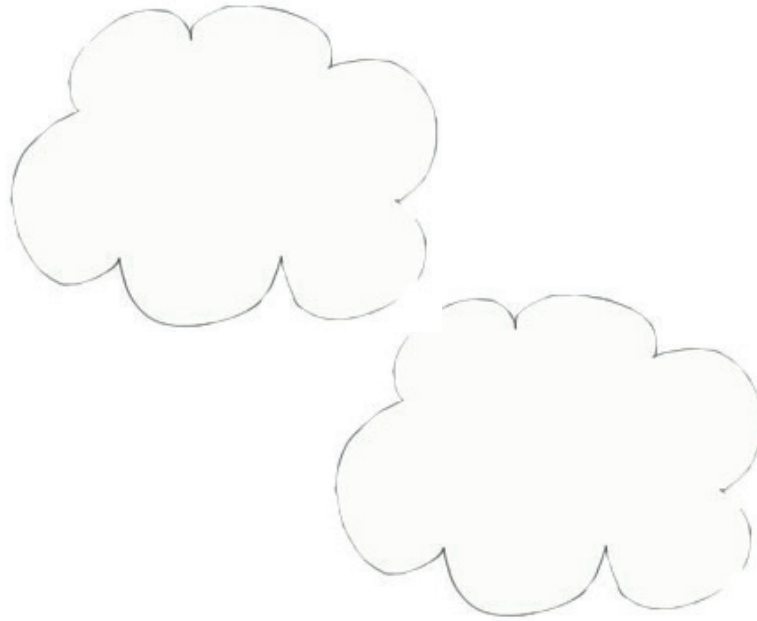
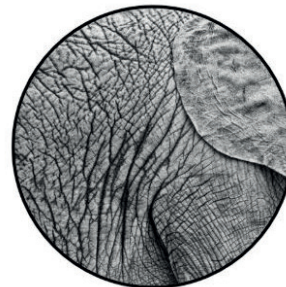


CLOUDS



HRA?

Se zadáním „Hra do karantény“ jsem se především ve svých nápadech zaměřila na malé děti, které v tomto nezvyklém stavu nejsou schopny každodenně rozvíjet svoje dovednosti, ačkoliv je to právě v jejich věku klíčové. Hledala jsem obyčejné činnosti, se kterými se malé dítě střetává, snaží se je osvojit a poznat. Mezi takovými tématy mě zaujal rozvoj dětské fantazie, logopedie nebo například pouhá spolupráce s ostatními.

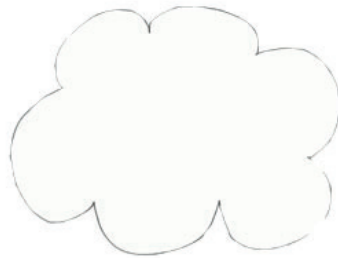


Jednou z her, se kterými jsem chtěla pracovat bylo například logopedické pexeso.

Hra, která svojí podstatou pomáhá dětem rozvíjet fantazii a dovednosti.

Zaměřená konkrétně na děti v předškolním věku, kterým se při karanténě nedostává sociálního kontaktu.

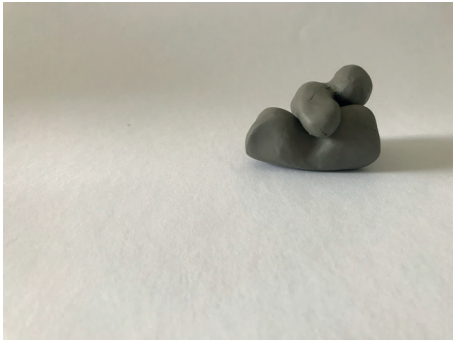
Co se dítěti vybaví, když mrak vidí.... - mraky mají různé tvary, různé odstíny, různé velikosti,... - dítě musí zapojit svou fantazii, protože mrak nemá žádný konkrétní tvar.



