

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
Fakulta humanitních studií

Kateřina Skořepová

Bakalářská práce

Typologie her a jejich konceptualizace

Vedoucí práce: PhDr. Dana Bittnerová, CSc.

Praha, 2011

PODĚKOVÁNÍ

Chtěla bych poděkovat PhDr. Daně Bittnerové, CSc., která mi velmi pomohla strukturovat samotnou práci a měla k ní vždy konstruktivní připomínky.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

.....

Podpis autora práce

1 ÚVOD

2 HRA JAKO PŘEDMĚT ZÁJMU

2.1 Co je hra

- 2.1.1 Obecné definice hry
- 2.1.2 Pedagogické koncepty
- 2.1.3 Didaktická hra
- 2.1.4 Zážitková pedagogika a aplikace hry jako výchovného nástroje

2.2 Hra jako produktivní a hodnotná činnost

2.3 Shrnutí

3 METODOLOGIE BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

3.1 Prameny

3.2 Postup práce

3.3 Tematické kódování

4 TYPOLOGIE HER A JEJICH KONCEPTUALIZACE

4.1 Roger Caillois

- 4.1.1 Agón
- 4.1.2 Alea
- 4.1.3 Mimikry
- 4.1.4 Ilinx
- 4.1.5 Kombinace kategorií
- 4.1.6 Diskuse s Cailloisovými zakázanými spojeními

4.2 Eduard Bakalář

- 4.2.1 Seznamovací a zahřívací hry
- 4.2.2 Didaktické hry
- 4.2.3 Tvořivé hry
- 4.2.4 Hry pro sebepoznání
- 4.2.5 Přiřazovačky a kvízy
- 4.2.6 Diskusní hry
- 4.2.7 Hry rozvíjející sociální integraci a její trénink
- 4.2.8 Kombinované hry
- 4.2.9 Shrnutí

4.3 Soňa Hermochová

- 4.3.1 Hry pro život
 - 4.3.1.1 Kontakt
 - 4.3.1.2 Vnímání
 - 4.3.1.3 Identita
 - 4.3.1.4 Shrnutí
- 4.3.2 Hry pro dospělé
 - 4.3.2.1 Interakční hry
 - 4.3.2.2 Komunikace a vytváření skupin
 - 4.3.2.3 Pozorování a vnímání
 - 4.3.2.4 Identifikace a vcítění
 - 4.3.2.5 Prosazování a sebeprosazování
 - 4.3.2.6 Hry pro rozvoj skupiny

4.3.2.7 Shrnutí

4.4 *Prázdninová škola Lipnice*

4.4.1 Hry na rozvoj intelektu

4.4.2 Hry na rozvoj tvořivosti

4.4.3 Hry na rozvoj sociálních dovedností

4.4.4 Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností

4.4.5 Hry na rozvoj vůle

4.4.6 Hry na rozvoj sebepojetí

4.4.7 Typy her dle formy

4.4.8 Shrnutí

5 SPECIÁLNÍ HRY - závěr

POUŽITÁ LITERATURA

- PŘÍLOHY** - 1 Typologie her Eduarda Bakaláře
2 Typologie her Soni Hermochové
3 Typologie her Prázdninové školy Lipnice

1 ÚVOD

Hry nás provází životem od dětství, přes dospělost až ke stáří. Příliš nezáleží na tom, zda mluvíme o hrách dětí, dospělých nebo ještě starších ve městech i na venkově. Hry jednoduše patří k člověku.

V průběhu lidského života se herní aktivity mění, volíme různé typy her nebo různé prostředky ke hře. Některé volíme s úmyslem prostě se zabavit, užít si trochu legrace, ale jiné můžeme volit pro potřebu spolupracovat, vyzkoušet si něco nového, získat prožitek, který nám do budoucnosti něco přinese, něčemu nás naučí.

V tomto směru tedy hra jako nevážnost může mít cíl v realitě, který si člověk nejen uvědomuje ale dokonce i plánuje. Hra tedy nemusí být nahlížena jako situace vydělená z reality, ale naopak jako nástroj, který se na prožívání a utváření reality podílí. Tento přístup zastává zejména pedagogika, která ve hře vidí didaktický nástroj. Pracuje s iluzí, že se člověk díky formě herní aktivity ocitá v situaci nevážna, a profituje z ní, mění sociální realitu.

Programů a didaktik, které využívají hru jako prostředek výchovného a vzdělávacího působení je mnoho. V práci se zaměřím na programy zážitkové pedagogiky, pedagogiky volného času a programy pro dospělé, pro něž je hra základním prostředkem působení. Tyto programy přemýšlejí o hře jako o nástroji, uvažují o principech, na nichž má být hra vybudována, aby naplnila očekávaný výchovný cíl. Podle těchto cílů také sestavují a vymýšlejí nové hry a repertoár her.

Cílem předkládané práce je analyzovat repertoár her programů pedagogiky a zážitkové pedagogiky, a to ve dvou rovinách:

1) v rovině cílů jednotlivých programů – bude provedena komparace a budou hledány priority jak z hlediska cílů, tak z hlediska výrazu v akcentů těchto cílů . zastoupení jednotlivých her, uvažovat o počtu her k jednotlivým cílům, uvažovat proč některé cíle mají k dispozici větší počet her. Druhým okruhem zájmu se pak stanou principy a charakteristiky hry, které převládají v pedagogického volného času a zážitkové pedagogice. Ukážeme, které to jsou a proč jsou využívány právě v pedagogice.

2) v rovině vztahu těchto repertoárů k teorii Rogera Cailloise, který také pracuje s myšlenkou, že hra se dotýká psychologické stránky člověka a staví na vybrané motivaci, která přitahuje hráče ke hře. Teorie bude konfrontována s programy pedagogickými. Poukáží na rozložení kategorií v konkrétních pedagogických přístupech.

Práce tak bude založena na komparaci jednotlivých typologií her. Konkrétně budu pracovat s typologiemi a soubory her Soňi Hermochové, skupiny Prázdňinová škola Lipnice, Miloše Zapletala a Eduarda Bakaláře.

2 HRA JAKO PŘEDMĚT ZÁJMU

Předtím, než se začneme zabývat otázkami, které byly stanoveny v úvodu této práce, je žádoucí, zastavit se u samotného pojmu hra, jeho obsahu, smyslu a možných vlivů hry na jedince či společnost.

Hlubší zájem o hru se objevil na počátku 20. století. Tehdejší autoři pohlíželi na hru a herní činnosti jako na „ztrátu času“, jako možnost „vypustit páru“ nebo vyčerpat „přebytečnou energii“ (teorie Herberta Spencera; in Millarová, 1978). V polovině 20. století už zaznívaly názory, že hra má pro jedince hodnotnější a podstatnější smysl, než jen „vypouštět páru“. Tedy že hra je pro lidskou bytost velmi důležitou součástí života a bez ní by společnost nefungovala a člověk strádal psychicky i fyzicky.

Milan Nakonečný¹ soudí, že hra má instinktivní základ, že je vrozená, a tedy biologicky účelná aktivita. Burghardt² zase předpokládá, že hra slouží důležitým vzdálenějším cílům, že je fyzickým cvičením, podporuje kognitivní vývoj, inovaci chování, že zdokonaluje nesociální i sociální dovednosti. Hra také rozšiřuje zkušenosti dítěte, nabízí možnost vyzkoušet si různé situace bez tlaku prožívaného v reálném světě. Hra podporuje i kreativitu a fantazii. Johann Huizinga zase přisuzoval hře spojení s vývojem kultury. A dnešní pedagogika využívá hru jako formu, která má pozitivní vliv na fyzickou a psychickou stránku jedince.

Dnes si uvědomujeme pozitivní vliv hry na psychickou i fyzickou stránku jedince, podtrhujeme její schopnost zvyšovat znalosti a dovednosti účastníků a někteří hru využívají jako nástroj, který také může být použit pro zlepšení skupinové dynamiky v různých seskupeních, jakým může být například školní střída. Konkrétními pozitivy hry se budeme zabývat v praktické části této práce.

¹ MILAN NAKONEČNÝ, *Sociální psychologie*. Academia, Praha 1999

² LUCIE HARTIGOVÁ, *Hra chlapců a dívek předškolního věku*, Bakalářská diplomová práce. Brno 2005

2.1 Co je hra

Věda nesdílí jednotnou definici hry. Autoři dokonce popisují nesnadnost tohoto úkolu a připisují to samotné povaze hry, když říkají že hry nelze „*definovat obecně a zvenčí, neboť je natolik komplexním pojmem, který je spojen s člověkem a jeho vědomím, s lidstvem a jeho kulturou...*“³. Přesto je nevyhnutelné někde své úvahy ukotvit a ukázat, jak hru chápou jednotliví autoři.

2.1.1 Obecné definice hry

Obecnou charakteristiku přinášejí filosofické či filosofující práce o hře, které vznikly v 20. a 21. století. Ty řešily vztah hry a člověka na úrovni bytí. Definovali ji skrze smysl hry pro existenci člověka, skrze vztah člověka a hry, hry a reality, reality a člověka. Jde o teorie Johanna Huizingy, Rogera Caillose, Eugena Finka a Jana Sokola.

Johanna Huizingy navrhl následující pohled a definici hry:

*„Hra není ‘obyčejný’ nebo ‘vlastní’ život. Spíše je vystoupením z takového života do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí.“*⁴ Ve jmenovaném díle najdeme další definici: *„Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno ‘jen tak’ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užítku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojí za jiné.“*⁵

Tato definice jako by se zabývala pouze hrou dospělých, pro které se může zdát jako činnost „jen tak“, bez užítku, ve srovnání s aktivitou ekonomicky zhodnotitelnou. Pokud bychom ale chtěli do definice zahrnout i hru dětí, i těch docela malých, je pro ně hra skutečným životem, součástí každodenního života a její výsledky jsou důležité pro jejich budoucnost. Hrou se dítě učí poznávat svět, učí se sociálně komunikovat, navazuje kontakty s ostatními dětmi a i dospělým hra přináší srovnatelné výsledky.

Druhou definici Johanna Huizingy později Roger Caillois hodnotil jako méně limitující. *„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených*

³ MICHAL STRÁNSKÝ, *Prázdninová škola hrou: o roli hry, divadla a umění v metodice Prázdninové školy Lipnice*, Diplomová práce, Brno 2000

⁴ JOHANN HUIZINGA, *Homo ludens, O původu kultury ve hře*. Mladá fronta 1971.

⁵ tamtéž

časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“ než je „všední život“⁶.

Vidíme, že Huizinga mluvil o hře jako cíli o sobě samém. Dnes už hra v těchto bezpodmínečně stanovených hranicích nestojí a autoři zabývající se výchovou a vzděláváním by ji zhodnotili jinak. Přiznali by hře širší možnosti a hlubší smysl. Ale i Johann Huizinga viděl ve hře hluboký smysl, důležitou funkci. Pohlížel na hru jako fenomén, hledal její postavení ve světě, v životě jedince i společnosti. Ukazoval, že lidská kultura se rodí a rozvíjí ve hře a jako hra, že je přímo spjata s hodnotami určité společnosti.

Jeho pohled na hru byl na svou dobu nový, neboť doba, v níž Huizinga své dílo vydal, se dívala na fenomén spíše skeptickými očima. On v něm ale spatřoval aspekt zkrášlující život, viděl ho jako životní nezbytnost i nezbytnost společenskou a kulturní. Přikládal hře větší hodnotu, než to později udělal Roger Caillois, který v mnohých herních aktivitách viděl zabíjení času a marnou práci, činnost, která nepřináší žádné hodnoty.

Práce Rogera Cailloise je polemikou s teorií zveřejněnou v knize *Homo ludens* a zároveň analýzou her, do nichž autor zahrnul i takové činnosti, které předtím Huizinga jako herní zavrhl (hry hazardní). Definice Cailloisovy hry:

„Hra je činností bytostně:

- *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 jediné ve hře platí;*
- *fiktivní, doprovázenou specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu.“⁷*

⁶ JOHANN HUIZINGA, *Homo ludens*, O původu kultury ve hře. Mladá fronta 1971.

⁷ ROGER CAILLOIS, *Hry a lidé: Maska a závrť*. 1. vyd. Nakladatelství Studia Ypsilon 1998. ISBN 80-902482-2-5. 215 s.

Zamyslíme-li se nad definicemi Cailloise a Huizingy, dojdeme mimo jiné k dojmu, že hra je vydělena z každodenního života, je sama pro sebe. Ale je to vůbec možné? Vždyť hře se každý věnujeme v reálné chvíli, v reálné době. Můžeme se jí věnovat pokud přijmeme pravidla činnosti pro časově omezenou dobu. Nemyslím však, že by muselo znamenat „jiné bytí“ než je všední život.

Další věcí je, že neproduktivnost, o níž Caillois mluví, by zbavila hry její schopnosti učit, neměla by smysl ve výchově a vzdělávání, o níž se můžeme dočíst v pedagogických definicích hry. Existuje jistě početné množství her, nehledě na jejich kategorické zařazení, které hodnoty přináší. Vždyť soutěživá hra, vytvoří vítěze který může být v očích druhých najednou hodnotnější, povýšený a obohacený. Právě díky své výhře⁸. Dalším příkladem mohou být herní činnosti, při kterých si hráči uvědomí, jakou má hodnotu přátelství, co znamená spolupráce ad. A takovýmito výsledkům má být přiznána hodnota. I přesto, že nejde o materiál výstup, dokáže hra přinést uvědomění, znalost, dovednost. A to jsou hodnoty v dnešní společnosti považované.

Jakou otázku si tedy Caillois kladl při tvorbě své teorie her? Zdá se, že chceme-li hru srovnávat s dobou ryze produktivní, ukazuje se skutečně jako životu odlišná, jeví se být neproduktivní. Pokud ale zvolíme opačný způsob, podíváme-li se na hru jako takovou, aniž bychom ji hned pokládali za protiklad života, získáme větší prostor pro uvědomění si, co nám ve skutečnosti přináší. Neptejme se, co nám přináší jiného než život. Ptejme se, jaká ve své podstatě je? Jak nás motivuje, jaké jsou charakteristiky jednotlivých typů her a proč? Co jí můžeme vytvořit? Co nám samým může přinést? Co si díky ní můžeme uvědomit? Tyto otázky nás přivedou k poznání, že hru nelze tak snadno od každodenního života oddělit nějakou neviditelnou hranicí. Pokud se skutečně zamyslíme, co nám přinese např. hra Na schovávanou (schopnost pozorovat, schopnost nebyť viděn, rychlost), Diabolo (vytrvalost a soustředění), Polejvaná (zábava, vytváření společenských vazeb), Člověče nezlob se (umění prohrávat, být smířen s věcmi, které nemůžeme ovlivnit), nebo křížovka (i kvíz prověřuje, rozšiřuje nebo prohlubuje znalosti) a divadelní hraní (může přinést např. schopnost empatie), nemůžeme popřít, že i herní aktivita hodnoty přináší. Různé typy her nám přináší specifické zážitky a dovednosti, přičemž některé hry tak činí více, jiné méně.

⁸ **KNOTKOVÁ BARBORA**, *Fenomén soutěže v současné české škole*, Magisterská práce, Brno 2008: Některé dovednosti jsou mezi dětmi (a i dospělými) ceněné (např. lyžování, běh, šplhání) a je-li jedinec dobrým ve hře, může se stát hodnotnějším, zajímavějším a obdivovaným ze strany dalších jedinců i mimo hru.

Eugenu Finkovi⁹ byla hra a herní činnosti jedním ze základních znaků lidství, například v podobě kultické hry (hraní náboženských rituálů) nebo „ryzí“ hry, kdy si člověk „pouze“ hraje a nevěnuje se žádné aktivitě, která by měla jiný cíl než hru samou.

*„...v krajině lidského života, kterou určují a utvářejí zejména vážné fenomény, se nám hra zprvu jeví jako fenomén okrajový. Hra stojí proti životní vážnosti, starosti a práci, stojí proti péči o duševní spásu – jen se jako ‘nevážnost’, ‘nevázanost’, jako dočasné uvolnění životního napětí jako ‘prodleva’ a ‘zotavení’, jako kratochvíle určená pro chvíle prázdné, jako titěrnost a veselá nepřístojnost.“*¹⁰

To je především pohled, jenž na hru mívá dospělý, neboť hru srovnává s jinými fenomény života. Fink spatřuje ve hře fenomén odsouvaný do pozadí, za činnost menší důležitosti ve chvílích, kdy jedinec dospívá, zraje a přijímá „důležitější“ úkoly, činnosti. Zároveň však poukazuje na důležitost hry pro poznávání každodenního lidského okolí. *„Každý z nás zná hru – zná ji ze svědectví vlastního prožívání i z poznávání svého každodenního lidského okolí.“*¹¹

Jan Sokol¹² volí při definování hry postup jejího kladení do protikladu k životu. Hru chápe jako činnost, na které jedinci záleží, do níž se vrhá s plným nasazením a vážností. Vždy se jí ale věnuje po omezenou dobu, v omezeném prostoru i čase. *„Tento vymezený prostor a čas je nějak oddělen od ostatního světa: bílou čarou nebo oponou, píšťalkou nebo zvonkem. Mezi ‘světem’ hry a tím ostatním je sice spousta paralel a podobností, ale žádné přímé vazby“. Potom co je hra ukončena, se stává každý zase reálnou osobností, tím kým ve skutečném životě skutečně je. Snímáme ze sebe přijaté herní masky, herní role.“*¹³

Ale ve *Filosofické antropologii*¹⁴ Jan Sokol zdůrazňuje závažnost hry jedince, které se jí *„cvičí ve zručnosti a v zacházení s věcmi, ... vytváří si základní přehled o svém okolí, pořádá si je a nachází v něm elementární zákonitosti...“*. Bližší a hlubší zájem o definici hry a hraní ale autor v knize neuvádí. Jistá vážnost tedy figuruje i ve hře.

Eugen Fink i Jan Sokol se nezabývají tolik vlivem hry na osobnost, dovednosti jedince, nesnaží se hru typologicky odlišovat.

