

edice PRO RODIČE



# HRY PRO RODIČE S DĚTMI

Edita Doležalová



Hry pro rozvoj komunikace  
Aktivity zaměřené na rozvoj dítěte  
předškolního věku

Příprava na vstup do školy

GRADA

## Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

*Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umístování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.*





Copyright © Grada Publishing, a.s.



Copyright © Grada Publishing, a.s.

Předmluva . . . . .	7
Hry pro rozvoj komunikace . . . . .	9
Hry pro rozvoj fantazie a představivosti . . . . .	25
Hry pro rozvoj sociálních dovedností . . . . .	39
Hry pro rozvoj smyslového vnímání . . . . .	55
Hry pro rozvoj soustředění a pozornosti . . . . .	73
Hry pro rozvoj obratnosti . . . . .	92
Hry pro rozvoj paměti a myšlení . . . . .	110
Hry relaxační . . . . .	130
Literatura . . . . .	147
Seznam her . . . . .	149

Význam ikon:  zaměření

 pomůcky



Potřeba vzdělávat se bude provázet dnešní děti po celý život. Proces učení začíná již od nejtělejšího věku. Rodiče jsou prvními a nejdůležitějšími učiteli svých dětí. Rodinné prostředí velmi výrazně ovlivňuje vývoj každého jedince.

Všechny děti procházejí stejnými stupni vývoje. Nejdříve se seznamují se svým nejbližším okolím, naučí se mluvit, chodit, rozlišovat barvy, kreslit, osvojí si běžné hygienické návyky a základy společenského chování. Ovšem rychlost vývoje nemusí být vždy stejná. Rodiče často srovnávají pokroky svého dítěte s dovednostmi jeho vrstevníků.

Pro dítě, které se již samo pohybuje, je zdrojem poznání vše kolem něj, tedy i hračky, byt, ulice, obchody, příroda, dopravní prostředky, každodenní situace atd.

Mají-li rodiče zájem o rozvoj osobnosti dítěte, mohou prostřednictvím hravých činností upevňovat a posilovat nově získané vědomosti a dovednosti svých dětí. Lze vycházet ze spontánnosti a hravosti, která je příznačná pro věk mezi třetím až sedmým rokem.

Jestliže rodiče nebo učitelky mateřských škol, vychovatelky v dětských domovech, učitelé 1. stupně základní školy či pracovníci v centrech aktivit určených dětem předškolního věku doplní poznávání dětí správně zaměřeným výchovným působením, pak vytvoří příznivé podmínky pro pozdější vstup dítěte do školy.

Dítě by mělo být na školu připravené po stránce fyzické, citové a intelektuální. Nezralost dítěte na zahájení školní docházky může mít několik příčin – zdravotní stav, vývojové poruchy nebo nedostatky ve výchovném působení.

Rodiče by měli svému dítěti poskytnout především pocit jistoty, lásky a bezpečného zázemí. Dítě potřebuje intenzivně vnímat projevy náklonnosti.

Hry v této knize jsou určeny dětem a jejich dospělým partnerům, přičemž dospělý člověk se může do hry sám zapojit nebo působit jako organizátor, případně jako rozhodčí pro skupinu dětí. Rodič má při hře jedinečnou možnost poznat své dítě po všech stránkách, objevovat jeho schopnosti a vlohy nebo odhalit některé nedostatky, které lze cílenou výchovnou činností odstranit. Velice přínosné je posilování citových vazeb v rodině na základě společných prožitků při zábavném hraní.

Knihla nabízí více než dvě stě aktivit zaměřených na rozvoj dítěte předškolního věku v oblasti myšlení, motoriky, řeči, smyslového vnímání, matematických představ a také na rozvoj tělesný a sociální. Hry lze realizovat okamžitě, bez náročné přípravy v prostředí domova, školky i venku v přírodě.

