

UNIVERZITA PALACKÉHO OLOMOUC

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchova

Desková hra jako výukový prostředek: Michelangelova cesta
k nesmrtelnosti

A board game as an educational tool: Michelangelo's journey
to immortality

Diplomová práce

Mgr. Denisa Daříčková

UVV – EDKU

vedoucí práce: Jana Jiroutová M.Phil., Ph.D.

Olomouc, 2022

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla v ní všechny použité zdroje a literaturu.

V Olomouci dne _____

podpis: _____

Poděkování

Nejdříve bych ráda poděkovala vedoucí mé diplomové práce Janě Jiroutové M.Phil, Ph.D. za podnětné rady a odbornou pomoc, kterou mi poskytovala při zpracování mé bakalářské práce a za čas, který mi věnovala. Ráda bych poděkovala také své rodině a všem přátelům, kteří mě při vytváření této práce podpořili, a bez jejichž pomoci by nebylo možné práci dokončit.

Obsah	
Úvod	7
Teoretická část	9
1 Hra v kontextu současného vzdělávání	9
1.1 Fenomén gamifikace	10
1.2 Prvky gamifikace	10
1.3 Vliv gamifikace na výuku	11
2 Game-based learning	13
2.1 Kritéria kvality game-based learningu	14
2.2 Přínosy game-based learningu	16
3 Vymezení deskových a únikových her	17
3.1 Deskové hry	17
3.2 Historie deskových her	19
3.2.1 Nejstarší nálezy	19
3.2.2 Doložené starověké hry	19
3.2.2.1 Senet – hra bohů	19
3.2.2.2 Mehen a Hyena	20
3.2.2.3 Královská hra Uru	21
3.2.2.4 Další starověké hry	22
3.2.3 Desková hra ve středověku	23
3.2.4 Desková hra v novověku	24
3.2.5 Zlatý věk aneb současnost deskových her	24
3.2.5.1 Husy	25
3.2.5.2 Loterijní hry	25
3.2.5.3 Naučné hry	26
3.2.5.4 Výpravy	27
3.2.5.5 Hry zachované dodnes	27
3.2.5.6 Fenomén 20. století – Dungeons & Dragons	28
3.2.5.7 Ocenění Hra roku	29
3.3 Únikové hry	30
3.3.1 Úniková místnost	30
3.3.2 Úniková hra jako desková hra	30
3.4 Kritéria kvality deskových her	32
3.5 Kritéria kvality únikových her	33
4. Příklady dobré praxe z domácí i zahraniční produkce deskových her vhodných k edukaci	34
4.1 Deskové hry v současné produkci	34

4.1.1 Hluboké lesy	34
4.1.2 Sagrada	34
4.1.3 V pasti	34
4.1.4 Světla Paříže	35
4.2 Deskové a jiné hry jako prostředek muzejní edukace	36
4.2.1 Produkce nejznámějších světových muzeí	37
4.2.1.1 Going, Going, Gone!: A High-Stakes Board Game/ Poprvé! Podruhé! Potřetí, prodáno!	37
4.2.1.2 Escape box – Enquiry in the Louvre / Úniková hra – Vyšetřování v Louvru	38
4.2.1.3 Escape box – Mystery at the Louvre / Únikový box – Záhada v Louvru	38
4.2.1.4 Junior Escape Room. Kdo ukradl Monu Lisu?	39
4.2.1.5 Věž z postaviček Keitha Haringa	40
4.2.1.6 Královská hra Ur	41
4.2.2 Situace v Česku	43
4.2.2.1 Muzeum nás baví	43
4.2.2.2 Jeden den mladého muže Bat'ovy školy práce	45
4.2.2.3 Únikové a šifrovací hry v českém muzeu	47
Praktická část	50
5. Tvorba a realizace vlastní deskové hry <i>Michelangelova cesta k nesmrtelnosti</i>	50
5.1 Téma hry	50
5.2 Základní charakteristika hry	51
5.3 Záměr autorky	51
5.4 Použité pedagogické zásady	52
5.4.1 Zásada výchovnosti	52
5.4.2 Zásada uvědomělosti a aktivity	53
5.4.3 Zásada přiměřenosti	54
5.4.4 Zásada trvalosti	55
5.4.5 Zásada soustavnosti a postupnosti	55
5.5 Výtvarné a grafické zpracování vlastní deskové hry	56
5.6 Dějová linka vlastní deskové hry (cit.)	58
5.7 Fáze a aktivity vlastní deskové hry, jejich realizace a reflexe	61
Michelangelova cesta k nesmrtelnosti	61
5.7.1 Tati, chtěl bych být umělcem	63
5.7.2 V galerii Uffizi	65
5.7.5 Falzifikát spící amor	74
5.7.6 Proč právě mramor?	76
5.7.7 Socha Davida	78

5.7.8 Stvoření Adama	80
5.7.9 Na Foru Romanu	82
5.7.10 Bazilika sv. Petra	83
5.7.11 Michelangelův pohřeb	85
5.8 Závěrečná evaluace vlastní deskové hry	86
Závěr	87
Přílohy	88
Zdroje	120

Úvod

Deskové hry jsou v dnešní době mezi širokou veřejností velmi populární a hrají je jak děti, tak dospělí. Účelem je především pobavení, relaxace, společenské vyžití a utužení rodinných vztahů. S jejich pomocí můžeme rozvíjet mnoho dovedností, vědomostí a tříbit si životní hodnoty.

Jedním z moderních výukových trendů je mimo jiné i její gamifikace a v jejím rámci není důvod nevyužít také potenciál, který nabízejí právě „deskovky“.

Hlavním záměrem diplomové práce je tvorba deskové únikové hry *Michelangelova cesta k nesmrtelnosti*, která by měla sloužit jako didaktická pomůcka pro výtvarnou výchovu.

Jako téma hry jsem si zvolila život a osobnost Michelangela, renesančního umělce, který byl umělecky všestrannou osobností, a je tedy více než vhodným příkladem pro představení širokého spektra forem umění. A to nejen výtvarného, protože Michelangelo byl nejen malířem, sochařem, ale také architektem a básníkem.

Při zpracování jsem se inspirovala únikovými hrami, ale herní mechanismy jsem přizpůsobovala svému didaktickému záměru.

V textové části diplomové práce, která se skládá se z pěti kapitol a je rozdělena na teoretickou a praktickou část, blíže zkoumám deskové hry a jejich možný přínos výuce.

V první kapitole nahlížím hru v kontextu současného vzdělávání, jak ji teoretikové definují a proč je pro edukační proces důležitá. Dále se zabývám fenoménem gamifikace, jejími prvky a vlivem na výuku.

V další kapitole popisuji game-based learning, nastiňuji, proč je dnes tak aktuální, jaká má kritéria a jaké jsou jeho přínosy.

