

# Poznávání strategických her dětmi předškolního věku

Karolína Floriánová

---

Bakalářská práce  
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta humanitních studií

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta humanitních studií

Ústav školní pedagogiky

Akademický rok: 2022/2023

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Karolína Floriánová**  
Osobní číslo: **H200159**  
Studijní program: **B0112P300001 Učitelství pro mateřské školy**  
Forma studia: **Kombinovaná**  
Téma práce: **Poznávání strategických her dětmi předškolního věku**

### Zásady pro vypracování

Zpracování rešerše a studium odborné literatury týkající se využití strategických her v předškolní edukaci.  
Vymezení teoretických východisek zaměřených na poznávání dítěte předškolního věku prostřednictvím strategických her.  
Zpracování sady strategických her pro děti předškolního věku.  
Realizace a ověření sady strategických her v mateřské škole.  
Evaluace sady strategických her a zpracování doporučení pro praxi mateřských škol.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

**Seznam doporučené literatury:**

- Chvoj, M. (2013). *Pokročilá teorie her ve světě kolem nás*. Praha: Grada.
- Kaslová, M. (2012). *Předmatické činnosti v předškolním vzdělávání*. Praha: Raabe.
- Kokkalia, G., Drigas, A., & Economou, A. (2016). The Role of games in special preschool education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(12), 30–35.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2014). *Psychologie dítěte*. Praha: Portál.
- Slezáková, J., & Šubrtová, E. (2015). *Matematika všemi smysli aneb Hejného metoda v MŠ*. Praha: Step by Step ČR, o.p.s.
- Suchánková, E. (2014). *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál.
- Vágnerová, M. (2012). *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Marie Pavelková**  
Ústav školní pedagogiky

Datum zadání bakalářské práce: **18. listopadu 2022**

Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**

**Mgr. Libor Marek, Ph.D.**  
děkan

L.S.

**doc. PhDr. Mgr. Marcela Janíková, Ph.D.**  
ředitelka ústavu

Ve Zlíně dne 18. listopadu 2022

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem citoval(a). V případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor.

Ve Zlíně ..... 19.4.2023

.....

*1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:*

*(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.*

*(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.*

*(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.*

*2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:*

*(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).*

*3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:*

*(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.*

*3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ústanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.*

*(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.*

*(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

Tato bakalářské práce je aplikačního charakteru. V teoretické části jsou vymezeny pojmy jako je strategie, poznávání dítěte předškolního věku a také pojem hra. Tyto pojmy se potýkají s tématem bakalářské práce, tedy poznáváním strategických her dětmi předškolního věku. V aplikační části je představena mateřská škola, charakteristika dětí předškolního věku a také navržená sada strategických her. V posledních kapitolách jsem představila evaluaci sady strategických her z mého pohledu a z pohledu paní učitelky, která byla přítomná po celou dobu realizace her. Poslední kapitola je věnována doporučení pro praxi mateřských škol.

Klíčová slova: strategie, strategická hra, dítě předškolního věku

## **ABSTRACT**

This bachelor thesis is of an applied nature. In the theoretical part, concepts such as strategy, cognition of the preschool child and also the concept of play are defined. These concepts are faced with the topic of the bachelor's thesis, namely the cognition of strategy games by preschool children. In the application part, the kindergarten, the characteristics of preschool children as well as the proposed set of strategy games are introduced. In the last chapters, I present the evaluation of the set of strategy games from my perspective and from the perspective of the teacher who was present throughout the implementation of the games. The last chapter is devoted to recommendations for kindergarten practice.

Keywords: strategy, strategy game, preschooler

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucí mé bakalářské práce paní Mgr. Marii Pavelkové za konzultace, cenné rady, ochotu a vstřícnost při zpracování mé bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat rodině, která mě po celou dobu studia podporovala. Také chci poděkovat kamarádce Mgr. Tereze Lamáčkové, která mi byla po celou dobu studia nápomocná.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# Obsah

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>1 STRATEGIE</b> .....	<b>11</b>
1.1 STRATEGICKÉ MYŠLENÍ .....	12
1.2 STRATEGICKÉ PLÁNOVÁNÍ .....	12
1.3 RACIONÁLNÍ A ASOCIAČNÍ STRATEGIE .....	13
<b>2 POZNÁVÁNÍ DÍTĚTE PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU</b> .....	<b>14</b>
2.1 KOGNITIVNÍ VÝVOJ .....	15
2.2 PŘEDSTAVIVOST .....	15
2.3 VNÍMÁNÍ V PROSTORU, ORIENTACE V ROVINĚ .....	17
2.4 VÝVOJ POZNÁVACÍCH SCHOPNOSTÍ .....	18
<b>3 HRA</b> .....	<b>25</b>
3.1 HRA DÍTĚTE PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU .....	26
3.2 PRAVIDLA VE HŘE .....	27
3.3 STRATEGICKÁ HRA .....	28
3.4 DESKOVÁ HRA .....	29
3.5 STRATEGICKÁ HRA PIŠKOVORKY .....	30
<b>4 SADA STRATEGICKÝCH HER PRO PŘEDŠKOLNÍ VZDĚLÁVÁNÍ</b> .....	<b>32</b>
4.1 CÍLE .....	32
4.2 PLÁNOVANÁ REALIZACE .....	32
4.3 CHARAKTERISTIKA MATEŘSKÉ ŠKOLY .....	33
4.4 CHARAKTERISTIKA DĚTÍ .....	33
4.5 REALIZACE SADY STRATEGICKÝCH HER .....	36
4.5.1 <i>Kolik zbylo figurek?</i> .....	37
4.5.2 <i>Vyřešíš rébus?</i> .....	39
4.5.3 <i>Kdo najde nejkratší cestu?</i> .....	41
4.5.4 <i>Existuje jen jedna cesta k řešení?</i> .....	43
4.5.5 <i>Kdo získá 5 symbolů?</i> .....	45
4.5.6 <i>Jak se řeší hlavolamy?</i> .....	47
4.5.7 <i>Kdo se stane vítězem?</i> .....	49
4.5.8 <i>Poskládáš správnou cestu?</i> .....	50
<b>5 EVALUACE SADY STRATEGICKÝCH HER</b> .....	<b>53</b>
5.1 VLASTNÍ REFLEXE .....	53
5.2 HODNOCENÍ UČITELKOU .....	55
5.3 SHRNUTÍ REFLEXE .....	58
<b>6 ZPRACOVÁNÍ DOPORUČENÍ PRO PRAXI MATEŘSKÝCH ŠKOL</b> .....	<b>60</b>
6.1 SHRNUTÍ DOPORUČENÍ PRO PRAXI MATEŘSKÝCH ŠKOL .....	60
<b>7 ZÁVĚR</b> .....	<b>62</b>
<b>8 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>63</b>
<b>9 SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK</b> .....	<b>65</b>
<b>10 SEZNAM TABULEK</b> .....	<b>66</b>
<b>11 SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>67</b>



## ÚVOD

Tématem mojí bakalářské práce je poznávání strategických her dětmi předškolního věku. Původně jsem měla zájem o jinou oblast předškolního vzdělání, ale nakonec jsem si zvolila tohle téma, které mi přišlo velmi zajímavé a pro dnešní dobu velmi aktuální. Děti vyhledávají čím dál více strategické hry, avšak zejména ty, které jsou v počítačové podobě. Nicméně strategické hry se objevují i v prostředí mateřské školy. A proto v téhle práci budu představovat mnou navržené strategické hry, které jsem realizovala v mateřské škole v Čejkovicích, kde pracuji.

Bakalářská práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a praktickou. V teoretické části jsou v kapitolách popsány pojmy jako je strategie, kterou je velmi nutné znát v případě, kdy se chceme zabývat strategickými hrami. Setkáváme se také s pojmem taktika, která úzce souvisí nejen se strategií, ale také i se strategickým myšlením, strategickým plánováním, a i s optimální strategií a asociační strategií, jež většinu z nich děti již v předškolním věku využívají. Dále v kapitolách zmiňuji poznávání dítěte předškolního věku jeho kognitivní vývoj, a také vývoj poznávacích schopností. Poslední třetí kapitola v teoretické části je věnována pojmu hra. Konkrétně tomu, jak si dítě předškolního věku hraje a s jakými hrami se ve svém životě setkává. Za důležité považuji zmínit v poslední kapitole i pravidla hry.

Praktická část této bakalářské práce je rozdělena celkem do čtyř kapitol. V první kapitole praktické části jsou popsány cíle a realizace sady strategických her. V jejich dalších podkapitolách je zmíněna mateřská škola, ve které jsou sady her realizovány a také je zde nastíněna charakteristika jednotlivých předškolních dětí. Poté následuje kapitola, kde je k přečtení výčet a charakteristika celkem osmi strategických her, kde jsou zmíněni účastníci hry, cíle hry, kompetence a také pedagogické strategie a samotný průběh hry v praxi. U každé hry je také zmíněna motivace, která je dle mého názoru důležitá z toho důvodu, aby bylo dítě dostatečně zaujmout. V kapitole třetí praktické části je představena evaluace sady strategických her z pohledu mého a z pohledu paní učitelky, která se všech her osobně účastnila a podala mi zpětnou vazbu. Také jsem k evaluaci vložila tabulku, kde jsou shrnuty plusy i mínusy navržených strategických her opět z pohledu mého i paní učitelky. Praktickou část uzavírá kapitola, kde je popsáno doporučení pro praxi mateřských škol. Doporučení je věnováno paní učitelkám nejen celkově k uchopení aktivit, ale i k jednotlivému zrealizování.

..

**TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 STRATEGIE

V této kapitole se budeme věnovat vymezením pojmu strategie a pojmu taktika, která má ve strategii také své místo. Nadále vymezíme hned několik další terminologií jako je strategické myšlení, plánování i optimální, racionální a asociační strategie u dětí předškolního věku, a to z pohledu několika autorů.

Mckeown (2019) popisuje strategii jako utváření budoucnosti a jak lidé dosahují stanovených cílů dostupnými prostředky. Když zapátráme v historii, tak zjistíme, že strategie má původ v řeckém slově „strategos“, což znamená generál nebo ten, kdo vede vojsko „statos“. Poprvé byla strategie využita v Aténách generály ve válečné radě. Generálové vypracovali zásady efektivního vedení a dosahování cílů, které zahrnovaly přístupy k válce a motivace vojáků. V některých oblastech je historie strategie složitější a v jiných ohledech zase jednodušší. Někdo může říci, že strategie je spíše analytická a pro jiné může být kreativnější.

Běžně se můžeme se slovem strategie setkat i s jeho sesterským pojmem, taktika. Strategie i taktika pocházejí z vojenské terminologie, které byly označovány jako přístupy k vedení válečného úsilí. Současná terminologie považuje strategii za dlouhodobý plán a taktika se využívá jako prostředek k řešení konkrétní situace. Můžeme tedy říci, že samotná taktika podléhá strategii. Strategii se rozumí konkrétní plán tahů a chování, které se uplatňují při realizaci hry a v průběhu její přípravy. Taktika má své konkrétní kroky, které jsou v průběhu hry realizovány pro dosažení cílů v rámci strategie (Bednář, 2012).

*Strategie je umění dosahovat svých cílů navzdory protivníkovi, který myslí a jedná a který se snaží dosáhnout svých vlastních cílů a zabránit nám dosažení těch našich. Ve strategii jde o libovolnou formu vzájemného působení minimálně dvou stran* (Creveld in Bárta, Kovář & Foltýn, 2016, s. 314).

Podle Dib Allana (2020) je pochopení rozdílu mezi strategií a taktikou pro úspěšnou hru naprosto důležité. Také tvrdí, že strategie je plánování, které má předcházet stanovení taktiky. Uvádí zde příklad, že když chceme začít stavět dům, tak si nejprve musíme najmout stavitele s architektem, pak zařídíme stavební povolení až poté výběr vodovodních kohoutků. Tohle vše naplánujeme dříve, než začneme něco dělat. To odpovídá pojmu strategie. Pokud máme jasnou strategii, víme, kolik materiálu budeme potřebovat, kde začneme stavět základy a jakou budeme mít např. střechu. Nyní můžeme najmout zedníka nebo instalatéra. Tomu se říká taktika. Jestliže nebudeme mít stanovenou strategii ani

taktiku, tak neuděláme nic užitečně, nýbrž tak úspěšně. Strategie bez taktiky nebude zcela jistě fungovat bez ohledu na to, jak dobrého architekta budeme mít. Dům se nepostaví, dokud nebudeme mít někoho, kdo začne pokládat cihly. V určitém časovém úseku musí někdo prohlásit: „Výborně, máme jasně daný a stanovený plán a všechna povolení k tomu a můžeme začít stavět.“ Pokud chceme uspět, musíme mít jasně stanovenou strategii i s taktikou. Ale nesmíme zapomenout, že strategie musí předcházet taktice, kterou určuje.

## 1.1 Strategické myšlení

Abychom ve hře uspěli, musíme mít tzv. strategické a také taktické myšlení. Uvažovat strategicky a takticky znamená znát své možnosti. Myšlení by mělo být jasné a logické a reakce by měly být adekvátně přiměřené. Taktické myšlení nás připravuje na to, abychom byli alespoň jedním tahem před našimi protihráči. Pokud toho chceme dosáhnout musíme se více vcítit do aktuálního problému, a také sledovat to, co přijde vzápětí. Ale zároveň musíme uvažovat, jak to všechno zapadá do našich dlouhodobých plánů. Při hraní hry musíme být více obezřetnější, ale také musíme myslet více dopředu a mít na paměti naše cíle. Strategické myšlení je dlouhodobé a v terminologii je taktické myšlení podřazeno strategickému myšlení. Jak bylo zmíněno v předchozí kapitole – strategie předchází taktice, a tudíž i hráč nejprve vybere strategii a poté určuje taktiku, aby byla strategie účinná (Philips, 2012).

Strategické hry u dětí předškolního věku podporují logiku uvažování, plánování tahů, a tedy i celou obsáhlou oblast, kterou lze nazývat strategickým myšlením. Toto myšlení je pro období školního i předškolního vzdělávání velmi důležité. Strategické hry mají spíše komplikovanější pravidla, a proto bývají určeny spíše pro děti na přelomu mladšího a staršího školního věku (Fořtíková, 2009).

Coyle & kol. in Havigerová (2013) odkryli, že talentované děti si lépe vybavují to, co se naučily. Dále kolektiv autorů zjistil, že při učení (neroztříděného verbálního materiálu) ve fázi zapamatování si, talentované děti vykazují nižší míru variability, tedy vyšší míru stability ve využívání strategií, která má kontext s pamětí.

## 1.2 Strategické plánování

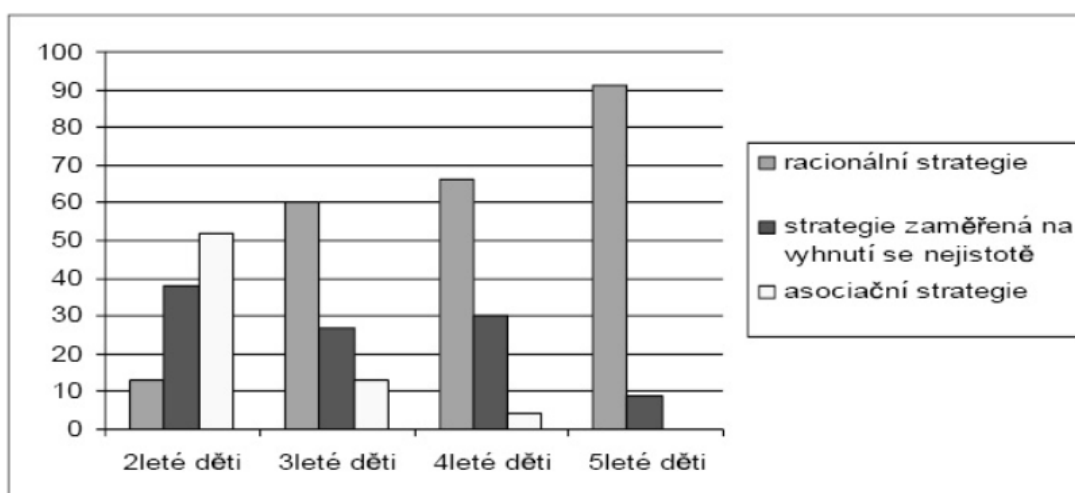
Dítě potřebuje umět plánovat a potřebuje si k tomu vytvořit předpoklady. Mělo by vědět, že plánování je důležité. Strategickým plánováním se řeší problémy, ale také je to aktivita, během které dochází k poznání. Hráč musí být schopen myslet a zvažovat své myšlenky, aby jeho strategie dosáhla nějakého efektu – nejčastěji výhry. Hráč musí mít vytvořený

důkladný plán hry, kterým dosáhne svého cíle ve hře. Podobně se chovali generálové ve válce, kteří vypracovávali plány, jak porazit nepřítele. Stručně řečeno, *strategické plánování je navržení akčního plánu s cílem dosáhnout cíle*. Strategické plánování je mnohostranný proces, kterým hráči a jejich protivníci zvyšují pravděpodobnost dosažení cíle (Steigauf, 2011, s. 237).

