

Univerzita Karlova  
Pedagogická fakulta  
Katedra českého jazyka

## DIPLOMOVÁ PRÁCE

Využití deskových her pro výuku českého jazyka na 1. stupni ZŠ  
Using board games in the Czech language lessons in primary school

Lucie Hyklová

Vedoucí práce: PhDr. Ladislav Janovec, Ph.D.  
Studijní program: Učitelství pro základní školy  
Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň základní školy

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

Praha, 11. 4. 2019

Ráda bych touto cestou poděkovala svému vedoucímu práce PhDr. Ladislavu Janovci, Ph.D., za jeho čas, cenné rady, připomínky a doporučení, která jsem při psaní své diplomové práce potřebovala. Velké díky patří také paní učitelce a žákům 4.A z fakultní základní školy, v jejichž třídě jsem své deskové hry testovala. Dále děkuji svým nejbližším za jejich trpělivost a nekončící podporu.

## **ABSTRAKT**

Má diplomová práce na téma Využití deskových her pro výuku českého jazyka na 1. stupni ZŠ je rozdělena do dvou částí. První část se zabývá teoretickými východisky, která vychází ze zážitkové a konstruktivistické pedagogiky. Zaměřuje se na hru z několika úhlů pohledu – jako na svobodnou činnost a radost v průběhu života a jako na didaktickou metodu, kterou se realizuje vzdělání žáků, tvoří se třídní klima a aplikuje desková hra. Dále jsou zde popsána místa, kde se dají hrát deskové hry mimo školní prostředí. Druhá část je věnována výrobě mých vlastních deskových her a jejich následnému použití ve výuce českého jazyka ve čtvrtém ročníku prvního stupně základní školy. Závěrem reflektuji jejich vhodnost pro výuku. Upozorňuji na jejich výhody, možné nástrahy a vhodné obměny a formy gradace.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

Hra, desková hra, český jazyk, zážitková pedagogika, konstruktivismus, aktivizační metody, žák, výuka, základní škola, vlastní zkušenost a zážitek

## **ABSTRACT**

My diploma thesis on the Using board games in the Czech language lesson in primary school is divided into two parts. The first part deals with theoretical starting points based on experiential and constructivist pedagogy. It focuses on the game from several points of view - as a free activity and joy during life and as a didactic method in which pupils' education is realized, a class climate is formed and a board game is applied. Further there are described places where you can play board games outside the school environment. The second part is devoted to the production of my own board games and their subsequent use in the teaching of the Czech language in the fourth year of primary school. In conclusion, I reflect on their suitability for teaching, highlight their advantages, possible pitfalls and suitable variations and forms of gradation.

## **KEYWORDS**

Game, board game, Czech language, experiential pedagogy, constructivist pedagogy, activation methods, pupil, teaching, primary school, own experience and enjoyment

## Obsah

Úvod .....	7
1 Hra jako svobodná činnost a radost.....	10
1.1 Místo hry v životě člověka.....	10
1.2 Desková hra a její principy .....	11
2 Hra jako didaktická metoda.....	12
2.1 Hra a vzdělání žáka.....	18
2.1.1 Osobnost žáka.....	21
2.1.2 Kreativita žáka.....	23
2.1.3 Komunikace žáka .....	24
2.1.4 Kooperace žáka.....	25
2.1.5 Socializace žáka.....	26
2.2 Hra a klima školní třídy .....	27
2.2.1 Vztahy mezi žáky a jejich diagnostika pomocí hry.....	30
2.2.2 Soutěživost .....	32
2.3 Hra a její aplikace do výuky .....	32
2.3.1 Výběr deskové hry.....	33
2.3.2 Motivace ke hraní deskové hry.....	34
2.3.3 Pravidla deskové hry .....	35
2.3.4 Realizace deskové hry .....	36
2.3.5 Evaluace deskové hry .....	37
2.3.6 Obměna deskové hry a její opakování.....	39
3 Deskové hry mimo školní prostředí.....	40
3.1 Klub deskových her Paluba .....	40
3.2 Svět deskových her .....	41

3.3	STOH.....	43
3.4	Tomovy hry.....	44
3.5	Deskohraní.....	45
4	Vlastní deskové hry.....	46
4.1	Jazyky Evropy.....	49
4.1.1	Průběh testování deskové hry na základní škole.....	51
4.1.2	Výhody deskové hry.....	54
4.1.3	Nevýhody deskové hry.....	54
4.1.4	Doporučení a vhodné obměny deskové hry.....	55
4.2	Čeština od A do Z.....	56
4.2.1	Průběh testování deskové hry na základní škole.....	59
4.2.2	Výhody deskové hry.....	62
4.2.3	Nevýhody deskové hry.....	63
4.2.4	Doporučení a vhodné obměny deskové hry.....	63
4.3	Česká party.....	64
4.3.1	Průběh testování deskové hry na základní škole.....	67
4.3.2	Výhody deskové hry.....	70
4.3.3	Nevýhody deskové hry.....	70
4.3.4	Doporučení a vhodné obměny deskové hry.....	71
	Závěr.....	72
	Seznam použitých informačních zdrojů.....	75
	Literatura.....	75
	Elektronické zdroje.....	77

## Úvod

„Mám dojem, že příliš podléhám kouzlu her,“ pravil Vladimír Nabokov (1899–1977)<sup>1</sup> a i já mám už dlouho takový pocit. Ať už se jedná o hry životní, milostné, společenské, divadelní nebo v dnešní době tak populární počítačové, vždy mám pro ně slabost. Možná je to tím, jak řekl Albert Einstein (1879–1955), že „hra je jeden z nejefektivnějších způsobů, jak zjednodušit život.“<sup>2</sup> Je pravda, že naše snaha o jednodušší život se projevuje mnoha způsoby. Při řešení problémů hledáme většinou takové metody, které jsou co nejsnáze proveditelné, bezproblémové a jdou realizovat jen s minimálními obtížemi. Proč něco dělat složitě, když to jde lépe jednoduše. Jako řidič kamionu jede tou nejkratší cestou na místo vykládky, elektrikář natáhne co nejméně metrů kabelů pro osvětlení pokoje, sportovec šetří své síly do cíle pro vítězství, doktor léčí s nejmenšími ztrátami na lidských životech i učitel chce svým žákům co nejefektivněji předat probíranou látku.

Již v dávné antice věděli, že hra je velice efektivním nástrojem. Řecký filosof a pedagog Platón (427–347 př.n.l.) o tom často rozmlouval s lidmi: „Příteli, nezacházej s dětmi při učení násilně, nýbrž ať se učí formou hry, abys také lépe mohl pozorovat, k čemu se kdo svou přirozeností hodí.“<sup>3</sup> Hrou ve výuce se dále zabývala řada myslitelů, psychologů a pedagogů. Jedním z nich byl i Jan Amos Komenský (1592–1670), který tvrdil, že: „posláním od začátku do konce budiž hledati a nalézati způsob, který by umožnil, aby učitelé méně učili, žáci se však více naučili, aby ve školách neměl místa křik, pocit ošklivosti, vědomí marné práce.“<sup>4</sup> Tím řešením je zařazení vzdělávacích a výukových her do vyučování napříč předměty a ročníky prvního stupně základní školy, protože právě zde dochází k největší edukaci žáků.

Má práce je zaměřena na možnosti využití deskových her ve výuce českého jazyka, protože je vhodným interdisciplinárním spojníkem. V jeho rámci se žáci často učí mnoho pravopisných, gramatických, slohových nebo literárních jevů, které jsou žákům předkládány nezábavnou a neinteraktivní formou, a proto patří dlouhodobě mezi méně oblíbené

---

<sup>1</sup> Dostupné z <https://citaty.net/citaty/280235-vladimir-nabokov-mam-dojem-ze-prilis-podleham-kouzlu-her/>

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

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

<sup>4</sup> Dostupné z <https://citaty.net/citaty/262141-jan-amos-komensky-poslanim-od-zacatku-do-konce-budiz-hledati-a-nalez/>



předměty.<sup>5</sup> K ztraktivnění výuky českého jazyka a komunikace mohou pomoci různé aktivizační metody a techniky, mj. i deskové hry. Dalším důvodem pro jejich zařazení do výuky je větší prostor pro rozvíjení komunikace, socializace a spolupráce mezi žáky. V dnešní zrychlené digitální online době tyto základní lidské potřeby ustupují do pozadí a transformují se pouze na výkon jednotlivce, v němž mohou vyvolávat příliš vysoký pocit neohroženosti a nadměrné sebevědomí. To bezpochyby může vést ke ztrátě uznávání přirozených autorit, zhoršenému vyrovnávání se s podřízeným postavením (např. později v zaměstnání), potažmo k vůdcovskému vedení stylu života, který v krajních mezích může přerůst do extrémů a tím se zásadně odklonit od osobnosti svobodného demokraticky smýšlejícího občana.<sup>6</sup>

Již dlouhodobě se ukazuje, že český jazyk má vysoký potenciál k implementaci aktivizačních a zábavných metod, není třeba v něm využívat pouze klasické frontální metody nebo automatické drilovací cvičení. Jeho výuka se dá připravit pro děti zajímavou formou, která je postavena na jejich vlastním úsilí, touze po poznání a zážitku. Žáci jsou ze své podstaty lační po poznání, chtějí se něco dozvědět a naučit. Vždyť s takovým očekáváním do školy vstupují. Stačí k tomu vytvořit vhodné podmínky, které jsou sice pro učitele velmi časově náročné a těžké na přípravu, ale následné výsledky a pokroky žáků, jejich nadšení, chuť pracovat a naučit se něco nového nebo nad rámec probírané látky za to stojí.

V první části své diplomové práce se zaměřuji na vymezení termínu „hra“, především s důrazem na ni jako na svobodnou činnost a radost. Na základě odborné literatury se věnuji vztahu ke hře a požadavkům na deskovou hru. Dále se zabývám hrou jako didaktickou metodou. Tedy její vhodností pro naplnění cílů, kompetencí a očekávaných výstupů RVP, plynulý přirozený rozvoj schopností a dovedností žáka, práci s chybou a zpětnou vazbou pro žáka a pro tvorbu bezpečného klimatu třídy. Přiblížím, jak hru úspěšně aplikovat do vyučovacího procesu. Svá tvrzení opřu o teorie a modely konstruktivismu a zážitkové pedagogiky, které jsou klíčem pro práci s deskovou hrou ve vyučování. Doporučím místa, kde se dá realizovat výuka s deskovými hrami mimo školní prostředí.

---

<sup>5</sup> Více o tom: Koláčná, D., Vyučovací předmět český jazyk a literatura očima žáků, (BP, Brno, 2008) dostupné z [https://is.muni.cz/th/uh50v/Bakalarska\\_prace\\_moje\\_nejnovejsi.txt](https://is.muni.cz/th/uh50v/Bakalarska_prace_moje_nejnovejsi.txt)

<sup>6</sup> Více o tom: Martínek, Z., Dokonalý rodič neexistuje, (pořad Otazníky, I-Vysočina, 2018) dostupné z <http://www.i-vysocina.cz/otazniky/otazniky-zdenek-martinek-dokonaly-rodic-neexistuje>

Druhá část je věnovaná mé vlastní tvorbě deskových her a jejich následnému použití ve výuce. Jsou v ní podrobně popsány jednotlivé kroky výroby deskových her, ukázka jejich aplikace do výuky a závěrečné reflektivní hodnocení, které poukazuje na vhodnou gradaci, výhody a možné nástrahy využití deskové hry.

# 1 Hra jako svobodná činnost a radost

## 1.1 Místo hry v životě člověka

Hra je pro náš život velmi důležitá. Nezáleží na tom s čím, s kým, kdy, kde nebo jak si hrajeme, ale na tom, že to děláme rádi, tzn. z nějakých důvodů nás to baví a svým způsobem nás to naplňuje. Ke hře se často vracíme. Uspokojuje totiž naše potřeby, a proto je nesmírně důležité už od narození vést děti ke hře. Dítě potřebuje smysluplný svět, jistotu, identitu, perspektivu a možnost tvůrčí aktivity (Houška, 1991, s. 54,55) a to všechno ve hře najde.

Hra je naší přirozenou součástí a provází nás celý život. Může se v některých fázích života lišit, protože vývoj každé lidské bytosti je individuální (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s. 47). Hry kojenců úzce souvisí s rozvojem jednotlivých smyslů a jejich reakčností na vnější podněty. Jako první převládá zrak a poté následuje sluch. Důležitým faktorem je i pohyb. Hry jsou spojeny vždy s dobrou náladou, která je podstatná pro vytvoření pozitivního vztahu ke hře. (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s. 48,49)

U batolat jsou spojeny s jejich motorickým rozvojem, proto jde především o hry pohybové a manipulační. V tomto období se také nejintenzivněji vyvíjí řeč. Zde může být hra dobrým pomocníkem pro uchopení mateřského jazyka. (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s. 56–58)

Hry v předškolním věku dostávají nový rozměr. Stávají se hlavní činností dítěte, ze které se učí, připravuje na školu a práci. Jsou obsahově složitější a organizovanější. Převládají mezi nimi intelektuální námětové hry, které jsou často realizované ve skupině, a tím se dítě připravuje na život v kolektivu. (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s. 73–75)

Hry mladšího školního věku jsou plánovité, promyšlené a propracované. Objevuje se v nich kombinační smysl a věcnost, hodně se diferencují podle pohlaví. Hry už nejsou hlavní náplní, ale stále představují činitel duševní hygieny dítěte. (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s. 94–96)

Hry staršího školního věku jsou podmíněny pubertou, kdy je velmi těžké dítě něčím zaujmout. Dochází zde k úplnému odlišení hry a práce. Často jsou nahrazeny sportem, kde jde především o možnost být v kolektivu vrstevníků, otestovat mezi sebou své výkonové kvality nebo zažít společně dobrodružství. (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s. 111,112)

Hry dospělých mají odlišné formy než hry dětské. Vychází především z tvorby životního stylu a náplně volného času. Jde v nich o načerpání nové energie nebo o obohacení stereotypního života. Dospělí se už méně soustředí na hru samotnou, kde si sami pro sebe hrají. Dobrým příkladem takových her jsou počítačové hry nebo mobilní herní aplikace. Mnohem častěji si dospělí hrají s někým – nejvíce se svými potomky a ostatními rodinnými příslušníky. (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s. 122,123)

Z hlediska ontogeneze je nejvhodnější začít s deskovými hrami již v předškolním věku, kdy se dítě intenzivně připravuje na práci ve škole a na život ve třídním kolektivu. Další důvod je, že dítě poprvé obrací svou pozornost ke hrám se slovy. Mezi ně patří hádanky, hlavolamy, říkadla, básničky, rozpočítadla a slovní hříčky. Své hry zasazuje do smyšlených příběhů, které jsou odrazem jeho dosavadních zkušeností a představ o fungování světa.

## **1.2 Desková hra a její principy**

Desková hra je taková hra, která probíhá na zvláštním herním plánu (desce) prostřednictvím hracích kamenů (figurek, karet, kostek, časomír). (Zapletal, 1991, s. 14)

Desková hra má však ještě několik dalších rysů, které splňují na ni kladené požadavky a tvoří tak její podstatu. Jde především o plnou soustředěnost hráčů, kdy se v jejich nitru odehrávají dramatické situace založené na napětí, nejistotě, obavách i radosti, které vycházejí z dějové krajiny herního plánu a ze stylizace rolí jednotlivých herních kamenů, která je omezena nebo podpořena pravidly hry. To všechno probíhá v symbolické psychologické rovině v intelektuální sféře. Hráči se nepřímě setkávají v neskutečném světě a čase, tudíž se hry může zúčastnit kdokoli bez rozdílu pohlaví, postavení nebo zdravotních dispozic. Jde o střetnutí dvou lidských mozků. Motivujícím podnětem je touha porazit soupeře, dokázat mu svou převahu, zakusit slastný pocit vítězství. (Zapletal, 1991, s. 7)

Dalším rysem deskové hry je naučit hráče zvládat pocity spojené s průběhem hry a jejími pravidly, ale i s následným vítězstvím či prohrou. Dává tak prostor pro sebeuplatnění, ponaučení a je vzorem pro správné sociální chování. (Zapletal, 1991, s. 8)

Vzdělávání pomocí her na prvním stupni základní školy se tedy jeví jako vhodná didaktická metoda (viz následující kapitola).

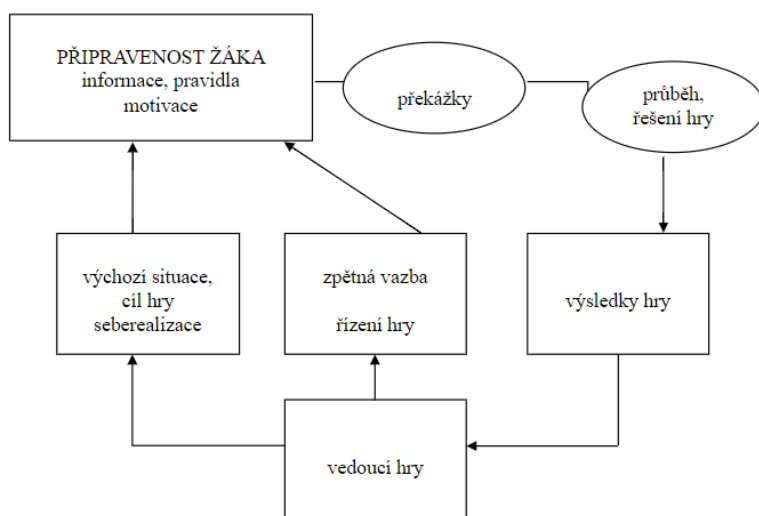
## 2 Hra jako didaktická metoda

Didaktická (výuková) metoda je nástroj učitele, který vede k dosažení edukačních cílů. Vychází z určité koncepce výuky. Podílí se na organizaci výukového procesu, zaručuje optimální vztah mezi jeho působícími činiteli, tj. učitelem a žáky, a váže se k obsahu výuky. Určitým způsobem transponuje, zprostředkovává žákům učivo a umožňuje jim poznávat a chápat svět, ve kterém žijí. Dále žáky aktivizuje, tzn. motivuje, v osvojování postupů a technik jejich práce i myšlení. V neposlední řadě má funkci komunikační, která je předpokladem veškeré pedagogické smysluplné a efektivní interakce. (Maňák, Švec, 2003, s. 21–24)

Aktivizující didaktické (výukové) metody jsou postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně-vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků s tím, že se klade důraz na jejich myšlení a řešení problémů. (Jankovcová, Koudela, Průcha, 1989, s. 100) Dále přispívají k rozvoji osobnosti žáka a jeho kreativitě, počítají se zájmem žáků a v neposlední řadě vycházejí vstříc individuálním učebním stylům jednotlivých žáků, přičemž respektují úroveň jejich kognitivního rozvoje. Rovněž dávají žákům příležitost zčásti ovlivňovat konkrétní cíle výuky, využívat možností individuálního učení a zapojovat se do kooperativního učení či spolupráce. Také se intenzivně podílejí se na tvorbě příznivého školního klimatu. (Maňák, Švec, 2003, s. 105,106)

Mezi aktivizující výukovou metodu bychom mohli zařadit i hru, protože jde o takovou seberealizační aktivitu žáků, která svobodnou volbou, uplatněním zájmů přizpůsobuje spontánnost a uvolnění pedagogickým cílům. Její správnou didaktizací, tj. dát jí výchovně-vzdělávací cíl, bude plnohodnotně přispívat v edukačním procesu k rozvoji sociálních, kognitivních, kreativních, tělesných, volních a estetických kompetencí žáků. (Maňák, Švec, 2003, s. 127)

Na další stránce na obrázku 1 můžeme vidět strukturu didaktické hry. Aby desková hra mohla být plně využitelná pro vzdělávání žáků, musí obsahovat a splňovat všechny uvedené dílčí kroky tohoto schématu.



