

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2017

Klára Novotná

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Využití deskových her
pro výuku českého jazyka na 1.st. ZŠ**
Board games used for teaching Czech in Primary Schools

Klára Novotná

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

2017

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Využití deskových her pro výuku českého jazyka na 1.st. ZŠ vypracovala pod vedením PhDr. Ladislava Janovce, Ph.D., samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne.....

.....

podpis

Poděkování:

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu práce panu PhDr. Ladislavu Janovcovi, Ph.D., za jeho čas, cenné rady, podnětné připomínky a konstruktivní vedení práce.

Velký dík patří také mé rodině, manželovi a dětem, za jejich trpělivost a podporu.

ABSTRAKT

Cílem této diplomové práce je přispět do diskuse týkající se vhodnosti využití deskových her ve výuce a potvrdit, že deskové hry jsou regulérní didaktickou metodou používanou ve výuce českého jazyka. Teoretická část práce se zabývá hrou, jejím místem ve vyučování, deskovými hrami, jejich charakteristikou, druhy a využitím ve vyučování. Jsou zde zmíněna pozitiva i negativa, s nimiž se vyučující mohou setkat při snaze využít deskové hry při výuce češtiny a také jejich přínosy pro rozvoj klíčových kompetencí. Dále je v práci uveden přehled jazykových her vhodných do hodin českého jazyka, které jsou k dostání na tuzemském trhu, včetně jejich hodnocení podle předem stanovených kritérií. Také je zde uveden soubor vlastních deskových her, vytvořený pro potřeby učitele mateřského jazyka v 1.–5. třídě.

KLÍČOVÁ SLOVA

hra, desková hra, stolní hra, jazyková hra, komunikace, výuka češtiny, žák

ABSTRACT

The main aim of this diploma thesis is to make a contribution to discussion about suitability of using board games in education and to confirm that making use of board games is a valid didactical method used for teaching Czech language. Theoretical part is focused on play and game, making use of games in education, board games, their characteristics, categories, types and utilization in education. Following chapters explore advantages and disadvantages of using board games for teaching Czech which encounter Primary school teachers and contributions of games to development of key competences. Further in the work, an overview/summary of Czech language board games suitable for teaching Czech and available on the Czech market is stated. These games were evaluated according to beforehand set criteria. A collection of my own board games created for needs of Czech language Primary school teachers follows.

KEYWORDS

play, game, board game, language game, communication, Czech language education, pupil

Obsah

1	ÚVOD.....	8
2	Hra	12
2.1	Definice termínu hra a její význam.....	12
2.2	Význam hry v životě dítěte	15
2.3	Rozdělení her	17
2.4	Hra ve vyučovacím procesu.....	18
2.4.1	Zařazení hry do výuky	22
2.5	Klady a zápory využívání her ve vyučování.....	24
2.5.1	Výhody	24
2.5.2	Nevýhody	25
3	Vyučovací metody.....	27
3.1	Charakteristika a rozdělení	27
3.2	Aktivizační metody.....	28
3.3	Didaktické hry.....	29
4	Deskové hry.....	32
4.1	Charakteristika deskových her	32
4.2	Rozdělení deskových her	33
4.3	Využití deskových her ve výuce	34
4.4	Využití deskových her ve výuce ČJ.....	35
5	Nabídka deskových her použitelných pro výuku ČJ na 1. stupni na trhu	39
5.1	Rozdělení v rámci oboru Český jazyk a literatura	39
5.1.1	Oblast jazykové výchovy.....	39
5.1.2	Oblast komunikační a slohové výchovy	40
5.1.3	Oblast literární výchovy	40

5.2	Rozdělení podle typu a formy hry	41
5.3	Jazykové deskové hry dostupné na českém trhu a jejich hodnocení	41
5.3.1	Počet hráčů	41
5.3.2	Časová náročnost vlastní hry = hrací doba.....	42
5.3.3	Požizovací cena.....	42
5.3.4	Využitelnost v hodinách ČJ.....	42
5.3.5	Možnost modifikace	43
5.3.6	Organizační náročnost	43
5.3.7	Přidaná hodnota	44
5.4	Abecední seznam her s uvedením typu hry	45
5.4.1	Kostkové hry	46
5.4.2	Karetní hry.....	52
5.4.3	Deskové hry.....	67
5.5	Celkové hodnocení dostupných stolních her	84
6	Vlastní deskové hry	86
6.1	BENEŠOVSKÝ DENÍK.....	86
6.2	GÓL	90
6.3	RYCHLÁ ČTYŘKA.....	93
6.4	Z POHÁDKY DO POHÁDKY	98
6.5	Y, NEBO I	106
7	Závěr.....	129
8	Seznam použitých informačních zdrojů	131

1 ÚVOD

Téma pro svou diplomovou práci, totiž využití deskových her pro výuku českého jazyka na 1. stupni základní školy, jsem si vybrala z několika důvodů. Jedním z nich je mé nadšení pro hry všeho druhu. Dalším a podstatnějším důvodem pro výběr této problematiky je mé přesvědčení, že vyučování může probíhat zábavnou formou a neefektivnější je, pokud se žáci stanou aktivními účastníky vyučovacího procesu. O dětské hře a o hrách ve vyučování již bylo napsáno mnoho vědeckých článků a publikací, ale jen velmi malá část z nich se týká oblasti deskových her. Deskové neboli stolní hry byly v minulosti využívány především v družinách, klubech či oddílech, tedy v mimoškolním prostředí. Proto jsou také zmínky o pedagogickém využití her méně časté.

V našem moderním a stále se zrychlujícím světě je hlavní zájem zaměřen na počítače, tablety, iPody a mobilní telefony s nejrůznějšími aplikacemi, které používání těchto technologií umožňuje. Vše je snadno dostupné, rychlé, jednoduché, není třeba vyvinout téměř žádné úsilí, snahu ani vůli. Moderní technologie mají samozřejmě své benefity – mohou ušetřit spoustu času a námahy a mnohdy zjednodušit život, ale zároveň s sebou přinášejí jistá rizika. Jedním z nejpodstatnějších je riziko závislosti a odtrženosti od reality. Lidé jsou zdatní a aktivní v různých způsobech virtuální komunikace, spíše než žít spolu jsme si ale zvykli žít vedle sebe a svoje názory sdělovat prostřednictvím příspěvků na sociálních sítích. Podstatná část našich životů a především životů našich dětí se postupně přesouvá z reálného do virtuálního světa. Stačí jedno kliknutí a získáme či pošleme do světa mnoho informací. Oproti tomu deskové hry poskytují reálnou a smysluplnou možnost společného trávení a prožívání volného času. Umožňují vytvořit společenství (hráčů, kamarádů, rodinných příslušníků), a tím i podmínky pro osobní komunikaci. Může to být jeden ze způsobů, jak se více přiblížit jeden k druhému, jak posilovat mezilidské vztahy, pěstovat přátelství a rozvíjet myšlení, společnou komunikaci a ještě si u toho užít zábavu.

Hry jsou pevně spjaty s lidskou kulturou a jejich historie je stejně stará jako historie lidstva. Týká se to nejen her obecně, ale i her deskových. Historické nálezy z různých míst dokazují, že zábavu ve formě deskových her pěstovali snad ve všech

kulturách bez ohledu na to, na jakém kontinentě daná kultura nebo národ žil. Je fascinující, že některé typy deskových her přežily v téměř nezměněné podobě dodnes.¹ Například hra zvaná GO. Nejstarší písemná zmínka o této čínské hře pochází z díla Konfucia a je datována do 6. století př. n. l. Zhruba z roku 250 n. l. pochází i nejstarší dochovaný záznam herní partie. Důvodů, proč se tato hra dochovala až do dnešní doby, je několik. Asi nejdůležitějším je jednoduchost pravidel.² Dalším důvodem je neuvěřitelný počet variant.³ V neposlední řadě je třeba zmínit i fakt, že o vítězi nerozhoduje pouze logické myšlení nebo IQ hráče. Pro dosažení úspěchu je nutné být rozhodný, vytrvalý, disponovat schopností vcítit se do soupeře a také kontrolovat své emoce, stejně tak je důležitá intuice a důvtip.

Je velmi pravděpodobné, že se deskové hry stanou běžně používanou vyučovací metodou a dostanou větší prostor v rámci výuky různých předmětů. Oproti moderním technologiím (tablety, iPady, interaktivní tabule apod.), které místo přemýšlení často vedou žáky ke zbrklému zkoušení možností (metoda pokus – omyl), deskové hry více podporují myšlení a zvažování všech možností. Velmi podstatná je při nich komunikace mezi hráči, nutnost dodržování pravidel, promýšlení tahů a strategie, spolupráce. Naplňováním těchto principů vlastní hra připomíná běžný život. Rozdíl je pouze v tom, že ve hře lze chybu opravit nebo nechat, což v reálném životě většinou nejde bez následků.

Hry jsou téměř ideální metodou učení se. Dítě hraje hru, protože ho zajímá a baví – proces hraní je mu velmi blízký a je pro ně intenzivním prožitkem. Získávání zkušeností a znalostí je pro dítě v tu chvíli bonus, něco navíc. Učení skrze vlastní prožitek je jednak zábavnější, ale především hodnotnější a mnohdy snadnější. Kromě toho dochází u dětí k rozvoji důležitých oblastí, které Rámcový vzdělávací program definuje jako klíčové kompetence.

¹ Více o tom: Tomášková, Z. *Moderní deskové a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace* (DP, Brno, 2009), dostupné z https://is.muni.cz/th/84899/pedf_m/Tomaskova_Zaneta.txt. www.deskovehry.info (2009). Zapletal, M. *Hry v klubovně* (1986).

² Dva hráči střídavě pokládají na herní desku své kameny, přičemž se jednak snaží získat co nejvíce kamenů svého soupeře a také ohraničit si co největší území – i děti pochopí princip hry během několika minut.

³ Ve srovnání se šachy existuje několikanásobně vyšší počet herních variant, a to je podle některých zdrojů důvod, proč je GO poslední klasickou strategickou hrou, kde při partii člověka proti počítači vítězí člověk.

Se změnami v českém školství přichází i změny v oblasti didaktiky a problematice využití stolních her přímo ve výuce je dáván stále větší prostor. Přestože nejsou tyto hry zatím pevně ukotvené v rámci didaktických metod, mnoho škol v ČR je ve výuce s úspěchem používá. Jedním z dobrých příkladů může být Osmileté gymnázium Bud'ánka, kde deskové hry již více než deset let s velkým úspěchem využívají při výuce českého jazyka, cizích jazyků, matematiky a také při ambulantně nápravné péči vývojových poruch učení.

V ČR existují různé deskoherní kluby (zaměřené na hraní jedné, nebo více deskových her), pořádají se soutěže a klání v hraní konkrétních deskových her a nadšenci vedou kluby deskových her při škole či v domě dětí a mládeže jako volnočasový zájmový kroužek.

Myslím si, že využívání společenských her ve výuce má velký potenciál a že deskové hry mohou sloužit jako výborný prostředek pro výuku českého jazyka. Touto diplomovou prací bych ráda přispěla k rozšíření myšlenky využívat společenské hry ve vyučování i k poznání samotných jazykových her.

Cílem této diplomové práce je prozkoumat oblast teorie her, najít teoretické opodstatnění pro využívání deskových her při výuce češtiny, vyzdvihnout pozitiva, která deskové hry přinášejí, upozornit na možná rizika spojená s tímto způsobem vyučování a na způsoby vypořádání se s těmito problémy. Dále zorientovat se v široké nabídce deskových her, zhodnotit vhodnost dostupných jazykových her pro využití při výuce češtiny v běžných třídách. Následuje soubor vlastních deskových her, navržených pro výuku češtiny. Informace o hrách obsahují základní údaje o věku a počtu hráčů, délce hrací doby, o nezbytných pomůckách, pravidla, cíl hry, jazykovou oblast, kterou hra rozvíjí, a možné varianty hry. Ke každé hře je uvedena reflexe. Věřím, že tento soubor čtenáři usnadní rychlou orientaci v současné nabídce deskových her, které je možné využívat v hodinách českého jazyka na běžných základních školách a že některé tyto hry či tento způsob výuky vyzkouší.

Pevně doufám, že tato práce přispěje k osvětlení problematiky výuky češtiny skrze deskové hry, která je u nás zatím jen velmi málo prozkoumaná, a že se tak přiblížíme více západním kulturám, kde je vyučování prostřednictvím her a deskových her běžnější

než u nás, a kde se v souvislosti s tímto tématem zavádí i pojmy: *gaming and gamification in education*.

2 Hra

2.1 Definice termínu hra a její význam

Definovat hru jednou přesnou a výstižnou definicí se jeví jako téměř nemožné, neboť se pod jedním pojmem skrývá obrovské množství lidských aktivit. Hra pojímá tak širokou oblast, že nedokážeme přesně vymezit ani její hranice. Je svobodnou, přirozenou činností, která jednak člověka baví, ale zároveň ho v mnoha ohledech rozvíjí. Jeden z našich předních odborníků na hry, Miloš Zapletal (1986, s. 12), charakterizuje hru jako *„aktivní, dynamický proces, který více či méně zaměstnává duševní i tělesné schopnosti, a ty současně cvičí a rozvíjí“*.

Existuje celá řada definic hry, a to z pohledu obecného i pedagogického, ale většina z nich se shoduje na tom, že jde o činnost, která je vlastní člověku a má své charakteristiky, jakými jsou například dobrovolnost, svoboda rozhodování a jednání, prožitek, sociální a komunikační aspekty.

Maňák, Švec (2003) chápou hru jako jednu ze základních forem činnosti (vedle práce a učení), pro kterou je charakteristickým rysem, že jde o svobodně volenou aktivitu, která ale nesleduje žádný zvláštní účel. (Maňák, Švec, 2003, s. 126)

Pedagogický slovník popisuje hru jako *„formu činností, která se liší od práce i od učení. Ačkoliv se hře člověk věnuje celý život, specifické postavení má především v předškolním věku, kdy je vůdčím typem činnosti“*. (Průcha, Walterová, Mareš, 2003, s. 75)

Psychologický slovník definuje hru jako *„jednu ze základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce; u dítěte je smyslová činnost motivována především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé“*. (Hartl, Hartlová, 2000, s. 195)

I přesto, že autoři Psychologického slovníku považují hru za rovnocennou učení a práci, zpochybňují její cíl u dospělých. Tomuto tvrzení chci oponovat, neboť učení se

skrze prožitky funguje stejně dobře u dětí i u dospělých a cílem nemusí být jen samotná hra.

F. Mazal (2007, s. 10) uvádí, že *„hra prostupuje životem člověka od začátku do jeho konce. Je to skutečná, reálná činnost, aktivita, která má určité charakteristiky. Jak v dětství a dospívání, tak ve vyšším věku je hra tou kategorií, kterou měníme nejen sebe, ale své okolí významněji, než si mnohokrát uvědomujeme. Hrou řešíme konflikty, socializace probíhá ve hře v úrovni silné prožitkovosti a mění osobnost jedince tak nenápadně a současně důsledně i důkladně, že si to ani neuvědomujeme“*.

J. Huizinga ve své knize *Homo ludens. O původu kultury ve hře* uvádí některé znaky, jež platí i dnes. Můžeme je shrnout následovně. Každá hra je nejdříve a především svobodným jednáním. Hra je vystoupením z obyčejného života do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí. Odlišuje se od obyčejného života místem a trváním, je uzavřená a ohraničená (časově i prostorově). Má svůj průběh a smysl v sobě samé. Hra umožňuje opakování, a to hry jako celku i jejích jednotlivých částí. Má specifický řád a pravidla, zahrnuje v sobě jistý estetický obsah, krásu, rytmus, harmonii a napětí (nejistotu a naději). (Srov. Huizinga, 1971, s. 14–18)

Hra je nejen zábava, ale zároveň velmi účinný prostředek učení se a výchovy. Je pro ni typické, že je to činnost, kterou sdílí více účastníků, čímž probouzí a rozvíjí sociální citění, učí spolupráci a komunikaci, ale zároveň podle charakteru hry posiluje samostatnost, zodpovědnost, vůli, myšlení a sebeovládání. Tím se významnou měrou podílí na utváření charakterových a volných vlastností. Podle Uhlířové: *„Komenský nevkládá hru pouze do období dětství, i když uznává, že hra tvoří dominantu dětské činnosti, ale chápe ji jako prostředek rozvoje všech fází lidského života.“* (Uhlířová, 2014, s. 22)

Hry jsou také často spojeny s pohybovou aktivitou, pomáhají získávat zkušenosti, dovednosti a nové poznatky. U deskových her je tento pohyb nahrazen pohybem figurky na herním plánu. Nejen u dětí lze využít vysokého motivačního potenciálu her v procesu vzdělávání. Motivační či situační hry jsou dnes běžnou součástí vzdělávání manažerů a ekonomů. Oproti tomu počítačové a on-line hry vytrhují hráče z reality, odvádí ho od tvořivé činnosti a velmi často ho formují tak, jak si to přejí prodejci her. Příkladem toho

jsou majitelé elektronického zvířátka Tamagoči, nebo hráči počítačové hry Minecraft. V této hře se celý svět skládá z kostek a jistě není náhoda, že se v dětských kresbách čím dál častěji objevují postavy s hranatou hlavou, jak mi potvrdilo několik učitelk mateřských škol. Zážitky „mimo realitu“ jsou zploštělé, okleštěné o vjemy, pocity a prožitky, které člověk – hráč pocítuje a zažívá při hře společné, reálné.

Prožitek je jedním z nejdůležitějších atributů hry. V současné době je běžným fenoménem, že vlastní bezprostřední zkušenost bývá nahrazena zkušeností zprostředkovanou. Média a moderní technologie jsou v mnohých ohledech přínosné, ale je velký rozdíl, zda si zahrajeme on-line hru, nebo se sejdeme s kamarády a společně si zahrajeme obyčejné pexeso nebo Člověče, nezlob se. Virtuální realita nikdy nenahradí tu skutečnou realitu, nedokáže zprostředkovat sdílení s ostatními lidmi, ani vlastní prožitky a zkušenosti. Na rozdíl od digitálních her jsou „živé“ hry cennou možností, jak dětem prožitky umožnit, jak jim dopřát zábavu, prostor trávit čas smysluplně s dalšími dětmi, ale také možnost se skrze hru mnohemu naučit. Bylo by vhodné tohoto potenciálu využít jak ve škole, tak i mimo ni.

Hra není jen aktivní zábavou a účinným prostředkem učení. Je zároveň náplní vědního oboru, který se nazývá Teorie her, jež spadá mezi disciplíny aplikované matematiky a její náplní je analýza širokého spektra rozhodovacích situací. Hykšová uvádí, že *„hra je matematický model rozhodovací situace, jejíž výsledek závisí na rozhodnutí alespoň dvou různých subjektů. Protože takové situace můžeme nalézt téměř ve všech oblastech týkajících se našeho života, obor aplikací teorie her je mimořádně bohatý. Zahrnuje ekonomii, telekomunikaci, dopravu, biologii, politologii, sociologii, etiku a mnoho dalších oblastí. Cílem analýzy je jednak popis daných konfliktních situací a pochopení chování jednotlivých účastníků (to je důležité v případech, kdy má hra příliš komplikovaná pravidla a kdy v ní figuruje příliš mnoho účastníků), jednak – a to je pro praxi mnohem zajímavější – podat hráčům návod, jakou mají zvolit strategii (ne vždy je možné určit nejlepší strategii; teorie her však alespoň poradí strategii lepší)“*. (Hykšová, 2012, dostupné z: http://euler.fd.cvut.cz/predmety/teorie_her/)

2.2 Význam hry v životě dítěte

Hra je nedílnou a přirozenou součástí života dítěte. Je zásadní činností, skrze kterou dítě poznává svět a skrze kterou se učí. Už ve své době Komenský „zakotvuje hru jako nezbytnou součást dětského života“. (Uhlířová, 2014, s. 22)

Dětská hra je spontánní, čistá, neobsahuje účel ani vyšší cíl. Malé děti si hrají se zaujetím a s plným nasazením, v rámci hry běžně vyjadřují své pocity a nálady. Bez ohledu na společenské konvence vše plně prožívají a zpočátku jim vůbec nezáleží na tom, jakých výsledků hraním dosáhnou. Hrají si pro radost ze hry, pro hru samotnou. Hra je pro malé děti jednou ze základních činností – nemá doplňkovou nebo náhražkovou funkci, jako je tomu u starších dětí a dospělých. Tak jako dospělí tráví většinu aktivního času prací, tak dítě tráví většinu času hrou. Není tedy jen pouhou relaxací, jak by se na první pohled mohlo zdát, nýbrž plnohodnotnou činností, která je srovnatelná s prací dospělého člověka. Zaměstnává celou osobu dítěte, nejen jeho část.

„Hra patří mezi potřeby dítěte, ke hraní her není zapotřebí žádná komplikovaná sekundární motivace, a přesto hru budou děti vykonávat ze všech svých sil a schopností. Hra dokáže mobilizovat aktivitu dětí tak, jako málokterá činnost, při hře dochází, podobně jako při hypnóze nebo tvůrčím vědeckém či uměleckém výkonu, k úžasnému soustředění. Podaří-li se učení, ať volní, nebo mimovolní, zakomponovat do hry, docílíme nejvyšší efektivity. Hra je komplexní činnost, stejně jako život, čímž vychovává pro život lépe než roztrhané fragmenty vědomostí, které dětem zpravidla předáváme.“ (Houška, 1980, s. 17–18)

Hra rozvíjí manuální dovednosti, představivost, pohyb, myšlení, sociální citění, řeč a mnohé další. Předškolní a mladší školní období je často definováno jako věk hry. V tomto věku je hra považována za hlavní prostředek výchovy a vzdělávání, umožňuje dítěti zdravý vývoj, jejím prostřednictvím se rozvíjí celá osobnost dítěte. V souvislosti s rozvojem osobnosti dítěte lze vymezit jednotlivé aspekty hry, které reflektují to, proč je hra v rozvoji důležitá. V pedagogickém slovníku uvádí autoři následující aspekty: *poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický a terapeutický.* (Srov. Průcha, Walterová, Mareš, 1995, s. 75)

Podle Suchánkové je pro toto období typická hra symbolická, to znamená že „činnost, která náleží jednomu předmětu, je přenesena na předmět náhradní, zastupující. Tyto předměty pak představují určité symboly“. (Suchánková, 2017, s. 46)

V období kolem osmého roku stoupá „význam her s pravidly a her konstruktivních“. (Suchánková, 2014, s. 50) S tím jak dítě roste, stoupají i jeho nároky na hru. V tomto věku dokážou děti hru promyslet do nejmenších detailů a začínají pro ně být podstatná pravidla. Tzv. „hry na něco“ jsou nahrazeny hrami s pravidly. V souvislosti s vytyčováním pravidel roste obliba her stolních, pohybových a kolektivních, námětových. „Oblíbené zůstávají hry dramatické, slovní i hudební.“ (Suchánková, 2014, s. 51)

Hra je významným motivačním faktorem vyučování. Jelikož spojuje spontánní činnost dítěte se záměrným výukovým působením učitele, lze ji velmi dobře využít jako pedagogický prostředek pro zvládnutí učiva. Zapletal k tomu dodává, že „dobrá hra dovede aktivizovat všechny síly, udržet dlouho zájem, přimět k nejvyššímu výkonu“. (Zapletal, 1975, s. 7)

Sochorová (2011) definuje hru jako *víceúčelovou činnost, jež slouží k uspokojování řady různých potřeb dítěte a umožňuje jeho vývoj ve všech složkách:*

1. *rozvíjí duševní procesy,*
2. *navozuje nové sociální vztahy a motivy,*
3. *obohacuje citové prožívání a reguluje vnitřní psychické napětí,*
4. *utváří cílevědomou zaměřenost dítěte.*

(Sochorová, 2011, dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>)

Jedním z prvních, kdo pochopil význam hry a kdo se jí seriózně zabýval, byl Jan Amos Komenský. V mnoha svých dílech propaguje myšlenku využití her ve školním vyučování a také nabízí řadu metod a postupů, jak toho docílit. Jan Amos Komenský považoval hru „za stejně důležitou jako výživu a spánek“. Uhlířová k tomu dodává, že „hra je chápána jako metoda, způsob, jak rozvinout u dítěte soutěživost, snahu vyniknout,

a tím se dobrat cíle. Zároveň je však možné chápat hru jako prostředek k rozvoji vrozených dispozic dítěte“. (Uhlířová, 2014, s. 23)

Komenský kladl na hru 7 požadavků – pohyb, vlastní rozhodnutí, družnost, závodění, řád, lehkost v provozování hry a příjemný cíl. **Pohybem** myslel nejen pohyb fyzický, ale i duševní – myšlení. **Vlastní rozhodnutí** znamená svobodu rozhodování, možnost projevení vlastních názorů a vůle, což je předpoklad pro udržení spojení „*potěšení při hře = potěšení z myšlení a učení*“. Dalším požadavkem je **družnost**. Učitelé i žáci by měli spolupracovat, účastnit se společné činnosti a sami se podílet na tvorbě školního společenství. **Závodění** je podle Komenského možnost, jak porovnat výsledky vlastní činnosti s ostatními, učit se objektivnímu sebehodnocení a sebeuposuzování, ale zároveň i schopnosti přijmout vítězství či porážku. **Řád** je také velmi důležitý – hry musí mít jasná pravidla, která musí všichni zúčastnění dodržovat a zároveň stanovují pravidelnost střídání činností (práce = učení a odpočinku = hry). **Lhkost v provozování hry** vede děti k radosti ze hry, hry by měly být přiměřené věku dítěte a jeho schopnostem. Posledním principem je **příjemný cíl**, který popisuje hru jako smysluplnou činnost, „*kteřá má vést k odpočinku, relaxaci, duševnímu uvolnění*“. (Srov. Uhlířová, 2014, s. 24–25)

2.3 Rozdělení her

Rozdělení her do jednotlivých kategorií se u různých autorů odborné literatury liší, neboť existuje mnoho kritérií, podle kterých lze hry rozdělit.