Ve třetí kapitole se věnuji deskovým hrám. Nastiňuji jejich podstatu a poté přecházím k historii, kde podrobně dokládám jednotlivé typy her od starověku po současnost. Blíže se zaměřuju na fenomén únikových her. Dále zkoumám kritéria kvality deskových a únikových her.

Čtvrtá kapitola se na hry zaměřuje z pohledu didaktiky. V této kapitole uvádím příklady kvalitních deskových her domácí i zahraniční produkce. Zaměřuju se jak na komerční produkci, tak na produkci domácích i světových muzeí a galerií, u nichž se předpokládá didaktický záměr.

Poslední nejrozšířenější je kapitola pátá, která zároveň popisuje praktickou část předkládané diplomové práce. Úvodní část této kapitoly pojednává o tvorbě a realizaci vlastní deskové hry *Michelangelova cesta k nesmrtelnosti*. Nejprve popisují téma hry, které rozvíjím v dalších podkapitolách, kdy přibližují hlavní dějovou linku a milníky Michelangelovy cesty

k umění. V této části také definuji cíle hry, cílového hráče-žáka a seznamuji se základní charakteristikou hry a použitými herními prvky. Postupně rozkrývám proces konceptuálního, výtvarného a grafického zpracování vlastní hry. A dále rozepisuji jednotlivé výtvarně-tvořivé úlohy, a strukturovaně popisuji jejich cíle, časovou dotaci, pomůcky, průběh aktivity a vlastní reflexi každé úlohy. V závěru praktické části předkládám závěrečnou evaluaci celé hry. Obrazovou přílohu jednotlivých úloh a jejich realizaci žáky přikládám vždy k dané úloze, přičemž veškeré podklady pro tisk včetně fotodokumentace realizace vlastní hry jsem vložila do příloh. Je to z toho důvodu, že bohužel nemohu prezentovat fotodokumentaci realizace vlastní deskové hry, neboť její výtisk byl dokončen až krátce po termínu pro odevzdání diplomových prací.

Teoretická část

1 Hra v kontextu současného vzdělávání

Nejpřirozenější dětskou činností je „hrát si“, hra symbolizuje dětství. Proto bychom ji jako pedagogové neměli opomíjet, ale vnímat, reflektovat a využít jako nástroj výuky, který je dětem nejbližší.

Sochorová (2011) hru definuje jako významnou víceúčelovou, komplexní činnost, způsob učení a spontánní aktivitu dětí, která vychází z uspokojování přirozených potřeb a zájmů dítěte a u dospělého se nejčastěji projevuje jako učení „ze zvědavosti“. Právě ona zvědavost a potřeba získání zkušeností je podnětem pro dětskou hru. Díky ní se dítě rozvíjí v oblastech duševních procesů, sociálních dovedností, emočního prožívání a soustředěnosti. Je tedy podněcována a zároveň vyvolává vnitřní motivaci, která je tím nejsilnějším hnacím motorem učebního procesu.

Kvality hry viděl již Komenský v díle *Schola ludus*, kde zdůrazňuje přirozenost hry. Hra je způsob, jak učivo přiblížit dětem a jejich vnímání světa, tedy jak „mluvit jejich jazykem“. Také může naplňovat zásadu názornosti a podporuje představivost. Žák musí děj hry a pojmy s ní související plně chápat, ne pouze memorovat, vede tedy k rozvoji samostatného myšlení. (Sochorová, 2011)

Již v 17. století vytvořil John Locke teorii učení hrou, kterou ve svém spisu *O výchově* sám propagoval tvrzeními že: „*Veškeré učení má být pro děti hrou a sportem*“ a „*Ničeho se nenaučí, bude-li jim to přítěží*.“ (Locke in: Seville, 2020 s. 51) Z toho důvodu byly tyto hry zamýšleny jako učební pomůcka, bohužel postupem času od nich učitelé upouštěli a v 19. století se přesunuly do roviny zábavy. (Ibid.)

Dnes se proměnila hra v didaktickou hru, ve výukovou metodu, jejíž využití je jedním z trendů moderní výuky. A sama Sochorová zastává názor že: „*je třeba docenit význam hry v učení dětí a dát jí promyšleně oficiální prostor ve školní práci jako významnému a výchovnému prostředku. Hra je totiž činnost, která baví, a tudíž vychází z vnitřní motivace, kterou u žáků musíme podporovat*.“ (Sochorová, 2011, s. 12) Podle Fontany (1995, s. 50): „*si dítě nehraje, aby se učilo, ale protože jej to baví, a učení, které ze hry vyplývá, je z jeho hlediska nepodstatné*.“ Jde tedy o jakýsi vedlejší produkt hry, který je pro nás pedagogy významným.

Otázkou je, zda je hra určena pouze pro děti. Podle Sochorové (2011) se dětská hra s vývojem dítěte proměňuje a postupem dospívání od ní dítě upouští, protože to všechno, co se s její pomocí mělo naučit, všechny zkušenosti a dovednosti, už získalo. Ale například deskové hry, o kterých píše svou diplomovou práci, nejsou polem působnosti pouze pro děti, ale i pro

dospělé. Jak píše web Metro Games Central, děti, které rády hrály deskové hry, vyrostly, staly se dospělými, ale nezapomněly si hrát a stále se k těmto hrám vrací. Proč tomu tak je? Protože jim hry dávají nové podněty a jsou pro ně přínosné i z jiných hledisek, jsou zdrojem zábavy, společenského vyžití i utužování rodinných vazeb, což potvrzuje i herní web Venatus. Podle mého názoru obliba her souvisí s konkrétní osobností a typem myšlení více než s věkem. Ze založení konkrétní osobnosti pak také vyplývá, který z daných aspektů člověk upřednostňuje, zda jde o funkci vzdělávací či zábavnou. Ač by se mohlo zdát, že dospělí se nebudou chtít u hry i vzdělávat, je tomu naopak, i dospělému získávání nových znalostí a zkušeností přináší nové a nové uspokojení. Přece jen víme, že učební proces je i dlouhodobý, celoživotní nikdy nekončící proces. (Obst, 2017)

Selawsky vyzdvihuje to, že je hra bezpečným prostředím, kde je v pořádku udělat chybu. Děti sice mohou prohrát, ale v reálném životě je to neovlivní. Ono bezpečné prostředí tedy prohlubuje schopnost vyrovnat se s chybou, a právě práce s chybou je aktuálním tématem edukace. (Selawsky, 2019) Zároveň děti při hře stimulují kreativitu a snaží se nalézat to nejlepší řešení, které je dovede k výhře. Právě podněcování kreativity a rozvoj divergentního myšlení je pro mě osobně jedním z těch nejdůležitějších přínosů hry. Snaha porazit soupeře není ale dnes jedinou možnou motivací při hře. Sama za sebe více inklinuji ke kooperativním hrám, které se sice objevily teprve před nedávnou dobou, ale již si získaly obrovskou popularitu. Myslím si, že schopnost kooperace je dnes velmi ceněná i v pracovním procesu, ať jde o společné projekty nebo vytváření pozitivního pracovního klimatu.

