

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Využití deskových her pro výuku českého jazyka na 1. st. ZŠ
Using Board Games in the Czech Language Lessons in Primary School

Siberová Karolína

Vedoucí práce: PhDr. Ladislav Janovec, Ph.D.
Studijní program: Učitelství pro základní školy (M7503)
Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň základní školy (I.ST)

Odevzdáním této diplomové práce na téma Využití deskových her pro výuku českého jazyka na 1. st. ZŠ potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, 15. 4. 2022

Velmi děkuji své rodině, která mě v nelehké době podporovala, motivovala mě a snažila se mi pomoci, jak jen mohla. Bez žáků základní školy Londýnské, na nichž byly hry otestovány, bych se také neobešla. Největší dík však patří panu PhDr. Ladislavu Janovci, Ph.D., který měl velkou trpělivost s mojí osobou a poskytoval mi cenné rady a nápady při vytváření mé diplomové práce.

ABSTRAKT

Cílem mé diplomové práce je obohatit první stupeň o pomůcky, které bude možné efektivně využívat v hodinách českého jazyka, bude možné je snadno modifikovat a využívat napříč prvním stupněm základního vzdělávání, zároveň bude žáky bavit a motivovat je v dalším vzdělávání. Jedná se o deskové hry, které jsou blíže popsány v posledním odstavci.

První polovina práce je teoreticky zaměřena. Vysvětluje definici pojmu hra z různých zdrojů, upozorňuje na důležitost hry v životě člověka a jakým způsobem rozvíjí jednotlivé dovednosti. Představuje také historii deskových her. Nalezneme zde i vysvětlení jednotlivých pojmů souvisejících s hrami a školním prostředím. Součástí je odůvodnění didaktického potenciálu deskových her v hodinách českého jazyka. V neposlední řadě je zde i krátký rozbor části RVP týkající se českého jazyka s komentáři, jakým způsobem mohou být naplněny výstupy, či rozvíjeny klíčové kompetence pomocí deskových her.

Druhá část práce obsahuje dotazník mapující používání deskových her v českém jazyce, a způsob, jakým jsou učiteli vnímány. Zhodnocení již existujících deskových her na trhu, které jsou určené do hodin českého jazyka. Praktická část také ukazuje jednotlivé mnou vymyšlené hry, jejich představení, motivační část, způsob provedení, postupy při vytváření, aplikace ve škole s následnou reflexí a připojením modelové hodiny. Nechybí ani reflexe her s následným doporučením při dalším vývoji.

Závěr obsahuje shrnutí práce, zároveň zde vyhodnocuji svůj cíl, který jsem si stanovila v úvodu.

KLÍČOVÁ SLOVA

deskové hry, český jazyk, první stupeň, hry, historie deskových her, RVP, klíčové kompetence

ABSTRACT

The aim of my diploma thesis is to enrich the first stage with aids that can be used effectively in Czech language lessons, it will be possible to easily modify and use them across the first stage of basic education, at the same time it will entertain pupils and motivate them in further education. These are board games, which are described in more detail in the last paragraph.

The first half of the work is theoretically focused. It explains the definition of the game from various sources, draws attention to the importance of the game in human life and how it develops individual skills. It also presents the history of board games. Here you will also find an explanation of individual concepts related to games and the school environment. It includes a justification of the didactic potential of board games in Czech language lessons. Last but not least, there is also a short analysis of the part of the RVP related to the Czech language with comments on how the outputs can be fulfilled or key competencies can be developed through board games.

The second part of the thesis contains a questionnaire mapping the use of board games in the Czech language, and the way in which teachers are perceived. Evaluation of existing board games on the market, which are designed for Czech language lessons. The practical part also shows the individual games I invented, their presentation, motivational part, method of implementation, procedures for creation, application in school with subsequent reflection and connection of a model lesson. There is also a reflection of the games with subsequent recommendations for further development.

The conclusion contains a summary of the work, at the same time I evaluate my goal, which I set in the introduction.

KEYWORDS

board games, elementary school, Czech language, history of board games, RVP, key competencies

Obsah

1 Obsah

| | |
|---|----|
| Úvod..... | 9 |
| 2 Hry..... | 11 |
| 2.1 Definice pojmu hra | 11 |
| 2.2 Hry a hračky v průběhu let..... | 12 |
| 2.3 Hra v životě člověka | 14 |
| 2.3.1 Vliv věku na hru | 15 |
| 2.3.2 Maslowova hierarchie potřeb z hlediska herního pohledu..... | 23 |
| 2.4 Hrou k rozvoji dovedností..... | 25 |
| 2.4.1 Rozvoj vnímání | 25 |
| 2.4.2 Rozvoj paměti..... | 26 |
| 2.4.3 Rozvoj jemné motoriky..... | 27 |
| 2.4.4 Rozvíjení matematických schopností | 27 |
| 2.4.5 Rozvoj myšlení | 28 |
| 2.4.6 Rozvoj citu a charakteru | 29 |
| 2.4.7 Rozvoj řeči a komunikace..... | 29 |
| 2.4.8 Rozvoj psychické odolnosti | 30 |
| 2.4.9 Rozvoj sociální odolnosti..... | 30 |
| 2.5 Výhody a nevýhody využití her ve výuce..... | 30 |
| 3 Deskové hry | 32 |
| 3.1 Definice deskových her..... | 32 |
| 3.2 Historie deskových her..... | 32 |
| 3.2.1 Ukázka historických her..... | 33 |
| 3.3 Druhy deskových her | 40 |

| | | |
|-------|---|----|
| 3.3.1 | Strategické hry..... | 40 |
| 3.3.2 | Závodivé hry..... | 40 |
| 3.3.3 | Poziční hry..... | 40 |
| 3.3.4 | Pátrací hry | 41 |
| 3.4 | Desková hra jako didaktický prostředek a hra jako vyučovací metoda..... | 41 |
| 4 | Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání..... | 42 |
| 4.1 | Český jazyk a literatura na 1. stupni základní školy..... | 44 |
| 4.1.1 | „Komunikační a slohová výchova“ | 45 |
| 4.1.2 | „Jazyková výchova“ | 46 |
| 4.1.3 | „Literární výchova“ | 47 |
| 5 | Praktická část | 48 |
| 5.1 | Cíl a metodologie..... | 48 |
| 5.2 | Dotazník | 49 |
| 5.3 | Existující deskové hry v českém jazyce..... | 53 |
| 5.3.1 | Logopedické deskové hry – Novotná | 53 |
| 5.3.2 | Deskové hry – VYJMENOVANÁ SLOVA JEDNO PO DRUHÉM – Brázdová, Mrázková | 56 |
| 5.3.3 | Deskové hry – PROCVIČUJEME VYJMENOVANÁ SLOVA – Mrázková 57 | |
| 5.3.4 | Ypsilonie – Cesta do vyjmenované země – Nosálová, Mazůrková | 58 |
| 5.3.5 | Série deskových her od vydavatele VLAVICI – Staněk, Stroblová..... | 59 |
| 5.3.6 | Pekelné učení s Čertíkem Kvítkem: Vyjmenovaná slova – Suchá..... | 60 |
| 5.4 | Zastoupení deskových her v jiných předmětech..... | 62 |
| 5.5 | Jak vytvořit kvalitní deskovou hru | 63 |
| 5.5.1 | Navrhování hry | 63 |

| | | |
|-------|--|----|
| 5.5.2 | Testování hry..... | 65 |
| 5.5.3 | Dokončení hry | 66 |
| 5.6 | Vytvořené hry | 67 |
| 5.6.1 | Nejkulatějšší | 67 |
| 5.6.2 | Závodíště | 77 |
| 5.6.3 | Točíště..... | 88 |
| 6 | Závěr..... | 95 |
| 7 | Seznam použitých informačních zdrojů | 97 |

Úvod

Diplomová práce je zaměřena na možnosti využití deskových her ve výuce českého jazyka. Dle průzkumů, ať dle staršího od Pavelkové Postoje žáků k českému jazyku a jejich percepci k učiteli, nebo novějšího od Lindy Bártů s názvem Mapa škol¹, je český jazyk jeden z nejméně oblíbených předmětů na školách. Domnívám se, že je to z důvodu velkého množství frontální výuky, drilování a nevyužití zábavného potenciálu, který mateřský jazyk nabízí. Ráda bych tuto skrytou část odhalila, neboť se domnívám, že je možné vytvořit takové hry, které budou rozvíjet gramatické, pravopisné, slohové i literární znalosti dítěte a zároveň budou žáky bavit.

„Statistici říkají, že 60–80 % doby strávené v našich školách žáci sedí pasivně v lavicích a naslouchají. Z psychologických poznatků přitom víme, že asi 85 % vjemů přichází zrakem a jen necelých 15 % sluchem. Samotné naslouchání je tedy asi 4x méně efektivní než sledování němého filmu. Praxe navíc ukazuje, že při sledování výkladu udržuje pozornost konstantně jen asi 30 % dětí.“ (Houška, 1991, str. 17)

„Hra je jedním z nejefektivnějších způsobů, jak si zjednodušit život. Přesně to jsme dělali jako děti, ale v dospělosti jsme si hrát zapomněli²,“ řekl Albert Einstein (1879-1955), a obzvláště my bychom na to neměli zapomínat, my všichni, již se snažíme předávat zkušenosti a znalosti dalším generacím. Bohužel je dnešní doba poněkud uspěchaná, a i když máme mnohé vymoženosti, které nám historie může jen závidět, nedaří se nám dívat se na svět ze stránky těch, kterým se snažíme něco předat, díváme se ze stránky naší osoby a hledáme cesty, jak co nejjednodušeji předat velké množství znalostí a stihnout očekávané výstupy. Místo toho, abychom s dětmi, jak říkal už Platón (427 př. n. l. - 347 př. n. l.), „zacházeli při učení nenásilně, učili je formou hry a mohli tak lépe pozorovat, k čemu se kdo svou přirozeností hodí³.“

V teoretické části diplomové práce definuji pojem „hra“. Představím její důležitost a místo v lidském životě, poukážu na to, co vše lze díky hrám rozvíjet, a zaměřím se také na deskové

¹ Více dostupné v seznamu literatury i s odkazy na studie.

² Dostupné z <https://citaty.net/citaty/8432-albert-einstein-hra-je-jeden-z-nejefektivnejsich-zpusobu-jak-zjed/>

³ Dostupné z <https://citaty.net/citaty/281062-platon-pritel-nezachazej-s-detmi-pri-uceni-nasilne-nyb/>

hry. Dále vysvětlím, co si lze představit pod pojmem desková hra a jaké jsou druhy deskových her.

Praktická část je zaměřena na zjištění povědomí učitelů ohledně deskových her zaměřených na výuku českého jazyka a na to, zda učitelé sami mají zájem tuto pomůcku používat. Zjišťuji, jaké jsou již existující deskové hry, které mohou učitelé využívat. Popisuji postup vytváření nové deskové hry, kterou následně představuji.

Mým cílem je podpořit využívání didaktických deskových her v českém jazyce. Ráda bych si také ověřila, že hry mají výchovný i vzdělávací charakter, nejedná se pouze o zábavu. Chtěla bych zjistit, jestli hry žáky obohacují a přinášejí jim nové poznatky a rozvíjejí jejich klíčové kompetence. Zároveň vytvořím zásobník několika deskových her, které bude možné dle potřeby obměňovat a využívat napříč ročníky prvního stupně. Pomocí těchto her si žáci také procvičí a upevní učivo zábavnější formou. Na základě výsledku dotazníku bych ráda zjistila, zda učitelé znají již nějaké deskové hry, jaký je jejich názor pro případné začlenění deskových her do hodiny, jaké jsou případné překážky pro jejich použití, a zda by o ně měli zájem.

2 Hry

2.1 Definice pojmu hra

V pedagogickém slovníku je hra definována jako: „Forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Má řadu aspektů: poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu.“ (Průcha, Walterová, Mareš, 1995, str. 75)

Kromě pedagogického slovníku je možné najít definici pojmu „hra“ i v dalších odborných pramenech.

„Hra má významné místo v životě každého člověka, bez ohledu na věk, národnost, rasu a zemi, ve které žije. Je aktivním a dynamickým procesem, který v menší či větší míře zaměstnává duševní i tělesné schopnosti a současně je cvičí i rozvíjí. Hra je aktivita dobrovolná, musíme proto zvolit takovou motivaci, aby měly děti chuť si hru zahrát. Nemůžeme ji zadat příkazem, to by pak hra ztratila kouzlo, které v sobě má.“ (Zapletal, 1986)

„Hra je jakýmsi ‚kusem života na nečisto‘, je to příležitost pro aktivní učení se ze své vlastní zkušenosti. Není to jen zážitek, který nám vzbuzuje nějaké emoce, hra je prožitkem, který vyžaduje vlastní investici. To, co je skutečně důležité, jsou usazeniny v mysli, které zůstávají i poté, co se emoce s uplývajícím časem mění na dojmy a vzpomínky. Ve hře intenzivně rozvíjíme vlastní zkušenosti. Pro hráče musí být tedy hra dobrovolnou činností a pro většinu z nich se pak stává zásobníkem libých emocí. V krátké chvíli se dá při dobře promyšlené hře naučit a prožít více než za dlouhé hodiny.“ (Klusák, 2010)

E. Avedon a B. Sutton-Smith v knize *The Study of Games* říkají, že: „Z her byly odvozeny dva nejsložitější modely lidského chování, a to teorie pravděpodobnosti z her, kde hraje roli náhoda a teorie rozhodování z her strategických. Obě mají ve společenských vědách široký význam. Tam, kde předpokládáme, že události přicházejí náhodně, je relativním modelem chování jednotlivců v náhodných hrách, tam, kde by se subjekty měly chovat racionálně, je

relevantním modelem to, co dělají hráči ve strategických hrách. Ale události nejsou vždy výsledkem náhody a subjekty se nechovají vždy racionálně.“ (Zapletal, 1991).

Caillois navrhuje svou definici hry z hlediska funkce „jako činnost bytostně svobodnou, vydělenou, nejistou, neproduktivní, podřízenou pravidlům a fiktivní. Svobodnou, k níž hráč nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy. Vydělenou z každodenního života, vepsanou do přesných a předem daných časoprostorových mezí. Nejistou, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán určitý prostor. Neproduktivní, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky, a která s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyúsťuje v situaci identickou, jako byla na počátku hry. Podřízenou pravidlům, podléhající konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jedině ve hře platí. Fiktivní, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality nebo skrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.“ (Caillois, 1998, str. 31-32)

Podle Huizinga je hra dobrovolná časově a prostorově orientovaná činnost, ve které jsou respektována pravidla, zároveň je také provázena pocitem napětí a radosti. (Huizinga, 1971, str. 44)

Z mého pohledu by měla být hra jakási nenucená činnost, která by měla člověka bavit a měla by mu pomoci rozvinout jeho dovednosti a znalosti, které mu následně v průběhu života pomohou na cestě za svými cíli.

2.2 Hry a hračky v průběhu let

Hra provází lidskou společnost od počátků dějin. Doklady o tom nacházíme v archeologických nálezích, případně později v historických spisech. Jejich důležitost je uznávána po tisíciletí, stejně jako skutečnost, že jsou nástrojem výchovy dalších generací.

K prvním nálezům patří hračky pocházející ze starověkého Egypta (míč z papyru, hliněné figurky, dřevěný krokodýl). Další nálezy jsou z dob starého Řecka, kde se zachovaly doklady o hračkách, jako byly pro chlapce figurky vojáků a koníků či vozíky nebo trojský kůň, děvčata pak měla panenky vyrobené z různých materiálů (jantar, slonovina, hlína, dřevo...). Hra měla významné místo jak v životě dětí, tak i v celé společnosti, neboť

v antickém starověku byly hry spojeny s náboženstvím. Nejvíce se proslavily hry olympijské, scénické (prezentovány v přírodních amfiteátrech), jezdecké a v neposlední řadě gladiátorské hry. Jejich obměny známe dodnes a jsou pro náš život také velmi důležité. V antické společnosti se hrou začali zabývat významní myslitelé a filozofové (Platón, Aristoteles), kteří zaznamenali své myšlenky o funkci hry v lidské společnosti a jejím zásadním místě ve výchově dětí a mládeže. Středověcí myslitelé doporučovali, aby se děti (zatím jen z vrchních tříd) učily číst hravým způsobem – písmenka ze dřeva či slonoviny. Renesanční společnost objevila antickou myšlenku společnosti a začala ji sama rozvíjet, zdůraznila význam pohybových a později i intelektuálních her (hádanky), kladla důraz na názornost ve výchově a vyučování, v důsledku toho vznikaly didaktické hry. Autorem první hry byl Thomas Murner, který roku 1510 vytvořil hru s kartami - Didaktiku v obrázcích. Přelomové bylo dílo Jana Amose Komenského Svět v obrazech, v němž přirovnává hru při vývoji důležitosti ke spánku a k výživě. Hru viděl jako nástroj k pobavení, obohacení znalostí a rozvoji myšlení a smyslů. Od sedmnáctého století vznikaly hry, které dětem vládnoucích tříd hravě přibližovaly učivo. Vymýšlely se hry s vojenskou tematikou – vojáčky, zbraně... (Mišurcová, Fixl, 1980, str. 9-29)

Osmnácté století stvořilo nové pojetí dětství, dítě již nebylo bráno do sedmi let jako dítě a následně jako dospělý, ale začalo se utvářet povědomí o odlišnosti dítěte a dospělého. Zvláštní důraz byl dáván na hry v procesu učení. Myslelo se také na děti v předškolním vzdělávání, byl pro ně vytvořen speciální soubor hraček. Nezapomnělo se ani na funkce hry, kromě didaktické poskytovala i zábavu.

Století dítěte neboli počátek 20. století se vyznačuje velkým zájmem o hru a hračku po celém světě. Hračka má nejen podporovat dětskou aktivitu, ale také nahrazovat styk s přírodou, se kterou díky rozkvětu civilizace dětem kontaktu ubývá.

Dnes ani v minulosti se hra neomezovala pouze na dětství, má své místo v kultuře i v životě dospělých. Nejen, že přispívá k tělesnému a duševnímu zdraví, ale také obohacuje naše životy a vnáší do nich radost. Hry a hračky nás spojují s celou historií lidstva.

2.3 Hra v životě člověka

Hra provází člověka celý jeho život. V každém vývojovém období ale vypadá trochu jinak a má jinou funkci. Na podobě hry se nepodílí pouze věk jedince, ale i jeho duševní či fyzický stav, případně sociální status. Piaget se v knize Psychologie dítěte zabývá duševním stavem jedince.

„Duševní vývoj dítěte se v celku jeví jako sled tří velkých konstrukcí. Každá je prodloužením předchozí v tom smyslu, že ji nejprve rekonstruuje na nové úrovni a potom ji stále více překračuje. Tak již první konstrukce senzomotorických schémat navazuje na konstrukci organických struktur z embryogeneze a překračuje ji. Později konstrukce sémiotických vztahů, konstrukce myšlení a meziosobních souvislostí zvnitřňuje tato činnostní schémata, rekonstruuje je na nové úrovni představ a překračuje je, až vytvoří množinu konkrétních operací a struktur spolupráce. Konečně od 11 až 12 let restrukturuje rodící se formální myšlení operace a podřizuje je novým strukturám, jejichž rozvoj pokračuje v adolescenci a v celém pozdějším životě (ještě s řadou dalších transformací).“ (Piaget, 2014, str. 117)

Helus se zaměřuje na vývoj člověka, jakožto celku a uvádí pět základních úrovní vývoje. Vývoj jako:

Zrání – zde jsou rozhodující biologičtí činitelé a týká se to všech systémů (tělesného, fyzického, psychického, nervového i hormonálního). V této fázi se také projeví vrozené předpoklady, jako jsou inteligence nebo temperament.

Učení – učení navazuje na předchozí úroveň „zrání“, dítě se učí orientovat v událostech, učí se novým znalostem, osvojuje si nové dovednosti.

Socializace – zde je opět návaznost na předchozí vývojovou úroveň, tedy na „učení“. Dítě se v této fázi učí být součástí společnosti, umět zaujmout různé role jakožto partner, spolupracovník, přítel a zosobní si schopnost dodržovat jednotlivá pravidla a normy společnosti.

Edukace – navazuje na předchozí stadium. Probíhá například ve škole a podobných prostředích, kde je kladen důraz na vytyčení požadavků a úkolů, které by děti měly v daném věku zvládnout.

Sebeutváření – dítě se o svůj vývoj aktivně zajímá, snaží se sebevzdělávat a seberozvíjet. Klade si otázky, hledá na ně odpovědi. Do této vývojové úrovně se nedostáváme při dovršení určitého věku, ale důsledkem sebereflexe. (Helus, 2009, str. 203 – 232)

„Lze říci, že hra podporuje celkový vývoj dítěte. Umožňuje dítěti rozvíjet tělesný systém, zprostředkovává dítěti učení, socializaci, je prostředkem edukace, vede k sebeutváření jedince.“ (Suchánková, 2014, str. 28)

„V každodenní pedagogické praxi je hra nenahraditelným prostředkem výchovy. Jejím používáním navozujeme situace, příběhy, děje a role, ve kterých se jedinec či skupina rozvíjí a roste vědomostně, dovednostně, ale především zkušenostně. Hra je prostředkem, kterým ověřujeme své teoretické poznatky, úroveň dovedností, životní zkušenost a provozujeme je s vědomím použitelnosti v životě. Ve hře prověřujeme své názory, hodnoty a postoje, ale získáváme současně poznatky o sobě, o druhých a okolním světě. Hra je také nesmírně širokou oblastí, do které řadíme celou řadu aktivit a činností.“ (Hanuš, Chytilová, 2009, str. 114)

Mezi hru můžeme zařadit posouvání papíru z jednoho místa na druhý, vstupování do rolí, karetní hru, ale i deskovou hru.

2.3.1 Vliv věku na hru

Jak bylo zmíněno v předchozí kapitole, hra je důležitá část v životě člověka. Avšak vlivem věku se způsob hry mění. V této kapitole a následujících podkapitolách budu popisovat, jak se hra v průběhu dětského života mění a vyvíjí.

„Hra má ve vývoji dětí své významné místo, podněcuje je, když prochází vývojovými etapami. V každé etapě se hra vyznačuje specifickými rysy. Odlišit můžeme hru kojenců, batolat, dětí předškolního věku, školního věku, adolescentů i dospělých. Zároveň nalezneme odlišnosti ve hře jednotlivých stejně starých dětí. Každé dítě je jedinečné, tuto jedinečnost hrou rozvíjí i ve hře projevuje.“ (Suchánková, 2014, str. 43)

Mišurcová, Fišer a Fixl ve své knize Hra a hračka v životě dítěte vytvářejí kapitoly na základě jednotlivých věkových období – Hra kojenců, Hry batolat, Hry předškolního věku, Hry mladšího školního věku, Hry staršího školního věku, Hry dospělých. Suchánková se naopak ve své knize „Hra a její využití v předškolním vzdělávání“ zabývá pouze vývojovými

stadii do mladšího školního věku. Všichni autoři se ale shodují, že rozdíly mezi hrami jsou jak v rámci vývojové etapy, tak i záleží na jedinečnosti každého člověka.

Dle Vývojové psychologie od Vágnerové můžeme určit, proč tomu tak je. Při čerpání zdrojů do této kapitoly jsem nacházela i jiné autory, avšak nejvíce jsem se ztotožnila s myšlenkami paní Vágnerové.⁴

Hry dítěte raného věku

„První hry lze pozorovat již v prvním období dětského života. Vědecké průzkumy ukazují, že se dítě začíná učit od prvních dnů života a že kojenecký věk v sobě skrývá značné vývojové možnosti, které je žádoucí soustavně a cílevědomě hned od počátku rozvíjet. To se týká pohybů, smyslů, zvukových projevů i hry.“ (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, str. 48)

Vývoj člověka začíná formou plodu v těle matky, již v této fázi je zaznamenána funkce učení. Plod je schopný si zapamatovat různé zvuky a následně na ně reagovat různou intenzitou pohybu. Jakožto novorozenec se nejdříve adaptuje na nové prostředí. Začínají se u něj projevovat první reflexy (sací a hledací), ale také vrozené způsoby chování, které jsou vázány na určité podněty. V této vývojové etapě potřebuje dítě přiměřený přísun nových podnětů. Rozvíjí se u něj také vnímání (teplota, sluch, zrak) a učení (poznává svou matku). V kojeneckém období se začínají projevovat individuální rozdíly ve vývoji. Začínají se u dítěte vyvíjet i určité potřeby. První z nich jsou biologické, následuje potřeba stimulace, u které si musíme dát pozor, aby byla přiměřená (učení), a dále je to potřeba citové jistoty a bezpečí. Zlepšují se smysly (zrak je ostřejší, schopnost lokalizovat zvuk), vnímají svůj prostor, zlepšují úchop a manipulaci, jeví čím dál větší zájem o okolní svět. Objevuje se také předřechová aktivita. (Vágnerová, 2012)

Stěžejní částí batolecího věku je osamostatňování a uvolňování různých vazeb (vazba na matku). Batole usiluje o prosazení sebe, ale také zjišťuje své limity. Dokáže se již samo pohybovat, setrvat u nějaké činnosti, případně ji záměrně opustit či dát najevo, že na daném místě již být nechce. Snaží se poznávat svět a zjišťovat, jak jednotlivé věci fungují. Začínají se u něj rozvíjet orientace v prostoru a vnímání času. Dokáže si jednotlivé věci krátkodobě

⁴ Myšlenky v kapitole Vliv věku na hru a jejich podkapitolách byly čerpány z knihy Vágnerová, Marie: Vývojová psychologie dětství a dospívání strany. Praha: Karolinum, 2012, s. 120-358.

zapamatovat a zvládne se něco naučit formou nápodoby. Zvládne již některé věci slovně pojmenovat a později vytvářet věty, které jsou časem složitější, až z nich vznikají jednoduchá souvětí. Dítě již zvládne projevovat celou řadu emocí (smutek, radost, hněv, lítost, žárlivost). Ve velké míře také probíhá socializace, ať už v rodinném kruhu, mezi vrstevníky či v kontaktu s cizími lidmi, kterých se již většinou nebojí. (Vágnerová, 2012)

Vágnerová (2012) uvádí, že v období raného věku se může objevovat několik typů her.

