

Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická fakulta  
Charles University in Prague – Faculty of Education

Katedra výtvarné výchovy  
Department of Art

## STOLNÍ HRY TABLE GAME

Marie Sovová  
Zdíkovská 63, Praha 5, 150 00

3. ročník, Specializace v pedagogice: výtvarná výchova, present  
3rd year Specialism in Pedagogy: Education of Art, present

Vedoucí bakalářské práce  
Head of the Bachelor Thesis  
Mgr. Karla Cikánová

Konzultant  
Tutor  
PhDr. Jan Šmíd, PhD.

Praha, duben 2010  
Prague, April 2010

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.

V Praze dne 9. 4. 2010

-----

## Poděkování

Děkuji paní Mgr. Karle Cikánové za odborné vedení závěrečné práce a panu PhDr. Janu Šmídovi, PhD. za inspirativní konzultace.

## **ANOTACE:**

Sovová, Marie: **Stolní hry** [Závěrečná práce bakalářského studia]. Praha, 2010. 51 normo s. Universita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí bakalářské práce Mgr. Karla Cikánová.

Práce reflektuje proměnu stolních her ve 20. a 21. století. V teoretické části se zabývá pojmem hra a autoritami, které se zabývaly teoriemi her, klasifikací a jejich ontogenezí. Nabízí stručný náhled do historie her a věnuje se rozboru moderní společenské hry. Výtvarná část obsahuje deskovou hru a pexeso, vytvořené autorkou. V didaktické části se práce zabývá využitím námětu ve výtvarné výchově, návrhem na výtvarný projekt Stolní hry a výtvarnou řadou na téma Putování.

### **Klíčová slova:**

hra, význam hry, stolní hry, klasifikace, kultura, moderní společenské hry, inspirace, fiktivní svět, příběh, role, příklady her, výtvarná výchova, výtvarný projekt

## **ANNOTATION:**

Sovová, Marie: **Table Games**. [The Bachelor thesis] Prague, 2010. norm 51 p. Charles University in prague, Faculty of Education, Department of Art. Head of the Bachelor Thesis. Mgr. Karla Cikánová.

The thesis reflects the major changes at the field of table games in the 20th and 21st century. Its theoretical part is devoted to term „game“ and the personalities dealing with the theory of games, their classification and ontogenesis. It gives us a brief view of the history of games and it deals with analysis of modern social game. The creative part contains board game and memory, created by the author of the thesis. The didactic part gives us some examples of using such subject matter during classes of art education, and the presentation of art project of Table game and graphic series on concept “Pilgrimage”.

### **Key words:**

game, meaning of game, board games, classification, culture, modern social games, inspiration, imaginary world, story, role, examples of games, art education, art project

## **OBSAH:**

Úvod	6
<b>1. TEORETICKÁ ČÁST</b>	
<b>1.1 Definice hry</b>	8
1.1.1 Co je ještě hra	10
1.1.2 Hra jako předmět zkoumání	12
1.1.3 Význam hry	13
<b>1.2 Stolní (společenské) hry</b>	15
1.2.1 Klasifikace stolních her	15
1.2.2 Krátce z historie stolních her	26
1.2.3 Stolní hra jako zrcadlo kultury	28
<b>1.3. Moderní společenské hry-deskové a karetní</b>	33
1.3.1 Znak	33
1.3.2 Fiktivní svět hry	35
1.3.2.1 Čas	35
1.3.2.2 Fikce	37
1.3.2.3 Motiv – prostředí	38
1.3.2.4 Hráč a jeho role	43
1.3.2.5 Zdroje inspirace stolních her	45
1.3.3 Ze světa stolních her	59
<b>2. PRAKTICKÁ VÝTVARNÁ ČÁST</b>	
2.1 Haptické pexeso	60
2.2 Desková hra	63
<b>3. DIDAKTICKÁ ČÁST</b>	
3.1 Návrh na výtvarný projekt Stolní hry	66
3.2 Návrh na výtvarnou řadu Putování	68
Závěr	75
Použitá literatura a prameny	76
Seznam vyobrazení v textu	
Přílohy	

## Úvod

V úvodu své práce bych ráda zmínila, co mě vedlo k výběru tohoto tématu. Jako každé dítě jsem si jako malá ráda hrála, což platí i dnes. Hra mi přináší radost, pocit volnosti. Myslím, že při hře se člověku vrací dětská bezstarostnost, kdy zapomíná na své problémy a žije radostným okamžikem hry. Věřím, že hra lidi spojuje. Když společně sdílí svět hry a společně se z něj radují, je to důležitá a přínosná zkušenost pro jejich vztah.

Jako dítě si pamatuji, že jsme s rodinou občas hrávali člověče nezlob se, věděla jsem, že mě nechávali vyhrát, ale byla jsem ráda. Pamatuji si i na zasvěcování do tajů šachu a dámy a na období, kdy jsme s rodiči hráli rostlinné kvarteto a poznávali jsme potom v přírodě mnoho květin.

Dnes nabízí trh široký výběr her určených pro různé věkové kategorie hráčů a různé společenské příležitosti. I když jsem si mezi těmito novými hrami také našla své oblíbené, vracím se často i k těm hrám, které jsem hrávala v dětství s rodinou a kamarády.

Ve své závěrečné práci bakalářského studia jsem se zaměřila na fenomén moderní společenské hry.

Svou práci chci objasnit pojem moderní společenské hry, zkoumat odkud autoři her čerpají náměty a hledat co člověku mohou přinést pozitivního do života. V souvislosti s existencí moderních společenských her také nastíním historii stolních her obecně a jejich klasifikaci.

V praktické části se zaměřím na tvorbu deskové hry, pro kterou využiji poznatky získané studiem pravidel a herních principů různých moderních deskových her.

Pro využití tématu Stolní hry ve výtvarné výchově budu hledat vhodné řešení tak, aby tvorba děti zaujala, aby hra splňovala svoji funkci a bylo možné si ji zahrát a měla nějaký smysl.

Obecné znaky a poznatky o hře čerpám z děl J. Huizingy a A. Hogenové. V problematice stolních her a moderních společenských her vycházím z díla Velká kniha deskových her od Miloše Zapletala a Encyklopedie světových her od L. a W. Pijanowských, dále jako zdroj informací využívám internetové servery a blogy zaměřené na téma stolní hry. A nakonec čerpám z vlastních zkušeností s hraním stolních her a studiem pravidel.

Text někdy odkazuje na doprovodný slovník, který je umístěn v příloze.  
Symbol ♦ odkazuje ve slovníku na základní pojmy vázané k problematice stolních her.  
Symbol ♣ odkazuje na stručné obsahy některých zmiňovaných her.

# 1. TEORETICKÁ ČÁST

## 1.1 Definice hry

„*A teď si budeme hrát!*“

*A na co si budeme hrát?*

*Na honěnou!*

*Ne, na peška!*

*Na peška ne, budeme si hrát se stavebníci.*

(...)

*I ne! Já chci s kuličkami. Nebo s míčem.*

*Ale ne! Na návštěvy a budeme vařit.*

(...)“<sup>1</sup>

Pojem hra je velice široký a těžko definovatelný. Hra je všude kolem nás. Zřejmě nejčistší podobou hry je hra dětská, která okouzluje svou spontánností, radostí a radostí z objevování. Hra má kromě velkého významu pro rozvoj osobnosti jedince své místo v kultuře ve formách různých náboženských rituálů, slavností, olympijských her, koncertů, dramatu i v umění poezie (hry se slovy, kaligramy) či výtvarného umění. Hry se s vývojem lidstva mění a také vyvíjejí, ale nejpřirozenější lidská hra – dětská hra zůstává ve svých počátcích stejná.

Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost uvádí **hru**<sup>2</sup> jako:

**1.** činnost konaná pro zábavu nebo osvěžení, hraní *1:* dětské hry; *h.* s míčem, na schovávanou, v šachy; druh karetní hry **2.** sportovní utkání a činnost při něm, soubor sportovních závodů, soutěží: olympijské hry **3.** herecké vystoupení **4.** divadelní kus, drama *1:* divadelní, rozhlasová, televizní hra **5.** vyluzování tónů z hudebního nástroje **6.** vtipné nebo lehkovážné jednání, pohrávání: hra se slovy **7.** lehké živé pohyby, vlnění, kmitání **8.**... • hrát dvojí hru *jednat dvojace;* něco je ve hře *o něco běží, něco je v sázce;*

---

<sup>1</sup> Čapek, J. *Hrát si.* In *Povídejme si děti.* 1986 (s.24)

<sup>2</sup> Část textu. *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost.* Akademie věd české republiky. 1998 (s.101)



Tuto všudypřítomnost hry potvrzuje holandský kulturní historik Huizinga<sup>3</sup> jako: „...jistý faktor, který působí ve všem, co na světě existuje“.

Hra se vyskytuje v mnoha podobách a existuje mnoho definic hry. Často jsou však velmi obecné, což je dáno šíří pojmu, pod kterým si toho lze představit více. O tomto problému se zmiňuje spisovatel a filosof, Bohumil Nуска, ve své stati Problémy „pojmu“ hra<sup>4</sup>. Pojem hra nazývá „polotermínem“, s nímž pracují definice a „směšují nesmíselné“. Polotermín hra spojuje tak rozdílné druhy, jako je dětská hra, soutěž, zápas, stolní hry, hra na hudební nástroj, divadelní hra, atd. V tomto smyslu polemizuje s dílem Johana Huizingy Homo Ludens, ve kterém pojem hra ve své mnohoznačnosti „ztrácí hranice“. Některé znaky hry podle Huizingy nepovažuje autor za všeobecně platné, díky množství významů, které pod tímto pojmem uvádí.

Přestože, již řečené druhy hry mají každý svou definici a své znaky, jsou spojovány pod pojem hra, což naznačuje, že něco společného, byť vzdáleně, mají. Některé níže zmiňované znaky budou tak platné jen pro některé druhy her.

I když je hra tvořena určitými pravidly, evokuje svobodu. „Každá hra je nejdříve a především svobodným jednáním. Hra na rozkaz přestává být hrou“, píše Huizinga<sup>5</sup>. Ideální hra by jistě měla být svobodným jednáním, ale nemusí tomu tak vždy být.

Když si někdo hraje nebo hraje na něco, začíná zde působit vciťování se do problému, do jiné role a nastupuje soustředěnost. S tím souvisí dočasné vytvoření jiného světa, v němž vznikají nové potřeby. Když si dítě hraje na psa, vyžaduje talířek s jídlem na zemi.

Hra má svůj vyměřený časoprostor, ve kterém se aktivita děje. Prostor mimo hru ztrácí svůj reálný význam, přizpůsobuje se hře a jejím pravidlům. Hraní vykládá Eugen Fink jako: „...cosi, co je jen jakoby..“<sup>6</sup>, jako cosi co nepřinese následky pro náš skutečný život a co není závazné, hraní můžeme kdykoli ukončit .

---

<sup>3</sup> Huizinga, J. *Homo ludens*, (s. 7). 2000. Johan Huizinga (1872-1945) byl nizozemský historik a teoretik kultury, ve své publikaci *Homo ludens* zkoumá hru z pohledu na lidskou kulturu.

<sup>4</sup> Hra, věda a filosofie: sborník příspěvků, 2006

<sup>5</sup> Huizinga, J. *Homo ludens*. 2000 (s. 17)

<sup>6</sup> Fink, Eugen. Hra jako symbol světa. 1993 (s.93)

Dalším společným znakem her je v určité míře soutěživost. Cílem hry by neměla být jen výhra, ale samotný průběh hry by měl přinést uspokojení. Co je na hře napínavé, je její nepředvídatelnost. Napětí a očekávání je motivací k hraní.

Na hru se často nahlíží jen z hlediska zábavy. Hra má ale i svou vážnou stránku. Hra u dětí má vlastně význam ve smyslu učení. Většina her procvičuje různé dovednosti, které jsou důležité pro jejich nástup do školy. Kromě rozvíjení dovedností může hra i vzdělávat, očisťovat, spojovat a plnit i psychoterapeutickou funkci.

### 1.1.1 Co je ještě hra

Hra má svůj smysl v sobě samé. Jejím smyslem je samo hraní. Tak jako v umění, kde existuje i špatné umění, tak ani hra nemusí být vždy tou čistou hrou.

O problému patologie her se také zmiňuje Vladimír Borecký<sup>7</sup>, který se dotýká otázek *co ještě hra je a co již hra není*. Hledí na problém z psychopatologického hlediska a uvádí zde projevy jako *rozpad hrové integrity, ztrátu vtipu hry a ztrátu hrové reverzibility*. Takovéto rozdíly mezi normální a disfunkční hrou zde demonstruje na klasifikaci francouzského sociologa a antropologa Rogera Cailloise, kde se o takovém směřování her Caillois sám zmiňuje. U soutěživých her se projevuje rozpad hry tehdy *„.. jsou-li porušována pravidla, zneužíváno taktik a strategií nebo když je agresivně a proti pravidlům prosazována touha po vítězství a moci.“*<sup>8</sup> V praxi jde tedy o obyčejné podvádění a neschopnost snést vlastní prohru. K popření smyslu u her založených na náhodě dochází při proměně ve hru hazardní: *„K popření hrového smyslu a rozkladu aleatorických her dochází při propadnutí hazardu nebo pověrám.“*<sup>9</sup> Ještě se autor zmiňuje o ztrátě hrového smyslu u mimetických – napodobujících her, kdy se nemůže člověk vrátit z imaginárního prostředí zpět do reality.

---

<sup>7</sup> Borecký, V. *Hra*. Psychopatologie. Imaginace, hra a komika. 2005

<sup>8</sup> Borecký, V. *Hra*. Psychopatologie. Imaginace, hra a komika. 2005 (s.94)

<sup>9</sup> Borecký, V. *Hra*. Psychopatologie. Imaginace, hra a komika. 2005 (s.94)

*„Podívejte se, teď uvažujte o zábavě. To patří k věku. Ale zábava je svým způsobem neklidná. Je hladová, chce další zábavu a ještě víc. Radost je něco jiného. Radost přináší uspokojení, mírně prozařuje. U padesátiletého člověka poznáte, jestli hledal „fun“ nebo „joy“. ... Když to teď přeženete, vzdálí vás to od věcí, které dávají radost, jako je oheň, déšť, krajina, nebo způsob, jakým se nad vodu sklání vrba. To, co nás pozvedne a oživí, bude právě jen soubor těchto malých radostí.“<sup>10</sup>*

Mezi takovou „hladovou“ zábavu by se mohly zařadit hazardní hry<sup>11</sup> (loterie, sázky, hry v kasinech..), jejichž smyslem není radost ze samotné hry, ale zisk dosažený bez sebemenší námahy. Ministerstvo financí<sup>12</sup> nedávno chtělo v novém loterijním zákonu klasifikovat veškeré karetní hry jako hazard a mít tak nad nimi kontrolu i nad penězi z výher. Otázkou ale je, zda tento typ her opravdu patří do kategorie hazardu, neboť jisté schopnosti na rozdíl od sázení vyžaduje, avšak je důležité za jakým účelem se hraje, a když je zde přítomnost peněžního vkladu a nejistá návratnost peněz, má myslím s hazardem hodně společného. Nemám tím však na mysli hraní karet či pokeru jen tak pro zábavu, kde možný vklad (ani se nemusí jednat o peníze) pouze navozuje hráčskou atmosféru.

Tato oblast her je zřetelná již hluboko v historii. Hazardní hry se například objevovaly již ve starověkém Řecku a Římě v podobě hry v kostky. V Athénách dokonce existovaly i herny. „Náruživým hráčům dávali kostky do hrobu“.<sup>13</sup> Nakonec byly tyto hazardní hry v Římě zakázány a směly se hrát pouze o Saturnáliích. Přes všechny záporny těchto her, daly hazardní hry podnět k vytvoření teorii o pravděpodobnosti.

---

<sup>10</sup> Cílek, V. Makom : kniha míst. Závist. Esej o rozdílu mezi radostí a zábavou v českých Aténách. 2007 (s.29)

<sup>11</sup> Hazardními hrami zde míním převážně hry založené na náhodě, hrané spíše pro zisk než pro potěšení.

<sup>12</sup> <http://ekonomika.ihned.cz/c1-39527590-poker-neni-hazard-rika-zakon-stat-to-chce-zmenit>

<sup>13</sup> Slovník Antické kultury. Hra v kostky. 1974 (s. 267)

### 1.1.2 Hra jako předmět zkoumání

Přestože hra působí nevážným dojmem, zabývalo se jí mnoho myslitelů a filosofů zcela vážně na odborném poli. Na hru bylo pohlíženo v oborech matematiky, psychologie, filosofie, sociologie, biologie...

Český psycholog, filosof a kulturolog Vladimír Borecký, ve své knize *Imaginace, hra a komika*, dělí oblast hry do čtyř okruhů, které nám usnadní její pochopení. Je to teorie her, klasifikace her (více v kapitole *Klasifikace her*), ontogeneze her a patologie her (více v kapitole *Co je ještě hra*).

Teorii hry neboli její podstatou se zabýval například britský sociolog a filosof Herbert Spencer, který viděl příčinu hraní v přebytečné energii. Karl Groose viděl hru jako předcvičování, přípravu na naše jednání v budoucím životě, což analyzoval ze hry dětí a mláďat. Délka období hry podle něj souvisela s předpokládanou mírou inteligence a složitostí života určitého druhu jedince, který ho čekal. Psychoanalytik, Zikmund Freud, zkoumal promítání skutečnosti a její napodobování v dětské hře. Dále se zabývali teorií her například William Stern nebo německý fenomenolog Eugen Fink, podle kterého hra představuje symbol světa a „...fenomén hry popisuje jako ontické zdání v metafoře odrazu stromu na hladině jezera. Zrcadlený topol má svou realitu, ale tato realita je zdánlivá.“<sup>14</sup>

Ontogeneze hry souvisí s vývojem jedince. Přirozeně se člověk učí nejdříve těm nejjednodušším hrám a potom je schopen hrát ty složitější. Psychologie tak přiřazuje určitý typ her a dovedností odpovídajícímu věku. Například švýcarský filosof a psycholog Jean Piaget vidí za vývojem her růst inteligence a rozvoj určitých schopností. Řadí vývoj her do čtyř fází: *první hry - explorační činnosti, symbolická hra, hra konstruktivní, hra s pravidly*.

O takovém vývoji hry v závislosti na mentálních schopnostech jedince by se dalo mluvit i u stolních her. Než se člověk dostane například ke hraní šachů nebo některých moderních deskových her se složitými pravidly, musí nejdříve zvládnout hrát stolní hry s jednoduššími pravidly.

---

<sup>14</sup> Borecký, V. 2. Resstitutivní přístupy, *Teorie. Imaginace, hra a komika*. 2005 (s. 91)

### 1.1.3 Význam hry

Fenomén hra provází lidstvo po celý jeho vývoj. Dokonce hra tu byla dávno před vznikem lidské kultury, jak uvádí Johan Huizinga, protože hra je společená všem živým tvorům, tedy i zvířatům. Tato skutečnost se dá odůvodnit jedině tím, že má pro nás hra obrovský význam. Již od narození pomáhá hra dítěti poznávat sebe sama a svět okolo. V různém období života člověka má pro něj hra různý smysl. Kromě poznávání světa se skrze hru člověk učí komunikovat. Hra vychovává k toleranci, sebeovládání, smíření se s prohrou, ale i vyrovnání se s výhrou. Vítězství má ve hře nemalou roli. Podněcuje k soutěživosti a motivaci, která se pak uplatňuje v běžném životě, ve škole, v práci. V neposlední řadě má také význam v oblasti vzdělání, kde napomáhá k prohloubení znalostí a pochopení učiva zábavnou formou. Hru využil ve své didaktické činnosti velký humanista a zakladatel moderní pedagogiky Jan Amos Komenský, jenž chtěl sepsáním několika divadelních her pro své žáky, v díle Škola hrou, zvýšit jejich zájem o výuku a osvojení si znalostí zábavnou formou.

Vývoj a výchova dítěte jsou bezprostředně ovlivňovány okolím, ve kterém vyrůstá. To je především rodina a později různé instituce jako školka a škola. Ve školce jsou děti ke hře vedeny a je to vlastně jejich hlavní náplň. Hra jim umožňuje zařadit se do kolektivu, učí je respektovat jeden druhého a dodržovat jistá pravidla. Hra tu funguje jako komunikační kanál.

Hra je přirozeným dětským projevem, díky kterému můžeme sledovat jejich povahové rysy a jednání (to však neplatí jen u dětí, hra často odhaluje i charaktery dospělých, jejich přístup k životu, atd.). O diagnostické rovině hry se zmiňuje Antonín Jančařík z pedagogické fakulty v Praze: „Psychologové upozorňují na skutečnost, že absence hry a zájmu o hru je patologická – projevuje se často např. u dětí s autismem.“<sup>15</sup>

Prostřednictvím hry můžeme rozvíjet osobní charakter dítěte, hlídat ho, aby šlo správným směrem. Rozvíjet touhu po poznání, podněcovat kladný vztah k přírodě. Hra nutí člověka zapojit vlastní fantazii a tím se u něj rozvíjí kreativní myšlení. Také pro vytváření vztahů má hra velký význam. Už když si dítě hraje se sourozencem, musí se s ním dělit o

---

<sup>15</sup> Jančařík, A. Hry v matematice. 2007 (s.2)

hračky, shodnout se na průběhu hry.. Tím se cvičí v toleranci druhých a zároveň si vytváří citové pouto..

Některé významy hry zanikají, jiné se prohlubují. Například souvislosti s kultem a sakrálním významem mizejí, šachy se dávno staly sportem a sport se vymaňuje svojí narůstající vážností smyslu a významu hry.

Eugen Fink připodobňuje účinek hry k „osvěžující koupeli“, která člověka regeneruje a z toho vyvozuje i vážnost hry, kterou jinak považuje za něco ne-vážného.

Hra má pro člověka nesporně veliký význam. Dokonce se nedávno Britové zmínili i o záchranné roli hry<sup>16</sup>. Konkrétně o hře Monopoly, která za druhé světové války pomáhala spojeneckým zajatcům opouštět tábory za pomoci map okolních zemí a peněz, které byly ve hře přibalené.

