

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Princip náhody v současném grafickém umění

imaginativní obrazová karetní hra

Randomness in contemporary graphic art

imaginative picture card game

Bc. Veronika Zavřelová

Vedoucí práce: Doc. PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.

Studijní program: Specializace v pedagogice

Studijní obor: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání

2016

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Princip náhody v současném grafickém umění“ vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne

.....

Veronika Zavřelová

Mé poděkování patří vedoucímu práce Doc. PhDr. Martinu Raudenskému, Ph.D. za jeho věcné rady a otevřený přístup k mým nápadům. Ráda bych také poděkovala Bc. Anně Hermannové za připomínky při jazykové úpravě a editaci textu.

ANOTACE

Bakalářská práce se zabývá otázkami propojování znakového systému verbálního a vizuálního na téma Náhoda v grafickém umění, imaginativní obrazová karetní hra. Bakalářská práce je založená především na praktické části, autorsky vytvořené karetní hře Piktim. Karetní hra za pomoci asociací a imaginace slouží k vyprávění příběhů. Teoretická část shrnuje poznatky o pojmu hra, pojmu náhoda a pojmu příběh. Didaktická část zpracovává možnosti využití karet pro vzdělávání především v oblasti vyjadřovací a imaginativní.

KLÍČOVÁ SLOVA

grafické umění, grafický design, ilustrace, náhoda, hra, edukace, příběh, fantazie, pravidla karetních her

ANNOTATION

This (bachelor) thesis concerns itself with a connection between verbal and visual character system within the topic of Randomness in contemporary graphic art – imaginative picture card game. The thesis is mainly based on the practical part – exclusively created card game Piktim. The card game uses association and imagination to tell stories. The theoretical part summarizes the knowledge of terms: game, chance and story. The didactical part presents possible usage of the cards for education especially in the field of expression and imagination.

KEYWORDS

graphic art, graphic design, illustration, randomness, game, education, narrative graphics, fantasy, rules to card games

1 Obsah

2	Úvod	6
3	Hra, náhoda a příběh	8
3.1	Hra – spojení fantazie a reality	8
3.2	Náhoda matematická vs. psychologická	10
3.3	Hra a příběh	12
3.3.1	Princip příběhu a jeho výstavba	12
3.3.2	Vizuální narace-ve hře Piktim	14
3.4	Inspirační zdroje pro výrobu hry Piktim	15
4	Piktim – karetní hra (praktická část)	19
4.1	Referenční karetní hra Dixit	19
4.2	Název hry	19
4.3	Výroba karet	20
4.3.1	Přední strana karet	20
4.3.2	Zadní strana karet	21
4.3.3	Dokončení karet	21
4.3.4	Notýsek, obal a list s pravidly	21
4.4	Pravidla hra Piktim	22
5	Využití hry Piktim jako didaktické pomůcky	26
5.1	Využití ve výuce českého jazyka	28

5.1.1	Větná skladba	29
5.2	Využití ve výuce cizího jazyka	32
5.2.1	I like/I dislike	32
5.2.2	Picture game	33
5.3	Využití ve výtvarné výchově	37
5.3.1	Piktim remake	37
5.3.2	Obrázky v pohybu	40
6	Závěr	45
7	Seznam použitých informačních zdrojů	47
8	Seznam příloh - Karetní hra Piktim	50

2 Úvod

Šťastný život se odehrává v rytmu zdravého stereotypu. Lidé si těchto šťastných období málo považují a touží po události nebo podnětu, který by odlišil monotónně ubíhající dny a týdny. Takové neplánované nahodilé podněty jsou snadněji zapamatované a stanou se našimi vzpomínkami. Podněty často ovlivní i okamžitou náladu, emoce při vnímání situací, ve kterých se ocitáme. Míra vnímání podnětů je individuální a závisí na osobní zkušenosti každého zvlášť.

Každodenní cesta do školy může být ozvláštněná hudbou, kterou posloucháme s pomocí dnešních přenosných přístrojů, např. MP3 přehrávače. Hudba, která byla do MP3 přehrávače uložena podle vkusu uživatele, ale výběr skladby byl ponechán na přístroji samotném, může umocnit nepříjemné pocity, že je jedinec zajatý v pasti trhu práce stejně jako vyvolat pocity všeobíjající lásky k celému světu. Z této zkušenosti jsem čerpala, když jsem hledala vyjádření spojitosti mezi nahodilostí podnětů a následných asociací- představ a předmětem, který je výtvarným objektem.

Základní myšlenkou práce bylo vytvořit artefakty v takovém množství, které by při náhodném výběru vedly k vyvolání představ, asociací a následné reprodukci těchto asociací mluveným slovem.

První artefakt byl navržen jako deset obrazů, které by se promítaly pomocí krátkého videozáznamu, a nahodilost by spočívala v různém pořadí obrazů v jednotlivých videozáznamech. Diváci by si vzájemně sdělovali své představy např. po každém promítnutí. Uvědomila jsem si, že takový výtvarný objekt nutí zúčastněné sledovat jeden zdroj podnětů velmi podobnému sledování programů v televizi nebo filmu na videu. Podněty by přicházely determinované, uzavřené. Divák by byl upoután k místu a času a ztratil by nenucenost, bezděčnost a živelnost.

Rozhodla jsem se zapojit více smyslů do vyvolání představ a dalším zdrojem nápadů při tvorbě karetní hry PIKTIM byla karetní hra DIXIT. Obrazy z videozáznamů jsem přenesla na jiný artefakt-hrací karty. Z diváka se stal hráč, který používá zrak, hmat, čich a možná i takzvaný šestý smysl-intuici. Při hře přichází nejen představy, ale i důležité emoce, které nám pomáhají vytvářet vzpomínky.

Cílem práce bylo vytvořit předmět, který by při používání vytvářel náhodné podněty k asociacím a tyto by dovedly hráče k nenucenému mluvenému projevu, nejlépe vyprávění příběhu. Takovým předmětem se stala karetní hra PIKTIM. Hledání způsobu rozvíjení vypravěčských dovedností je reakcí na vývoj míry dovednosti při komunikaci. Nové komunikační prostředky odosobňují komunikaci, lidé jsou méně ochotní si naslouchat a konstruktivně a přitažlivě si sdělovat své pocity, zážitky ale i diskutovat své potřeby.

Teoretická část se zabývá klíčovými pojmy hra, náhoda, příběh. Důležitým se jeví odstavec, který shrnuje inspirační zdroje k samotné výrobě karet. Velký prostor byl věnován pojmu koláž. Výtvarná technika koláže je použita při výrobě všech karet a je ústředním motivem celého artefaktu, který má podpořit spontánní vypravěčský projev.

Na začátku praktické části je vysvětlení původu názvu hry a popsán inspirační zdroj pro původní hru PIKTIM. V praktické části jsou popsány postupy při vývoji karetní hry; podrobný popis výroby karet, výroby obalu karetní sady a doplňujících pomůcek. V praktické části jsou rozepsaná původní pravidla hry PIKTIM:

V didaktické části je popsáno několik projektů, které by se mohly stát další možností využití hracích karet vytvořených technikou koláže. V této části je zařazeno hodnocení projektů vyzkoušených na testovacích skupinách.

3 Hra, náhoda a příběh

3.1 Hra – spojení fantazie a reality

Hra je činnost lidí a zvířat a popis této aktivity se liší podle autora a úhlu pohledu na tuto činnost. *„Hra má blízko k imaginaci. Pohybuje se podobně ve sféře iluze a zdání. Není však jako obrazotvornost pouhou poznávací funkcí, jejíž pochody probíhají introspektivně uvnitř naší mysli. Je činností tkvící plně v realitě a můžeme ji kontrolovat observací. Ve snu dominuje nevědomí, ale i vědomá obraznost nás odvádí od skutečnosti.“* (str. 87;BORECKÝ; Vladimír. Imaginace, hra a komika) Z dalších dostupných pramenů se k zadané práci vztahuje následující popis J. Huizinga: *„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených 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.“*(s. 44;HUIZINGA; J. Homo ludens)

Hra je zábava a zároveň může být prostředkem pro učení. Hra funguje jen do té doby, dokud nás baví. Pomocí hry prozkoumáváme možnosti reálného světa. *„Prvním cílem je rozvoj poznávání a také zdokonalování mimopoznávacích funkcí, zejména prožívání citů, motivace, socializace apod.“* (str.16; ZELINOVÁ; Milot; Hry pro rozvoj emocí a komunikace).

Pravidla jsou nedílnou součástí hry. Pravidla jsou volnou a proměnou částí her¹, Každá hra si je (pravidla) uzpůsobuje k obrazu svému. Někdy jsou pravidla dána jednoznačnými příkazy. Tak tomu je právě u karetních a deskových her. U dětských her může být pravidlem pouhý fakt, že si děti hrají na něco, co nejsou, nebo na něco, co není, tj. pravidlo popření reality a vytvoření světa se svou vnitřní strukturou, který Johan Huizinga nazývá dočasným světem. *„Okouzlení pravidlem je hnací silou, ve které jsou zrušeny hranice přírody.“*(s. 158; BAUDRILLARD; J. O svádění)

Třídění her je hned několik a záleží na kritériu, podle kterého hry budeme třídit. Z hlediska sociálního jsou hry skupinové a hry individuální. Z hlediska prostředí jsou hry uvnitř a hry

¹ s. 10; Srov. OSPÁLKOVÁ; T. *Poznámky k fenoménu hry*

Teoretická část

venku. Hry se mohou členit na hry funkční, fiktivní, receptivní, konstrukční a společenské.² Dělení podle Cailloise rozeznává 4 základní kategorie her, které se snaží postihnout základní vnitřní význam hry.³ Na základě tohoto dělení jsou hry v následujících kategoriích:

Kategorie **AGÓN**-soutěž, zahrnující všechny soutěžní hry; například míčové hry, týmové hry, bojové umění

Kategorie **ALEA**-náhoda, která pracuje s náhodou a pracuje s „výhrou nad „osudem“. K těmto hrám se řadí například karetní hry. Hry patřící do kategorie Alea mohou být rizikové a návykové. Náhodnost a víra ve výhru nad osudem je typická pro gamblerství – hazardní hry.

Kategorie **MIMIKRY**-předstírání, která pracuje s fantazií a představivostí. Mikikry jsou založené na mimésis, tedy nápodobě a jsou tedy typické právě pro dětské hry. *„Subjekt hry předstírá (...) - přesvědčuje o tom sám sebe i druhé, že je někým jiným, než ve skutečnosti opravdu je.“*(s. 40; CAILLOIS R.; Hry a lidé)

Kategorie **ILINX**-závatř, která pracuje s pocitem úzkosti a strachu z nebezpečných situací. *„Tato závatř jde ruku v ruce se sklonem k rozvracení řádu, k destrukci, který je za normálních okolností potlačen.“* (s. 44-45; CAILLOIS R.; Hry a lidé)

„Společné hraní má ve svých rysech protikladný charakter. Většinou se odehrává „mezi“ dvěma stranami.“(s. 71; HUIZINGA, J.; Homo ludens) Výhodou hry je, že si v ní lze poměřit své síly, aniž by to mělo fatální následky. Povaha souboje mezi dvěma stranami, jak jí zmiňuje J. Heuizinga, se týká hlavně her pohybových. U her klidových se ve hře většinou střetává více hráčů, více stran a některé karetní či deskové hry v počtu dvou hráčů ani nelze hrát.

„I dospělí si mohou hrát a nemusejí se za to stydět.“(s. 5; BAKALÁŘ, E.; I dospělí si mohou hrát) Ten, kdo si nezapomene hrát, dokáže poznávat svět po celý život. Herní prvky jsou

² NEUMAN, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. Praha, Portál, 1998. ISBN 80 – 7178 – 405 – 2.

³CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 76-77

v životě dospělých převedeny do odlišné podoby a liší se především v tom, že v dospělosti vyžadujeme spíše hry s jednoznačnými pravidly.