Ze všech těchto aspektů vyplývá, že hra je skvělým způsobem motivace, a pedagogové ji mohou využít tak, že tzv. gamifikují výuku, tedy zařadí do výuky herní prvky.

1.1 Fenomén gamifikace

Gamifikace je proto jedním ze současných trendů vzdělávání. Pojem gamifikace nesouvisí pouze s výukou, ale je to zapojení herních prvků v jakémkoli neherním prostředí. (Fiala, 2019) Tento pojem existuje již dvacet let, poprvé jej definoval Nick Pelling a původně pochází z marketingového prostředí. (Ibid.) Ovšem v pedagogice se prosazuje pozvolně.

1.2 Prvky gamifikace

Gamifikace přispívá ke zvýšení motivace a aktivizuje žáka. Vnější motivaci podporuje touha vyhrát, projít hrou a získat odměnu, buď jako jednotlivec nebo jako skupina. To je tedy prvek soutěživosti, který všeobecně je v popředí. (Fiala, 2019) Hra ale skrývá i jiné kvality, které jsou pro současné vzdělávání stejně významné. Jedním z nich je příběhovost, se kterou se

pojí emoce. (Šobáňová, 2021) Příběh je jako magnet, který dokáže přitáhnout a nepustit, a pokud je dobře postavený, rozdmýchá zvědavost, a tedy i vnitřní motivaci. Aby vtáhl žáka do hry, musí být příběh komplexní, plný detailů a souvislostí. (Ibid.) Právě možnost nastínit širší souvislosti je dalším významným prvkem, který běžná výuka často postrádá. MŠMT se snaží širší souvislosti a jejich síťování rozvíjet pomocí využití mezipředmětových vztahů, průřezových témat a projektové výuky. (RVP ZV, 2021)

Dalším prvkem gamifikace je svoboda rozhodování. Každá hra je algoritmizovaná, a tedy veškeré kroky jsou předem naplánované, ale žákovi dává možnost volby, aby se v rámci pravidel rozhodoval samostatně a vyžaduje po něm vyšší míru zodpovědnosti, což jsou schopnosti, jejichž rozvíjení je jedním z didaktických cílů základního vzdělávání. (RVP ZV, 2021)

Neméně významným prvkem je podle Šobáňové (2021) okamžitá reflexe toho, jak si žák vede, a možnost „levlovat“, tedy postupovat k náročnějším úkolům. K těm by žák měl přistupovat tvořivě a více zapojovat také logiku při jejich řešení, což je dalším cílem základního vzdělávání. (Šobáňová, 2021)

Fiala (2019) vidí gamifikaci jako prostředek nebo simulaci heuristické metody, dalšího trendu moderní výuky. Zieleniecová (2012, s. 1) ji popisuje takto: „[p]ři výuce vedené heuristickou metodou se žák aktivně spolupodílí na hledání, objevování poznatků, jimž se má učit. Učitel řídí proces objevování poznatků prostřednictvím otázek a instrukcí.“

Kromě vzdělávacích cílů gamifikace dává prostor k rozvíjení klíčových kompetencí. Pokud ke gamifikaci využijeme virtuální prostředí, pak může rozvíjet i digitální gramotnost, nově popsanou klíčovou kompetenci (RVP ZV, 2021).

1.3 Vliv gamifikace na výuku

Selawsky (2019) vidí klady gamifikace v tom, že žáci mají pocit, že ovládají proces učení, že je v jejich rukou a lépe přijímají zodpovědnost za něj. Zároveň přispívá k uvolněnější atmosféře, v herním prostředí se žáci cítí komfortněji a díky tomu jsou aktivnější. Lépe se vyrovnávají s chybou, více se ponoří do činnosti a lépe se koncentrují. Díky avatarům žáci vstupují do různých rolí a dívají se na problematiku z více úhlů pohledu. To může přispět také k vystoupení z komfortní zóny žáka a jeho navyklého způsobu myšlení. Žáci se zároveň učí prožitkem, což je další velký přínos této metody. (Selawsky, 2019)

Tímto jsem shrnula pojem a přínosy gamifikace ve výuce. Existuje ale ještě další, velmi podobný, a často zaměňovaný přístup, a to Game-Based Learning, který vymeším v následující kapitole.

2 Game-based learning

Na rozdíl od gamifikace výuky, při které šlo o zapojování jednotlivých herních prvků, se v tomto případě jedná o zapojení celých her do výukového procesu.

Jde jak o hry analogové, tak zejména digitální. Je to dáno tím, jak uvádí například studie Pew Internet & American Life Project, že 99 % chlapců a 94 % dívek hraje digitální hry (Lenhart a kol., 2008). Mládež je všeobecně nakloněna hraní digitálních her a Lenhart (2008) sám uvádí, že této kratochvíli věnují průměrně kolem 7–10 hodin týdně, o něco novější studie dokládají ještě vyšší čísla a poukazují na genderové rozdíly a typu her (Homer, Hayward, Frye & Plass, 2012).

Zde musím dodat, že se doba velmi posunula a podle Švajdy (2022) profesionální hráči hrají 8-10 hodin denně a dnes už to ani u dětí nemusí být o mnoho méně. Z toho vyplývá, že fenomén hraní digitálních her je součástí života dětí, které velmi ovlivňuje, a proto na něj jako pedagogové musíme reagovat.

Plass (2020) ve své analýze uvádí, že teoretikové k využití digitálních her ve výuce přistupují dvojím způsobem, jednak z kognitivní, jednak ze sociokulturní perspektivy. Dále podotýká, že podle zvoleného úhlu pohledu vidíme hru jako prostředí, které je motivující, ale vyžaduje, aby žák zpracoval nadměrné množství informací a tím může být zatěžující. (Plass, 2020)

Toto by mohl být argument, který podporuje spíše gamifikaci, která tuto zátěž do určité míry eliminuje. Osobně si myslím, že rozhodnutí záleží na úsudku učitele a jeho znalosti žáků. Myslím si, že pro nadané žáky by náročnost rozhodně nebyla překážkou, naopak v ní mohou nalézt širší souvislosti a detaily, které jsou schopni zpracovat a díky kterým mohou informace zasíťovat a lépe si je zapamatovat. Naopak pro méně nadané žáky je imaginace hry vhodná z toho důvodu, že pokud nejsou schopni složitých abstraktních představ, názornost hry jim pomůže pochopit problematiku, a přestože si nemusí zapamatovat detailní souvislosti, zanechá v nich hra dojem, hluboce zakořeněný zážitek.

