



Európska únia
Európsky sociálny fond

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Andrea Muličáková
Teťana Ustohalová

Farebný svet v škole psychomotorické hry

2015

Publikácia bola vydaná a financovaná z prostriedkov ESF
v rámci národného projektu Profesijný a kariérový rast
pedagogických zamestnancov.
ITMS kód projektu 26120130002
ITMS kód projektu 26140230002

FAREBNÝ SVET V ŠKOLE

psychomotorické hry

Andrea MULIČÁKOVÁ

Teřana USTOHALOVÁ

Bratislava 2015

Názov: **Farebný svet v škole – psychomotorické hry**
Autori: Mgr. Andrea Muličáková
Mgr. TeĽana Ustohalová
Recenzenti: Mgr. Janka Dacková
Mgr. Marcel Kurty

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave
Odborná redaktorka: Mgr. Terézia Peciarová
Grafická úprava: Ing. Monika Chovancová
Vydanie: 1.
Rok vydania: 2015
Počet strán: 30
ISBN **978-80-565-1387-3**

OBSAH

Úvod	5
1/ Psychomotorická hra	7
1.1 Aspekty psychomotorických hier	7
1.2 Využitie psychomotorických hier	9
1.2.1 Špecifické využitie psychomotorických hier	9
2/ Farebný svet v škole – súbor psychomotorických hier	12
Záver	28
Zoznam bibliografických odkazov	30

Úvod

Hra je zdroj nových, neopakovateľných zážitkov pre každého z nás. V nich sa prejavujú všetky zložky duševného života – rozum, fantázia, city. Hrou sa rozvíja naša osobnosť. Proces učenia sa detí je neoddeliteľne previazaný s hrou, ktorá ponúka taký rozsah zážitkov, ktoré povzbudzujú a stimulujú rozvoj ich kognitívnych schopností, afektivity a motoriky. Podľa Blahutkovej (2002) majú hry aj silný emotívny účinok a stavajú nás do neobvyklých situácií, v ktorých sa odкрývajú stránky osobnosti, ktoré málo poznáme alebo o nich dokonca nevieme.

Psychomotorické hry sa od bežných hier odlišujú najmä použitím netradičných pomôcok, ale aj tým, že tu niet víťazov ani porazených. Víťazmi sú všetci, ktorí sa týchto hier zúčastnia.

Program kontinuálneho vzdelávania pod názvom *Uplatnenie psychomotorických hier v práci vychovávateľa a pedagogického asistenta* je zameraný na cieľovú skupinu pedagogických zamestnancov, ktorí sa vo svojej práci bez hier nezaobídu, hra je prirodzenou súčasťou ich pedagogického pôsobenia najmä u detí, resp. žiakov mladšieho školského veku.

Učebný text vychádza z obsahu vzdelávacieho programu a jeho cieľom je predovšetkým ponúknuť námety na využitie psychomotorických hier pomocou netradičného, a pritom dostupného materiálu v podobe vrchnáčikov od PET fliaš, ktoré nie raz zahadzujeme, resp. ich využívame v oblastiach výtvarnej alebo pracovnej výchovy.

Obsah sme len minimálne zamerali na základné teoretické východiská, našou snahou je hlavne podnietiť a inšpirovať vychovávateľov a pedagogických asistentov k cieľavedomému využívaniu psychomotorických hier vo svojej

praxi tak, aby ich uplatnením sledovali rozvoj konkrétnych poznávacích procesov, vybraných kompetencií, pôsobili na celú osobnosť im zverených žiakov či detí.

Učebným textom chceme osloviť cieľovú skupinu vychovávateľov a pedagogických asistentov, ktorí pracujú s deťmi, resp. žiakmi mladšieho školského veku. Rozhodli sme sa v texte používať iba termín *deti*, aj keď si uvedomujeme, že pedagogickí asistenti, ktorí sa podieľajú na výchovno-vzdelávacom procese v škole, pracujú s pojmom žiaci.

1/ Psychomotorická hra

Psychomotorické hry sa od bežných hier odlišujú najmä použitím netradičných pomôcok, ale aj tým, že tu niet víťazov ani porazených. Víťazmi sú všetci, ktorí sa týchto hier zúčastnia. Hrami vedieme deti k tvorivej činnosti. Skúšame s deťmi spoločne nájsť nové cesty a spôsoby, pretože i malý úspech má pre ne veľký význam.

Snahou a cieľom tu nie je výkon, ale ovládanie svojho tela. Psychomotorické hry podporujú rozvoj osobnosti v ranom detstve. Zmysly, motorika, city a neskôr i reč tvoria základ detského vývinu (Herm 1994). Hrami vedieme deti k tvorivej činnosti. Je dôležité zapojiť do týchto hier, pokiaľ je to možné, všetky zmysly.

1.1 Aspekty psychomotorických hier

Hry majú komplexne rozvíjať vlastnosti dieťaťa.

Podľa Dvořákovvej (2002) hrou máme stimulovať a učiť. Szabová (2001) delí psychomotorické hry podľa troch aspektov:

- a) aspekty stimulačné a rozvíjajúce,
- b) aspekty rehabilitačné,
- c) aspekty spoločenské a sociálne.

Stimulačné a rozvíjajúce aspekty psychomotorických hier

Psychomotorické hry sú pohybové aktivity zamerané na stimuláciu, rozvoj a podporu psychomotoriky. U detí tieto hry podporujú rozvoj pohybových

zručností a schopností, prispievajú k rozšíreniu škály pohybových prejavov hrubej a jemnej motoriky. Kultivujú pohyb, rozvíjajú vzťah k vlastnému telu, ukazujú na možnosť pohybu jedinca i jeho skryté rezervy. Zmyslové vnímanie a pohybová reakcia na základe vnemu sa zapája hlavne pri opise hry, uvedení do deja, vysvetlení pravidiel a pri realizácii hry. Hráči reagujú na základe počutého a videného. Každá hra má svoj príbeh, ktorý je podkladom pre plné prežitie citov a emócií. Často si dieťa musí zapamätať inštrukcie, popremýšľať nad riešením úlohy, koncentrovať pozornosť pri ich plnení, zapojiť predstavivosť a na základe toho konať.

Podľa Blahutkovej (2002) majú hry predovšetkým spoločenský charakter. Deti musia spolupracovať, komunikovať a spoločne tvoriť. Toto všetko rozvíja sociálne vzťahy. Autorka ďalej uvádza, že psychomotorické hry prinášajú radosť, spokojnosť a stimulujú vývin osobnosti dieťaťa.