---

<sup>16</sup> [http://zpravy.idnes.cz/hraji-monopoly-verili-naciste-tisicum-zajatcu-hra-pomohla-k-uteku-1c9-/zahranicni.asp?c=A090921\\_130417\\_zahranicni\\_jw](http://zpravy.idnes.cz/hraji-monopoly-verili-naciste-tisicum-zajatcu-hra-pomohla-k-uteku-1c9-/zahranicni.asp?c=A090921_130417_zahranicni_jw)

## 1.2 Stolní (společenské) hry

Stále větší oblíbenosti se těší stolní společenské hry, čehož je důkazem trh s rozmanitou nabídkou her. Tento druh her je určen pro zábavu, aktivní relaxaci, rozvoj osobnosti... Na rozdíl od sportovních her zde nemusí člověk vyvinout větší fyzickou námahu. Procvičuje mysl a fantazii. Stolní hra umožňuje cestovat po světě i v čase a přitom hráči stále sedí „u stolu“.

### 1.2.1. Klasifikace stolních her:

Klasifikace člení hry do skupin s podobnými principy, což nám umožňuje lépe se orientovat v množství existujících her. Stolní hry můžeme dělit podle různých kritérií. Nejzákladnější je dělení podle počtu hráčů, doby trvání a cíle hry.

Klasifikací deskových her u nás se zabýval Miloš Zapletal. Deskové hry rozdělil na *strategické hry* (*šachy, dáma, go ♣*), *poziční hry* (*mlýn..*) a *závodivé hry* (*pačísí ♣, vrhcáby, dostihy..*). Strategické hry pak dále dělí podle způsobu zjetí kamene ♦ a zmiňuje se i o moderních strategických hrách (Diplomacie..). Ve svém čtyřsvazkovém díle Velká encyklopedie her potom dělí dětské hry podle herních příležitostí na: Hry v přírodě, Hry v klubovně, Hry na hřišti a v tělocvičně, Hry ve městě.

Klasifikací her obecně se dále zabýval např. R. Caillois, jenž rozdělil hru do čtyř skupin podle jejích vnitřních aspektů: *agón* (z řeckého: agón = zápas; hry jsou založeny na principu soutěžení a boje a vyžadují od hráče jisté schopnosti; patří sem například sportovní hry nebo šachy), *alea* (alea - neboli hra v kostky; je založena na principu náhody a štěstí je zde hlavním činitelem; řadí se sem některé karetní hry, člověče, nezlob se atd.), *ilinx* (tato skupina se stolních her příliš nedotýká, neboť je založena na principu potěšení z pocitu fyzické závratě), *mimicry* (tuto skupinu představují hry, které napodobují skutečnost a vyžadují míru fantazie; patří sem hraní si s hračkami, ale i hraní rolí a předvádění).

Klasifikaci, kterou zde rozvedu<sup>17</sup>, vychází z různých herních pomůcek potřebných k danému typu hry nebo převažujících principů ve hře.

---

<sup>17</sup> [www.deskovehry.info/o\\_hrach.php](http://www.deskovehry.info/o_hrach.php)

<b>Stolní hry</b>	<b>Deskové hry</b>	Strategické (šachy, Diplomacie..) Závodivé (člověče, nezlob se, Dostihy..) ..... Moderní deskové hry (Osadníci z Katanu..)
	<b>Karetní hry</b>	Příkládací (prší..) Zdvihové (přebíjená) Paměťové (kvarteto, pexeso..)
	<b>Hry s kostkami</b>	Hry s různým množstvím kostek (hry se šesti kostkami - Hra v kostky)
	<b>Hlavlomy</b>	Trojrozměrné (Ježek v kleci..) Dvojrzměrné (Puzzle, Tangram..) Písemné (křížovka..)
	<b>Slovní hry</b>	(Scrabble, Kris-kros )
	<b>Hry na zručnost</b>	(Twister, Mikádo..)

Dále bych se u každé skupiny her jednotlivě zastavila:

### **Deskové hry<sup>18</sup>**

Pojem deskové hry se často zaměňuje s pojmem stolní hry, čemuž se nelze divit, neboť k deskovým hrám je zapotřebí hrací deska ♦ umístěvaná často na stůl.

Klasické je zde kritérium dělení podle cíle hry a způsobu jeho dosáhnutí.

*Strategické hry* (obr.č.1). Dva a více hráčů spolu soupeří o vítězství své strany za použití taktiky ♦ a strategie ♦. Patří sem například šachy, go, dáma, mlýn.. Každá z her je založena na rozdílném způsobu pohybu kamenů, jejich odstranění a zajímání ♦. Hra končí vítězstvím jednoho ze soupeřů, jehož kameny zůstanou poslední na hracím poli. Takto hra vždy skončit nemusí, hráč se může vzdát nebo může dojít k remíze ♦.

*Závodivé hry* (obr.č.2). Cílem závodivých her je překonání určité dráhy se svými kameny co možná nejrychleji. Někdy, kromě tohoto cíle, musí hráči plnit úkoly a čelit překážkám hry. Naopak u závodivých her je žádanější větší počet hráčů pro lepší dynamiku a interakci ve hře. Do této skupiny se řadí například vrhcáby, člověče, nezlob se, Dostihy a

<sup>18</sup> Zapletal, M. *Velká kniha deskových her*



sázky.. Průběh hry může ovlivnit hráč jen málo, rychlost postupu je závislá na vrhu kostkou, tedy na náhodě. Hru zpestřují a dramatizují různé úkoly, omezení a příkazy.

Dále se díky velkému rozkvětu deskových her v současné době nabízí nové dělení:

*Klasické deskové hry.* Řadí se sem starší hry, u nichž není znám autor a je známa jen přibližná doba vzniku. Obsah hry a hrací desky mají většinou abstraktní charakter. Patří sem strategické hry jako šachy, go, dáma.. ale i závodivé hry, například člověče nezlob se...

*Moderní společenské hry.*<sup>19</sup> Tento pojem zahrnuje novější hry, u kterých je většinou autor i rok vydání znám. Řadí se sem Monopoly, Diplomacie, Osadníci z Katanu... Moderní hry se často dělí do kategorií podle námětu. (Více v kapitole Moderní deskové a stolní hry).

Moderní deskové hry zahrnují také nový typ stolních deskových her, kterým jsou kooperativní hry. V kooperativních hrách bojují skupiny hráčů proti sobě nebo všichni bojují proti hře samotné.

### **Karetní hry.**

Převážná většina karetních her vyžaduje logické-kombinační myšlení, i když u některých her hraje velkou roli i štěstí. Karetní hry můžeme dělit do skupin podle převládajícího principu či cíle hry<sup>20</sup>.

Cílem u *příkládacích her* je co nejrychleji se všech karet zbavit odkládáním karet podle jisté shody (barva ♦, hodnota karty ♦). Patří sem Prší a jiné hry. Pro *zdvihové hry* platí, že hráči vynášejí po jedné kartě a ty podle určitého pravidla jeden hráč bere (zdvih) a poté se znovu vynáší. Patří sem například Přebíjená nebo Sedma. Pro *přebíjecí hry* je typické, že hráči dokola odkládají karty tak, aby přebily ty předchozí vyšší kartou stejné barvy nebo trumfem ♦. Kdo již nemůže kartu přebít, bere často všechny vynesené karty. Cílem pak může být, vzít co nejvíce karet nebo naopak karet se co nejrychleji zbavit. Patří sem například Dudák. *Klasické Hazardní hry* počítají s jistým vkladem od hráčů, blufováním a riskováním. Řadí se sem na příklad Blacjack, Poker, Oko...

---

<sup>19</sup> [http://cs.wikipedia.org/wiki/Modern%C3%AD\\_spole%C4%8Densk%C3%A1\\_hra](http://cs.wikipedia.org/wiki/Modern%C3%AD_spole%C4%8Densk%C3%A1_hra)

<sup>20</sup> Svoboda, T. a kol. Oficiální pravidla karetních her. 2002

I u karet je možno použít jistou strategii a logické myšlení, přestože zde náhoda, daná rozdělením karet, není nikdy vyloučena. Strategie hraje například jistou roli i v Zelené louce, kde hráči nejdříve naprosto náhodně sbírají rozložené karty, poté však mohou uplatnit paměť a taktiku.

Pexeso<sup>21</sup> (obr.č.3) a kvarteto tvoří zvláštní skupinu karetních her procvičujících hlavně paměť, ale mohou mít i další význam, například v poznávání přírody, kulturních památek a jiné.

Některé karetní hry mohou také cvičit postřeh, například hra Jungle Speed♣ (obr.č.4) nebo hra Cink, které jsou obě založené na podobných principech. Ve hře Cink hráči otáčejí karty s ovocem a když všichni otočí stejnou kartu, snaží se první zazvonit na zvonek.

Ve sběratelské karetní hře sbírají hráči karty nakupováním sad karet nebo vyměňováním karet mezi sebou. Se získaným balíčkem se potom účastní her a získávají další karty. Mezi nejznámější takovouto hru patří Magic The Gathering (Garfield, R. 1993). Hráči představují čaroděje a sesílají na sebe v boji kouzla a nestvůry různé síly.

Také karty můžeme řadit do pojmu moderní společenské hry. Na rozdíl od klasických karet (žolíkových, mariášových..), se kterými se dá hrát vždy několik typů her, jsou karty „moderních“ karetních her použitelné pouze pro tyto hry. Tyto karetní sady mohou obsahovat vlastní barvu a symboliku. Jako příklad bych uvedla oblíbenou moderní blufovací hru Bang ♣, jejíž karty s postavami banditů nebo karta označená vězení, by se nedaly v jiné hře využít.

V moderních společenských hrách získaly karty ještě další místo. Jejich nová úloha je oživení deskové hry. Karty jsou většinou nazývány „akčními kartami“ a jejich úkolem je nějak znesnadňovat či ulehčovat hráčům hru. Některé karty ovlivňují všechny hráče, jiné zas musí hráč použít pouze u sebe a jinými zase může působit na libovolného hráče.

---

<sup>21</sup> Pexeso je ve světě známé pod jménem Memory. U nás vzniklo slovo pexeso zkrácením sousloví „Pekelně se soustřed“, což byl název televizní soutěže, vysílané u nás v šedesátých letech.

### ***Hry v kostky***

U tohoto typu her hraje vždy svou roli náhoda. Proto ve většině her s kostkami nalezneme aspekt riskování a spekulace. Hry s kostkami se můžou dělit například podle počtu využití kostek. Klasická hra v kostky se hraje se šesti kostkami a je založena na hodu číselných kombinací. Hra je často napínavá a pro děti může být přínosná v oblasti počítání a základních matematických úkonech jako je sčítání, násobení...Ve hře Macháček♣ se zase uplatňuje blufování.

Přítomnost hrací kostky můžeme nalézt i v jiných hrách, které do této skupiny nepatří. Náhoda, kterou obsahuje hod kostkou, znázorňuje v některých hrách řízení osudu, které nemůžeme ovlivnit. Je tomu tak ve hrách, kde na hodu kostky záleží náš postup (člověče, nezlob se) nebo v různých hrách, kde hod kostkou představuje boj a hodnota kostky znamená sílu. Tento způsob boje nalezneme i ve zvláštním typu hry nazývaným Gamebook♦ (hrací kniha), kde hod kostkou určuje hodnotu umění boje, kondice či štěstí.

### **Hlavalamy**

Předností hlavalamů je, že k jejich vyřešení si vystačí hráč sám, i když účast dalších hráčů se nevyklučuje. Hlavalamy jsou široká skupina her, posilující myšlení. Hlavalamy je možno zařadit do tří základních skupin:<sup>22</sup>

*Trojrozměrné hlavalamy* představují objekty z různých materiálů, které jsou určeny k jejich manipulaci. Některé hlavalamy se mají složit, některé upravit-přeměnit, jiné zase oddělit, atd. Patří sem například Rubikova kostka, ježek v kleci a další.

*Dvojrozměrné hlavalamy* jsou provedené v ploše, ale také umožňují různé skládání a přemisťování. Řadí se sem například Puzzle, různé skládačky a Tangramy. Tangram se uvádí jako jeden z nejstarších hlavalamů pocházející z Číny (obr.č.5), kdy se ze čtverce rozděleného na sedm různých geometrických útvarů, vytvářejí figury nesčetného množství. Velké množství figur vytvořených z dílů má svou paralelu ve vytváření matematických kombinací a není náhodou, že se tangramy (ale i množstvím jiných her) zabývali odborníci na poli matematiky.

---

<sup>22</sup> <http://hlavalamy.heureka.cz/poradna/jak-vybrat-hlavalam/>

Moderním hlavolamem je například Tantrix♣ (obr.č.6), který je zároveň i strategickou hrou pro více hráčů.

*Písenné hlavolamy* neboli hlavolamy v podobě textové či obrázkové jsou různé hádanky, rébusy, křížovky, sudoku atd.

### **Slovní hry**

Výsadou slovních her je rozšiřování slovní zásoby, což vede ke kultivovanému vyjadřování. Výhodou těchto her také je, že když nejsou po ruce zrovna vhodné pomůcky (karty se slovy, papír..), můžou se hrát jen ústně. Patří sem například hry založené na vytváření slov na principu křížovky. Takto by se dala popsat světoznámá hra Scrabble (A.M.Buttr, 1948), která nedávno vyšla i ve formě karet. Nová verze Scrabble karty skýtá větší míru kreativity, nasazení a zábavy díky méně omezené ploše, na kterou se vykládají karty s písmeny. Postup hry je však stejný, hráč tvoří ze svých sedmi písmen slova na sebe navazující jako v křížovce, může ale zakládat i slova na nových místech, když vyloží celé slovo, které nemůže nikam připojit. Další podobnou hrou je například Kris Kros. Hra Země město, kromě slovní zásoby, vytváří také znalosti a cvičí paměť. Aktivitou, která se může hrát zcela beze všeho a také podporuje slovní zásobu je vymýšlení co nejvíce slov na dané písmeno nebo vymýšlení synonym. Fantazii a humor podporující hra je například hra německého básníka Christiana Morgensterna Nové názvy pro přírodu, kde se vytvářejí úplně nové názvy, např. nahrazením slova liška ve slově pampeliška slovem vlk, takže vznikne pampevlk, (děsnýš císařský, vidamýžd'..). Tato hra by mohla najít zajímavé využití i v hodině výtvarné výchovy, kde by se název složený z více významů zobrazil vizuálně, například pomocí malby.

### **Hry na zručnost**

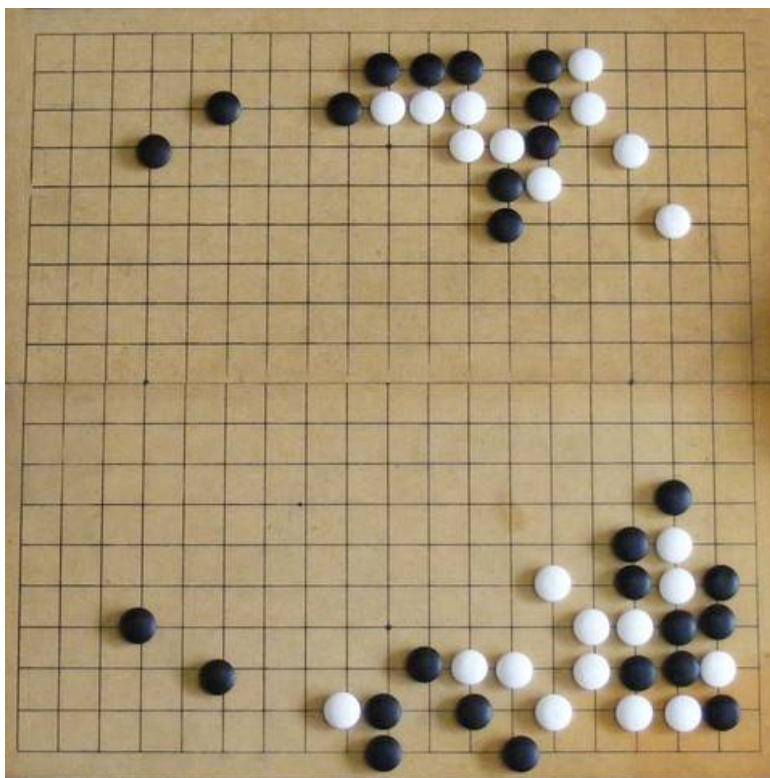
V těchto hrách převažuje zručnost nad přemýšlením. Řadí se sem například hra Mikádo (obr.č.7), při které musí hráč projevit mimořádnou soustředěnost a zahrát svůj tah naprosto přesně. Na podobném principu jako Mikádo staví hra s kartami Záchod, která se tak ani neřadí mezi karetní hry, protože nevyužívá barvy ani hodnoty karet, ale operuje s nimi pouze jako s prostředky hry.

Hra Twister♣ (obr č.8), zase vyžaduje dobrou koordinaci celého těla, Pogy odhad a jistou zručnost a kuličkové hry♣ hlavně zručnost a přesnost.

### **Didaktické hry**

Přestože didaktické hry nezmiňuji v uvedené klasifikaci, neboť zasahují do všech jejích druhů (deskové hry, hry s kostkami, karetní hry...), nastíním několik her v didaktické rovině.

Nedílnou součástí stolních her jsou hry didaktické, vzdělávací hry, které procvičují různé oblasti, se kterými se dítě setkává ve škole a v životě. Je to například počítání, znalost abecedy, přírody a jiné. Na trhu se setkáme se vzdělávacími hrami jako Amos, matematika v kostce, kde děti pracují s jednoduchými matematickými úkony nebo Amos čeština v kostce. Otázkami z více okruhů se zabývá hra Česko-otázky a odpovědi (2006). Hráči si zde procvičí znalosti týkající se České republiky z oblasti historie, kultury, přírody, geografie, atd. Didaktické hry se můžou pro spštění vyučovací hodiny aplikovat přímo ve škole, ale můžou je hrát rodiče s dětmi i doma.



**obr.č. 1**

Strategická hra  
**Go**  
2000 př.n.l.  
hrací deska s kameny



**obr.č. 2**

Závodivá hra  
**Snow Tails♣**  
2008



obr.č. 3

Pexeso; **Pexetrio abeceda**

2009

Hráči sbírají trojice, které k sobě patří

Děti si procvičují a učí velká a malá pímena abecedy v kontextu poznávání předmětů na začínající písmena abecedy

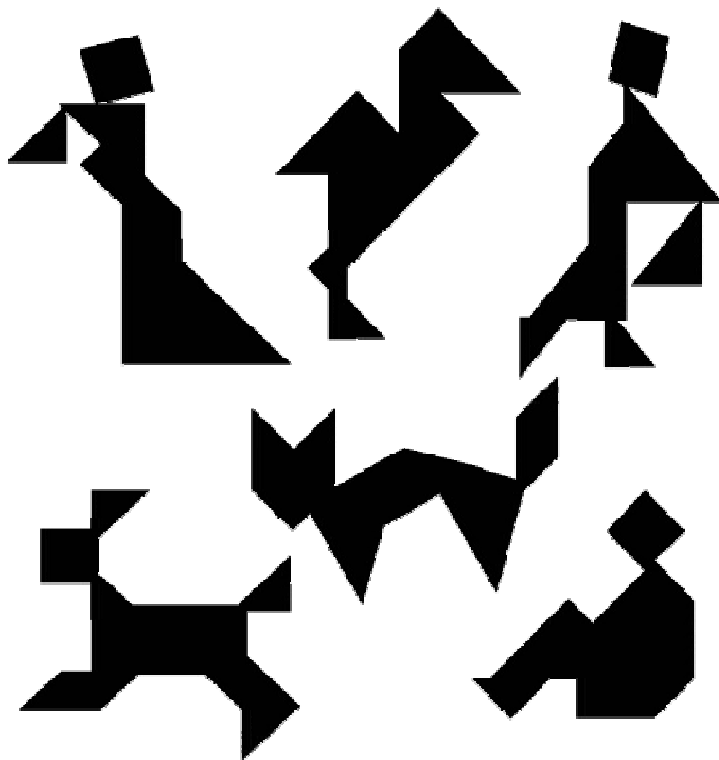


obr.č. 4

Postřehová karetní hra

**Jungle speed**

1997



**obr.č. 5**  
Čínský hlavolam,  
**Tangram**  
Figury složené vždy  
ze všech částí hlavolamu



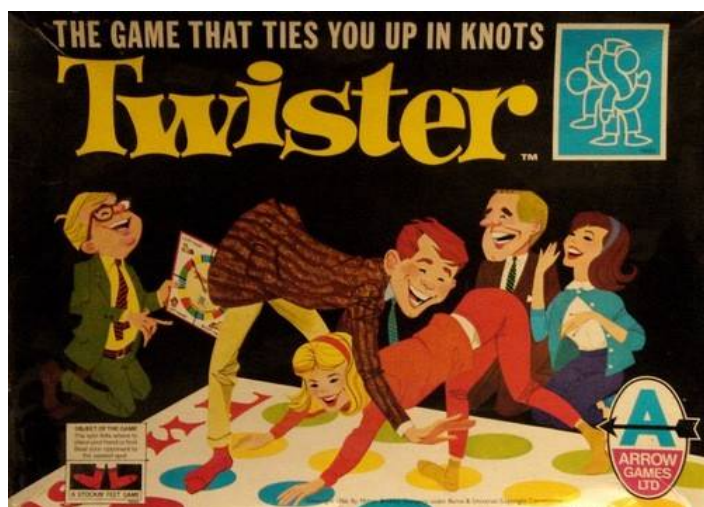
**obr.č. 6**  
Hlavolam a strategická  
hra,  
**Tantrix**  
1991





**obr.č. 7**

Hra procvičující  
zručnost a  
soustředěnost  
**Mikádo**



**obr.č. 8**

Hra založená na  
udržení rovnováhy těla  
**Twister**, obal z roku  
1966

### 1.2.2. Historie stolních her

Původ stolních her sahá hluboko do historie lidstva. O tom svědčí množství archeologických vykopávek a nástěnných maleb (obr.č.9) z období nejstarších civilizací starověku. Nejstarší deskové hry pocházejí z Egypta a Blízkého východu. Mezi nejstarší dochovanou deskovou hrou se řadí Senet ♣ (3300/3500 př.n.l.), která připomíná svým herním mechanismem *člověče, nezlob se*<sup>23</sup>. Další z nejstarších deskových her byla nalezena v místě, kde se nacházelo sumerské město Ur (obr.č.10). Obsahovala hrací plan, kameny a kostky, pravidla však nebyla s jistotou známa. Také mankalové hry ♣, původem z Afriky, mají již dlouhou existenci. Některé hrací desky byly nalezeny v egyptských pyramidách, hra se však odhaduje jako mnohem starší. Zvláštní je, že mankalová hra se nikdy plně nerozšířila do Evropy. Nejvíce v Africe se však těší oblibě dodnes. Hrou, která člověka provází od nepaměti je hra v kostky. Byla to oblíbená hra římských císařů, ale i nižších vrstev, protože měla jednoduchá pravidla a záleželo zde hlavně na náhodě.