Sám Plass (2022) vidí jako kritický bod zkoumání her a Game-Based learningu fakt, že je to velmi široké a zatím málo probádané pole, které z pohledu oboru přesahuje humanitní vědy, přírodní vědy a inženýrství a které z pohledu žánrů začíná někde u oddechových her, stříleček a končí u MMO (massively multiplayer online) a RPG (role-play) hram.

Jak tedy definovat game-based learning? Plass (2022) zdůrazňuje, že je to typ jakékoliv hry s předem definovanými didaktickými cíli, a dodává, že nemusí jít vždy pouze o digitální hru, i když o této se mluví především. Důležitým prvkem je vybalancování didaktických potřeb a herních principů samotné hry, které jsou zohledněné již při navrhování her (Plass, 2020).

Z toho lze usoudit, že ze hry dělá základ game-based learningu to, pokud sama vzniká s didaktickým záměrem jako klíčovou složkou. Toto je hlavní rozdíl mezi game-based learningem a gamifikací. Hlavním přínosem obou výukových metod pak Plass rozhodně vidí ve zvýšení motivace žáků.

Psychologové už dlouho uznávají význam hry pro kognitivní vývoj dítěte. Piaget (1962) sám chápe hru jako nedílnou součást fází dětského kognitivního vývoje, jejíž způsoby se vyvíjejí spolu s dětmi. Podle Piageta (1962) jedním z pozitivních vlivů hry na dítě je aktivace myšlenkových schémat způsobem přijatelným pro děti, který jim umožňuje překonat jejich bezprostřední realitu. Dítě může například předstírat nebo „jednat jakoby“, což vede k zapamatování více reprezentací jednoho předmětu a rozvíjí tak symbolické myšlení (Piaget, 1962). Plass (2022) dodává, že takto děti získávají teoretické myšlení a vzniká u nich čtenářská a matematická gramotnost, dvě v dnešním světě tak zásadní dovednosti.

Právě na základě těchto poznatků se rozvíjí didaktická hra a vědci se snaží rozumět fenoménu digitálních her a jejich vlivu na kognitivní vývoj dítěte a jeho schopnost učit se (Plass, 2022).

Loftus A Loftusová (2013) se zaměřili na motivaci hráčů a zkoumali zábavnost videoher. Na základě behaviorální teorie zjistili, že se odměna a úspěch objevují jen příležitostně. (Loftus a Loftusová, 2013) Csikszentmihalyi pak dodává, že: *„[d]obré hry nejsou ani příliš snadné, což má za následek nudu, ani příliš složité, protože by hráče frustrovaly, protože obojí vede k ukončení hry. Dobré hry cílí na „sladkou odměnu“. Hráči mohou uspět, ale pouze s určitým nasazením, což navozuje stav flow.“* (Csikszentmihalyi in: Plass, 2022, s. 270)

2.1 Kritéria kvality game-based learningu

Z výše uvedeného popisu kvalitní hry vyznívá především zásada úměrnosti, tak důležitá pro kvalitní didaktické zpracování učiva. Zároveň sama tato zásada klade nároky na volbu hry vhodné pro game-based learning. Plass (2022) k tomu dodává, že v kontextu výuky mají hry za cíl proximální růst. Ten je spojený s potřebou dohnat schopnější vrstevníky či starší děti. (Ibid.) Vygotsky (1978) ho vysvětluje takto *„hra umožňuje dítěti dosáhnout nad jeho průměrný věk, nad jeho každodenní chování, ve hře je to, jako by byl o hlavu vyšší.“* (Vygotsky in: Plass, 2022, s. 273)

Osobně, jako nejmladší ze tří dětí mohu výše popsaná tvrzení potvrdit. Myslím si, že potřeba dohnat, vyrovnat se ostatním, je všeobecně platná a neprojevuje se výhradně v dětství. I v dospělosti člověk potřebuje být obklopen lidmi, kteří ho budou „tahat nahoru“, a právě hrou je tato potřeba přirozeně podporována.

Prvky game-based learningu, které určují kvalitu této metody, jsou variabilita hry, způsoby motivace, volba levelů, stavění mostů, sebereflexe a seberegulace hry, herní mechanismus, jenž podporuje schopnost učení, možnost ovládnutí pohybu a rychlosti tahů a v neposlední řadě možnost selhání (Plass, 2022). Z předchozího textu je jasné, že ty samé prvky využívá gamifikace.

motivace

Zábavnost hry dokáže dlouho udržet hráčovu pozornost a zapojení do hry. Motivační struktury zahrnují prvky jako udílení hvězd, bodů, žebříčky, odznaky, trofeje atd. (Plass, 2022)

zapojení do hry

Těchto prvků může být celá řada a zohledňují jak konkrétní učební cíl, tak charakteristiku studenta. Koncept angažovanosti zatím nebyl blíže popsán, ale Plass rozděluje typy angažovanosti na zapojení kognitivní, afektivní a behaviorální, podle potřeby mentálního zpracování informací, zpracování a regulace emocí a využívání gest a pohybů. (Domagk, Schwartz, & Plass, 2010) Plass pak přidává čtvrtý typ – sociokulturní angažovanost, tedy sociální interakci zasazenou do kulturního kontextu. Toto je z pohledu edukace skrze umění významné hledisko. (Plass, 2022) Dále dodává, že cílem všech těchto typů zapojení je stále podpora kognice a schopnosti učení. (Ibid.)

přizpůsobivost

Zapojení studentů usnadňuje možnost stvořit hru adaptivní, přizpůsobitelnou hráči nebo personalizovanou. (Domagk, Schwartz, & Plass, 2010) Adaptivita hry je schopnost změny do takové míry, aby se chtěli zapojit všichni žáci. (Ibid.) Tvůrci hry ji tedy přizpůsobí aktuálním znalostem žáků, jejich kognitivním schopnostem atd., které ale musejí do jisté míry znát. (Ibid.) Zároveň hra musí mít seberegulační prvky, jako možnost volby úrovně náročnosti a typu problémů, můstků, průvodců hrou a v neposlední řadě zajištění zpětné vazby tak, aby tyto prvky reagovaly na činnost hráčů. (Ibid.)

Elegantní selhání

Nejde pouze o neúspěch či nežádoucí výsledek, ono selhání je nezbytným krokem v edukačním procesu (Plass, 2022). Žák za selhání ve hře nenese přílišné následky, nemá z něj strach, a to ho povzbuzuje k většímu riskování, zkoušení nových věcí a zkoumání. (Ibid.) Tak by tomu alespoň podle mého názoru mělo být v případě, že je metoda používána citlivě a

s respektem k žákům. Ono Piagetovo „jenom jako“ žákovi pomáhá vyrovnat se s chybou. Plass (2022) dále podotýká, že hry poskytují seberegulované učení, hráč si sám stanovuje vlastní cíle a hodnotí účinnost zvolených strategií. Jak výše zmínila Šobánková (2021), žák tímto získává svobodu se rozhodnout.