Komenský rozlišuje ve svém díle Pansofická škola hry podle převládající činnosti na *hry pohybové a hry stolní*. (Uhlířová, 2014, s. 27)

Obecné rozdělení her z hlediska psychologického a pedagogického přehledně uvádí Opravilová. Podle nich lze hry dělit:

1. podle **schopností, které rozvíjejí** (smyslové, pohybové, intelektuální a speciální),
2. podle **typů činnosti** (napodobovací, dramatizující, konstruktivní a fiktivní),
3. podle **místa** (exteriérové a interiérové),

4. podle **počtu hráčů** (individuální, párové a skupinové),
5. podle **věku** (hra kojenců, batolat, předškoláků, školáků, dospělých),
6. podle **pohlaví** (dívčí a chlapecké).

(Oprailová, 2016, s. 87)

Zajímavé třídění lze najít v publikaci „Zlatý fond her II“ (Hrkal, Hanuš, 2011), kde jsou hry rozděleny podle výchovných cílů rozvíjejících celou osobnost, nebo její část. Můžeme zde nalézt hry na **rozvoj intelektu**, které rozvíjejí paměť, smyslové vnímání, pozornost, důvtip, logické myšlení, taktiku atd. Hry na **rozvoj tvořivosti** rozvíjející představivost, fantazii, originální a netradiční postupy apod. Dále hry na **rozvoj sociálních dovedností**, které rozvíjejí komunikaci, improvizaci, kooperaci, týmovou spolupráci, empatii atd. Následující kategorií jsou hry na **rozvoj motoriky a pohybových dovedností**, jež rozvíjejí rychlost, sílu, vytrvalost, obratnost. Hry na **rozvoj vůle** podporují trpělivost, sebeovládání, odvahu a psychickou vytrvalost. Hry na **rozvoj sebepojetí** napomáhají poznání sebe sama, budování sebedůvěry, samostatnosti a bourají předsudky. Následujícím typem jsou **hry kombinované**, v nichž se uplatňuje a prověřuje celá osobnost. Poslední kategorií tvoří **speciální hry**. U těchto her nejde o rozvoj osobnosti, ale používají se k jiným účelům např. na rozehrání, navození atmosféry, pobavení, uvolnění.

(Srov. Hrkal, Hanuš, 2011, s. 31)

2.4 Hra ve vyučovacím procesu

Jak již bylo zmíněno v předchozích kapitolách, hra by měla být součástí vyučovacího procesu, neboť se může stát velmi dobrým a účinným pomocníkem učitele. Je však podstatné, aby hra sledovala vytyčený didaktický cíl.

Jak podotýká Suchánková *„dítě je schopné se samo učit prostřednictvím hry, neboť hra vychází z jeho zájmů a potřeb, z touhy vyrůst a být stejně úspěšný jako dospělí, které vidí kolem sebe. Tato touha je silnou motivací k učení, spojuje se s hnací silou hrát si, prozkoumávat a rozvíjet vlastní schopnosti“*. (Suchánková, 2014, s. 22)

Tatáž autorka tvrdí, že „*hra se vyznačuje také tím, že vychází z vnitřní motivace člověka*“. Z hlediska formování osobnosti je vnitřní motivace považována za nejvýznamnější, protože vychází z potřeb „*každého jednotlivce a z jeho zvnitřněných hodnot*“. (Suchánková, 2014, s. 15)

V předškolním období je hra nejpřirozenější a nejčastější činností, kterou dítě vykonává. Je nedílnou součástí denní činnosti dítěte, jehož největší potřebou je objevování a zkoumání, což skrze hru naplňuje. V tomto věku dítě většinou nepotřebuje k hraní žádnou vnější motivaci. Děti si hrají s nadšením a s využitím všech svých sil a schopností (podstatnou roli v tom sehrává jejich vysoká míra vnitřní motivace) a bylo by škoda této skutečnosti nevyužít i ve vyučovacím procesu, a to zejména v nižších ročnících. Hry lze použít ve všech fázích vyučovacího procesu – k prezentaci nového učiva, k opakování a procvičování probrané látky, ke shrnutí dokončené kapitoly, k provedení hodnocení a také k sebereflexi.

Hry s sebou nesou aspekty, které jsou významné a přínosné pro efektivní vzdělávání, a velmi dobře tak pomáhají dosahovat cílů základního vzdělávání stanovených rámcovým vzdělávacím programem: „*Základní vzdělávání má žákům pomoci utvářet a postupně rozvíjet klíčové kompetence a poskytnout spolehlivý základ všeobecného vzdělání orientovaného zejména na situace blízké životu a na praktické jednání.*“ (RVP pro základní vzdělávání, 2015)

Ač se mnozí učitelé snaží o zavádění aktivizačních forem výuky, na mnoha školách je stále nejčastěji užívanou metodou výklad. Petty (1996) uvádí, že výklad průměrně zabírá nejméně 60 % času hodiny. Vzhledem k tomu, že do lidského mozku vstupují informace nejvíce vizuálně (téměř 90 %), je patrné, že je tato metoda značně neefektivní. „*Žáci jsou rádi aktivní: hovoří spolu, vyrábějí předměty, jsou tvůrčí, konají činnosti. Obecně se dá říci, že čím aktivnější a zainteresovanější ve výuce žáci jsou, tím více je výuka baví.*“ (Petty, 1996, s. 113)

To dokazují i výsledky šetření, které provedla Sitná (2009). Jednalo se o šetření mezi studenty, které se týkalo oblíbenosti jednotlivých metod výuky. K nejoblíbenějším vyučovacím metodám studenti zařadili skupinové vyučování (kooperativní výuku, diskuse, debaty, spolupráci v menších skupinách) a využívání informačních a komunikačních

technologií (např. počítačů či interaktivních tabulí). Následovaly pedagogické hry, soutěže, křížovky, kvízy, praktická výuka v odborných učebnách a práce v laboratořích, návštěvy knihoven, klinické hodiny, exkurze. K méně oblíbeným vyučovacím metodám patřila práce v dílnách, na pozemcích, v přirozeném prostředí (odborná praxe) a samostatná práce v hodině. Jako nejméně oblíbené bylo studenty vyhodnoceno pozorování (spolužáků, pedagoga), čtení za účelem získání informací a na posledním místě výklad. (Sitná, 2009, cit. dle Kotrba, Lacina, 2011, s. 52)

Je evidentní, že sami žáci dávají přednost takovým formám a metodám vyučování, při kterých mohou kooperovat, sdílet své poznatky a zážitky, a především témata a činnosti prožívat. Tento fakt by měl mít učitel vždy na paměti a vědomě s ním pracovat. Velmi dobře to vystihuje staré čínské přísloví z Konfuciova díla: „*Slyším a zapomínám. Vidím a pamatuji si. Dělán a rozumím.*“ (Citováno dle Petty, 1996, s. 14)

Těmito slovy lze velmi jasně a dobře vysvětlit dnešní přístup ke vzdělávání a vyučovacím procesu. Podle Kotrby a Laciny jsou dnes klasické, tradiční vyučovací metody nahrazovány metodami aktivizujícími a komplexními. Jejich cílem je přeměnit studenta z pasivního posluchače v partnera vyučujícího, který se aktivním způsobem bude zapojovat do výuky. (Kotrba, Lacina, 2011, s. 50) To ale předpokládá, že žáci přijmou i svůj díl zodpovědnosti za učení. Canfield a Siccone považují za ideální autonomní třídu, ve které nese každý 100 % zodpovědnosti. (Učitel 100 % i každý jednotlivý žák 100 %.) Jak tyto autoři uvádí: „*Model autonomní třídy předpokládá, že každý člověk ve třídě je plně odpovědný /podtrženo KN/ za to, co se stane, a že nikdo mimo něho samého ho nepřiměje reagovat určitým způsobem. Učitelé a žáci společně vytvářejí učební prostředí založené na vzájemné důvěře a respektu. Úkoly a cíle jsou jasně dány a každý má svůj význam jako důležitý spolupracovník.*“ (Canfield, Siccone, 1998, s. 11)

Zajímavé je srovnání dnešního pohledu na vyučování a názorů, které se snažil ve své době prosadit Jan Amos Komenský. Uhlířová, která se jeho dílem zabývá, mimo jiné uvádí: „*Má-li být učení ve školách tak snadné jako hra, musí probíhat v ovzduší činorodé radosti, volnosti, spontánnosti a závodění. Proti přemíře verbalismu, biflování pravidel a stálého poučování na soudobých školách postavil školní metody na přirozené metodě příkladu a napodobování.*“ (Uhlířová, 2014, s. 29)

Komenský se hrou a řešením problematiky hry zabýval velmi důkladně, o čemž svědčí fakt, že se toto téma objevuje ve všech jeho didaktických spisech. Jeho pojetí vyučování se v mnohém shoduje s názory, které jsou v současnosti prezentovány nebo zavedeny do pedagogické praxe. Komenským je hra chápána jako „*metoda, způsob, jak rozvinout u dítěte soutěživost, snahu vyniknout, a tím se dobrat cíle. Hru je však možno chápat rovněž jako prostředek k rozvoji vrozených dispozic dítěte a jejich vhodnou stimulací snadněji docílit úspěchu. Komenského škola má tak být místem, kde děti mohou pracovat v klidu a beze strachu a kde je jejich osobnost rozvíjena a respektována*“.
(Uhlířová, 2014, s. 25)

Jen pro příklad uvedme některá jeho doporučení, týkající se vyučování. V rozvrhu dne by se měla pravidelně střídat pracovní, tj. učební zátěž žáka a odpočinek – hra. Učení by mělo být předkládáno žákům způsobem, který je stejně přitažlivý jako hra. Základem by mělo být názorné vyučování, neboť při něm žáci mohou zapojit své smysly a tím si látku lépe osvojit. Pro demonstraci pohybu a činnosti je dobré, když je žáci mají možnost pozorovat venku na vycházkách (vývoj rostlin, lidská práce). Na dobu Jana Amose Komenského je velmi odvážné tvrzení, že by se mělo „vážné“ vyučování odlehčit žerty, vtipy, čímkoli, co do výuky vnese smích a radost. Zkrátka, škola by měla být stejně lákavá jako hra. (Srov. Uhlířová, 2017, s. 25–26)

Velkým kontrastem k těmto zásadám je trend využívání moderních technologií. V současné době zažíváme boom digitálních her. V souvislosti s tímto tématem se zavádí i pojmy *gaming and gamification in education*.

Podle Lukáše (2016) znamená termín gamifikace využívání herních principů v mimoherním kontextu. Cílem gamifikace je vybrat z různých typů her nejužitečnější psychologické mechanismy a ty použít pro motivaci a zaujetí uživatele.

I v ČR se objevují první snahy o gamifikaci. Za zmínku rozhodně stojí český multimediální projekt nazvaný *Československo 38–89: Atentát*. Autor projektu Vít Šisler o něm říká, že „*přibližuje českým dětem nedávnou historii společnosti, do níž se narodili. Projekt, unikátní i tím, že na něm spolupracovala Matematicko-fyzikální fakulta UK, Filozofická fakulta UK a Ústav soudobých dějin AV ČR, získal za svůj neotřelý a vysoce profesionální přístup ocenění Eduína 2015*“.
(Pro EDUin Vít Šisler, *Vzdělávání pro 21.*

století: *Gamifikace soudobých dějin*, dostupné z: <http://www.eduin.cz/clanky/vzdelavani-pro-21-stoleti-gamifikace-soudobych-dejin/>)

Ač moderní technologie čítající interaktivní tabule, tablety, nejrůznější výukové programy a digitální hry mají i svá pozitiva, mnoho odborných studií varuje před jejich používáním ve školách, neboť potvrzuje jejich vliv na děti ne jako negativní, ale nebezpečný. Německý neurolog Alfréd Spitzer je jedním z těch, kteří to ve svých výzkumech potvrzují. Spitzer (2016) poukazuje na výsledky mnoha studií devastačních účinků digitálních médií ve školách – děti jsou méně pozorné, méně soustředěné, čímž je narušen nejen motorický a kognitivní vývoj, ale také vývoj řeči. Stejně dopady mají i počítačové hry či videohry. Abychom mohli dobře přemýšlet, je nutné věci uchopit. Jen tak dokážeme správně poznávat svět i věci a naučíme se s nimi správně zacházet. Pokud se učíme „rukama“, „*učíme se rychleji, s naučeným umíme lépe zacházet, hlouběji o něm přemýšlet a tvořivěji je používat*“. (Spitzer, 2016, s. 189) Nejen jeho výzkumy dokazují, že k propojenému myšlení vede cesta skrz celostní učení. Pokud během učení věci uchopujeme „*ke zpracování a uložení naučeného, používáme navíc i celou svoji motoriku (asi třetina mozku)*“. (Spitzer, 2016, s. 189) Tím dochází k rozvoji jemné motoriky, prostorového myšlení i kategoriálního uvažování. Zajímavé jsou výsledky studie, která monitorovala dětství a průběh života nositelů Nobelovy ceny. „*Od normálních lidí se liší jednou maličkostí: jako děti si více hráli se stavebnicí*.“ (Spitzer, 2016, s. 189)

Zmínky o tom, že digitalizace a používání moderních technologií má ve vyučování své limity, se začínají objevovat v čím dál větší míře. Dle Dereka Mullera z University of Sydney populární výuková videa, objevující se dnes stále častěji na YouTube, mají menší efekt než klasická školní lekce a dialog. Dle experimentů provedených Mullerem dosáhne dobrý pedagog až dvojnásobně vyššího porozumění fyzikálním jevům než skvělé výukové video. (Perpetuum, 2016)

2.4.1 Zařazení hry do výuky

Abychom mohli hru zařadit do vyučování, je třeba s dětmi před jejím vlastním začátkem probrat pravidla a zásady, které budou během hry platit a které budou všichni

hráči dodržovat. Tento krok je velmi důležitý pro celkovou atmosféru ve třídě a de facto na něm stojí úspěch, či neúspěch dané hry. Učitel musí kontrolovat průběh hry po celou dobu. Přitom by měl mít na paměti několik bodů:

1. Hra musí mít jasné učební opodstatnění a zřejmý cíl.
2. Rozdělení dětí do skupin je věcí učitele. (Záleží na úkolu, který mají žáci splnit. Ideální je rozvrstvit děti dle jejich možností a schopností tak, aby byly týmy vyrovnané. Náhodné rozdělení ani rozdělení vedené samotnými dětmi není dobré – jedna skupina může být např. intelektuálně velmi silná, což je pro ostatní demotivující.)
3. Pravidla hry musí být jasná, hrací postupy zřetelné.
4. Při vysvětlování pravidel musí učitel dbát na to, aby všichni poslouchali – je dobré nechat jednoho ze žáků pokyny zopakovat.
5. Během hry být zásadový, pokud je třeba, používat stopky.
6. Být připravený. (Ujistit se, že má vše potřebné pro hru, hru kdykoliv v průběhu zastavit a dovysvětlit pravidla, bedlivě sledovat průběh.)
7. Zajistit bezpečné prostředí. (Kromě vlastních pravidel hry je samozřejmostí, že všichni dodržují všechna třídní pravidla.)
8. Nepřípustné je zesměšňování, nadávání.
9. Před první hrou s žáky prodiskutovat, jak se chovat a mluvit s ostatními – do hry vstupují emoce, což může přinášet i negativní reakce.
10. Hrajeme si pro poučení se a pro radost ze hry – urážky a zesměšňování hru kazí, přicházíme o zábavu, poškození hráči nechtějí spolupracovat, a tím se i méně naučí.

Kromě jasně stanovených pravidel a výše uvedených zásad je podstatné žáky seznámit s cílem hry a vybrat vhodný typ hry pro dané učivo.

Houška (1991) ve své práci popisuje mimo jiné tyto základní požadavky na hru:

1. Hra nesmí být bezúčelná – musí mít jasný cíl.
2. Hra, jejímž cílem je cvičit a rozvíjet u dětí určité dovednosti a vědomosti, musí navazovat na to, co je dětem již známé.

3. Hra slouží jednak k opakování a upevňování učiva, zároveň pomáhá vytvářet vztahy mezi novým a již osvojeným a je zprostředkovatelem nových vědomostí a dovedností.
4. Hra vyžaduje dobrou organizaci, jasná pravidla a jejich dodržování.
5. Hra vyžaduje vyhodnocení, zda splnila stanovený cíl.
6. Hra by měla rozvíjet aktivitu, zájmy, fantazii a tvůrčí schopnosti.
7. Hra musí být pro děti přitažlivá – je vhodné ji spojit s pohybem, příběhem. Děti musí mít samy o hru zájem, protože hra hraná proti jejich vůli je pouhou ztrátou času.

(Houška, 1991, s. 110)

2.5 Klady a zápory využívání her ve vyučování

Přestože se zdá být přínos her do vyučování jednoznačně pozitivní, realizace výuky prostřednictvím deskových her může být velmi náročná a může s sebou nést i jisté nevýhody.

2.5.1 Výhody

V předchozích kapitolách již byly zmíněny mnohé výhody, přesto je ještě shrneme. K nejdůležitějším výhodám využívání her patří podpora samostatného myšlení, rozvoj představivosti, logiky, kombinačních schopností a strategie.

Dalším pozitivem hraní her je jednoznačně rozvoj komunikačních dovedností. Hry jsou téměř vždy realizovány ve skupinách, což s sebou přináší aspekty, se kterými se musí vypořádat každý jednotlivec. Hráči společně diskutují, sdělují si své názory, argumentují, měli by být schopni si své názory obhájit, a to nejen v rámci skupiny, ale i před celou třídou. V rámci získávání a upevňování klíčových dovedností je jednoznačnou výhodou rozvoj sociálních kompetencí, mezi které patří práce s emocemi, vnímavost a citlivost k ostatním lidem, tolerance, kooperace. Herní situace přináší výzvy, překážky i soupeře.

To všechno nutí jednotlivé hráče, aby konsolidovali své síly, vyzkoušeli své schopnosti, prokázali vytrvalost a zapojili intelekt a fantazii. Společné tvoření, prožívání a sdílení postupně vede ke zlepšování vztahů v kolektivu, a také napomáhá při řešení konfliktů a výchovných problémů.

Podle Maňáka a Švece má skupinová výuka několik rysů, mezi něž lze zařadit rozdělení práce při řešení problému, kooperaci žáků při řešení složitější úlohy nebo problému, sdílení názorů a prožitků, vzájemnou pomoc hráčů a také odpovědnost jednotlivců za výsledky společné práce. (Srov. Maňák, Švec, 2003, s. 138)

V neposlední řadě je výhodou i to, že hra přináší zábavu, a je tedy výbornou aktivizující metodou, která žákům zajímavým a pro ně zábavným způsobem zprostředkovává konkrétní látku.

Petty k tomu dodává, že „*hry mohou zapojovat žáky velmi intenzivně do výuky a přimět je k takovému soustředění, jakého nelze dosáhnout pomocí žádné jiné metody. Díky zvýšenému zájmu a motivaci, jež jsou vyvolány kratší hrou, mohou nadto žáci získat k předmětu (a k učiteli) kladný vztah, který přetrvá týdny*“. (Petty, 1996, s. 186)

2.5.2 Nevýhody

Z různých zdrojů, které se věnují problematice využívání deskových her ve výuce⁴, a také z osobních rozhovorů s učiteli 1. stupně vyplývá, že mezi nejčastěji zmiňované nevýhody využívání her v rámci učebního procesu patří časová náročnost. Učitelé si obecně stěžují na nedostatek času potřebného k probrání látky v rámci školního roku,

⁴ Drnovská, H. *Moderní deskové hry - výzkum PEDAGOGOVÉ* (výsledky průzkumu), 2013. Dostupné online na <https://deskove-hry-vyzkum-ucitele.vyplnto.cz>

Tomášková, Ž. *Moderní deskové a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace*. DP, Brno, 2009, dostupné z: https://is.muni.cz/th/84899/pedf_m/Tomaskova_Zaneta.txt

http://wiki.rvp.cz/index.php?title=Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/H/Hra

<http://diskuze.rvp.cz/viewtopic.php?t=15781&f=325>

a proto argumentují, že si nemohou dovolit ztrácet další čas „hraním“. Stejně jako u ostatních metod je i přípravě her potřeba věnovat určitý čas, než se děti se hrou a s pravidly seznámí.

Dalším negativem je větší hluk ve třídě. V rámci hry děti zapomínají na fakt, že jde jen o hru, a často se do ní vžijí natolik, že nedokáží plně kontrolovat své emoce, což s sebou přináší i zvýšení hlukové hladiny. Pro některé děti může být náročné soustředit se v takovém prostředí.

Velkou nevýhodou je, obzvláště u deskových her, jejich vysoká pořizovací cena. Většina her je limitována počtem hráčů, a proto je třeba do třídy pořídit několik sad her, na což školy často nemají dostatek finančních prostředků.

Zařazení stolních her do vyučování může být hlavně zpočátku obtížné a jejich přínos se nemusí vždy hned projevit. Petty uvádí, že k tomu, abychom zjistili, zda se věc osvědčila, je potřeba ji zkusit třikrát. Povzbuzuje učitele, aby byli smělí a nebáli se riskovat, protože pouze praxe odhalí, jaké metody fungují. Stejně jako procvičujeme vlastní obsah učiva, je třeba procvičovat i nové metody. Případné neúspěchy jsou normální a nepřihodí se pouze tomu, kdo málo experimentuje. (Srov. Petty, 1996, s. 113)

3 Vyučovací metody

3.1 Charakteristika a rozdělení

Většina prací zabývajících se didaktikou se shodne na tom, že vyučovací metoda je způsob uspořádání činností učitele a žáka, který vede k požadovanému vzdělávacímu a výchovnému cíli a zároveň rozvíjí osobnost žáka.

Podle Maňáka a Švece „*výuková metoda představuje výukovými cíli propojený soubor vyučovacích aktivit učitele a učebních činností žáků*“. (Maňák, Švec, 2003, s. 16)

Vyučovací metody se v průběhu let mění nejen vlivem společenským, ale i charakterem školy. V minulosti šlo o metody, které dnes označujeme jako klasické. Ve výuce převládalo opakování a napodobování činností, které dělali dospělí, memorování. Nejběžnější bylo frontální vyučování a model: aktivní učitel, pasivní žák. V souvislosti se změnami ve společnosti dochází i k velkým změnám ve vyučovacích metodách. Stále více prostoru dostávají tzv. aktivizační metody a komplexní metody, velmi efektivní je i prožitkové učení, které Suchánková charakterizuje jako učení, „*v němž s prožitky počítáme a v roli rodiče nebo učitele se je záměrně snažíme navodit. Tím podporujeme emocionální, sociální a intelektovou složku osobnosti dítěte*“. (Suchánková, 2014, s. 91)

K formám prožitkového učení patří i zážitková pedagogika. Hanuš a Chytilová uvádějí, že na rozdíl od zahraničních konceptů zdůrazňuje česká zážitková pedagogika především slova „*prožitek, zážitek, zkušenost. Ty jsou vyvolávány v cíleně plánovaných a uváděných situacích, kde se nejčastěji jako prostředek používají různé podoby fenoménu hry*“. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 12)

Rozdělení vyučovacích metod najdeme téměř v každé práci týkající se metodiky či didaktiky vyučování. Jeden z nejucelenějších přehledů uvádějí Maňák a Švec, kteří dělí vyučovací metody na klasické, aktivizující a komplexní. Každá skupina je dále podrobně členěna. (Maňák, Švec, 2003, s. 69)

V rámci jejich členění lze hry zařadit do kategorie aktivizujících i komplexních metod.

Pro pedagogické účely považují Nelešovská a Spáčilová za nejvhodnější členění her z hlediska organizačního:

1. hry tvořivé: a) úlohové či námětové,
 b) dramatizační,
 c) konstruktivní,
2. hry s pravidly: a) hry pohybové,
 b) hry didaktické.