Zpočátku jsem pracovala pouze s 2D variantou hry, později jsem ale převedla 2D mraky do prostoru. Zkusila jsem se na hru s mraky podívat z jiné stránky a napadlo mě ji zhotovit na principu báboviček z písku. Tedy můj úkol by spočíval v tom navrhnout několik tvarově pestrých formiček mraků, do kterých by dítě mohlo dát buď plastelínu, normální písek, ... nebo by mohlo být zajímavé pracovat např s magnetickým pískem. Nejprve jsem formičky navrhovala tak, aby byl výsledkem jeden celý mrak z jedné formy. Později jsem mraky rozložila do segmentů, které by dítě mohlo skládat dohromady.



Nakonec jsem došla k řešení zhotovit mrakovou stavebnici s hotovými kostičkami.



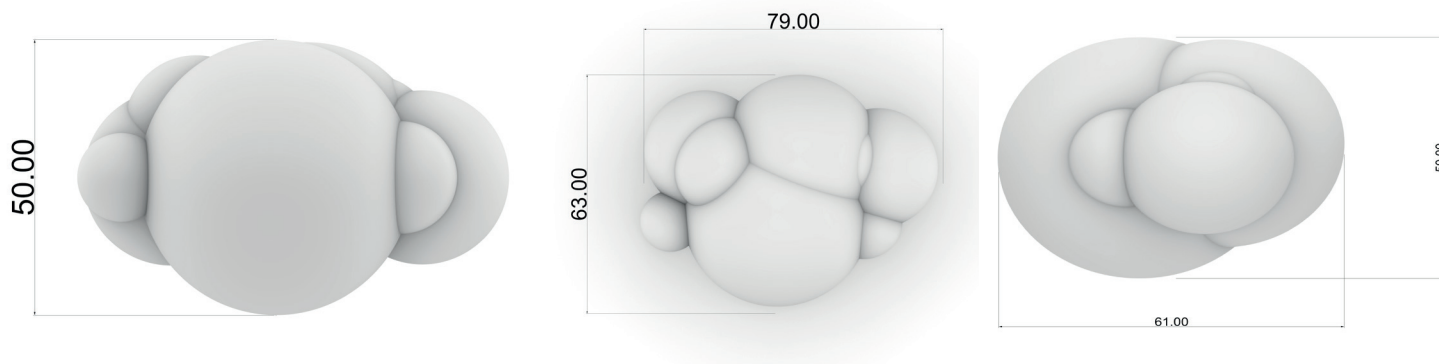
Základem hry jsou „mrakové kostičky“, které je, díky uvnitř zabudovaným magnetům, možné skládat dohromady. Tvoří tak jednoduchou hru na principu dětské stavebnice s tou přidanou hodnotou, že mrak jako kostička je poměrně abstraktní záležitost, a dítě proto musí zapojit svoji fantazii k tomu, aby místo mraku viděl před sebou konkrétní věc, zvíře, rostliny, ...