2.2 Přínosy game-based learningu

Plass (2022) uvádí, že game-based learning je kvůli jeho jedinečnosti těžké přesně definovat. Dodává, že herní vývojáři, kteří navrhují didaktické hry, využívají behaviorální, kognitivní a konstruktivistické prvky, které mezi sebou často kombinují (Plass, 2022). Jednou z mála společných vlastností je pak hravost, obohacující a zároveň ortogonální prvek (Ibid.). Z toho vyplývá, že game-based learning je velmi všestranný, variabilní výukový prostředek. Osobně se domnívám, že ona variabilita může být kamenem úrazu, protože klade na učitele zvýšené nároky. Právě ona všestrannost ztěžuje konstrukci obecného modelu game-based learningu a vytvoření meta-teoretického základu, který dosud nebyl stanoven (Ibid.).

Z předchozího textu lze vyčíst, že se vědci zaměřují obzvláště na digitální hry a jejich základě gamifikaci a game-based learning popisují, ale například sám Plass (2022) dodává, že takto popsané principy a teorie jsou platné i pro analogové hry.

Já osobně v praktické části využívám gamifikaci výuky a game-based learningu na základě principů deskových her. Mohu jen doufat, že i deskové a ostatní analogové hry budou jednou předmětem vědeckého zkoumání.

Možné je samozřejmě kombinovat oba typy her, tedy digitální a analogový, a tím dosáhnout větší rozmanitosti. Zároveň, pokud se podíváme optikou II. stupně ZŠ, je z mého pohledu nejvhodnější obě metody aplikovat jako formy projektové výuky, kde se očekává spolupráce několika učitelů různých oborů. Vybízí k tomu již zmiňovaná komplexnost hry a potřeba širších souvislostí.

3 Vymezení deskových a únikových her

3.1 Deskové hry

Desková hra je taková hra, ve které je průběh hry realizován na herním plánu. Zatímco u klasických deskových her je herní plán pevně daný ve formě klasické desky, u moderních deskových her se často pracuje s variabilním herním plánem. To se může jevit jako matoucí, ale ve skutečnosti je to jen výrazem pokroku a vnášení nových moderních prvků do klasické koncepce.

Variabilní herní plán může být vytvářen postupně vykládanými kartami či jinými prvky hry nebo může spočívat v postupném používání stran herní knihy či jiné herní pomůcky. Jednotlivé stránky herního deníku či knihy tak mohou například simulovat postup po herních polích. Plán tedy není tvořen jedinou deskou, ale deska se v postupu hry vytváří z jednotlivých komponentů nebo se dokonce mění v závislosti na časovém průběhu hry. Desku tedy není možné chápat staticky, ale je nutné akceptovat i její dynamickou stránku a těšit se z větší variability hry.

Předesílám, že právě vytvořením hry s variabilním herním plánem jsem se zabývala v praktické části své diplomové práce.

Deskové hry obvykle využívají figurky pohybující se po herním plánu a často obsahují prvky karetních her, role-play her, miniatur, strategických, vědomostních a jiných společenských her. (Klub přátel deskových her, 2018) Některé deskové hry jsou natolik fluidní, že je těžké rozlišit je a definovat.

Většina deskových her obsahuje prvek soutěže dvou a více hráčů. Kromě toho hráči mohou hrát proti samotné hře, a to buď sami, nebo společně, takovým hrám se říká kooperativní, jako je například *Zakázaný ostrov*.

Pokud jde o téma, například *Dáma* žádné vlastní téma nemá, naopak *Cluedo* obsahuje specifické téma a hra vykresluje vlastní příběh. *Dáma* je tedy čistě logická, strategická hra, *Cluedo* je příběhová a logická hra s detektivní tematikou.

Edward (2018) dále hry rozděluje podle náročnosti a hloubky pravidel od jednoduchých po velmi komplexní.

Množství a druhy komponentů, které hry využívají, závisí pouze na fantazii herních vývojářů. Všechny by ale měly mít ve hře opodstatněnou funkci. Klub přátel deskových her (2018) vymezuje tyto herní komponenty: základní figury, žetony, figurky hráčů známé jako

meeples, tradiční karty, kartičky typu Carcassonne, kostky, lepenkové či dřevěné modely. Např. ve hře *Mystérium*¹ je důležitým komponentem model hodin, se kterým hráč pohybuje.

Edwards (2018) uvádí, že dalším prvkem, podle kterého se hry liší, je čas potřebný k naučení nebo pochopení principů hry.

Dalším důležitým aspektem je podle McLellana (1986) diplomacie, tedy uzavírání dohod mezi hráči, který se vyskytuje ve hrách pro tři a více hráčů, kdy účelem je spolčit se proti jinému hráči. Tato strategie se samozřejmě neuplatní u kooperativních her. (McLellan, 1986). Na vyjednávání jsou založeny například již zmiňovaný *Sabotér* či *Avalon*², které jsou navíc specifické tím, že hráči do konce hry neví, kdo jsou jejich spoluhráči v týmu. Využívají tedy i lest a triky. McLellan rozděluje diplomacii na snadnou a pokročilou. (Ibid.) Ta snadná zahrnuje přesvědčování ostatních hráčů o tom, že vyhrává někdo jiný, a proto by se proti němu měli spolčit, jako například v *Catanu*. (Ibid.) Pokročilá diplomacie pak spočívá ve vytváření promyšlených plánů s možností zrady, jako v již zmíněném *Avalonu*. (Ibid.)

V neposlední řadě se hry liší tím, zda všichni hráči znají všechny informace nebo musí pracovat s pravděpodobností.

Specifické jsou párty hry, využívající více pohybové aktivity.

Dle Sargeantsonové (2019) mají v současnosti původně deskové hry i online verzi, ve které mohou hrát hráči z různých koutů světa proti sobě nebo proti simulátoru. (Sargeantsonová, 2019) Autorka dále podotýká, že deskové hry také fungují jako videohry, existuje i způsob distribuce přes „print and play“, kdy hru hráči stáhnou a vytisknou doma (Ibid.). Deskové hry také mohou využívat média jako doplněk k dokreslení příběhu hry. Například výše zmíněná hra *Mystérium* obsahuje QR kód a odkaz na zvukový podkres.

¹ *Mystérium* – desková hra s vodítky, ve které mají hráči odkrýt vraha.

² *Avalon* – příběhová, sociální a logická hra využívá princip nápověd a role-play game. Cílem je najít záporné hrdiny Artušovských legend, kteří sabotují výpravu.

3.2 Historie deskových her

Dnešní svět, svět plný technologií, se neustále vyvíjí a daný pokrok se stále více zrychluje. Deskové hry právě v 21. století zažívají druhý zlatý věk, který se odvíjí od provázanosti celého herního průmyslu.