Rozdělení her podle jejich cíle a účinku na účastníky uvádí Metodický list 2/2010. Mezi **hry úvodní** zařazují hry motivační, aktivizační, uvolňovací a seznamovací. **Hry odpočinkové** probíhají během aktivity (výuky), patří k nim koncentrační a opakovací hry. Vlastní výukovou metodu nahrazují **hry edukativní**. Výuka probíhá formou her, které jsou často komplexní, s vysokým vzdělávacím potenciálem (např. hry simulační). **Hry závěrečné** ukončují, shrnují nebo hodnotí činnost, tématický celek nebo vyučovací hodinu. (Ametyst o.s., Labyrint, Metodický list 2/2010)

3.2 Aktivizační metody

Aktivizující nebo aktivizační metody ve výuce jsou takové, „*jejichž cílem je přeměnit studenta z pasivního posluchače v partnera vyučujícího, který se aktivním způsobem bude zapojovat do výuky*“. (Kotrba, Lacina, 2011, s. 50)

Hlavním cílem aktivizačních metod je změnit zaběhnutý způsob vyučování a oživit jej. To vyplývá i z principů Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělání, který mimo jiné „*podporuje komplexní přístup k realizaci vzdělávacího obsahu, včetně možnosti jeho vhodného propojování, a předpokládá volbu různých vzdělávacích postupů, odlišných metod, forem výuky a využití všech podpůrných opatření ve shodě s individuálními potřebami žáků*“. (MŠMT, 2015) Škola, prostřednictvím svých učitelů, by měla vést žáky k tomu, aby se uměli učit, byli tvořiví, dokázali otevřeně komunikovat, byli schopni spolupracovat, respektovali jednak práva svá, ale i práva ostatních, jednali jako svobodné a zodpovědné osobnosti, byli zodpovědní za své fyzické, duševní a sociální zdraví, byli tolerantní a ohleduplní k ostatním lidem, kulturám a duchovním hodnotám

a dokázali poznávat a rozvíjet vlastní schopnosti a dovednosti. (Cíle základního vzdělávání, MŠMT, 2015) Tento přístup – Aktivní učení – prosazoval ve své době již J. A. Komenský. Připomeňme jeho Školu hrou, jež znamenala přenesení vyučovacího procesu na jeviště, nebo některé z jeho výroků. „*Nic není pochopeno rozumem, co nebylo dříve vnímáno smyslem.*“ (Komenský, 2004, s. 61) „*Všemu se vyučuje a učí příklady, ukázkami a cvičeními.*“ (Komenský, 2004, s. 65) „*Dlouhá a spleť je cesta pomocí pravidel, krátká a úspěšná pomocí příkladů.*“ (Komenský, 2004, s. 63) „*Začátek poznání se musí dít vždy od smyslů.*“ (Komenský, 2004, s. 84). Jak vidíme, už v Komenského díle můžeme nalézt požadavky na větší zapojení žáků do vyučovacího procesu a jejich aktivní činnost.

„Aktivizující metody přispívají svým podílem k překonání petrifikovaných stereotypů ve výuce a podporují tvořivé hledání učitelů. Inovačních, aktivizujících postupů využívají zejména alternativní školy.“ (Maňák, Švec, 2003, s. 105)

Za předpokladu, že je hra dobře metodicky připravena, je jednou z osvědčených aktivizačních metod.

3.3 Didaktické hry

Hru, která je mostem mezi hrou a učením a má edukativní charakter, nazýváme hrou didaktickou. Správná didaktická hra by měla mít jasný a konkrétní výchovně-vzdělávací cíl, srozumitelná pravidla a smysluplný obsah.

Pedagogický slovník definuje didaktickou hru takto: „*Didaktická hra znamená analogii spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, tělocvičně, na hřišti, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podporuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností,*

zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života.“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2001, s. 43)

Aby hra splnila svůj účel, je nutná důkladná příprava nejen vlastní hry, ale také příprava metodická. Před každou hrou je velmi důležitá nejen příprava vlastní hry, ale také příprava metodická, která by podle Maňáka a Švece měla respektovat následující specifická hlediska:

1. Vytyčení cílů hry.
2. Diagnózu připravenosti žáků.
3. Ujasnění pravidel hry.
4. Vymezení úlohy vedoucího hry.
5. Stanovení způsobu hodnocení.
6. Zajištění vhodného místa.
7. Přípravu pomůcek a materiálu, rekvizit.
8. Určení časového limitu hry.
9. Promyšlení případných variant.

(Maňák, Švec, 2003, s. 129)

Stejně jako ostatní hry lze i hry didaktické dělit podle nejrůznějších aspektů. Podle délky trvání rozlišujeme hry **krátkodobé a dlouhodobé**, podle místa konání **hry hrané venku a uvnitř místnosti**, podle zaměření hry **vědomostní, pohybové, paměťové, zaměřené na rozvoj sociálních dovedností**, podle míry spolupráce hráčů hry **interakční a neinterakční**.

Závěrem každé didaktické hry by mělo být její zhodnocení a reflexe. Pišlová navrhuje několik otázek, které vypovídají o kvalitě práce:

1. „*Splnila hra účel?*“
2. „*Hrály děti rády a s nadšením?*“
3. „*Není třeba pravidla hry nějak upravit?*“
4. „*Hrály děti poctivě?*“

(Pišlová, 1996, s.10)

Tyto a další otázky pomohou vyučujícímu odhalit slabá místa hry a odstranit nedostatky. Je velmi užitečné si veškeré poznatky zapisovat, podrobné poznámky pomáhají k reflexi a zlepšování pravidel, a tím i k hladšímu průběhu vlastní hry.

V jednoduchosti je síla, což potvrzuje i obecné tvrzení citované Houškou: „*Čím jednodušší pravidla hry, případně čím jednodušší didaktické prostředky (herní plány apod.), tím větší naději má daná hra na úspěch.*“ (Houška, 1993, s. 66)

4 Deskové hry

4.1 Charakteristika deskových her

V minulosti byla desková hra charakterizována jako hra, k níž je třeba mít zvláštní plán (klasickými příklady jsou například šachy, Člověče, nezlob se, dáma), dnes jsou deskové hry (DH) synonymem her stolních nebo také moderních deskových her (zkráceně také DH). Webový portál deskovehry.info je chápe jako „*společenské hry hrané obvykle na stole. Deskové se nazývají proto, že k jejich hraní potřebujeme hrací desku, na které je určitý plán hry. Nejčastěji využívaný je tzv. čtvercový model nebo také drátěný model či šachovnice, což jsou jiné názvy pro ten samý typ desky. Na desku se kladou nejčastěji kameny nebo figury, které se mohou následně odstraňovat či posouvat. Pravidla jednotlivých her stanoví, na jaké desce se hra hraje, kolik hráčů je pro hru třeba, jakými kameny se bude hrát a jak je možné s kameny manipulovat. Většina deskových her patří mezi deskové hry strategické. Jejich cílem je umisťovat kameny tak, aby byl dosažen určitý tvar, nejčastěji řada kamenů, dále pak obstoupit či blokovat protihráčův kámen anebo zabrat na desce větší území než protihráč*“. (dostupné z: deskovehry.info, 2009)

V současné době jsou k dostání nejrůznější druhy deskových her. V nabídce najdeme hry pro zábavu, ale také hry vzdělávací a naučné s cílem nenásilně naučit hráče všeobecným znalostem nebo znalostem z určitého oboru, popř. z více oborů (příkladem může být hra Česko).

Mezi hrami vzdělávacími mají své místo i hry jazykové, jejichž cílem je snadnější naučení jazyka. Nemusí se vždy jednat jen o hry zaměřené na výuku cizích jazyků, (používání takových her je běžnější), ale i pro výuku češtiny. Obecně jsou jazykové hry zaměřené na slovní zásobu (její opakování a rozvoj), určité gramatické jevy (strukturu vět, pravopis, skladbu sdělení), nebo třeba rozvoj komunikačních dovedností. Vzhledem k tomu, že hra patří mezi aktivní činnosti žáka, je mnohem vyšší pravděpodobnost, že si dané téma nebo látku osvojí lépe a rychleji.

4.2 Rozdělení deskových her

Většina publikací a jiných zdrojů (výrobci a prodejci her, webové portály) zabývajících se deskovými hrami používá následujícího rozdělení:

1. **Deskové hry** – strategické, závodivé, ostatní.
2. **Karetní hry** – klasické, moderní strategické.
3. **Kostkové hry** – dominové, s hracími kostkami.
4. **Hlavalamy** – sudoku, tangramy, skládačky.
5. **Sportovní hry** – stolní hokej, stolní fotbal.

Další způsob dělení her je daný oblastí, kterou chceme cvičit nebo rozvíjet:

1. hry na rozvoj paměti (Jazykové pexeso),
2. hry na rozvoj komunikačních dovedností (Activity, Příběhy z kostek, Černé historky),
3. hry na rozvoj postřehu a pozornosti (Jazykové pexeso, pexetrio),
4. hry na rozvoj čtení a psaní (Amos, Scrabble, Kris Kros, Tik Tak Bum!),
5. hry na rozvoj jemné motoriky (Upwords, Domino),
6. hry na rozvoj prostorové představivosti,
7. hry na zvládnutí emocí.

Jeden z našich největších odborníků v oblasti her Miloš Zapletal řadí moderní deskové hry (DH) do skupiny her rozvíjejících **intelektové dovednosti**. Tuto skupinu dále člení podle prvku hráčovy schopnosti a náhody.

1. O vítězství rozhodují jen hráčovy schopnosti – hry cvičící pozornost a postřeh, paměť, smysly, důvtip, hry ověřující a rozlišující vědomosti a hry, při kterých řeší hráči problémy (bez pomůcek, s pomůckami, s deskou a hracími kameny).
2. O vítězství rozhodují hráčovy schopnosti a náhoda – hry s kartami, kostkami, dominem.

4.3 Využití deskových her ve výuce

Deskové hry v sobě skrývají velký potenciál, který teprve čeká na objevení. Do výuky jsou zařazovány stále častěji, neboť si mnozí učitelé uvědomují, jak účinným pomocníkem mohou být. Ministerstvo školství tento trend podporuje, nicméně oficiálně žádné hry nedoporučuje. Jak MŠMT uvedlo: „*Využití her ve výuce může být výhodou při hodinách skupinových prací, učí řešení problémových úkolů zábavnou formou, rozšiřují slovní zásobu a rozvíjí schopnost srozumitelně vyjádřit svůj názor.*“ (ČTK, 2016, dostupné z: <https://www.novinky.cz/veda-skoly/415867-skoly-vyuzivaji-ve-vyuce-deskove-hry-stale-casteji.html>)

Pozitiv, které mají deskové hry, je mnoho a výrazně převažují nad negativy. Jednou z nejdůležitějších výhod je podle Kozáka získávání sociálních a komunikačních dovedností. Za další zajímavý přínos považuje fakt, že před vlastní hrou se žáci musí naučit pravidla, která jsou různě složitá a vyžadují soustředění. Tento proces je podle něj klasickým příkladem moderního pojetí rozvíjení kompetencí k učení. Ovšem za nejpřínosnější označuje způsob, jímž deskové hry představují zjednodušený model reálného světa. (Kozák, 2014, dostupné z: <http://www.modernivyucovani.cz/deskove-hry-kazde-moderni-tridy/>)

Kromě zmíněných kompetencí k učení rozvíjí deskové hry i všechny ostatní klíčové kompetence. Podle Vodičky a Vodičkové (2007) „*mohou být výbornou pomůckou při uplatnění vnitřní diferenciaci a individualizaci*“. Ve své práci dále uvádějí, že se deskové hry mohou stát „*nosnou bází*“, kterou učitelé obohatí o výukový obsah. Vzhledem k tomu, že hra je sama o sobě velmi motivující, mohou si žáci hrát a přitom paralelně zpracovávat vzdělávací obsah.

Deskové hry umožňují rozvoj tzv. *soft skills* (měkkých dovedností), což je soubor dovedností, mezi které patří komunikace, spolupráce s druhými, emoční inteligence, kreativita, sebmotivace, řešení konfliktů i kritické uvažování. Jak podotýká Kozák „*čistě ve sféře komunikačních soft-skills neexistuje žádná podobná záležitost na počítači, která by tomu mohla konkurovat*“. (Kozák, 2016, cit. dle Majerová, 2016, s. 38–39)

Soft skills se částečně překrývají s klíčovými kompetencemi, které jsou souhrnem vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot podstatných pro osobní rozvoj a plnohodnotný život v dnešním světě.

Deskové hry jsou velmi dobrou pomůckou, jak většinu klíčových kompetencí rozvíjet. Jak již bylo uvedeno, při hraní her se u žáků rozvíjí v závislosti na typu hry především komunikativní a sociální kompetence – zařazení her do výuky automaticky znamená spolupráci ve skupinách, schopnost jasně a srozumitelně vyjádřit svůj názor, rozvíjí empatii, klade vysoké nároky na slovní zásobu. Situace, kdy je třeba rychle vyřešit problém, najít vhodné řešení (často v časovém stresu), posilují a rozvíjejí kompetence k řešení problémů. Nutnost dodržování pravidel, respektování ostatních a uvědomění si svých práv, ale i povinností dobře koresponduje s rozvojem kompetencí občanských.

4.4 Využití deskových her ve výuce ČJ

Deskové hry jsou výbornou pomůckou do hodin českého jazyka, což potvrzují práce na toto téma i učitelé z praxe. Hry lze zařadit téměř do každé hodiny – vždy záleží na daném tématu a na metodách, které vyučující k práci využívá. V rámci vyučovací jednotky lze DH zařadit jako aktivizující prvek na začátku, během výkladu, nejčastěji jsou však zařazovány k opakování a k procvičování probraného učiva. Pišlová učitele povzbuzuje: „*Hru můžeme využít v každé fázi vyučovací hodiny,*“ (Pišlová, 1993, s. 10) a dodává, že „*zatímco při procvičování hrají vždy všichni žáci, při prověřování znalostí hraje většinou jen žák jeden*“. (Pišlová, 1993, s. 11)

Toho principu můžeme využít pro hodnocení žáků. V rámci prověřování znalostí touto pro žáky zábavnou a nenásilnou cestou může učitel zhodnotit, nakolik žáci látku ovládají.

Velmi vhodné jsou deskové hry také jako prostředek relaxace. Jsou jedním z prostředků, jak se zbavit únavy, zklidnit se a načerpat nové síly pro další práci.

V rámci výuky českého jazyka lze využít celé řady deskových her, které jsou přímo určené jako pomůcka pro nácvik, opakování nebo prohlubování učiva. Široký výběr jazykových stolních her nabízí například společnost Granna.

Jazykové deskové hry lze rozdělit několika způsoby. Kupříkladu Pišlová dělí didaktické jazykové hry na:

1. Hry na cvičení čtení a psaní písmen.
2. Hry na cvičení výslovnosti.
3. Hry na cvičení pravopisu.
4. Hry na poznávání stavby jazyka.
5. Hry na rozvíjení slovní zásoby.
6. Hry rozvíjející stylistické dovednosti.
7. Jazykové hlavolamy a hádanky.

(Pišlová, 1993, s. 10)

Rozdělením didaktických her pro výuku evropských jazyků se ve své diplomové práci zabývala i Petra Fiřtíková, která navrhuje následující členění:

1. Didaktické jazykové hry zaměřené na grafickou stránku jazyka a výslovnost.
2. Didaktické jazykové hry na rozvíjení slovní zásoby.
3. Didaktické jazykové hry na poznávání stavby jazyka.
4. Didaktické jazykové hry gramatické.
5. Didaktické jazykové hry konverzační a kompoziční.
6. Didaktické jazykové hlavolamy, hádanky, křížovky a kvízy.
7. Stolní hry a karty.

(Fiřtíková, 2009, s. 43–53, dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/70741/>)

Pokud použijeme návrh rozdělení didaktických jazykových her dle Fiřtíkové, **hry zaměřené na grafickou stránku jazyka a správnou výslovnost** budeme zařazovat nejvíce v 1. a 2. třídě, kdy se žáci učí číst a psát. Pomocí vhodně vybraných her si mohou

správně fixovat grafickou podobu jednotlivých písmen, ale i slabik a celých slov. Do této kategorie patří většina her firmy Alexander – například Mluvím správně, Povím ti, mami, Přečtu ti, mami, Slabiky v dominu, Zábavné hlásky, Zábavné slabiky, Slova, Vyslov slova. Některé z těchto her jsou zároveň doporučené jako hry logopedické. Kromě nácviku čtení a psaní můžeme tento druh her využít i k seznámení dětí s abecedou.

Her na **rozvoj slovní zásoby** je v rámci deskových her použitelných pro výuku ČJ asi největší množství. Využíváním DH nejen procvičujeme, ale především rozšiřujeme slovní zásobu žáků. Velmi často jsou tyto hry využívány ve výuce cizích jazyků, např. k procvičení tematických okruhů slovíček. V rámci výuky mateřského jazyka je vhodné je využívat u dětí, které již píší a plynule čtou. Mezi nejoblíbenější hry, rozšiřující slovní zásobu, bezpochyby patří Scrabble a hry s podobným herním principem (Upwords, KrisKros, Slova, Slovpád), ale zařadit sem můžeme i kostkové hry (Amos, Mistr slova) a karetní hry (Kvarteto), deskové hry Times'Up!, Pátý přes devátý a Activity. Tyto hry mají velmi jednoduchá pravidla, a pokud je necháme dětem k dispozici ve třídě, budou je samy využívat i v době přestávek.

Hry určené pro poznání stavby jazyka se věnují oblasti skládání slov (práce s hláskami a slabikami), slovtvorným a morfematickým rozborem slova, určováním slovních druhů apod. Skládání slov úzce souvisí s nácvikem čtení a psaní – tyto hry jsou vhodné pro nižší ročníky ZŠ. Na českém trhu není DH, která by monitorovala oblast slovních rozborů nebo určování slovních druhů, nicméně kreativní učitel dokáže vhodnou DH hru vyrobit či modifikovat a použít i k nácviku těchto dovedností.

Gramatické jazykové hry jsou velmi úzkou kategorií a nabízejí velmi široké pole působnosti pro učitelovu vlastní kreativitu. Různé DH můžeme upravit pro potřeby výuky gramatiky, ale jediná originální jazyková hra procvičující pravopis i/y je asi jen Ypsilonie – cesta do vyjmenované země.

Konverzační a kompoziční hry jsou vhodné spíše pro žáky ve 4.–5. třídě 1. stupně ZŠ, jejich cílem je rozvoj komunikačních schopností – schopnost rychle a správně se vyjadřovat.

Jazykové hlavolamy, hádanky a křížovky patří do skupiny her rozvíjejících slovní zásobu. Často jsou určeny jen pro jednoho hráče a můžeme je využít ve chvíli, kdy

už má žák hotovou zadanou práci a chceme jej smysluplně zaměstnat nebo nechat aktivně odpočinout.

5 Nabídka deskových her použitelných pro výuku ČJ na 1. stupni na trhu

Ve své práci jsem stolní hry rozdělila podle dvou hledisek. První členění je podle složek vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura, druhé podle typu a formy hry.

5.1 Rozdělení v rámci oboru Český jazyk a literatura

Hry můžeme rozčlenit podle jejich zaměření do třech skupin. Hry rozvíjející oblast jazykové výchovy, oblast komunikační a slohové výchovy a oblast literární výchovy. Rozdělení her do těchto skupin je spíše rámcové. Cíle hry jsou sice zaměřené na jednu oblast, ale velmi často přesahují i do dalších oblastí. Podobné je to i s rozvojem znalostí, schopností a dovedností. U každé hry dokážeme definovat, jaké konkrétní schopnosti, dovednosti a znalosti hra rozvíjí. Při důkladnějším rozboru však dojdeme k závěru, že u většiny her jde o rozvoj komplexní.

5.1.1 Oblast jazykové výchovy

Hry rozvíjející tuto oblast by měly být zaměřeny na grafickou a zvukovou podobu slova, tvoření a porovnávání slov, pravopis, rozvoj slovní zásoby, skladbu vět tak, aby si žáci dobře osvojili užívání spisovného jazyka a dokázali se správně vyjadřovat.

Do této skupiny patří:

1. **Hry na rozvoj paměti a pozornosti** (Pexeso, Pexetrio, Povídačky, Dixit, Poslední slovo, V kostce!, Time's up!).
2. **Hry se slovy** (Tik Tak Bum!, Kris Kros, Scrabble, Upwords, Duplex, Slova, Malá velká myška).
3. **Hry k rozlišování hlásek, písmen, slabik** (Amos, Kostky, Mistr slova, Písmenkobraní, Slabiky v dominu, Domino, Souhlásky a samohlásky, Zábavné hlásky, Zábavné slabiky).

4. **Hry k upevňování pravopisu** (Ypsilonie, Domino, Kvarteto, Pexeso, Pexetrio, Základka aneb škola hrou).
5. **Hry rozvíjející slovní zásobu** (Scrabble, Slovolam, Slovopád, Slovní jízda, Slova, Kufr, Slovní expres, Tik Tak Bum!).

5.1.2 Oblast komunikační a slohové výchovy

Jak napovídá název, cílem her v této oblasti je zlepšení a osvojení komunikačních dovedností (pečlivá výslovnost, respektování pravidel v rozhovoru, využívání vhodných prostředků řeči), nácvik plynulého čtení, porozumění textu, schopnosti seřadit děj podle časové posloupnosti, vyprávění jednoduchého příběhu.

Do této skupiny patří:

1. **Hry rozvíjející čtení.**
2. **Hry na rozvoj mluveného projevu** (Story Cubes, Povídačky, Bylo nebylo, Dixit, Pátý přes devátý).
3. **Hry rozvíjející mimojazykové prostředky řeči** (Activity, Kufr, Time's up!).
4. **Hry logopedické** (Do třetice všeho dobrého, Rozhýbej svůj jazýček, Hádky dráčka Fráčka, Zábavné hlásky, Vyslov slova, Mluví správně).

5.1.3 Oblast literární výchovy

Cílem her zaměřujících se na literární výchovu by měl být rozvoj schopností a dovedností rozlišit literární útvar, tvořivá práce s textem, vyjádření vlastních pocitů z textu a schopnost text volně reprodukovat.

Deskové hry na českém trhu tuto oblast nezahrnují. To však neznamená, že nelze stolní hry k literární výchově používat. Schopný a kreativní pedagog dokáže vymyslet a připravit hry, které vedou k naplnění výstupů literární výchovy, a to především na 2. stupni ZŠ.

5.2 Rozdělení podle typu a formy hry

Pro účely této diplomové práce bylo zjednodušeno rozdělení her podle jejich typu a formy pouze do tří kategorií. Podrobnější dělení není nutné.

1. kostkové
2. karetní
3. deskové

5.3 Jazykové deskové hry dostupné na českém trhu a jejich hodnocení

Pro hodnocení jazykových stolních her dostupných v tuzemsku byla stanovena následující hodnoticí kritéria, podle kterých byly jednotlivým hrám přidělovány body.

1. Počet hráčů
2. Časová náročnost = hrací doba
3. Pořizovací cena
4. Využitelnost v hodinách ČJ
5. Možnost modifikace
6. Organizační náročnost
7. Přidaná hodnota

5.3.1 Počet hráčů

Počet hráčů je ve školním prostředí velmi důležitým kritériem, které úzce souvisí s cenou hry. Čím více hráčů, tím nižší počet kusů hry. U některých her lze využít možnosti nahradit jednotlivé hráče malými skupinkami.

- 1–3 hráči 1 bod*
4–6 hráčů 2 body
7–10 hráčů 3 body
Nad 10 hráčů 4 body

5.3.2 Časová náročnost vlastní hry = hrací doba

Vzhledem k časové dotaci předmětu a také faktu, že mnoho dětí neudrží pozornost delší dobu, je nutné brát na časovou náročnost velký zřetel. Krátkodobé hry lze zařazovat častěji především k procvičení a k zopakování učiva, hry trvající delší dobu jsou většinou náročné i po organizační stránce a je možné je využít jen jednou za čas. Při hodnocení vycházím z doporučení výrobce uvedeného na krabici hry.

Vysoká (30 a více minut) – 1 bod

Střední (10–30 minut) – 2 body

Nízká (do 10 minut) – 3 body

5.3.3 Pořizovací cena

Přestože se ceny her mohou výrazně lišit, a to i v řádech stokorun (v závislosti na vydavateli a prodejci, slevových akcích apod.), považuji pořizovací cenu za důležité orientační a hodnotící kritérium při posuzování hry. U jednotlivých her jsou uvedeny nejnižší ceny, za které bylo možné hry pořídit na internetu v době zpracovávání této diplomové práce. Toto kritérium je pro většinu učitelů, potažmo škol, často stěžejní. Je nutné brát v úvahu fakt, že většina her není určena pro větší počet hráčů (např. 15 a více), a proto je potřeba do jedné třídy pořídit více kusů každé hry, což je finančně náročné a pro mnoho škol často limitující.

Cena bude hodnocena jako

Vysoká – nad 400 Kč 1 bod

Střední – 150–400 Kč 2 body

Nízká – do 150 Kč 3 body

5.3.4 Využitelnost v hodinách ČJ

Využitelnost v hodinách ČJ je poměrně komplikované kritérium, které částečně překrývá kritéria časové a organizační náročnosti a počtu hráčů. Snahou je pokud možno

co nejobjektivněji zhodnotit vhodnost hry pro použití v hodinách českého jazyka dle jazykového obsahu a rozsahu obsaženého učiva.

Nízká – 1 bod

Střední – 2 body

Vysoká – 3 body

5.3.5 Možnost modifikace

Toto hledisko je pro učitele obzvláště důležité. Čím větší možnost modifikace, tím je hra pro výuku přínosnější. Pravidla některých her modifikace uvádějí, ale vždy záleží na učiteli, jeho kreativitě a schopnosti vytěžit z dané hry co nejvíce. Z vlastní zkušenosti mám ověřeno, že čím jednodušší pravidla, tím je větší možnost modifikace a přizpůsobení hry jednak věkové kategorii žáků, jejich počtu a také momentální situaci ve třídě.

Nízká – 1 bod

Střední – 2 body

Vysoká – 3 body

5.3.6 Organizační náročnost

Organizační náročnost je jedním z nejpodstatnějších kritérií pro používání stolních her ve výuce. Příliš velká organizační náročnost znesnadňuje používání hry ve vyučování z mnoha důvodů. Složitější deskové hry mají komplikovanější pravidla, jejichž vysvětlování nebo názorné ukázky zabírají mnoho času, což může být pro některé hráče demotivující. Organizace hry zahrnuje přípravu herního plánu, vysvětlení pravidel, rozdělení se do skupin, určení pořadí hráčů, průběh hry i hodnocení výsledků.