Obrázek 1 Didaktická struktura hry (Maňák, Švec, 2003, s. 127)

Taková didaktická desková hra umožňuje realizovat proces učení nejen verbálním a pojmovým učením, ale také senzomotorickým učením, emocionálním učením, zážitkem, sociálním učením i zkušeností, kde je úspěšnost zapamatování vyšší. (Masáriková, 1994, s. 38)

Při hře žák nesleduje jako cíl užitek, ale prožitek z právě prováděné činnosti – činnosti, která má určitý smysl nejen pro něho samého, ale i pro spoluhráče. Hra je tedy činnost prováděná spontánně, pro vlastní uspokojení, přičemž motivací není výsledek, ale činnost sama. (Mazal, 2007, s. 17)

Právě zkušenostní zážitkové učení je pro využívání aktivizačních výukových metod, tzn. i pro deskovou hru, velmi vhodné. Zážitková pedagogika staví na zážitkovém a zkušenostním prožitku, který je vyvoláván v cíleně plánovaných situacích. Prožitek je nenahraditelný, jedinečný, individuální, intencionální, nepřenositelný a komplexní. Jedná se tedy o systémové pojetí pedagogiky, která se snaží působit na celého člověka, a to včetně jeho emocionální složky. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 12,13) Hlavním úkolem učitele je vytvářet vhodné zážitky a zkušenostní situace, které žáky donutí posouvat své znalostní hranice. (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 20)

Základní principy fungování procesů učení žáků přibližují modely zkušenostních cyklů. V devadesátých letech dvacátého století se začínají objevovat i u nás. Jsou přebírány

z anglosaské literatury a jsou v první řadě prezentovány jako modely pro českou zážitkovou pedagogiku. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 34)

Tyto modely zážitkově-zkušenostního učení můžeme rozdělit podle toho, z kolika stupňů (fází) se skládají<sup>7</sup>:

- 1) jednostupňový – pracuje pouze se samotným zážitkem;
- 2) dvoustupňový – pracuje se zážitkem a s jeho reflexí;
- 3) třístupňový:
  - a) zážitek – reflexe – plánování;
  - b) pozorování okolí – znalost toho, co se stalo v podobných situacích v minulosti – úsudek, který kombinuje současné pozorování a znalosti z minulosti, tzv. Deweyho model;



Obrázek 2 Deweyho model zkušenostního učení (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 36)

- 4) čtyřstupňový:
  - a) konkrétní zkušenost, ohlédnutí, zobecnění, aktivní zkoušení, tzv. Kolbův cyklus;



Obrázek 3 Kolbův cyklus zkušenostního učení (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 43)

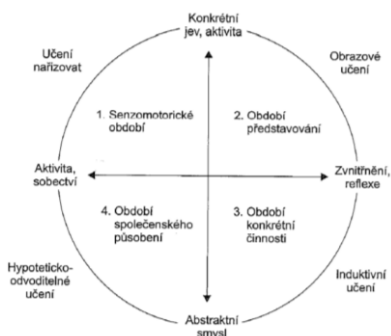
<sup>7</sup> Více o tom: Hanuš R., Chytilová L., Zážitkově pedagogické učení. Praha: Grada, 2009, kapitola Modely zkušenostního učení, s. 34–51, Neill, James T., Reviewing and Benchmarking Adventure Therapy Outcomes: Applications of Meta-Analysis, 2003, In Journal of Experimental Education, s. 316–321

- b) konkrétní zkušenost – ohlédnutí a reflexe – utváření abstraktních návrhů a zevšeobecnění – testování důsledků návrhů v nových situacích, tzv. Lewinův model;



Obrázek 4 Lewinův model zkušenostního učení<sup>8</sup>

- c) konkrétní jev, aktivita – zvnitřnění, reflexe – abstraktní mysl – aktivita, sobectví, tzv. Piagetův model;



Obrázek 5 Piagetův model (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 41)

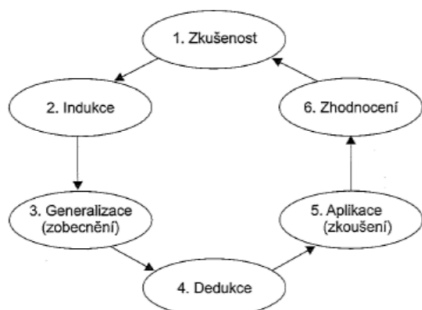
5) pětistupňový:

- a) soustředění – akce – vyzdvižení důležitého – zpětná vazba – rozbor, tzv. Joplinův model;
- b) setkání – schválení – přezkoušení – předvídání – investování, tzv. Kellyho model;
- c) konkrétní zkušenost – publikování – proces diskuze a zkoumání – generalizace – aplikace, tzv. Pfeiffer & Jones model;

<sup>8</sup> Více o tom: Dočekal, V., *Modalities andragogiky optikou zkušenostní vědy (DP, Olomouc, 2011)* dostupné z <http://www.ksoc.upol.cz/fileadmin/ksa/files/docekal.pdf>



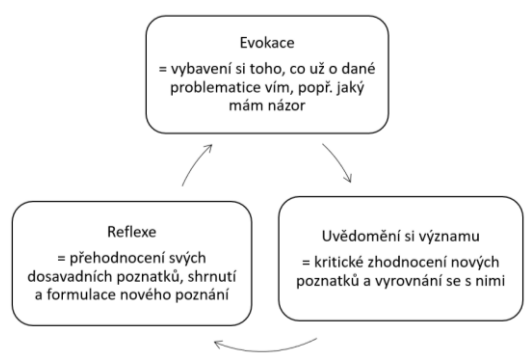
6) šestistupňový – pracuje se zkušeností, indukcí, generalizací, dedukcí, aplikací, zhodnocením, tzv. Priestův model.



Obrázek 6 Priestův model (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 50)

Další možnost zařazení aktivizačních výukových metod, tedy i deskové hry do vyučování, nabízí konstruktivistická pedagogika, v níž si každý žák sám konstruuje své poznání jazykového, společenského a kulturního kontextu světa. Staví na tzv. žákovských prekonceptech, což jsou veškeré informace a představy získané k tématu v minulosti. Cílem je tyto prekoncepty v rámci edukačního procesu narušovat novými podněty a zkušenostmi, čímž si žáci zdokonalují své znalosti a dovednosti, které vedou k jejich porozumění. V tomto poznávacím procesu hraje důležitou roli sociální interakce a komunikace mezi žáky. Učitel zde není vševědoucím garantem. Jeho úkolem je nabízet žákům takové problémové situace a úkoly, které je samostatně dovedou k porozumění. (Činčera, 2007, s. 23)

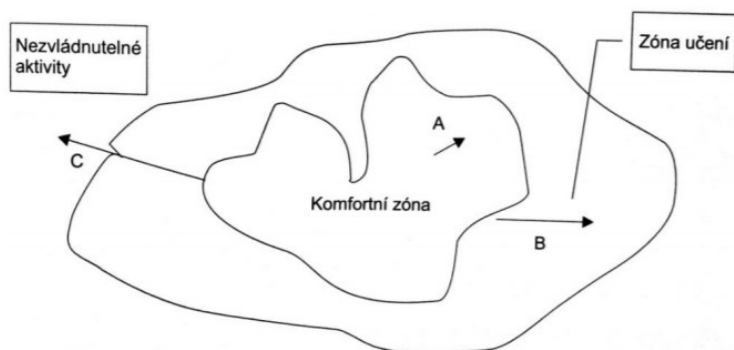
Konstruktivismus pracuje s třífázovým modelem učení zvaným EUR – evokace, uvědomění, reflexe. (Činčera, 2007, s. 86)



Obrázek 7 Konstruktivistický model učení (vlastní tvorba autorky)

Konstruktivistická pedagogika je pravděpodobně vhodnějším rámcem pro aktivity s kognitivními cíli, tedy pro porozumění a přehodnocování způsobů, jak žáci rozumí světu. Prožitková pedagogika oproti tomu směřuje k využití hry pro dosahování behaviorálních cílů, tedy změn vlastního jednání, rozvoje a porozumění svým osobním kompetencím či pro jednání skupiny jako celku. (Činčera, 2007, s. 27) U všech výše uvedených modelů hraje hlavní roli vlastní zkušenost nebo zážitek. To však nemusí vždy stačit k dosažení edukačních cílů. Proto je možné jednotlivé modely propojovat a doplňovat. Vzniknou tzv. kombinované modely, které plně vyhovují stanoveným didaktickým záměrům a splňují všechny podmínky pro využití deskové hry ve vyučování. (Činčera, 2007, s. 88)

Dalším společným rysem zážitkové a konstruktivistické pedagogiky je pedocentrismus, tj. obrat k dítěti. Tzn. že ve středu edukačního dění je žák, jeho aktivity a zájmy. (Maňák, Švec, 2003, s. 10) Porozumění dítěti v jeho dětství a pochopení, jak k němu přistupovat, vychází z pojetí dítěte jako bytosti rozvinuté, kompetentní, samostatně myslící a schopné se aktivně podílet na svém vlastním rozvoji. Důraz je kladen na individuální růst a realizaci potencialit. (Spilková, 2005, s. 88) Pro vyjádření individuality v procesu učení se také využívá tzv. teorie komfortních zón, podle které má každý žák svou určitou komfortní zónu, která obsahuje činnosti bez účasti stresu (viz obrázek 8, A). Po této zóně následuje tzv. zóna učení, kde jsou takové aktivity, které jsou pro žáka přijatelnou a zvládnutelnou výzvou, tudíž jejich absolvováním nastává nejefektivnější a nejúspěšnější proces učení (viz obrázek 8, B). Další zóna je kritická, protože se zde nacházejí aktivity na hranici osobních limitů žáka spojené ve většině případů se stresem. Tudíž může dojít k neúspěchu (viz obrázek 8, C). (Činčera, 2007, s. 19)



Obrázek 8 Teorie komfortních zón (Činčera, 2007, s. 19)

S teorií komfortních zón úzce souvisí tzv. princip dobrovolnosti, který nabízí žákům dle jejich uvážení přijmout výzvu nebo z ní kdykoliv odstoupit. (Činčera, 2007, s. 21)

Hlavní strategií učitele nebo jiného vedoucího hry by tedy měla být volba takových didaktizovaných deskových her, které vychází z aktivit a zájmů žáků, vytváří v žácích nové zážitky a zkušenosti pomocí gradovaných výzev, dovolují žákům podílet se na jejich poznání, tzn. dávají jim prostor pro sebeuplatnění, sebevyjádření i seberealizaci, podporují sociální interakci a komunikaci mezi žáky, respektují individualitu učícího procesu jednotlivých žáků a v neposlední řadě splňují všechny základní požadavky hry jako volné, svobodné, nezávislé a radostné činnosti. Dodržením všech výše uvedených podmínek dojde ke komplexnímu vzdělání žáků.

## **2.1 Hra a vzdělání žáka**

Vzdělávání staví na jistém množství vhodně propojených poznatků a klade velký důraz na dovednosti, které mají nadčasový význam a které umožní rychle se přizpůsobit potřebám dalšího vzdělávání i pozdějšího zaměstnání. K těmto dovednostem patří umět se učit, být tvořivý a umět řešit problémy, umět účinně komunikovat s lidmi a zacházet s technikou, umět spolupracovat, poznávat a rozvíjet vlastní schopnosti. (Kotrba, Lacina, 2011, s. 47)

Závazný rámec pro vzdělávání v České republice tvoří Rámcový vzdělávací program (RVP). Byl zaveden zákonem č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání. Tento zákon byl novelizován v roce 2015 pod č. 82/2015. Veškeré školní vzdělávací programy a jejich dílčí tematické plány musí z RVP vycházet.<sup>9</sup>

Hlavním cílem RVP je utvářet a postupně rozvíjet tzv. klíčové kompetence žáků. Klíčové kompetence představují souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti. V etapě základního vzdělávání se realizují tyto klíčové kompetence: kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní, kompetence sociální a personální, kompetence občanské a kompetence pracovní. Musí k nim směřovat a přispívat veškerý vzdělávací obsah i aktivity a činnosti, které ve škole probíhají. Vzdělávací obsah vzdělávacích oborů je tvořen

---

<sup>9</sup> Dostupné z <http://www.nuv.cz/t/rvp>

očekávanými výstupy a učivem. Očekávané výstupy vymezují předpokládanou způsobilost žáků v daném období.<sup>10</sup>

Naplnění očekávaných výstupů RVP v termínech žákova výkonu umožňuje Bloomova taxonomie, tj. teorie vzdělávacích cílů. Naznačuje způsob jejich konkretizace a operacionalizace. (Skalková, 1999, s. 121)

Hladina	Popis	Výrazy popisují činnost
6. HODNOCENÍ	Student dokáže na základě dříve naučených norem a kritérií kriticky posoudit a obhájit složitý myšlenkový proces.	obhájit, vyvrátit, rozvíjet, kritizovat, posoudit, zaujmout, podpořit stanovisko, ospravedlnit, diskutovat, rozhodnout
5. SYNTÉZA	Student dokáže z několika jednodušších komponentů vytvořit původní a složitý myšlenkový proces.	tvořit, stavět, vytvořit originál, komponovat, psát, fešit, předvést, stanovit, předpovědět
4. ANALÝZA	Student dokáže rozčlenit myšlenkový proces na komponenty, vysvětlit jak a proč je daná složitá sestava vytvořena a jaké má příčiny.	porovnat, rozdělit, vysvětlit proč, ukázat jak, nakreslit, načrtnout
3. APLIKACE	Student dokáže použít dříve naučenou látku (např. pojmy, pravidla, generalizace látky) a aplikovat ji v nových souvislostech.	zařadit, aplikovat, nalézt, vybrat, vypočítat, rozřadit
2. POROZUMĚNÍ	Student dokáže vlastními slovy vyjádřit dříve naučenou látku, rozumí souvislostem.	definovat, vyjádřit vlastními slovy, popsat, shrnout
1. ZNALOST	Student si dokáže vybavit, reprodukovat nebo rozeznat dříve naučené informace.	reprodukovat, vybavit si, uvést seznam, identifikovat, nazvat, označit, vybrat, seřadit

Obrázek 9 Bloomova taxonomie kognitivních cílů (Kotrba, Lacina, 2011, s. 33)

Bloomova taxonomie na obrázku 9 pracuje hlavně s kognitivními cíli, tzn. se znalostmi a porozuměním. Pro komplexní vzdělávání žáků musíme zařadit ještě cíle afektivní, tzn. postoje a hodnoty, a psychomotorické, tzn. praktické dovednosti, viz obrázek 10 a 11.

Hladina	Popis
1. PŘIJÍMÁNÍ	Označuje citlivost žáka k existenci určitých jevů nebo podnětů
2. REAGOVÁNÍ	Charakterizuje zvýšenou aktivitu žák a vyšší stupeň jeho zainteresovanosti. Jedná se o činnost z vlastní vůle.
3. OCEŇOVÁNÍ HODNOTY (akceptování, preferování, přesvědčení)	Skutečnosti nabývají pro žáka vnitřní hodnotu. Tato hodnota ho začíná motivovat a ovlivňovat.
4. INTEGROVÁNÍ HODNOT	Integrovaní hodnot do soustavy, a tak stanovit základní a dominantní hodnoty.
5. INTERNALIZACE HODNOT V CHARAKTERU	Upevnění hodnot v hodnotové hierarchii jedince, dlouhodobě ovlivňují lidské chování.

Obrázek 10 D. R. Krathwolemova taxonomie afektivních cílů (Krathwohl, Bloom, Masia 1964)<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Více o tom: Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, Praha, MŠMT, 2017, s. 8–14, dostupné z [http://www.msmt.cz/file/43792\\_1\\_1/](http://www.msmt.cz/file/43792_1_1/)

<sup>11</sup> Dostupné z [https://www.pf.ujep.cz/obecna-didaktika/pdf/Vychovne\\_vzdelavaci\\_cile.pdf](https://www.pf.ujep.cz/obecna-didaktika/pdf/Vychovne_vzdelavaci_cile.pdf)

Hladina	Popis
1. IMITACE	Žák pozoruje příslušnou činnost a vědomě ji začíná napodobovat.
2. MANIPULACE	Žák je schopen vykonat činnost podle slovního návodu, rozlišit a zvolit vhodnou činnost.
3. ZPŘESŇOVÁNÍ	Žák již dokáže vykonávat pohybový úkol s větší přesností a účinností.
4. KOORDINACE	Žák provádí několik různých činností řazených za sebou v požadovaném sledu.
5. AUTOMATIZACE	Zde se projevují automatizované prvky - ty vedou k maximu výkonu při minimálním vynaložení energie.

Obrázek 11 H. Davea taxonomie psychomotorických cílů<sup>12</sup>

Výše zmíněné taxonomie pracují s cíli na všech úrovních žákova myšlení a vedou ho k složitějším a náročnějším myšlenkovým operacím. Stejně tak je to s očekávanými výstupy. Ty jsou v RVP vymezeny vzdělávacím obsahem oblasti Jazyk a jazyková komunikace, vzdělávacího oboru český jazyk a literatura, který je pro přehlednost rozdělen do tří složek: komunikační a slohové výchovy, jazykové výchovy a literární výchovy. Ve výuce se však vzdělávací obsah jednotlivých složek vzájemně prolíná.<sup>13</sup>

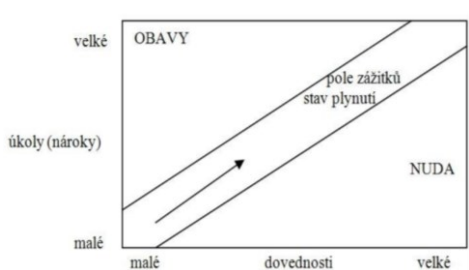
Tyto vzdělávací cíle je vhodné stanovit před začátkem samostatné výuky, kde chceme deskovou hru využít, abychom věděli, čeho chceme dosáhnout a zda desková hra tyto cíle dokáže splnit. Samotné formulování cílů není složité, avšak vyžaduje určitou praxi a zručnost. Cíl by z obecného hlediska měl odpovídat principu SMART – Specific, Measurable, Acceptable, Realistic, Timed, tzn. že by měl být specifický, měřitelný, přijatelný, realistický a časově vymezený. (Kotrba, Lacina, 2011, s. 35,36)

V hodinách českého jazyka slouží deskové hry především k rozvoji jazykových schopností a dovedností žáků, prohlubují a upevňují znalosti žáků o jazyku, přispívají k delšímu a hlubšímu soustředění žáků, k trvalejšímu zapamatování probírané látky. Mohou být dobrými pomocníky při motivaci, výkladu, procvičování i zkoušení. Deskových her se žáci většinou dotýkají, manipulují s nimi, a tak zapojují nejen zrak a sluch, ale i další své smysly. (Pišlová, Pojďme se učit, 2011, s. 9)

<sup>12</sup> Dostupné z [https://www.pf.ujep.cz/obecna-didaktika/pdf/Vychovne\\_vzdelavaci\\_cile.pdf](https://www.pf.ujep.cz/obecna-didaktika/pdf/Vychovne_vzdelavaci_cile.pdf)

<sup>13</sup> Více o tom: Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, Praha, MŠMT, 2017, s. 16–22, dostupné z [http://www.msmt.cz/file/43792\\_1\\_1/](http://www.msmt.cz/file/43792_1_1/)

Desková hra ve výuce totiž není jen prostou zábavou. Jde o promyšlenou aktivitu, naplněnou smysluplným učebním obsahem, která si zachovává základní vlastnosti hry, jimiž se aktivizují emoce, radosti, zážitky, díky kterým se žák dostává do tzv. stavu plynutí, v němž mobilizuje všechnu svoji energii potřebnou k dosažení vzdělávacího cíle. (Bariaková, Gálisová, Vančíková, 2012, s. 25)

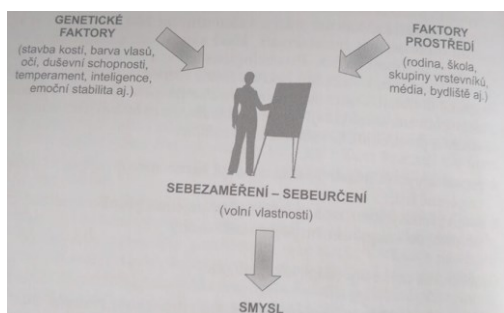


Obrázek 12 Stav plynutí pro dosažení cílů podle M. Csikszentmihalyiho (1996) (Bariaková, Gálisová, Vančíková, 2012, s. 23)

Desková hra, kterou chceme ve výuce českého jazyka použít, by měla tyto výchovně-vzdělávací cíle naplňovat pomocí svých herních úkolů. Pokud úkoly ve hře budou příliš jednoduché, žáci se během jejího hraní budou nudit, tzn. budou vyrušovat. Pokud budou naopak úkoly příliš těžké, mohou žáky stresovat a díky těmto obavám nedosáhnou optimálního výsledku. Herní úkoly by tedy měly být pro žáky přijatelnou výzvou, která je udrží v pozornosti a nejefektivněji je přiblíží k zvládnutí stanovených cílů. Tím dojde k splnění hlavního požadavku edukačního procesu, tj. celkový rozvoj osobnosti žáka a jeho potencialit v oblastech kreativity, komunikace, kooperace a socializace.

### 2.1.1 Osobnost žáka

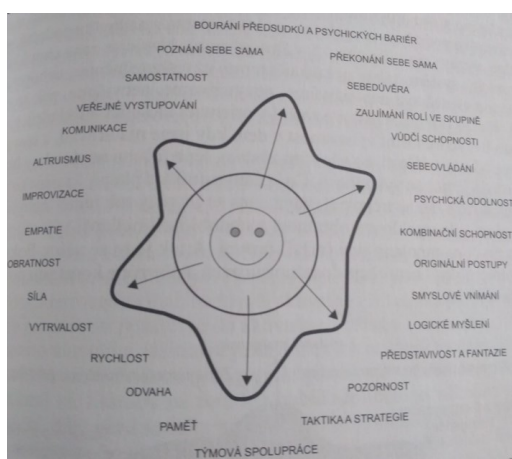
Osobnost se nejčastěji chápe jako jednota tělesné konstituce, temperamentu, schopností (inteligence, vlohy, nadání, talent), zaměřenosti (cíle, potřeby, zájmy) a charakteru. Definují ji charakteristické vzorce myšlení, emocí a chování, které určují osobní styl žáka a ovlivňují jeho vzájemné působení s prostředím. Rozvoj osobnosti je dán genetickými faktory variability osobnostních rysů, faktory prostředí a jejich vzájemnou interakcí. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 53,54)



Obrázek 13 Faktory ovlivňující rozvoj osobnosti (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 54)

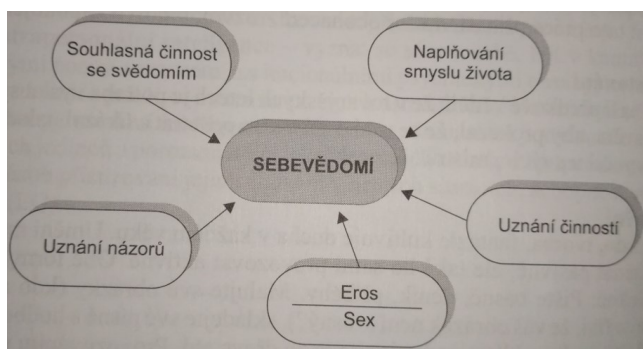
Rozvíjení osobnosti ve škole je založeno na vzdělávání v nejširším významu tohoto slova. Je chápáno jako uvádění do poznání, zprostředkovávání společenských hodnot a norem, jako kultivace sociálních vztahů, kognitivních, emocionálních, volních, mravních, estetických i tělesných kvalit žáka. (Spilková, 2005, s. 88)

Na obrázku 14 je vidět, jak každý žák během svého vývoje uchopuje a zvnitřňuje skutečnosti do své osobnosti tím, jak vstřebává informace, učí se dovednostem, získává zkušenosti, pěstuje své modely chování a komunikace, buduje svůj žebříček hodnot, objevuje své cíle a smysl života. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 85)



Obrázek 14 Růst osobnosti žáka ve škole (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 85)

S plynulým rozvojem a růstem osobnosti žáka během hry úzce souvisí jeho sebedůvěra a sebevědomí. Na obrázku 15 můžeme vidět, co všechno na sebevědomí působí a jaké jsou jeho zdroje.