Historie deskových her sahá tisíce let zpět, k počátkům samotné civilizace.

3.2.1 Nejstarší nálezy

Belousov (2020) uvádí, že první doklady pochází už ze starověku, kdy v pohřební mohyle Bašur Höyük [1] v jihovýchodním Turecku, staré 5 000 let, archeologové našli téměř 50 malých vyřezávaných kamenů [2], které považují za kousky nejstarší deskové hry. Lambert (2021) pak dodává, že v Uru, sumerském městě nacházejícím se v dnešním Iráku, byly nalezeny kostky a počítadla, také pocházející z doby 3000 let před naším letopočtem. Lambert z toho usuzuje, že kolébkou deskových her je Blízký východ. (Ibid.)



[1] Vykopávky v Bašur Höyük



[2] Figurky pro deskovou hru z Bašur Höyük

Belousov (2020) dále popisuje, že starověké deskové hry byly vyrobeny jak ze dřeva, tak z kamene či kostí. Některé hry pak zahrnovaly malované klacíky, kterými se házelo jako dnes kostkami. (Ibid.) Až sem tedy můžeme vypočítat počátek her s principem náhody. Autor dále popisuje, že se postupem času začaly používat dražší materiály a například za dob Říma se šestistěnné kostky, které používáme dodnes, vyráběly ze skla, mramoru nebo slonoviny. (Ibid.)

3.2.2 Doložené starověké hry

3.2.2.1 Senet – hra bohů

Belousov (2020) sleduje, že kolem roku 300 př. n. l. začaly mít deskové hry duchovní rozměr. Egypťští faraoni hráli hru zvanou Senet [3], nejstarší známou deskovou hru. (Belousov, 2020) Jedná se o hru se žetony a házecími klacíky, která obsahuje tři řady deseti polí a řadu figurek nebo pěšců, jsou v ní tedy dva druhy figurek. (Ibid.) Hru hráli pravděpodobně vyšší vrstvy, protože byla nalezena ve starověkých hrobkách. (Ibid.) Skutečná pravidla jsou stále nejasná. (Ibid.)



[3] Hrací skříňka ze slonoviny pro hru senet. Egypt, 1400-1200 př. n. l., foto: Britské muzeum

Belousov (2020) dodává, že staří Egyptané věřili, že bohové Ra, Thoth a Osiris chrání ty, kteří vyhrají hru, což je zmíněno v Knize mrtvých. V současnosti se Senet stále hraje s upravenými pravidly.

3.2.2.2 Mehen a Hyena

Belousov (2020) zmiňuje další deskovou hru z přibližně stejného období, hru Mehen [4], jejíž pravidla také úplně neznáme. Samotná deska je založena na bohu Mehenovi, obřím hadovi, který obtočil boha Slunce – Ra. (Belousov, 2020.) Samotnou hru bylo možné pochopit díky podobné arabské hře zvané Hyena. (Ibid.)



[4] Světle žlutá vápencová kruhový hrací plán pro hru Mehen. Egypt, rané dynastické období (asi 2925-2575 př. n. l.), foto: Britské muzeum

3.2.2.3 Královská hra Uru

Dále Belousov (2020) píše o něco mladší Královské hře Uru [5], která pochází z let 2600–2400 př. n. l., což je nejstarší dosud hraná hra. Jedná se o strategickou závodní hru pro dva, kde se strategie snoubí se štěstěnou. (Belousov, 2020) Její počátky sahají do Mezopotámie, a i ona měla duchovní rozměr, věřilo se, že odráží budoucnost hráče. (Ibid.) Postupně se vyvinula do podoby dnešních vrhcábů. (Ibid.)



[5] *Královská hra Ur. Dřevo a mušle, nalezeno na královském pohřebišti v Uru, jižní Irák, 2600-2400 př. n. l.,
foto: Britské muzeum*

3.2.2.4 Další starověké hry

Dalšími starověkými hrami, které Belousov (2020) zmiňuje, byly vrhcáby, které se vyvinuly z výše zmíněné královské hry z Uru a z římské hry dvanácti čar.

Lambert (2021) podotýká, že ve starověkém Římě, kolem roku 1300 př. n. l. existovala asi nejstarší verze šachu, tzv. Ludus Latrunculorum [6], tehdy velice rozšířená. Celkově ve starověku existovalo mnoho typů šachů. (Lambert, 2021) Nejblíže jim je vikingská hra Tafl, doslovně králův stůl. (Ibid.) V principu soupeří dvě armády, jedna menší v čele s králem, kterého má chránit. (Ibid.)



[6] *Latrunculi* nalezené v římské pevnosti *Housesteads* nebo v římském *Corbridge*, doplněné keramickými žetony a nádobami na kostky. 2.-3. století n. l. *Corbridge Roman Town and Museum*, *English Heritage*, foto: Archiv Historické Anglie

Pro někoho bude možná překvapením, že hra Hadi a žebříky je také starověká a pochází přibližně z let kol. 200 n. l., jak píše Lambert (2021) Autor ji popisuje jako indickou hru pro děti, která je učí smrtelnosti a rozdílu mezi dobrem a zlem. V období, kdy byla Indie Britskou kolonií se hra rozšířila do zbytku světa. (Ibid.)

Až na poslední hru jsou výše zmíněné hry určené dospělým. Podle Belousova (2020) děti hrály spíše pohybové hry. Nejstarší takovou hrou, která pochází z let kolem 500 n. l., je *panák*. (Belousov, 2020) Panáka jsme asi hráli všichni a známe jeho pravidla. Sice nemá desku, u které bychom mohli sedět, ale má jasně definovaný herní plán a je tam prvek náhody v hodů kamínkem, tímto odpovídá deskovým hrám. Rozdílem je, že místo figurek hrají samy děti.

3.2.3 *Desková hra ve středověku*

Belousov (2020) dodává, že ve 12. století vzniklo *domino*, původně v Číně, v 18. století se rozšířilo do Francie a odtamtud si našlo cestu do celého světa. A právě ve Francii vznikla

ve stejné době *dáma*, jejíž herní systém Francouzi převzali ze staroegyptské hry Alquerque. *Dáma* byla jedna z prvních her, která byla později převedena do digitální podoby. (Ibid.)

3.2.4 Desková hra v novověku

Seville (2020) v úvodu své knihy podotýká, že papírové deskové hry přicházejí na světlo světa už v 16. století a začaly vznikat v renesanční Itálii. Dále je popisuje takto: „*zpočátku měly jednoduchý design a vyráběly se z tenkého papíru. Až během 19. století nabyly na takové popularitě, že se začal měnit jejich vzhled, až se staly luxusním zbožím. Herní desky byly bohatě ilustrované a k jejich tisku se využívala nejprve technika rytiny, která se následně ručně kolorovala, s příchodem litografie se výroba zjednodušila, až byly hry nakonec tištěny na parních lisech.*“ (Seville, 2020, s. 6) Tento druh deskových her byl dostupnější pro širší vrstvy právě díky materiálu. (Seville, 2020) Od možnosti jejich širokého rozšíření se také odvíjí množství variant deskových her, jejichž součástí byla vždy kostka či káča s čísly. (Ibid.)