Kromě těchto dochovaných památek z oblastí s vyspělou kulturou, se vědci domnívají, že cosi jako deskové-stolní hry již mohlo existovat v době starší než starověk. Nález kostí se zářezy nebo hypotetické hraní s kameny a kreslení do země však není dostačujícím důkazem.

Také vývoj techniky měl určitý vliv na stolní hry. Například se vznikem knihtisku (15.st., Gutenberg), se rozšířily karetní hry, které mají pravděpodobně původ v Číně.

První velkou písemnou památkou o hrách je kodex krále Alfonse X. ze 13. století, který obsahuje popis řady deskových her z té doby a iluminace pro lepší pochopení. Mnoho zmínek o různých hrách je obsaženo v různých zákonech či vyhláškách o jejich zákazech. *“Nejstarší zmínka o hraní karet v Čechách se nachází v Postile u Petra Chelčického ze začátku 15. století, kdy autor horlí: “Neslušie se na vás, páni, v šachy, vrhcáby neb v karty hráti.”*<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> <http://scienceworld.cz/historie/evoluce-deskovych-her-na-pocatku-stalo-neco-jako-clovece-nezlob-se->

<sup>24</sup> Svoboda, T. a kol. *Oficiální pravidla karetních her*. 2002

Zlomovým bodem ve světě her bylo dvacáté století, ve kterém sehrál významnou roli průmysl, kdy se hry staly atraktivním zbožím. Vznikalo mnoho her odlišujících se od těch tradičních, jako jsou šachy, dáma, vrhcáby, mlýn.. Mezi hru “nového typu” se hned zařadila úspěšná hra Monopoly, která vznikala na podněty velké krize třicátých let. Hra si rychle získala oblibu a podobný účinek mělo i vydání hry Osadníci z Katanu v devadesátých letech, podle jejíž podoby vznikalo mnoho dalších moderních deskových her.

Podoba a charakter stolních her se v dnešní době velice změnily. Možná jejich vývoj částečně souvisí s nástupem počítačových her a jiných médií. Moderní společenské hry často simulují reálné prostředí stejně tak jako počítačové hry, i když jinými prostředky. V historii stolních her lze sledovat vývoj i v tom smyslu, že první hry byly založené hlavně na štěstí a na náhodě, dokonce i čaturanga – předchůdce šachů obsahovala jistou míru náhody, i když matematické operace a strategii obsahovaly již tak staré hry jako mankala či go♣.

### 1.2.3. Hra jako zrcadlo kultury

O předávání her z generace na generaci můžeme mluvit jako o kulturním dědictví. Kromě duchovního dědictví se jedná i o dědictví hmotné. V mnoha muzeích po světě jsou vystavené tisíce let staré hry, jako důkaz zaniklých vyspělých kultur. Hry jsou odrazem různých kultur, i když se třeba jedná o jednu a tu samou hru, která putovala světem. Miloš Zapletal ve své knize o deskových hrách píše: „*Deskové hry jsou produktem kultury a objevují se všude tam, kde se lidská společnost dostane na jistou civilizační úroveň.*“<sup>25</sup> Toto působení různých kultur či doby bych poukázala na dokonalé strategické hře šachy, která jako již velmi stará hra mohla čelit v průběhu věků různým vlivům. Zobrazení některých figur včetně pravidel i hrací desky se neubránily různým změnám. Jako například ve hře *čaturanga ♣* (obr.11), (5.st.n.l., indický předchůdce šachů, ve kterém hrála určitou úlohu i náhoda) se objevuje figura slona, který zřejmě v Indii představoval velkou sílu a moc a jeho pohyb se shoduje s dnešním střelcem. Rádža představoval nejdůležitější postavení a shodoval se s dnešním králem.

Peršané dále proměnili rádžu ve svého šáha (z něhož vznikl název šach) a loď v čaturanze přetvořili na válečný vůz, z kterého nakonec vzešla věž. Peršané ještě přidali silnou figuru rádce, kterého evropané proměnili na dámu – družku krále. Tímto zajímavým historickým vývojem zobrazení figur a promítnutí reálných postav však proměna šachů nekončí.

I když je kapitola vymyšlení figur a tvoření pravidel již uzavřena, existuje mnoho šachových obměn, které zřejmě vznikaly na různé popudy. Například *rychlé šachy*, které jsou striktně omezeny časem, byly zřejmě ovlivněny neustálým shonem a stresem moderního člověka. Dále bych uvedla *šachový fotbal*, kde jsou figury proměněny ve fotbalisty. Cílem hráče není dát králi mat, ale co nejvíce gólů. Vznikla tak nová hra postavená na principu šachů, ale přitažlivější pro chlapce a děti. Zároveň pro hru platí cvičení mysli a taktizování.

Další zvláštností ve světě šachu je podoba šachových figur od Josepha Hartwiga (Bauhaus 1923/4), který spojil jejich vzhled s jejich funkcí. Například koně představuje kámen ve tvaru písmena L, což je zároveň způsob jeho pohybu (obr.č.12).

---

<sup>25</sup> Zapletal, M. Velká kniha deskových her. 1991 (s.136)

Vliv kultury a vývoje lidstva můžeme kromě promítnutí skutečného světa do hry shledat i ve volbě a možnostech materiálu hry. Například kostky byly ve Starověku tvořeny z obratlů nebo vyřezávány z kostí (odtud vznikl i název) zvířat, nazývané astragaloi. Svědčí o tom mnoho archeologických nálezů, například kostky z hrobek Egyptanů, ale i nálezy středověkých kostek z kostí zvířat.

Římané hráli i s kostkami z drahých kovů a tato tendence pořizovat si oblíbené hry ve vznosnější podobě se objevila i u mnoha panovníků v nadcházejících dobách. V souvislosti vlivu vývoje lidstva na kostky je nutno zmínit i jejich účel, který byl dříve zřejmě spojován s věštěním, ale později s příchodem materiální společnosti se kostky používaly jako hazardní hry.

Také Pijanowsky<sup>26</sup> chápe hry jako sociokulturní jev. V knize Encyklopedie světových her se v úvodu zmiňuje o svázanosti vývoje her s vývojem lidstva a lidské společnosti. Například první hry byly spojovány s magickými obřady a rituály. O tom svědčí například poziční hra Mlín, která měla působit jako ochranné kouzlo proti zlým duchům, (umístování kamenů představovalo darování obětí hodným duchům). Další změny v lidské společnosti – války, otrokářství atd. vedlo ke vzniku her jako dáma a go, které se buďto snaží „pobít“ svého nepřítele (dáma) nebo obsadit co největší prostor na hrací ploše (go). S nástupem feudalismu, který vedl k diferenciovanější struktuře společnosti a síle moci, se podle autora vyvinul šach, jehož figury mají zvláštní funkce, od kterých se odvíjejí i možnosti pohybu. Cílem této hry je oblehnout krále a získat „moc“. Takto se postupně autor dostává až ke hře Monopoly, kterou označuje jako kulturně sociologický-jev ..“ *Monopoly – první hra, hra v níž jsou součástí hry fiktivní peníze, první hra, která plně a nepokrytě zobrazuje realitu, v níž vznikla*“. Monopoly ovlivnily mnoho dalších her minulého, ale i nynějšího století, v nichž hraje nějakou roli kapitál. Autor Monopoly považuje za poslední etapu vývoje her a ptá se: „Co bude dál?“ Jeho vizí o budoucnosti vývoje her je nástup nové důležité etapy. Tou stále myslí společenské změny a „přenesení do oblasti her nových technických vynálezů (ne jako tematiky, ale jako mechanismu hry)“. Zda se naplní autorova představa o dalším vývoji her, kdy by hry byly řízeny nějakým vnějším elementem - elektronickou aparaturou

---

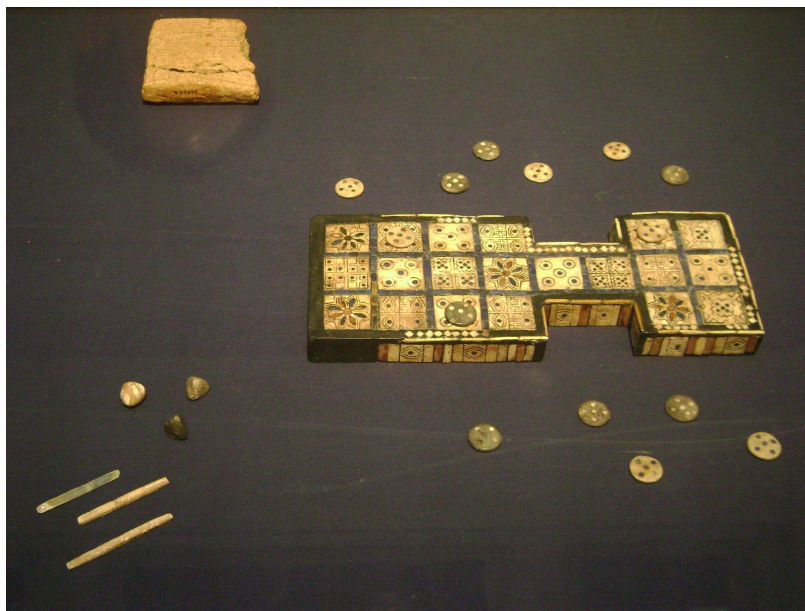
<sup>26</sup> Pijanowsky, L. Pijanowsky, W. *Úvod*. Encyklopedie světových her. 2008  
Lech Pijanowski byl polský filmový kritik, režisér, scénárista

ovládající měnící se herní plochu, je otázka času. Zatím se však stolní hry stále odehrávají na obyčejné desce, ale můžeme již zaznamenat vstup dalších médií do stolní hry, například v české hře Space alert dostává vesmírná posádka bránící se nepřítelům informace od palubního počítače prostřednictvím audio stopy na CD. A vzdělávací desková hra Wild Life ♣ pracuje s prvky ukázek filmových klipů ze světa afrických zvířat na DVD.



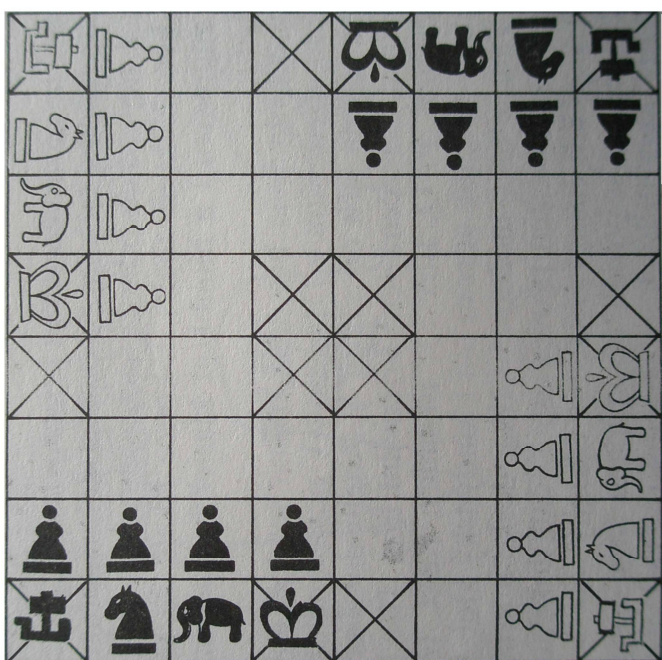
**obr.č. 9**

Výzdoba hrobky  
chrámu Nefertari,  
která hraje Senet  
3000 př.n.l.



**obr.č. 10**

Královská hra z Ur  
2500 př.n.l.



**obr.č. 11**  
**Čaturanga**  
 5.st.  
 Rozmístění figur po  
 hrací polše



**obr.č. 12**  
**Hartwigowy šachy**  
 1923/4



### **1.3. Moderní společenské hry - deskové a karetní**

Pro současné stolní společenské hry se začal používat pojem moderní společenské hry. Hranice není jasná, ale na počátku vzniku moderních společenských her stály hry Monopoly a Diplomacie. Stolní hry se stávají stále populárnější, o čemž svědčí bohatý výběr na trhu, různá ocenění, pořádání turnajů a provoz herních klubů.

#### **1.3.1 Znaky**

Oproti klasickým stolním hrám nabízí moderní stolní hry větší variabilitu co se týče počtu hráčů. Hry jsou stále navrhovány pro dva hráče, ale u mnoha her se již při tvorbě počítá s tím, že hra uplatní svůj plný potenciál až při vyšším počtu hráčů. S nárůstem počtu hráčů také často vzniká nový faktor komunikace a interakce. Například u Bangu spolu hráči neustále komunikují, což je také dané tím, že hráč může hrát na několik protihráčů za své kolo. Tím vznikají reakce na jednání ostatních. Tuto zvýšenou interakci bychom mohli sledovat i u dalších her. Doba hraní se pohybuje od dvaceti minut až po tři hodiny, podle toho jak je která hra rozsáhlá a náročná co se týče strategie.

Jak jsem již zmiňovala u klasifikace karet, prvek oživení a možnost vzájemné komunikace vnáší do hry mimo jiné hlavně akční karty. Ty zároveň ve hře udržují prvek náhody. Moderní společenské hry vyžadují strategii, ale zároveň obsahují i jistou míru náhody na rozdíl od klasických strategických her, kde hráč vyhrává hlavně díky svým schopnostem. Jsou tedy někde mezi klasickými strategickými hrami a mezi závodivými hrami jako člověče, nezlob se, kde hru téměř ovlivnit nemůžeme. Jako další znak bych uvedla odklon od abstraktního pojetí hry. Hra má často konkrétní herní prostředí nebo postavy a řeší konkrétní událost. To se projevuje i ve výtvarném ztvárnění herních desek a hracích figur. I mezi moderními společenskými hrami se však vyskytují abstraktní hry, které podporují hlavně prostorovou představivost a strategické myšlení, jako například hry Quatro! (B. Muller, 1991) nebo Blokus (H. Shafir, 1992), (obr.č.13,14).



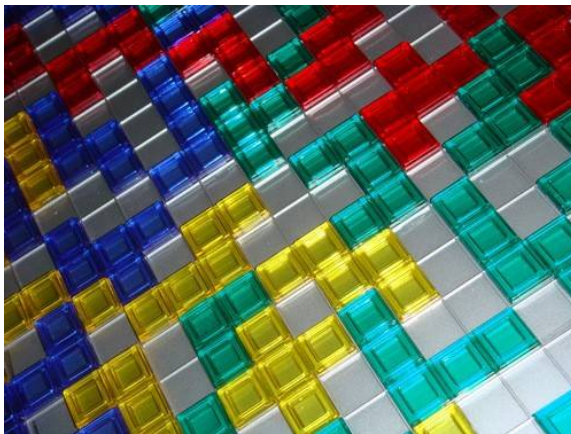
**obr.č. 13**

Moderní strategická hra pro dva,

**Quarto!**

1991

Hráči se snaží postavit řadu ze čtyř kamenů stejné vlastnosti.



**obr.č. 14**

**Blokus**

1992

Při hře umisťují hráči různé útvary ze čtverečků na hrací desku. Útvary stejné barvy k sobě ale smí přikládat pouze vrcholy.

Německo je velkým výrobcem her ve světě. Dokonce pro určitý druh moderních her (nejen německých) vznikl výraz „deskové hry německého typu“<sup>27</sup>, které se snaží zdůrazňovat strategii, snížit prvek štěstí a konfliktu mezi hráči. Opírají se spíše o ekonomická témata než válečná.

Tyto hry jsou často určeny nejen dětem, ale i dospělým a nejen pro hráče s velkými zkušenostmi, ale i pro příležitostné hráče.

### 1.3.2. Fiktivní světy her

#### 1.3.2.1. Čas.

Každá hra má svůj vlastní život, kterému když propadneme, přestaneme vnímat reálný svět okolo nás a pohybujeme se v čase hry. „*Hra nás vytrhne z linie času „minulost, přítomnost, budoucnost“, budoucnost se vlastně promění jen na to, co sama hra chce.... Otevře se zde prostor významnosti, prostor porozumění, zvláštní herní svět a ten má vlastní časovost, která pohltí ty, jež si hrají.*“<sup>28</sup> Tuto vlastní časovost herního světa, bych zde dále rozvedla z hlediska, jaké časové roviny a plynutí času příběh hry zobrazuje.

Umberto Eco<sup>29</sup> píše ve své sbírce přednášek Šest procházek literárními lesy o trojí podobě času v beletrii. Protože jsem zde našla několik shodných aspektů s otázkou času ve hře, pokusila jsem se aplikovat toto rozdělení i na oblast her.

Autor dělí čas v literárním díle na tři podoby – čas příběhu, čas diskurzu a čas čtení. Čas příběhu je součástí obsahu příběhu. Pokud v textu stojí psáno >>uběhlo tisíc let <<, je čas příběhu tisíc let. Ale na rovině lingvistického vyjádření, které je na rovině beletristického diskurzu, je čas k napsání (a přečtení) výpovědi velmi krátký. ....”

Ještě než se dostanu ke znázornění těchto časů ve stolních hrách, chtěla bych poukázat i na jiné podobné prvky v literárním příběhu a příběhu hry. Stejně tak jako literární dílo, má i příběh hry určitou strukturu. Tedy základní strukturu by představoval úvod, stať a závěr. Stať by se mohla rozvést na zápletku, vyvrcholení a rozuzlení.. Rozdíl herního příběhu

---

<sup>27</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/German-style\\_board\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/German-style_board_game)

<sup>28</sup> Hogenová, A. *Hra a filosofie*. K filosofii výkonu. 2005 (s. 290)

<sup>29</sup> Eco, U. *Otálení v lesích*. Šest procházek literárními lesy. 1997

a příběhu v beltrii však existuje. Na rozdíl od příběhu v knize není příběh hry nikdy předem zcela znám. Hráči jej teprve vytvářejí.

Čas příběhu se tedy objevuje i ve hře a stejně jako na rovině beletristického diskurzu, tak na rovině herního diskurzu, bývá čas k zahrání velmi krátký. Například ve hře Civilizace se snaží hráč posouvat svoji populaci po vývojovém stupni<sup>30</sup>, kde jsou rozdíly několik tisíc let. Hráč tak umožňuje svému člověku jinak dlouhodobý a složitý proces překonat během půl hodiny.

Na některé typy her lze tuto tezi aplikovat více a na jiné méně. Například u klasických her, které nepředstavují zcela konkrétní příběh, by nemělo smysl hledat rozdíly mezi časem příběhu a časem hraní, neboť vše je příliš abstraktní. Nikdo neví, jak dlouho potrvá, než bude jedno království v šachu poraženo.

Plynutí času ve hře ovlivňují z velké části samotní hráči, jelikož hru zároveň vytvářejí. Dlouhé promýšlení tahu způsobuje u spoluhráčů netrpělivost a touhu po konání vlastního tahu. I pravidla hry usměrňují její průběh. Například různé překážky představují pro hráče jisté zpomalení. V člověče, nezlob se je to “vyhození” figurky a čekání na návrat do hry. V Bangu má podobný význam karta vězení a v mnoha putovních hrách můžeme nalézt políčka a nástrahami typu: jedno kolo stojíš nebo vrať se na start a další. Tento druh zpomalení času oddaluje hráče od dosažení cíle, ale zároveň ho k jeho dosažení ještě více motivuje.

Zvláštním prvkem zpomalení ve hře je boj. Například ve hrách Roborally nebo Bang je to poměrně rychlá záležitost, kdy je hráč zasažen nebo není. Doba herního příběhu se tu shoduje s dobou hraní. To znamená, že boj je veden ve formě dialogu: Hráč Bangu zahraje kartu Bang proti šerifovi, ten na to reaguje kartou Vedle, protihráč zahraje opět kartu Bang a šerif přichází o život. “Přestřelka” proběhla tak rychle, jak by mohla proběhnout ve skutečné situaci.

Oproti tomu v jiných hrách založených hlavně na boji, je to většinou zdlouhavá záležitost a náplň hry. V případě válečných her je situace komplikovanější snahou o dosažení

---

<sup>30</sup> Posunutí každé civilizace o stupeň výš vyžaduje držení stále více karet různých barev (jednotlivé barvy představují například hudbu, poezii, tanec...), které tak představují vývoj.

větší reálnosti boje. U RPG her ♦, ale i u jiných her, snažících se dosáhnout co nejuvěrnějšího vyobrazení skutečnosti, jsou bojové herní mechanismy zpracované velmi komplikovaně a komplexně. Proto se dá říci, že tam, kde je snaha co nejvíce se přiblížit realitě a jejímu zapracování do hry, tam také hra často trpí po stránce hrátelnosti. Komplikované bojové mechanismy se dlouho učí, mohou vyžadovat komplikovanější matematické operace, zpočátku trvají mnohem delší čas a než si je člověk přisvojí, působí na hru rušivě a kazí její celkový dojem při hraní.

### 1.3.2.2. Fikce.

Hra má svůj vlastní svět a jestliže ji chceme hrát, musíme nejen přistoupit na její pravidla, ale přijmout její svět jako cosi platného. “ *Když vstoupíme do lesa*<sup>31</sup> *fikce, zajisté se předpokládá, že s autorem uzavíráme dohodu, a jsme tedy připraveni akceptovat například to, že vlk mluví*”<sup>32</sup>. Stejně tak i ve hře by měl hráč akceptovat zvláštnosti příběhu (mám tady opět na mysli souvstažnost spíše s moderními hrami umístěnými do konkrétního prostředí, než s abstraktními hrami). Například v Roborally by měl hráč přijmout situaci, že pár robotů pořádá v továrně závod a že po sobě střílí lasery. Hráči někdy nemusí být touto fikcí ovlivněni a fikce-příběh jim slouží pouze jako prostředek hry. Když však příběh hry přijmou a vžijí se do něj, stává se hra mnohem zábavnější a opravdovější.