1. Sociální hry – Jedná se o prvotní kontakt s druhou osobou, dívání se z očí do očí, hra s úsměvy, povídání si, dítě si užívá přítomnosti jiného člověka (jsem ráda, že jsi tu se mnou). Sociální období je typické pro děti do 3 měsíců života.
2. Samostatná hra – Tato fáze je typická pro děti do batolecího věku (objevuje se ale i v pozdějších vývojových stádiích). Rády si hrají samy s chrástítkem, autíčkem...
3. Paralelní hra – Jedná se o hru, v níž si děti hrají vedle sebe, nikoli spolu. Reagují na sebe a jednotlivé herní situace, někdy spolu komunikují či se napodobují. Jejich cílem ale není společná hra.
4. Pohybové hry – Již od narození mají děti potřebu pohybu. Hýbou rukama, nohama, přetáčejí se. Nejdříve si hrají pouze na zádech, následně se přetáčejí na břicho, poté v náručí rodičů, dále v sedě a v poslední řadě ve stoje. U dětí jsou velmi oblíbené pohybové hry doprovázené říkankami („paci, paci, pacičky“). Jakmile se děti naučí chodit, poté běhat, velmi oblíbeným místem jsou dětská hřiště, na nichž mohou dále rozvíjet své pohybové dovednosti. Hrají hry s jednoduchými pravidly, prolézají, houpají se, klouzají se a hrají hry s dalšími pomůckami, jako jsou míč, lopatka, odrážedlo, koloběžka, kolo apod.
5. Manipulační hry – Na rozvoj motoriky mají kromě pohybových her i velký vliv hry manipulační. U manipulace dochází ke koordinaci zraku a pohybu. Nejvíce jsou na manipulaci pro děti lákavé hračky, které vydávají zvuk a jsou barevně zajímavé – pestré. Mezi prvotní manipulační hry patří tahání za vlasy, shazování předmětů, podávání předmětů (u nichž očekává podání zpět), kutálení, házení. Následují fáze, ve kterých děti rády stavějí, ať už na sebe, nebo vedle sebe, následně to také rády zbourají. Snaží se také prozkoumávat vlastnosti předmětů, typická činnost je zasouvání předmětů do otvorů daného tvaru a velikosti.

6. Konstruktivní hry – Tento typ hry je zaměřen na vyhotovení konkrétní dětské představy. Jejich vize jsou naplněny pomocí dětských stavebnic a různých přírodních materiálů. Stavby z LEGA, MERKURU, písku, hlíny, dřeva, kamínků atd. Začínají si také uvědomovat více vlastnosti věcí, jsou fascinovány, že písek je sypký. Bláto je mokré a špiní apod.
7. Hry napodobivé – Děti se učí dovednostem díky napodobování. Napodobování můžeme rozdělit do několika kategorií.
 - Slovní hry – Mezi první a základ hry patří hra „Jak dělá__?“ Kdy dítě představí daný zvuk věci či živočicha. Slyšíme, jak se snaží napodobit zvuk auta, mňoukající kočky či padajícího předmětu. Později se dostáváme do fáze, kdy se snaží i o nápodobu lidské řeči. Je tedy velmi důležité dbát na přesnou výslovnost v průběhu dětského vývoje, neboť je to jejich prvotní zdroj pro získávání informací. Později jsou součástí říkanky, které děti opakuje.
 - Napodobování denních činností – Zapojení motorické činnosti a nápodoby. Děti v této herní činnosti napodobují činnosti a pohyby rodičů v denních situacích. Napodobují telefonování, vaření, praní, vytírání, řízení auta aj. Nejčastěji používají náhradu, která je dané věci zdánlivě podobná, případně využívají imaginární pomůcku a napodobí pouze daný pohyb.
 - Hru námětovou – Lze ji také nazvat jako „hra na něco“. Hra už má nějaký děj a postavy a pomůcky. Dítě si určí, že si bude například hrát na maminku, která obléká dítě, na pejska. Připraví si na to veškeré věci, které bude potřebovat. Ve hře také komentuje vše tak, jak je zvyklé, že s ním komunikuje jeho rodič při podobné situaci.
8. Senzomotorické hry – Jedná se o hry, v nichž děti poznávají své prostředí díky smyslům a díky motorice.
 - Hra cvičení – V této hře děti opakuje činnosti, které se již dříve naučily.
 - Hrové předstírání – Jedná se o hru „jako“. Děti předstírají, že kousek kapesníku je panenka, dřívko je pejsek, krabice je domeček, mech je postýlka aj.
 - Hry symbolické – Činnost, která náleží jednomu předmětu, je přenesena na předmět náhradní, který jej v daném okamžiku zastupuje.

Hry dítěte předškolního věku

Předškolní období trvá od 3 let do 6–7 let, fáze je ukončena nástupem do školy. Předškolní dítě je iniciativní (potřeba něco zvládnout, vytvořit), převažuje u něj egocentrismus a diferencuje svůj vztah ke světu.

Svět poznává díky názorným ukázkám a pomocí intuitivního myšlení (Pták má peří, ale ryba nemá.). Hledá vhodná řešení a snaží se je také realizovat (Mám v krabici hodně hraček, abych to mohla zavřít, dám nějaké pryč.) Svůj vlastní názor na svět vyjadřuje pomocí kresby či vyprávění.

Hra předškolnímu dítěti slouží jako prostředek vyrovnávání se s realitou. Dokáže se již ztotožnit s pohádkovým hrdinou a pochopit děj pohádky. Zvládá něco předvídat a naplánovat. Začíná objevovat vztah mezi slovním a matematickým významem čísel. V tomto období se také učí rozeznat rozumové přesvědčení od emočně zabarveného přání. Rozvíjí se mu paměť, i když vzpomínky nejsou příliš přesné. Začíná tvořit otázky typu „proč?“ a „jak?“ Upřesňuje si gramatická pravidla v mluvené řeči, která se mu hodí v pozdější vývojové fázi a používá také samomluvu, která není sociálně zaměřená, nehledá posluchače. (Vágnerová, 2012)

Dítě rozvíjí svou schopnost fungovat jako vypravěč i jako posluchač. Emoční prožívání předškoláků je již stabilnější a vyrovnanější, lépe se také orientují v emocích jiných lidí. V předškolním věku se učí novým sociálním dovednostem, mateřská škola je rovněž první institucí, se kterou se dítě setkává a díky níž dostane další sociální roli, roli žáka.

Rodiče pro děti představují vzor, děti chtějí být jako oni a tuto potřebu se snaží uspokojit především ve hře. Dítě již vnímá samo sebe a je o sobě schopno přemýšlet i do budoucnosti. Nejrozšířenější hrou je zpočátku hra symbolická, která je mnohem propracovanější než v předchozím období. Jejich hlavními cíli jsou asimilace (jedinec přijímanou informací zařazuje do svých poznávacích schémat) a upevňování vlastní zkušenosti (děti si ve hře opakují důležité věci, které zažily). Jedná se o vrchol dětské hry, která uspokojuje citové i intelektuální potřeby při vyrovnávání se s realitou a umožňuje dětem chovat se dle svých přání a potřeb a realitu si alespoň touto cestou zjednodušit. (Vágnerová, 2012)

Hra námětová je opět sofistikovanější než v předchozím období, již nyní si dítě uvědomuje, že při péči o panenku nepotřebuje jen panenku, ale i veškeré další vybavení nutné pro provedení daného, byť jen herního úkonu. Je schopné do herní činnosti zapojit i jiné hráče, ať už při hře se stejnou tematikou, tak i při hře s jinými herními úkony, příklad: „Já budu maminka starající se o dítě a ty budeš náš pes.“ (Vágnerová, 2012)

Ve hře jsou uplatněny situace a témata z běžného života, ale i fiktivního světa. Příkladem mohou být hry na rodinu, obchod, školku, čaroděje, princezny... V hrách si děti často vymýšlejí imaginární kamarády a i přesto, že to rodiče znepokojuje, je to normální součástí určitého vývojového stadia dítěte, když se mu rozšiřuje představivost.

Námětová hra je skvělý způsob, jak si děti mohou vyzkoušet vžít se do určitých situací a rolí (agresor, voják, zloděj). Vyzkoušet si, jak se daná postava chová a jaké by mělo být případné adekvátní jednání v dané situaci. Slovní hry jsou oblíbenější než v předchozím období, kromě rýmovaček a říkanek se také objevují i další hrátky, jako jsou hádanky, vtipy (Děti se učí pochopit humor a pracovat s ním.), soustředí se také na příběhy a pohádky. Velký smysl mají v této fázi Orffovy nástroje, které pomáhají jak v rozvoji pohybu, tak i v rozvoji smyslu citu v řeči při pozdějším mluvení, čtení i psaní.

Konstruktivní hra dítěte se stává preciznější, umí již také pracovat s různými nástroji, jako jsou nůžky, štětce, pastelky, využívají také různé techniky – papír někdy trhají, jindy stříhají, poté zase muchlají, jindy skládají. Velmi často se také stává, že se dětská představa v průběhu tvorby mění – dítě začne kreslit kytku a v konečném výsledku je to strom či rovnou les. V pozdějším období se záměr stává stálejší a přibývá také mnohem více detailů v konečné fázi. (Vágnerová, 2012)

Pohybové hry jsou aplikovány na jednotlivé sporty, děti se učí jezdit na kole, koloběžce, bruslích, učí se techniky plavání či jízdy na lyžích.

Sociální hry již nejsou paralelní, ale jedná se o cílené hraní dvou či více dětí v jeden čas na společné téma se společnými hračkami v určitém prostoru. Hry sociální dělíme na hry sdružující (každé dítě si realizuje svou hru, i když se tyto hry propojují) a na kooperativní (jedná se o cílené společné hraní, pomáhají si, spolupracují, sdílejí své emoce, trénují toleranci a dodržování pravidel). (Vágnerová, 2012)

Hry dítěte mladšího školního věku

Nástup do školy je důležitým sociálním mezníkem v životě dítěte, aby však mohlo do této fáze vstoupit, musí prokázat takzvanou školní zralost (CNS) a připravenost (sociální připravenost, znalosti a dovednosti). Dítě bývá na začátku školní docházky pilné a snaživé. Zdokonaluje se jeho vidění nablízko, rozeznává celek od části, což je důležité v následném rozpoznávání jednotlivých písmen. Dokáže také koordinovat pohyb očí po vnímaném objektu, nezbytný předpoklad pro následné čtení textu.

Nově se také objevuje fonologická senzitivita, díky níž dokáží děti identifikovat jednotlivé hlásky a slabiky. „Na začátku školního roku si kromě zjištění výslovnosti u jednotlivých dětí můžeme udělat základní diagnostiku pohyblivosti mluvidel.“ (Váchová, Kupcová, Kukačková, 2015, str.17)

Proměna dětského uvažování je postupná, avšak myšlení je již vázáno na realitu a uvažování vychází z vlastní zkušenosti. Jeho myšlení je již natolik vyspělé, že zvládne klasifikovat jednotlivé objekty a situace podle více hledisek (schopnost srovnání, na výšku je něco větší než na šířku), případně je i následně seřadit. Rozumí pojmu čas a dokáže například jednotlivé časové události seřadit dle kritérií. Ovládá již také základní numerickou kompetenci, kterou je porozumění významu čísla. Dokáže použít jednoduché matematické operace a vyřešit formou správně zvolené strategie jednoduché příklady. (Vágnerová, 2012)

Na začátku mladšího školního věku ještě nejsou žáci schopni odhadnout své schopnosti a ještě nedokáží využívat zpětné vazby (například si vzpomenout, jak dlouho jim stejná činnost trvala minule, a podle toho se rozhodnout).

V mladším školním věku již žák zvládne ovládat svou pozornost, na začátku období ji však udrží mnohem kratší dobu než v pozdější fázi. Jazykové schopnosti jsou dále rozvíjeny převážně vlivem školy, domácího prostředí, kroužků či vrstevníků. Nejen, že narůstá slovní zásoba, ale učí se také porozumět významu slov. Žáci se učí uvažovat o jazyku (příbuznost, podobnost slov), základech pravopisu a gramatiky, pochopit podstatu písma, jaká je zvuková podoba písmena, porozumění psanému textu, zvládnutí grafomotoriky psaní.

Centrální nervová soustava již je natolik vyspělá, že jsou již nyní více emočně stabilní a mají větší odolnost vůči zátěži. Lépe rozumí svým pocitům a dokáží se o nich vyjadřovat, poznají

také a chápou emoce jiných lidí. V sociální sféře dostává dítě novou roli a tou je role žáka. Má již i vytvořený subjektivní obraz své osobnosti, který vychází ze zkušenosti se sebou samým. (Vágnerová, 2012)

Hry symbolické zůstávají ve stejné fázi jako v předchozím období. Na novou úroveň se dostávají hry s pravidly a hry konstruktivní. (Vágnerová, 2012) Pravidla se učí děti od druhých, často poté dbají na jejich dodržování a často tyto hry nahrazují hry „na něco“.

Konstruktivní hry již směřují k opravdovým konstrukcím, k řešení problémů a k další tvorbě. (Vágnerová, 2012) Mezi oblíbené hry se řadí stavebnice, vyšívání, lepení, skládání. V souvislosti se vznikem pravidel se objevuje i velká obliba stolních her. Je tedy ideální je zařadit do běžné vyučovací hodiny.

Děti rády provozují kolektivní sporty, neboť je zde také kladen důraz na dodržování pravidel. Námětová hra má nyní funkci plánování nových her a jejich pravidel. V oblíbě nadále zůstávají i hry dramatické, v nichž si žáci trénují dramatizaci nebo práci s loutkou či maňáskem, ale i hry slovní nebo hudební. (Vágnerová, 2012)

2.3.2 Maslowova hierarchie potřeb z hlediska herního pohledu

Jak hry naplňují potřeby dítěte, lze usuzovat rovněž z Maslowovy hierarchie potřeb, která je velmi podobná potravinové pyramidě. Ve spodních vrstvách jsou věci důležité pro člověka, postupně se jejich důležitost zmenšuje. Hry, jak demonstruji dále, naplňují tyto jednotlivé potřeby od těch nejdůležitějších až po ty méně důležité.

Maslowova pyramida lidských potřeb⁵ byla vytvořena americkým psychologem Abrahamem Haroldem Maslowem.

Podle Maslowa má člověk 5 základních potřeb. Potřeby jsou seřazeny, jak se postupně vyvíjely, ale i podle toho, jakou mají vnitřní hodnotu.



Obrázek 1- Maslowova pyramida potřeb

6

Základní tělesné a fyziologické potřeby – potřeby kyslíku, tekutin, odpočinku atd. Pro děti je nejdůležitější potřeba pohybu a díky hrám je tato nejzákladnější potřeba naplněna. Děti manipulují, posouvají, případně se hýbou při plnění úkolů či hází kostkou.

Potřeba bezpečí a jistoty – stálost, bezpečné prostředí, struktura atd. Tady hrají pro děti roli pravidla a jasná bezpečná struktura hry. Tato potřeba avšak může být v herním prostředí riziková ze strany ostatních hráčů. Měli bychom se soustředit na vytvoření bezpečného prostředí pro hrající děti jak z hlediska fyzické stránky (měkké předměty, vhodné

⁵ Více je možné se dozvědět v knize Hra a její využití v předškolním vzdělávání, Suchánková, 2014, str. 30-32

⁶ Maslowova pyramida potřeb. *Wikipedie* [online]. wikipedia: wikipedia, 2013 [cit. 2021-10-24]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Maslowova_pyramida#/media/Soubor:Maslowova_pyramida_pot%C5%99eb.png

osvětlení...), tak i z hlediska duševní stránky, aby v případě prohry nebylo utiskováno protihráči. Důraz na dodržování pravidel, důvěru spoluhráčů (že se nikdo nebude nikomu posmívat). Ve hře se také může projevit empatie s žákem, jenž není tak úspěšný jako ostatní hráči.

Potřeba lásky, přijetí a sounáležitosti – potřeba být akceptován, milován, součástí kolektivu, pozornost, přijetí. Ve hře naplňuje dítě svou potřebu tím, že má partnera (účastní se činnosti s ostatními dětmi). Pozornost může být získána ať dotykem (pohlazení, povzbuzení), či slovem nebo gesty.

Potřeba uznání a úcty – důvěra, sebedůvěra, úcta, sebeúcta, respekt. Dítě potřebuje být oceněno. Sociální hodnocení ovlivňuje vlastní sebehodnocení a z toho následně vyplývá sebeúcta. Při hře bychom dítě neměli hodnotit nebo srovnávat s ostatními. Měli bychom mu následně položit takové otázky, které ho ke skutečnosti přivedou samy. Při hrách dítě poznává samo sebe a své spoluhráče. Zjišťuje, koho co baví, jaké má kdo názory. Učí se naslouchat a vyprávět o sobě i ostatních.

Potřeba seberealizace – seberozvoj, potřeba stát se tím, čím můžu být. Jedná se o nejvyšší potřebu. Zde se mezi lidmi, ale už i mezi dětmi vyskytují největší rozdíly. Projevují se v úsilí o sebezdokonalení, v překonávání svých slabostí a nedostatků. Rozvinout kvalitu své osobnosti vyžaduje pevnou vůli a hodně snahy a píle. Hry nabízejí dětem projevit svůj názor, vymýšlet různé strategie, realizovat své myšlenky a sny. Pomáhají jim následovat své zájmy, dávají jim prostor pro seberozvoj. Děti bychom neměli řídit, ale vést k tomu, aby maximálně rozvinuly samy sebe.

2.4 Hrou k rozvoji dovedností

Zaměřím se na vysvětlení, jak hry rozvíjejí dovednosti, jež jsou důležitou součástí pro lidský vývoj. Dovedností se myslí „učení získaná dispozice ke správnému, úspornému, kvalitnímu a rychlému vykonávání činnosti vhodnou metodou. Můžeme je rozdělit na senzomotorické, motorické a intelektové“. (Hartl, 1996, str. 40)

Dle Mádrové (Mádrová, 1995, str. 5) „Hrou dítě poznává svět. Citový přístup a hra, to jsou dvě cestičky, které dítě potřebuje pro poznávání skutečnosti kolem sebe, dvě okénka, jimiž se dívá do vesmíru i na drobné, blízké předměty ve svém okolí. Hra tříbí smysly, rozvíjí myšlení, paměť i pozornost, cvičí obratnost, ale učí dítě i spolupracovat, podřizovat se pravidlům, radovat se z výkonu a také přijímat prohru. Rozvinutá hra je u dítěte znamením jeho zdraví a dává naději, že se jeho schopnosti jednou přetvoří v plnou aktivní sílu.“

„Hra, i když je spojena s učením, má být pro dítě radostí, dítě nesmí zažívat pocity neúspěchu. Každé dítě je jiné, ke každému musíme přistupovat rozdílným způsobem, potřebným právě pro jeho zdravý individuální vývoj. S dětmi velmi živými musíme pracovat jen krátce, střídáme činnosti, ale vytváříme pravidelné návyky. U dětí pasivních musíme povzbuzovat aktivitu i sebevědomí, častěji je chválit. Děti neurotické vyžadují klidný a citový přístup.“ (Mádrová, 1995, str. 7)

Je tedy důležité, aby hra nebyla jen zábavná a zajímavá, měla by jedince také něco nového naučit, případně rozvinout jeho kognitivní a komunikační schopnosti. (Bariaková, Gálisová, Vančíková, 2012, st. 64)

2.4.1 Rozvoj vnímání

Vnímání neboli orientace, je pro člověka velmi důležité. Bez něj bychom nebyli schopni se pohybovat v prostoru, ale nebyli bychom schopni ani reagovat na okolní podněty. „Vnímání nám pomáhá orientovat se ve světě. Vnímat – to znamená vidět bohatost tvarů a barev, rozlišovat daleké a blízké, plochu a prostor, chápat účel věcí, uspořádání světa a jeho změny. Znamená to slyšet lidskou řeč a její jemné odstíny, poslouchat hudbu, ale také různé šelesty a zvuky přírody. Cítit vůně a pachy, poznávat rozličné chuti, cítit teplo, chlad, bolest – mohli bychom ještě dlouho pokračovat. Vnímání je základem uspořádání našich poznatků o světě i o nás samých.“ (Mádrová, 1995, str. 8)

Ve školním prostředí je doporučeno zapojovat co nejvíce smyslů, ať již při klasickém učení, tak i v učení se hrou. Žáci kromě napsaného (vizuální vnímání) mohou také dané slovo nahlas přečíst, čímž zapojí i sluchové vnímání, pokud je text napsán vystouplým písmem, je možné zapojit i hmat. Každé dítě je individuální, někdo spíš potřebuje vidět, někomu zase pomůže dané věci slyšet, avšak čím více smyslů zapojíme, tím je větší šance, že daná věc utkví žákům v paměti.

U dětí je také velmi důležité rozvíjet prostorové a časové vnímání. Co je nahoře a co dole, jaká je pravá ruka a jaká levá, kdy se pohybujeme dopředu a kdy dozadu. Další nezbytností jsou části dne, části týdne, části roku a celkové pochopení časových souvislostí. (Suchánková, 2014, str. 36)

Hry, které jsou ideální pro rozvoj vnímání – stavebnice (LEGO, KAPLA...) jsou výborné z hlediska představivosti a rozvoje hmatu, zraku, rozvíjejí prostorové vnímání. Co se týče rozvoje chápání času, můžeme se zaměřit na hry, ve kterých je malý časovač, případně malé přesýpací hodiny, děti si v této hře uvědomí určitý úsek ohraničený časem. Na zrakové vnímání je výborná jakákoliv hrací deska, děti si ji musí pořádně prohlédnout a identifikovat jednotlivá políčka, případně jakékoliv další součásti hry.

2.4.2 Rozvoj paměti

Paměť je důležitou dovedností, bez níž by se lidé neobešli. Nejen, že bychom neustále opakovali své chyby, ale, což je zásadní, nic bychom si nepamatovali. Nemohli bychom se ani posouvat kupředu a vyvíjet nové věci, případně poznávat svět a učit se novým dovednostem, které bychom následně užívali v životě.

„Dobře vycvičená paměť je základem učení ve školních lavicích, ale i ve škole života. Je základem myšlení i vytváření návyků. Je bezpečně zjištěno, že tréninkem je možno paměť zvyšovat – čím dřív začneme, tím větší je předpoklad úspěchu. U dítěte musíme ovšem brát v úvahu kvalitativní rozdíl a odlišnosti od paměti dospělého.“ (Mádrová, 1995, str. 30)

„Dítě si snadno pamatuje i slova, kterým nerozumí, poněvadž má poměrně dobře rozvinutou mechanickou paměť. Paměť logická se teprve postupně rozvíjí, která má větší význam. Učíme dítě, aby si pamatovalo to, čemu porozumělo, a nové poznatky spojovalo s tím, co již zná. Tímto způsobem se dítě učí rychleji a poznatky jsou trvalejší. Paměť logická a úmyslné

zapamatování jsou však teprve ve svých začátcích. Předškolní dítě si většinou pamatuje to, co je zaujme, co je baví. Snažíme se logickou paměť podporovat upozorňováním na podstatné a na vzájemné souvislosti, ale zábavnou formou a úměrně dětskému věku.“ (Mádrová, 1995, str. 30)

Skvělou hrou na rozvoj paměti je pexeso, případné další hry, kdy si hráč musí pamatovat předchozí herní činy, nebo hry, při nichž se postaví na stůl několik věcí, následně se zakryjí plachtou a dítě má hádat, co zde leží. Rozvoji paměti slouží také slovní hry, jako je „Babička přijela z Ameriky a přivezla...“, kdy hráči postupně nabalují další a další slova.