První modely

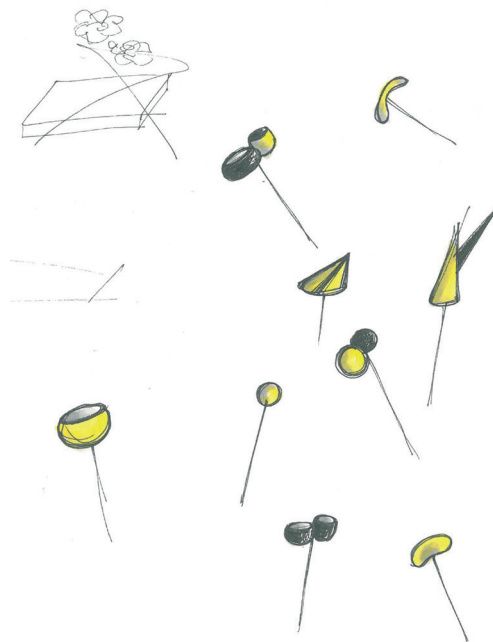


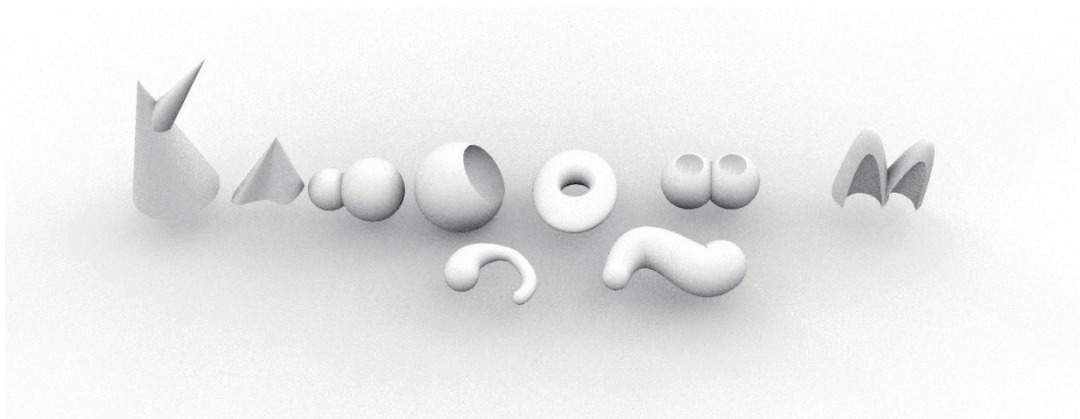
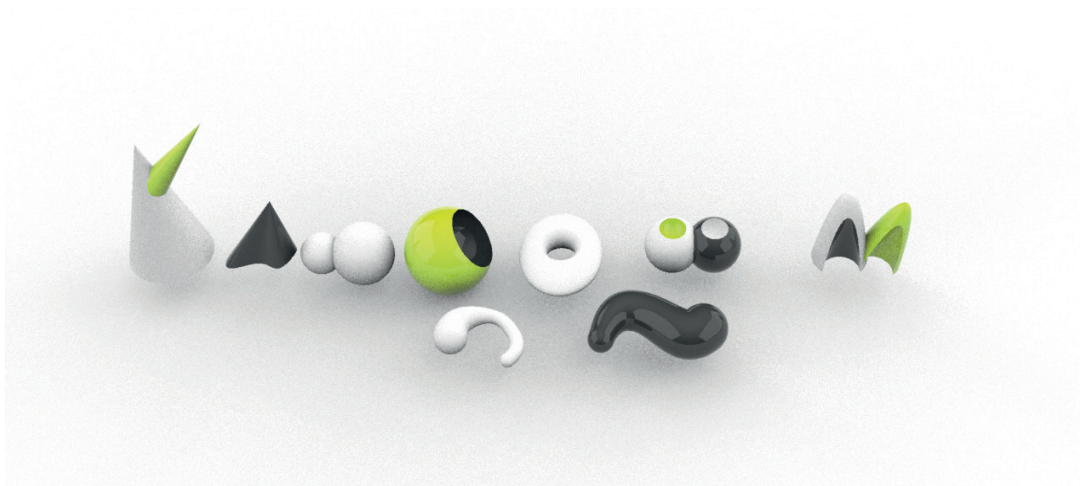


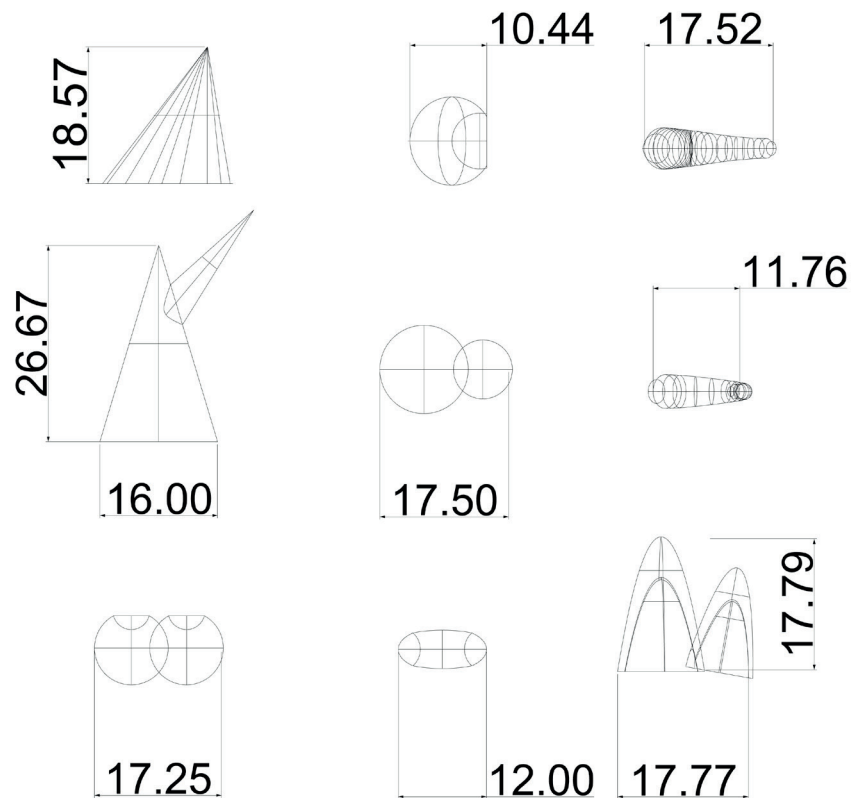
3D model slouží pouze k přibližné orientaci o velikostech mraků.
Rozměry jsem se snažila přiblížit ke klasické dřevěné kostce ve tvaru kvádra.