Přestože mnoho stolních her vychází ze skutečnosti a událostí reálného světa, jedná se o fikci. Reálný svět se ve hře odráží, ale už jen to, že se hráč z jednadvacátého století účastní bitev první světové války, značí míru nereálna, i když probíhá na správné mapě. A na reálnu a nereálnu jsou hry založené.

“ *Zjistili jsme ovšem, že každý fiktivní svět parazituje na světě reálném a bere jej za svůj základ.*”<sup>33</sup> Hra si vždy bere něco ze skutečného světa. Jde zde pak o to, do jaké míry je ve hře fikce zastoupena. Například ve hrách s historickou tematikou je míra fikce mnohem menší, než ve fantasy, RPG hrách. Historická hra vychází z doložených historických faktů, událostí a stylu života, je to jakási simulace minulosti. Fantasy hra může obsahovat různé

---

<sup>31</sup> Lesem zde autor míní metaforu pro jakýkoliv narativní text

<sup>32</sup> Eco, U. Pravděpodobné lesy. Šest procházek literárními lesy. 1997 ( s.103 )

<sup>33</sup> Eco, U. Pravděpodobné lesy. Šest procházek literárními lesy. 1997 (s.124)

smyšlené tvory s různými vlastnostmi, které člověk nemá, ale zároveň tito tvorové umí třeba nakupovat za peníze jako lidé a pohybují se v krajině a vesnicích, které ze skutečného světa známe. V případě RPG her je však tato fikce zabudována již v podstatě samotné hry, kdy hráč dostává volnost pro svou představivost i pro své jednání. Pokud se při jejím hraní hráči nechtějí do této fikce zapojit, tak pro ně naprosto ztrácí smysl. Tyto hry se nemusí odvíjet jen od fantastických světů, lze je aplikovat i na historické či současné reálie.

Svět hry je jenom úsekem světa skutečného. *“Na jedné straně – jelikož jde o příběh jen několika postav, většinou v dostatečně vymezeném čase a místě – můžeme na smyšlený svět nazírat jako na malý svět nekonečně omezenější než svět reálný. Na druhé straně – jelikož k reálnému kosmu, (který tu slouží jako základ) dodává nějaké postavy, vlastnosti a události – jej můžeme považovat za větší než je svět, který známe z vlastní zkušenosti.”*<sup>34</sup> Tématická rozmanitost moderních společenských her vděčí za svoji šíři právě těmto “malým světům”. Například ve hře Reef Encounter je svět tvořen podmořským životem, zaměřeným na ryby pojídající koráli. Hra má vlastně reálný základ, až na to, že ryby v reálném životě zřejmě nemají strategii, jak získat co nejvíc korálů a ostatním rybám jejich snahy kazit. Přesto, že je zde cítit realita, je zde jen její výsek, neboť se ryby živí i jinou potravou a samy musí čelit obyvatelům oceánu. Ale i tak člověku nabízí hra veliký svět, pro ten jeho vlastní jistě obohacující.

### **1.3.2.3. Motiv – prostředí.**

Na rozdíl od abstraktní hrací plochy či karet většiny klasických her se moderní společenské hry liší tím, že jejich prostředí dostává konkrétní podobu nebo alespoň náznak, schéma „krajiny“. Bitevní hry získávají své „reálné“ prostředí, např. Diplomacie, kde herní desku tvoří mapa Evropy. Herní mechanismy ♦ se u her často opakují či obměňují. Ke vzniku nové hry přispívá drobná změna herního mechanismu a uvedení do jiného prostředí. Například ve hře Civilizace a hře EVO jde v podstatě o šíření své populace a její udržení.

---

<sup>34</sup> Eco, U. Pravděpodobné lesy. Šest procházek literárními lesy. 1997 (s.113)

V Civilizaci se snaží hráč množit svůj lid, obsazovat území, stavět města, a vzdělávat svůj národ a posouvat ho po stupni vývoje. V EVO se také hráč snaží množit svůj pravěký živočišný druh (pokládáním figurek do okolních polí) a nenechat ho vymřít. Uvedení do určitého příběhu tak umožňuje použít již zažitě herní principy do her, které se pak zdají být odlišné. Na potřebě vidět konkrétní situaci a prostředí má zřejmě vliv i svět televize a počítače. Nicméně ve hře má tato interpretovaná realita další význam, neboť ji hráč jen pasivně nepřijímá, ale i se v ní aktivně účastní.

Se vznikem konkrétního herního příběhu a prostředí se mění i vzhled hrací desky. Hrací desku již netvoří abstraktní šachovnice, ale krajina, mořské dno nebo třeba mapa města. Přestože jde o konkrétní podobu, stále jde o jakási schémata, která musí být podřízena struktuře hrací plochy, aby hráči mohli bez obtíží vykonávat pohyby.

Struktura herní desky však nemusí již být tak pravidelná jako hrací deska klasických deskových her. Například ve hrách, kde představuje herní plán zjednodušenou mapu, jsou jednotlivá pole pro hrací kameny nepravidelná a různě veliká v porovnání s pravidelnou a symetrickou šachovnicí. Schéma mapy se objevuje v mnoha hrách. Například v Diplomacii je to zjednodušená mapa Evropy z doby počátku 20. století (obr.č.15). Pole představují pevninská teritoria a mořské sektory s jejich názvy. Pohyb se se vykonává pouze do sousedních polí.

V Civilizaci jsou od sebe jednotlivé země Středomoří odlišeny barvami, aby se hráči orientovali v tom, kde můžou na počátku rozmístit svůj lid. Po souši se hráč pohybuje také přechodem do sousedních polí a na větší vzdálenosti může použít i loď.

I moderní deskové hry často obsahují pravidelnou hrací plochu, přesto ale nepůsobí tak abstraktním dojmem, protože do plánu zapojují prostředí. Toho je důkazem hra Roborally, která je rozdělena do čtvercové sítě, která umožňuje pohyb (obr.č.16). Hrací plocha však obsahuje různé vlivy prostředí, jako dopravní pásy (pásy s jednou šipkou posouvají o jedno pole dopředu, pásy se dvěma šipkami o dvě pole), páskou označené jámy, opravny ve znaku nářadí, lasery (červený paprsek) a točny (ty robota otočí o 90°). Ještě jsou zde zábrany (žluté stěny), které robotu brání v pohybu. K umocnění pocitu, že se robot nachází v továrně přispívá temný podklad.

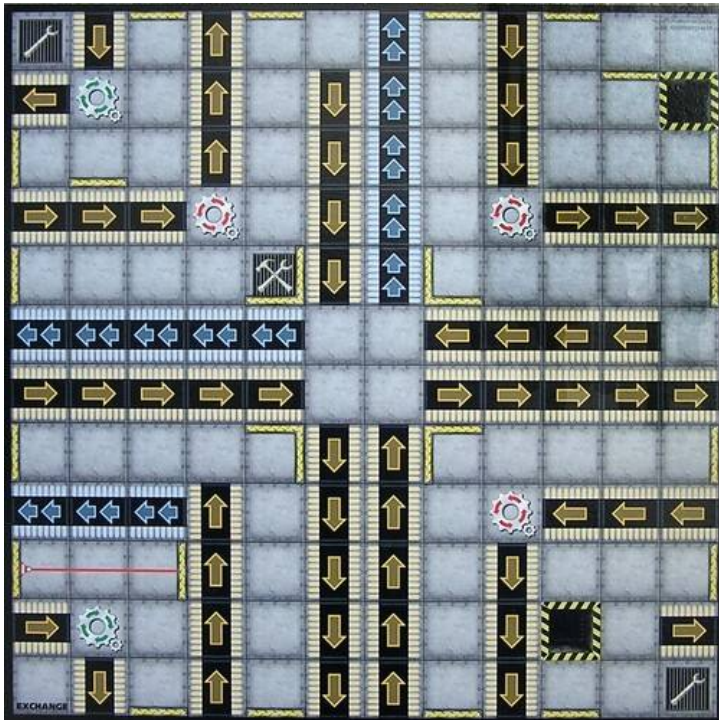
Tak jako se mění podoba hrací desky, mění se často i identita figurek♦. Konkrétní podoba figurky koresponduje často s dějem hry. V abstraktním plánu člověče, nezlob se má figurka velmi stylizovanou podobu, která se již mění ve hře Carcassone, kde na herním plánu vzniká schéma krajiny a figurka dostává podobu člověka s rukama i nohama (obr.č.17).

Některé figurky jsou vytvořeny jako malé modely do nejmenších detailů. Například hra Roborally obsahuje několik malých robotů, z nichž každý je jiný. Válečnou hru Warhammer tvoří mnoho miniatur a například ve fantasy hře Talisman (obrč.18) je figurka ztvárněna jako kartička se stojánkem, na které je vyobrazena postava se jménem.





**obr.č. 15**  
**Diplomacie**  
1959  
hrací plán  
mapa Evropy  
na začátku 20. st.



**obr.č. 16**  
**Roborally**  
1994  
hrací plán



**obr.č. 17**  
**Figurka z Carcassonne**  
2000



**obr.č. 18**  
**Talisman**  
1983  
postavy kněze a válečníka

#### 1.3.2.4. Hráč a jeho role.

S přijetím prostředí hry hráč přijímá i svoji úlohu – roli, která je více či méně propracovaná. Hráči předstírají, že postavy se všemi svými vlastnostmi opravdu existují, tak jako čtenáři předstírají, že existují postavy v příběhu.

Žaneta Tomášková<sup>35</sup>, ve svém kvalitativním výzkumu zaměřeném na základní otázku “Co mi hraní her přináší do života?”, zkoumá i příležitost pro hráče vyzkoušet si různé role, se kterými se jinak v osobním životě nesetkají. Dotazovaní vyjmenovali různé role, které si již prostřednictvím deskových her mohli zahrát. „...*padoucha hraji strašně nerada, ale opravdu to někdy jinak nejde. Taky vím, že ostatní hráči se na mě za to jak hraji nebudou zlobit – vždyť žádné pravidlo jsem neporušila, zůstávám v klidu i po takovém tahu*“.  
(Jana, 35 let)

U abstraktních her nebo u her, kde naši postavu tvoří pouze jakási zástupná neutrální figurka, skrz kterou se pohybujeme ve hře, nemá předstírání existence postavy takový význam jako ve hře, kde se pohybují postavy se specifickou podobou a vlastnostmi. Neutrálními zástupnými postavami zde myslím postavy, které nás a naše konání ve hře zastupují, ale většinou se pouze posunují po nějaké dráze, představující, jak hráč ve hře daleko postoupil. Jako příklad bych uvedla člověče, nezlob se, kde figurka žádnými vlastnostmi nedisponuje, ve hře jde pouze o přemístění těchto abstraktních figurek na určité místo. Na proti tomu naše postava v Carcassone již představuje nás jako budoucího sedláka, rytíře či kněze. Jako příklad bych zde mohla uvést celou řadu abstraktních a putovních her.

Jako příklad postav, kde předstíráme, že jimi jsme, už jen proto, aby jsme si přivlastnili jejich schopnosti a mohli je využívat, bych uvedla různé RPG hry♦ a hry, kde je hráč reprezentován postavou se specifickými vlastnostmi. RPG hry vytvářejí pro hráče příležitost k vytvoření úplně nové postavy podle jejich představ. Hráči mohou hrát elfy, mocné válečníky či moudré čaroděje, atd.. Hráč si zde vytváří i novou osobnost chovající se podle jeho představ tak, aby se hodila do herního příběhu. Pro hráče to může být možnost úniku od reality všedního světa.

---

<sup>35</sup> [http://is.muni.cz/th/84899/pedf\\_m/Tomaskova\\_Zaneta.pdf?lang=en](http://is.muni.cz/th/84899/pedf_m/Tomaskova_Zaneta.pdf?lang=en). Z diplomové práce Žanety Tomáškové na téma Moderní deskové hry a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace.

Blíže bych se zastavila u karetní hry Bang. Ve hře Bang, nejen že hráči připadne role například bandity, ale ještě si vylosuje kartu s výsadní schopností (například, že na jeho kartu Bang! – *střelba*, potřebují hráči místo jedné karty Vedle – *cíl minut* dvě karty Vedle), na které je také znázorněn počet životů. Tím, že hráč předstírá existenci své postavy a postavy jiných, zde myslím to, že se do nich vžívá. Uvažuje jako bandita, jako nepřítel šerifa, který chce co nejdříve odstranit jeho pomocníky a uvažuje o tom, na koho má vystřelit a kdo by mohl ohrozit jeho život.

Ve strategické hře Diplomacie se hráči vžívají do postavení politických diplomatů a vojevůdců. Každý hráč hraje za svoji mocnost (Anglie, Francie, Itálie, Německo, Rakousko-Uhersko, Rusko nebo Turecko), ale může ve vyměřeném čase (asi 15 min.) před každým tahem navazovat spojení či uzavírat dohody o míru s jinými mocnostmi. Rozkazy pro své armády a flotily před zahráním napíšou hráči na papírky, které pak přečtou. Atmosféru boje o moc dotváří i forma psaní rozkazů na lístečky. První rozkazy jsou označeny “jaro 1900”, neboť jeden tah představuje dobu dlouhou půl roku, takže hráči pořádají jarní a podzimní tažení. Hra Diplomacie je velice, specifická jelikož vůbec nezávisí na náhodě. Hráč se snaží dohodnout a pomocí jemné diplomacie přesvědčit ostatní, aby podpořili jeho plány a pomohli mu a zároveň se snaží, aby dobře promyšlenými zradami dosáhl vítězství nad ostatními. Hráč se vžívá do své fiktivní role vůdce národa během jeho cesty za světovládou, ovšem v jiných kontextech. Neplatí zde pro něj historie politických vztahů, potože je to hra a vše může dopadnout jinak.

Podle Eugena Finka má každý typ hry ráz neskutečnosti (kromě pohybových her). V souvislosti s otázkou lidské hry uvádí filosofický problém vztah člověka a světa a právě skrze hru hledá postavení člověka v univerzu.

Hra má několik dimenzí, neboť hry jako skutečné činnosti - “ Jako chování a konání je hra právě tak skutečná jako ostatní lidské činnosti.”<sup>36</sup> - se účastní skuteční lidé, kteří však společně realizují neskutečný svět. Hraní potom Fink spatřuje v rozličných způsobech jako kopírování života a jeho imitaci, ale zároveň tvrdí: “*Nicméně v této hravé imitaci nelze nevidět též moment tvůrčího přetváření, důmyslné obměny vážného života; hra se*

---

<sup>36</sup> Fink, E. Hra jako cosi neskutečného. Hra jako symbol světa. 1993 (s.87)

*nevyčerpává otrockým podřízením vzorům, přichází s novými motivy, prokmitávají v ní nové možnosti, které jinak v životě neznáme.*”<sup>37</sup>

### 1.3.2.5 Zdroje inspirace stolních her

Moderní deskové hry v sobě odrážejí mnoho témat. Náměty čerpají z minulosti, přítomnosti a zpracovávají i vize o budoucnosti.

Náměty a zápletky se v moderních deskových hrách často opakují. Uvedu zde několik kategorií (které se někdy prolínají), do kterých by se daly hry zařadit podle motivu a východisek. Jednotlivé kategorie představují: Inspirace přírodou, Budování, obchod a hospodaření, Zločin, Fantasy, Válka a boj, Hra inspirovaná aktuálními událostmi, Hra inspirovaná filmem, Hra inspirovaná technikou.

#### **Hra inspirovaná přírodou**

**EVO (Philippe Keyaerts, 2001).** Ve hře EVO zastupují hráči svůj druh dinosaura, který se snaží množit a uchránit ho před měnícím se klimatem. Herní deska (obr. č.19) je rozdělena do šestiúhlých barevných polí, která znázorňují jednotlivé oblasti, po kterých musí hráči své dinosaury přemísťovat podle toho, které podnebí v daném kole je. Například ve žlutém poli-poušť je teplota nejvyšší a v šedém poli-hory je teplota nejnižší. Hráč s nejvyšším počtem dinosaurů vítězí.

Hra podporuje logické myšlení, kdy si hráč musí uvědomit, do jakého pole s podnebí může vstoupit, aby dinosaur přežil aktuální klima.

**Reef Encounter (Richard Breese, 2004).** Hra je situovaná do podmořského světa korálového útesu (obr.č.20). Hráči se snaží stavět co největší korálové útesy, aby jimi nakrmili své rybky, ale navzájem si však mohou škodit. Design hry působí svěže a příjemně.

---

<sup>37</sup> Fink, E. Hra jako cosi neskutečného. Hra jako symbol světa. 1993 (s.95)



**obr.č. 19**

**Evo**  
2001  
herní plán s kameny,  
představujícími dinosaury



**obr.č. 20**

**Reef Encounter**  
2004  
hrací deska s žetony  
korálů a figurkami krabů,  
kterými hráč korál obsadí

## **Budování, obchod a hospodaření**

**Carcassonne (Claus Wrede, 2000).** Hra je situovaná do středověku, kdy hráči tvoří příkládáním kartiček krajinu, města a cesty. Kartičky, na nichž je někdy část cesty, někdy část města či obojí, umožňují vytváření mnoho kombinací. Hrací plocha, která během hry vzniká, tak vypadá pokaždé jinak. Jedná se o strategickou hru a částečně o hlavolam, kdy hráči namáhají mysl, když vymýšlejí, kam přiložit kartičku, aby to pro ně bylo výhodné, ale zároveň, aby kartička navazovala na ostatní díly.

Hra vychází průběžně v obměnách, které jsou založeny na podobném principu vytváření krajiny. Například nová hra **Carcassonne-Lovci a sběrači**, kde hráči staví lesy a potoky nebo **Carcassonne-Objevitelé** (obr.č.21), kde hráči vytváří vodní plochy a ostrovy, které objevují pro svého krále.

Carcassonne podporuje tvořivost a schopnost řešit problémy více způsoby.

**Amun-Re (Reiner Knizia, 2003).** Tato hra se odehrává ve starověkém Egyptě, kdy hráči představují soupeřící dynastie. Obsazují provincie podél řeky Nilu, skládají oběti bohu Amun-Re, snaží se získávat vliv a postavit co nejvíce pyramid. Hra je složena ze dvou hlavních kol, která představují Starou a Novou říši.

Na herní plán (obr.č.22) se pokládají karty s provinciemi (Thebes, Abydos, Memphis..), o které se bojuje licitací. Dalšími herními komponenty jsou například karty se stavebním kamenem, zlatem a malé modely pyramid.

V dítěti může hra vzbudit zájem o starověký Egypt a jeho památky.

**Osadníci z Katanu (Klaus Teuber, 1995).** Hra je situovaná na neobydleném ostrově a hráči zaujímají roli osadníků. Osidlují krajinu, staví města a cesty a obchodují se surovinami získanými ze svého území.

Plán zobrazuje ostrov, obklopený mořem (obr.č.23). Prostor ostrova se na začátku hry sestaví z hexagonových kartiček, které tvoří několik typů. Objevují se zde zelená pole s lesy, kde se těží dřevo, žlutá pole s obilím, šedá s kamenem, atd. Za různé kombinace s druhy surovin se kupují cesty a města.

Děti se zde naučí plánování a dále ve hře figuruje obchod a výměna, což posiluje hráče v komunikaci.



**obr.č. 21**

**Carcassonne-Objevitelé**  
2005

hrací deska, kterou hráči  
vytváří v průběhu hry  
přikládáním kartiček  
s krajinou

Na části s mořem či  
loukou hráč položí svoji  
figurku na znamení  
obsazené oblasti



**obr.č. 22**

**Amun-re**

2003

rozložená hrací plocha



**obr.č. 23**

**Osadníci z Katanu**

1995

hrací deska



## Zločin

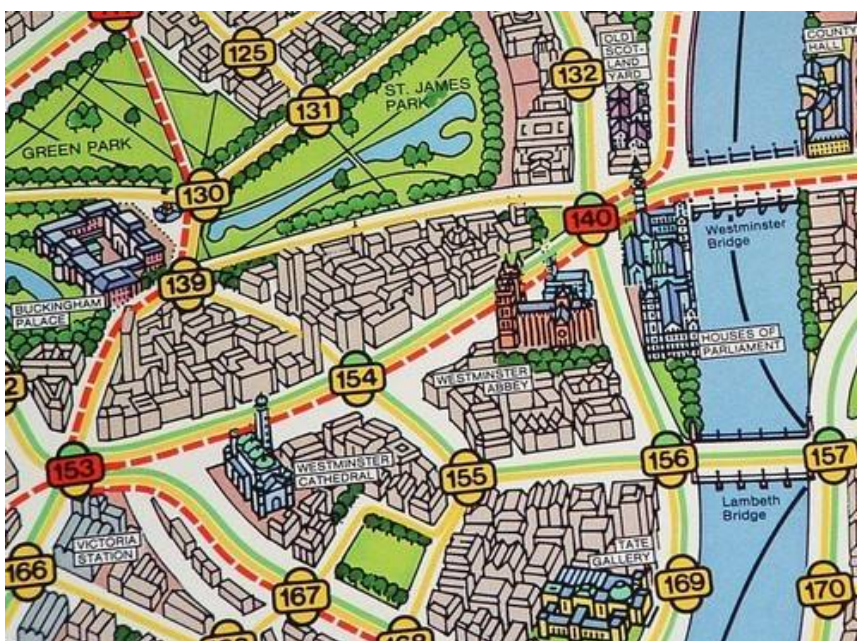
**Scotland Yard (D. Garrels a kol., 1983)** je hra odehrávající se na mapě Londýna (obr.č 24). Zločinec Mistr X tu prchá před detektivy ze Scotland Yardu pomocí městské hromadné dopravy. Všichni hráči obdrží jistý počet kartiček s různými dopravními prostředky a po mapě se pohybují po spojnicích dopravních tras. Mistr X však cestuje tajně a na mapě se objeví jen několikrát za hru. Hráči pouze vědí jaký dopravní prostředek použil, pokud nevyužil jízdy načerno, to potom nikdo netuší, jakým dopravním prostředkem se vydal. Tato hra má u nás obdobu ve hře Fantom staré Prahy, kde Fantom před detektivy uniká Prahou.