2.4.3 Rozvoj jemné motoriky

Jemná motorika je dovednost, díky níž je člověk schopen provádět jemné a cílené pohyby ruky. Díky cviku a správnému soustředění jsou pak možné tak vypracované pohyby, které lidé využívají například při opravě hodin, při operacích lidského těla. „Pohyb je základem jakékoliv práce a věčným principem života. Pro dítě je pohyb vrozenou potřebou a přirozeným projevem. Pohybem se dítě včleňuje do dění okolního světa, proniká k lidem, věcem i k sobě samému. I myšlení je pohyb či souhra pohybů, které nám zůstávají skryty, složitý děj, který je umožňován funkcí miliard buněk nervového systému, včetně mozku. Pro zdravý vývoj dítěte je nutná harmonie tělesného i duševního rozvoje. Jen tento soulad vytváří zdravou lidskou osobnost.“ (Mádrová, 1995, str. 36)

Jemná motorika představuje jemné a přesné pohyby ruky. Nejlépe to můžeme vidět při manipulaci s drobnými předměty. Příkladové činnosti mohou být navlékání nití, stavba z různých předmětů, přelévání modelace z plastelíny... Tato dovednost je následně důležitá v rámci grafomotoriky či kresby. V deskových hrách můžeme vidět jemnou motoriku při přesouvání figurek po hrací desce, při otáčení herních políček nebo při používání karet.

2.4.4 Rozvíjení matematických schopností

Matematické myšlení je používáno v každodenních záležitostech od nakupování až po odhad pravděpodobnosti. Měli bychom si umět vypočítat, jaká je šance na výhru a zda jsme ochotni to riskovat, nebo ne. „Matematika je předmět, který některé děti chápou rychleji, jiné pomaleji. Některé děti jsou jakoby od narození technické typy a počítání jim jde zcela snadno, jiným musíme pomáhat a postupovat zvolna. Tyto děti jsou často šikovné v jiných

oblastech. Musíme je brát takové, jaké jsou – neplánovat předem jejich život a schopnosti, nevkládat do nich své očekávání, nebo dokonce nesplněné ambice.“ (Mádrová, 1995, str. 76)

Ve hře se děti učí poznat hodnotu daného čísla či předmětu, co je velké, co je malé, a poznat, jaké jsou vztahy mezi nimi. V rámci kombinatoriky se učí, jaké všechny cesty mohou existovat. Pravděpodobnost je učí, jaká šance je na výhru, případně na hod daného čísla na kostce. Na hrací desce se děti většinou pohybují po polích, která představují jednotlivé geometrické tvary.

2.4.5 Rozvoj myšlení

Jak kdysi řekl slavný filozof Descartes (1596-1650) „Myslím, tedy jsem⁷.“ Tím, že nad věcmi přemýšlíme, uvědomujeme si nějaké základní věci, které jsou s nimi spojené. Tím, že myslíme, uvědomujeme si také sebe a to, jak se dále nejlépe rozvíjet. „Učení ještě není myšlení. Teprve tam, kde překračuje hranice mechanicky naučeného, kde vyzorujeme souvislosti a vztahy, kde hledáme zákonitosti a pronikáme ke smyslu věcí a dění, tam teprve začíná myšlení. Celý vývoj dítěte směřuje k aktivnímu poznávání, k tvořivému zájmu dostat se pod povrch věcí, pochopit svět a uplatnit v něm svou činnost. Je to ono nepokojné puzení k manipulaci se všemi věcmi v okolí a nespočetné otázky, začínající slovy „A proč?“ (Mádrová, 1995, str. 107)

Při hře dítě rozvíjí své myšlení a uvažování. Manipulací s předměty si postupně uvědomuje jejich vlastnosti. Dle Suchánkové (2014, str. 38) „je myšlení vázáno na názor, že dítě potřebuje skutečnost vidět, aby ji pochopilo.“ Myšlení u dětí bývá často nelogické a egocentrické, také používají většinou pouze jeden úhel pohledu, pokud se jim úhel pohledu nezdá, často informaci zkreslí tak, aby jim vyhovovala.

Dítě se učí přemýšlet nad jednotlivými herními kroky. Později vymýšlí jednotlivé strategie a je schopno porozumět i složitějším pravidlům hry. Výbornými hrami na rozvoj myšlení jsou strategické hry.

⁷Dostupné z https://cs.wikipedia.org/wiki/Cogito_ergo_sum

2.4.6 Rozvoj citu a charakteru

„Chytrí a úspěšní lidé nejsou zárukou toho, že se svět bude vyvíjet cestou míru, že příroda nebude devastovaná a že výsledky lidského vědění nebudou zneužity. K tomu je třeba lidí moudrých, zaměřených ne na vlastní prospěch, ale na rozvoj lepších podmínek pro vše živé i neživé na této zemi. To vše vytváří charakter člověka, který je od počátku života dítěte formován v rodině.“ (Mádrová, 1995, str. 160)

Schopnost dodržování pravidel a hraní fair-play je nutné u dětí rozvíjet a podporovat. Jakákoliv herní činnost, která má sepsaná pravidla, je vhodná na rozvíjení této dovednosti. U některých her je možné pozorovat i sankce, které následují po porušení pravidel.

Každá hra by měla mít pravidla, která je možné dodržovat a která jsou srozumitelná pro všechny hráče.

2.4.7 Rozvoj řeči a komunikace

Lidská rasa má široké spektrum komunikace, umíme se dorozumívat verbálně i neverbálně. Máme různé jazyky a různé prostředky, kterými můžeme vyjadřovat různé mimojazykové i jazykové skutečnosti. Je to pro nás důležité, jelikož jako lidé jsme závislí jeden na druhém. Hra dle Suchánkové (2014, str. 39) rozvíjí všechny jazykové roviny. „V rovině **foneticko-fonologické** dochází k rozvoji sluchového rozlišování hlásek a jejich výslovnosti, dítě ve hře rozvíjí artikulační obratnost. V rovině **morfologicko-syntaktické** se dítě prostřednictvím hry učí užívat slovních druhů, tvarosloví a větosloví, tj. učí se mluvit ve větách, rozlišuje mezi jednotným a množným číslem, skloňuje, tvoří souřadná a podřadná souvětí, užívá časy, druhy slov, dokáže dokončit větu, doplnit do věty chybějící slovo ve správném tvaru aj. V rovině **lexikálně-sémantické** procvičuje dítě v rámci hry porozumění řeči a vlastní vyjadřování. (...) V rovině **pragmatické** jde o užívání řeči v praxi.“ (Suchánková, 2014, str. 39)

Ideální hrou na rozvoj řeči, ale hlavně slovní zásoby, je SCRABBLE. Jedná se o hru, v níž mají hráči skládat slova z písmen. V každé hře je součástí komunikace, hráči se musí domluvit, kdo jak začne, jaké bude pořadí, jaká jsou pravidla, respektovat názor druhých, vyslechnout si je a především se domluvit na důvodech, proč některá řešení uznat a některá ne.

2.4.8 Rozvoj psychické odolnosti

Rozvoj psychické odolnosti je důležitý pro úspěšný život. Dnešní doba je hodně uspěchaná a plná nečekaných situací, které mohou některé jedince stresovat. „Hry posilují psychickou odolnost (resilienci) dětí. Dítě se učí úspěšně zacházet s nepříznivými životními událostmi, adaptovat se vzdor nepříznivým a ohrožujícím podmínkám, tedy navzdory biologickým, psychologickým a psychosociálním vývojovým rizikům.“ (Suchánková, 2014, str. 41)

Děti se ve hře nacházejí v adrenalinové situaci, fandí, chtějí vyhrát, bojí se... Herní prostředí jim pomáhá naučit se s těmito emocemi pracovat. Nejčastější hry, ve kterých vidíme napjatou situaci, jsou hry pohybové. I v běžných stolních hrách vidíme emoce, protože hráči se učí vyrovnat s porážkou, pod časovým presem vymýšlet správné odpovědi či se soustředit na další postup. Tím, že se jedná pouze o herní prostředí, si žáci trénují lepší psychickou odolnost, kterou následně uplatní v reálném životě.

2.4.9 Rozvoj sociální odolnosti

Dle Suchánkové (2014, str. 41) „hry upevňují sociální vztahy mezi dětmi, umožňují jim projevit zájem o ostatní děti, ovládat své chování a brát ohled na ostatní. Ve hře se děti učí kooperovat s ostatními, rozdělovat si role, respektovat ostatní, rozumět pojmům.“ Hry mají výchovný charakter, vedou hráče k dodržování pravidel a jednání. Rozvíjí u dětí i cit pro spravedlnost, kdy se dodržují pravidla a kdy dojde k jejich porušení. Při hrách se často projevují emoce, ať už radosti z vítězství, či skvělého tahu, případně pocity smutku při prohrách. Co se objevuje v průběhu celé hry, je vcítění se do dalšího hráče, ať už jde o projevy náklonnosti (fandění, podpora), či projevy soucitu.

2.5 Výhody a nevýhody využití her ve výuce

Využívání her ve výuce má své kladné i záporné stránky. I když ve větší míře převažují klady, jsou mnohdy nečekané situace, které mohou z dobře vymyšlené hry udělat absolutní fiasko. Při nedostatečné motivaci žáků se hra nemusí ujmout, případně může být jedním nebo více žáky sabotována. Pokud se někdo nebude chtít zapojit, měli bychom jeho rozhodnutí respektovat, neboť pokud se jedná o hru, mělo by se jednat o aktivitu dobrovolnou a samovolnou. Pokud se některý žák odmítne do hry zapojit, bude mu zadána jiná činnost.

Hra může být také využita ve špatné části hodiny, případně dne, roli zde bude hrát únava žáků, soustředění, předchozí, ale i očekávané následující činnosti apod.

Pokud proti sobě postavíme dva hráče různé úrovně, pro oba bude hra silně demotivující. Jeden se bude cítit jako snadný vítěz, případně nabude pocitu, že mu vše jde nejlépe, a druhý jako snadný terč.

Hra také mnohdy zkonsumuje velkou část času a nikdy není možné přesně odhadnout, jak dlouho bude trvat, což je pro učitele, který má určitý plán aktivit, občas překážkou. Podíváme-li se na klasickou třídu, zjistíme, že počet dětí, tedy možných hráčů, se pohybuje od 20 někdy až ke 30. Není jednoduché sehnat hru pro takový počet hráčů, případně do školního vybavení zakoupit takový počet her, aby mohli hrát všichni. Pominu-li fakt, že počet deskových her určených do hodin českého jazyka by se dal spočítat na prstech jedné ruky, pohybuje se jejich cena od 350 Kč a jedna desková hra bývá maximálně pro 6 hráčů.

Hry nám umožňují zajímavým způsobem předat látku, případně ji procvičit. Díky hrám je také větší šance na zapamatování si dané situace či jevu z důvodu, že v té dané chvíli není člověk pouhým posluchačem, ale je součástí situace. Není zapojen pouze sluch, ale i hmat, zrak a je nucen přemýšlet jak nad předchozím krokem, tak i nad následujícím a zároveň odhadovat kroky/tahy svých spoluhráčů. Hry jsou založeny na nějakém příběhu či situaci. Žáci jsou do ní vtaženi pomocí motivace a chuti, nikoli tím, že musí, ale že mohou.

Velkou výhodou deskových her, jak již zmiňuji v předchozích kapitolách, je možnost reálné sociální interakce. Je zde možnost kooperace, manipulace. Tím, že ve většině her hraje roli i náhoda (například pomocí kostky), mohou v českém jazyce zažít úspěch i méně úspěšní žáci, pro které to bude motivace k dalšímu vzdělávání. Ve své knize ji jako didaktický prostředek doporučuje i Čapek (2015, str. 80)

3 Deskové hry

3.1 Definice deskových her

Desková hra je hra, která je prostorově ohraničena, má jasně vymezenou herní plochu pomocí hrací desky, na které probíhá. (Zapletal, 1991, str. 14) Většinou hrací desky obsahují jednotlivá herní pole, na kterých se pohybují předměty (hrací kameny či figurky), záleží, jakou funkci plní. Figurky se liší svým vzhledem, někdy je to z důvodu snazšího přiřazení k hráči, jindy mají figurky odlišnou sílu či způsob pohybu po herním poli.

Deskové hry můžeme rozdělit na klasické a moderní. Klasické deskové hry mají neznámého autora a rok vydání, mezi nejznámější můžeme zařadit šachy a dámu. Moderní deskové hry mají autora a rok vydání, například Dostihy a sázky či Monopoly.

3.2 Historie deskových her

Deskové hry mají dlouhou historii, dle historiků byl první nález již v Sumerské říši. Hra, jež se hrála v paláci vladařů, měla hrací skříňku, herní plán, hrací kameny, hrací kostky a pravidla pohybu. Sumerská říše však nebyla jediná, kde lidé znali tento specifický druh hry, objevovaly se ve všech civilizačních centrech starověku.

„Ze Sumeru vedou stopy zpátky do Egypta. Pravděpodobně nejstarší herní deska byla objevena v Horním Egyptě, při archeologickém průzkumu pohřebiště u osady El Mahasma. Stáří této lokality je odhadováno na pět a půl tisíce až šest tisíc let. V jednom z hrobů našli kopáči vedle pozůstatků šesti osob řadu užitkových předmětů. Hliněné nádoby, kostěný hřeben, náhrdelník, spoustu korálek a také desku s jedenácti čtvercovými poli (7 x 3). O jejím účelu nemůže být pochyb, protože vedle ní leželo dvacet kuželovitých kamenů. Jedenáct větších, devět menších.“ (Zapletal, 1991, str. 7)

První kniha o deskových hrách pochází z rukopisu ze 13. století a byla vytvořena pro španělského krále Alfonse X. Tento rukopis je rozdělen na dvě části. První se věnuje šachové hře a druhá část se zmiňuje o ostatních existujících hrách. Tištěné deskové hry se objevily v 16. století, kdy se z Itálie začaly šířit do celé Evropy. Nejdříve měly jen jednoduchý design a na jejich výrobu byl použit tenký papír. Později v 19. století se staly sofistikovanějšími a elegantnějšími. Deskové hry odrážely dobu, v níž vznikaly, nedílnou součástí těch raných

byly kostky či káča s čísly, díky níž se určoval postup, avšak bez možnosti volby tahu. (Zapletal, 1991, str. 7-11)

V současné době prožívají deskové hry obrovský rozkvět, přibylo obrovské množství nově vytvořených deskových her, které lákají hráče za skvělými příběhy, napínavými momenty a trávením společného času s rodinou či blízkými.

3.2.1 Ukázka historických her

Do ukázky jsem se rozhodla zvolit hry, které jsou sice historicky známé, ale zdaleka nedosahují takového rozmachu jako dáma či šachy. Ráda bych na této ukázce prezentovala nádherně zdobené hrací desky a někdy i nevhodnost zobrazení pro dětské hráče. Všechny fotografické ukázky použité v následujících podkapitolách jsou z knihy Historie deskových her od autora Adriana Seville (2020).

Hra Husa

Hra Husa je jednou z klasických her, její obměny se staly populárními na počátku 19. století. Pravidla se v jednotlivých letech měnila, avšak její charakter závodivé hry zůstává.

Pravidla hry dle Zapletala (1991, str. 127): Hráči se v tazích pravidelně střídají.

Hráč na tahu hodí kostkami a posune svůj kámen o tolik polí, kolik je součet na obou kostkách. Jestliže kámen zastaví na poli, kde je nějaký obrázek s úkolem, musí ho provést.

1 - Startovní pole

6 – Most: Hráč musí zaplatit mostné a postoupí na pole č. 12

5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 – Husa: Hráč má právo posunout svůj kámen ještě jednou tak daleko (tedy o tolik polí, kolik padlo na obou kostkách dohromady).

19 – Hostinec: Hráč zaplatí jeden žeton a vypije sklenici limonády.

31 – Studna: Hráč, který se zde zastaví, dvakrát nehází.

42 – Zvon: Hráč dvakrát nehází nebo zaplatí dva žetony.

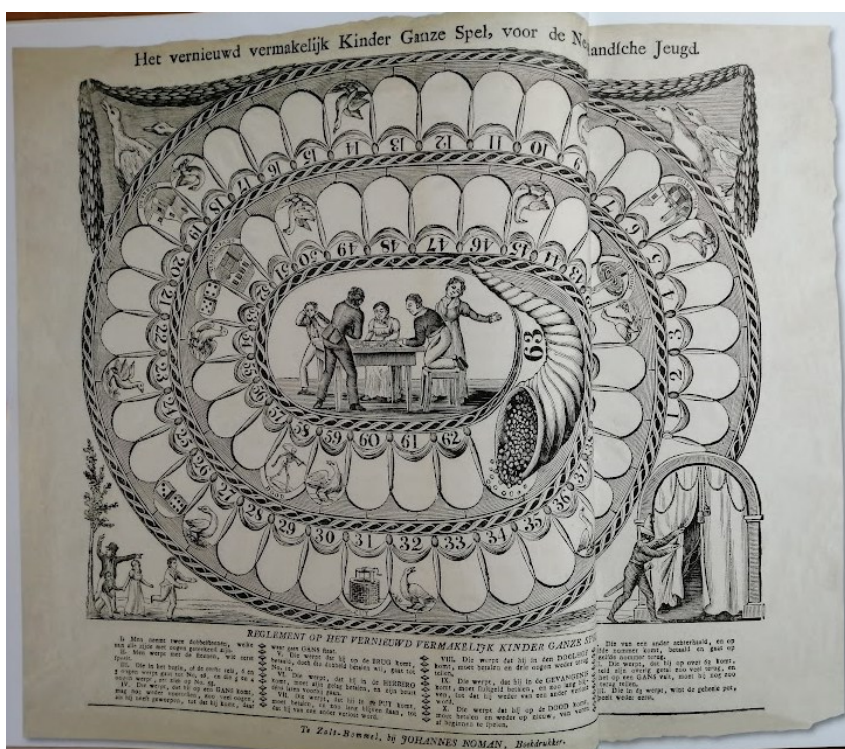
52 – Bludiště: Hráč musí zaplatit jeden žeton a vrátit kámen na pole č. 29

26, 53 – Kostky: Pokud hráč v následujícím tahu hodí kostkami součet 9, postupuje do cíle.

58 – Kostlivec: Hráč musí zaplatit jeden žeton a vrátit se na pole, ze kterého v tomto tahu vyšel.

63 – Cíl: Pokud hráč hodí víc, než je potřeba do cílového pole, vrací se zpět na začátek.

Ukázka vzhledu hrací desky hry v průběhu let a z pohledu několika zemí. Myslím si, že je důležité si na nich uvědomit vývoj, jakým deskové hry prošly. Jedná se stále o tu samou hru „Husa“, akorát z pohledu různých zemí a v rozmezí několika let. Hry se stávala barevnější. V některých případech se herní deska zjednodušila, v jiných případech se naopak stala složitější.



Obrázek 2 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020- hra Husa Nizozemí (1825)



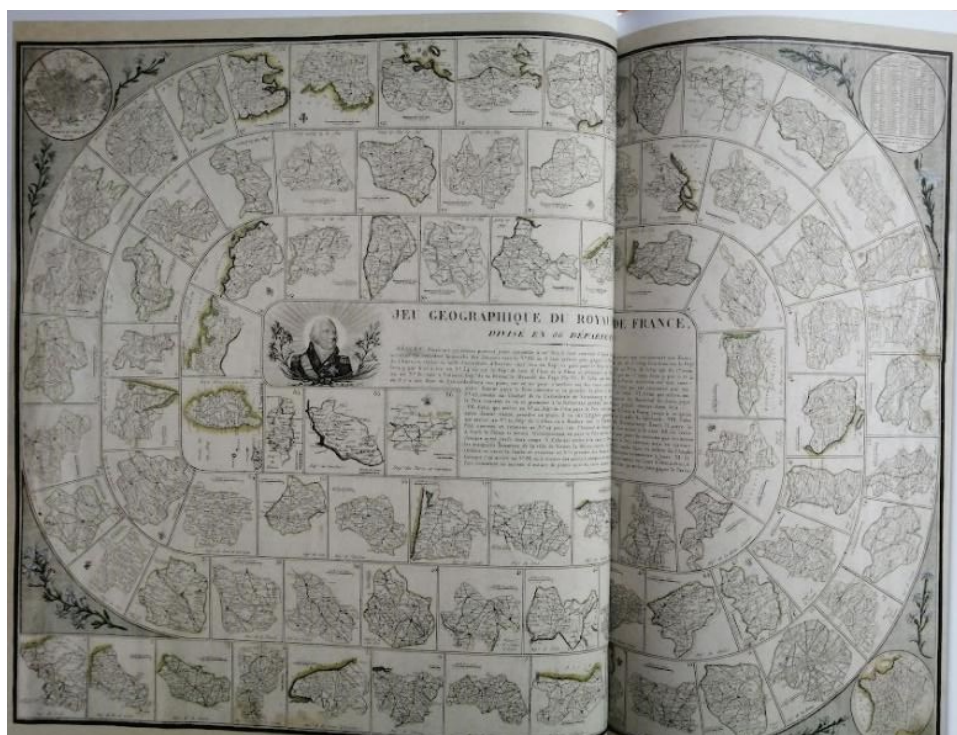
Obrázek 3 Dostupné z knihy Adrian Seville - *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století.* 2020- hra Husa - Francie 1860



Obrázek 4 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020- hra Husa - Anglie 1840

První představitelé vědomostních deskových her

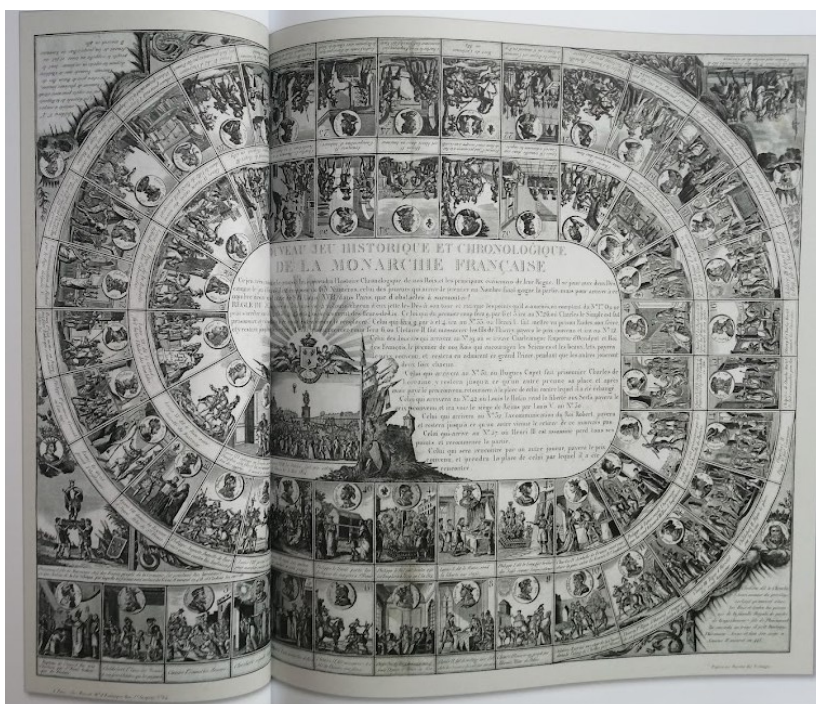
Hra Husa byla inspirací pro pozdější naučné hry, které se poprvé objevily ve Francii v 17. století, zábavu si nad nimi hráči užívali po mnohá léta. Hry vytvořené v Anglii v 19. století byly sice nádherně zpracované, avšak nutili hráče dodržovat velké množství rozsáhlých pravidel, která ze zajímavě ilustrované hry tvořila spíše nudnou záležitost. Naučné hry byly hodně zaměřené na geografii a na historii dané země.



