšlo, že si chlapci nejčastěji hrají na řidiče, stavitele, opraváře a policisty, kdežto z mého pozorování vyplynulo, že nejvíce ztvárňují hru na vojáky, rytíře, zloděje a želvy ninja; méně často také na rodinu, kuchaře, prodavače a zvířata, dále jsou mezi nimi také oblíbené domečky a bunkry. Jediná shoda ve výsledcích dotazníkového šetření a pozorování chlapců se týkala časté hry se stavebnicemi a kostkami.

Po prozkoumání témat volné hry dětí jsem provedla experiment ovlivnitelnosti námětů těchto her ve sledované třídě. Zvolila jsem tři okruhy stimulů, kterým jsem děti vystavila. Byly jim předkládány různé podněty v podobě **pomůcek, zážitkových situací a sledování seriálů** s cílem vypořozovat, jak tyto stimuly hru dětí ovlivní. Zjistila jsem, že experiment na děti zapůsobil natolik, že hojně ve svých hrách využívaly předložené pomůcky a zpracovávaly témata vycházející ze společných zážitků a shlédnutých seriálů. Z provedeného experimentu tedy vyplývá, že možnosti nepřímým stimulovat náměty volné hry dětí jsou rozsáhlé.

Posledním cílem bakalářské práce bylo zjistit, **který ze zvolených stimulů hru dětí nejvíce ovlivní**. Na základě provedeného experimentu jsem dospěla k závěru, že nelze zobecnit, která skupina stimulů (pomůcky, zážitky, seriály) děti nejvíce ovlivnila. Vypořozovala jsem, že záleží na tom, do jaké míry jednotlivé stimuly děti zaujmou a od toho se odvíjí četnost a délka opakování her ovlivněných daným podnětem. V každé skupině podnětů byl vždy jeden, který měl na hru dětí velký dopad z pohledu délky a četnosti opakování. Nejvíce byly děti ovlivněny „medvídkovou nemocnicí“, na kterou si poté hrály 20x v rozmezí čtyř měsíců. Druhým nejvlivnějším podnětem byl paravan, se kterým si děti poté hrály 10x v rozmezí tří měsíců. Ze seriálů byly děti nejvíce ovlivněny Šmouly, na které si hrály 7x v průběhu tří měsíců.

Zpracování této bakalářské práce bylo pro mou praxi velice přínosné. Můj pohled na hru se změnil, protože jsem pochopila její důležitost. To, co jsem zjistila, mne vedlo k hlubšímu přemýšlení o hře a o mých možnostech, jak dětem zprostředkovávat nenásilnou formou, kterou nejlépe přijímají, vědomosti, praktické dovednosti, hodnoty, způsoby chování a návyky. Děti se hrou učí, aniž by si to uvědomovaly, učí se jakoby mimochodem. Při hře se děti nepřetěžují, hrají si pouze potud, pokud je hraní baví.

Pokud se cítí unavené nebo je hra už nebaví, jednoduše jí ukončí. Díky tomu, že jsou ovlivnitelné všemi možnými aspekty, mohu je různými podněty vést správným směrem pro jejich rovnoměrný rozvoj. Zjistila jsem, jaké náměty her děti nejvíce zajímají, a jaké podněty jim vytvoří nový prostor pro hru. Tyto informace mi umožní volit takové podněty a stimuly, které s nejvyšší pravděpodobností děti zaujmou a obohatí. Uvědomění si všech těchto faktorů, vede ke zlepšení mé práce, protože teď dětem a jejich hře lépe rozumím, a mohu lépe uplatnit různé možnosti jak hru dětí stimulovat, usměrňovat a dále rozvíjet ve prospěch dětí.

Tento výzkum měl povahu akčního výzkumu, jeho výsledky proto nelze zobecňovat. Jsou platné pouze pro skupinu dětí, s kterou byl výzkum prováděn.

Použitá literatura

BRIERLEY, J.: *7 prvních let života rozhoduje*. Praha: Portál, 1996. ISBN 80-7178-109-6.

CAIATIOVÁ, M., DELAČOVÁ, S., MÜLLEROVÁ, A.: *Volná hra*. Praha: Portál, 1995. ISBN 80-7178-011-1.

EINONOVÁ, D.: *Rozvoj tvořivosti*. Havlíčkův Brod: Fragment, 2002. ISBN 80-7200-614-2.

KLIMEŠ, L.: *Slovník cizích slov*. Praha: SPN, 2002. ISBN 80-7235-023-4.

KOLLÁRIKOVÁ, Z., PUPALA, B. (Eds.): *Předškolní a primární pedagogika*. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-585-7.

KOŤÁTKOVÁ, S.: *Dítě a mateřská škola*. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-1568-1.

KOŤÁTKOVÁ, S.: *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Praha: Grada, 2005. ISBN 80-247-0852-3.

KROPÁČKOVÁ, J. (ed.): *Dítě předškolního věku dříve a dnes*. Praha: Univerzita Karlova: Pedagogická fakulta, 2008. ISBN 978-80-7290-377-1.

MATĚJČEK, Z.: *Co děti nejvíc potřebuje: Eseje z dětské psychologie*. Praha: Portál, 1994. ISBN 80-7178-006-5.

MATĚJČEK, Z.: *Po dobrém nebo po zlém?* Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-270-6.

MELGOSA, J., POSSE, R.: *Umění výchovy dítěte*. Praha: Advent-Orion, 2003. ISBN 80-7172-613-3.

MERTIN, V., GILLERNOVÁ, I.(Ed.): *Psychologie pro učitelky mateřských škol*. Praha: Portál, 2003.

MILLAROVÁ, S.: *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978.

MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, V.: *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1980.

MONATOVÁ, L.: *Rozumová výchova v mateřské škole*. Praha: SPN, 1983.

OPRAVILOVÁ, E., GEBHARTOVÁ, V.: *Zima v mateřské škole*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-268-8.

ŘÍČAN, P.: *Cesta životem*. Praha: Portál, 2004. 2.vydání. ISBN 80-7178-829-5.

STOPPARDOVÁ, M.: *Otestujte své dítě*. Martin: Neografia, 1992. ISBN 80-85186-49-7.

ŠPAŇHELOVÁ, I.: *Dítě v předškolním období*. Praha: Mladá fronta: 2004. ISBN 80-204-1187-9.

ŠULOVÁ, L., ZAOUCHE-GAUDRON, Ch.: *Předškolní dítě a jeho svět*. Praha: Univerzita Karlova: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0752-2.

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

WOOLFSON, R. C.: *Bystré dítě: Předškolák*. Praha: Ottovo nakladatelství, 2004. ISBN 80-7360-002-1.

Seriálové publikace:

KOŤÁTKOVÁ, S. Komunikace učitelky MŠ (2). INFORMATORIUM 3-8, 2003, č. 1, s. 8-9. ISSN 1210-7506.

PECINOVÁ, M. Dítě a nejmilejší hračka. INFORMATORIUM 3-8, 2006, č. 7, s. 14. ISSN 1210-7506.

TAKÁČOVÁ, E. Význam hry se stavebnicí. INFORMATORIUM 3-8, 2001, č. 10, s. 6-7. ISSN 1210-7506.

Elektronické zdroje:

Nařízení vlády č. 86/2011 Sb. [online]. Praha : Úřad pro technickou normalizaci, metrologii a státní zkušebnictví, 2011 [citováno 25. dubna 2013]. Dostupné na WWW: <<http://www.unmz.cz/urad/hracky>>

Přílohy

Příloha č. 1 Kategorie hraček ve třídě Čmeláků

Příloha č. 2 Záznamový arch

Příloha č. 3 Pozorování volné hry

Příloha č. 4 Pozorování ovlivněné hry

Příloha č. 5 Fotodokumentace

Příloha č. 6 Dotazník

Příloha č. 7 Tabulky, grafy

Příloha č. 1

Kategorie hraček ve třídě Čmeláků

Kuchyňka – kuchyňská linka, stůl, židličky, dřez, nádobí (talíře, hrnečky, pánve, hrnce, lžičky, vidličky, nože, prkénka, struhadla), kuchyňské přístroje (topinkovač, toustovač, varná konvice, šlehač), jídlo (ovoce, zelenina, pečivo, maso, zákusky, dort, hranolky a další pochutiny).