⁹ EUGEN FINK, *Hra jako symbol světa*. Praha 1993. ISBN 80-202-0410-5

¹⁰ tamtéž

¹¹ tamtéž

¹² JAN SOKOL, *Malá filosofie člověka/Slovník filosofických pojmů*. Vyšehrad 2004. ISBN 80-7021-713-8. „Tohle není žádná hra, tady jde o život.“

¹³ JAN SOKOL, *Malá filosofie člověka, Slovník filosofických pojmů*

¹⁴ JAN SOKOL, *Filosofická antropologie: Člověk jako osoba*. Praha, 2002. 224 s. ISBN 80-7178-627-6

Také některé práce blízké filosofickému uvažování mají ambici podat všeobecnou charakteristiku hry a snaží se více vztáhnout hru k realitě života či ke kulturní realitě. Takový pohled najdeme u Brianna Suttona-Smitha. Hra je pro něj „*tak rozporná a špatně definovatelná, že než prosazovat jedno hledisko, co hra je, bude lépe definovat ji různými funkcemi, v nichž se o ní odborně hovoří, tedy hlavními diskursy o hře, či, v autorově terminologii, rétorikami.*“¹⁵ Užívá k tomu sedmi rétorik: *pokrok, osud, moc, identita, imaginace, self a frivolnost.*

Rétoriky obsahují hru mláďat (pokrok), hry v nichž jedinec nemusí ovlivnit jejich výsledek svým konáním a schopnostmi (osud), hry při nichž je nutné využít v co nejvyšší míře všechny své schopnosti, aby bylo dosaženo vítězství (moc). Dále hry vážící se k oslavám či svátkům, které podporují fungování komunity (identita). Hry vztahující se k uměleckému tvoření (imaginace), dále ty které v hráčích vyvolávají pocity extáze, volnosti nebo solitérství (self). Nakonec pak hry „*hloupé a bláznivé*“¹⁶ jako např. žonglování, karnevaly apod. (frivolnost).

Uvedené rétoriky se nejeví být obsahově příliš odlišné od typologie her, kterou navrhl v šedesátých letech Roger Caillois, který ovšem pracuje se čtyřmi hlavními kategoriemi a dvěma póly herních aktivit. S podobným hodnocením přistupují k rétorikám i Kučera s Klusákem, kteří vedle Smithových rétorik uvádí i Cailloisovy alternativy.

2.1.2 Pedagogické koncepty

Pedagogický pohled nelze při pohledu na hru opomenout, neboť hlavně pedagogové se hrou dnes zabývají a pracují s ní. Definicí je v rámci pedagogiky více. Liší se pohledy na hru i příkládáním hodnoty samotnému hraní. Uvedme několik příkladů:

„*Hra má všestranný formativní vliv, zejména na děti a dospívající mládež. Některé hodnoty jsou zřejmé a hra je přináší sama, bez vychovatelova přispění. Při pohybových hrách je to například rozvoj svalstva, síly, vytrvalosti, rychlosti a obratnosti. Jiné hodnoty jsou však ve hře skryty a mohou být využity pouze naším cílevědomým úsilím. K těm patří především hodnoty morální.*“¹⁷ Už zde si všimneme odlišného pohledu na hru, než kterou nabízel Huizinga s Cailloisem. Nepodceňuje význam hry v jejích přínosech pro fyzickou i psychickou stránku člověka, zmiňuje obohacení života a přínos hodnot a morálních uvědomění. Hra má

¹⁵ MIROSLAV KLUSÁK, MILOŠ KUČERA. *Dětské hry – games*. Univerzita Karlova v Praze, Praha 2010. ISBN 978-80-246-1758-9

¹⁶ MIROSLAV KLUSÁK, MILOŠ KUČERA. *Dětské hry – games*. Univerzita Karlova v Praze, Praha 2010. ISBN 978-80-246-1758-9

¹⁷ MILOŠ ZAPLETAL, Velká encyklopedie her

také schopnost simulovat role, situace a vztahy, může motivovat nebo přispět k získání jistých dovedností a znalostí.

2.1.3 Didaktická hra

„V současné době je hra považována za jednu ze základních metod při výchově a vzdělávání dětí předškolního věku. Výrazně přispívá k přirozenému rozvoji dítěte, podmiňuje a rozvíjí jeho osobnostní a sociální vývoj. Hrou můžeme např. navazovat komunikaci a kooperaci ve skupině, ovlivňovat sociální vztahy apod.“¹⁸

Je stále více kladen důraz na pozitivní vliv hry a je zapojována do systému vzdělávání jako vyučovací prostředek. Ať už se jedná o její zapojování v mateřských, základních i středních školách. Je využívána jako důležitý motivační faktor. Samotné zapojování hry jako motivačního prostředku do vyučování vyzdvihuje i psycholožka a pedagožka Soňa Hermochová. Vedle toho ve svých dílech hovoří o soutěžích i jiných hrách, které mohou být zaměřeny na podporu tvorby skupinové dynamiky¹⁹. Takové hry podporují sociální klima ve třídě, cvičí empatii, sociální dovednosti, kompetence i sociální a osobnostní výchovu. Zde ji tak chápeme jako přínosnou činnost, nikoli jako pouhé plýtvání časem.

Pokud je hra zařazena do výchovně-vzdělávacího procesu, mluvíme o didaktické hře. Didaktické hry jsou tedy *„analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje didaktické cíle“*. Mohou se odehrávat v různém prostředí (tělocvična, učebna, příroda, aj.). *„Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků. ... Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života.“²⁰* Odlišnost didaktických her od jiných her spočívá v přítomnosti následného vyhodnocení, zpětné vazby, komunikace o prožitcích a zkušenostech hry, která bývá společná. Skutečnost, že se mohou zabývat situacemi reálného života, je může sblížit s hrou, kterou využívá i zážitková pedagogika.

¹⁸ In EVA RYGELOVÁ, *Využití hry jako výchovného a vzdělávacího prostředku při rozvoji sociálních dovedností dětí v mateřské škole, Bakalářská diplomová práce*, Brno 2010.

¹⁹ Jedná se o hry, které nemusí mít bezpodmínečně svého vítěze, jejich pravidla nemusí být přesně dána nebo se mohou v průběhu hry upravovat a mají přesah do každodenního života. Takováto hra, tedy hra v sociálním výcviku (i jinde), může zvyšovat např. schopnost vnímat vlastní city, myšlenky, nápady, fantazie, přání, obavy a potřeby a zvýšení pochopení a porozumění pro pocity a myšlenky ostatních. Hra sociálně psychologického výcviku podporuje zvýšení zodpovědnosti za vlastní chování a jednání.

²⁰ PRŮCHA, WALTEROVÁ, MAREŠ. *Pedagogický slovník*. Portál Praha 1995. 292 s. ISBN 80-7178-029-4

Didaktické hry sledují konkrétní cíl, jehož je dosahováno zábavnou a zajímavou cestou. Didaktické hry vedou k produktivním aktivitám a rozvíjí myšlení. Mohou motivovat hráče ke spolupráci a efektivní dělbě práce. Často rozvíjí kognitivní funkce hráčů, motivují k učení se aktivitou, užívají se jako socializační prostředek a podporují kreativitu²¹. Didaktika bývá prostředkem vysvětlování, ověřování, upevňování vědomostí, dovedností a bývá i motivací. Neboť didaktické hry učí aktivitou, vlastním objevování, které jedince motivuje²². Klasifikačně se může jednat o hry interakční, simulační i scénické.

Pro nás je důležitý fakt, že pedagogika přijímá schopnost hry něco naučit. Přijímá fakt, že poznatky a zkušenosti z vlastního chování a reakcí ostatních, jsou přenosné z výcvikové situace do reálného životního prostředí každého účastníka. A má-li být jedinec schopen přijmout výstupy výcvikové situace (hry/cvičení), musí si být vědom té skutečnosti, že výcviková situace jej má naučit něco, co si skutečně do života přinést může. K tomu je využíván tzv. feedback²³, tedy „zpětná vazba“, která faktickému uvědomování si rozdílů mezi pojetími různých hráčů vede. O vlivu zpětné vazby a jejích důsledcích a přínosech psal již Kurt Hahn²⁴.

2.1.4 Zážitková pedagogika a aplikace hry jako výchovného nástroje

Není to jen didaktická hra, která vstupuje do vzdělávání a výchovy. V posledních letech pracují pedagogové i hrou jako takovou jako nástrojem výchovy. Hra je dnes hojně využívána v organizacích, které se zabývají zážitkovou pedagogikou.

Zážitková pedagogika bývá spojována s výchovou v přírodě (outdoor education), výchovou dobrodružstvím (adventure education), s výchovou výzvou (challenge education), výchovou zkušeností a prožitkem (experiential education) nebo i jako možnost vzdělávat se v tematicce environmentální (environmental education). Cílem tohoto oboru pedagogiky je podpořit všestranný rozvoj k harmonii směřující osobnosti. Reflektuje výchovné situace a proces učení, tedy akcentuje rozvoj a růst osobnosti i kolektivu s důraznou orientací na praktické využití získaných zkušeností. Zaměřuje se především na „*emoční působivost celého procesu, která bývá vyvolána prostředím, zvolenými prostředky (sport, hra, tvořivostní aktivity, diskuse ad.) i osobnostmi (pedagogy, účastníky), které ve vzájemném působení vlivů vytvářejí přirozené neformální skupiny stimulující aktivní jednání a hodnotově orientované*

²¹ MARIE MALACHOVÁ, *Didaktická hra a její motivační role v primární přírodovědě*, Brno 2007

²² I. HRICOVÁ, J. KUBÍKOVÁ, M. TULENKOVÁ. *Hry a kolektivně úlohy v přírodopise*. Prešov 2003. ISBN 80-8045-294-6

²³ SOŇA HERMOCHOVÁ, *Skupinová dynamika ve školní třídě- AISIS 2005*. ISBN 80-239-5612-4. 169 s.

²⁴ JIŘÍ NĚMEC. *Edukativní význam hry a zážitku v postmoderní společnosti*. In *Studie z teorie a metodiky výchovy I.*, Brno, 2004. 92 – 101 s. ISBN 80-86633-21

*postoje. Tyto zkušenosti pozitivně formují hodnoty, postoje, chování jedince i skupiny s odkazem na smysl a hodnotový horizont prožitých událostí v celoživotním kontextu.*²⁵

Formou her a podobných aktivit zážitková pedagogika vyvolává autentické prožitky a s výchozími hodnotovými zážitky dále pracuje. Jako prostředek působení využívá prožitkové situace, které se snaží simulovat procesy, vztahy, vlivy a ukazovat vzájemný vztah akcí a reakcí. Postupy využívané v tomto oboru se ukazují být velmi efektivním nástrojem při hledání identity. Díky poměřování vlastních sil a zpětných vazeb od ostatních, díky hledání a směřování si jedinec vlivem celostního působení prožitkových projektů lépe vytyčuje cestu k sobě samému, k sebeuvědomění, k identitě, k autenticitě. Zážitková pedagogika velmi úspěšně napomáhá naplňování onoho antického kréda vytesaného nad vrcholem do delfské věštiny - „*poznaj sebe sama!*“²⁶

K organizacím, které se zabývají vzděláváním formou her a zážitků, které hra může nabídnout a vyvolat, patří Prázdninová škola Lipnice (dále PŠL). Jedná se o organizaci, která připravuje a realizuje různé vzdělávací aktivity formou zážitků a prostřednictvím her. PŠL definuje hru jako „*prostor, kde můžeme být tím, kým jinak nejsme. Ve hře jsme v nových rolích, máme možnost žít nanečisto a ve chvíli, kdy nám situace 'přerůstá přes hlavu', můžeme ze hry vystoupit.*“²⁷

Vedle toho najdeme v knihách²⁸, které vydala PŠL i strukturovanější definici:

“*Hra je*

- *svobodná a dobrovolná,*
- *je společenská,*
- *je smysluplná sama o sobě, neslouží bezprostřednímu účelu (avšak svůj účel a svůj cíl má – podpořit v účastnících hry jistou dovednost, pozvednout nebo uvědomit si jisté hodnoty),*
- *je nevšední, vydělená z každodennosti,*
- *je ohraničená v přirozeném prostoru a čase,*
- *má pravidla,*
- *je napínavá, protože její výsledek je nejistý.*“

²⁵ TOMÁŠ DOHNAL A KOLEKTIV, *Tři dimenze pojmu rekreologie*. Olomouc 2009, Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury, ISBN 978-80-24-2437-8

²⁶ tamtéž

²⁷ DANIELA ZOUNKOVÁ, *Zlatý fond her III*. Portál, 2007. 160 s. ISBN 978-80-7367-198-3

²⁸ JAN HRKAL, RADEK HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II*, Výběr her a programů připravených pro kurzy Prázdninové školy Lipnice. Portál 2002. 3. Vyd. 165 s. ISBN 80-7178-660-8

Chápejme hru ve výkladu PŠL jako paralelu reálného života, v níž můžeme přijímat nové role, s nimiž se nemusíme v každodenním životě setkávat. Nejde však pouze o přijímání nových rolí, jde i o prověření našich fyzických či psychických schopností, komunikačních dovedností, o poznávání sebe samých (našich schopností, dovedností a vlastních hranic). Prázdninová škola Lipnice přistupuje ke hře jako k fenoménu, s nímž chce pracovat „v plné šíři“²⁹, tedy s hrou jako společenskou aktivitou.

2.2 Hra jako produktivní a hodnotná činnost

Hry, např. v podání Prázdninové školy Lipnice, jsou nástrojem, který se podílí na utváření lidské osobnosti, podílí se na utváření reality. Hráči tak z herních situací profitují, přestože si vliv herních činností ne vždy musí ihned uvědomit. Rozvíjí individuální dovednosti, schopnosti a vlastnosti, jako např. samostatnost, zodpovědnost, tvořivost. Hra nám přináší hodnoty, rozvíjí individuální i sociální dovednosti a schopnosti, může procvičit rétoriku, komunikaci argumentací, asertivitu, schopnost diskutovat, pracovat v týmu, řídit tým apod.³⁰ Hrou procvičujeme schopnosti strategického plánování, taktického myšlení, učíme se snášet porážky či mít respekt k soupeři.

Jako hodnotné a produktivní spatřuji i fakt, že nás mohou přivést k lepšímu poznání sama sebe, odkrýt dosud utajené schopnosti, pomoci odbourávat nejrůznější bariéry a tak ovlivnit psychickou odolnost, sebevědomí a sebedůvěru. Protože se tak děje ve společenství hráčů, které nám průběžně nabízí množství cenných zpětných vazeb, poznáváme také lépe své místo ve světě lidí, a v neposlední řadě lépe také tento svět.

Hra se v době dospívání i ve věku dospělosti stává významným prostředkem výuky a vzdělávání, prostředkem výchovy. Její výjimečná účinnost je postavena na silném autentickém osobním zážitku a s ním spojených emocích, umocňujících zkušenosti získané v průběhu hry. Svět her nám může nabídnout celé spektrum nejrůznějších modelových situací, které se mohou stát průpravou na skutečný život. Samotná hra a hráč hru hrající může pocítit hodnotu hry v reálném životě, tedy ve chvíli, kdy jsou prolomeny hranice hry, a jedinec vystoupil z paralelních pravidel.

Přiznejme hře i schopnost obdařovat kulturu vynalézavým duchem. Hra jako prostředek výchovy (např. k loajalitě vůči soupeři), jako možnost vytrhnout se z monotónního

²⁹ MICHAL STRÁNSKÝ, *Prázdninová škola hrou: o roli hry, divadla a umění v metodice Prázdninové školy Lipnice*, Diplomová práce, Brno 2000

³⁰ JAN HRKAL, RADEK HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II*, Výběr her a programů připravených pro kurzy Prázdninové školy Lipnice. Portál 2002, 3. vyd. 165 s. ISBN 80-7178-660-8

toku života, nebo schopnost budovat řád, chovat se hospodárně a nastolovat rovnost³¹. To jsou důsledky a vlivy hry, jak je spatřoval ve svém díle *Homo ludens* Johann Huizinga. Zmiňoval také skutečnost, že lidé mohou různé vyhledávat právě pro jejich schopnost naučit je něco konkrétního. Ne každá hra totiž dokáže podpořit všechny dovednosti, schopnosti či uspokojit všechny potřeby.

Co mohou lidé vyhledávat, vybírají-li si z velkého množství různých her? Mohou pociťovat potřebu sebepotvrzení, předvést ostatním co v nich skutečně je, vydat ze sebe to nejlepší. Do hry se mohou pouštět i s chutí vyzývat k zápolení, překonávat rekordy nebo překonávat nějaké obtíže. Mohou se chtít vědomě poddávat náhodě, přiznat osudu, pociťovat požitky z tajemství, z předstírání nebo převleku. Jedině do hry vede ale i touha zakusit strach nebo nahánět strach. Ve hře vyhledáváme i momenty opakování a symetrie nebo naopak radost z improvizace, z invence a možnost hledat ad libitum nové a nové varianty, kombinovat a podporovat svou kreativitu. Hrou poměřujeme i své síly, obratnost, rychlost, vytrvalost, rovnováhu a vynalézavost. A konečně se jedná o sklon k opilství a opojení, stesk po extázi a touhu propadnout rozkošnické panice. Hra umí jedince přitahovat mnoha způsoby.

Různé motivace vedou jedince i k tomu, aby vytvářeli nové hry, jež mají jedince jistým způsobem podpořit, někam mu pomoci se něčemu naučit, něco v sobě objevit.

2.3 Shrnutí

Z obecných definic vyplývá, že hra má být svobodnou činností, do níž jedinec vstupuje s tím, že má na jistou dobu přijmout pravidla, která jsou odlišná od každodenního života a mohou vytvářet alternativní realitu, čehož si je hráč vědom. Dále, že hra netvoří hodnoty a je marnou činností bez využitelnosti jejích výstupů v běžném životě.

Jinak ale na hru pohlíží pedagogika, která říká, že hra je vedle toho také činností, která ovlivňuje osobnost člověka, jeho fyzickou i psychickou stránku. Simulace rolí, situací a vztahů může přinést nové dovednosti a znalosti, přinést nové zkušenosti vlastního chování i reakcí ostatních, které jsou přenositelné. To znamená, že zkušenost získaná ve hře může být využita i v životě, má proto svou hodnotu. Ohraničení hry a života, tedy hranice mezi hrou a realitou tak mizí, neboť zážitek ze hry ovlivňuje jedince i mimo ni. Zkušenosti, dovednosti, schopnosti získané ve hře jsou hodnotou, která má svou důležitou pozici pro další osobní i společenský život.

³¹ ROGER CAILLOIS, *Hry a lidé: Maska a závrť*. 1. vyd. Nakladatelství Studia Ypsilon 1998. ISBN 80-902482-2-5. 215 s.

Nehleďme tedy na hru jako neproduktivní. Hra v podání pedagogiky, zážitkové pedagogiky nebo pedagogiky volného času poskytuje jedinci profilaci, kterou je schopen zhodnotit a využít ekonomicky nebo společensky.