Obrázek 15 Zdroje sebevědomí (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 60)

Pokud žák prožívá při svých projevech během hraní deskové hry uspokojení, jeho sebedůvěra vzrůstá. Je zřejmé, že žáci potřebují poznat své schopnosti a dovednosti, aby si vybudovali sebedůvěru. Každý žák však současně potřebuje vědět, že se o něj, o jeho osobnost, někdo zajímá bez ohledu na jeho schopnosti. Úspěšné výkony budují pocit vlastní ceny, zájem o osobnost žáka podporuje pocit, že je chtěný, potřebný a milovaný. (Mazal, 2007, s. 71)

### 2.1.2 Kreativita žáka

Dnes je kreativita neodmyslitelnou součástí většiny lidského konání. Podněcování ke kreativě je často hlavním cílem nejen ve vývojovém, ale také výrobním procesu. Očekává se, že i výchova a vzdělávání budou zaměřené na vysokou způsobilost aplikovat kreativní přístup v nejrůznějších situacích a uplatňovat jej v různých rolích a úrovních. (Mazal, 2007, s. 60)

Hra a kreativita jsou dva fenomény, které mohou mít za optimálních podmínek k sobě mimořádně blízko. (Bariaková, Gálisová, Vančíková, 2012, s. 42) Kreativita se už dlouho netýká jen umělecky zaměřených aktivit, jako jsou malování, kreslení nebo sochání, jde spíše o rozvoj tvořivého myšlení žáků. Mnohé deskové hry cvičí představivost a vyžadují hledání nestandardních postupů. (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 68,69)

Schopnosti tvořivého myšlení se opírají o dva základní pilíře – fantazii a intuici. Princip fantazie spočívá v nedokonalé reprodukci a prolnutí obrazů v naší paměti. Fantazijní tvorba vychází z toho, že nedokonalou reprodukci dotvoříme do podoby, která je odlišná od



původní. Pro fantazii je důležitá vysoká účast podvědomí, maximální koncentrace a klid. Intuice je přeskočení řetězce kroků při zpracování dat v paměti, tj. že nás často napadají odpovědi a řešení, o kterých nevíme, kde se vzaly, a neumíme je vysvětlit. Bohatá fantazie a užití intuice jsou základem tvořivé hry. (Houška, 1991, s. 57–60)

Během tvůrčí činnosti, tedy i hry, máme zvýšenou tělesnou i duševní aktivitu, čas ztrácí rozměr, zmocňuje se nás napětí a vzrušení. Zrychluje se puls. Myšlení je krátkodobě zrychlené a myšlenky se mění v nezadržitelný proud. Zvyšuje se obrazotvornost. Základní potřeby jídla, spánku ustupují do pozadí. (Houška, 1991, s. 60)

Význam tvořivé hry nespočívá ve výsledku, ale ve zvládnutí procesu tvoření. Proces tvorby aktivit je složitější. Spočívá hlavně v probuzení nápadů a představ žáků, v jejich motivaci a v technické pomoci při realizaci. (Mazal, 2007, s. 61)

Lidé, kteří dokážou svou kreativitu naplno využívat, jsou originální, energičtí, kritičtí a cílevědomí. Mají vysokou sebedůvěru, flexibilní myšlení, schopnost nacházet problém, hluboké znalosti, široké zájmy, nezávislé postoje a naprostý nezájem o průměrný život. Proto musíme ve škole tuto schopnost u žáků rozvíjet od samého začátku. (Houška, 1991, s. 60)

### **2.1.3 Komunikace žáka**

Z odborné veřejnosti se ozývají ohlasy (např. K. Vrlíková, 1999, H. Brádková, 1999), že komunikační princip ve vyučování je doposud jen představou ideálního stavu, protože ve školách se koncepce komunikačního vzdělávání neuplatňuje v plném rozsahu, resp. se uplatňuje jen částečně, nefunkčně, tzn. že komunikační vyučování je potom do výchovně-vzdělávacího procesu včleňováno nekonceptně. Komunikační princip je elementárním a bazálním jádrem komunikační koncepce vyučování, která má za cíl naučit žáka funkčně využívat v různých životních komunikačních situacích osvojený jazykový kód v podobě záměrného výběru a uspořádání jazykových i mimojazykových výrazových prostředků. (Bariaková, Gálisová, Vančíková, 2012, s. 47,48)

Potenciál hry leží v chápání učení jako dialogu, kdy učitel žákům zprostředkovává náhled na určité problémové situace, a vyzývá je tak ke konfrontaci, jakým způsobem rozumí světu oni. Kromě základního dialogu učitel – žák probíhají při hře další komunikační situace,

dialogy a mnohočetné rozhovory hráčů mezi sebou. Každá hra tak otevírá mnohostrannou konfrontaci různých způsobů porozumění světu. Komunikační situace, ve kterých hra probíhá, by neměly být pouhým kolbištěm rétorů, ale prostorem pro společné hledání toho, jaké věci jsou. Učitel by tuto konfrontaci měl podporovat a rozvíjet jak formou vedení samotné aktivity, tak jejím zařazením do celku. (Činčera, 2007, s. 11,12)

Komunikace je především nástrojem dorozumění. Realizuje se řečí, což je systém kódování scén tak, aby byly v přípustných tolerancích sdělitelné. Pro různé scény se vytváří systém grafických a mimických znaků, které jsou srozumitelné okruhu lidí, jenž daný jazyk ovládají. (Houška, 1991, s. 51)

Dále můžeme komunikaci chápat jako jeden ze způsobů vytváření příznivé atmosféry nebo jako cestu k přiblížení se žákům a také jako prostor vzájemného porozumění. Existuje mnoho příkladů, kdy správně realizovaná komunikace spojená s vnitřní emocí změnila vnější emoční projev, nechuť k činnosti v radost a nadšení, pesimismus v optimismus atd. (Mazal, 2007, s. 72)

Desková hra má nepochybně význam pro rozvoj komunikačních dovedností žáků. Zejména ve společných hrách vzniká prostor pro přirozený rozvoj jazykového kódu jednotlivých žáků, rozšiřování slovní zásoby a orientaci v rozmanitých komunikačních schématech. (Bariaková, Gálisová, Vančíková, 2012, s. 25)

#### **2.1.4 Kooperace žáka**

Spolupráce nastává tehdy, pokud všichni žáci chápou, že mohou dosáhnout svého cíle jen v tom případě, kdy i ostatní žáci, s nimiž řeší úkol, dosáhnou také svého cíle. (Mazal, 2007, s. 72)

V deskových hrách se žáci učí spolupracovat, tzn. přizpůsobovat své osobní cíle ve prospěch společného, učí se empatii a asertivitě. (Bariaková, Gálisová, Vančíková, 2012, s. 25)

Skupinová práce může probíhat dvojím způsobem – součinností nebo koordinací jednotlivých aktivit. Součinnost představuje společnou práci členů na úkolu, sdílení odpovědnosti za výsledek. Žáci tedy v jeden okamžik pracují dohromady na jednom úkolu. Koordinace probíhá tak, že úkol je naplněn postupně pomocí navazujících činností. Jakmile

nastane chyba nebo dojde k výpadku, ovlivní to celý výsledek skupinové práce. (Kotrba, Lacina, 2011, s. 68,69)

Každá skupina při společné práci na úkolu prochází několika vývojovými fázemi:

1. formování – skupina je nejistá, probíhá rozhodování o vůdci;
2. bouření – ve skupině roste napětí, vznikají aliance, objevuje se testování vedoucích, zpochybňují se nabízené aktivity, spolupráce je na nízké úrovni;
3. normování – skupina funguje jako jednotka, zná své silné stránky, cítí hrdost ze skupinové integrity a společného úkolu;
4. transformování – činnost skupiny se ukončuje a přenáší své zkušenosti a zážitky do života a dalších aktivit. (Činčera, 2007, s. 32)

Spolupráce obvykle vede k vyšším výkonům, než když jedinec pracuje sám. Pozitivní vzájemná závislost žáků při plnění vytyčeného cíle se děje s důrazem na osobní odpovědnost, tzn. že každý musí být nějak zapojen do práce. Nejlepším řešením je rozdělení různých rolí, např. časoměřič, organizátor, písař, vědátor atd. (Hanus & Chytilová, 2009, s. 84,147)

Kooperační aktivity umožní žákovi předvést úroveň osobní integrity. Integritou chápeme to, že v jeho rozhodování se odráží jeho smysl pro hodnoty, pocity a vztahy. Současně je nucen najít způsob, jak vycházet s ostatními, nalézt určitou úroveň společenské konformity a tolerance. (Mazal, 2007, s. 66)

### **2.1.5 Socializace žáka**

Socializace je proces, ve kterém se měníme, upravujeme své postoje, názory, vztahy, řešení, způsoby i výraz. (Mazal, 2007, s. 49)

Sociální vývoj žáka ovlivňují tři sociální okruhy – kruh rodinný, společenství vrstevníků a styk s dospělými mimo rodinu. Sociální zkušenost, kterou tu žák získává, je základem jeho citlivosti na pozdější společenské vlivy a jeho vnímavosti vůči sociálním a kulturním podnětům. Hry mají v tomto vývoji dvojí funkci – napomáhají poznání společenského prostředí a utvářejí sociální postoje a vztahy mezi žáky navzájem i vztah žáků k učiteli. (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s. 38–40)

Hlavním cílem je podchytit edukační rozměr zkušenosti a zážitku ve smyslu polí sociálního učení<sup>14</sup>:

1. prožívání a ovládání emocí;
2. respektování individuálních rozdílů;
3. konkurence a zvládání konfliktů;
4. přebírání rolí a jejich utváření;
5. porozumění pravidlům a jejich dodržování.

V praxi dochází k prolínání a spojování těchto polí za předpokladu transferu do běžného každodenního života. (Šauerová, Hošek, 2015, s. 124,125)

Hra umožňuje žákovi vstupovat do různých sociálních rolí, a učit se tak důležitým funkcím v širokém sociálním kontextu. Naučí žáka dívat se na sebe sama jako na objekt odlišný od ostatních, ale zároveň v určitém vztahu k nim. Učí vnímat role ostatních žáků a tím řídit svoji vlastní činnost. Ve hrách se vyskytuje základní přeměna vůči vnějšímu světu. Žák se soustřeďuje na kontrolu svého vztahu ke světu, jaký je. Hráč naopak tento vztah mění a orientuje jej na svět, jaký by mohl být. Mění věci, jak jsou, ve věci, jaké být mohou tím, že vštěpuje svou subjektivitu, tedy sebe sama. (Mazal, 2007, s. 15)

Žáci si v deskových hrách rozvíjí sociální citění, učí se přizpůsobovat pravidlům, potlačovat své egoistické pohnutky. (Bariaková, Gálisová, Vančíková, 2012, s. 25)

## **2.2 Hra a klima školní třídy**

Každodenní zkušenosti učitelů, výchovných poradců, školních a poradenských psychologů upozorňují na skutečnost, že učení a chování žáků není pouze individuální záležitostí, ale je ovlivňováno mikrosociálním prostředím, v němž se žáci pohybují. Platí to zejména o prostředí konkrétní školy, konkrétního učitelského sboru, konkrétní školní třídy a konkrétní skupině vrstevníků, s níž se žák kamarádí, na jejíž mínění dá.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Více o tom: Krejčí, M., Strategie výuky duševní hygieny: výchova ke zdraví ve škole, České Budějovice, Jihočeská univerzita, 2011

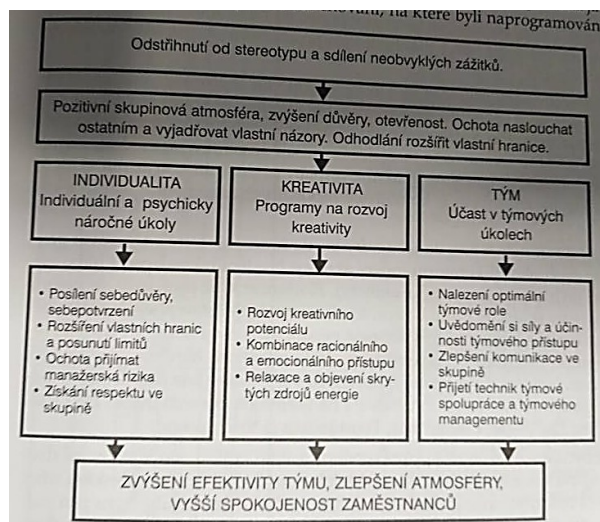
<sup>15</sup> Více o tom: Mareš J., Sociální klima školní třídy, přehledová studie, 1998, Hradec Králové, s. 2, dostupné z [http://www.klima.pedagogika.cz/trida/doc/Mares\\_Klima\\_tridy.pdf](http://www.klima.pedagogika.cz/trida/doc/Mares_Klima_tridy.pdf)

Škola je instituce, která plní pět komplementárních úkolů:

1. naučit žáky předepsanému učivu;
2. vychovávat žáky, aby se stali kvalitními lidmi;
3. socializovat žáky, aby mohli bez překážek vstoupit do společenského života;
4. naučit žáky, jak se učit, aby se sami mohli učit po celý život;
5. naučit žáky samostatnosti, aby dokázali postupně přebírat odpovědnost za svůj život do vlastních rukou. (Mareš, Ježek, 2012, s. 8)

Škola vždy reaguje na sociální, kulturní, politické či ekonomické pohyby ve společnosti, a tak je přirozené, že v současnosti dochází k tomu, že vedení základních škol požaduje od svých pedagogů výraznější a systematictější aplikaci aktivizačních výukových metod spojených především se zážitkem žáků, ale i všech pedagogických pracovníků školy. (Bariaková, Gálisová, Vančíková, 2012, s. 52)

Na obrázku 16 můžeme vidět přínosy nových zážitků pro zlepšení atmosféry ve škole i třídě a zvýšení spokojenosti zaměstnanců školy i samotných žáků.



Obrázek 16 Přínos zážitků ve škole (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 61)

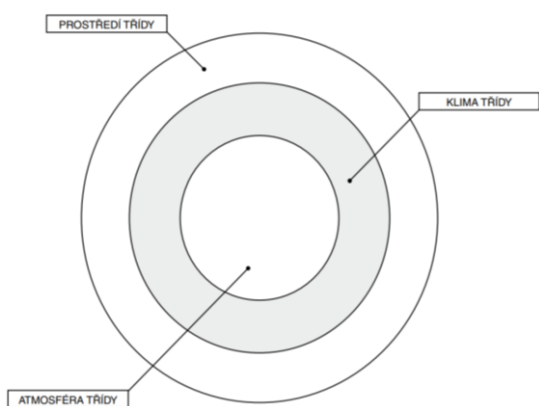
Hra nabízí škole možnost, jak spojit dobrodružství plné nových zážitků a zkušeností se vzděláním a výchovou. Dává tak prostor pro vytvoření třídy, ve které důvěra, respekt, zábava

a předpokládané přijetí rizika je běžnou záležitostí. Hlavním jejím cílem je tedy vytvoření vhodného třídního klimatu, díky kterému se bude žák aktivně zapojovat do vlastního učení a bude odpovědný za svůj akademický a výchovný růst. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 33)

Třídní klima je takové klima, které se realizuje ve školní třídě. Pojem školní třída označuje učebnu, ale i relativně stabilní společenství žáků. (Mareš, Ježek, 2012, s. 6)

Z hlediska sociální psychologie bývá školní třída chápána jako sociální skupina, kde vztahy a činnosti jsou převážně orientovány úkolově, tj. jsou podřízeny postupnému osvojování učiva a dalším úkolům. Rozhodující roli v ní má většinou učitel, který prezentuje výchovně vzdělávací cíle, motivuje, kontroluje a hodnotí žáky. Dochází v ní k vytváření struktury interpersonálních vztahů, ke vzniku podskupin, kde se více či méně rozvíjí spolupráce a soutěživost. (Dvořáková, 1995, s. 123)

Školní třída se vyznačuje svým typickým prostředím, atmosférou a již zmíněným klimatem, viz obrázek 17.



Obrázek 17 Tři odborné pojmy týkající se školní třídy (Mareš, Ježek, 2012, s. 6)

Termín prostředí je nejobecnější a má široký rozsah. Zahrnuje celkové řešení učebny, tj. osvětlení, vytápění, větrání, vhodnost školního nábytku a ostatního příslušenství nebo úroveň šumu a hluku. Atmosféra třídy je jevem krátkodobým a situačně podmíněným. Mění se během vyučovacího dne, ale i jedné vyučovací hodiny. Klima třídy tvoří situace a jevy, které jsou po několik měsíců i let typické pro konkrétní třídu a učitele. (Mareš, Ježek, 2012, s. 7)

Klima školní třídy zahrnuje tato hlediska<sup>16</sup>:

1. spokojenost ve třídě – vztah žáků ke své třídě, míra spokojenosti a pohody ve třídě;
2. konflikty mezi žáky – od napětí, přes spory, rvačky až po šikanu;
3. soutěživost ve třídě – konkurenční vztahy, míra snah o vyniknutí, prožívání neúspěchu;
4. obtížnost učení – jak žáci prožívají nároky školy, jak je učení namáhavé, obtížné či nezajímavé;
5. soudržnost třídy – přátelské či nepřátelské vztahy mezi žáky, míra pospolitosti třídy;
6. pořádek při výuce – kázeň žáků při vyučování, míra spolupracujícího chování.

Využitím deskových her ve výuce můžeme o třídním klimatu zjistit mnohé. Jde o takovou aktivitu, při které se plně projeví osobnost jednotlivých žáků, jejich nabyté znalosti i dovednosti a jejich postavení ve třídním kolektivu. Tím, že se žák do hry ponoří, zapomene kontrolovat své potlačené pocity a emoce k ostatním spolužákům. Ty se poté samovolně projeví v rámci herní taktiky. Učiteli se tak v průběhu hraní deskové hry naskytne prostor pro pozorování jednotlivých žáků a vztahů mezi nimi. Díky tomu může diagnostikovat pozitiva, ale i dílčí problémy a nedostatky v třídním kolektivu. Jejich následným postupným odstraněním může dojít ke zlepšení klimatu ve třídě.

### **2.2.1 Vztahy mezi žáky a jejich diagnostika pomocí hry**

Postoj jednotlivých žáků ke svým spolužákům se během školních let mění. V předškolním věku nejsou děti schopny vytvořit stálou skupinu s pevnými vrstevnickými vztahy. Interpersonální vztahy se projevují jen v náznacích nadřazenosti, závislosti, organizování a řízení starších dětí nad mladšími. Hlavní dominantní osobou pro utváření vztahů je matka. V mladším školním věku, tzn. na prvním stupni základní školy, závisí vztahy mezi žáky především na učiteli. Žáci se seznamují s novými pravidly, normami a poprvé se setkávají se základními prvky skupinové struktury. Spolužáci jsou ve třídě přijímáni či odmítáni především podle svých znalostí a hodnocení učitele. Přelom mezi prvním a druhým stupněm

---

<sup>16</sup> Více o tom: Tematická metodická zpráva č. 6, Klima školní třídy, dostupné z [http://www.nuv.cz/uploads/6.TMZ\\_SPP\\_Klima\\_skolni\\_tridy.pdf](http://www.nuv.cz/uploads/6.TMZ_SPP_Klima_skolni_tridy.pdf)

základním školy je svázán s obdobím puberty. Zde dochází k výraznému posunu ve vývoji třídní skupiny. Sílí potřeba rovnocenného partnerství mezi vrstevníky i učiteli. Vzrůstá požadavek na respektování a striktní dodržování dohodnutých pravidel, protože mezi spolužáky jde především o spravedlivost. Do vývoje třídních vztahů se promítá individualizace růstu osobnosti, svébytnosti a svéráznosti každého žáka. Vrstevnické vztahy mohou být lepší a pevnější za předpokladu, že učitel sám rozvíjí příznivé klima ve třídě tím, že uvolňuje závislost na své osobě a vede žáky k citlivému vnímání spolužáků, ke kooperaci a komunikaci mezi nimi. (Čapek, 2010, s. 20,21)

Žák se učí hrou organizovat svůj život mezi svými spolužáky a získává četné společenské vědomosti a dovednosti, které později nabývají vážných forem a stávají se vážnými obsahovými prvky společenského života dospělých. (Mojžíšek, 1984, s. 141)

Činnost hráče je založena na vztazích ke společnému předmětu či úkolu a na vztahu k ostatním hráčům. Vyplývá z prostoru hry a pravidel. Podíváme-li se na vztahy, postoje a komunikaci mezi aktéry hry, máme možnost sledovat pozitivní i negativní psychické procesy. Běžný model chování je díky hře měněn, např. agresivní reakce se ve hře mění v útočení či blokování soupeře nebo v patovou situaci. (Mazal, 2007, s. 20)

Sledováním chování a jednání žáků, použité taktiky, výběru možností, tvoření nových akcí a kombinací, úrovně hráčských schopností, přístupu k řešení herních i stresových situací, vztahů mezi hráči, zvládnutí prohry i výhry při hraní deskové hry dává učiteli prostor pro diagnostiku jednotlivých žáků a vztahů mezi nimi. Tyto nabyté informace je vhodné porovnat s minulými poznatky nebo s projevy žáka mimo hru. Objektivita učitele je zde základním kritériem. (Mazal, 2007, s. 43,44)

V životě doznávají spory klidu jen vzácně, hra však řeší sporné příklady v krátkém časovém úseku. Díky hře tak můžeme dlouhodobě pomoci žákovi, který si je příliš sociálně jistý, terorizuje skupinu, domnívá se, že mu patří svět, ale i jedinci, který má s třídním kolektivem problém. (Mazal, 2007, s. 15,20)



### **2.2.2 Soutěživost**

Soutěžení při hraní poskytuje žádoucí aktivitu motivaci složitými osobními i skupinovými city. Dva jedinci nebo dvě skupiny měří navzájem své síly při zdolávání morálně hodnotných úkolů. Snaží se prokázat své přednosti. Zápolení mobilizuje maximum jejich soustředění, vůle a energie pro zdárný výsledek. (Střelec, 1998, s. 91)

Soutěže také učí smyslu pro fair play, toleranci, vyvinutí maximálního úsilí a odpovědnosti za celek. Neměly by podněcovat k samoúčelné konkurenčnosti, nezdravé rivalitě, dosažení vítězství za každou cenu. (Skalková, 1999, s. 185)

Hráči ve hře nemají čas ani chuť zneužívat své rovné postavení k ničemu jinému, než je herní chování. Ve hře platí pro všechny stejná pravidla, která umožňují předvídat za určitých situací chování ostatních hráčů. A to je v porovnání s jednáním lidí mimo hru obrovský rozdíl. Hra je založena na demokratickém chování, kdy každý hráč přijde jednou na řadu. V normálním životě toto neplatí a „velcí“ (mocí, funkcí atd.) se prosadí ve společnosti více než ostatní. Proto je důležité toto hledisko žákům nastínit a vysvětlit před začátkem hraní deskové hry nebo v její závěrečné reflexi. (Mazal, 2007, s. 14,15)