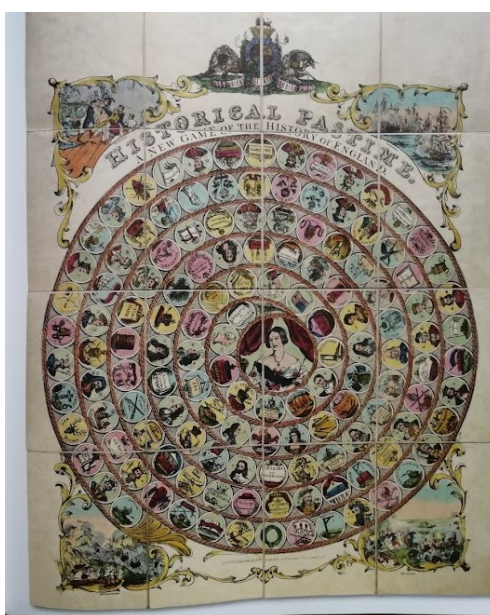
Obrázek 5 Dostupné z knihy Adrian Seville - *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století*. 2020–vzdělávací hra Francie 1816



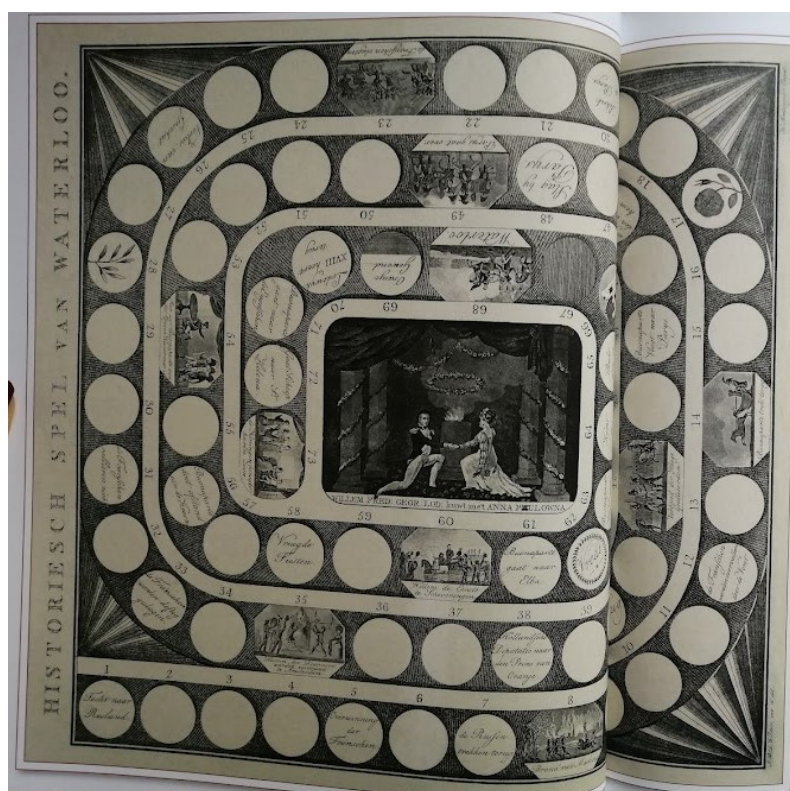
Obrázek 6 Dostupné z knihy Adrian Seville - *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století*. 2020–vzdělávací hra - Londýn 1810



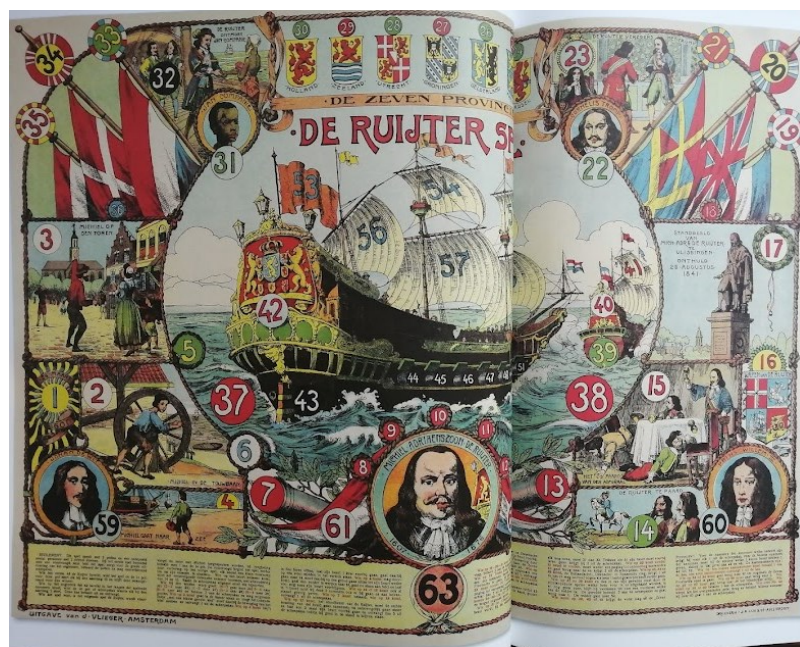
Obrázek 7 Dostupné z knihy Adrian Seville - *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století.* 2020- vzdělávací hra - Paříž 1810



Obrázek 8 Dostupné z knihy Adrian Seville - *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století.* 2020- vzdělávací hra Londýn 1845



Obrázek 9 Dostupné z knihy Adrian Seville - *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století.* 2020- vzdělávací hra Amsterdam 1816/1817



Obrázek 10 Dostupné z knihy Adrian Seville - *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století.* 2020- vzdělávací hra Amsterdam 1890

3.3 Druhy deskových her

Na světě nyní existuje několik stovek her a ještě mnohem větší množství jejich obměn. Kritéria, která můžeme použít při jejich rozřazení, mohou být obsah hry, herní děj a hlavní úkol hráčů. Zapletal (1991) uvádí tato dělení: strategické, závodivé, poziční, pátrací.

3.3.1 Strategické hry

Hlavním cílem strategických her je boj dvou nebo více nepřátelených stran. V této kategorii nalezneme ze starších her šachy, dámu, go apod., v novějším podání pak Kolonie, Catan, Dobyvatel, Kyvadlo atd., při kterých se figurky či kameny různých barev vzájemně zajímají. Zajatci bývají většinou odstraněni z hrací desky, ale někdy na ní zůstávají, buď jsou znehybněni, stanou se nevýhodou pro předchozího majitele, nebo plně přecházejí na stranu svých dosavadních nepřátel. Někdy se bojuje do konečného rozhodnutí, někdy tak dlouho, dokud se jedna ze stran nevzdá, možností je i remíza. (Zapletal, 1991)

Tato skupina může být dále rozdělena, jak je zajetí postavy provedeno: vstupem do soupeřova pole, přeskokem soupeřovy figurky, obklíčením soupeře, získáním převahy v poli či teritoriu, vytvořením jistého pravidly daného útvaru z figurek, vypátráním soupeřova skrytého herního předmětu...

3.3.2 Závodivé hry

Cílem je dovést své herní figurky/předměty do cíle dříve, než se to podaří soupeři. Někdy bývá závod spojený s bojem na různých individuálních překážkách, někdy se jedná o boj mezi hráči (soupeři), případně rychlost postupu závisí na štěstí a rozhoduje o něm náhoda (karty, kostky), vše souvisí s cílem dokonale dramatizovat děj závodu. (Zapletal, 1991) Závodivých her se zpravidla může účastnit více hráčů než strategických. Mezi typické představitele patří Člověče, nezlob se!, Dostihy a sázky apod.

3.3.3 Poziční hry

Do této skupiny patří hry, ve kterých hráči spolu nebojují ani nezávodí, ale manévrují s určitými herními předměty na desce tak, aby vytvořili jistou sestavu nebo splnili určité úkoly, a zajistili si tím výhru. (Zapletal, 1991) Mezi představitele můžeme zařadit piškvorky.

3.3.4 Pátrací hry

Hráči řeší nějaký problém, případně něco hledají. (Zapletal, 1991) Řadí se sem většinou detektivní hry, například Fantom staré Prahy.

3.4 Desková hra jako didaktický prostředek a hra jako vyučovací metoda

Hra jako vyučovací metoda se objevila ve vyučovacím procesu již za dob Komenského. (Komenský, 2007)

Dle Maňáka (2003, str. 131) tradiční výukové metody zajišťují pouze propojení s kurikulem, avšak komplexní metody více rozšiřují možnosti učitele, ale stále splňují výchovné a vzdělávací cíle. „V současné době mnohé inovační proudy akcentují význam hry jako vyučovací metody. Trvale ji ovšem využívají také učitelé nejnižších ročníků základní školy. Včleňují ji do vyučovacího procesu s cílem posilovat zájem žáků při osvojování nových vědomostí jako formu cvičení, která představuje účinnou motivaci při upevňování dovedností.“ (Skalková, 2007, str. 199)

Od 60. let 20. století její popularita opět nabírá na síle a používá se jako jedna z didaktických metod aplikované i na starší žáky.

V nynější době se nejvíce pozornosti zaměřuje na metody simulační, situační, inscenaci a dramatizaci. Simulační hry jsou hry, v nichž jsou žáci uvedeni do analýzy problémů, které mohou existovat i ve skutečnosti, předpokládá se u nich aktivní účast při řešení daného problému. Situační hry pomáhají žákům řešit problémy a situace z reálného života (dopravní nehoda, řešení konfliktu). Inscenační metoda je založená na hraní rolí v určité simulované sociální situaci. Dramatizace znamená zahrání mluveného či psaného pomocí krátké scénky. (Skalková, 2007)

„Prostřednictvím herních situací se dají s žáky řešit i složité učební úlohy, neboť hra se pro ně stává silným motivačním stimulem, který je schopen značně zmobilizovat jejich kognitivní potenciál, zejména při soutěživých hrách.“ (Kalhous a kol., 2009, str. 323)

Dle Činčery (2007, str. 94-95) je hra skvělý prostředek pro opakování látky, případně jako prvek k motivaci výkladu.

Avšak přímo deskové hry nejsou na školách často využívané didaktické prostředky, ve velké míře jim nyní konkurují počítačové hry, které mnohdy mají i podobné zpracování jako hry

deskové – online deska. Výhodou hmotných deskových her je kontakt s živým hráčem (face to face).

Ve výuce můžeme s žáky pracovat několika možnými způsoby. Buď vytvoří dvojice, trojice, čtveřice a hrají hru v těchto menších skupinkách. „Důležitá je také osobnostní stránka skupiny. V tomto ohledu musí být pedagog psychologem a mít odhad, kdo s kým dokáže spolupracovat a kdo nikoliv.“ (Kotrba, Lacina, 2015, str. 60) Učitel může také vytvořit velké hrací pole, které promítne na tabuli, nakreslí na velký papír a hraje celá třída dohromady.

Učitel může dát žákům také možnost, aby vytvořili vlastní didaktickou hru, na základě již existujících hry. Mohou si například vytvořit vlastní kartičky, pozměnit hrací desku, případně vymyslet v rámci ročního projektu úplně novou didaktickou deskovou hru.

4 Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání

Rámcové vzdělávací programy tvoří rámce vzdělávání pro předškolní vzdělávání, pro základní a pro střední školy. Ty z něj následně vycházejí a vytvářejí si své školní vzdělávací programy.

„Základní vzdělávání na 1. stupni usnadňuje svým pojetím přechod žáků z předškolního vzdělávání a rodinné péče do povinného, pravidelného a systematického vzdělávání. Je založeno na poznávání, respektování a rozvíjení individuálních potřeb, možností a zájmů každého žáka (včetně žáků se speciálními vzdělávacími potřebami, žáků nadaných a mimořádně nadaných). Vzdělávání svým činnostním a praktickým charakterem a uplatněním odpovídajících metod motivuje žáky k dalšímu učení, vede je k učební aktivitě a k poznání, že je možné hledat, objevovat, tvořit a nalézat vhodnou cestu řešení problémů.“ (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017, str. 8)

„Základní vzdělávání má žákům pomoci utvářet a postupně rozvíjet klíčové kompetence a poskytnout spolehlivý základ všeobecného vzdělání orientovaného zejména na situace blízké životu a na praktické jednání. V základním vzdělávání se proto usiluje o naplňování těchto cílů. Umožnit žákům osvojit si strategie učení a motivovat je pro celoživotní učení. Podněcovat žáky k tvořivému myšlení, logickému uvažování a řešení problémů. Vést žáky k všestranné, účinné a otevřené komunikaci. Rozvíjet u žáků schopnost spolupracovat a respektovat práci a úspěchy vlastní i druhých. Připravovat žáky k tomu, aby se projevovali

jako svébytné, svobodné a zodpovědné osobnosti, uplatňovali svá práva a naplňovali své povinnosti. Vytvářet u žáků potřebu projevit pozitivní city v chování, jednání a v prožívání životních situací; rozvíjet vnímavost a citlivé vztahy k lidem, prostředí i k přírodě. Učit žáky aktivně rozvíjet a chránit fyzické, duševní a sociální zdraví a být za ně odpovědný. Vést žáky k toleranci a ohleduplnosti k jiným lidem, jejich kulturám a duchovním hodnotám, učit je žít společně s ostatními lidmi. Pomáhat žákům poznávat a rozvíjet vlastní schopnosti v souladu s reálnými možnostmi a uplatňovat je spolu s osvojenými vědomostmi a dovednostmi při rozhodování o vlastní životní a profesní orientaci.“ (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017, str. 8-9)

Klíčové kompetence představují určitý souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot, které jsou důležité pro osobní rozvoj člověka a pro jeho uplatnění ve společnosti. Patří mezi ně kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní. (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017) Není možné je separovat a striktně oddělit, neboť jsou provázány. Jejich výběr vycházel z hodnot obecně vyhledávaných ve společnosti a z pozorování, které kompetence lidé využijí k vybudování úspěšného, spokojeného života a k úspěšnému začlenění do společnosti. Rozvoj klíčových kompetencí probíhá již v předškolním vzdělávání a při dokončení prvního stupně jejich rozvoj není ani zdaleka ukončen.

Kompetenci k učení si dle Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání (2017) můžeme vyložit jako schopnost žáka umět se učit. Zahrnuje to schopnost vybírat si vhodné metody učení, plánovat a hledat si vlastní zdroje poznání a vědomostí. Chtít si nacházet nové informace, umět je třídit a vyhodnocovat, či posuzovat jejich relevantnost. Umět pracovat s termíny. Mít zájem samostatně pozorovat, experimentovat. Rozumět smyslu a znát cíl učení, chtít se dál vzdělávat. Umět vyhodnotit svůj pokrok ve výsledcích svého učení.

Kompetence k řešení problémů odhaluje žákům řešení problémové situace nejlepší možnou cestou na základě zkušeností a všech dostupných informací o vzniklé situaci. Nejlepší možné řešení je mnohdy potřeba vyhledat, někdy je zapotřebí nalézt více řešení a vybrat to nejlepší. Vybrané řešení je žák následně schopen odůvodnit/obhájit a své řešení reflektovat.

Komunikativní kompetence pomáhá žákům formulovat a vyjadřovat své názory a myšlenky, ať v písemném, nebo v ústním projevu. Žák by měl být schopen naslouchat druhým, porozumět jim a poté adekvátně reagovat, následně díky tomu kvalitně spolupracuje s ostatními lidmi. Měl by také porozumět různým typům textů, dalším prostředkům komunikace (znaky, obrázky, gesta, zvuky...) a technologiím, které se pro komunikaci využívají.

Sociální a personální kompetence je stěžejním pilířem pro skupinovou práci. Žáci se v nich učí pracovat v dané roli, podílet se na příjemné atmosféře díky ohleduplnosti a úctě, přispívat efektivně do diskuze (dodržovat pravidla komunikace, respektovat názory jiných, být trpělivý) a případně být schopen pozměnit svůj pohled na problematiku. Rovněž by měli umět vytvářet pozitivní představy o sobě samém, budovat si sebedůvěru, být schopen ovládat své chování a jednání.

Kompetence občanské souvisí hlavně s respektováním zákonů, pravidel a společenských norem. Žáci se učí respektovat názory druhých a být schopen se do některých situací vcítit či se postavit proti fyzickému nebo psychickému násilí, rozhodnout se zodpovědně podle dané situace, případně poskytnout první pomoc dle svých možností, vnímat kulturní tradice, zvyky a historické dědictví, které nám tato země nabízí, rozumět ekologickým souvislostem a environmentálním problémům, podporovat ochranu zdraví.

Pracovní kompetence poukazuje na bezpečnost při práci, žák se učí být schopen používat bezpečně a účinně materiály, nástroje i vybavení, přistupovat k práci zodpovědně, a to jak z hlediska hospodárnosti, kvality, tak i péče o zdraví své i lidí kolem a v neposlední řadě rozumět významu podnikání, uvědomovat si výhody i rizika, která jsou s tím spojená.

4.1 Český jazyk a literatura na 1. stupni základní školy

V dokumentu RVP pro základní vzdělávání najdeme i oblast, která se zaměřuje na český jazyk, a to jako součást tématu „Jazyk a jazyková komunikace“, kromě již zmíněného českého jazyka se kapitola věnuje i cizím jazykům. „Vzdělávací oblast Jazyk a jazyková komunikace zaujímá stěžejní postavení ve výchovně vzdělávacím procesu. Dobrá úroveň jazykové kultury patří k podstatným znakům všeobecné vyspělosti absolventa vzdělávání. Jazyková výuka, jejímž cílem je zejména podpora rozvoje komunikačních kompetencí,

vybavuje žáka takovými znalostmi a dovednostmi, které mu umožňují správně vnímat různá jazyková sdělení, rozumět jim, vhodně se vyjadřovat a účinně uplatňovat i prosazovat výsledky svého poznávání.“ (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017, str. 16)

Český jazyk je rozdělen, stejně jako jiné předměty, na dvě vzdělávací období. První období je od první do třetí třídy. Druhé období je od čtvrté třídy do páté. V RVP je rámcově vymezen obsah oboru, očekávané výstupy a učivo, které slouží jako prostředek dosažení očekávaných výstupů a rozvoje klíčových kompetencí.

Zde jsem u jednotlivých složek vypsala očekávané výstupy, tedy to, co by za první a druhé období žáci měli zvládnout.

4.1.1 „Komunikační a slohová výchova“

„V Komunikační a slohové výchově se žáci učí vnímat a chápat různá jazyková sdělení, číst s porozuměním, kultivovaně psát, mluvit a rozhodovat se na základě přečteného nebo slyšeného textu různého typu vztahujícího se k nejrůznějším situacím, analyzovat jej a kriticky posoudit jeho obsah. Ve vyšších ročnících se učí posuzovat také formální stránku textu a jeho výstavbu.“ (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017, str. 16)

Žáci by se měli v prvním období naučit porozumět přiměřenému textu a přečíst jej. Dokázat respektovat základní pravidla komunikace (verbální i neverbální), mluvit spisovně a pečlivě vyslovovat. Ve svých projevech volit vhodné tempo i správně užívat svůj dech. Zvládnout základní hygienické návyky spojené se čtením a psaním. Psát správné tvary písmen a číslic, zvládnout i jejich napojování, psát věcně i formálně správně a nezapomínat na kontrolu svého písemného projevu. Umět seřadit ilustrace podle dějové linie a vymyslet jednoduchý příběh. (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017)

Druhé období je zaměřeno na rozšiřování již probraného učiva. Výstupy jsou rozšířeny. Kromě porozumění jednoduchého textu by ho měl žák zvládnout přečíst potichu i nahlas, vyhledat a následně si z něj vypsát důležité informace. Dokázat posoudit, zda se jedná o úplný, či neúplný text. Umět reprodukovat přiměřený text a vybrat z něj to důležité, vést dialogy, případně nechat vzkaz. Dokázat přizpůsobit svůj projev komunikačnímu záměru,

vybrat spisovnou, či nespisovnou výslovnost a poznat manipulativní komunikaci v reklamách. Psát správně po obsahové i formální stránce jednoduché komunikační žánry. Dokázat sestavit jednoduchou osnovu vyprávění, dodržet posloupnost a použít ji v písemném nebo mluveném projevu. (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017)

4.1.2 „Jazyková výchova“

„V Jazykové výchově žáci získávají vědomosti a dovednosti potřebné k osvojování spisovné podoby českého jazyka. Učí se poznávat a rozlišovat jeho další formy. Jazyková výchova vede žáky k přesnému a logickému myšlení, které je základním předpokladem jasného, přehledného a srozumitelného vyjadřování. Při rozvoji potřebných znalostí a dovedností se uplatňují a prohlubují i jejich obecné intelektové dovednosti, např. dovednosti porovnávat různé jevy, jejich shody a odlišnosti, třídít je podle určitých hledisek a dospívat k zobecnění. Český jazyk se tak od počátku vzdělávání stává nejen nástrojem získávání většiny informací, ale i předmětem poznávání.“ (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017, str. 16)

První období je zaměřeno na rozlišení grafické a zvukové podoby slova, dále jeho dělení na hlásky a důraz na odlišení krátkých a dlouhých hlásek. Porovnávání a třídění slov podle zobecněného významu slova – děj, věc, okolnost, vlastnost, dále dle významu slova stejný X opačný, souřadná X nadřazená X podřazená či slova příbuzná. Žák rozlišuje slovní druhy v základním tvaru. Používá v mluveném projevu správné gramatické tvary podstatných jmen, přídavných jmen a sloves. Spojuje jednoduché věty pomocí spojek či dalších spojovacích výrazů. Dokáže rozlišit druhy vět podle postoje mluvčího. Odůvodňuje a píše správně i/y po souhláskách (tvrdých, měkkých a ve vyjmenovaných slovech). Rozumí problematice psaní ě po souhláskách d, t, n, b, p, v, m, mimo morfologický šev. Aplikuje pravidlo pro psaní ú/ů. Píše správně a odůvodňuje psaní velkých písmen ve vlastních jménech osob, zvířat a pojmenování míst, nezapomíná ani na psaní velkých písmen na začátku věty. (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017)

Druhé období rozšiřuje již získané vědomosti. Žák by měl umět porovnat význam slov a určit slova vícevýznamová. Nalézt kořen ve slově a také určit předponovou část, příponovou část a koncovku slova. Určit u plnovýznamového slova jeho slovní druh a užívat jej v gramaticky

správném tvaru ve svých projevech. Poznat nespisovné tvary a dokázat je převést do spisovné podoby. Nalézt základní skladební dvojici. Rozpoznat větu jednoduchou od souvětí a dokázat z věty jednoduché souvětí vytvořit za pomoci spojovacích výrazů, které zvládne ve svém projevu obměňovat. Zvládnout základní příklady syntaktického pravopisu. Správně psát y/i po obojetných hláskách. (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017)

4.1.3 „Literární výchova“

„V Literární výchově žáci poznávají prostřednictvím četby základní literární druhy, učí se vnímat jejich specifické znaky, postihovat umělecké záměry autora a formulovat vlastní názory o přečteném díle. Učí se také rozlišovat literární fikci od skutečnosti. Postupně získávají a rozvíjejí základní čtenářské návyky i schopnosti tvořivé recepce, interpretace a produkce literárního textu. Žáci dospívají k takovým poznatkům a prožitkům, které mohou pozitivně ovlivnit jejich postoje, životní hodnotové orientace a obohatit jejich duchovní život.“ (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017, str. 16)

První období je zaměřeno na čtení či přednášení z paměti přiměřených literárních textů ve vhodném tempu a s vhodným frázováním, následně žák dokáže vyjádřit pocity k textu. Je schopen rozlišit vyjadřování v próze a ve verších a odlišit pohádku od jiných vyprávění.

Ve druhém období již vyjadřuje své dojmy z četby a zaznamenává je. Volně reprodukuje či tvoří vlastní literární text na zadané téma. Rozlišuje různé typy uměleckých i neuměleckých textů. Při jednoduchém rozboru literárních textů používá základní literární pojmy. (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2017)

5 Praktická část

5.1 Cíl a metodologie

V praktické části diplomové práce ověřuji možnosti využití několika deskových her v rámci výuky českého jazyka na prvním stupni. Pro splnění cíle jsem zvolila několik metod.

Zprv je to metodu dotazníku distribuovaného vyučujícím na prvním stupni, ve které jsem zjišťovala jejich názor na hraní deskových her a jejich využití při výuce.

V další fázi jsem provedla analýzu nabídky českého trhu, tedy zmapovala jsem již existující deskové hry využitelné při výuce českého jazyka. Hry mi rovněž posloužily jako určitá inspirace pro tvorbu her vlastních, v rámci českého jazyka. Zjistila jsem, že na trhu se nachází velice omezené množství takových her.

Součástí praktické části je i návod, jak vyrobit hru a popis výroby mých autorských her, které byly dále využity pro výzkum. Při vytváření her byly brány v potaz podněty učitelů, které byly zmíněny v dotazníku, speciálních pedagogů a reflexe z her, které byly vyrobeny jinými autory, než mou osobou. Soustředila jsem se pouze na výrobu tří her. Z důvodu, aby byla možnost hru otestovat vícrát a soustředit se opravdu na to, aby hry byly co nejvíce použitelné a bezchybné.

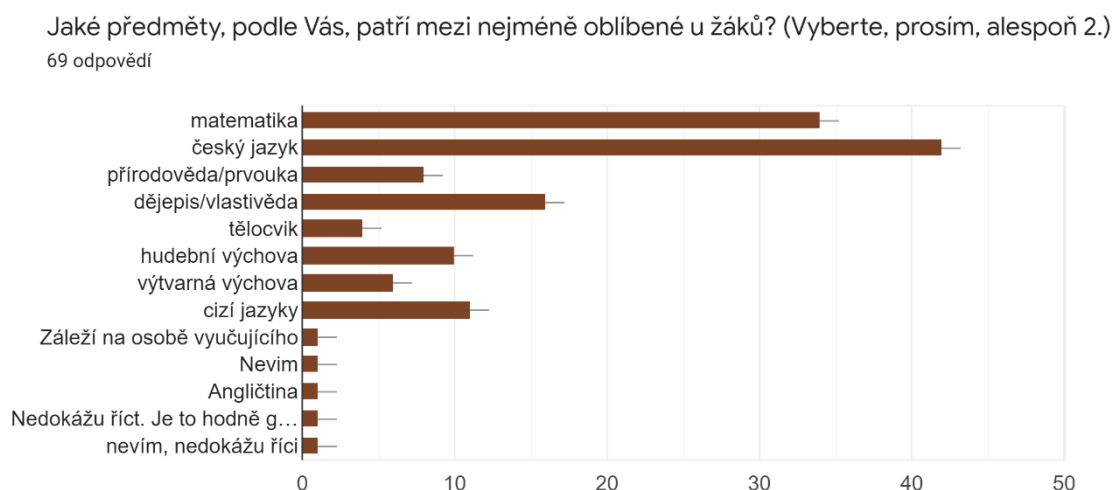
Sledovala jsem při jejich hraní reakce žáků. Následně jsem reflektovala samotnou hru a přidala doporučení, která pomohou prožitek z další hry ještě vylepšit. Vývoj jedné hry je popsán v jednotlivých krocích, ať úspěšných, či nikoli. Hra je také obohacena o různé nápady na možné gradace či obměny hry. Nechybí ani modelová hodina, kterou v dotazníku všichni učitelé požadovali.