Vysoká (komplikovaná pravidla, čas na přípravu více než 15 minut) – 1 bod

Střední (pochopitelná pravidla, čas na přípravu 5–10 minut) – 3 body

Nízká (jednoduchá a srozumitelná pravidla, čas na přípravu do 5 minut) – 5 bodů

5.3.7 Přidaná hodnota

Kromě primárního účelu hra rozvíjí ještě další dovednosti. **3 body** navíc získává hra např. za nácvik jemné motoriky či pokud je zároveň logopedickou pomůckou apod.

Vzorová tabulka

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	
Hrací doba	
Požizovací cena	
Využitelnost v hodinách ČJ	
Možnost modifikace	
Organizační náročnost	
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	

Tento přehled zahrnuje širokou nabídku deskových her vhodných pro výuku češtiny na 1. stupni ZŠ, které jsou dostupné na českém trhu. Je sestaven dle typu her, obsahuje hry **kostkové, karetní a deskové**. U každé hry jsou uvedeny základní informace (počet hráčů, jejich věk, délka hry, vydavatel a cena), dále stručný popis hry a náměty na přizpůsobení hry pro využití ve třídě. U každé hry je také v tabulce uvedeno bodové hodnocení dle kritérií, která byla stanovena pro účely této diplomové práce (viz výše).

5.4 Abecední seznam her s uvedením typu hry

D – deskové, K – kostkové, Ka – karetní, (L – logopedická)

Activity – D	Povídáčky – Ka
Amos – K	Rozhýbej svůj jazýček – D, (L)
Bylo nebylo – Ka	Scrabble – D
Do třetice všeho dobrého – D, (L)	Slabiky v dominu – K
Dixit – Ka	Slova – Ka
Domino – Ka	Slovní Expres – Ka
Duplex – Ka	Slovní jízda – D
Hádky dráčka Fráčka – Ka, (L)	Slovolam – D
Kris Kros – D	Slovopád – D
Kostky s písmeny – K	Souhlásky a samohlásky – D
Kvarteto – Ka	Story Cubes – K
Kufr – D	Tik Tak Bum! (TTB!Junior) – Ka
Malá velká myška – Ka	Time's Up! (Time's Up! Junior) – Ka
Mistr slova – K	Upwords – D
Mluvím správně – D, (L)	V kostce! – Ka
Pátý přes devátý – Ka	Vyslov slova – D, (L)
Pexeso – Ka	Ypsilonie – D
Pexetrio – Ka	Zábavné hlásky – D, (L)
Písmenkobraní – K	Zábavné slabiky – D
Poslední slovo – Ka	Základka aneb škola hrou – D

5.4.1 Kostkové hry

V této kategorii her jsou zařazeny takové hry, k jejichž hraní je potřeba pouze jeden typ pomůcek, a to větší počet kostek s obrázky, písmeny, slabikami atd. Jsou to tyto hry: Amos, Kostky s písmeny, Mistr slova, Písmenkobraní, Slabiky v dominu, Story Cubes.

AMOS Čeština v kostce

Počet hráčů: libovolný

Věk hráčů: 6+

Hrací doba: 15–30 minut

Vydavatel: Pygmalion

Hra je zaměřena na: procvičení a rozšíření slovní zásoby, pravopis, nácvik čtení a psaní.

Stručná charakteristika: Jazyková kostková hra. Cílem hráče je hodit 12 kostkami a z takto získaných písmen složit co nejvíce slov. Slova mohou stát samostatně, nebo je možné je poskládat vodorovně a svisle, přičemž lze písmena využít vícekrát. Všechna slova v obou směrech ale musí dávat smysl. Každé písmeno má svou bodovou hodnotu. Vítězem se stává ten, kdo nasbírá nejvíce bodů. Hráči se v házení střídají.

Poznámka: Variabilní; hrají malé skupinky (2–3 hráči) – zapojíme více dětí, upravíme pravidla – skládáme určené slovní druhy. Lze si vyrobit v rámci třídy.

Cena: od 221 Kč



Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	4
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	22

KOSTKY S PÍSMENKY

Počet hráčů: 1–12

Věk hráčů: 4+

Hrací doba: 15 minut

Vydavatel: F&F



Hra je zaměřena na: komunikaci, práci s fantazií, jazykové schopnosti, rozlišování písmen, trénink čtení, psaní.

Stručná charakteristika: Didaktická pomůcka určená především pro 1. třídu. Papírové kostky o velikosti 10 cm obsahují malou tiskací abecedu. Lze je využít ke skládání slov, tvoření protikladů, tvoření slov nadřazených, podřazených a souřadných.

Poznámka: Velký nepoměr mezi cenou, kvalitou a využitelností. S dětmi je možné kostky vyrobit v různých variantách, viz šablona na výrobu hrací kostky na konci kapitoly.

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	4
Hrací doba	2
Požizovací cena	1
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	21

MISTR SLOVA

Počet hráčů: 2–10

Věk hráčů: 8+

Hrací doba: 20 minut; dle potřeby

Vydavatel: ALEXANDER

Hra je zaměřena na: procvičení a rozšíření slovní zásoby, pravopis, nácvik čtení a psaní.



Stručná charakteristika: Slovní hra, při které se každý z hráčů snaží co nejrychleji složit co nejdelší slovo z písmen, která si hodí na 10 kostkách (obsahují žolíky a diakritiku). Čas pro skládání odměřují přesýpací hodiny. Počítá se každé použité písmeno.

Poznámka: Rychlá a jednoduchá hra, k dostání je též cestovní verze a verze Exclusive s 15 kostkami.

Cena: od 243 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	3
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	18

PÍSMENKOBANÍ

Počet hráčů: 2–3

Věk hráčů: 7–9+

Hrací doba: 20 minut

Vydavatel: ALEXANDER

Hra je zaměřena na: komunikaci, skládání slov, nácvik čtení a psaní, trénink jemné motoriky.

Stručná charakteristika: Naučná slovní hra. Úkolem hráčů je skládat slova z 5 vylosovaných kostek, které navlékají na provázek. U navlečených kostek již nejde měnit pořadí, ale otáčením lze složit různě dlouhá slova.

Poznámka: Jednoduchá hra, lze snadno upravit pravidla (počet hráčů, kostek), vhodné především pro menší děti.

Cena: od 159 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	1
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3



Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	17

SLABIKY V DOMINU

Počet hráčů: 2–3

Věk hráčů: 7–9+

Hrací doba: 15 minut

Vydavatel: ALEXANDER

Hra je zaměřena na: komunikaci, tvorbu slov, nácvik čtení a psaní, trénink jemné motoriky.

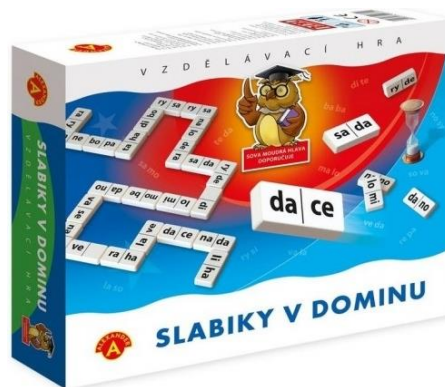
Stručná charakteristika: Vzdělávací hra, jež usnadňuje čtení a psaní slabik. Jako u klasického domina se k sobě přikládají dílky (rozdělené uprostřed čarou) tak, aby vytvářely smysluplná slova. Slabiky neobsahují diakritiku. Lze hrát 2 varianty. První varianta je skládání „hada“ – hráči se střídají v přikládání kostek, každý hráč má stejný počet kamenů/kostek. Ten, kdo je na tahu, přikládá tam, kde skončil předchozí hráč. Pokud nedokáže vytvořit slovo, odebírá z „hada“ slabiky tak dlouho, dokud není schopen slovo vytvořit. Součástí hry je i přehledná tabulka se slovy, která lze ze slabik poskládat.

Poznámka: Jednoduchá pravidla, která lze uzpůsobit, lze si určit hrací dobu, hra je vhodná především pro menší děti nebo jako pomůcka pro logopedy.

Cena: od 179 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	1
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	19



STORY CUBES Příběhy z kostek

Počet hráčů: 1–12

Věk hráčů: 6+

Hrací doba: 20 minut

Vydavatel: MINDOK

Hra je zaměřena na: rozvoj představivosti, rozvoj komunikačních dovedností.

Stručná charakteristika: Kostková hra – každá z 9 kostek obsahuje 6 obrázků. Hráč hodí všemi kostkami a vypráví příběh, ve kterém se musí objevit všechny hozené obrázky. Každý příběh je originální.

Variace: První hráč začne příběh, další na něj navazuje; hrajeme ve skupinách – každé dítě ze skupiny se zapojí do vyprávění; hodíme všechny kostky a každý z hráčů vymyslí svůj příběh; starší děti nemusí používat názvy obrázků, ale třeba asociace. Kostek s obrázky lze také využít při zadávání slohových cvičení. K dostání je několik variant a mnoho rozšíření.

Cena: od 225 Kč



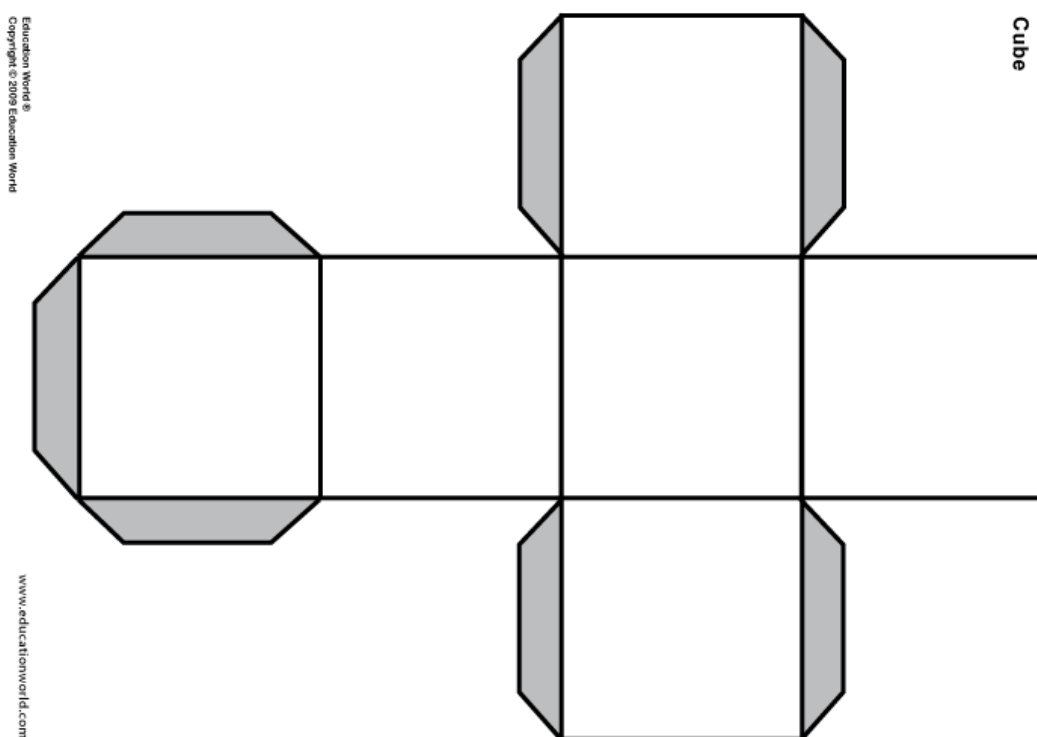
Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	4
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	21

Celkové hodnocení kostkových her:

Uvedené kostkové hry získaly následující počet bodů – Amos (22), Kostky s písmeny (21), Story Cubes (21), Mistr slova (18), Písmenkobraní (17), Slabiky v dominu (19). Výhodou kostkových her je minimální organizační náročnost – pravidla jsou velmi jednoduchá, může hrát větší počet hráčů najednou, vyučující může upravit délku hry. Pro potřebu třídy je možné kostky celkem jednoduše vyrobit v různých variantách (viz obrázek). U originálních her je třeba kontrolovat počet kostek, protože chybějící části limitují hru.

Hrací kostky lze s dětmi vyrobit. Šablony lze najít na internetu.



(převzato z: <https://cz.pinterest.com/pin/317785317427288599/>)

5.4.2 Karetní hry

Mezi karetní hry jsou zařazeny takové hry, k jejichž hraní je potřeba sada karet. Na českém trhu jsou k dostání tyto jazykové karetní hry: Bylo nebylo, Dixit, Domino, Duplex, Hádanky dráčka Fráčka (L), Kvarteto, Malá velká myška, Pátý přes devátý, Pexeso, Pexetrio, Poslední slovo, Povídačky, Slova, Slovní Expres, Tik Tak Bum!, Time's Up!, V kostce!

BYLO NEBYLO

Počet hráčů: 2–6

Věk hráčů: 8+

Hrací doba: 10 minut

Vydavatel: REXHRY

Hra je zaměřena na: komunikační schopnosti, rozšíření slovní zásoby, schopnost vypravování, pozornost.

Stručná charakteristika: Vyprávěcí karetní hra pro milovníky pohádek. Každý hráč dostane do ruky karty s pohádkovými postavami, schopnostmi, místy, událostmi, z nichž se snaží poskládat příběh. Ostatní hráči ale vyprávění přerušují, neboť se snaží pohádku ukončit koncem na své kartě. Komu se to podaří, ten vyhrává.

Poznámka: Jednoduchá pravidla, možno upravit a zapojit vyšší počet hráčů, téma pohádek je dětmi oblíbené.

Cena: od 390 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	3
Požizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	1
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	14



DIXIT

Počet hráčů: 3–6

Věk hráčů: 8+

Hrací doba: 30 minut

Vydavatel: LIBELLUD



Hra je zaměřena na: rozvoj komunikačních schopností, pozornost.

Stručná charakteristika: Hráči obdrží šest karet. Kdo má první nápad, stává se začínajícím hráčem a vypravěčem. Vypravěč pronese krátký příběh, větu, či dokonce jedno slovo či citoslovce asociované s kartou. Ostatní hráči pak vyberou ze svých karet tu, která se nejlépe hodí na vypravěčův popis. Tyto karty se skrytě položí doprostřed stolu a zamíchají se spolu s vypravěčovou kartou. Následně se vyloží do řady jedna vedle druhé. Ta, která leží nejbližší krabici s hrou (která slouží během hry jako počítadlo bodů), se počítá jako první, vedle ní leží druhá, třetí atd. Každý hráč má před sebou sadu žetonů své barvy s čísly. Každý před sebe dá žeton s číslem označující tu kartu, která dle mínění každého hráče nejlépe vystihuje vypravěčova slova. Karty se poté otočí a vypravěč odhalí svoji kartu. Pokud nikdo nebo naopak všichni uhodnou vypravěčovu kartu, vypravěč nezíská žádné body, kdežto všichni ostatní hráči získávají dva body. Pokud nenastane ani jedna z těchto krajních situací, obdrží vypravěč a každý, kdo pro jeho kartu tipoval, tři body. Ostatní hráči dostanou po bodu za vyložené žetony s čísly jejich karet (tj. určí-li některý z hráčů jinou kartu než vypravěčovu, inkasuje bod majitel této karty). Po takto odehraném kole si všichni dolíznou do šesti karet a vypravěčem se stává další hráč v pořadí. Hra končí po vybrání balíčku karet. Vítězí vypravěč s nejvíce body.

Cena: od 585 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	1
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	13

DOMINO

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 5+

Hrací doba: 5 minut

Vydavatel: mnoho různých vydavatelů, hru lze též snadno vyrobit

Hra je zaměřena na: znalost písmen, slov, rozvoj čtení a psaní, logické myšlení.



Stručná charakteristika: Jedna z nejstarších deskových her. V originální verzi k sobě hráči přikládají hrací kameny/destičky, které jsou pomyslně dělené na poloviny. Každá polovina obsahuje 0–6 teček (1/4) nebo obrázky (pes/kočka). Cílem je přiložit ke kameni na hrací ploše kámen se stejnou hodnotou teček (např. ke kameni 2/4 přikládám kámen 4/6). Vyhrává ten, kdo se nejdříve zbaví svých kamenů. Kameny si lze rozdělit před začátkem hry, nebo si je před každým kolem vylosovat.

Poznámka: Velmi jednoduše lze vyrobit různé varianty, např. místo teček použijeme písmena, slova, gramatické jevy. Velmi variabilní.

Cena: od 25 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	3
Pořizovací cena	3
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	22

DUPLEX

Počet hráčů: 3–6

Věk hráčů: 10+

Hrací doba: 20 minut



Vydavatel: PIATNIK

Hra je zaměřena na: procvičení slovní zásoby, postřeh, rychlost.

Stručná charakteristika: Rychlá slovní hra s jednoduchými pravidly. Hráči vymýšlejí slova ze zadané oblasti za použití náhodně vybraných písmen.

Poznámka: Jednoduchá hra s jednoduchými pravidly.

Cena: od 147 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	3
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	16

HÁDANKY DRÁČKA FRÁČKA (L)

Počet hráčů: 1–6

Věk hráčů: 4+

Hrací doba: 30 minut

Vydavatel: GRANNA

Hra je zaměřena na: rozvoj slovní zásoby, komunikaci, logické myšlení, schopnost soustředění, správnou výslovnost.

Stručná charakteristika: Hra obsahuje kartičky s veršovanými hádankami na jedné straně a tajenkou ve formě obrázku na druhé straně. Ten, kdo hru vede, přečte hádanku z první kartičky na hromádce, za správnou odpověď náleží hráči žeton.

Poznámka: Může hrát i jedno dítě, hra je doporučována logopedy a dětskými psychiatry.

Cena: od 231 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2



Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	1
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	15

KVARTETO

Počet hráčů: 1–4

Věk hráčů: 3–7

Hrací doba: 20 minut

Vydavatel: mnoho různých vydavatelů, hru lze též snadno vyrobit

Hra je zaměřena na: pozornost, paměť, logické myšlení, komunikaci.

Stručná charakteristika: Sada karet (většinou 8x4) s různými motivy. Cílem hráčů je získat čtveřici karet, které k sobě logicky patří. Hraje se v kruhu, všechny karty jsou rozdané. Cílem je získat co nejvíce čtveřic. Chybějící karty získá hráč tak, že se ptá svých spoluhráčů.

Poznámka: Velmi variabilní – běžné kvarteto je obrázkové, pro účely výuky ČJ je možno vyrobit kvarteto jazykové. Na karty je možno použít např. vyjmenovaná slova, slova příbuzná, slova se stejným kořenem, mluvnické kategorie, úryvky textů, básně apod.

Cena: od 39 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	3
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	21



MALÁ VELKÁ MYŠKA

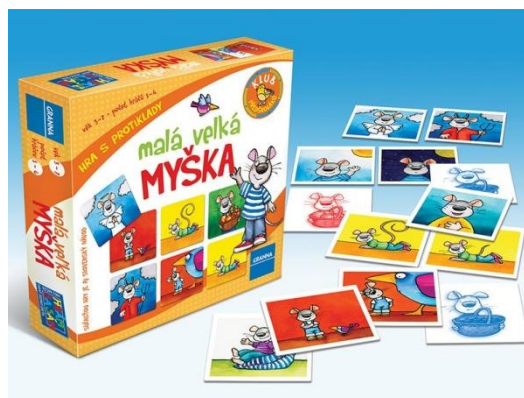
Počet hráčů: 1–4

Věk hráčů: 3–7

Hrací doba: 10–20 minut

Vydavatel: GRANNA

Hra je zaměřena na: rozpoznávání protikladů, popis obrázku, komunikaci.



Stručná charakteristika: Hrdinkou hry s protiklady je myška. Jednou je malá, pak zase velká, jindy veselá, anebo smutná. Myška tak učí děti rozeznávat protiklady a procvičuje jejich postřeh, paměť i pozorovací schopnosti a zároveň rozšiřuje slovní zásobu. Hra je náročnější verzí pexesa. Doporučováno Asociací klinických logopedů ČR. Může hrát i jedno dítě!

Cena: od 103 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	3
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	20

PÁTÝ PŘES DEVÁTÝ

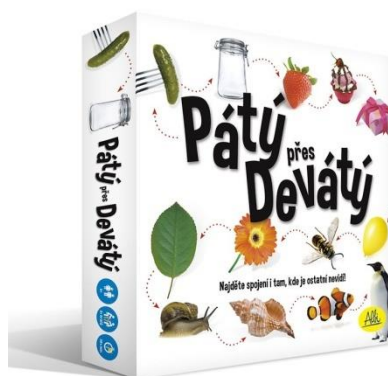
Počet hráčů: 2–12

Věk hráčů: 6+

Hrací doba: 10–20 minut

Vydavatel: ALBI

Hra je zaměřena na: komunikační schopnosti, rozvíjení logiky, fantazii, slovní zásobu.



Stručná charakteristika: Každý hráč dostane na začátku 15 karet – 5 do ruky, 10 jako dobírací balíček. Doprostřed hrací plochy se položí 2 karty, které tvoří základ, od kterého se hráči musí odrazit. Cílem je zbavit se svých karet pomocí asociací. Karty buď vykládají všichni hráči najednou, nebo se střídají.

Poznámka: Před začátkem hry stanovit pravidla asociací – co lze tolerovat. Může hrát velký počet hráčů najednou, lze si vymyslet své varianty hry, např. vymyšlení asociací mezi 2 kartami, rychlá hra.

Cena: od 401 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	4
Hrací doba	2
Pořizovací cena	1
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	16

PEXESO

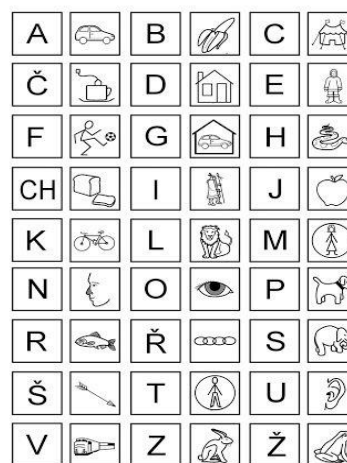
Počet hráčů: 2 a více

Věk hráčů: 5+

Hrací doba: 20 minut

Hra je zaměřena na: trénink paměti, slovní zásobu, komunikační schopnosti, výuku čtení a psaní.

Stručná charakteristika: Klasická stolní hra, jejímž cílem



je najít co nejvíce dvojic kartiček, které jsou obrácené lícem vzhůru a rozložené na stole. Nejčastěji je 32 párů kartiček. Hráči se střídají v obracení vždy dvou kartiček, pokud najdou shodné kartičky, pokračují ve hře. Po svém tahu vždy obrací kartičky zpět lícem vzhůru a pokračuje další hráč. Vítězem se stává ten, kdo má nejvyšší počet dvojic.

Varianty: Lze upravovat množství dvojic; místo obrázků je možné vyrobit kartičky slovo – obrázek, slova opačného významu, synonyma, logická slovní spojení apod. Pokud

použijeme pexeso s písmeny, cvičíme s dětmi zřakovou a sluchovou analýzu a syntézu při nácviu písmen.

Pexeso ve dvojicích: Hraje se ve čtyřech, protilehlé dvojice spolu. První hráč otočí kartičku, druhý též, třetí v kruhu (spoluhráč prvního) také. Pokud najde třetí hráč shodnou dvojici s kartou otočenou prvním hráčem, vyřadí ji, otáčí další kartu a pak pokračuje hráč čtvrtý. Pexesa se na konci hry sčítají za celou dvojici hráčů. Hráči se musí před hrou dohodnout, zda si mohou hlasitě radit, či nikoli.

Poznámka: Velmi variabilní hra, co se týče obsahu, času. Děti si mohou vyrobit různé sady podle momentálně probíraného učiva.

Cena: od 20 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Požizovací cena	3
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	21

PEXETRIO

Počet hráčů: 2 a více

Věk hráčů: 5+

Hrací doba: 20 minut

Hra je zaměřena na: trénink paměti, logické myšlení, komunikační schopnosti.

Stručná charakteristika: Obdoba pexesa s tím rozdílem, že hráči nehledají dvojice, ale trojice kartiček, které k sobě patří. Na trhu jsou varianty této hry vhodné např. pro prvouku – hráč hledá obrázek zvířete, jeho potravu a stopu apod.

Poznámka: Ideální pro využití v českém jazyce – učitel/žák může vyrobit sadu kartiček, které mají logickou spojitost, např. vyjmenovaná slova a slova příbuzná, slova se stejným kořenem, logické trojice (učitel – žák – škola), apod.



Cena: od 84 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	20

POSLEDNÍ SLOVO

Počet hráčů: 2–6

Věk hráčů: 8+

Hrací doba: 15 minut

Vydavatel: ALBI

Hra je zaměřena na: procvičení slovní zásoby, postřeh, představivost.

Stručná charakteristika: Jednoduchá a rychlá variace

na slovní fotbal s obrázky. Každý hráč dostane 5 karet, doprostřed hrací plochy se dá jedna karta obrázkem nahoru. Rozdávající hráč začíná tím, že pojmenuje jednu věc z obrázku na stole. Všichni hráči se podívají na své karty a snaží se najít něco, co začíná posledním písmenem řečeného prvního slova. Kdo to zvládne jako první, odkládá svou kartu doprostřed, všichni opět hledají slovo na kartě začínající posledním písmenem předchozího slova. Každé slovo lze použít jen jednou!

Poznámka: Jednoduchá pravidla, pravidla lze obměňovat – hledat lze podle posledních dvou písmen, zúžit přípustná slova na podstatná jména, slovesa apod.