### **2.3 Hra a její aplikace do výuky**

Hru do výuky aplikuje učitel nebo jiný vedoucí hry. Jeho úkolem je zajistit takové podmínky, za kterých hráči mohou bez starostí hrát. Základem je přistupovat ke hře i k průběhu hry tvořivě, řešit nepředvídatelné situace, improvizovat, umět přijmout změny, které nenaruší hru, akceptovat fantazii hráčů apod. S hráči jednat jako rovný s rovným, protože to je základ důvěry a motivace ke hře. Důvěra je bezpečnostní klíč, který vede k zážitku. Umožňuje žákům, aby své zážitky společně sdíleli bez strachu, že budou terčem posměchu nebo že budou ignorováni. Je nutností pro správnou aplikaci hry vytvořit ovzduší plné otevřenosti a citlivosti, aby se žáci cítili bezpečně. Zkušenosti a znalosti, dovednosti a postoje se zde realizují, vzájemně prolínají, a pokud se dodrží asertivní úroveň jednání, je plněn prostor hry často kreativním a kooperujícím jednáním většiny nebo všech hráčů. (Mazal, 2007, s. 15,37,66)

Jako podpůrný doplněk pro aplikaci deskové hry do edukačního procesu se jeví uzavření tzv. dohody o respektování mezi učitelem a žáky, kterou musí všichni dle dohodnutých pravidel dodržovat a odsouhlasit. Na jejím tvoření a znění by se měli podílet všichni účastníci hry. Kostra dohody by měla obsahovat tyto body:

1. Buď tady – radost z přítomnosti, spoluúčast, zapojení, zábava.
2. Buď v bezpečí – důvěra, odpovědnost, hranice, vztahy.
3. Stanov si cíle – odpovědnost, určení cílů, iniciativa, hodnocení, pomoc, spolupráce.
4. Buď poctivý – férová hra, identita, sebezpřijetí, zpětná vazba.
5. Jdi dál – zvládnutí problému, odvaha jít do rizika a přijímat výzvy, uvědomění závislosti na ostatních, přesun, změna.
6. Pečuj o sebe i ostatní – rovnováha, péče, spirituální dimenze. (Činčera, 2007, s. 47)

### 2.3.1 Výběr deskové hry

Při výběru vhodné deskové hry pro výuku bychom měli vzít v úvahu hned několik hledisek<sup>17</sup>:

1. stanovený cíl vyučovací jednotky, se kterým úzce souvisí odpověď na otázku, proč vůbec deskovou hru použít;
2. návaznost deskové hry na předcházející činnost a soulad s celkovým záměrem aktivity, hodiny, celého dne, potažmo tematických plánů, ŠVP a RVP ZV;
3. obsah deskové hry – odpovídající úrovni znalostí a dovedností žáků, hráčských schopností a potřebám jedince;
4. časová náročnost – zvážení obtížnosti organizace hraní, motivace, vysvětlení pravidel a její realizace;
5. evaluace deskové hry – varianty hodnocení a provedení zpětné vazby pro žáka;

---

<sup>17</sup> Více o tom také: Hanuš R., Chytilová L., *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, kapitola Uvádění, režie programů a her, s. 125–127; Mazal, F., *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007, s. 39–42

6. kvalita deskové hry – bezpečnost a zdravotní nezávadnost, provedení a velikost herního plánu, dostatečný počet herních doplňků (karty, figurky, kostky, platidla aj.<sup>18</sup>).

Dalším rozhodujícím faktorem pro výběr deskové hry je samotný učitel. Ten dle svých vlastních zkušeností a znalostí dokáže nejlépe posoudit výhody a nevýhody využití deskové hry. (Mazal, 2007, s. 50)

### 2.3.2 Motivace ke hraní deskové hry

Hra otevírá přístup k nepředmětným kontextům, horizontům, celkům, přesahům, hra má transcending funkci. Celky, jejichž jsme součástí, jsou v průběhu hry zpřítomněny, jsou prožívány velmi intenzivně. Jedinec se hrou proměňuje, obohacuje, kultivuje. Ladění je velmi důležitou součástí životního pohybu, člověk srůstá s okolím, „zapouští kořeny“. Toto vyladění je možno pochopit také jako hru. (Hogenová, 2005, s. 15)

Motivace je pro využití deskové hry velmi důležitá. Je klíčem k našemu konání, k našemu procesu poznávání, rozvíjení, růstu. Dítě motivované uchopuje, poznává svět, ptá se, zvědavě prohlíží, otevírá, zpřehází kde co, jen aby zjistilo, objevilo, jak to funguje. Dá se říci, že jde o cílené chování podpořené jednotlivými hybnými silami, tzv. motivy. Motiv nepůsobí vždy jenom jeden, ale je jich současně celá řada a vzájemně se ovlivňují, ovšem jeden z nich může být hlavní. Motivace může být zevní (vnější), tzn. že motivy pocházejí z vnějších činitelů, a niterná, tzv. vnitřní, která vychází z nás samých a je mnohem intenzivnější a trvalejší. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 63–68)



Obrázek 18 Model motivace (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 65)

<sup>18</sup> Více o tom na webových stránkách: <https://www.svet-deskovych-her.cz/prislusenstvi/>

Repertoár možností motivace žáků vyplývá především z osobnosti učitele, který hru uvádí. Mezi prostředky motivace patří video, film, kniha, povídka, legenda, báseň, fotografie, obrazy, hudba, přednáška, scénka, setkání s osobností atd.<sup>19</sup>

### **2.3.3 Pravidla deskové hry**

Kdo si chce hrát, musí předem vědět jak, kde, kdy a za jakých podmínek. Nastává domluva a spolupráce. Pokud to chci a pokud to lze, pravidla hry ovlivním. Chci-li se zúčastnit hry, přijmu dohodnutá pravidla dobrovolně před hrou a bez dalších podmínek, stejně jako ostatní. Nikdo nemůže mít jiné podmínky a počítat s jinými pravidly než s těmi, která platí pro všechny. (Mazal, 2007, s. 19)

Pravidla hry musí umožnit, aby vyhrál kdokoliv. Měla by být jednoduchá, ale též přiměřená a měnitelná podle vyspělosti hráčů, podmínek, záměrů hry a potřeb učitele. Pravidla mají určitou pedagogickou, didaktickou i metodologickou funkci. V pravidlech jsou koncentrovány obsahové informace o hře. Znalost pravidel všemi účastníky hry včetně vedoucího a rozhodčího je proto základním předpokladem optimálního průběhu hry. (Mazal, 2007, s. 42)

Pravidla hry vysvětluje učitel, vedoucí hry nebo žák. Mluví pomalu a srozumitelně, aby pravidlům napoprvé porozumělo co nejvíce žáků. Ukazuje přitom hrací plán a ostatní herní pomůcky. Doporučuje se, aby vysvětlená pravidla učitelem ještě jednou zopakovali sami žáci. Dojde tak ke většímu osvojení a zvnitřnění, protože žáci použijí pro ně přirozenější jazyk vysvětlení. Dále by měla zaznít otázka ze strany učitele, zda je vše ohledně pravidel jasné, tzn. zda je mohou všichni odsouhlasit a přijmout. Pokud by se nějaký dotaz objevil, zodpoví ho učitel, popř. dá možnost ostatním žákům. Dalším možným řešením je zahrání si ukázkového kola. (Pišlová, Jazykové hry, 1996, s. 10) Vhodné je také pravidla umístit přímo na hrací plán nebo do krabice s deskovou hrou. Pravidla by měla být napsána nejlépe na počítači co nejstručněji a co nejprehledněji, popř. s názornými ukázkami, aby se v textu žáci rychle zorientovali a nezdržovali se od hraní. Předejde se tak konfliktním situacím během

---

<sup>19</sup> Více o tom: Hanuš, R., Chytilová, L., Zážitkově pedagogické učení. Praha: Grada, 2009, kapitola Prostředky motivace, s. 73–79

hraní mezi hráči. Žáci se k nim v průběhu hry mohou kdykoliv vrátit a připomenout si je, popř. díky nim upozornit své protihráče na případné chyby. Nedojde tak k rušení ostatních spolužáků během hraní a problémové situace vyřeší sami mezi sebou bez pomoci a přítomnosti vyšší autority učitele.

### 2.3.4 Realizace deskové hry

V rámci vyučování může mít desková hra tyto tři základní funkce:

1. instrumentální – hra jako instrument při rozvoji poznávacích procesů a utváření dovedností;
2. diagnostickou – hra jako prostředek diagnózy a autodiagnózy;
3. existenciální – hra jako prostředek rozvíjení vnímavosti, uvolňování bariér tvořivosti, rozvíjení lidského potenciálu, řešení komunikačních problémů skupiny a dynamizace její struktury. (Sochorová, 2011)

Deskovou hru můžeme využít v každé fázi vyučovací jednotky. Jako motivační volíme krátkou, zábavnou, třeba i veselou hru, která v žácích probudí zájem a touhu po poznání. Při výkladu je zvláště vhodné použít takové hry, při kterých žáci řeší určitý problém a poté ze svého postupu mohou vyvozovat správné řešení daného úkolu. Nejčastěji využijeme hru k procvičování a opakování učiva. V této fázi přispívá hra k aktivizaci žáků a upevňuje probranou látku zábavnou formou. Hra může sloužit i k prověřování znalostí. (Pišlová, Jazykové hry, 1996, s. 10,11)

Nezbytným požadavkem je to, že se hry musí účastnit všichni žáci. Nemůžeme nikdy říci slabším žákům, aby si na chvíli sedli jinam a jen se dívali. (Mazal, 2007, s. 38) Bezproblémové zapojení všech do hraní deskové hry může vyřešit rozdělení do herních skupin. To se může provádět několika způsoby<sup>20</sup>:

1. spontánní dělení – žáci se rozdělí sami dle svých preferencí;
2. delegované dělení – založeno na principu dvou kapitánů, kteří si volí svůj tým;

---

<sup>20</sup> Více o tom: Franc, D., Sobková Zounková, D., Martin, A., Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora. Brno: Computer Press, 2007, kapitola Logistika her, s. 84

3. náhodné dělení – žáci jsou přiřazováni do skupin dle pravidla dělidla (rozpočítávání, barvy, datum narození, losování kartiček apod.);
4. řízené dělení – žáci jsou prostě nejmenováni do skupin učitelem nebo jiným vedoucím hry. (Činčera, 2007, s. 68)

Toto rozdělení uděláme na začátku, ne na konci popisu hry. Pokud mají skupiny hrát proti sobě, je dobré je postavit proti sobě už na začátku hry. (Mazal, 2007, s. 52)

Hru vždy začínáme slovy: „Pojďme si hrát!“ nebo „Pojďme, budeme si hrát!“ (Pišlová, Jazykové hry, 1996, s. 9)

Učitel se tedy díky hře dostává do role tajného agenta, který ve skrytu své ilegality předstírá, že zprostředkovává svým žákům zábavu, zatímco jeho cílem je zábavu využít k dosažení svých výchovně-vzdělávacích cílů. (Činčera, 2007, s. 10)

Role učitele během realizace deskové hry může mít tyto podoby:

1. učitel jako garant pravidel a facilitátor průběhu, tzn. že zasahuje do průběhu hry – hlídá pravidla, čas, fáze hry a zajišťuje všem hráčům spravedlivé podmínky;
2. učitel jako aktivní pozorovatel, tzn. že se do hraní nezapojuje – pouze sleduje průběh hraní, diagnostikuje a hodnotí vzniklé herní situace;
3. učitel jako účastník, tzn. že se do hraní deskové hry zapojí společně s žáky. (Činčera, 2007, s. 71,72)

Učitel si svou roli nebo její kombinaci volí dle vlastního uvážení s ohledem na zvolené výchovně-vzdělávací cíle, bezpečnost žáků a prostředí, ve kterém deskovou hru realizuje.

Pro bezproblémový průběh hraní deskové hry je namístě vytvořit bezpečnou, důvěrnou a tvůrčí atmosféru, správně motivovat žáky, rozdělit žáky do herních skupin, dobře vysvětlit pravidla, odsouhlasit pravidla všemi hráči a zaujmout vhodnou roli.

### **2.3.5 Evaluace deskové hry**

Vždy hned po absolvování hry se ohlížíme zpět, abychom průběh a výsledky hraní deskové hry zhodnotili. Evaluace deskové hry probíhá na více úrovních – z pohledu učitele a z pohledu žáků. Pro učitele bude stěžejní, zda desková hra naplnila jeho stanovený

výchovně-vzdělávací cíl. Poté bude analyzovat průběh hraní deskové hry. Ten může být vhodným nástrojem pro diagnostiku jednotlivých žáků, vztahů ve třídě, třídního klimatu apod. Dále reflektuje kvalitu deskové hry, její výhody a nedostatky. V neposlední řadě by měl provést sebereflexi své vlastní práce při aplikaci deskové hry do vyučovacího procesu.

Z pohledu žáka je evaluace komplikovanější. Sama desková hra dává žákům tři typy zpětné vazby – okamžitou, průběžnou a celkovou. Okamžitou zpětnou vazbu dostanou žáci v okamžiku, kdy splní herní úkol a postupují ve hře dále, nebo naopak, když nesplní daný úkol a nemohou pokračovat. Upozorní tedy žáky na chybu. Aby mohli hrát dál, musí chybu opravit. Tato oprava je spojena s pozitivním zážitkem, kdy hráč může pokračovat ve hře, a proto se její správné řešení zafixuje do paměti žáka trvaleji a hlouběji. Průběžná zpětná vazba je vidět během hraní, kdy se např. žákova figurka drží v popředí nebo na chvostu herního plánu. Celkovou zpětnou vazbou hra končí. Spojuje se s ní i závěrečné vyhlášení výsledků. (Pišlová, Jazykové hry, 1996, s. 16)

Výše zmíněná zpětná vazba nemusí být pro výuku pomocí deskových her dostačující. Pro některé žáky může být špatně uchopitelná, nepřínosná nebo nevyhovující, protože její sdělení je faktické a strohé, nejde do hloubky. Pochopení zkušenosti nebo zážitku z hraní deskové hry a jejich přenos do reálného života může být pro žáky náročné. Staví totiž na důsledné sebereflexi a s tou se žáci na prvním stupni základní školy setkávají poprvé, tudíž mají problém s ní správně pracovat. Proto je vhodné, aby zpětnou vazbu, vedoucí k jejich sebereflexi, řídil učitel nebo jiný vedoucí hry. (Činčera, 2007, s. 77)

Řízená zpětná vazba hraní deskové hry se skládá ze tří fází:

1. Připomenutí obsahu zkušenosti nebo zážitku – Co jsme dnes dělali? Jak probíhalo hraní deskové hry? Jaká byla pravidla? Jak jste viděli průběh hraní z pohledu vaší skupiny/ vlastníma očima? Apod.
2. Zobecnění problému a jeho vazba k realitě – Jak jste spokojeni s výsledkem? Co fungovalo a co ne? V čem byl problém? Co bylo pro vás největší výzvou? Proč? Zažil někdo něco podobného ve hře, ve svém životě? Jaká situace v reálném světě by odpovídala této herní činnosti? Apod.

3. Následné možnosti využití získané zkušenosti – Jak byste daný problém vyřešili? Co by vám pomohlo? Co by se dalo udělat příště jinak? Jak se zapojíte vy? Apod. (Činčera, 2007, s. 77)

Doporučuje se dávat méně otázek, které jsou naopak více promyšlené. Nejlepší jsou otázky otevřené, na které se musí odpovídat v rozvinutých odpovědích. Tyto otázky vedou ke zkoumání problému na více úrovních a k zapojení různých kognitivních procesů a druhů myšlení. Dobré otázky nebývají příliš snadné a nechávají žáka přemýšlet. Důležitá je podmínka dostatečného času na promyšlení odpovědi. (Kotrba, Lacina, 2011, s. 32,34)

Provádění zpětné vazby patří vůbec k nejobtížnějším dovednostem učitele. Postupným zkoušením a sledováním, jak to dělají ostatní pedagogové, můžeme dosáhnout dokonalosti v naší reflektivní činnosti. Praxí zjistíme, že dobře provedená zpětná vazba může vytěžit mnoho užitečného i ze špatně provedené hry. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 101)

### **2.3.6 Obměna deskové hry a její opakování**

Obměna tkví v úpravě podmínek, prostoru, náročnosti na hráče, změny stejného náčiní (většinou velikost) a motivaci. (Mazal, 2007, s. 47) Až po odehrání deskové hry se začnou projevovat její výhody a především její nevýhody. Mezi časté výhody patří možnost volby, sebeuplatnění a utváření si svého prostoru pro učení a dávkování úkolů. Jako hlavní nevýhody se jeví délka hry, špatně zvolená náročnost úkolů, rozdělení do týmů nebo motivace ke hře. Na základě pozorování průběhu dříve odehrané hry a následné reflexe učitele a žáků lze hru obměňovat, upravovat nebo gradovat. Zvyšujeme tak její vzdělávací potenciál, atraktivnost a návratnost ke hře. Po jakékoliv úpravě by se hra měla zopakovat. Prvním důvodem je, abychom si ověřili, že jsme všechny nedostatky odstranili. Dalším opakováním hry s různými obměnami dáváme prostor, aby si pocit úspěchu prožili všichni žáci a tím si tak tvořili svůj pozitivní vztah k probírané látce a upevňovali své postavení ve třídním kolektivu. V neposlední řadě chceme žáky dostat na standardní úroveň spolupráce a anticipace v herní situaci, tzn. rychlé řešení a vyřešení herní situace spoluprací nebo individuálně vzhledem do situace. (Mazal, 2007, s. 47)



### **3 Deskové hry mimo školní prostředí**

Deskové hry určené pro výuku mají jednu velkou výhodu – jsou skladné. Ve většině případů jde o hrací plán z tvrzené papírové desky nebo kartonu, který je společně s hracími doplňky, jako jsou figurky, karty, kostky, časomíra apod., uložen do kartonové krabice s víkem. Hrací plán je vždy složený, a proto je krabice co nejmenší. Tím se desková hra stává snadno přenosnou a výuka díky tomu nemusí být vázána ryze na školní prostředí. Učitelé tak mohou deskovou hru realizovat kdekoliv, kde je možnost si herní plán rozložit. Jako první se nabízejí místa venku v přírodě a blízkosti školy: zahrada, park, les, louka, hřiště atd. Pokud žáci cestují na školu v přírodě, delší výlet či exkurzi mimo město, mohou hrát kratší hru i na nádraží při čekání na spoj nebo v samotném vlaku.

V mnoha městech lze využít pro hraní her rovněž vnitřní prostory herních klubů, domovů dětí a mládeže, popř. jiných neziskových a zájmových organizací. Výhodou těchto institucí je, že si sem lze deskové hry přinést vlastní nebo si je půjčit z jejich stálé nabídky. Nabídka bývá často velmi bohatá. Dalším pozitivem je možnost spolupráce s místním specialistou přes deskové hry, který vždy s ochotou poradí s výběrem hry, vysvětlí pravidla a doporučí další vhodné hry pro výuku českého jazyka. Pro učitele může být v mnoha ohledech inspirativní a také si díky němu rozšíří svůj rozhled v tak široké nabídce deskových her dostupné na českém trhu. V neposlední řadě tyto instituce pořádají vzdělávací programy, soutěže a turnaje v deskových hrách, které mohou být zajímavým zpestřením výuky nejen českého jazyka.

#### **3.1 Klub deskových her Paluba**

Klub deskových her Paluba<sup>21</sup> založili vysokoškolští studenti před dvaadvaceti lety. Nachází se v Lidické ulici na pražském Smíchově, kam se přestěhoval z parníku Tyrš, kde několik let sídlil. Jeho provozní doba je v odpoledních hodinách přes celý týden mimo pátek a sobotu. Po domluvě lze prostory klubu využít i mimo stanovené časy. Kapacita klubu je padesát hráčů. Hrát lze u stolů nebo na koberci, hraní je zde zpoplatněné, a to jednorázovým vstupným 20 Kč pro žáka a pro dospělého 60 Kč. Je zde také možnost využít půlroční nebo

---

<sup>21</sup> Více o tom na webových stránkách klubu: <http://www.paluba.cz/>

roční členství, které je cenově výhodnější a zahrnuje půjčení si her domů nebo účast v soutěžích a turnajích pořádaných klubem.

Jsou zde české i zahraniční deskové hry, vědomostní i strategické deskové hry a na své si přijdou jednotlivci i skupiny. Na pomoc je tu vždy proškolený personál. Klub Paluba nabízí pravidelné hraní deskové hry SCRABBLE, která velmi dobře rozvíjí slovní zásobu žáků.

Ke klubu patří spřátelený obchod Ráj deskovek, ve kterém jsou k zakoupení všechny hry nabízené v klubu.



Obrázek 19 a Obrázek 20 Klub deskových her Paluba (dostupné z <https://prazsky.denik.cz/galerie/klub-deskovych-her-funguje-uz-od-roku-1996.html?mm=8165632&back=4242700777-2784-63&photo=15>, <https://prazsky.denik.cz/galerie/klub-deskovych-her-funguje-uz-od-roku-1996.html?mm=8165632&back=4242700777-2784-63&photo=8>)

### 3.2 Svět deskových her

Svět deskových her<sup>22</sup> se nachází na Kubánském náměstí v Praze 10. Pro veřejnost je otevřen každý pracovní den odpoledne, dle domluvy i mimo tuto dobu. Prostor je zde menší a hodně stísněný. Pro uzavřené skupiny je plně vyhovující, ale v běžné otevírací době chybí soukromí a klid. Je tu šest velkých stolů se židlemi a tři malé stoly s celkovou kapacitou třicet hráčů. Po celé herně je koberec, proto je sem přístup jen bez obuvi. Je zde k dispozici i kuchyňka,

<sup>22</sup> Více o tom na webových stránkách: <https://www.svet-deskovych-her.cz/>

kde se dá připravit malé občerstvení. Vstupné je dobrovolné. Lze využít služeb věrnostní zákaznické karty, která umožňuje hraní mimo otevírací dobu a nižší kupní cenu her.