### 1.3 Racionální a asociační strategie

Dítě předškolního věku využívá tzv. „asociační strategie“. Jedná se o tzv. spojení dvou událostí. Krom toho využívá i „racionální strategii“, která zahrnuje kauzální (příčinné) vysvětlení. Dokonce děti ve věku 3-6 let využívají i strategii, která se zabývá snížením nejistoty. Využití racionální strategie roste s věkem dítěte. Starší děti předškolního věku dokáží lépe vysvětlit důvody různého dění. Ze stejné příčiny se snižuje vysvětlení nějaké události pouze na základě časové nebo prostorové shody. Snižuje se i sklon k výkladu, který nevlastní racionální základ a slouží pouze k eliminaci pocitu nejistoty. S narůstajícím věkem dítěte vzniká schopnost využívat účinnější strategie, které mají spojení s rozvojem schopnosti zpracovávat informace i s přibýváním znalostí i zkušeností (Vágnerová & Lisá, 2021).

Tabulka č. 1: Počet využitých různých strategií u dětí dvouletých, tříletých, čtyřletých a pětiletých. Hodnoty jsou zde uváděny v procentech.



Jak bylo zmíněno na začátku podkapitoly 1.2, dítě díky strategiím poznává. Nyní si tedy pojďme představit, na jaké úrovni je poznávání dítěte v předškolním věku.

## 2 POZNÁVÁNÍ DÍTĚTE PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU

V této kapitole se budeme věnovat charakteristice dítěte předškolního věku, tedy konkrétně tomu, jak poznává. Také představíme podkapitoly zabírající se kognitivním vývojem předškolního jedince i vývojem poznávacích schopností z pohledu několika autorů.

Období předškolního věku trvá od tří do šesti až sedmi let života dítěte. Konec této etapy není určen fyzickým věkem, ale sociálně tedy nástupem do školy. Předškolní věk je charakteristické intuitivní uvažování, které ještě není regulováno logikou. Dítě vlastní představy uzpůsobuje současným potřebám a možnostem poznání. *Předškolní věk je označován jako období iniciativy, dítě má potřebu něco zvládnout, vytvořit a potvrdit svoje kvality.* K postupné diferenciaci dochází i v sociální oblasti, pro kterou je charakteristický přesah rodiny a rozvíjení vztahů s vrstevníky. Tohle období bychom měli chápat jako etapu přípravy na život ve společnosti. Aby tohle bylo možné musí se dítě naučit spolupráci a prosadit se ve vrstevnické skupině (Vágnerová & Lisá, 2021, s. 171).

Amirová, Fiedlerová, & Rejchrtová (2019) nám sdělují, že předškolní věk je velmi krátké a neopakovatelné období v životě člověka, v němž se nachází jisté specifické znaky. Předškolní období dítě je považováno za období velkých změn v oblasti myšlení, poznávání, paměti, rozvoje řeči, citů či sociálních vztahů. Charakteristické je pro tohle období zejména představivost, fantazie, slovo „proč“, magičnost, čtení pohádek, navazování přátelství a také hra.

Vývoj jemné a hrubé motoriky v předškolním věku se zakládá v rozvíjení již existujících dovedností. Děti ve věku čtyř let většinou dokáží své oblečení svléknout i obléknout. Zlepšuje se ovládání vlastních pohybů i pohybová koordinace, kterou se děti naučí, protože jsou vyžadovány v různých sportech i hrách. Už i batolata zvládnou kopnout do míče a později zvládnou míč i vést a krom toho umí míč lépe chytat a házet. Děti začnou postupem času díky rozvoji motoriky s osvojováním různých sportovních aktivit. Ve věku čtyř let začne dítě i s jízdou na kole bez podpůrných koleček. Můžou začít s tréninkem různých sportovních aktivit jako je fotbal, který je uzpůsoben jejich věku a jsou schopny pracovat se svým tělem. Jemná motorika se u dětí také vyvíjí a zlepšuje. Dítě dokáže manipulovat s čím dál více menšími hračkami a pracuje s větším počtem detailů. Děti jsou stále více šikovnější při kreslení a výtvarných činnostech, a to je tím, že lépe manipulují s předměty. V průběhu předškolního období se děti zpravidla naučí lepší držení tužky a psaní prvních číslic a písmen (Blatný, 2016).

## 2.1 Kognitivní vývoj

Vnímání považujeme v předškolním věku za důležité pro poznávání skutečnosti. Můžeme říci, že dítě vnímá celek jako souhrn jednotlivostí a nechá se snadno zaujmout výrazným detailem, obzvlášť pokud má nějaký vztah k současnému zájmu nebo potřebě. Pokrok ve vnímání detailů dosáhl vyššího stupně „*Dítě už nezajímá jenom celá věc a její funkce, nýbrž i její části – tj. co je uvnitř a proč to dělá.*“ Může se také stát, že dítě hračku rozmontuje ještě dřív než si s ní stačí pohrát. „Rozkládání“ předbíhá samotné „skládání“. Běžnou hračkou pro děti předškolního věku jsou stavebnice jako je lego, puzzle nebo rozstříhané obrázky. Dítě si při těchto hrách procvičuje proces analýzy celku a části syntézy částí v celek, což bude potřebovat až se ve škole začne dítě učit čtení. V předškolním věku je také velmi důležité rozvíjet zrakové vnímání, jelikož zrakem přijímá dítě nejvíce informací ze společného okolí. Zkreslené zrakové vnímání má negativní dopad na myšlení a poznávání světa. Jeho oslabení spočívá v obtížném vnímání abstraktních symbolů jako jsou písmena a číslice. K nedostatku zrakového vnímání ve školním věku může docházet k těmto potížím:

- *záměna písmen a číslic lišících se detailem (m, n; k, h; 3, 9; 4, 7);*
- *záměna písmen a číslic lišících se polohou (d, b; b, p; 6, 9);*
- *záměna operačních znaků v matematice, záměna ostatních grafických znaků;*
- *pomalé osvojování si písmen, pomalejší čtení se zvýšenou chybovostí;*
- *obtíže v matematice – v aritmetice i geometrii (Sodomková, 2015, s.11).*

## 2.2 Představivost

Představy u předškolního dítěte jsou spíše názorné a konkrétní a také se vyznačují svojí barvitostí a bohatostí. Vytváří východisko pro poznávání skutečnosti. Můžou být pro dítě natolik živé, že je nahrazuje za realitu a stávají se tak základem pro tzv. „dětskou lež“. Jedná se o lež nevědomou, pocházející přímo z živých představ. Základem pro dospělého člověka je přimět dítě k pochopení skutečnosti. Fantazijní představy jsou v tomto období velmi uplatňovány. Uplatňují se např. ve hře – hra je činností symbolickou a typické pro hru bývají činnosti „jako“, předměty, se kterými si dítě hraje se stávají symboly např. židle se mění v trůn. Dále se vyskytuje antropomorfizace a personifikace pro kterou je typické ožívování neživých předmětů a prisuzování jim lidské vlastnosti (Sodomková, 2015).

## Myšlení

Vývoj myšlení u dítěte mladšího školního věku se projeví používáním strategie uvažování, která se ovládá základními zákony logiky a respektuje vlastnosti poznávané reality, ať už v její současné podobě nebo na úrovni upevněné zkušenosti. Můžeme tedy říci, že to znamená odcházení prelogického myšlení, řízeného nejrůznějšími současnými pocity a potřebami. Dítě přichází do školy okolo 6-7 roku, a to v době kdy přichází ke kvalitativní proměně jejich uvažování. Podle Piageta (1966, 1970) nazýváme tohle období, které trvá až do 11-12 let, fází konkrétních logických operací. Z pohledu školy je tento způsob myšlení charakteristický pro žáky prvního stupně základní školy. Poznávání u dítěte se stává objektivnějším, přesnějším ale také flexibilnějším. Uvažovat logicky je předpokladem, dítě zvládne učivo a dále škola ovlivňuje další rozvoj rozumových schopností (Sodomková, 2015).

Vývoj myšlení u dítěte mladšího školního věku se projeví používáním strategie uvažování, která se ovládá základními zákony logiky a respektuje vlastnosti poznávané reality, ať už v její současné podobě nebo na úrovni upevněné zkušenosti. Můžeme tedy říci, že to znamená odcházení prelogického myšlení, řízeného nejrůznějšími současnými pocity a potřebami. Dítě přichází do školy okolo 6-7 roku. Tedy v době, kdy přichází ke kvalitativní proměně jejich uvažování. Podle Piageta (1966, 1970) nazýváme tohle období, které trvá až do 11-12 let, fází konkrétních logických operací. Z pohledu školy je tento způsob myšlení charakteristický pro žáky prvního stupně základní školy. Poznávání u dítěte se stává objektivnějším, přesnějším, ale také flexibilnějším. Uvažovat logicky je předpokladem, dítě zvládne učivo a dále škola ovlivňuje další rozvoj rozumových schopností (Vágnerová & Lisá, 2021).

To, jak se dětské uvažování mění, je postupné. Na začátku školní docházky se dítě neprojevuje za všech okolností a ve všech oblastech stejným způsobem. Využití daného způsobu uvažování souvisí s kontextem logického myšlení. Divergentní myšlení je chápáno jako tvořivý přístup k problému, zájem pro originalitu a nestandardní postupy a cíle. Divergentní myšlení je spojováno s vysokým stupněm myšlenkové pružnosti neboli flexibility (Helus, 2021).

Divergentní myšlení je také chápáno jako rozbíhavé a využívá se při řešení úloh, u kterých je zřejmé, že mají více řešení a jedinec vyhledává všechna řešení a rozhoduje se, které je



nejlepší. Divergentní myšlení, jak už jsme zde zmiňovali, se staví na tvořivém přístupu a hledá varianty, které nejsou běžné (Valenta, Michalík, Lečbych & kol., 2018).

### **Paměť**

Dítě předškolního věku charakterizuje krátkodobá, mechanická a neúmyslná paměť. Logická paměť se objevuje u dítěte na konci předškolního věku, kdy je dítě schopné si již zapamatovat to, co pochopilo a čemu rovněž rozumí. Také se ke konci tohoto období objevují první začátky paměti úmyslné a dlouhodobé. Během předškolního věku je pro zapamatování důležité dítě motivovat a přimět k zájmu (Sodomková, 2015).

## **2.3 Vnímání v prostoru, orientace v rovině**

Vnímání prostoru se postupem času u dětí zlepšuje. Vlídnyím obdobím pro rozvoj prostorových představ je věk dítěte okolo pěti až šesti let. V takovém věku je potřebné dávat dětem dostatek popudů pro práci s kostkami např. hry se stavebnicemi. Musíme mít na paměti, že když se tohle období promarní, ztrácí dítě možnost zdokonalit své schopnosti na úroveň, kterou mu dávaly jeho vrozené dispozice. Dítě předškolního věku má sklony plochu přeceňovat. Nedaleké předměty se dítěti zdají větší, vzdálenější se zdají menší a dítě si postupně začíná všimnat perspektivy. Dítě v prostoru nejprve chápe běžné pojmy nahoře – dole, poté vpředu – vzadu, a v průběhu svých pěti let i pojmy vpravo – vlevo. Pravolevá orientace může dítěti vytvářet problémy i před začátkem nástupu do základní školy. Představy o samotném prostoru zařazují odhad a děti si tak zapamatují určité vzdálenosti a také porovnávají velikosti předmětů či dokáží vnímat části a celek. Také určují vzájemný poměr velikostí jednotlivých částí, a to, jak jsou uspořádány. Pojmy první a poslední mají kontext s vnímáním času, časové posloupnosti, vnímání části a celku, a dále s rozvojem zrakové analýzy a syntézy. Vnímání v prostoru souvisí s několika činnostmi, obzvláště pro orientaci v prostoru a přizpůsobení se prostředí a jeho záměru použití. Zeslabení prostorového vnímání u dítěte předškolního věku může mít dopad na sebeobsluhu a být samostatný. Dopadem oslabení prostorového vnímání může v předškolním věku docházet k těmto problémům:

- *obtížná orientace v textu při čtení a psaní*
- *potíže při psaní*
- *inverze pořadí písmen, číslic v textu*

- *potíže v matematice – uspořádání číselných vzestupných i sestupných řad, potíže v geometrii*
- *ztížená orientace v mapách, v notových zápisech*
- *potíže při sportu a kolektivních hrách i v individuálním sportu*
- *obtíže v koordinaci pohybů při manipulaci s předměty, při rukodělných činnostech, potíže v sebeobsluze (Sodomková, 2015, s. 12).*

Orientace v rovině je lehce propojena s orientací v prostoru, jelikož se děti nejprve dovedou orientovat v prostoru a později se dokáží orientovat v rovině tedy od 3D vnímání ke 2D vnímání. V mojí praktické části je představena hra, která navazuje, na již zde zmíněnou orientaci v rovině. *Aby jedinec dokázal číst z roviny prostor, musí mít dostatečnou úroveň zrakového vnímání a k tomu je třeba dostatek prostorových cvičení (Lietavcová & Lišková, 2018, s. 54).*

## 2.4 Vývoj poznávacích schopností

Dítě předškolního věku prochází s vícero vývojovými změnami přes změny motorické, sociální, emoční až po ty kognitivní. Tyto proměny se však vytváří v oblasti poznávání. V tomto věku jsou děti připraveny třdit, klasifikovat předměty dle různých kritérií a samy začínají hledat různé způsoby, jak vyřešit nelehké úlohy. U dětí se mění výkonnost jejich paměti i koncentrace pozornosti. Myšlení u dětí předškolního věku je ve více ohledech nevyzrálé a není zcela úplně dokonalé (Portešová, 2015).

### Myšlení

Zde uvedeme dva základní mechanismy rozvoje mysli. Jedná se tedy o organizaci a adaptaci. Podle Piageta jsou lidé od narození připraveni uspořádat své myšlenkové pochody do mentálních složek. Jednodušší myšlenkové struktury se nehromadí, ale vzájemně se kombinují a nahrazují je těžší kompozice, které jsou v této době efektivnější. *Představte si malé batole, vedle kterého leží hračka. Toto batole ještě nedovede současně sledovat hračku a uchopovat jí. Teprve později nahradí tyto dvě oddělené struktury (pozorování a úchop) a integruje je do jedné vyšší a současně efektivnější struktury, která mu umožní zvládnout souběžně oba procesy. I nadále však může používat tyto struktury odděleně. Piaget zde zmíněné struktury pojmenoval schémata, která chápal jako základní pilíře myšlení. Schéma může být velmi výrazné, např. schéma zavazování tkaniček.*

Se změnami v chování dítěte souvisí i vývoj dítěte a efektivnější plánování, dítě se dokáže lépe adaptovat na podmínky prostředí, ve kterém žije. Adaptace se týká dvou základních procesů, které nazýváme asimilace a adaptace. Asimilací se snažíme využít již existující schémata ke zdůraznění něčeho nového ve vnějším světě. Snažíme se integrovat nové zkušenosti a informace do již známých struktur, které dobře známe. V tomto případě můžeme zkreslit informace, které jsou pro nás nové, do té míry, že zapadají do našeho vzorce. Např: *Dítě, které uvidí poprvé zebra, ji může označit jako koně. Snaží se jej zařadit do svého, již existujícího, známého schématu.* Akomodace je opakem asimilace, kdy musíme dosavadní schéma obměnit, abychom mohli na daný stav správně zareagovat. Naše myšlení je změněno, tak aby novému schématu vyhovovalo. Je důležité seznamovat děti s novými podněty a příležitostmi a manipulovat s nimi. Je také důležité, aby učitelé a rodiče zvažili, že množství nových situací a podnětů, které dětem předkládáme, by nemělo být příliš obtížné nebo ne úplně snadné, protože pak dítě nebude motivováno měnit vzorce myšlení a nebude mít žádný způsob, jak zlepšit myšlení. Piaget si také myslí, že lidé ve vývoji procházejí čtyřmi stádii myšlení jako jsou:

1. *Senzomotorické stádium – 0 až 2 roky*
2. *Předoperační stádium – 2 až 7–8 let*
3. *Stádium konkrétních operací 7-8 let až 11–12 let*
4. *Stádium formálních operací 11-12 let a více let (Portešová, 2015, s. 29-30).*

### **Předoperační stádium**

Jelikož tato bakalářská práce pojednává o předškolních dětech, vysvětlíme si vývojovou etapu předoperačního stádia, ve kterém se dítě pohybuje ve věku 2–7 let. Dítě v tomto věkovém období využívá sérii schémat a jejich počet narůstá, a s tím narůstá i schopnost efektivně využívat mentální procesy a operace. Myšlení předškolních dětí má jistá úskalí, jelikož dítě není schopno aplikovat mentální operace dle logických pravidel. Podle toho Piaget (1999) zaznamenává tohle období jako předoperační (Portešová, 2015).

