

Správná hračka 2017

Právo užívat označení Správná hračka – vybráno odborníky udělují od roku 1994 společně Sdružení pro hračku a hru, Asociace hračka Unie výtvarných umělců ČR a Asociace předškolní výchovy. Letošní ročník byl již čtyřicetý.



Zelené logo je nadstandardním značením, které zaručuje rodičům a pedagogickým pracovníkům, že hračka má kromě všech státem kontrolovaných vlastností (zdravotní nezávadnost, bezpečnost) také estetické a výchovné kvality vhodné pro rozvoj schopností dětského uživatele. Proto základním kritériem je posouzení pedagogicko-psychologické způsobilosti hračky. Je-li hodnocení z tohoto hlediska uspokojivé, posuzují se dále kvalita produktu (vhodnost použitého materiálu, preciznost provedení), uživatelský komfort (konstrukce odpovídající předpokládanému užití, snadnost údržby a hygienického ošetření, skladnost, využití obalu) a design (estetická úroveň, vzhled, barevnost, příjemnost na dotyk).

Hodnoceny jsou jak tuzemské, tak i dovážené hračky, hry a herní předměty, které jsou dostupné v České republice a jsou přihlášeny

tvůrci (autory), výrobci, dovozci či prodejci nebo nominováni zástupci spolupřadatelů. Přípustné jsou i prototypy (autorské hračky), určené k pozdější výrobě. Podkladem pro rozhodování poroty je jak průvodní dokumentace předkladatele a fyzické seznámení s předloženým výrobkem, tak i hodnotící protokol o ověření v praxi ve dvou spolupracujících mateřských školách. Smyslem posuzování není určování vítězů, jako v případě soutěží. Porota pouze závěrem rozhodne o bodovém rozmezí, které v daném roce získání práva užívat označení Správná hračka umožní. Cílem je podpora vývoje, výroby i prodeje správných hraček a jejich rozšiřování mezi dětskou populací.

Pro zajímavost uvádím statistické údaje za poslední léta (stupnice bodování – 1 = nejvyšší, 5 = nejnižší):

ROK	BODOVÉ ROZMEZÍ
2009	1,5 až 2,4
2010	1,26 až 2,0
2011	1,28 až 2,18
2012	1,26 až 2,44
2013	1,16 až 2,2
2014	1,29 až 2,18
2015	1,29 až 2,69
2016	1,07 až 2,53
2017	1,33 až 2,03

ROK	PŘIHLÁŠENÝCH	OCENĚNÝCH
2009	36	11
2010	25	12
2011	42	22
2012	39	19
2013	39	23
2014	43	25
2015	29	12
2016	40	36
2017	34	18

celkem

291

178

V letošním roce bylo přihlášeno 34 produktů od patnácti předkladatelů. Právo užívat označení Správná hračka získalo 18 produktů od jedenácti předkladatelů. Z nich u tří byly oceněny 3 produkty a u jednoho dva produkty.

I pro tento ročník je charakteristický úspěch domácí produkce (13 produktů z 18 vybraných) a je potěšitelné, že z anonymity vystupují také tvůrci – návrháři hraček (autor znám u 10 produktů z 18 vybraných).

Pět her a hraček slouží k rozvíjení komunikace. Tři z nich jsou navíc vhodné nejen pro hru, ale najdou uplatnění i jako pomůcka v pedagogicko-psychologických poradnách nebo v klinické psychologické praxi, protože mohou usnadnit kontakt mezi světem dospělých a světem dětí a pomoci rozkrýt dětské problémy.

Přehled začínáme originální komunikační deskovou hrou **SAMAJA**, jejíž autorkou i producentem je Mgr. Lucie Beranová

(www.hryprorozvoj.cz; **obr. 1**). K stejnému účelu může sloužit i **TYDÝT – OUTSIDER** firmy Noe (autorky Mgr. Dagmar Kalendová a Mgr. Martina Beckertová; www.noe.cz; **obr. 2**) a velká **PANNA JOHANKA**, prototyp autorské produkce akad. mal. Radky Vodákové–Šrotové (radkavodakova@seznam.cz; **obr. 3**).

Součinnost i radost z kolektivní hry tradičně umožňuje loutkové a marionetové divadlo, v letošním roce oceněná **SADA MAŇÁSKŮ ČERVENÁ KARKULKA** družstva umělecké výroby Moravská ústředna (milé provedení je dílem Romany Dlapalové; www.muhrno.cz; **obr. 4**). A hru s příběhy nabízí i Václav Kvapil a jeho firma **PIŠLIK** (www.pislik.cz; **obr. 5**).