Svět deskových her nabízí několik vzdělávacích programů pro základní školy, které jsou rozděleny do hodinových bloků – logické hlavolamy, rovinná a prostorová geometrie, přírodopis, vynálezy a historie, výlet do světa fantazie, zábavné počítání. Tyto bloky jsou obsahově zaměřeny především na matematiku a na rozvoj logického myšlení. Pro výuku českého jazyka je zajímavý blok Výlet do světa fantazie, kde se pracuje s deskovou hrou DIXIT. Žáci zde slovem, větou nebo příběhem popisují různé karty s fantaskními obrázky tak, aby je jejich spoluhráči poznali. Jde zde především o asociace, postřeh, doslovný popis a hledání skrytých souvislostí. To všechno přispívá k rozvoji tvůrčích schopností žáků.

V době jarních, letních a podzimních prázdnin jsou v herně pořádány příměstské tábory, které jsou zaměřeny na delší hraní deskových her. Jedná se především o logické a strategické hry, ve kterých je velmi důležitá spolupráce týmu a týmová taktika.

U těchto programů asistuje vždy odborný lektor deskových her, který s pomocí učitele volí vhodné prostředky a postupy pro realizaci deskové hry.



Obrázek 21 Svět deskových her (dostupné z <https://img.svet-deskovych-her.cz/gaming/herna-police.jpg>)

### 3.3 STOH

STOH<sup>23</sup> je klub stolních her při vysoké škole ČVUT. Vznikl v roce 2004 a jeho cílem je šířit pomocí her inteligentní zábavu. Herna sídlí v prostorách strahovských vysokoškolských kolejí. Disponuje herními stoly se židlemi a gaučem. Kapacita je třicet hráčů. Otevírací doba je jen ve večerních hodinách v pondělí, středu a čtvrtek. Po předchozí domluvě se herna může využít kdykoliv za účasti správce. Jednorázové vstupné je symbolických 5 Kč, pololetní/semestrální členství za 50 Kč.

Ve STOHu je k dispozici přes čtyři sta deskových her. V klubu nabízejí nové moderní deskové hry, ale pyšní se i sbírkou tzv. retroher. Retrohrou označují deskovou hru, která je vydaná před rokem 1995. Patří sem např. Žížaly, Smolíček pacholíček, Z pohádky do pohádky, Cesty korzárů, Fantom staré Prahy, Stavíme Stalinův pomník, Maršál a špion nebo Kloboučku, hop!.<sup>24</sup>

Porovnávání současných a historických deskových her vede k mnoha novým zjištěním. Je zajímavé, čím nebo kým bylo lidské myšlení a vnímání ovlivňováno v různých režimech nebo jak moc se lpělo na grafickém vzhledu deskové hry. Pro učitele a žáky je to vhodný prostředek na propojení více školních předmětů dohromady, např. vlastivědy, přírodovědy, českého jazyk, ale i výtvarné výchovy. Žáci mohou navrhovat deskovou hru pro své prarodiče nebo pro lidi z různých společenských vrstev. Dále mohou sledovat vývoj českého jazyka nebo porovnávat regionální zvláštnosti hry.



Obrázek 22 STO H (dostupné z [https://stoh.su.cvut.cz/phprs/gallery.php?akce=obrazek\\_ukaz\\_interni&media\\_id=6210](https://stoh.su.cvut.cz/phprs/gallery.php?akce=obrazek_ukaz_interni&media_id=6210))

<sup>23</sup> Více i klubu na webových stránkách: <https://stoh.su.cvut.cz/phprs/>

<sup>24</sup> Jedná se o hry původní. Mnoho z nich však bylo později znovu vydáno např. s jiným grafickým provedením.

### 3.4 Tomovy hry

Herní klub Tomovy hry<sup>25</sup> je vhodný pro všechny nadšence sběratelských her. Jejich nabídka zde převládá, ale své místo tu mají i deskové hry. Není tu sice velký výběr, ale prostor pro hraní vlastních deskových her mimo školní prostředí je ideální. Dají se využít stoly s židlemi, ale i podlaha. Klub je na Arbesově náměstí v Praze a je otevřený celý týden od dvanácti hodin. Jeho kapacita je třicet pět hráčů. Neplatí se zde žádné vstupné. Provozovatelé klubu jsou velmi vstřícní a ochotní.

Dvakrát do měsíce zde probíhá akce Deskohraní s Mensou, kde se v deskových hrách mezi sebou utkávají lidé s nadprůměrnou inteligencí a široká veřejnost. Není pravidlem, že lidé s vyšším IQ jsou lepšími hráči deskových her. Každá hra funguje na jiném principu a je velmi zajímavé pozorovat, jak k ní hráči přistupují a jak ji hrají. Tato akce je pro učitele i samotné žáky velmi inspirující a přínosná, protože se zde setkávají s odlišnými postupy a přístupy různě myslících lidí. Učí se od sebe navzájem nebo si předávají vlastní zkušenosti.



Obrázek 23 Tomovy hry (dostupné z <https://goo.gl/images/VyCpAc>)

---

<sup>25</sup> Více o tom na webových stránkách: <https://www.tomovyhry.cz/>

### 3.5 Deskohraní

Deskohraní<sup>26</sup> je mezinárodní festival her, na kterém jsou k dispozici veškeré deskové a karetní hry dostupné na českém trhu. Festival trvá sedm dní. Probíhá v Tyršově domě na Malé Straně v Praze. Vstupné se platí jen ve všední dny a platí po celou dobu trvání festivalu. Na festivalu je mnoho míst určených pro hraní deskových her od místností se stoly po herní koutky na schodech. Tým specialistů složený především z dobrovolníků a nadšenců pro deskové hry rád poradí s výběrem hry i s jejím samotným hraním.

Festival nabízí především volné hraní deskových her. Jeho doplňkem je doprovodný program, který se skládá z řady přednášek a prezentací firem zabývajících se výrobou deskových her, rychlokurzů pravidel deskových her a turnajů. Dále nabízí dva programy pro základní školy.

První program se jmenuje Nauč se a zasoutěž si. Tento program je vhodný pro žáky, kteří se s deskovou hrou teprve seznamují nebo si chtějí zahrát co nejvíce různých her. Lektor vybranou hru představí, vysvětlí pravidla a popř. organizuje miniturnaj.

Druhý program Zahraj si pořádný turnaj se skládá z prezentace jednotlivých hráčů, jednoho velkého turnaje a slavnostního vyhlášení výsledků. Je vhodný pro žáky, kteří danou deskovou hru ovládají a pravidelně hrají. V obou programech si žáky převezmou lektori, učitel slouží jen jako kázeňský dozor nebo může navštívit koutek s deskovými hrami vhodnými do výuky.



Obrázek 24 Deskohraní 2018 (dostupné z [http://www.deskohrani.cz/obr/fotky/ludoteka\\_plna.jpg](http://www.deskohrani.cz/obr/fotky/ludoteka_plna.jpg))

---

<sup>26</sup> Více o tom na webových stránkách: [www.deskohrani.cz](http://www.deskohrani.cz)

## 4 Vlastní deskové hry

Vždy jsem se snažila objevit kouzla a taje světa deskových her. Už odmala jsem svého bratra porážela v Člověče, nezlob se! a Kloboučku, hop!. Jak jsem rostla, do mého zájmu se dostávaly deskové hry jako Twister, Tajná cesta pro čarodějnice, Labyrint, Kris Kros, Z pohádky do pohádky nebo Leo musí ke kadeřnici. S rodiči jsem nejčastěji hrála Dostihy a sázky, Monopoly, Kamionem po Evropě, Česko nebo Scrabble. V současnosti se s přáteli a známými bavím především společenskými deskovými hrami, jako jsou Activity, Dixit, Krycí jména, Párty Alias, Tik tak bum, Times up, Telepatie či Tipni si. Nesmím opomenout ani hry Dáma, Šachy, Carcassonne a Osadníci z Katanu, díky kterým jsem poznala sílu a moc strategie. Dá se říct, že každá výše zmíněná desková hra mě něco naučila. S takovým cílem jsem tvořila i já své deskové hry, aby i ony nenucenou formou a zejména vlastním zážitkem a zkušeností učily své hráče český jazyk a rozvíjely jejich všechny ostatní neméně důležité schopnosti a dovednosti.

S myšlenkou vlastních deskových her jsem si pohrávala už delší dobu. Předmět český jazyk se mi jevil jako ten správný obsahový rámec pro mé deskové hry, protože je dostatečně široký, pestrý a flexibilní. Dalším důvodem byl i fakt, že český jazyk je tím správným interdisciplinárním spojníkem a má velký potenciál pro využití různých aktivizačních metod, jako jsou i deskové hry. Využití mých deskových her v předmětu český jazyk na prvním stupni základní školy by také mohlo přispět k jeho zatraktivnění mezi žáky. Učivo českého jazyka realizované pomocí deskových her by mohlo být pro žáky snadnější na pochopení a následné uchopení, ale také přirozenější a zajímavější.

Své vlastní deskové hry jsem vymýšlela poměrně dlouho. Nápady nepřicházely hned a samy od sebe. Musela jsem jim jít naproti a načerpat tak potřebnou inspiraci a informace. Snažila jsem se tedy prozkoumat český trh s deskovými hrami. Navštívila jsem mnoho obchodů, půjčoven, heren a festivalů, kde jsem si různé deskové hry zkoušela zahrát. Učila se jejich pravidla a hledala, proč jsou dané hry pro hráče zajímavé. Došla jsem k závěru, že desková hra je pro hráče mnohem poutavější, pokud mohou při jejím hraní co nejvíce ukázat a předvést své schopnosti a dovednosti. To vyvrátilo mou mylnou představu o tom, že hráči volí deskové hry především podle vzhledu a designu jejich provedení. Tato má tvrzení potvrdily i výsledky výzkumu realizovaného pracovníky Fakulty humanitních věd

Univerzity Matěje Bela v Banské Bystrici, který se zabýval preferencemi a požadavky žáků základních škol na deskové hry.<sup>27</sup> To byl pro mě velmi důležitý poznatek, a proto všechny mé deskové hry maximálně využívají veškeré schopnosti a dovednosti hráčů, a tím je zdokonalují a prohlubují. Dále jsem sledovala různé žebříčky popularity deskových her<sup>28</sup>, abych zjistila, které deskové hry jsou nejoblíbenější a nejprodávanější nebo naopak, které jsou naprostými propadákami. To mi ukázalo, že mezi širokou veřejností patří k nejžádanějším strategické, společenské a vědomostní deskové hry. Proto i jedna z mých deskových her je strategická, druhá společenská a třetí je zaměřena na vědomostní výkon jednotlivých hráčů.

Navrhla jsem tedy a vyrobila tři vlastní deskové hry. Jejich názvy vycházejí především z jejich obsahu. Jsou krátké, tudíž snadno zapamatovatelné. Myslím, že jsou i pro hráče dostatečně atraktivní, ale zároveň jim neprozrazují, o čem daná hra je a co od ní mohou očekávat. První se jmenuje Jazyky Evropy, druhá Čeština od A do Z a třetí Česká party. Výroba vlastních deskových her trvala celkem šest týdnů. Samotné výrobě předcházelo prostudování jednotlivých sad učebnic českého jazyka od různých nakladatelství a didaktických příruček pro výuku češtiny, aby deskové hry obsahově korespondovaly s probíranou látkou, očekávanými výstupy a klíčovými kompetencemi prvního stupně základní školy a zároveň respektovaly veškeré učební potřeby i vývojové zvláštnosti jednotlivých žáků. Herní plány mých deskových her jsou ve formátu A2. Volila jsem větší velikost z toho důvodu, že s hrou budou primárně manipulovat žáci prvního stupně základní školy, kteří ještě nemají plně rozvinutou jemnou motoriku, proto by pro ně manipulace s menší hrou mohla být obtížnější a zdržovala by je od samotného hraní. Herní plány jsou vytištěné černobíle i barevně a jsou zalaminovány pro delší životnost. Herní karty jsou vytvořeny v textovém programu MS Office Word. Jejich jednoduché a účelné rozvržení slouží především pro rychlou orientaci hráče na herní kartě. Písmo jsem použila patkové Times New Roman, protože se žákům tento typ písma čte nejlépe. Velikost písma jsem přizpůsobila velikosti herních karet, aby jejich čtení bylo rychlé a srozumitelné na první

---

<sup>27</sup> Více o tom: Bariaková, Z., Gálisová, A, Vančíková, K., Jazykové a literárne hry pro 1. a 2. stupeň základnej školy, Banská Bystrica, Univerzita Mateja Bela, Fakulta humanitných vied, 2012, kapitola Jazykové a literárne didaktické hry v hodinách slovenčiny, s. 67–85

<sup>28</sup> Více o tom na webových stránkách: <http://hrajeme.cz/zebricke-her/>, <http://hrajeme.cz/zebricke-boardgamegeek/>, <https://stolni-hry.heureka.cz/top-produkty/>, <https://spolecenske-hry.heureka.cz/top-produkty/> a <http://www.hraroku.cz/>



pohled. Rub a líc herních karet jsem designově upravila, aby korespondoval s obsahem hry a obsahoval její název. I herní karty jsou vytištěny černobíle i barevně a jsou zalaminovány pro pohodlnější manipulaci a delší životnost. Ostatní herní příslušenství jako figurky a časomíry jsou pořízeny ze značkové prodejny. Ke každé deskové hře jsou přiložena pravidla, která stručně a jasně popisují její způsob hraní. Nadpisy a důležité pasáže pravidel jsou zvýrazněny tučně, tudíž se v nich hráči lépe a jednodušeji orientují. Každá desková hra má svou originální kartonovou krabici, do které se bez problému uloží složený herní plán i ostatní herní komponenty.

Testování mých deskových her mělo vždy dvě fáze. První fáze probíhala v mé rodině, kde hru testovalo sedm osob. Mezi nimi byli dospělí i děti. Cílem této fáze bylo odstranění dílčích nedostatků souvisejících především s manipulací s deskovou hrou, jako jsou velikost herního plánu a herních karet, typ a velikost písma, barevná kombinace a vzhled provedení deskové hry nebo srozumitelnost pravidel. Tato fáze byla jen doplňková a sloužila především proto, aby mé deskové hry byly schopné obstát v zátěži školního prostředí.

Druhá fáze byla mnohem důležitější a stěžejní pro tuto práci. Konala se v únoru a březnu 2019 ve čtvrtém ročníku prvního stupně na fakultní základní škole v Praze. Zde testovalo mé deskové hry 25 žáků ve věku 9–10 let, z toho 16 chlapců a 9 dívek. Ve skupině byli dva dyslektici a dva s diagnostikovanou poruchou ADHD. Žáci se učili číst a psát genetickou metodou. Využívají učebnice, čítanky a pracovní sešity od nakladatelství Nová škola, s.r.o. Hlavním cílem druhé fáze bylo celkové reflektivní zhodnocení funkčnosti a využitelnosti deskové hry pro výuku českého jazyka na prvním stupni základní školy. Pro udržení objektivity testování ověřovali deskovou hru vždy ti samí žáci za stejných podmínek, jako jsou prostředí, čas i struktura vyučovací jednotky. Já jsem byla v roli nezávislého pozorovatele, který hraní deskové hry nijak neovlivňoval a nenarušoval. Vedla jsem jen úvodní motivační aktivitu a závěrečnou evaluaci deskové hry. Více o jednotlivých deskových hrách, jejich aplikaci, výhodách, možných nástrahách a vhodných obměnách či gradacích během edukačního procesu v následujících podkapitolách.

## 4.1 Jazyky Evropy

Strategická desková hra Jazyky Evropy se odehrává na pozadí přelomu starověku a středověku, kdy se stěhovaly národy napříč Evropou. Každý národ hovořil svým jazykem a usídlil se v určité oblasti Evropy. Tak vzniklo pojmenování a rozdělení evropských jazykových skupin. Tato desková hra přibližuje hráčům, jak se jazyky do Evropy dostaly a které oblasti osidloval, dobýval či bránil ten který národ. Zaznamenává tedy i celý průběh události stěhování národů. Herní postavy jsou vymyšleny tak, aby historicky odpovídaly velikosti, početnosti i síle tehdejších národů, tudíž se hráči mohou bez problémů vžít do role jednotlivých bojovníků a vyzkoušet si jejich pocity a vůdčí strategie.

Hra je koncipována tak, aby hráče nutila mezi sebou spolupracovat a kooperovat, protože bez toho je velmi obtížné splnit herní úkoly postavy. Rozvíjí tedy smysl pro strategii, logické myšlení a schopnost tvoření aliancí s ostatními spoluhráči. Hra je vhodným interdisciplinárním spojníkem mezi předměty český jazyk a vlastivěda, popř. ve vyšších ročnících i pro dějepis a zeměpis. Nejlépe se hodí do výkladové hodiny, kde se žáci seznamují s novou látkou, tedy s tématem jazykových skupin v Evropě nebo s historickou událostí stěhování národů. Sama desková hra pro pochopení a uchopení tohoto učiva nestačí. Pro správný transfer zkušeností a zážitků žáků získaných během hraní do edukačního procesu je zařazení reflexe s doplňujícími informacemi a historickými kontexty ihned po jejím odehrání.



Obrázek 25 Desková hra Jazyky Evropy (z archivu autorky), Obrázek 26 Ukázka detailu herní karty s herní postavou (vlastní tvorba autorky)

**Věková skupina:** 10 +      **Počet hráčů:** 7      **Časová náročnost:** cca 90 minut

**Obsah hry:** Herní plán A2, 7 karet s herní postavou (Hunové, Východní a Západní Řím, Ostrogóti, Frankové, Vandalové, Slované), 34 figurek, pravidla

**Cíl hry:** Ubránit, dobýt či obsadit figurkou území Evropy dle úkolu své herní postavy.

**Pravidla hry:** Hráči vyndají herní plán a rozloží ho. Každý si vylosuje jednu herní postavu. Poté rozestaví všechny figurky na svá políčka označená barvou figurky. Cílem je ubránit, obsadit nebo dobýt alespoň jednou figurkou určené město, dokud nepadnou všichni protivníci, kteří o ně také usilují.

Začíná nejmladší hráč. V jednom kole lze s figurkou postoupit o jedno políčko libovolným směrem. Výjimku mají pouze Hunové, kteří mohou postoupit za jedno kolo celkem o dvě políčka s jednou figurkou nebo se dvěma figurkami o jedno políčko. Hráči se střídají po každém tahu ve směru hodinových ručiček. Na každém políčku může stát pouze jedna figurka. Vyhodit protivníkovu figurku lze tak, že ji jiná figurka vysune z jejího políčka. Tím figurka ve hře končí a umírá tak jeden člen protivníkovy národa. Každý hráč může v jednom kole vyhodit jednoho protivníka, pouze Hunové mohou v jednom kole vyhodit jednoho nebo dva protivníky.

Ve hře je dovoleno spolupracovat s kteroukoliv stranou a domluvit se na společném postupu proti ostatním protivníkům.

**Klíčové kompetence hry:**

1. kompetence k učení – učí žáky vybírat vhodné strategie při řešení daného herního úkolu a uvádět věci do souvislostí, efektivně propojovat poznatky z různých vzdělávacích oblastí;
2. kompetence k řešení problémů – učí žáky sledovat vlastní pokrok při řešení problému, kriticky i logicky myslet a činit uvážlivá rozhodnutí na základě vlastního úsudku a zkušeností;
3. kompetence komunikativní – učí žáky reagovat, obhájit svůj názor a vhodně argumentovat při diskusi ve skupině;
4. kompetence sociální a personální – podporuje sebedůvěru žáka, vede žáka ke spolupráci a kooperaci;

5. kompetence občanské – učí žáky zodpovědně se rozhodovat podle dané situace;
6. kompetence pracovní – učí žáky využívat znalosti a zkušenosti získané v průběhu hry v zájmu vlastního dalšího rozvoje.

**Využití v předmětech:** český jazyk, zeměpis, dějepis, vlastivěda

#### 4.1.1 Průběh testování deskové hry na základní škole

Deskovou hru Jazyky Evropy jsem využila k výkladu nové látky o jazykových skupinách a obecně o jazycích v Evropě. Aplikace proběhla dle níže uvedené přípravy na hodinu (viz obrázek 27) dne 28. 2. 2019 ve čtvrtém ročníku fakultní základní školy.