Pokojíček – gauč, 2 křesla, stolek, panenky (látkové, umělohmotné), autosedačka, vaničky, nočníky, kočárky, žehličky, žehlicí prkno, oblečky, kabelky.

Doprava – auta různých velikostí, traktory, vleky, silnice, autodráhy, koberec s motivem silnic, dopravní značky, kamion s kontejnery, hasiči, policie, sanitka.

Divadlo – prstoví maňásci, velcí maňásci, dřevěné loutky, scéna (stromy, chaloupka, pařezy, plot), opona.

Hudební část – tamburíny, bubínky, činely, činelky, ozvuční dřívka, triangly, rumba koule, rolničky, flétny, tympany. (přístupné pouze pod dohledem učitelky)

Obchod – pult, poličky se stříškou na vystavení zboží, kasa, nákupní košíky, tašky, papírové peníze, zboží (krabičky od čajů, od sýrů, kelímky od jogurtů, lahvičky od šampónů, nádobky od krémů, vitamínů, ochucovadla polévek, poleva na zmrzlinu, kečup, sušenky, popřípadě jídlo z kuchyňky).

Výtvarný kout – vodové barvy, štětce, nádoby na vodu, voskovky, tužky, pastelky, fixy, křídly, nůžky, ořezávátka, lepidla, šablony, papíry A4, noviny, časopisy, odstřížky barevných papírů, omalovánky, hadříky na úklid, ubrusy na malování, modelovací podložky, modelína, formičky, válečky, nožičky, rádla.

Stavebnice – dřevěné stavebnice různých tvarů (kostky, město, farma) , umělohmotné stavebnice různých tvarů (Seva, LaQ, Morphun, Lego, KlicBrick, Mega Bloks, Clics, Oblique, ZOOB), magnetické stavebnice (Magformers, mozaiky, Geomag), molitanové kostky

Literární kout – obrázkové knížky, leporela, knihy s puzzle obrázky, encyklopedie, pohádkové knihy, bajky, naučné knihy

Didaktický materiál – různé druhy puzzle skládanek (dřevěné, pěnové, papírové, velké, malé, se zvířaty, pohádkami, řemesly), desková hra Člověče, nezlob se, velká hra Člověče, nezlob se (koberec, figurky, kostka), tangramy, mozaiky, rám na obrázky + knoflíčky, magnetická mozaika, šněrovací bota, látková panna (na procvičování jemné motoriky – knoflíky, zip, suchý zip, tkaničky), pohádkové kostky, skládané obličejů, skládané celých postav

Cvičební vybavení – žíněnka, lavička, žebřiny, kruhy, míče z různých materiálů a různých velikostí, strachový pytel, přetahovací lano, švihadla, padák, pěnové podložky

Další – koš s plyšovými zvířátky, stolní fotbal, dřevná zvířata, umělohmotná zvířata

Co si nosí děti do školky

plyšáka – Nikolka R., Nikolka F., Milánek, Kubík N., Anežka, Tereza K., Tereza Š., Tomášek H., Sárinka, Julinka, Sam, Markétka, Lucinka

auto – Sam, Kuba K., Matěj, Tomáš V., Vojtík, Filípek B., Kuba F.

panenku – Nikolka R., Markétka

Barbie – Julinka, Anežka, Nikolka R., Lucinka

roboty – Daneček, Filípek Š., Kubík S.,

zublíky – Tereza K., Anežka, Anička, Markétka

Zhu zhu křečka – Milánek, Viktorka, Tereza K., Nikolka R.

gormity – Matěj, Lukášek, Honzík

něco jiného: Daneček – kameny, drahokamy, mušle, bakugany

Tomášek V. – trumpetu, saxofon

Milánek – harmoniku

Lukášek – modely zvířat, u nichž jsou vidět orgány

Honzík – figurky rytířů, koní, obrů

Vojtíšek - knížky

Příloha č. 3

(oranžovou barvou jsou označeny mladší děti)

Pozorování volné hry

3.1.	Karolínka, Natálka, Markétka	Hrály si v kuchyňce, rozložily si gauč a spí.	8 minut
	Matýšek, Mareček, Filípek, Vojta a Kubík	Hráli si na zloděje a kradli holkám jídlo. Když se holky vzbudily, začali se všichni přetahovat a strkat. Běhali a křičeli na sebe. Kluci se utíkali schovat do umývárny a to "ukradené" jídlo tam házeli na zem. Šermovali proti sobě s dřevěnou stavebnicí.	20 minut
	Jindříšek (je v MŠ 1.den)	Stavěl obrázky z magnetických tvarů, pak bloumal po třídě a nevěděl co dělat.	5 minut
Po chvíli si hrál v obchodě na prodavače.		5 minut	
5.1.	Natálka, Markétka , Jindra, Nikolka, Karolínka	Malovali vodovými barvami.	20 minut
	Filípek, Honzík H. , Mareček, Kubík, Ondra, Vojtík	Hráli si na želvy "Ninja" - hádali se, kdo bude kdo a pak po sobě stříleli.	8 minut
6.1.	Jindříšek	Stavěl výběhy pro plastová zvířátka.	10 minut
		Poté si hrál s dopravními prostředky.	15 minut
	Markétka , Tereška, Natálka a Anička	Hrály si v kuchyňce, dvě vařily a dvě byly pejsek a kočička.	12 minut
		Potom si hrály na lví rodinu - válely se po rozloženém gauči.	16 minut
	Barunka a Zuzanka	Pořádaly piknik.	17 minut
		Poté si postavily domeček.	15 minut
	Vojtík, Kubík K. , Mareček, Honzík H. a Filípek	Hráli si na zloděje. Vyrobili si pistole ze stavebnice a brali holkám jídlo. Běhali po celé třídě a stříleli na sebe.	25 minut
		Pak si hráli na kobry, plazili se po koberci a zlobili holky.	7 minut
Ondráček	Stavěl z pěnových puzzle počítač a pracoval na něm. Seděl s ním u stolečku, na gauči, v dopravním koutku, v divadle, atd.	38 minut	

18.1.	Honzík H., Lukášek, Ondráček	Hráli si na mumie. Chvíli leželi na zemi, chvíli chodili po třídě s rukama nataženýma před sebe a volali: "mumie, mumie."	10 minut
	Markétka a Terezka	Stříhaly barevné papíry a tvořily koláž.	14 minut
	Kubík a Filípek	Stavěli ze stavebnice barevný koberec.	8 minut
	Barunka, Vojtík, Mareček, Honzík H. a Kubík N.	Stavěli domeček z molitanových kostek. Místo stavění se po kostkách váleli. Vybíhali do prostoru třídy a dělali, že spolu boxují.	12 minut
		Vedle jejich domu je prý sopka, ta vybuchuje - všechno rozbořili a začali po sobě střílet. Tak stále dokola.	15 minut
Ondrášek	Vzal si vozík, běhal bezcílně po třídě a tahal ho za sebou. Pak na vozík naložil kostky a zase běhal.	7 minut	
20.1.	Terezka, Markétka a Kubík K.	Vybarvovali obrázky a povídali si u toho.	25 minut
	Karolínka	Malovala vodovými barvami.	29 minut
	Vojtík a Lubošek	Hráli si na prodavače a zákazníka. Vojta nakupoval pivo a předváděl, jak pije jedno za druhým, spadl na zem a dělal opilce. Lubošek se tomu moc smál. Potom běhali po třídě a prali se o pivo.	20 minut
	Mareček, Ondra, Barunka a Lukášek	Hráli si na Šmouly. Hádali se, kdo bude kdo, pak změnili názor a někteří byli želvy Ninja, někdo Bořek stavitel. Barunka a Mareček stavěli skrýš. Lukášek a Ondra na ně stále křičeli, radili jim a bořili jim ji.	15 minut
		Potom si každá dvojice postavila svůj domeček a schovala se v něm. Tam si povídali a smáli se.	12 minut
25.1.	Honzík, Eliška, Kubík N., Tomášek a Mareček	Hráli si na želvy Ninja. Postavili si z pěnových kostek domeček a pak do něj kopali a rozbíjeli ho.	13 minut
	Ondrášek	Postavil si počítač a "pracuje na něm."	27 minut
	Daneček	Stavěl u stolečku "bakugana" a potom s ním chodil po třídě a bojoval.	24 minut