Her, které pracují s tématem, kde se střetává záporná strana s dobrou, existuje velký počet. Například v klasické deskové hře **Loupežníci** představují hráči staré veterány, kteří mají za úkol pochytat co nejvíce loupežníků. Hru však nelze brát přesně ve smyslu střetu dobra se zlem, protože hráči pouze sbírají figurky loupežníků, když šlápnou na označené políčko. Loupežníci tak na ně nijak nepůsobí. Jednoduchá, závodní hra, závislá pouze na štěstí, je na rozdíl od Scotland Yardu situovaná spíše do pohádkového prostředí, kde vystupují dávní loupežníci, číhající podél Královské cesty.

Ve hře **Bang (Emiliano Sciarra, 2002)**, inspirované divokým západem, se vždy rozpoutá krutý boj mezi zločinci a muži zákona (i když ve hře figurují i ženské postavy; např. Kalamity Jane, jejíž vlastnost spočívá v tom, že může hrát kartu BANG! Místo karty Vedle! a obráceně.) Na začátku hry nikdo neví, kdo je kdo, pouze karta šerifa je odkryta. Až v průběhu hry se začínají odhalovat bandité, kteří střílejí po šerifovi. Potom záleží na strategii a souhře mezi bandity a mezi šerifem a jeho pomocníky.

Kromě kanastového značení hodnot, jsou karty obohaceny doprovodnými obrázky a speciálními znaky ve spodní části, vymyšlenými pro tuto hru, kdy např. klobouk znamená, že hráč může kartu s tímto symbolem použít na jakéhokoli hráče (obr.č.25).

Hra je plná nejistoty, blufování a emocí.



obr.č. 24  
**Scotland Yard**  
 1983  
 hrací plán v podobě  
 zjednodušené mapy  
 Londýna



obr.č. 25  
**Bang**  
 2002  
 karty:  
 Bang! (střelba)  
 Dostavník (hráč si  
 vezme dvě karty)  
 Vězení (hráč kolo či  
 víc nehraje)  
 Pomocník šerifa  
 (role)  
 Bandita (role)  
 zadní strana karty

## **Fantasy**

**Dračí doupě (Martin Klíma, 1990)** je česká RPG fantasy hra na hrdiny, založená na představivosti a komunikaci mezi hráči. Je zde osoba, označovaná jako Pán jeskyně, která řídí průběh dobrodružství a reaguje na chování hráčů ve hře. Zároveň připravuje mapy, zápletky a úkoly pro hráče, kdy každý představuje postavu charakteristickou pro fantasy příběhy (člověk, elf, trpaslík, trol, hobit..). Hráči se zapojují do hry jako herci v improvizovaném dramatu, kde mají své role a zápletku, ale jak se zhostí daného úkolu je jen na nich.

Hra nabízí hráčům vytvoření si vlastního světa, kde mohou zažívat neobvyklá dobrodružství. Podporuje fantasii, tvořivost a rozvíjí komunikaci.

**Talisman (Robert Harris, 1983)** je fantasy desková hra, ve které se hráč v podobě hrdiny snaží dostat až ke koruně moci a s její pomocí zabít ostatní hráče. Hra je založena na pohybu po herní desce pomocí hodu kostkou a hráči se snaží dostat na konec posledního (třetího) pásu, kde je uložena koruna moci.

Hráč má k dispozici hrdinu ovládajícího určité povolání nebo mající speciální vlastnosti díky své rase. Rasy a povolání jsou velice různorodé a je tedy možné hrát nejen za klasické postavy jako jsou válečník, kouzelník, kněz, zloděj, bard, elf, trpaslík a nebo třeba druid, ale i za postavy které by nemusely být zrovna běžné jako hrdinové, například, ghoul, válečník chaosu, vrah, temný elf, pirát, minotarus, valkýra nebo třeba kentaur.

## **Válka a boj**

Hry inspirované válkou vycházejí často z reálných historických událostí, jako například hra **Diplomacie (Allan B. Calhamer, 1959)**, kde hráči usilují o moc nad získaným územím a jeho rozšiřováním na diplomatické úrovni. Jiné hry například Warhammer umísťují děj do fiktivního světa a hlavním tématem je boj.

**Warhammer Fantasy Battle (B. Ansell, R. Halliwell, R. Priestley, 1983)** je válečná desková hra s miniaturami na strategické úrovni, ve které se střetávají v bitvě fantastické armády různých ras. Jednotlivé rasy jsou čerpány z klasických fantasy příběhů, ale některé byly vymyšleny speciálně pro hru. Svět Warhammeru je temný a neustále se v něm válčí. Rasy nabízejí velký výběr od lidí až po bojechtivé orky a gobliny, nemrtvé, trpaslíky a

elfy a mnoho dalších. Každá tato bytost je na herní ploše reprezentována jedním či více modely a charakterizována vlastnostmi, které určují jak dobrá je jednotka v boji.

Velmi pozitivní na hře je, že vizuální stránka hry závisí na hráčích samotných. Lze ji hrát jen s neupravenými figurkami a na ploše s kopci v podobě knih nebo si mohou hráči figurky nabarvit a vytvořit si vlastní herní prostředí podle vlastních představ (obr.č.26). Součástí hry bývá i sběratelství a modelářství. Ke hře není třeba hrací plán, ten si vyrábějí samotní hráči pomocí různých modelů kopců, starých ruin z rozličných materiálů, jejichž umístění mohou při každé hře měnit.

### **Hra inspirovaná aktuálními událostmi**

Touto skupinou mám na mysli hry, které vznikly bezprostředně, jako reakce na danou situaci. **Monopoly (Charles B. Darrow, 1935)**<sup>38</sup> byly ve své době velmi aktuální hrou, která vypovídala o ekonomické situaci třicátých let ve Spojených státech. Vymyslel ji zkrachovalý prodejce B. Darrow a do hry zavedl herní peníze jako směnný prostředek. Ve hře, stejně jako ve skutečném životě, rozhoduje o úspěchu štěstí, ale i umění obchodovat a schopnost využít vhodné příležitosti. Během hry jeden hráč bohatne a ostatní chudnou, až jsou dohnáni k bankrotu.

Hra může být pro děti podnětná například v tom, že si budou chtít vypočítat své zisky a budou se tak muset naučit některé matematické operace.

Hra **Skrik Mysteriet (Záhada Křiku; autor neuveden, 2005)** (obr.č.27) vznikla za okolností kolem loupeže dvou obrazů Edvarda Muncha, Křik a Madona z Munchova muzea v Norsku<sup>39</sup>. Má tedy také reálný základ. Uvedení hry na trh ještě během pátrání po obrazech by bylo jistě diskutabilní, hra má však podle výrobce i pedagogickou hodnotu, protože děti mohou zábavnou formou poznat uměleckou tvorbu prostřednictvím kartiček s fotografiemi uměleckých děl, které hra obsahuje (obr.č.28). Hra staví na události loupeže, kdy si hráči mohou zvolit roli detektiva nebo lupiče

---

<sup>38</sup> Pijanowski, L. Pijanowski. W. *Encyklopedie světových her*. 2008. upravený text

<sup>39</sup> <http://www.severskelisty.cz/kultura/kult0335.htm>

## Hra inspirovaná filmem

**Byl jednou jeden život (Sebastien Dubois, 2007).** Tato hra vznikla na základě dětského seriálu. Stejně tak jako filmové provedení i desková hra má vzdělávací význam. Hráči se jako v předloze dostanou do lidského těla, kde společně bojují proti virům a snaží se tělo okysličovat. V těle se pohybují po krevním oběhu (obr.č.29).

Figurka Hema, která zastupuje každého hráče, musí dopravit do určených částí těla molekuly kyslíku-kamínky, které má v nůši na zádech. S molekulami kyslíku se pohybuje po políčkách tepen k místu okysličení a vrací se pro další kyslík do plic po políčkách žil. Když jsou všechny molekuly kyslíku dopraveny na místo, všichni hráči vyhrávají, ale když se v plicích usadí viry, všichni prohrávají a organismus je napaden rýmou. Hru zpestřují kartičky s otázkami, jež prověřují znalosti z oblasti lidských soustav a nemocí.

Na rozdíl od hry *Byl jednou jeden život*, jejíž obsah korespondoval s obsahem a smyslem seriálu, neplatí to samé o hře, čerpající z komerčně úspěšného titulu, **Harry Potter a kámen mudrců (Jan Dungel, 2004)** a dalších dílů této hry. Velkoryse balené hry jsou většinou založené na principu pexesa, v tom rozdílu, že hráči hledají řadu očíslovaných obrázků v daném pořadí. Když hráč najde například kartičku Lektvary, „symbolizuje“ to, že během školního roku v kouzelnické škole čar a kouzel, v Bradavicích, úspěšně absolvoval tento předmět (obr.č.30). Tato jednoduchá zápleтка může být pro některé fanoušky této knihy či filmu trochu zklamáním. Přesto předloha by vybízela k využití postav a používání různých kouzel.

Další hrou, která hledala inspiraci pro svůj příběh ve filmu, je **Last Night on Earth, The Zombie Game (Poslední noc na zemi, zombie hra; Jason Hill, 2007)**. Svou přímou inspiraci nijak neskrývá, celý design hry je tvořen obrázky a fotografiemi, jako kdyby se hráči ocitli v opravdovém hororu. Skupina hrdinů společně bojuje proti skupině zombie, kteří se ve městě objevily. Hra obsahuje miniatury lidí a zombií. Pro ještě větší navození hororové atmosféry je ke hře dodáno CD se soundtrackem.

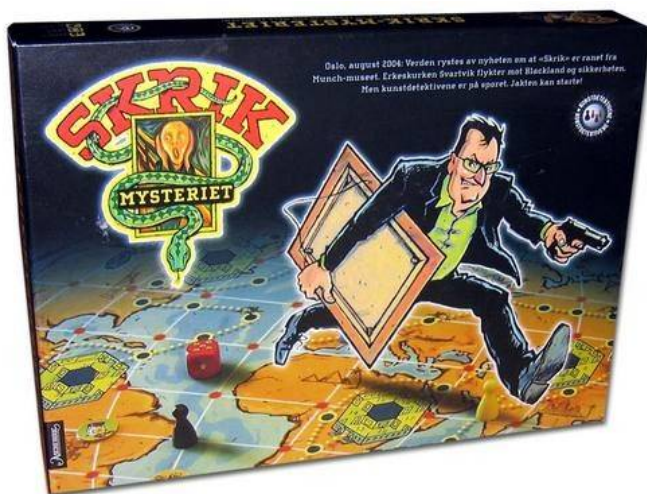
Kvůli přítomnosti drastických obrázků napodobujících styl hororových filmů není hra vhodná ani ničím přínosná pro menší děti.



**obr.č. 26**

**Warhammer**  
1983

Model stavby s figurkou



obr.č. 27

Skrik mysteriet  
2005  
obal hry



obr.č. 28

Skrik mysteriet  
2005  
karty s fotografiemi  
uměleckých děl



**obr.č. 29**

**Byl jednou jeden život**  
2007

hrací plocha  
Modré korálky  
představují molekuly  
kyslíku, které po desce  
roznáší figurky Hema.  
Červené korálky  
zastupují viry.



**obr.č. 30**

**Harry Potter a kámen mudrců**

2004

hrací karta s č.1 představuje školní kolej Ostatní karty  
představují kouzelnické předměty.

Grafická úprava hry využívá fotografií ze stejnojmenného  
filmu.



### **Hra inspirovaná technikou**

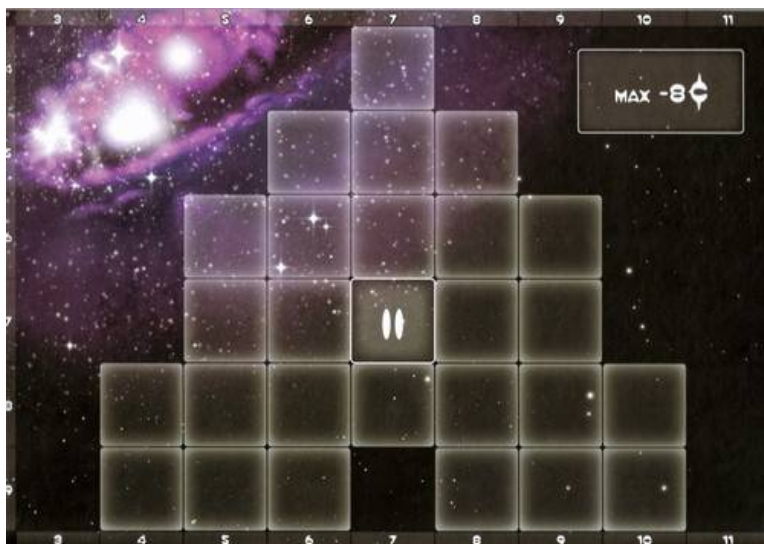
**Galaxy Trucker (Vladimír Chvátil, 2007).** Hned v úvodu jsou hráči vybídnuti Společností s.r.o., aby podnikli nebezpečný výlet do Galaxie jako piloti kosmických lodí. Hráči si musí nejprve postavit kosmickou loď z univerzálních součástí (v podobě kartiček), jako jsou motory, zbraně, štíty, sklad... Ve Vesmíru musí kosmická loď čelit srážkám s meteority a vesmírným pirátům a když je loď špatně postavená, nemusí ani doletět do cíle.

Hra vyžaduje rychlé rozhodování, hlavně při stavbě lodí, a kromě štěstí je dobré zaujmout i určitou strategii. Celkový design hry navozuje atmosféru tajemného-vesmírného světa (obr.č.31).|

**Robo-rally (Richard Garfield, 1994).** Jedná se o závodní hru, při které se však dá i dobře taktizovat. Tato hra z části připomíná počítačovou hru, kdy se zadá kód a potom se něco stane. Každý hráč ovládá svého robota, který má za úkol projít cílovými body v továrně co nejrychleji. Hra využívá pro svoji technologickou atmosféru speciální slovník: například karty pohybu se nazývají programovací karty (obr.č.32), které se pokládají na programovací tabulku do jednotlivých registrů.

Každý robot má také pro případ vymázení života svoji virtuální značku nebo si může ohlásit Power down (vypnutí). Prostředí také působí na roboty pomocí dopravních pásů či laserů. Přestože se při hře všichni hráči dobře pobaví, industriální prostředí a obzvláště, když se robot dostane na dopravní pás, který ho odnáší pryč nebo ho jiný robot tlačí do laserů, často naplní hráče úzkostí.

Hra přináší opravdovou zábavu. Když je hráčů více, roboti se navzájem ovlivňují, narážejí do sebe a přes dobře „naprogramovaný“ pohyb, může tah skončit úplně jinak.



obr.č. 31

### Galaxy Trucker

2007

Do prázdných polí na desce klade hráč kartičky s prvky, z nichž staví vlastní kosmickou loď.

Když si hráč lízne kartu s meteoritem, hodí dvěma kostkami, získá souřadnice, pomocí kterých zjistí, zda byla jeho loď poškozena a na jakém místě.



obr.č. 32

### Roborally

1994

programovací karty

Karty s rovnými šipkami udávají směr přímo o daný počet polí.

Směrové šipky umožňují otočit robota na místě, doleva či doprava. Číslo v horním rohu udává pořadí hráčů.

### 1.3.3 Ze světa stolních her

Sdružování lidí do skupin je člověku blízké už z období pravěku, kdy si tvořil tlupy, aby mohl přežít. I v dnešní době žije člověk ve společnosti, kterou mu je blízká rodina. Jedinec má pak dále potřebu setkávat se i s jinými lidmi, nejlépe s lidmi s podobnými zájmy, které by mohl dál rozvíjet a s někým sdílet. Buď může takového společníka prostě potkat nebo vyhledat sdružení, skupinu, která se tím zabývá.

V Čechách se nachází několik herních klubů většinou otevřených pro kohokoli za drobný poplatek nebo zdarma. Návštěvník si zde může zahrát, vyzkoušet hry, seznamovat se, užít si volno. V Praze se nachází například herní klub Paluba, STOH a spousta dalších klubů i v jiných městech. Jako další aktivity často nabízejí pravidelné turnaje zaměřené na určitou hru.

### Festivaly a ocenění

Vytvoření hry je dlouhá a složitá činnost, která zahrnuje dobrý nápad, práci s grafikou, fungující herní systém a následné ověření, že hra je hratelná. Každý rok se koná festival v Essenu, kde se tento náročný proces ocení a porota vybere hru, která je podle ní nejlepší. V České republice se koná festival Fantazie, který je spojen i s jinými souvisejícími žánry, jako je film, literatura atd... Dále je tu festival deskových a společenských her Deskmania a mezinárodní festival Deskohraní, kde si návštěvníci mohou vyzkoušet klasické i nejnovější hry či zúčastnit se nějakého turnaje. Na Deskohraní také každoročně uděluje Akademie her ocenění *Hra roku* nejlepším hrám vydaným či dovezeným do České republiky. Existují další zahraniční ocenění her, která vycházejí z hlasování odborné poroty - *Spiel de Jahres*, *International Gamers Awards* (ocenění zde probíhá v různých kategoriích) nebo veřejnosti – *Deutscher Spiele Preis*, *Meeples Choice Award*, *BoardGameGeek Golden Geek Award*, která mají především za úkol upozornit na kvalitní hry a podpořit jejich autory.

## 2. PRAKTICKÁ ČÁST

V praktické části jsem zvolila tvorbu dvou typově odlišných stolních her. Díky klasifikaci stolních her, o níž píše v teoretické části, se mi nabízelo mnoho druhů her, které bych mohla ztvárnit. Nejprve jsem přemýšlela o vzdělávacích hrách, poté jsem začala vytvářet plastické pexeso a chtěla jsem svoji praktickou část pojmout jako hry pro slepce. Jelikož jsem zjistila, že toto téma již někdo zpracovával, zaměřila jsem se na návrh a tvorbu moderní deskové hry, která zároveň reflektuje část mé teoretické práce.

U vytváření stolních her jsem musela řešit několik důležitých bodů. Hra musí mít smysl, aby ji lidé mohli a chtěli hrát. Musí obsahovat jasná pravidla. Měla by na člověka pozitivně působit, jak po obsahové stránce, tak po stránce vizuální. A v neposlední řadě by měla fungovat. K poslednímu bodu se vztahuje ověření fungování hry, které jsem demonstrovala na sobě a svých přátelích.

### 2.1. Haptické pexeso

Jako výchozí hru pro svou výtvarnou část jsem si vybrala pexeso. Pexeso může kromě procvičování paměti plnit funkci vzdělávací, kdy například hráči hledají stejné páry psů různých ras a nenásilnou formou si tak spojují jejich podobu s jejich pojmenováním. Já jsem chtěla klasické pexeso nějakým způsobem ozvláštnit a dát mu novou funkci. Proto jsem si zvolila haptické pexeso, které v hráči posiluje větší hmatovou vnímavost a prostorovou představivost.

Toto pexeso se může hrát více způsoby:

1. Jedna možnost, jak hrát haptické pexeso, je rozdělit hledané páry na vizuální část a část haptickou. Zvlášť se vyloží plošné kartičky a vedle nich se vyloží kartičky s plastickým povrchem. Poté by hráč se zavřenýma očima (oči by v tu chvíli měli zavřené všichni hráči) otočil políčko z haptické části, ověřil by si jeho povrch prsty a poté by vybídl další hráče.

(Povrch kartičky může hráč ověřit i tak, že si ji se zavřenýma očima vezme do ruky a otočenou ji vrátí na místo. Ostatní hráči by udělali to samé). Poté by s otevřenýma očima otočil dvě kartičky z plochy obsahující kartičky řešené plošně. A dále by se pokračovalo stejně. Když je hráč na tahu a myslí si, že ví, kde se skrývá pár, může kartičky otočit. Když najde pár, je znovu na tahu.

Úkolem je tedy najít pár kartiček se stejným motivem, kdy jedna kartička je plastická a jedna osahuje kresbu.

2. Další ze způsobů hraní by byl vhodný i pro slepce a lidi se zrakovým postižením. A to když by obě políčka z páru byla čistě plastická a byla rozložena do jednoho pole. Tato varianta je však nejtěžší.

3. Poslední možností způsobu hry je rozložení všech plošně řešených kartiček. Poté by hráči losovali se zavřenýma očima jednotlivá plastická pexesa a postupně by hledali kartičky do páru v rozloženém poli.

Varianty, kde hráč porovnává vizuální zkušenost s haptickou, jsou zřejmě jednodušší než hledání pouze plastických pexes. Všechny varianty však vyžadují mimořádnou soustředěnost, představivost a hmatovou citlivost.

Po testování této hry jsem zjistila, že hráči, kteří se před hraním seznámili se všemi motivy pexesa, snadněji rozpoznávali tvary plastických pexes a mohli si o nich lépe utvořit vizuální představu.

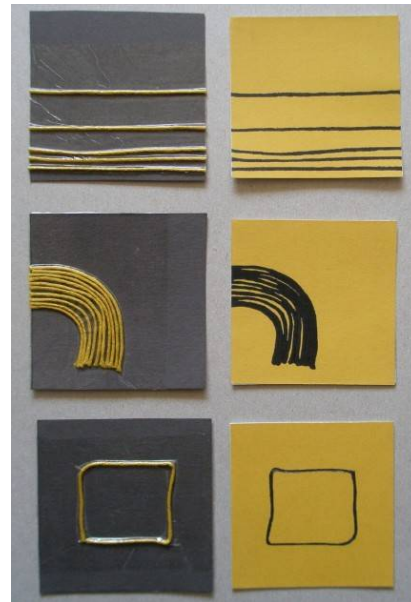
Celkem jsem vytvořila tři sady pexes z různých materiálů po patnácti párech (obr.č.33,34,35). Jedna kartička z páru je vždy tvořena reliéfně, druhá je vytvořena z upravené fotografie. Hra je zpracována pro první a třetí způsob hry.

Jako cílovou skupinu bych doporučila děti od pěti let, ale i dospělé nebo lidi se zrakovým postižením. Aby hra nepůsobila ze začátku demotivačně, doporučila bych hráčům, aby si nejprve prohlédli motivy pexesa, a první hry zahráli s menším počtem párů.