Znakem dospělého člověka bývá neochota si hrát bez užitku a dospělý má sklon být aktivní jen v tom, co je potřeba. Hra jako kognitivní prozkoumávání pro dospělého ztrácí význam a není už potřeba. Člověk v dospělosti zapadne do stereotypu. Hra je pro něj zátěž, která vyžaduje energii. Teorie Herberta Spencera⁴ o přebytečné energii, podle které se hra vyvinula u vyšších živočichů jako důsledek přebytku energie, která není potřeba stoprocentně využívat pro zachování života jedince, může být zdůvodněním, že dospělí si nechtějí hrát

Z výše uvedeného lze hru Piktim charakterizovat následovně: Hra Piktim je hra karetní, klidová, probouzející imaginaci a je určena pro větší skupinu lidí. Ve hře Piktim se prolínají pravidla s jednoznačnými příkazy a pravidla popření reality a zapojení imaginace při vyprávění. Hra Piktim je podle Cailloise kategorií her na hranici mezi kategorií Alea a Mimikry. Náhodnost je zajištěna nepředvídatelným rozdělením karet. Zároveň je velice náhodná myšlenková příbuznost hráčů, která ovlivňuje výhru nebo prohru. Princip zapojení fantazie je základní podmínkou pro obsahovou část hry Piktim. Hra je prostředníkem mezi realitou a fikcí. Hra Piktim může být prostředníkem mezi dospělými lidmi podléhající stereotypu a dětmi nebo mladšími lidmi, kteří ještě neztratili chuť se nechat pohlit hrou. „*Hra tak otevírá mnohostrannou konfrontaci různých způsobů porozumění světu.*“ (str 12; ČINČERA, Jan; Práce s hrou)

3.2 Náhoda matematická vs. psychologická

Karetní hry jsou častým příkladem, na kterém lze demonstrovat náhodu jako matematický pojem. Aby náhoda v karetních hrách mohla být předmětem zkoumání například oboru pravděpodobnost a statistika, je nutné určit podobu hracích karet, jejich hodnotu. Například hrací kostka má šest stran s hodnotami od 1 do 6. Hrací karty jsou v sadách a každá karta má svou číselnou hodnotu a barvu. Výchozí podmínkou pro posuzování matematické náhody je tedy uzavřený systém, ve kterém se o náhodě mluví ve smyslu kombinačních možností karet ve hře. Tyto výpočty nazýváme kombinatorikou. Tak například připustíme-li, že každá karta vykazuje specifickou vizuálně znakovou hodnotu a balíček karet Piktim tvoří

⁴ s. 12; Srov. BORECKÝ V.; *Světy hraček*

Teoretická část

sadu karet v počtu 28, pak můžeme spočítat, že budou-li hru Piktim hrát čtyři hráči jen jednou, pak za 614 tisíc her se stane, že by měli tu samou kombinaci karet. Budou-li hru Piktim hrát čtyři hráči s plánovaným rozšířením počtu karet na 52, navyšuje se toto číslo k 7 milionům her, než by hráči měli stejně vyložené karty. Je nutné podotknout, že takový výpočet jen dokazuje počet kombinací. Výpočty počtu možností ale nejsou předmětem zkoumání. Na uvedených příkladech lze ukázat míru náhody, která hru ovlivňuje. Matematická náhoda vyžaduje přesné vstupní podmínky, do kterých v případě kombinatoriky není zahrnuta běžná karetní praxe, kterou je například úplně obyčejné míchání karet. Míchání karet je vliv, zasahující neřízeně do průběhu hry a matematicky se popisuje stěží. Významnější pro mou práci je pohled na náhodu z hlediska psychologického a asociačního. „...člověk není-tak jak by to chtěli tzv. atomisté-zkumavka, v níž by se slučovali elementy jeho duševního života podle jakési obdoby zákonů chemie, člověkovy psychické síly nedávají žádnou mechanicky stanovitelnou výslednici a vztah mezi tělem a duší se nedá předvídat matematicky.“(str. 312; NEFF V.; Filosofický slovník)

Jestliže jsme definovali, že pro matematickou náhodu a její výpočet musí být karty v sadách a každá musí mít svou hodnotu, pak jsou karty hry Piktim pracující s náhodou psychologickou spíše výkladového charakteru. „Asociace představ je akt myslí naprosto samovolný, spontánní; není to tedy výsledek logického soudu, úvahy. Vědomý logický vztah je však vždy jeho základem; bez dřívějšího aktu myslí, jímž člověk vědomě spojil dvě nebo více představ, není jejich pozdější mechanická asociace možná.“ (str. 32; NEFF V.; Filosofický slovník) Princip spojování představ-asociací se promítá do hry Piktim v několika rovinách. Tou první je vložení asociací do karet samotným tvůrcem karet. Karty vznikaly podle okamžité nálady, která měla vliv na výběr motivů a způsob zpracování. Konečná podoba karet byla upravována autocenzurou za účelem dosažení estetické vyváženosti. Karty jsou neuspořádanou osobní výpovědí v okamžiku vzniku. Další asociace je přinesena hráčem, který hru hraje. Předpokládá se, že asociace hráče jsou jiné než asociace tvůrce. Nikdo z nás nevnímáme věci stejně. Vyvolávání asociace založené na věrném zobrazení předmětů nebo důvěrném seznámení se s obrazem karet může způsobit, že hra ztratí prvek překvapení při vzniku asociací. Hráči, kteří se účastní hry, nejsou stále stejní. Se stejnými kartami mohou noví hráči přinést do hry nové spojitosti plynoucí z jedinečných zkušeností a zážitků každého zvlášť. Dá se očekávat, že hráči vytvoří koláž náhodných pojmů, které

přitáhnou vždy pozornost zúčastněných hráčů a podpoří abstraktní a imaginativní myšlení, neboť je přítomná síla, která rozbíjí a znovuvytvoří obrazy dodávané vnímáním hráčů.⁵

3.3 Hra a příběh

3.3.1 Princip příběhu a jeho výstavba

Hlavním nástrojem hry je výkladová, obrázková karta, která má hráče inspirovat k vyprávění příběhu. Lidé v současnosti věnují svou pozornost velkému počtu „vysílačů“ a stávají se prostými příjemci vzkazů bez potřeby přímé reakce na mluvené slovo. Ačkoliv by mohlo být vyprávění přirozené, neznámá to, že je to věc samozřejmá a že jsme každý z nás výborným vypravěčem. Vyprávění příběhů se dá cvičit a zlepšovat. „*Narativ představuje určité sdělení, proto předpokládá dva účastníky, původce a příjemce.*“ (str. 27; CHATMAN, S.; Příběh a diskurz) Vyprávění napomáhá rozvoji verbální dovednosti, pokud jsme v roli vypravěče nebo naopak imaginativní strážce myšlení pokud jsme v roli posluchače.

Hra Piktim je impulsem ke spontánnímu mluvenému projevu a nedá se očekávat, že vypravěč je poučený. Pokračováním hry je seznámení hráčů s teorií struktury vyprávění na různé úrovni složitosti. Metodický portál⁶ ještě zdůrazňuje pozitivní účinky vyprávění příběhu jako vhodného didaktického doplňku ve výuce. Schopnost vyprávění je potvrzením lidského intelektu.

Podíváme-li se na příběh z hlediska literární teorie, není příběh jen pouhé vyprávění. Je to konstrukt, který má narativní strukturu a skládá se z několika částí. Uměle vytvořený příběh má vykazovat celistvý a jednotný charakter. Pojdme si podle Seymoura Chatmana ještě definovat slovo příběh, které ve své podstatě není nejvýše nadřazeným slovem. Příběh, který má ale jinou významovou funkci. **Narativ** se podle literární teorie dělí na **příběh** (obsah) a **diskurz** (výraz). Příběh je sdělení, ta myšlenka, která se vypravováním sděluje. Diskurz je pole možností forem, kterým lze příběh předat. „*O diskurzu se říká, že „vyjadřuje“ příběh.*“ (str. 31; CHATMAN, S.; Příběh a diskurz) **Příběh** je myšlenková zpráva, která se dále rozděluje na **události** (jednání a dění) a na **existenty** (postavy a prostředí). Tento model strukturování příběhu vychází již z Aristotelovské poetiky kde je struktura rozdělena mnohem

⁵ BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. 2., rozš. a opr. vyd., (v Tritonu 1.). V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-503-5.

⁶http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/S/Storytelling,_kl%C3%AD%C4%8Dov%C3%A1_kompetence_pedagoga

Teoretická část

jednodušeji a nazývána jinými jmény (Praxis=diskurz, logos=příběh a logos dělící se na jednotlivé mythos=jednotlivé zápletky, ze kterých se vytváří narativ)

Události tvoří uspořádání zvané osnova. Jednotlivé události by měli implikovat události nadcházející a měli by být souvztažné. Ve své podstatě za jeden z nejfunkčnějších modelů seskládání událostí je výstavba dramatu podle Aristotela, která se uplatňuje obecně i na výstavbu příběhu. Aristoteles označil jednotlivé děje jako **expozice** (úvod) **kolize** (zápletky) **krize** (vrchol zapletení děje) **peripetie** (obrat) **katastrofa** (zakončení děje). Tento model výstavby příběhu je dodnes nepoužívanějším a to především v oblasti kinematografie a dramatu. Aristoteles ještě v Poetice zdůrazňuje především část peripetie a dodává, že pokud nemá být příběh banální, je dobré, aby při peripetii divák zažil také anagnorise, tedy poznání. Jednoduše řečeno v dobrém příběhu se v obratu odehraje významné poznání, že nějaká skutečnost, která se zdála být jasná, je po peripetii úplně jinak. *„Divák se obvykle spokojí s hlavními body příběhu a jeho mezery vyplňuje díky znalostem získaným v běžném životě a na základě své zkušenosti s uměním.“* (str 29;CHATMAN, S.; *Příběh a diskurz*)

Každý příběh musí obsahovat postavu. *„Je pravda, že v narativu může být jen velmi málo explicitních popisů nebo dokonce vůbec žádná; narativ bez nějakého činitele však možný není.“*(str.33; CHATMAN, S. *Příběh a diskurz*) Popis však příběh obsahovat musí, je jedno či je explicitní či není, důležitým faktem je, že činitel se neobejde bez popisu, takže z logiky věci vyplývá, že příběh bez popisu neexistuje. U postav Aristoteles kladu důraz na nápodobu (mimesis) což je podle něho základem všech uměleckých činností. *„Neboť předně jest napodobování lidem vrozeno od malička, a tím se právě liší člověk od ostatních živočichů, že si libuje v napodobování a že si osvojuje první poznatky napodobování. Mimo to všichni se radují z napodobování.“* (str.9; ARISTOTELEŠ; *Poetika*) Aristoteles také říká, že by básníci, vypravěči měli psát a vyprávět o lidech takových jací jsou, protože diváka nejvíce potěší může-li se s příběhem ztotožnit. U popisu existentů je nepatrnější proměna v závislosti na diskurzu. Pokud se jedná o narativy vyprávěné pomocí obrázků jsou existenty jasně ukázanými prvky, které nedávají příliš prostoru fantazii. Pokud ve filmu uvidíme dívku, bude to pro nás jedna a ta konkrétní dívka. Na rozdíl v příběhu vyprávěném je u postav uplatňují popis typologický. Mluvený a psaný projev není zatížený jasně vizuálním obrazem a tak ponechává prostor pro naši imaginaci. Naproti tomu obrazové zpracování (filmu, komiks, obrazu) si ponechává možnost pro vytvoření názoru na charakter pomocí gest a výrazů. Důležitou podmínkou pro výběr postav do příběhu je jejich citová kauzalita. Pokud příběh bude vyprávět o pastvách muže a ženy a nedojde v průběhu vyprávění k citové provázanosti

těchto dvou postav, nejedená se o jeden příběh, ale o dva souběžně běžící příběhy o dvou lidech. Postavy bez vztahu mezi sebou nevytváří srozumitelný a zábavný celek.

Poslední součástí vypravování, kterou bych zde ráda zmínila, je stránka myšlenková a slovní. *„Přední vlastností díkce jest, aby byla jasná a nebyla nízká. Velebná však jest a vyhýbá se všednosti, užívá-li slov neobvyklých; neobvyklými mním slova dialektická, metafory, tvary rozšířené a vůbec vše, co se přičí obyčejné řeči.“* (str. 34; ARISTOTELES; Poetika) Aristoteles obecně zmiňuje, že dobrý vypravěč, vypráví sice příběh pravděpodobný, nikoliv však takový, jaký by si publikum mohlo říci samo. Jde tedy především o vypravěčovu dovednost vytvořit příběh zajímavým. Vypravěč pracuje s lehkou nadsázkou a zveličováním. Metafory podle Aristotela jsou tím nejdůležitějším prvkem příběhu. Dnešní doba nesoustředěného přijímání velkého množství vzkazů ochuzuje lidi o šíři jazykových prostředků, schopnost vytvořit dějový oblouk ve vyprávění, nebo při nedostatku příležitostí vyprávět způsobuje ostych při mluveném projevu. Hra Piktim si klade za cíl, aby se zlepšilo vzájemné naslouchání nejen pro účel výhry. Předvedení příběhu připravuje hráče na vystupování a improvizaci. Pokud hrajeme společenské hry, většinou je hrajeme v okruhu přátel, a proto je to vhodné prostředí, kde se lze učit tyto dovednosti bez trémy a obav.

3.3.2 Vizualní narace-ve hře Piktim

„Narativ se může obracet buď ke zrakovým, nebo ke sluchovým smyslovým orgánům“ (str. 27; CHATMAN, S.; Příběh a diskurz) Vizualní narativ můžeme zařadit k typům neverbálního narativu, kam patří malba, sochařství, balet, komiksy bez bublin a pantomima.

Pojem vizualní narace, narativita, lze volně pojmout a přeložit jako příběh odehrávající se v obrazu nebo pomocí obrazu. Asi nejtypičtějším příkladem takové vizualní narace je film, kde je příběh vytvořen pomocí obrazů a výjevu zachycených v čase. Karty hry Piktim postrádají klasickou vizualní naraci pohybu v čase. Jsou statickými záznamem více znaků ve vrstvách. Možnost vizualní narace v kartě je závislá na hráči vypravěči, který z vizualních znaků vytvoří verbální naraci. Rozměr v čase získají karty Piktim vlastním vyprávěním. Důležité je, aby vizualní stránka karet byla živým narativním organizmem, aby chuť vyprávět příběhy a tvořit zápletku příběhu vedla k aktivní zábavě

3.4 Inspirační zdroje pro výrobu hry Piktim

Při tvorbě karet bylo zapotřebí najít a zvolit si techniku, kterou bych byla schopná naplnit své očekávání pro kýžený výsledek. Cílem bylo vytvořit mnohovrstevnaté karty, který v sobě budou skrývat víc než jeden význam. Technika kresby či malby nabízí mnoho možností a lze v ní dosáhnout i žádané mnohovrstevnatosti, ale nenabízí reprodukci potřebnou při případné sériové výrobě.

Referenční hra Dixit je vytvořena malbou a k její výrobě je třeba reprodukce. Malba ve hře Dixit je nutně podrobena silnému stylistickému vlivu. Autor Dixitu zvolil fantasy realistickou malbu, což je naprosto pochopitelný krok vzhledem k povaze a účelu karet. Z hlediska výtvarné estetiky bych polemizovala o tom, zda je zapotřebí, aby karty byly tolik líbivé až kýčovitě.