2.2.	Honzík H. a Kubík N.	Hráli si na rytíře. Přidal se k nim Mareček a řekl, že jim useká hlavy ostrou sekyrou.	9 minut
	Nikolka, Barunka, Zuzanka	Stříhaly a dělaly si korunky na hlavu a medaile.	35 minut
	Jindříšek a Anežka	Vařili v kuchyňce a zvali děti na hostinu.	23 minut
	Ondrášek	Modeloval pečivo a cukroví.	25 minut
	Terežka	Stavěla z Lega pojezdový cirkus se zvířaty.	10 minut
	Mareček, Honzík H., Kubíček K. a Lukášek	Hráli si na želvy Ninja. Z molitanových kostek si postavili bunkr, rozkopali ho a znovu postavili. Pak začali krást Jindřovi z kuchyňky jídlo.	10 minut
Poté si začali hrát na potápěče, běhali dokola ve třídě - jízda na vodním skútru. Zachraňovali se před žralokem: tahali se po zemi, hádali se, křičeli na sebe.		15 minut	
7.2.	Vojtík a Jindříšek	Vyrobili si pistole ze stavebnice, postavili si lehátko jako zátaras a stříleli na ostatní kluky.	5 minut
	Daneček	Stavěl ze stavebnice "bakugana" a potom s ním bojoval proti ostatním.	34 minut
	Ondrášek	Postavil si počítač, schoval se s ním v dopravním koutku a tam si sám pro sebe povídal jak je rád, že má "xpěčka" a "linux".	28 minut
	Anežka, Nikolka, Karolínka, Terežka, Kubík K. a Natálka	Seděli u stolečku a hráli si s hračkami z domova - se "zublíky", "pet shop" zvířátky a malými koníky.	26 minut
8.2.	Mareček, Lukášek, Kubíček	Hráli si na vojáky, schovávali se za skříňkami, běhali z herny do umývárny a stříleli po sobě.	16 minut
	Ondrášek	U stolečku modeloval dortíky.	28 minut
	Honzík, Terežka a Eliška	Malovali obrázky vodovými barvami podle své fantazie.	30 minut
	Barunka se Zuzankou	Půjčily si obruče a učily se jimi kroužit.	13 minut
	Nikolka, Karolínka, Vojtíšek, Jindříšek a Anežka	Se schovali v bunkru a tam si hráli a povíдали.	12 minut

9.2.	Matýsek, Mareček, Honzík H. a Vojtíšek	Hráli si na vojáky. Postavili si pistole ze stavebnice Morphon a stříleli po sobě. Schovávali se za lehátka, za skříně, za stoly a říkali: "Nechte ho, ten je mrtvej."	20 minut
	Daneček	Stavěl "bakugana" s vybavením.	22 minut
	Terezka, Nikolka, Barunka	Vystříhovaly sněhové vločky, poté malovaly a psaly písmena.	18 minut
	Honzík, Eliška a Anežka	Schovali se v bunkru a tam si hráli.	25 minut
13.2.	Lukášek , Mareček a Matýsek	Postavili si bunkr, po jednom do něj lezli a vybírali si tam zbraně postavené ze stavebnice - klacky, meče, samopaly. Vylezli z bunkru ven a stříleli po holkách. Holky je poslaly pryč, tak jen stáli, koukali a nevěděli co dělat. Nakonec stříleli jeden po druhém.	14 minut
	Barunka a Terezka	Hrály si na čarodějky. Vyrobity si "kouzelné" hůlky a čarovaly.	17 minut
	Jindříšek	Postavil dům pro svou rodinu. Vytvořil i zahradu s ovocnými stromy a boudu pro svého psa.	23 minut
	Kubíček K.	Vkládá špalíčky podle barev do stejných důlků.	23 minut
14.2.	Terezka, Natálka, Mareček, Kubíček K. a Barunka	V kuchyňce si hráli na rodinu. Domluvili se kdo bude máma, táta, "ségra" a "brácha". Pak vymysleli, že budou muzikanti. Dělal, že hraje na bubny, na kytaru a také zpívali. Zpěvem uspávali děti (Terezku a Natálku). Potom jim děti utekly a oni je honili. Nakonec si vlezli do bunkru a tam si povídali o tom, jaké mají doma gormity.	45 minut
	Nicolka, Ondra a Jindra	Stavěli podle návodu kočičku, lva, květinu, robota a raketu.	40 minut
	Terezka a Natálka	Malovaly obrázky pro maminky.	13 minut
16.2.	Lubošek, Anežka, Nicolka a Zdeněček	Hrají si na školu. Opisují písmena, píší svá jména, počítají.	27 minut
	Zuzanka	Tvoří obrázky z barevných hříbečků.	9 minut
	Mareček, Lukášek , Kubíček N. a Jindříšek	Nanosili si do domečku stavebnice a jídlo. Říkali si: "Ty jsi tlustý, ty hubený, ty prdíš," atd. a smáli se tomu. Pak celý domeček rozkopali.	11 minut

17.2.	Jindříšek s Terezkou	Postavili si dům z molitanových kostek a hráli si na rodinu, chodili do práce, venčili psa, vařili.	18 minut
	Vojtík	Chodil kolem jejich domečku a nakonec jim ho celý povalil a rozbil.	
	Zdeneček	U stolečku skládal puzzle se zvířátky.	26 minut
	Ondrášek, Barunka, Vojtík a Kubíček	Pobíhali po třídě, schovávali se za křesla, a to na co si hráli, bylo tajné.	12 minut
	Lukášek, Mareček a Daneček	Stavěli ze stavebnice LaQ bakugany.	22 minut
	Anežka s Luboškem	Hráli si s kočárkem na rodinu a chodili nakupovat do obchůdku léky pro nemocné miminko.	9 minut
20.2.	Barunka, Mareček, Kubík K. a Daneček	Hráli si na zakletý zámek. Jeden byl duch, jeden bezhlavý rytíř a ti unesli princeznu. Postavili bludiště z kostek, namalovali mapu a šli princeznu vysvobodit.	8 minut
		Potom si hráli v bludišti na strašidla a hledali tam poklad.	16 minut
	Jindra a Ondra	Hráli si na restauraci. Stále vařili a servirovali nová a nová jídla a zvali mě na hostinu. Vždy mi popsali, co uvařili a jejich jídlo bylo zdarma.	40 minut
	Nikolka, Anežka a Karolínka	U stolečku si hrály se zublíky a povídaly si o nich, ale nakonec Nikolka s Anežkou přestala mluvit, protože jí nechtěla půjčit svoje nové zublíky.	19 minut
21.2.	Nikolka a Terezka	Stříhaly vločky z papíru a šeptaly si. N: "Tohle teda nebude pro paní učitelku, to bude pro mamku, protože to vypadá divně, ale mamce se to bude líbit." T: "Paní učitelko, vystřihla jsem citrón, chcete ho do čaje?"	27 minut
	Honzík U. a Mareček	Stavěli z Lega vstupenky na představení Michala z Kouzelné školky. Potom dělali vesmírné lodě.	17 minut
	Tomášek	Seděl v koutě a trucoval, zapomněl si totiž doma plyšáka, kterého si do školky nosí.	18 minut