S těmito postoji přistupme k teoretické části - představování her, které jsou v pedagogice, pedagogice volného času a zážitkové pedagogice využívány.

3 METODOLOGIE BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Téma práce bylo vyjasněno již v úvodu: analýza repertoáru her programů zážitkové pedagogiky, volnočasové pedagogiky a pedagogiky. A to ve dvou rovinách:

1) Komparace typologií her; charakter her pedagogických, zážitkových a volnočasových. Zaměřím se na jejich cíle, principy, které autoři typologií zdůrazňují jako nosné s ohledem na zacílení her.

2) Vztah těchto repertoárů her k teorii Rogera Cailloise, který také pracuje s myšlenkou, že hra se dotýká psychologické stránky člověka, neboť ukazuje motivace, které hráče přitahují k určitému typu hry. Konfrontovány tedy budou cíle her pedagogických, volnočasových a her v zážitkové pedagogice, s kategoriemi Rogera Cailloise. Ukážu, jak jsou jeho kategorie rozloženy v jednotlivých programech, a které principy nejvíce jednotlivé programy nesou.

3.1 Prameny

Pro první rovinu práce, analýzu her, se staly základem soubory her volnočasové a zážitkové pedagogiky a soubory her pedagogických autorů, jejichž hry se vyznačují psychologickým nádechem. Konkrétně se jedná o soubory her, typologie a konceptualizace Soni Hermochové, Eduarda Bakaláře, Miloše Zapletala a hry z dílny Prázdninové školy Lipnice. Pro druhou rovinu jsem vybrala klasickou typologii her, kterou představil Roger Caillois. Jde o uznávanou teorii her a analýzu her, v níž jsou představeny čtyři základní principy her: soutěže, náhody, chování „jako by“ a závratí. Tato práce bude komparována s typologiemi, které využívají autoři v rámci pedagogiky, zážitkové pedagogiky i volnočasové pedagogiky.

Prvním pramenem se staly publikace Eduarda Bakaláře. Jedná se o publikace, které představují společenské hry převážně psychologického a didaktického zaměření, které mohou

být využívány pedagogické činnosti. V publikacích nalezneme také hry seznamovací, hry rozvíjející tvořivé myšlení a různé kvízy. Konkrétně se jedná o čtyři publikace *Nové psychohry*, *Hry pro osobní rozvoj – 50 osvědčených psychoher a aktivit pro sdílení sociální integrace*, *Předposlední psychohry – Společenské hry pro všestranný rozvoj osobnosti*, *Psychohry – moderní společenské hry s psychologickou tematikou*. Analyzována byla stovka her z jeho publikací.

Jako další byly využity dvě práce Soni Hermochové *Hry pro dospělé* a některé hry z publikace *Hry pro život 1*. Nalezneme v nich herní činnosti, které si kladou za cíl podpořit sociální interakci ve skupině, poznávat vzájemné názory, učit se naslouchat, hledat nové způsoby komunikace, cvičit empatii a vcítění. Nejedná se o klasické kategorie her, nýbrž o činnosti se specifickým zaměřením a specifickými požadavky na vyzrálou hráčů i osobu vedoucího. Zmíněné publikace uvádí více než sto padesát her různého typu, z nichž bylo využito 130 dvacet her.

Z oblasti zážitkové pedagogiky jsem vybrala publikace uznávané skupiny, kterou je Prázdňinová škola Lipnice. Jde o tři publikace z cyklu *Zlatého fondu her*. Hry v rámci zážitkové pedagogiky kladou větší důraz na osobní prožitky, které hráč získává při fyzicky i psychicky náročných hrách, které mohou simulovat krizové situace, připravují hráčům takové simulace, při nichž poznávají vlastní hodnoty, šíří vlastní možnosti nebo vnitřních omezení vážících se ke konkrétním situacím. Hry z dílny Prázdňinové školy Lipnice jsou náročnější, než hry výše uvedených autorů. Dílna Prázdňinové školy Lipnice obsahuje na 170 her.

Všechny hry z výše uvedených publikací patří k ludickým, tedy hrám s předem stanovenými pravidly.

3.2 Postup práce

Práce obsahuje dvě roviny výkladu. První je popis typologií autorů a jejich vzájemná komparace. Druhou je využití a aplikace kategorizace R. Cailloise na jednotlivé hry. Zpracování je uvedeno v přílohách bakalářské práce. V tomto smyslu budou tedy nejprve jednotlivé typologie a kategorizace (principy her) představeny. Pro přehlednost v této části práce bude jako výchozí představena kategorizace, jak ji navrhl Roger Caillois. V návaznosti na ni se zaměřím na analýzu sledovaných souborů v kategoriích výše zmíněného autora.

Hry v publikacích, které byly zmíněny v podkapitole Prameny, byly dle obsahu, cíle a vlivu zařazeny do pěti kategorií. Částečně typy odpovídají čtyřem kategoriím, jak jsou uvedeny v díle Rogera Cailloise (agon, alea, mimikry, ilinx). Další typ představují hry

označené jako speciální, což je pátá skupina her, která zatím není přesně definována a je chápána jako suma her a herních činností, které při analýze nebylo možné jasné přiřadit ke čtyřem základním. Římská číslice označuje herní póly. Je spíš doplněna pro ilustraci, neboť všechny využitě hry mají předem stanovená pravidla a proto patří k hrám ludickým.

3.3 Tematické kódování

Základem tematického kódování se tak stanou kategorie a principy her z publikace *Hry a lidé – maska a závrať*, přičemž názvy kódů jsou upravené pro účel práce.

- I. kategorie her: ludické (předem pravidla, vyžadují zvyšující se úsilí)
- II. kategorie her: paidické (spontánní, otevřené možnosti jednání)

Tyto dva typy nevyklučují spojení s kategoriemi jedna až pět.

1. kategorie her: agonální (soutěživé)
2. kategorie her: alea (vliv náhody, omezená nebo nulová možnost ovlivnit průběh hry)
3. kategorie her: mimikry (hraní rolí, divadelní představení, hry s neverbální komunikací, smyšlená komunikace, vcítění, tvorba staveb v principu „jako by“)
4. kategorie her: ilinx (omezené smyslové vnímání způsobující pocity závratě, závrať z fyzického kontaktu, zmatení reality)

Další kategorie her byla doplněna, neboť některé z her nebylo možné zařadit do čtyř principů teorie Rogera Cailloise. Jako pátá kategorie her byly označeny hry speciální:

5. kategorie her: speciální (seznamovací, komunikační, tvořivé, simulační, zábavné, hry pro sebepoznání, didaktické, hry na jejichž konci je jedinec vtažen do reality – verbalizuje své dojmy ze hry, změny které nadešly v důsledku herní činnosti ad.). Pátá kategorie byla vytvořena až v důsledku prováděné analýzy. Je připsána aktivitám, které autoři deklarují jako herní. Hrami do jisté míry jsou, přesto v nich nedominuje ani jeden z Cailloisových principů.

Hrám z výše uvedených sbírek bude přiřazena odpovídající kategorie. Bude využita rámcová analýza. Kategorizace bude zpracována v přehledné tabulce, aby posléze přispěla ke komparaci, interpretaci a vyvození závěrů o charakteru her v rámci sledovaných pedagogických směrů.

Pro dokreslení analýzy v práci uvedu příklady pravidel her z rámce zmiňovaných pramenů, které poukážou na existenci páté kategorie dle tematického kódování.

4 TYPOLOGIE HER A JEJICH KONCEPTUALIZACE

„Kolik kategorií her rozlišujeme? Přesně 78: Pohybové, orvávačky, dobrodružné, recesní, rozechříváčky, málo strukturované, moderní, k sebepoznání, komunikativní, didaktické, seznamovací, psychologické, převlékací, na vždycky a na kdykoli, solitéry, hry i nehry (Hora, 1984, s.169-191); postmoderní (Vágner, 1995); celoroční, etapové (Chour, 2000); soutěže, závody, bojové, RPG, počítačové, deskové, strategické, na procvičení paměti, morální, sociální, zážitkové, inscenační, rukodělné, nezávislé na prostředí, do terénu, na sních, do tmy, k ohni, taneční, ekohry, divadelní, erotické; řečové (Wittgenstein, 1993); honící, s papírovými koulemi, obchodovací, s úkoly, drobné, na týmovou spolupráci (Pelánek, 2001); tábornické, plážové, hádankové, honičky, hry bez pomůcek, mezigenerační, hospodské, hudební, karetní, internetové, textové, pátrací, svazovací, vodní, společenské, hry se slovy, zvířaty, s vrbovými proutky, s nádechem absurdity, s kladivem, míčové, utajované, do vlaku, hry pod školní lavice, pro sluchově postižené; hry hrané císařem, zdomácnělé, hry s prasátko, hry napsané na recyklovaném papíře, hry, při nichž byl rozbit džbán (parafráze na Foucault, 2004, s. 7).“³²

Neznalého věci by mohl úvodní odstavec odstrašit. Nedívejme se však na typologie her se zděšením. Podrobně se zastavíme u typologií autorů, o nichž byla řeč v metodologii, přiblížíme si a komparujeme typologie pedagogických autorů s typologií Rogera Cailloise.

4.1 Roger Caillois

Roger Caillois ve své práci *Hry a lidé: Maska a závrať* hovoří o dvou základních pólech her a čtyřech kategoriích.

Nad hrami, které v sobě mají tendenci *paidia*, panuje „prakticky bezvýhradně živel povyražení, bujarosti, volné improvizace a bezstarostné rozjařenosti“... manifestují se „nezbrzděnou fantazií“³³. Na opačném pólu posloupnosti se šibalská a spontánní bujarost skoro úplně vytrácí a ukázněuje; tady vládne komplementární tendence, která je v jistém ohledu (ale jen v jistém ohledu) její rubovou stránkou. Tuto druhou tendenci, která zbavuje hru její anarchické a kapriciózní povahu, označuje R. Caillois jako *ludus*. Hry druhé tendence se vyznačují „marnou prací, která nepřináší užitek, ač vyžaduje rostoucí úsilí, trpělivost,

³² MARTIN VÁVRA, *Hra jako předmět tvorby a rukověť pro její tvůrce*. Bakalářská diplomová práce. Brno 2007

³³ ROGER CAILLOIS, *Hry a lidé: Maska a závrať*. 1. vyd. Nakladatelství Studia Ypsilon 1998. ISBN 80-902482-2-5. 215 s.

*obratnost a vynalézavost*³⁴. Autor jim rozumí jako „marným“, „neužitečným“, jako činnosti, která neprodukuje hodnoty, přičemž má na mysli převážně hodnoty ekonomické. Ne vždy se však zdá být tento pohled správný. Herní činnost hodnoty přináší, přestože nemusí být na první pohled viditelné, tedy ekonomické.

Hra má svůj smysl, je pro jedince důležitá a hodnotná. Nyní mám na mysli hodnoty jako větší víra v sebe sama, zvýšení našich dovedností a schopností, jejich zdokonalení ad. Ludická hra je však hodnotná i z jiného úhlu, neboť může přinést odreagování se, zkoušku vlastních mezí, dovedností. Toto jsou hodnoty, které bychom neměli opomínat, když mluvíme o ludické hře. Chápejme tedy hry ludické jako hodnotné, nikoli „neužitečné“.

Vedle dvou základních pólů Caillois rozlišuje čtyři hlavní kategorie her, čtyři „*elementární psychologické postoje*“³⁵. „*Prozkoumal jsem ... různé možnosti a navrhuji výsledně rozdělení her na čtyři základní kategorie, podle toho, zda v dotyčných hrách převažuje princip soutěže, náhody, chování „jako by“ nebo závratí. V souladu s tím jsem tyto kategorie nazval jmény agón (soutěživé), alea (náhoda), mimikry („jako by“) a ilinx (závrat)*“.³⁶ Ani tyto základní čtyři kategorie nevystihují svět hry v úplnosti, nýbrž jej pouze třídí do čtyř kvadrantů, z nichž každému vládne jeden hlavní princip, stěžejní druh, pravidlo, poslušnost. Výše již bylo uvedeno, že existují ještě dva antagonistické póly her, které kategoriím vládou. Hranice mezi oběma póly přitom není definitivní a hry mezi oběma póly mohou mezi jednou či druhou stranou procházet.

4.1.1 Agón

V této kategorii her převažuje soutěživý princip. Podstatou těchto her je měření sil dvou a více účastníků, kdy by jejich výchozí situace měla být co nejvíce stejná (rovný přístup, měla být, protože ne vždy je prakticky možné takovéto situace dostat. Caillois uvádí např. výhodu prvního tahu ve hře šachy, odlišné podmínky v běžeckých závodech. Agonální hry jsou postaveny na principu soutěžení, a tato soutěž může být zaměřena na rivalitu v různých oblastech. Lze sem zařadit soutěže v rychlosti, vytrvalosti, síle, paměti, obratnosti, vynalézavosti apod. Lze sem zařadit i hry, kdy proti sobě stojí namísto jedinců dvě družstva (např. hra v šachy, král vysílá svoje vojsko, vybíjená, fotbal, etapové hry s různým námětem ad.).

³⁴ *tamtéž*

³⁵ *tamtéž*

³⁶ *tamtéž*

Do kategorie agonálních her patří i hry, na jejich počátku soupeři disponují naprosto stejným počtem herních prvků identické hodnoty (např. dáma, šachy, kulečník). Agonální hry tedy měří síly protihráčů, ať už jednotlivců či skupin, v různých oblastech a schopnostech. V teoretické klasifikaci her je agonální hra prostou soutěží. Pro praktické využití a organizace vzdělávací či volnočasové je kategorie agón příliš širokou oblastí.

4.1.2 Alea

Hry této kategorie se velmi podstatně liší od her agonálních. Jejich podstatou je totiž náhoda. Nezáleží na samotných schopnostech hrajících jedinců, ale ryze na štěstí. „*Štěstěna je jediný strůjce vítězství*“³⁷. Jako čisté příklady této herní kategorie uvádí Caillois kostky, ruletu, hru orel nebo panna, loterie.

Agon a alea v sobě mají také odlišné motivace jedince, který se hře oddává. V agonu je důležité sázet na své vlastnosti, zapojit co nejvíce svých sil, svého umu a šikovnosti. Hráč agonu se musí ze všech sil snažit zvítězit. Kdežto hraní v kategorii alea je motivován příznivou náhodou a je pasivní, tedy „*nerozvíjí hrou žádné kvality či schopnosti, nemobilizuje rezervy své obratnosti, svalové síly či inteligence. (...) Hráč her alea odmítá práci, trpělivost, zručnost, kvalifikaci, eliminuje profesionální hodnoty, pravidelnost a trénink*“³⁸. Ve hrách alea je velmi důležitá míra rizika.

Hry této kategorie mohou být také velmi dobře užívány jako princip rozdělování jedinců do skupin. Jde o běžnou praxi mnoha vzdělávacích nebo volnočasových organizací.

4.1.3 Mimikry

Tato kategorie her je postavena na principu přebírání rolí, hraní jiných postav, vstupem do fiktivního světa imaginárních postav, jevů, činů. Podstatou těchto her spočívá v přijímání různých rolí, které hráči v běžném životě nejsou vlastní, stává se ve hře někým nebo něčím jiným (jinou osobou, zvířetem, věcí, emocí apod.). Hráč v tu chvíli „*zapomíná na svou vlastní osobnost, schovává ji pod maskou, svléká se dočasně ze své vlastní osobnosti, aby na sebe navlékl osobnost jinou.*“³⁹

Mimiky jsou napodobováním (např. dětské hry, kdy dítě napodobuje dospělého), přijímáním masky, převlečení. Typické je zde divadelní představení, dramatická interpretace.

³⁷ ROGER CAILLOIS, *Hry a lidé: Maska a zavraž.* 1. vyd. Nakladatelství Studia Ypsilon 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5

³⁸ *tamtéž*

³⁹ ROGER CAILLOIS, *Hry a lidé: Maska a zavraž.* 1. vyd. Nakladatelství Studia Ypsilon 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5

K hrám v kategorii mimikry bývají nutné mnohé herní nástroje, doplňky – oblečení, nářadí, hračky atp.

Princip mimikry se vyznačuje všemi charakteristickými rysy hry, iniciuje svobodnou činnost, řídící se dohodou, při níž se eliminuje realita a respektuje se vymezený čas a prostor. Mimikry však mají jednu výjimku – nemůžeme konstatovat přítomnost autoritativních pravidel. Princip mimikry totiž znamená ustavičné vynalézání. Jediným pravidel se zdá být: vyhni se chybě, která by způsobila, že divák nepřistoupí na iluzi.⁴⁰

S principy her v kategorii mimikry dnes mnoho institucí i jedinců pracuje při přípravě i realizaci letních dětských táborů. Masky, kostýmy a další rekvizity mají děti více vtáhnout do příběhu, který se často během letních táborů odehrává a s nímž jsou děti spojeny – tematicky zaměřenými etapovými hrami. Příkladem mohou být hry vztažené k tematice science fiction, televizním seriálům nebo hrám typu Role Playing Games, např. Dračí doupe.

4.1.4 Ilinx

Poslední kategorií, jsou hry s principem ilinx. Zde působí na hráče závrať, „*spočívají v pokusu potlačit na nějakou dobu stabilitu vnímání a vnutit jasnému lidskému vědomí určitý druh slast působícího zmatku.*“⁴¹

Velmi dobrým příkladem jsou hry, kdy se jedinec točí okolo své osy, přičemž bývá snahou rychlost otáčení se zvyšovat. Caillois uvádí příklad čamrdy, kdy se děti točí na patě, jak nejrychleji umí. Podobně uvádí haitskou hru *Zlatá kukuřice*⁴². Vedle toho lze zmínit i pocit rozkoše, slasti, zmatku, transu nebo omámení i při jízdě na kolotoči, sbíhání nebo sjíždění svahu velkou rychlostí, sklouznutí se na toboganu atd. Nesmíme zapomenout ani bungee-jumping, akrobacii, nebo dnes oblíbené horolezectví. K dětským hrám kategorie ilinx patří i *Slepá bába*, *Honěná*, *Skákání přes kozu* nebo *Běh opilců*⁴³

Otázkou však zůstává, jakou míru závratě musí hráč pociťovat, aby byla hra zařazena do kategorie ilinx. Můžeme srovnávat míru napětí dle věku? Tedy srovnávat napětí a závrať jakou pociťuje dospělý jedinec při jízdě na sjezdových lyžích nebo při seskoku padákem se závratí, jakou může pociťovat dítě při hře *Slepá bába* nebo *Běh opilců*? Můžeme si být jistí,

⁴⁰ *tamtéž*

⁴¹ *tamtéž*

⁴² *tamtéž*

⁴³ Hráč se otáčí co nejrychleji kolem své osy (nebo zatlučeného kolíku v zemi) např. desetkrát. Po povinných otočkách se pouští kolíku a musí co nejrychleji doběhnout na stanovené místo, vzdálené od místa otáčení několik metrů. Vedle možnosti využít tuto hru jako časovku, jde také o veselou podívanou, neboť po několikerém otočení ztrácí hráč orientaci v prostoru a často při dobíhání na určené místo několikrát padá.