Vzorem výtvarného projevu se po zhlédnutí jeho díla stal proslulý ilustrátor Christoph Niemann⁷. Je autorem titulních stran The New Yorker a jeho klientem je Google. Kreslil postřehy z Bienále v Benátkách nebo například z Olympijských her v Londýně roku 2012. Jeho kresba je vytříbená, graficky čistá s nezaměnitelnou stylizací. Každá kresba je naplněna vtipným a promyšleným obsahem. Vytvořit kvalitní dílo, které by mělo svůj kresebný styl by vyžadovalo nejprve kresebný styl vytříbit pro potřeby grafického designu, který je na srozumitelnost náročnější než volná kresba. Dále by bylo zapotřebí naplnit každou kartu nevšedními a obsahově propracovanými tématy. Znamená to tvorbu 28 detailních kreseb. Pro potřebu tvorby karet nemá můj kresebný projev potřebnou rutinu a bylo nutné najít takovou techniku tvorby karet, kde by se uplatnila mnohovrstevnatost obrazu.

Setkání s prací české ilustrátorky Michaely Kukovičové, která je absolventkou Vysoké školy uměleckoprůmyslové v Praze, ateliér animované tvorby a televizní grafiky, bylo nápomocné.⁸ Na její práci mě zaujalo, jak pracuje s koláží. Kombinuje reprodukované obrázky a originální tisky, které pomocí stříhání a skládání přetváří k obrazu svému.

⁷ <http://www.christophniemann.com/> [cit. 19. 6. 2016]

⁸ <https://www.umprum.cz/web/cs/grafika/ilustrace-a-grafika/mgr-a-michaela-kukovicova-99> [cit. 19.6.2016]

Teoretická část

„Koláž sděluje jakýmkoliv způsobem; může být tvarově nakumulovaná proti všem kompozičním zákonům, a přesto může cosi sdělovat svou neskutečnou, do sebe obrácenou poetikou, která svět reálných forem jaksí převrací a znásilňuje, jako by je chtěla vyjevit zevnitř nebo v novém kontextu“.(Str. 8; KAREL T.; Surrealismus koláže)

Pomocí počítačového programu jsem se pokusila tvořit koláže jako obrazy jednotlivých karet. Problém byl, že pokud jsem koláže vytvářela jen počítačově, chyběla jim živost. Proto se jako dalším důležitým materiálem stal barevný pauzovací papír. Moje představa byla použít barvené papíry a uplatnit transparentnost vrstev pauzovacího papíru. Za pomoci svých fotografií, výstřížků z novin barevných papírů jsem objevila kouzlo koláže. Právě realističnost, která je nedílnou součástí fotografie a skládáním ji do vrstev spolu s piktogramy z barevného papíru, jsem dosáhla mnohvrstevnatosti. Vzniklé obrázky pak začali vykazovat jasný surrealistický charakter, což bylo znamením, že karty pak budou nejen obrazově zajímavé, ale i funkční.

Surrealistický odkaz je důležitým bodem pro obsahovou část mé práce. Surrealismus manifestovaný roku 1924 André Bretonem přinesl do umění prvek celistvé filosofie. *„Surrealisté vyslovili nedůvěru všemu kromě svobody lidské imaginace, jež pro ně byla příslibem lidské svobody a prohlásili, že tradiční umění tuto svobodu umělcova poselství oslabuje. Cílem jejich aktivity není tedy umění, nýbrž poznání člověka a možností svobodné manifestace lidského ducha“* (str. 524; SEDLÁŘ, J.; Ismy umění 20. Století) Právě touha po svobodě vedla surrealistický směr k experimentům a vzniklo mnoho technik, které se stále používají. Příkladem může být právě mnou použitá koláž a fotomontáž.

Jako surrealistickou inspirací se mi stal paradoxně výtvarný teoretik a kritik Karel Teige, který se věnoval především publicistické činnosti. Význam jeho publicistické práce je obrovský, protože byl jedním ze zásadních propagátorů české moderny. Byl členem mnoha spolků např. Devětsil a byl přispívatelem a redaktorem do mnoha magazínů jako byl Čas, Ruch, ReD nebo Lidové noviny. Jeho významným typografickým dílem je úprava knihy Jaroslava Seiferta Na vlnách TSF, jež vyšla pod záštitou Devětsilu. Jeho četné styky s významnými umělci evropského formátu podpořily nejen jeho literární činnost, ale i nepříliš známou výtvarnou činnost v podobě koláží a fotomontáží. *“Pro Teigeho byla koláž prostředkem vyjevovat „ poetické obrazy“ a vizuální představy.“*(Str. 15; KAREL T.; Surrealismus koláže) Jeho koláže jsou prodchnuty dusným erotičnem, kde hlavní roli hraje nahé ženské tělo A celkové pojetí nese Freudovský charakter. Na rozdíl od koláží Jindřicha Štýrského se jeho

Teoretická část

koláže pohybují v rámci mezí a ženské tělo je zde použito spíše jako formální symbol a prostředek vyjádření touhy bez pocitu skryté či naprosto nezastírané dekadence v případě Štýrského. Hlavním a funkčním principem, který jsem si z jeho díla odnesla je, že „*všechno se dá proměnit ve vše a v cokoliv.*“ (Str. 8; KAREL T.; Surrealismus koláže). Tento princip považuji za důležitý prvek pro práci s kartami jako výkladovým materiálem.

V eseji Vojtěcha Lahody: Teigeho znásilnění, (obsažené v knize KAREL T.; Surrealismus koláže, 1935 – 1951) jsem našla pojednání o Teigeho kolážích, které odkrylo další skutečnosti o postupech a uměleckých vzorech K. Teigeho, např. odkaz na dílo Renného Magritta. Magritt byl malířem koláží. Jeho malba Gigantické dny (v originále: *Les jours gigantesques*) je ukázkovou „fotomontáží“. Muž, který na ženu naléhá, je viditelný jen v ploše ženského těla. Jak kdyby se autor snažil vyjádřit, že tento akt se děje skrytě, ignorující své okolí. Oblečený muž zády k nám a nahá vzpírající se žena navozuje pocit bezpráví, děsu a nemožnosti z něj uniknout. Použití jasného obrysu jakoby vystřiženého z papíru a neutrálního pozadí umocňuje dojem, že obraz je ve více vrstvách, stejně jako jsou koláže.

Jiným znakem, který jsem nevědomky použila a kterého jsem si všimla, až při bližším zkoumání Teigeho práce je použití symbolu ruky. „*Mezi dalšími reprodukcemi Magrittových obrazů zaujme především L'aube a Cayenne (Svítání v Cayenne) z roku 1926, v němž dominují ruce- rukavice, trčící ze země, motiv opakující se na Magrittových obrazech, a současně výrazný motiv koláží Teigeho...*“ (Str. 11; KAREL T.; Surrealismus koláže). Moje neuměle vystřižená ruka, se objevuje hned na několika kartách. Jedná se většinou o zveličení úchopu a držení. Někdy ruka odkrývá skryté a v neposlední řadě je ruka použita jako symbol hmatu. Nedokážu tomuto faktu přičíst jiný než symbolický význam. Je to symbol síly a moci, ochrany. Ruka a její gesta jsou nedílnou součástí komunikace. Je tedy jisté, že pokud surrealismus cílí na psychický automatismus, není až tak překvapivé, že právě tak silný symbol jako je ruka se zkrátka objeví v pracích vycházejících z podvědomí.

Teigeho tvorba mi pomohla se přenést přes fakt, že koláž v sobě nese určitou antiestetičnost, vyplývající právě z kompilace mnoha vizuálních zdrojů. Pokud je koláž vizuálně složitá a přesycená znaky, stává se nesrozumitelnou. Při tvorbě koláží nebylo užito tvorby vlastní kresbou nebo malbou, která si klade nároky na řemeslné provedení, ale byl požit počítačový program. Důležitý výtvarný prvek při tvorbě koláží byla autocenzura při kompilaci koláží, uplatněná tak, aby byl výsledek jak esteticky hodnotný, tak funkční pro účely hry. Práce zasahuje do pole užitého umění a podle toho jsem musela volit svůj přístup

Teoretická část

k tvorbě. Technika koláže prožívá renesanci. Důkazem jsou publikace *The Age of Collage*, vol.1 a Vol.2, Denis Bush, *Gestalten*.

4 Piktim – karetní hra (praktická část)

4.1 Referenční karetní hra Dixit

Referenční hrou se pro mou práci stala hra Dixit, hlavně pro svůj neobvyklý charakter. Hra se výrazně liší od ostatních stolních karetních her. Obvykle karetní hry využívají rychlosti, postřehu, dedukce, paměti či dobré strategie. U hry Dixit jde především o asociační a imaginační myšlenkové pochody, o znalost spoluhráčů a znalost způsobu jejich myšlení. Autorem hry je Jean-Louis Roubira⁹, který vytvořil sérii pozoruhodných obrázků vyvolávající představy. Výhodnou karetem je, že neobsahují žádný text a tak je jazykově otevřená pro jakýkoliv kolektiv. Tento princip jsem využila i pro svou hru.

S hrou mám osobní zkušenost. Na hře mi vyhovuje, že v ní je člověk sám sebou, nehraje si na kovboje nebo na evolučního biologa ani na majitele stájí. Člověk je sám sebou, může fabulovat, může se pokoušet hledat nové spojitosti a může tak poznávat víc do hloubky sebe i své spoluhráče.

4.2 Název hry

Název hry slouží jako slogan a jako značka, která ve zkratce napovídá o aktivitě ve hře obsažené. Název jako značka je např. DIXIT z latinského slova ŘEKL, BANG citoslovce zvuku při výstřelu z pušky, AKTIVITY z anglického slova činnost. Název vzniká jako slovní vyjádření místa, osob nebo předmětů ve hře se nacházející, např. DOSTIHY a SÁZKY, STORY CUBES, FANTOM PRAHY, KAMIONEM PO EVROPĚ. Název je akronymem, např. PEXESO, je spojením počátečních písmen hesla PEKELNĚ SE SOUSTŘEĎ.

Zpočátku jsem zkoušela názvy vyplývající z latinských slov COQUO-VYMÝŠLEJ, NARRARE-VYPRÁVĚJ, IMAGO-OBRAZ. Návrhy byly graficky nevýrazné a málo zvukomalebné. Národní jazyková prostředí jsou ovlivněna anglickým jazykem, který se stává univerzálním, a slova připomínající tento původ jsou přirozeně v oblibě. Hledala jsem spojení slov obraz a představa. Místo slova image jsem použila slovo picture a překlad slova představa imagination mi nabídly název vzniklý složením části slov PICTURE-PIKT a

⁹ <https://cs.wikipedia.org/wiki/Dixit>[cit. 19.6.2016]

IMAGINATION-IM. Název hry PIKTIM nebude asi tak populární jako PEXESO, ale je snadno vyslovitelné, zapamatovatelné a původem vzniku vyjadřuje obsah hry.

4.3 Výroba karet

Balíček karet obsahuje 28 originálních obrázků. Rozměr karet je 74x105mm, který odpovídá velikosti formátu A6.

4.3.1 Přední strana karet

Návrh přední strany je vyhotoven technikou ruční koláže. Na koláž byly použité barevné papíry, barevné pauzovací papíry, mnou pořízené fotografie a obrázky z katalogu hudebního festivalu Holand Festival 2016¹⁰.

Nejprve jsem si našla vhodný úvodní obrázek, nebo jsme měla přibližnou představu o obsahu karty. V dalším kroku jsem kartu podle svého estetického cítění dotvořila pomocí vystříhovaných dílů z papíru. Díly jsem si většinou nechávala pro výrobu dalších karet. Vytvořenou kartu jsem vyfotila. Koláž v rámečku získala definitivní ohraničení a často přestala být kompozičně funkční a bylo nutné koláž znovu přepracovat. Některé karty byly upravovány následně v počítači za pomoci počítačového programu Adobe Photoshop CS6. V balíčku jsou i karty, které jsou výjimkou a jsou zcela vytvořené jako počítačová grafika.

Po dokončení stanoveného počtu karet, se karty vyskládaly nejprve po jedné na jednu stránku v originální velikosti (74x105 mm + 5mm spadávek) v souboru v programu Adobe Indesigne CS6, kde se ke každé stránce nastavily spadávky a ořezové značky. Obrázek se umístil 5 mm od kraje tak, aby se vytvořil bílý rámeček. Soubor jednotlivých karet v originální velikosti byl uložen, exportován do PDF souboru 28 stránek. V dalším kroku se vytvořil nový soubor v programu Adobe Indesigne CS6, vhodný pro tisk k výrobě o velikosti stránky A4 se 4 obrázky-kartami se spadávkami a ořezovými značkami. Takto je připraveno pro tisk a v dalším kroku oříznutí sada 28 karet na sedmi stranách souboru s minimálními prořezy.

¹⁰ <http://www.hollandfestival.nl/nl/>

4.3.2 Zadní strana karet

Vzhled zadní strany karet je bez obsahu a barevně a vizuálně sjednocuje karty jedné sady. Vzhled zadní strany byl vytvořen v počítačovém programu Adobe Illustrator CS6. Pomocí různých geometrických tvarů a jejich transformací jsem nakonec dospěla k finální podobě plochy zaplněné opakujícími se šestiúhelníky. Při výběru z různých barevných a geometrických variant šlo především o docílení harmonického vztahu přední a zadní strany karty. V první variantě byla zadní strana jednobarevná s bílým podkladem nevhodná k barevnosti přední strany karty. V dalších variantách se ukázaly dvojbarevné návrhy působivější.

4.3.3 Dokončení karet

Největším úskalím tisku byl soutisk. Představa o tom, že by bílý okraj mohl být na obou stranách, byl vyloučený hned při prvním zkušebním tisku. Přesnost tiskáren při tisku se pohybuje někdy mezi 1-3 mm. Dodržet 5 milimetrový rámeček na přední i zadní straně karty při tisku je neproveditelné. Bylo tedy nutné u zadní strany zvolit variantu plochy bez rámečku a plochu nastavit větší než byla reálná velikost karty a karty oříznout podle přední strany.