Lambert (2021) uvádí, že například na dvoře Tudorovců se hrály jak *šachy* a *dáma*, tak *liška* a *husy*, což jsou papírové deskové hry, chudina pak hrála *mlýn*. Všechny tyto hry se podle něj udržely i v 17. století. (Lambert, 2021) Belousov (2020) pak dodává, že v 18. století s nástupem imperialismu se do Evropy rozšířily také hry z Dálného východu. Byly to hry jako Go, původem z Číny, které zdomácnělo v Japonsku, Mahjong, také z Číny, japonská obdoba šachů, Schogi a indická královská hra Pachisi. (Belousov, 2020) Počátky těchto her sahají do 17. století a mezi evropskými hráči jsou oblíbené dodnes, (Ibid.) důkazem toho je Brněnský Go klub.³

Lambert (2021) dodává, že po celé 18. století byly stále populární tradiční hry jako šachy, dáma, vrhcáby nebo domino. Přibývaly ale stále další. Například v roce 1759 muž jménem John Jeffries vynalezl zcela novou deskovou hru s názvem A Journey Through Europe nebo The Play of Geography, ve které hráči závodí po mapě Evropy. (Lambert, 2021) Bylo by jistě zajímavé tuto hru si zahrát v hodině dějepisu či zeměpisu. V té době se také v Londýně roku 1851 konal první mezinárodní šachový turnaj. (Ibid.)

³ Brněnský Go klub – klub hráčů této japonské obdoby šachu má u nás dlouholetou tradici.

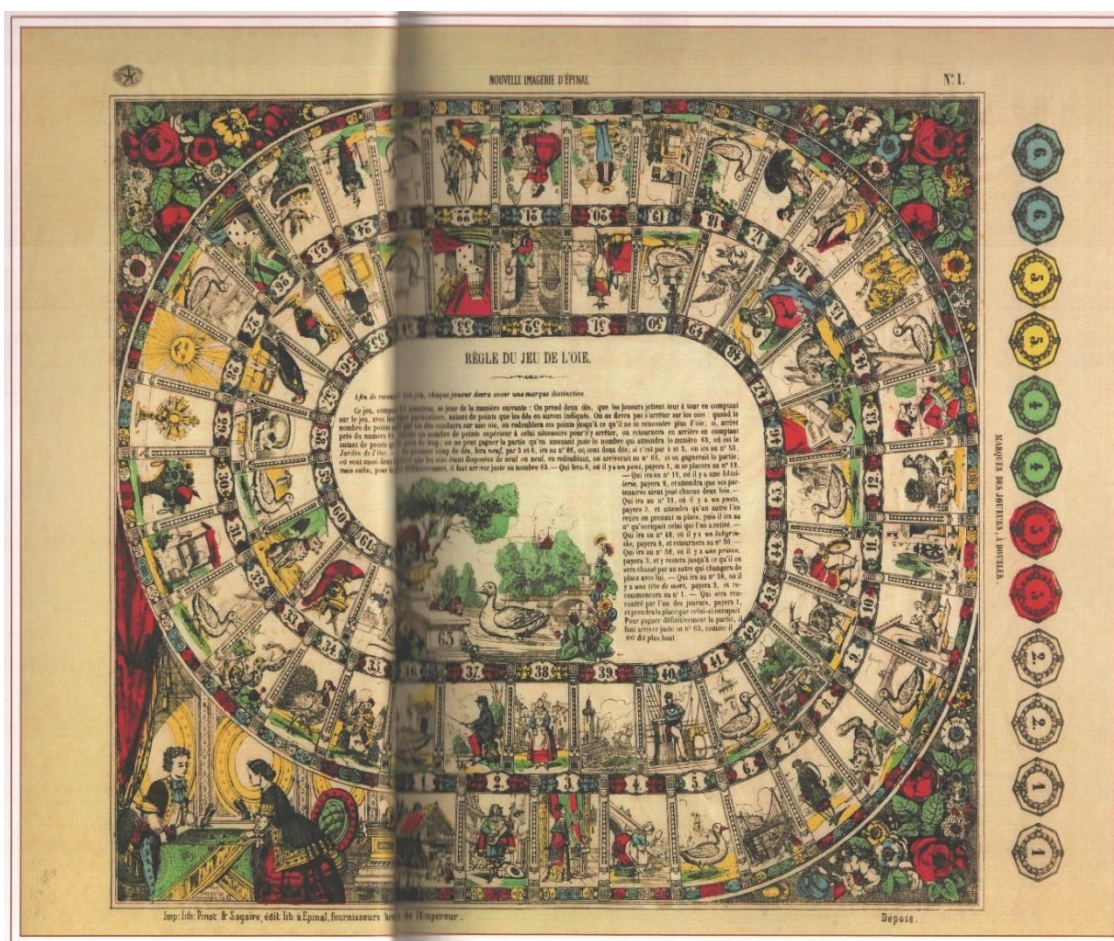
3.2.5 Zlatý věk aneb současnost deskových her

Od konce 18. století pak podle Sevilly (2020) nastupuje zlatý věk deskových her. S různými variantami a novými motivy her se doslova roztrhl pytel. Lze si všimnout, že v tomto období se postupně profilují hry určené výhradně pro dospělé a výhradně pro děti, některé hry původně pro dospělé se stávají dětskými.

Během času se deskové hry dostaly i do Ameriky. (Seville, 2020) Tam se nejprve přejímaly herní motivy, ale právě od počátku 19. století začala americká produkce postupně vytvářet vlastní hry. (Ibid.)

3.2.5.1 Husy

Jednou z nejoblíbenějších her v tomto období byly Husy [7]. Tato hra využívající prvek náhody se těšila popularitě po celé Evropě a v 19. století se dočkala mnoha obměn. Hraje se se dvěma kostkami a stejně jako v Hadech a žebřících jsou v Husách políčka, která hráče posunou na začátek anebo dopředu. (Seville, 2020)



[7] Husy, Épinal: Pinot & Sagaire, přibližně z roku 1860

3.2.5.2 Loterijní hry

V 19. století se staly salónní zábavou vyšších vrstev loterijní hry [8], které byly nejprve určeny jen pro dospělé, časem se však s mírně upravenými pravidly uplatnily i jako hry pro děti. (Seville, 2020)



[8] *Pij, Jeničku, pij!*, Německo: neznámý vydavatel, přibližně z roku 1900

3.2.5.3 Naučné hry

Seville (2020) dále uvádí, že nově vznikající zeměpisné hry přistupovaly k tématu velmi seriózně a jejich součástí byly brožury napěchované informacemi o daných místech, historických událostech atd. (Ibid.)