	Matýsek, Filípek, Kubíček K. a Lukášek	Postavili silnici přes celou třídu a pak po ní jezdili s formulí. Jenže měli jen jednu a stále se o ni hádali.	24 minut
	Vojtík	Stříhal papír na malé kousky a pak je lepil na tmavý podklad a tvořil tak hada.	14 minut
23.2.	Nikolka, Ondra, Honzík U. a Mareček	Ze stavebnice si vzali kolečko a připevňovali na něj různě barevné kousky stavebnice, pak do toho foukali jako do větrníku a dívali se, jaké vznikly barvy. Např.: fialová z červené a modré. Stále zkoušeli nové a nové kombinace.	43 minut
	Terežka	Malovala mapu k pokladu.	12 minut
		Poté co mi popsala cestu a překážky, které se tam musí překonat, šla do kuchyňky připravit snídani, na níž mě potom pozvala.	18 minut
	Tomášek	Postavil si domeček, aby se v něm schoval před ostatními.	23 minut
	Natálka, Karolínka a Barunka	Stavěly si svůj dům v jiné části třídy. Hezky se domlouvaly a spolupracovaly.	24 minut
	Jindra, Kubík N. a Anežka	Půjčili si obruče a kroužili s nimi.	14 minut
28.2.	Anička, Zuzanka, Nikolka a Anežka	Vystěhovaly z obchůdku zboží a vyrovnaly tam loutky z divadla. Potom je prodávaly sobě navzájem a nabízely je i ostatním kamarádům.	18 minut
	Terežka, Natálka a Barunka	Vzaly si desky z kartonu a stavěly z nich prolézačky. Radily si jak je zajistit, aby stály, jak má která prolézačka vypadat a kde má být. Potom jimi lezly, pak se z nich staly boudy a ony se v nich schovávaly. Pak je spojily ve dvě větší a nakonec v jednu velkou pro všechny.	43 minut
	Kubíček K. , Filípek, Daneček a Honzík H.	Nejdřív si hráli na želvy Ninja. Hádali se, kdo bude kdo, postavili si meče a šermovali proti sobě.	7 minut
		Poté si hráli na zloděje a brali holkám z obchodu peníze.	9 minut
		Nakonec si posatvili z molitanových kostek dům a hráli si v něm na Herkuly. Vybíhali z něj a zabíjeli příšery.	16 minut
Vojtíšek	U stolečku vybarvoval jeden obrázek za druhým.	24 minut	

Příloha č. 4

Hra s pomůckami

Papírové ruličky a dřevěné destičky

16.4.	Nikolka	Ruličku zdobila, nastříhala do ní otvory a nalepila barevné papírky.	33 minut
	Ondra	Nejdřív vyrobil dalekohled, potom spojením ruliček vytvořil vodovodní potrubí.	20 minut
	Kubík K. a Daneček	Mluvili do ruliček jako do megafonu, potom Kubík ruličkami bubnoval do stolu jako by hrál na bicí.	12 minut
	Natálka Š. a Terežka Š.	Spojily tři dlouhé ruličky a hrály na ně jako na lesní roh. Pak udělaly na zemi dlouhý tunel, kterým se na sebe dívaly, potom stavěly věže a dům.	28 minut
	Matýsek a Mareček	Postavili z ruliček garáž pro spoustu aut s velkými vraty a pak tam parkovali autíčka.	14 minut
	Markétka, Kubík N. a Vojtík	Otočili si dnem vzhůru krabici od stavebnice a bubnovali jako na bicí.	10 minut
17.4.	Matýsek a Jindříšek	Z dřevěných destiček postavili hrad.	23 minut
24.4.	Markétka, Terežka K., Kubík K.	S ruličkami od utěrek hráli jako na bicí.	10 minut
2.5.	Terežka K., Nikolka, Natálka	Natrhaly na zahradě suché kytky a z dlouhé ruličky vyrobily vázu. Zesponu jí rozstříhaly a přilepily na podložku.	7 minut
3.5.	Natálka	Vzala si dvě dlouhé ruličky a cvičila s nimi gymnastickou sestavu.	8 minut
	Nikolka a Natálka	Vzaly si dřevěné destičky a jedna po druhé přesně kopírovaly sestavené kompozice.	12 minut
		Poté stavěly z ruliček a destiček hrad.	14 minut
29.6.	Zdenda	U stolečku stavěl z dřevěných destiček labyrint.	27 minut
24.9.	Matýsek a Daneček	Postavili město a dřevěné destičky použili k vydláždění chodníků v tomto městě.	21 minut
15.11.	Vojtík	Stavěl pevnost z dřevěných kostek. Dřevěné destičky využil jako hradby okolo celé pevnosti.	17 minut

Šnečí ulity

14.5.	Jindra, Kubík K. a Tomášek	Ulity zkoumali - některé jsou pruhované, některé rozbité, uvnitř vypadají jako tobogán, jestli šumí atd.	7 minut
15.5.	Jindra	Snaží se malé ulity schovat do velkých.	5 minut

6.6.	Matýsek, Filípek, Jindra	Šnečí ulity dali do krabičky a klepali s nimi, znělo to jako zvonkohra.	6 minut
------	--------------------------	---	---------

Papírové krabice

3.9.	Filípek B., Vojtík, Sam	Z krabic vyrobili trup lodi, z molitanových kostek přídř. Do jedné krabice dali peníze a tak z ní udělali truhlu s pokladem.	13 minut
	Kuba K. a Kuba N.	Půjčili si postavenou loď a pluli do Turecka. Nakoupili si zásoby, které vložili do krabic. Jedna krabice zůstala prázdná, prý je to záchod, kdyby měli mořskou nemoc.	22 minut
4.9.	Matěj a Milánek	Z molitanových kostek a krabic postavili auto. Krabice použili v přední části a vzadu jako kufr, do kterého naložili věci nakoupené v obchodě. Nasedli a "odjeli."	17 minut
19.9.	Vojtík, Lukášek, Milánek	Schovávali se do té největší krabice a toho kdo tam byl zrovna schovaný se ptali: "Bojíš se?" Nebo volali: "Milánek tu není."	5 minut
10.10.	Vojtík, Matěj, Tomášek, Sam, Honzík, Filípek a Kuba K.	Vzali si dvě krabice jako branky, rozdělili se na dvě družstva a hráli fotbal.	10 minut

Borové šišky

26.9.	Tomášek	Zajímalo ho, kde se ve třídě vzaly šišky. Ty přece patří do lesa. Tak vyndával šišky na zem a dělal z nich les.	6 minut
	Filip B., Kuba K. Matěj, Vojta, Daneček a Julinka	Šišky naházeli "do ohně" a pekli je jako buřty a brambory u táboráku, hráli přitom na kytary vyrobené ze stavebnice.	12 minut
28.9.	Anička	Sestavila z šišek obrázek sluníčka a kytičky.	11 minut
8.10.	Filípek Š	Vzal si šišky na pískoviště. Z písku postavil hradby a za ně dával šišky - rytíře. Zapíchl tam také lopatky, naplněné pískem jako katapulty.	26 minut
	Nikolka	Vyráběla dorty z písku a šiškami je zdobila.	18 minut
	Tomášek, Matýsek a Filípek B.	V písku vykopali díru, šišky tam naházeli a zasypali. - Poklad, který budou hledat.	9 minut

Paravan

25.9.	Matýsek, Sára, Terežka	Začali stavět dům, pak se z něj stala psí bouda. Sára a Terežka byly psi a Matěj jejich pán - vzal je vyvenčit, chytaly krtka.	38 minut
	Dan, Matěj, Vojtík, Sam	Z boudy se stal bunkr, oni byli vojáci schovávající se před kočkovitou šelmou -	13 minut