že by do her typu ilinx patřila i hra *Letadla v mlze*⁴⁴ nebo mimetické hry, při nichž máme přijmout např. existenci paralelního času s jinými životními pravidly?

Roger Caillois ve svém díle nenavrhl přesnější definici pojmu závrať nebo napětí a tak si můžeme nutnou míru napětí a závratí u her spadajících do kategorie ilinx vykládat odlišně. Autoři Miroslav Klusák a Miloš Kučera v publikaci *Dětské hry – Games* přiznávají kategorii ilinx i hrám, které se skutečnou závratí vyznačují jen málo. Příkladem může být chytací hra, v níž i samotná rychlost nebo manévrování při dobíhání hráče, jehož chceme chytit, může způsobit jistou míru závratí. Je to však skutečně ta závrať, kterou by Caillois označil ilinx? Nejedná se spíše o míru napětí, která provází každou hru s nejistým výsledkem? Vedle toho naopak někteří autoři kategorii ilinx jako hru vůbec nepovažují a činnosti spojené se závratí zařazují spíše k pojmu kratochvíle⁴⁵ než hra.

Co si lze skutečně pod pojmem závrať představit? Závrať si můžeme vykládat jako ztrátu rovnováhy, pocity lehké nejistoty, vrávorání, pocit nevolnosti nebo opilosti až pocity točení vlastního těla vzhledem k okolí nebo okolním předmětům. Může to být však i vnitřní pocit napětí, který v nás vzbuzuje nejistotu.

Je opravdu velmi složité zhodnotit, zda je možné do her kategorie ilinx řadit jak hry výše uvedené, tak například extrémní sporty a hry, jako sjezdy na lyžích, cyklokros, seskoky padákem nebo bungee-jumping. Některé z příkladů by bylo skutečně lepší zahrnout pod pojem kratochvíle než hra. Přesto existuje ale dostatečné množství her, v nichž ilinx skutečně je a nejedná se o kratochvíli (*Cesta zpátky*, *Finská stezka*, *Lomáda*, *Noční Bartoš* ad., což jsou hry z dílny Prázdninové školy Lipnice).

Zamyslíme-li se nad pocity, které přináší hra, mají všechny hry, do nichž jsme skutečně zapojeni, zapálení a které jsou pro nás v danou chvíli důležité, svůj vliv na jedince, který může být popsán jako napětí, nejistota, radost, ale právě i závrať. Opiovi pak poukazují na věc, zda např. hravé předstírání (mimikry) a zahrávání si se závratí (ilinx) lze považovat za games či spíše za pouhou kratochvíli⁴⁶.

Pro snadnou orientaci ve výše uvedených kategorizacích a pólech přikládám vyobrazení⁴⁷.

⁴⁴ Hráči mají zavázané oči a pohybují se v prostu, v němž je schován i vedoucí, jež k sobě hráče láká zvukem např. přšťalky. Cílem hry je zorientovat se v prostoru sluchem a dojít v co nejkratším čase k vedoucímu.

⁴⁵ *Národopisná revue*, 3/2010, str. 185

⁴⁶ *Národopisná revue*, 3/2010

⁴⁷ **ROGER CAILLOIS**, *Hry a lidé: Maska a závrať*. 1. vyd. Nakladatelství Studia Ypsilon 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5

	AGÓN <i>soutěž</i>	ALEA <i>náhoda</i>	MIMIKRY <i>předstírání</i>	ILINX <i>závrať</i>
PAIDIA vřava roznuch bláznivý smích	běh o závod zápasy atp. atletika	rozpočítadla „orel nebo pana“	dětské opičení hry iluze panenky, nářadíčka maska převlek	dětská „motoice“ kolotoč houpačky valčík
pouštění draka kombinační hry pasiáns křížovky	box šerm fotbal sportovní soutěže obecně	biliár dáma šachy	sázky ruleta loterie proště kombinované s převodem	volador pouťové atrakce lyžování horolezectví akrobacie na létající hrazdě
LUDUS				

N. B. – V každém sloupci jsou hry rozříděny aproximativně tak, že seshora dolů aspekt PAIDIA slábne, zatímco aspekt LUDUS soustavně narůstá

4.1.5 Kombinace kategorií

Uvedené kategorie her nemusí zůstat pouze ve svých základních podobách a ve své vlastní kategorii. Běžně se stává, a není to nic neobvyklého, že se jednotlivé kategorie kombinují a doplňují. Jednoduše – v jedné hře je možné nalézt dvě kategorie, někdy i více kategorií. Při kombinaci jednotlivých kategorií si musíme hned z počátku uvědomit, že nelze zaměřovat propojování principů s jejich „prostým setkáním, které není náhodné a vyvěrá z podstaty her“. Kombinací kategorií se mohou běžně známé hry dostat do dimenze něčeho nového, zajímavějšího a žádaného.

V teorii jsou definována některá setkání kategorií jako bytostná, jiná jako nedovolená nebo bytostně vyloučená. Podívejme se, která to jsou.

Jednotlivé kategorie se spolu mohou setkávat. Obvyklé propojení je u her **ludických a agonálních**, které si mohou být velmi podobné a hranice mezi jednotlivými typy (pólem a kategorií) jsou málo znatelné. Jedinou odlišností bývá, že při hrách ludických překonává hráč sám sebe, nějakou překážku (např. hra jojo, diabolko, sudoku, křížovky, indiánská hra s tyčkou či kulem⁴⁸, lasování, šifry ad. Je řada her tohoto typu „...takřka nekonečné množství...“⁴⁹. Kdežto v agonálních jsou jeho schopnosti a dovednosti srovnávány se silami dalšího hráče (hráčů).

⁴⁸ Hráč drží na dlani několik centimetrů vysokou hůlku. Cílem je udržet tuto hůlku na dlani ve vertikální poloze co nejdéle – hůlka mu z dlaně nesmí spadnout. Další možností je hra, kdy hráč stojí na cca 50 cm vysokém kúlu, který je zatlučen do země. Cílem hráče je se na kúlu udržet co nejdéle. Hráč se dotýká kúlu pouze jednou nohou.

⁴⁹ ROGER CAILLOIS, *Hry a lidé: Maska a závrať*. 1. vyd. Nakladatelství Studia Ypsilon 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5

Ludické jsou slučitelné také s hrami **ilinx a mimikry** (hry, v nichž dochází k neustálé improvizaci, kde se hráči spoléhají na fantazii, inspiraci shůry a kde neexistuje zákon a řád, ale prostě náhoda). Kombinačně lze spojovat i hry kategorií **alea a ludus**. Zde můžeme zmínit např. vykládání karet. Jako nahodilé je označováno spojení kategorie **alea a ilinx**, které lze nalézt například v karetních hrách, hrách v kostky a dalších hrách, které lze spojovat s hazardem. „Zvláštní závrat' se zmocňuje stejně tak hráče, na kterého se štěstí směje, jako toho, který je pronásledován smůlou“⁵⁰. Toto spojení je možné, ilinx sice „ochromuje hráče, fascinuje ho a poblázněje, ale nikterak ho nevede k znásilnění herních pravidel. Dá se říci, že závrat' hráče ještě více nutí podrobit se rozhodnutí osudu a přesvědčuje ho, aby se mu oddal cele“⁵¹. Nemusí to být vždy hazard, který lidem přináší takovou slast a závrat' z oddávání se náhodě. Dětem často stačí málo k tomu, aby pocítily míru napětí a závratí. Ve svazcích her, které sebral Miloš Zapletal, najdeme např., *Sedmičky*⁵², *Divoký západ*⁵³.

K nahodilému spojení přiřazuje Roger Caillois **agón a mimikry**, kam patří např. fotbalové nebo hokejové utkání, plavecké nebo atletické závody či dostihy. Jedná se tedy o agonální soutěže, které jsou spojeny s podívanou. Jako zásadně se shodující hodnotíme kategorie **agón a alea**. Musí být připraveny takové podmínky, které nebudou příliš porušovat princip rovnosti a stejných šancí, ale zároveň umožní zapojit jistou míru náhody. Existuje široká paleta takových her. Příkladem může být *Hra se stébly trávy*⁵⁴, *Koulení vajíček*⁵⁵, *Tíkaná*⁵⁶, *Mai-ka*⁵⁷ ad.

Caillois definoval jistá spojení jako zavržená, neslučitelná. Jde o spojení **agón a ilinx**: „Hned z kraje je zřejmé, že závrat' se nemůže spojit se soupeřením, odehrávajícím se podle pevných pravidel, aniž by je okamžitě nezlíkvidovala.“⁵⁸ „... ochromení na jedné straně a slepá vášeň na druhé, které závrat' vyvolává, jsou naprostou negací ovládaného úsilí. Ochromení a vášeň totiž ničí podmínky, jimiž je definován agón: účinné spolehnutí na vlastní obratnost, sílu, schopnost propočtu, úctu k pravidlům, touhu změřit se soupeřem své síly rovnými zbraněmi ...“⁵⁹

⁵⁰ ROGER CAILLOIS, *Hry a lidé: Maska a závrat'*. 1. vyd. Nakladatelství Studia Ypsilon 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5

⁵¹ *tamtéž*

⁵² MILOŠ ZAPLETAL, *Velká encyklopedie her, Hry v klubovně*. Olympia 1986. 567 s.

⁵³ *tamtéž*

⁵⁴ *tamtéž*

⁵⁵ *tamtéž*

⁵⁶ *tamtéž*

⁵⁷ *tamtéž*

⁵⁸ ROGER CAILLOIS, *Hry a lidé: Maska a závrat'*. 1. vyd. Nakladatelství Studia Ypsilon 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5

⁵⁹ *tamtéž*

4.1.6 Diskuse s Cailloisovými zakázanými spojeními

Caillois jednoznačně formuloval zakázaná spojení či spojení pravidelná, kdy v opozici k nim můžeme zvažovat spojení, která nejsou předpokládána. Podívejme se nyní na hry, které úvahy Rogera Cailloise posouvají.

Ke spojení **ludus a ilinx** patří např. horolezectví, hlavně lezení zvané „boulder“. Každý jedinec sám za sebe překonává překážku, kterou představuje stěna nebo velký kámen. Při tomto lezení není nutná spolupráce s druhým lezcem, který prvního lanem jistí. Je to hra, překonávání sebe sama, překonávání svého strachu, trénink fyzických dovedností.

Přestože závrať může jedince částečně ochromovat, nelze spojení s agonem definitivně zamítat. Spojení **agon a ilinx** najdeme při horolezeckých závodech v rychlosti, kdy má být určená trasa na skále (horolezecké stěně) překonána co nejrychleji. Závrať, jistá bázeň či strach je s horolezectvím spojena. A rozumím i tomu, že každý zbytečně rychlý hmat může znamenat také rychlý pád. Přesto lze takovou herní aktivitu jasně uspořádat! A ilinx zde není ničím, co by agonální princip ničilo, neboť jistící prostředky nám umožňují se do agonálního souboje pouštět zas a znovu. I při této činnosti je nutné zachovat si schopnost sebeovládání, horolezec si musí udržet chladnou hlavu, neboť každý špatný krok by znamenal porušení pravidel (např. horolezecké stěny, na nichž jsou různé obtížné cesty označeny různě barevnými chyty) nebo možnost pádu. Velmi oblíbená je také hra „Běh opilců“ jež jednoznačně spojuje agonální princip s principem ilinx. Patří sem i sjezdy na kolech (v prostorách lyžařských sjezdovek) nebo terénní sjezdy, na jejichž trasách jsou pro sjezdaře vytvořeny různé umělé překážky (skočky, uměle vytvořené valy atd.). Samotný sjezd této trasy musíme bezpodmínečně spojovat se závratí i soutěživostí, překonáváním sebe i ostatních.

Jistou míru kritického pohledu na zmíněná spojení kategorií můžeme najít také v publikaci Dany Bittnerové, *Dětské hry v sociální komunikaci skupiny dětí*. Autorka ukazuje, že „některé dětské hry, které v sobě ilustrovaly kategorii ilinx, v sobě dávají tušit agonální princip.“⁶⁰

⁶⁰ DANA BITTNEROVÁ, *Dětské hry v sociální komunikaci skupiny dětí*. Zdroj: <http://userweb.pedf.cuni.cz/kpsp/etnografie/vyzkum/4/1bittner.pdf>

4.2 Eduard Bakalář

PhDr. Eduard Bakalář, CSc. pracoval jako klinický, později jako poradenský psycholog, vydal několik publikací věnujících se psychologii hry a hrám samotným.

Hru při své práci užíval cíleně, jako činnost, která otevírá jedinci neomezený prostor tvořivosti a svobody. Byla mu prostředkem učení se, využíval ji jako motivační faktor, jako činnost, která bude mít přímé důsledky na vnímání hráče nebo postavení hráče ve skupině. Definoval ji jako „*aktivitu pro hodnotnou náplň volného času*“⁶¹

V jeho publikacích najdeme na stovku her, které podporují a umožňují získávání zkušeností, dovedností a vědomostí, včetně řeči. Hry byly analyzovány a tematicky kódovány. Mnohé z her bylo obtížné přiřadit ke čtyřem základním kategoriím dle Cailloise. Sám Eduard Bakalář své psychohry (říkajme jim pracovně speciální) rozdělil do sedmi typů. Hry uvedené ve čtyřech publikacích jsou tak rozděleny do těchto typových skupin, které jsou vzájemně kombinovatelné. Některé z následujících typů odpovídají Cailloisově dělení, většina však spadá do kategorie, která byla v tematickém kódování označena jako pátá.

Bakalářovo dělení her:

- **seznamovací a rozehřívací,**
- **didaktické,**
- **tvořivé,**
- **sebepoznávací,**
- **přířazovačky, kvízy,**
- **hry rozvíjející sociální integraci.**

Jako příklady speciálních her, které bylo těžké zařadit do Cailloisovy typologie, předvedu pravidla některých her ze sedmi typů, jak je viděl Eduard Bakalář. Sumární analýza her z publikací Eduarda Bakaláře je pak uvedena v příloze č. 1. Pro představu je v tabulce uvedeno, které typy her se v publikacích autora objevují nejčastěji.

⁶¹ EDUARD BAKALÁŘ. *Psychohry*, Moderní společenské hry s psychologickou tematikou, Mladá Fronta Praha, 1989. ISBN 80-204-0079-6

TYP/KATEGORIE	agon	alea	mimikry	ilinx	speciální*	Celkem**
Seznamovací	3	0	3	2	19	27
Didaktické	25	0	4	0	9	38
Tvořivé	4	0	6	0	5	15
Sebepoznávací	7	0	8	1	26	36
Přívazovačky	4	0	0	0	0	4
Diskusní hry	1	0	0	0	4	5
Sociální inteligence	12	0	0	0	0	12
Kombinované	14	0	4	0	23	48
CELKEM	20	0	22	1	95	

*jde o hry čistě speciální

** hry, které propojují speciální princip s jiným principem dle Cailloise

4.2.1 Seznamovací a zahřívací hry

Seznamovací a zahřívací hry se využívají na počátku programů, kdy se jednotlivci neznají; hry mají navodit příznivou a uvolněnou atmosféru, zábavnou formou umožňují poznat zájmy či jména jednotlivců. Ve svých publikacích jich má Bakalář v čisté formě 20.

Porovnáme-li profil těchto her s kategorizací Roger Cailloise zjišťujeme, že při seznamovacích hrách se přednostně nejedná o agon, aleu, mimikry ani ilinx. Některé z her se sice mohou principiálně spojit s kategorií agonu a mimiker, ale jen okrajově. Přičemž ve třech najdeme agonální principem, ve třech mimikry a jedna je spojena s ilinx. Většina z nich však patří do páté kategorie - speciální hry.

Podobu seznamovacích a zahřívacích her a jejich zařazení do kategorií, lze ilustrovat na příkladě hry *Podej to dál*⁶², při které si hráči předávají pomeranč pod bradou. Při této hře je přerušena bariéra osobního prostoru, navozen verbální i neverbální kontakt a přitom se při činnosti hráči uvolní a pobaví. Ke speciálním hrám seznamovacího typu patří i *Krok vpřed*⁶³. Jedná se o aktivitu usnadňující seznámení jedinců v rámci větší skupiny lidí. Hráči se postaví do půlkruhu, v jehož čele stojí vedoucí hry, který pokládá hráčům různě zaměřené otázky. Např. Kdo má doma psa?, Kdo je pedagog?, Kdo byl velmi blízko smrti? atp. V případě, že

⁶² EDUARD BAKALÁŘ. *Hry pro osobní rozvoj*, 50 osvědčených psychoher a aktivit pro posílení sociální integrace. Computer Press 2010. ISBN: 978-80-251-2637-0 160 s.

⁶³ EDUARD BAKALÁŘ. *Předposlední psychohry, společenské hry pro všestranný rozvoj osobnosti*. Praha 2000. ISBN 80-7178-447-8. 168 str.

jedinec může na otázku odpovědět pozitivně, udělá z půlkruhu krok vpřed. Díky možnosti spatřit i ostatní hráče, jež mohou mít podobné zájmy, zkušenosti, dovednosti, je usnadněno po ukončení hry vzájemné seznamování. Třetím příkladem seznamovací a rozehrívací hry jsou *Lipogramy*⁶⁴. Hráči otiskují své nalíčené rty na kus papíru. Vše probíhá v této chvíli anonymně. Následuje pak otevřené hádání, komu patří otisk rtů. Druhou variantou této hry je tvorba otisku doplněného výroky či obrázkem, abstrakcí. Při druhé variantě se každý hráč ostatním může více otevřít, říci o sobě něco více. Z části se hra dá využít jako soutěživá, přestože ji zde Bakalář jako agonální nepředkládá.