#### **Egocentrismus v myšlení**

Jedná se o vnímání a interpretování světa z vlastního pohledu perspektivy a s tím ignorujeme hledisko druhých. Děti si v tomto věku myslí, že i ostatní lidé okolo nich vidí, myslí a cítí

stejně jako ony samy. Mnoho dětí kolem šestého roku, vybírá tu fotografii, která vyobrazuje jejich vlastní perspektivu. V tomto již zmíněném věku není dítě schopno zobrazit si mentálně perspektivu někoho jiného. Dle Piageta je egocentrismus zodpovědný i za tzv. animismus, který také nějakým způsobem omezuje myšlení. Dítě v tomto věku přisuzuje neživým předmětům stejné vlastnosti jako mají živé osoby, tedy jako ony samotné. Předškolní dítě má tendenci předpokládat, že všechny jevy kolem nás i události jsou zapříčiněny člověkem, a to označujeme za tzv. artificialismus (Portešová, 2015).

#### Neschopnost tzv. konzervace

Neschopnost tzv. konzervace je také problémovým myšlením předškolních dětí. Konzervaci se rozumí dle Piageta porozumění skutečnosti, že určité fyzikální objekty se nemění a zůstávají stejné, a to i za situace, když změní svůj vnější vzhled. Děti v tomto věku tento důležitý zřetel neberou na vědomí. Myšlení dítěte je přehlaceno tzv. centrací tzn. že se zaměřují pouze na jeden jediný zřetel vnímané reality a dítě, tak nevnímá další klíčové skutečnosti (Portešová, 2015).

#### Nezpůsobilos decentrace a transformace

Dítě neumí správně porozumět vztahu mezi danou a novou situací. Myšlení dítěte se tedy odvíjí od současné podoby předmětů a nazýváme jej tzv. názorné. Názorný aspekt myšlení dětí v takovém věku můžeme pozorovat velmi často při všedních situacích. Například názorného myšlení předškoláka „Aničko kolik máš let?“ „Já Ti to babičko nemůžu říct, já mám palčáky.“ Předškolní děti však soustředí pozornost pokaždé jen na jediný aspekt reality a nejsou tak schopni současně analyzovat a zpracovat více skutečností. Schopnost decentrace a porozumění v komunikaci můžeme u dítěte dle Piageta sledovat spíše okolo 7 let (Portešová, 2015).

#### Třídění a klasifikace předmětů

Dítě předškolního věku může postupně začínat třídit základní předměty běžného života do různých kategorií. Např. dítě ví, co patří pod nadřazený pojem „nábytek“, „zvířata“, „dopravní prostředky“ aj. Dále neumí řešit takové úkoly, které se dožadují pochopení tzv. hierarchické klasifikace, kterou zvládají dospělý. Systém hierarchické klasifikace zvládají bez chyb až děti na základních školách a také je v běžných situacích využíváme i my dospělí lidé. Předškolák má malou slovní zásobu, díky níž nemůže používat přesnější specifická označení daných předmětů. Schopnost klasifikovat se v tomto období velmi rychle dostává

na dobrou úroveň. Všechny děti předškolního věku rychle poznávají svět, ve kterého jsou součástí a seznamují se s charakteristikami různých předmětů a poté je smí třídít. Dítě začíná uvažovat dle různých kritérií např. dle velikosti, tvaru, hmotnosti předmětu, rychlosti atd. Dalším důležitým kritériem v rozvoji schopností klasifikovat je nárůst slovní zásoby, jelikož s rozvojem slovní zásoby je dítě schopno přiřazovat klasifikačním kritériím speciální pojmenování. Dítě chápe, že pojmenováním zařazuje předměty do dané kategorie. Postupně dochází na to, že pro předměty v dané kategorii platí stejné označení např. jsou všechny malé, jsou všechny modré. Ke konci dítě začne rozumět i tomu, že předměty v dané kategorii mají vlastní označení – psi, kočky, ryby atd. Manipulací a blízkým kontaktem s vnějším světem a také zdokonalování slovní zásoby a také pojmového myšlení se vyvíjí první matematická schémata tzv. klasifikační. Schopnost klasifikovat se většinou odehrává v následujícím postupu:

- *Odlišování stejných a odlišných předmětů*
- *Seřazování a třídění předmětů dle specifického kritéria*
- *Třídění předmětů podle několika kritérií zároveň* (Portešová, 2015, s. 29–36).

### **Logické myšlení**

V období předškolního věku se u dětí projevuje proces sebeuvědomování a později začínají chápat své okolí i okolní realitu. Také se u dětí rozvíjí schopnost tuto realitu na krátký čas uchovat v paměti. Později ji můžou také reprodukovat i interpretovat co viděly. Předškolní děti prokazují menší schopnost vnímat dané děje v souvislostech a vystihnou tzv. příčinnou souvislost. Děje děti vnímají nikoli jako celky ale především jako jednotlivé části a dále jako jednotlivé elementy děje. Děti se v předškolním věku snaží napodobovat dospělé, a to hlavně při hře a s tím se u dětí projevují nejjednodušší formy logického myšlení, protože je možné, že dítě pochopilo předmět výslechu, tudíž můžeme dítě vyslechnout pouze na základě jeho psychické vyspělosti, ale ne v závislosti na jeho věku (Matoušková, 2013).

### **Pozornost**

Základní poznávací funkcí je pozornost, která má zásadní význam pro správný vývoj poznávání. Pozornost určuje, které informace budou zpracovány, a které si dítě zapamatuje a využije nebo nikoli. Kvalita pozornosti souvisí se vzájemnou souhrou několika důležitých procesů a je důležité:

1. *Vybrat (selekce) důležitý aspekt učení, kterým se dítě bude zabývat,*
2. *Zaměřit na něj pozornost,*
3. *Koncentrovat (koncentrace) se na tento (případně i jiný důležitý aspekt) pro určitou dobu a současně potlačit jiné podněty) (Fuchs, Lišková, & Zelendová, 2015, s. 38).*

#### Selektiva pozornosti

U dítěte předškolního věku a zvětšuje se schopnost úmyslně soustředit na jeden aspekt reality tzn. schopnost selekce tenhle aspekt danou dobu sledovat a současně přehlížet další podněty. Tahle schopnost chrání mysl před přetížením a vyvíjí se krok za krokem (Portešová, 2015).

#### Schopnost potlačit rušivé vlivy tzv. kognitivní inhibice

Dítě v předškolním období by mělo být například způsobilé potlačit zvuky, které se ozývají z vedlejších místností a mělo by umět odolat lákavému pokušení věnovat se jiné, pro něj v tento moment více zajímavé činnosti. Kognitivní inhibice je pro dítě důležitým aspektem poznávání a umožňuje dosažení lepšího výkonu a dále umožňuje dítěti zvýšit efektivitu učení v průběhu školní docházky ale i později v dospělosti (Portešová, 2015).

#### Schopnost přenášet pozornost mezi podněty

Dítě by mělo být schopno zaměřit se postupně na různé aspekty úkolu, který právě řeší. Dítě nemůže zůstat rigidně jen na jednom aspektu reality. Příklad: *Zkusme si představit chlapce, který skládá puzzle. Bere do ruky jedno puzzle a snaží se je začlenit na vybrané chybějící místo v obrazci. Aby jej však umístil správně, musí být schopen neustále přesunovat pozornost mezi jeho barvou, tvarem, velikostí apod. Podobně by každé dítě před nástupem do školy mělo být schopno průběžně zaměřovat pozornost na to, co říká učitel a na to, co podle jeho instrukcí třeba maluje na papíře (Portešová, 2015, s. 39).*

#### **Plánování**

Díky pozornosti je také ovlivněna další funkce, která se nazývá schopnost plánovat. Pokud chce dítě plánovat musí si předem promyslet sekvenci jednotlivých kroků a zaměřit pozornost k její realizaci. Příklad: *Schopnost plánovat můžeme pozorovat například tehdy, když před dítě položíme dva téměř shodné obrazce a požádáme je, aby mezi nimi našlo rozdíly. Následným dotazováním můžeme pozorovat, jak dítě postupovalo a zda mělo nebo nemělo nějaký plán a jestli se mu dařilo jej dodržet. Schopnost plánovat se vyvíjí s novými úkoly a problémovými situacemi, ve kterých si dítě testuje jeho efektivitu a také rychlost*

kroků, které si předem naplánovalo. Dítě si až ve školním věku vytváří specifické plánovací strategie, které dítěti umožní činnost nebo úkol mnohem více efektivněji zvládnout (Portešová, 2015, s. 40).

### **Paměť a paměťové strategie**

Dalším poznávacím procesem, který je spojený s ostatními je paměť. Paměť je velmi komplikovaný poznávací proces, který dítěti i nám umožňuje uchovat si důležité informace a zpracovávat je. Dítě v předškolním věku má k dispozici mnoho vzpomínek, které může propojovat, a které mu pomáhají v porozumění situacím, ve kterých se právě nachází. Děti v předškolním věku neuplatňují žádnou strategii, která by jim pomohla si lépe zapamatovat např. seznam s nákupem. Dítě se bude snažit pouze náhodně vyjmenovat některé věci ze seznamu. Také se mezi předškoláky mohou vyskytovat i děti, které začnou strategie využívat a uplatňovat. Můžou si například začít některé věci ze seznamu nahlas opakovat – tzv. opakování, nebo si seřadí některé související položky k sobě, aby si je v pozdější době lépe vybavily – tzv. organizování. K úplnému dokonalému osvojení paměťových strategií přichází až na základní škole (Portešová, 2015).

### **Uvažování, usuzování**

Pod termínem uvažování si představíme mentální proces, v němž se zpracovávají informace i možnosti, které dané dítě hodnotí nebo váží podle vlastních či zadaných kritérií. Propojujeme význam s významem slova vážit. Můžeme tedy říci, že uvažování je velmi rychlý proces, tedy že si řešitel nemusí všechny kroky uvědomovat nebo to také může být uvažování plně vědomé a doprovázené slovy, ale také i gesty či jinými komunikačními prostředky. Uvažováním může jedinec provádět výběr nebo vyloučení některých informací, může také vyhodnotit vztahy mezi informacemi. Jedinec nezískává nové informace pouze ohodnotil již známé. Předpokladem uvažování je, že si jednotlivé možnosti jedinec uvědomuje a je si vědom podle kterých kritérií možnosti posuzuje. Dítě může uvažování prosadit v každé slovní úloze nebo také v celé řadě dětských her i v řízených aktivitách, a dokonce i ve volné hře. Základním pilířem uvažování je přijetí existence možností.

Usuzování je proces kdy jedinec ze známých informací a logických vazeb doputuje k nové informaci a také vychází z hodnocení pravdivosti jednotlivých informací. Uvažování může být i hodnocení pravdivosti jedné informace, zda je daná informace pravdivá nebo naopak nepravdivá. Usuzování je spojeno s jazykem tedy prací se souvětími, spojkami i s negací

výroků. Usuzovacím schématům dítě nelze naučit. Dítě si zvládá osvojit nápodobu posloucháním a pozorováním. Na dítě působí množství komunikace i podmětnost prostředí. S usuzováním se může jedinec setkat ve hře s pravidly, která je součástí vzniku strategií, řešení dané hry nebo také her daného typu, které nemá jedno řešení. V předškolním věku využívá jedinec usuzování v redukováném sudoku, ale také i v úlohách jako je „zebra“ nebo triteto i kvarteto. Není snadné z role učitele podněcovat dítě k verbalizaci myšlenkových postupů, a proto by mělo mít dítě zkušenost z role pozorovatele a zažít a zaposlouchat se do toho, jak učitel usuzoval (Kaslová, 2013).

V následující třetí kapitole se budeme věnovat vymezením pojmu hra i tomu, jak si dítě předškolního věku hraje. Důležité je nejen představit pravidla hry, ale i strategickou hru jako takovou. Dále si vysvětlíme, co je to desková hra a popis strategické hry piškvorky.



### 3 HRA

Každodenní činností dítěte je v předškolním období hra. Hru považujeme za základní prostředek rozvoje osobnosti dítěte. Hra je využívána jako hlavní metoda vzdělávání. Velký ohled se klade na pochopení významu hry jako prostředku seberozvoje dítěte. Hra dítěte je velmi pestrá a bohatá. Hra může probíhat v různém prostředí a také za různých organizačních podmínek. Hry se může účastnit hned několik hráčů odlišného věku. Pomocí hry rozvíjíme u dítěte vědomosti, dovednosti, schopnosti a hra může být také motivovaná, volná nebo vedená. V pedagogice je hra vnímána jako didaktická metoda, díky které se dosahuje výchovně vzdělávacího cíle. Se zmíněnými cíli se pojí problematika typologie her. Autoři čelní hry do různých typologií a stejně tak i učitelé v praxi hry člení podle svých vlastních kritérií, a to podle toho, jak chtějí s hrou pracovat. Běžné členění her bývá podle věku, pohlaví, prostředí, času podle počtu hráčů i rozvíjené oblasti. Dítě přichází každodenně do styku s hrou ať už v domácím prostředí nebo v mateřské škole (Suchánková, 2014).

Podle Musila (2014) jednoznačná definice hry neexistuje, protože existuje mnoho druhů her a není mezi nimi jakýkoliv jednotící prvek. Jedna definice hry nemůže vystihnout všechny typy her. Hra je pojem s velmi mlhavými okraji. Co všechno můžeme nazvat hrou? Sportovní hra, počítačová hra, psychohra, diagnostická hra, hra ve vyučování a mnoho dalších. Hry můžeme také dělit na sportovní do nichž zapadají – míčové hry, tenis, hokej, šachy atd. dále jsou to počítačové hry jako jsou – strategické hry, didaktické hry, stolní hry (piškvorky, pexeso) atd. Hru a hraní her studuje speciální matematická disciplína které se nazývá teorie her. Dětská hra je základní formou činnosti dítěte, a především v předškolním věku má hra zásadní postavení, tedy je vůdčím typem činnosti. Hra může být pro dítě prací, ale zároveň se při ní rozvíjí učení. Hra je také aktivitou, při níž si jedinec osvojuje pravidla i postupy.

Dítě pomocí hry získává, aniž by si to samo uvědomovalo a rozvíjí se po stránce:

- rozumové (poznávání, učení, získání zkušeností);
- tělesné (pohyb, rozvoj jemné a hrubé motoriky);
- mravní (rozvoj charakteru – umět se podříditi pravidlům hry, nerušit hru druhého);
- estetické (vkus, vnímání krásy);

- pracovní (zvládnout lehké pracovní dovednosti);
- sociální (zvládnout spolupracovat ve dvojici i v ve větší nebo menší skupině);
- citové (ovládání citů);
- seberegulační (dovednosti v získání návyků či trpělivosti);
- jazykové (rozvoj komunikace);
- paměťové (rozvoj paměti);
- tvořivost a fantazie (představivost, tvořivost, fantazie).

### 3.1 Hra dítěte předškolního věku

Dítě se v jeho životě setkává s různými typologiemi her jako jsou hry pohybové, dramatické (námětové), konstruktivní (manipulativní) a hry tvořivé.

V následujícím výčtu si hry podrobněji představíme:

- Pohybová hra – pod tímto názvem si představíme mnoho aktivit. U předškolních dětí představují hry i aktivity venkovní. Učitel by měl dbát na to, aby se jednalo o hry, které jsou nejbližší vývoji dětí, tedy aby nebyly náročné, ale ani příliš snadné. Učitel také musí dbát o zajištění bezpečného prostředí.
- Námětová hry – pod názvem námětová hry si můžeme představit předvádění, kdy se dítě ocitne v nějaké roli a využívá svou fantazii i představivost. Pomocí námětové hry se u dítěte rozvíjí sebevyjádření a dává dítěti příležitost prozkoumat své zkušenosti a vidět věci z pohledu ostatních.
- Konstruktivní (manipulativní hra) – při této hře se využívá mnoho pomůcek, které dítě zkoumá a snaží se pochopit jejich zákonitosti. Tyto hry může realizovat buď skupina dětí nebo dítě samotné.
- Tvořivá hra – pod tímto názvem si představíme mnoho aktivit, u kterého dítě rozvíjí své sebevyjádření a opět ji může realizovat skupina dětí nebo dítě samotné. Tyto aktivity zdokonalují dítě po fyzické i kognitivní stránce. (Začíť spolu, 2020, s. 167–168).
- Didaktická hra – Pod tímto názvem si představíme hru, pomocí které dítě řeší logické koly. Protože touto hrou můžeme rozvíjet učení, bývají tyto hry

podporovány učitelem ve výchovně vzdělávacím procesu. Didaktické hry jsou primárně určeny k učení, a proto mají přesná pravidla a strukturu, tudíž nejde ve hře o náhodu. Didaktická hra u jedinců podporuje smyslové vnímání, paměť, pozornost, představivost, myšlení zahrnující třídění, rozvoj analýzy a syntézy, dodržování pravidel, sebevědomí jedince, schopnost spolupracovat s vrstevníky, ale i přirozenou soutěživost.

Mezi didaktické hry můžeme řadit hry, které se zabývají určování předmětu podle jednoho nebo několika znaků (např. hádanky, Kimovu hru), hry, ve kterých vybíráme dle stejnosti (např. domino, pexeso), hry zabývající se pozorností a pamětí (např. co vše se změnilo, když jsi měl zavřené oči?), hry zabývající se orientací v prostoru (např. pojmy nahoře, dole, hledání věcí po třídě), hry zaměřené na přiřazování (např. co k sobě patří) (Musil, 2014).