Při dokončení sehrálo velkou roli výběr papíru. Vyzkoušela jsem bílý lesklý ofsetový papír, strukturovaný papír, kombinaci těchto dvou papírů a recyklovaný papír s hrubší strukturou povrchu. Recyklovaný papír působil příjemněji na dotyk a s gramáží 240 g měl nejvhodnější tloušťku, a proto byl použit k tisku a výrobě. Po vytištění byly rohy karet zaoblené na rohovačce a získávaly obvyklý karetní vzhled.

4.3.4 Notýsek, obal a list s pravidly

V pravidlech ke hře Piktim je zapotřebí, aby hráči zapisovali svá slova. Proto je ke kartám přidán notýsek, aby hráči nemuseli myslet na to, že potřebují papír na poznámky. Protože karty mají přesně velikost formát A6, není problém opatřit notýsek velikosti formát A6 a navrhnout mu nový přebal. Přebal vychází z designu zadní strany karty.

Stejně jako notýsek tak i karta pravidel hry je součástí karetní soupravy, zachovává velikost formát A6 a z jedné strany je použit design zadní strany karet.

Praktická část

Rozhodla jsme se vzhled obalu postavit do protikladu ke vzhledu karet a vytvořit obal vizuálně prostý a jednoduchý, praktický leč nevšední. Výběr materiálu na obal zdůraznil tento záměr. Rozhodovala jsem se mezi šedou papírovou lepenkou a hnědou vlnitou lepenkou. Karty jsou běžně uložené v krabičce plastové nebo papírové. Ostatní deskové hry mívají speciálně vytvořené krabice na míru, ve kterých jsou speciální místa pro herní pomůcky. Karetní hra PIKTIM se může stát výbavou vedoucích dětských skupin nebo oddílů nároky na opotřebením obalu jsou zvýšené. Z osobní zkušenosti vím, že běžné krabičky z papíru se v batohu snadno deformují, ohrané karty se do krabičky špatně skládají nebo že karty z krabičky do batohu vypadávají. Obvykle to pak končí tím, že si karty „zagumičujete“. V úvahu jsem vzala možnost, že sadu karet rozšířím a obal musí být flexibilní. Gumička jako spínací prvek se stala základním prvkem obalu. Ke kartám jsem se rozhodla přidat ještě notýsek na zapisování slov, který je důležitou pomůckou v karetní sadě. Notýsek si zaslouží své specifické místo i v obalu. Bylo třeba vymyslet princip krabičky, která by dokázala využít výhod gumového převazu. K finálnímu tvaru jsem dospěla po procesu vývoje a vytvoření několika prototypů -zkušebních maket.

Obal je tvořený z šedé vlnité lepenky 1,5mm tlusté doplněný o kloboukovou gumičku. Rozměr zavřené krabičky je 95x120x25mm. Rozměry jsou zaneseny ve výkresu přiloženém v příloze.

4.4 Pravidla hra Piktim

Piktim-VYPRAVĚČ

Počet hráčů:7-8

Průběh hry:

Hráč, který je na tahu, se pro dané kolo stává vypravěčem. Dále v textu bude tento hráč označován již jen jako VYPRAVĚČ.

Krok 1) Všichni hráči si vezmou jednu kartu z vrchu balíčku a nikomu ji neukazují.

Krok 2) Každý hráč se na svou kartu podívá.

Krok 2a) VYPRAVĚČ si na základě karty promýšlí svůj příběh.

Praktická část

Krok 2b) Ostatní hráči si na základě karty vymyslí výraz.



Výraz by měl vycházet z karty, nejlépe takový, který není pojmenováním obrazu na kartě, ale má přenesený význam.

Například: Slovo SRDCE nahradit slovem LÁSKA (OTEVŘENÁ LÁSKA)

Tip: Výraz by neměl být slovesem, měl by být složený maximálně ze dvou až tří slov.

Obrázek 1:Karta č.9

Krok 3) Hráči své výrazy napíší na papírek a předají VYPRAVĚČI.

Slova píší na papírek tak, aby slova neviděl nikdo jiný než VYPRAVĚČ.

Krok 4) VYPRAVĚČ má za úkol vymyslet příběh.

Příběh musí vycházet z jeho karty a zároveň obsahovat slova, která mu dali spoluhráči. VYPRAVĚČ vypráví příběh a dodržuje vypravěčské postupy (úvod, zápletku, rozuzlení).

Tip pro pokročilé: Lze začlenit i úvod, zápletku, vyvrcholení, kolizi a rozuzlení

Tip: Je dobré, když si hráč nechá chvíli na rozmyšlenou. Dobrý příběh je ten, který má všechny části, ale není příliš dlouhý.

Krok 5) VYPRAVĚČ přednese svůj příběh ostatním hráčům.

Krok 6) Poté co VYPRAVĚČ dovypráví svůj příběh, VYPRAVĚČ složí karty na sebe lícem na stůl a sejme z balíčku 3 další karty, položí je na karty hráčů a karty zamíchá. Po zamíchání vyloží karty lícem nahoru.

Krok 7) Hráči hádají kartu VYPRAVĚČE.

Praktická část

Proběhne bodování (viz bodování) a tím kolo končí. V následujícím kole se stává VYPRAVĚČEM další hráč v pořadí (například další hráč po směru hodinových ručiček).

Nové kolo začíná tím, že se všechny karty zamíchají a hráči si snímají znovu po jedné kartě.

Cíl hry:

VYPRAVĚČ se snaží vymyslet příběh tak, aby bylo nesnadné pro hráče poznat, ke které kartě se vztahuje. Zároveň ale je povinen spoluhráčům vysvětlit svůj myšlenkový pochod, pokud k tomu bude vyzván.

Bodování:

Pokud karta VYPRAVĚČE nebude nikým nebo naopak všemi označena, nezískává VYPRAVĚČ nic. Každý hráč, který uhodne kartu VYPRAVĚČE, získává po 1 bodu a VYPRAVĚČ za jejich hlas 2. Hráč, jehož karta byla někým zvolena, dostane 1 bod.

Piktim – Asociační hra (pravidla převzatá z referenční hry)

Počet hráčů: 4-5

„První hráč si vybere jednu ze svých 6 karet a popíše ji jedním slovem, případně větou, ale může ji i znázornit pantomimou, zazpívat písničku nebo popsat jakýmkoli jiným způsobem, a položí ji lícem dolů před sebe, aby ji ostatní hráči neviděli. Ti vyberou ze svých šesti karet tu, která nejlépe odpovídá popisu vypravěče. Ten karty zamíchá a lícem nahoru položí na stůl a ostatní hráči hlasují, která karta je vypravěčova.“(<https://cs.wikipedia.org/wiki/Dixit>)

Bodování: stejné jako u předchozí hry

Slepený příběh (Hra bez bodování)

Počet hráčů: 2-28

Každý hráč si vylosuje kartu. Jeden hráč začne vyprávět příběh, pomocí své karty. Má za úkol vymyslet úvod příběhu, po větě, či několika větách předá slovo spoluhráči, který

Praktická část

pokračuje v příběhu na základě své karty. Takhle hra probíhá až k poslednímu hráči, ten by měl příběh elegantně uzavřít.

Tip pro 2 hráče: Vezměte si každý dvě nebo tři karty a příběh. Střídejte do té doby, dokud vám nedojdou karty.

Kdo, s kým, co dělali, kdy, kde a proč.(Hra bez bodování)

Počet hráčů: 2-28

K tomuto způsobu hry je zapotřebí, aby každý hráč měl svou vlastní tužku a papír. Vyloží se na stůl 6 karet Zleva doprava se kartám určí kategorie 1. Kdo, 2. S kým 3. Jaká činnost 4. Kdy, 5. Kde, 6. Proč. Z každé karty vyberte to, co vás napadne s ohledem na to, ve které je kategorii (1. Kdo, 2. S kým, 3. Jaká činnost, 4. Kdy, 5. Kde a 6. Proč) a sestavte větu. Až budou všichni hotovi, přečtou si věty vzájemně. Můžete hlasovat o nejvtipnější nebo neoriginálnější větu. Hru opakujte, dokud vás neomrzí

5 Využití hry Piktim jako didaktické pomůcky

„Učební pomůcky jsou takové materiální didaktické prostředky, které k účinnějšímu dosahování cílů výuky přispívají svými didaktickými funkcemi. Na rozdíl od převážně nepřímého působení ostatních prvků systému materiálních didaktických prostředků působí pomůcky na učební činnosti žáka ve shodě se stanovenými cíli a v těsném vztahu k metodě

a formě práce přímo.“ „Pro žáka je pomůcka pramenem dvou typů informací, obsahových a interpretačních. • Obsahové informace souvisejí s vědním základem učiva (s poznatky, představami, pojmy, myšlenkovými operacemi, emocemi, hodnotami apod.). • Interpretační informace sdělují žákům, které obsahové informace mají vnímat, v jakém pořadí, jakým způsobem je mají zpracovat atd. Mohou mít rozmanitou podobu od jednoduchých (šipka, barevné zvýraznění, očíslování) přes rozličné pokyny, podněty, příklady, příkazy, instrukce či helpy až po prvky působící na pozornost, aktivitu, motivaci a emoce v rámci celkového přizpůsobení obsahu úrovni poznávacího procesu žáků.“ (str. 13-15; RAMBOUSEK, V.; Materiální didaktické prostředky)

V materiálu ¹¹ jsou popsány konkrétní výukové situace a je velmi přehledně zpracována metodika a terminologie zaměřená na přípravu výukové jednotky. Výukové jednotky mají jednotné schéma; 1- očekávaný výstup, 2-klíčové kompetence, které se ve výukové jednotce plní, 3-výchovné a vzdělávací strategie, 4-výuková situace, 5-návrhy na hodnocení žáků, učitele. V materiálu viz¹² jsou vyjmenované kompetence sledované RVP; kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní, kompetence sociální a personální, kompetence občanská, kompetence pracovní. V ukázkových výukových jednotkách jsou sledované kompetence jasně popsány ve všech částech popisu výukové jednotky a v popisu výchovné a vzdělávací strategie zvlášť.

Po prostudování materiálu viz ¹¹ viz ¹² a poučený kategorizací didaktických prostředků lze hru PIKTIM popsat následovně; karetní hra PIKTIM (28 karet v sadě) je učební, didaktická pomůcka, jejímž účelem není splňovat obsahové výukové cíle ve smyslu osvojování si vědeckých poznatků, spíše bude napomáhat myšlenkovým operacím, vyvolávat emoce a asociace. Interpretační informace jsou uloženy v pravidlech, v instruktáži, jak karty používat, aby splnily očekávaný výstup. Hra se doporučuje pro žáky druhého stupně základní školy a žáky střední školy.

¹¹ str. 13-18; RAMBOUSEK, V.; Materiální didaktické prostředky

¹² Str.5-8; KOLEKTIV AUTORŮ; Klíčové kompetence ve výuce na základní škole a gymnáziu

Didaktická část

Podle schématu k vypracování výukové jednotky lze popsat karetní hru PIKTIM takto;

Očekávaný výstup: Žák formuluje ústně ve formě příběhu asociace získané prostřednictvím učební pomůcky sada karet s kolážemi s cílem vzdělávací oblasti jazyk a jazyková komunikace. Formulovat příběh z asociací vede k rozvoji 2. části klíčové kompetence komunikativní - naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje.

Pomůcky: Sada 28 karet s kolážemi

Motivace: Přečíst krátký příběh. Ukázat na příběhu události, které tvoří příběh. Ve skupině si zkusit hru zahrát nanečisto, aby se hráči zbavili ostychu.

Výchovné a vzdělávací strategie: Při plnění úkolu žáci naplňují kompetence komunikativní a kompetence sociální. Animátor (učitel, vychovatel) plní úlohu moderátora při spolupráci hráčů/žáků ve skupině, hráči si v první fázi hry pomáhají při hledání zápletky, vhodné slovní zásoby.

Karty jsou vhodné pro potřeby volnočasové pedagogiky. Z hlediska rozvoje komunikace je vhodné hru zařadit do programu schůzek oddílů volnočasových subjektů¹³ všech kategorií školního věku. Volnočasovými subjekty jsou míněna hlavně sdružení všestranného obsahu¹⁴ jako jsou například oddíly Junák a turistické oddíly. Prostředí tohoto typu mají nespornou výhodu ve formě vedení. Kolektiv je menší, animátor¹⁵ zná kolektiv z mnoha úhlů díky rozmanitosti programu, které sám připravuje. „*Animativní přístup poskytuje dostatek prostoru pro pocit osobní svobody, zároveň však vymezuje požadovaná pravidla chování po vzájemné dohodě. Dává prostor pro nápaditost, aktivitu, iniciativu účastníků.*“ (str. 150; BENDL; Vychovatelství)

I rodič sám se může stát pro své dítě animátorem a použít hru jako motivaci a podnět ke komunikaci. „*Nejlépe funguje pojetí výchovy jako procesu, na kterém se vychovávaný aktivně podílí, nebo jako vzájemné působení vychovávajícího a vychovávaného*“ (str. 28; BENDL; Vychovatelství). Jde hlavně o vzájemnou interakci mezi rodičem a dítětem. Rodič může hru lehce směřovat k tématům, o kterých chce s dítětem mluvit. Dítě ve zpětné vazbě může rodičovi ukazovat, jak chápe svět, a rozhovor může být pro zúčastněné užitečný,

¹³ Označení pro volnočasová pedagogická zařízení všech kategorií. (str. 130; BENDL; Vychovatelství)

¹⁴ str. 145; BENDL; Vychovatelství

¹⁵ „Jedním z výchovných postupů, které se v rámci pedagogického ovlivňování volného času úspěšně uplatňuje, je animace.“ (str. 150; BENDL; Vychovatelství)

Z toho slovo animátor, který „muže být velkou autoritou, kterou však uplatňuje nenápadně, neformálně.“ (str. 150; BENDL; Vychovatelství)

otevřený a objevný. Hru lze použít jak k ukrácení dlouhých chvil při cestování tak jako svébytnou činnost při prožívání společných rodinných chvil.

Hra Piktim zvláště určená pro potřeby výuky a vzdělávání ve formě projektů. Je zamýšleno ji využít ve vyučovacích hodinách ve škole. Očekávanými výstupy projektů je předvedení mluveného projevu, vytvoření nové karty nebo krátkého animovaného film a projekty se liší motivací a výukovou situací.

V dalším textu jsou projekty popsány podrobněji a jsou opatřeny reflexí v případě vyzkoušeného projektu.

5.1 Využití ve výuce českého jazyka

„Jedním z cílů ve výuce jazyků a komunikační výchově je „vést žáky k všestranné, účinné a otevřené komunikaci“ (str.4; část C; Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání¹⁶)

Obě varianty her jak asociační, tak příběhová se dají použít při výuce jazyka samy o sobě. Podle rámcového vzdělávacího programu by výuka jazyků měla žáka vybavit *„takovými znalostmi a dovednostmi, které mu umožňují správně vnímat různá jazyková sdělení, rozumět jim, vhodně se vyjadřovat a účinně uplatňovat i prosazovat výsledky svého poznávání.“* (str.12. část C, RVP) Karty mají takové vlastnosti, které napomáhají plnit zmíněné požadavky a hru mohou hrát žáci základní školy. Žáci se mohou učit sami od sebe nápodobou a formou hry. Každý má zažitou různou slovní zásobu a větnou skladbu. Každý z nás má díky neopakovatelnému sledu životních zážitků jiné asociace.

Karty jsou koláže z mnoha obrázků a symbolů s nejednoznačnými významy, které působí nahodile a nelogicky. Každý žák je vyzván kartou ke své vlastní asociaci a ukazuje své myšlenkové postupy. To může být ve zdravém kolektivu nejen zdroj zábavy, ale i druh psychohygieny. Děti před pubertou jsou většinou bezprostřední. Děti v pubertě procházejí obdobím změn tělesných i mentálních, které s sebou mohou přinést určité sociální zábrany, a člověk se obecně vůči světu uzavírá a snaží se sám sebe chránit. Žák může mít trému a strach z mluvení a vyjadřování se před svými vrstevníky. Role učitele nebo vychovatele je koordinovat hru, povzbuzovat k vyjádření se a chválit za účinnou účast. Učitel určí pravidla

¹⁶ Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání – dále v textu uváděno jen jako RVP

Didaktická část

ke hře, jako například: *“V příbězích používejte jen zavedené spojení a nevymýšlejte příběhy vymykající se přírodním zákonům”*, a v průběhu hry usměrňuje, napomáhá vyjádření. Učitel může upozornit žáky na způsob jejich projevu a vést je k čistému vyslovování projevu a dostatečné hlasitosti. Například může poukázat na to, že žáci používají slovní výplň nebo příliš křičí. Pokud se podaří učiteli, aby se většina žáků svobodně, bez trémy a slušně vyjadřovala a vyprávěla své příběhy, ať už jsou jakékoliv, je pravděpodobné, že žáci naplní požadavky rámcového vzdělávacího programu v bodě: *„získávání sebedůvěry při vystupování na veřejnosti a ke kultivovanému projevu jako prostředku prosazení sebe sama.“*(str.13; část C, RVP)

Příběhová varianta je vhodná k zařazení do výuky po výkladu literárního žánru dramatu. Asociační varianta je vhodná k zařazení do výuky k motivaci žáků před kreativní literární činností. Podle rámcového vzdělávacího programu hra může napomoci naplnění očekávání v oblasti „Komunikační a slohová výchova“ pro druhý stupeň základní školy. Zvláště pak v bodech:

Žák...(platí pro všechny následující body)

- *dorozumívá se kultivovaně, výstižně, jazykovými prostředky vhodnými pro danou komunikační situaci*
- *odlišuje spisovný a nespisovný projev a vhodně užívá spisovné jazykové prostředky vzhledem ke svému komunikačnímu záměru*
- *uspořádá informace v textu s ohledem na jeho účel, vytvoří koherentní text s dodržováním pravidel mezivětného navazování“* (str.16; část C, RVP)

Karty mohou žákům pomáhat jako nápověda při hledání zápletek a probouzení fantazie například při psaní textu. Brainstorming s pomocí karet může navést na originální slovní spojení, která by pouhým uvažováním a přemítáním o zadání žáky nenapadla.

5.1.1 Větná skladba

Námět: Procvičování větné syntaxe

Didaktická část

„Skladba (syntax) – nauka o mluvnické (formální) a významové stavbě vět a souvětí, o výstavbě souvislých textů.“(str. 106; SOCHROVÁ, Marie. Český jazyk v kostce)

Konkrétní výuková situace: Učitel uspořádá třídu tak, aby žáci seděli do půlkruhu otevřenému k tabuli nebo jinému místu, kam lze viditelně psát. Na jednom konci půlkruhu hra začíná. První žák vylosuje, sejme jednu kartu. Žák vytvoří na základě karty holou větu. Každý další žák v řadě rozvine větu o rozvíjející větný člen. Na konci si větu sepíše a provedou na základě vytvořené věty větný rozbor.

Věk: 12-14 let (odpovídá výuce v osmém ročníku základní školy)

Motivace: Tato hra může fungovat ve dvou variantách. Jedna varianta na procvičování větných členů a druhá varianta na procvičování stavby souvětí. Nejprve je nutné osvojit si pojmy: větný člen, věta, věta rozvinutá, věta holá, souvětí, souvětí souřadné a souvětí podřadné. Věta holá se dá takřka do nekonečna díky generativní gramatice rozvíjet.

Časový plán hodiny: 1x45 minut - vyučovací hodina

Příklady:



Obrázek 2; Karta č.9

Láska prochází žaludkem.
Velká láska prochází žaludkem.
Velká láska prochází vždy žaludkem.
Velká láska prochází vždy nelidsky bezedným žaludkem.
Má velká láska prochází vždy nelidsky bezedným žaludkem.
Má velká láska prochází vždy tvým nelidsky bezedným žaludkem
Má velká skrytá láska prochází vždy tvým nelidsky bezedným žaludkem.



Obrázek 3;Karta č.1

Kouzlo přichází.
Kouzlo přichází nečekaně.
Tajupné kouzlo přichází nečekaně.
Tajupné kouzlo s kočkou přichází nečekaně.
Tajupné kouzlo s kočkou přichází v představení nečekaně.
Tajupné kouzlo s kočkou přichází v představení nečekaně pokaždé v jiný okamžik.
Tajupné kouzlo s kočkou přichází v představení nečekaně pokaždé v jiný okamžik.
Tajupné kouzlo s kočkou přihází v představení mladého a nadějného iluzionisty nečekaně pokaždé v jiný okamžik.

Konkrétní výuková situace: Žáci se učí okamžitě reagovat na podnět svých spolužáků. Postupné rozvíjení věty názorně představuje probíranou látku a zábavnou formou ji procvičí.

Hodnocení úkolu: Žáci provádějí větný rozbor samostatně. Ti, kteří provedou větný rozbor správně, mohou být hodnoceni na výbornou.

Vazba na RVP: Dítě si upevňuje významové vztahy gramatických jednotek ve větě a v souvětí.¹⁷

5.2 Využití ve výuce cizího jazyka

Při seznámení se s teorií sémiotiky je možné chápat používání slova jako sdělení a pojmenování zkušenosti s reálným světem věcí a situací. Jestliže cizí jazyk je jazyk lidí z podobného kulturního prostředí, dá se očekávat, že znaky reprodukováné obrazem budou vnímané ve stejném významu s jinou zvukovou podobou. Ve výuce cizího jazyka v euroamerickém kontextu se předpokládá podobná znaková zkušenost a karty a obrazy na nich mohou přispět k připojení slova v jiném jazyce k danému znaku. Obrazy znaků nejsou samozřejmě jedinou možností jak se učit významům slov v cizím jazyce. Prostor školní třídy je odtržen od skutečných prožitků a zkušeností pokus-omyl v reálném životě a často nedopřeje emoce, ze kterých se rodí zkušenosti. Karty mohou sloužit k motivaci pojmenovávat znaky v cizí řeči a stimulaci představivosti. Běžnou praxí na školách je memorování jednotlivých slov. Pokud si máme nějaké slovo osvojit, musí v nás podmíněně vyvolat zkušenost znaku. Když se řekne stůl, člověk si zkrátka představí desku položenou na čtyřech nohách. Úplně stejná představa se člověku vybaví u slova „table” nebo „der Tisch”.

5.2.1 I like/I dislike

Očekávané výstupy: Úkol procvičující konverzační obraty zaměřené na vyjádření preferencí. Žáci ovládají procvičované slovní fráze, dokážou je samostatně a kreativně používat. Práce ve skupině vede k vzájemnému naslouchání.

Konkrétní výuková situace: Učitel rozdá každému žákovi po jedné kartě. Při vytváření vět žáci vychází z námětu na kartách. Žáci si ve dvojicích nebo jako celá skupina vyberou kartu. Učitel nebo jeden z dvojice začne diskuzi otázkou: „What is your opinion on this picture? Do you like it? Why do you like/ dislike it?“ Dále pak následuje vyjadřování preferencí pomocí nabídnutých frází.

Věk: Věk žáků se odvíjí od jazykové úrovně žáků. Aktivita je vhodná již pro žáky jazykové úrovně A1/A2 (Společný evropský referenční rámec pro jazyky).

¹⁷ Str.9; část C; Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání; 2005

Motivace: Učitel vypíše fráze spojené s procvičovaným jevem:

I like/dislike, I prefer, I like, I can bear, I hate, My opinion is atd.

Časový plán hodin: 10-15 minut

Hodnocení úkolu: Učitel hodnotí aktivitu jednotlivých žáků. Pokud aktivita probíhá ve skupince, učitel hodnotí gramatickou správnost vět.

Vazba na RVP: Žák na druhém stupni ovládá jednoduchá sdělení a jednoduchým způsobem se domluví v běžných každodenních situacích.

5.2.2 Picture game

Očekávané výstupy: Hra slouží k procvičování slovní zásoby, kterou si žáci na základě karet sami vytvoří. Žáci si zábavnou formou práce ve skupině rozšíří slovní zásobu. Nutnost dohody ve skupině a vystupování jako celek vede k přirozenému hledání kompromisů. V rámci soutěže se žáci učí vyhrávat a prohrávat.

Konkrétní výuková situace: Ke hře je zapotřebí, aby se karty z rubu opatřily štítky a popíší čísla, která budou sloužit pro kontrolu správných odpovědí. Učitel rozdělí žáky na dva týmy, které spolu soupeří. Do každé skupiny se přidělí půlka balíčku karet.

Aktivita má více fází, ve kterých hra eskaluje. První fáze slouží k seznámení se s kartami. Skupiny si na papír napíší číslo a slovo a slovní spojení ve vyučovaném cizím jazyce, které je ke kartě napadne a na kterém se žáci shodnou v rámci své skupiny Slovo nebo slovní spojení se snaží vymyslet tak, aby nebylo na první pohled jasné, o kterou kartu se jedná. Obě skupiny vymyslí seznam slov nebo slovních spojení a napíší je k číslům příslušných karet na papír. Jedna skupina začne - ukáže druhé skupině všechny své karty a vyskládá je do řady. Skupina, která hádá, má čas na prozkoumání karet. Pak vybraný mluvčí skupiny čte pomalu seznam. Seznam se čte jen jednou a po přečtení slov se hádající skupina snaží přiřadit správnou kartu ke slovnímu spojení. Hádající skupina se musí rozhodovat okamžitě. Pokud se jim to podaří, získávají bod a karta se přemístí na hromádku uhodnutých karet. Karty, které jsou označeny mylně, se vyjmou z řady a položí se mimo stranou řady karet. Za kartu skupina již nemůže dostat body. V seznamu však je stále slovo, které ke kartě patří. Pokud se tedy přečte výraz, který patří již jednou chybně označené kartě, hádající skupina ji

Didaktická část

může označit. Druhé označení karty již jednou chybně označené ležící mimo řadu je bez bodového zisku. Na konci se spočítá počet na poprvé uhodnutých karet. Skupiny se vymění, ta co četla seznam, se stává hádající skupinou a ta co hádala, ukáže své karty a za stejného postupu čte svůj seznam slov nebo slovních spojení.

Ve druhé fázi už žáci znají karty. Hra se opakuje stejným způsobem, s tím rozdílem, že žáci, musí ke kartám vymyslet celé věty, které musí být gramaticky správně.

Třetí fáze slouží jako doplněk k dvěma přechozím hrám a jako způsob jak upevnit slovní zásobu. Hra se hraje stejně jako bingo. Skupina žáků se rozdělí na čtyři skupiny. Rovnoměrně se jim rozdělí balíček. Učitel pak čte seznam slov nebo vět, vytvořený samotnými žáky z předchozích her. Ten, kdo má kartu, která patří ke slovu nebo větě, otočí svou kartu lícem na stůl. Učitel zkontroluje, zda je to správná karta podle čísla na rubu, a čte další výraz. Ten, kdo bude mít otočené všechny karty lícem na stůl, zvolá *Bingo!* A stává se vítězem.

Věk: univerzální

Motivace: poučení jak hledat ve slovníku, jak využít informací ve slovníku ke správné výslovnosti, pořádek slov ve větě

Časový plán hodin: 2 x 45 minut, 2 vyučovací hodiny

Hodnocení úkolu: Na konci se vyhodnotí bodový zisk skupiny.

Vazba na RVP: Žáci se učí všestranné komunikaci a tvořivému myšlení. Žáci si vytváří slovní zásobu do tematických okruhů.

Tip pro učitele: Je vhodné mít při ruce slovník anebo se nezdráhat být slovníkem. Není vhodné v tuto chvíli učit děti zodpovědnosti a odpovídat jim větou „ Najdi si to do příště“. To pozastavuje spontaneitu, která je v těchto hrách žádoucí. Je dobré si slova zapisovat a na konci aktivity je třeba zopakovat.

Reflexe:

Den zkoušky: 3.6.2016

Aktivitu jsem vyzkoušela ve druhém ročníku na Pražské taneční konzervatoři a střední odborné škole, s.r.o v Praze.

Jednalo se o skupinu 14 žáků, chlapců a dívek. Aktivitu jsem provedla ve spolupráci s učitelkou anglického jazyka Ing. Marcelou Zavřelovou, která hodinu podle mých instrukcí moderovala a moje role spočívala v pozorování. Aktivita se odehrála ve dvou vyučovacích hodinách při výuce anglického jazyka. Děti se rozdělily do skupin podle svého uvážení. Rozvržení lavic ve třídě se přizpůsobilo pro potřeby práce ve dvou skupinách. Srazily se vždy dva stoly, a to tak, aby se skupiny navzájem nerušily. Vymýšlení slov bylo časově omezené na 10 minut u slov a u vět na 15 minut. Další časová omezení nebyla a hra se odehrála podle tempa žáků



Obrázek 4



Obrázek 5



Obrázek 6

Výsledné hodnocení:

Skupiny vykazovaly rozdílný charakter: První skupina byla spíše studijního charakteru. Bude se dále v textu dále označovat, jako studijní. Byla to dívčí skupinka s jedním chlapcem, který se v první části do průběhu příliš nezapojoval. V druhé části při vymýšlení vět byl již více aktivní. Skupina byla při práci semknutá a více uzavřená. Komunikace probíhala tiše a tak, aby žáci nebyli slyšeni soupeřovou skupinou. Při prvním kole studijní skupina nebyla spokojená se svou taktikou vymýšlení slov. Zdálo se jim, že jsou slova příliš přímočará. Nestudijní skupina při hádání příliš riskovala a to se jim nevyplatilo. Studijní skupina byla při hádání naopak koncentrovaná a rozvážná. Jejich píle jim nakonec při hádání dopomohla k vítězství v první fázi hry, i přes netaktický výběr slov.

Didaktická část

Druhá skupina byla praktičtějšího charakteru. Byla složená z většiny z chlapců, vůdčí role se ale přesto ujala dívka, která byla rázná, a bylo vidět, že s ostatními chlapci tvoří jádro skupiny, které udává trend zbytku třídy. Po přednesení pravidel se soustředili na motiv matení druhé skupiny. I přesto, že se pokoušeli být záložní, moc se jim nedařilo. Skupina pracovala nepokrytě, nijak se neuzavírala. Ve větách nestudijní skupina zvítězila, protože tvořila obecné otázky typu: „Kam odchází?“, které se prakticky dají přiřadit ke každé kartě. To druhou studijní skupinu nakonec zmátlo, protože měli problém kartu přiřadit. Druhé kolo se protáhlo do přestávky, dívky hru dokončili a kluci hru vzdali a odešli na přestávku. Dívky ze studijní skupiny hru dokončili ze zvědavosti, protože je zajímalo, jaké důvody a myšlenky vedly druhou skupinu k větám, které vymyslela.

Přednosti

Karty splnily svou úlohu, protože karty studenty překvapily. Obrázky pro ně byly částečně nesrozumitelné. Zadaný úkol je však nutil k pozorování obrázků a k vymýšlení strategií, jaké slovo přiřadit k dané kartě. Hra posiluje vizuální gramotnost. Nejednoznačnost karet a jejich vizuální rozmanitost zapříčinila, že se studenti byli nuceni dohodnout, který z výjevů, které každého z nich napadaly, je ten nejméně pravděpodobný, a mohl by vedlejší skupinu zmást. Docházelo tak ke kooperaci ve skupině a hledání společného východiska.

Docházelo zde také k předpokládanému vzájemnému učení nových slov. Při vymýšlení vět, studenti diskutovali nad gramatickými jevy a sami od sebe projevovali zájem se dozvědět, které tvary slov a větné skladby jsou správné. Sami od sebe oslovovali učitele.

Nedostatky

Nedostatkem se může jevit délka trvání hry, kdy hráči nebyli v tempu plnění úkolu omezováni, a chyběl čas potřebný na hodnocení. Učitel v roli animátora může tempo splnění úkolů určovat tak, aby zbyl čas na hodnocení žáků vzájemně, hodnocení hry a vyjádření pocitů a zážitků, které jim hra přinesla.

5.3 Využití ve výtvarné výchově

„Výtvarná role našeho oboru¹⁸ staví na vcítění se a uvědomování si vlastních reakcí. Uvědomování si sebe sama, křehkého dění ve vlastním nitru a reflektování vnímaných postřehů a zážitků otevírá cestu k poznání světa.“ (str. 13; ROESELVÁ, Věra. Didaktika výtvarné výchovy V)

5.3.1 Piktim remake

Námět: „Koláž patří k nejsvobodnějšímu vyjádření: může použít ji i naprostý laik a výtvarný analfabet.“ (Str.7 KAREL TEIGE; Surrealismus koláže)

Očekávané výstupy: Cílem aktivity je zahrát si hru v kolektivu. Kolektivní spolupráce motivuje k dokončení společného celku. Je důležité si nechat časový prostor na hru karetní hry. Není nutné, aby hra hrála bezprostředně po aktivitě. Učitel může přinést karty na jednu z dalších hodin. Aktivita by neměla být uzavřena bez praktického vyzkoušení výrobku.

Hodnocení úkolu: U žáka se hodnotí přístup k aktivitě.

Konkrétní výuková situace: Žáci budou mít za úkol pomocí koláží vyrobit svojí vlastní verzi hry Piktim

Výtvarná technika: koláž

Věk: Žáci Druhého stupně ZŠ, SŠ

Motivace/Libreto/ výtvarně kulturní kontext: Při zadání této výtvarné činnosti není vůbec zapotřebí, aby děti věděly, že již existuje taková hra a jakou má vizuální podobu. Je vhodné se zde uvádění vizuálního příkladu hry Pktim nebo Dixit úplně vyhnout. Ovlivnění ať už jakýmkoliv příkladem není na místě. Zmínit hry samozřejmě lze pro přiblížení nebo nastínění typu hry. Děti, které hry znají, protože je již někdy hrály, vědí, že jde o imaginativní a asociační pochody a nebude jim dělat problém se odpoutat od již zažitých vizuálních představ. Pokud bychom hry ukázali jako příklad, mohou se děti příliš upnout na jejich vizuální stránku,

¹⁸ Našeho oboru je myšleno oboru výtvarné výchovy.

byť jen v potřebě splnit úkol podle učitele správně, a budou tak ochuzeny o volnost ve tvorbě. U tohoto typu karetních her je pak důležité jejich užití, které si dává za cíl odemknout dveře fantazie.

Výtvarná aktivita by měla navazovat na výklad symbolismu a surrealismu nebo by měla být těmito směry uvedena. Symbolismus jako směr, který se vymezil vůči „nudnosti“ a všednosti námětů naturalismu a realismu. Svým pojetím vychází z filosofie A. Schopenhauera, který viděl v umění jeden způsob úniku z utrpení od reálného světa, ve kterém jsme puzeni nezastavující se vůlí k životu¹⁹. Umění dopřává odpoutat se od toho nikdy nepřestávajícího napětí a dovoluje nám uniknout a stát se součástí bezčasí. *„Symbolismus v umění měl shrnout určité principy –umělecké dílo by mělo být zároveň ideové, to znamená znázorňující ideu, symbolické, to je vyjadřující tuto ideu prostřednictvím tvarů, a syntetické, aby se těmto tvarům dostalo obecného významu. Mělo by být ještě subjektivní, dekorativní, emotivní a mělo by rozechvívat duši.“* (artmuseum.cz) Symbolismus se nejprve objevil v literatuře vycházející především z období romantismu. A navazují na něj například směry jako je surrealismus nebo expresionismus

Pomůcky: Staré časopisy, barevné papíry, barevné pauzovací papíry, čtvrtky, nůžky, lepidla, pravidla hry Piktim, foťák

Průběh výukové jednotky: Nejprve proběhne krátká motivace ve skupině. Žáci dostanou za úkol vzpomenout si na svůj sen, a pokud si své sny nepamatují tak nějaký, který jim někdo vyprávěl. V diskuzi žáci sny vyloží a pokusí se charakterizovat, co sny mohou symbolizovat. Pokud by nálada ve třídě nebyla nastavená k volné diskuzi, skupina by byla složená z dětí, kterým by téma připadalo příliš intimní, je také možnost využít snáře. Po této diskuzi učitel zadá aktivitu. Budou se vyrábět karty pro asociační způsob hry s pravidly ke hře Piktim. Každý žák vyrobí pomocí techniky koláže na formát A5 dvě karty snového charakteru. Tedy takové, které vychází z reality, ale současně ji nějak narušují. Žáci si, podle toho jak jsou zvyklí, zvolí postup práce. Spontánní hledání vhodných námětů v časopise nebo skicování kompozice a následné hledání, všechny postupy jsou správné. Je dobré upozornit žáky, že pro zachování konzistentního celku je žádoucí, aby se vyhnuli používání kresby linií a jiných kresebných technik, byť jen pro dokreslení koláží. Po dokončení výtvarné činnosti se učitel rozhodne, jak aktivitu zakončí. To také záleží na časové dotaci na aktivitu. Pokud je času

¹⁹ SCHOPENHAUER, Arthur. Svět jako vůle a představa. Pelhřimov: Nová tiskárna, 1998. ISBN 8090191649.

Didaktická část

málo, může zůstat rub karet bílý nebo lze na zadní stranu nalepit barevný papír. Pokud je času víc a učitel má chuť pomoci žákům hru adjustovat a dovést ji k podobě užitého uměleckého předmětu, pak je na místě aby se všechny karty buď nafotily, nebo naskenovaly. Učitel jako neutrální osoba a garant aktivity má možnost vytvořit rub karty. Pak by se obrázky karet vytiskly na tvrdší papír. Rub by byl vytištěn tolikrát kolik je karet a následně by se sprejovým lepidlem slepil rub a líc.

Časový plán hodin: 1-2 vyučovací jednotky 2x90 minut

Příklad: Viz. praktická část.

Hodnocení úkolu: U žáka se hodnotí přístup k aktivitě.

Vazba na RVP: Aktivita pomáhá naplňovat tyto očekávané výstupy rámcového vzdělávacího programu:

- *„užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie*
- *vybírání, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření*
- *rozlišuje působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu*
- *porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů*
- *ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci“*

(str. 65; část C, RVP)

5.3.2 Obrázky v pohybu

Námět: Úvod úkol do techniky animace

Očekávané výstupy: S použitím programu pro práci s videi vytvořit animovanou sekvenci. Žáci se učí práci v kolektivu, kde mají přidělenou roli.

Konkrétní výuková situace:: Úkolem je na základě karet vytvořit jednoduchý příběh. Ten rozfázovat do jednotlivých obrazů. Připravit si materiál pro animaci a příběh animovat.

Výtvarná technika: plošková animace na základně reprodukcí koláží z karet

Věk: Žáci ZŠ, SŠ

Motivace/ Libreto/ výtvarně kulturní kontext: Tato aktivita vychází ze hry Piktim. Karty budou soužit jako formální výchozí bod pro animaci. Animace je technika, která potřebuje pokročilejší technické vybavení v dnešní době dostupné na většině škol. Využití karet, které ve svých pravidlech cílí na příběh, je dobrým odrazovým můstkem. Karty tak mohou posloužit k vybudování jednoduché příběhové osy.

Pokud tato aktivita bude první setkání s animací pak je nezbytně nutné dětem ukázat, jak animace funguje z technického hlediska. Jak vznikne rychlý pohyb a jak docílíme pomalého pohybu. Kolik snímků je zapotřebí za jednu vteřinu tak, aby oko přijalo iluzi, že jsou tyto jednotlivé obrázky v pohybu.

Aktivitu lze z výtvarně kulturního hlediska namotivovat různými způsoby. První je jít po formální stránce věci. Lze ji začlenit do výkladu animace jako praktický nácvik. U mladších dětí se mohou ukázat příklady z klasických českých Večerníků – Rákosníček, Krteček atd. Metodu ploškové animace používal například Terry Gilliam člen skupiny Monty Python, který by byl vhodný pro starší děti. Další možností, pokud bychom chtěli českého zástupce podobného stylu, by se nabízel Jan Švankmajer.

Na druhou by se dalo lehce navázat motivace se sny a šla by teda více po obsahu. V tom případě by byl vhodný surrealismus jako směr, který se hledá a bloudí v lidském podvědomí, tak jak jej představil Sigmund Freud.

Didaktická část

Pomůcky: Vytištěné/ okopírované karty Piktim, nůžky, snímatelná a opět použitelná hmota (slangově žvýkačky) barevné papíry, bílé papíry, tužka, větší tvrdší papír sloužící jako podložka, fotoaparát se stativem, lampička, a počítačový program pro práci s videosekvencemi

Průběh výukové jednotky: Žáci se rozdělí do skupinek maximálně po čtyřech. Každá skupinka si vylosuje jednu kartu. Na základě karty si vytvoří jednoduchý příběh. Pak děti kartu rozstříhají a vytvoří z ní, co budou potřebovat: např. prostředí, nebo si z karty vystříhnou svého hrdinu. Ostatní věci potřebné pro příběh si vystříhají z barevného papíru nebo barevného pauzovacího papíru. Na papír, který slouží jako podložka, se nalepí pomocí opětovně lepící hmoty pozadí. Na něj se položí obrázky, které se budou hýbat. Foťák se upevní do stativu, tak aby zabíral celý vytvořený obraz. S foťákem se od prvního snímku již nesmí hýbat. Učitel by měl znát nastavení foťáku, aby ve výsledku nekolísala teplota a expozice jednotlivých snímků. Pak si skupina žáků rozdělí role. Jeden žák bude fotit a hlídat, že na snímku není nic nežádoucího, Další žák bude hlídat „příběh“ a ostatní žáci budou posouvat objekty. Až skupinky své animované příběhy dokončí s pomocí učitele je nahrají do počítače.

Časový plán hodin: 1 vyučovací jednotka 90 minut

Hodnocení úkolu: Nakonec děti prezentují své animované sekvence. Učitel hodnotí promyšlenost a propracovanost animace.

Vazba na RVP: Aktivita pomáhá naplňovat tyto očekávané výstupy rámcového vzdělávacího programu:

„užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích - počítačová grafika, fotografie, video, animace“ (str. 65; část C, RVP)

Reflexe:

Den zkoušky: 25.5.2016

Aktivitu jsem aplikovala v hodině výtvarného tvoření. Tento kurz vedu teprve čtyři měsíce. Skupinu tvoří dva žáci, chlapec S. (12 let) a dívka M. (6 let). Je paradoxně těžké učit výtvarnou výchovu v tak malém počtu žáků. Vytvářet aktivity, které by zabavily žáky s tímto genderovým a věkovým rozdílem, je těžší než by se mohlo na první pohled zdát. Ve větší skupině, by mohla probíhat přirozená kooperace a žáci by se mohli vzájemně inspirovat. Na jednu stranu jim učitel může věnovat plnou pozornost, na druhou jsou žáci svazováni pocitem, že jsou neustále pod dozorem. Využila jsem faktu, že se jako učitel můžu žákům plně věnovat a rozhodla se vyzkoušet aktivitu Obrazy v pohybu.



Obrázek 7



Obrázek 8

Průběh výukové jednotky: Nejprve jsem uvedla, že budeme tvořit animaci na základě karet. Pak jsem vysvětlila, co to animace je a jak probíhá její výroba. Ukázala jsem dětem fotoaparát na stativu a vysvětlila jsem, jak se s ním pracuje. Přinesla jsem tři karty Piktimu vytištěné barevně na formát A4.

Didaktická část



Obrázek 9



Obrázek 10

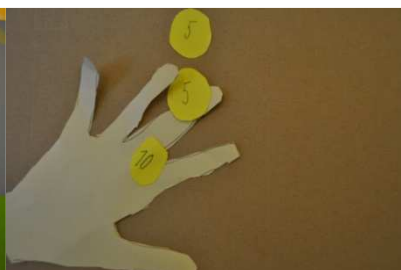


Obrázek 11

Nechala jsem žáky vybrat jednu. Žáci si vybrali první kartu. Na základě karty si vytvořili jednoduchý příběh: „Šli dva kamarádi do obchodu, kde si koupili balónek.“ Příběh jsme si rozdělili do obrazů. Chlapec S. využil svých předchozích zkušeností s animací a rozhodl, že využijeme filmového detailu. První část ukazuje, jak dva lidé jdou do obchodu. Pak přijde detail na ruce, kde lidé platí neznámému prodávачovi a dostávají balónek. Celá animace je uzavřená obrazem, kde dva lidé odcházejí z obchodu s balónkem.



Obrázek 12



Obrázek 13



Obrázek 14

Následně jsme se společně zamysleli, které části karty využijeme a které si budeme muset vyrobit. Z karty jsme využili dvě postavy a balónek. Pozadí si vytvořili z barevných papírů a vyrobili jsme obchod, ruce a peníze. Při samotné animaci se žáci střídali v animování a focení. Po dofocení všech snímků jsem fotky přenesla do počítače a vytvořila z nich krátký film. Žáci tak měli možnost okamžitě vidět, co se jim povedlo vytvořit. Na závěr jsme se domluvili, kterou hudbu použijeme jako podklad. Film i s hudbou a titulky jsem vyexportovala a poslala emailové adresy rodičů.

Výsledné hodnocení:

Dětem nedělalo problém na základě karty vymyslet jednoduchou osnovu, které se pak držely. Děti spolupracovaly a samy si rozdělávaly úkoly. Animace pro ně byla zajímavá a nová aktivita. Na konci hodiny se projevilo, že animace je náročná na trpělivost. Záběr na konci filmu je uspěchaný, nedbale provedený a s chybnými snímky, kde jsou vidět ruce, protože již děti nebyly tolik koncentrované. Děti udivilo, kolik práce stojí jen 15 vteřin animovaného filmu. Pro účely hodnocení hry jsou vytvořeny anketní lístky, z kterých jsou nashromážděná data a informace.

6 Závěr

Bakalářská práce zkoumala Náhodnost v grafickém umění. Náhodnost lze hledat například v technice tvorby grafického díla samotného. *"Mraky nejsou koule, hory nejsou kužele, blesk se nešíří po přímce. Fraktální geometrie je obrazem vesmíru, který je hrbolatý, nikoliv rovný, a podřobaný nikoliv hladký. Je to geometrie důlků, jamek a hrbolů, pokřivenin, spleť a deformací."*²⁰ (Benoit Mandelbrot) Jinými slovy člověk přiznává, že všechno se nedá 100% naplánovat, nařídit, narýsovat, předpovědět. V této práci byla náhodnost v grafickém umění naplněna při tvorbě hracích karet pomocí koláže. Proces tvorby takové karty je nahodilý při výběru objektů, které se v koláži použijí.

Karty jako objekt grafického umění byly použity k vyvolání asociací a sledu představ u náhodně vybrané skupiny lidí, kteří měli na základě takového podnětu vyslovit krátký příběh. Neurčenost obrazů na kartách měly napomoci k navození nenucené nálady, ztráty zábran, překonání trémy při prezentaci sebe sama.

Karty byly použity například ve skautské skupině 31.května.2016. Hra byla na zkoušku zapůjčena do skautského oddílu Keya (oficiálně: Junák - český skaut, 7. středisko Blaník Praha, z. s., oddíl Keya) jako zaměstnání na schůzce. Cílem bylo vyzkoušet srozumitelnost pravidel bez dozoru tvůrce hry, hranici stárí dětí a zábavnost. Z průběhu celé akce byla sepsaná krátká reportáž vedoucího skautského oddílu Filipa Kornelia Pelanty. Filipovi je 22 let, je studentem 3. ročníku biologie na PŘF UK. Filip je skautem 15 let a družinu vede šestým rokem. Podle písemného sdělení Filipa Pelanty (3. ročník biologie na PŘF UK; Albertov 6, 128 43 Praha 2) dne 6.června.2016 byla hra hodnocena takto:

„Družina je tvořena osmi kluky ve věku 12-14 let, kteří se spolu scházejí již šestým rokem. Skupina je celkově nastavena spíše na fyzický výkon, avšak to je způsobeno primárně dvěma lídry, kteří fyzicky vynikají. Bráno podle individualit by se mezi "koumáky" zařadili cca čtyři členové.

Kluci byli povětšinou znalí her jako Dixit či Story Cubes, jež jim Piktim také připomínal, protože pro ně mechanismus hry nebyl nějakým vyloženým překvapením. Avšak děti i nás, vedoucí, potěšil princip vymyšlení příběhu, který (byť) byly příběhy převážně dosti

²⁰ <http://www.ksr.tul.cz/fraktaly/uvod.html>

Didaktická část

neohranané) bavil jak vypravěče, tak posluchače. Jako určitý komplikace se do jisté míry ukázalo grafické zpracování karet - někteří kluci si s nimi vyloženě nevěděli rady, jiní si je naopak pochvalovali pro jejich velikou kreativitu a i po skončení hry si je prohlíželi. Celkově byl herní nápad přijat pozitivně, a když dojde na hlubší odzkoušení a vychytání, mimo jiné, principu bodování, určitě bude velmi dobře hratelná.“

Hra byla hodnocena samotnými hráči pomocí dotazníků. V hodnocení zábavnosti na škále od 0 (nebavilo mě to) do 5 (bavil jsem se) dostala hra průměrnou známku 3,31.



Obrázek 15



Obrázek 16



Obrázek 17



Obrázek 18

Cíl bakalářské práce byl splněn. Vyrobené karty potvrdily schopnost vzbudit v hráčích chuť si povídat a naslouchat si. Požadavek v pravidlech na vytvoření příběhu pomocí asociací byl u starších hráčů přijat kladně. Karetní hra uspokojí hráče a animátory živelně a intelektuálně neposlušné.

7 Seznam použitých informačních zdrojů

Monografie:

ARISTOTELES. *Poetika*. 1929. V Praze: Společnost přátel antické kultury, 1929. ISBN 80-85829-01-0.

BAKALÁŘ, E. *I dospělí si mohou hrát*. Praha: ČTK. 1987. ISBN neuvedeno.

BAUDRILLARD, Jean. *O svádění*. 1. V Olomouci: Votobia, 1996. ISBN 8071980781

BENDL, Stanislav. *Vychovatelství: učebnice teoretických základů oboru*. 2015. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 9788024742489.

BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. 2., rozš. a opr. vyd., (v Tritonu 1.). V Praze: Triton, 2005. ISBN 8072545035.

BORECKÝ, V. *Světy hraček*. Praha: Mona, 1982. ISBN neuvedeno.

CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

CHATMAN, Seymour a Milan ORÁLEK. *PŘÍBĚH A DISKURZ: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host - vydavatelství s.r.o., 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.

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

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. 2. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1

NEFF, Vladimír. *Filosofický slovník pro samouky neboli Antigorgias*. 2., rozš.vyd. Praha: Mladá fronta, 1993. ISBN 80-204-0383-3.

ROESELOVÁ, Věra. *Didaktika výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. Přepřac. vyd. Praha: Univerzita Karlova, 2003. ISBN 807290129X.

SEDLÁŘ, Jaroslav. *Ismy umění 20. století: s esejem Poznámky k interpretaci umění 20. století*. Montreal: Meridian World Press, 2014. ISBN 9780968529355.

SCHOPENHAUER, Arthur. *Svět jako vůle a představa*. Pelhřimov: Nová tiskárna, 1998. ISBN 8090191649

SOCHROVÁ, Marie. *Český jazyk v kostce: pro střední školy*. 2. vyd. Praha: Fragment, 2009. V kostce (Fragment). ISBN 9788025309506.

TEIGE, Karel a Růžena STEINEROVÁ. *Surrealistické koláže 1935-1951: Ze sbírek Památníku národního písemnictví v Praze*. 1. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, 1994. ISBN ISBN 80-901559-1.

ZELINOVÁ, Milota a Jana KŘÍŽOVÁ. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace: koncepce a model tvořivě humanistické výchovy*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2011. ISBN ISBN 978-80-262-0036-9.

Elektronické dokumenty:

KOLEKTIV AUTORŮ; Klíčové kompetence ve výuce na základní škole a gymnáziu [online] 2011; ISBN 978-80-87000-72-4 Dostupný z http://www.nuv.cz/uploads/Publikace/vup/Klicove_kompetence.pdf [cit.2016 -7-7]

OSPÁLKOVÁ, T. Poznámky k fenoménu hry [online]. 2009 .Dostupný z www.ojrech.cz/filosofie/Hra.pdf [cit.2016-5-6]

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání [online] 2005 Dostupný z <http://www.msmt.cz/vzdelavani/skolstvi-v-cr/skolskareforma/ramcove-vzdelavaci-programy> [cit. 2016-6-20]

RAMBOUSEK ,V. Materiální didaktické prostředky [online] 2014; ISBN 978-80-7290-664-2 Dostupný z http://vzdelavani-dvpp.eu/download/opory/final/23_rambousek.pdf [cit. 2016-7-7]

KOLEKTIV AUTORŮ; Klíčové kompetence ve výuce na základní škole a gymnáziu [online] 2011; ISBN 978-80-87000-72-4 Dostupný z http://www.nuv.cz/uploads/Publikace/vup/Klicove_kompetence.pdf [cit.2016-7-7]

Internetové zdroje:

http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/S/Storytelling,_kl%C3%AD%C4%8Dov%C3%A1_kompetence_pedagoga [cit. 2016-05-06]

<http://www.christophniemann.com/> [cit. 19.6.2016]

<https://www.umprum.cz/web/cs/grafika/ilustrace-a-grafika/mgr-a-michaela-kukovicova-99> [cit. 19.6.2016]

http://artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=105 [cit. 25.5.2016]

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Dixit> [cit. 19.6.2016]

<http://www.ksr.tul.cz/fraktaly/uvod.html> [cit. 9.7.2016]

<http://www.hollandfestival.nl/nl/> [cit. 19.6.2016]

Seznam obrázků:

- Obrázek 9, str. 23: Karta č.13; Hra Piktim; koláž, 2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 2, str. 31: Karta č.13; Hra Piktim; koláž, 2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 3, str. 31: Karta č.11; Hra Piktim; koláž, 2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 4, str. 35: dokumentární fotografie;2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 5, str. 35: dokumentární fotografie;2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 6, str. 35: dokumentární fotografie;2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 7, str. 42:dokumentární fotografie;2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 8, str. 42:dokumentární fotografie;2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 9, str. 43:Karta č.18; Hra Piktim; koláž, 2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 10, str. 43:Karta č.16; Hra Piktim; koláž, 2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 11, str. 43:Karta č.12; Hra Piktim; koláž, 2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 12, str. 43:dokumentární fotografie;2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 13, str. 43:dokumentární fotografie;2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 14, str. 43:dokumentární fotografie;2016 Zdroj: vlastní
- Obrázek 15, str. 46:dokumentární fotografie;2016 Zdroj: Filip Pelanta
- Obrázek 16, str. 46:dokumentární fotografie;2016 Zdroj: Filip Pelanta
- Obrázek 17, str. 46:dokumentární fotografie;2016 Zdroj: Filip Pelanta
- Obrázek 18 str. 46:dokumentární fotografie;2016 Zdroj: Filip Pelanta

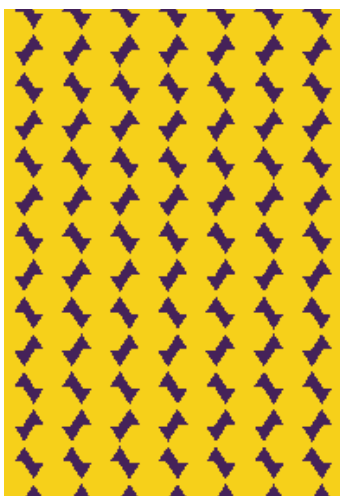
8 Seznam příloh - Karetní hra Piktim

- návrh přebalu notýsku
- příklad rubu karet
- 28 karetních obrázků
- pravidla
- fotodokumentace finální podoby hry
- technicky výkres obalu

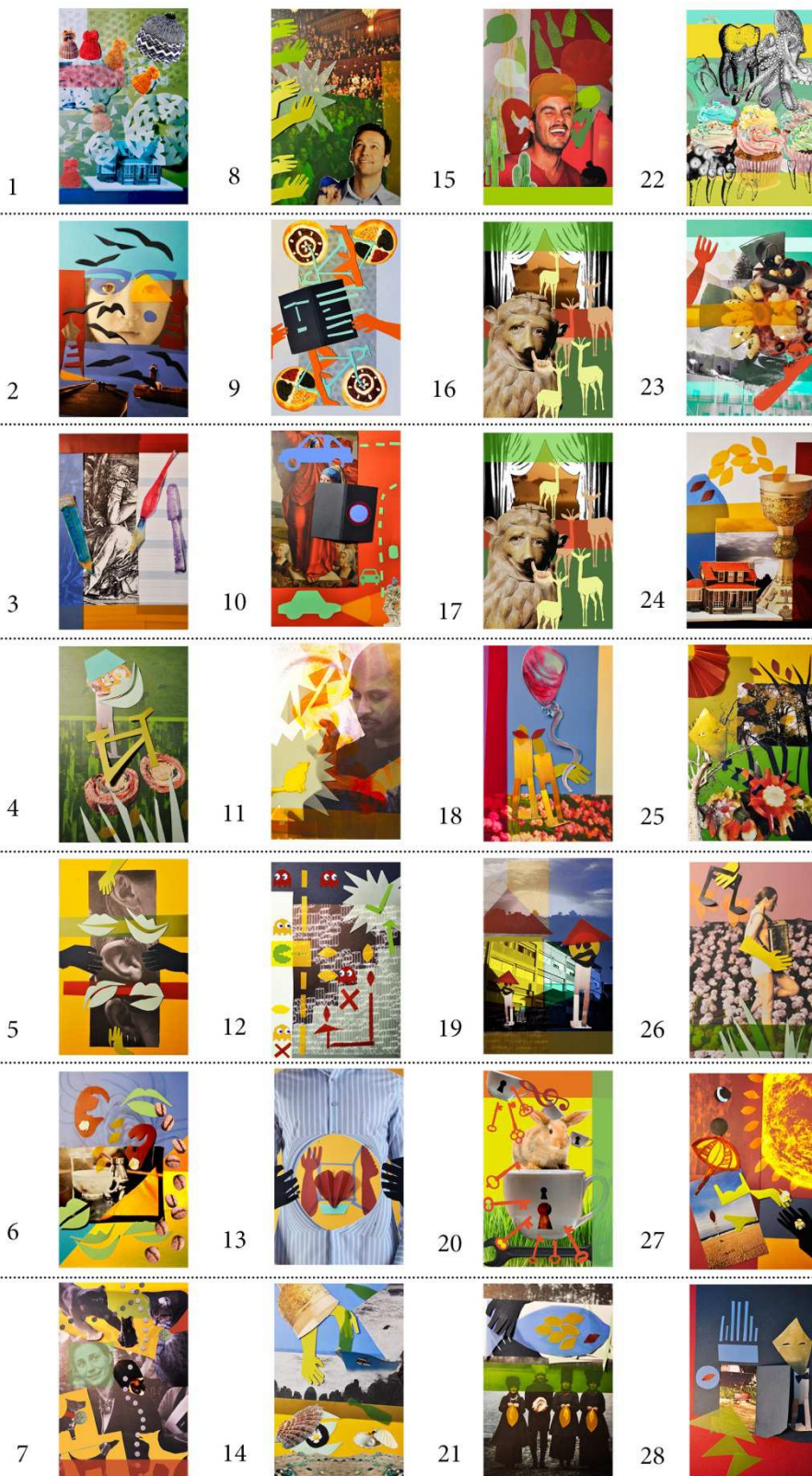
Návrh přebalu notýsku




Příklad rubu karet



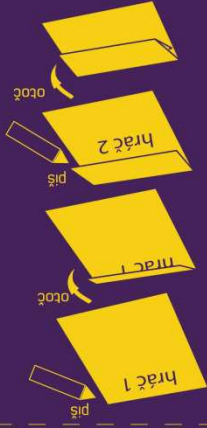
28 karetních obrázků



Pravidla



Vymyslel a fantaziroval Prohlížeč si
blázně obrazy a vyprávěl z nich
tisíc a jeden příběh.
Vás autor Veronika Závřelová
hra obsahuje:
28 karet, zápisky, pravidla
20-40 minut
12-99 let
3-8 hráčů



PIKTIM Rady a tipy

- Pravý příběh má vždy zápletku.
- Nezapomínejte na ní ani vy svém vyprávění. Není to nic těžkého, stačí příběh jednoduše zaplést jako Vánočku. Tu někdo něco ztratí a tomuhle se podvrkne korník a nemůže odjet na výlet, když tu...
Lze popřemýšlet a zadat úvod, zápletku, vyvrcholení, kolíza a rozuzlení.
- Popusťte uzdu fantazie, překvapte na konci příběhu je vždy to nejlepší, co poslechnat může zažít.
- Jak zařadit, aby vám vydržely papíry z motýlsku dlouho? Odpověď ->

PIKTIM hra VYPRAVĚČ

Počet hráčů: 7-8
Průběh hry:
Hráč, který je na tahu, se pro dané kolo stává vypravěčem. Dále v textu bude tento hráč označován již jen jako VYPRAVĚČ.

Krok 1) Všichni hráči si vezmou jednu kartu z vrchu balíčku a nikomu ji neukazují.
Krok 2) Každý hráč se na svou kartu podívá.
Krok 2a) VYPRAVĚČ si na základě karty promyslí příběh.
Krok 2b) Ostatní hráči si na základě karty vymyslí výraz.

*Výraz by měl vycházet z karty, nejlépe takový, který není pojmenováním obrazu na kartě, ale má přenesený význam.
Například: Slovo SRDCE nahradit slovem LÁSKA (OTEVŘENÁ LÁSKA)*

Krok 3) Hráči své výrazy napíší na papírek a předají VYPRAVĚČI.
Slova píšou na papírek tak, aby slova neviděl nikdo jiný než VYPRAVĚČ.
Krok 4) VYPRAVĚČ má za úkol vymyslet příběh.

Příběh musí vycházet z jeho karty a zároveň obsahovat slova, která mu dali spoluhráči. VYPRAVĚČ vypráví příběh a dodržuje vypravěčské postupy (úvod, zápletku, rozuzlení).

Krok 5) VYPRAVĚČ přednese svůj příběh ostatním hráčům.
Krok 6) Poté co VYPRAVĚČ dovypráví svůj příběh, VYPRAVĚČ složí karty na sebe lícem na stůl a sejme z balíčku 3 další karty, políží je na karty hráčů a karty zamíchá. Po zamíchání vyloží karty lícem nahoru.
Krok 7) Hráči hádají kartu VYPRAVĚČE.

*Proběhne bodování (viz bodování) a tím kolo končí. V následujícím kole se stává VYPRAVĚČEM další hráč v pořadí (například další hráč po směru hodinových ručiček).
Nové kolo začíná tím, že se všechny karty zamíchají a hráči si lížou znovu po jedné kartě.*

Cíl hry:
VYPRAVĚČ se snaží vymyslet příběh tak, aby jen někteří z hráčů poznali, ke které kartě se vztahuje. Zároveň ale je povinen spoluhráčům vysvětlit svůj myšlenkový pochod, pokud k tomu bude vyzván.

Bodování:
Pokud karta VYPRAVĚČE nebude nikým nebo naopak všemi označena, nezískává VYPRAVĚČ nic. Každý hráč, který uhodne kartu VYPRAVĚČE získává po 1 bodu a VYPRAVĚČ za jejich hlas 2. Hráč jehož karta byla někým zvolena dostane 1 bod.

Pravidla

PIKTIM

Slepený příběh (Hra bez bodování)
Počet hráčů: 2-28

Každý hráč si vylosuje kartu. Jeden hráč začne vyprávět příběh, pomocí své karty. Má za úkol vymyslet úvod příběhu, po větě, či několika větech předá slovo spoluhráči, který pokračuje v příběhu na základě své karty. Takhle hra probíhá až k poslednímu hráči, ten by měl příběh elegantně uzavřít. Tip pro 2 hráče: Vezměte si každý dvě nebo tři karty a příběh. Strádejte do té doby, dokud vám nedojdou karty.

Kdo, s kým, co dělali, kdy, kde a proč. Hra bez bodování
Počet hráčů: 2-28

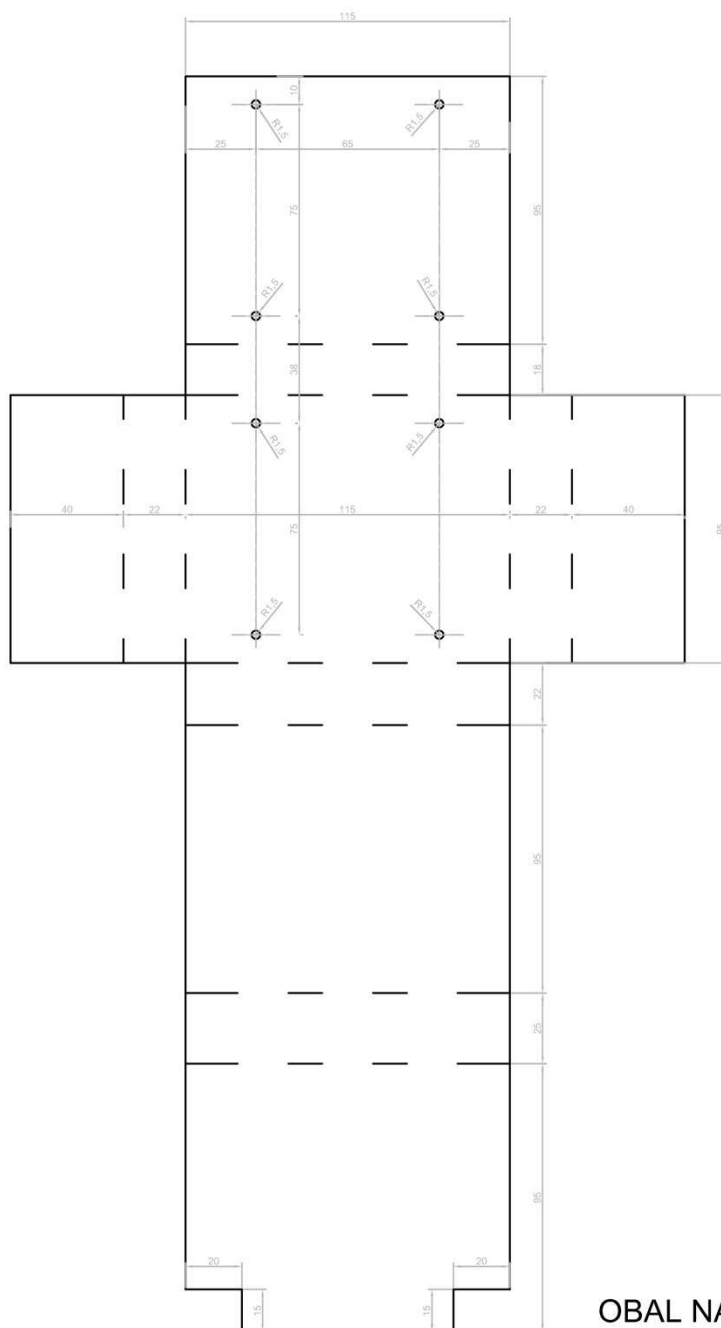
K tomuto způsobu hry je zapotřebí, aby každý hráč měl svou vlastní tužku a papír. Vylóží se na stůl 6 karet z leva doprava se kartám přidělí kategorie 1. Kdo, 2. S kým 3. Co dělali 4. Kdy 5. Kde, 6. Proč. Z každé karty vyberte to, co vás napadne s ohledem na to, ve které je kategorii 1. kdo, 2. s kým, 3. co dělali, 4. kdy, 5. kde a 6. proč) a sestavte větu. Až budou všichni hotovi přečtete si věty vzájemně. Můžete hlasovat o nejtěplejší nebo neoriginálnější. Takto to opakujte, dokud vás to neomrzí.

Fotodokumentace obalu





Technický výkres obalu



OBAL NA KARTY

autor: Veronika Zavřelová
téma: Náhoda v grafickém umění
typ: bakalářská práce

měřítko: 1:2
materiál: vlnitá lepenka tl.1,5 mm

datum: 6/2016