		Terezkou. Fotili jí a lovili.	
	Lukášek, Tomášek, Daneček a Kubík K.	Dům hasili, protože jim pry hořely dveře.	7 minut
26.9.	Daneček, Filípek B., Vojtík, Kubík K., Matýsek	Postavili si v lese stan (z paravanu), přes něj přehodili kus látky jako střechu a připnuli kolíčky, aby jim držela. Postavili si zátaras proti srnkám a prasatům. Opékali buřty, lovili prasata.	20 minut
		Proměnili se v indiány a stan v teepee, přišla noc, nanosili dovnitř lehátka a šli spát.	15 minut
	Filip, Kuba K., Matýsek, Vojtík, Kuba S., Daneček a Julinka	Byli na táboře, dříví, sekeru, zásoby - všechno uklidili do chatky, protože se blížila bouřka. Když přešla, šli opékat buřty.	12 minut
	Viktorka a Tomášek	K paravanu přistavěli z molitanových kostek ještě jeden pilíř, aby jim pořádně držela střecha. Hráli si na rodinu - Viktorka nakoupila, Tomášek zval přátele na návštěvu.	16 minut
27.9.	Sam, Matěj, Vojtík, Daneček, Kubík S.	Paravanu přidělali z látky střechu a schovávali se v něm. Bylo to jejich útočiště.	20 minut
	Daneček, Matýsek, Milánek	Paravan byl jejich dům. Matěj vyrobil vysavač a uklízel, Daneček nasunul prstové maňásky na kolíčky, kterými byla připnutá střecha. Milánek naklepával maso. Kolem domu nasypali kamínky jako štěrk a postavili plot z pěnových puzzle kostek.	33 minut
	Sam, Tomášek, Vojtík, Kuba S.	Vrátili se k postavenému domečku, uklízel a opravovali to, co se rozbilo. Sam byl pošťák a doručoval dopisy a balíky. Zvali si na návštěvu přátele.	34 minut
8.10.	Vojta, Matěj, Kuba F., Filip, Tomáš a Sam	Hráli si na Indiány, paravan byl jejich dům, měli v něm pec a vařili houby.	40 minut
	Viktorka, Nikolka, Daneček, Sam a Tomášek	Hráli si na rodinu, měli domácí zvířata.	31 minut
		Potom se z domečku stalo vězení, v němž byli zavřeni zloději.	8 minut
22.10.	Terezka, Viktorka, Julinka	Paravan byl jejich domeček. Kluci jim ho záviděli, a tak si postavili svůj z pěnových puzzle i se střechou.	24 minut
23.10.	Matýsek, Patrik, Vojtík a Filípek	Hráli si, že paravan je hrad a oni jsou strážé. Ze stavebnice si vyrobili meče a kopí, stáli u hradeb a hlídali.	10 minut
5.11.	Terezka, Anička a Anežka	Z paravanu si postavily domeček se střechou z látky. Dovnitř nanosily vše co je doma potřeba - židle, nádobí, jídlo atp.	1h 15 min
	Kuba F., Kuba S., Patrik, Vojta	Z paravanu postavili hrad, ze stavebnice si vyrobili korunu, přilbu, opasek a meč a hráli si na rytíře. Šermovali, jezdili na hon, zavírali vězně do věže.	28 minut

6.11.	Kuba F., Kuba S., Patrik, Vojta	Opakovali hru na rytíře.	15 minut
7.11.	Kuba F., Kuba S., Patrik, Vojta	Opakovali hru na rytíře.	45 minut
8.11.	Honzík, Kubík F.	Paravan byl zámek a oni rytíři, kteří ho brání před nepřáteli.	35 minut

Šátky

5.11.	Lucinka a Nikolka F.	Hrály si na víly. Tančily s šátky.	27 minut
	Milánek a Sárinka	Z jednoho šátku si udělal sukni a druhý si nechal uvázat na hlavu jako dlouhé vlasy, které má Locika. Sárinka se díky šátkům stala Šehrezádou.	12 minut
	Tereзка a Anička	Šátky si připevnily pod gumičku k culíku (jako hřívu) a hrály si na Pegase.	19 minut
6.11.	Tereзка a Sárinka	Z šátků si udělaly sukně a vlasy a vzájemně se česaly.	21 minut
	Tereзка	Šátky využila jako záclony v domečku.	
	Julinka a Viktorka	Šátky během dne používaly jako oponu v divadle, jako zavinovačku pro miminka, jako ubrus na stůl v kuchyňce.	
7.11.	Julinka	Hrála si na čarodějku. Když mávla šátkem proměnila ostatní děti, v cokoli chtěla.	14 minut
	Anežka a Anička	Hrály si na koně. Jedna si dala šátek za tričko jako hřívu, druhá za kalhoty jako ocas.	9 minut
	Julinka, Viktorka a Nikolka	Hrály si na kadeřnice. Julinka jim přehodila šátky kolem krku jako pláště, stříhala je a česala.	24 minut
8.11.	Vojtíšek	Využil šátek jako střechu bunkru. Přivázal ho ke klíči ve skříni a z druhé strany ho zastrčil do zdi z molitanových kostek.	4 minuty
9.11.	Julinka, Viktorka a Tereзка	Šátky si zastrčily za punčochy a opakovaly hru na koně.	13 minut
13.11.	Tereзка	Opakovala hru na koně.	18 minut
	Sárinka	Hrála si na maminku. Šátek byl peřinka v kočárku a stínítko proti slunci.	11 minut
14.11.	Milánek	Z jednoho šátku si udělal vlasy, druhý připevnil v obchodě jako závěs a počítal tržbu.	12 minut
	Julinka, Viktorka a Markétka	Hrály si na pumy. Navázaly šátky na topení a ozdobily si tak svojí klec, aby se jim v ní líbilo.	10 minut

Pivní zátky

9.11.	Honzík a Matýsek	Postavili skryš, kolem jako strážce figurky "Gormitů" a do skryše ukryli "Gormití zlato."	11 minut
	Sam, Filípek B., Kubík S., Tomášek	Hráli si na piráty, někteří byli zlí a někteří hodní, vybrali si jen žluté zátky - jejich zlatý poklad a chránili ho před druhými.	30 minut
13.11.	Lukášek, Kubík K., Honzík, Vojtík	Postavili si loď a na ní měli poklad (víčka), který hlídali a bojovali o něj.	23 minut
		Vojtík potom zátky třídil podle obrázků, které na nich byly.	8 minut
15.11.	Tereзка, Markétka, Lucinka	Zátky si daly do obchodu a hrály si, že je to zlatý dárek k nákupu.	18 minut
29.11.	Daneček C.	Zátkami naplnil hrnečky, talířky a hrnce. Hrál si na kuchaře a vařil pro kamarády.	14 minut
	Anička a Tereзка	Hrály si na cukrářky. Zátky nasypaly do mísy, míchaly je jako těsto a tvořily "zákusky."	19 minut
30.11.	Daneček C.	Na stole vytvořil obrázek ze zátek. Skládal zátky i na sebe, takže vznikl prostorový obrázek.	9 minut

Hra ovlivněná zážitky

Pavouk

29.3.	Nikolka	Vyráběla pavouka z papíru a drátků.	18 minut
30.3.	Jindříšek	Ze Sevy postavil pavouka i s kusadly.	14 minut
2.4.	Nikolka a Honzík U.	Stavěli pavouka ze stavebnice a domlouvali se při tom na barvě, velikosti atd.	35 minut
	Natálka a Nikolka	Vzaly si šedý a černý papír a pavoukovi do sítě vyrobily ještě dvě mouchy.	13 minut
18.5.	Jindra a Barunka	Barunka z domu přinesla gumového pavouka, vyrobili mu akvárium z krabice, krmili ho a starali se o něj jako o domácího mazlíčka.	16 minut