### 3.2 Pravidla ve hře

Pravidla ve hře musí být pro jedince jasná a snadno pochopitelná a musí být samozřejmě dodržována, protože jinak by tyto hry nemohly fungovat. Ve hře, kde jsou pravidla, plní každý hráč zadaný úkol. Je velmi důležité, jak učitel či jiný organizátor hry motivuje, jak ji jedincům vysvětlí, jak lpí na dodržování pravidel a zda potlačuje případné švindlování. Učitel nebo organizátor může pro nedodržování pravidel dítě ze hry vyloučit, ale mělo by to být pouze na určitou dobu. Jedná se především o to, naučit dítě prohrávat. Velmi důležité je ve hře spravedlivé a objektivní hodnocení ze strany organizátora, při kterém si dítě dozví, jak správně s pravidly nakládalo (Musil, 2015).

Hra se podle pravidel řídí a hráči se podle pravidel chovají. Pravidla her určitou společností mají pevně daný charakter a obecné vymezení v podobě určitého řádu, který musí hráč přijmout a dodržovat je. Dítě přibližně kolem pátého roku života vysvětluje a obhajuje postupy a pravidla ve hře. Děti mají radost ze společně přijímaných postupů, které svému okolí nebo svým protihráčům vysvětlují: „*my to takhle musíme dělat*“, „*řekli jsme si, že nejdřív budeme dělat to a potom toto*“. V šestém roce života si děti dávají společná pravidla a dokáží je přijmout a sledovat, zda je druzí dodržují. Dítě má také snahu posouvat hranice pravidel ve svůj prospěch, jelikož vlastní zájem dítěte je silnou motivací pro úpravu obecněji platné normy. Hra má pro předškolní dítě charakter tvořivé proměnlivosti a silné potřeby subjektivního naplnění. Můžeme říci, že kolem šestého roku děti pravidla vyhledávají a chtějí je dodržovat a podřizovat se jim. Děti přijímají hry, které jsou jim nabízeny

a iniciovány dospělým či učitelem. „*S pravidly vzniká do skupiny hrajících si děti i určitý řád, který ovlivňuje strukturu hry, upravuje hierarchii rolí a funguje více či méně závazná norma, jejíž dodržování je sledováno a vyžadováno. Nepodřídí-li se jedinec, je ze hry vyřazen nebo jsou mu za to stanoveny různé sankce.*“ Pravidla jsou děti schopny přijmout tehdy, pokud jsou na stupni rozumového a sociálního vývoje a dovedou-li jim porozumět přijmout je a dodržovat je, i když se objeví různé překážky a chtějí-li mít spoluhráče ve hře (Kořátková, 2005, s. 26-27).

### 3.3 Strategická hra

Důležitým znakem strategických her je, aby byl jedinec vybaven strategickým myšlením. Strategické hry jsou většinou zakládány na principu například vlastnictví nějakého města nebo také vlastnictví území a jedinec je ekonomicky spravuje a rozvíjí je po všech stránkách. Cílem strategické hry je přemoci protihráče a dostat se na nejvyšší úroveň hry. K tomuto cíli se hráč dostane pouze tehdy, když zvolí tu nejlepší strategii. Strategické hry se rozdělují na: real time strategie a tahové strategie. Nyní si je podrobněji vysvětlíme.

- Tahové strategie jsou strategické hry, při kterých má každý jedinec dostatek času na promyšlení dalšího postupu – tedy tahu a nemusí mít strach z úderu protihráče. Což má za následek to, že je hra tahová, a tudíž musí počítačový hráč stejně jako lidský hráč čekat na ukončení tahu všech dalších jedinců, kteří hru hrají.
- Real time strategy můžeme znát i pod zkratkou RTS jsou strategické hry, které se hrají online z tzv. ptačí perspektivy. Ve většině případů jde o hry válečné či bojové. V těchto hrách hráč dobývá produkty k vytváření jednotek a ke stavbě si s cílem strategicky podmanit protihráče čili nepřítele. Všechny aktivity se odehrávají v reálném čase. V tomto procesu jedinec usiluje o vybudování zdroje jejich ochranu a začátku útoku stejně tak jako jedinec, který je proti nám a usiluje o to stejné co my. Vzhledem k tahovým strategiím je zde taktizování zahájeno v reálném čase stejně u všech hráčů a hráč má méně času promyslet další postupy (Suchá, Dolejš, Pipová, Maierová, & Cakirpaloglu, 2018).

Adams (2014) říká, že u strategických her je většina úkonů strategickými konfliktními úkony a hráč si ve hře vybírá z dostupných akcí nebo tahů. Vítězství hráč dosahuje skvělým plánováním a optimálních akcí. Prvek náhody ve strategických hrách nehraje žádnou roli.

U strategických her mohou figurovat i výzvy jako jsou taktické, ekonomické i průzkumné výzvy. Fyzické výzvy ve strategických hrách hrají pouze menší nebo žádnou roli.

Strategické hry mají dlouhou historii. Nejprve se začínaly hrát hry s kostkami, kartami a také deskové hry. Tyto hry se přirozenou cestou vyvinuly až do počítačových her a dále se přesunuly do dalších zařízení. Počítač poskytuje hráčům sílu nestranně spravovat složité úkoly, které by ubíraly na zábavě, kdyby měl tuto práci vykonávat hráč.

### 3.4 Desková hra

Deskové neboli stolní hry nejsou obvykle využívané didaktické prostředky, ale byla by škoda je v této práci nezmínit, jelikož i přesto v dnešní době jejich popularita narůstá. Jsou vhodným nahrazením her počítačových, při kterých mají hráči výhody jak v sociální interakci a reálnými tedy živými jedinci. Pokud chceme hry zařadit do výuky můžeme využít všechny typy deskových her, které můžeme popsat následovně:

- Strategické hry, kdy spolu hráči soupeří a kdy si sám hráč určí nejvhodnější cestu k cíli. Hráč může cíle dosáhnout vícero způsoby. Příklad: „Dobývatele vesmíru“.
- Kooperační hry, kde je důležitým aspektem spolupráce hráčů kdy hráči tvoří skupinu a jejich cílem je zvítězit nad hrou. Příklad: „Pandemic“
- Závodící hra, kdy v této hře se stává vítězem ten, kdo nejrychleji doputuje k cíli. Příklad: „Monopoly“
- Budovatelská hra – při této hře sbíráme materiál a poté můžeme budovat. Příklad: „Osadníci z Katanu“
- Karetní hra, kdy v této hře jsou využívány pouze karty. Příklad: „Bang“
- Detektivní a logická hra, kdy při těchto hrách hráči odhalují příběhy.
- Vědomostní hra, kdy při těchto hrách mají hráči obvykle sadu otázek a jejich úkolem je správně odpovědět.

Deskové hry můžeme realizovat dvěma způsoby:

- Děti (hráči) jsou rozděleni do skupin po dvojicích či čtveřicích.
- Učitel může navrhnout hrací pole například na tabuli, hřišti v herně a hraje celá třída dětí (hráčů) dohromady (Čapek, 2015).

### 3.5 Strategická hra piškvorky

V této práci bych chtěla zmínit i strategickou hru, která má název „piškvorky“, a kterou budu realizovat i v mateřské škole s dětmi předškolního věku. Nyní zde představím podrobnější popis hry.

Ve většině případů všichni znají hru piškvorky, a vědí, že se jedná o strategickou hru, při které jsou přítomni dva hráči a zapisují do čtvercové sítě křížky nebo kolečka. Nejprve se ale spravedlivě vybere, který hráč bude hru začínat a tento hráč získá z matematického pohledu výhodu. Cílem této hry je zaznačit pět stejných symbolů (křížků, koleček), vedle sebe v libovolném vertikálním, horizontálním nebo diagonálním směru. Jedinec, který toho cíle dosáhne jako první, se stává vítězem. Pokud se stane, že ani jeden z hráčů nedosáhne cíle a všechna pole budou zaplněná, hra končí a ani jeden z hráčů se nestane vítězem. Ve hře piškvorky stejně jako v dalších podobných strategických hrách, existují různé vítězné strategie. Pokud děti hru hrají velmi často, tak na základě získané zkušenosti můžou odhadnout už například pět tahů dopředu, že zvítězí. Takto můžou oproti druhým dětem získat tzv. strategickou výhodu. Existují také jiné možnosti, jak hru hrát. Můžeme si připravit křížky a kolečka, které jsou napsané na kamíncích nebo třeba na kolečcích ze dřeva a pouze je pokládáme na připravené herní pole. Je možné také hrát hru tzv. Šestvorky, která jak napovídá jejich název se hraje podobně jako piškvorky, ale symbolů musíme spojit šest vedle sebe. V této hře může hráč při každém tahu položit rovnou dva symboly. Historie piškvorek sahá až do Číny k řece Hwang Ho a byly známé jako Gomoko a sahají až do doby 2 000 let před naším letopočtem (Tláskalová, 2021).

**APLIKAČNÍ ČÁST**

## 4 SADA STRATEGICKÝCH HER PRO PŘEDŠKOLNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

V praktické části bakalářské práce se budu věnovat vytvořené sadě strategických her pro předškolní vzdělávání. Nejprve představím cíle této aplikační části a poté objasním plánování realizace her. Představím zde charakteristiku vybrané mateřské školy, ve které byly hry realizovány, také stručný popis dětí, se kterými byly ověřovány vytvořené strategické hry. V polovině aplikační části podrobněji představím a popíši hry a ke konci zpracuji evaluaci her a doporučení pro praxi mateřských škol.

### 4.1 Cíle

Cílem této práce bylo navrhnout sadu strategických her pro děti předškolního věku a realizovat hry v mateřské škole. Taktéž sepsat evaluaci sady her a doporučení zpracování pro praxi mateřských škol.

### 4.2 Plánovaná realizace

#### Místo a subjekty realizace

Sadu strategických her pro děti předškolního věku jsem realizovala ve vybrané mateřské škole v Čejkovicích v Jihomoravském kraji v okrese Hodonín. Sadu her jsem realizovala ve dvou třídách, a to ve třídě Motýlků a ve třídě Sluníček. Obě tyto třídy navštěvují děti od 4-7 let. Strategických her se účastnilo celkem 10 předškolních dětí ve věku od 5,5 let do 7 let. Her se také účastnil chlapec se 3 stupněm PO. Dalšími subjekty byly dvě paní učitelky a jedna paní asistentka, které byly po celou dobu mé realizace přítomny a pozorovaly děti.

#### Časový harmonogram

Návrh sady strategických her probíhal od dubna do září roku 2022 a zpracování od září 2022 do listopadu 2022. Nicméně část strategických her byla neoficiálně realizována již na konci předešlého školního roku. A to z důvodu odchodu předškolních dětí do nově vytvořené přípravné třídy. Oficiálně jsem však sadu aktivit aplikovala ve vybrané mateřské škole v Čejkovicích od prosince 2022 do února 2023. Poté jsem podrobněji strategické hry popsala a také evaluovala a vytvořila doporučení pro praxi mateřských škol, které probíhalo v období měsíce března 2023.



### 4.3 Charakteristika mateřské školy

Aplikační část mé bakalářské práce jsem realizovala v Mateřské škole v Čejkovicích v okrese Hodonín v Jihomoravském kraji. Čejkovice se nachází na Jižní Moravě v okrese Hodonín. V Čejkovicích žije přibližně 2 400 obyvatel. Z hlediska regionálního členění náleží obec Čejkovice do oblasti Hanáckého Slovácka, která je vmísená mezi Podluží, Hodonínsko a Kyjovsko.

Mateřská škola Čejkovice příspěvková organizace byla uvedena do provozu v roce 1965, ale vzhledem k letům je třeba provádět různé úpravy a opravy tak, aby její provoz vyhovoval současným požadavkům a normám na provoz mateřské školy. Budova je jednopatrová, v přízemí se nachází prostory pro třídu nazývanou „Motýlci“ s kompletním hygienickým vybavením a samostatným vchodem. Dále se nachází vlastní kuchyně školy s příslušnými sklady a sociálním vybavením pro zaměstnance školní jídelny, dvě šatny pro děti ostatních dvou tříd, ředitelna, prádelna se sušárnou a kotelna s plynovým a solárním zařízením.

V prvním patře se nachází třída „Sluníček“ a „Květinek.“ Mezi třídami je také umístěna přípravná jídelna.

K mateřské škole patří také zahradní domek spojený s verandou se třídou „Motýlků“ který slouží k ukládání hraček a nářadí pro děti při pobytu dětí na školní zahradě a zároveň jako sklad různého materiálu. Školní zahrada je prostorná, jsou zde pevné i zatravněné plochy. Zahrada je osázena původními dřevinami. Součástí zahrady je bylinková zahrádka, pískoviště, skluzavka, houpačky, dřevěné domečky hřiště pro pozemní hry. Vybavení zahrady je přizpůsobeno daným normám pro provozování těchto zařízení a jak dřeviny, tak vybavení jsou pravidelně kontrolovány příslušným revizorem. O zatravněné a osázené plochy pečuje Obecní úřad Čejkovice. Ve spolupráci s Obecním úřadem bylo požádáno Životní prostředí o dotaci na přebudování zahrady na přírodní zahradu, rekonstrukce proběhla v roce 2014.

### 4.4 Charakteristika dětí

Sada strategických her, která je součástí mé bakalářské práce, jsem realizovala celkem s deseti dětmi ve věku od 5,5 – 7 let. Celkem se jednalo o 4 chlapce a 6 dívek. První oficiální realizaci jsem uskutečnila v prosinci v roce 2022, také v lednu 2023 a poté v únoru roku 2023.

Zde přikládám charakteristiku dětí, kterou mi poskytla třídní učitelka a také přiložím charakteristiku dětí z mého pohledu, jak se děti během realizace jevíly.

TŘ – třídní učitelka

U – učitelka (já)

Jména dětí jsou z důvodu zachování anonymity změněna.

### **Ondřej (7let)**

TŘ – Méně aktivní, mateřskou školu navštěvuje zřídka z důvodu časté nemoci, není komunikativní, zadanou práci má problém dokončit. Často žaluje na ostatní děti. Se zadanou prací si často neví rady – je potřeba na něj dohlížet při zadaném úkolu.

U (já)- Při hře méně aktivní, občas jsem měla pocit, že mě nevnímá. Hru dokončil s mou dopomocí. Ondřej byl méně komunikativní.

### **Adam (7let)**

TŘ – Chlapec se 3 stupněm podpůrného opatření, k němuž je přidělen asistent pedagoga, nedodrží pravidla, konfliktní, útočí na děti a poté má výčitky svědomí a omlouvá se. Zadanou práci dokončí, na pokyny učitele nereaguje, musí se k činnosti více motivovat. Občas i agresivní a vyhrožuje učitelce.

U (já) - Adam při hře „Kolik zbylo figurek?“ nedokázal udržet pozornost po celou dobu. Občas opakoval, že je pro něj hra těžká. Snažila jsem se Adamovi při hře pomoci a navést ho správným směrem, a tím mu ukázat, že hra není natolik složitá. Chlapec hru nakonec dokončil s většími obtížemi. Když jsem přišla do mateřské školy další den, tak jsem vyzvala chlapce, aby si přišel vyzkoušet hru „Vyřešíš rébus?“ chlapce hra velmi zaujala a požadoval další rébusy, které chtěl vyřešit.

### **Šimon (6 let)**

TŘ – Stydlivý při komunikaci s dospělým, s dětmi komunikuje bez ostychu, zadanou práci dokončí, těžce udržuje pozornost, mladšímu pomůže, při hře je hlučný. Učitelce občas odmlouvá.

U (já)- Myslím, že první hra Šimona moc nenadchla a byl spíše znuděn, ale hru dokončil. Když hrál druhou hru, tak byl více aktivní a bylo vidět, že tato hra jej více zaujala. Když jsem se Šimona ptala na různé otázky, zda jej hra baví nebo ne, odpovídal gesty (kývání

hlavou). Dále jsem si všimla, že Šimon se mnou odmítal navázat oční kontakt a spíše se díval jinam.

### **Ráchel (6let)**

TŘ – Komunikativní, aktivní, ráda plní úkoly i ty těžší, společenská, udrží pozornost po celou dobu aktivity, mateřskou školu navštěvuje pravidelně, kamarádká.

U (já)- Při hře klidná, často opakovala větu „*mám ráda těžké úkoly*“, hru okamžitě pochopila a začala ji sama hrát a několikrát si ji chtěla zopakovat, neustále se ve hře chtěla zlepšovat, aby jí zbylo co nejméně figurek, samy děti ve třídě mi říkaly, že Ráchel je šikovná.

### **Amálie (6 let)**

TŘ – Aktivní při činnostech, nepustí ostatní ke slovu, komunikativní, pomůže mladšímu, iniciativní, společenská, občas neuposlechne pokynům učitele. Do mateřské školy chodí pravidelně.

U (já)- Amálie byla při hře ve dvojici aktivní a snažila se protihrače porazit. Hru si chtěla několikrát zopakovat. Prohru ve hře vzala s nadhledem a poté si odešla hrát za dětmi. Také říkala, že hru piškvorky zná a hraje ji doma s jejím otcem.