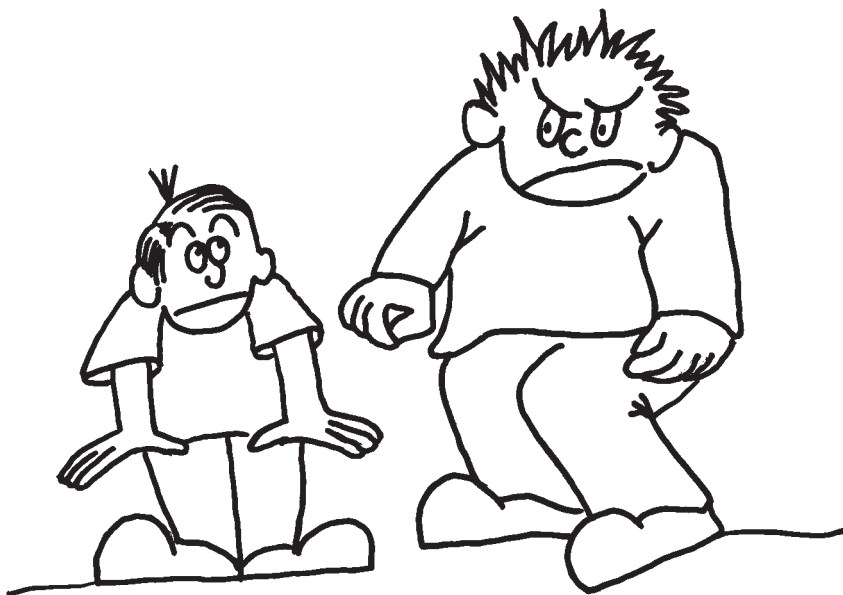
Hra by měla být pro dítě vítanou zábavou, není vhodné nutit dítě k činnosti, pokud ji odmítá. Požadovaný cíl hry je třeba přizpůsobit schopnostem konkrétního dítěte. Dítě potřebuje prožít pocity úspěchu a ocenění. Ovšem i neúspěch je důležitou zkušeností. Dítě samo si říká o uznání, např. se pochlubí nakresleným obrázkem nebo stavbou z kostek. Zpětná vazba ze strany dospělých i vrstevníků podporuje sebedůvěru dítěte, chuť konat, objevovat, pokoušet se, ale také schopnost vyrovnat se s neúspěchem, nevzdávat se, přijmout a ocenit úspěchy druhých.

Velkou motivací pro vzdělávání je radost z objevování nového, radost z úspěchu a pocit sebeuspokojení.


Příprava dítěte na vstup do školy ovlivní jeho počáteční úspěšnost a s tím související touhu po dalším poznávání. Hry v této knize mají za cíl zábavnou formou pomoci dítěti dosáhnout školní zralosti, která je předpokladem pro úspěšné zvládnutí role malého školáka.

Autorka





## Na robota

 paměť, dodržení pokynů, přesnost, sluchové vnímání

 žádné

Dospělý člověk bude představovat robota řízeného hlasem dítěte. Dítě nejdříve hledá na těle robota skryté spouštěcí tlačítko (na špičce nosu, na zádech, na palci nohy nebo na ušním lalůčku). Samotné hledání můžete proměnit v napínavou chvíli. Jen robot ví, jak se spouští jeho mechanismus. Po stisknutí správného místa na těle začne robot reagovat na hlasové pokyny, které zadává velicí centrum, tedy druhý hráč. Pokyny musí být jasné a srozumitelné – například: jdi rovně až ke dveřím, zdvihni pravou ruku, uchop kliku, otevři dveře, obejdi stůl, odsuň židli, podlez stůl, postav se, zaštkej a lehni si na zem. Na ne-

přesně formulovaný pokyn může robot reagovat jakkoliv, například otoč se – robot se může otočit vpravo, vlevo, vzad nebo jen o několik stupňů. Potom si role vyměňte.

## Vzpomínky



rozvoj slovní zásoby, paměť



alba rodinných fotografií

Rodiče obvykle zakládají fotografie dítěte do alba. Prostřednictvím fotografií sledují pokroky svého potomka. Dítě roste, učí se novým dovednostem a spolu s rodiči navštěvuje zajímavá místa, např. zoologickou zahradu, hrady a zámky, poutě a slavnosti, cizí země, moře aj. Na fotografiích jsou zaznamenány také rodinné události, mezi něž patří oslavy narozenin a svátků, Vánoce nebo návštěvy babičky, dědečka a dalších příbuzných.