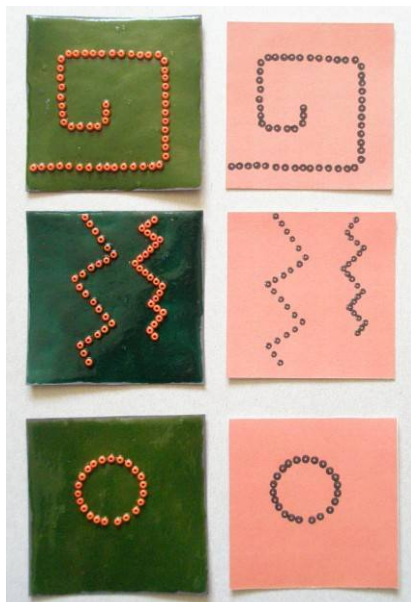
**obr.č. 33**

**Plastické pexeso**  
 reliéf vytlačovaný do  
 plechu



**obr.č. 34**

**Plastické pexeso**  
 provázek, lepenka



**obr.č. 35**

**Plastické pexeso**  
 korálky, barva na sklo

## 2.2. Desková hra

Deskovou hru, kterou jsem vytvořila, jsem nazvala Lesní hra. Hra z části vychází z reálného světa - světa lesního. Ve hře vystupují hráči v roli lesních skřítků, kteří se snaží zaopatřit potravou zvířata ve svém lese. O průběhu hry rozhoduje hodně štěstí, ale hráči mohou uplatnit i taktiku a strategii. Během hry procházejí hráči hracím plánem, který je rozčleněn do mnoha polí, obsahujících jednotlivé druhy lesní potravy. Tu postupně otáčejí a náhoda určí, kolik čeho našli. Prvek náhody a zároveň zábavy vnáší do hry akční karty, které představují pozitivní vlivy, jako nález další potravy nebo různé překážky v podobě Lišky či Sucha. V druhém kole do hry vstupují karty postav, které hráči mohou využít ve svůj prospěch. Hra obsahuje i jistou míru komunikace, která spočívá ve spolupráci hráčů. Například když má někdo ve svém lese kartičku Liška, může požádat jiného hráče, který má postavu Myslivec, aby mu ji odchytil, výměnou za nějakou potravinu. Také na konci každého kola, když hráči vyhodnocují, která zvířata užijí, spolu hráči mohou smlouvat a vyměňovat potravu dle vlastní dohody.

Co přinese hra dětem, hráčům? I tuto otázku jsem musela při tvorbě pravidel brát na zřetel. Hra by měla svým prostředím (les – příroda) hráče příjemně stimulovat. Hra není směřována velkým vzdělávacím cílem, přesto poukazuje na určitý koloběh v přírodě. Ukazuje zde zvířata, která můžeme potkat v českých lesích (kromě medvěda) a nastiňuje, čím se živí. A když lesní skřítky zaměníme s naší osobou, zjistíme, že opravdu přírodě, lesním zvířatům nějak pomoci můžeme. Jako další přínosné body pro děti bych považovala procvičení v plánování svého tahu tak, aby byl co nejvýhodnější, což mohou využít i v běžném životě. Děti si zde mimo jiné procvičí i počítání a komunikaci. Mohou využít i strategii, kdy budou sbírat potraviny tak, aby uživily od každého druhu zvířete alespoň jedno (za to jsou body navíc) nebo když se budou snažit zapamatovat si, které potraviny již byly otočené a byla na nich nula.

Přestože by se zpočátku mohla zdát Lesní hra složitá co se týče přípravy hry a studování pravidel, herní princip je jednoduchý. Jde jen o to, osvojit si pohyb, který se skládá ze šesti kroků, ty je možno použít jako přecházení mezi poli a sbírání potravin. A dále je

nutné orientovat se v tom, čím se které zvíře ve hře živí, což usnadní tabulky určené pro jednotlivé hráče.

Lesní hru bych doporučila jako vhodnou pro děti ve věku od deseti let a výše i pro dospělé.

V neposlední řadě bych si pak přála, aby hra dokázala navodit pocit příjemně stráveného času.



### 3. DIDAKTICKÁ ČÁST

Ve svém projektu jsem se zaměřila na tvorbu stolních her, některé by však splňovaly i funkci didaktickou. Například při vytváření hlavolamu tangramu si děti procvičí geometrické tvary a prostorovou představivost, při vymýšlení karetní hry Přebíjená a jejím hraní si děti procvičují posloupnost čísel a při hraní putovní hry Křížem krázem přes světadíly si děti procvičí otázky ze zeměpisu a biologie, které mohou obměňovat a vymýšlet i nové.

Ve svém výtvarném projektu bych nastínila různé typy her, které je možné s dětmi vytvářet a hrát. Nešlo by však o vytváření her za účelem vytvořit dokonalou hru. Ale velký význam by zde měl i námět a tvůrčí proces. Téma Putování jako deskovou hru jsem dále rozvedla do výtvarné řady. Cílová skupina by mohli být žáci ve věku osmi let základní školy či základní umělecké školy.

V praxi jsem s dětmi ze ZUŠ v Šáreckém údolí vedla úkol Plastické pexeso. Osm dětí tvořilo skupinu ve věku pět až devět let.

Děti otiskávaly do připravených destiček z hlíny různé předměty, kdy jejich cílem bylo vytvořit dva identické obrázky. Poté mohly na dalších destičkách vytvářet reliéfy. Některé děti je kombinovaly i s otiskem předmětů.

Jako další možné pokračování tohoto úkolu, by byla úprava fotografií destiček v počítačovém programu, například Malování, kde by bylo možno vytvářením dvojic a následovným namnožením, vytvořit hru domino.

## Výtvarný projekt : Stolní hry<sup>40</sup>

**Pexeso.** Hra obsahuje sudý počet karet, které jsou tvořeny dvojicemi se stejnými obrázky. Cílem hry je získat co největší počet dvojic. Pexeso procvičuje nejen paměť, ale i znalosti z různých oborů. Tuto hru jsem s dětmi tvořila v praxi z keramické hlíny, protože cílem bylo, zaměřit se na plastický povrch a moci vnímat obrázek i pomocí hmatu (obr.č.36). Jako další možné pokračování tvorby pexesa bych uvedla například téma Zvířata, kdy po navštívení zoologické zahrady, kde by děti poznávaly různé druhy zvířat,



**obr.č. 36**

**Plastické pexeso;** děti vytvářely reliéf pomocí uválených „vlasů“, které na destičky lepily

si je mohly nakreslit, popsat a případně vyfotografovat. V hodině by se potom zaměřily na vytváření párů stejných zvířat. Obrázky v páru nemusí být identické, například na jedné kartičce může tygr sedět, na druhé může líně ležet nebo tam může být jako poznávací znamení tygra detail jeho kůže. Druhá kartička tvořící pár může obsahovat jen text s údaji o zvířeti, název v jiném jazyce nebo třeba stopu zvířete.

---

<sup>40</sup> Obrázky k jednotlivým úkolům budou dále vyobrazeny v přílohách 5 až 13

**Puzzle.** Puzzle jsou pro někoho dobrodružstvím, pro někoho zkoušením trpělivosti. Cílem hry je složit obraz podle předlohy. K dispozici máme jednotlivé dílky s částmi motivu, kterých můžou být i tisíce.

Při práci s dětmi bych postupovala od jednoduchého námětu ke složitějšímu. Skládání puzzlí si můžou vyzkoušet na rozstříhané reprodukci nebo na rozstříhání a složení vlastního obrazu (obr.č.37,38). Skládačky typu puzzle mohou vytvářet i v různých počítačových programech, například ve Photoshopu nebo Malování.

**Tangram.** Tangram je starý čínský hlavolam, starý více než čtyři tisíce let. Výchozí postavení hlavolamu (obr.č.39) je čtverec tvořený sedmi dílky (dva stejné rovnostranné trojúhelníky a tři menší trojúhelníky, čtverec a lichoběžník). Z těchto dílků se skládají různé obrazce i figury. Předloha figury, kterou chceme sestavit, by měla být tvořena pouze obrysovou linií nebo by měla být vybarvena, abychom neznali postavení geometrických tvarů, tedy řešení. Při skládání figury musí být použity všechny dílky. Dílky se musí navzájem dotýkat vrcholem nebo stranou, mohou se převracet, ale nesmějí se překrývat.

Děti mohou změnit tradiční rozdělení čtverce ze sedmi dílů na více dílů nebo vytvořit tangram i z jiného obrazce, například kruhu. Figury mohou skládat podle předlohy (obr.č.40), ale mohou vytvářet i vlastní obrazce, protože hlavolam nabízí mnoho řešení. Dětem bych ukázala papírové koláže Henriho Matisse, podle kterých by mohly vytvářet vlastní náměty (obr.č.41,42,43).

Děti by si mohly vytvořit malý soubor hlavolamů, kde by měly namalované již složené figury a jejich řešení, které by mohly dávat k vyluštění například rodině. Na konci hodiny by si ukázaly, jaké figury jim vyšly a navzájem by se je pokoušely vyřešit.

**Karty** – přebíjená. Přebíjená je oblíbená dětská hra a může se hrát téměř se všemi typy karet. Hra se hraje tak, že se mezi hráče rozdají všechny karty stejným dílem. Každý hráč si před sebe položí balík s kartami otočenými rubem vzhůru. Všichni najednou otočí jednu kartu ze svého balíku a kdo má nejvyšší kartu, bere vyložené karty všech ostatních a dá si je do spod svého balíčku karet. Pokud vyloží někteří hráči kartu stejné hodnoty následuje bitva. Ta spočívá v tom, že hráči se stejnou hodnotou karty, vyloží další tři karty a podle hodnoty třetí

karty se určí, kdo vyhrál. Když jsou karty opět stejné následuje další bitva. Vyhrává ten, kdo získá všechny karty.

Děti by pak podle námětu, například motiv zvířat nebo pohádkových postav ztvárnily lícovou stranu, kterou by označily hodnotou, například od jedné do dvaceti a vybraly si nějaký motiv pro rubovou stranu. Na konci hodiny by si mohly hru v menších skupinkách zahrát, kdy by zamíchaly karty do větších balíčků. Karty by po hře opět rozlišily podle rubové strany.

### **Desková hra – putování. (více níže)**

#### **Výtvarná řada: Putování**

Princip putování je založen, na přemístění postavy hráče z místa A – start do místa B – cíl. Během hry může hráč čelit různým překážkám, které se vážou k označeným políčkům, například: jedno kolo stojíš nebo naopak můžeš postoupit o několik polí dopředu. Cílem hry nemusí být vždy jen co nejrychleji se dostat do cíle, ale třeba sbírat cestou nějaké body nebo zodpovídat otázky.

Co je potřeba k vytvoření takového typu hry? Jelikož je to druh deskové hry, bude muset obsahovat *hrací plán*, po kterém se budou pohybovat *figury* – postavy hráčů, jejich pohyb je většinou řízen *hrací kostkou*. Hra může být doplněna například *kartičkami s otázkami*.

## Úkol č. 1

Prostřednictvím vytváření i hraní této hry by se děti přenesly do dávné doby druhohor, kdy Země obývali dinosauři a poznávaly by některé jejich druhy.

**Pravidla hry:** Hráči mají za úkol, co nejrychleji projít hrací deskou. Po hrací desce se pohybují po políčkách, počet políček určuje hrací kostka. Během jejich poutě můžou narazit na různé nástrahy v podobě označených políček, které například říkají „jedno kolo stojíš“. Kdo projde dráhu nejrychleji, zvítězí.

### **Námět: Svět dinosaurů**

**Motivace:** Nechala bych děti vyprávět, co vědí o dinosaurech a kde se s nimi setkaly. Pro náhled do situace bych jim pustila několik ukázek z filmu Cesta do pravěku

**Úkol:** Vytvořte hrací desku světa dinosaurů dle následujícího postupu:

1. Položte provázek na papír tak, aby komponoval formát A3 jako cestu od startu k cíli. (obr. č. 44)
- 2.,a Nakreslete cestu dvojí linií a rozdělte ji na políčka tak velká, aby se do nich vešla figurka. Označte start a cíl. (obr. č.45)
- 2.,b Nakreslete linii a tu rozdělte do políček z obkreslených mincí. Označte start a cíl. (obr.č.46)
3. Ilustrujte okolí cesty tak, abyste vyplnily celý prostor. (obr.č.47) Některé druhy dinosaurů a pravěkých rostlin naleznete v ukáce.
4. Některá políčka v blízkosti dinosaurů vybarvěte. (Například když se hráč dostane na zelené políčko, může to znamenat: honí tě tyranosaurus, postup o pět políček dopředu).

V závěru kolorujte kresbu voskovými pastely. Na zvláštní papír popište pravidla hry - co se stane, když vstoupíte na označená políčka.

**Technika:** voskové pastely

**Výtvarný problém:** Vystihnout tvary – obrys dinosaura, vegetace

**Vazba na výtvarnou kulturu:** Žákům bych předvedla ukázky ze seriálů BBC Putování s dinosaury, Putování s pravěkými zvířaty či ukázky kreseb Zdeňka Buriana.. Pro pochopení herního systému bych žákům předvedla nějakou hru založenou na podobném mechanismu.

## **Úkol č. 2:**

Děti by vytvářely hru, která by se odehrávala na mořském dně, (obr.č.48,49). (Stejný postup při tvorbě hry se dá využít v rozličných námětech. Například Putování umělcovou krajinou, kde by se děti seznamovaly s nejrůznějšími uměleckými díly (obr.č.50,51) nebo Cesta do pohádky, Výlet do Vesmíru a další).

**Pravidla hry:** Hra pro 2-4 hráče je závodní hrou. Kdo se nejrychleji dostane ke zlaté rybce, může si přát přání. Po cestě mohou hráči sbírat perly nebo také šlápnout na ježka a zdržet se hry..

## **Námět: Po mořském dně**

**Motivace:** S dětmi bych si povídala o vodním světě, co ve vodě žije a roste. Jak vypadá mořský svět a co můžou najít na dně. Dětem bych přečetla pohádku O rybáři a zlaté rybce. Potom by se vydaly hledat zlatou rybku do podmořského světa.

### **Úkol:**

1. Položte provázek na papír tak, aby komponoval formát A3 jako cestu od startu k cíli.
- 2.,a Nakreslete cestu dvojitými liniemi a rozdělte ji na políčka tak velká, aby se do nich vešla figurka. Označte start a cíl.
- 2.,b Nakreslete linii a tu rozdělte do políček z obkreslených mincí. Označte start a cíl.
3. Ilustrujte okolí cesty tak, abyste vyplnily celý prostor.
4. Kolorujte kresbu temperami.

**Technika:** tuš, tempera

**Výtvarný problém:** komponovat celý formát, míchání barev

**Vazba na výtvarnou kulturu:** Dětem bych ukázala různé fotografie podmořského světa od Leny Riefenstahlové.

### Úkol č. 3

V této výtvarné práci by děti vytvořily hru na podkladu mapy světa, díky které by po něm mohly „cestovat“.

**Pravidla hry:** Cílem hry je získat tři správně zodpovězené kartičky s otázkami z různých kontinentů. Hráči cestují po dopravních cestách mezi kontinenty. Počet políček, o která postoupí, určuje hod kostkou. Na každém kontinentě mají hráči možnost zodpovědět jednu otázku z oblasti zeměpisu a biologie. Kdo jako první získá tři kartičky z různých světadílů se správně zodpovězenou otázkou, vyhrává

### Námět: Křížem krážem přes světadíly

**Motivace:** V úvodu bych děti podnítila k vyprávění, kde všude již byly a kam by se chtěly podívat a proč.

#### Úkol:

1. Mapu světa, kterou dostanete, nejprve pomalujte. Můžete okolo země – světadílů namalovat proudění vody, co po vodě pluje, co v ní žije...
2. Abyste po světě mohly cestovat, vytvořte dopravní trasy – cesty mezi jednotlivými kontinenty. Ty vytvoříte tak, že natrháte nebo nastříháte papír na malé proužky (obr.č.52,53), které pak v řadě nalepíte mezi ty světadíly, které chcete zrovna spojit, takže vytvoříte přerušovanou čáru.
3. Pro svojí hru obdržíte kartičky s otázkami, které budou zezadu označeny jménem světadílu, na který mají být umístěny.

**Technika:** kombinovaná technika: malba, koláž

**Výtvarný problém:** míchání barev, tvoření pravidelné linie z papírků

**Vazba na výtvarnou kulturu:** Letecké fotografie krajin Yanna Arthuse Bertranda.

#### **Úkol č. 4**

V tomto úkole by děti vytvářely labyrint, bludiště pro Minotaura. Jejich cílem by bylo vytvořit jednoduchý labyrint či bludiště. Do labyrintu vede pouze jedna cesta a v bludišti se může zabloudit, bývá zde více možných cest.

**Pravidla hry:** Cílem hry je projít labyrintem, bludištěm od Minotaura směrem ven. (Pokud se hráč ocitne ve slepé cestě musí se vrátit.)

#### **Námět: Bájný Minotaurus**

**Motivace:** Krátce bych vedla s dětmi rozhovor o tom, jestli už někdy navštívily nějaké bludiště, jestli byly v bludišti na Petříně a jaký měly pocit, když nemohly najít správnou cestu. Potom bych jim dala otázku, co si myslí o tom, k čemu slouží skutečné bludiště. Jako příklad bych jim uvedla chodby pro odlákání zlodějů v pyramidách.

Poté bych jim přečetla řeckou báji o Minotaurovi a Théseovi. Následně by tvořily labyrint, bludiště pro Minotaura.

#### **Úkol:**

1. Na papír formátu A3 nakreslete doprostřed kříž.
2. Pomocí linií spojte ramena kříže, tak vznikne bludiště (obr.č.54,55). Jednu cestu nechte ukončenou volně v prostoru, to bude vchod.
3. Doprostřed kříže namalujte bájného Minotaura.
4. Vzniklá políčka mezi cestami vybarvěte temperami.

**Technika:** malba

**Výtvarný problém:** vedení linií, míchání barev

**Vazba na výtvarnou kulturu:** Jako ukázky bych uvedla schémata různých typů labirintů a bludišť a fresku bludiště s bájným Minotaurem. Také bych dětem ukázala několik děl Pieta Mondriana jako ukázkou vedení linií. Jako volné pokračování by děti mohly vytvářet bludiště



do reprodukcí například Zdeňka Sýkory či Jacksona Pollocka (obr.č. 56,57) nebo se jimi inspirovat.

## Úkol č. 5

Tentokrát by děti tvořily hru v menších skupinkách. Jejich cílem by bylo vytvořit společnou hrací plochu pro knoflíkové závody.

**Pravidla hry:** Pravidla hry nejsou složitá. Každý se snaží posílat svůj knoflík cvrnkáním co nejdál po dráze. Hráči se po každém tahu střídají. Kdo s knoflíkem mine metu-vlajku, ohlásí, že projel například čtvrtou metou. Když někdo omylem pošle svůj knoflík mimo dráhu nebo je nějaký knoflík vytlačen soupeřovým, vrací se na dráhu k nejbližší projeté metě. Vítězí ten, kdo první projede poslední metu.

### **Námět: Knoflíkové závody**

**Motivace:** Na začátku hodiny bychom se s dětmi bavily o tom, v čem kdy závodily a co je na tom bavilo nejvíc. Pokoušely bychom se najít nějaká pravidla stanovená pro závod na trati a zároveň vymyslet společná pravidla našeho závodu „na papíře“.

**Úkol:** Utvořte skupinky po třech nebo čtyřech. Vaším úkolem bude nakreslit závodní trať po které budete moci posílat knoflíky.

1. Na větší formát balicího papíru položte provázek tak, aby komponoval podlouhlý formát.
2. Nakreslete cestu dvojí linií a vyznačte na ní start a cíl. Cesta musí být dost široká, aby se na ní vedle sebe vešlo několik knoflíků. (obr.č.58)
3. Kolem cesty-dráhy nakreslete krajinu, do které můžete zakreslit lidi, co se přišli podívat na závod.
4. Podél dráhy vyznačte křížkem body, kde budou stát mety.
5. Metu představuje vlajka. Tu vyrobíte tak, že přehnete menší kousek papírku,

poté ho rozevřete a podél ohybu nakreslíte dva trojúhelníky, které označíte stejným číslem. (obr.č.59) Papírek v ohybu opět ohnete, tak aby navrchu byl vidět nakreslený trojúhelník. Poté vystříhnete trojúhelník po dvou vyznačených liniích.

Takto vystřižený trojúhelník opět rozevřete, potřete lepidlem vnitřní strany a přitisknete na středovou linii kousek špejle. Strany trojúhelníků slepíte k sobě.

Vezměte si kousek modelíny, ze které uválejte kuličku a tu přitlačte dlaní na podložku. Do vzniklého podstavce zapíchněte hotovou vlajku. (obr.č.60)

6. Dráhu a její okolí kolorujte temperou.
7. Jako poslední krok rozmístěte mety podél trati tak, aby od sebe byly přibližně stejně vzdálené.

Nakonec si každý najde svůj knoflík, který může od soupeřových knoflíků rozlišovat podle barvy, velikosti a tvaru nebo ho můžete něčím polepit.

**Technika:** kresba tuší, malba; výroba vlajek

**Výtvarný problém:** linie znázorňující dráhu, stabilita vlajek

**Vazba na výtvarnou kulturu:** Dětem bych pro inspiraci ukázala hru Roborally, ze které částečně vycházím.

## **Závěr**

Svojí závěrečnou prací jsem chtěla poukázat na významnou roli moderních společenských her v dnešním světě, na její funkce a přínos pro člověka. Člověk žije uspěchaným životem, je neustále zahrnován informacemi z různých médií, pasivně přijímá zábavu v podobě televize a technologických vymožeností, vše probíhá rychleji, aby se toho co nejvíce stihlo, ale čas přesto chybí. To je statut moderního člověka. Touto změnou životního stylu však trpí mezilidské vztahy, které je třeba podporovat a rozvíjet.