Dopravní hřiště

18.5.	Honzík U., Natálka Š., Ondra a Natálka L.	Postavili silnici a jezdili po ní na šlapacím traktoru. Přidali přechod pro chodce, vyráběli si vlastní značky.	37 minut
4.6.	Kubík N., Terežka, Matýsek a Jindra, Mareček	Hráli si na dopravu. Jeden jezdil na traktoru, jeden dělal semafor (ukazoval barevné kuželky), někdo byl chodec a kůň. Všichni v rolích vystřídali.	24 minut
	Kubík K. a Matýsek	Postavili z dřevěné stavebnice autosalon, prodávaná auta měli vystavená uvnitř stavby i venku, na vyvýšených místech nebo jen na koberci.	19 minut
5.6.	Honzík U. a Eliška	Postavili dráhu za stavebnice Molto, na ní vyrovnali všechna auta a vlaky, které ve třídě našli - dopravní zácpa.	21 minut
	Vojtík a Jindříšek	Postavili letiště, nemocnici a hasičskou zbrojnici. Vše propojené sítí silnic se spoustou osobních a nákladních automobilů a letadel.	33 minut
	Kubík K., Kubík N., Lukášek, Honzík H. a Barunka	Hráli si na policisty, kteří řídí dopravu. Když udělal řidič na traktoru přestupek, musel se vystřídat s někým dalším.	25 minut
12.6.	Honzík H., Lukášek, Kubík N.	Jeden jezdil na traktoru, další dva byli semaforey a řídili dopravu barevnými kuželkami. Potom "spali" na přechodu.	13 minut
15.6.	Zdenda	Přinesl si do školky tři auta a jezdil s nimi po dopravním koberci. Vždy jezdil jen s jedním, druhá dvě stála na červenou nebo na parkovišti.	19 minut

Statek

27.9.	Tomášek H.	Celé dopoledne, pouze s pauzami na jídlo a řízenou činnost stavěl útulek pro zvířata.	
	Lukášek, Vojtík a Filípek	Připojili se k Tomáškoví a pomáhali mu. Potom se z nich stala zvířata, která v útulku bydlí.	24 minut
3.10.	Tomášek H.	Kombinoval různé druhy stavebnic a tvořil z nich výběhy pro zvířata. Do výběhů rozestavěl figurky koní, krav a ovcí.	42 minut
4.10.	Tomášek H.	Znovu stavěl ohrady pro zvířata. Tentokrát nejen pro ta ze statku, ale všechna jejichž figurky ve školce máme.	27 minut
17.10.	Tomášek H.	Postavil velký a menší výběh z dřevěné a umělohmotné stavebnice, spíše připomínající zoologickou zahradu. Některá zvířata rozdělil podle druhu.	39 minut

Dračí poklad

18.10.	Honzík a Vojtík	Celé odpoledne jeden druhému dávali úkoly podobné těm co plnili při hledání pokladu.	
26.10.	Lucinka	Ze stavebnice CLICS si postavila mapu k pokladu. Pak chodila podle mapy "strašidelným lesem, přes potok" a hledala poklad.	17 minut
29.10.	Lucinka	Modelovala draka z modelovací hmoty.	14 minut
31.10.	Terežka a Nikolka	Každá si postavila svou mapu k pokladu ze stavebnice Clics a podle ní potom hledaly.	22 minut
1.11.	Daneček	Namaloval les, skálu, bažinu a draka. Vyznačil cestu k místu, kde je poklad.	16 minut

Hra ovlivněná zážitky + dodané pomůcky k tématu

Medvídková nemocnice + fáče

19.3.	Tereзка, Nikolka	Objevili fáče a injekce, jedna si udělala v kuchyňce ordinaci, druhá v obchůdku rentgen a léčili plyšová zvířátka. Obvazovaly je, rentgenovaly, operovaly. Do hry zapojily i mě - chodila jsem za nimi s nemocnými zvířaty.	1 hodina
	Barunka, Natálka L., Markétka , Vojta	Chvilku Terezku a Nikolku pozorovali a pak se k nim přidali a pomáhali jim.	30 minut
	Natálka Š., Tereзка, Zuzanka, Nikolka, Anežka	Hrály si na lékařky. Léčily plyšová zvířata i sebe navzájem.	45 minut
20.3.	Tereзка a Nikolka	Vrátily se ke hře na lékařky.	20 minut
	Lukášek , Honzík , Zdenda	Vzali si injekční stříkačky a vzájemně se očkovali.	10 minut
	Anežka, Zuzanka, Nikolka, Barunka	Hráli si na nemocnici - staraly se o pacienty, dávaly jim injekce, braly krev, vařily obědy.	30 minut
21.3.	Nicolka, Zuzanka, Barunka	Zuzanka přinesla z domu svůj lékařský kufřík a znovu si hrály na doktorky.	26 minut
26.3.	Anička a Markétka	Markétka měla ordinaci v obchodě, Anička se zranila a Markétka jí ošetřovala.	10 minut
	Jindra a Ondra	Přidali se k děvčatům, přinesli další obvazy a stali se také lékaři.	23 minut
	Jindra a Zdenda	Hráli si s panenkami, ty si ale na procházce zlomily nohu, a tak jim museli dát sádku.	20 minut
27.3.	Karolínka	Zeptala se, jestli může ošetřit mě. Řekla mi, že mám "utrpení bolesti ruky" a zkušeně mi ji obvázala.	18 minut
	Markétka , Zuzanka, Barunka a Natálka	Celou dobu se na Karolínku dívaly a dávaly si injekce.	
30.3.	Honzík U. a Eliška	Obvazovali si navzájem břicha po operaci.	10 minut
12.4.	Daneček , Natálka, Eliška a Honzík U.	Hráli si na ordinaci, někteří byli pacienti, někteří doktoři, pak se vystřídali.	15 minut
16.4.	Jindra a Markétka	Pracovali v nemocnici, pozvali si tam paní učitelku a chtěli jí operovat. Nenechala se, tak jí alespoň obvázali fáči.	24 minut
24.4.	Jindra, Kubík K. , Vojtík, Matěj, Markétka a Karolínka	V jedné části třídy si vytvořili nemocnici, nanosili si tam židličky - čekárna, léčili kamarády, operovali je. Pozvali i mě, dali mi injekci, prý mám poškozenou kost a žerou mi jí termity, tím mi jí prý obnoví.	32 minut
15.5.	Honzík U. a Eliška	Svázali se fáči a hráli si na vláček. Jezdili různými směry, odpočívali, schovávali se.	22 minut
4.6.	Tereзка Š. a Tereзка K.	Použily trojčipé šátky jako ubrusy.	12

		Prostřely sváteční stůl a vařily.	minut
	Kubík N., Barunka	Kubík byl pejsek a "šlápl na stěp", Barunka byla veterinářka, vyndala mu ho, vyčistila ránu a nožku mu zavázala. Křučel, proto dostal prášky proti bolesti.	37 minut
	Ondra	Přidal se k nim, prodával injekce, fáče, kapky a prášky.	
8.6.	Terežka, Karolínka, Anežka, Jindra a Kubík K.	Hráli si na rodinu. Z fáčů si udělali šňůru na prádlo. Jeden konec přivřeli do zásuvky, druhý do skříňky a prádlo sbírali když přšelo a zase věšeli, když svítilo sluníčko.	35 minut
11.6.	Terežka, Lubošek, Jindra a Kubík K.	Hráli si zakletý hrad. Fáče a trojčípé šátky byly pavučiny, kterými byl hrad opředen. Princeznu držel v hradu drak a 2 rytíři ji přišli vysvobodit.	22 minut
18.6.	Kuba N., Lubošek, Vojtík, Zuzka, Barunka, Honzík H.	Kubík byl sestřička, ostatní děti zvířecí pacienti a paní učitelka byla, na popud dětí, doktorka. Kuba podával potřebné nástroje a fáče.	27 minut
28.6.	Anežka, Anička a Filípek, Markétka, Nikolka	Měly ordinaci a byly zdravotní kočky. Jedna prý poslouchá, druhá zapisuje. Filipovi vyndaly stěp z nohy, vydezinfikovaly a pozvaly ho na kontrolu. Potom ošetřovaly další děti, které seděly v čekárně.	18 minut