Cena: od 167 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2



Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	16

POVÍDAČKY

Počet hráčů: 1–4

Věk hráčů: 3–7

Hrací doba: 10 minut

Vydavatel: ALIGAMES

Hra je zaměřena na: trénink paměti, pozornosti, vyjadřovací schopnosti, slovní zásobu, rozvoj fantazie.

Stručná charakteristika: Hra obsahuje 50 kartiček s různými tématy z běžného života, o kterých si lze s dětmi povídat. Na barevných kartičkách najdeme 400 otázek a úkolů rozdělených do 4 částí, které rozvíjí osobnost dítěte – vzájemné povídání, pozorování detailů, zpívání písniček, vyprávění příběhů.

Poznámka: Použitá témata byla konzultována s dětskou psycholožkou a testována řadou logopedů. Jednoduchá pravidla, rychlá hra, vhodná pro menší děti.

Cena: od 219 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	3
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	20



SLOVA

Počet hráčů: 2 a více

Věk hráčů: 5+

Hrací doba: 10–30 minut

Vydavatel: ALEXANDER

Hra je zaměřena na: procvičování písmen, nácvik čtení a psaní, rozvoj a procvičení slovní zásoby.

Stručná charakteristika: Vzdělávací hra pro děti předškolního a mladšího školního věku. Podstatou herní varianty určené pro nejmladší je výběr obrázků a skládání písmen slova, které jej popisuje. Je to výborná příležitost k seznámení s písmeny, což později pomáhá při zvládnutí čtení a psaní. Hra stimuluje myšlení a představuje skvělý trénink pozornosti a soustředění a zároveň se při ní hráči příjemně pobaví.

Poznámka: 2 varianty hry – jednodušší a složitější, jednoduchá pravidla.

Cena: od 125 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Požizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	16



SLOVNÍ EXPRES

Počet hráčů: 1–4

Věk hráčů: 7+

Hrací doba: 10 minut

Vydavatel: ALEXANDER

Hra je zaměřena na: trénink paměti, pozornosti, vyjadřovací schopnosti, slovní zásobu, rozvoj fantazie.



Stručná charakteristika: Slovní hra pro děti. Hráči dostanou 3 karty s písmenky. Na stole je připraven odkládací balíček a zvonek. Jeden hráč vyloží z odkládacího balíčku kartu s písmenem a všichni se snaží vytvořit smysluplné a gramaticky správné slovo. Kdo to zvládne nejrychleji, zazvoní na zvonek a tím ukončí kolo. Pokud se nepodaří vytvořit slovo za pomoci 1 písmena z odkládacího balíčku, přidává se na stůl další písmeno.

Poznámka: Svižná a napínavá hra s jednoduchými pravidly.

Cena: od 199 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	3
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	21

TIK TAK BUM/TIK TAK BUM JUNIOR

Počet hráčů: 2–12

Věk hráčů: 5+

Hrací doba: 10–30 minut

Vydavatel: PIATNIK

Hra je zaměřena na: rychlost, postřeh, slovní zásobu, tvorbu slov, spontánnost.

Stručná charakteristika: Cílem hry je vymýšlet slova, která obsahují slabiku na kartě či mají spojitost s obrázkem. Součástí hry je tikající bomba, která v nějakou chvíli vybuchne a kterou si hráči předávají. Jakmile hráč dostane bombu, jeho úkolem je co nejrychleji vymyslet slovo a bombu předat dál. Komu bouchne bomba v ruce, nechává si kartičku.



Poznámka: Originální karty lze nahradit kartami s obsahem zaměřeným na výuku ČJ – vyjmenovaná slova, slovní druhy, synonyma, pro mladší děti kartičky s písmeny, slabikami.

Cena: od 295 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	4
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	22

TIME'S UP!/ TIME'S UP! JUNIOR

Počet hráčů: 4–12

Věk hráčů: 8+

Hrací doba: 30 minut

Vydavatel: MINDOK

Hra je zaměřena na: trénink paměti a pozornosti, vyjadřovací schopnosti, slovní zásobu, rozvoj fantazie.



Stručná charakteristika: Snadná týmová hra. Hraje se na 3 kola – v prvním se popisuje, ve druhém asociuje za pomoci jednoho slova a ve třetím se pantomimicky předvádí. Na popis či předvedení má hráč časový limit. Součástí hry je balíček 220 karet se zvířaty, pojmy, povoláními apod.

Poznámka: Jednoduchá pravidla, herní dobu lze upravit, hrají týmy – zapojí se více dětí najednou.

Cena: od 181 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	4

Hrací doba	2
Požizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	19

V KOSTCE!

Počet hráčů: 1–4

Věk hráčů: 3–7

Hrací doba: 10 minut

Vydavatel: MINDOK

Hra je zaměřena na: postřeh, procvičení paměti, dle tématu na poznávání, nebo opakování.

Stručná charakteristika: Hráč si vybere kartu, 10 vteřin

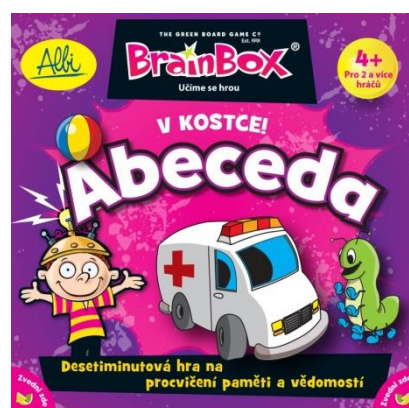
se na ni dívá, pak ji předá spoluhráči. První hráč hodí kostkou, jaké na ní padne číslo, takovou otázku mu přečte druhý hráč z druhé strany karty. Pokud první hráč správně odpoví, může si kartu nechat.

Poznámka: Velmi variabilní, rychlá a jednoduchá hra. Na trhu existuje mnoho variant této hry – např. Zvířata, Pohádky, Matematika, Svět, Praha.

Cena: od 301 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	3
Požizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	17



Hodnocení:

Vybrané karetní hry dosáhly následujícího počtu bodů – Domino (22), Tik Tak Bum! (22), Kvarteto (21), Pexeso (21), Slovní Expres (21), Pexetrio (20), Povídačky (20), Malá velká myška (20), Time's Up! (19), V kostce! (17), Duplex (16), Pátý přes devátý (16), Poslední slovo (16), Slova (16), Hádanky dráčka Mráčka (L, 15), Bylo nebylo (14), Dixit (13).

Karetní hry patří v rámci stolních her k nejoblíbenějším. K obecným výhodám patří nižší pořizovací cena, velká variabilita, jednoduchost pravidel, časová a prostorová nenáročnost a také fakt, že si lze mnoho karetních her vyrobit a upravit přesně pro potřeby učitele, třídy (forma, obsah).

5.4.3 Deskové hry

V tomto rozdělení deskových neboli stolních her tvoří skupinu deskových her takové hry, k jejichž hraní je zapotřebí herní plán čili hrací deska. K dalším komponentům těchto her patří například kameny, figurky, kostky, karty atd. Ke stolním hrám využitelným v hodinách ČJ patří: Activity, Do třetice všeho dobrého (L), KrisKros, Kufr, Mluvím správně (L), Rozhýbej svůj jazýček (L), Scrabble, Slova, Slovní jízda, Slovolam, Slovopád, Souhlásky a samohlásky, Upwords, Vyslov slova (L), Ypsilonie, Zábavné hlásky (L), Zábavné slabiky, Základka aneb škola hrou. Hry označené symbolem **L** patří i do kategorie her logopedických.

ACTIVITY

Počet hráčů: 3–16

Věk hráčů: 7+

Hrací doba: 30 minut

Vydavatel: PIATNIK

Hra je zaměřena na: komunikační schopnosti, rozšíření slovní zásoby, rozvoj fantazie, pozornost, týmovou spolupráci.

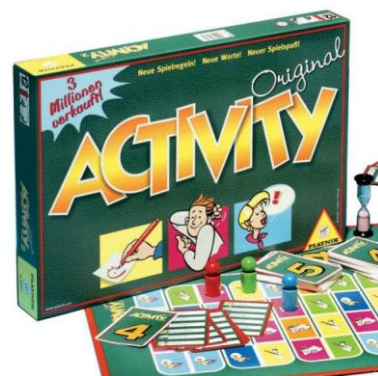
Stručná charakteristika: Týmová hra, při které se jeden hráč z týmu snaží svým spoluhráčům popsat, nakreslit či pantomimicky vyjádřit slovo, které si vylosuje z balíčku karet.

Poznámka: Jednoduchá pravidla, dětmi oblíbená, lze si upravit náročnost hry i nastavit hrací dobu. Na trhu existuje několik variant a rozšíření – závisí především na věku hráčů.

Cena: od 350 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	4
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2



Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	19

DO TŘETICE VŠEHO DOBRÉHO (L)

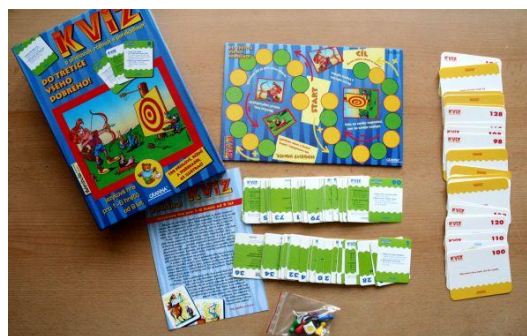
Počet hráčů: 1–6

Věk hráčů: 9+

Hrací doba: 25–50 minut

Vydavatel: GRANNA

Hra je zaměřena na: rozšíření slovní zásoby, zvýšení jazykové kultury, komunikaci.



Stručná charakteristika: Hra obsahuje 190 nejznámějších českých přísloví, rčení a pořekadel na 90 kartách s otázkami, herní plán, figurky a kostku. V pravidlech najdeme dvě herní varianty – hru týmovou i pro jednotlivce.

Varianta 1: Každý hráč hraje sám za sebe. Svou figurkou se snaží pomocí hodů kostkou, která určuje typ úkolu, dojít jako první do cíle. Žluté kartičky obsahují obrázkové rčení, na zelených slovních kartách jsou rčení dvě a hráč si z nich náhodně vybírá.

Varianta 2: Týmová hra, při které se používají pouze karty s obrázkem. Zástupce týmu, který je na řadě, se snaží pomocí gest nebo kresby na papír vyjádřit rčení na kartě.

Poznámka: Jako většina her vydavatele Granna je i tato hra **doporučována Asociací klinických logopedů ČR**. Může hrát i jedno dítě.

Cena: od 245 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	1
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	15

KRISKROS

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 9+

Hrací doba: 45 minut

Vydavatel: DINO

Hra je zaměřena na: rozlišování písmen, slovní zásobu, plánování dalších tahů, počítání, strategii.

Stručná charakteristika: Česká variace klasického

Scrabble. Principem hry je z náhodně vybraných písmen poskládat na herní plán slovo s co nejvyšší bodovou hodnotou. Slova na sebe musí navazovat jako v křížovce. Bonusová políčka na herním plánu zdvojují nebo ztrojnásobují hodnotu slov nebo písmen.

Poznámka:

Cena: od 146 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	1
Pořizovací cena	3
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	16



KUFR

Počet hráčů: 2–6

Věk hráčů: 10+

Hrací doba: 40 minut

Vydavatel: BONAPARTE

Hra je zaměřena na: komunikaci, tvorbu slov, pravopis, slovní zásobu.



Stručná charakteristika: Česká zábavná desková hra, obdoba hry Activity. Hráči se rozdělí do 3 týmů, na herní plán postaví svou figurku, kostka určuje, o kolik se figurka posune. Na herním plánu je cesta z políček a ikon, které určují heslo k vysvětlování, ale především způsob, jakým je bude hráč objasňovat. Hráč si vybere kartu z hromádky, přečte si pojem, protihráč obrací přesýpací hodiny, hráč vysvětluje, kreslí, pantomimicky znázorňuje nebo spoluhráčům odpovídá na jejich uzavřené otázky (na které smí odpovědět pouze ano/ne,) tak, aby správně uhodli slovo na kartě. Dle barvy políčka na herním plánu hádá jen jeden tým, nebo všechny.

Poznámka:

Cena: od 267 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	1
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	1
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	14

MLUVÍM SPRÁVNĚ (L)

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 5+

Hrací doba: 15 minut

Vydavatel: ALEXANDER

Hra je zaměřena na: rozvoj řeči, rozšíření slovní zásoby, komunikaci, postřeh, správnou výslovnost.

Stručná charakteristika: Logopedická hra, která má za cíl rozvoj řeči u dětí v předškolním věku a na prvním stupni základní školy. Pomáhá s vyslovováním písmen **S, C, Z, R, Š, Č, Ž** a **Ř**. Hraje se na malé hrací desce. Každý hráč má 2 figurky, které má dovést do svého domečku. Po hrací desce se figurky pohybují pomocí hodů hrací kostkou. Po hodu kostkou postupuje figurka na pole určité barvy. Hráč si následně bere kartičku příslušné barvy



a jeho úkolem je správně vyslovit slovo zobrazené na kartičce. Pokud se mu to podaří, získává hod k dobru. Vítězí hráč, který první dovede své figurky do domečku.

Poznámka: Během hry je nutná přítomnost dospělého, který kontroluje a opravuje výslovnost.

Cena: od 133 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	3
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	19

ROZHÝBEJ SVŮJ JAZÝČEK (L)

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 3+

Hrací doba: 20–40 minut

Vydavatel: BONAPARTE

Hra je zaměřena na: rozšíření slovní zásoby, komunikaci, správnou výslovnost.



Stručná charakteristika: Hra určená jednak dětem, které málo nebo špatně mluví, ale také rodičům, kteří chtějí řečovým vadám u svých dětí předejít. Během hry hráči cvičí výslovnost hlásek, slabik, slov i celých vět. Hráči postupují po hodů kostkou – ve hře hraje roli i podíl náhody.

Cena: od 378 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	2

Možnost modifikace	1
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	16

SCRABBLE

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 10+

Hrací doba: 45–60 minut

Vydavatel: HASBRO

Hra je zaměřena na: rozvoj a procvičení slovní zásoby.



Stručná charakteristika: Hra obsahuje herní plán, na který hráči sestavují slova tak, aby za ně získali co nejvíce bodů. Každý hráč si před svým tahem vylosuje daný počet kamenů s písmeny. Na herním plánu jsou umístěna bonusová políčka, která násobí bodový zisk. Slova na sebe musí navazovat jako v křížovce (horizontálně i vertikálně) a musí dávat smysl.

Variace: Lze si upravit pravidla a skládat jen určené slovní druhy, slova opačného významu, slova příbuzná apod.

Poznámka: Hru si lze s dětmi vyrobit.

Cena: od 470 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	1
Pořizovací cena	1
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	16

SCRABBLE JUNIOR

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 5+

Hrací doba: 30–60 minut

Vydavatel: MATTEL

Hra je zaměřena na: rozvoj a procvičení slovní zásoby, nácvik čtení a psaní.

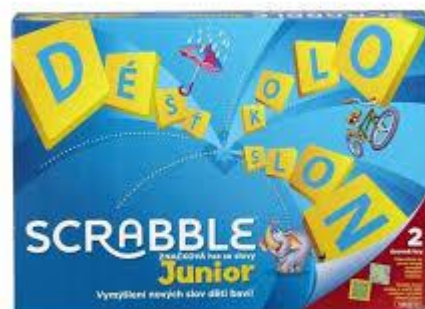
Stručná charakteristika: Jednodušší varianta Scrabble – obsahuje 2 herní verze. Verze pro mladší děti obsahuje plán, na kterém jsou natištěná slova. Děti přikládají daná písmenka na plán, každé dokončené slovo je ohodnoceno barevným žetonem. Plán obsahuje pomocné obrázky.

Verze pro starší děti je obdobná jako originál Scrabble. Na herním plánu děti tvoří slova a sestavují křížovku. Nejsou hodnocena jednotlivá písmenka, ale barevná bonusová políčka na herním plánu.

Cena: od 349 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	1
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	1
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	11



HRÁČEK

SLOVA

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 6+

Hrací doba: 40–60 minut

Vydavatel: BONAPARTE

Hra je zaměřena na: rozvoj slovní zásoby,



kombinační schopnosti, paměť, pravopis.

Stručná charakteristika: Společenská hra podobná hře Scrabble, rozvíjející slovní zásobu, kombinační schopnosti, paměť a postřeh. Zároveň s tím procvičujeme znalost českého jazyka. Bohatost slovní zásoby se projeví v počtu kombinací.

Poznámka: Pravidla lze volně přizpůsobit věku a schopnostem hráčů.

Cena: od 159 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	1
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	12

SLOVNÍ JÍZDA

Počet hráčů: 2–10

Věk hráčů: 8+

Hrací doba: 20 minut

Vydavatel: ALBI

Hra je zaměřena na: slovní zásobu, komunikaci, čtení, hláskování.



Stručná charakteristika: Vědomostní hra, jejímž cílem je „dostat písmena za krajnici“. Dva týmy hráčů se přetahují o písmena umístěná na herním plánu – silnici s 5 sloupci. Prostřední sloupec je určen pro žetony se souhláskami. Ve svém tahu si tým vylosuje kartu s popisem kategorie, do níž musí patřit slovo, které tým následně použije. Zadání jsou rozdělena podle obtížnosti na 2 skupiny. Úkolem týmu je vymyslet v časovém limitu slovo, které patří do zadané kategorie, oznámit je soupeři, vyhláskovat a pak posunout všechna písmena daného slova po silnici o jeden pruh k sobě. Oba týmy se snaží dostat za svojí krajnici co nejvíce písmen, komu se podaří nasbírat 8 žetonů, vyhrává.

Poznámka: Týmová hra, lze zapojit větší počet žáků, 2 obtížnosti, lze si stanovit dobu hry.

Cena: od 479 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	3
Hrací doba	2
Pořizovací cena	1
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	1
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	12

SLOVOLAM

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 7+

Hrací doba: 30 minut

Vydavatel: BONAPARTE

Hra je zaměřena na: komunikaci, tvorbu slov, pravopis, slovní zásobu.

Stručná charakteristika: Neotřelá slovní hra vycházející z her typu Scrabble nebo Kris-Kros. Oproti zmíněným hrám tato hra obsahuje kameny s písmeny různých tvarů. Ve hře jsou jednotlivá písmena, ale i písmena složená do dvojic, kříže, písmene L, což dává hře jiný rozměr a vyžaduje úsilí a soustředění. Všechna složená slova musí dávat smysl. Výzva pro všechny, kdo mají rádi křížovky.

Poznámka: Určeno větším dětem, vyšší náročnost.

Cena: od 199 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	1



Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	15

SLOVOPÁD

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 10+

Hrací doba: 20 minut

Vydavatel: MINDOK

Hra je zaměřena na: rozvoj a procvičení slovní zásoby, rychlost, pravopis, rozvoj komunikace.

Stručná charakteristika: Svižná hra, při které hráči tvoří slova ze sady písmen. Hrací kameny



obsahují z obou stran barevně odlišená písmena (bílá a fialová) a také bonusy. Úkolem každého hráče je sestavit z písmen na hrací ploše jedno slovo. Čím je slovo delší, tím více je za něj bodů. První hráč, který složí své slovo, získává za každé písmeno 10 bodů, poté použitá písmena obrátí fialovou stranou vzhůru. Fialové písmeno má hodnotu 5 bodů. Poslední hráč má časový limit na dokončení tahu. Každé kolo se hraje s novou sadou písmen.

Poznámka: Všichni hráči hrají současně, pravidla jsou jednoduchá, přehledné počítání bodů, rychlá hra.

Cena: od 358 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	16

SOUHLÁSKY A SAMOHLÁSKY

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 10+

Hrací doba: 20 minut

Vydavatel: ALEXANDER

Hra je zaměřena na: procvičení a fixaci souhlásek a samohlásek, nácvik čtení a psaní, pravopis, rozšíření slovní zásoby, koncentraci.



Stručná charakteristika: Zábavná vzdělávací hra, během které děti skládají slova z písmen. Barevně jsou odlišeny souhlásky a samohlásky. Lze si vybrat ze dvou variant. V první z nich se každý hráč snaží složit z vylosovaných písmen slovo, které bude mít tolik samohlásek, kolik jich určí hod kostkou. Vyhrává ten, komu se daří skládat slova nejrychleji. Ve druhé variantě hráči vytváří nová slova přikládáním vylosovaných písmen ke slovům, která jsou již vyložena na stole.

Poznámka: Hra je jednoduchá, výhodou je barevné odlišení souhlásek a samohlásek, velký podíl má náhoda, lze si vybrat ze dvou variant hry.

Cena: od 141 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	3
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	3
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	18

UPWORDS

Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 8+



Hrací doba: 20–40 minut

Vydavatel: HASBRO

Hra je zaměřena na: rozlišování písmen, slovní zásobu, plánování dalších tahů, počítání.

Stručná charakteristika: Stolní hra podobná hře Scrabble. Na herní plán hráč skládá horizontálně nebo vertikálně slova z vylosovaných písmen. Na rozdíl od hry Scrabble je možné jakékoliv položené písmeno překrýt jiným, pokud zůstane zachován smysl slova. Od toho název Upwords.

Poznámka: Jednoduchá pravidla, lze hrát i s menšími dětmi, vyšší pravděpodobnost přiložení písmene – vhodné i pro pomalejší děti.

Cena: od 499 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	1
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	13

VYSLOV SLOVA (L)

Počet hráčů: 2 a více

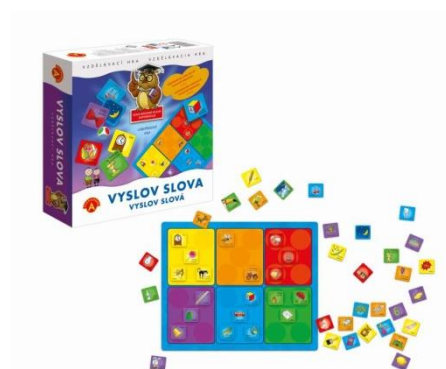
Věk hráčů: 4–7

Hrací doba: 15 minut

Vydavatel: ALEXANDER

Hra je zaměřena na: rozvoj řeči, rozšíření slovní zásoby, komunikaci, postřeh, správnou výslovnost.

Stručná charakteristika: Logopedická hra, která má za cíl rozvoj řeči u dětí v předškolním a mladším školním věku. Pomáhá s vyslovováním písmen S, C, Z, Š, Č, Ž. Během hry se děti učí zábavným způsobem vyslovovat slova s problematickými hláskami a zároveň cvičí postřeh, vnímání, myšlení a pozornost. Vítězem hry se stává hráč, který nasbírá nejvíce



obrázků. V jednodušší variantě leží písmena ze 3 skupin souhlásek S, C, Z / Š, Č, Ž na hrací desce. Hráč hodí barevnou kostkou a vezme si kartičku v barvě, která mu padla. Aby kartičku získal, musí správně vyslovit slovo, které odpovídá obrázku.

Poznámka: Hra má dvě varianty – pro mladší a starší děti nebo podle schopností dětí a počtu hráčů. V obou variantách je velmi důležitá role rodiče nebo pedagoga – je vzorem a následně kontroluje správnou výslovnost.

Cena: od 166 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	2
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	18

YPSILONIE

Počet hráčů: 2–10

Věk hráčů: 7+

Hrací doba: 25–50 minut

Vydavatel: LORIS GAMES

Hra je zaměřena na: pravopis, vyjmenovaná slova a slova jim příbuzná, rozvoj a procvičení slovní zásoby, rozvoj komunikace.

Stručná charakteristika: Výjimečná jazyková hra od českých autorek. Hráči se vydávají na výpravu kouzelnou zemí vyjmenovaných slov a po cestě překonávají různé nástrahy, sbírají byliny, shromažďují žvýkačky, sýčky, kobylky apod. Cílem je získat poklad z mysu Nenasytých syslů. Ve hře se objevují pouze vyjmenovaná slova a slova jim příbuzná, čili pouze slova s ypsilonem v kořeni po obojetných souhláskách. Hráči se mimoděk naučí spoustu vyjmenovaných slov a zafixují si jejich pravopis.



Poznámka: Velmi pěkné grafické provedení a nápad, vhodné do procvičovacích hodin, do družiny, školního klubu, domů.

Cena: od 799 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	3
Hrací doba	2
Pořizovací cena	1
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	1
Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	16

ZÁBAVNÉ HLÁSKY

Počet hráčů: 2–5

Věk hráčů: 5+

Hrací doba: 20 minut

Vydavatel: ALEXANDER

Hra je zaměřena na: smyslovou koordinaci, vnímání a vyslovování hlásek.

Stručná charakteristika: Naučná hra pro děti předškolního a mladšího školního věku. Rozvíjí sluch (dovednost hláskové analýzy a syntézy výrazů), zrakově-sluchově-pohybovou koordinaci a také sluchovou koncentraci, které jsou velmi důležité při výuce čtení a psaní.

Cena: od 164 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	1



Organizační náročnost	3
Přidaná hodnota	3
BODY CELKEM	12

ZÁBAVNÉ SLABIKY

Počet hráčů: 2–10

Věk hráčů: 7+

Hrací doba: 25–50 minut

Vydavatel: ALEXANDER

Hra je zaměřena na: rozpoznávání a používání slabik, nácvik čtení a psaní.

Stručná charakteristika: Naučná hra pro děti předškolního a mladšího školního věku. Rozvíjí sluch (dovednost hláskové analýzy a syntézy výrazů), zrakově-sluchově-pohybovou koordinaci a také sluchovou koncentraci, které jsou velmi důležité při výuce čtení a psaní.