### **Markéta (5,5 let)**

TŘ – Nevyhledává hry s děvčaty, ale spíše si hraje se stejně starým bratrem, stydlivá, když má s něčím problém začne brečet, mateřskou školu navštěvuje pravidelně, k odpolednímu odpočinku využívá látkovou plenu (místo plyšové hračky), úkol dokončí.

U (já)- Markéta zamnou přišla sama a poprosila mě, zda si může hru taky vyzkoušet. Během hry na mé otázky odpovídala gesty (kývání hlavou). Markéta udržela pozornost po celou dobu hry a dokončila ji s menšími obtížemi.

### **Marek (5,5 let)**

TŘ – Při komunikaci s dospělým stydlivý, velmi špatná výslovnost, při vyzvání u aktivity nereaguje. Jeho sestra odpovídá za něj slovy: „on to neumí“. Má problém rozpoznat základní barvy, není komunikativní, při hře s dětmi, ale komunikuje bez ostychu, umí být při hře s dětmi hlučný, na pokyn učitele nereaguje a spíše sklopí hlavu.

U (já)- Při hře byl klidný a méně komunikativní. Hra jej nadchla, jelikož hrál se svým nejlepším kamarádem a také vyhrál. Dle mého názoru si Marek hru dobře promyslel a měl jasno, kterou cestou se vydá.

**Martina (5,5 let)**

TŘ – Komunikativní, velmi snaživá, na podněty učitele reaguje, mateřskou školu navštěvuje pravidelně, zadaný úkol dokončí, ráda zpívá, umí mnoho básniček. Občas na vyzvání k aktivitě či úkolu odpoví: „*nechce se mi*“.

U (já) – Martina se při hře snažila ale měla zájem spíše o ty jednodušší zadání. Když se jí podařilo splnit jednodušší zadání, chtěla zkusit i těžší. Na mé otázky při hře odpovídala.

**Jiří (5,5 let)**

TŘ – Komunikativní, v MŠ si většinou hraje se svým mladším bratrem. Zadaný úkol dokončí, rád pomůže mladšímu, na pokyny učitele reaguje, občas stydlivý, dodržuje dohodnutá pravidla.

U (já)- Při hře odpovídal na mé otázky a snažil se zvolit tu nejkratší cestu, i když se mu to nakonec nepodařilo. Své zklamání, ale nedával najevo, ale naopak si chtěl zahrát znovu, aby vyhrál.

**Natálie (5,5 let)**

TŘ – Komunikativní, iniciativní, zadaný úkol dokončí, ráda plní úkoly, její docházka do MŠ je pravidelná, má ráda zpěv, při hře není konfliktní, ráda pomůže druhému, na pokyn učitele poslechne, vstřícná.

U (já)- Při hře byla aktivní a hru dokázala dokončit. Dále se snažila vytvářet alternativy, jak změnit části hry, které se jí nedařily dát dohromady. Nepotřebovala pomoc učitele.

**4.5 Realizace sady strategických her**

V této podkapitole vám bude představeno celkem 8 strategických her pro děti předškolního věku, které jsem realizovala v mateřské škole v Čejkovicích s celkem 10 dětmi předškolního věku. Jednotlivé hry budou podrobněji představeny a rozepsány. U her budou zmíněni účastníci her, co je hrou rozvíjeno a popis jednotlivých her a pravidla konkrétní hry. Dále motivace, která bude použita pro děti, aby je hra zaujala a také průběh jednotlivých her.

Dle mého názoru se v mateřských školách zřídka objevují hry s prvky strategického či logického myšlení a uvažování. V této aplikační části jsem chtěla poukázat na mnoho her, které podporují vytváření strategií u dětí předškolního věku. Řekla bych, že mnoho paní učitelek se těmto hrám vyhýbá, protože si myslí, že tyto hry do mateřské školy nepatří a jsou

pro děti ještě těžké a nedokážou se s těmito hry „poprat“. Chtěla bych, zde poukázat, že tomu, tak úplně není a pokud se dítěti hra řádně vysvětlí a bude ji procvičovat, tak dokáže nad hrou uvažovat a dojít k cíli. Mým cílem bylo navrhnout sadu strategických her a aplikovat je ve vybrané mateřské škole s dětmi předškolního věku.

#### **4.5.1 Kolik zbylo figurek?**

**Téma:** Tučňáci na Antarktidě

##### **Účastníci hry**

Hry „Kolik zbylo figurek?“ se účastnila jedna dívka jménem Ráchel ve věku 6 let a chlapec jménem Šimon také ve věku 6 let.

##### **Cíle z pohledu učitele:**

- Podpořit u dítěte strategické myšlení
- Rozvíjet u dítěte orientaci v rovině
- Rozvíjet u dítěte manipulační dovednosti

##### **Cíle z pohledu dítěte:**

- Aplikovat strategické kroky
- Orientovat se v rovině
- Manipulace s figurkami

##### **Kompetence:**

- Dítě aplikuje strategické prvky
- Dítě se dokáže orientovat v rovině
- Dítě dokáže manipulovat s figurkami

##### **Pedagogické strategie:**

Organizační forma: Hra

Metody: Rozhovor

Pomůcky a prostředky: Figurky tučňáků, hrací deska

### Popis a pravidla hry

Tato hra je určena pouze pro jednoho hráče. Hráč si naskládá do čtvercové sítě tučňáka, celkem 35 figurek tak, aby zaplnil všechna pole, ale jedno pole musí zůstat volné. Pravidlem této hry je, že hráč může přeskočit pouze jednu figurku, a to buď směrem dopředu, směrem dozadu, směrem vpravo nebo vlevo do volného pole. Hráč nesmí figurky přeskakovat do kříže. Tu figurku, kterou hráč přeskočí si může vzít a odložit ji stranou. Důležité při této hře je, aby hráč nasbíral co nejvíce figurek, tudíž, aby na herním poli zůstalo co nejméně figurek tučňáků, nejlépe, aby nezůstala na herním poli ani jedna figurka. Než hráč započne hru, může si promyslet své tahy nebo může své tahy promýšlet během započaté hry. Cílem této hry je, aby na čtvercové síti nezůstala ani jedna figurka tučňáka.

### Motivace

V dopoledních činnostech jsem vyzvala jednu dívku a jednoho chlapce předškolního věku, aby přišli za mnou ke stolu, že mám pro ně přichystanou hru. Dívku a chlapce jsem motivovala otázkou: „*Ráchel a Šimone víte, že tučňáci mohou žít na Antarktidě? A víte také, že mohou přeskakovat ledové kry? Kra, to je takový velký kus ledu. Co kdybyste si na takové tučňáky zahrály?*“

### Průběh hry v praxi

Hru začínala jako první Ráchel. Nejprve jsem objasnila oběma dětem pravidla hry, že nejprve musí naskládat na čtvercovou síť všechny tučňáky a jedno pole musí být volné. Dále jsem Ráchel sdělila, že může přeskakovat pouze dopředu, dozadu, vpravo a vlevo. Upozornila jsem, že nesmí přeskakovat do kříže a můžou přeskočit pouze jednoho tučňáka nikoli více. Toho tučňáka, kterého přeskočí si může dát stranou a její cíl je, aby posbírala nejlépe všechny figurky tučňáků. Nakonec jsem se Ráchel zeptala, jestli rozumí pravidlům hry a zda ví, jak hru hrát.

Ráchel si vyskládala figurky na plochu tučňáka a jedno pole nechala volné. Poté začala přeskakovat a sbírat figurky. Bylo vidět, že dívka hru pochopila a snažila se, co nejrychleji nasbírat nejvíce figurek. V jednu chvíli přestála hru hrát a přemýšlela, jak bude postupovat dál, a tak jsem se jí zeptala: „*Myslíš, že jsou tu figurky, které jdou ještě přeskočit?*“ Odpověděla: „*Nevím, musím přemýšlet*“. Po této odpovědi, přišla na to, že je tam ještě figurka, kterou může získat. Poté mi sdělila: „*Už více přeskočit nejde, zbylo sedm figurek, mám ráda těžké hry*“.

Jako druhý začal hrát Šimon. Šimonovi jsem zopakovala pravidla a průběh hry ještě jednou. Když jsem se zeptala, jestli všemu rozumí, tak kývl hlavou, že ano. Šimon si vyskládal figurky na herní pole a začal hrát. V půlce hry Šimon přestál hrát a já se jej zeptala: „*Viš, jak budeš postupovat dál?*“ Jeho odpověď: „*Kýval hlavou do stran, že neví*“. Moje odpověď: „*Zkus se zaměřit na tuhle část, já myslím, že vidím ještě dost figurek, které jdou přeskočit*“ (ukázala jsem, na kterou část se má zaměřit). Šimon po mojí nápovědě začal znovu hrát. Na konci hry Šimon přestál hrát a já se jej opět zeptala: „*Jde ještě přeskočit další figurka?*“ Jeho odpověď: „*Kývání hlavou do stran*“ Moje otázka: „*Kolik ti zbylo na herním poli celkem figurek?*“ Jeho odpověď „*devět*“. Poté od hry odešel za jinou činností.

#### 4.5.2 Vyřešíš rébus?

**Téma:** Barvy a tvary

##### Účastníci hry

Hry „Vyřešíš rébus?“ se účastnil jeden chlapec jménem Adam ve věku 6 let a Amálie ve věku 6 let. Adam je chlapec se speciálními vzdělávacími potřebami s 3 stupněm podpůrného opatření a má přiděleného asistenta pedagoga.

##### Cíle z pohledu učitele:

- Rozvíjet u dítěte strategické myšlení
- Rozvíjet u dítěte analyticko – syntetické myšlení

##### Cíle z pohledu dítěte:

- Aplikovat strategické prvky hry
- Uspořádat části do správného pořadí

##### Kompetence:

- Dítě dokáže aplikovat strategické kroky
- Dítě uspořádá destičky do správného pořadí

##### Pedagogické strategie:

Organizační forma: Hra

Metody: Rozhovor

Pomůcky a prostředky: Kniha s rébusy, destičky s různými tvary

### **Popis a pravidla hry**

Hra „Vyřešíš rébus“ je hra pro jednoho hráče. Hráč si z knížky vybere jeden nebo více zadání z několika rébusů a snaží se jej vyřešit. Vybere si destičky s tvary a začne je umísťovat tak aby, barevný vzor odpovídal barevnému vzoru, které má dítě v zadání. Hráč musí mít správně tvar i barvu tvaru, které jsou v zadání a také musí být správné pořadí tvarů. Tvary musí být umístěny barevnou stranou (lícem) nahoru. Destičky s tvary si skládá hráč v ruce nebo může využít stojánek.

### **Motivace**

V dopoledních činnostech jsem vyzvala jednu dívku a jednoho chlapce předškolního věku, aby zamnou přišli ke stolu, že mám pro ně připravenou hru pod názvem „Vyřešíš rébus?“ Dívku a chlapce jsem motivovala Otázkou: *„Amálko a Adame, pojd'te prosím zamnou ke stolu, musím vám něco říct. Představte si, že se mi po cestě k vám do mateřské školy přeházely všechny destičky s tvary. Že mi je pomůžete znovu poskládat podle předlohy?“*

### **Průběh hry v praxi**

Hru začínal jako první Adam. Jak už jsem zmiňovala výše, Adam je chlapec se speciálními vzdělávacími potřebami, ke kterému je přidělena asistentka pedagoga, která při hře dohlížela na chlapce. Nejprve jsem Adamovi objasnila pravidla hry, aby měl na paměti, že je důležité, aby vybral správné destičky s tvary ve správném pořadí a v barvě, které je v zadání. Poté jsem se Adama zeptala, zda pravidlům hry rozumí a sdělil mi, že ano a poté jsem mu, řekla, že nejprve začneme s jednodušším zadáním a postupně budeme přecházet na složitější varianty zadání varianty zadání.

Před Adamem byly rozházeny destičky s tvary a já mu vybrala první rébus z knihy zadání, kde měl hráč poskládat tvar z dvou destiček. Když měl Adam tvar poskládaný, řekla jsem ať se podívá ještě jednou do knihy a zkontroluje si, zda tvar poskládal správně. Jeho odpověď byla: *„Ano, mám to správně.“* Poté jsem vybrala další předlohu v rébusu, aby ji zkusil vyřešit. Chlapec byl velice nadšený a neustále mi odpovídal: *„Chci další úkol!“* Chlapci jsem neustále na jeho požádání poskytovala těžší rébusy, které se skládaly až ze čtyř destiček s tvary. U jednoho rébusu, který se skládal ze čtyř destiček se chlapec pozastavil a začal se vztekat, že si se zadáním neví rady. Snažila jsem se chlapce uklidnit a řekla jsem mu, že mu s rébusem pomůžu a spolu jej vyřešíme. Chlapec mi odpověděl *„anóó!“* Přisedla jsem si k Adamovi a zeptala jsem se ho: *„Co myslíš, která destička bude jako první?“* Odpověděl mi: *„tahle modrá hvězda“*, dále má otázka zněla: *„a kterou destičku vybereš jako další?“*



Odpověděl: „*Možná tuhle červenou*“. Odpověděla jsem: „*Ano tuhle taky, ale musíš vybrat ještě jednu, která bude před červenou, aby ti vyšel ten správný tvar jako v zadání*“. Adam našel poslední správnou destičku. Moje odpověď: „*Tak a teď už víš, jak mají jít destičky za sebou, tak je zkus jen správně nastavit a budeš mít tvar hotový*.“ Adam chvíli přemýšlel a zkusil destičky různě otáčet, aby mu vznikl požadovaný tvar. Adam: „*hotovo, je to stejný?*“ Moje odpověď: „*Ano, máš to správně jsi velmi šikovný!*“

Jako druhá hráčka přišla ke stolu Amálie. I Amálii jsem zopakovala pravidla hry a poté jsem se jí zeptala, zda hře rozumí a jestli je připravená hrát. Odpověděla mi: „*Ano*“. Stejně jako u Adama jsem i Amálii nejprve vybrala zadání, které je jednodušší a skládalo se ze dvou destiček. Dívka prvních pár zadání poskládala správně. Moje otázka tedy zněla: „*Amálko, vidím, že jsi šikovná a zatím jsi vše poskládala správně. Co kdybys zkusila i obtížnější zadání?*“ Amálie: „*Zkusím, ale jenom jedno*.“ Vybrala jsem Amálii zadání, které se skládalo ze tří destiček. Amálie mi odpověděla: „*Mě už to nebaví, můžu si jít hrát?*“ Moje odpověď: „*Pojď zkusíme to spolu a uvidíš, že poskládáme správný tvar*.“ Amálii jsem tedy pomohla poskládat správný tvar a abych ji ještě mohla dát další úkol, zkusila jsem ji motivovat tím, že jsem jí řekla, že si může v rébusu vybrat jaký tvar chce. Amálie si vybrala opět tvar, který se skládal ze dvou destiček a moje otázka zněla: „*Amálko, proč jsi si vybrala zrovna tento tvar?*“ Amálie: „*Protože je lehký a já ráda dělám jen lehké úkoly*“. Amálie si tedy vybrala několik úkolů, které byly jednodušší a poté odešla za jinou činností. Neváhala jsem a šla jsem za Amálií znovu a zeptala se jí: „*Amálko, a co kdyby sis příště zahrála hru piškvorky? Znáš ji? Třeba tě bude více bavit než tahle*.“ Amálie: „*Ano! Tu hraji s tatínkem! Tam jsou ty křížky a kolečka*.“

### 4.5.3 Kdo najde nejkratší cestu?

**Téma:** Hledáme nejkratší cesty

#### Účastníci hry

Hry „Kdo najde nejkratší cestu“ se účastnila chlapecká dvojice Marek ve věku 5,5 let a Jiří ve věku 5,5 let.

#### Cíle z pohledu učitele:

- Podpořit u dítěte orientaci v rovině
- Vysvětlit dítěti pravidla hry

- Podpořit u dítěte strategické myšlení

**Cíle z pohledu dítěte:**

- Najít nejkratší cestu
- Uvědomit si a respektovat pravidla hry
- Aplikovat strategické myšlení

**Kompetence:**

- Dítě se dokáže najít nejkratší cestu
- Dítě chápe vysvětlená pravidla hry
- Dítě dokázalo najít správnou cestu k cíli

**Pedagogické strategie:**

Organizační forma: Hra

Metody: Rozhovor, vysvětlení

Pomůcky a prostředky: dvě barevné pastelky, herní kostka s puntíky od 1-6, papír s cestami

**Popis a pravidla hry**

Hra „Kdo najde nejkratší cestu“ je stolní hra pro dva a více hráčů. Každý hráč si vybere pastelku jiné barvy. Všichni hráči zaznačí svojí pastelkou nahoře v kolečku pod název „start“ puntík, aby bylo jasné kolik hráčů hraje. Poté mají hráči i kostku s puntíky od 1-6. Cílem této hry je, aby se hráč dostal jako první nejkratší cestou do cíle. Pokud tedy hráč hodí kostkou a padnou mu na kostce 4 puntíky, tak si vezme svojí barvu pastelky a vybarví 4 puntíky, kterými si značí cestu k cíli. Další hráči můžou takticky jít stejnou cestou, kterou zvolil protihráč nebo si zvolí jinou cestu, která je podle nich kratší než protihráčova.