Medvídková nemocnice + krabičky od léků

23.4.	Zdenda, Natálka, Lukášek a Markétka	Na stole stavěli z krabiček věže.	32 minut
	Jindra a Vojta	Byli doktoři a ostatní děti léčili tak, že jim předepisovali léky a kapky.	20 minut
	Markétka a Vojta	Našli ve třídě kufříky, naplnili si je léky, a hráli si na doktory.	38 minut
	Barunka a Jindra	Srovnali židle za sebe jako v čekárně a hráli si na nemocnici.	
	Ondra, Mareček a Honzík H.	Přidali se k nim, byli pacienti, řekli co jim je a dostali na to léky.	23 minut
24.4.	Anežka a Natálka	Krabičky od léků narovnaly do obchodu a hrály si na lékárnu.	15 minut
	Karolínka a Mareček	Pozvala mě do ordinace, vyšetřila mě, předepsala mi léky a jídelníček a pak mě poslala na 2 dny do nemocnice. Připravila mi lůžko a dietní stravu, dávala mi léky a starala se o mě. Mareček byl řidič sanitky, který mě dovezl do nemocnice.	35 minut
27.4.	Nikolka, Terežka Š., Ondra a Karolínka	Holky byly doktorky a Ondra pacient. Mazaly mu bolavé koleno, dávaly mu bylinky a obvazy na nohu. Pak z ordinace přešly do	42 minut

		lékárny a byly z nich lékárnice. To co mu předepsaly mu vydaly a poradily dávkování.	
12.6.	Jindra a Vojta	Hráli si na nemocnici, připravili si ordinaci, čekárnu a lékárnu. Poprosili mě o vatu, protože pracují na ušním oddělení. Pak chodili po třídě a ptali se dětí, koho bolí uši, že ho vyšetří.	20 minut
	Kubík N. a Karolínka	Stali se pacienty, kluci si je volali do ordinace, vyšetřili je, dali jim kapky a prášky.	22 minut
27.6.	Anežka a Anička	V obchodě si udělaly lékárnu a prodávaly prášky.	24 minut
	Nikolka a Zdenda	Přidali se. Zdenda si přišel něco koupit, ale poslaly ho pryč, protože nemá recept od doktorky. Poprosil mě, abych mu recept napsala, poté ho obsloužily.	14 minut

Hasiči + hasičské helmy

4.5.	Matěj, Mareček, Jindra	Vzali si na hlavy helmy, ze stavebnice postavili hadice, z dřevěných destiček postavili stavbu, která prý hoří, a hasili ji.	20 minut
	Honzík H. a Kubík N.	Přidali se. Stavěli pekárnu, která jim vzplála. Uhasili ji, dali usušit hadice (jak to viděli u hasičů).	23 minut
	Matýšek, Mareček, Honzík H.	Opravili stavbu, a protože prý znovu vzplála hasili ji a pokračovali ve hře na hasiče.	
	Terežka, Markétka, Anička a Anežka	Daly se do hry s kluky. Prý jim hoří hračkárna, proto je zavolali, aby jim to přijeli uhasit. Pak byla noc, uložili si věci do svých poliček a šli spát.	28 minut
	Mareček, Barunka, Honzík H.	Vzali si helmy, Mareček řekl, že je velitel zásahu, ale helma na něj nezbyla, tak si došel do šatny pro kšiltovku. Barunka si natáhla přes pusku čelenku, aby nedýchala zplodiny.	19 minut
	Lubošek	Stavěl hadici z jiné stavebnice, která se více podobala realitě. Dala se ohnout a hodit přes rameno.	14 minut
11.5.	Mareček, Jindra a Terežka	Terežka byla lvíče a zapalovala různá místa. Kluci si vzali helmy, Mareček vymyslel, že si k ní přidělá štít (jako měli hasiči) a hasili.	
	Kubík K., Vojtík	Helmy chtěly další děti, proto si došly do šatny pro kšiltovky. Z molitanových kostek si postavili hasičskou zbrojnici, vymezili si "skříně" na helmy a oblečení.	57 minut
14.5.	Jindra, Kubík K.	Od pátku zůstala ve třídě jejich hasičská zbrojnice tak si do ní šli hrát. Vzali si přilby, hadice a hasili lehátka. Zvonili, aby jim šli	

	Mareček, Honzík H., Lukášek, Barunka a Natálka	pomoci další hasiči. Těmi se stali Mareček, Lukášek a Honzík H. a Barunka. Natálku zachraňovali z hořícího domu.	29 minut
11.6.	Kubík K. a Jindříšek	Vzali si přilby, vyrobili si pouta a pistole ze stavebnice Morphun a hráli si na policisty.	7 minut
	Lukášek	Zapojil se do hry, z policistů se stali hasiči, z pistolí hadice a kluci hasili, co viděli - skříně, lehátka, děti a jejich bunkry. Jindra hru organizoval, hlásil, co kde hoří a kam mají jít hasit.	39 minut

Hra ovlivněná seriály

Šmoulové

23.5.	Natálka Š., Anežka, Tereza K., Tereza Š, Vojtík	Na zahradě si hráli na Šmouly. Rozdělili si role - Šmoulinka, tatka Šmoula, Kutil, Šprýmař, Gargamel, Azrael atd. Poslední jmenovaní většinou honili ostatní děti, které na ně pokřikovaly a schovávaly se jim.	28 minut
24.5.	Natálka Š., Markétka, Anička, Anežka, Tereza, Kubík K.	Hra na Šmouly, převážně hra na honěnou po zahradě.	23 minut
29.5.	Anežka, Kubík K., Kubík N., Vojtík, Tereza Š., Tereza K.	Rozdělili si role, Gargamel a Azrael vymýšleli na Šmouly různé žerty a pasti.	37 minut
1.6.	Natálka Š., Tereza Š., Anička, Anežka, Matýsek, Lukášek, Markétka, Barunka	Opakování hry na Šmouly ve stylu hry na honěnou. Šmoulové pokřikovali na Gargamela a Azraela: "Chyťte si nás, tady jsme."	16 minut
6.6.	Tereza K., Tereza Š., Vojtík, Anežka, Barunka	Na zahradě opakovali hru na Šmouly.	20 minut
7.6.	Barunka, Markétka, Anežka, Natálka Š., Kubík K., Kubík N.	Gargamel a Azrael znovu na zahradě chytali ostatní děti - Šmouly.	13 minut
27.11.	Sárinka, Kuba K., Tomášek H., Honzík	Nejdřív zpívali písničku z tohoto seriálu, poté si rozdělili role a začali se honit po třídě. Při hře byli dost hluční.	14 minut

My little pony

1.10.	Anežka, Tereza, Anička a Julinka	Postavili si výběh z molitanových kostek, Julinka se starala o své poníky, nosila jim krmení a kartáčovala je.	30 minut
2.10.	Anežka, Tereza, Anička, Julinka a Markétka	Vyměnily si role. Tentokrát o poníky pečovala Tereza. Drezúrovala je a vyváděla na projížďku.	25 minut
3.10.	Anežka, Tereza, Anička, Julinka a Markétka	Opakovaly hru na poníky, k výběhu přistavěly ještě stáj.	22 minut
4.10.	Anežka, Tereza, Anička a Julinka	Znovu si hrály na poníky, Julinka jim vařila a také česala jejich hřívy.	27 minut
5.10.	Tereza, Anežka, Anička, Julinka a Viktorka	Poníci běhali po pastvě, dokonce i Terezu vozili na zádech, ona je za to krmila mrkví a jablky a hezky si s nimi povídala.	24 minut

Spiderman

12.11.	Kubík K., Honzík, Lukášek	Schovali se do kuchyňského koutku, házeli po sobě nádobí a molitanové kostky a tvrdili, že si hrají na Spidermana. Po deseti minutách byli posláni ke stolečku.	10 minut
23.11.	Kubík S.	Ze Sevy postavil pavouka i s kusadly a zadečkem, z něhož prý pavouk vypouští Pavučinu a hrál si s ním na Spidermana.	30 minut

Příloha č. 5

Rodiče vyfotografovaných dětí podepsali souhlas s uveřejněním fotografií.