Poznámka:

Cena: od 169 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	3
Hrací doba	2
Pořizovací cena	2
Využitelnost v hodinách ČJ	3
Možnost modifikace	2
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	17



ZÁKLADKA aneb škola hrou

Počet hráčů: 2–6

Věk hráčů: 10+

Hrací doba: 40 minut



Vydavatel: JIRASGAMES

Hra je zaměřena na: komunikaci, tvorbu slov, pravopis, slovní zásobu.

Stručná charakteristika: Vědomostní hra zaměřená na prohlubování znalostí a vědomostí žáků 5. ročníků. Obsahuje barevné kartičky 4 předmětů: matematika, přírodopis, vlastivěda, český jazyk a herní plán s 12 políčky – měsíci, po kterých se posouvají figurky hráčů. Hráč si vybere předmět, ve kterém chce soutěžit a v každém kole odpovídá na jednu otázku. Obtížnost otázek určuje kostka. Bonusem jsou otázky – hodiny ze zábavných předmětů (TV, VV, HV). Jakmile figurky dosáhnou pololetí, spočítají se průměry za jednotlivé předměty. Po druhém pololetí se hráč s nejlepšími známkami stává vítězem.

Poznámka: Poměrně složitá pravidla, hra je náročnější na čas – lze upravit, diskutabilní je záměr hry, spíše jde o přípravu na testy než o zábavu.

Cena: od 484 Kč

Hodnocení:

KRITÉRIUM	BODY
Počet hráčů	2
Hrací doba	1
Pořizovací cena	1
Využitelnost v hodinách ČJ	1
Možnost modifikace	1
Organizační náročnost	5
Přidaná hodnota	
BODY CELKEM	11

Vyhodnocení:

Vybrané deskové hry získaly následující počet bodů - Activity (19), Mluvím správně (L, 19), Souhlásky a samohlásky (18), Vyslov slova (L, 18), Zábavné slabiky (17), Rozhýbej svůj jazýček (L, 16), Slovolam (16), Scrabble (16), KrisKros (16), Ypsilonie (16), Do třetice všeho dobrého (L, 15), Slovolam (15), Kufr (14), Upwords (13), Slova (12), Slovní jízda (12), Zábavné hlásky (L, 12), Základka aneb škola hrou (11), Scrabble Junior (11).

Oproti kostkovým a karetním hrám je patrný poměrně velký bodový rozptyl. Ten je daný jak větší časovou a organizační náročností her, tak množstvím hráčů, a tím pádem

i množstvím kusů her na třídu = vysoká finanční náročnost. Deskové hry lze jen velmi málo modifikovat a i jejich výroba pro potřeby třídy je složitější než u karetních a kostkových her. Deskové hry s herním plánem jsou dnes velmi oblíbené v herních klubech, knihovnách, družinách a školních klubech, v rodinách a čím dál větší popularitu získávají i ve školách. Jsou výbornou didaktickou pomůckou, která má své uplatnění v současném systému výuky. Při jejich zařazení do vyučování je třeba zpočátku zohlednit větší časovou a organizační náročnost.

I přes větší časovou náročnost zůstává jejich bonusem komplexní zpracování pravidel a primární – jazykový cíl. Vyzdvihnout bych rozhodně chtěla hru Ypsilonie. Tato autorská hra z dílny Barbory Mazůrkové a Barbory Nosálové je na našem trhu jedinečná hned v několika ohledech. Obě autorky jsou učitelky českého jazyka, takže hru vytvořily přímo pro potřeby českých dětí. Vydání hry umožnila crowdfundingová akce na portálu Hithit.cz, hru následně vydala česká společnost zabývající se hrami Loris Games a má poměrně jednoduchá pravidla. Ypsilonie není na rozdíl od většiny jazykových her založená na vědomostech – úspěch může mít i ten, kdo neumí pravopis. Jak říkají samy autorky, znalost češtiny – vyjmenovaných slov není vůbec důležitá. V Ypsilonii – vyjmenované zemi se hráči potkají pouze se slovy vyjmenovanými a slovy jim příbuznými. V rámci hry prožívají hráči různá dobrodružství a učí se vlastně skrze zážitek. Když se pak se slovy setkají v reálném světě, vybaví se jim spojitost mezi slovem a Ypsilonii. Děti se neotřelou formou učí pravopis vyjmenovaných slov. Asi jedinou nevýhodou je vyšší pořizovací cena. (Více o tom na: <http://new.lorissgames.cz/cs/ypsilonie>).

Mnoho dětí zná stolní hry z různých prostředí (domácnost, družina, deskoherní klub). Této skutečnosti lze využít i ve škole - ve třídě se pravděpodobně vždy najde někdo, kdo vybranou hru umí, což je pro vyučujícího velká výhoda. Tento hráč může ostatním vysvětlit pravidla a pomáhat i během hry do té doby, než se hru naučí zbytek třídy.

Zvláštní postavení mají v této kategorii hry logopedické. Tyto hry jsou doporučeny Asociací klinických logopedů ČR jak pro školní, tak i domácí použití. Při zařazení těchto her do výuky je třeba počítat s tím, že je nutná přítomnost dospělého člověka, který kontroluje správnou výslovnost.

5.5 Celkové hodnocení dostupných stolních her

Jednotlivé deskové hry byly bodově ohodnoceny podle výše uvedených kritérií. (Viz kap. 5.3 od str. 41) Nejnižší počet získaných bodů byl 10, nejvyšší 22. I když bylo mojí snahou vyhodnotit hry co nejobektivněji, přesto se určitého subjektivního hodnocení nelze zbavit. Nejvyššího hodnocení dosáhly hry **kostkové** (v této kategorii byl také nejmenší bodový rozptyl) a **karetní**. Obě dvě skupiny her mají oproti hrám deskovým několik výhod. Jsou nenáročné na prostor, většinou mají jednoduchá pravidla, jsou velmi variabilní, jejich pořizovací cena je podstatně nižší, čas potřebný pro hru je možné limitovat a v neposlední řadě jsou poměrně jednoduché na vlastní výrobu. Vyučující může využít pro obsah právě probíranou látku (vyjmenovaná slova, antonyma, slovní druhy apod.) a s dětmi hru společně pro účely třídy vyrobit. Tímto způsobem je možné vytvořit ve třídě kartotéku her, která je vždy po ruce – využít toho lze například tehdy, pokud někteří žáci dokončí svou práci dříve než ostatní.

Deskové hry jsou zpočátku náročnější na organizaci (složitější pravidla, rozdělení rovnocenných skupin, delší hrací doba), některé obsahují velké množství drobných částí (kartičky, žetony, hrací figurky apod.), u kterých je poměrně velké riziko ztráty a z toho plynoucí znehodnocení hry, jejich pořizovací cena bývá vyšší, tím pádem je komplikovanější pořízení více kopií do jedné třídy. Na druhou stranu mohou být pro děti atraktivnější díky myšlence, zpracování a nápadu, na kterém je hra postavena. Deskové hry jsou zpravidla mnohem propracovanější, což má hned několik výhod. Jednak je každá hra jiná, hráči si postupně zkouší různé strategie a varianty, během hry si osvojují celou řadu schopností a dovedností a v neposlední řadě se tento typ her většinou „neohraje“ a děti baví i po delší době, kdy jsou v rámci vyučování zařazeny. Většina deskových her má i pěknou grafickou podobu. Vzhledem k vyšší časové náročnosti je dobré tyto hry zařazovat postupně – pokud to jde, rozdělit hrací proces na několik částí. Při zavádění nové hry do výuky také pomohou samy děti (viz výše). Díky své komplexnosti jsou deskové hry ideálním pomocníkem pro rozvoj klíčových kompetencí a dají se zařadit do výuky téměř jakéhokoliv předmětu. Metodiku *Rozvoj klíčových kompetencí hrou* vydalo už v roce 2007 Osmileté gymnázium Bud'ánka (dnes Mensa gymnázium). Jde o materiál, který má „blíže seznámit pedagogickou veřejnost s moderními deskovými hrami a jejich přínosem

pro rozvoj klíčových kompetencí. Autoři chtějí dokázat, že hry mají opodstatněné místo nejen v zájmovém vzdělávání, ale že velká řada z nich je použitelná i v běžné výuce a velmi dobře naplňuje dlouhodobý záměr stírání rozdílů mezi formálním a neformálním vzděláváním.“ (Vodička, Vodičková, 2007, s. 3–4)

Specifickou kategorií jsou v rámci deskových her hry **logopedické**. Tyto hry jsou vhodné především pro menší děti (předškolní a mladší školní věk). Jsou určeny jednak pro logopedy působící ve školách, pro asistenty pedagoga, ale i pro rodiče, kteří chtějí předejít řečovým vadám u svých dětí nebo je těchto vad zbavit. Z hlediska organizace jsou logopedické hry náročnější, neboť je vždy nutná asistence dospělého. Pozitivem naopak je možnost hrát hru i individuálně (za dohledu dospělého, bez protihráčů).

Vysokého bodového hodnocení dosáhly hry vydavatelství Pygmalino (didaktické hry Granna) a také hry vydavatelství Alexander. Obě vydavatelství se zaměřují na didaktické a vzdělávací hry. Jejich kvalita je velmi dobrá, jsou pěkně graficky zpracované, cena je přiměřená. Firma Pygmalino navázala velmi úzkou spolupráci s logopedickými pracovišti v celé České republice a také podporuje projekt *Celé Česko čte dětem*. Chvályhodná je jejich snaha přesvědčit rodiče, aby se denně 20 minut se svými dětmi věnovali čtení nebo hraní deskových her.

6 Vlastní deskové hry

6.1 BENEŠOVSKÝ DENÍK

Typ hry: desková

Jazyková oblast: komunikační a slohová výchova

Cíl: tvoření vět, práce s písmeny, skladba věty, procvičování slovní zásoby a vyjadřovacích schopností.

Věk: 8+, 3. ročník

Počet hráčů/velikost skupiny: 4–6

Hrací doba: 10–20 minut (základní varianta)

Pomůcky: hrací plán, figurky, kostka

Cíl hry: Pomocí hodů kostkou a správně vytvořených vět projít po cestě z písmen do cíle; inspirováno principy hry **Novinové titulky**.

Pravidla: Na herní desce je dráha, na jejíž políčkách jsou písmena. Hráči postaví své figurky na start a určí si pořadí, ve kterém budou hrát. První hráč hodí klasickou kostkou a svoji figurku umístí na políčko podle čísla, které padlo na kostce. Pokud vstoupí na políčko s písmenem, znovu hodí kostkou (číslo na kostce znamená počet slov) a následně vymýšlí větu o daném počtu slov, přičemž všechna slova začínají na písmeno uvedené na políčku. Pokud hráč dokáže větu vytvořit tak, aby dávala smysl a byla gramaticky správná, může zůstat na daném políčku. Pokud větu nezvládne vytvořit, vrací se zpět na pole, ze kterého přišel. Každý hráč tedy ve svém tahu hází 2x: první hod určuje pohyb, druhý počet slov ve větě. Poté hraje další hráč. Bonusová políčka znamenají, že si hráč může vybrat libovolné písmeno, ze kterého vytvoří větu s počtem slov, kolik mu padlo na kostce. Po zakončení tahu pokračují další hráči podle stanoveného pořadí. Vyhrává ten hráč, který se jako první dostane do cíle.

Varianta 1: Do herního plánu přidáme i samohlásky (velmi těžká varianta).

Varianta 2: Do políček herního plánu dáme dvě písmena (jednodušší varianta).

Varianta 3: Hráči vymýšlejí větu začínající daným písmenem, ostatní slova jím nemusí začínat (velmi lehká varianta).

Varianta 4: Skupina se snaží vymyslet krátký text do novin – z každého hodu hráči získávají povinnost vytvořit jednu větu, jejíž první slovo začíná písmenem, na které postoupila figurka. Věty si skupiny zapisují, na konci hry přečtou svůj novinový článek.

Varianta 5: U menších dětí nebudeme vyžadovat vytvoření věty, ale skupiny vymýšlí daný počet slov začínajících stejným písmenem a patřících do jedné kategorie, např. 5 sloves, 5 zvířat, 5 jmen.

Poznámka: Délku hry lze upravit dle potřeby, děti mohou hrát i ve dvojicích (vhodnější u menších dětí). Pro starší hráče lze hru ztížit tak, že se použije vícestěnná kostka s vyššími čísly a herní plán bude rozšířen.

Podařené věty zapisujeme – vystavíme je ve třídě nebo je dále použijeme v rámci výuky (určování slovních druhů, druhy vět apod.)

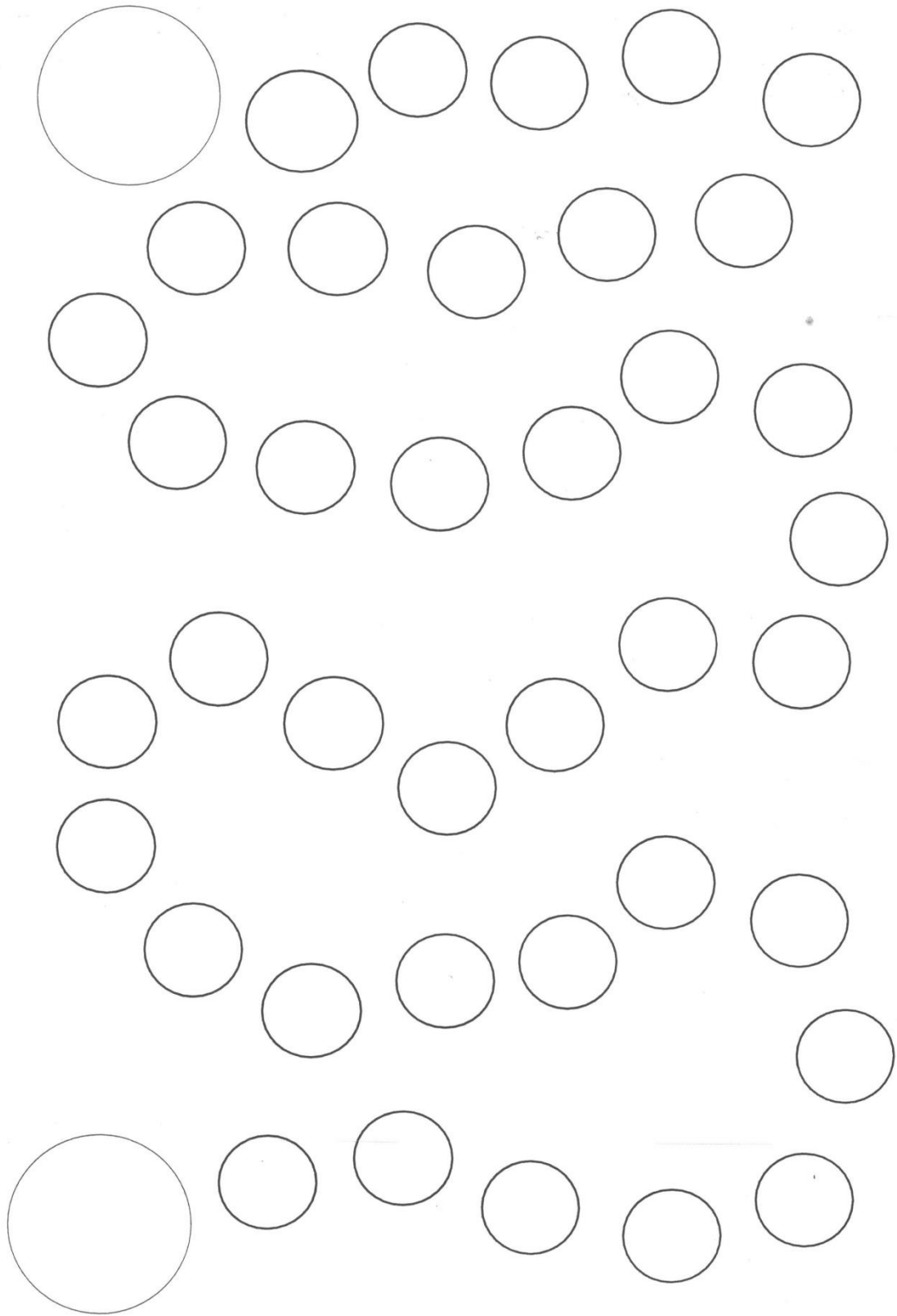
Ve hře hraje poměrně velký podíl náhoda.

Reflexe hry:

V základním hracím plánu jsou uvedené pouze souhlásky, což může v případě, že hráč hodí kostkou vyšší číslo způsobit potíže. Záleží jednak na věku hráčů a také na jejich jazykové vybavenosti. Pokud by děti nedokázaly vytvořit větu o daném počtu slov začínajících pouze na jedno písmeno, domluvíme se na pravidle, že jsou povolené všechny předložky a spojky (nemusí daným písmenem začínat). Pokud hrají skupiny, dbáme na to, aby se na vymýšlení podíleli opravdu všichni. V rámci skupiny můžeme i rozdělit role – zapisovač, hlídač kostky, posunovač figurky, mluvčí...

Následuje:

1. Prázdný hrací plán
2. Hrací plán se souhláskami



START

P

L

Z

K

C

V

R

P

H

M

L

D

S

Z

N

F

P

K

S

J

R

D

V

L

M

B

S

F

CÍL

D

O

P

Z

J

6.2 GÓL

Typ hry: desková

Jazyková oblast: komunikační a slohová výchova

Cíl: doplňování větných frazémů a neúplných vět

Věk: 8+, 3.–5. ročník

Počet hráčů/velikost skupiny: 2–6 hráčů/2–3 skupiny

Hrací doba: 10–15 minut

Pomůcky: hrací plán, kostka, figurky

Cíl hry: Pomocí hodů kostkou a správně doplněných větných frazémů a neúplných vět dát soupeři gól.

Pravidla: Na střed herního plánu umístíme figurky obou týmů. První tým hodí kostkou a postoupí směrem na soupeřovu bránu o tolik políček, kolik mu padlo na kostce. Na políčku je napsán větný frazém, který je nutné doplnit. Pokud jej skupina správně doplní, může na políčku zůstat. Pokud jej nedoplní správně, zůstává na původním políčku. Ten tým, který dá první gól (posune svou figurku do brány soupeře), vyhrává. Každý tým má pro kontrolu k dispozici správně doplněny frazémy soupeře. V pátém ročníku neposkytujeme nápovědu, ale nabídneme práci se slovníkem, v němž si žáci mohou frazémy vyhledat, např. *Slovník české frazeologie a idiomatiky*.

Varianta 1: Je možné připravit několik různých herních plánů; do původního plánu vkládat po každé hře novou sadu frazémů a vět.

Varianta 2: Místo frazémů lze použít věty se zpřeházenými slovy, neúplné věty, které je třeba doplnit.

Zdroj: Herní plán pochází z knihy *Games for children*, Gordon Lewis with Günter Bedson, Oxford University Press (viz 9 Literatura).

Reflexe hry:

Úskalím může být neznalost frazémů. Pokud chceme hru Gól hrát s větnými frazémy, měli bychom si ověřit, zda se v nich děti dokáží orientovat. Pro slabší skupinu můžeme připravit nápovědu – 3 možnosti, ze kterých si hráči vybírají (pouze jedna možnost je správně). Pokud hrají hráči ve skupinách, dbáme na to, aby byly skupiny vyrovnané, a také na to, aby se v doplňování frazémů střídali. Kromě procvičování čtení umožníme i slabším dětem, aby se aktivně zapojily do hry. Na konci hry provedeme společné opakování frazémů například tak, že každý hráč napíše minimálně jeden frazém, který si pamatuje.

Následuje:

1. Herní plán s větnými frazémy
2. Prázdný herní plán

GÓL

----- hory přenáší.

Komu se nelení, tomu se

Kdo jinému jámu ----- sám do ní -----.

Kam nechodí -----, tam chodí lékař.

Jedna ----- jaro nedělá.

Hlad má ----- oči.

Dvakrát -----, jednou -----.

Dočkej času, jako ----- klasu.

----- nejsou koláře.

Žádný učený z ----- nespádí.

Co na srdci, to na -----.

Lež má ----- nohy



Líná huba holé -----.

Mluví -----, mlčí -----.

Koho chleba jíš, toho píseň -----.

Oko, do duše -----.

----- kvapná málo platná.

Pýcha předchází -----.

Kdo -----, má za tři.

Kdo se bojí, ----- do lesa.

----- nepadá daleko od stromu.

Co můžeš udělat -----, neodkládej na -----.

Jak se do lesa volá, tak se z lesa -----.

Každý chvílku tahá -----.

GÓL!

GÓL



GÓL!

6.3 RYCHLÁ ČTYŘKA

Typ hry: karetní

Jazyková oblast: jazyková výchova

Cíl: práce se slovy

Věk: 4.–5. ročník

Počet hráčů/velikost skupiny: 2–8

Hrací doba: 5–15 minut

Pomůcky: sada karet (16/32, rozdělené do kategorií po 4), žetony

Cíl hry: Co nejrychleji shromáždit 4 karty od jedné kategorie.

Pravidla: Hra je založena na principu her **Kvarteto** a **Vole, padni**. Cílem hráčů je nashromáždit 4 karty od jedné zadané kategorie, např. 4 slovesa, 4 vyjmenovaná slova po B, nebo 4 věty v rozkazovacím způsobu apod. První hráč rozdává karty (všem stejný počet) a ze svých karet vytáhne tu, která se mu nehodí, tu dá dalšímu hráči. Tento hráč kartu přijme a opět jednu pošle následujícímu hráči. Takto hra postupuje do chvíle, než se některému z hráčů podaří shromáždit 4 karty od jedné kategorie. V tu chvíli položí karty na stůl. Ostatní udělají co nejrychleji totéž. Ten, kdo položil karty na stůl jako poslední, bere žeton. Všichni společně zkontrolují, zda jsou vyložené čtveřice správné, společně mohou zdůvodnit, jaká je mezi jednotlivými čtveřicemi souvislost. Tím končí první kolo. Karty se seberou, zamíchají a znovu rozdají. Hrajeme na domluvený počet kol. Vítězem se stává hráč s nejmenším počtem trestných žetonů.

Varianta 1: Hra pokračuje tak dlouho, dokud jsou v oběhu alespoň 2 čtveřice karet z následujících oblastí: tvarosloví, pravopis, slovní druhy, časování, skloňování, u menších dětí písmena, slabiky.

Varianta 2: Hru lze zatraktivnit principem hry **Kent** – hráči se rozdělí do dvojic, smluví si potají společný signál a společně se snaží získat čtveřici karet. Jakmile se jim to podaří, smluveným signálem se dohodnou a oba najednou položí karty.

Reflexe hry:

Abychom předešli zbytečným komplikacím během hry, projdeme s dětmi před vlastním začátkem hry všechny kategorie – čtveřice slov nebo fonémů, které se na kartách vyskytují. Stejně jako v kvartetu je dobré jednotlivé čtveřice odlišit i barevně. Během prvních her budou děti možná zbrklé a bude nějakou dobu trvat, než přijdou na svůj systém, taktiku, jak karty sbírat. Barevné odlišení je důležité i pro slabší čtenáře, kteří by se snadno mohli stát outsidersy z důvodu pomalého čtení.

Velmi podstatný je výběr kategorií a jejich zřetelné a srozumitelné označení. Čtveřice karet mohou obsahovat následující oblasti: tvarosloví, pravopis, slovní druhy, časování, skloňování, slova příbuzná, u menších dětí písmena, slabiky.

Následuje:

1. Sada karet – druhy vět
2. Sada karet – slovesa – synonyma

Hraj!	Nemluv!	Bud' hodný!	Nepodváděj!
Kdo je na řadě?	S kým hraju?	Jak se máš?	Vyhráli jsme?
Kéž bych mohl hrát znovu!	Ať mi padne 6!	Hodně štěstí!	Kdybych si tak vytáhl dobrou kartu!
Skupina se rozdělí do dvojic.	Hru mohou hrát 4 hráči.	Vítězem je ten, kdo první položí karty.	Před dalším tahem hod' kostkou.

CHODIT	KRÁČET	JÍT	PŘECHÁZET
DĚLAT	KONAT	PRACOVAT	ČINIT
HRÁT	PŘEDSTAVOVAT	SEHRÁT	ZTĚLESNIT
VIDĚT	VNÍMAT	VŠIMNOUT SI	HLEDĚT

BÝT	EXISTOVAT	ŽÍT	PŮSOBIT
ŘÍDIT	OBSLUHOVAT	OVLÁDAT	SPRAVOVAT
MLUVIT	POVÍDAT	VYPRÁVĚT	ŘÍKAT
JÍST	KONZUMOVAT	ŽIVIT SE	STOLOVAT

6.4 Z POHÁDKY DO POHÁDKY

Typ hry: desková

Jazyková oblast: literární výchova

Cíl: práce s pohádkovými texty

Věk: 8+, 3.–5. ročník

Počet hráčů/velikost skupiny: 2–5 hráčů/skupin

Hrací doba: 20–30 minut

Pomůcky: hrací plán, kostka, figurky

Cíl hry: Pomocí hodů kostkou projít herním plánem.

Pravidla: Na herním plánu jsou dva druhy políček – políčka s úryvkem z pohádky a políčka s názvem pohádky. Hráč hodí kostkou a posune svou figurku na políčko, na kterém je název pohádky. Název nahlas přečte a jeho úkolem je vymyslet a přednést krátký úryvek z dané pohádky. Pokud hráč vstoupí na políčko s úryvkem pohádky, jeho úkolem je určit, ze které pohádky úryvek pochází. Ve hře jsou též barevná políčka s indiciemi jednotlivých pohádek. Pokud hráč vstoupí na toto políčko a správně pojmenuje pohádku, má výhodu dalšího, bonusového tahu a opět hází kostkou. Kdo svoji figurku jako první dovede do cíle, vyhrává.

