

# TEORIE A METODIKA HER

Zora Syslová





## 2. Teorie hry

*Teorie přebytečné energie.* Jejím autorem je anglický filozof Herbert Spencer. Východiskem byla jeho pozorování zvířecích mlád'at, která srovnával s dětmi. Jádrem Spencerovy teorie hry je uvedení hry do souvislosti s nadbytkem energie, napodobováním a instinktivními aktivitami. Spencer přisuzuje nadbytek energie především vyšším zvířatům, která podle něho jsou efektivnější v zabezpečování uspokojování svých základních potřeb. Proto jim pak zbývá více energie i času k provádění jiných nenutných činností. Také dítě nebo mládě, o které pečují rodiče, disponuje přebytkem energie a volného času, protože je nemusí věnovat vykonávání „vážných“ životních činností.





*Rekapitulační teorii hry* vyvodil americký profesor psychologie a pedagogiky Stenley Hall. Vycházel z Darwinovy evoluční teorie. Podle něj vlastně dítě „kopíruje“ vývoj celého lidstva. Hry jsou Hallem považovány za projev vrozených tendencí, které vedou děti k provádění hrových činností v pevném zákonitém sledu, který by měl být shodný se sledem základních fází historického vývoje lidstva.





Teorie „přípravy na život“. Autorem je německý filozof Karl Gross. Hru vymezuje srovnáváním s „vážnými“ činnostmi, které jsou u člověka reprezentovány především prací. Tvrdil, že hrou se všechna mláďata připravují na život, učí se dovednostem, které budou potřebovat v dospělosti. Podle Grosse je tedy hra protikladem vážných činností, ale zároveň plní funkci přípravy pro jejich vykonávání.





Uvádí tyto odlišující znaky hry a vážných činností:

- hra se ve srovnání s vážnými činnostmi jeví jako neúplná, chybějí v ní některé rozhodující články vážného chování (např. hrové zápasení mlád'at, při němž nedochází k vážným zraněním, sexuální hry bez kopulace apod.)
- hra je často činností s náhradními, nikoliv se skutečnými objekty ( u člověka jde o symboly skutečných objektů)
- pro hru je příznačné časté mnohonásobné opakování určitého chování. Z toho lze soudit, že činnost je dítěti příjemná, že je nějak uspokojuje, a že ji proto opakuje. Tato motivace ke hře může nabýt takové intenzity, že překoná i intenzitu základních biologických potřeb, např. dítě či mládě dá přednost hře před uspokojením aktualizované potřeby jídla nebo spánku.





Psychoanalýza zdůraznila například význam hry jako projevu nevědomí, a tedy jako prostředku k vyrovnání s emočními konflikty na symbolické rovině a tím dala podnět k rozvoji psychoterapie hrou. Freud přisuzuje hře dvojí funkci:

- hra může být činností, do níž dítě bezprostředně nebo zprostředkovaně promítá svá přání a v níž hledá jejich náhradní uspokojení, nebo činností, do níž promítá své konflikty či jiné potíže a jejímž prostřednictvím se pokouší o jejich řešení
- hra může sloužit jako prostředek ke snižování napětí, které v dítěti vyvolalo prožití určitých událostí





**Teorie o intelektuálním vývoji dítěte**  
spojuje hru s procesem asimilace a  
akomodace.

*Asimilace* je proces, kterým jedinec mění  
zvnějšku přijímané informace

*Akomodace* znamená, že se naopak sám  
vnějšímu světu přizpůsobuje.

Hru považuje za asimilaci, včleňování nového  
zážitku mezi dřívější.



# Vývojová stadia podle Piageta

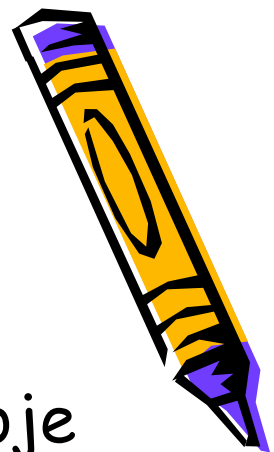


- 4 období, ale jen 2 jsou preprimární
- **Senzomotorické** - narození až 18 měsíců, opakování jednoduché a zvládnuté činnosti, postupně obměny, experimenty, manipulace s předměty, explorace.
- **Symbolická reprezentace** - 2 roky až 7 let, dítě opakuje, co se již naučilo, ale na symbolické či slovní úrovni.
- Dítě musí absolvovat každé stadium, aby mohlo postoupit dál.





# Doporučení pro praxi



- Sledovat individuální stádia rozumového vývoje
- V pravý čas přinést optimální podnět
- Zvolit postup odpovídající jeho aktuálním schopnostem
- Pedagogové však bývají netrpěliví - snaží se o posun do vyššího rozumového stadia dítěte
- Dobrá paměť dítěte a jeho schopnost přesné reprodukce nemusí být vždy posun (vnitřní zpracování poznatku), dítě může jen mechanicky opakovat