Foto č. 1



Foto č. 2



Uvedené fotografie zobrazují garáž a labyrint vytvořené z pomůcek pro hru – dřevěných destiček.

Foto č. 3



Foto č. 4



Uvedené fotografie zobrazují loď a auto vyrobené z nově dodaných pomůcek ke hře – kartónových krabic.

Foto č. 5



Foto č. 6



Uvedené fotografie zobrazují hru s vyrobenou pomůckou – paravan z tvrdého kartonu.

Foto č. 7



Foto č. 8



Uvedené fotografie zobrazují hru s nově dodanými pomůckami pro hru – šátky.

Foto č. 9



Uvedená fotografie znázorňuje výsledek hry s nově dodanými pomůckami pro hru – pivními zátkami.

Foto č. 10



Uvedená fotografie znázorňuje společný zážitek – výlet za pavoukem.

Foto č. 11



Uvedená fotografie znázorňuje výsledek společného zážitku – výlet za pavoukem.

Foto č. 12



Uvedená fotografie zachycuje „dopravní zácpu“ vytvořenou po společném zážitku na dopravním hřišti.

Foto č. 13



Uvedená fotografie zachycuje letiště, nemocnici a hasičskou zbrojnici propojenou sítí silnic. Tato stavba vznikla po dopoledni stráveném na dopravním hřišti.

Foto č. 14



Uvedená fotografie zachycuje společný zážitek dětí – exkurze na statek.

Foto č. 15



Uvedená fotografie zachycuje společný zážitek dětí – exkurze na statek.

Foto č. 16



Uvedená fotografie znázorňuje výběhy pro zvířata, vytvořené po výletu na statek.

Foto č. 17



Uvedená fotografie zachycuje výběhy pro zvířata vytvořené po výletu na statek.

Foto č. 18

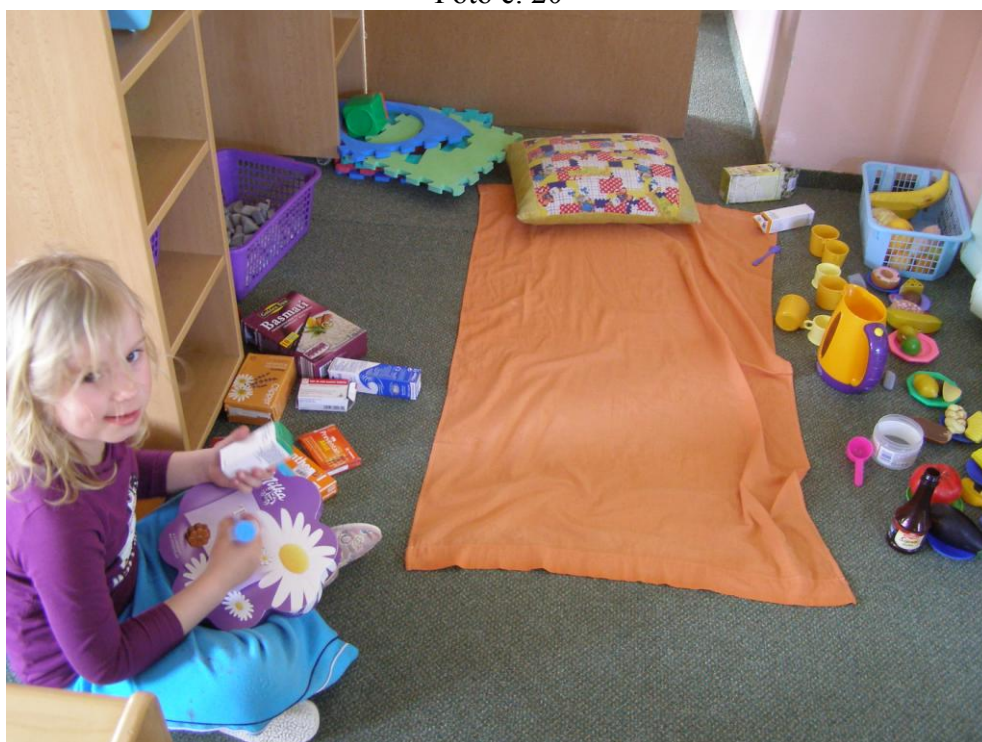


Uvedená fotografie zachycuje čekárnu v nemocnici, která vznikla po zážitku nazvaném „medvídková nemocnice.“

Foto č. 19



Foto č. 20



Uvedené fotografie znázorňují operační sál a lůžko, vytvořené po zážitku nazvaném „medvídková nemocnice.“

Foto č. 21



Uvedená fotografie zachycuje lékárnu, která vznikla po zážitku „medvídková nemocnice.“

Foto č. 22



Uvedená fotografie zachycuje exkurzi v hasičské zbrojnici.

Foto č. 23



Uvedená fotografie zachycuje improvizovaný zásah hasičů.

Foto č. 24



Uvedená fotografie zachycuje hru na hasiče, která následovala po exkurzi v hasičské zbrojnici.

Příloha č. 6

Dotazník pro učitelky mateřských škol

1. Jakého věku jsou děti ve vaší třídě?
 3leté 4 – 5leté 6 – 7leté
2. Děti ve vaší třídě jsou:
 věkově homogenní věkově heterogenní
3. Hrají si děti spolu nebo spíše samy?
 v kolektivu individuálně
4. Když hrají námětovou hru, na co si nejvíce hrají?
 na šmouly na rodinu na kuchaře na obchod
 na školu na piráty na zloděje na policii
 na zvířata na želvy ninja
jiné
5. Liší se hra chlapců a děvčat?
 ano spíše ano spíše ne ne
6. Děvčata si nejčastěji hrají s
na
- Chlapci si nejčastěji hrají s
na
7. Jak řeší děti konflikty při hře?
 domluvou agresivně žalováním
8. Komunikují spolu děti během hry?
 ano spíše ano spíše ne ne
9. Jaké skupiny dětí se při hře tvoří?
 děti s podobnými vlastnostmi
 děti s odlišnými vlastnostmi
 náhodné skupiny

10. Které děti si podle vašeho názoru (zkušeností) hrají lépe?

předškolní mladší

11. Vstupujete do dětské hry?

ano výjimečně ne

12. Pokud ano, z jakého důvodu?

řešení konfliktu „nehezka“ hra dětmi vyžádaná spolupráce při hře (role)
jiné.....

13. Připravujete náměty nebo necháváte dětem volnost při výběru hry?

vždy připravuji někdy připravuji nechávám volnost

14. Odráží se ve hře děti podněty z televizních seriálů?

ano ne

15. Jestliže ano, z jakých nejvíce?

.....

16. Odráží se ve hře děti zážitky ze života?

ano ne

17. Pokud ano, jaké například?

.....

Příloha č. 7

Tabulka č. 1 – Průměrná doba hry s pomůckami

Pomůcky	Trvání hry
ruličky	15, 6 min.
destičky	19 min.
ulity	6, 8 min.
krabice	13, 4 min.
šišky	13, 7 min.
šátky	14, 9 min.
paravan	26 min.
zátky	16, 5 min.

Tabulka č. 2 – Průměrná doba hry ovlivněné zážitky

Zážitek	Trvání hry
pavouk	19, 2 min.
dopravní hřiště	23, 9 min.
statek	42, 4 min.
dračí poklad	29, 8 min.
nemocnice	24, 9 min.
hasiči	26, 2 min.

Tabulka č. 3 – Průměrná doba hry ovlivněné seriály

Seriál	Trvání hry
Šmoulové	21, 4 min.
My little pony	25, 6 min.
Spiderman	20 min.

Souhrnný graf návratnosti ke stimulovaným námětům