V teoretické části jsem se zabývala pojmem hra jako takovým, hledala jsem autority, které se zabývaly teoriemi her, klasifikací a jejich ontogenezi. Pro orientaci v dané problematice jsem použila klasifikaci stolních her s uvedenými příklady. Přestože hlavním cílem bylo zkoumat moderní deskové a karetní hry nastínila jsem historii a odraz kultury ve stolních hrách obecně.

Ve druhé části své práce jsem se věnovala praktickému ztvárnění stolní hry. Vytvořila jsem plastické pexeso a deskovou hru, kde jsem v obou případech musela čelit kromě jiných aspektů hry také její hratelnosti. Při vytváření deskové hry jsem vycházela ze získaných poznatků o herních principech a tendencích moderních společenských her.

V didaktické části jsem vytvořila návrh na výtvarný projekt Stolní hry, kde jsem rozpracovala výtvarnou řadu na téma Putování. Děti bych chtěla seznámit s různými typy stolních her a podnítit je k jejich hraní i vytváření.

S hrou (tady myslím hru z které má člověk opravdovou radost, ne tedy například hazardní hry) jsou spojovány hlavně děti. Moderní deskové a společenské hry jsou určeny širokému publiku a dokonce mnoho her je navrženo až pro starší děti a dospělé.

Stolní hry i moderní společenské hry umožňují lidem strávit volný čas příjemným a inteligentním způsobem. Umožňují lidem podílet se aktivně na zábavě a zároveň si i odpočinout. Obohacují život člověka, pozitivně ho stimulují a nechají ho zapomenout na vlastní starosti. Většina moderních stolních her je vytvářena tak, aby něco hráčům přinesla do života. Nenásilně je nutí spolu komunikovat a prožívat radost ze hry samotné.

## Použitá literatura:

- BORECKÝ, V. *Imaginace hra a komika*. TRITON, 2005. ISBN 80-7254-503-5
- CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. Praha: Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5
- CIKÁNOVÁ, K. *Tužkou, štětcem nebo myší*. Praha: AVENTINUM NAKLADATELSTVÍ, 1998. ISBN 80-7151-031-9
- CÍLEK, V. *Makom : kniha míst. Závist. Esej o rozdílu mezi radostí a zábavou v českých Aténách*. Praha: Dokořán, 2007. ISBN 978-80-7363-120-8
- ČAPEK, J. *Povídejme si děti*. Praha: Albatros, 1986. ISBN 13-761-86
- ECO, U. *Šest procházek literárními lesy*. Olomouc: Votobia, 1997. ISBN 80-7198-248-2
- FINK, E. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel 1993. ISBN 80-202-0410-5
- HOGENOVÁ, A. *K filosofii výkonu*. Praha: EUROLEX BOHEMIA, 2005. ISBN 80-86861-35-X
- Hra, věda a filosofie: sborník příspěvků*. Praha: Filosofia, 2006. ISBN 80-7007-222-9
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1
- JANČAŘÍK, A. *Hry v matematice*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2007. ISBN 978-80-7290-339-9
- KOŽÁTKOVÁ, S. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Praha: Grada Publishing, 2005. ISBN 80-247-0852-3
- McLUHAN, M. *Hry: extenze člověka. Jak rozumět médiím*. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0296-2
- PIJANOWSKI, L. PIJANOWSKI, W. *Encyklopedie světových her*. Praha: Universum, 2008. ISBN 978-80-2425-2225-7
- PIJOAN, J. *Dějiny umění 1.,9.* Praha: Odeon, 1983
- ROESLOVÁ, V. *Didaktika výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. Praha: Univerzita Karlova v Praze-Pedagogická fakulta, 2003. ISBN 80-7290-129-X
- Slovník Antické kultury*. Praha: SVOBODA, 1974. ISBN 25-119-74
- Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost*. Praha: Academia, 1998. ISBN 80-200-0493-9
- SVOBODA, T. a kol. *Oficiální pravidla karetních her*. Praha: Eminent, 2002. ISBN 80-7281-116-9

VEJMOLA, S. *Jak vyrobit a vyřešit hlavolamy*. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-2472-013-5

ZAPLETAL, M.: *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0188-1

ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně. Velká encyklopedie her (2)*. Leprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0

### Elektronické zdroje:

Zuzana Luňáková. Poker není hazard, říká zákon. Stát to chce změnit. Dostupný z www: <<http://ekonomika.ihned.cz/c1-39527590-poker-neni-hazard-rika-zakon-stat-to-chce-zmenit>>, (navštíveno 1.3. 2010)

Jan Wirnitzer. Hrají Monopoly, věřili nacisté. Tisícům zajatců "hra" pomohla k útěku. Dostupný z www: <[http://zpravy.idnes.cz/hraji-monopoly-verili-naciste-tisicum-zajatcu-hra-pomohla-k-uteku-1c9-/zahranicni.asp?c=A090921\\_130417\\_zahranicni\\_jw](http://zpravy.idnes.cz/hraji-monopoly-verili-naciste-tisicum-zajatcu-hra-pomohla-k-uteku-1c9-/zahranicni.asp?c=A090921_130417_zahranicni_jw)>, (navštíveno 27.2. 2010)

Co jsou deskové hry. Dostupný z www: <[www.deskovehry.info/o\\_hrach.php](http://www.deskovehry.info/o_hrach.php)>, (navštíveno 25.11. 2009)

Moderní společenská hra. Dostupný z www: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Modern%C3%AD\\_spole%C4%8Densk%C3%A1\\_hra](http://cs.wikipedia.org/wiki/Modern%C3%AD_spole%C4%8Densk%C3%A1_hra)>, (navštíveno 2.12. 2009)

Jak vybrat hlavolam. Dostupný z www: <<http://hlavolamy.heureka.cz/poradna/jak-vybrat-hlavolam/>>, (navštíveno 13.3. 2010)

Karetní hry. Dostupný z www: <<http://www.hrejsi.cz/karty/>>, (navštíveno 12.1. 2010)

German-style board game. Dostupný z www: <[http://en.wikipedia.org/wiki/German-style\\_board\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/German-style_board_game)>, (navštíveno 2.2. 2009)

Policie vypátrala slavné Munchovy obrazy. Dostupný z www: <<http://www.severskelisty.cz/kultura/kult0335.htm>>, (navštíveno 3.12. 2009)

Frodoovy deskové hry. Dostupný z www:

<<http://deskovehry.blogspot.com/2009/02/zpravodaj-sdh-opet-nabyl-na-objemu-i-na.html>>, (navštíveno 30.10. 2009)

Dostupný z www: <[http://deskovehry.cz/index.php/Hlavn%C3%AD\\_strana](http://deskovehry.cz/index.php/Hlavn%C3%AD_strana)>, (navštíveno 5.11. 2009)

Pavel Houser. Evoluce deskových her: na počátku stálo něco jako Člověče nezlob se.

Dostupný z www: <<http://scienceworld.cz/historie/evoluce-deskovych-her-na-pocatku-stalo-neco-jako-clovece-nezlob-se-381>>, (navštíveno 5.11. 2009)

Žaneta Tomášková, Moderní deskové hry a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace; diplomová práce, Masarykova Univerzita

Dostupný z www: <[http://is.muni.cz/th/84899/pedf\\_m/Tomaskova\\_Zaneta.pdf?lang=en](http://is.muni.cz/th/84899/pedf_m/Tomaskova_Zaneta.pdf?lang=en)>, (navštíveno 2.2. 2010)

BoardGameGeek. Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/>>, (navštíveno v průběhu práce)

CzechBoardGames. Dostupný z www: <<http://www.czechboardgames.com/>>, (navštíveno v průběhu práce)

## Seznam vyobrazení a jejich zdroje:

### **Obraz č. 1 – str. 22**

Strategická hra Go

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/564144/go>>

### **Obraz č. 2 – str. 22**

Závodivá hra Snow Tales

Dostupný z www:

<[http://3.bp.blogspot.com/\\_Ve8vEYp9RQs/SkfRB3tC9FI/AAAAAAAAACrQ/\\_hmIxU2kfvw/s1600-h/Snow\\_Tails\\_trat1.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_Ve8vEYp9RQs/SkfRB3tC9FI/AAAAAAAAACrQ/_hmIxU2kfvw/s1600-h/Snow_Tails_trat1.jpg)>

### **Obraz č. 3 – str. 23**

Pexetrio

Dostupný z www: <<http://www.ceskeskolky.cz/produkt/pexetrio-abeceda-2-B0210000/>>

### **Obraz č. 4 – str. 23**

Jungle Speed

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/173313/jungle-speed>>

### **Obraz č. 5 – str. 24**

Tangram

Dostupný z www: <<http://tangrams.ca/puzzles/puzpic/ani1.gif>>

### **Obraz č. 6 – str. 24**

Tantrix

Dostupný z www: <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3a/Tantrix\\_01.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3a/Tantrix_01.jpg)>

### **Obraz č. 7 – str. 25**

Mikádo

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/263033/pick-up-sticks>>

### **Obraz č. 8 – str. 25**

Twister, obal z roku 1966

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/196428/twister>>

### **Obraz č. 9 – str. 31**

Výzdoba hrobky chrámu Nefertari

Dostupný z www:

<[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Maler\\_der\\_Grabkammer\\_der\\_Nefertari\\_003.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Maler_der_Grabkammer_der_Nefertari_003.jpg)>

**Obraz č. 10 – str. 31**

Královská hra z Ur

Dostupný z www:

<[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5c/Royal\\_game\\_of\\_Ur,at\\_the\\_British\\_Museum.jpg/250px-Royal\\_game\\_of\\_Ur,at\\_the\\_British\\_Museum.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5c/Royal_game_of_Ur,at_the_British_Museum.jpg/250px-Royal_game_of_Ur,at_the_British_Museum.jpg)>

**Obraz č. 11 – str. 32**

Rozmístění figur na herním plánu čaturangy

Dostupný z: ZAPLETAL, M.: *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991

**Obraz č. 12 – str. 32**

Hartwigovy šachy, Bauhaus 1923/4

Dostupný z www: <[http://farm4.static.flickr.com/3519/3861654455\\_2d890ca2fc\\_o.jpg](http://farm4.static.flickr.com/3519/3861654455_2d890ca2fc_o.jpg)>

**Obraz č. 13 – str. 34**

Quatro!

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/669978/quarto>>

**Obraz č. 14 – str. 34**

Blokus

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/655425/blokus>>

**Obraz č. 15 – str. 41**

Hrací deska Diplomacie

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/442285/diplomacy>>

**Obraz č. 16 – str. 41**

Hrací deska Roborally

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/334710/roborally>>

**Obraz č. 17 – str. 42**

Figurka z Carcassonne

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/112676/carcassonne>>

**Obraz č. 18 – str. 42**

Postavy z Talismanu, Bojovník a Kněz

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/124051/talisman>>

**Obraz č. 19 – str. 46**

Herní plán hry EVO

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/105525/evo>>



**Obraz č. 20 – str. 46**

Hrací plocha Reef Encounter

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/339387/reef-encounter>>

**Obraz.č. 21 – str. 48**

Carcassonne Objevitelé

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/186813/carcassonne-the-discovery>>

**Obraz č. 22 – str. 48**

Hrací deska pro hru Amun-Re

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/105290/amun-re>>

**Obraz č. 23 – str. 48**

Herní deska hry Osadníci z Katanu

Dostupný z www: <<http://www.svet-deskovych-her.cz/osadnici-katanu-p-29.html>>

**Obraz č. 24 – str. 50**

Scotland Yard, hrací deska představující mapu Londýna

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/160662/scotland-yard>>

**Obraz č. 25 – str. 50**

Bang, karty postav

Dostupný z: fotografie autorky

**Obraz č. 26 – str. 54**

Warhammer

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/486373/warhammer-fantasy-battle>>

**Obraz č. 27 – str. 55**

Skrik Mysteriet, obal hry

Dostupný z www: <[http://farm4.static.flickr.com/3519/3861654455\\_2d890ca2fc\\_o.jpg](http://farm4.static.flickr.com/3519/3861654455_2d890ca2fc_o.jpg)>

**Obraz č. 28 – str. 55**

Skrik Mysteriet, hrací karty

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/188232/the-mystery-of-the-scream>>

**Obraz č. 29 – str. 56**

Byl jednou jeden život, herní plán

Dostupný z www: <[http://www.svet-her.cz/data/products/byl-jednou-jeden-zivot\\_2.jpg](http://www.svet-her.cz/data/products/byl-jednou-jeden-zivot_2.jpg)>

**Obraz č. 30 – str. 56**

Harry Potter a kámen mudrců

Dostupný z: fotografie autorky

**Obraz č. 31 – str. 58**

Galaxy Trucker

Dostupný z www: <<http://www.boardgamegeek.com/image/316514/galaxy-trucker>>

**Obraz č. 32 – str. 58**

Pogramovací karty, Roborally

<<http://www.boardgamegeek.com/image/86135/roborally>>

**Obraz č. 33 – str. 62**

Plastické pexeso

Dostupný z: fotografie autorky

**Obraz č. 34 – str. 62**

Plastické pexeso

Dostupný z: fotografie autorky

**Obraz č. 35 – str. 62**

Plastické pexeso

Dostupný z: fotografie autorky

**Obraz č. 36 – str. 66**

Tvorba dětí, plasticé pexeso

Dostupný z: fotografie autorky

## Seznam Příloh:

### **Příloha č. 1 – str. 85**

Doprovodný slovník, základní pojmy

### **Příloha č. 2 – str. 86**

Doprovodný slovník, základní pojmy

### **Příloha č. 3 – str. 87**

Doprovodný slovník, stručně o zmiňovaných hrách

### **Příloha č. 4 – str. 88**

Doprovodný slovník, stručně o zmiňovaných hrách

### **Příloha č. 5 – str. 89**

**obr.č. 37**, Senecio, Paul Klee

Dostupný z [www](http://www.abcgallery.com/K/klee/klee6.JPG): <<http://www.abcgallery.com/K/klee/klee6.JPG>>

**obr.č. 38**, Puzzle

Dostupný z: úprava autorky

### **Příloha č. 6 – str. 90**

**obr.č. 39**, Tangram

Dostupný z: Vejmola, S. Jak vyrobit a vyřešit hlavolamy. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-2472-013-5

**obr.č. 40**, TangramFigury

Dostupný z: Zapletal, M. Kniha hlavolamů. Praha: Albatros, 1983. ISBN 13-877-83

**obr.č. 41**, Modrý akt, Henri Matisse

Dostupný z [www](http://media.photobucket.com/image/henri%20matisse/ole_willers/matisse118.jpg):

<[http://media.photobucket.com/image/henri%20matisse/ole\\_willers/matisse118.jpg](http://media.photobucket.com/image/henri%20matisse/ole_willers/matisse118.jpg)>

**obr.č.42,43**, Skládání z papíru, inspirace H. Matissem

Dostupný z: úprava autorky

### **Příloha č. 7 – str. 91**

Dostupný z: skicy autorky

**obr.č. 44**, Komponování formátu pomocí provázku

**obr.č. 45**, Tvorba cesty

**obr.č. 46**, Tvorba cesty

**obr.č. 47**, Ilustrace herního plánu

### **Příloha č. 8 - str. 92**

**obr.č. 48**, Zlatá rybka, Paul Klee

Dostupný z [www](http://www.myfreewallpapers.net/artistic/wallpapers/paul-klee-the-goldfish.jpg): <<http://www.myfreewallpapers.net/artistic/wallpapers/paul-klee-the-goldfish.jpg>>

**obr.č. 49**, Po mořském dně

Dostupný z: úprava autorky

**Příloha č. 9 – str. 93**

**obr.č. 50**, Smutná krajina, Jiří Sopko

Dostupný z www: <[http://www.e-architekt.cz/obrazky2007/11/\\_7558\\_sopko/04.jpg](http://www.e-architekt.cz/obrazky2007/11/_7558_sopko/04.jpg)>

**obr.č. 51**, Putování umělcovou krajinou

Dostupný z: úprava autorky

**Příloha č. 10 – str. 94**

**obr.č. 52**, Yann Arthus Bertrand

Dostupný z www: <<http://www.xarj.net/wp-content/gallery/yann-arthus-bertrand/yann-arthus-bertrand08.jpg>>

**obr.č. 53**, Tvorba cesty mezi ostrovy, kontinenty

Dostupný z: úprava autorky

**Příloha č. 11 - str. 95**

**obr.č. 54**, Plantáž s čajem, Yann Arthus Bertrand

Dostupný z www: <<http://lemonodor.com/images/yann-arthus-bertrand-s.jpg>>

**obr.č. 55**, Tvorba bludiště

Dostupný z: úprava autorky

**Příloha č.12 – str. 96**

**obr.č. 56**, No.5, Jackson Pollock

Dostupný z www: <[http://i.idnes.cz/06/111/maxi/KOT16cba6\\_pollock.jpg](http://i.idnes.cz/06/111/maxi/KOT16cba6_pollock.jpg)>

**obr.č. 57**, Bludiště v uměleckém díle

Dostupný z: úprava autorky

**Příloha č. 13 – str. 97**

Dostupný z: skicy autorky

**obr.č. 58**, dráha pro knoflíkové závody

**obr.č. 59**, Postup při tvorbě vlajky

**obr.č. 60**, hotové mety - vlajky

## Příloha č. 1

Doprovodný slovník:

### Základní pojmy - ♦

**Akční karty.** Akční karty jsou součástí mnoha moderních deskových her. Doplnují je a oživují o různé události, které mají dopad na hru jednoho či více hráčů. Většinou je hráč získává během hry z balíčku, kde mohou být karty přínosné pro jeho tah nebo omezující.

**Barva karty.** Barva karty je základní vlastností karty. Karetní sada obvykle obsahuje čtyři druhy barev (žolík se nepočítá jako barva). Barvy jsou tvořeny znaky. Nejčastějšími typy karet jsou francouzské karty (srdce, piky, trefy, káry) a německé karty (srdce, zelené, žaludy, kule).

Existují karetní hry, kde karta barva karty nehraje žádnou roli (oko) nebo naopak, kde záleží jen na barvě (vole, padni).

**Figurka.** Tento pojem se užívá pro malý hrací kámen, který představuje stylizovanou postavu lidskou nebo zvířecí.

**Gamebook.** Gamebook je napůl hra a napůl kniha. Hráč se částečně podílí na vytváření příběhu. Text je tvořen očíslovanými odstavci, na jejichž konci se může hráč rozhodnout pro další pokračování. Konce textu bývají buď označeny číslem stránky nebo odstavce, kde má hráč pokračovat ve čtení.

Knihy má výhodu v tom, že se čtenář může vracet k jednotlivým odstavcům a pokračovat jinou „cestou“. Některé Gamebooky pracují s možností volby víc, jiné míň, některé zapojují do příběhu i boj s postavami, který je založen na hodu kostkou. O boji zde rozhoduje měnící se stav síly hráče, který se zapisuje do knihy a síla protivníka.

Gamebook se odehrává v prostředí hlavně fantasy. Mezi český Gamebook patří například O Norikovi od designéra a tvůrce deskových her Vladimíra Chvátila.

**Herní mechanismus.** Herním mechanismem se myslí herní princip, na kterém je hra založena. Např. u člověče, nezlob se je to hod kostkou, po kterém následuje pohyb figurky. Tento herní mechanismus se objevuje v mnoha hrách, např. ve hře Dostihy a sázky, zde se však objevuje i další, a pro hru jistě význačnější, herní mechanismus cenové spekulace.

**Hodnota karty.** Hodnota karty je základní vlastností karty vedle její barvy. Hodnota karty může být znázorněna písmenem, číslicí či počtem vyobrazených symbolů. Klasické karty na první obsahují osm hodnot (4 číselné a 4 figury). Ve většině her má nejvyšší hodnotu eso.

**Hrací deska.** Hrací deska je pojem totožný s pojmem herní plán. Odehrává se na ní desková hra. Hráči po ní hýbají s hracími kameny nebo na ni vykládají karty. Hrací deska může mít různé podoby. Klasická je podoba šachovnice (Dáma), ale může znázorňovat i zmenšenou mapu světa (Diplomacie..).

**Hrací kameny.** Hrací kameny je označení pro předměty znázorňující postavy hráčů. Můžou mít různé podoby a bývají odlišeny barvami.

**Remíza.** Remíza je nerozhodný výsledek hry.

**RPG.** (Role Playing Game) RPG hry znamenají v překladu hry na hrdiny. Hra je založena na příběhu, jenž řídí a vytváří hlavní hráč - vypravěč. Hráči ve fiktivním světě představují postavy zvolené podle pravidel, kde reagují na dané situace a úkoly od vedoucí postavy.

## Příloha č. 2

Zažívají různá dobrodružství a získávají nové schopnosti. Při hraní popisují své jednání a chování. Hra se odehrává nad fiktivní mapou se zakreslenými lesy, horami a městy.

Hrací doba má dlouhodobější charakter, trvá několik sezení. Mezi nejznámější RPG hru patří Dungeon & Dragons (1974), která byla inspirací pro českou hru Dračí doupě (1990).

**Strategie.** Strategie je plán, jak vést co nejúčinnější boj proti soupeři. Má dlouhodobější trvání a její součástí je taktika, kterou může hráč v rámci své strategie měnit

**Taktika.** Taktika je naplánované a promyšlené jednání při hře.

**Trumf.** Trumfová karta je taková karta, která je nadřazená ostatním kartám.

**Zajetí kamene.** Zajetí protivníčova kamene znamená odstranění jeho hracího kamene z hrací desky, někdy si ho protivník může nechat ve svůj prospěch.

## Příloha č. 3

### Stručně o zmiňovaných hrách - ♣

**Bang. (Emiliano Sciarra, 2004).** Bang je moderní karetní hra, vytvořená na motivy divokého západu. Hra je určena pro čtyři až sedm hráčů. Na začátku si každý vylosuje svou roli, (Šerif, Pomocník šerifa, Odpadlík, Bandita), která má speciální úkol. Poté je každému přidělena postava se speciálními vlastnostmi a počtem životů.

Během hry se hráči snaží odhalit, postavy hráčů (jen šerif je znám již od začátku), aby tak s jistotou mohli splnit svůj úkol. Například se může stát, že hráč představující banditu, jehož cílem je zabít šerifa, zabije místo Pomocníka šerifa Banditu a stává se tak ve hře oslabeným. Během hry si hráči lížou karty a střídají se ve hře. Hráč může během hry použít všechny karty, které má. Nejčastější jsou karty Bang! a Vedle, se kterými spolu hráči vedou boj a přicházejí o životy.

