



**Tactus.cz**

projekt hmatově ilustrovaných knih pro nevidomé

# SYMBOLICKÁ HRA

**Terezie Kochová**

Téma symbolické hry nelze obsáhnout v tak krátkém nastínění, které zde předkládáme. Dovolíme si tedy jen několik úvah k zamyšlení.

Symbolismus je schopnost reprezentovat pomocí jednoho objektu objekt jiný. Když si děti např. hrají na vaření, písek na pískovišti představuje mouku, kameny knedlíky, kyblík kastrol, lopatka lžíci. Díky pružné dětské představivosti se význam zástupného předmětu může měnit podle toho, jak je při hře potřeba: z kostky stavebnice je letící pták a za chvíli jídlo na talíři, ze šátku jednou ubrus, jindy plesové šaty, anebo také dveře, pokud je šátek zavěšen. Dítě dokáže ve své fantazii mistrně přeměnit vzhledově velmi odlišný předmět na úplně jinou věc.

Při symbolické hře dítě jednoduše něco předstírá: že je někým (pirátem, maminkou) či něčím (autem, lvem), že předměty mají určité vlastnosti (např. panenka je ospalá, autíčko má prázdnou nádrž, kamna z plastové stavebnice jsou rozpálená), že nepřítomné osoby či předměty jsou přítomny (např. drak, před nímž je třeba se zamknout či kaše na lžičce pro panenku). Pokročilá symbolická hra se pak týká celých hrových dějů (např. na nakupování, na maminku a tatínka, na cestu kolem světa).

Vývoj řeči a tvorba symbolů jdou spolu ruku v ruce. Proto se děti začínají věnovat symbolické hře přibližně ve stejné době, kdy si osvojují řeč. V tomto období začnou děti chápat, že objekt může být symbolem, zástupným objektem. Aby si dítě uvědomilo, že plastová hračka, model pomeranče, reprezentuje skutečný pomeranč, musí nejprve pochopit základní předpoklad, že jedna věc může reprezentovat, symbolizovat, zastupovat druhou.

Symbolická hra má nezastupitelnou roli ve vývoji dítěte. V tomto krátkém textu uvádíme jen několik příkladů, co symbolická hra dítěti přináší. Pomáhá mu např. dotvářet vlastní identitu, když si hraje na toho, koho obdivuje. Dítě se učí různým sociálním rolím a chování, které k nim náleží. Do symbolické hry často projektuje vlastní emoce a prožitky. Rozvíjí schopnost organizace a řešení situací. Probouzí pružnost a kreativitu, učí se komunikovat. Je dokonce prokázána souvislost s vývojem řeči: čím spíše jsou děti schopny symbolizovat, tím lepší mají vyjadřovací schopnosti.





**Tactus.cz**

projekt hmatově ilustrovaných knih pro nevidomé

## Symbolická hra dítěte se zrakovým postižením

Symbolická hra se objevuje postupně, od nejjednodušších začátků po propracované formy, ruku v ruce s tím, jak se dítě postupně učí porozumět světu.

Aby taková hra mohla nastoupit, dítě musí chápat základní principy symbolu. Napadlo vás někdy, že např. nakreslená kopretina je symbolem kopretiny na louce či vyfotografovaná žirafa symbolem živého zvířete?

Pro dítě, které dobře vidí, je to samozřejmé. Aniž ho to kdokoliv cíleně učí, bezděčně chápe, že nakreslená kopretina je prostě kopretina a fotka žirafy je žirafa.

Podíváme-li se však na to z hlediska dítěte, které špatně vidí, nevidí nebo potřebuje ke zrakové práci množství pozornosti a soustředění, symboly se mohou velmi výrazně lišit od toho, co představují.

Chápe nevidomé dítě, že kopretina na obrázku reprezentuje skutečnou? Možná obrázek s reálnou květinou spojit nedokáže, možná jen opakuje, co mu řekli dospělí, kteří mu „uměle“ spojili obrázek se skutečným objektem.

A jak spolu souvisí žirafa na fotografii se živou žirafou – dítě, které vidí jen rozostřeně blízko před očima, nemá možnost vidět toto vysoké zvíře jako celek (pokud vůbec mělo příležitost návštěvy ZOO)? Nepředstírá se zde spíše to, že obrázek (fotka) je totéž jako jiný skutečný objekt (při hmatovém či zhoršeném zrakovém vidění to žádnou souvislost nemá)?

Zatímco vidící dítě si poměrně rychle a BEZPRACNĚ spojí obrázek s reálným objektem, dítě se závažným zrakovým postižením, aby tomuto spojení rozumělo (nikoliv opakovalo po dospělých bez porozumění), postupuje do velké míry přes vyšší racionální procesy: obrázek (buď hmatově provedený) poznává složitější cestou.