Rehabilitačné aspekty psychomotorických hier

Psychomotorické hry nemajú nahradiť rehabilitačné metódy, ale sú zamerané na stimuláciu a rozvoj pohybu. Môžu byť obohatením, hravým a tvorivým rozšírením podporujúcich cvičení. U oslabených jedincov môžeme prispieť k zvýšeniu celkovej zdatnosti, zlepšeniu výkonnosti oslabených orgánov, ale môžeme sa pričiniť aj o rozvoj funkčných rezerv základného pohybového aparátu. (Blahutková 2002)

Pri týchto hrách sa postupuje od najjednoduchších cvikov a postupne sa zvyšuje ich náročnosť.

Sociálne a spoločenské aspekty psychomotorických hier

Psychomotorické hry majú predovšetkým zábavný, aktívny charakter. Hrou sa prinášajú nové podnety, rozvíjajú pohybové schopnosti, obohacujú vzájomné kontakty, zlepšujú a upevňujú vzťahy, tvrdí Blahutková (2002).

Zúčastnení pri hrách zažívajú okrem zábavy i dobrý pocit zo spolupráce, pocit dôležitosti, učia sa vychádzať v ústrety druhému a pomáhať si navzájom. Zisťujú, že každý je rovnako dôležitý, každý má svoju hodnotu.

1.2 Využitie psychomotorických hier

Psychomotorické hry majú široké uplatnenie, môžeme ich využívať všade tam, kde je cieľom rozvíjať osobnosť dieťaťa – v škole i mimo nej (Dvořáková 2002).

Hry môžeme zaradiť aj do hlavného zamestnania. Prinášajú spetrenie, oživenie zamestnania. Prostredníctvom hry sa deti učia spontánne, rýchlejšie a s radosťou. Odbúrava sa stres, úzkosť a strach z neúspechu.

Podľa Blahutkovej (2002) je vhodné zaradiť takéto hry do rôznych zamestnaní. Hru je možné zamerať priamo na výchovno-vzdelávací cieľ a použiť ju na precvičenie pred činnosťou, počas činnosti či v závere ako relaxačnú aktivitu na uvoľnenie.

V každej činnosti sa okrem poznatkov rozvíja aj psychická stránka dieťaťa. Väčšina detí pri hre, ktorá ich zaujme, zabúda, že sa učí a dokáže sa sústrediť oveľa dlhšie, čo sa následne dá využiť aj pri iných činnostiach. Na zvýšenie koncentrácie sa využívajú hry zamerané na rovnováhu tela.

Počas výchovno-vzdelávacieho procesu je vhodné využívať aj relaxáciu v podobe krátkych uvoľňovacích hier zameraných na odbúranie trémy a strachu, keď badáme u detí únavu.

Hry sa dajú hrať kdekoľvek a čas tu nerozhoduje. Uplatnenie psychomotorických hier je naozaj široké. Vyberáme hry jednoduché, ktoré by mali byť nenáročné a nesúťaživé. Pri každej hre musíme myslieť na záujmy a potreby detí. Hry modifikujeme a obohacujeme i originálnymi nápadmi detí, ktoré majú radosť z toho, že sú užitočné. Využitie takýchto hier prináša zábavu, uvoľnenie, a pritom sa rozvíja psychická, motorická i sociálna stránka osobnosti dieťaťa.

1.2.1 Špecifické využitie psychomotorických hier

Pod špecifickým využívaním rozumieme zaradenie psychomotorických hier do výchovno-vzdelávacieho procesu u osôb s postihnutím, chorých a zdravotne oslabených, narušených a u osôb s problémami vo fyzickej, psychickej a sociálnej oblasti. Cielene ich zameriavame na oblasti, v ktorých je potrebná stimulácia.

Tieto hry sa dajú podľa Szabovej (2001) využiť pri rôznych druhoch postihnutia, ako je napríklad:

- mentálne postihnutie,
- sluchové postihnutie,
- zrakové postihnutie,
- telesné postihnutie,
- zdravotné oslabenie,
- narušená komunikačná schopnosť,
- poruchy správania.

Jednotlivé postihnutia majú svoje špecifiká, a preto aj pôsobenie psychomotorických hier je konkrétne zamerané na diagnostikou zistenú narušenú alebo oslabenú funkciu. Hry je možné cielene prispôbovať a modifikovať.

U jednotlivcov s mentálnym postihnutím sú hry zamerané na rozvoj artikulačného a pohybového aparátu, na rozvoj telovej schémy a správneho držania tela, na zlepšenie orientácie v priestore a čase a v neposlednom rade na zlepšenie koncentrácie pozornosti. Z psychomotorických hier sa dajú využiť všetky, v prípade potreby môžeme hru zjednodušiť.

Sluchové postihnutie sa spája najčastejšie s poruchami porozumenia a reči. Vhodné sú vzpriamovacie a rovnovážne cvičenia, hry zamerané na orientáciu v priestore. Dajú sa veľmi účinne využiť hry skupinové a hry zamerané na telesnú schému.

Pri zrakovom postihnutí využívame hry z oblasti hrubej motoriky, koordinácie pohybov a rovnováhy. Hry z oblasti jemnej motoriky pomáhajú rozvíjať jemné pohyby – schopnosti a návyky, ktoré sú potrebné pre každodenný život. Hry zamerané na mimiku umožňujú uvedomiť si svoj výraz tváre, zbaviť sa zlovykov, rozšíriť a pochopiť škálu mimických prejavov. Pri výchove jednotlivcov so zrakovým postihnutím sa kladie veľký dôraz na orientáciu v priestore. (Herm 1994)

Psychomotorické hry pre deti a žiakov s telesným postihnutím vyberáme podľa druhu postihnutia. Ak je to možné, kompenzujeme postihnutie rozvojom oblastí, ktoré nie sú postihnuté. Hry na orientáciu v priestore upravujeme tak, aby boli pre účastníkov s rôznymi druhmi postihnutia.

U detí s narušenou komunikačnou schopnosťou môžeme využiť hry zamerané na hrubú a jemnú motoriku, ktorá významnou mierou vplýva na rozvoj reči.

Hry z oblasti rovnováhy podporujú koncentráciu pozornosti, z oblasti telesnej schémy posilňujú uvedomovanie si svojho vlastného tela a jeho funkcií. Dôležitý je tiež skupinový charakter hier, ktoré rozvíjajú vzťahy, spoluprácu a komunikáciu.