**Motivace**

V dopoledních činnostech jsem vyzvala dvojici předškolního věku Marka a Jiřího, aby zamnou přišli ke stolu, že mám pro ně přichystanou hru pod názvem „Kdo najde nejkratší cestu?“ Oba chlapce jsem motivovala otázkou: *„Marku a Jiří, chtěla bych vám ukázat takovou mapu, podle které jsem dneska přišla k vám do mateřské školy, ale moc mě bolí nohy, protože jsem šla dlouhou cestou. Prosím, pomůžete mi najít nejkratší cestu, aby mě příště až za vámi zase přijdu tolik nebolely nohy?“*

### Průběh hry v praxi

Než chlapci začali hru hrát, tak jsem je nejprve seznámila s pravidly hry. Chlapcům jsem ukázala, kde je „start“ a kde je „cíl“. Každý z chlapců si vzal pastelku jiné barvy a svoji barvu zaznačili nahoře ve velkém kolečku „start“. Také jsem chlapcům sdělila, že vedou od startu dvě cesty a můžou jít oba tu stejnou nebo může každý zvolit jinou. Dále jsem se chlapců zeptala, jestli rozumí pravidlům a odpověděli mi, že ano.

Hru jako první začínal Marek, který hodil kostkou, na které padlo 5 puntíků. Marek nejprve chvíli přemýšlel a zvolil cestu „napravo“ a postupně počítal a zakresloval 5 koleček. Poté házel kostkou Jiří, kterému padlo na kostce 6 puntíků. Jiří bez přemýšlení takticky zvolil stejnou cestu, kterou Marek. Moje otázka na Jiřího zněla: „*Jirko, proč jsi zvolil stejnou cestu jako Marek?*“ Odpověď Jiřího: „*No, přece protože je nejkratší*“. Dále házel kostkou Marek, kterému na kostce padly 4 puntíky. Marek označoval puntíky směrem dolů. Poté házel kostkou Jiří, kterému padlo na kostce 6 puntíků. Jiří tentokrát pokračoval vrchní cestou. Dále házel kostkou Marek, kterému padly na kostce 4 puntíky. Moje otázka zněla: „*Marku, jak budeš postupovat dále?*“ Jeho odpověď: „*Budu vybarvovat puntíky, které jdou dolů, ty jsou blíž k cíli*“. Dále házel kostkou Jiří, kterému padlo na kostce 6 puntíků. Jiří zaznačil puntíky opět nahoře a poté prohlásil: „*Ne, to je špatně, achjo*“. Moje otázka zněla: „*Jirko, proč jsi myslíš, že jsi označil puntíky špatně?*“ Jeho odpověď: „*Marek už bude v cíli a vyhraje a já prohraju*“. Jirkovi jsem řekla, že ještě není všechno ztraceno a stále má šanci vyhrát, ale musí si promyslet, zda změnit cestu nebo jít touto, kterou jde. Dále hrál Marek, kterému padlo na kostce 5 puntíku a zaznačil je a dostal se do cíle, čímž vyhrál, a tudíž našel tu nejkratší cestu. Jirku jsem podpořila, aby hru dohrál a také se dostal do cíle. Po dalších dvou hodech i Jirka doputoval k cíli, ale zvolil delší cestu.

#### 4.5.4 Existuje jen jedna cesta k řešení?

**Téma:** Skládáme tangramy

#### Účastníci hry

Hry „Existuje více možností?“ se účastnila dívka předškolního věku jménem Martina a chlapec předškolního věku jménem Ondřej ve věku 7 let.

#### Cíle z pohledu učitele:

- Rozvíjet u dítěte strategické myšlení
- Rozvíjet u dítěte kreativitu a představivost

**Cíle z pohledu dítěte:**

- Aplikovat strategické prvky
- Dokončit obrázek s použitím různých geometrických tvarů

**Kompetence:**

- Dítě dokáže aplikovat strategické prvky
- Dítě dokáže poskládat obraz z geometrických tvarů

**Pedagogické strategie:**

Organizační forma: Hra

Metody: Rozhovor, vysvětlení

Pomůcky a prostředky: Desky s různými vzory k doplnění, geometrické tvary

**Popis a pravidla hry**

Hra „Existuje více možností?“ je hra pro jednoho hráče. Hráč si vybere z několika předloh, do kterých bude vkládat jednotlivé geometrické tvary, tak aby poskládal správný obrázek. Jednotlivé vzory nabízejí různé stupně složitosti a umožňují pokroky v učení.

**Motivace**

V dopoledních činnostech jsem vyzvala dívku a chlapce předškolního věku, aby zamnou přišli ke stolu, že mám pro ně přichystanou hru. Dívku a chlapce jsem motivovala otázkou: *„Martino a Ondřeji, můžete přijít zamnou? Musím vám něco ukázat. Když jsem přišla za vámi do třídy, tak se mi přeházely všechny geometrické tvary, které byly vyplněny v těchto obrázcích. Pomůžete mi je znovu poskládat.“*

**Průběh hry v praxi**

Jako první začala hrát hru Martina. Martině jsem znovu zopakovala, jak se hra hraje a poté jsem se jí zeptala, zda všemu rozumí. Martina odpověděla, že ano. Poté jsem Martině vybrala ze sady obrázků nejprve ten jednodušší. Byl to obrázek s číslem 4., kde měla Martina za úkol poskládat dům z geometrických tvarů. Martina poskládala obrázek velmi rychle a prohlásila: *„Jó, poskládala jsem to, chci těžší!“* Neváhala jsem a vybrala jsem Martině obrázek s číslem 6., kde bylo za úkol poskládat obrázek kočky. Když Martina začala skládat obrázek kočky, několikrát obrázek předělávala, jelikož ji některé tvary v obrázku neseseděly a nemohla se tak dobrat ke konci. Martině jsem sdělila: *„Tuhle část máš dobře, zkus se zaměřit na tuhle druhou část, tam bude jiný tvar“* Dívka se po mojí radě na druhou část zaměřila a zkoušela

tvary předělat tak, aby byly správně. Sdělila mi: „*Tenhle trojúhelník tam nebude. Asi tam bude tento čtverec.*“ Odpověděl jsem jí: „*Ano, zkus, jestli tam bude sedět*“ Martina odpověděla: „*Ano, je to správně, zvládla jsem to!*“

Dále přišel hrát hru Ondřej. Vysvětlila jsem mu, jak se hra hraje a zeptala jsem se ho, zda hře rozumí a jestli můžeme začít hrát. Odpověděl „*Ano*“. I když mi Ondřej odpověděl, že hře rozumí nebyla jsem si zcela jistá, zda mluví pravdu, protože mi přišlo, že mě chlapec nevnímá. I tak jsem nejprve Ondřejovi, tak jako Martině vybrala nejprve jednodušší předlohu s číslem 3., kde měl chlapec za úkol poskládat z geometrických tvarů obrys šneka. Ondřej obrys šneka poskládal hned a sdělil mi: „*To bylo lehké, ještě jeden takový lehký chci*“ Ondřeje jsem se zeptala: „*Nechceš raději zkusit trochu těžší? Vidím, že ti to jde a si šikovný.*“ Odpověděl mi: „*Ne, těžký nechci*“. I tak jsem chlapci vybrala obrázek o stupeň těžší, než měl ten předešlý. Byl to obrázek s číslem 4., kde měl chlapec poskládat obrázek motýla. Když uviděl předlohu odpověděl: „*Néé, tenhle nechci.*“ Chlapce jsem se snažila motivovat: „*Vždyť já ti pomůžu a poskládáme jej spolu, co ty na to?*“ Ondřej se tedy pokusil obrázek poskládat, ale několikrát se jej snažil předělat, jelikož mu některé tvary neseseděly. Sdělila jsem mu: „*První křídlo motýla máš poskládané správně, zkus i podobně poskládat to druhé.*“ Ondřej zkusil druhé křídlo poskládat podle mých rad. A sdělil mi: „*Když tento větší trojúhelník vyměním za tento, tak to bude už správně, že?*“ Odpověděla jsem mu: „*Přesně tak, teď si to poskládal správně!*“

#### 4.5.5 Kdo získá 5 symbolů?

**Téma:** Ve společnosti her

#### Účastníci hry

Hry „Kdo získá 5 symbolů?“ se účastnila dvojice předškolního věku Amálie ve věku 6 let a Markéta ve věku 5,5 let.

#### Cíle z pohledu učitele:

- Rozvíjet u dítěte strategické myšlení
- Rozvíjet u dítěte orientaci v rovině
- Rozvíjet u dítěte manipulační dovednosti

#### Cíle z pohledu dítěte:

- Aplikovat strategické prvky

- Orientovat se v rovině
- Sestavit řadu z pěti stejných symbolů (diagonálně, horizontálně, vertikálně)

**Kompetence:**

- Dítě se dokáže orientovat v rovině
- Dítě aplikuje strategické prvky
- Dítě sestaví řadu z pěti stejných symbolů

**Pedagogické strategie:**

Organizační forma: Hra

Metody: Rozhovor, vysvětlování

Prostředky a pomůcky: Čtverečková tabulka, symboly – křížků, koleček

**Popis a pravidla hry**

Hra „Kdo získá 5 symbolů“ je strategická hra pro dva hráče při které spolu hráči soupeří proti sobě. Hráči pokládají na čtvercovou hrací desku symboly – křížky a kolečka. Ten, kdo vytvoří nepřerušenu řadu pěti svých značek v horizontálním, vertikálním nebo diagonálním směru, vyhrává.

**Motivace**

V dopoledních činnostech jsem vyzvala dvojici předškolního věku Amálii ve věku 6 let a Markétu ve věku 5,5 let, aby zamnou přišli ke stolu, že mám pro ně připravenou hru. Dívky jsem motivovala otázkou: „*Amálko a Markétko, pojd'te zamnou, chtěla bych vám představit jednu zajímavou hru, kterou možná znáte nebo jste ji třeba někdy i hrály*“.

**Průběh hry v praxi**

Ještě před tím, než začaly dívky hru hrát, tak jsem je seznámila s pravidly hry. Amálie mi pověděla, že hru hraje s jejím otcem a pravidla zná, a tak si vzala slovo a sama vysvětlila pravidla Markétě a také jí sdělila, že ten, kdo má kolečka, tak začíná jako první. Dívkám jsem řekla, že si nejprve si zahrají na 4 symboly a poté můžou zkusit na 5 symbolů. Dále jsem se děvčat zeptala, zda pravidlům rozumí a odpověděly, ano.

Amálie se ujala symbolů koleček a Markéta si vzala jako symboly křížky. Amálie prohlásila: „*Kolečka přece začínají a ty mám já.*“ Amálie tedy vložila svůj symbol do středu čtvercové sítě. Markéta neváhala a svůj symbol vložila hned vedle Amálie. Markéta se snažila svými

symboly budovat cestu svisle dolů, ale Markéta ji blokovala, aby Amálie nevytvořila nepřerušenu řadu 4 koleček. Nakonec vyhrála Amálie. Jelikož byly dívky šikovné, tak jsem jim navrhla, aby si zkusily zahrát na 5 symbolů, tak jak se to hraje běžně. Obě dívky souhlasily. Opět začínala hra Amálie, která měla symbol – kolečko. Amálie vložila svůj symbol do čtvercové sítě do pravého rohu nahoře. Markéta nezaváhala a vložila svůj symbol – křížek hned pod kolečko. V průběhu hry jsem si několikrát všimla, že Amálie mohla již vyhrát, ale nevšila si nepřerušené řady čtyř symbolů, ke kterým by vložila pátý symbol. Tohle se stalo ve směru diagonálním, které dívky přehlížely. Lépe se jim pracovalo ve směru horizontálním a vertikálním, které nepřehlédly. I v tomto druhém kole vyhrála opět Amálie, což potvrzuje fakt, který jsem zmiňovala již výše v teoretické části, že ten, kdo v této hře začíná jako první má velkou šanci na vítězství.

#### **4.5.6 Jak se řeší hlavolamy?**

**Téma:** Záhadné hlavolamy

##### **Účastníci hry**

Hry „Poskládáš hlavolam?“ se účastnila dvojice předškolního věku Natálie ve věku 5,5 let a Jiří ve věku také 5,5 let.

##### **Cíle z pohledu učitele:**

- Rozvíjet u dítěte strategické myšlení
- Rozvíjet u dítěte manipulační dovednosti

##### **Cíle z pohledu dítěte:**

- Aplikovat strategické prvky hr
- Poskládat 3D kostku podle zadání

##### **Kompetence:**

- Dítě dokáže sestavit 3D kostku dle zadání
- Dítě aplikuje strategické prvky

##### **Pedagogické strategie:**

Organizační forma: Hra

Metody: Rozhovor, vysvětlení

Pomůcky a prostředky: Karty se zadáním, dřevěné části

### Popis a pravidla hry

Hra „Poskládáš hlavolam?“ je hra strategická a taktická hra pro jednoho hráče. V této hře najdeme 7 karet s úkoly a 1 kostku, která se skládá ze 7 dřevěných dílků a také hrací desku. Hráč položí všech 7 dílů kostky a hrací desku na stůl. Vedle položí hráč karty s úkoly. Hráč si následně vytáhne úkol a umístí na hrací desku dílky, které jsou na kartě uvedené. Hráčovým úkolem je nyní umístit zbylé dílky tak, aby vytvořil kostku tedy krychli.

### Motivace

V dopoledních činnostech jsem vyzvala dvojici předškolního věku Natálii a Jiřího, aby zamnou přišli ke stolu, že mám pro ně připravenou hru. Dívku a chlapce jsem motivovala otázkou: „*Natálko a Jirko, pojd'te prosím zamnou, chci vám představit novou hru, kterou tady v mateřské škole určitě nemáte. Víte, co je to krychle? To je takový geometrický tvar, který si zkusíte poskládat z různých dílků.*“

### Průběh hry v praxi

Natálii a Jiřího jsem obeznámila s pravidly a popisem hry. A obou dětí jsem se zeptala, zda pravidla chápou. Děti odpověděly, že ano. Nejprve začala s hrou Natálie, která si vybrala kartu s číslem 11. Natálka začala průběžně skládat části dřevěných kostek na její předlohu, kterou si vybrala. Předloha vypadala na první pohled složitě, ale poradila s ní a část krychle hravě poskládala. Poté mi řekla, že by chtěla těžší předlohu. Spolu jsem vybraly předlohu s číslem s číslem 2., která byla složitější, než ta předešlá. Natálie pomalu skládala a občas se pozastavila a říkala: „*Hmm, musím to udělat asi jinak.*“ Zeptala jsem se jí, jestli nepotřebuje pomoci, ale hned odsekla, že ne a pokračovala dále. Nakonec se jí podařilo krychli postavit a vykřikla: „*Jó, zvládla jsem to, můžu ještě jednu?*“

Jako druhý byl na řadě Jiří, kterému jsem dala vybrat předlohu, kterou by chtěl skládat. Vybral si předlohu s číslem 20. Poté si vzal další kartičku, kde byla vyobrazena čtvercová síť, na kterou začal skládat barevné části krychle. Tahle předloha Jiřího dosti potrápila, ale sám mi sdělil, že to zvládne bez moji pomoci. Jirky jsem se zeptala: „*Proč začínáš zrovna s touto částí?*“ Odpověď Jiřího: „*Protože ona musí být dole a pak tam postavím další.*“ Chvilí trvalo, než přišel na to, jak začít a několikrát části měnil, ale dobral se k výsledku a část krychle poskládal a měl velkou radost.



#### **4.5.7 Kdo se stane vítězem?**

**Téma:** Poznáváme deskové hry

##### **Účastníci hry**

Hry „Kdo se stane vítězem?“ se účastnila čtveřice dětí předškolního věku Ráchel, Amálie, Šimon a Jiří.

##### **Cíle z pohledu učitele:**

- Rozvíjet u dítěte strategické myšlení
- Rozvíjet u dítěte manipulační dovednosti

##### **Cíle z pohledu dítěte:**

- Aplikovat strategické kroky
- Sestavit barevnou kombinaci z žetonů

##### **Kompetence:**

- Dítě se dokáže orientovat v prostoru
- Dítě dokáže sestavit barevnou kombinaci z žetonů

##### **Pedagogické strategie:**

Organizační forma: Hra

Metody: Rozhovor, vysvětlení

Pomůcky a prostředky: Hrací deska, barevné žetony, kartičky se zadáním, stojan na kartičky

##### **Popis a pravidla hry**

Strategickou hru „Kdo se stane vítězem?“ mohou hrát 2 až 4 hráči. Hráči postupně umísťují na hrací desku žetony podle barevných kombinací natištěných na hráčových kartách. Chování protihráčů může hráči uškodit nebo naopak pomoci. Jako první si hráč vylosuje celkem 4 karty a vloží je do svého stojanu, tak aby je protihráči neviděli. Na každé kartě jsou zobrazeny kombinace čtyř barev. Hráči se střídají na tahu a vkládají vždy jen jeden žeton libovolné barvy na herní desku. Žetony mohou hráči umístit i na sebe. Hráč se přitom snaží poskládat barevnou kombinaci, ze svých karet pomocí barevných žetonů.