## Na obrázku je myška

Porovnejme to na příkladu prohlížení myšky na obrázku (dítě – tučným písmem, rodič – netučným). Jak už víme, nejedná se o opravdovou myšku, ale o symbol (hmatový obrázek) myšky:

**dítě, které prohlíží obrázek zrakem**

**dítě, které prohlíží obrázek hmatem**

**na obrázku je myš**

**co by to mohlo být? (případně ještě: co je tohle? to k tomu obrázku také patří? ne, to je něco jiného, to teď neřeš, a co jiného? ne, prohlédni si tohle, tady je to odlepené, to nevadí, dej ruce sem, co je tady?), je to chlupaté → to bude zvíře, má to oči → vážně asi zvíře, má to dlouhý ocas – ha! to by mohla být myš!**





**Tactus.cz**

projekt hmatově ilustrovaných knih pro nevidomé

### ***co ta myška bude dělat?***

***už dost – a teď si musím odpočinout!***

Vidící dítě „pracuje“ s myškou daleko dříve, než dokáže zdůvodnit, které znaky poukazují na to, že se jedná o obrázek myši. Myšku poznává, dalo by se říci, „jen tak“. Naproti tomu dítě se závažným zrakovým postižením musí být velmi soustředěné, cílené, systematicky pracující, potřebuje dlouhou výdrž, vnímavého průvodce (např. rodiče, který má dost času, dítě jemně vede, rozpozná verbalismus atd.), předchozí zkušenost (s obrázkem i reálným objektem), dobrou paměť, citlivou jemnou motoriku, schopnost zpracovat hmatový vjem, ...

Zajímavé je položit si základní otázku: Pracuje dítě jen v představě, nebo má obrázek s čím spojit, k čemu přiřadit? Tedy – jednoduše řečeno: Zná živou myšku?

## **Modely**

Předměty hmatově nedostupné (příliš malé, velké, nebezpečné, nepřítomné apod.) lze představit modelem, tedy symbolem. V případě nemožnosti zrakového vnímání se ale může jednat o symboly velmi náročné k porozumění: plastový koláč pro panenky se liší materiálem, teplotou, uložením v dětských hračkách (místo ve spíži), chybějící čichovou a chuťovou charakteristikou a navíc téměř nulovou hmotností, plyšový pavouk neodpovídá velikostí, neživostí, materiálem ani kontextem, malinké autíčko samo nejede, nevydává zvuky, ...

Může se zdát, že na našich krabicích plných hraček a věcí nic moc není. Skrze tyto symboly v předmětových příbězích naší Knihovny hmatových knížek ale nevidomé děti poznávají svět a postupují k fázi, kdy přijdou na řadu plošné obrázky, tj. symboly ještě složitější.

## **Není symbol jako symbol**

Honzík působil tak, jako by nebyl schopen dobře vnímat, o čem se mluví. Vypadalo to, že se společného hovoru neúčastní, ale fantazíruje si o svých věcech. Jednou se mluvilo o autě a Honzík náhle vzkřikl: „Budte zticha!“ A za chvíli ještě přidal: „Zazpíváme si!“ Na první pohled zcela nezúčastněný projev. Při další komunikaci se ovšem ukázalo, že chlapec je naopak naprosto přesně „in“: když s rodiči a sestrami vyjedou autem, tatínka silně znervózňuje dětský halas, a tak často dozadu houkne: „Budte zticha!“ Maminka se snaží uklidnit situaci tím, že děti zabavuje, aby byly klidnější: „Zazpíváme si!“

Veronika tuze toužila s maminkou naklepávat řízky. Zrovna měla narozeniny, a tak dostala dětské nádobíčko, v němž nechyběla ani palička na maso. Maminka už měla připravené maso: plátek vložila mezi dětské prkénko a paličku. Veronika se s nadšením pustila do naklepávání, ale vzápětí byla úplně nešťastná. „Já chci naklepat maso jako ty!“ volala na maminku. Tohle prostě nebylo ono. Veronika byla zklamaná, protože její plastové nádobí





**Tactus.cz**

## projekt hmatově ilustrovaných knih pro nevidomé

nedokázalo způsobit stejné zvukové efekty jako mamičino opravdové. Navíc nebylo možné docílit ani požadovaného výsledku, tj. rozklepaného masa.

Pěťa dostal knížku hádanek. Na jedné stránce byla nalepená skutečná sirka a vedle text: „Hlavička když zčervená, konec nožky znamená.“ Přes všechnu snahu o nápovědu bylo nakonec třeba prozradit, že se jedná o sirku. „Cože?“ divil se Pěťa. „Sirky my doma máme, ty ale chrastíš!“ A pokračoval: „Nesahej na to!“ Tak zopakoval větu, kterou doma ve spojitosti se sirkami slýchá.

Maminka říká Mařence: „Tak utíkej přece přivítat tátu!“ Mařenka stála, ani se nehнула. „To není táta,“ zašeptala si pro sebe. „Ale ano, je to tatínek!“ povzbuzovala ji maminka. Tatínek se k Mařence nakonec rozběhl: „A kdo by to asi byl?“ Mařenka se ho nejdříve nesměle dotkla, ale za chvíli už ji tatínek vyhazoval do vzduchu. A co že se vlastně přihodilo? Tatínek každý příchod z práce ohlašoval veselým pískáním už z chodby. Jenže dnes tatínka bolí v krku...

### Závěr

Jistě by to bylo na dlouhou odbornou studii, proč je symbolická hra dítěte se závažným zrakovým postižením málo rozvinutá nebo velmi odlišná. Je velmi obtížné symbolizovat a hrát si na to, čemu dítě nerozumí, protože je teprve na začátku cesty, kdy mu souvislosti nejsou zřejmé.

V projektu podpory hmatově ilustrovaných dětských knížek se cíleně zaměřujeme i na to, aby naše hmatové příběhy (kromě jiného) přispívaly k rozvoji symbolické hry – tolik důležité ve zdravém vývoji dítěte.