PŘÍPRAVA NA HODINU – ČESKÝ JAZYK, 90 MIN, 28. 02. 2019, 4. A, FZS TÁBORSKÁ				
Vyučující: Lucie Hyčková				
Téma: Jazyky Evropy				
Cíle: Žák dokáže na mapě Evropy ukázat, odkud pocházel, který národ a jaký byl jeho záměr. Žák rozezná evropské jazykové oblasti/skupiny podle jednotlivých národů. Žák vyjmenuje alespoň jednoho zástupce (jazyk) dané evropské jazykové skupiny. Žák respektuje a dodržuje předem dohodnutá pravidla. Hraje fair play. Žák kooperuje a komunikuje se svými spolužáky při hrani deskové hry. Žák volí vhodná strategie vedoucí k vítězství. Žák objektivně zhodnotí svou práci v hodině.				
ČAS	AKTIVITA	CINNOST UČITELE	CINNOST ŽÁKA	POMŮCKY
3 min	Pozdravení, příprava pomůcek	Dobrý den, na dnešní hodinu českého jazyka budeme potřebovat pouze psací potřeby. Učebnice a pracovní sešity můžete nechat uklizené v taškách.	Zdraví, chystá se na vyučování.	
10 min	Úvodní aktivita – myšlenková mapa	V dnešní hodině českého jazyka navážeme na to, co jsme dělali ve vlastivědě minulý týden (stěhování národů). Dokázal by nám to někdo připomenout? Děkuji. My se na to teď opět podíváme ale tentokrát z trochu jiného úhlu pohledu. Bude nás tentokrát především zajímat to, jak se do Evropy dostaly jazyky. Pojdme, na tabuli si společně vytvoříme myšlenkovou mapu na téma Jazyky Evropy - k tabuli budou chodit jednotliví žáci a každý zapíše, co ho napadá k tomuto tématu.	Připomíná si, co se dělo ve vlastivědě. Spontánně reaguje na téma – Jazyky Evropy. Své myšlenky zapisuje na tabuli, popř. komunikuje se spolužáky ve třídě.	Tabule, fixy
7 min	Vysvětlení pravidel deskové hry Jazyky Evropy	Přesuneme se na koberec. Prosím, posadte se do kruhu tak, abyste na sebe všichni viděli. Teď si zahrajeme deskovou hru, která se jmenuje stejně jako téma naší myšlenkové mapy – Jazyky Evropy. Co to je desková hra? Hrál někdy někdo nějakou? Jak se hraje? Co se u ní musí dodržovat? Nejprve si tedy vysvětlíme pravidla. Vysvětluji pravidla a ukazuji herní plán a jednotlivé herní postavy. Mohl by mi je někdo zopakovat? Rozumíte jim všichni? Můžete si je teď odsouhlasit? Budete je všichni dodržovat?	Poslouchá učitelem vysvětlovaná pravidla, snaží se je pochopit a zapamatovat, aby je dokázal zopakovat. Odsouhlasuje dodržování pravidel.	Desková hra – pravidla, herní plán, herní postavy, figurky
50 min	Hrani deskové hry Jazyky Evropy	Než se pustíte do hrani, rozdělím vás do herních skupin po sedmi hráčích – náhodně podle čísel 1,2,3 (žáků 21). Poté si každá skupina vezme deskovou hru a najde si vhodné místo na její hrani. Rozdělte vylosujte jednotlivé herní postavy. Poté můžete začít hrát. Hodně štěstí. Obcházejím, pozoruji, hodnotím, reflektuji průběh hrani deskové hry. Snažím se příliš nezasahovat, odkazuji na přiložená pravidla v každé deskové hře. Chci, aby vzniklé situace řešili především sami mezi sebou. Ty, co budou mít dohráno, poprosím, aby zkusili ještě jednou např. s jinou strategií nebo s jinou herní postavou.	Rozděljuje se do skupin. Hledá vhodné místo pro hrani deskové hry. Vybírá herní postavu. Hraje deskovou hru. Opakuje si dříve probrané učivo, navazuje na něj novou látkou. Spolupracuje, komunikuje s protihráči/spoluhráči. Tvoří aliance. Voli vhodné strategie vedoucí k vítězství. Snaží se ovládat své emoce a projevy během hry.	Deskové hry, pozorovací a záznamový list
20 min	Reflexe hrani deskové hry Jazyky Evropy	Po dohraní uklidíte deskovou hru do krabice a přinesete mi ji na stůl. Poté se přesuňte na své místo, do lavice. Transfer učiva z deskové hry. Doplnění informací ohledně evropských jazykových skupin a jednotlivých jejich zástupců (jazyků). Návrat k myšlenkové mapě a její následné zhodnocení. Evaluace deskové hry z pohledu učitele a jednotlivých žáků.	Reflektuje poznatky, zkušenosti, zážitky, informace z hrani deskové hry. Zvnitřňuje je, dává jim logický a obsahový rámec, zařazuje je do kontextu výuky. Doptává se na další podrobnosti. Objektivně zhodnotí svoji práci v hodině.	Myšlenková mapa na tabuli

Obrázek 27 Příprava na hodinu Jazyky Evropy (vlastní tvorba autorky)

Na začátku vyučovací jednotky si žáci připomněli dříve probíranou látku z vlastivědy o stěhování národů. Úvodní aktivita s vytvářením myšlenkové mapy na téma jazyky Evropy proběhla podle plánu. Žáci spontánně reagovali a vymýšleli zajímavé originální asociace.

Poté jsme se všichni v tichosti přesunuli na koberec, kde jsme si v kroužku povídali o pravidlech deskové hry. Vysvětlování pravidel zabralo více času, než jsem ve své přípravě na hodinu předpokládala. Trvalo cca patnáct minut. Nejdříve jsem pravidla uvedla já. Poté je zopakoval jeden z žáků. Následovala z mé strany otázka, zda pravidlům rozumí všichni. Žáci měli poměrně dost doplňujících dotazů, které se týkaly především průběhu hraní deskové hry. Zodpověděla jsem je já, protože nás tlačil čas. S odsouhlasením pravidel před začátkem hraní nebyl žádný problém. Následovalo rozdělení do herních skupin. Žáky jsem náhodně rozdělila do skupin po sedmi hráčích. Poté jsem přešla do role pozorovatele, který se hraní deskové hry vůbec neúčastnil.

Každá herní skupina si vzala svou verzi deskové hry Jazyky Evropy a našla si vhodné místo na její hraní. Většina zvolila buď koberec, nebo spojené lavice. Všechny týmy nejdříve prozkoumaly obsah krabice s deskovou hrou. Následně rozložily herní plán. Poté přišlo na rozdělování herních postav. Každá skupina postupovala jinak. Někteří losovali z vějíře od nejmladšího hráče, jiní si je náhodně rozdali a další si je tak dlouho prohlíželi, až nakonec jednomu žákovi ze skupiny došla trpělivost a jednotlivé herní postavy přidělil svým protihráčům. Následovalo rozmístění figurek na herní plán, což bylo pro některé skupiny těžké. Nepochopili, že každá herní postava má svou určenou barvu a znak. Poté došlo na zjišťování nejmladšího hráče skupin. Ve všech skupinách začal hru nejmladší hráč. Následně se hrálo bez přestávky necelých šedesát minut, žáci byli po celou dobu soustředění a zaujatí. Nejprve pro ně bylo velmi těžké vydržet čekat, než udělá svůj tah protihráč. Většinou se to neobešlo bez slovních připomínek, všetečných rad a popohánění. Tyto dílčí spory končily většinou vzájemným okřiknutím nebo výměnou názorů dotyčných. Někteří hráči se sami od sebe postavili do role tzv. kontrolora. Bedlivě sledovali a kontrolovali, jestli jejich protihráči dodržují pravidla. Pokud byla nějaká činnost nebo tah na hraně, hned hledali v pravidlech a odkazovali se na ně.

Herní strategie se u všech hráčů lišila. Někteří hráli jen sami za sebe a spoléhali na svůj výkon. Jiní náhodně volili své tahy a doufali, že to vyjde. Druzí měli více různých strategií,

kteří volně podle potřeby a vývoje herní situace měnili. Další zkoušeli spolupracovat se svými protihráči s cílem vytvořit společné aliance. Spolupráce se jim ze začátku příliš nedařila. V první řadě nevěděli, jak mezi sebou komunikovat – zda nahlas, nebo potichu, před ostatními hráči, nebo bez nich. V dalším případě se nedokázali shodnout na společné strategii, tzn. na pořadí jednotlivých tahů, které by je dovedly k vítězství.

Během hraní docházelo i k velmi častým projevům pocitů, nálad a emocí jednotlivých hráčů. Nejčastěji se třídou ozývaly různé hlasité spontánní výkřiky – radosti, neúspěchu, bědování, naříkání, vzdychání i nadávek. Někteří občas dupli nohou nebo uhodili rukou do lavice. Další měnili pouze své výrazy v obličeji nebo držení těla, jiní se neprojevovali vůbec. Nikdo se nechoval agresivně vůči jinému hráči.

Herní skupiny, které měly dříve dohráno, samy od sebe hrály znovu. Buď se stejným rozdělením herních postav, nebo si herní postavy ve skupině vyměnili. Ke konci časového limitu určeného pro hraní deskové hry byli všichni žáci nervózní a za každou cenu chtěli dohrát svou rozehranou partii. S projevy nesouhlasu ukončili hraní deskové hry.

Evaluační deskové hry probíhala v návaznosti na myšlenkovou mapu. Žáci za pomoci návodných otázek a doplňujících informací od učitele transformovali své zážitky a zkušenosti z hraní deskové hry do znalostí o jazykových skupinách a jazycích v Evropě. Tato závěrečná aktivita byla velmi úspěšná. Použili jsme na ni deset minut z přestávky, a proto nemuselo dojít u žáků ke správnému zvnitřnění učiva. V příští hodině by bylo potřeba se k látce vrátit a probrat další detaily a podrobnosti.



*Obrázek 28 a Obrázek 29 Průběh hraní deskové hry Jazyky Evropy (z archivu autorky)*

#### **4.1.2 Výhody deskové hry**

Hlavní výhody mé deskové hry Jazyky Evropy jsou:

1. konkrétní jedno probírané téma;
2. mezipředmětová využitelnost;
3. důraz na rozvoj logického myšlení;
4. nutnost kooperace mezi hráči;
5. bezproblémové zapojení méně oblíbených žáků, slabších žáků nebo se SPU;
6. učení formou zážitku a vlastní zkušenosti;
7. návaznost na prekoncepty žáků;
8. poutavé provedení herního plánu a herních postav;
9. pravidla uvedená na herním plánu;
10. jednoduchý princip hraní.

#### **4.1.3 Nevýhody deskové hry**

Jako hlavní nevýhody mé deskové hry Jazyky Evropy se jeví:

1. čas a délka hry;
2. obtížný transfer učiva;
3. nutná okamžitá reflexe hraní deskové hry;
4. náročnost na přípravu pro učitele;
5. nízký počet hráčů;
6. nulová možnost vrátit hráče do hry;
7. barevnost a velikost figurek;
8. špatná rozlišitelnost herních postav;
9. nemožnost dokupování a vylepšování herních postav;
10. malá možnost gradace.

#### **4.1.4 Doporučení a vhodné obměny deskové hry**

Mým prvním doporučením je – mít více deskových her Jazyky Evropy do jedné třídy, tzn. aby každý žák mohl hrát za svou herní postavu. Pokud by jedna herní postava byla pro skupinu žáků, zkušenost a zážitek ze hry by se dělil mezi ně nerovnoměrně a nebyl by tak silný, tudíž by se výsledný efekt hry snižoval a její didaktický potenciál by vymizel.

Druhým doporučením je – vymezit si na hraní dostatek času. Pokud by hra byla uspěchaná, opět by ztrácela smysl.

Dalším doporučením je – neřídít příliš hru a hráčům nediktovat, jak mají hrát. Hra je koncipována tak, aby žáci sami objevovali pro ně nové historické skutečnosti a principy, díky kterým se do Evropy jazyky dostaly.

Posledním doporučením je – mít připravenou náhradní doplňkovou práci k tématu hry pro žáky, kteří vypadli z hraní deskové hry a nechtějí nadále sledovat její průběh.

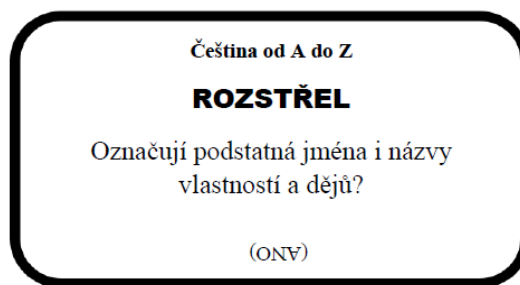
Vhodnou formou gradace by mohlo být zvětšující se množství informací o jednotlivých národech nebo o samotné události stěhování národů. Tento herní plán může sloužit i jako mapa obchodních cest, po kterých jednotlivé národy vozily své zboží. Města uvedená na herním plánu také korespondují s tehdejšími centry obchodu. Desková hra Jazyky Evropy by mohla být po drobné úpravě využitelná i pro téma současného vývoje Evropy spojeného s migrační krizí.

Desková hra Jazyky Evropy se dá bez problémů využít i pro výuku tématu stěhování národů v dějepisu a zeměpisu na vyšším stupni základní školy a víceletých gymnázií.



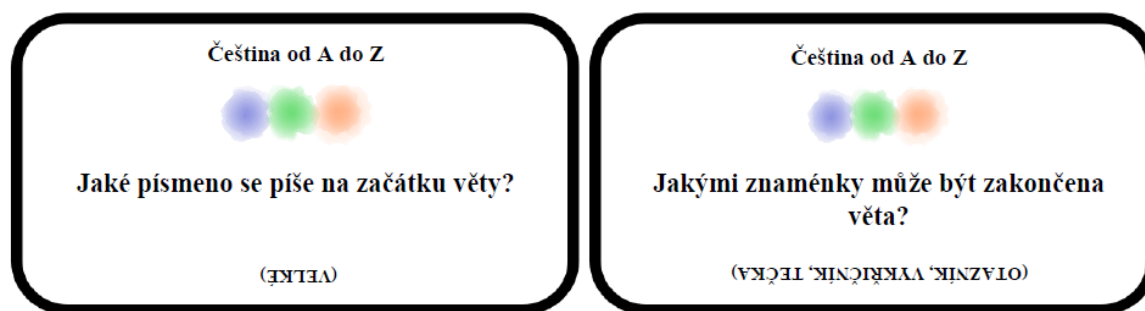
## 4.2 Čeština od A do Z

Vědomostní desková hra Čeština od A do Z je inspirovaná televizním soutěžním pořadem AZ kvíz<sup>29</sup>. Je založená na znalostech žáků. Hráč měří své vědomosti se svým protihráčem. Volí takové strategie, aby propojil všechny strany trojúhelníkového hracího plánu dříve než soupeř. Desková hra spojuje veškeré teoretické učivo ze všech oblastí předmětu český jazyk na prvním stupni základní školy, tzn. gramatiku, sloh i literaturu. Herní karty s otázkami jsou gradované po jednotlivých ročnících. Každý ročník má své barevné rozlišení vyznačené na herní kartě (viz níže u pravidel). Tato desková hra je tedy vhodná jako nástroj na procvičování a upevňování probíraného učiva nebo pro souhrnné opakování za dané pololetí, ročník či stupeň. Její herní plán se dá velikostně upravovat, tudíž je využitelná ve všech částech i typech vyučovací jednotky. Ve hře mohou proti sobě stát jednotlivci i skupiny. Žáci se díky deskové hře Čeština od A do Z naučí stručně a jasně formulovat své myšlenky, rychleji reagovat, fungovat pod stresem (časový limit) a zúročit své znalosti a dovednosti se svými spolužáky/protihráči.



Obrázek 30 Desková hra Čeština od A do Z (z archivu autorky), Obrázek 31 Ukázka detailu herní karty pro rozstřel (vlastní tvorba autorky)

<sup>29</sup> Více o tom na webových stránkách: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/1097147804-az-kviz/>



Obrázek 32 Ukázka detailu herních karet se soutěžními otázkami (vlastní tvorba autorky)

**Věková skupina:** 8 +      **Počet hráčů:** 2      **Časová náročnost:** cca 30 minut

**Obsah hry:** Herní plán A2, 20 herních modrých kamenů, 20 herních oranžových kamenů, 10 herních černých kamenů, 180 herních karet s otázkami různých obtížností, 20 rozstřelových herních karet, časomíra, pravidla

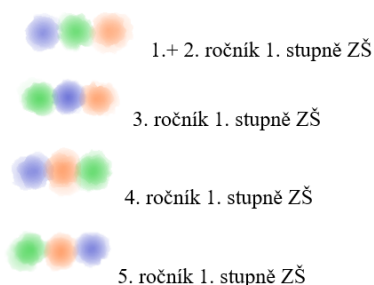
**Cíl hry:** Spojit tři strany trojúhelníku herními kameny na základě správných odpovědí na herní otázky dříve než soupeř.

**Pravidla hry:** Hráči vyndají hrací plán a rozloží ho. Na vyznačená místa lícem dolů položí karty s herními otázkami, rozstřelové karty, barevné hrací kameny a časomíru. Cílem hráče je propojení všech stran trojúhelníku svými hracími kameny na základě správných odpovědí dříve než soupeř. Starší hráč ve dvojici si určí barvu hracích kamenů. Mladší hráč začíná hru. Vybere si políčko, o které chce hrát, a postaví na ně časomíru. Protihráč bere vrchní kartičku z balíčku herních otázek a čte mu ji. Hráč smí začít odpovídat až po vyslechnutí celého znění otázky a otočení časomíry. Při porušení tohoto pravidla je odpověď automaticky nesprávná. Pokud hráč nezodpoví herní otázku v časovém limitu devadesáti vteřin, je to také považováno za nesprávnou odpověď. Správné odpovědi jsou uvedeny ve spodní části karty. Po přečtení otázky mohou nastat tyto situace:

1. hráč odpoví správně – získává jím stanovené políčko, které označí svým herním kamenem;
2. hráč odpoví špatně – na jím stanovené políčko se položí černý hrací kámen a může se o něj hrát později.

Právě použitá karta se vloží dopředu balíčku. Ve hře se hráči pravidelně střídají. Po umístění herního kamene je na řadě protihráč. Svůj tah vždy začíná umístěním časomíry do vybraného pole. V případě, že hráč vybere pole označené černým kamenem, dojde k rozstřelu. Protihráč mu přečte rozstřelovou otázku z karet označených ROZSTŘEL, na kterou je možná odpověď pouze ANO/NE. Správná odpověď je uvedena ve spodní části karty. Pokud odpoví správně, pole získává. Pokud zodpoví špatně, pole připadá soupeři a pokračuje ve hře stejný hráč. Hra končí propojením tří stran trojúhelníka jedním z hráčů. Ten se stává vítězem.

#### Obtížnost deskové hry Čestina od A do Z



Obrázek 33 Obtížnost deskové hry Čestina od A do Z (vlastní tvorba autorky)

#### Klíčové kompetence hry:

1. kompetence k učení – učí žáky vybírat vhodné strategie při řešení herního úkolu a efektivně využívat získané informace, pomáhá žákům budovat pozitivní vztah k učení;
2. kompetence k řešení problémů – učí žáky řešit problém na základě získaných vědomostí, vlastního úsudku a zkušenosti pod stresovou zátěží;
3. kompetence komunikativní – učí žáky výstižně formulovat a vyjadřovat jejich myšlenky, naslouchat druhým lidem a vhodně na ně reagovat;
4. kompetence sociální a personální – učí žáky ovládat své chování a respektovat druhé, buduje jejich sebedůvěru;
5. kompetence pracovní – učí žáky využívat znalosti a zkušenosti získané při hraní deskové hry v zájmu vlastního rozvoje.

**Využití v předmětech:** český jazyk, lze připravit pro každý vyučovaný předmět

#### 4.2.1 Průběh testování deskové hry na základní škole

Deskovou hru Čestina od A do Z jsem testovala s žáky čtvrtého ročníku dne 20. 3. 2019 na fakultní základní škole. Využila jsem ji místo velkého čtvrtletního opakovacího testu z českého jazyka. Aplikovala jsem ji dle níže uvedené přípravy na hodinu (viz obrázek 34).

PŘÍPRAVA NA HODINU – ČESKÝ JAZYK, 90 MIN, 20. 03. 2019, 4. A, FZS TABORSKA				
Vyučující: Lucie Hyklová				
Téma: Hromadné opakování dosud probraného učiva pomocí deskové hry Čestina od A do Z				
Cíle: Žák procvičuje a upevňuje své dosud získané znalosti z českého jazyka. Žák respektuje a dodržuje předem dohodnutá pravidla. Hraje fair play. Žák maximálně uplatňuje veškeré své schopnosti a dovednosti. Žák volí vhodné strategie vedoucí k vítězství. Žák ovládá své pocity a emoce během hraní deskové hry. Žák objektivně zhodnotí svou práci v hodině.				
CAS	AKTIVITA	CINNOST UČITELE	CINNOST ŽÁKA	POMŮCKY
3 min	Pozdravení, příprava pomůcek	Dobrý den, v dnešní hodině českého jazyka nás čeká velké opakování všeho, co jsme se dosud učili pomocí deskové hry.	Zdraví, připravuje se na vyučování.	
15 min	Úvodní aktivita – video, pořad AZ kvíz junior	Na začátek si pustíme kousek pořadu, který každý určitě zná a alespoň jednou ho někdy viděl. Jmenuje se AZ kvíz junior. Prosím sledujte. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ziuF_EF-oRY">https://www.youtube.com/watch?v=ziuF_EF-oRY</a>	V tichosti pozorně sleduje část pořadu AZ kvíz junior.	Video, pc, dataprojektor, plátno
7 min	Vysvětlení pravidel deskové hry Česká party	Pojďme, zahrajeme si tedy deskovou hru Čestina od A do Z. (Co to je desková hra? Hrál někdy někdo nějakou? Jak se hraje? Co se u ní musí dodržovat?) Nejprve si tedy vysvětlíme pravidla. Jsou velmi podobná jako v pořadu, který jste právě viděli. Vysvětluji pravidla a ukazuji herní plán a jednotlivé herní úkoly, karty a ostatní příslušenství. Mohl by mi je někdo zopakovat? Rozumíte jim všichni? Můžeme si je teď odsouhlasit? Budete je všichni dodržovat?	Poslouchá učitelem vysvětlovaná pravidla, snaží se je pochopit a zapamatovat, aby je dokázal zopakovat. Odsouhlasuje dodržování pravidel.	Soutěžní pavouk na tabuli, desková hra – pravidla, herní plán, herní karty, časomíra
50 min	Hraní deskové hry Čestina od A do Z	Než se pustíte do hraní, rozdělíte se do soutěžních dvojic podle toho, jak sedíte v lavici. S kým budete hrát v dalším kole určuje tento výsledkový pavouk, který je nakreslený za mnou na tabuli. Vítěz z duelu se napíše sem, poražený sem. Následně vznikne vaše nová soutěžní dvojice. Poté si každá skupina vezme deskovou hru a najde si vhodné místo na její hraní. Rozdělte/vylosujte jednotlivé figurky. Poté můžete začít hrát. Hodně štěstí. Obcházím, pozoruji, hodnotím, reflektuji průběh hraní deskové hry. Snažím se příliš nezasahovat, odkazuji na přiložená pravidla v každé deskové hře. Chci, aby vzniklé situace řešili především sami mezi sebou.	Rozděluje se do skupin. Hledá vhodné místo pro hraní deskové hry. Zapisuje své výsledky do pavouka na tabuli. Hraje deskovou hru. Opakuje si dříve probrané učivo. Volí vhodné strategie vedoucí k vítězství. Snaží se ovládat své emoce a projevy během hry.	Deskové hry, pozorovací a záznamový list
15 min	Reflexe hraní deskové hry Čestina od A do Z	Po dohrání uklidíte deskovou hru do krabice a přineste mi ji na stůl. Poté se přesuňte na své místo, do lavice. Transfer učiva z deskové hry. Vyhlášení vítězů. Udělení cen. Ewaluace deskové hry z pohledu učitele a jednotlivých žáků.	Reflektuje poznatky, zkušenosti, zážitky, informace z hraní deskové hry. Zvnitřňuje je, dává jim logický a obsahový rámec, zařazuje je do kontextu výuky. Gratuluje vítězi. Přejímá cenu. Objektivně zhodnotí svoji práci v hodině.	Ceny

Obrázek 34 Příprava na hodinu, Čestina od A do Z (vlastní tvorba autorky)

Jako úvodní motivační aktivitu jsem zvolila část záznamu televizního pořadu AZ kvíz junior. Žáci během sledování videa spontánně odpovídali na otázky pokládané moderátorem jednotlivým účastníkům pořadu. Smáli se, když některý z nich udělal chybu nebo nevěděl odpověď. Po zhlédnutí videoukázky jsem se zeptala, zda by si někdo z žáků také nechtěl vyzkoušet tuto soutěž. Většina souhlasila. Následně jsem uvedla deskovou hru Čestina od A do Z. Vysvětlování pravidel deskové hry bylo díky zhlédnutí části pořadu AZ kvíz junior jednodušší.