4.2.2 Didaktické hry

Didaktické hry v publikaci bývají kvízového typu a odpovídají definici didaktik, jak je uvedena v kapitole Didaktické hry. 25 her didaktického typu je propojeno s principem agonu. V rámci publikací Eduarda Bakaláře se jedná o 44 her didaktických, z nichž se 25 propojuje s agonem, další dvě s principem mimiker a osmnáct je čistě speciálních.

Příkladem čistě speciální didaktické hry je hra *Rostliny a stromy – naši přátelé*⁶⁵. Jde o zápisky na téma pozitiva rostlin a stromů. Činnost je ukončena zveřejněním tvorby a společnou diskusí. Samotná hra pak přináší hráči procvičení tvořivého a ekologického myšlení, posiluje jeho vnímavost a senzitivitu.

*Zvláštní příběh lásky*⁶⁶ představuje hráčům povahy pěti studentů a ukazují, jak povaha ovlivňuje řešení obtížných životních situací. Jde vlastně o didaktickou hru spojenou s principy hry komunikační.

4.2.3 Tvořivé hry

Tvořivé hry staví hráče před úkoly jako je sebevyjádření malbou, modelací apod. V publikacích Eduarda Bakaláře jich najdeme patnáct. Čtyři z nich se propojují s agonálním principem, v pěti z nich najdeme mimikry a šest je čistě speciálních.

Jako příklad hry k rozvoji tvořivosti uveďme hru *Pandořina skříňka*⁶⁷. Jde o hru podanou jako soutěživou, přestože soutěž jako taková, v ní může být potlačena. Vedoucí hry představí a navrhne hráčům několik předmětů, které patří do Pandořiny skříňky. Jde např. o dýku,

⁶⁴ EDUARD BAKALÁŘ. *Psychohry*, moderní společenské hry s psychologickou tematikou. Praha 1989. ISBN 80-204-0079-6. 292 s.

⁶⁵ EDUARD BAKALÁŘ. *Nové psychohry*: společenské hry pro všestranný rozvoj osobnosti. Praha 1998. ISBN 80-7178-235-1. 224 s.

⁶⁶ EDUARD BAKALÁŘ. *Hry pro osobní rozvoj*, 50 osvědčených psychoher a aktivit pro posílení sociální integrace. Computer Press 2010. ISBN: 978-80-251-2637-0 160 s.

⁶⁷ EDUARD BAKALÁŘ. *Psychohry*, moderní společenské hry s psychologickou tematikou. Praha 1989. ISBN 80-204-0079-6. 292 s.

exotický předmět, nábojnici, nejasnou fotografii a další předměty. Nad předměty se mají hráči zamyslet a vytvořit povídku, která se k nim pojí a která bude spojena také s mýtem o Pandořině skříňce. Povídky jako takové tvoří skupiny, tudíž je zde podpořena spolupráce, hra se váže k podpoře fantazie, tvořivosti, komunikace. Výsledné povídky jsou následně zhodnoceny a probíhá diskuse.

K tvořivým patří i *Polotovary*⁶⁸, při nichž hráči přetváří výroky osob z různých oborů a pracovních pozic do běžného jazyka tak, aby z nich vyplynulo, co je jimi formálně myšleno. Například výrok „je velmi svědomitý“ lze přeformulovat v „všechno mu trvá hrozně dlouho“. Jde však i o přeformulování vědeckých přísloví.

4.2.4 Hry pro sebepoznání

Při hrách s cílem hlubšího sebepoznání hráči objevují hodnoty vlastní i hodnoty ostatních hráčů, poznávají své postoje a názory, přístupy při řešení otázek morálních nebo společenských, vyjadřují je při společných diskusích a učí se své postoje argumentovat. Sebepoznávací hry spojují životní realitu do herních hranic. Pracují s reálnou osobností člověka, zdůrazňují ji. Her zaměřených na sebepoznání je 36. Z toho sedm je spojeno s principem agonu, osm s mimikramy a 24 je čistě speciálních.

Z her vedoucích k sebepoznání lze uvést příklad *Hra na lháře*⁶⁹, kdy má skupina dle verbálních a neverbálních projevů rozpoznat, který ze skupiny z hráčů je viníkem určité situace nebo problému. Tato hra je dobrým příkladem speciální hry, která se však pojí také ke hře mimetické. Jako speciální rys této hry můžeme spatřovat posílení schopnosti rozpoznávat chování a vyjadřování jedinců i v každodenním životě, pojí se s rozvojem empatie a zároveň se k ní váže sebepoznání, zda jsem jako jedinec schopný rozlišovat jednání druhých nebo skrývat své pocity a dojmy, jsem-li postaven do role lháře. Hráči se mohou přiučit něco o rozpoznávání barvy hlasu, intonaci a k tomu se vážícím neverbálním projevům. Hra je ukončena společnou diskusí na téma lež a shrnuje vše, co hráči během hry zažili. Nejde o čistě mimetickou hru, a proto ji řadíme zároveň do kategorie speciálních her.

⁶⁸ EDUARD BAKALÁŘ. *Hry pro osobní rozvoj*, 50 osvědčených psychoher a aktivit pro posílení sociální integrace. Computer Press 2010. ISBN: 978-80-251-2637-0 160 s.

⁶⁹ EDUARD BAKALÁŘ. *Psychohry, Moderní společenské hry s psychologickou tematikou*. Mladá fronta, Praha 1989

*Faraonova hrobka*⁷⁰ vybízí hráče k hledání významných událostí vlastního života. Události mají popsat tak, jak se odehrály a zamyslet se nad nimi. Co jim událost přinesla, co je naučila, co jim sebrala. Na základě tohoto mají určit, jakou věc ze svého života by si vzali s sebou do své hrobky. Hru ukončuje diskuse. *Úskalí pro posuzovatele sporu*⁷¹ je dalším příkladem sebepoznávací hry, při níž hráči posuzují vnější faktory, které mohou působit při řešení sporů a společenských potíží. Hra je výbornou příležitostí pro introspekci.

4.3.5 Přiřazovačky a kvízy

Přiřazovačky a kvízy jsou agonální. Nenajdeme v jejich rámci žádnou, která by byla čistě speciální. Cílem těchto her je prověřit, prohloubit i rozšířit již nabyté znalosti a porovnat své znalosti se znalostmi ostatních. Typově se velmi často propojují s hrou didaktickou.

Přiřazovačkou je např. hra *Trochu z historie dnešní kanceláře*⁷², kdy hráč přiřazuje k vynálezům využívaným v kanceláři letopočty jejich obnovení. Ze stejné publikace jako předchozí hra jsou i hry *Právní vědomí, Hra s básněmi, Státní svátky v různých zemích*.

4.2.6 Diskusní hry

Bakalář uvádí typ hry pro skupinovou diskusi jako herní, přestože se aktivita jako herní zpočátku nejeví. Jde o diskuse, při nichž mají hráči nalézt hlubší příčiny jevů, hledat metodologicky správné postupy, odstraňovat šablony a stereotypy v myšlení a posuzování, mají podpořit kritické myšlení, naučit hráče rozlišovat podstatné od nepodstatného ad. Konkrétně Bakalář nabízí témata, jako je prospěch a pilnost, poctivost, kulturní tradice, dodržování lidských práv ad. Diskuse jsou kontrolovány vedoucím, mohou mít pravidla jako např. neskákat si do řeči, souhlasit s finálním zhodnocením tématu apod. Jde o diskusní hry speciálního typu. Mají velmi blízko k hrám sebepoznávacím.

Diskusní hrou je *Index kvality života*⁷³, *Dodržování lidských práv*⁷⁴ a další.

4.2.7 Hry rozvíjející sociální integraci a její trénink

Cílem těchto her umožnit osmělení hráčů, podpoření verbálního i neverbálního kontaktu jedinců ve skupině. V publikacích najdeme dvanáct her tohoto typu. Využívají obrázkové příklady sociálního styku. Hráči mají v co nejkratším čase správně seřadit předkládané

⁷⁰ EDUARD BAKALÁŘ. *Předposlední psychohry*, společenské hry pro všestranný rozvoj osobnosti. Praha 2000. ISBN 80-7178-447-8. 168 str.

⁷¹ EDUARD BAKALÁŘ. *Nové psychohry*: společenské hry pro všestranný rozvoj osobnosti. Praha 1998. ISBN 80-7178-235-1. 224 s.

⁷² EDUARD BAKALÁŘ. *Hry pro osobní rozvoj*, 50 osvědčených psychoher a aktivit pro posílení sociální integrace. Computer Press 2010. ISBN: 978-80-251-2637-0 160 s.

⁷³ *tamtéž*

⁷⁴ EDUARD BAKALÁŘ. *Hry pro osobní rozvoj*, 50 osvědčených psychoher a aktivit pro posílení sociální integrace. Computer Press 2010. ISBN: 978-80-251-2637-0 160 s.

podklady. Z tohoto důvodu je všech dvanáct her propojeno s principem agonu. Vztahují se také k hrám didaktickým.

Hry tohoto typu mají jedince podpořit ve schopnosti vnímat a vyhodnocovat sociální interakce, různé konflikty, problémy nebo jednoduše komunikaci mezi jedinci. Hry mají podpořit znalost lidské přirozenosti, podpořit vnímavost, paměť, chtějí naučit jedince rozeznávat přetvářku, pravdu a lež atd. Některé další jsou zaměřeny hlavně na sebezpoznání, rozvíjení tvořivosti a rozšiřování vědomostí.

4.2.8 Kombinované hry

Kombinovaných her je v publikacích 48. Jedná se o sumu výše zmiňovaných her. Jsou to hry spojující např. diskusní hru s hrou sebezpoznávací nebo seznamovací.

Jako příklad kombinované hry lze uvést např. *Doplňování citátů*⁷⁵, která je dobrým příkladem kombinace kategorie agonální se speciální, neboť zahrnuje také diskusi k obsahu jednotlivých citátů. Druhá část této hry tedy může odkrýt hodnotovou orientaci, ukáže se schopnost porozumění moudrostem zkráceným v pár větách atd. Hra *Na dalekou cestu*⁷⁶ odhaluje, nakolik jsou dospělí ochotni vydávat se na náročné cesty, dochází v ní k porovnávání smýšlení jednotlivých hráčů. Hra je spojena s diskusí. *Morální usuzování*⁷⁷ představuje písemné zpracování návrhu řešení morálního dilematu, které je také ukončeno společnou diskusí hráčů. Při hře dochází k identifikaci extrémních stanovisek, k jejich zdůvodnění a argumentaci. Ke kombinačním hrám (didaktika, sebezpoznání) patří i *Hra s tisíci korunami*⁷⁸, kdy hráči přemýšlení o materiálních hodnotách a jejich rozdělování i mezi ty, jimž vlastně nepřísluší. Hra může být simulací.

4.2.9 Shrnutí

Publikace Eduarda Bakaláře obsahuje velmi mnoho her speciálních, které se propojují i s kategoriemi Rogera Cailloise nebo propojují více typů her, které uvádí sám Bakalář.

Speciální hry zde chápeme jako hry seznamovací, rozvíjející tvořivé myšlení nebo prohlubující sebezpoznání, znalosti, zlepšující sociální citění, umožňují hráčům přijímat nové a nezvyklé role. Speciální hry zvyšují úroveň všeobecné informovanosti, pomáhají překonat navyklé stereotypy myšlení, citění a hodnocení, přispívají ke korekci poruch sebehodnocení a stimulují k vlastní tvorbě jiných psychoher nebo alespoň příbuzných psychohrách aktivit.

⁷⁵ EDUARD BAKALÁŘ. *Psychohry*, moderní společenské hry s psychologickou tematikou. Praha 1989. ISBN 80-204-0079-6. 292 s.

⁷⁶ EDUARD BAKALÁŘ. *Nové psychohry*: společenské hry pro všestranný rozvoj osobnosti. Praha 1998. ISBN 80-7178-235-1. 224 s.

⁷⁷ *tamtéž*

⁷⁸ *tamtéž*

Důležitou charakteristikou, kterou se vyznačují speciální hry je zároveň důraz na zpětnou vazbu, diskusi. Pracují s osobností člověka, zdůrazňují ji. Zkušenosti běžného života jsou vtahovány do herních pravidel a je s nimi při hře pracováno.

Speciální hry se zabývají situacemi, jež mohou nastat v běžném životě. Jasně vidíme, že u speciálních her se počítá s faktem přenositelnosti zkušenosti hry do každodenního života. Hry „slouží“ pedagogickému, výchovnému a vzdělávacímu cíli. Z tohoto důvodu nevyužívají princip alea. V pedagogických hrách Bakaláře tedy není místo pro fatalismus. Jeho hra je vybudována na myšlence, že člověk řídí sám sebe a dokáže ovlivnit svůj život. V sbírce her E. Bakaláře jsou výhradně hry ludické, hry s propracovaným scénářem.

4.3 Soňa Hermochová

Doc. PhDr. Soňa Hermochová, CSc. vystudovala psychologii na katedře psychologie FF UK. Ve své autorské práci se zabývá především využitím psychologie, zejména sociální, v každodenním životě. Využívala všech dostupných možností pro studium a rozvoj sociálních dovedností - sociální percepce, interakce, komunikace, kooperace a v později v komplexnějším pojetí řešení konfliktů, vyjednávání, vedení skupiny, facilitace atd., včetně herních aktivit.

Soňa Hermochová vydala mnoho publikací, které představují konkrétní herní činnosti. Pro analýzu však byly využity jen dvě publikace, z nichž jedna sumárně *Hry pro dospělé*. Druhá publikace byla zpracována jen částečně, neboť typologie v publikaci *Hry pro život I.* je dělena tematicky. Typově však můžeme jednotlivé hry vsadit do typologie her, která je uvedena v první zmíněné publikaci.

Pro autorku je hra „*podnětem a inspirací, hra může usnadnit navazování rozhovorů na témata, která jsou důležitá, ale v běžném každodenním životě často obtížně zachytitelná.*“⁷⁹ V díle *Skupinová dynamika ve školní třídě*⁸⁰ vysvětluje, že hry a různá cvičení mohou být využívána k přiblížení a porozumění společenským fenoménům, jako např. globalizace, předsudky, jejich sankcionování či odbourávání. Ve hře spatřuje obrovský potenciál, neboť jejich prostřednictvím může docházet např. ke zkvalitnění mezilidského sociálního chování, přípravě jedince na výrazné a rychlé změny ve společnosti, na změny ve struktuře rodin. Systematicky vytvářené a využívané hravé postupy simulují životní situace a připravují mladé

⁷⁹ SOŇA HERMOCHOVÁ, *Hry pro život I, Sociálně psychologické hry pro děti a mládež, Portál 1994.* ISBN 80-85282-79-8

⁸⁰ SOŇA HERMOCHOVÁ, *Skupinová dynamika ve školní třídě.* AISIS 2005. ISBN 80-239-5612-4

pro další život. Soňa Hermochová tak hru využívá v souladu s principy interaktivní pedagogiky, hru chápe jako prostředek učení.

Přestože publikace *Hry pro život* využívá tematické dělení, lze typologii her Soni Hermochové vidět takto:

- **Interakční hry,**
- **Komunikace a vytváření skupin,**
- **Pozorování a vnímání,**
- **Identifikace a vcítění,**
- **Prosazování a sebeprosazování,**
- **Hry pro rozvoj skupiny.**

TYP/KATEGORIE	agon	alea	mimikry	ilinx	speciální	Celkem
Interakční	5	0	2	3	7	16
Vytváření skupin (seznámení, zábava)	11	0	20	4	9	38
Pozorování a vnímání	19	0	8	5	2	29
Identifikace a vcítění	16	0	19	2	15	35
Sebe-prosazování	2	1	10	1	1	14
Rozvoj skupiny	0	0	1	0	7	8
CELKEM	53	1	60	15	41	

4.3.1 Hry pro život

Ve dvou dílech publikace *Hry pro život I a II* jsou hry rozděleny do třiceti jedna typů dle témat, s nimiž se hráči seznamují. Jde o hry v tématech: **kontakt, vnímání, identita, city, rodina a přátelé, komunikace, tělo, důvěra, jak vycházet s časem, dívky a chlapci, příroda, peníze, přátelé, okolní svět, učení, pocity, problémy v chování, láska, odvaha, obavy, krize, přání a hodnoty, radosti a smutky, zloba a hněv, stres, úspěchy a ne)spěchy, vztah k autoritám, uznání, sebepojetí, zdraví, zrání.** Typologie je dělena dle zaměření na určité sociální či psychologické okruhy, sociální dovednosti a tematické okruhy.

4.3.1.1 Kontakt

Následující kapitoly: kontakt, vnímání a identita, představí hry uvedené v publikaci *Hry pro život I*. Z publikace jsem se blíže zabývala jen těmito skupina, neboť na nich lze propojení tematických okruhů (dělení her) s typologií uvedenou v publikaci *Hry pro dospělé*.

V první kapitole bylo vybráno 7 her, z nichž jedna je čistě speciální (Místo po mé pravici je volné), dalších šest propojuje speciální kategorii her s kategorií či kategoriemi Rogera Cailloise (např. Pohyb dvojic nebo Indiáni na válečné stezce). Ve dvou hrách najdeme spojení speciální kategorie s kategorií ilinx (Masážní řetěz a Zmrzlé ruce).

Pohyb dvojic je hra, kdy se dvojice drží za ruce a své partnery mění po minutě. Při setkání s novým partnerem se každý druhému obřadně pokloní. Pohyb ve dvojicích se proměňuje, prochází se, poskakují, pohybují se i se zavřenýma očima. Cílem této hry je sblížit hráče, podporuje seznámení a přináší uvolněnou atmosféru. Druhým příkladem je hra Místo po mé pravici je volné. Jde o hru, která nevyžaduje od hráčů fyzické nebo psychické síly, je velmi jednoduchá a umožňuje ve skupině snazší seznamování. Hráči sedí v kruhu na židlích, kde je o jednu židli více než hráčů. Začíná vedoucí hry a žádá jednoho z hráčů, aby se posadil na místo po jeho pravici, a uvede určitý důvod – protože je mi sympatický, zajímá mne, jak se jmenuje, atd. Hra je jasně omezena v čase i prostoru, je společenská, hráči do ní vstupují dobrovolně. Neobsahuje však velkou míru napětí, neboť se nejedná o hru agonální ani alea. Hra nevykazuje principy kategorie mimikry ani ilinx.

Skupina obsahuje i hry propojující speciální kategorii her s agonem a mimikami, jak je tomu u her Mrkaná nebo Indiáni na válečné stezce. Podrobnější popis pravidel je uveden v příloze 2.

4.3.1.2 Vnímání

Ve skupině představuje Soňa Hermochová hry, které zapojují do hry zrakové, sluchové i hmatové smysly. Převážně je pokládá za hry zbavené atonálního principu. Ve skutečnosti však atonální princip vykazují.

Z kapitoly Vnímání jsem se blíže věnovala deseti hrám, které typologicky patří do her Pozorování a vnímání, jak je typ uveden v publikaci *Hry pro dospělé*. Z vybraných her je jediná čistě speciální – Růžové brýle. Devět her propojuje speciální herní princip s principy Rogera Cailloise a žádná není v čisté podobě základních čtyř kategorií.

Hra na indiány, která propojuje principu agonu, mimikem a speciálních her, staví jednoho z hráčů do role nevidoucího, jež stojí vprostřed kruhu. Ostatní hráči mají za úkol

přiblížit se postupně k nevidoucímu a dotknout se ho. Pokud nevidoucí přibližujícího se zachytí, dotkne se ho, a určí, o koho jde, vymění si role. Hra jasně podporuje schopnost naslouchat i pohybovat se co nejvíce neslyšeně. *Co to je* rozvíjejí a procvičují citlivost sluchu. Hráči po sluchu poznávají předměty, do nichž vedoucí poklepává nebo s nimi vydává různé zvuky. Propojuje atonální princip s principem speciálním, neboť cíleně dbá na rozvíjení akustické sensibility.

Kdo jsi je hra, která rozvíjí hmatové vnímání a je pro hráče zábavou a může se vyznačovat jistou měrou kategorie ilinx, přestože tento princip ve hře nepřevažuje. Hráči se drží za ruce a obíhají posledního hráče, stojícího vprostřed kruhu, který má zavázané oči. Ve chvíli, kdy řekne stop, se obíhající hráči zastaví a nevidomý vybírá jednoho z nich a snaží se uhodnout, o koho se konkrétně jedná. V podstatě se tato hra dá překlopit do agonální, ale tak jak je uváděna v publikaci Soni Hermochové, agonální principy nevykazuje. *Růžové brýle* je čistě speciální hra, která názorně upozorňuje na problematiku selektivity vnímání. Jedná se o společnou diskusi o předsudcích, zkresleném vnímání a hodnocení věcí. Hráči tak v rámci hry vyjadřují reálné pohledy a hodnoty.

4.3.1.3 Identita

Hry této skupiny jsou poslední, které využijeme s příklady. Tato skupina her je zajímavá, neboť je velmi silně zastoupena hrami čistého speciálního principu. Hráči při si při nich uvědomují vazbu sebe sama se svým jménem, uvědomují si vlastní hodnoty, zájmy a svá přání. Mohou si však také uvědomit, že nemusí vidět sami sebe stejně, jako je spatřují ostatní. Hry jsou pojímány jako tvořivé, komunikační hry spojené s diskusí na témata vážící se k lidskému životu.

V příloze je uvedeno jedenáct her, z nichž je osm čistě speciálních, jedna se spojuje s principem agonu a dvě s principem mimikem.

Příkladem hry propojující princip speciální s mimikou je *Dopis do ciziny*. Sebepoznávací hra, při níž hráč píše dopis dle předlohy někomu smyšlenému, v němž vyjadřují některá svá přání. *Magická krabice* je čistě speciální hrou, která vede hráče k poznání a uvědomění si, co pro každého znamená štěstí. Obě hry jsou uzavřeny diskusí.

Jde o činnosti, které jsou omezeny časem, výsledek činnosti jako takové je nejistý, jsou to činnosti společenské, jedinci se do nich zapojují svobodně a svobodně mohou

v případě vnitřních nebo vnějších okolností ze hry vystoupit. Jde o činnosti, které mají svá pravidla a které jsou nevšední.

Převážně se v publikaci jedná o hry speciální. Z dvaceti osmi her u publikace *Hry pro život I*, uvedených pro ilustraci, je 26 z nich speciálních a dvě byly označeny za neherní. Pouze šest her je propojeno s principem agonálním a dvě s principem mimiker.

4.3.1.4 Shrnutí

Sumárně jde v publikacích *Hry pro život I a II* o hry speciální kategorie, které motivují k učení, vzbuzují v hráčích zvědavost, přináší radost z poznatků získaných zkušeností, vyvolávají zájem o sebe i ostatní lidi. Mohou přispět k vyrovnání mezi aktivními úspěšnými jedinci a těmi, „kdo to vzdali“, neboť při hře může být podpořena sebedůvěra hráče, naděje na změnu, motivace. Některé z herních činností mohou pochopit vlastní roli v kontextech skupiny, podporují otevřenou komunikaci, rozvíjí sociální dovednosti, zvyšují pocit zodpovědnosti za vlastní jednání i za stav skupiny. Mohou však také prohloubit uvědomění si vlastních norem a hodnot, tvořit vlastní hypotézy o motivaci lidského jednání, urychlit vývoj osobnosti účastníků, upevnit vztahy ve skupině. Hry jsou také tím, co lze označit za učení se „pokusem a chybou“, přičemž se lze učit i z chyb druhých. Hry dodávají hráčům odvalu k experimentování s vlastním chováním, prolamují bariéry mezi účastníky, mohou pozitivně ovlivňovat vztahy mezi jedinci (i mezigeneračně). Některé se zaměřují na nalezení hodnot, vlastních dovedností, neschopností, způsobů chování, mají podporovat, a co mají nebo mohou v jedincích vybudovat, probudit nebo podpořit.

Soňa Hermochová hry cíleně užívá jako prostředek učení se, sebepoznání vlastních postojů, názorů, hráči se při činnosti učí naslouchat, spolupráci, toleranci, empatii ad. Speciální hry předpokládají aktivní spoluúčast hráčů (jedinci musí mít zájem se do hry/cvičení zapojit, být v něm aktivní, vnímat a dávat najevo své pocity, city, povídat, pohybovat se, vyjednávat mezi sebou atd.), bývají doplněny zpětnou vazbou⁸¹ (po zakončení aktivity jsou vyjádřeny pocity, zážitky apod.). Je dán prostor k vyjádření vlastního vnímání hry. Zpětná vazba „velmi účinným prvkem posilování v procesu učení“⁸², přináší poznání, zážitek (tzv. „aha“ efekt), jsou interaktivní a hráči se jejich prostřednictvím učí fungovat ve skupině.

⁸¹ KURT HAHN upozorňoval na důležitost zpětné vazby v hrách zaměřených na zážitek. V pedagogické činnosti je právě ona zpětná vazba velmi důležitá, neboť bez ní by hry tohoto typu neměly takovou váhu a nepřinesly by požadovaný užitek – např. uvědomění si odlišných pohledů na život rodičů a dětí, uvědomění si hodnoty přátelství a např. vlivu lži na vztahy s lidmi.

⁸² SOŇA HERMOCHOVÁ, *Hry pro život I*, Sociálně psychologické hry pro děti a mládež, Portál 1994, ISBN 80-85282-79-8

Speciální hry jsou v každém případě prostředkem učení se a předpokládají, že zkušenost v nich získaná, je přenositelná do každodenního života⁸³.

4.3.2 Hry pro dospělé

Tato publikace⁸⁴ je rozdělena do několika kapitol a hry jsou děleny dle jejich specifického zaměření, dle cíle nebo podpory, kterou hráč při hře získá (vlastnost, dovednost, uvědomění ad.). Hry jsou využívány jako prostředek učení se. Bylo analyzováno a kategorizováno celkem 112 her.

4.3.2.1 Interakční hry

První kapitola se věnuje hrám, jejichž cílem je podpořit první kontakt členů skupiny, překonat počáteční vzájemný ostych a počáteční obavy. Nejde o hry, které bychom mohli čistě přiřadit k jedné ze čtyř Cailloisových kategorií.

Tento typ her je zastoupen sedmi hrami čistě speciální kategorie. Zbylých sedm se spojuje buď s kategorií agonu, mimikem nebo ilinx.

Příkladem hry, která je čistě speciální, je *Navázání kontaktu*, ve které probíhá rozhovor ve dvojici. Jeden z dvojice se představí druhému (např. vzdělání, rodina, zájmy,...), druhý pak prvému. V dalším kole rozhovoru pak sám sebe představují jako toho, s nímž jsem vedl rozhovor poprvé. Hra může mít např. tři kola. V jejím finále se hráč představí jako ten, s nímž mluvil naposledy, a ostatní hádají, o jakého hráče se jedná. *Výměna zkušeností* je čistě speciální seznamovací hrou. Ve skupině hráči vytváří dvojice, které si navzájem sdělují zkušenosti a své zážitky. Hráč se poté v druhém kole představuje jménem svého prvního herního partnera. Vedle seznámení se hra podporuje také schopnost interpretovat výroky druhých.

K netradiční hře, která propojuje speciální princip s mimikou, patří *Šnek*, kdy se jeden z dvojice hráčů schoulí do jakéhosi klubíčka a druhý hráč se jej snaží verbálně či neverbálně rozmotat. V této hře je důležité, aby byla dvojice tvořena svobodně a na základě vlastního výběru. *Jméno a pohyb* je hlavně seznamovací a zábavná hra, při níž jedinci napodobují pohyby určeného hráče, který gesty vyjadřuje své jméno.

⁸³ SOŇA HERMOCHOVÁ, *Hry pro život 1: Sociálně psychologické hry pro děti a mládež*. Portál 1994

⁸⁴ SOŇA HERMOCHOVÁ, *Hry pro dospělé*. Grada Publishing, a.s. Praha 2004, 1. vyd. 160 s. ISBN 80-247-0817-5

Nástěnné noviny je hra poznávací a psychologická. Cílem hry je otevřít možná spojení mezi typem písma, velikostí, barvou, kterou si kdo zvolí a osobností jako takovou. Propojuje kategorii agon se speciální.

4.3.2.2 Komunikace a vytváření skupin

Druhá kapitola představuje hry zaměřené na usnadnění vzájemného kontaktu jedinců, kteří se neznají. Jedná se o hry komunikační, zaměřené na rozhovory, nacvičení nových způsobů komunikace. Zároveň mohou uváděné hry pomoci ukázat, vyjádřit a pojmenovat emoce, uvědomit si vliv verbální pojmenování emocí, podporují schopnost spolupráce.

V rámci této typové skupiny bylo zpracováno 36 her, z nichž osm je čistě speciálních. Čtyři hry spojují kategorii agon a speciální, třináct her propojuje mimikry se speciálním principem, pět her propojuje agon, mimikry i speciální kategorii. Jedna z her pak propojuje mimikry, ilinx a speciální kategorii (*Raketa*).

Zábavná hra, která umožňuje fyzický kontakt mezi jednotlivými hráči celé skupiny, je *Hra na atomy*⁸⁵. Hráči se libovolně pohybují po místnosti, kdy pohyb může být doprovázen hudbou, a ve chvíli, kdy vedoucí hry vyhlásí určité číslo, musí co nejdříve vytvořit skupinku hráčů odpovídající vyhlášenému číslu. Soňa Hermochová uvádí hru jako zábavnou a zaměřenou převážně na vytvoření skupin a vzájemný kontakt. Je to však jedna z her, které lze snadno spojit s agonem, mimikami a principem speciálních her. Další hrou těchto spojení je *Příliv a odliv*, kdy vedoucí vypráví příběh o pláži. Hráči se během vyprávění pohybují po místnosti a hrají role, které se k pobytu na pláži váží. Vždy, když se v příběhu objeví slovo „odliv“, musí si sednout na zem. Při „přílivu“ se zase země dotýkat nesmějí. Hru lze sehrát jako vyřazovací.

Interakční hra je příkladem hry, v níž se setkává princip mimikem se speciálním. Stojí proti sobě dvě skupiny a vedoucí jim dává různé pokyny, např. komunikujte spolu verbálně, navažte neverbální kontakt apod. Další zajímavou je hra *Lidský stroj*, kdy si skupina určí nějaké zařízení, stroj, který má být ve spolupráci s ostatními členy skupiny uveden do pohybu. Každý člen skupiny však smí vyjadřovat jen jednu součást stroje, jediný jeho pohyb nebo zvuk, který stroj při pohybu vydává. Nutnost vnímat sebe v kontextu s ostatními, vnímat souhru a mít radost ze vzájemné součinnosti. Toto vše hra Lidský stroj přináší. Spolupráci a komunikaci jednoznačně podporuje hra *Cvičení s lanem*, kdy má skupina za úkol přenést lano

⁸⁵ SOŇA HERMOCHOVÁ, *Hry pro dospělé*. Grada Publishing, a.s. Praha 2004, 1. vyd. 160 s. ISBN 80-247-0817-5

z místa na místo tak, aby nebyl narušen počáteční tvar lana. Lano tak můžeme vytvořit jako obrazec kruhu a hráči si mají představit, že přenáší skleněnou desku stolu.

Čistě speciální hrou je v tomto případě *Hra rukou*, která podporuje neverbální komunikaci, trénuje vnímání emocí a sebevyjádření. Hráči vyjadřují ve dvojici různé emoce pomocí gest. Při *Vyvíjení dílčích forem* se hráči učí spolupracovat, komunikovat bez verbálních projevů. Jde o tvořivou hru, kdy je z novinového papíru trhán obraz zvířete. Vše probíhá beze slov.

Posledním příkladem hry je *Stavba města*, která podporuje představivost, nechává prostor pro tvořivost a spolupráci. Hráči se podílí na stavbě většího komplexu z kostek. Výsledné stavby skupin se mohou hodnotit a porovnávat jejich krásu, funkčnost, originalitu. Speciální kategorii a ilinx najdeme ve hře *Kresba podle diktátu*, při které vedoucí popisuje jistý předmět, aniž by hráči věděli o jaký předmět jde.

Kapitola ukazuje, že typově podobné hry mohou obsahovat různé kategorie a jejich propojování. Nenajdeme zde ani jednu hru kategorie alea, která by při komunikačních hrách a hrách majících podpořit vytváření skupin rušila cíl samotného využití her.

4.3.2.3 Pozorování a vnímání

V této skupině her najdeme takové, které se váží k všímavosti hráčů, schopnosti pozorovat, rozeznávat i malé odlišnosti ad. Hry mají podpořit dovednost vnímat nebo si uvědomovat intenzitu vjemu.

Sumárně kapitola obsahuje osmnáct her, z nichž je jediná čistě speciální (*Pozorování člena skupiny*). U dalších dvou her najdeme spojení mimikem se speciální kategorií, u dvou agon s mimikami, u dalších dvou agon se speciálním principem. Čtyři hry spojují ilinx se speciálním principem. Žádná z uvedených her nevykazuje přítomnost principu alea. Naopak zde najdeme šest her pouze agonálních.

Pro ilustraci uvedme následující příklady her. *Pozorování člena skupina* je hra, která má podpořit schopnost pozorovat tak, aby to druhý nerozpoznal. Také chce podpořit schopnost interpretovat chování druhých. Samotné pravidlo hry je jednoduché. Je pozorován jeden člen skupiny, aniž by o tom věděl. Po ukončení hry probíhá diskuse, jak bylo pro jedince těžké skrývat svůj úkol pozorovat, nebo zda pozorovaný úkol ostatních odhalil.

Hluší a němí je hra, při níž je skupina rozdělena na sudé a liché, kdy jedni jsou hluší a druzí němí. Vzájemně si mají předat danou informaci. Jde o nácvik neverbální komunikace,

schopnost porozumět, a hráči mohou trénovat i svou trpělivost. Toto je příklad hry speciálního principu s mimikou.

Agonální princip s mimikrou najdeme ve hře *Celníci a pašeráci*, kdy se tři hráči (celníci) prostřednictvím otázek kladených čtvrtému hráči (pašerákovi) snaží odhadnout, zda u sebe přechovává odcizený předmět. Hra má tři kola, přičemž pouze v jednom z kol má pašerák zmíněný předmět u sebe. Cílem je procvičit verbální a neverbální komunikaci, vnímání nepřírozeného chování, jednání a komunikace. V *Pantomimě* hráči předvádí krátký příběh a posílají si ho z hráče k hráči (vzájemně se nevidí více než dva hráči). Sleduje se schopnost interpretovat předávané a na konci probíhá diskuse o problematice předávání informací prostřednictvím pantomimy, o schopnosti jednotlivců vyjadřovat se pohybově.

Odhad rukou je příklad hry, v níž se setkává agon se speciálním principem. Cílem je navést hráče k hledání detailů, podpořit jejich smysl pro detail a paměť. Ve hře proti sobě v řadě stojí dvě skupiny, které si postupně ukáží ruce. Potom se skupina A postaví za skupinu B. B hádá, komu patří ruce, které se před ním objevily.

Hra s prostěradly je zajímavým spojením principu ilinx a speciálního. Při hře je podporováno hmatové vnímání, prověřována paměť a přitom si hráči užijí spoustu zábavy. Hráči jsou zahaleni do prostěradel či potahů a pohybují se v prostoru (místnosti). Vzájemně do sebe fyzicky naráží a při každém střetu v tichosti zjišťují, kdo se skrývá pod prostěradlem.

Hra čistě agonální je *Popis osoby*. Hráči zkouší, jak si lidé nemusí všimnout důležitých detailů i obecně viděných věcí. Jeden člen skupiny je poslán za dveře, aniž by si jej ostatní mohli po určitou dobu prohlédnout. Úkolem zůstavších je co nejpodrobněji popsat osobu za dveřmi. Skupina si tedy může uvědomit, že v některých chvílích je velmi těžké identifikovat jedince. Zajímavá je v této hře také skutečnost, že nejde o soutěž, kdo si všímá více, nýbrž jde o poznání, jak různí lidé mohou stejnou věc vnímat odlišně. Při hře *Kdo chybí* stojí hráči v kruhu a mají chvíli čas si všechny pozorně prohlédnout. Po této době jsou jim zavázány oči a vedoucí promíchá jejich postavení. Na daný signál si hráči sundají zakrytí očí a mají co nejrychleji vyřknout jméno toho, kdo by z kruhu odveden zcela.

V publikovaných hrách tedy můžeme spatřovat jako hlavní speciální princip. Speciální jsou v těchto případech kontexty, s nimiž je pracováno, např. když mají hráči propojit vjemy z verbálních a neverbálních projevů, a určit, zda hráč např. lže nebo se snaží něco svým jednáním skrýt, zamlžit nebo odvést pozornost z jedné věci na druhou. Speciální je v nich ta skutečnost, že se hrou mají něco naučit, trénovat, nikoli v dané činnosti soutěžit. Hlavním cílem a motivací v těchto hrách není soutěživost ani hraní rolí, nýbrž právě cíl experimentovat

s vlastním vnímáním, zkoušet vlastní dovednosti spojovat odlišné typy komunikace. Z tohoto důvodu zařadíme tyto hry ke speciálním, přičemž bývají propojeny s kategoriemi agon a mimikry.

4.3.2.4 Identifikace a vcítění

Kapitola Identifikace a vcítění připravuje hráčům činnosti, při nichž mohou „*vnímat stanoviska jiných lidí, porozumět jejich potřebám a tím prohloubit komunikaci. Učení se identifikaci a vcítění umožňuje lépe se zaměřit na myšlenky a způsob chování druhých a naopak, regulovat své chování z hlediska těch, na které je zaměřeno. Dalším cílem uvedených her je uvědomit si závislost našeho chování i chování druhých na dosavadním životě, zpochybnit jejich absolutní správnost a navodit v nich vědomě změny*“.⁸⁶

Kapitola obsahuje čtyři čistě speciální hry. Dalších jedenáct her propojuje princip speciální s mimikrou. Několik her je také speciálně agonální a najdeme zde i jednu hru s principem alea. V každém případě však tato skupina her pracuje hlavně s principy mimiker a speciálním principem.

Cvičení důvěry v partnera staví hráče před úkol provádět se prostorem. Jeden hráč má zavázané oči a druhý mu ukazuje „svět“. Po ukončení hry hráči vyjadřují pocity z činnosti. Je zde znatelný speciální princip s ilinxem.

Hra *Fotografie* je čistě speciální hrou. Dvojice si vybírá z množství fotografií, na nichž je zobrazena dvojice lidí při rozhovoru, jednu a po vzájemné domluvě sehraje scénku, rozhovor na téma, o němž jsou přesvědčeni, že probíhá na vybrané fotografii.

Zajímavou se může stát hra *Stínové role* (mimikry a speciální princip), při které vedou dva hráči (A a B) rozhovor na určité téma, vyměňují si při něm své pohledy, názory, vysvětlují si je. Za těmito hráči však stojí ještě jejich stíny (a, b), kteří debatě hráčů A, B dávají jiný rozměr, neboť jejich výpovědi překlápí do výpovědí svých, a snaží se vyjasnit, co tím vlastně chtěl A nebo B říci.

4.3.2.5 Prosazování a sebeprosazování

Předposlední kapitolou jsou hry zaměřené k prosazování a sebeprosazování, jejichž cílem je hráčům ukázat, že ve společnosti jsou konflikty, které je třeba umět především identifikovat. Hry bývají ukončovány diskusí.

⁸⁶ SOŇA HERMOCHOVÁ, *Hry pro dospělé*. Grada Publishing, a.s. Praha 2004, 1. vyd. 160 s. ISBN 80-247-0817-5

Deset her v sobě nese princip mimikry a speciální, jedna spojuje speciální princip s agonem a další hry jsou propojené s dalšími Cailloisovými kategoriemi. Jedna z uvedených her tohoto typu je čistě speciální (*Tlak a protitlak*). Příklady her jsou uvedeny v příloze 2.

4.3.2.6 Hry pro rozvoj skupiny

Poslední kapitola se věnuje hrám pro rozvoj skupiny. Sem patří převážně komunikační hry zaměřené na určité téma a jsou spíše diskusí. Osm her v této skupině je speciálních, ale jedna je spojena s mimikami.

Jde jak už bylo řečeno o komunikační hry, při nichž hráči zdůvodňují své motivy, cíle, sounáležitost a vyjadřují se ke svému místu ve skupině. Hodnotí historii skupiny, hledají její místo, její smysl. Jedná se o čistě speciální hry, neboť je nelze zařadit do žádné z Cailloisových kategorií. Vykazují vztah reálných postojů, které jsou vtahovány do herních hranic. Nevykazují se napětím. Naopak pracují s osobností člověka, který ke hře přistupuje v klidu, má čas promyslet své postoje, ujasnit si své názory a vztáhnout do skupinové diskuse. Jde o hry, do nichž je cíleně vtahována realita, verbalizují se při nich názory jedinců, jež se jasně váží k běžnému životu.

4.3.2.7 Shrnutí

Bylo uvedeno dostatečné množství příkladů her, které spadají do kategorie speciálních her a zároveň ji propojují s kategoriemi, které představil ve své práci Roger Caillois. I pedagogika tedy využívá při sociálním výcviku a princip soutěživosti a mimiker. Méně pak her s principem alea a jen výjimečně těch, při nichž může hráč pociťovat závrať. Při využívání je ale propojuje s herním principem speciálním, kterým dávají hrám nový rozměr. Hra je v programech využívána cíleně jako prostředek dosažení stanovených cílů.

Publikace *Hry pro dospělé* však vyžaduje od hráčů větší míru vyspělosti, zkušeností ze života, více porozumění věcem člověka, než je tomu u her v publikaci *Hry pro život I*. Požadavek plyne z jejich komunikačního rázu, kladení důrazu na sdílení vlastních myšlenek, snahy bourat komunikační bariéry, odbourávat předsudky atd. Hráči mají k řešení herních úkolů přistupovat zodpovědněji, soustředěně. A tento fakt lze uvést jako specifikum publikace, neboť ne z každé hry by měl radost nezkušený hráč a ne každý hráč by byl schopen se plně oddat jejím pravidlům.

Jak říká sama autorka, je cílem těchto her "vyprovokovat k tomu, aby se hráč nad svým vlastním chováním zamyslel, zvážil, kdy mu je ku prospěchu a kdy si způsobuje komplikace, a rozhodl se sám, zda chce své chování měnit, stanovil si cíle, přiměřené svým možnostem, a

formou hry si ověřoval, zda jich dosáhl." ... "Pro uskutečnění takového cíle je nutným předpokladem ochota se svým chováním experimentovat - hrát si."⁸⁷ Upozorňuje, že nejde o to jednat správně či nesprávně, docházet k správným či nesprávným rozhodnutím nýbrž o vyzkoušení vlastních reakcí, hodnocení. Jde o sebepoznání. Přičemž „využívání herních postupů může vést k vytvoření zcela určitých algoritmů chování, jež nezohledňují vlastní charakter toho kterého jedince.“⁸⁸

4.4 Prázdninová škola Lipnice

Prázdninová škola Lipnice (dále PŠL) je uskupením, které vzniklo po roce 1969⁸⁹. Instruktoři a členové organizace hledají způsoby výchovy využívané při práci s mládeží ve volném čase, učí lidi svobodnému myšlení, učí je životu v otevřené společnosti. PŠL vzdělává formou zážitků a prostřednictvím her.

Organizaci je zde jediným zástupcem pro zážitkovou pedagogiku. Zážitková pedagogika při své práci využívá motivaci a metody jako je týmové vyučování, akční učení, situační a příběhová dramata, kooperativní učení. To vše formou her a herních činností zasazených do přírodního prostředí, které vyvolává v účastnících vyšší emoční náboj a činnost je pro jedince více motivačně přitažlivá. Svou činností vede lidi k týmové spolupráci, tvořivosti ad. O práci a činnosti Prázdninové školy Lipnice se zmínilo i několik důležitých a uznávaných jedinců.

Václav Břicháček o činnosti PŠL řekl: *“...Jsem přesvědčen, že v Lipnici vznikla jedna ‘malinká univerzita’. V obtížných podmínkách a navzdory moci tu vznikla škola. Škola všestranné výchovy, oddělené od oficiálních i od hláсанé pedagogické teorie. Škola, kde se scházeli mladí lidé a pod vedením mladých instruktorů hledali pravdu. V první řadě pravdu o sobě – kdo jsem, co dokážu, zda překonám strach, malověrnost a nejistotu... Vzniklo dílo, které řadím do dějin české duchovní výchovy – i když si to asi jeho tvůrci neuvědomovali a asi by toto tvrzení odmítali jako velká slova. Vnější pozorovatel, a nejsem sám, je však o tom přesvědčen.“⁹⁰*

⁸⁷ SOŇA HERMOCHOVÁ, *Hry pro dospělé*. Grada Publishing, a.s. Praha 2004, 1. vyd. 160 s. ISBN 80-247-0817-5

⁸⁸ SOŇA HERMOCHOVÁ, *Hry pro dospělé*. Grada Publishing, a.s. Praha 2004, 1. vyd. 160 s. ISBN 80-247-0817-5

⁸⁹ JAN HRKAL, RADEK HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II*, Výběr programů připravených pro kurzy Prázdninové školy Lipnice. Portál 2002. 3. vyd. ISBN 80-7178-660-8

⁹⁰ JAN HRKAL, RADEK HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II*, Výběr programů připravených pro kurzy Prázdninové školy Lipnice. Portál 2002. 3. vyd. ISBN 80-7178-660-8

Vraťme se však ke hře. V publikacích PŠL najdeme definici, kterou uskupení používá.

„Hra:

- je svobodná a dobrovolná,
- je společenská,
- je smysluplná sama o sobě, neslouží bezprostřednímu účelu,
- je nevšední, vydělená z každodennosti,
- je ohraničená v přirozeném prostoru a čase,
- má pravidla,
- je napínavá, protože její výsledek je nejistý.“⁹¹

Vedle definice her PŠL užívá typologie, kterou si vytvořila po létech zkušeností s vedením akcí, do nichž hra patří jako prostředek a i jako cíl dění, z něhož si jedinci odnáší zážitky z vlastního hraní i zážitek z poherního bavení se. Způsob třídění her Prázdninové školy Lipnice je založen na výběru a třídění podle jednoho kritéria z množství kritérií hru popisujících. Prvním tříděním je třídění praktické (O čem hra je? Pro kolik lidí je vhodná? Pro jakou věkovou kategorii? V jakém prostředí mohu hru realizovat? Jaký materiál a pomůcky potřebuji?). Vedle praktického třídění dělí PŠL hry dle jejich cíle a smyslu, jejich zaměření. Odpovídá na otázku: Čemu hra slouží, jakého cíle se má hrou dosáhnout?

Analyzovány byly všechny hry uvedené v publikacích *Zlatý fond her I*, *Zlatý fond her II*, *Zlatý fond her III*. Vybrala jsem vždy několik příkladů z typologie, kterou využívá PŠL a přitom jde o hry, které jsou čistě speciální, nebo se v nich setkávají principy Cailloisových kategorií. V publikacích je uvedeno na 170 her.

Kapitola je rozdělena nikoli dle publikací, nýbrž dle typů, s nimiž samotná PŠL pracuje.

TYP/KATEGORIE	agon	alea	mimikry	ilinx	speciální	Celkem*
Intelekt	26	3	6	2	4	32
Tvořivost	9	0	30	1	4	36
Sociální dovednosti	30	2	33	10	7	65
Motorika a pohybové dovednosti	53	2	5	14	1	58
Vůle	25	0	6	10	0	31
Sebepojetí	9	0	20	7	14	45
CELKEM	152	7	100	44	30	

* jde o sumární množství všech her dle jejich typu, nikoli o sumu her ze tří publikací Zlatého fondu her

⁹¹ MICHAL STRÁNSKÝ, *Prázdninová škola hrou: o roli hry, divala a umění v metodice Prázdninové školy Lipnice*, Diplomová práce, Brno 2000

4.4.1 Hry na rozvoj intelektu

Hry na rozvoj intelektu rozvíjí paměť, smyslové vnímání, pozornost, důvtip, logické myšlení, taktiku, strategii, kombinační schopnosti atd.

V rámci tří publikací Zlatého fondu her je zpracováno 32 her pro rozvoj intelektu. Z nich 26 využívání principu agonálního, šest mimikry, dvě ilinx, a dvě principu alea. Z intelektuálních her jsou pouze čtyři čistě speciálního typu. Přesto v publikacích najdeme velké množství her intelektuálních, který propojují speciální herní princip s herními principy, jak je uvedl Roger Caillois.

Do tohoto typu her zařazují autoři např. *Aforismy*. Hra rozvíjející tvůrčí schopnosti, obrazové vyjadřování a podporuje vtipné myšlení. Jedná se o dílnu, kdy mají hráči vtipně zakončovat krátká sdělení a přitom dosáhnout obecných pravd. Jde o příklad hry čistě speciální. Hra *Dáma* je naopak čistě atonální hrou. Rozvíjí motoriku a kombinační schopnosti. Jde o alternativně upravenou klasickou hru Dáma, avšak jedinec smí při pravidlech PŠL táhnout až ve chvíli, kdy překoná překážky na stanoveném okruhu. Zajímavost této hry spočívá ve skutečnosti, že jedinci hrající spolu neznají strategie svých spoluhráčů, s nimiž se míjejí na trati, a přesto jsou nuceni velmi rychle reagovat na postavení figurek a znovu vybíhat na trať.

Jako poslední příklad her tohoto typu uvedme *Akvadukt*, což je hra propojující herní principu agonu, mimikem a speciální typ. Hra rozvíjí strategické myšlení, konstrukční dovednosti, podporuje kreativitu a týmovou práci. Při hře mají skupiny postavit takový akvadukt, kterým se jim podaří přepravit co největší množství vody z místa na místo. Vyjadřovací schopnosti si mohou hráči prověřit ve hře *Rétorická fóra*, která propojuje agonální princip se speciálním.

4.4.2 Hry na rozvoj tvořivosti

Cílem těchto her je podpořit představivost, fantazii, ukázat hráčům originální a netradiční postupy. Z tohoto vyplývá, že by mělo mnoho her využívat principu mimikem.

Publikace obsahují na 36 her na rozvoj tvořivosti, z čeho skutečně velké množství z nich využívá principu mimikem. Jde o celkem 30 her. V devíti hrách najdeme principu agonálního, v jedné ilinx a ve čtyřech principy speciální. Žádná z her na rozvoj tvořivosti nevyužívá herního principu alea, neboť by narušoval herní cíle. Můžeme proto říci, že hry na rozvoj tvořivosti zakazují spojení s kategorií alea.

*Pozdrav ze zeměkoule*⁹² tvořivost a fantazii jednoznačně podporuje, zároveň také cvičí týmovou spolupráci. Jde o tvořivou dílnu, tvorbu velkoplošného obrazu. Tato hra je spojením třetího a pátého typu her. *Tangata manu*⁹³ stejné herní principy. Jde o hru pro uvolnění, zároveň má však bourat bariéry a zábrany ve skupině a rozvíjet kreativitu hráčů, využívající inscenaci. Hraje se na oslavu k poctě nově zvoleného vládce určitého kmene. Posledním příkladem tohoto typu je hra *Paní, která plula na Duši*⁹⁴, která v sobě též nese motiv podpory emoční inteligence. Přímo se jedná o divadelní inscenaci o lásce, vytrvalosti, lidské vůli a touze. Jde o pocitovou hru, která není vhodná kvůli své míře intimnosti pro každou věkovou skupinu hráčů.

4.4.3 Hry na rozvoj sociálních dovedností

Tento typ her lze řadit k těm, které spojují základní kategorie s kategorií her speciálních. Jejich cílem a motivem je rozvíjet komunikaci mezi hráči, trénovat zaujímání rolí, schopnost improvizovat, spolupracovat s ostatními jedinci. Jsou to hry zaměřené na zodpovědnost, altruismus, empatii aj. S oblibou propojují hry s principem agonálním a mimikami. Najdeme zde však i čistě speciální hry, kterých je z 65 sedm. Ve 30 hrách se objevuje agon, ve dvou alea, 33 her využívá principu mimikem a deset ilinx.

U těchto her není vyloučena příprava na krizové situace, jak tomu může být např. ve hře *Záchranáři*⁹⁵. Hráči se stávají záchranným týmem, prověřují své fyzické síly, znalosti v oblasti první pomoci. Jsou nuceni a vedeni ke spolupráci, komunikaci a jsou stavěni před situací, v nichž se musí společně rozhodovat a společně reagovat na změněnou situaci. Hra spojuje agon, mimikry a speciální herní princip.

Různé nástrahy a překážky na trati překonává také smíšená dvojice při hře a soutěži *Africká královna*⁹⁶. Hra je zajímavá již výběrem smíšených dvojic, neboť spolu hraje takový pár, který si není příliš sympatický. Při této hře je důležitá právě schopnost komunikovat, společná koordinace, schopnost tvořivě řešit problémy. Některé části této hry jsou spojeny i

⁹² JAN HRKAL, RADEK HANUŠ, ed. Zlatý fond her II, Výběr programů připravených pro kurzy Prázdninové školy Lipnice. Portál 2002. 3. vyd. ISBN 80-7178-660-8

⁹³ PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE. Zlatý fond her I: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice; Portál 2002, 160 s. ISBN 80-7178-636-5

⁹⁴ ZOUNKOVÁ DANIELA, Zlatý fond her III. Portál 2007. ISBN 978-80-7367-198-3

⁹⁵ tamtéž

⁹⁶ PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE. Zlatý fond her I: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice; Portál 2002, 160 s. ISBN 80-7178-636-5

s omezením smyslovým vnímáním. Africká královna spojuje první, čtvrtý a pátý herní princip.

Posledním příkladem hry je *Česný snář*⁹⁷, hra při níž skupiny putují krajinou se snářem. Na své cestě se řídí právě snářem, výkladem jednotlivých pojmů. Dle výkladu pojmu vždy volí další cestu. Náhodný je zde princip, které věci, nástroje, krajiny, zvířata nebo lidé je zaujmou natolik, aby vyhledali jejich význam ve snáři a dle výkladu následně hledali další cestu.

4.4.4 Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností

Ve skupině těchto her najdeme až na výjimky převážně hry využívající agon. V podání PŠL se mnohdy jedná o náročné fyzické aktivity. Her na rozvoj motoriky a pohybových dovedností je v publikacích 58. Z toho je 53 spojeno s agonem, dvě využívají princip alea, pět mimikem. Ve čtrnácti hrách najdeme ilinx a pouze jedna je čistě speciální.

Jednou ze „zabijáren“, jak nazývá velmi náročné hry PŠL, je hra *Příběhy z depa*⁹⁸. Jde o závod dvojic, které překonávají stanovenou trasu (okruh), na níž spolu nemohou komunikovat jinak, než písemnou formou. Dopisy jsou ve hře důležitou složkou, která od pisatelů vyžaduje předvídat, co textem chtěl partner říci. Jakoukoli takovou komunikaci stěžuje fyzické vyčerpání. Speciální princip je zde pro rozvoj empatie a spolupráce, kterou hráči pociťují během hry i při jejím ukončení.

*Homeless academy*⁹⁹ je také soutěživou hrou se speciálním zaměřením, která není tak fyzicky náročná. Zaměřuje se hlavně na rozvoj týmové spolupráce a strategického myšlení. Celá hra je přitom velmi recesistická a jejím cílem je, aby se hráči uvolnili, odložili své vnitřní zábrany.

Posledním příkladem speciální hry zaměřené na rozvoj motoriky a pohybových dovedností, která propojuje agon, ilinx a speciální princip, je *Oko za oko*¹⁰⁰. Hráči jsou vedeni k týmové spolupráci, strategickému myšlení, zároveň prověřují svou vytrvalost a fyzické síly. Skupina plní stanovené úkoly, které mají různou bodovou hodnotu. Jako příklad spojení šestého aspektu s třetím je úkol navigace raftu jedním vidoucím, přičemž zbytek posádky je „slepý“, dalším příkladem úkolu je válení pneumatik se zavázanýma očima, přičemž část jedinců naviguje a část poslepu válí. Soutěž zde samozřejmě hraje roli, ale hra na ni není

⁹⁷ JAN HRKAL, RADEK HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II*, Výběr programů připravených pro kurzy Prázdninové školy Lipnice. Portál 2002. 3. vyd. ISBN 80-7178-660-8

⁹⁸ tamtéž

⁹⁹ ZOUNKOVÁ DANIELA, *Zlatý fond her III*. Portál 2007. ISBN 978-80-7367-198-3.

¹⁰⁰ tamtéž

zaměřena primárně. Primární je zde vést hráče k přizpůsobení se ztíženým podmínkám, trénink jejich schopnosti využít zbylé možnosti, spolupracovat, podporovat se a strategicky volit ty cesty, které celou skupinu povedou ke zdárnému dokončení hry.

4.4.5 Hry na rozvoj vůle

Zajímavými hrami, které hráče často zavedou na okraj jejich možností, umožní jim své hranice poznat a prověřit, jsou Hry na rozvoj vůle. Přípravují hráčům takové úkoly, při nichž se zkoušena jejich psychická vytrvalost, sebeovládání a odvaha. V mnohých z nich se setkáme se spojením ilinx a speciálního principu, přestože čistě speciální hru nenajdeme v této skupině her žádnou.

Ve třech publikacích her je celkem 31 her na rozvoj vůle. 25 z nich obsahuje agonální princip, žádná nevyužívá aleu, šest z nich je spojeno s mimikrami, deset využívá principu ilinx (závratě) a žádná není čistě speciální.

*Den Trifidů*¹⁰¹ zavádí hráče do krizové situace, kterou jsou nuceni řešit. Náročná je zde „skutečnost oslepnutí“, nutnost řešit tuto obtíž a s ní překonávat připravené úkoly. Prověření důvěry v ostatní, vlastní schopnost orientace v neznámém prostoru, objevení strachu, který se může objevit ve chvíli „ztráty zraku“, nutnost odlišné komunikace s vidoucími i nevidoucími, uvědomění si vlastní zranitelnosti při ztrátě zásadního lidského smyslu. Den triodů jednoznačně patří do her sedmého aspektu. Tato hra propojuje mimikry, ilinx a speciální princip. Druhým příkladem, který sem taktéž patří, je hra *Poseidon*¹⁰². Odehrává se na lodi, která se potápí. Hráči musí překonávat připravené překážky (např. podlezení pod autem, lanové překážky, plavání stanoveným úsekem pod vodou) a dostat se do bezpečí, mimo loď. Stresové situace, zvládnutí chaosu, ověření vlastní schopnosti zachovat klidnou hlavu, tak lze velmi ve zkratce představit hru *Humanus*¹⁰³. Jde o inscenační hru přivádějící hráče do situace jaderné katastrofy. Přesunuje hráče z běžného života do krizové situace, kterou jsou nuceni řešit v atomovém krytu. Komunikují pouze s počítačem (vedoucím), který je přivádí do situací, v nichž je nutné dojít k jednoznačným rozhodnutím, kdy musí hráči riskovat, musí uvážit hodnotu člověka, hodnotu života, uvědomit si důsledky svého jednání.

¹⁰¹ PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE. *Zlatý fond her I: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*; Portál 2002, 160 s. ISBN 80-7178-636-5

¹⁰² tamtéž

¹⁰³ JAN HRKAL, RADEK HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II, Výběr programů připravených pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Portál 2002. 3. vyd. ISBN 80-7178-660-8

4.4.6 Hry na rozvoj sebepojetí

Poznat sám sebe, překonat se, dodat si sebedůvěru, ověřit samostatnost, bourat předsudky nebo psychické bariéry. Toto je cílem her, které PŠL řadí do typu Hry na rozvoj sebepojetí. Ve třech publikacích *Zlatého fondu her* najdeme takových her 45. Devět z nich využívá princip agonu, žádná v sobě nezahrnuje aleu, dvacet je spojeno s mimikrami, sedm s ilinxem a čtrnáct her je čistě speciálních. Pro sebepojetí je právě speciální princip typický, neboť v hrách objevuje člověk své reálné hodnoty, náhledy, předsudky i bariéry. Do her je tedy vtahována realita, nejedná se v nich o iluze.

Známou hrou v tomto typu je *Stalker*¹⁰⁴, kombinující psychickou a fyzickou zátěž. Jde o analýzu vlastního způsobu života a životních cílů prostřednictvím zastávek na náročné cestě za nejtajnějším přáním. Je to náročná hra, cesta vedená bažinami, smetišti, potokem. Stalker je průvodcem, který umí být nesnesitelný, dotěrný, nevlídný, arogantní. Dokáže však hráče také podpořit ve chvíli, kdy je jim nejvíce zle. Tato hra je spojena s kritickými situacemi, váže se k ní nepřízeň a vyčerpání. Patří do her propojující třetí, čtvrtý a pátý herní princip.

Čistě speciální hra je *Noční obrazy*¹⁰⁵, které konfrontují pohled na sebe sama s tím, jak mne vidí ostatní. Při hře jsou formulovány názory na ostatní a není opomenuta zpětná vazba. Jedná se o jakousi diskusi, kdy hráči přirovnávají své spoluhráče k objektům, předmětům apod., čímž obrazně vyjadřují jejich vlastnosti.

Nenáročnou hrou, která splňuje tento zařazení do této kategorie dle PŠL, je *Čarodějka*¹⁰⁶. Jedná se o psychodrama, kdy hráči vytváří na destičky, např. břidlicové, symboly toho, co je pro ně důležité. Ve hře prochází čtyřmi stanovišti a snaží se dostat naplnění svých symbolů, svých přání, v čemž jim brání Čarodějka. Hra vyžaduje individuální promyšlení kroků i spolupráci a komunikaci s ostatními. Najdeme v ní první, třetí a pátý herní princip.

4.4.7 Typy her dle formy

Vedle výše uvedeného dělení využívá Prázdňinové školy Lipnice ještě dělení her dle formy. Byla by škoda zde krátce toto dělení nezmínit.

PŠL zapojuje do své činnosti několik forem her, které samozřejmě souvisí s kategoriemi Cailloise i se speciálně zaměřenými hrami. Jde o formu, způsob hraní. První

¹⁰⁴ PRÁZDŇINOVÁ ŠKOLA LIPNICE. *Zlatý fond her I: hry a programy připravené pro kurzy Prázdňinové školy Lipnice*; Portál 2002, 160 s. ISBN 80-7178-636-5

¹⁰⁵ tamtéž

¹⁰⁶ JAN HRKAL, RADEK HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II, Výběr programů připravených pro kurzy Prázdňinové školy Lipnice*. Portál 2002. 3. vyd. ISBN 80-7178-660-8

z nich je **iniciativní hra**, která má jasně definovaný fyzický nebo duševní úkol pro jedince či skupinu. Tyto hry patří do kategorií agon, alea, mimikry, ilinx i speciální kategorie.

Druhou formou je **hra simulační**, která využívá simulovaného prostředí a atmosféry k vstupu účastníka do určité sociální role. Tyto situace mají podpořit a trénovat specifické dovednosti, které hráč později dokáže přenést do každodenního života. I tyto hry lze propojit se všemi čtyřmi kategoriemi i se hrou speciální

Inscenační hry jsou klasickými mimikami, ale hráč je postaven do role a postavení, kdy je sám sobě protivníkem. Caillois o takovýchto hrách nepřemýšlel, nebo alespoň v jeho knize nejsou zmíněny. Je však také možné, že lze tyto hry nastavit jako atonálně-speciální, kdy je na konci vyhodnocen nejlepší účastník/hráč hry, přestože záleží hlavně na tom, aby jedinec sám překonal jemu stanovené překážky. Hry jsou ale připraveny tak a na takové téma, které mívá přímý vliv na poznání sebe sama, jež je přímo vázáno na zkušenost každodenního života a přenesení si do něj také zkušenost ze hry. Sem patří např. *Humanus* nebo *Tibetský běh*.

Dramatické hry se zakládají na komunikaci a mezilidském kontaktu. Námětem mohou být příběhy, literární předlohy, myšlenky ad. Převážně sem patří hry speciální, při kterých jedinci uvědomí své osobní hodnoty, konfrontují je s hodnotami ostatních hráčů. Zároveň mohou připravovat hráče na stresovou situaci, jež se může objevit v podmínkách každodenního života. Zmiňme hru *Bodyguard* nebo *Válka růží*.

Psychodramata bývají hrou, kdy má překonávat hráč sám sebe, bojuje s vlastním strachem, vlastními obavami, překonává vlastní hranice. Nehraje se v nich o vítězství, nejsou o náhodě. Hráč při nich může velmi silně pociťovat závrať, opojení, jednoduše pocity pojící se s kategorií ilinx. Kladou na hráče vysokou psychickou zátěž. Příkladem je *Čarodějka* nebo *Bardo*.

Sociodramata mají silný hodnotový, postojoový či mravní náboj. Umožňují pochopit jiné kultury, postoje, zájmy, potřeby skupin nebo osob.

4.4.8 Shrnutí

Prázdninová škola Lipnice a hry z její dílny propojují speciální princip her s Cailloisovými kategoriemi. Zároveň však v tvorbě najdeme i čistě speciální hry, kterých však nevyužívá při zážitkových programech tolik, jak to při svých pedagogických programech dělá Bakalář a Hermochová.

Mnohé z her PŠL jsou velmi náročné jak fyzicky tak psychicky. Ale i toto je faktor, kterým se vyznačují hry speciální. Při náročných hrách si hráči sáhnou na dno svých sil,

poznají své hranice, uvědomí si své hodnoty. Některé hry využívají ve svém rámci aspekty reálného života. Jindy však hráč ze hry vystupuje obohacen - poznal více sám sebe a hodnoty přijaté hrou přenáší do každodenního, reálného života. Prázdninová škola Lipnice pracuje se základní kategorizací Cailloisovy teorie, ale dává hrám širší rozměr, neboť tvoří takové hry, z nichž si hráči odnesou zkušenosti, dovednosti a poznatky, s nimiž nakládají i po ukončení herních aktivit.

V publikacích Zlatého fondu her jsem našla i takové kombinace herních kategorií, které Roger Caillois ve své knize Hry a lidé zapovídá.

5 SPECIÁLNÍ HRY - závěr

Přestože bylo v rámci jednotlivých kapitol a podkapitol uvedeno, jak máme rozumět hrám speciálním, bude dobré poukázat na jejich charakter a cíle jednotně.

Při analýze her z publikací Eduarda Bakaláře, Soňi Hermochové i Prázdninové školy Lipnice jsem se setkala s hrami, které nebylo možné přiřadit ke kategoriím, jak je představil Roger Caillois. Tyto hry mají více specifík, ale v základě jsou užívány cíleně, jako prostředek pro dosažení stanovených cílů.

Speciální hry mohou být:

- seznamovací a rozechřívací, podporující kontakt
- rozvíjejí tvořivé myšlení, hry které stimulují k vlastní tvorbě,
- prohlubují sebepoznání, přispívají ke korekci poruch sebehodnocení,
- prověřují, rozšiřují a prohlubují znalosti, zvyšují všeobecnou informovanost (didaktické hry),
- zlepšují sociální citění a podporují rozvoj skupiny, rozvíjí sociální dovednosti
- pomáhají překonat navyklé stereotypy myšlení, citění i hodnocení prostřednictvím společných diskusí a komunikačních her,
- podporou pro psychiku člověka, rozvíjí jeho vůli a umožňují mu přijmout sebe sama.

Herní repertoár nemá pevně stanovené hranice a herní činnosti se neustále vyvíjí a suma herních činností se rozšiřuje. Přijměte proto jako důležité specifikum her speciálního principu her to, že kladou důraz na zpětnou vazbu, diskusi a komunikační uzavření her. Při této fázi, pokud nejde o jasně komunikační hru, je pracováno s osobností člověka. Osobnost,

hodnoty, náhledy a postoje jsou zdůrazňovány a přijaty jako reálné v rámci herních hranic. Zkušenosti běžného života jsou tedy vtaženy do herních pravidel.

Při speciálních hrách je tedy umožněno verbalizovat, co jedinec při hře cítí nebo cítil, co mu hra přinesla, co přijal jako pozitivní/negativní ad. Je bourána hranice mezi hrou a životem, životem a hrou. Do herních činností jsou vztahovány neherní role, postoje, hodnoty člověka.

Hry, které využívá pedagogika, zážitková pedagogika a pedagogika volného času, představují skupinu, s níž Roger Caillois nepracoval nebo nemohl důkladně pracovat, neboť využívání her pedagogických a zážitkových ve výchově a vzdělávání je postup poměrně mladý.

POUŽITÁ LITERATURA

DANIELA ZOUNKOVÁ, *Zlatý fond her III*. Portál, 2007. 160 s. ISBN 978-80-7367-198-3

EDUARD BAKALÁŘ, *Psychohry*, Moderní společenské hry s psychologickou tematikou, Mladá Fronta Praha, 1989. ISBN 80-204-0079-6

EDUARD BAKALÁŘ, *Hry pro osobní rozvoj*, 50 osvědčených psychoher a aktivit pro posílení sociální integrace. Computer Press 2010. ISBN: 978-80-251-2637-0 160 s.

EDUARD BAKALÁŘ, *Předposlední psychohry*, společenské hry pro všestranný rozvoj osobnosti. Praha 2000. ISBN 80-7178-447-8. 168 str.

EDUARD BAKALÁŘ, *Nové psychohry*: společenské hry pro všestranný rozvoj osobnosti. Praha 1998. ISBN 80-7178-235-1. 224 s.

EUGEN FINK, *Hra jako symbol světa*. Praha 1993. ISBN 80-202-0410-5

EVA RYGLOVÁ, *Využití hry jako výchovného a vzdělávacího prostředku při rozvoji sociálních dovedností dětí v mateřské škole*, *Bakalářská diplomová práce*, Brno 2010.

I. HRICOVÁ, J. KUBÍKOVÁ, M. TULENKOVÁ, *Hry a kolektivně úlohy v přírodopise*. Prešov 2003. ISBN 80-8045-294-6

JAN HRKAL, RADEK HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II*, Výběr programů připravených pro kursy Prázdninové školy Lipnice. Portál 2002. 3. vyd. ISBN 80-7178-660-8

JAN SOKOL, *Filosofická antropologie: Člověk jako osoba*. Praha, 2002. 224 s. ISBN 80-7178-627-6

JAN SOKOL, *Malá filosofie člověka/Slovník filosofických pojmů*. Vyšehrad 2004. ISBN 80-7021-713-8. „*Tohle není žádná hra, tady jde o život.*“

JIŘÍ NĚMEC, *Edukativní význam hry a zážitku v postmoderní společnosti*. In Studie z teorie a metodiky výchovy I., Brno, 2004. 92 – 101 s. ISBN 80-86633-21

JOHANN HUIZINGA, *Homo ludens*, O původu kultury ve hře. Mladá fronta 1971.

KNOTKOVÁ BARBORA, *Fenomén soutěže v současné české škole*, *Magisterská práce*, Brno 2008

LUCIE HARTIGOVÁ, *Hra chlapců a dívek předškolního věku*, *Bakalářská diplomová práce*. Brno 2005

MARIE MALACHOVÁ, *Didaktická hra a její motivační role v primární přírodovědě*, Brno 2007

MARTIN VÁVRA, *Hra jako předmět tvorby a rukověť pro její tvůrce*. *Bakalářská diplomová práce*. Brno 2007

MICHAL STRÁNSKÝ, *Prázdninová škola hrou: o roli hry, divadla a umění v metodice Prázdninové školy Lipnice*, Diplomová práce, Brno 2000

MILAN NAKONEČNÝ, *Sociální psychologie*. Academia, Praha 1999

MILOŠ ZAPLETAL, *Velká encyklopedie her, Hry v klubovně*. Olympia 1986. 567 s.

MIROSLAV KLUSÁK, MILOŠ KUČERA. *Dětské hry – games*. Univerzita Karlova v Praze, Praha 2010. ISBN 978-80-246-1758-9

Národopisná revue, 3/2010

PRÁZDNINOVÁ ŠKOLA LIPNICE. *Zlatý fond her I: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*; Portál 2002, 160 s. ISBN 80-7178-636-5; 2002:133

PRŮCHA, WALTEROVÁ, MAREŠ. *Pedagogický slovník*. Portál Praha 1995. 292 s. ISBN 80-7178-029-4

ROGER CAILLOIS, *Hry a lidé: Maska a závrať*. 1. vyd. Nakladatelství Studia Ypsilon 1998. ISBN 80-902482-2-5. 215 s.

SOŇA HERMOCHOVÁ, *Hry pro život I, Sociálně psychologické hry pro děti a mládež*, Portál 1994. ISBN 80-85282-79-8

SOŇA HERMOCHOVÁ, *Skupinová dynamika ve školní třídě- AISIS 2005*. ISBN 80-239-5612-4. 169 s.

SOŇA HERMOCHOVÁ, *Hry pro dospělé*. Grada Publishing, a.s. Praha 2004, 1. vyd. 160 s. ISBN 80-247-0817-5;

TOMÁŠ DOHNAL A KOLEKTIV, *Tři dimenze pojmu rekreologie*. Olomouc 2009, Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury, ISBN 978-80-24-2437-8

ZOUNKOVÁ DANIELA, *Zlatý fond her III*. Portál 2007. ISBN 978-80-7367-198-3. 2007: 134

DANA BITTNEROVÁ, *Dětské hry v sociální komunikaci skupiny dětí*. Zdroj: <http://userweb.pedf.cuni.cz/kpsp/etnografie/vyzkum/4/1bittner.pdf>