Pri poruchách správania môžeme využívať akékoľvek hry, ktorých cieľom je zlepšenie pohybovej kultúry, držanie tela, rozvoj jednotlivých oblastí psychomotoriky a využitie energie konštruktívnym spôsobom. U týchto detí je veľmi dôležitá pochvala a vyzdvihnutie kladných vlastností pred napomínaním a pokarhaním.

Z uvedeného vyplýva, že psychomotorické hry majú skutočne veľmi široké využitie a vplyv na rozvoj psychických aj motorických funkcií u rôznych jedincov, pri rozličných postihnutiach či ich kombináciách.

2/ Farebný svet v škole – súbor psychomotorických hier

Predkladaný súbor hier je zostavený z vlastných skúseností autorov, ale predovšetkým z praktických skúseností vychovávateľov či pedagogických asistentov. Inšpirovali sme sa pedagogickou praxou, ktorá nie raz prináša potrebu jednotlivé hry modifikovať a prispôbiť ich deťom, úrovni ich myslenia, motoriky, ale aj prostrediu, v ktorom sa hry realizujú.

Psychomotorické hry by nemali chýbať na vyučovaní v primárnom vzdelávaní či ako súčasť výchovnej práce v školskom klube detí a pod.

Je dôležité si predovšetkým premyslieť zameranie hry na základe poznania cieľovej skupiny, jej vekovej kategórie. Je potrebné zvážiť, čím môže psychomotorická hra prispieť k rozvoju osobnosti detí, ktoré funkcie chceme primárne u detí rozvíjať. Myslíme však aj na to, že žiadna hra nerozvíja len jednu funkciu, ale pôsobí ucelene na celú osobnosť dieťaťa. Aj preto uvedené ciele jednotlivých hier nemusia byť záväzné pre každú skupinu detí. Ciele formulujeme podľa potrieb a možností danej cieľovej skupiny, dbáme aj na stupňovanie nárokov, aby sa hra nestala pre deti rutinnou alebo nudnou.

KRIŽOVATKA

Ciele:

Kognitívny – aplikovať poznatky z dopravnej výchovy, využiť pravidlá cestnej premávky pri hre.

Afektívny – kooperovať v skupine s ostatnými deťmi.

Psychomotorický – zostaviť a vymodelovať križovatku.

Pomôcky – farebné vrchnáčky z fliaš.

Motivácia:

V úvode kladieme deťom otázky, napr.: „Deti, poznáte križovatku? Čo ste si všimli na križovatke? Aké farby sú na semafore a čo znamenajú? Čo musíme urobiť, ak chceme prejsť cez križovatku?“ Deti odpovedajú na otázky s pomocou vychovávateľa/pedagogického asistenta: „Áno, zebra – priechod pre chodcov, semafor, zelená guľôčka – voľno, môžem prejsť, červená guľôčka – stoj, oranžová – pripraviť sa, poobzerať sa vpravo, vľavo.“

My si dnes podobnú farebnú križovatku urobíme všetci spolu, a pritom sa zahráme. Nakoniec si vymodelujeme z plastelíny semafor. No skôr ako začneme, precvičíme si pršteky. Rúčky predpažíme, krútime zápästím vo vzduchu pred sebou, hýbeme prstami tak, ako keby sme hrali na klavíri.

Postup:

Farebné vrchnáčky vysypeme z vedra na zem. Deti si posadajú na koberec do kruhu. Pred prácou im vysvetlíme a hlavne názorne ukážeme postup pri stavaní križovatky. Deti si rozoberú farebné vrchnáčky a každé si robí svoju vlastnú cestu. Tieto cesty deťom pomôžeme navzájom pospájať. Deti koordinujeme tak, aby si robili širšiu cestičku, takú širokú, aby sme mohli cez ňu prejsť, aby sa tam zmestili „dve autá“. Deťom pri práci pomáhame. Keď je križovatka hotová, deti sa postavia na začiatok cestičiek. Následne na pokyn dospelého sa deti začínajú pohybovať po križovatke tak, aby sa dostali na jej druhý koniec. Deti upozorníme, aby dávali pozor, nenarážali do seba a boli k sebe ohľaduplní. Musia sa koncentrovať a snažiť sa udržať rovnováhu. Po uprataní vrchnáčikov si deti posadajú k stolu, na ktorom už majú pripravené pomôcky na modelovanie. Ich úlohou je správne vybrať farbu plastelíny na semafor. Deťom vysvetlíme a predvedieme postup práce pri modelovaní. Najprv si vymodelujeme červenú, oranžovú a zelenú guľku, potom si z tmavej plastelíny vymodelujeme obdĺžnik, do ktorého správne podľa farieb (červená, oranžová a zelená) uložíme guľky pod seba. Počas práce deťom pomáhame, usmerňujeme a povzbudzujeme ich.

Postrehy:

V hre sa zvyčajne prejavuje sociometria skupiny, je vidieť, kto ku komu inklinuje, kto si s kým rozumie. Deti majú z hry veľkú radosť a zábavu. Sú voči sebe ohľaduplné. Keď si nechcú križovatku zbúrať, musia sa koncentrovať na

chôdzu, čím sa pohyby a koordinácia pohybov spomaľujú. Utužujú sa aj sociálne vzťahy. Táto hra je vhodná na *rozvoj myslenia*, na precvičovanie *pravo-ľavej orientácie*, na orientáciu v dopravnej oblasti. Dieťa, ktoré nemá chuť sa do hry zapojiť, nenútime, zapojí sa neskôr samo.

„PRIŠIEL K NÁM BALÍK A V ŇOM JE...”

Ciele:

Kognitívny – aplikovať nadobudnuté poznatky o zvieratkách.

Afektívny – počúvať a samostatne pracovať podľa pokynov vychovávateľa, spolupracovať v skupine a správať sa kamarátsky.

Psychomotorický – vytvoriť z farebných vrchnáčikov zvieratko.

Pomôcky – farebné vrchnáčky.

Motivácia:

Deti si posadajú do kruhu na koberec. V úvode im ukážeme obrázky domácich zvierat a porozprávame sa o nich, o ich mláďatkách – o tom, kde žijú, aký z nich máme úžitok, aké zvuky vydávajú. Pred tým si na stôl pripravíme vrecúška, v ktorých sú ukryté v malých škatuľkách figúrky domácich zvieratiek. Jedno dieťa, ktoré si vyberieme vyčítankou, vytiahne z vrecúška škatuľku a hovorí: „Prišiel k nám balík a v ňom je...” Vlastnými slovami opisuje zvieratko zo škatuľky, ktoré je v nej schované. Ostatné deti hádajú. Keď uhádnu, snažia sa na pokyn zvieratko napodobniť. Necháme im priestor na vlastnú fantáziu. Ten, kto uhádol, ide ťahať ďalšiu škatuľku z vrecúška. Takto hra pokračuje. Nakoniec si spolu s deťmi urobíme z farebných vrchnáčikov také zvieratko, aké sa nám najviac páči.

Postup:

Deti si posadajú na zem, z vedra im vysypeme na zem farebné vrchnáčky. Pred prácou im vysvetlíme a hlavne názorne ukážeme postup práce pri zhotovovaní domácich zvieratiek. Deti si rozoberú farebné vrchnáčky a každé si robí svoje vlastné zvieratko. Deťom pri práci pomáhame a koordinujeme ich. Pri neúspechu ich citlivo poopravíme a povzbudíme do ďalšej práce.

Postrehy:

Je veľmi zaujímavé deti sledovať, pretože pri zhotovovaní domáceho zvieratka z farebných vrchnáčikov zvyknú vydávať zvuk zvieratka, ktoré zhotovujú.

V tejto hre sa zameriavame na rozvoj slovnej zásoby, jemnej motoriky, postrehu, pozornosti a predstavivosti. Aj keď nie je jednoduchá, je možné ju využívať veľmi často.

Vyžaduje si zručnosť, trpezlivosť a dostatočnú mieru koncentrácie. Deti ju majú veľmi rady, pretože počas nej tvoríme rôzne hádanky, napríklad: Má to dve oči, žiadne uši, jeden zobák... Čo je to?

SOCHY

Ciele:

Kognitívny – prezentovať svoje poznatky o ľudskom tele a jeho častiach.

Afektívny – spolupracovať s kamarátmi, tolerovať neúspech, vážiť si svoju prácu.

Psychomotorický – manipulovať a tvoriť z farebných vrchnáčikov.

Pomôcky – farebné vrchnáčky.

Motivácia:

Deti si posadajú do kruhu a pozorne počúvajú. Pýtame sa ich: „Deti, poznáte rozprávku o Šípkovej Ruženke?“ (deti rozprávajú). Celé kráľovstvo bolo zakliate a premenené na kamenné sochy.

Čo myslíte, ako sa asi mohli cítiť vo svojich polohách? Vyskúšame si to aj my.

Postup:

Deťom vysypeme farebné vrchnáčky na koberec. Pred prácou im vysvetlíme a hlavne názorne ukážeme postup práce. Dvojica detí si zvolí svoju sochu. Jedno dieťa z dvojice si zvolí takú polohu, ktorá mu najviac vyhovuje a v ktorej sa cíti príjemne. Ostatné deti okolo neho z vrchnáčikov obkladajú sochu, robia obrysy tela. Deti sa postupne po jednom snažia pomaly ľahnúť do vytvorenej polohy – „formy“. Pri práci im pomáhame a usmerňujeme ich.

Postrehy:

Napodobňovanie formy je pre deti veľmi zábavné, prejavujú sa uvoľnene a veselo. Hra je vhodná na precvičovanie orientácie v priestore, na koordináciu pohybov a koncentrovanie pozornosti. Hrou dávame priestor na premyslenie si, akú sochu si dieťa vyberie. Túto hru deti majú veľmi rady, odporúčame ju využívať dlhodobo, je vhodná aj na utužovanie kolektívu.

Deti s mentálnym postihnutím psychomotorické hry veľmi obľubujú, aktívne sa zapájajú, spolupracujú a emotívne ich prežívajú. Práve tieto deti sa v psychomotorických hrách spontánne nachádzajú a aj týmto stimulačným spôsobom ich vieme efektívne a cielene zamestnať.

PRŠÍ, PRŠÍ

Ciele:

Kognitívny – spočítať dané vrchnáčky.

Afektívny – dávať pozor na spolužiakov pri hádzaní vrchnáka, byť ohľaduplný.

Psychomotorický – nahádzať vrchnáky (po jednom) do koša.

Pomôcky – vrchnáčky, hlbšia nádoba – kôš, dlhšia šnúra – švihadlo.

Motivácia:

Obloha sa zatiahla, slniečko sa stratilo a vonku začalo husto pršať. Deti, počúvajte, ako do strechy bubnujú dažďové kvapky.

Postup:

Deti stoja v kruhu. Ich úlohou je nahádzať vrchnáčky po jednom (dažďové kvapky) do koša. Kôš je umiestnený v strede kruhu, do ktorého pri hádzaní nesmie nikto vkročiť. Vychovávateľka upozorní deti, aby pri hádzaní vrchnákov nikomu neublížili. Keď deti vrchnáčky dohádzu, ich ďalšou úlohou je povyberať všetky modré vrchnáčky a spočítať ich.

Postreh:

Hrou rozvíjame priestorovú orientáciu, pozornosť, jemnú a hrubú motoriku, koordináciu pohybov, sociálne a kamarátske vzťahy. Dieťa sa koncentruje na cieľ a chce nahádzať čo najviac dažďových kvapiek.

JEŽKO

Ciele:

Kognitívny – využiť a aplikovať poznatky o spôsobe života ježka, orientovať sa v priestore.

Afektívny – počúvať a pracovať podľa pokynov, spolupracovať v skupine.

Psychomotorický – prenášať na chrbte vrchnáčky do určeného cieľa.

Pomôcky – farebné vrchnáčky, maňuška ježka, šatka.

Motivácia:

V jeden jesenný deň, keď bolo vonku už chladno, v našej záhrade som zbadala, že sa pod stromom niečo hýbe. Zľakla som sa a rozmýšľala som, čo to môže asi tak byť. Uhádnete deti? Pod šatkou hýbeme maňuškou ježka a deti hádajú, čo je to. Čo tam ten nezbedný ježko robil? Ako si zvieratká robia zá-soby na zimu?

Rozvíjame reč na tému zvieratká, o tom, ako a prečo si odkladajú potravu na zimu, ktoré zvieratká poznajú a či poznajú zvieratká podľa zvukov. A takého ježka si napodobníme aj my a ja vám hneď ukážem ako.

Postup:

Deti pracujú vo dvojiciach. Jeden napodobňuje ježka (podpor kľačmo), druhý poukladá vrchnáčky ako jabĺčka na chrbát ježka.

Snahou je prejsť do brlôžka tak, aby si ježko doniesol čo najviac jabĺk. Deti sprevádzajú pohyb riekankou „O ježkovi“:

*Lezie ježko, lezie v lese,
jabĺčka si domov nesie.
Ježko pichá do všetkých strán,
ja sa chytiť nenechám.*

Obmena: Ježko lezie dozadu, jablká si v cieli deti spočítajú.

Postreh:

Táto hra je vhodná najmä pre hyperaktívne deti. Dieťa sa koncentruje, do cieľa si chce doniesť čo najviac jabĺk. Hru deti súťaživo prežívajú, povzbudzujú sa, aj keď hra nemá súťaživý charakter.

HLADNÉ SÝKORKY**Ciele:**

Kognitívny – spočítať vrchnáčky.

Afektívny – spolupracovať v skupine, tešiť sa z hry.

Psychomotorický – štipcom preniesť vrchnáčky do hniezda.

Pomôcky – vrchnáčky, štipce, šnúra – švihadlo na označenie hniezda.

Motivácia:

Prišla tuhá zima. Všetko bolo prikryté bielym snehom. Sýkorky chudence nemali čo jesť. A my deti im pomôžeme a nakrmíme ich.

Postup:

Deti rozdelíme na dve skupiny tak, aby bol rovnaký počet hráčov. Všetky deti dostanú rovnaký počet vrchnáčikov. Deti prenášajú na určitú vzdialenosť pomocou štipcov vrchnáky (semienka pre sýkorky) za určitý čas do hniezda. Nakoniec sa vrchnáky spočítajú. Radosť mali tie sýkorky, ktorých hniezdo bolo plné semienok.

Postreh:

Prenášanie vrchnáčikov pomocou štipcov si vyžaduje veľkú sústredenosť a trpezlivosť.

Dieťa sa koncentruje na uchytenie a prenos vrchnáčika do hniezda. Môžeme sledovať, či má dieťa dostatočnú trpezlivosť uchytiť vrchnák štipcom.

NA HRADE**Ciele:**

Kognitívny – aplikovať poznatky z práce murára – ukladať vrchnáčky striedavo tak, ako sa ukladajú tehly.

Afektívny – kooperovať v skupine, pomáhať si navzájom.

Psychomotorický – postaviť stavbu hradu z farebných vrchnáčikov.

Pomôcky – farebné vrchnáčky.

Motivácia:

Bol raz jeden chlapec Jožko, ktorý sa veľmi chcel stať murárom, aby si mohol postaviť svoj domček. Raz, keď Jožko zaspal, prisnil sa mu veľmi pekný sen. Ocitol sa v rozprávkovej krajine uprostred veľkého hradu. Kráčaľ, kráčaľ a uvidel plačúceho kráľa. Zlostný drak mu jeho hrad zničil svojimi veľkými nohami. Kráľ a jeho ľudia chceli hrad opraviť, no nevedeli, ako to urobiť, a tak vyhlásili, že hľadajú šikovného murára. Keď sa Jožko predstavil, kráľ sa veľmi potešil, že opäť bude mať svoj hrad, a Jožko zase, že sa mu splní sen. My spoločne Jožkovi pomôžeme, dobre, deti?

Postup:

Deti z farebných vrchnáčikov skladajú hradné múry (hrajú sa na murárov). Vrchnáčky ukladajú striedavo tak, ako sa ukladajú tehly pri stavbe domu. Hrad si môžu deti skrášliť vyrobenými zástavkami z farebného papiera alebo téglíkmi od jogurtu.

Postreh:

Deti pracujú v skupine a snažia sa vzájomne spolupracovať. Pri hre sa prejavia sociometrické vzťahy a vždy sa prejaví vodcovský typ, ktorý riadi celú stavbu.

Deti pracujú precízne, cvičenie a hra si vyžadujú maximálne sústredenie. Keď si dieťa zvykne na malé neúspechy (ak mu múr spadne), pri náročnejšej úlohe sa vôbec nad neúspechom nepozastavuje a pracuje ďalej, akoby sa nič nestalo. Majú silnú motiváciu, trpezlivosť, chuť a elán a veľmi sa hrdia svojim dielom.

SADENIE A ZBER ZEMIAKOV**Ciele:**

Kognitívny – položiť na podlahu daný počet vrchnákov.

Afektívny – kooperovať v skupine, pomáhať si navzájom.

Psychomotorický – orientovať sa v priestore.

Pomôcky – vrchnáčky, 2 vedierka, 2 švihadlá.

Motivácia:

Dnes ráno na oblohu vyšlo slniečko. Začal sa krásny teplý deň. Poľnohospodári vyšli na pole sadiť zemiaky. Ale pole bolo veľmi veľké. Tak skúsme, deti, našim poľnohospodárom pomôcť. O pár mesiacov neskôr zemiaky dozreli. Poľnohospodári majú znova plné ruky práce. Treba zemiaky pozberať. Deti, pomôžeme im?

Postup:

Deti rozdelíme na dve skupiny. Každá z nich dostane daný počet vrchnákov a vedierko. Ich úlohou bude vysadiť do riadka zemiaky (vrchnáčky) podľa dĺžky švihadla. Keď sú zemiaky posadené, vznikne cesta. Ale cestou späť musia deti pozbierať všetky zemiaky (vrchnáky) späť do vedierka. Družstvo, ktoré bolo šikovnejšie a rýchlejšie v sadení a zberaní zemiakov, vyhráva. Deti sa navzájom povzbudzujú.

Postreh:

Ukladanie vrchnákov (zemiakov) do riadka si vyžaduje pozornosť a presnosť pohybov pri ukladaní. Deti musia vynaložiť trpezlivosť a úsilie, súťaživý charakter hry len znásobuje ich radosť a úsilie.

ČAROVNÁ KRABIČKA

Ciele:

Kognitívny – priradiť predmety, obrázky, ktoré patria k sebe, porozprávať, kde a na čo sa používajú nájdené predmety.

Afektívny – pracovať podľa pokynov, sústrediť sa na vnímanie predmetov hmatom.

Psychomotorický – ohmatávať predmet, identifikovať predmet hmatom.

Pomôcky – vrchnáčky, hlbšia nádoba – škatuľka, úžitkové predmety (hrebeň, zubná kefka, lyžička, vidlička a pod.).

Motivácia:

V jednej veselej krajine nezbední škriatkovia poschovávali do čarovnej škatuľky rôzne predmety.

Tešili sa, ako sa budú čudovať tí, ktorí z nej budú predmety vyberať. Pomôžme veci vrátiť tam, kam patria. Ideme na to?

Postup:

Škatuľku deti naplnia farebnými vrchnáčikmi. Vychovávateľka bude škriatok a do škatuľky medzi vrchnáčky zamieša predmety, ktoré podľa použitia tvoria páry. Predmety medzi vrchnákmi nesmie byť vidno. Deti si posadajú do kruhu okolo škatuľky a po jednom vložia ruku medzi vrchnáčky.

Keď natrafia na predmet, pokúsia sa hmatom identifikovať, čo držia v ruke. Potom ho zo škatuľky vyberú a ukážu, či predmet určili správne. Keď ostane v škatuľke iba vrchnáčky, deti nájdu dvojice predmetov patriacich k sebe a porozprávajú sa o tom, na čo, kde a ako sa používajú.

Obmena: Medzi vrchnáčky môžeme do škatuľky povkladať aj obrázky schované do plastových obalov z kinder vajíčok. Na obrázkoch môžu byť rôzne predmety, ktoré by sa inak do škatuľky nevmetili (obrázky ovocia, dopravných prostriedkov, zvierat a pod.).

Postreh:

Deti sa rady zapájajú do hry, koncentrujú sa na predmety, povzbudzujú sa navzájom pri lovení a pri rozprávaní o predmetoch sa navzájom pekne dopĺňajú. Hra je vhodná pre hyperaktívne deti, dokážu sa pri hre koncentrovať a sú pokojnejšie.

MRAVENISKO

Ciele:

Kognitívny – opísať, ako vyzerá mravenisko v lese, diskutovať, prečo je potrebné pri práci spolupracovať.

Afektívny – spolupracovať pri preberaní vrchnáčikov z rúk do rúk, sústreďiť sa na hmat.

Psychomotorický – manipulovať s vrchnáčikmi opatrne, udržať v rukách čo najviac vrchnáčikov, postaviť mravenisko.

Pomôcky: farebné vrchnáčiky.

Motivácia:

Mravce sú veľmi usilovné zvieratká. Iste ste ich videli niekde v lese alebo v rozprávke. Dokážu ohromné veci preto, lebo si všetci navzájom pomáhajú. Spoločne si stavajú aj domčeky – mraveniská. Zahráme sa na mravčeky a spoločne si postavíme farebné mraveniská.

Postup:

Rozdelíme deti do skupín tak, aby každá skupina mala rovnaký počet hráčov. Deti si posadajú do tureckého sedu za sebou do radu. Posledný hráč si sadne k predposlednému chrbtom, aby mal pred sebou miesto na stavanie mraveniska. Pred prvými hráčmi sú na zemi vrchnáčiky.

Prvý mravček naberie vrchnáčiky do dlaní a ponad hlavu ich podá ďalšiemu, ten rovnako ďalšiemu – až po posledného. Ten je otočený chrbtom a pred sebou stavia z podávaných vrchnáčikov hrad – mravenisko. Podávanie trvá počas detskej pesničky, ktorú im vyberie vychovávateľka. Mravenisko sa stavia dovtedy, kým sa nepoužijú všetky vrchnáčiky, ktoré počas prenášania deťom nepopadajú z rúk. Mravčeky si potom porovnávajú, komu sa podarilo postaviť mravenisko z najväčšieho počtu vrchnáčikov.

Obmena:

Vrchnáčiky môžeme podľa zručností podávať rôznymi spôsobmi (po ľavej strane, po pravej strane, striedavo, v stojí pomedzi nohy alebo v rôznych nádobách, téglíckoch, lyžičkách...).

Postreh:

Deti sa takto zabavia, zvolia si aj rôzne tempo pri podávaní vrchnáčikov, jedny podávali po jednom vrchnáčiku, hyperaktívne deti sa snažia podávať plné

hrste. Pozorujeme deti pri spolupráci na dosiahnutí spoločného cieľa, sledujeme, do akej miery pochopili význam spolupráce. Je vhodné sa neskôr o tom porozprávať. Pri práci si deti precvičujú úchop a koordináciu pohybov.

FAREBNÝ DOMČEK

Ciele:

Kognitívny – rozlišovať farby a odhadnúť priestor.

Afektívny – dodržiavať pravidlá hry.

Psychomotorický – zvoliť a zaujať vhodnú polohu tela tak, aby sa do domčeka zmestilo čo najviac detí.

Pomôcky – farebné vrchnáčky.

Motivácia:

Deti motivujeme známou detskou rozprávkou „Domček, domček, kto v tebe býva?“ Zvieratká sa zmestili do domčeka, aj keď ich bolo veľa. Skúsime to aj my?

Postup:

Z farebných vrchnáčikov si deti poskladajú okrúhle domčeky rôznej farby a veľkosti (väčšie, menšie – podľa vlastnej fantázie). Môžeme využiť aj náhrdelníky už vopred deťmi urobené. Rozmiestnenie v danom priestore si volia deti samy. Domček musí byť z vrchnáčikov iba jednej farby. Niektoré deti si môžu postaviť aj viac svojich domčekov.

Deti sa pohybujú voľne v priestore ako zvieratká. Na počutý signál sa snažia dostať do domčeka počutej farby. Musia byť v domčeku, nie mimo neho, lebo by ich mohol zbadáť „nezbedný vlk“.

Obmena:

Pohyb v priestore obmieňame:

- lezenie po štyroch,
- plazenie,
- behanie. Rovnako meníme farby domčekov.

Postreh:

Deti sa zhlukujú spontánne (keď je domček malý – deti stoja aj na jednej nohe, držia sa navzájom objímaním, aby nespadli). Pri hre sa upevňujú sociálne vzťahy. Vodcovské typy detí majú tendenciu čupnúť si a nechcú pustiť

k sebe do domčeka nikoho. Hyperaktívne deti skladajú viac domčekov a predovšetkým malé. Vyrovnané deti robia domčky priestorovo väčšie a širšie, do ktorých sa zmestí viac detí.

POZEMNÝ HOKEJ

Ciele:

Kognitívny – navigovať kamaráta správnym smerom.

Afektívny – dodržiavať pravidlá hry, dôverovať svojmu kamarátovi.

Psychomotorický – orientovať sa v priestore, manipulovať s hokejkou tak, aby sa čo najviac vrchnáčikov dostalo do cieľa.

Pomôcky – vrchnáčky, detské plastové hokejky, toaletný papier alebo obväz, šatky.

Motivácia:

V televízii iste rady pozeráte športové zápasy. Najmä v hokeji dosahujeme výborné úspechy. Za takým úspechom je však veľmi veľa tréningov. Poďme sa teda zahrať na hokejistov a vyskúšať si, ako sa nám na takom tréningu bude dariť.

Postup:

Deti si vyberú dvojicu. Z toaletného papiera alebo obväzov vyrobíme širšiu cestičku rôznych tvarov. Hráči si cestičku prejdú, potom jednému z dvojice vychovávateľka zaviazá šatkou oči. Druhý z dvojice ho potom naviguje, aby prešiel po cestičke na druhú stranu, pričom pred sebou hokejkou tlačí určený počet vrchnáčikov. Navigátor ho môže aj upozorniť, keď stratí nejaký vrchnáčik. Na druhej strane sa hráči vymenia. Na konci si zrátame, koľko z vrchnáčikov sa nám podarilo previesť cestičkou...

Obmena:

Hra sa môže hrať aj bez navigátora, bez zaviazaných očí. Posúvať sa môže aj po jednom vrchnáčiku, môžu sa určiť pravidlá na výber jednej farby pre jedného hráča a úlohou bude premiestniť po jednom všetky vrchnáčky určenej farby.

Postreh:

Táto hra rozvíja u detí trpezlivosť, zmyslové vnímanie a dôveru – hlavne pri zaviazaných očiach. Pozor! Niektoré deti majú strach pri pohybe „naslepo“ –

tieto deti nenútime do hry, necháme ich povzbudzovať. Ak sa spontánne nezapoja, hru obmeníme.

DOBRÝ KAMARÁT

Ciele:

Kognitívny – roztriediť vrchnáčky podľa daných farieb.

Afektívny – dodržiavať pravidlá hry, spolupracovať vo dvojici, pomáhať si navzájom.

Psychomotorický – držať sa za ruky vo dvojici, zladať pohyb vo dvojici.

Pomôcky – 3 nádoby, maketa hrušky, slivky, jablka, vrchnáčky modrej, žltej a zelenej farby.

Motivácia:

„Do sadu si, do sadu si košík ber, už je mesiac, už je mesiac september. Hrušky, slivky, jablká, jablká, každý sa ich napuká, napuká, napuká.“ (Môžeme to prečítať ako básničku, ale ak vieme melódiu tejto piesne, môžeme ju zaspievať.) Deti, aj náš kamarát Mirko sa vybral do sadu pozbierať úrodu (hrušky, slivky, jablká), ale všetko ovocie dal do jednej nádoby. Ale čo sa mu ešte prihodilo! Po ceste všetko ovocie vysypal. (Vrchnáky vysypeme.) Pomôžeme mu ovocie pozbierať?

Postup:

Žlté vrchnáčky sú akože hrušky – dáme ich do nádoby označenej hruškou. Zelené vrchnáčky sú akože jablká – dáme ich do nádoby označenej jablkom a modré vrchnáky sú slivky a tie dáme do nádoby označenej slivkou. (Nádoby položíme ďalej od seba. Menším deťom môžeme pomôcť tak, že položíme vrchnák danej farby k nádobe.) Vrchnáky zbierame vo dvojiciach, ktoré sa držia za ruky a nesmú sa pustiť. Ktorá dvojica sa pustí, je vyradená z hry. Spoločne skontrolujeme, či je ovocie dobre potriedené. Nakoniec môžu deti z vrchnákov na podlahe vytvoriť obrázok niektorého ovocia.

Postreh:

Pri výbere dvojice sledujeme – všímame si, kto s kým je kamarát, koho si volí na spoluprácu. Pri plnení úlohy môžeme vidieť, kto je v dvojici dominantnejší. Všímame si tiež, ako deti dodržiavajú pravidlá hry. Pozorujeme, či poznajú farby, či si radia, pomáhajú.

NÁJDI SVOJU CESTU

Ciele:

Kognitívny – vyhľadať správnu farebnú cestičku; navigovať kamaráta.

Afektívny – dôverovať kamarátovi, prejsť radosť z hry.

Psychomotorický – orientovať sa v priestore, vyskladať z vrchnákov cestu.

Pomôcky – vrchnáčky, šatka, farebný papier – modrý, zelený, červený.

Motivácia:

Deti, ako ste dnes prišli do školy? (Autom, autobusom.) A auto po čom jazdí? (Po ceste.) Deti môžu napodobňovať autá, ktoré jazdia po ceste. Aj my si tu urobíme spoločne cestu.

Postup:

Cestu môžeme deťom nakresliť kriedou na podlahu tak, aby sa rozčlenila na tri cestičky, ktoré farebne označíme. Deti na čiaru ukladajú vrchnáky. Na koniec prvej cesty položíme napr. modrý papier, na koniec druhej cesty zelený a tretej červený papier. Deti najprv chodia po ceste ľubovoľne a dbajú na to, aby si ju nezničili. Potom cestou prechádza každý sám a na pokyn vychovávateľa vychádza danou cestičkou.

Napríklad „... prejdi modrou cestičku.“ Potom vytvoríme dvojice. Prvému z dvojice zaviažeme oči šatkou a druhý ho drží zozadu za pás a vedie ho k danému cieľu, určenému vychovávateľom (napr. žltú cestičku). Aj deti sledujú, či dvojica prešla správnou cestičkou.

Postreh:

Pri hre môžeme badať, či dieťa dôveruje svojmu kamarátovi, či sa dá viesť plynulo, alebo sa bojí robiť kroky. Všímame si, nakoľko deťom záleží na tom, aby nezničili cestu.

NA NÁKUPOCH

Ciele:

Kognitívny – vybrať daný počet a danú farbu vrchnáčikov z nádoby.

Afektívny – správať sa slušne v obchode: pozdraviť, poprosiť, poďakovať.

Psychomotorický – manipulovať s vrchnáčikmi ako s platidlom.

Pomôcky – rôzne predmety z triedy (napríklad kniha, zošit, pero, krieda, kocky...), vrchnáčky rôznych farieb v nádobe.

Motivácia:

Deti, chodíte s rodičmi do obchodu? V ktorom obchode ste boli posledný-krát? Čo ste si kúpili? Rady chodíte do obchodu? Do akého obchodu chodíte najradšej? Ako sa správame v obchode?

Postup:

„Aj my sa spoločne zahráme na obchod. Na lavice si dáme tovar: knihu, pero, farbičky, kocky atď. a platiť budeme týmito peniazmi: vrchnáčikmi. Jeden bude predavač a ostatní zákazníci. Potom sa vymeníme. Nezabudnite na slušné správanie.“

Predavač sedí za stolom. Tovar je rozložený na stole. Deti prichádzajú postupne a pýtajú sa, čo koľko stojí. Potom z nádoby musia vybrať toľko peňazí (vrchnáčiky určenej farby predavačom), aby mohli zaplatiť. Dbáme na slušné správanie.

Postreh:

Sledujeme, či dieťa určí správnu farbu, počet vrchnáčikov. Všímame si, či je pri nakupovaní smelé, ako sa správa.

DÚHOVA CESTA**Ciele:**

Kognitívny – rozlišovať a pomenovať správne všetky farby dúhy, vytvoriť tvar oblúkov a spočítať ich.

Afektívny – prejať estetické cítenie, tešiť sa z hry, spolupracovať v skupine.

Psychomotorický – manipulovať s vrchnáčikmi, dodržiavať tvar oblúkov, prejsť cestičku opatrne v spolupráci s ostatnými deťmi.

Pomôcky – farebné vrchnáčiky, šnúra, obrázok dúhy.

Motivácia:

Po pani zime nás opäť potešilo teplé slniečko, ktoré na nás svieti, ale sem-tam sa tu objaví mráčik, ktorý sa tlačí pred slniečko a veru aj sa nám rozprší. Ale slniečko sa nedá a stále spoza mráčika vykukuje. A tu odrazu – neprší, slniečko svieti a čo sa stalo? Na oblohe sa niečo krásne ukázalo... Deti, poznáte to? Ukážeme na obrázku dúhu, pomenujeme jej farby.

Postup:

V nádobách sú roztriedené podľa jednotlivých farieb plastové vrchnáčiky.

Vedúci vyznačí na zemi oblúkovitý tvar dúhových pásov zo šnúry, resp. ich nakreslí. Tieto oblúky musia byť od seba dostatočne široko vzdialené, aby medzi nimi vznikol priestor na „cestičky“, po ktorých budú deti pobeťovať. Deti majú spoločne vyskladať z vrchnáčikov farebné dúhové oblúky (šnúra je ako pomôcka, okolo nej skladajú vrchnáčky), každý podľa vlastnej fantázie. Keď sú tieto dúhové oblúky hotové, deti vytvoria „hada“, a to tak, že sa pochyťajú za ruky a prvé dieťa ich vedie pomedzi kľukaté dúhové cestičky, pričom musia dávať veľký pozor, aby sa nepustili, aby vrchnáčky neposunuli a aby prešli všetkými dúhovými cestami.

Postreh:

Je to skupinová hra, sledujeme, či sa deti nehádajú, či si dokážu pomáhať, či rozlišujú farby.

Záver

Ak chceme, aby bol výchovno-vzdelávací proces v primárnom vzdelávaní dynamický, pre deti zaujímavý a motivujúci, je nevyhnutné, aby jeho súčasťou bola hra.

V našom prípade je to hra psychomotorická, ktorej využitie vychovávateľmi alebo pedagogickými asistentmi považujeme za prirodzené a zároveň samozrejmé.

Cieľom učebného textu bolo okrem základných teoretických východísk ponúknuť vychovávateľom a pedagogickým asistentom námety na využitie psychomotorických hier pomocou netradičného materiálu – vrchnáčikov z PET fliaš. Vychádzali sme z prirodzenej potreby detí hrať sa, pričom samotné hry sme zamerali na rozvoj hrubej a jemnej motoriky, na rozvoj kognitívnych procesov, afektivity a emocionality detí. Každá dobre premyslená a vhodne vybraná hra ovplyvňuje rozvoj celej osobnosti dieťaťa, pričom jej realizácia zároveň rešpektuje individuálne potreby každého jednotlivca.

Ako sme už uviedli, súbor ponúkaných hier bol zostavený s pomocou pedagogických zamestnancov z praxe, ktorí si viaceré z nich vyskúšali s deťmi v primárnom vzdelávaní alebo počas výchovnej činnosti, čím sme od nich získali priamu spätnú väzbu.

V pedagogickej práci vždy vychádzame z individuálnych potrieb a aktuálnej úrovne motorických zručností a mentálnej úrovne každého dieťaťa. Pri výbere psychomotorických hier sa zameriavame na stimuláciu oblastí, ktoré sú u detí oslabené, resp. vyžadujú intenzívnejší rozvoj.

Navrhovaný súbor psychomotorických hier pomáha deťom pri adaptácii, tvorení sociálnych vzťahov v rámci triedy/skupiny, manipuláciou s vrchnáčikmi

si deti hravým a prirodzeným spôsobom rozvíjajú hrubú a jemnú motoriku. Okrem toho si cvičia pamäť, pozornosť, presnosť, pohotovosť, pravo-ľavú orientáciu atď. Pomocou hier sa deti učia koncentrovať, hry ich stimulujú k lepšiemu výkonu, získavajú nad sebou kontrolu. Hry provokujú deti spontánne a tvorivo sa prejavovať, čo ich zároveň aj motivuje.

Veríme, že predkladaný učebný text sa stane inšpirujúcim materiálom, ktorý nájde uplatnenie v praxi pedagogických asistentov a vychovávateľov.

Zoznam bibliografických odkazov

- ALLEN, E., 2002. *Přehled vývoje dítěte*. Praha: Portál. ISBN 8071786144.
- BLAHUTKOVÁ, M., 2002. *Psychomotorika pre každého*. Prešov: Rokus. ISBN 8089055249.
- DVOŘÁKOVÁ, H., 2002. *Pohybem a hrou rozvíjime osobnost dítěte*. Praha: Portál. ISBN 8071786934.
- HERM, S., 1994. *Psychomotorické hry: 92 her zaměřených na motorický rozvoj dětí v materské škole*. Praha: Portál. ISBN 8071781398.
- LANG, G. a CH. BERBERICHOVÁ, 1998. *Každé dítě potřebuje speciální přístup*. Praha: Portál. ISBN 8071781444.
- ŘÍČAN, P., 2005. *Psychologie*. Praha: Portál. ISBN 8071789232.
- SZABOVÁ, M., 2001. *Preventivní a nápravní cvičení*. Praha: Portál. ISBN 8071785040.
- ŠIMANOVSKÝ, Z., 1996. *Hry pomáhají s problémy*. Praha: Portál. ISBN 8085282933.