Nejmenším dětem je určeno **BAREVNÉ HŘIŠTĚ** již zmíněné akad. mal. Radky Vodákové–Šrotové (**obr. 6**), její **DŽÍNOVÝ MEDVĚD** (**obr. 7**) a dále **DIDAKTICKÝ POLŠTÁŘ „ZAHŘÁDKA“**, autorský prototyp Mgr. Hany Hrbkové (hanihrbkova@seznam.cz; **obr. 8**). Z české produkce patří do stejné kategorie **KOLEKCE KORNOUTŮ**

ZVÍŘÁTEK z produkce Moravské ústředny (design Erika Bertóková a Hana Černohorská; **obr. 9**), z dovozu pak **FantaColor JUNIOR BASIC** z nabídky firmy Pygmalino (www.pygmalino.cz; **obr. 10**).

Hračky a hry naukové mezi letošními laureáty reprezentuje **KOLEKCE MAŇÁSKŮ „POVOLÁNÍ“** (Moravská ústředna; design Erika Bertóková, Hana Černohorská, Romana Dlapalová a Ilona Vanková; **obr. 11**) a hra **TVARY, BARVY, PAMĚŤ** z produkce Pexi, s.r.o. (www.pexi.cz; **obr. 12**).

Tradičně silné zastoupení v přihlášených produktech mají stavebnice. Také letos byly oceněny další varianty stavebnice SEVA firmy Beneš a Lát, a.s. (www.vista.cz), a to **SEVA RESCUE 1** (**obr. 13**), **SEVA ARMY** (**obr. 14**) a **SEVA PRO HOLKY JUMBO** (**obr. 15**). Bodovala rovněž stále zdokonalovaná magnetická stavebnice z nabídky K+L NET, s.r.o. (www.agatinsvet.cz) **GeoSmart SPACE TRUCK** (**obr. 16**) a rozšířená verze již dříve oceněné stavebnice **Georello TOOLBOX**, importovaná společností Pygmalino (**obr. 17**).

Příjemným osvěžením je stavebnice – skládanka z plsti **ZVÍŘÁTA**, prototyp autorské produkce doc. akad. mal. Vlastimila Vodáka (vlastimilvodak@seznam.cz; **obr. 18**).

Oprávnění užívat označení Správná hračka budou oceněným předána na gala večeru veletrhu For toys na výstavišti v Praze–Letňanech 20. října 2017. Oceněné produkty budou vystaveny po dobu veletrhu ve vstupní hale a poté deponovány a vystaveny na zámku v Kamenici nad Lipou, kde se v době od 11. do 15. července 2018 v průběhu Hračkobraní můžete setkat i s některými z výrobců a tvůrců.

V roce 2018 završí Správná hračka 25. ročníkem čtvrtstoletí své existence. Bude to příležitost i k zamyšlení nad její další podobou. Budeme vděční za všechny připomínky a náměty, které čtenáři Světa hraček zašlou na adresu Sdružení pro hračku a hru, Jindřišská 2, 113 60 Praha 1 nebo e-mailem na infoshh@seznam.cz.

Oskar Brůža

Přehled oceněných výrobků



1. **SAMAJA** – komunikační desková hra. Klade netradiční otázky inspirované životem. Hráči se učí vyjadřovat své pocity, věnovat pozornost ostatním lidem a vyslechnout je. Přispívá k otevřené komunikaci a lepšímu porozumění mezi světem dětí a dospělých.

3. **PANNA JOHANKA** (72 cm) byla vytvořena na základě zkušenosti, že děti milují velké, sobě rovnocenné hračky – kamarády a jsou ochotny se jim svěřovat. Jejím oblékáním může dítě trénovat zavazování a zapínání.



5. **PIŠLICKÉ AUTO** z jasanového dřeva je typickou částí rozsáhlého celku, doplněného souborem příběhů, které jsou k dispozici na internetové stránce výrobce.



7. **DŽÍNOVÝ MEDVĚD** z netradičního materiálu (v 55 cm), kamarád, který má v batohu doplňky oblečení (kalhoty, zástěra, čepice), s jejichž pomocí může dítě trénovat oblékání.



2. **TYDÝT – OUTSIDER** je netypický medvídek, který se narodil růžový, s chobotem slona, rukama a nohama jako opička. Pomáhá dětem přijímat odlišnost svou i druhých jako běžnou součást života. "Metodika k příběhu pana Tydíta" informuje, jak s Tydítem pracovat v dětských kolektivech s inkluzí.