##### **Motivace**

V dopoledních činnostech jsem vyzvala předškolní děti, aby zamnou přišly ke stolu, že mám pro ně připravenou novou hru, kterou ve školce ještě nemají. Děti jsem motivovala: „*Ráchel, Amálie Šimone a Jiří, pojďte prosím zamnou. Představím vám novou hru, kde budete skládat barevné žetony podle kartiček a vyhraje ten nejrychlejší.*“

### **Průběh hry v praxi**

Všechny čtyři děti, které si přišly hru zahrát jsem znovu obeznámila s pravidly hry. Zdůraznila jsem dětem, že budou postupně umísťovat na hrací desku žetony podle barevných kombinací, které budou mít na svých kartách. Děti jsem se zeptala, zda pravidlům hry rozumí a jestli můžeme začít hrát. Děti odpověděly ano. Každý hráč si vylosoval nejprve čtyři karty, tak aby to ostatní hráči neviděli a poskládali je do stojanu, který měli před sebou. Jako první umístila barevné kolečko na hrací desku Ráchel a poté se vystřídali na tahu další hráči, kteří se snažili umístit na hrací desku své barevné kombinace podle svých vylosovaných karet. Šimon, který měl na hrací desce poskládanou barevnou kombinaci jako na kartě, svou kartu ukázal ostatním, kteří zkontrolovali, zda je sestavená kombinace na desce správná jako na kartě. Šimon následně z desky sejmul své barevné žetony a vrátil je zpátky na barevné hromady. Další, kdo měl sestavenou barevnou kombinaci byla Ráchel, která svoji kartu ukázala ostatním, kteří ji zkontrolovali, jestli je kombinace správně sestavená. Poté hráči zkontrolovali kartu Amálii a následně Šimonovi. Následně začali hráči skládat barevné kombinace i na sebe. Hru vyhrál Šimon, který poskládal kombinace ze všech karet. Následně vyhrál Jiří a poté Ráchel s Amálií.

#### **4.5.8 Poskládáš správnou cestu?**

**Téma:** Stavíme cesty

#### **Účastník hry**

Hry „Poskládáš správnou cestu?“ se účastnil chlapec předškolního věku jménem Ondřej ve věku 7 let.

#### **Cíle z pohledu učitele**

- Rozvíjet u dítěte strategické prvky
- Rozvíjet u dítěte manipulační dovednosti
- Rozvíjet u dítěte orientaci v rovině

**Cíle z pohledu dítěte**

- Aplikovat strategické prvky
- Vytvořit cestu dle zadání s využitím všech dílků
- Orientovat se v rovině

**Kompetence**

- Dítě aplikuje strategické prvky
- Dítě sestaví z dřevěných dílků správnou cestu dle zadání
- Dítě se orientuje v rovině

**Pedagogické strategie:**

Organizační forma: Hra

Metody: Rozhovor, popis

Pomůcky a prostředky: Šest dřevěných dílků, karty se zadáním, hrací deska

**Popis a pravidla hry**

Tuhle strategickou hru může hrát pouze jeden hráč. Hráč si vylosuje kartu se zadáním a postaví začátek cesty a poté doplní zbylé dílky. Hráč má dalších šest dřevěných dílků, ze kterých staví cestu. Hra má několik úrovní obtížnosti. Každá cesta začíná červeným políčkem a končí druhým červeným políčkem na opačné straně. Dřevěné části se mohou pokládat jakoukoliv stranou nahoru rub/líc, podle potřebné orientace. Dílky se mohou skládat jen na bílá políčka. Modrá políčka jsou pro hráče překážkami. Dílek se nesmí dotýkat jiného dílku pouze rohem.

**Motivace**

V dopoledních činnostech jsem chlapce motivovala otázkou: „*Ondro, chtěla bych ti představit hru ve které se staví cesty z dřevěných dílků. Půjdeš mi pomoci sestavit správnou cestu?*“

**Průběh hry praxi**

Přivolala jsem ke stolu Ondřeje, kterému jsem znovu popsala hru a vysvětlila pravidla hry. Poté jsem se Ondřeje zeptala, zda rozumí pravidlům hry. Odpověděl, že ano. Před Ondřeje jsem položila čtvercovou síť v podobě desky, kterou si vybral a na které byly vyplněny

některé čtverečky tzn. že tam, kde jsou vybarveny modře se nesmí krýt s dřevěnými dílky. Ondřej si vzal první dílek a začal stavět cestu od červeného čtverečku, který znázorňoval začátek. Poté vzal další a další. Když byl v půlce cesty, tak se vrátil na začátek a začal u něj měnit tvary dílků, jelikož mu neseseděly a překrývaly by se, což se nesmí. Zeptala jsem se Ondřeje: „*Ondro, který dílek vyměníš a proč?*“ Ondřej: „*Asi tenhle modrý vyměním za zelený*“ Odpověděla jsem: „*Ano, jdeš správnou cestou*“. Ondřej se vyskládal správnou cestu a dostal se do cíle.

## 5 EVALUACE SADY STRATEGICKÝCH HER

V této části se věnuji hodnocením a průběhu osmi strategických her, které jsem realizovala s celkem deseti dětmi předškolního věku v Mateřské škole v Čejkovicích. Také zde představím i reflexi paní učitelky, které byla po celou dobu realizace her přítomná. Paní učitelka mi vždy po dokončení her podala zpětnou vazbu. Nakonec přikládám shrnutí evaluace sady strategických her s klady i zápory z mojí strany i ze strany učitelky.

### 5.1 Vlastní reflexe

#### Strategická hra č. 1 „Kolik zbylo figurek?“

Pro tuhle hru jsem nejprve zvolila motivaci, které souvisela s tučňáky, a tím jsem se snažila dívku jménem Ráchel a chlapce jménem Šimon vtáhnout do hry. Dle mého názoru jsem zvolila vhodnou motivaci, jelikož dívka zamnou okamžitě přiběhla a dožadovala se této hry i chlapec zamnou přiběhl. Nejprve jsem dětem vysvětlila pravidla této hry a také jim předvedla, jak se hraje, aby měly představu. Poté jsem se obou dětí zeptala, zda hru chápou, a kdo ji chce hrát jako první. Jako první začala hru hrát Ráchel. Tahle hra byla pro ni velmi zajímavá a bylo vidět, že pravidla pochopila. Dívka byla motivována k tomu, aby ji zbylo na herní desce co nejméně figurek. U Šimona nastaly v průběhu hry problémy, u kterých si nevěděl rady a nedokázal mi to říci, že neví, jak postupovat dále. Musela jsem se ho několikrát zeptat, zda ví, jak má dále postupovat.

#### Strategická hra č. 2 „Vyřešíš rébus?“

Pro tuhle hru jsem vybrala Amálii a Adama. Obě děti byly nadšeny, jelikož pro ně byla tahle hra zcela nová. Opět jsem jako první vysvětlila oběma dětem pravidla hry. Poté začal hrát jako první Adam. Adamovi jsem dala nejprve vyřešit jednodušší rébus a poté jsem přešla k těžším. U těžších rébusů dostal Adam silně projevoval nervozitu, jelikož se mu nedařilo destičky s tvary správně poskládat. Chlapci jsem řekla, že mu s tím pomůžu a souhlasil. Snažila jsem se ho navést správnou cestou, aby rébus vyřešil sám. Nakonec se to podařilo. Dále začala hru hrát Amálie, která mi už na začátku sdělila, že se jí „nechce“. Snažila jsem se jí do hry vtáhnout tím, že si může sama vybrat rébus, který jí zaujme. S tím souhlasila a vybrala si jednodušší rébus. Všechny rébusy vyřešila, ale těžší odmítala.

**Strategická hra č. 3 „Kdo najde nejkratší cestu?“**

Dle mého názoru jsem motivací moc nezaujala, ale hru přišla hrát dvojice chlapců Marek a Jiří. Chlapci se při této hře nedokázali dohodnout, kdo bude mít jakou barvu pastelky, jelikož chtěli mít oba zelenou. Nakonec se domluvili a já jim vysvětlila pravidla hry. Jako první začal Marek, který hodil kostkou a přemýšlel kterou cestou se vydá. Dále jako druhý házel kostkou Jiří, který dalo by se říci takticky zvolil tu samou cestu jako Marek. Oba chlapci odpovídali na mé otázky ohledně jejich postupu srozumitelně a jistě. V průběhu hry se cesty rozdělily. Marek mi sdělil, že bude označovat kolečka jen směrem dolů, protože to byla dle jeho názoru nejkratší cesta. Jiří se vydal vrchní cestou, která byla delší. I tak vyhrál Marek, který více promyslel cestu a našel tu nejkratší. Jiřímu se tak jeho taktika nevyplatila.

**Strategická hra č. 4 „Existuje více možností?“**

Hru si přišel zahrát Ondřej a Martina. Nejprve jsem oběma dětem vysvětlila pravidla. Začala hrát jako první Martina. Martině jsem na začátku vybrala jednodušší šablonu. Martina šablonu v rychlosti vyplnila a volala, že chce další a těžší. U těžší šablony několikrát tvary přeházela, jelikož ji neseseděly. Ponechala jsem Martinu ještě nějakou dobu přemýšlet, zda přijde na to, kde má chybu. Poté jsem ji navedla na místo, na které se má zaměřit. Nakonec Martina našla správné řešení. Jako další začal hrát hru Ondřej. U Ondřeje jsem si nebyla jistá, zda hru pochopil. Vyžadoval spíše jednodušší předlohy, které se mu podařily poskládat správně. I přes Ondřejovo odmítání těžších zadání jsem mu podala šablonu o stupeň těžší, než ty předešlé. Měl za úkol poskládat obrázek motýla. První křídlo motýla zvládal, ale u druhého se objevil menší problém. I Ondřeje jsem chvíli nechala přemýšlet, jestli nepřijde sám na to, kde má chybu. Hru dokončil.

**Strategická hra č. 5 „Kdo získá 5 symbolů?“**

I u této strategické hry jsem zvolila pro Amálii a Markétu motivaci. Amálie mi sdělila, že hru zná a hraje ji se svým otcem, což jsem viděla jako velké pozitivum. Oběma dívkám jsem i tak znovu objasnila pravidla hry a popsala průběh hry. Jako první začínala Amálie, které si vybrala symboly koleček a okamžitě svolala, že kolečka začínají jako první. Tudíž Amálie vložila svůj symbol doprostřed herní desky. Markéta neváhala a kolečka začala svými křížky blokovat. U hry se vyskytly potíže ve směru diagonálním, které dívky přehlížely a mohly vyhrát již dříve. Spíše vnímaly směr horizontální a vertikální.

**Strategická hra č. 6 „Jak se řeší hlavolamy?“**

Pro tuhle hru jsem zvolila Natálii a Jiřího. Děti jsem motivovala s tím, že jsem jim přinesla hru ve tvaru geometrického, který se nazývá krychle a můžou si ji zkusit poskládat. Obě děti hra zaujala a jako první chtěla hrát Natálie. Hned první předlohu zvládla poskládat sama. Při druhé těžší předloze měla menší problém, který, ale dokázala vyřešit bez mojí pomoci.

Jako druhý přišel vyřešit hlavolam Jiří, který si nejprve vybral jednodušší kartu, kterou zvládl vyřešit sám. Poté nastal problém při těžší předloze, u které Jirka několikrát předělával spodní část. Moji pomoc odmítal a říkal, že to zvládne vyřešit sám. Hlavolam vyřešil, ale nakonec mi sdělil, že už tuhle hru hrát nebude.

**Strategická hra č. 7 „Kdo se stane vítězem?“**

Téhle hry se účastnila čtveřice předškolních dětí. Děti byly motivovány již tím, že viděly, že jsem přinesla hru, kterou ještě neznají. Děti se dokázaly dohodnout kdo z nich začne první hrát a kdo bude následovat. Děti se snažily dodržovat i pravidla hry. Pro tuhle hru jsem snažila vybrat děti, které se blížily k věku 7 let. Když mělo dítě sestavenou barevnou kombinaci, tak ukázalo svoji kartu ostatním dětem, které zkontrolovaly, zda je sestavená kombinace správně. U této hry se u dětí neprojevovala soutěživost.

**Strategická hra č. 8 „Poskládáš správnou cestu?“**

Pro tuhle hru jsem zvolila motivaci, kdy byl chlapec jménem Ondřej přivolán ke stolu, aby mi pomohl sestavit z dřevěných dílků správnou cestu. Chlapec přišel a vybral si čtvercovanou desku. Hra Ondřeje zaujala a dokázal si poradit a sám sestavit cestu z dílků. Ondřej dokázal odpovědět na má otázky, které se týkaly jeho strategických kroků.

**5.2 Hodnocení učitelkou**

Paní učitelka, která mi poskytla své hodnocení na průběh mých her má ve své třídě většinu předškolních dětí. Také se zúčastnila všech realizací a pozorovala děti při hrách. Po realizaci her mi paní učitelka poskytla svoji zpětnou vazbu. Dále bych chtěla dodat, že paní učitelka má desetiletou praxi ve svém oboru, a proto byl pro mne její názor na hry a hodnocení důležitý, cenný a podnětný.

**Strategická hra č. 1 „Kolik zbylo figurek?“**

*„Tato aktivita byla vhodně vybrána pro děti předškolního věku. U Rachel bylo okamžitě poznat, že je motivována podat velký výkon a hra ji zaujala natolik, že si ji chtěla několikrát*

*zopakovat. U Šimona vznikl problém se soustředění a nedokázal se na hru soustředit, tak jako Ráchel, ale snažil se hru také dokončit. Pro děti byla tahle hra nová a myslím si, že sklidila úspěch.“*

### **Strategická hra č. 2 „Vyřešíš rébus?“**

*„Tahle hra byla také velmi vhodně zvolena a motivací byl svolán Adam a Amálie. U Adama jsem byla velmi mile překvapena, že přišel sám od sebe hru hrát. Adam je chlapec se speciálními vzdělávacími potřebami a je velmi těžké jej něčím zaujmout. Adama hra zaujala a neustále chtěl těžší rébusy. I když poté přišel záchvat vzteku, jelikož si s jedním rébusem nevěděl rady, pohotově jste zareagovala a byla mu nápomocná a spolu jste rébus vyřešili. Amálie byla zpočátku nadšena, ale za chvíli chtěla od hry odejít. Většinou bývá při hrách aktivní, ale dnes nejspíš neměla dobrou náladu.“*

### **Strategická hra č. 3 „Kdo najde nejkratší cestu?“**

*„Zapomněla jsem dodat, že u všech her oceňuji stručný popis hry a vysvětlení pravidel hry. Tahle hra byla založena na tom, kdo najde nejkratší cestu a dostane se jako první do cíle. Hra byla pro dva hráče a účastnili chlapci Marek a Jiří. U chlapců mne překvapil jejich zápal do hry a oba chtěli vyhrát. První problém se objevil při výběru psací potřeby, kdy se chlapci nedokázali dohodnout, kdo bude mít jakou barvu. Nakonec se chlapci domluvili a hra mohla začít. Velmi mne překvapil Jiří, který se vydal tu stejnou cestou jako protihráč Marek. Dle mého názoru je tahle hra z velké části založena i na náhodě, ale také na tom, jak si hráč promyslí svoji cestu.“*

### **Strategická hra č. 4 „Existuje více možností?“**

*„Téhle hry se účastnila Martina s Ondřejem. Motivací byly obě děti přivolány ke stolu. Martina byla velmi aktivní a hra ji zaujala. Dokázala nad hrou logicky uvažovat a dobrala se tak k výsledku. Oceňuji také, jak učitelka Karolína dokázala děti navést na správnou cestu, když si nevěděly rady, jak dál postupovat. U Ondřeje je velkým problémem, že nemá velký zájem o činnosti a nedokáže se na ně příliš soustředit i když je mu již sedm let. Ondřej nakonec s dopomocí hru také vyřešil.“*

### **Strategická hra č. 5 „Kdo získá 5 symbolů?“**

*„U téhle hry oceňuje, že se paní učitelka Karolína ještě před tím, než hru přinesla, zeptala dětí, jestli tuhle hru znají. Amálie odpověděla, že hru zná a hraje ji se svým otcem. Myslím*



*si, že pro děti je tahle hra poněkud složitější, ale ukázalo se, že Amálie a Markéta hře rozumí, a dokonce Amálie prohlásila, že symboly koleček začínají, což byla nová informace i pro mne. U dívek se vyskytl problém v diagonálním směru, který přehlížely. I tak hru dokončily a zvítězila Amálie. U téhle hry je potřeba delšího tréninku, aby děti přišly na tu správnou strategii. Spíše bych tuhle hru aplikovala na dětech od 7 let.“*

#### **Strategická hra č. 6 „Jak se řeší hlavolamy?“**

*„Tahle hra byla velmi vhodně zvolena, jelikož jsme si tento den s dětmi opakovaly geometrické tvary a paní učitelka Karolína navázala poté na tuhle aktivitu. O tuhle strategickou hru měly velký zájem i děti mladšího věku. Pro příště bych spíše volila jinou motivaci. Natálie i Jiří se s touhle hrou dokázaly vypořádat i když jim to déle trvalo. Oceňuji, že se paní učitelka dětem nabízela s její pomocí.“*