Varianta 1: Hru hrajeme v týmech; po umístění figurky na políčko s názvem pohádky vymyslí úryvek celá skupina – každý hráč vymyslí a řekne jednu větu.

Poznámka: Vyučující určí, jak dlouhý má být úryvek (počet vět). Pro zpestření můžeme použít upravený herní plán ze hry **Člověče, nezlob se** pro 4–6 hráčů nebo dvojic.

Zdroj: Ve hře jsou použity texty z knih Pohádky bratří Grimmů, Pohádky Boženy Němcové, Dvakrát sedm pohádek (František Hrubín), Pohádková kytice (K. J. Erben).
(viz 9 Literatura)

Reflexe hry:

Princip hry je založen na znalosti základních pohádek. Záleží na čtenářské gramotnosti dětí i na zvyklostech rodiny. Před hraním této hry je vhodné probrat s dětmi buď pohádky, které se ve hře vyskytují, nebo herní plán upravit podle knih, které s dětmi čteme během roku v hodinách a také ve školní družině. Děti mají velmi dobrou paměť, takže si rychle zapamatují, do které pohádky patří jednotlivé úryvky. Je na učiteli, aby vyhodnotil, kdy je ještě hra pro děti atraktivní a kdy už ne. Herní plán lze podle potřeby měnit. Po dokončení hry můžeme téma pohádek zpracovat ještě i v rámci výtvarné výchovy.

BONUSOVÁ POLÍČKA

ŠÍPKOVÁ RŮŽENKA

**ZÁMEK, RŮŽE,
SPÁNEK**

DRAK, KUŇ, NĚMÝ

ŽABÍ PRINC

**STUDNA, ZLATÝ
MÍČ, ŽABÁK**

**O DVANÁCTI
MĚSÍČKÁCH**

**ZIMA, FIALKY,
JAHODY, MACECHA**

ZLATOVLÁSKA

**PTÁK OHNIVÁK A
LIŠKA RYŠKA**

**ŽIVÁ VODA,
MRAVENCI, JIŘÍK,
12 PANEN**

**ZLATÉ JABLKO,
ZLATÉ PERO,
LIŠKA, PRINC**

**„Máme doma housličky
a malý bubínek, v noře
jsou tři lištičky...“**

**„Nerostl a zůstal tak.
Z makovice snídá mák.
Jeden máček, druhý,
třetí.“**

**Pařízek si našel v lese,
tesal, řezal: najednou
kořínky se nadzvednou
a pařízek rozběhne se.**

**Máma z vrátek ještě
není, už se perou
o lupení.**

**„Nevidíme tě, když ťukáš,
aspoň v okně se nám ukaž,
máš-li rohy, bílou bradu!“**

**„Malíček je chytrá hlava,
kamarádům rady dává:
„Ty jdi sem a ty jdi tam,
čekejte, až zavolám!“**

**„A kam neseš košíček?“
„K svátku babičce jej
nesu. Už jsem přešla sedm
lesů, bydlí tamhle –
kousíček.“**

**I začal se natahovat, tělo
jeho kvapem rostlo, až byl
vysoký jako ta jedle.**

**Drží se a tahají, myška
kočky, kočka pejska, pejsek
vnučky, vnučka báby, bába
dědka.“**

**Bez večere, bez oběda
čeká dědeček,
najednou se hlína
zvedá, roste kopeček.**

**Na dveře zas buchy,
buchy: „Otevřete,
neposluchy, já jsem vaše
maminka.“**

**„Mámo, usmaž kobližky!“
„Až mi dojdeš na šišky,
nemám už čím topit,
synku, dělej něco pro
maminku!“**

**„Copak máš v tom
košíčku?“
„Bábovku a kytičku.“**

**„Na másle jsem pěkně
zpíval, dědek vedle
hlady zíval.“**

OTESÁNEK

O SMOLÍČKOVI

O PALEČKOVI

BAJAJA

**O KOHOUTKOVI
A SLEPIČCE**

O BUDULÍNKOVI

**„Viděls také Mařenku?“
„Jakpak by ne, holenku!
Viděl jsem ji s Jeníkem,
krmili se perníkem.“**

**„Jeskyňky, jen pojd'te
dál, jelen před
chvilíčkou vstal.“**

**O PERNÍKOVÉ
CHALOUPCE**

**O ČERVENÉ
KARKULCE**

**O NEZVEDENÝCH
KŮZLATECH**

O VELIKÉ ŘEPĚ

O KOBLÍŽKOVI

OTESÁNEK

POPELKA

**SNĚHURKA A SEDM
TRPASLÍKŮ**

**DLOUHÝ, ŠIROKÝ
A BYSTROZRÁKÝ**

**O TŘECH
PŘADLENÁCH**

„Ale milá babičko, od čehopak vy máte tak dlouhý pysk?“ „Od předení, panáčku, od předení.“

„Jedl jsem, snědl jsem: kaši z rendlíka, ucháč mlíka, pecen chleba, mámu, tátu – a tebe taky sním!“

„Studánko, dej vody mému kohoutkovi: leží tam v oboře, nožky má nahore – bojím se, bojím, že umře.“

„Za hory, za doly, mé zlaté parohy, kde se pasou?“

„Hledám tu, které padne tento zlatý střevíček. Žádná jiná nebude mou ženou.“

„Zrcadlo, zrcadlo nejmilejší, která je v mé zemi nejkrásnější?“

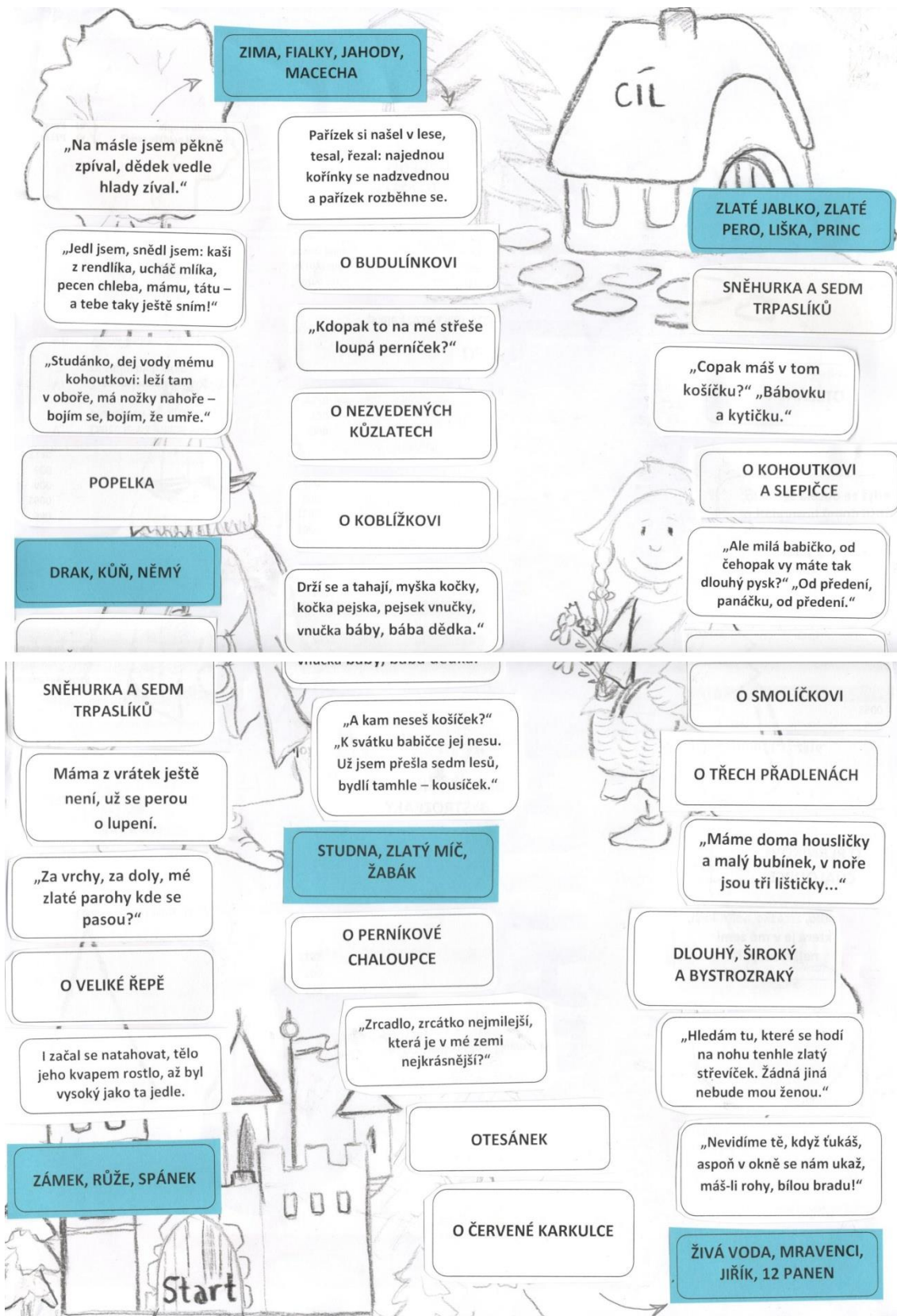
„Kdopak to na mé střeše loupá perníček?“

„Kdopak jsi,“ zeptal se králevic, „a proč máš oči zavázané, vždyť nevidíš na cestu?“

„Mám doma tři staré tetičky, jsou sice velmi chudé a prosté, ale udělaly pro mě mnoho dobrého.“

Když se docela setmělo, přišli domů hospodáři té chaloupky. Vraceli se z práce, přes den vždycky kutali v horách a dobývali rudu.

Když klusal zelenou houštinou a projížděl pod lískou, shodila mu jedna snítka klobouk z hlavy.



6.5 Y, NEBO I

Typ hry: karetní

Jazyková oblast: jazyková výchova

Cíl: procvičení slov obsahujících obojetné souhlásky, upevnění pravopisu vyjmenovaných slov a slov příbuzných.

Věk: 8+, 3.–5. ročník

Počet hráčů/velikost skupiny: 6–8

Hrací doba: 15–30 minut

Pomůcky: 25 hracích karet s obrázky vyjmenovaných slov (od každé souhlásky poměrnou část), 25 karet se slovy nebo obrázky, která nepatří mezi vyjmenovaná slova ani slova jim příbuzná a píše se v nich měkké i, 10 karet se souhláskami a přidělenou bodovou hodnotou od 1 do 5.

Cíl hry: Získat celkem 7 karet (po jedné od každé souhlásky) vyjmenovaných slov, bonusové karty jsou nejcennější, ostatní karty nemají žádnou hodnotu.

Pravidla: Všechny karty zamícháme a rozdáme hráčům. Vylosovaný hráč začne – vybere jednu ze svých karet, která se mu nehodí, pojmenuje ji a položí ji obrázkem nahoru na stůl. V určeném pořadí pokračují ostatní hráči. Pokud některý hráč zahraje bonusovou kartu, bere všechny karty ležící na stole. Kromě toho si může vyžádat od jakéhokoliv hráče počet karet, jaké určuje číslo na bonusové kartě. Dotázaný hráč odevzdává nejdříve karty obsahující výrazy s měkkým i, pouze v případě, že je nemá, odevzdává i karty s vyjmenovanými slovy. Vyhrává hráč, který jako první nasbírá 7 karet s vyjmenovanými slovy. Záleží na taktice hráčů, kdy je nejvhodnější okamžik zahrát bonusovou kartu. Použité bonusové karty jsou ze hry vyřazeny.

Poznámka: Hra je inspirována karetní hrou **Červená bere**. Pokud budeme hrát hru pouze se slovy, mohou karty v rámci jiné vyučovací hodiny (VV, pracovní vyučování) vyrobit děti samy. Použijeme výrazy/fonémy, které jsme procvičovali v předchozích hodinách.

V rámci českého jazyka můžeme vyrobit sady karet s různými tématy, hra je velmi variabilní. Pro skupinu mladších dětí použijeme menší množství karet.

Ve hře hraje významný prvek náhoda.

Varianta 1: Pro nácvik čtení připravíme dětem mladšího věku sadu libovolných obrázků a jejich názvů, pravidla zůstávají stejná. Dbáme na správné přečtení slov. Cílem je sbírat určený počet kartiček se slovy.

Reflexe hry:

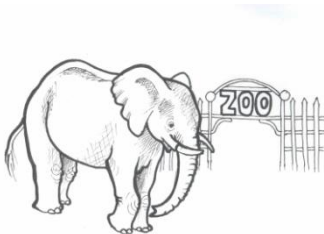


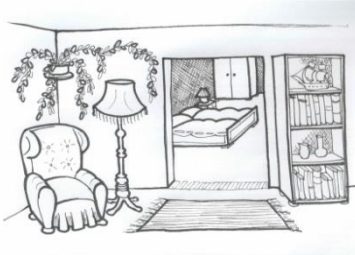


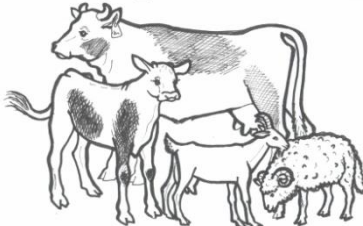


V základní variantě hry může dojít k tomu, že má někdo více bonusových karet, a tím pádem výhodu, že nasbírá potřebný počet karet jako první. Zároveň po odehrání bonusové karty může hráč získat do ruky i poměrně velký počet karet, což ne všechny děti dokáží udržet. Pokud by se toto pravidlo opravdu ukázalo jako problém, řešením může být rozdání bonusových karet zvlášť tak, aby každý hráč dostal stejný počet a nikdo nebyl znevýhodněn. Do hry můžeme přidat i pravidlo, že hráč nemusí vykládat na stůl pouze jednu nehodící se kartu, ale třeba dvě nebo tři. Vzhledem k tomu, že je ve hře důležitá i strategie, je potřeba hru s žáky zahrát několikrát, aby si na pravidla zvykli a dokázali si strategické principy vyzkoušet a zažít. Tomu napomůže i následná reflexe dětí po odehrání hry.


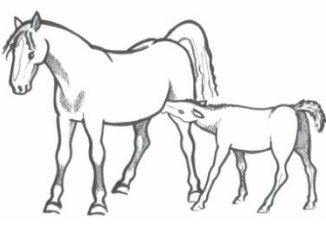
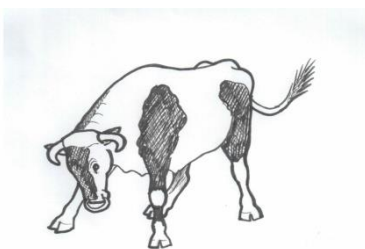

Delší čas vyžaduje i varianta, při které děti odůvodňují, proč je ve slově měkké nebo tvrdé i. Tento čas můžeme ušetřit – po skončení hry určíme počet karet – slov, která si děti napíší do sešitu a zdůvodnění vypracují jako domácí úkol.

Hrací karty byly vyrobeny z obrázků a jejich slovních popisů, jejich autorem je:
NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řady vyjmenovaných slov po b, l, m, p, s, v, z).
Metodický portál : Digitální učební materiály [online]. 05. 05. 2008, [cit. 2017-06-12].
Dostupný z WWW: <http://profil.rvp.cz/kolekce/6>.

Hlavní karty

Vyjmenovaná slova po B

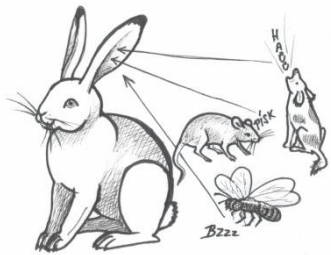
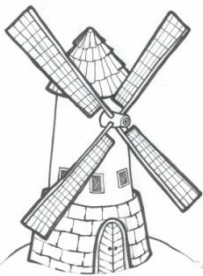

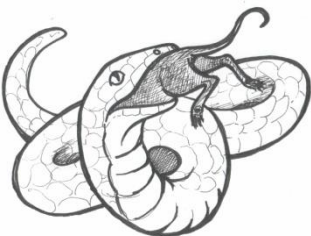





 <p>Existovat v prostoru a čase.</p>	 <p>Mít příbytek, domov.</p>	 <p>Kdo něco obývá, někde sídlí.</p>
 <p>Soubor místností i jednotlivá místnost k bydlení.</p>	 <p>Byt, obydlí.</p>	 <p>Předměty pro zařízení bytu, místnosti.</p>
 <p>Hospodářská zvířata (skot, vepři, kozy, ovce)</p>	 <p>Ustálený způsob, zvyk.</p>	 <p>Rychle se dějící, pohybující, rychlý. Rychle a dobře vnímající.</p>


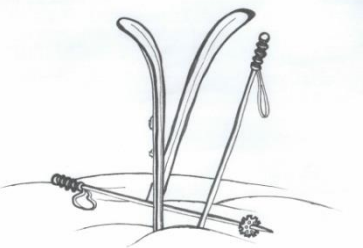

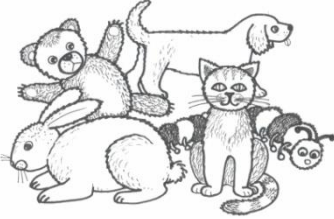
 <p>Rostlina s nedřevnatým stonkem.</p>	 <p>Samice koně (klisna – matka hříběte).</p>	 <p>Samec tura domácího.</p>
	 <p>Město, u kterého padl Jan Žižka z Trocnova.</p>	

Autor obrázků a jejich slovních popisů:

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po b). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 05. 05. 2008, [cit. 2017-06-12]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-b.html>>. ISSN 1802-4785.

Vyjmenovaná slova po L






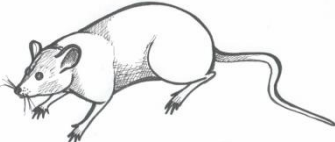

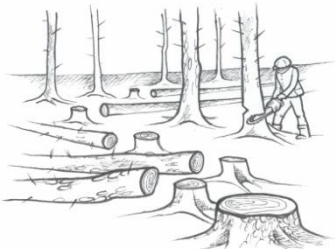
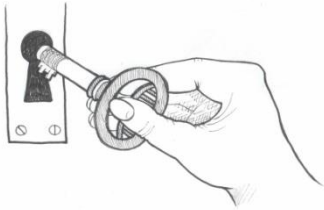
 <p>Vnímat sluchem.</p>	 <p>Budova se zařízením na rozemílání obilí.</p>	 <p>Vydávat záblesky, záři.</p>
 <p>Polknout potravu.</p>	 <p>Pomalou tečí.</p>	 <p>Marnotratně vydávat něco, utrácet, mrhat.</p>
 <p>Přerývaně naříkat, plakat.</p>	 <p>Jsoucí bez porostů (vlasů, vousů, chlupů, peří, šupin, porostu), holý.</p>	 <p>Zadní svalová část bérce na noze.</p>

		
<p>Pletivo pod kůrou stromů rozvádějící organické látky.</p>	<p>Sportovní náčiní připevněné na nohy a určené k pohybu na sněhu, na vodě...</p>	<p>Silně aromatická bylina hořké chuti s šedozelenými listy a žlutými kvítky.</p>
	 <p>Tkanina s delším vlasem.</p>	

Autor obrázků a jejich slovních popisů:

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po L). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-l.html>>. ISSN 1802-4785.

Vyjmenovaná slova po M

 <p>Já a nejméně jedna další osoba.</p>	 <p>Čistit vodou nebo jinou tekutinou.</p>	 <p>Užívat rozumu k tvoření úsudku, přemýšlet, uvažovat.</p>
 <p>Být na omylu, plést se, mást se.</p>	 <p>Drobní členovci s třemi páry končetin (např. mouchy, brouci, motýli).</p>	 <p>Drobný hlodavec s dlouhým ocáskem a velkými boltci.</p>
 <p>Suchozemský plž s ulitou, šnek.</p>	 <p>Kácením zbavovat stromů, kácet.</p>	 <p>Zavírat klíčem, zamknout.</p>



Trhavě vléci, táhnout,
vláčet.



Vhánět vzduch, foukat.



Jemné chloupky, peří.



Vyskytnout se, objevit se.



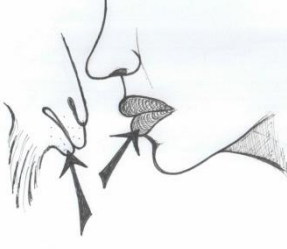

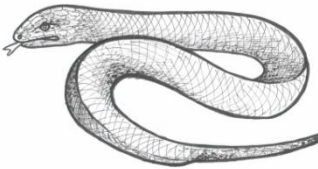

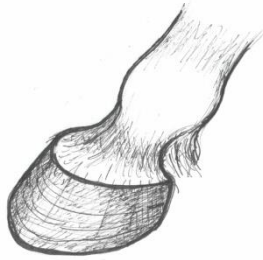

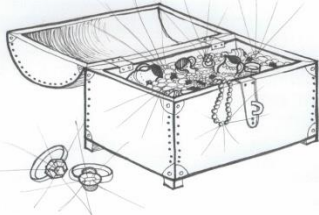




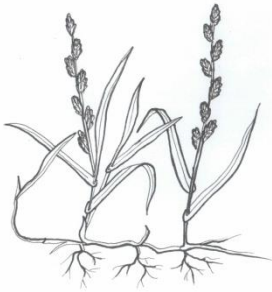


Rodné město skladatele
Bedřicha Smetany.

Autor obrázků a jejich slovních popisů:

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po M). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-m.html>>. ISSN 1802-4785.

Vyjmenovaná slova po P

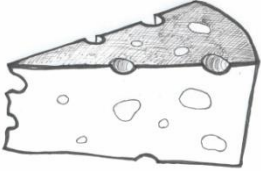


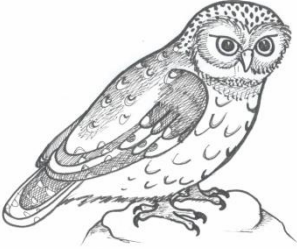

 <p>Přílišné sebevědomí, povýšenost, samolibost, domýšlivost, nadutost.</p>	 <p>Podlouhlý plochý obal na sypký, kusový a jiný materiál.</p>	 <p>Ret.</p>
 <p>Malý létající hmyzožravý savec.</p>	 <p>Beznohý plaz podobný hadu.</p>	 <p>Jemný prášek v prašníku rostliny obsahující samčí pohlavní buňky.</p>
 <p>Rohovitý obal chránící konce prstů kopytníků.</p>	 <p>Zakopávat, vrávoravě se pohybovat.</p>	 <p>Zářivě se lesknout.</p>

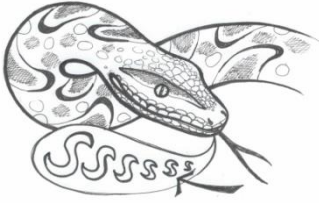

 <p>Zjišťovat své hříchy, přemýšlet o své vině.</p>	 <p>Nést trest za něco, trpět.</p>	 <p>Tráva (plevel) s dlouhými podzemními výhonky.</p>
 <p>Rdít se, červenat se.</p>	 <p>Čechrat si peří.</p>	

Autor obrázků a jejich slovních popisů:

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po P). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-p.html>>. ISSN 1802-4785.

Vyjmenovaná slova po S

 <p>Přímý potomek, dítě mužského pohlaví.</p>	 <p>Nemající hlad, úplně najedený, nasycený.</p>	 <p>Potravinářský výrobek z upravené sraženiny mléka nebo podmáslí.</p>
 <p>Zcela nebo částečně nezpracovaný, zvláště ne tepelnou úpravou.</p>	 <p>Chladný a vlhký.</p>	 <p>Uschnout následkem nedostatku vody.</p>
 <p>Pěkně zbarvený zpěvný pták.</p>	 <p>Malá sova žijící blízko lidských obydlí.</p>	 <p>Menší stepní hlodavec přespávající zimu (v noře).</p>

 <p>Vydávat zvuk ssss.</p>	 <p>Proudem pouštět dolů, nechat padat (něco sypkého, drobného).</p>	
---	---	--

Autor obrázků a jejich slovních popisů:

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po S). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-s.html>>. ISSN 1802-4785.

Vyjmenovaná slova po V



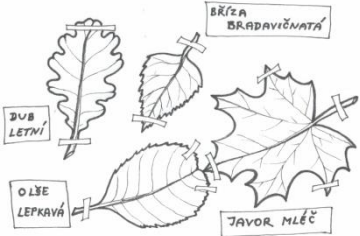

 <p>Oslovit více osob.</p>	 <p>Velký na výšku.</p>	 <p>Vydávat pronikavý, táhlý hlas.</p>
 <p>Vysokým hlasem radostně vykřikovat.</p>	 <p>Navyknout (si), přivyknout (si), uvyknout (si)</p>	 <p>Rozmělňovat pohyby čelistí a zuby.</p>
 <p>Vodní šelma s hnědou srstí.</p>	 <p>Největší sova s štetičkami delších per na hlavě.</p>	 <p>Velmi hubené dítě.</p>

 <p>Rámus, křik, rozruch, rámus, poplach.</p>	 <p>Ohniště, do kterého se vhání vzduch k zvětšení žáru.</p>	
--	---	---

Autor obrázků a jejich slovních popisů:

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po V). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-v.html>>. ISSN 1802-4785.