5.2 Dotazník

V průběhu vytváření praktické části diplomové práce a hledání didaktických deskových her, vhodných do českého jazyka, jsem narazila na zajímavou věc. Pozorovala jsem, že existuje pouze malé množství her, které jsou vytvořeny za účelem využití v hodinách českého jazyka na prvním stupni. Začala jsem se o to více zajímat a chtěla jsem zjistit, jestli kolegové nějaké deskové hry znají. Při diskuzi jsem narazila na názor, že moc deskových her není, protože do hodin vhodné nejsou z hlediska náročnosti na čas a díky malému počtu možných hráčů.

Vytvořila jsem proto dotazník, který jsem rozeslala na základní školy s prosbou o vyplnění vyučujícími na prvním stupni. Nejdříve jsem z každého kraje vybrala 4 základní školy, na které jsem dotazník rozeslala. Z důvodu malé návratnosti jsem obeslala další školy a následně i oslovila bývalé spolužáky. Vrátily se mi dotazníky od 77 respondentů, z různých škol a z různých krajů. 8 dotazníků bylo automaticky vyřazeno z důvodu, že učitelé neučí český jazyk. Dále jsem tedy pracovala s 69 vzorky.

Dotazník měl několik cílů. Chtěla jsem si potvrdit informaci, kterou jsem našla, a tou je, že český jazyk patří mezi méně oblíbené předměty.



Graf 1 – Jaké předměty, podle Vás, patří mezi nejméně oblíbené u žáků?

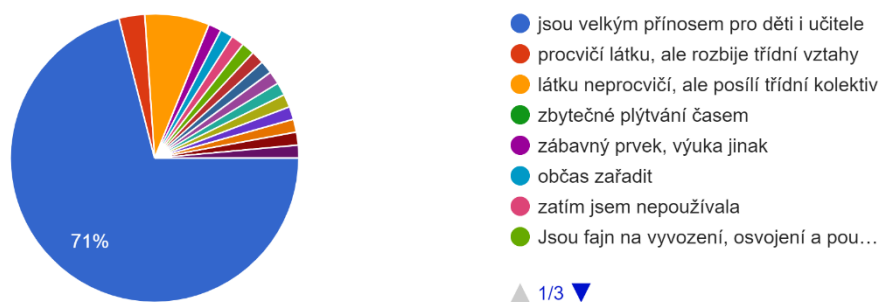
Dle grafu názoru učitelů tato informace souhlasí. Mezi důvody svého názoru uváděli: hodně pamětného učení, náročnost, nutné zápisky, časté stížnosti žáků, zastaralé metody, musejí si

hodně věcí pamatovat, neatraktivní pro žáky, pro někoho obtížné v nich zažít úspěch, hodně pravidel.

V otázce, zda si myslí, jestli jsou hry přínosem pro žáky, odpověděla velká část učitelů, že ano, avšak rovněž upozorňovali na to, že je složitá na organizaci a časově náročná, zejména v době „dohánění“ látky kvůli covidu. Někteří se vyjádřili, že s využitím deskových her ve výuce nemají zkušenosti.

Myslíte si, že deskové hry v hodině českého jazyka zaměřené na procvičování ČJ:

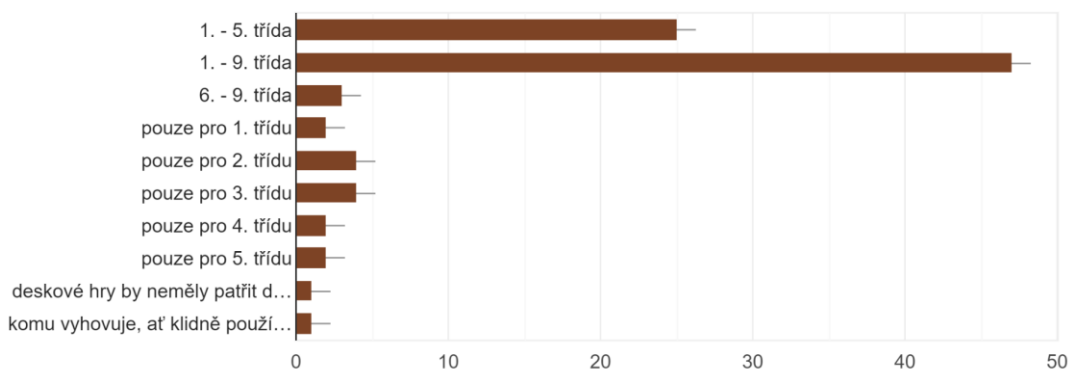
69 odpovědí



Graf 2 - Názory na použití deskových her v hodině českého jazyka

Z hlediska vhodnosti využití deskových her na základních školách. Bylo 47 hlasů pro možnost, že jsou deskové hry ideální pro všechny ročníky základní školy. 25 hlasů bylo pro názor, že by se měly hry používat pouze na prvním stupni. V této otázce mohli respondenti použít více hlasů.

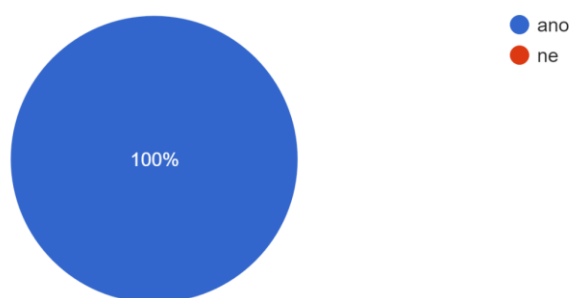
Pro jakou třídu si myslíte, že jsou deskové hry zaměřené na procvičování českého jazyka vhodné?
69 odpovědí



Graf 3- Vhodnost deskových her do jednotlivých ročníků

Na otázku, zda by deskovou hru využili, všichni respondenti odpověděli, že ano. Tato odpověď mě vcelku překvapila, neboť několik učitelů v dotazníku zmínilo, že si myslí, že hry pro žáky zas tak velkým přínosem nejsou a že oni sami nemají zájem hru používat.

Za předpokladu, že byste dostal/a deskovou hru s kompletní přípravou a uzpůsobenou pro procvičování učiva daného ročníku. S možností za... ochoten/ochotna zařadit deskovou hru do výuky?
69 odpovědí

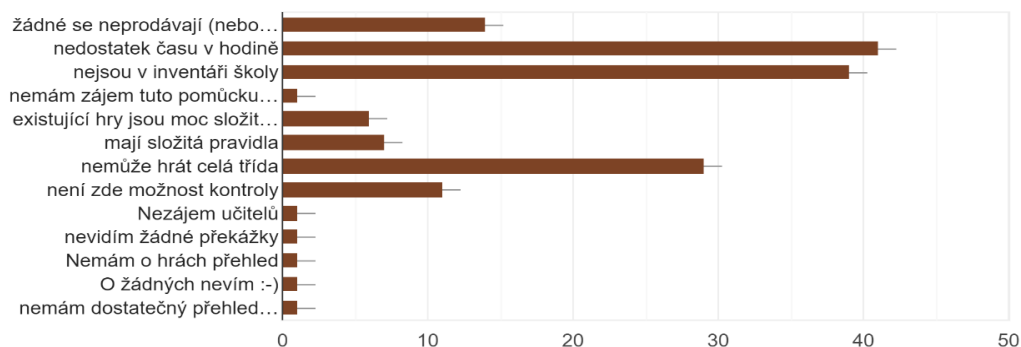


Graf 4 - Ochota hru vyzkoušet

Dále mne zajímalo, proč si myslí, že se deskové hry v hodinách českého jazyka dosud neobjevují skoro vůbec (případně v malé míře). Potvrdila se mi zde domněnka ohledně nedostatku času v hodině, dále, že je i důvodem nezapojení všech žáků ve třídě. Případně vhodnými deskovými hrami škola nedisponuje, tak je hrát nemohou. Velká část respondentů také uvedla, že se žádné neprodávají, případně o nich nevědí.

Jaké jsou dle Vás hlavní překážky nevyužívání deskových her v hodině?

69 odpovědí



Graf 5 - Proč se deskové hry nevyužívají

Při dotazování, zda znají nějakou deskovou, nebo karetní hru, určenou do hodiny českého jazyka, hodně učitelů odpovídalo, že používají pexesa, případně pozměněné Dobble. Devět učitelů zná hru Ypsilonie, která je jako jedna z mála zaměřená přímo na podvědomé budování představy o vyjmenovaných slovech českého jazyka.

Dotazník splnil má očekávání, mohu díky němu uzpůsobit své hry tak, aby byly pro učitele atraktivnější. Potvrdila se také má domněnka, že o kvalitní deskovou hru mají učitelé zájem, jen bohužel deskové hry, didakticky zaměřené na český jazyk, ještě ve větší míře neexistují. Tím, že se také jedná o nové téma, hodně učitelů by ocenilo přípravu k deskové hře a možnosti ukázky, jak se s tím dá v hodině pracovat.

5.3 Existující deskové hry v českém jazyce

V této kapitole jsem se zaměřila na informace o deskových hrách, které již nyní existují a jsou buď přímo určeny do hodin českého jazyka, nebo mají jiný primární účel, avšak do hodin je také můžeme použít. Každá hra je charakterizována v samostatné podkapitole. U her uvádím obecnou charakteristiku hry, popis hry, její pravidla a základní informace o hráčích (doporučený věk, počet hráčů apod., pokud jsou tyto informace ve hře uvedeny). Jednotlivé hry jsem vyzkoušela a následně je reflektuji.

5.3.1 Logopedické deskové hry – Novotná

Logopedické deskové hry od autorky Ivany Novotné je velká kniha, vyrobena z tvrdého papíru. Na dvojstraně vždy nalezneme jeden herní plán. Kniha obsahuje celkem čtyři herní plány. Autorka se zaměřila na procvičování jednotlivých hlásek hravou formou.

Pravidla: Postav svou figurku na start. Házíš jednou kostkou, posouváš se o daný počet políček, jaké ti padne číslo na kostce – některé herní plány mají svá pravidla napsaná přímo na hrací desce. Vyhrává ten, kdo je v cíli první.

Věk: předškolní a mladší školní věk

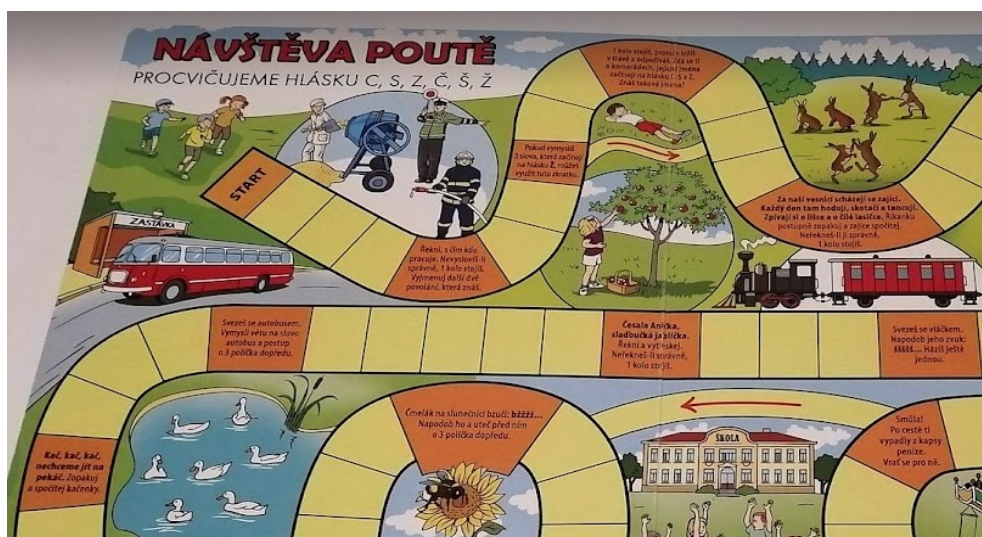
Počet hráčů: 2–4 hráči

Recenze hry: Líbí se mi způsob zpracování a jednoduchost pravidel. Avšak některé úkoly na hrací desce mi přijdou pro předškolní děti složité, dle mého názoru až nesplnitelné bez pomoci dospělých.



8

Obrázek 11 Ukázka z Logopedické deskové hry (2012) – Novotná, tvůrce vzhledu desky Růžek



Obrázek 12 Ukázka z Logopedické deskové hry (2012) – Novotná, tvůrce vzhledu desky Růžek

⁸ NOVOTNÁ, Ivana. *Logopedické deskové hry: [procvičujeme hlásky L, CSZ, ČŠŽ, R a Ř]*. Ilustroval Miroslav RŮŽEK. V Brně: Edika, 2012. ISBN 9788026601159.



Obrázek 13 Ukázka z Logopedické deskové hry (2012) – Novotná, tvůrce vzhledu desky Růžek



Obrázek 14 Ukázka z Logopedické deskové hry (2012) – Novotná, tvůrce vzhledu desky Růžek

5.3.3 Deskové hry – PROCVIČUJEME VYJMENOVANÁ SLOVA – Mrázková

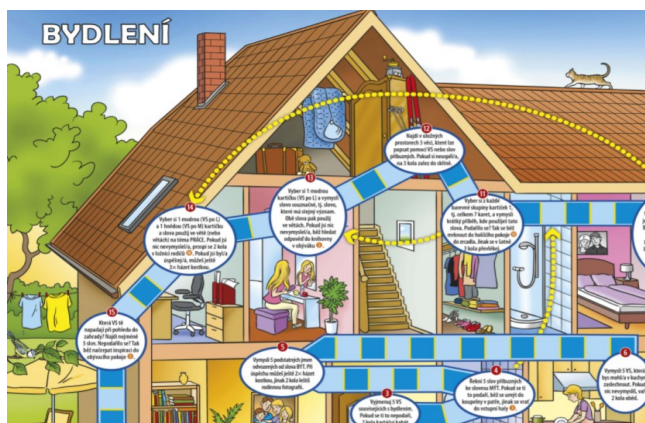
Hrací sada obsahuje 4 herní plány z okruhu bydlení, příroda, lidské tělo a pohádky. Všechny hrací desky jsou koncipovány pomocí políček, po kterých se hráč posouvá za pomoci hrací kostky. Hra je také hezky vizuálně zpracovaná.

Pravidla: Hráči se postaví na políčko s nápisem start, následně se posouvají pomocí hodu kostkou po desce hry, pokud se zastaví na políčku s úkolem, musí úkol splnit. Vyhrává první hráč, který se dostane do cíle.

Recenze: Text jednotlivých úkolů se mi zdá moc dlouhý a mnohdy složitý na pochopení. Je zde napsáno, že hra je určena od 8 let, avšak dle náročnosti úkolů a zadání si myslím, že je vhodná až od 10 let. Zároveň se také může stát, že žák za celou dobu nestoupne ani jednou na políčko s úkolem týkajícím se vyjmenovaných slov. Hru bych do vyučování nezařadila, nechala bych ji jako dobrovolnou do družiny, bylo by ale potřeba nejdříve zjistit, zda rozumí zadání úkolů, které zde jsou.

Ukázka hry:

10



Obrázek 16 Ukázka z PROCVIČUJEME VYJMENOVANÁ SLOVA – Mrázková, ilustroval Růžek, Šenkýř

¹⁰ MRÁZKOVÁ, Eva. *Deskové hry: procvičujeme vyjmenovaná slova*. Ilustroval Miroslav RŮŽEK, ilustroval Jan ŠENKYŘÍK. V Brně: Edika, 2014. ISBN 978-80-266-0529-4.

5.3.4 Ypsilonie – Cesta do vyjmenované země – Nosálová, Mazůrková

Ypsilonie, neboli také hra, kde je žákům podsouváno, v kterých slovech píšeme y a kde píšeme i. Hra není formou násilného učení či odpovídání na otázky. Žáci jsou těmito slovy obklopeni jak na hrací desce, tak i příběhy, které jsou napsány na jednotlivých kartičkách dle barvy pole. Nepostupují při hře tedy kupředu na základě svých vědomostí, které se týkají vyjmenovaných slov, ale díky hodů kostkou a kartičkám s úkoly, které nesouvisí s vyjmenovanými slovy. Autorkami jsou Barbora Nosálová a Barbora Mazůrková.

¹¹Pravidla: Každý hráč má figurku své barvy, která začíná v domečku. Hráč hází hrací kostkou, díky níž se posouvá po hracím poli. Podle umístění na poli si berou kartičku dané barvy a plní úkol, který je na ní napsán. Konec hry záleží na vybraném herním plánu, zda se jedná pouze o jeden úsek ze čtyř, nebo se jedná o jeden velký spojený.

Recenze: Hra na mne působila zajímavým dojmem. Oceňuji pracovní listy, které jsou ke hře připraveny. Způsob hrací desky mi přijde také zajímavý, je zde totiž možnost volby. Je možné hrát na samostatných deskách, či je všechny spojit dohromady v jednu velkou hrací desku. Oceňuji nenásilnou formu učení. Přijde mi však, že text na kartách může být pro mladší děti dlouhý, někdy to může vést až k nepochopení z důvodu, že nemusejí znát význam vyjmenovaných slov nebo jim příbuzných. Texty jsou však zajímavé a mnohdy vtipné.

Ukázka:



Obrázek 17 Ukázka z Ypsilonie – Cesta do vyjmenované země – Nosálová, Mazůrková, ilustrace Neubertová

¹¹ Ypsilonie - cesta do země vyjmenovaných slov. *Lorisgames* [online]. Praha: Loris Games, 2015 [cit. 2022-04-09]. Dostupné z: <https://www.lorisgames.cz/ypsilonie>

5.3.5 Série deskových her od vydavatele VLAVICI – Staněk, Stroblová

Didaktické deskové hry od autorů pana doktora Martina Staňka a magistry Veroniky Stroblové jsou zaměřeny na procvičování abecedy a párových hlásek, pravopis přídavných jmen, pravopis vyjmenovaných slov, tvrdé a měkké souhlásky a pravopis ú/ů, určování mluvnických kategorií u podstatných jmen, určování mluvnických kategorií sloves.

Pravidla: Hráči se postaví na políčko start. Následně hodí kostkou a popojdou o daný počet políček. Pokud figurka vstoupí na doplňovačku, hráč rozhodne, co se zde doplní. Pokud se jedná o červené políčko, hráč jedno kolo nehází, pokud na zelené, házejí znovu, pokud na žluté, vezme si kartičku a buď splní úkol, nebo zodpoví otázku.

Recenze: Hra se mi líbila. Přišlo mi to jako zajímavá forma procvičování, jen mi zde chybí kontrola. Pokud žák odpoví na otázku nesprávně a ostatní mu to odsouhlasí, mylně pokračuje dále. Hra mi také přijde poněkud dlouhá, za předpokladu, že bude hrát maximální počet hráčů, je cesta do cíle poněkud zdlouhavá. Oceňuji zařazené prvky červené, oranžové a zelené, které hru oživí. Počet kartiček se mi zdá malý, jelikož pokud by ve hře bylo 6 hráčů a každému by se podařilo stoupnout na všechna žlutá políčka, vychází počet na 30 kartiček, balíček však obsahuje pouze kartiček 20, tedy i v jedné hře by se úkoly musely opakovat.

Ukázka pouze dvou zástupců. Obrázky jsou též čerpány z internetové stránky VLAVICI.



Obrázek 18 Ukázka z Série deskových her od vydavatele VLAVICI – Staněk, Stroblová



Obrázek 19 Ukázka z Série deskových her od vydavatele VLAVICI – Staněk, Stroblová

5.3.6 Pekelné učení s Čertíkem Kvítkem: Vyjmenovaná slova – Suchá

Hra je zaměřena na procvičování vyjmenovaných slov. Prostředí je jak školní, tak i pekelné. Hrou žáky provází čert, který je zhruba ve věku hráčů a snaží se zachránit / něco naučit své strýčky.

Pravidla: Hráči posouvají po hracím poli figurku o daný počet políček, jaké je číslo na kostce. Políčko s číslicí určuje počet kartiček (doplňovaček), na které bude hráč odpovídat. Za každou správnou odpověď získá jeden žhavý uhlík. Jakmile má hráč pět pekelných uhlíků, vymění je za jednu postavíčku čerta.

Cílem hry je dostat z této části pekla co nejvíce čertových strýčků (případně co nejvíce strýčků a mít větší počet uhlíků než protihráč).

Recenze: Oceňuji prostředí hrací desky. Myslím si také, že je věk herní postavy přiměřený věku hráčů, bude pro ně snazší se s bytostí ztotožnit a pomoci jí zachránit strýčky. Oceňuji kontrolu, která je součástí každé kartičky, není tedy potřeba velká pomoc učitele. Hra se mi moc líbila a hodnotím ji kladně, jen se obávám, že čas, který hra potřebuje na realizaci, je poněkud delší, než bychom v jedné hodině měli k dispozici.

Ukázka:

¹² DIDAKTICKÉ DESKOVÉ HRY. *Vlavici* [online]. V LAVICI: v lavici, 2022 [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: <https://eshop.vlavici.cz/didakticke-deskove-hry/>

5.4 Zastoupení deskových her v jiných předmětech

Deskových her existuje velké množství a jejich následné modifikace ani není možné spočítat. Co se týče záměrně didaktických her, těch už je méně. Někdy bývají součástí pracovních sešitů, kde mají cíl opakování probraného učiva, někdy se nacházejí na internetových stránkách, jako je to v případě Hejného na stránkách [matika.in](https://www.matika.in)¹⁴, kde je možné si na virtuální hrací desce zasoutěžit proti počítači či svým kamarádům.

Stránka „Školní hry vzdělávací a zábavnou formou“¹⁵ se zabývá produkcí deskových her. Mají již na trhu sedm deskových her určených do škol a další plánují. Hry jsou většinou pro šest hráčů – vydavatelé proto doporučují zakoupit alespoň 4 hry, ať už stejného druhu, nebo různého. Čas je zde řešen na základě výběru pravidel, či může být hra po nějakém čase ukončena učitelem a vyhrává ten, který se dostane nejdále. Nemusejí být také používány přímo ve výuce, ale jako doplněk například do družin. Hry jsou zaměřeny na matematiku, vlastivědu, přírodovědu a na průřezová témata.

Paní Andrea Brázdová je autorkou několika vzdělávacích deskových her určených pro první stupeň. Můžeme mezi nimi najít hry určené k opakování násobilky, hry pro procvičování matematiky pro 1. a 2. třídu, opakování pro žáky prvních tříd – kde jsou hrací desky zaměřeny na procvičování prvouky a matematiky. Autorka také vymyslela hry na procvičení českého jazyka, jim se ale budu věnovat dále. Desky jsou zajímavé a barevné. Žáci stojí na políčkách a posouvají se pomocí hodu kostkou. Pokud splní úkol na daném políčku, mohou na něj vkročit. Hry jsou velmi podobné stylu klasické deskové hry s žebříky.

Desková hra „Matematický závod“ od společnosti Alexander je zaměřená na rovnice, hráči musí vymyslet rovnici tak, aby byl výsledek roven číslu, na kterém stojí jejich společná figurka. Hraje se na počet bodů, bod získává ten, kdo funkční rovnici sestaví jako první.

Tématem stolních her se zabývá i autorka Eiseltová (2007), která se zaměřuje na cizí jazyk. Existují také diplomové práce týkající se tohoto tématu, příkladem může být Vaňková

¹⁴ Dostupné na <https://www.matika.in/cs/>

¹⁵ *Školní hry - vzdělávání zábavnou formou* [online]. Brno: INSPIRIS Technologies, 2022 [cit. 2022-04-01]. Dostupné z: <https://skolnihry.cz/>

Desková hra pro fyziky 2019, nebo Zemánková Využití didaktických deskových her ve vlastivědě na 1. stupni ZŠ 2021.

5.5 Jak vytvořit kvalitní deskovou hru

Před samotným vytvářením deskových her jsem se snažila najít literaturu, případně návod, který by mne nasměroval správným směrem. Nalezla jsem pouze diplomovou práci Lucie Hyklové, která se již snažila touto problematikou zabývat. Avšak přesto, že jsou internet i knihy zdrojem poznání a návodů, nenašla jsem žádnou další odbornou literaturu, která by se na tuto problematiku zaměřila. Vycházela jsem proto převážně z již existujících a všeobecně známých herních modelů, principů, pravidel, hracích desek a z reflexe paní Hyklové nacházející se v její diplomové práci na straně čtyřicet šest.

Návodem při vytváření pro mne byla také laická stránka na WIKIHOW¹⁶, která jako jediná na celém internetu nabízela zdánlivě funkční návod, jak si z jednotlivých malých krůčků poskládat deskovou hru, která má velkou šanci na následné úspěšné použití. Úspěšným se myslí takové, ve které nejsou chyby ve vývoji (při vytváření).

5.5.1 Navrhování hry

Prvním krokem v tvorbě je zaznamenání veškerých nápadů. Ideální cestou je klasický brainstorming. Neexistuje špatný nápad nebo špatná cesta, vše je nutné si nejdříve sepsat. Je důležité vědět, jaký bude námět hry, zda se jedná o hru kooperační, či závodivou, nebo strategickou.

Měli bychom vědět, jaké mechanismy se budou používat, je to myšleno tak, co je používáno k posouvání hráčů kupředu, zda se bude házet kostkou, nebo se posouvají díky otázkám, které jsou na kartách, případně jestli musí splnit nějaký úkol, nebo zda se mohou přesouvat libovolně a jak jsou následně řešeny střety hráčů.

Před další tvorbou bychom si také měli ujasnit věk a počet hráčů. Pro malé děti by velká míra nesrozumitelných pravidel mohla vést k demotivaci k samotné hře. Naopak starší hráče by snadno mohly odradit od hraní jednoduchá pravidla a přímočará hra. Bylo by to pro ně až moc jednoduché. Při tvorbě je proto také nutný individuální přístup. Musíme vzít v potaz

¹⁶ Jak si vyrobit vlastní deskovou hru. *WIKIHOW* [online]. wikiHOW: WikiHow redaktor, (neznámý) [cit. 2021-11-09]. Dostupné z: <https://www.wikihow.cz/Jak-si-vyrobite-vlastni%C3%AD-deskovou-hru>

dané schopnosti a dovedností dětí/lidí v určitém věku. Nemůžeme vytvářet hry pro děti, ve kterých chceme znát odpovědi na otázky, kupříkladu, jaká je třetí mocnina čísla 2. Pro dospělé by naopak byly odrazující otázky typu, kolik je $1 + 1$.

Proč tomu tak je? Dle mého názoru je to z důvodu, že v příliš lehkém prostředí mají šanci na výhru všichni. Není tedy nutné vymýšlet strategie a pud soupeření je na velmi nízké hranici. Naopak u velmi těžkých úkolů/otázek by nastala situace zklamání a pocitu neúspěchu v rámci kolektivu a hra ztrácí smysl.

Počet hráčů by měl být také adekvátní dané deskové hře. Závodivá hra o dvou hráčích nebude tak zajímavá jako závodivá hra o šesti hráčích. Naopak při vědomostní deskové hře by počet hráčů kupříkladu deset mohl celou hru zbytečně natáhnout i zbylí soutěžící by se mohli nudit, jelikož než by přišli na řadu, uplynulo by několik minut. Nedokážu si také představit, že by strategická hra dáma byla hrána ve více hráčích, než jsou dva.

Dalším důležitým bodem je časová náročnost samotné hry. Zda chceme, aby hra byla hratelná v rámci celého dopoledne, či zda chceme, aby hra byla pouze chvilkovou výplní a zpestřením hodiny. Neměli bychom zapomínat, že nám dané úkony/úkoly mohou zabrat mnohem kratší dobu než například žákovi druhého ročníku, který má pomalejší čtení i psaní, případně potřebuje více času při hledání a provedení jednotlivých úkonů. Měli bychom také myslet na motivaci ke hře. Pokud chceme, aby hra měla větší časovou náročnost, měli bychom ji udělat natolik zajímavou a pestrou, aby hráče hraní bavilo i ke konci hraní.

Měli bychom zvážit, zda potřebujeme hry složité s velkou knihou pravidel, či zda nám stačí a splní svůj účel i hry jednoduché. Na co bychom neměli zapomínat, je také míra štěstí a náhody, která bude součástí hry, nebo se musíme rozhodnout, zda chceme, aby velkou část ovlivňovaly především znalosti a dovednosti.

Hlavním bodem je způsob, jak daní hráči mohou hru vyhrát. Zda je to po dosažení určitého pole, zda je to při prvním průchodu cílovým územím, zda je potřeba získat určitý počet předmětů nebo stačí být jediný nevyřazený. Pokud si již nějakou zvolíme, bude to důležitým pilířem při vytváření hry.

Na co bychom ale neměli také zapomínat, je zařazování zbytečných předmětů do hry. Jsou to takové předměty, které nám k vítězství ani nepomohou, ani nám nijak neublíží.

Pravidla. Pravidla jsou manuálem ke hře. Díky nim se ze hry nestává chaos, každý ví, jak má postupovat, aby dosáhl vítězství. Říkají nám, co je ve hře povoleno a co je zakázáno. Při tvorbě samotné hry bychom si měli vytvořit jakousi osnovu základních pravidel, která může být později rozšířena. Pravidla musí být sestavena pečlivě a explicitně.

5.5.2 Testování hry

Vytvořením testovací hry začíná naše cesta k finální podobě. Testovací verze není nijak vzhledná. Jejím cílem je hlavně zkusit, zda základy fungují (tedy zda jsou funkční mechanismy, zda jsou pravidla srozumitelná a aplikovatelná apod.). Hrací deska může být jen hrubě nakreslená. Figurky mohou být vystříženy z kartonu či jiného tvrdého materiálu. Naše hrací deska může obsahovat tzv. cestičky, tedy směr, kterým se má hráč vydat nebo jedno velké hrací pole, na kterém se hráči mohou různě pohybovat. Políčka, na kterých bude hráč stát, jsou rovněž důležitá, a to i tvar - zda budou kulatá, či hranatá - i co do funkce - zda budou mít aktivní funkci (šlápní na mne a něco se stane – zde si musíme dát pozor na dominový efekt, aby jedno aktivní políčko neukazovalo na jiné aktivní políčko), nebo budou jen součástí hracího pole. Pokud jsou součástí hry herní karty, obohatí tím hru o další prvek. Mohou to být karty s úkoly, otázkami, příběhové, bonusové, karty s tresty apod.

První velkou zkouškou je vyzkoušení prototypu. To nejdříve provedeme sami. Pokud zjistíme nějaké nedostatky, pokusíme se je před dalším testem odstranit. Měli bychom se zaměřit i na dohrání hry a zda je možné vždy vyhrát po provedení specifických úkonů, tedy například, pokud hodím kostkou a následně si vezmu kartu „ihned vyhraji“, pokud změním pořadí, prodlouží se mi čas do cíle. Nyní by bylo potřeba hru mírně poupravit, aby tam nebyl tento jasný prvek možné výhry. Na to samé bychom se také měli zaměřit u prohry.

Následný, již vylepšený prototyp, bychom měli vyzkoušet na své rodině nebo nejbližších přátelích. Tím bychom měli získat následné další rady, doporučení a postřehy. V této části je ideální být pozorovatelem a zaznamenávat si jednotlivé postupy hráčů, jejich nakládání s pravidly a jednotlivé reakce ve hře.

Finální částí celého testování hry by měla být následná úprava prototypu dle získaných zkušeností tak, aby se odstranily vývojové vady a hra se stala plně funkční.

5.5.3 Dokončení hry

V dokončovací fázi se spíše zaměřujeme na ilustrace na desce, hracích kartách. Snažíme se, aby byly zajímavé, tematické, aby ale i tak hrací pole bylo stále dobře viditelné a potřebné informace čitelné. Netvoříme nijak přeplácanou herní desku, na které by měl pak hráč problém se vyznat. Ilustrovat můžeme také karty a všechny další pomůcky, které jsou nezbytné pro hraní dané hry – kolo štěstí, žetony atd. Vše již tvoříme z odolnějšího materiálu, aby bylo možné si hru zahrát několikrát. Hrací deska již není pouze náčrtek, ale plnohodnotný herní materiál. Na co také nesmíme zapomenout, jsou figurky. Pokud máme téma z historie, mohou to být postavy či materiály z dějin. Jestliže máme téma zvířata, mohou zde být hlavy či postavy celých zástupců dané říše.

Na co nesmíme zapomenout. Figurka se musí vejít do políčka daného herního pole či na políčko hrací cesty. Měla by být také stabilní a manipulace s ní by měla být snadná.

5.6 Vytvořené hry

Součástí mé diplomové práce jsou mnou vytvořené hry. Každá hra je vysvětlena, obsahuje pravidla a vše, co je potřeba ke hraní. Jsou zde vytvořeny pouze tři hry, z důvodu, že jsem se chtěla soustředit na to, aby byly co nejlépe zpracovány a aby jejich možnost gradace tak nahradila nutnost kupování velkého množství různých deskových her. Jelikož dle Metelkové (2010) je potřeba se soustředit i na čtenářskou gramotnost, hry obsahují motivační část. Hry byly při vytváření vyzkoušeny s rodinnými příslušníky a následně ve škole s dětmi.

Zpětnou vazbu jsem sbírala z pozorování dětí při hraní i z jejich zpětné vazby. Následně jsou zde zapsány kladné a záporné stránky hry, zda splnila svůj účel a je doporučována v hodinách českého jazyka. Ke hře je také vyrobena modelová hodina a možné gradace/obměny hry. Pozorovanou skupinou byli žáci druhého a třetího ročníku základní školy Londýnské. Ve druhém ročníku se nachází 49 dětí, 28 chlapců a 21 dívek. Dva žáci mají plán pedagogické podpory, 5 žáků má odlišný mateřský jazyk, avšak je zde i několik žáků, kteří mají problém s chováním či soustředěním se v hodině. Skupina třetího ročníku je namíchaná a jde o odpolední družinu, v níž se nachází část třídy 3. A a část třídy 3. C.

5.6.1 Nejkulatěulinkatější

Snažila jsem se vytvořit hru, při které si žáci rozvinou slovní zásobu zábavnou formou. Je zde cíleno i na podvědomí žáků, jelikož hrací kostky mají jasné zaměření. Procvičí si i jiné nezbytné dovednosti a znalosti v rámci českého jazyka a rozvinou si klíčové kompetence. Inspirací byl pro mne autor knihy *Hry se slovem a jazykem*, pan Houser (2002), který mi připomněl, že není důležité soustředit se jen na gramatickou část českého jazyka, ale že je nutné se věnovat i slovní zásobě a jednotlivým slovům.

Popis hry:

Cílem hry je rozvíjet slovní zásobu. Žáci mají za úkol vzpomenout si na slovo, které dle režimu hry začíná/obsahuje/končí na dané písmeno. Dané písmeno zjistí po hodu kostkou dané barvy, jaká je barva políčka. Hra má i skrytý strategický cíl, kromě splnění kritéria se žáci posouvají vpřed z hlediska počtu písmen v daném slově. Na čím delší slovo si vzpomenou, tím víc se posunou dopředu.

Pokud si žák na žádné slovo nevzpomene, případně mu náhodný hod kostkou přidělí méně časté písmeno abecedy, zůstává stát na místě a příští tah hází stejnou barvou kostky. Žáci si také podvědomě řadí písmena abecedy do skupin, se kterými budou později při výuce pracovat (samohlásky, souhlásky – tvrdé, měkké, obojetné). Kostky jsou navrženy tak, aby na jedné byly samohlásky (pouze krátké z hlediska místa), na dalších pak souhlásky dle skupin, tedy měkké, tvrdé, obojetné. Cílem hry je dostat se na políčko, na kterém je napsáno umístění.

Motivace

Motivační příběh může být žákům přečten, případně rozdělen na několik částí – část čte učitel, část čtou žáci. V textu jsou kurzívou dopsány doplňující otázky, na které je možné se žáků v průběhu čtení zeptat, případně které mohou sami zodpovědět.

Příběh:

Bylo nebylo v jednom malém měste kousek od divokého lesa stála pruhovaná škola. Do školy chodily děti stejně staré jako vy. Žáci měli školu hrozně rádi, paní učitelka byla úžasná. Jezdili na výlety, hráli si s hračkami a měli dlouhé přestávky, ale také rozuměli, že je někdy potřeba se i učit. Všichni byli šťastní až na skupinku pěti dětí, které nikdy nechtěly nic dělat. Žofák, Drdula, Pizizubín, Alfrédka a Berunka vždy jen stáli a říkali, že je to ve škole strašné. Školu nesnášeli. (*Proč si myslíte, že školu nesnášeli?*)

Jednou se rozhodli, že už toho mají dost, navštívili kouzelníka Frňáka a prosili ho, že už do školy chodit nechtějí, ať školu vymaže z mapy. Frňákova moc ale nebyla tak velká. „Tohle nesvedu, na to jsem malý pán. Zkuste si vymyslet nějaké méně náročné přání. Co vás ve škole nebaví?“

„No, nemáme rády psaní,“ odpověděly děti, „nešlo by to nějak zařídit, pane kouzelníku?“

„Víte co? S tím vám mohu pomoci. Začaruji dlouhá slova tak, aby se vám těžko hledala, ani paní učitelka si na ně nebude moci vzpomenout. Pak je nebudete muset psát. Pouze odvážné a nebojácné děti, které budou usilovně přemýšlet, si na ně opět vzpomenou a znovu je do českého jazyka navrátí.“

A kouzelník po těchto slovech začal čarovat: „Ukula-drukula-habara-drabala-kula-kula-fuks“ (*Zavřete oči a představte si, jak kouzelník vypadá a jak čaruje. Co se stalo, když kouzelník dočaroval?*)

Slova zmizela a zůstala po nich jen barevná tabulka. Protože kouzelník kouzlo trochu popletl, zůstaly i kostky, které slouží chytrým hlavičkám jako nápověda.

Tak co, děti, kdo z vás slova zachrání a jako první vrátí ta nejdelší zpátky do českého jazyka?

Pravidla

POČET HRÁČŮ: 2–4

Věk: Hru je možné hrát od první třídy, jakmile žáci dokáží slova hláskovat.

1. Všichni hráči se postaví na políčko start.
2. Hra probíhá ve směru hodinových ručiček a hráči se posouvají směrem do středu desky.
3. Na políčku start si hráči sami zvolí barvu kostky.
4. Vždy hází takovou barvou kostky, na jaké barvě políčka stojí.
3. Vzpomenou si na slovo, které začíná (obsahuje, končí) na dané písmeno.
4. Posunou se o tolik políček, kolik je písmen v daném slově. (Pokud potřebují, slovo si mohou napsat na přiložený papír a spočítat písmena, případně se zeptej spoluhráčů.)
6. Slovo vždy vysloví nahlas.
7. Pokud si na žádné slovo nevzpomenou, zůstávají stát na místě a při dalším kole hází znovu stejnou barvou kostky.
8. Slova by se neměla opakovat a měla by být srozumitelná a existující v našem českém jazyce – vymyšlená slova do hry nepatří, pokud je to cizí slovo a žák neví, jak se píše anebo co znamená, tak ho do hry také nezařazují.
9. Hra končí, jakmile se žák dostane s figurkou/písmenem ze slova do prostoru s nápisem zlatá/stříbrná/bramborová.

Pomůcky:

hrací deska, figurky, pravidla, kostky (samohlásková, souhlásková tvrdá, měkká, obojetná), papír, tužka (bonusové pomůcky pro gradaci hry – přesýpací hodiny, kolečko ukazující, kdo hraje)

Vytváření hry

První pokus jsem provedla sama. Hra byla černobíle načrtnuta na kus papíru, kostky jsem si domyslela v hlavě. Již nyní jsem věděla, na co bude hra cílena a co bude obsahovat. Jelikož se mi to zdálo jako reálné a proveditelné, přešla jsem na další fázi.

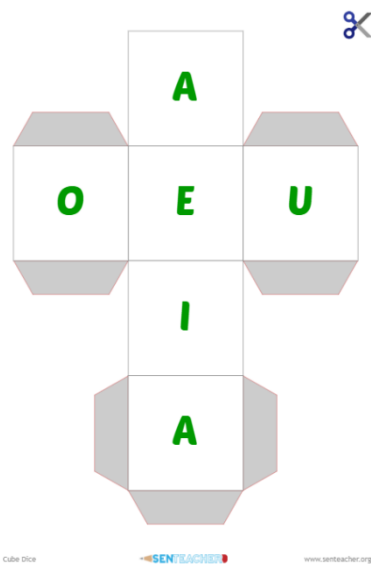
Druhý pokus zahrnoval hrubou výrobu na počítači. Hra byla vytištěna a doplněna o základní pravidla. Kostky¹⁷ byly vytvořeny pomocí online programu (vše je přiloženo níže). Na tomto prototypu jsem zjistila, že hrací plocha je moc malá. Hra byla velmi rychle dohrána. Orientace v poli byla náročnější a na více barevných šípkách byly komplikace s pravidly. Hrací plochu jsem zjednodušila a zvětšila. Snažila jsem se také zlepšit hrací desku tak, aby bylo jasné, jak se mají figurky posouvat.

Hru jsem v papírové formě poupravila a následně přešla k dalšímu prototypu.

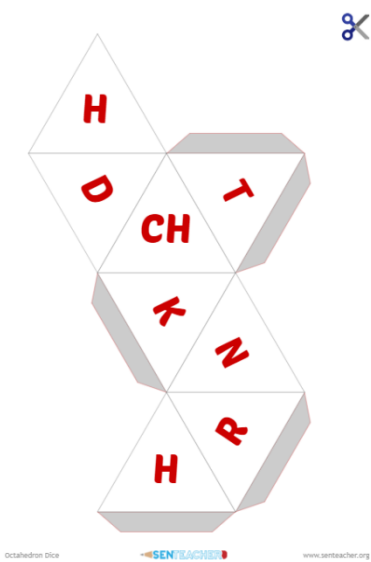


Obrázek 21 Prvotní model hrací desky Nejkulatoulinkatější

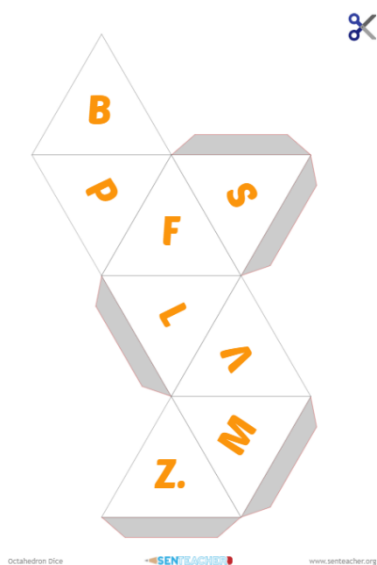
¹⁷SENTEACHER [online]. ONLINE: SENTEACHER, 1999 [cit. 2022-04-09]. Dostupné z: <https://www.senteacher.org/printables/Mathematics/58/DiceMakerNets.html>



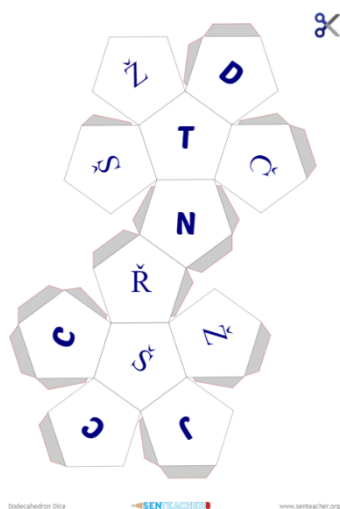
Obrázek 22 Kostka ke hře Nejkulatoulinkatější – samohlásky



Obrázek 23 Kostka ke hře Nejkulatoulinkatější – tvrdé souhlásky



Obrázek 24 Kostka ke hře Nejkulatoulinkatější - obojetné souhlásky



Obrázek 25 Kostka ke hře Nejkulatoulinkatější - měkké souhlásky

Třetí pokus dopadl už mnohem lépe, hra byla zvětšena a zpřehledněna. Byla také poprvé vyzkoušena i se žáky druhého ročníku. Projevili totiž velký zájem si hru vyzkoušet, jelikož mne viděli při její tvorbě. Pomáhali také při vystřihování čtverců, které jsou nalepeny na hrací desku. Na základě jejich hry jsem vyzpozovala, že musím více obtáhnout hranice ulity, dopsat cílovou část a přidělat figurky tak, aby stály a vešly se do hracího pole.

Poslední pokus již vypadá tímto způsobem.



Obrázek 26 Ukázka dokončené hry Nejkulatoulinkatější

Možné gradace

Hra má velké možnosti gradace a využití. Jednou z možností je využití stejných kostek, ale pouze změnit pravidla. Slovo tedy nemusí začínat na danou hlásku (písmeno), ale může ji například pouze obsahovat, případně na ni může končit – nejobtížnější varianta a ne vždy je to u všech hlásek reálné. Další možností je časové ohraničení, kratší limit na vyhledání slov, případně přidání podmínky, že se slova nesmí opakovat. Záleží, zda učitel dovolí i cizí slova.

Další možností je pozměnit kostky tak, aby neobsahovaly pouze písmena, ale i slabiky / skupiny hlásek, na které musí slova začínat, končit či je obsahovat.

Hra může mít také slovo nadřazené – úkolem bude používat slova, která jsou podřazená ke slovu věc (zvíře, město, jméno...).

Hra může být také limitovaná slovními druhy. Lze říkat pouze podstatná jména, která začínají, obsahují či končí na dané písmeno na kostce.

Pokud bychom chtěli použít deskovou hru i v jiném jazyce, není to překážkou. Hra může být stejně použita na rozšíření slovní zásoby v anglickém jazyce. S drobnou úpravou kostek může být použita i v prvouce – kde na jedné kostce budou živočichové (na jedné kostce může být jmenuj savce, hmyz, rybu atd. a o daný počet písmen se posuň o počet políček, na další kostce mohou být nerosty, případně může být vše na jedné kostce pouze barevně odlišeno podle barvy polí na hrací desce).

Pokud je málo času, hra se může začít hrát blíže ke středu, tedy ne na políčku start, ale na nějakém domluveném v hracím poli.

Mezi dětskými návrhy na gradaci bylo přidání další kostky – bylo to myšleno tak, že se přidá kostka s písmeny, která nyní chybí. Dalším nápadem bylo, že budou házet dvěma kostkami (případně jednou kostkou dvakrát) a obě písmena se ve slově musí objevit.

Zpětná vazba ke hře

Hra byla vyzkoušena ve druhém ročníku. Pravidla žáci pochopili po jedné ukázce a následně hráli sami.

Žáky ihned zaujala do stavu, že jsem byla přemluvena, zda si ji mohou nechat i do družiny, a i když jsem práci opouštěla, stále hráli. Hra je zaujala údajně svou barevností, zajímavým vzhledem kostek a jejich velkým počtem. Líbila se jim také hrací deska, která směřuje do středu. Bylo zajímavé sledovat, že žáci, kteří nehráli, zkoušeli také vymýšlet slova, jež by pomohla kamarádovi, a sami si zkoušeli, jestli by je dané slovo přesunulo na první pozici na desce. V případě, že hráč řekl slovo, které bylo kratší, než to jejich, zajásali. V případě dlouhých slov dostal žák ocenění od spoluhráčů. Když bylo řečeno slovo, kterému někdo nerozuměl, ostatní mu ho vysvětlili. V případě vyřčení neexistujícího slova bylo protihráči požadováno vysvětlení, jinak bylo slovo označeno za neplatné.

Byla jsem mile překvapena, na jaká slova přišli (hospodaření, trpaslíci, akrobatka, chameleon...), nikdo se nechtěl spokojit s krátkým slovem. Ostatní ho velmi mile podporovali. Myslím si, že hra měla úspěch. Osobně si myslím, že by bylo potřeba zlepšit vymezení, jaká slova používat. Zároveň je potřeba hráče upozornit, zda se bude přihlížet k tomu, jak slova znějí, nebo jak se píší. Jelikož v polovině druhé třídy nevědí, jak se například píše slovo věštění, dle jejich myšlení se slovo píše tak, jak ho slyší, tedy „vještění“. U cizích slov je to také diskutabilní, zda se bude uznávat hlásková, nebo psaná forma.

Hra byla časově náročnější, někdy žáci dlouze přemýšleli, jelikož se snažili najít co nejdelší slovo, a to se neobešlo bez několika pokusů, otázkou tedy zůstává, zda zařadit časový limit, tím jim ale znemožním najít nejdelší slovo.

Modelová hodina

Modelová hodina byla vyzkoušena ve druhém ročníku na základní škole v Praze. Jedná se o školu, kde jsou žáci zvyklí pracovat v malých skupinách, ve kterých jsou schopni samostatné práce dle slovního či písemného zadání. Po určitém čase se vymění a pracují v jiné skupině na něčem jiném. Skupiny se mohou měnit během jedné hodiny, případně mohou být měněny v průběhu dopoledne.

Hru je možné si vytisknout dle požadovaného počtu (doporučuji 4 děti na hrací desku). Kostky jsou v příloze, doporučuji je vytisknout na čtvrtku.

Počet žáků: 24 - jedna třída

Ročník: 2. ročník

Časová dotace: 45 minut

Látka: Jazyková výchova ČJL-3-2-01, komunikační a slohová ČJL-3-1-02

Kompetence: občanské, sociální a personální, komunikativní, k řešení problému

| Časová dotace | Řečeno dětem | Mé poznámky | Pomůcky | Zpětná vazba |
|----------------------|--|---|--|---|
| 3 minuty | Napište na papírek co nejvíce slov. Slova nesmí být sprostá a musí nést nějaký význam. Musí existovat. | Minuta na vysvětlení, 2 minuty na psaní. (společně) | List papíru pro každého žáka, případně do dvojice. | Zde je dobré si papírky pak vybrat a opravit. |

| Časová dotace | Řečeno dětem | Mé poznámky | Pomůcky | Zpětná vazba |
|---------------|--|---|--|---|
| 2 minuty | To slovo, které má největší počet písmen, zakroužkuj modře. To, které má nejmenší počet písmen, zakroužkuj červeně. Písmena spočítej. Ukažte na prstech počet písmen u nejdelšího slova. Ukažte na prstech počet písmen u nejkratšího slova. | Následuje reflexe aktivity. Vybrat žáky, kteří měli nejvíce písmen ve slově, a žáky, kteří měli nejméně písmen ve slově. (společně) | Papír, na který si psali myšlenkovou mapu. | Pozor ve 2. třídě stále neumí zpěv X zjev – odlišný počet písmen, nutno vysvětlit. |
| 2 minuty | Jsou všechna slova v ČJ stejně dlouhá? Představte si, kdyby dlouhá slova chyběla... | Nechat chvíli přemýšlet. Nutno si s žáky domluvit, co považujeme za dlouhá slova. | | |
| 5 minut | „Motivační text“ | Přečíst motivační text a ptát se na otázky. | Motivační text | Bylo vtipné, jak se někteří žáci ztotožnili s těmi, kteří nechtěli nic dělat – komentář „hmm, úplně se v tom vidím, snad to nejsem já“ |
| 3 minuty | Pravidla Rozdělení do skupin. | Vysvětlení pravidel a názorná ukázka přímo na hrací desce. Dbát na to, aby byly skupiny při první hře výkonnostně podobné. | Hrací deska, kostky, figurky | Bylo to velmi rychle pochopeno, je nutné upřesnit, že slova říkají nahlas a ostatní kontrolují existenci slov. |
| 20 minut | Můžete začít hrát. | Obcházet, poslouchat slova, kontrolovat existenci slov. | Hrací deska, kostky, figurky | Některé skupiny hru stihly celou, jedna dokonce jednou a půlkrát. Pokud nestihly dohrát, platí to, jak jsou nyní – první je ten nejbližší k cíli. |
| 5 minut | Jaké slovo jste dosud neznali? (Je nějaké slovo, které nevíte, co | Snažíme se reflektovat aktivitu. Zajímat se o | | Bylo zajímavé vidět, že zaznívala slova |

| Časová dotace | Řečeno dětem | Mé poznámky | Pomůcky | Zpětná vazba |
|---------------|--|---|---------|--|
| | znamená, a ve hře ho někdo řekl?) Je nějaké slovo, které vás pobavilo? Které slovo bylo nejdivnější? | slova, která se našla a ve hře použila. | | v množném čísle – jelikož jsou delší. Zaznamenala jsem i stupňované přídavné jméno a hodně úžasných slov, která v běžné komunikaci neslyšíme. |

Tabulka 1 - Modelová hodina hry Nejkulatoulinkatější

5.6.2 Závodiště

Hra slouží k procvičení již získaného učiva pomocí odpovědí na otázky. V této hře je možnost samokontroly a zpětné vazby pro učitele, který vidí žákův vyplněný arch a ví, jak byly otázky seřazeny. Hra má soutěžní charakter. Pro menší hráče je možné vytvořit i kartičky s menším výběrem. Naopak pro starší hráče je možné dát i více možností a více správných. Velkou výhodou hry je, že může hrát více hráčů najednou (8 + moderátor).

Popis hry:

Hry se účastní moderátor, který se stará o dodržování pravidel, čte otázky a posuzuje odpovědi, a soutěžící hráči, kde je každý zastoupen jednou libovolnou figurkou (koně či jezdce). Svou figurku si umístí do startovního pole. Moderátor vždy přečte vylosovanou kartičku s otázkou a následnými 4 variantami odpovědí. Pro moderátora je z druhé strany kartičky vždy napsána 1 správná odpověď a její důvod. Hráči mají následně čas se rozhodnout a svou variantu si zaznamenat na herní arch. Počítají se pouze zapsané odpovědi. V případě, že odpoví správně, posouvají se daní hráči najednou vpřed o jedno pole. Jiné směry nejsou možné. V případě špatné či žádné odpovědi zůstává hráč na místě. Vyhrává ten, kdo se dostane do pole cíl jako první. Za předpokladu, že odpoví stejně více hráčů před polem cíl, jedná se o remízu a jsou všichni na stejném stupni vítězů, nehraje zde roli čas posunu.

Motivace

V této podkapitole nalezneme motivační text, který předchází hře Závodiště. Motivační text slouží k namotivování hráčů ke hře. Text může být přečten jak učitelem, tak i žáky v rámci procvičení čtenářské gramotnosti. Doplnující otázky, které slouží jak k povzbuzení, tak i k ověření si čtení s porozuměním, může pokládat učitel nebo mohou být napsány přímo u textu, který budou mít žáci k dispozici.

Příběh:

Byl krásný podzimní slunečný den. Tráva se zelenala a v okolí byla cítit samá zajímavá jídla. Kromě nich však místy zavoněly i koňské koblíhy. Dášu s Marikem totiž dědeček vzal na dostihy.

„Dědečku, tady to ale smrdí,“ postěžovala si Dáša.

„Dášenko, nedá se nic dělat, vždyť jsou tady všude koně a i ti musí občas chodit na záchod. My už ale musíme jít, chtěl bych zjistit, jací koně dnes běží, abychom věděli, komu budeme fandit,“ odpověděl dědeček a společně se přesunuli k tabuli, kde byla napsaná jména koní.

Marik četl nahlas, co na ní bylo napsáno, „Formule, já hele, dědečku, nějaký kůň se jmenuje Formule a helééé další se jmenuje Princezna, kdo dá jméno koni Princezna?! Haha podívejte, další se jmenuje Rampouch, tomu bude asi pořádná zima. Týjo a je tady i Smrad'och, tak snad bude běžet tak rychle, abychom nic necítili.“

„Mariku, nemusíš číst všechny, nějakého si vyber, kterému budeš fandit. *(Máte už vybráno jméno koně, kterému budete fandit?)* Já s Dášenkou si také nějakého vybereme a budeme mu držet palce,“ řekl dědeček a začal se s Dášenkou přesouvat na tribunu. Marik je za chvíli doběhl a posadil se vedle nich. Ještě, než se stihl pohodlně usadit, koně se společně s žokeji objevili na krásném zeleném trávníku. Zničeno nic se ozvalo TŘI, DVA, JEDNA, START. Koně vyběhli jak splašení a žokejové se sotva drželi.

Čím blíže byli koně k cíli, tím více atmosféra na tribuně houstla. Malá skupinka žokejů, pobízející své koně, byla na kraji svých sil. Dusot kopyt byl slyšet až na druhé straně města. Tribuna se třásla a dav začal fandit svým favoritům.

„Utíkéeéééj!“

„Běččěž!“

„Přiděj!“

„To zvládneš!“

I Marik se přidal „Smrad'ochůů, utíkej, přiděj!“

Koně společně s žokeji se blížili k cílové čáře.

Byli blíže a blíže a blíže a blíže, AŽ...

„Vítězem se stává Rampouch,“ ozvalo se z malého reproduktoru umístěného nad jejich hlavami.

„Hurá,“ ozvala se Dášenska, „tomu jsem přesně fandila.“

„No broučci, musíme už jít domů, jsem rád, že jste si to užili, ale babička už na nás čeká s obědem, tak ať nedostaneme vynadáno. Mám pro vás ale překvapení, koupil jsem vám závodivou hru, kterou si můžete zahrát i doma. Tak už pojd'te, pobězte, ať babička nečeká dlouho.“

(Představte si, že nejen dědeček, ale i já pro vás tu hru tady mám.)

Pravidla:

POČET HRÁČŮ: 2 – 8 + 1 (po domluvě je možné i hráčů více, ale budou ve stejné dráze)

Věk: 2.–4. třída (poté již pro ně prostředí není tak atraktivní)

1. Vyber si koně, se kterým budeš závodit, a záznamový arch. Každý má pouze jednoho koně a jeden arch.
2. Koně umístí předními kopyty na políčko start a vyber si dráhu, ve které tvůj kůň poběží.
3. Na svůj arch napiš soutěžní jméno koně.
4. Moderátor má zakrytou odpověď a kartičky losuje on. Přečte jejich zadání a následně ho ukáže hráčům.
5. Všichni hráči hrají ve stejný čas.
6. Hráči svou odpověď v časovém limitu zakroužkují na svém archu – nedívají se k protihráčům.

7. Pokud je jejich odpověď správná, posouvají se o políčko kupředu. Pokud je jejich odpověď chybná či neodpoví, zůstávají na daném políčku.
8. Odpovědi vyhodnocuje moderátor. Figurky posouvají hráči.
9. Cílem hry je dostat se co nejrychleji na políčko cíl předními kopyty figurky.
10. Může být více vítězů v jeden čas – tedy po správných odpovědích se na cílovém políčku objeví 2 a více hráčů v jeden čas.

Pomůcky:

herní deska, figurky, kartičky s otázkami, záznamový arch, zástěna, box na otázky, přesýpací hodiny

Vytváření hry

První pokus byl namalován v programu malování. Zkoušela jsem si představit, jak by hra mohla probíhat, jaký by měl být její cíl a zda je to reálné, zábavné a proveditelné. Snažila jsem se vymyslet něco, u čeho nemusí být přítomen učitel a žáci si mohou provést kontrolu sami, a zároveň aby to bylo možné provést pro větší počet žáků, jelikož to bylo také uváděno jako nevýhoda, že není možné zapojit celou třídu, případně větší počet žáků.

Hra by měla také splňovat podmínku času, aby bylo možné ji hrát opakovaně, ale kratší čas. Tím, že jsou to otázky vědomostní, je potřeba se více soustředit a za předpokladu, že by hra byla zdoluhavá, by je velmi brzy odradila, proto jsem se také rozhodla, že soutěžících může hrát více, ale budou všichni hrát a odpovídat v jeden čas. Prostředí závodiště se mi na to zdálo vhodné, neboť koně také běží všichni v jeden čas, někteří se však posouvají rychleji, někteří pomaleji.

Můj první náčrt hry:

| ZAKROUŽKUJ ODPOVĚĎ | | | | |
|---------------------------|---|---|---|---|
| 1 | A | B | C | D |
| 2 | A | B | C | D |
| 3 | A | B | C | D |
| 4 | A | B | C | D |
| 5 | A | B | C | D |

| | | | | |
|----------|---|---|---|---|
| 6 | A | B | C | D |
| 7 | A | B | C | D |

Obrázek 27 První model zápisového archu Závodiště



Obrázek 28 První vize hry Závodiště

Rub, pro hráče.

Jaké je slovo nadřazené pro banán, jablko, hrušku a broskev?
 A) dopravní prostředky
 B) ovoce
 C) zelenina
 D) žlutá

Líc, pro moderátora.

Správná odpověď: B
 Všechna slova, která jsou napsaná, znamenají druh plodu, který roste na stromech a patří do skupiny ovoce.

Obrázek 29 První vize karty hráčů ve hře Závodiště

Na prvním náčrtu hry jsem si všimla velkého počtu polí. Arch na odpovědi se mi zdál dobrý, avšak měla jsem také pochybnosti, zda by již zvládli práci s tabulkou pomocí křížkování tak, jak je to v dotaznících. Uvědomila jsem si také, že odpověď pro moderátora je moc dlouhá a bylo by pro mladší ročníky těžké toho tolik přečíst.

Druhá verze byla již vyrobena ve větším měřítku a odzkoušena na dobrovolnících z řad dětí druhé třídy. Velikost hracího pole byla odpovídající. Pro žáky to nebylo ani zdlouhavé, ani moc rychlé. Hrací figurky pro ně byly motivační a zajímavé. Záznamové archy v podobě křížkování však pro ně byly překážkou, ztráceli se v řádcích a sloupcích. Arch tedy bude předělán na kroužkování odpovědi. Arch bude také zalaminován, aby bylo možné opakované použití. Kartičky s otázkami a odpověďmi byly malé. I když hrály pouze čtyři děti, špatně na ně viděly a pro moderátora bylo těžké vysvětlit úkol bez nápovědy. Bylo zřejmé, že je potřeba kartičky zvětšit. Druhá strana pro moderátora nemusí mít vysvětlení, pokud se jedná

o jasný jev – pravidla psaní ú/ů atd. Stačí vyrobit pomůcku, která jim dané pravidlo vysvětlí, případně obsahuje dané výjimky. Pro moderátora pouze stačí, aby z druhé strany byla napsána správná odpověď, která bude dostatečně velká, aby na ni viděli i hráči.

Čeho jsem si ale všimla, byla také situace, kdy jeden žák odpověděl špatně na několik otázek, byl tedy jako jediný na políčku až za ostatními. Hra ho také v tu chvíli přestala bavit. Myslím si, že je potřeba zdůraznit, že ne všichni jsou vždy vítězi a bez poražených by vyhrát ani nemohli. Dále je také nutno podotknout, kolik bodů například již získal, že nyní třeba odpověděl špatně, ale získal už více než 10 bodů. Hra také není ještě u konce a i jiný hráč může odpovědět špatně. Důležité je rovněž dávat do hracích skupin hráče výkonnostně podobné. I přes tuto situaci si však žáci rozvíjejí kompetenci u práce vytrvat a dotáhnout ji do konce i přesto, že se jim zrovna nedaří. Avšak u druhé třídy je to pro některé velké sousto, proto jsem se snažila hru modifikovat, abych i tyto žáky namotivovala ke hraní a procvičování – je to vysvětleno u čtvrtého pokusu tvorby.



Obrázek 30 Verze vyzkoušená na žácích - Závodíště

Třetí verze má nyní předělané hrací karty, jsou mnohem větší. Z druhé strany je pouze správné písmeno. Důvodem je, že to pro druhý ročník bylo náročné na čtení a pochopení. Výhodou také je, že hru je možné hrát nyní i bez moderátora, jelikož si žáci zvládnou kartičky otáčet sami a všichni na ně dobře vidí. Vylepšila jsem také záznamový arch. Tím, že je zalamínován, je možné ho opakovaně používat.



Obrázek 31 Dokončená hra Závodiště

Ve čtvrté verzi jsem se snažila vyřešit demotivaci žáka, který zažil pocit, že ostatní byli o políčko před ním. Hru jsem obohatila o takzvané posouvací kartičky. Kartičky jsou dvou barev: žlutá a červená. Pravidla jsou také trochu pozměněna. Je možné se po hracím poli pohybovat jakýkoliv směrem, ale vždy pouze o sousední políčko. Zároveň mohou začínat kdekoliv na políčku start. Mohou také stát všichni na jednom zeleném políčku. Není to nijak omezeno. Jediná změna je, že nehrají všichni najednou, ale ve správných odpovědích se střídají a kartičky jim zůstávají. Při správné odpovědi se posouvají o jedno políčko libovolným směrem. Jakmile se však postaví na políčko červené barvy, mohou udělat ještě jeden krok navíc, jakmile na políčko žluté barvy, mohou udělat dva kroky navíc. Červené a žluté kartičky se pouze pokládají na hrací desku, mohou tedy být před samotnou hrou rozhozeny pokaždé jinak. Tento prvek jsem se rozhodla zařadit, jelikož demotivace žáka, že něco neví, zde může opět namotivovat správná strategie výběru cesty. Nevýhodou této verze je, že mohou hrát pouze 4 hráči, poté už se mi zdá moc zdlouhavá, než se dostane řada na dalšího. Co se týče motivace, je více motivační pro žáky, kterým nejde český jazyk.



Obrázek 32 Gradovaná hra Závodiště

Možné gradace

Hra je vázána na použité karty, záleží tedy na učiteli, jaké bude chtít použít. Pokud bude chtít procvičovat slovní druhy, žáci budou procvičovat slovní druhy. Pokud bude potřeba zaměřit se na vyjmenovaná slova, je možné soustředit se na ně. Kartičky také mohou být zaměřeny na souhrnné opakování. Vše záleží na fantazii a potřebě učitele. Zároveň je možné také kartičky upravit například na literaturu, na matematiku, na prvouku apod. Deska může být také omezena pravidly, že se posouvá pouze ten, kdo odpoví jako první. Ostatní se posouvat nebudou. Dalším omezením může být posun pouze po polích tmavé, či světlé barvy.

Hra může být také obohacena o takzvané posouvací kartičky, které jsou ukázány ve 4. verzi vytváření hry.

Zpětná vazba ke hře

Velkou výhodou je rychlost hry a zapojení velkého počtu žáků. Velkou radost udělalo žákům prostředí a figurky, které mohli používat. Tím, že si svého koně pojmenovali, o to více chtěli, aby vyhrál. Hra je bavila, jakmile však někdo zůstal na políčku, jelikož odpověděl špatně, bylo to pro něj vnitřně znepokojující, protože žáci jsou zvyklí, že se při hře posouvají dopředu. Bylo však vidět, že ostatní spoluhráči ho chtěli podpořit a motivovat k vítězství.

Žákům se hra líbila, líbily se jim také kartičky. Všimla jsem si také, že když někdo odpověděl špatně, ostatní hráči mu vysvětlili, proč to měl špatně a jaký je důvod správné odpovědi.

Remíza, tedy když někdo byl na stejné úrovni jako ostatní, je také poháněla kupředu. Bylo také vidět, že si následně své odpovědi více kontrolovali, jelikož věděli, že když špatně odpoví, ostatní je předběhnou a následně se to špatně dohání. Jako učitelka také oceňuji, že se hráči naučili velmi rychle pracovat s tabulkou, i když to nebyl záměr.

Pro menší hráče, kterým dělá orientace v tabulce problému, je možné využít druhou stranu, na kterou mohou fixou napsat aktuální řešení.

Modelová hodina

Modelová hodina byla vyzkoušena ve druhém ročníku na základní škole v Praze. Jedná se o školu, kde jsou žáci zvyklí pracovat v hnízdech (v malých skupinách s různým zadáním), napříč ročníky a dostávat zpětnou vazbu pomocí slovního hodnocení.

Počet žáků: 24

Ročník: 2. ročník

Časová dotace: 25 minut

Výstupy: komunikační a slohová ČJL-3-1-02, jazyková ČJL-3-2-01, ČJL-3-2-08

Kompetence: občanské, sociální a personální, komunikativní, k řešení problému,

| Časová dotace | Řečeno dětem | Mé poznámky | Pomůcky | Zpětná vazba |
|---------------|--|---|---------------------------------------|---|
| 2 minuty | Vytvořte myšlenkovou mapu ke slovu „ZÁVOD“. Prostě vše, co vás napadne. | Často zazní určité auta nebo běžecký závod. | Papír | Závod s auty byl častý. Také se objevovalo slovo rychle. |
| 3 minuty | Co vás všechno napadlo? Závodili jste někdy? Jaké to bylo? My si teď o jednom takovém závodě přečteme. | Nechat čas na vyjádření se žáků u každé otázky. | Motivační papír | Bavilo je to, ale neradi prohrávají. |
| 5 minut | „Motivace“ + Pravidla | Zastavovat se i u kurzívy – doptávat se. Hru vysvětlit na ukázce. | Hrací deska, figurky, kartičky, archy | Byl zde potřeba dát důraz na to, že hrají všichni najednou, aby si zakrývali kartičky, a že se karta otáčí, až když mají všichni zapsáno. |
| 10 minut | Samotná hra | | | Bylo slyšet řehání koní... Také vysvětlování, když někdo něco popletl, a zároveň radost, že jsou stejně a že se mohou posunout. |
| 5 minut | Byla nějaká remíza? Udělal někdo chybu? Jaká byla jména koní? | Pracovat s chybou jako s přítelem, říci, že je to v pořádku. | | Kdy byl pozadu o více než dvě políčka, tomu bylo doporučeno procvičování. Jeden žák byl zklamaný, že mu ostatní utekli. |

Tabulka 2 - Modelová hodina hry Závodíště

5.6.3 Točičtě

Popis hry

Hra je zaměřena na procvičování slovních druhů. Za předpokladu, že hráč správně nalezne slovní druh ve větě, obdržení hrací kámen umísťuje na hrací desku dle svého uvážení tak, aby poskládal 5 kamenů vedle sebe (rovina – vodorovná či svislá, úhlopříčně). S položenými kameny se nesmí hýbat. Hra je inspirována piškvorkami. Žák má ihned zpětnou vazbu, jelikož když kartičku otočí, ví, jestli objevil slovní druh, který měl nalézt, či nikoli.

Motivace

Motivační příběh ke hře:

Vítejte v muzeu. V dávných dobách lidé ještě neměli mobilní telefony, notebooky, no, představte si, že neměli ani elektřinu. Život byl zkrátka jiný. My si teď stěžujeme, že nemáme oblečení bílé, ale vanilkové. Oni měli však jiné starosti. Místo nákupu v supermarketu si to, co potřebovali, museli ulovit nebo nasbírat, dokonce vyrobit nebo opravit. Život byl zkrátka trochu jiný.

Málokdy nyní slyšíme, že by byl člověk napaden divou zvěří, nás dnes napadají tak komáři v létě. Oni to měli trochu horší. Představte si, že si jen tak vykračujete, sbíráte rostliny a najednou vám na rameno kápne něco mokrého. Vy se pomalu otočíte a BUM, koukáte se na velikánská zubiska ještě větší šavlozubé šelmy. Prostě život jako z pohádky, co říkáte. No a aby toho nebylo málo, museli se pořád přemísťovat. Jenže to také nefungovalo tak, jako dnes, že si vyhlídnete krásný domeček tam, kde chcete. Oni si museli území nejdříve zabrat, kolikrát i bojovat s ostatními kmeny a až potom si svá obydlí mohli holýma rukama postavit.

CINK, CINK, CINK – co to tady zvoní?! Vážení, kdo z vás se opřel o ten stroj času, který stojí za vámi. (*Pustit zvuk podobný cestování času z různých filmů.*)

(Jsme v době kamenné, vy jste nyní vůdci kmene. Nalezli jste nové území, kde je všeho dostatek, a chcete ho pro svůj kmen zabrat, bohužel, nejste sami. Vůdci kmene je zde více, každý si chce území zabrat. Tím, když odpovíš správně, dostaneš tak akorát množství jídla na cestu pro jednoho bojovníka. Vyšli své bojovníky a získej území pro svůj klan. Vyhrává ten, který má 5 bojovníků vedle sebe. Chybí už jen bojový pokřik a hurá na ně! „Co je, co

už dávno vím, slovních druhů se nebojím. Jiné kmemy porazím a území bude mým zázemím.“)

Pravidla

POČET HRÁČŮ: 2-4

1. Hráči si vyberou svou barvu a vezmou si všechny kameny té barvy.
2. Začíná hráč, který má nejdelší vlasy.
3. Vezme si větu.
4. Zatočí kolem.
5. V dané větě hledá slovní druh, který se ukáže na kole štěstí. Pokud se slovní druh nachází v souvětí víckrát, stačí ho nalézt pouze jednou.
6. Pokud mu kontrola vyjde správně, položí svůj kámen na hrací desku. Pokud špatně, kámen na desku nesmí položit.
7. Kartičku dá do spodní části balíku.
8. Vyhrává ten, který má 5 kamenů vodorovně, horizontálně či diagonálně vedle sebe.
9. Kameny se nesmí přesouvat, jakmile se jednou umístí na hrací desku.
10. V případě, že je deska plná, vyhrávají ti hráči, kteří mají nejvíce hracích kamenů vedle sebe.

Pomůcky

Hrací deska, kartičky se souvětími, kolotoč slovních druhů, hrací kameny

Vytváření hry

Nejdříve mne napadl terčíkový ukazatel, jelikož jakmile je zde šance náhody, mají děti ze hry větší radost. V mnohých deskových hrách, zaměřených na český jazyk, se posouvají po hrací desce, na které musí plnit nějaké úkoly, posun je většinou pomocí hrací kostky, chtěla jsem, aby to bylo něco zajímavého a jiného.

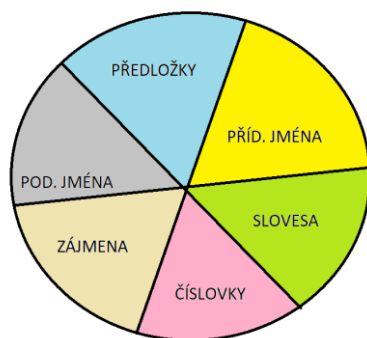
Tato hra je kombinací několika již existujících pomůcek a her. Jedná se o kombinaci piškvorek (cíl hry a samotná hrací deska), kola „štěstí“ (určuje, na co se má hráč soustředit, co má vyhledávat), rubínka (jedná se o kartičky, které jsou úžasné díky promyšlené sebekontrolé). Chtěla jsem, aby hra nebyla náročná, aby se kartičky daly použít opakovaně, což se mi díky náhodě kola štěstí podařilo, aby to nezáleželo jen na znalostech hráče, ale i na

jeho strategickém myšlení v umisťování získaných kamenů (vyslaných bojovníků). Podařilo se mi také ulevit učitelí, neboť nemusí u hry stát a kontrolovat hráče, hráči si provádějí kontrolu sami, pomocí druhé strany kartičky. Jelikož barva slovního druhu na kole štěstí je shodná s barvou na kartičce.

Můj první model měl problémy s terčíkem, tím, že byl pouze z papíru a ležel, šipka se otáčela pomalu a velmi často se zasekávala na jednom místě. Zároveň můj první nápad s papírovými lístečky byl poněkud nezajímavý. Pro lepší motivaci bylo potřeba přidat kartičky, ve kterých budou mít název kmene, z něhož budou bojovníky vysílat dobývat území.

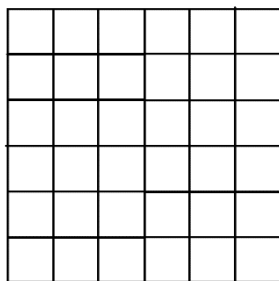
Obrázek kola štěstí, jedna z variant kartiček a hrací desky:

Kartička – první řádek – přední strana – věta, druhý řádek – zadní kontrolní strana – slova ve větě barevně odlišena dle příslušnosti ke slovnímu druhu, třetí řádek, vysvětlivky k barvě kola štěstí a ke kartičkám.



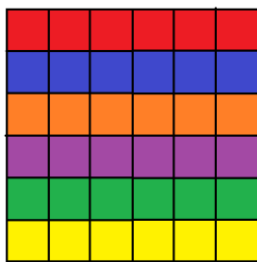
Obrázek 33 Návrh kola ke hře Točiště

Hrací plocha:



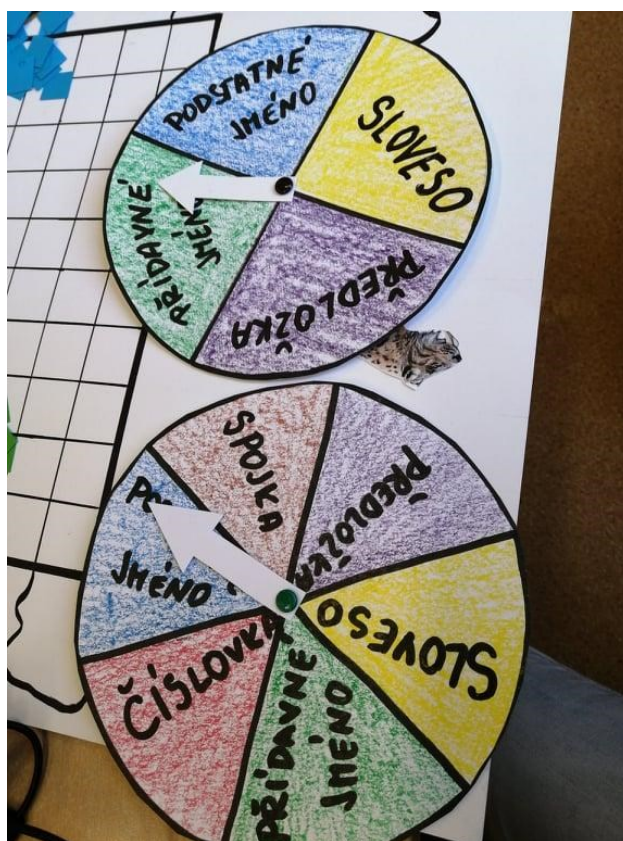
Obrázek 34 Návrh hrací plochy ke hře Točiště

Hrací kartičky:



Obrázek 35 Návrh kartiček ke hře Točiště

Druhá verze hry už se velmi podobá finální verzi. Hrací deska je o velikosti deset polí na deset polí. Je to z důvodu, že pokud hrají 4 hráči, musí tu být možnost taktizovat. Zároveň má každý hráč k dispozici 25 papírů – zvolila jsem schválně tento počet, aby bylo možné zaplnit hrací desku.



Obrázek 36 Vyrobená kola ke hře Točiště



Obrázek 37 Vyzkoušená hrací deska ke hře Točiště



Obrázek 38 Vyzkoušené kartičky ke hře Točiště

Možné gradace

Hru lze gradovat rozmanitostí terčů, které jsou použity na kole štěstí. Je možné na něj dát ze začátku pouze slovesa a podstatná jména. Následně je možné terč rozšířit o ostatní slovní druhy. Nakonec může být na terču všech 10 slovních druhů. Je ale nutné si hlídat i kompatibilitu kartiček se zvoleným kolem – aby žáci nehledali příslovce, která v souvětích nejsou.

Pokud učitel nebude mít dostatek času hru dohrát, vítězí ten, který má nejvíce svých kamenů u sebe (v řadě, ve sloupci, diagonálně).

Zpětná vazba ke hře

Hra byla vyzkoušena na třetím ročníku, protože v něm žáci umí již všechny slovní druhy kromě zájmen. Obávala jsem se, že jim bude čtení dlouhých vět dělat problémy, avšak četli vše velmi rychle a slovní druhy jim také nedělalo problém nalézt. Pokud si učitel všimne, že žákům rozhodování trvá, je možné používat ve hře přesýpací hodiny, díky nimž bude hráč limitován časem a hra nezabere tak dlouhý čas. Ve hře, při které hráli čtyři hráči, bylo také zajímavé sledovat, jak se utvářely skupinky. Nechtěli, aby třeba někdo vyhrál, proto ho záměrně blokovali. Poté si ale všimli, že tím se ochudí o kroky k vítězství, tudíž začínali plánovat jinak. Na hře se jim líbilo zpracování, přišla jim zajímavá deska. Líbilo se jim také kolo. Pravidla byla také velmi rychle pochopena a při hře byla všemi dodržována. Po dohrání chtěli ti samí žáci hrát znovu, hraní bylo dobrovolné a pokračovali nadále i ve družině.

Modelová hodina

Modelová hodina byla vyzkoušena ve třetím ročníku na základní škole v Praze. Jedná se o školu, kde jsou žáci zvyklí pracovat ve skupinách, napříč ročníky a dostávat zpětnou vazbu pomocí slovního hodnocení.

Počet žáků: 24

Ročník: 3. ročník

Časová dotace: 25 minut

Výstupy: jazyková výchova ČJL-3-2-04

Kompetence: občanské, sociální a personální, komunikativní, k řešení problému,

| Časová dotace | Řečeno dětem | Mé poznámky | Pomůcky | Zpětná vazba |
|---------------|---|--|--|--|
| 2 minuty | Kdybyste mohli cestovat časem do minulosti, kam byste se vydali a proč? Napište na papír. | Tím, že je to 3. třída, nemají ještě tak velký přehled o minulosti. Někteří si také mohou zvolit například okamžik nedávných narozenin. | List papíru | Padla i otázka, jestli když v té minulosti budou, zda ji mohou i změnit. |
| 3 minuty | Sdílejte ve dvojici, co jste kdo napsal, následně vyvolám 3 děti, které to řeknou nahlas. | Zkusím obcházet po třídě a poslouchat, co si říkají. | List papíru | Dát si pozor na citlivá přání. Někdo by chtěl vidět svou babičku. |
| 5 minut | Motivační část hry + pravidla vysvětlit na ukázce | Motivační část hry + pravidla vysvětlit na ukázce | Deska, pravidla, figurky, kartičky, kruh | Pravidla byla pochopena velmi rychle, prostředí je také zaujalo. Padly i otázky, jaká zvířata jsou na obrázcích a zda jsou nebezpečná. |
| 10 minut | Samotná hra | Dívat se, obcházet, radit či dovysvětlit, proč se jedná o tento slovní druh a ne jiný. | Deska, pravidla, figurky, kartičky, kruh | Snažili se taktizovat a vymýšlet, jak to udělat, aby nikdo nezablokoval je, a oni tak mohli vyhrát. Bylo zajímavé vidět, že i žáci, kterým dělá český jazyk problémy, se snažili více taktizovat při pokládání kostek, aby nad ostatními měli šanci. |
| 5 minut | Reflexe Jaký slovní druh jste určovali nejčastěji? Je nějaký, který ani jednou nepadl? Komu se podařilo obsadit území? Bylo to někde nerozhodně? Chcete si hru ještě zahrát? | Žáci na otázky reagují pomocí smluveného gesta, aby bylo možné prohlédnout si gesta všech žáků najednou a ušetřit tak čas. Následně je možné se doptat u žáků, u kterých potřebujeme něco dovysvětlit. | | Hra se jim moc líbila. Jedna skupina však hru nestihla dohrát. Určování slovních druhů záleželo na skupině. |

Tabulka 3 - Modelová hodina hry Točičtě

6 Závěr

Ve vyučování bychom měli používat více metod pro jeho zpestření. Nejen, že je větší šance, že si danou látku žáci zapamatují, ale jsou i motivováni k dalšímu osvojování si dovedností a vědomostí. Vzdělávání se nejlépe buduje s aktivním přístupem žáků. Jednou z metod, díky níž můžeme vyučování ozvláštnit, je didaktická desková hra.

Teoretická část se zaměřila na vysvětlení, proč je hra v životě člověka důležitá. Následně pokračovala ukázkou, co je to desková hra a jaká je její historie. V neposlední řadě jsem se zaměřila na propojení přínosu deskové hry ve školství a jak je možné ji propojit s RVPZV. Byla jsem však překvapena, neboť se mi zdroje do práce hledaly velmi obtížně.

V dotazníku, který jsem rozeslala, jsem se dozvěděla, proč didaktické deskové hry nejsou používány v hodinách českého jazyka – škola jimi nedisponuje, málo času v hodině, nemožnost zapojení všech. Získala jsem také přehled kladných názorů jednotlivých učitelů na tuto pomůcku. Na základě dotazníku a zhodnocení již existujících her jsem vytvořila několik svých her, které měly mezi žáky úspěch. Nejen, že si díky nim procvičili učivo formou, která pro ně byla zajímavá a zábavná. Rozvinuli si také klíčové kompetence a posílili třídní vztahy. Hry byly vytvořeny tak, aby žáci měli okamžitou kontrolu a byla splněna představa učitelů, že hraje více hráčů najednou a je možné hře věnovat i méně času než jednu celou vyučovací hodinu. Největší úspěch sklídila u žáků hra Nejkulat'oulinkatější, nejmenší úspěch hra Závodiště. Následnou reflexí mi bylo hlasování žáků, kdy jsem provedla hodinu klasickou, ve které vyplňovaly žáci doplňovačku (doplňování slov - podobné hře Nejkulat'oulinkatější, doplňování ú/ů nebo i/y - podobné hře Závodiště, nadepisování slovních druhů - podobné hře Točiště) a hraní her, obě části trvaly stejně dlouho. Výsledkem bylo přehlasování klasické hodiny. Pouze 4 žáci z celkového počtu hlasujících, tj. 74, byli pro klasickou hodinu - tedy, že je lepší než hrací hodina. Jako důvod uvedli, že prohráli, nebo případně byli v kolektivu s někým, kdo projevil ve hře příliš emocí a jim to bylo nepříjemné. Díky vyzkoušení her ve školním prostředí jsem přesvědčena, že jsou přínosem jak pro žáky, tak i pro učitele.

Zařadit deskové hry může být z počátku obtížné, avšak jakmile učitel vytrvá, zjistí, že se jedná o výbornou didaktickou pomůcku, která nejen, že rozvíjí klíčové kompetence,

procvičuje učivo, ale také klade důraz na spolupráci a vztahy ve třídě. Jsem si vědoma, že deskové hry nemohou plně nahradit klasické vyučování. Měli bychom je brát spíše jako pomůcku, která výuku zpestří a obohatí. Pomůcku, která dokáže motivovat i ty žáky, kteří s učivem českého jazyka bojují, a pomůže jim vybudovat si k němu kladný vztah.

Pevně věřím, že moje diplomová práce bude přínosná pro ty, kteří stále váhají, zda deskové hry do hodin českého jazyka používat. Doufám, že deskových her s didaktickým potenciálem bude přibývat a postupně se stanou součástí běžné výuky na prvním stupni základních škol.

7 Seznam použitých informačních zdrojů

Knižní zdroje:

BRÁZDOVÁ, Andrea a Eva MRÁZKOVÁ. *Vyjmenovaná slova jedno po druhém: deskové hry*. Ilustroval Petr PALMA. V Brně: Edika, 2021. ISBN 978-80-266-1605-4.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Přeložila Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

ČAPEK, Robert. *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 9788024734507.

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 9788024719740.

EISELTOVÁ, Lucie. *Hry a aktivity pro zpestření výuky cizích jazyků*. Praha: Lingua Ludus, 2007. ISBN 9788090389410.

GÁLISOVÁ, BARIAKOVÁ a VANČÍKOVÁ. *Jazykové a literárne hry pre 1. a 2. stupeň základnej školy*. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela, 2012. ISBN 978-80-557-0415-9.

HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). ISBN 9788024728162.

HARTL, Pavel. *Psychologický slovník*. 3. vyd. Praha: Nakladatelství Jiří Budka, 1996. 297 s. ISBN 8090154905.

HELUS, Zdeněk. *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče*. Praha: Portál, 2004. Pedagogická praxe. ISBN 80-7178-888-0.

HELUS, Zdeněk. *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče*. 2., přeprac. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009. 286 s. Pedagogická praxe.

HOUSER, Pavel. *Hry se slovy a jazykem*. Praha: Portál, 2002. ISBN 8071786993.

HOUŠKA, Tomáš. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Tomáš Houška, 1991. ISBN 8090070477.

HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta).

KALHOUS, Zdeněk a Otto OBST. *Školní didaktika*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN 9788073675714.

KLUSÁK, M., KUČERA, M. *Dětské hry - games*. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1758-9.

KOMENSKÝ, Jan Amos. *Informatorium školy mateřské*. Vyd. v nakl. Academia 2. Praha: Academia, 2007. Europa (Academia). ISBN 9788020014511.

KOTRBA, Tomáš a Lubor LACINA. *Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga*. 3., přeprac. a dopl. vyd. Ilustrovala Hana ŠEFROVÁ. Brno: Barrister & Principal, 2015. ISBN 978-80-7485-043-1.

- MÁDROVÁ, Eva. *Učíme se hrou*. Ilustrovala Miroslava JAKEŠOVÁ. Praha: Práce, 1995. Knihy pro rodiče (Práce). ISBN 8020803734.
- MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
- METELKOVÁ SVOBODOVÁ, Radana a Marie ŠVRČKOVÁ. *Čtenářská gramotnost na I. stupni ZŠ z pohledu vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura*. Ostrava: Pedagogická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě, 2010. ISBN 9788073688783.
- MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Knihy pro rodiče (SPN).
- MRÁZKOVÁ, Eva. *Deskové hry: procvičujeme vyjmenovaná slova*. Ilustroval Miroslav RŮŽEK, ilustroval Jan ŠENKYŘÍK. V Brně: Edika, 2014. ISBN 9788026605294.
- NOVOTNÁ, Ivana. *Logopedické deskové hry: [procvičujeme hlásky L, CSZ, ČŠŽ, R a Ř]*. Ilustroval Miroslav RŮŽEK. V Brně: Edika, 2012. ISBN 9788026601159.
- PIAGET, Jean a Bärbel INHELDER. *Psychologie dítěte*. Přeložila Eva VYSKOČILOVÁ. Praha: Portál, 2014. Klasici. ISBN 9788026206910.
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Praha: Portál, 1995. ISBN 80-7178-772-8
- SEVILLE, Adrian. *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století*. Přeložila Hana VAŠKOVÁ. V Brně: CPress, 2020. ISBN 978-80-264-3183-1.
- SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 9788024718217.
- SUCHÁNKOVÁ, Eliška. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.
- VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vydání druhé, doplněné a přepracované. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 9788024621531.
- VÁCHOVÁ, Alena, Zuzana KUPCOVÁ a Michaela KUKAČKOVÁ. *Rozvíjíme jazyk a řeč dětí: dítě a jeho psychika – jazyk a řeč*. Praha: Raabe, c2015. Rozvíjíme dítě v jednotlivých oblastech předškolního vzdělávání. ISBN 9788074961731.
- ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her - hry v klubovně II. svazek*. Praha: Olympia, 1986. ISBN 27-053-86.
- ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. Volný čas (Mladá fronta).

Elektronické zdroje:

Abicko - zmizelí obři safari ve světě bez lidí [online]. Zdena Martinová: ABC, 2015 [cit. 2022-03-23]. Dostupné z: <https://www.abicko.cz/galerie/precti-si-priroda/25300/zmizeli-obri-safari-ve-svete-bez-lidi?foto=26>

BÁRTŮ, Linda. *Dotazníkové šetření Mapa školy*. Praha, 2019. Dostupné také z: https://www.liberec.cz/images/ostatni/zprava_zrizovatel_lbc_final.pdf

DIDAKTICKÉ DESKOVÉ HRY. *Vlavici* [online]. V LAVICI: v lavici, 2022 [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: <https://eshop.vlavici.cz/didakticke-deskove-hry/>

HYKLOVÁ, Lucie. *Využití deskových her pro výuku českého jazyka na 1. stupni ZŠ* [online]. Praha, 2019 [cit. 2022-04-08]. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/106098/120326149.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. DIPLOMOVÁ PRÁCE. Univerzita Karlova.

Jak si vyrobit vlastní deskovou hru. *WIKIHOW* [online]. wikiHOW: WikiHow redaktor, (neznámý) [cit. 2021-11-09]. Dostupné z: <https://www.wikihow.cz/Jak-si-vyrob-it-vlastn%C3%AD-deskovou-hru>

JAN POMYKAČ. *4bambini* [online]. [cit. 9. 4. 2022]. Dostupný na WWW: <https://www.4bambini.cz/didakticke-hry-4bambini/pekelne-uceni-s-certikem-kvitkem--vyjmenovana-slova/>

Maslowova pyramida potřeb. *Wikipedie* [online]. wikipedia: wikipedia, 2013 [cit. 2021-10-24]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Maslowova_pyramida#/media/Soubor:Maslowova_pyramida_pot%C5%99eb.png

PAVELKOVÁ, Isabella. *POSTOJE ŽÁKŮ K ČESKÉMU JAZYKU A JEJICH PERCEPCE UČITELI. DIDAKTICKÉ STUDIE* [online]. 2013, 5(1), 27-45 [cit. 2021-10-6]. Dostupné z: <https://pages.pedf.cuni.cz/didakticke-studie/files/2014/02/Didaktick%C3%A9-studie-ro%C4%8d.-5-%C4%8d.-1-monotematick%C3%A9-%C4%8d%C3%ADslo-Jazykov%C3%A1-1-v%C3%BDchova-ve-%C5%A1kole-21.-stolet%C3%AD.pdf>

RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ. MŠMT, Praha, 2017. Dostupné také z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavacici-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>

SENTEACHER [online]. ONLINE: SENTEACHER, 1999 [cit. 2022-04-09]. Dostupné z: <https://www.senteacher.org/printables/Mathematics/58/DiceMakerNets.html>

Školní hry - vzdělávání zábavnou formou [online]. Brno: INSPIRIS Technologies, 2022 [cit. 2022-04-01]. Dostupné z: <https://skolnihry.cz/>

VAŇKOVÁ, Hana. *Desková hra pro fyziky* [online]. Brno, 2016 [cit. 2022-04-09]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/byofs/>. Bakalářská. MASARYKOVA UNIVERZITA.

ZEMÁNKOVÁ, Natálie. *Využití didaktických her ve vlastivědě na 1. stupni ZŠ* [online]. Olomouc, 2021 [cit. 2021-09-27]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/dhheff/>. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Pavel Kopeček, Ph.D.

Seznam obrázků

| | |
|---|----|
| Obrázek 1- Maslowova pyramida potřeb | 23 |
| Obrázek 2 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020- hra Husa Nizozemí (1825) | 34 |
| Obrázek 3 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020- hra Husa - Francie 1860.. | 35 |
| Obrázek 4 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020- hra Husa - Anglie 1840... | 36 |
| Obrázek 5 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020– vzdělávací hra Francie 1816 | 37 |
| Obrázek 6 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020– vzdělávací hra - Londýn 1810..... | 37 |
| Obrázek 7 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020- vzdělávací hra - Paříž 1810 | 38 |
| Obrázek 8 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020- vzdělávací hra Londýn 1845 | 38 |
| Obrázek 9 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020- vzdělávací hra Amsterdam 1816/1817..... | 39 |
| Obrázek 10 Dostupné z knihy Adrian Seville - Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. 2020- vzdělávací hra Amsterdam 1890..... | 39 |
| Obrázek 11 Ukázka z Logopedické deskové hry (2012) – Novotná, tvůrce vzhledu desky Růžek | 54 |

| | |
|---|----|
| Obrázek 12 Ukázka z Logopedické deskové hry (2012) – Novotná, tvůrce vzhledu desky Růžek | 54 |
| Obrázek 13 Ukázka z Logopedické deskové hry (2012) – Novotná, tvůrce vzhledu desky Růžek | 55 |
| Obrázek 14 Ukázka z Logopedické deskové hry (2012) – Novotná, tvůrce vzhledu desky Růžek | 55 |
| Obrázek 15 Ukázka z VYJMENOVANÁ SLOVA JEDNO PO DRUHÉM – Brázdová, Mrázková, ilustrátor Palma | 56 |
| Obrázek 16 Ukázka z PROCVIČUJEME VYJMENOVANÁ SLOVA – Mrázková, ilustroval Růžek, Šenkýř | 57 |
| Obrázek 17 Ukázka z Ypsilonie – Cesta do vyjmenované země – Nosálová, Mazůrková, ilustrace Neubertová | 58 |
| Obrázek 18 Ukázka z Série deskových her od vydavatele VLAVICI – Staněk, Stroblová. | 59 |
| Obrázek 19 Ukázka z Série deskových her od vydavatele VLAVICI – Staněk, Stroblová | 60 |
| Obrázek 20 Ukázka Pekelné učení s Čertíkem Kvítkem: Vyjmenovaná slova – Suchá – ilustroval Pomykač..... | 61 |
| Obrázek 21 Prvotní model hrací desky Nejkulat’oulinkatější | 70 |
| Obrázek 22 Kostka ke hře Nejkulat’oulinkatější – samohlásky | 71 |
| Obrázek 23 Kostka ke hře Nejkulat’oulinkatější – tvrdé souhlásky | 71 |
| Obrázek 24 Kostka ke hře Nejkulat’oulinkatější - obojetné souhlásky..... | 72 |
| Obrázek 25 Kostka ke hře Nejkulat’oulinkatější - měkké souhlásky..... | 72 |
| Obrázek 26 Ukázka dokončené hry Nejkulat’oulinkatější | 73 |
| Obrázek 27 První model zápisového archu Závodíště..... | 81 |
| Obrázek 28 První vize hry Závodíště..... | 81 |
| Obrázek 29 První vize karty hráčů ve hře Závodíště..... | 81 |
| Obrázek 30 Verze vyzkoušená na žácích - Závodíště | 83 |
| Obrázek 31 Dokončená hra Závodíště | 84 |
| Obrázek 32 Gradovaná hra Závodíště..... | 85 |
| Obrázek 33 Návrh kola ke hře Točiště..... | 90 |
| Obrázek 34 Návrh hrací plochy ke hře Točiště | 90 |
| Obrázek 35 Návrh kartiček ke hře Točiště..... | 91 |

| | |
|--|----|
| Obrázek 36 Vyrobená kola ke hře Točiště | 91 |
| Obrázek 37 Vyzkoušená hrací deska ke hře Točiště | 92 |
| Obrázek 38 Vyzkoušené kartičky ke hře Točiště | 92 |

Seznam grafů

| | |
|--|----|
| Graf 1 – Jaké předměty, podle Vás, patří mezi nejméně oblíbené u žáků? | 49 |
| Graf 2 - Názory na použití deskových her v hodině českého jazyka..... | 50 |
| Graf 3- Vhodnost deskových her do jednotlivých ročníků | 51 |
| Graf 4 - Ochota hru vyzkoušet | 51 |
| Graf 5 - Proč se deskové hry nevyžívají | 52 |

Seznam tabulek

| | |
|--|----|
| Tabulka 1 - Modelová hodina hry Nejkulat'oulinkatější..... | 77 |
| Tabulka 2 - Modelová hodina hry Závodistiě | 87 |
| Tabulka 3 - Modelová hodina hry Točiště | 94 |