#### **Strategická hra č. 7 „Kdo se stane vítězem?“**

*„Tahle hra byla velmi zajímavá a děti se s ní dokázaly vypořádat. Paní učitelka Karolína prováděla nad dětmi dohled a kontrolovala, zda děti nepodvádí a hrají fěr. Oceňuji, že paní učitelka Karolína vybrala děti, které se spíše blížily k věku 7 let. Dále oceňuji důrazné vysvětlení pravidel hry.“*

#### **Strategická hra č. 8 „Poskládáš správnou cestu?“**

*„Tahle hra byla vhodně vybrána. Chlapec se dokázal s hrou vypořádat, soustředit se a poskládat správnou cestu. Pro tuhle hru je velmi důležité zdůraznit pravidla, která paní učitelka (Karolína) vysvětlila. Jelikož se ve hře vyskytuje mnoho úskalí, u kterých je důležité, aby si dítě dokázalo poradit a pochopit jakou jinou cestou se vydat.“*

## 5.3 Shrnutí reflexe

Název hry	+/-	Vlastní reflexe	Hodnocení učitelkou
<b>Kolik zbylo figurek?</b>	+	Děti byly vhodně motivovány. Dívka měla velkou radost ze hry.	Vhodně zvolená aktivita pro děti předškolního věku.
	-	Chlapec zcela úplně nepochopil pravidla hra.	Chlapec se nedokázal soustředit.
<b>Vyřešíš rébus?</b>	+	Nadšení dětí pro novou hru.	Zaujetí chlapce se speciálními vzdělávacími potřebami.
	-	Dívka odmítla těžší vyřešit řešení.	V průběhu hry záchvat vzteku chlapce.
<b>Kdo najde nejkratší cestu?</b>	+	Pochopení hry a nadšení ze hry.	Stručný popis hry a pravidel.
	-	Chlapci se již na začátku nedokázali dohodnout kdo bude mít jakou barvu psacího náčiní.	Hra založena z části na náhodě.
<b>Existuje jenom jedna cesta k řešení?</b>	+	Oba účastníci hru dokončili.	Učitelka (Karolína) dokázala děti navést správnou cestou.
	-	Délka trvání hry.	Nezaujetí chlapce pro hru.
<b>Kdo získá 5 symbolů?</b>	+	Dívky již znaly pravidla hry z předešlé zkušenosti.	Znalost této hry již z předešlé zkušenosti.
	-	Přehlížení diagonálního směru.	Hra je spíše pro děti starší 7 let.
<b>Jak se řeší hlavolamy?</b>	+	Dívka měla zájem poskládat hlavolam znovu.	Hlavolam vyřešen bez pomoci učitele.
	-	Délka trvání hry.	Zvolit vhodnější motivaci.
<b>Kdo se stane vítězem?</b>	+	Děti dodržovaly pravidla hry.	Dětem se hra líbila.

	-	Hra je spíše pro děti ve věku 7 let a starší.	Délka trvání hry. Dětem dlouho trvalo, než umístily žetony na hrací desku.
<b>Poskládáš správnou cestu?</b>	+	Chlapec dokončil hru	Učitelka (Karolína) důkladně vysvětlila pravidla hry
	-	Složitá pravidla hry, na které musí dítě dávat pozor a dodržovat je.	Ve hře se vyskytuje mnoho úskalí, na kterém může dítě pohořet.

## 6 ZPRACOVÁNÍ DOPORUČENÍ PRO PRAXI MATEŘSKÝCH ŠKOL

Tahle kapitola bude věnována doporučením pro praxi mateřských škol v oblasti poznávání strategických her dětmi předškolního věku. Mnou navrženou sadu strategických her jsem realizovala v mateřské škole s dětmi předškolního věku a následně evaluovala v této práci.

Strategické hry se v mateřské škole jen zřídka objevují, a to platilo i v mateřské škole Čejkovicích, kde jsem tuto sadu realizovala. Pro paní učitelky se můžou takové hry zdát pro děti příliš složité a nevyužitelné, jelikož je děti tolik nevyhledávají, protože jim nerozumí.

Doporučila bych, jak již je výše zmíněno svolat děti do komunitního kruhu, kde jim paní učitelka představí jednu strategickou hru a dostatečně vysvětlí pravidla a průběh hry. Poté může paní učitelka hru dětem předložit a můžou ji začít hrát. Také by se měla paní učitelka přesvědčit, zda děti hře rozumí a chápou pravidla hry. Další den by hru mohly paní učitelky s dětmi zopakovat a při té příležitosti navázat na další strategickou hru. Pokud dítě hru odmítne, tak bych nedoporučovala dítě ke hře nutit, ale buď zvolit vhodnější motivaci nebo dítě nechat odejít za jinou činností. Potvrdilo se mi, že když je dítě do hry nuceno, nedokáže se pak příliš soustředit a tím pádem nedokáže vytvářet strategie a logicky uvažovat.

Chtěla bych poukázat i na to, že při hře hraje velmi důležitou složku i motivace dítěte, která nejen při hře, ale i v jiných činnostech hraje velmi důležitou roli. Pokud je dítě dostatečně motivováno dokáže při činnostech vytrvat a podat velmi dobré výsledky. Při těchto hrách může učitel sledovat, jestli je dítě soutěživé, jak si dokáže poradit v těžších situacích, zda dokáže logicky uvažovat a využívat různé strategie.

Také by bylo vhodné, aby se učitelka mateřské školy ptala dětí na zpětnou vazbu, jestli jim hra přišla zajímavá a jestli by si ji třeba chtěly zahrát i příště. Může se totiž stát, že paní učitelka vybere nevhodnou hru, která dítě nezaujme. V tomto případě by bylo vhodné hru obměnit. Dále doporučuji, aby tyto hry byly voleny spíše pro děti ve věku od 6 let do 7 let.

### 6.1 Shrnutí doporučení pro praxi mateřských škol

Ke hře „Kolik zbylo figurek?“ doporučuji hru nejméně dvakrát vyzkoušet, aby dítě pochopilo, na jaké bázi je hra založena. Učitel by měl apelovat na to, aby dítě přeskakovalo pouze jednu figurku dopředu, dozadu, vpravo a vlevo, ne do kříže.

Ke hře „Vyřešíš rébus?“ doporučuji, aby učitel vysvětlil dítěti, že musí dodržovat správný tvar a barvu, která je určena v zadání a také pořadí všech tvarů lícem nahoru.

Ke hře „Kdo najde nejkratší cestu?“ doporučuji, aby měl každý hráč jinou barvu fixy/pastelky. Také doporučuji, aby hru hrálo maximálně 3 děti, ne více.

Ke hře „Existuje jenom jedna cesta k řešení?“ u téhle hry doporučuji začít spíše s jednodušší variantou a poté přecházet k těžším variantám.

Ke hře „Kdo získá 5 symbolů?“ Při této hře doporučuji, aby učitelé apelovali na důkladné vysvětlení pravidel hry. Děti by měly hrát hru nejprve na 4 symboly, a poté přejít na 5 symbolů.

Ke hře „Jak se řeší hlavolamy?“ U téhle hry doporučuji opět začít nejprve s jednodušším zadáním a poté přidávat o stupeň těžší.

Ke hře „Kdo se stane vítězem?“ Doporučuji pro tuhle hru vybrat děti ve věku 7 let. Děti mladších 7 let měly s hrou potíže a déle jim trvalo umístit žetony na hrací desku podle zadání.

Ke hře „Poskládáš správnou cestu?“ Doporučuji, aby při téhle hře učitel apeloval na důkladné vysvětlení pravidel hry a popis hry. Děti by si měly hru nejprve vyzkoušet nanečisto.

## 7 ZÁVĚR

V teoretické části mé bakalářské práce jsem popisovala, jak dítě předškolního věku poznává prostřednictvím strategických her. Nejprve jsem objasňovala pojmy jako je strategie, strategické myšlení, plánování. Dále jsem se zaměřovala na poznávání dítěte předškolního věku, jeho vývoj kognitivních a poznávacích schopností. Poté jsem se věnovala pojmu hra, jak si dítě předškolního věku může hrát, a s jakými hrami se v průběhu svého života může setkat. Také je zde popsána strategická hra a pravidla hry, které jsou pro strategické hry velmi důležité.

Část druhá, tedy praktická se věnuje mnou navržené sadě strategických her pro děti předškolního věku. Nejprve jsem představila cíle, plánovanou realizaci strategických her, místo a subjekty realizace také časový harmonogram, který představoval plán realizace her v mateřské škole. Představila jsem i charakteristiku Mateřské školy Čejkovice, kde odehrály všechny realizace. Poté jsem přešla ke krátké charakteristice celkem deseti vybraných předškolních dětí. Dále následoval popis strategických her, u kterých jsem se věnovala cílům, kompetencím a taky pedagogickým strategiím. U každé hry můžeme vidět, kdo se jí účastnil, vysvětlení pravidel, velmi důležitou motivaci, a nakonec samotný průběh hry v praxi.

V kapitole páté je popsána má osobní reflexe zrealizovaných aktivit a reflexe paní učitelky, která se každé realizace osobně účastnila, čímž byla schopna mi podat zpětnou vazbu, která je následně shrnuta v tabulce. V kapitole šesté je sepsáno doporučení pro praxi mateřských škol, aby paní učitelka jednotlivé hry s odstupem dne představila dětem a popsala jejich pravidla a průběh. Doporučení je také sepsáno ke každé strategické hře zvlášť.

Dle mého názoru mnou navržené strategické hry děti zaujaly, jelikož byly pro ně úplně nové a v jejich mateřské škole se tyto hry spíše nevyskytují. Paní učitelka, která byla po celou dobu realizace her přítomná, děti podporovala a důkladně pozorovala. Děti zaujala především strategická hra „Kdo se stane vítězem?“ děti velmi rády pracují ve skupinkách a projevovala se v nich soutěživost a touha zvítězit. Při realizaci, také sledovaly děti mladší 5 let své kamarády, jak hru hrají a dožadovaly se, že si chtějí hru také zahrát.

Velmi bych ocenila, kdyby jednotlivé návrhy mnou zrealizovaných strategických her posloužily nejen učitelkám mateřských škol a jejich práci s dětmi, ale aby motivovaly i mě samotnou v mé budoucí práci s dětmi.

## 8 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Strategy Game Design*. New Riders.
- Amirová, A., Fiedlerová, M., & Rejchrtová, A. (2019). *Metody a aktivity dramatické výchovy v předškolním vzdělávání*. Praha: Raabe.
- Bárta, M., Kovář, M., & Foltýn, O. (Eds.). (2016). *Na rozhraní: krize a proměny současného světa*. Praha: Vyšehrad.
- Bednář, V. (2012). *Strategie vyjednávání*. Praha: Grada.
- Blatný, M. (Ed.). (2016). *Psychologie celoživotního vývoje*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum.
- Čapek, R. (2015). *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod*. Praha: Grada.
- Dib, A. (2020). *Marketingový plán na jednu stránku: nejrychlejší cesta k penězům*. Praha: Grada.
- Fisher, R. (2011). *Učíme děti myslet a učit se: praktický průvodce strategiemi vyučování* (Vyd. 3). Praha: Portál.
- Fořtíková, J. (2009). *Talent a nadání: jejich rozvoj ve volném čase* (Aktualiz. vyd). Praha: NIDM – Národní institut dětí a mládeže MŠMT.
- Havigerová, J. M. (2013). *Vyhledávání nadaných dětí v předškolním věku: škála charakteristik nadání a její adaptace na české podmínky*. Praha: Grada.
- Helus, Z. (2021). *Úvod do psychologie* (2., přeprac. a dopl. vyd., Dotisk 3). Praha: Grada.
- Kaslová, M. (2013). *Předmatické činnosti pro předškolní vzdělávání: Uvažování, usuzování*. [online] Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/k/p/17729/PREDMATEMATICKE-CINNOSTI-PRO-PREDSKOLNI-VZDELAVANI-UVAZOVANI-A-USUZOVANI.html>
- Koťátková, S. (2005). *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Praha: Grada.
- Koukolík, F. (2016). *Rozhodování*. Praha: Karolinum.
- Lietavcová, M., & Lišková, H. (2018). *Rozvíjíme předmatické myšlení dětí*. Praha: Raabe.
- Mateřská škola Čejkovice [online] Dostupné z <https://www.mscejkovice.cz/>
- Matoušková, I. (2013). *Aplikovaná forenzní psychologie*. Praha: Grada.

Mckeown, M. (2019). *The Strategy Book* (3rd ed.). Pearson. Retrieved from <https://www.perlego.com/book/1320647/the-strategy-book-pdf> (Original work published 2019)

Musil, R. (2014). *Pedagogika pro střední pedagogické školy*. Praha: Informatorium.

Philips, C. (2012). *Taktické myšlení: 50 cvičení pro rozvoj taktického myšlení*. Praha: Grada.

Portešová, Š. (2015). Vývoj poznávacích schopností a početních představ u dětí v předškolním období. In E. Fuchs, H. Lišková, & E. Zelendová, *Rozvoj 56 předmatematických představ dětí předškolního věku: metodický průvodce* (s. 28-45). Praha: Jednota českých matematiků a fyziků

*Předškolní vzdělávání orientované na dítě* [Online]. Step by Step ČR, o.p.s. Praha 2020.

Sodomková, S. (2015). Předškolní věk. In E. Fuchs, H. Lišková, & E. Zelendová, *Rozvoj předmatematických představ dětí předškolního věku: metodický průvodce* (s. 7-27). Praha: Jednota českých matematiků a fyziků.

Steigauf, S. (2011). *Vůdcovství, aneb, Co nás Harvardu nenaučí*. Praha: Grada.

Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

Suchánková, E. (2014). *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál.

Tláskalová, A. (2021). *123 tipů pro výuku, která baví děti i učitele*. Praha: Grada.

Vágnerová, M. & Lisá, L. (2021). *Vývojová psychologie: dětství a dospívání* (Vydání třetí, přepracované a doplněné). Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum.

Valenta, M., Michalík, J., Lečbych, M., & kol., (2018). *Mentální postižení* (2. vyd.). Praha: Grada.

Začít spolu. (2020). *Předškolní vzdělávání orientované na dítě*. [online] Dostupné z [https://www.zacitspolu.eu/wp/wp-content/uploads/2020/08/ebook\\_predskolni-vzdelavani-orientovane-na-dite-2stranny.pdf?fbclid=IwAR1xilK8BqCHLfiGRVOctqHqWBEttNnEYUW4d7muN8Fe2b7TJkKYFt63nyQ](https://www.zacitspolu.eu/wp/wp-content/uploads/2020/08/ebook_predskolni-vzdelavani-orientovane-na-dite-2stranny.pdf?fbclid=IwAR1xilK8BqCHLfiGRVOctqHqWBEttNnEYUW4d7muN8Fe2b7TJkKYFt63nyQ)



## 9 SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Tzv. Takzvaně / takzvaný

Tj. To je / to jest

Např. Například

Apod. A podobně

Atd. A tak dále

Tzn. To znamená

U. Učitelka

Tř. Třídní učitelka

Č. Číslo

PO. Podpůrné opatření

MŠ. Mateřská škola

## 10 SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 Počet využitých různých strategií u dětí dvouletých, tříletých, čtyřletých a pětiletých. Hodnoty jsou zde uváděny v procentech.

## 11 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: fotografie pořízené ze sady strategických her s předškolními v mateřské škole

Příloha P II: informovaný souhlas rodičů s poskytnutí údajů pro moji bakalářskou práci

**PŘÍLOHA P I.: Fotografie pořízené ze sady strategických her s předškolními dětmi v mateřské škole**





**Příloha P II. INFORMOVANÝ SOUHLAS S POSKYTNUTÍM ÚDAJŮ PRO BAKALÁŘSKOU PRÁCI**

Vážení rodiče,

Jmenuji se Karolína Floriánová a studuji na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně obor Učitelství pro mateřské školy. Nyní pracuji na své bakalářské práci pod názvem: „Poznávání strategických her dětmi předškolního věku“ a chtěla bych vás požádat o spolupráci na této bakalářské práci. Dále bych Vás chtěla upozornit na to, že Vaše děti pracují se strategickými hrami. Vyslovením souhlasu či nesouhlasu k poskytnutí níže uvedených údajů zpracovaných pro mají bakalářskou práci.

Za dítě (jméno, příjmení, rok narození)

V této bakalářské práci nebudou použity identifikační údaje dětí. Obličeje dětí při fotografování budou nerozpoznatelné. S daty budu pracovat pouze já – Karolína Floriánová, a zavazuji se mlčenlivostí ve vztahu k osobním údajům.

Souhlasím s tím, že jsem byl/a obeznámen/a s účelem mojí bakalářské práce a že fotografie s nerozpoznatelným obličejem mohou být zveřejněna na internetu.

- Ano
- Ne

V \_\_\_\_\_ dne

Podpis zákonného zástupce dítě

Děkuji Vám za projevenou důvěru

Karolína Floriánová