Představu konkrétního objektu z „mrakové kostičky“ může uživatel podpořit pomocí různých segmetů, které se do kostiček dají lehce zapíchnout.

Zvolila jsem třibarevnou kombinaci - bílá, černá a žlutá.

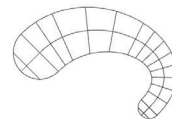
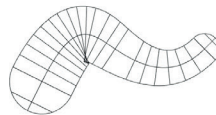
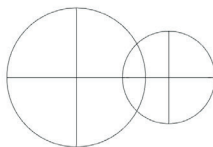
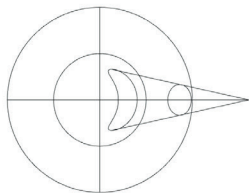
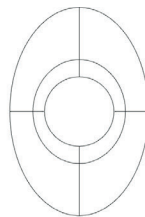
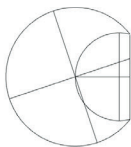
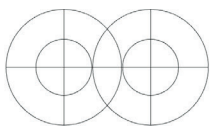


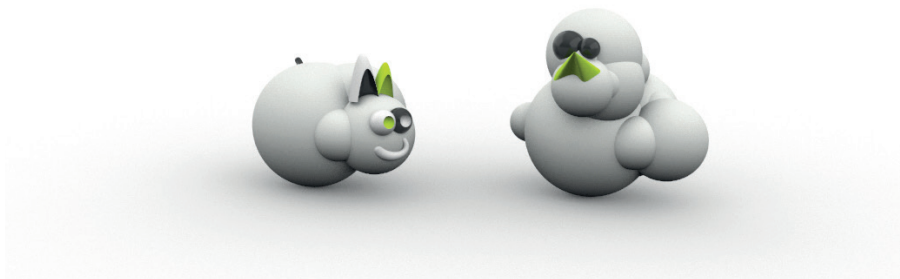




Segmenty jsou svojí velikostí a tvarem přizpůsobeny, aby připomínaly oči, uši, ústa, ... Avšak nenesou úplně známý a jasný tvar z důvodu zachování jisté abstrakce. Podněcují tak v dítěti kreativitu při kombinování mraků s doplňky.

Aby se daly lehce připevnit na mraky, vede z každého segmentu dlouhá úzká tyčinka s oblým hrotem kvůli bezpečné manipulaci.







Pro zhotovení modelů segmentů jsem zvolila formu 3D-tisku.





Modely mráčků jsou vytvořeny z obvazové vaty a zastříkány epoxidovou pryskyřicí, aby držely tvar, ale zároveň se k nim daly přidat segmenty. Mraky lze na sebe skládat.





Prostě ptáček.



CLOUDS

Hru jsem pojmenovala CLOUDS, přičemž tečka pod S dělá z posledního písmene otazník, což je příznačné tomu, že dítě ve svých očích vidí jiné věci než pouze mraky.

Mraková stavebnice je určena pro děti v předškolním věku, tedy 3–6 let. Kromě své fantazie zlepšují i své haptické dovednosti, především při manipulaci se segmenty. Je třeba hru skladovat tak, aby nedošlo k postrácení segmentů ani jejich deformaci. Hra je zpracovaná na poměrně originální téma s jednoduchými kořeny.