Ve hře je nutné uplatnit strategii a uvědomit si kdo s kým hraje a co je jeho cílem.

**Čaturanga. (Indie, 5.st.)** Předpokládá se, že Čaturanga, pocházející z Indie, je jakýmsi předchůdcem šachu, který je mladší asi o sto let. Některé figury a jejich pohyby jsou totožné. Hry se však účastní čtyři hráči – dvě spojenecké dvojice, které se snaží zajmout všechny kameny svých soupeřů. Hráči umístí svou sadu kamenů (4 pěšci, slon, loď, kůň, rádža) do svého rohu. Hrací kostka rozhoduje o tom, kterou figurou hráč táhne. Na rozdíl od šachu je hrací deska čaturangy poměrně malá – 8 x 8 polí

**Go. (Čína, 2000 př.n.l.)**. Jedná se o velmi starou orientální, strategickou hru, která se hraje dodnes. Hra je určena pro dva hráče, kteří střídavě přikládají na desku kameny své barvy. Hrací plocha je tvořena čtvercovou sítí, na jejíž průsečíky se umísťují kameny. Cílem hry je zajmout co nejvíce soupeřových kamenů a ohraničit co největší území. (Hra se může hrát i na čtverečkovaném papíře s tužkou).

**Jungle speed. (T. Vuarchex, P. Yakovenko, 1997).** Jungle speed je karetní hra, která je založena na postřehu. Hráči před sebou mají balík karet, kdy všichni najednou otočí svou vrchní kartu a ti, kteří otočili kartu se stejným znakem, musí uchopit dřevěný kolík umístěný uprostřed stolu. Kdo ho chytne dřív, ten se zbavuje svých karet, které předá pomalejšímu protihráči.

**Kuličkové hry.** Kuličkové hry se dělí do tří skupin. Ve *hrách s rozhozem* se kuličky nejprve rozhodí od startovní čáry směrem k důlku a pak se do něj cvrnkají. *Cvrnkaná* začíná tak, že hráči se střídají v odcvrnkání svých kuliček ze startovní čáry směrem k důlku a kdo všechny své kuličky do důlku dostane nejdřív vyhrává. Hra *Ringer* naopak spočívá ve střílení kuliček do kuliček soupeřových tak, aby soupeřovy kuličky opustily hrací plochu-kruh.

**Macháček.** Macháček je kostková blufovací hra, která se hraje se dvěma kostkami. Hráči v kruhu hází kostkami a snaží se vždy přebít předchozí číslo. Výsledek hozených kostek však hráči zakrývají, a proto, když někdo řekne kombinaci hozených čísel (vždy tu větší), tak hráč na kterého hraje, může odpovědět „nevěřím“ a kostky se musí odkrýt. Pokud hráč blufoval, ztrácí bod a začíná nové kolo, pokud měl pravdu, ztrácí bod druhý hráč.

Nejnižší hozená kombinace je 23. Dvě stejná čísla se počítají jako Indiáni (dva indiáni, tři indiáni...). Jeden Indián má vyšší hodnotu než 65 a tak to pokračuje až k šesti indiánům. Nejvyšší hodnota, kterou již nelze přebít, je macháček (21).

## Příloha č. 4

**Mankalové hry. (Afrika, 2000 př.n.l.).** Mankalové hry jsou nejvíce rozšířeny v Africe a v zemích, kde žije obyvatelstvo muslimského vyznání. Jedná se o strategickou hru, která má mnoho jmen a v různých oblastech mnoho podob. Hrací deska je rozdělena do několika řad s důlky, které obsahují kaménky. V průběhu hry přemísťují hráči ze svých důlků kaménky po celé desce a podle určitého principu je získávají. Kdo získá nejvíc kamének vyhrává.

**Pačísí. (Indie, 7st.).** Pačísí je stará indická hra, která byla inspirací pro mnohé deskové závodivé hry. Člověče, nezlob se je velmi podobnou hrou s trochu pozměněnými pravidly.

Hrací plocha má tvar kříže, všechny figurky začínají z výchozího bodu uprostřed plánu. Čtyři hráči hrají ve dvojicích a jejich úkolem je, co nejrychleji projít trať. Pokud padlé číslo hráči nevyhovuje, nemusí tah provést. Počet políček postupu určuje hod šesti mušličkami. Když padnou otvorem vzhůru dvě, znamená to číslo dvě atd., všech šest mušliček, padlých otvorem dolů, představují číslo dvacet pět. Z výchozího čtverce, po hodu určitých kombinací, projdou hráči střední řadou ve svém rameni kříže a dále postupují po směru hodin. Na jednom políčku může stát více spojených figurek. Po vyhození nepřítelem putuje figurka zpět do výchozího čtverce. Všech osm spojených figurek v cíli znamená výhra.

**Senet. (Starý Egypt, 3300 př.n.l.).** Jedná se o hru závodního typu, určenou pro dva hráče, při které se hází kostkou - kaménky. Hraje se na hrací desce 3 x 5 polí a cílem hry je, co nejrychleji projít se svými figurkami desku. Některá políčka mají speciální vlastnosti, jako například vrácení zpět atd.. Není zde vyloučen ani náboženský význam hry, kdy hráči, kteří měli ve hře štěstí, to považovali za přízeň bohů.

**Snow Tails. (F. a G. Lemontovi, 2008).** Jedná se o moderní deskovou závodní hru, ve které má hráč za úkol, co nejrychleji se svým zpřežením projet trať. Hra je obohacena o originální mechanismus pohybu, kdy rychlost saní závisí na sečtení hodu kostky, síly tažných psů a případně odečtení hodnoty brzdy.

**Tantrix. (Mike McManway, 1991).** Tato hra obsahuje šestihrané žetony, na kterých jsou zobrazeny kombinace linií různých barev (žlutá, zelená, červená, modrá). Hráči během hry přiřkládají žetony k sobě tak, aby na sebe navazovaly barevné linie. Cílem hry je sestavit co nejdelší linie, smyčky, na začátku určené jedné barvy.

**Twister. (Reyn Guyer, 1966).** Hra Twister se odehrává na větší hrací ploše, tvořené řadami kruhů čtyř barev, po níž se hráči fyzicky pohybují. Hra procvičuje rovnováhu a stabilitu těla. Cílem hry, určené většinou pro dva hráče, je vymanévrovat protihráče z pole. Rozhodčí pomocí hracích hodin určí, kterou končetinou se hráč postaví na který kruh určité barvy. Hráči se smí dotýkat namalovaných kruhů pouze dlaněmi a chodidly. Pokud některý z hráčů během hry spadne nebo se hrací polochy dotkne kolenem či loktem, automaticky prohrává.

**Wild Life. (Arthur Tebbe, 2006).** Wild Life je vědomostní stolní hra pro čtyři hráče, pracující s videoukázkami na DVD. Hráči projíždí africkým parkem v Serengeti, pouštějí si krátké videoklipy divokých zvířat, ke kterým jsou připojeny otázky a za správné odpovědi získávají karty zvířat.



## Příloha č. 5

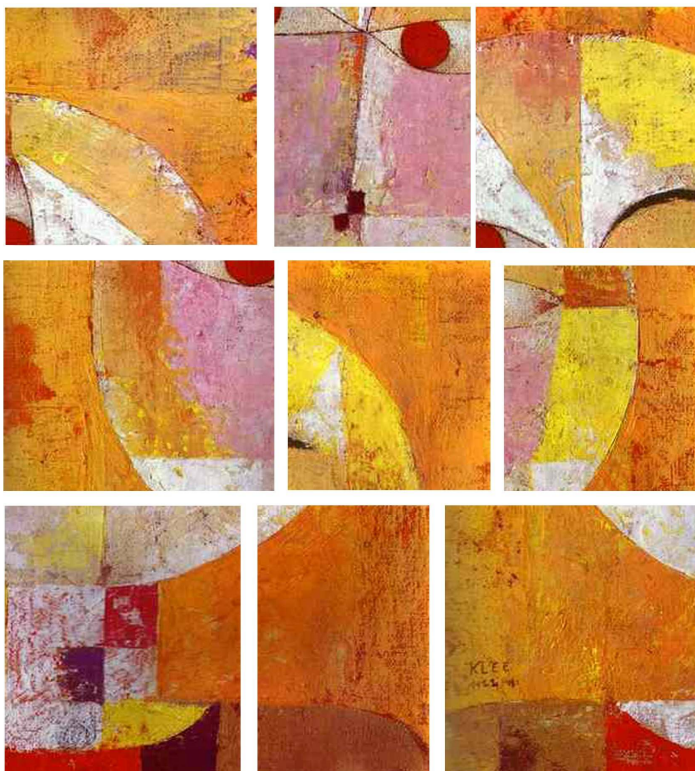


**obr.č. 37**

Senecio

**Paul Klee**

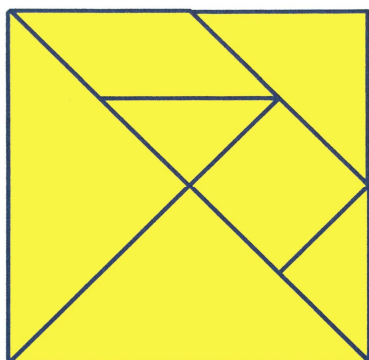
1922, olej na plátně



**obr.č. 38**

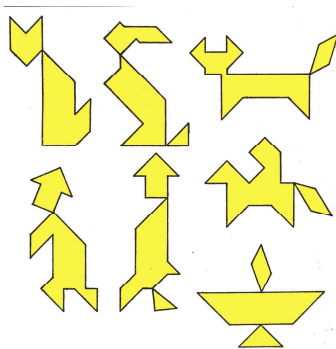
Děti by si mohly  
vyzkoušet rozstříhat a  
znovu složit obraz,  
například reprodukci  
obrazu Paula Kleeho

## Příloha č. 6



obr.č. 39

**Tangram**  
výchozí postavení hlavolamu



obr.č. 40

Figury složené  
z hlavolamu



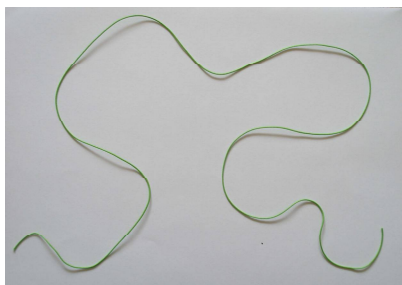
obr.č.41

Modrý akt  
**Henri Matisse**  
1952, papírová koláž

obr.č.42, 43

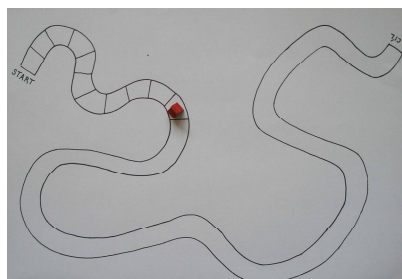
vlastní úprava  
Děti by mohly vytvářet skládky pomocí nastříhaných  
a nabarvených papírů. Pokračováním může být animace

## Příloha č. 7



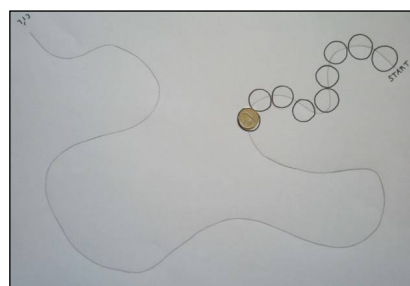
**obr.č. 44**

Komponování formátu pomocí provázku



**obr.č. 45**

Kresba cesty dvojitými liniemi a následné dělení do políček



**obr.č. 46**

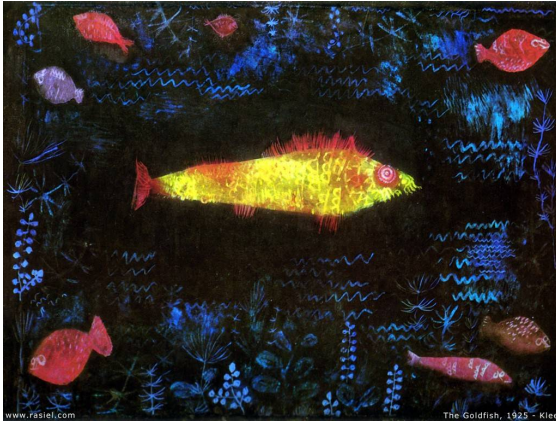
Políčka na předkreslené cestě vznikají obkreslováním mincí.



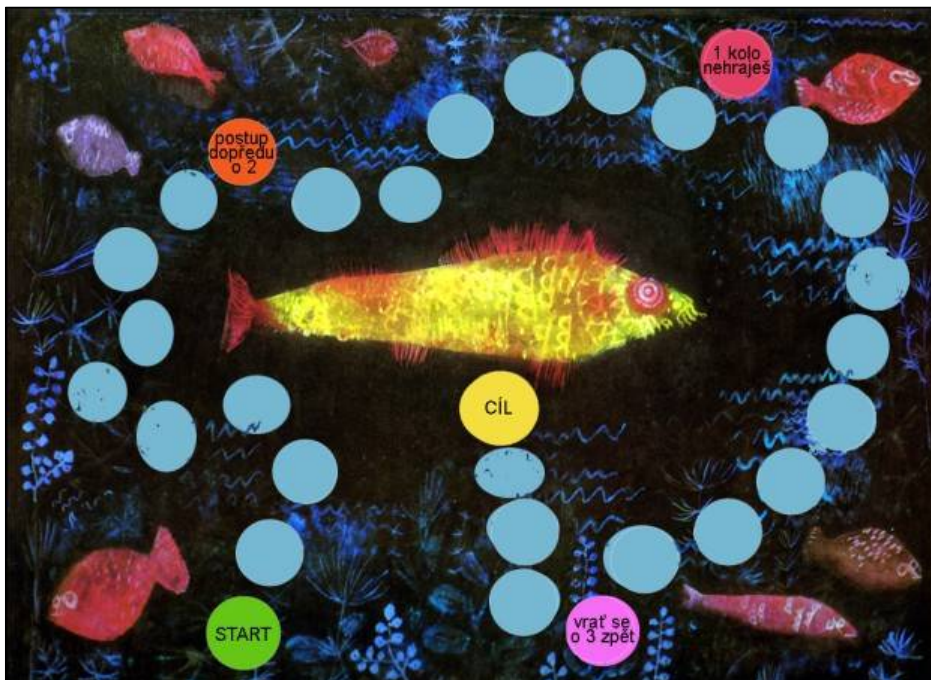
**obr.č. 47**

Po vyznačení cesty následuje ilustrace v prostoru okolo trasy

## Příloha č. 8



**obr.č. 48**  
Zlatá rybka  
Paul Klee  
1925



**obr.č. 49**

Na podobném principu, jako ve hrách Svět dinosaurů a Po mořském dně může vzniknout množství dalších her na různá témata

## Příloha č. 9



**obr.č. 50**

Smutná krajina  
**Jiří Sopko**  
2007, olej na plátně



**obr.č. 51**

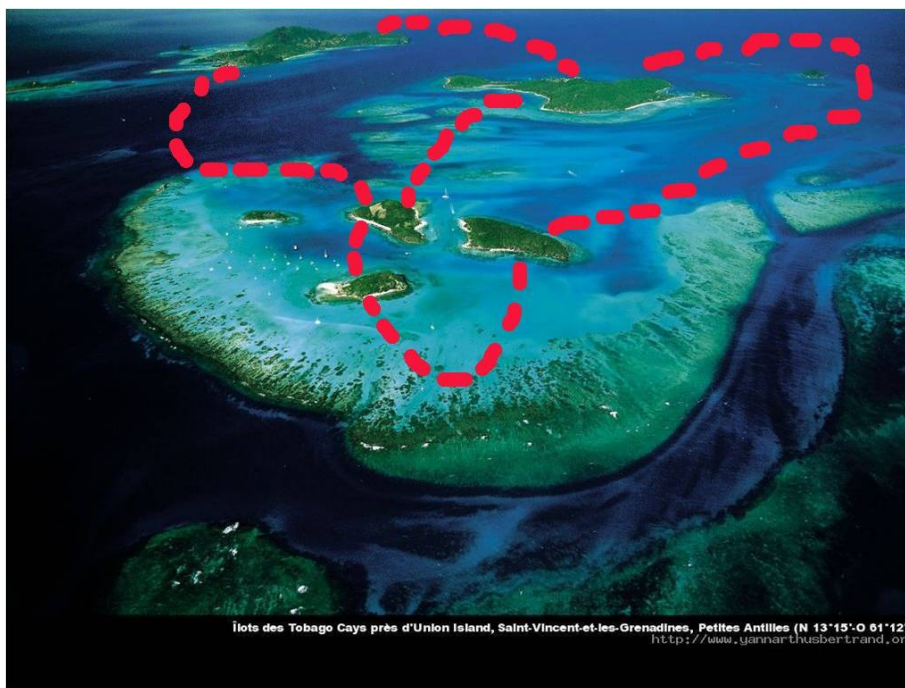
Putování umělcovou krajinou

## Příloha č. 10



**obr.č. 52**

d'Union Island  
**Yann Arthus Bertrand**  
fotografie



**obr.č. 53**

tvorba cesty mezi ostrovy, kontinenty

## Příloha č. 11



**obr.č. 54**

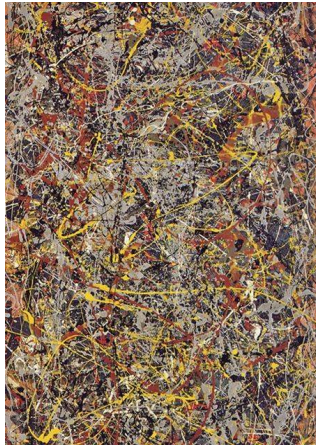
Plantáž s čajem, Argentina,  
**Yann Arthus Bertrand**  
2008, fotografie



**obr.č. 55**

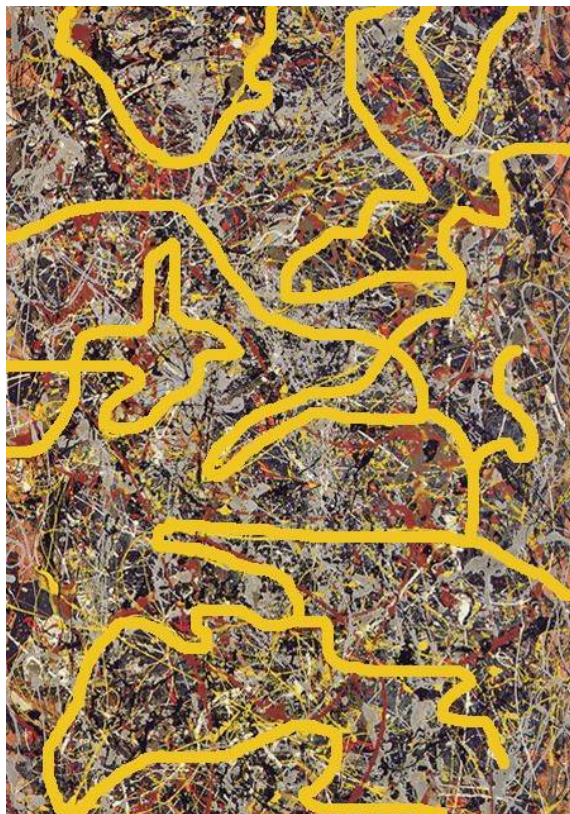
Tvorba bludiště pomocí linií které spojují ramena kříže a nově vzniklé linie.

## Příloha .č. 12



**obr.č. 56**

No.5  
**Jackson Pollock**  
1948, malba



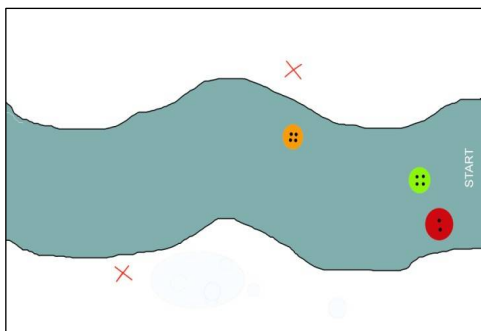
**obr.č. 57**

Využití akční malby podle Jacksona Pollocka by mohlo být volným pokračováním tvoření labyrintu pro Minotaura. Děti by si vybraly linie jedné barvy, které by byly na papíře nejvýraznější a ty by zvýraznily a rozvedly do formátu.

Zároveň by si osvojily netradiční způsob malby

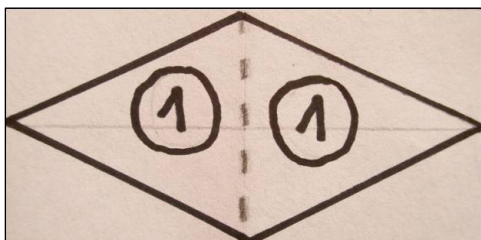


## Příloha č. 13



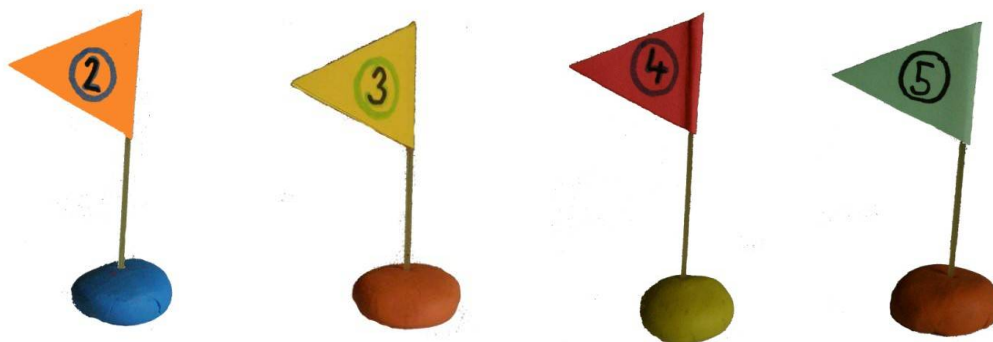
**obr.č. 58**

Dráha se značkami pro mety



**obr.č. 59**

Postup při tvorbě vlajky



**obr.č.60**

hotové mety - vlajky