Žákům jsem ukázala herní plán, jednotlivé herní kameny, herní karty se soutěžními otázkami a herní karty určené pro rozstřel. Pochopení pravidel proběhlo mnohem rychleji, než jsem ve své přípravě na hodinu předpokládala. S jejich odsouhlasením také nebyl žádný problém. Následně jsem jim vysvětlila princip výsledkového pavouka, který určoval, kdo s kým bude hrát v dalším kole. Poté jsem žáky rozdělila do prvních herních dvojic podle toho, jak právě seděli v lavicích. Každá herní dvojice dostala svoji deskovou hru Čestina od A do Z. Žáci nejprve rozložili herní plán a rozestavěli na něm všechny herní komponenty. Poté v některých skupinách určovali, kdo z dvojice je starší, aby si mohl zvolit barvu herních kamenů. V jiných skupinách rozhodoval o barvě kamenů rychlejší nebo dominantnější žák. Hru započal buď mladší žák, který si nevybíral barvu herních kamenů, nebo se ve skupině dohodli, popř. rozhodla hra kámen, nůžky, papír.

Žáci si v jednotlivých dvojicích navzájem četli soutěžní otázky. Občas měnili barvu hlasu a tempo čtení, aby ukázali, že mají právě jinou funkci – roli moderátora, nebo jen proto aby si hru ozvláštnili. Ve všech skupinách velmi striktně dodržovali znění správných odpovědí. Časový limit pro odpověď byl dán přesýpacími hodinami – devadesát vteřin. Pro většinu skupin byl dostačující a příliš je neomezoval. Některé skupiny tento limit respektovaly, jiné hrály bez něho.

Herní strategie jednotlivých žáků se lišily. Při pokládání prvního herního kamene se objevovaly tři typy. První začínali prostředním polem herního plánu, druzí v jeho horní části a třetí, těch bylo výrazně méně, začínali v dolní části pyramidy. Další pole volili někteří náhodně, různě po herním plánu s cílem, že někdy se tři strany herního plánu spojí. Jiní pokládali kameny automaticky vedle sebe, a tvořili tak cestu ke spojení tří stran trojúhelníku. Další matematicky vypočítávali, kam umístit další herní kámen, aby zodpověděli co nejméně

soutěžních otázek. V neposlední řadě byla skupina hráčů, která svým pokládáním kamenů primárně narušovala cesty svých protihráčů, aby za žádnou cenu nemohli spojit všechny strany pyramidy. Jeden žák měl taktiku takovou, že na soutěžní otázky vůbec neodpovídal. Svá pole poté získával pomocí rozstřelových otázek ANO/NE, které mu přišly zajímavější a jednodušší.

Jelikož cílem hry bylo souhrnné opakování probraného učiva, zvolila jsem herní karty pro první, druhý, třetí a čtvrtý ročník prvního stupně základní školy. Obtížnost herních karet byla pro hráče dobře zvolená. Soutěžní otázky pro ně byly dostatečnou výzvou, tudíž se nestihli při hraní deskové hry věnovat ničemu jinému a zároveň je nevystavovala riziku častého neúspěchu. Velmi často se na herních kartách objevovaly otázky zaměřené na jazykovou stránku češtiny a její gramatiku. To některým hráčům vadilo, protože jim přišlo, že otázky nejsou příliš pestré a variabilní.

Princip výsledkového pavouka pochopili všichni žáci bez problému. Nevznikla žádná komplikace při tvoření nových herních dvojic. Ti žáci, kteří byli dříve hotovi a čekali na svého protihráče, uklízeli herní karty a kameny, rovnali herní plán nebo kontrolovali časomíru. Výsledkový pavouk byl koncipovaný tak, že nikdo nevypadával, tudíž hráli nepřetržitě celou vyučovací jednotku a poté se všichni žáci umístili na nějakém místě.

Po dohrání všech herních kol určil výsledkový pavouk pořadí jednotlivých žáků. Následovalo vyhlášení výsledků a udělování cen. Žáci své pocity a emoce spojené s výhrou, prohrou a celkovým umístěním zvládali velmi dobře. Každému se gratulovalo a tleskalo. Závěrečná evaluace deskové hry proběhla v návaznosti na pořadí jednotlivých žáků. Každý žák reflektoval své hraní deskové hry. Zmínil, jak se mu desková hra hrála, jaké soutěžní otázky mu dělaly problémy nebo jakou strategii volil a proč. Dalšími upřesňujícími a návodnými otázkami ze strany učitele došlo k transferu zkušenosti a zážitku z hraní deskové hry do znalosti jednotlivých žáků.



Obrázek 35 Průběh hraní deskové hry Čeština od A do Z (z archivu autorky)

#### 4.2.2 Výhody deskové hry

Mezi hlavní výhody mé deskové hry Čeština do A do Z patří:

1. jednoduchá pravidla;
2. snadná gradace hry;
3. přizpůsobitelnost velikosti herního plánu didaktickým záměrům učitele;
4. dostatečně dlouhý časový limit na odpověď hráčů;
5. velikost a strukturace herních karet;
6. variabilita otázek na herních kartách;
7. správná odpověď uvedená na herních kartách;
8. okamžitá zpětná vazba pro hráče a rychlé zhodnocení výsledků hraní;
9. možnost ukázat a předvést sama sebe a své znalosti či dovednosti;
10. učení vlastním zážitkem a zkušeností.

### 4.2.3 Nevýhody deskové hry

Hlavní nevýhody mé deskové hry Čeština od A do Z jsou:

1. neatraktivita televizního pořadu AZ kvíz, tudíž je za potřebí větší motivace ke hraní;
2. nerozlišená jednotlivá pole herního plánu číselně/abecedně;
3. špatná orientace v herním plánu;
4. malé množství herních karet pro rozstřel;
5. nízký počet hráčů;
6. zaměřenost hlavně na znalostní výkon hráčů;
7. podpora rivality mezi hráči a nezdravé soutěživosti;
8. formulace otázek na herních kartách;
9. v této verzi nepoměr otázek z oblasti slohu, literatury a jazyka;
10. otázky jen na teorii českého jazyka.

### 4.2.4 Doporučení a vhodné obměny deskové hry

Mým prvním doporučením je silná motivace ke hraní deskové hry Čeština od A do Z. Důvodem je neatraktivita samotného televizního pořadu AZ kvíz u mladší generace.

Druhým doporučením je volba správné obtížnosti herních karet. Pokud budou otázky příliš těžké, žákův zájem o hraní deskové hry začne klesat, protože bude mít strach z opakovaného neúspěchu. Pokud budou otázky příliš lehké, nebudou pro žáky dostatečnou výzvou a při hraní deskové hry se začnou nudit. V obou případech dojde ke snížení didaktického potenciálu deskové hry.

Gradace deskové hry Čeština od A do Z je velmi snadná. Herní karty jsou označeny barevnými symboly (viz výše pravidla deskové hry), které určují náročnost otázky a její zařaditelnost do ročníku. Dalším vhodným způsobem gradace je změna velikosti herního plánu, kdy hráč dosáhne rychleji a s menším počtem zodpovězených herních otázek vítězství.

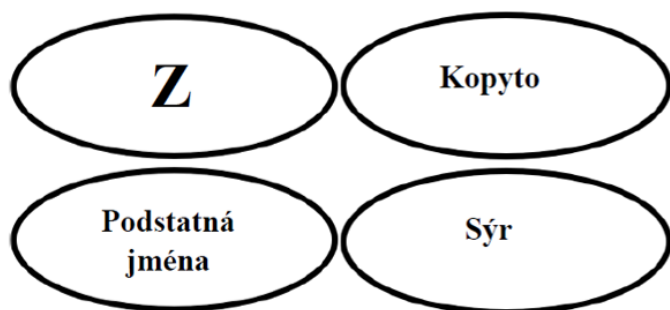
Zajímavou obměnou může být hraní deskové hry Čeština od A do Z po skupinách, kde dvě skupiny žáků soupeří proti sobě. Učitel je v roli moderátora, který čte herní otázky a hlídá časový limit. Z vlastní zkušenosti doporučuji si před takovýmto hraním stanovit, jakým



způsobem bude skupina odpovídat na herní otázky, aby nedošlo k porušení pravidel nebo k narušení kontinuity hry.

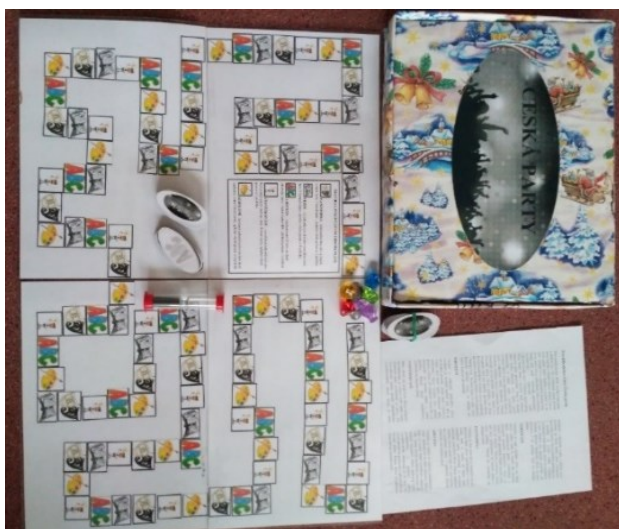
### 4.3 Česká party

Společenská desková hra Česká party volně navazuje na deskovou hru Párty Alias<sup>30</sup>. Je založena na podobném principu, kdy se tým sestavený z několika hráčů snaží porazit správným a rychlým plněním herních úkolů své protihráče, a dostat se tak do cíle jako první. Úkoly se skládají z jednotlivých slov, která vycházejí z terminologie českého jazyka a jeho obsahu učiva. K jejich splnění je zapotřebí především týmová spolupráce a komunikace, protože vždy jeden hráč z týmu předvádí, maluje, vysvětluje nebo veršuje dané slovo a ostatní členové se ho snaží uhodnout. Výjimkou je herní úkol abeceda, kdy slova začínající na určené písmeno vyjmenovává celý tým. Herní úkoly jsou ohraničené časovým limitem dvě minuty. Tato desková hra je vhodná pro výuku vyjmenovaných slov a slovních druhů ve čtvrtém a pátém ročníku prvního stupně základní školy. Žáci díky ní rozšíří svou slovní zásobu, vylepší své komunikační dovednosti, porozumí obrazovému záznamu jednotlivých slov, procvičí a upevní probíranou látku. Dále je vede k výstižnému formulování svých myšlenek a vyjadřování svých názorů, tak aby jim ostatní bez problémů porozuměli. Přispívá k lepšímu klimatu třídy, protože jde o společenskou deskovou hru, kterou může hrát většina žáků najednou. V jednotlivých týmech dochází k interakcím, tudíž musí mezi sebou žáci kooperovat, a tím se naučí vzájemnému respektu a vycházení mezi sebou.



Obrázek 36 Ukázka detailu herních karet Česká party (vlastní tvorba autorky)

<sup>30</sup> Více o tom na webových stránkách: <https://www.albi.cz/hry-a-zabava/party-alias/>



Obrázek 37 Desková hra Česká party (z archivu autorky)

**Věková skupina:** 8+      **Počet hráčů:** 4 +      **Časová náročnost:** cca 60 minut

**Obsah hry:** Herní plán A2, 160 herních karet s herními úkoly, 5 figurek, časomíra, pravidla, blok, tužka

**Cíl hry:** Splněním dílčích herních úkolů se dostat se svým týmem jako první do cíle.

**Pravidla hry:** Před začátkem hry si hráči vezmou hrací plán a rozloží ho. Na vyznačená místa položí herní kartičky rubem nahoru. Každý tým si zvolí jednu hrací figurku a postaví ji na start. Začíná tým s nejmladším hráčem tak, že se mezi sebou dohodnou, jakou formou budou úkol plnit – malování, předvádění, vysvětlování, veršování nebo vyjmenovávání slov. Vyberou mezi sebou člena, který začne. Ten si poté vezme daný počet kartiček (viz níže), otočí časomírou a může začít vysvětlovat uvedená slova svým spoluhráčům, kteří je musí v přesném znění uhodnout. Pokud uhodnou všechna slova v časovém limitu, posouvají se na herním plánu vpřed (viz pravidla níže). Nové políčko, na které stoupnou, určí typ dalšího herního úkolu. Pokud neuhodnou všechna slova, zůstávají na místě a daný typ herního úkolu opakují i v dalším kole akorát s jinými herními kartami. Použité karty se vždy vrací do spodu balíčku. Týmy se střídají po směru hodinových ručiček.

**KRESLENÍ** – úkolem je nakreslit jednotlivá slova uvedená na herních kartách tak, aby je spoluhráči poznali. Jeden hráč z týmu si vezme dvě herní karty označené party symbolem.

Slova se kreslí bez použití písmen a číslic. Po uhádnutí všech slov se posouvá figurka na herním plánu o jedno políčko. Pokud slova hráč neuhádne, zůstává na stejném místě.

**VYSVĚTLOVÁNÍ** – hráč, který má popisovat slova ostatním spoluhráčům, si vezme čtyři herní karty označené party symbolem se slovy. Při vysvětlování nesmí použít základ/kořen vysvětlovaného slova. Slova je třeba uhádnout v přesném tvaru, v jakém jsou uvedena na herní kartě, před vypršením časového limitu. Slova se mohou přeskakovat a později se k nim vrátit. Udělá-li vysvětlující hráč chybu, slovo se neuznává a tým zůstává na stejném políčku. Za všechna správně uhádnutá slova se tým posouvá o tři políčka vřed na herním plánu.

**VERŠOVÁNÍ** – úkolem je najít vhodné verše na daná slova. Jeden hráč si vezme pět herních karet označených party symbolem a postupně používá jednotlivá slova ve větách na jejich konci. Jeho spoluhráč hledá vhodný verš, který by doplnil. Pokud společně zversují všech pět slov, postupují na herním plánu o čtyři políčka. Pokud ne, figurka zůstává na stejném místě.

**PANTOMIMA** – úkolem je bez mluvení a ostatních zvuků předvést daná slova spoluhráčům v týmu. Jeden hráč si vezme tři herní karty označené party symbolem a postupně předvádí jednotlivá slova. Pokud ostatní uhádnou všechna slova, posouvá se figurka o dvě políčka na soutěžním plánu. V opačném případě zůstává na stejném místě.

**ABECEDA** – úkolem je nalézt co nejvíce podstatných jmen začínajících na dané písmeno. Jeden hráč si vezme kartu označenou písmeny ABC, která určuje počáteční písmeno. Po otočení časomíry ohlásí písmeno svým spoluhráčům a společně slova vyjmenovávají. Minimum je 20 slov. Po splnění úkolu se posouvají o pět políček na herním plánu. Pokud slova nenaleznou, zůstává figurka na stejném místě.

### **Klíčové kompetence hry:**

1. kompetence k učení – učí žáky dávat věci do souvislostí, kriticky posuzovat výsledky a vyvozovat z nich závěry pro využití v budoucnosti, tzn. plánovat a organizovat, také je učí vybírat vhodné strategie při řešení herního úkolu;
2. kompetence k řešení problémů – učí žáky objevovat různé varianty řešení, nenechat se odradit dílčím nezdarem a pokračovat až ke zdárnému řešení;

3. kompetence komunikativní – učí žáky tvořivě využívat informační a komunikační prostředky, rozumět záznamu obrazových materiálů;
4. kompetence sociální a personální – učí žáky spolupracovat ve skupině, vytvářet dobré mezilidské vztahy a příjemnou atmosféru v týmu, ovládat své chování a čerpat ze zkušeností ostatních;
5. kompetence občanské – učí žáky respektovat ostatní a vcítit se do nich a jejich situace.

### Využití v předmětech: český jazyk, občanská výchova

#### 4.3.1 Průběh testování deskové hry na základní škole

Deskovou hru Česká party jsem využila dne 4. 2. 2019 ve dvouhodinové vyučovací jednotce českého jazyka ve čtvrtém ročníku prvního stupně na fakultní základní škole. Mým cílem bylo s žáky procvičit a upevnit probrané učivo z prvního pololetí. Jednalo se především o vyjmenovaná slova a slovní druhy. Deskovou hru jsem aplikovala pomocí níže uvedené přípravy na hodinu (viz obrázek 38).

PŘÍPRAVA NA HODINU – ČESKÝ JAZYK, 90 MIN, 04. 02. 2019, 4. A, FZS TABORSKA				
Vyučující: Lucie Hyšková				
Téma: Procvičování probrané látky z prvního pololetí pomocí deskové hry Česká party				
Cíle: Žák procvičuje a upevňuje své získané znalosti z prvního pololetí – vyjmenovaná slova, slovní druhy atd. Žák respektuje a dodržuje předem dohodnutá pravidla. Hraje fair play. Žák kooperuje a komunikuje se spolužákem/spoluhráčem v týmu při hraní deskové hry. Žák volí vhodné strategie vedoucí k vítězství celého týmu. Žák objektivně zhodnotí svou a týmovou práci v hodině.				
CAS	AKTIVITA	CINNOST UČITELE	CINNOST ŽÁKA	POMŮCKY
3 min	Pozdravení, příprava pomůcek	Dobrý den, na dnešní hodinu českého jazyka budeme potřebovat pouze psací potřeby a sešity. Všechno ostatní si ukládte do svých tášek.	Zdraví, připravuje se na vyučování.	
10 min	Úvodní aktivita – abecední šifra s tématem hodiny	Na začátek mám pro vás připravenou šifru. Budete potřebovat psací potřeby a sešity. Odkryjtu část tabule se šifrou. Rozluštíte ji? 20 22 19 3 29 12 4 19 29 1 17 12, 24, 5 7 24 14 19 29 14 19 28, 4 7 24 14 1, 20 1 22 26 32 PROCVIČOVÁNÍ S DESKOVOU ČESKÁ PARTY	Připomíná si, co se dělo ve vlastivědě. Spontánně reaguje na téma – Jazyky Evropy. Své myšlenky zapisuje na tabuli, popř. komunikuje se spolužáky ve třídě.	Tabule, šifra
7 min	Vysvětlení pravidel deskové hry Česká party	Pojďme, zahráme si tedy deskovou hru Česká party. Co to je desková hra? Hráli někdy někdo nějakou? Jak se hraje? Co se u ní musí dodržovat? Nejprve si tedy vysvětlíme pravidla. Vysvětlují pravidla a ukazují herní plán a jednotlivé herní úkony karty a ostatní příslušenství. Měly by mi je někdo zopakovat? Rozumíte jim všichni? Můžeme si je teď odsouhlasit? Budete je všichni dodržovat?	Poslouchá učitelem vysvětlovaná pravidla, snaží se je pochopit a zapamatovat, aby je dokázal zopakovat. Odsouhlasuje dodržování pravidel.	Desková hra – pravidla, herní plán, herní karty, figurky
60 min	Hraní deskové hry Česká party	Než se pustíte do hraní, rozdělte se do týmu podle toho, jak sedíte v lavici a do herních skupin podle řady, kde sedíte (u okna, u dveří uprostřed). Poté si každá skupina vezme deskovou hru a naide si vhodné místo na její hraní. Rozdělte/vylouste jednotlivé figurky. Poté můžete začít hrát. Hodně štěstí. Obcházím, pozoruji, hodnotím, reflektuji průběh hraní deskové hry. Snažím se příliš nezasahovat, odkazuji na příložená pravidla v každé deskové hře. Chci, aby vzniklé situace řešili především sami mezi sebou.	Rozděluje se do skupin. Hledá vhodné místo pro hraní deskové hry. Vybírá barvu herního kamenu. Hraje deskovou hru. Opakuje si dříve probrané učivo. Spolupracuje, komunikuje se spoluhráčem v týmu. Společně volí vhodné strategie vedoucí k vítězství. Snaží se ovládat své emoce a projevit během hry.	Deskové hry, pozorovací a záznamový list
10 min	Reflexe hraní deskové hry Česká party	Po dohrání ukládte deskovou hru do krabice a přineste mi ji na stůl. Poté se přesuňte na své místo, do lavice. Transfer učiva z deskové hry. Vyhlášení vítězn. Evaluace deskové hry z pohledu učitele a jednotlivých žáků.	Reflektuje poznatky, zkušenosti, zážitky, informace z hraní deskové hry. Zmíní, že dává jim logický a obsahový rámec, zařazuje je do kontextu výuky. Doptává se na další podrobnosti. Objektivně zhodnotí svoji práci v hodině.	

Obrázek 38 Příprava na hodinu, Česká party (vlastní tvorba autorky)

Úvodní motivační aktivitou ke hraní deskové hry Česká party byla šifra, která se luštila pomocí abecedy. Žáci tento typ luštění znali, tudíž jim to netrvalo příliš dlouho. Když měli všichni šifru rozlušťenou, její znění jsme napsali na tabuli – procvičování s deskovkou Česká party. Poté jsem uvedla svou deskovou hru Česká party. Následně jsme se s žáky přesunuli na koberec, kde jsme si v kroužku povídali o pravidlech.

Vysvětlování pravidel bylo velmi náročné a zdlouhavé. Ve své přípravě na hodinu jsem na ně měla vyhrazeno sedm minut. Předpokládala jsem, že žáci někdy v minulosti hráli deskovou hru Activity nebo Párty Alias, které mají velmi podobnou strukturu a i jejich pravidla fungují na obdobném principu. Mé domněnky byly špatné. Ukázka herního plánu, herních karet a ostatních herních propriet vůbec nepomáhala. Nakonec jsme si museli zahrát zkušební kolo, kde jsme předvedli plnění všech typů herních úkolů i s posouváním po herním plánu. Po půlhodinovém vysvětlování pravidel jsme mohli začít se samotným hraním deskové hry.