Vyjmenovaná slova po Z

 <p>Zakrátko, zanedlouho, časně.</p>	 <p>Svalnatý pohyblivý orgán v dutině ústní (u zvířat v tlamě, zobáku ap.), orgán chuti, řeči.</p>	 <p>Jmenovat se, slout.</p>
	 <p>Letiště v Praze.</p>	

Autor obrázků a jejich slovních popisů:

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po Z). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-z.html>>. ISSN 1802-4785.

Vedlejší karty

PILNÁ VČELIČKA	LÍVANCE	PÍT VODU
VÍT VĚNEC	TELEVIZE	PROSINEC
LIPOVÝ ČAJ	VISET V KOMÍNĚ	PÍSKACÍ OPICE

ZAMILOVANÝ KOMINÍK	KAPITÁN U KORMIDLA	LISTOPAD
LIDOVÁ PÍSEŇ	ŠPIČATÝ PILNÍK	SIRKY
BÍLÁ SLEPICE	LÍSKOVÝ OŘÍŠEK	ŠPINA VÁ OMÍTKA

MÍCHANÁ VAJÍČKA	MLÍT OBIÍ	POSILOVNA
NABÍT PUŠKU	PROSIT O MILOST	KRUPICOVÁ KAŠE
SLEPIT LEPIDLEM	MRAZIVÝ VÍTR	PODPIS

MÍSA KAMÍNKŮ	ROZBITÉ ZRCADLO	OLÍZNOUT POVIDLA
VIDĚT ZVÍŘE	TELEVIZNÍ NOVINY	HOUBIČKY
VÍKO KRABÍČKY	ROZBITÝ ZIP	PAPÍROVÝ MÍČEK

Bonusové karty

<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>B</p> <p>1</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>B</p> <p>2</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>B</p> <p>3</p>
<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>B</p> <p>4</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>B</p> <p>5</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>L</p> <p>1</p>
<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>L</p> <p>2</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>L</p> <p>3</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>L</p> <p>4</p>

<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>L</p> <p>5</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>M</p> <p>1</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>M</p> <p>2</p>
<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>M</p> <p>3</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>M</p> <p>4</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>M</p> <p>5</p>
<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>P</p> <p>1</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>P</p> <p>2</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>P</p> <p>3</p>

<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>P</p> <p>4</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>P</p> <p>5</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>S</p> <p>2</p>
<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>S</p> <p>3</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>S</p> <p>4</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>S</p> <p>5</p>
<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>S</p> <p>1</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>V</p> <p>2</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>V</p> <p>3</p>

<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>V</p> <p>4</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>V</p> <p>5</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>Z</p> <p>1</p>
<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>Z</p> <p>2</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>Z</p> <p>3</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>Z</p> <p>4</p>
<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>L</p> <p>1</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>M</p> <p>2</p>	<p>OBOJETNÁ SOUHLÁSKA</p> <p>P</p> <p>3</p>

7 Závěr

Ve své diplomové práci jsem se věnovala hrám ve vyučování a deskovým hrám – jejich charakteristice, rozdělení, přednostem i negativům a také možnostem jejich využití v rámci výuky českého jazyka. Většina autorů včetně J. A. Komenského se shoduje na tom, že vhodně vybrané hry jednoznačně patří do výuky. To můžeme vztáhnout i na hry deskové. V rámci členění metod používaných v pedagogice a didaktice je řadíme mezi aktivizační metody, které je možné využít v jakékoliv části vyučovací jednotky i vyučování a jsou rovnocennou a perspektivní pedagogickou a didaktickou metodou.

Vybrala jsem dostupné deskové hry na českém trhu, rozdělila je do čtyř kategorií – na kostkové, karetní, deskové a logopedické hry a na základě mnou navržených kritérií jsem provedla jejich hodnocení. (Viz kapitola 5.3) Po celkovém vyhodnocení mohu říci, že učitelé českého jazyka mají k dispozici širokou nabídku kvalitních her, které se dají v rámci výuky použít. Všechny hodnocené hry rozvíjejí schopnosti a dovednosti především v oblasti komunikační a jazykové výchovy, oblast slohová je zastoupena méně. Kromě toho mohu jen potvrdit názory Jana a Ivety Vodičkových, autorů materiálu Rozvoj klíčových kompetencí hrou. Všechny uvedené hry přispívají k získávání a rozvoji klíčových kompetencí téměř ve všech oblastech (kompetence k učení, řešení problémů, komunikativní, sociální a personální a v neposlední řadě kompetence k trávení volného času). Jsou smysluplnou aktivitou, která žáky baví a zároveň se při ní učí, aniž by si to uvědomovali.

Zařazení deskových her do výuky může být ze začátku poněkud náročné, nicméně pokud vyučující vytrvá, po čase zjistí, že jsou nejen výbornou pomůckou ke zvládnutí učiva, ale vnášejí do hodin další prvky, které obohacují vyučovací proces v mnoha ohledech. Hraní deskových her znamená skupinovou práci, která s sebou přináší požadavky na spolupráci, komunikaci, řešení situací ve stresu, nutnost prosadit nebo obhájit svůj názor, schopnost rychlého rozhodování a mnoho dalšího. Z celkového hodnocení vyplývá, že až na výjimky jsou deskové hry vhodným učebním materiálem nebo didaktickou pomůckou do hodin českého jazyka. Každá skupina her má svá pozitiva a negativa a posouzení, která ze skupin je pro výuku vhodnější, bude vždy subjektivní. Pokud se učitel rozhodne deskové hry ve svých hodinách používat, je dobré začít hrami karetními a kostkovými, a to

především kvůli jednoduché organizaci, délce hrací doby, nižší pořizovací ceně a také vysoké variabilitě použití. DH jsou organizačně náročnější, ale určitě se vyplatí věnovat jim čas a prostor a s dětmi se je naučit. Nevýhodou může být jejich vyšší pořizovací cena, která limituje množství sad jedné hry ve třídě. Tento problém lze vyřešit tak, že pokud má škola herní klub nebo knihovnu, je možné odtud hry na výuku vypůjčit. Originální DH mají většinou velmi dobře promyšlená pravidla a často jsou pěkně graficky zpracované. Kromě vyučování jsou výborným didaktickým materiálem pro děti v době přestávek, ve školních družinách a také při domácím hraní. Stolní hry mají velmi silnou konkurenci v podobě on-line her a her na tabletech a telefonech, přesto jejich obliba stále roste. Společné hraní je „společenskou událostí“ a v dnešní době i bohužel jednou z mála činností, které děti dělají společně.

Kromě zhodnocení jazykových deskových her, dostupných na českém trhu, jsem navrhla soubor vlastních deskových her. Snažila jsem se pojmout všechny oblasti (komunikační, slohovou a jazykovou, literární výchovu) a vytvořit jednoduché deskové hry s jednoduchými pravidly, které budou využitelné ve výuce českého jazyka na 1. stupni ZŠ.

Svou prací jsem se snažila přispět do diskuse, zda jsou deskové hry vhodné do vyučování. Podle diskusí a prací zabývajících se využíváním her v procesu výuky je zřejmé, že jde o trend, který bude mít v příštích letech nárůst. Byla by škoda nevyužít potenciálu stolních her, protože šikovný pedagog dokáže mnohé, včetně vymyšlení a výroby hry nové, určené pro jeho žáky a pro jeho výukový záměr. Obohacujícím prvkem je zapojení dětí do tvorby hry. Tímto způsobem je možné v každé třídě zhotovit kartotéku her během jiných vyučovacích hodin (pracovní vyučování, výtvarná výchova), která může sloužit dětem jako učební pomůcka, ale především jako smysluplná aktivita pro trávení volného času. Několik příkladů vlastních her prezentuji v kapitole 6.

Pevně doufám, že moje práce bude přínosná pro ty, kteří používají deskových her ve své třídě zvažují, a že vyučujících, kteří ve svých hodinách deskové hry používají, bude přibývat. Věřím, že deskové hry najdou své pevné místo mezi didaktickými metodami a stanou se běžnou součástí výuky nejen na prvním stupni základních škol.

8 Seznam použitých informačních zdrojů

Literatura

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1974-0.

CANFIELD, Jack a Frank SICCONI. *Hry pro výchovu k odpovědnosti a sebedůvěře*. Praha: Portál, 1998. 380 s. ISBN 80-7178-194-0.

EISELTOVÁ, Lucie. *Hry a aktivity pro zpestření výuky cizích jazyků*. Praha: Lingua Ludus, 2007. ISBN 978-80-903894-1-0.

ERBEN, K. J. *Pohádková kytice*. Praha: Albatros, 1980, 389 s. ISBN nevedeno

FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi: [příručka pro učitele]*. Praha: Portál, 1997. ISBN 80-7178-063-4.

GÁLISOVÁ, Anna, BARIAKOVÁ Zuzana a VANČÍKOVÁ Katarína. *Jazykové a literárne hry pre 1. a 2. stupeň základnej školy*. 1. vyd. Banská Bystrica: FHV Univerzita Mateja Bela, 2012. 110 s. ISBN 978-80-557-0415-9.

GRIMM, Jacob Ludwig Karl a Wilhelm Karl GRIMM. *Pohádky bratří Grimmů*. Praha: Albatros, 2002. 355 s. ISBN 80-00-01097-6.

HANŠPACHOVÁ, Jana. *Hry pro maminky s dětmi*. 4. vyd. Praha: Portál, 2006. 271 s. Nápady - hry - tvořivost. ISBN 80-7367-126-3.

HANUŠ, Radek a Jan HRKAL, *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-153-3.

HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). 192 s. ISBN 978-80-247-2816-2.

HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. 774 s. ISBN 80-7178-303-x.

HOUSER, Pavel. *Hry se slovy a jazykem*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-699-3.

HOUŠKA, Tomáš. *Škola hrou. Knižka pro učitele a rodiče všech školáků* Praha: T. Houška, 1991. 270 s. ISBN 80-900704-9-3.

- HRUBÍN, František. *Dvakrát sedm pohádek*. Ilustroval Jiří TRNKA. Praha: Albatros, 2002. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-01012-7.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta), 226 s. ISBN neuvedeno
- JEČNÁ, Květoslava. *Nuda při češtině? Ani nápad!: zásobník 307 her a nápadů pro výuku českého jazyka*. Praha: Agentura Strom, 1997. Škola 21, sv. 1. ISBN 80-901954-4-X.
- KALHOUS, Zdeněk a Otto OBST. *Školní didaktika*. Praha: Portál, 2002. 447s. ISBN 80-7178-253-x.
- KOMENSKÝ, Jan Amos, KUMPERA, Jan, ed. *Jak (se) učit: vybrané myšlenky o vzdělání a výchově*. Praha: Mladá fronta, 2004. 124s. ISBN 80-204-1123-2.
- KOTRBA, Tomáš a Lubor LACINA. *Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga. 2., přeprac. a dopl. vyd.* Brno: Barrister & Principal, 2011. 185 s. ISBN 978-80-87474-34-1.
- LEWIS, Gordon a Günther. BEDSON. *Games for children*. Oxford: Oxford University Press, 1999. Resource books for teachers. 148 s. ISBN 0-19-437224-3.
- MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
- MAZAL, Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007. Kdo si hraje, nezlobí. 394 s. ISBN 978-80-85783-77-3.
- MIŠURCOVÁ, Věra. a Marie. SEVEROVÁ. *Děti, hry a umění*. Praha: ISV, 1997. Psychologie (Prague, Czech Republic). ISBN 8085866188.
- MIŠURCOVÁ, Věra., Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. V Praze: Státní pedagogické nakl., 1980. ISBN neuvedeno
- NELEŠOVSKÁ, Alena a Hana SPÁČILOVÁ. *Didaktika primární školy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. ISBN 80-244-12365.
- NĚMCOVÁ, Božena. *Pohádky Boženy Němcové*. Praha: Albatros, 1979, 352 s. ISBN neuvedeno
- OPRAVILOVÁ, Eva. *Předškolní pedagogika*. Praha: Grada, 2016. Pedagogika (Grada). 224 s. ISBN 978-80-247-5107-8.

PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování: [praktická příručka]*. Praha: Portál, 1996. 380 s. ISBN 80-7178-070-7.

PIŠLOVÁ, Simona. *Jazykové hry*. Praha: Fortuna, 1996. 95 s. ISBN 80-7168-309-4.

PIŠLOVÁ, Simona. *Pojďme se učit*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2011. ISBN 978-80-7290-512-6.

POSPÍŠILOVÁ, Zuzana. *Hravá škola: hříčky se slovíčky*. Ilustroval Jana VALENTOVIČOVÁ. Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-247-4539-8.

PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.

SANTLEROVÁ, Květoslava. *100 didaktických her ve výuce čtení a psaní: příručka pro učitele základních a speciálních škol*. Vyd. 2. Brno: Učebnice a knihy Mgr. Jitka Spiesová. 1995. 49 s. ISBN nevedeno

SCHNEIDEROVÁ, Eva a Marie HANZOVÁ. *Hry s příslovími, hádankami a pranostikami*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0338-4.

SCHNEIDEROVÁ, Eva. *Jazykové hry a hříčky*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-657-5.

SPITZER, Manfred. *Kybernemoc!: jak nám digitalizovaný život ničí zdraví*. Přeložil Iva KRATOCHVÍLOVÁ. Brno: Host - vydavatelství, 2016. 391s. ISBN 978-80-7491-792-9.

SUCHÁNKOVÁ, Eliška. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál, 2014. 182 s. ISBN 978-80-262-0698-9.

VÁCHOVÁ, Alena, Zuzana KUPCOVÁ a Michaela KUKAČKOVÁ. *Rozvíjíme jazyk a řeč dětí: dítě a jeho psychika - jazyk a řeč*. Praha: Raabe, 2015. Rozvíjíme dítě v jednotlivých oblastech předškolního vzdělávání. ISBN 978-80-7496-173-1.

VÍŠKA, Václav a Lucie NOVÁKOVÁ. *Čeština nás baví: hry pro výuku češtiny na I. stupni ZŠ*. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-664-3.

ZAPLETAL, Miloš. *Encyklopedie her: 1000 her v tělocvičně, na hřišti, na louce, ve městě, v terénu, v místnosti*. 2. vyd. Praha: Olympia, 1975, 243 s. ISBN nevedeno

ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her. Hry ve městě a na vsi*. Ústí nad Labem: Leprez, 1998, 573 s. ISBN 80-86061-13-2.

Elektronické zdroje:

ČTK a MŠMT. *Školy častěji využívají ve výuce deskové hry, ministerstvo to podporuje*. MAFRA, Lidovky.cz [online]. 2016, 2 [cit. 2017-05-10]. ISSN 1213-1385. Dostupné z: http://relax.lidovky.cz/skoly-casteji-vyuzivaji-ve-vyuce-deskove-hry-mohou-mit-i-kluby-pv4-/zajimavosti.aspx?c=A160925_202922_In-zajimavosti_ELE

FÍRTÍKOVÁ, Petra. *Didaktická jazyková hra na primární škole* [online]. Praha, 2009, s. 43-53. [cit. 2017-06-02]. Dostupné z <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/70741/?lang=cs>. Diplomová práce. Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, Katedra primární pedagogiky. Vedoucí práce PhDr. Helena Hejlová Ph.D.

HYKŠOVÁ, Magdalena. *Teorie her & optimální rozhodování*. Katedra aplikované matematiky. [online]. [cit. 2017-05-23]. Dostupné z: http://euler.fd.cvut.cz/predmety/teorie_her/

JIRÁSEK, Ivo. *Vymezení pojmu zážitková pedagogika*. Gymnasion časopis pro zážitkovou pedagogiku [online]. 2004, č. 1, Jaro, s. 6-7. [cit. 2017-06-10]. Dostupné z: <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/se20-account-data/31893/media/g01jaro2004.pdf>

KARTOUS, Bob a Vít ŠISLER. *Vzdělávání pro 21. století: Gamifikace soudobých dějin*. EDUin [online]. 2016, , 2 [cit. 2017-05-15]. Dostupné z: <http://www.eduin.cz/clanky/vzdelavani-pro-21-stoleti-gamifikace-soudobych-dejin/>

KOZÁK, Kryštof. *Deskové hry do každé moderní třídy. Moderní vyučování* [online]. 18. 6. 2014. [cit. 2017-05-13]. Dostupné z: <http://www.modernivyucovani.cz/deskove-hry-kazde-moderni-tridy/>

LABYRINT. *Hry ve vyučování. Inovativní projekty environmentální výchovy pro školy v Plzeňském kraji*. Metodický list 2/2010 [online]. 2/2010. [cit. 2017-04-23]. Dostupné z: http://www.ametyst21.cz/media/content/download/141_metodicky-list-hry.pdf

LORIS GAMES: *Ypsilonie – cesta do vyjmenované země* [online]. 2015, [cit. 2017-06-14]. Dostupné z: <http://www.lorisgames.cz/cs/ypsilonie-cesta-do-vyjmenovane-zeme-2/>

LUKÁŠ, Richard. *Co může využívání herních principů přinést vzdělání*. EDUin [online]. 2015-02-09. [cit. 2017-06-10]. Dostupné z: <http://www.eduin.cz/clanky/co-muze-vyuzivani-hernich-principu-prinest-do-vzdelavani/>

MAJEROVÁ, M. *Moderní hry nás baví (Rozhovor s Kryštofem Kozákem)*, Perpetuum. [online]. 2016/2017, roč. IV. č. 9, s. 38-39. [cit. 2017-05-10]. Dostupné z: <https://www.scio.cz/perpetuum/index.asp>

MAŇÁK, Josef. ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. [online]. 2003. [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <https://www.scribd.com/doc/50889371/Ma%C5%88ak-%C5%A0vec-V%C3%BDukove-metody>

PERPETUUM. *5 zajímavostí ze světa vzdělávání*. [online]. 2015-2016 ročník III. Číslo 5 [cit. 2017-06-04]. Dostupné z: <https://scio.cz/perpetuum/cislo8/5-zajimavosti-ze-sveta-vzdelavani4.asp>

PSL. *Prázdninová škola Lipnice* [online]. Rok neuveden. [cit. 2017-06-3]. Dostupné z: <https://www.psl.cz/o-nas>

UHLÍŘOVÁ, Jana. *Je Komenského škola hrou mýtem?* Gymnasion, časopis pro zážitkovou pedagogiku [online]. 2014, ročník 8, číslo 2. S. 21-28. [cit. 2017-05-13]. Dostupné z: <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/se20-account-data/31893/media/g15jak.pdf>

VODIČKA, Jan. VODIČKOVÁ, Iveta. *Rozvoj klíčových kompetencí hrou*. Osmileté gymnázium Bud'ánka o.p.s.[online]. 2007. [cit. 2017-06-11]. Dostupné z: <http://www.socialni-zaclenovani.cz/dokumenty/dokumenty-k-oblasti-vzdelavani/rozvoj-klicovych-kompetenci-hrou-inkluzivni-skola-2/download>

Zdroj obrázků a jejich slovního popisu pro tvorbu karet:

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po b). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 05. 05. 2008, [cit. 2017-06-12]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-b.html>>. ISSN 1802-4785.

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po L). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-l.html>>. ISSN 1802-4785.

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po M). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-m.html>>. ISSN 1802-4785.

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po P). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-p.html>>. ISSN 1802-4785.

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po S). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-s.html>>. ISSN 1802-4785.

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po V). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-v.html>>. ISSN 1802-4785.

NOVOTNÝ, Miloš. Didaktická hra (řada vyjmenovaných slov po Z). *Metodický portál : Digitální učební materiály* [online]. 20. 06. 2008, [cit. 2017-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://dum.rvp.cz/materialy/didakticka-hra-rada-vyjmenovanych-slov-po-z.html>>. ISSN 1802-4785.

Ilustrační fotografie deskových her:

1. Kostkové hry:

AMOS

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=deskov%C3%A1+hraamos&imgcr=u5a3-V7avX3uyM:

KOSTKY S PÍSMENKY

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=kostky+s+p%C3%ADsmenky&imgcr=kXkPziqnSA79HM:

MISTR SLOVA

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=mistr+slova&imgcr=beClu3nKcqjCOM:

PÍSMENKOBANÍ

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=P%C3%ADsmenkobran%C3%AD&imgcr=MBVSA_bgHNuJLM:

SLABIKY V DOMINU

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=SLABIKY+V+DOMINU&imgcr=-MG24sezKjCioM:

STORY CUBES

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=STORY+CUBES+&imgcr=rvdETKbQ-pm38M:

2. Karetní hry:

BYLO NEBYLO

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=BYLO+NEBYLO+deskov%C3%A1+hra+&imgrc=jT3Nrih pppvPYM:

DIXIT

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=dixit+&imgrc=2nmljCiEvJnq6M:

DOMINO

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=+domino+s+p%C3%ADsmeny&imgrc=XitZN3ONzdG4QM:

DUPLEX

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=+duplex+stoln%C3%AD+hra&imgrc=K95qe40wXYCQFM:

HÁDANKY DRÁČKA FRÁČKA

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=H%C3%81DANKY+DR%C3%81%C4%8CKA+FR%C3%81%C4%8CKA%09,&imgrc=cYtPaknMmpvstM:

KVARTETO

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=kvarteto+vyjmenovan%C3%A1+slova&imgrc=uKVbxmIU VOnUnM:

MALÁ VELKÁ MYŠKA

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=MALÁ+VELKÁ+MYŠKA+&imgrc=jT3Nrih pppvPYM:

1680&bih=871#tbm=isch&q=MAL%C3%81+VELK%C3%81+MY%C5%A0KA&imgrc=LVIInJE3WBX1D3M:

PÁTÝ PŘES DEVÁTÝ

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=P%C3%81T%C3%9D+P%C5%98ES+DEV%C3%81T%C3%9D

PEXESO

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=p%C3%ADsmenkov%C3%A9+pexeso&imgrc=5357Tx7MDKOPXM:

PEXETRIO

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=pexetrio+abeceda&imgrc=qD8FRA648ARSxM:

POSLEDNÍ SLOVO

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=POSLEDN%C3%8D+SLOVO&imgrc=tSoi_6HAOBQPA M:

POVÍDAČKY

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=POV%C3%8DDA%C4%8CKY&imgrc=SbMmdmC0K34l DM:

SLOVA

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=SLOVA+DESKOV%C3%81+HRA&imgrc=TPiw3FcOm_Qx3M:

SLOVNÍ EXPRES

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=SLOVN%C3%8D+EXPRES&imgrc=A_voAGGzmycQbM:

TIK TAK BUM

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=TIK+TAK+BUM&imgrc=p1PjlphceuGneM:

TIME'S UP

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=TIME%C2%B4S+UP&imgrc=1YUMMleThpIJtM:

V KOSTCE! ABECEDA

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=V+KOSTCE+ABECEDA&imgrc=tRLgq0JIUdNHIM:

3. Deskové hry

ACTIVITY

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=ACTIVITY+DESKOV%C3%81+HRA&imgrc=9CPzeTPM61DexM:

DO TŘETICE VŠEHO DOBRÉHO

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=DO+T%C5%98ETICE+V%C5%A0EHO+DOBR%C3%89HO+&imgrc=33Hqz3bewumAiM:

KRISKROS

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=KRISKROS&imgrc=utMvF4GczOfZvM:

KUFR

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=KUFR+DESKOV%C3%81+HRA&imgrc=eIHGi-xtjI7f6M:

MLUVÍM SPRÁVNĚ

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=MLUV%C3%8DM+SPR%C3%81VN%C4%9A&imgrc=Az8QFjSPLIwKKM:

ROZHÝBEJ SVŮJ JAZYČEK

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=ROZH%C3%9DBEJ+SV%C5%AEJ+JAZ%C3%9D%C4%8CEK&imgrc=_IRZSkgd6p8EnM:

SCRABBLE

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=SCRABBLE&imgrc=NWmaW4HPrJmDZM:

SCRABBLE JUNIOR

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=SCRABBLE+JUNIOR&imgrc=OhoCqeCykdRIIM:

SLOVA

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=SLOVA+DESKOV%C3%81+HRA&imgrc=YObOPAbXKz6kMM:

SLOVNÍ JÍZDA

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=SLOVN%C3%8D+J%C3%8DZDA&imgrc=thBfDYtl3UC-OM:

SLOVOLAM

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=SLOVOLAM&imgcr=rY6HZqJPJWKsxM:

SLOVOPÁD

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=SLOVOLP%C3%81D&imgcr=PkgfrdlHnkpn6M:

SOUHLÁSKY A SAMOHLÁSKY

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=souhl%C3%A1sky+a+samohl%C3%A1sky&imgcr=axElvUi-goOFkM:

UPWORDS

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=UPWORDS&imgcr=UVrJ3glqTazdQM:

VYSLOV SLOVA

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=VYSLOV+SLOVA&imgcr=Gf4AXGQ5O5RHDM:

YPSILONIE

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=YPSILONIE&imgcr=P9I9Wz-no8if5M:

ZÁBAVNÉ SLABIKY

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=Z%C3%81BAVN%C3%89+SLABIKY&imgcr=ti3xJfU_QwbwMM:

ZÁKLADKA aneb škola hrou

https://www.google.cz/search?q=amos&rlz=1C1WPZA_enCZ668CZ668&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBjuOVitLUAhWE7RQKHUjACVwQ_AUICygC&biw=1680&bih=871#tbm=isch&q=ZÁKLADKA+aneb+škola+hrou:

1680&bih=871#tbm=isch&q=Z%C3%81KLADKA+aneb+%C5%A1kola+hrou&imgc=n
T4cAEiaWfiRXM: