

## ONTOGENETICKÝ VÝVOJ HRY

Hra musí klást přiměřené nároky na dítě, musí odpovídat jeho potřebám a věku.  
Dominantní činností se hra stává v předškolním věku.

### DRUHY HER

1. FUNKČNÍ - poznávání vlastního těla
2. MANIPULAČNÍ - zacházení, manipulace s předměty
3. NAPODOBIVÉ - vazba dítěte na blízké osoby, napodobování
4. ÚLOHOVÉ - hra na někoho nebo na něco /koupání panenky,.../
5. NÁMĚTOVÉ - vyšší úroveň úlohové hry /3 roky/, nejde pouze o napodobování, ale objevují se i vztahy a dějové souvislosti /na dopravu, na domácnost apd. /
6. DRAMATIZUJÍCÍ - tvořivá reprodukce pohádky, filmu, dítě se ztotožňuje s postavou
7. KONSTRUKTIVNÍ - rozvoj manipulace a jemné motoriky, usměrňují pozornost
8. DIDAKTICKÉ - dítě řeší situace
9. HRY s PRAVIDLY - vedou k sebekontrolě a kázni

**INDIVIDUÁLNÍ HRY** - kojenci, mladší batolata

**SKUPINOVÉ HRY** - předškolní věk

**ŘÍZENÁ HRA** - vede vychovatel

**VOLNÁ HRA** - dominantní, dítě se realizuje

### VÝCHOVNÉ PROGRAMY ZAHRNÚJÍ NEJČASTĚJI

A/ MRAVNÍ VÝCHOVU

B/ METODIKU VYPRÁVĚNÍ POHÁDEK

C/ ROZUMOVOU VÝCHOVU

D/ TĚLESNOU VÝCHOVU

E/ VÝTVARNOU VÝCHOVU

F/ PRACOVNÍ VÝCHOVU

G/ HUDEBNÍ VÝCHOVU