Prohlížejte si spolu s dítětem album a odpovězte mu na všechny zvědavé otázky. Komentujte jednotlivé události na fotografiích. Po několika dnech se k albu vraťte a zeptejte se dítěte, která fotka se mu líbí nejvíce, jestli si ještě pamatuje zaznamenanou událost. Nechte dítě, ať samo doprovází prohlídku fotografií svým výkladem. Album si může dítě prohlízet i s druhým z rodičů, s prarodiči nebo s kamarádem. Vyndejte z krabic fotografie ze svého dětství. Zavzpomínejte na některé okamžiky z mládí. Reagujte na zájem dítěte. Jakmile postřehnete, že ho povídání přestává bavit, změňte činnost.

## Rodina



orientace ve vztazích mezi příbuznými



album rodinných fotografií

Povídejte si o lidech na fotografiích v rodinném albu. Dítě pozná maminku, tatínka i sebe na snímcích z nedávné minulosti. Pojmenujte i další osoby na fotografiích a pomozte dítěti ujasnit si vztahy mezi příbuznými. Například: Na fotce je tvoje teta Jana, což je sestra tatínka.

Tatínek má i bratra a to je tvůj strýc. Děti strýce Vaška, Kubík a Lenka, jsou bratr a sestra a pro tebe je to bratranec a sestřenice. Maminčini rodiče se jmenují Anička a Viktor. Anička je maminčina maminka a tvoje babička, tatínek maminky je zároveň tvůj dědeček. Máš i druhou babičku, Terezii, ta je tatínkova maminka. Její manžel Václav, tatínkův otec a tvůj dědeček, už zemřel. A tak podobně.

Občas dítěti připomeňte vztahy mezi příbuznými, se kterými se často stýkáte. Brzy se bude dítě samo orientovat a pamatovat si, kdo je kdo. Pochopí lépe rodinné vazby i u svých kamarádů. Neobávejte se říci malému dítěti o smrti někoho blízkého nebo o rozvodu a novém partnerství. Dítě obklopené péčí a láskou rodičů přijme i takové informace.

## Velký pes



řešení problémů, rozhodnost, samostatnost



věci v domácnosti



Dospělý se promění ve velkého psa sedícího blízko vchodových dveří nebo zahradní branky. Obsadí tak jedinou možnou cestu, kudy se dítě může dostat ven z bytu nebo ze zahrady. Dítě se pokusí projít ven, ale pes výhrůžně zavrčí nebo zaštěká. Mohl by i kousnout. Jak si dítě poradí s nastalou situací? Předem dítě vybídněte, ať se pokusí poradit si s problémem.

- Dítě uteče, pes zůstane na místě.
- Dítě přivolá jinou dospělou osobu na pomoc.
- Dítě začne na psa mluvit a vmlouvat se mu, spřátelí se s ním.
- Dítě nabídne psovi něco k jídlu nebo pití, spřátelí se s ním.
- Dítě překoná strach a pokusí se kolem psa projít, riskuje napadení psem.
- Dítě začne křičet, volat o pomoc.
- Dítě začne štekat, spřátelí se se psem.

- Dítě bude se psem zápasit.
- Dítě napadne jiné řešení situace.

Nakonec si pohovořte o možném nebezpečí při setkání s neznámým psem a o výhodách či nevýhodách různých řešení této situace.



## Dvojče

-  pozorování skutečnosti, smyslové vnímání, motorika
-  balicí papír, pastelky nebo fixy

Velký arch papíru rozložte na zemi. Dítě si na papír lehne tak, aby dospělý mohl obkreslit celou jeho postavu. Když se dítě postaví, prohlédne si obrysy těla. Uvidí, že je třeba dokreslit mnoho částí lidského těla, aby se na papíru objevilo dvojče dítěte. Obrysy těla zvýrazněte obtažením. Potom začněte spolu s dítětem dokreslovat chybějící části. Začněte od hlavy a obličejů. Používejte shodné barvy u vlasů i očí, aby dvojče bylo předloze co nejvíce podobné. Pojmenujte vše, co kreslíte. Nechte kreslit dítě, ale buďte připraveni pomoci a poradit, když si dítě vyžádá pomoc. Pokračujte v dokreslování oblečení, při tom pojmenujte horní i dolní končetiny a části trupu. Nakonec vyznačte drobné detaily, např. pihy v obličejích, nehty, náušnice, přívěsek na krku, knoflíky, tkaničky na botách aj.

Dokončené dvojče pověste na zeď, dítěti přibude do pokoje nový kamarád.

## Souvislosti

-  pohotovost, rozvoj myšlení, slovní zásoba
-  běžné věci v bytě

Pohodlně se usadte. Dítě bude říkat názvy věcí kolem sebe. Dospělý doplní každý název krátkým sdělením, v němž uvede nějakou souvislost s uvedeným názvem. Například:

stůl	– jíme u něho
hodiny	– tikají, ukazují čas ručičkami
váza	– jsou v ní květiny
knížky	– čteme z nich pohádky
lednice	– jsou v ní potraviny, je v ní chladno

Po několika slovech si s dítětem vyměňte role. Dospělý bude pojmenovávat věci kolem sebe a dítě nechť uvádí souvislosti, které ho bezprostředně napadnou. Určitě se dobře pobavíte.

## Pro miminka



 slovní zásoba, tvořivost

 žádné

K malinkým dětem promlouvají maminky a další členové rodiny něžně a často používají zdvořilá slovíčka. Miminko má ručičky, nožičky, nosánek aj.

Dospělý bude říkat slova bez citového zbarvení. Dítě má ke každému slovu uvést zdrobnělý výraz. Pokud neexistuje ke konkrétnímu slovu lichotivě zbarvený výraz, můžete ho vymyslet.

Například: oko – očičko, talíř – talířek, lžíce – lžička, strom – stromeček, dům – domeček, auto – autíčko, slunce – sluníčko, polštář – polštářek.

Nová slova: televize – televizička, počítač – počítačiček, kamera – kameříčka, kamna – kamnička, telefon – telofouníček.

## Obrázková abeceda



zraková a sluchová analýza a syntéza, motorika



velká tiskací písmena, papír, lepidlo, nůžky, pastelky, obálky

Začněte hravým způsobem přiřazovat členům rodiny jejich počáteční písmena:

H je Honzíkovo písmeno.

M patří mamince.

T je jako tatínek.

L patří bratříčkovi Lukášovi atd.

K písmenům nakreslete nebo nalepte obrázek, jehož pojmenování začíná uvedeným písmenem. Postupně rozšiřujte zásobu slov se stejným počátečním písmenem. K písmenu M a slovu maminka přibude motýl, mléko, myš atd. Obrázky nalepujte na samostatný papír a vystavte v pokoji jako součást výzdoby, která zároveň přispěje k rozvoji slovní zásoby dítěte. Pokud nemáte dostatek místa, můžete slova střádat do obálek označených počátečním písmenem zařazených slov. Rozšiřujte nejen zásobu slov u každého písmene, ale i počet sledovaných počátečních písmen.

**Varianta:** Kartičky s písmeny a obrázky vysypte na hromádku lícovou stranou dospod a promíchejte. Předem se s dítětem dohodněte,

+

které písmenko bude vyhrávat, např. L. Každý si vylosuje z hromádky pět karet. Spočítejte, kolik slov začíná písmenem L. Kdo jich má více, vyhrává. Vyberte jiné písmeno a losujte z hromádky dalších pět karet. Nakonec karty roztrďte do obálek s nadepsanými počátečními písmeny a uschovejte pro další hru.

## Pan Popleta



smyslové vnímání, myšlení, rozhodnost



karty s velkými tiskacími písmeny

Každou věc lze pojmenovat slovem. Slovo začíná jednou hláskou, když ho napíšeme, odpovídá písmeno vyslovené hláске. Dítěti pro zjednodušení řekněte, že slovo začíná písmenem. K věcem v bytě přiložte lístky s počátečními písmeny jejich názvů. Například S na stůl, T na televizi, P k počítači, M do misky atd. K některým věcem položte záměrně nesprávná písmena. Pozvěte dítě do místnosti a řekněte mu, že pan Popleta označil věci jejich prvními písmenky. Ale protože je Popleta, musí jeho práci dítě zkontrolovat a pokusit se odstranit nesprávná písmena. Můžete si vyměnit úlohy. Dospělý odejde z místnosti a dítě rozloží písmena k věcem v bytě. Samozřejmě může umístit několik písmen nesprávně.

## Písmenková hra



sluchová analýza, slovní zásoba





žádné

Ptejte se dětí:

- Která slova začínají daným písmenem.  
Například **K** – kolo, koloběžka, krtek, kuň, Kamila, kráva
- Která slova končí daným písmenem.  
Například **R** – svetr, Petr, bobr, motor



- Která slova obsahují uvedené písmeno.  
Například **L** – Lenka, koláč, pilot, liška, palec, stůl
- Která slova začínají i končí **stejným písmenem**.  
Například krtek, králík, David, okno, oko, děd, andulka
- Která slova mají na druhém místě dané písmeno.  
Například **D** – odpočinek, udatný, Adam, odvážný, vdaná

## Na ozvěnu

-  sluchové vnímání, slovní zásoba, paměť, pohotovost
-  žádné

Dospělý řekne slabiku, dítě ji zopakuje a řekne celé slovo začínající vyslovenou slabikou. Například: **MÁ** – máma, **TE** – televize, **PO** – polička, **KA** – kapesník, **ČE** – červená aj.

## Poradce

-  myšlení, slovní zásoba, samostatnost, pozornost, paměť
-  běžné věci v domácnosti, v garáži, na zahradě nebo v dílně, dětská obrázková encyklopedie

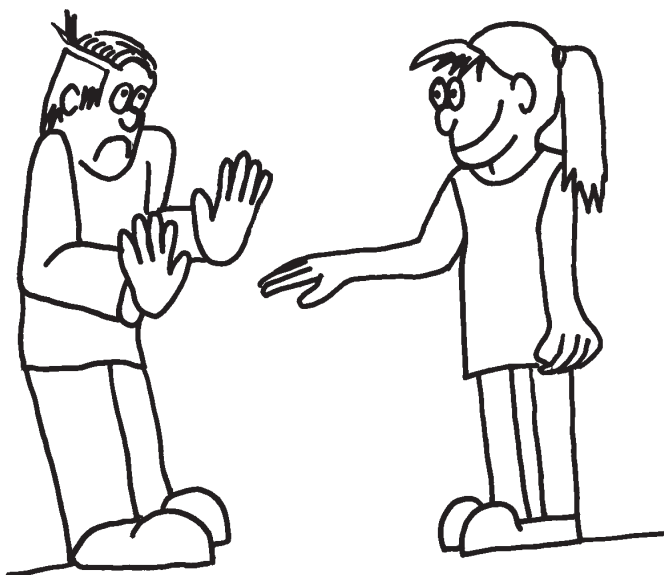
Když si nevíte rady, požádejte o pomoc. Poradit občas potřebují děti i dospělí. Někdy poradí rodiče nebo kamarádi, dobře poslouží i knihy, ve kterých je mnoho užitečných informací a návodů. Ve hře na poradce požádejte o pomoc dítě. Dospělý vystupuje v roli neinformovaného člověka. Zeptejte se dítěte, co je potřeba ke koupání. Dítě má uvést výčet slov, která souvisejí s koupáním, např. vana, voda, žínka, mýdlo, špunt, koupelová pěna a šampon.


Ptejte se dále, co je třeba k vaření, k zařízení obývacího nebo jiného pokoje, k práci na zahradě, k opravě automobilu, na turistickou vycházku, na zájezd k moři, k péči o psa atd.




**Varianta:** Když dospělý člověk získá od dítěte mnoho užitečných rad, pokusí se je shrnout. Ovšem úmyslně uvede mezi výčtem slov z jednoho tematického okruhu alespoň jeden výraz, který do dané skupiny nepatří. Například: Děkuji za radu, už vím, že k vaření potřebuji hrnec, vařečku, lžíci, koloběžku, sůl, vodu, koření a nůž. Dítě vás velice rádo přistihne při omylu a hlasitě upozorní, že koloběžka se k vaření nepoužívá. Uvádějte další skupiny slov s chybným vyjádřením. Pozorné dítě chybné slovo vždy odhalí a vyřadí.

## Hádat se dovoleno



 pohotovost, slovní zásoba

 žádné

Dospělí často říkají dětem, ať se mezi sebou nehádají. Spory jsou nepříjemné. Lepší je se dohodnout než dohadovat.

Při této hře nemá nikdo pravdu. Dokonce se můžete hádat. Vyzvěte dítě: Hádej se! Říkejte postupně slova, ke kterým existuje protiklad-

ný výraz. Dítě odporuje slovem opačného významu. Postupně zvyšujte rychlost a razanci projevu. Nakonec nabídněte soupeřícímu dítěti ruku ke smíru a hádka ustane.

*Příklady protikladných slov:*

malý – velký	veselý – smutný
vysoký – nízký	dlouhý – krátký
studený – teplý	široký – úzký
tvrdý – měkký	slabý – silný
mokrá – suchá	hubený – tlustý
ráno – večer	den – noc
venku – uvnitř	málo – mnoho
nikdo – všichni	bílá – černá
hluk – ticho	světlý – tmavý
nahoře – dole	čistý – špinavý
pomalou – rychle	vpředu – vzadu
nahlas – potichu	ano – ne
zdravý – nemocný	sladký – slaný (ale i kyselý nebo hořký)
hodný – zlý	

**Varianta:** K přídavným jménům uvádějte i podstatná jména, například: malý motýl – velký slon, sladký meloun – slaný preclík.

## Veselý a smutný



pohotovost, negace, slovní zásoba, samostatnost



fixy, nůžky, dvě čtvrtky

Na jednu čtvrtku nakreslete veselý obličej a na druhou smutný zamračený obličej. Oči prostříhňte tak, aby hráč, který si přiloží čtvrtku před


obličej, viděl na svého spoluhráče. Vysvětlíte dětem způsob hry: Hrají dva hráči. Sedí naproti sobě. Každý si vylosuje jeden obličej. Veselý člověk předloží masku před svou tvář a řekne nějakou větu. Jelikož tento hráč má masku veselého člověka, bude vždy jeho věta příjemná, milá, optimisticky laděná. Druhý hráč se smutnou maskou okamžitě reaguje negativně zabarvenou větou. Dětem řekněte, že věta hráče se smutnou maskou má být smutná, vyjadřuje očekávání problémů a nepříjemností. Říká se, že takový člověk vidí všechno „černě“.

*Ukázka rozhovoru:*

- ☺ Půjdeme po obědě ven.      ☹ Ne, ne, určitě bude pršet.  
 ☺ Mám radost z nového míče.      ☹ Ten míč asi brzy praskne.  
 ☺ Hurá, zítra půjdeme do zoo.      ☹ To mě nebaví, koukat se na zvířata.  
 ☺ Ukážu ti nové knížky.      ☹ Mně se víc líbí filmy než knížky.

Po několika větách si role vyměňte. Nakonec se dítěte zeptejte, která role se mu líbila více. Pokuste se rozhovor v maskách smutného a veselého člověka rozvíjet dále a zbavit smutného člověka jeho pochmurné nálady.

## Příběhy z truhly

 komunikace, pohotovost vyjadřování, slovní zásoba, návaznost děje, samostatnost, rozhodnost

 truhla nebo krabice, běžné věci z domácnosti a hračky

Zavřená truhla, stejně jako zabalený dárek, vzbuzuje rozmanité představy o tom, co v sobě ukrývá. Vložte do truhly alespoň dvanáct různých předmětů, např. míček, tužku, panáčka, píšťalku, ořech, lžíci, svazek klíčů, umělou květinu, bonbon, stránku z časopisu, útržek novin, prsten aj. Položte truhlu na zem a posaďte se okolo ní. Jeden hráč nadzdvihne víko truhly, a aniž by se díval dovnitř, vyndá dvě věci. Položí je na truhlu a jeho úkolem bude vyprávět krátký příběh, ve kterém se obě věci objeví. Když vyprávění skončí, odhalí tajemství truhly další hráč. Opět vyndá dvě věci a začne vyprávět. V dalším kole může-