4. Sada maňásků **ČERVENÁ KARKULKA**, osvědčený prostředek komunikace dospělých s dětmi prostřednictvím divadelní hry nebo koordinace činnosti dětských herců při přípravě a provedení divadelního představení.



6. **BAREVNÉ HŘIŠTĚ** je tvořeno souborem herních předmětů, rozvíjejících pohybové dovednosti, manuální zručnost (zapínání, zavazování) a základní vědomosti (znalost barev, jednoduché počty, základní tvary).

8. Didaktický polštář **„ZAHŘÁDKA“** pro předškoláky. Je stylizovanou malou zahrádkou s didaktickými prvky k procvičování vázání klíček, provlékání poutky, zapínání na knoflíky apod. Pod vrchní stranou povlaku je kapsa – úkryt pro malého živočicha, uvnitř je polštář – sedák.



pokračování >>

9. KOLEKCE KORNOUTŮ ZVÍŘÁTEK tvoří pejsek, kočička, myška, prasátko, koza, kráva, ovečka, kůň a osel. Kornouty mají tři funkce: 1. hračka na tyčce se může schovat do kornoutu, 2. otvor na zádech umožňuje použít hračku jako maňáška, 3. kornout lze použít jako skříň na drobnosti nebo sladkosti.



10. FantaColor JUNIOR BASIC – mozaiky pro děti od 2 let. Pod průhlednou desku s otvory se vloží jedna z 16 předloh k sestavení mozaiky pomocí různobarevných knoflíků o průměru 32 mm. Kufřík plní funkci stojánku a umožňuje usazení desky v nakloněné poloze k využití v dopravních prostředcích apod.



11. Kolekce maňášků "POVOLÁNÍ" vstřípí dětem rozlišující znaky některých profesí: hasič, námořník, učitelka, policistka, zahradník, mechanik, kuchař, doktor.

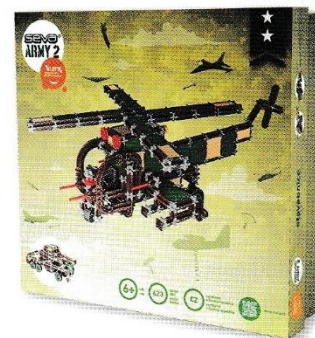
12. TVARY, BARVY, PAMĚŤ – hra s navlékáním na provázky pro 2 až 4 hráče od 5 let. Na 55 kartách jsou vzory odpovídající tvarům plastových žetonů. Po chvilkovém prohlédnutí karty je třeba buď z žetonů složit zapamatovaný vzor, nebo musí hráči co nejrychleji navléct žetony v stanoveném pořadí na provázek.



13. SEVA RESCUE 1 – nová sada polytechnické variabilní stavebnice Seva umožní sestavit cisternu, auto s plošinou nebo zásahové vozidlo. Tomu odpovídá i výrazná reflexní barva.



14. SEVA ARMY 2 umožní sestavovat funkční vozidla, stroje, letadla, budovy, nábytek, lodě, vlaky atd.



16. GeoSmart SPACE TRUCK – magnetická stavebnice pro předškolní a školní děti s vylepšenou bezpečností dílků (nerezový magnet je uchycen v ABS jádru a obalen dvojitou polykarbonátovou vrstvou). Vhodná pro nejrozumnější konstrukce včetně několika druhů dopravních prostředků. Další sady stejné řady umožní konstrukční experimentování a sestavování modelů na dálkové ovládání.



15. SEVA pro holky JUMBO je stejně kvalitní a variabilní jako ostatní stavebnice SEVA, kompatibilní dílky však odlišuje „dívčími“ barvami, a tak je umožňuje mj. rozlišit při společné hře sourozenců.

17. Georello TOOLBOX – převodová stavebnice umožňuje ze 165 částí přenášet otáčivý pohyb na vzdálená převodová kola a demonstrovat tak základní mechanické funkce, využívané ve většině motorů. Stavebnice je uložena v kufříku, jehož víko tvoří hrací a konstrukční plochu.



18. ZVÍŘATA – stavebnice (soubor textilních dílů). Jednotlivé části zvířat nebo ptáků jsou vystříženy z barevné plsti. Skládáním a zasouváním dílů do sebe je možné vytvořit konkrétní tvar. Vystřížené tvary je možné po sestavení prsty dále dotvarovat a tvar hotového zvířete tak pozměňovat. Tvarová a barevná nadsázka podporuje fantazii a kultivuje výtvarné vnímání dítěte.