Žáky jsem rozdělila do týmů podle toho, jak právě seděli po obvodu kroužku. Poté jsem je přemístila do lavic, kde si měli připravit psací potřeby a papír. Každý používal své, abychom diskotováním žáků o tom, co je cíl a kdo to měl naposledy, nenarušovali průběh hraní deskové hry. Každé oddělení – u okna, uprostřed a u dveří, dostalo svou deskovou hru. Třída se tedy rozdělila na tři herní skupiny po čtyřech dvoučlenných týmech. První skupina hrála na podlaze před tabulí, zbylé dvě v zadní části třídy na koberci. Každý tým si náhodně vybral jednu herní figurku. V každé herní skupině začal tým s nejmladším hráčem, jehož zjišťování proběhlo již při vysvětlování pravidel.

Jednotlivé typy plnění úkolů – malování, vysvětlování, veršování, předvádění a vyjmenovávání slov podle abecedy, byly pro všechny skupiny nepřiměřenou a nevyrovnanou výzvou. Obtížnost herních karet byla také špatně zvolená. Hráči se ve svých týmech často potýkali s neúspěchem. Herní strategie jednotlivých týmů byla proto velmi podobná. Většinou se nejsnáze plnil herní úkol pomocí vysvětlování, tudíž volili takovou taktiku, aby se vždy dostali na toto pole herního plánu. Jen výjimekám neškodilo, jaký typ herního úkolu mají plnit. Malování a veršování volily především dívky, předvádění bylo dominantou chlapců. Vyjmenovávání dvaceti slov podle písmena v abecedě bylo nejtěžším a nejméně oblíbeným herním úkolem. Bylo to zapříčiněno také tím, že se žáci před sebou

dost styděli a báli se, že se jim ostatní budou smát. Nebyli si jisti sami sebou, tudíž nevěřili ani ostatním spoluhráčům či protihráčům. Bylo to zřetelné z řeči jejich těla, odmítavého postoje a předčasného vzdávání se. Několikrát chtěli hru raději ukončit a začít ji znovu od začátku. Toto byla dobrá příležitost pro diagnostiku třídního klimatu a jednotlivých vztahů v třídním kolektivu. Některé týmy mezi sebou nedokázaly komunikovat, natož spolupracovat. Bylo pro ně velmi těžké domluvit se na společné strategii, která by je dovedla k vítězství. Během hraní se museli členové některých týmů vyměnit, aby vůbec deskovou hru mohli hrát a dohrát. Na druhou stranu se objevily i takové dvojice, kterým hraní nedělalo sebemenší problém a po každém úspěchu si plácly nebo zatančily různé tanečky. Naopak u neúspěchu se tyto týmy podporovaly a držely při sobě.

Časový limit pro plnění jednotlivých herních úkolů byl dán přesýpacími hodinami – dvě minuty. Ten byl příliš dlouhý. Většina týmů stihla splnit svůj herní úkol za polovinu tohoto limitu. Zbytek času se čekalo. Tím se hra zbytečně prodlužovala. Žáci se nudili a dělali jiné činnosti, které ostatní skupiny rušily a strhávaly jejich pozornost pryč od hraní deskové hry. Na samotné hraní deskové hry Česká party zbyl kvůli dlouhému vysvětlování pravidel časový prostor padesáti minut. Žádný tým v jednotlivých herních skupinách v tomto krátkém čase deskovou hru nedohrál a ani se nedostal za polovinu herního plánu.

Závěrečná evaluace deskové hry Česká party proběhla v rychlosti o přestávce. V dvouhodinové jednotce českého jazyka na ní nezbyl čas. S žáky v kroužku na koberci jsme celkově zhodnotili průběh hraní deskové hry a rozebrali jejich herní techniku. Učivo ukryté v deskové hře Česká party žáci okamžitě objevili, tudíž jeho transfer nebyl náročný.



Obrázek 39 Průběh hraní deskové hry Česká party (z archivu autorky)

### **4.3.2 Výhody deskové hry**

Za hlavní výhody mé deskové hry Česká party můžeme považovat:

1. velký počet hráčů;
2. provedení herního plánu a jednotlivých herních karet;
3. pravidla posouvání uvedená na herním plánu;
4. variabilitu způsobů plnění herních úkolů;
5. týmovou spolupráci mezi spoluhráči;
6. nutnost komunikace mezi hráči;
7. důraz na rozvoj kreativity a fantazie;
8. velkou míru socializace hráčů při hraní;
9. prostor pro diagnostiku třídního klimatu i jednotlivých hráčů;
10. učení vlastním zážitkem či zkušeností.

### **4.3.3 Nevýhody deskové hry**

Hlavní nevýhody mé deskové hry Česká party jsou:

1. obtížná pravidla;
2. velikost herního plánu;
3. příliš těžká slova a slovní spojení na herních kartách;
4. velmi dlouhý časový limit na plnění herních úkolů;
5. čas a délka hry;
6. nízký počet herních karet;
7. nutnost velkého prostoru pro hraní;
8. narušování komfortních zón jednotlivých hráčů;
9. náročnost na udržení pozornosti týmů, které nejsou na řadě;
10. v této verzi pouze jazyková zaměřenost.

#### 4.3.4 Doporučení a vhodné obměny deskové hry

Pro bezproblémové využití mé deskové hry Česká party v hodinách českého jazyka na prvním stupni základní školy mám několik doporučení. Prvním doporučením je nechat žáky, aby si sami mohli vybrat, s kým v týmu budou deskovou hru hrát. Především se tak neshodám a dlouhému řešení dílčích sporů v průběhu jejího hraní. Vycházím z předpokladu, že není hlavním didaktickým a pedagogickým záměrem učitele, popř. jiného vedoucího hry, tyto vztahy v rámci hraní deskové hry vylepšit a posunout na vyšší úroveň, ale efektivně procvičit probíranou látku, v tomto případě vyjmenovaná slova a slovní druhy.

Dalším doporučením je zmenšit herní plán minimálně o polovinu. Poté bude plně korespondovat s časovou dotací dvou vyučovacími jednotkami, tzn. devadesáti minut. Desková hra se tak stane pro hráče více atraktivní, když budou mít větší možnost ji během vyučování dohrát.

Posledním doporučením je zkrátit časový limit pro plnění jednotlivých herních úkolů na šedesát vteřin, popř. využít více časomír najednou. Dále zařadit takové herní úkoly, které budou muset splnit všechny týmy. Jednotlivé týmy tak budou neustále připravené a v pohotovosti, doba čekání na další kolo se zkrátí a nebude tolik prostoru pro dělání jiných rušivých činností. Didaktický potenciál deskové hry Česká party se tedy zvýší.

Gradace deskové hry Česká party v této verzi je velmi obtížná a velmi úzce souvisí s její obměnou. Tato verze je primárně určena pro výuku dvou témat českého jazyka (vyjmenovaná slova a slovní druhy) ve čtvrtém a pátém ročníku prvního stupně základní školy. Pokud bychom hru chtěli využít i v jiném ročníku, je vhodné herní karty rozřadit na lehčí a těžší. Poté bude herní plán využitelný i v jiných předmětech napříč prvním stupněm základní školy.



## **Závěr**

Ve své diplomové práci jsem se zabývala využitím deskových her ve výuce českého jazyka na prvním stupni základní školy. V první části jsem vymezila na základě odborné literatury termín „hra“ z několika hledisek – jako svobodnou činnost a radost v průběhu života a jako didaktickou metodu, kterou se realizuje vzdělání žáků, tvoří se třídní klima a aplikuje se desková hra. Vycházela jsem z teorie zážitkové a konstruktivistické pedagogiky. Došla jsem k závěru, že pro komplexní vzdělání žáků pomocí deskových her je zapotřebí, aby učitel nebo jiný vedoucí hry volil a správně aplikoval do edukačního procesu takové didaktizované deskové hry, které vycházejí z aktivit a zájmů žáků. Vytváří v žácích nové zážitky a zkušenosti pomocí gradovaných výzev, dovolují žákům podílet se na jejich poznání, tzn. dávají jim prostor pro sebeuplatnění, sebevyjádření i seberealizaci, podporují sociální interakci a komunikaci mezi žáky, respektují individualitu učícího procesu jednotlivých žáků, naplňují všechny výchovně-vzdělávací cíle, které jsou v souladu s RVP ZV. V neposlední řadě splňují všechny základní požadavky hry jako volné, svobodné, nezávislé a radostné činnosti. Dále jsem v této části své práce doporučila místa, kde se dá realizovat výuka pomocí deskových her mimo školní prostředí. Jde především o pražské herní kluby a festivaly, jejichž nabízené služby, jako je pronájem prostor, zapůjčení deskových her, pořádání turnajů, konání edukačních programů nebo zajištění občerstvení v průběhu hraní, mohou být pro školy zajímavé a pro samotné žáky velmi přínosné.

Druhou část své diplomové práce jsem věnovala svým vlastním deskovým hrám, které jsem sama navrhla a vyrobila. Jmenují se Jazyky Evropy, Česká party a Čeština do A do Z. Tyto deskové hry jsem následně využila pro výuku českého jazyka ve čtvrtém ročníku prvního stupně na fakultní základní škole v Praze. Žáci byli mými testery a pomáhali mi u každé mé deskové hry odhalit její výhody, možné nástrahy, vhodné obměny a formy gradace.

Jako hlavní pozitivum svých deskových her shledávám jejich provedení, které je netradiční a originální, tudíž je pro hráče velmi atraktivní. Mé deskové hry a všechny jejich herní komponenty jsou přehledné a žáci se v nich rychle a jednoduše orientují. Dílčí herní úkoly podněcují žáky ke kreativě a ke hledání dalších variant řešení. S hrami se snadno manipuluje. Zalaminování herního plánu a všech herních komponent přispívá k jejich delší životnosti.

Dalším přínosem je to, jakým způsobem mé deskové hry vzdělávají své hráče. Staví především na transformaci jejich zážitku a vlastní zkušenosti. Využívají jejich dřívějších znalostí (prekoncepty), které narušují a tím je přetváří na nové systematictější a hodnotnější. Zároveň plně respektují všechny zvláštnosti a studijní potřeby jednotlivých žáků, přistupují k nim citlivě a individuálně. To úzce souvisí s rozvojem osobnosti žáka, jeho sebevědomím a sebedůvěrou. Jsou koncipovány tak, aby v průběhu hraní vznikaly mezi hráči vzájemné interakce, tzn. že nutí své hráče ke spolupráci, komunikaci a socializaci. Mohou také bez problémů přispívat ke tvorbě bezpečného pracovního, třídního, potažmo školního klimatu nebo být prevencí proti šikaně. Dalším kladem se jeví, jak mé deskové hry pracují s chybou žáka. Poskytují mu v průběhu hraní hned tři typy zpětné vazby – okamžitou, průběžnou a celkovou. Žák si sám uvědomuje, co mu jde a kde má ještě nedostatky.

Mezi hlavní nevýhody mých deskových her mohu zařadit jejich časovou náročnost. Hraní každé deskové hry zabralo vždy minimálně dvě čtyřiceti pěti minutové vyučovací jednotky českého jazyka a k nim obě přilehlé přestávky. Dalším negativem může být pro učitele nebo jiné vedoucí hry nesnadný transfer znalostí žáků z jejich právě nabytých zážitků a zkušeností z hraní deskové hry. Pro usnadnění zvnitřnění znalostí je zapotřebí, aby samotnému hraní deskové hry předcházela silná motivace a aby vždy hned po dohrání deskové hry došlo k její evaluaci. Bez těchto složek didaktický potenciál deskových her velmi klesá nebo téměř vymizí. Jako další možnou nástrahou může být volba odpovídající, přiměřené a optimální obtížnosti jednotlivých herních úkolů a otázek na herních kartách, aby byly pro žáky dostatečnou výzvou, která s opatrností narušuje jejich komfortní zóny a posouvá je tak dál za hranici jejich dosavadních možností, znalostí a dovedností. Posledním mínusem mých deskových her je nízký počet hráčů, tudíž je nutné pořídit do každé třídy několik kopií herních plánů a ostatních herních doplňků.

Forem gradace může být více. Mezi hlavní patří zjednodušení nebo ztížení obtížnosti herních úkolů a otázek na herních kartách, zvětšení nebo zmenšení herního plánu a zkrácení nebo prodloužení časového limitu pro zodpovězení otázky či splnění herního úkolu. Gradace ve většině případů velmi úzce souvisí s obměnou hry. Jako nejčastější obměna mých deskových her se jeví variabilita využitelnosti herních plánů a herních karet. Jak pravil Václav Havel: „Co si může autor víc přát, než aby hra byla chytřejší než on a vždy v nových souvislostech

odkrývala nové významy.“<sup>31</sup> Také mé deskové hry se bez problému dokážou přizpůsobit veškerým požadavkům, záměrům a výchovně-vzdělávacím cílům učitele nebo jiného vedoucího hry, ale i náročnosti jejich hráčů.

Myslím, že jsem svou diplomovou prací přispěla do diskuze o vhodnosti využívání deskových her ve výuce českého jazyka na prvním stupni základní školy. Snažila jsem se dokázat, že deskové hry mají velký didaktický a pedagogický potenciál. Ten jsem následně ověřila ve školní praxi na svém vlastním souboru deskových her. Byla by škoda nevyužít této možnosti k realizaci edukace žáků. Je zřejmé, že trend oblíbenosti deskových her bude neustále narůstat. Doufám, že tato práce bude přínosem pro všechny učitele, kteří stále váhají nad zařazením deskových her do výuky, ale i vyučujícím, kteří deskové hry již při své práci používají. Věřím, že se deskové hry v blízké budoucnosti stanou součástí výuky nejen na prvním stupni základní školy.

---

<sup>31</sup> Dostupné z <https://citaty.net/citaty/284211-vaclav-havel-co-si-muze-autor-vic-prat-nez-aby-hra-byla-chytre/>

## Seznam použitých informačních zdrojů

### Literatura

- Bariaková, Z., Gálisová, A., Vančíková, K. (2012). *Jazykové a literárne hry*. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, Fakulta humanitných vied.
- Brabcová, R. (1982). *Didaktika českého jazyka pro 2. - 4. ročník ZŠ*. Praha: Univerzita Karlova.
- Brabcová, R. (1990). *Didaktika českého jazyka pro studující učitelství na prvním stupni základní školy*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Čapek, R. (2010). *Třídní klima a školní klima*. Praha: Grada.
- Činčera, J. (2007). *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada.
- Dvořáková, M. (1995). *Pedagogickopsychologická diagnostika I.* . České Budějovice: Jihočeská univerzita.
- Franc, D., Zouňková, D., Martin, A. (2007). *Učení zážitkem a hrou: Praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press.
- Hanuš, R., Chytilová, L. (2009). *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada.
- Helus, Z. (2004). *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče*. Praha: Portál.
- Hogenová, A. (2005). *K filosofii výkonu*. Praha: Eurolex Bohemia.
- Houška, T. (1991). *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Tomáš Houška.
- Huizinga, J., Vácha, J. (1971). *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá Fronta.
- Jankovcová, M., Koudela, J., Průcha, J. (1989). *Aktivizující metody v pedagogické praxi středních škol*. Praha: SPN.
- Kotrba, T., Lacina, L. (2011). *Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga*. Brno: Barrister Principal.

- Lašek, J. (2001). *Sociálně psychologické klima školních tříd a školy*. Hradec Králové: Gaudeamus.
- Mádrová, E. (1995). *Učíme se hrou*. Praha: Práce.
- Maňák, J., Švec, V. (2003). *Výukové metody*. Brno: Paido.
- Mareš, J., Ježek, S. (2012). *Klima školní třídy: dotazník pro žáky*. Praha: Národní ústav pro vzdělávání.
- Masáriková, A. (1994). *Didaktická hra vo výchovno-vzdelávacom procese: Quo*. Bratislava: SPN.
- Mazal, F. (2007). *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex.
- Mišurcová, V., Fišer, J., Fixl, V. (1980). *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Mojžíšek, L. (1984). *Vyučovací hodina*. Praha: SPN.
- Novotná, I. (2012). *Logopedické deskové hry: [procvičujeme hlásky L, CSZ, ČŠŽ, R a Ř]*. Brno: Edika.
- Pišlová, S. (1996). *Jazykové hry*. Praha: Fortuna.
- Pišlová, S. (2011). *Pojďme se učit*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta.
- Skalková, J. (1999). *Obecná didaktika*. Praha: ISV.
- Střelec, S. (1998). *Kapitoly teorie a metodiky výchovy*. Brno: Paido.
- Šauerová, M., Hošek, V. (2015). *Zážitková pedagogika - zdroj inspirace v edukační praxi: kolektivní monografie*. Praha: Vysoká škola tělesné výchovy a sportu PALESTRA, spol., s r.o.
- Uhlířová, J. (2003). *Role hry v Komenského pedagogické koncepci*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta.
- Valenta, M., Humpolíček, P. (2017). *Hra v terapii*. Praha: Portál.
- Zapletal, M. (1991). *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta.

## Elektronické zdroje

Brdička, B., Personalizované či personální vzdělávání. Metodický portál RVP [online]. 2017. [cit. 12.03.2019] Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/21479/personalizovane-ci-personalni-vzdelavani.html/>

Dočekal, V., Modality andragogiky optikou zkušenostní vědy. Katedra sociologie a andragogiky. Filozofická fakulta Univerzity Palackého [online]. 2011. [cit. 12.03.2019]. Dostupné z: <http://www.ksoc.upol.cz/fileadmin/ksa/files/docekal.pdf>

Mareš, J., Sociální klima školní třídy, přehledová studie. Asociace školní psychologie ČR a SR, Institut pedagogicko-psychologického poradenství ČR [online]. 1998, s. 2. [cit. 12.03.2019]. Dostupné z: [http://www.klima.pedagogika.cz/trida/doc/Mares\\_Klima\\_tridy.pdf](http://www.klima.pedagogika.cz/trida/doc/Mares_Klima_tridy.pdf)

Martínek, Z., Dokonalý rodič neexistuje. i-Vysočina.cz [online]. 2018. [cit. 12.03.2019]. Dostupné z: <http://www.i-vysocina.cz/otazniky/otazniky-zdenek-martinek-dokonaly-rodic-neexistuje>

MŠMT ČR, Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy [online]. 2017, s. 8-14. [cit. 12.03.2019]. Dostupné z: [http://www.msmt.cz/file/43792\\_1\\_1/](http://www.msmt.cz/file/43792_1_1/)

NUV, Tematická metodická zpráva č. 6, Klima školní třídy. Národní ústav pro vzdělávání [online]. 2011. [cit. 12.03.2019]. Dostupné z: [http://www.nuv.cz/uploads/6.TMZ\\_SPP\\_Klima\\_skolni\\_tridy.pdf](http://www.nuv.cz/uploads/6.TMZ_SPP_Klima_skolni_tridy.pdf)

Sochorová, L., Didaktická hra a její význam ve vyučování. Metodický portál RVP [online]. 2011. [cit. 12.03.2019]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/didakticka-hra-a-jeji-vyznam-ve-vyucovani.html/>

Spilková, V., Obrat k dítěti jako východisko školské reformy. Časopis Pedagogika [online]. 2016, s. 87-90. [cit. 12.03.2019]. Dostupné z: [http://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?attachment\\_id=1687&edmc=1687](http://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?attachment_id=1687&edmc=1687)

Štech, S., Co přinesl „obrat k dítěti“ a co naopak skryl?. Časopis Pedagogika [online]. 2016. [cit. 12.03.2019]. Dostupné z: <http://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?p=11399&lang=cs>

Vodička, J., Vodičková, I., Rozvoj klíčových kompetencí hrou. Osmileté gymnázium Budáňka o.p.s. [online]. 2007. [cit. 12.03.2019]. Dostupné z: <http://www.socialni-zaclenovani.cz/dokumenty/dokumenty-k-oblasti-vzdelavani/rozvoj-klicovych-kompetenci-hrou-inkluzivni-skola-2/download>

## Seznam obrázků

Obrázek 1 Didaktická struktura hry.....	13
Obrázek 2 Deweyho model zkušenostního učení.....	14
Obrázek 3 Kolbův cyklus zkušenostního učení.....	14
Obrázek 4 Lewinův model zkušenostního učení.....	15
Obrázek 5 Piagetův model.....	15
Obrázek 6 Priestův model .....	16
Obrázek 7 Konstruktivistický model učení .....	16
Obrázek 8 Teorie komfortních zón.....	17
Obrázek 9 Bloomova taxonomie kognitivních cílů.....	19
Obrázek 10 D. R. Krathwolemova taxonomie afektivních cílů .....	19
Obrázek 11 H. Davea taxonomie psychomotorických cílů .....	20
Obrázek 12 Stav plynutí pro dosažení cílů podle M. Csikszentmihayiho (1996).....	21
Obrázek 13 Faktory ovlivňující rozvoj osobnosti .....	22
Obrázek 14 Růst osobnosti žáka ve škole .....	22
Obrázek 15 Zdroje sebevědomí.....	23
Obrázek 16 Přínos zážitků ve škole.....	28
Obrázek 17 Tři odborné pojmy týkající se školní třídy.....	29
Obrázek 18 Model motivace.....	34
Obrázek 19 a Obrázek 20 Klub deskových her Paluba .....	41
Obrázek 21 Svět deskových her .....	42
Obrázek 22 STOH .....	43
Obrázek 23 Tomovy hry.....	44
Obrázek 24 Deskohraní 2018 .....	45
Obrázek 25 Desková hra Jazyky Evropy, Obrázek 26 Ukázka detailu herní karty.....	49
Obrázek 27 Příprava na hodinu Jazyky Evropy .....	51
Obrázek 28 a Obrázek 29 Průběh hraní deskové hry Jazyky Evropy .....	53
Obrázek 30 Desková hra Čeština od A do Z, Obrázek 31 Ukázka detailu karty rozstřel ...	56
Obrázek 32 Ukázka detailu herních karet se soutěžními otázkami .....	57
Obrázek 33 Obtížnost deskové hry Čeština od A do Z .....	58

Obrázek 34 Příprava na hodinu, Čeština od A do Z.....	59
Obrázek 35 Průběh hraní deskové hry Čeština od A do Z .....	62
Obrázek 36 Ukázka detailu herních karet Česká party.....	64
Obrázek 37 Desková hra Česká party.....	65
Obrázek 38 Příprava na hodinu, Česká party .....	67
Obrázek 39 Průběh hraní deskové hry Česká party.....	69