Ze stejného důvodu vznikaly i výchovné hry, které se snažily budovat mravnost, zbožnost, učily rozlišovat mezi dobrem a zlem jako např. hra *Vznešená labuť* [9]. (Ibid.)



[9] *Vznešená labuť* – zábavná a poučná hra pro hráče každého věku (výchovná hra), Londýn: Darton, 1821, foto: Britské muzeum

3.2.5.4 Výpravy

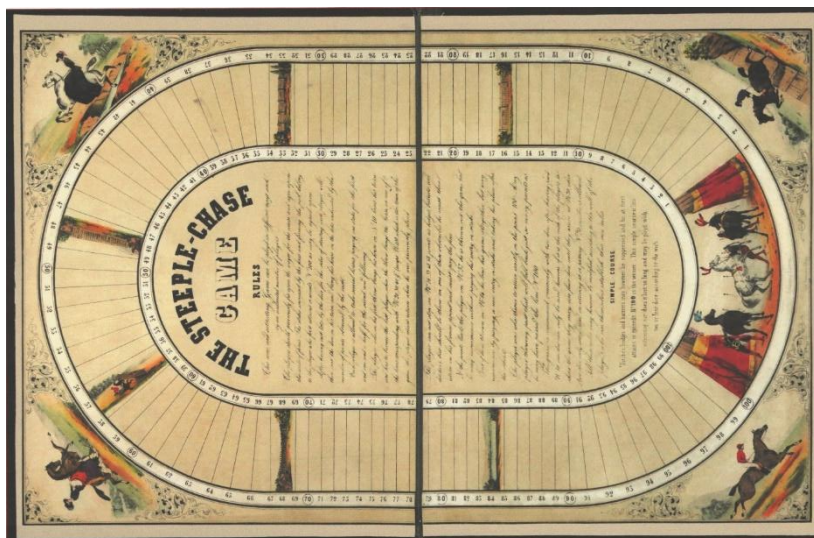
Seville (2020) dále uvádí, že v době vědeckotechnického pokroku hry akcentovaly i tento společenský posun, a to zejména po vydání Verneho románu *Cesta kolem světa za 80 dní*. Kromě cestování po světě [10] se hry inspirovaly i například astronomií. (Seville, 2020)



[10] Walkerova nová geografická expedice po Evropě, Londýn: Darton, 1810, foto: Victoria and Albert Museum

3.2.5.5 Hry zachované dodnes

Během 19. a 20. století vzniklo několik her, které hrajeme i dnes v nezměněné formě. Jak uvádí Lambert (2021), je to například hra Steeplechase [11], u nás známá jako Dostihy a sázky, Monopoly a Cluedo.



[11] Steeplechace, Paříž: Rousseau, přibližně z roku 1880

3.2.5.6 Fenomén 20. století – Dungeons & Dragons

Belousov (2020) uvádí, že ve 20. století vznikl fenomén mezi deskovými hrami, a to žánr hry na hrdiny, který velmi rychle přešel i do online světa. Autor blíže specifikuje, že tento žánr odstartovala r. 1974 hra Dungeons & Dragons [12, 13]. (Ibid.) Specifikem této hry je nutnost game mastera, který ovládá průběh celé hry, a všichni společně pak vstoupí do světa vlastní fantazie a podílejí se na příběhu hry. (Ibid.)

Belousov (2020) doplňuje, že tuto zmíněnou hru začali používat terapeuti specializovaní na práci s dětmi jednak jako diagnostickou metodu, jednak jako metodu nácviku sociálních dovedností a větší otevřenosti. (Ibid.)



[12] *Dungeons & Dragons: Rock, Paper, Wizard*

[13] *Vault of dragons*

3.2.5.7 Ocenění Hra roku

V Německu se asociace herních kritiků rozhodla v r. 1978 vytvořit mezinárodní ocenění Spiel des Jahres [14], v překladu hra roku, která se stala tím nejprestižnějším oceněním pro deskové a karetní hry na světě. (Belousov, 2020)



[14] *Logo Spiel des Jahres*

3.3 Únikové hry

Únikové hry jsou typem zcela novodobé hry, které nemají v dávnější historii svého předchůdce. Jde o počítačové hry, únikové místnosti či deskové nebo karetní hry. Všechny formy únikových her spojuje řešení rébusů, šifer a hledání vodítek, která hráčům odkrývají příběh hry (The Chamber, 2022). Už ve Foglarově *Záhadě hlavolamu* Rychlé šípy řešily hádanky, což byl ve své době nový fenomén. (Dvorský, 2011) Děti ve Skautu dodnes luští šifry, hádanky a hrají hry na poklad. Šifrovací hry jsou zde tedy už několik desetiletí, ale únikové hry mají historii ještě kratší.

3.3.1 Úniková místnost

Předností únikových místností je používání reálných rekvizit a reálného prostředí. Samotná příběhová linka nemusí být příliš složitá, lineární příběh tvoří herní rámec a vede hráče napříč rébusy. Důležitým prvkem, který ovlivňuje hru a chování hráčů, je časové omezení.

Principem všech her je dostat se z místnosti, hra probíhá vždy ve skupině 3-6 hráčů, kteří mohou řešit paralelně více úkolů.

3.3.2 Úniková hra jako desková hra

Deskové únikové hry jsou v několika ohledech odlišné. Zřejmým rozdílem je, že nejsme v reálné místnosti a nemáme rekvizity, ale s tím se hra vyrovnává mapkami, plány místností a pomocnými artefakty [15]. Hra tedy více závisí na fantazii hráčů, ale to jí neubírá na zajímavosti.

Exit hry obsahují deník, dešifrovací kotouč, další zvláštní předměty, balíček rébusových karet, karety odpovědí a karty s nápovědou, a dokonce samotná krabice občas skrývá nějaké vodítko.

Tyto hry mají tři úrovně – začátečník, pokročilý a expert. Od toho se odvíjí jak náročnost úkolů, tak způsob, jak získáte všechny indicie. Jako začátečník dostanete všechny nápovědy k jednomu úkolu najednou, ve vyšších úrovních hráči získávají indicie postupně. Musí tedy přemýšlet nad tím, zda mají vše potřebné pro řešení úkolu, nebo ještě musí počkat. Hráči také musí dodržovat pokyny a vzít si zvláštní předměty až ve chvíli, kdy je jim to dovoleno. Například i k otočení stránky v deníku musí být hráči vyzváni. Z toho plyne, že průvodcem či game masterem je samotná hra. Tento její prvek klade nároky na její tvůrce, aby hra sama vedla hráče, musí být opravdu skvěle promyšlená.

Ve hře bychom měli projít celým příběhem a hru dohrát, a podle toho za jak dlouho a kolik jsme použili nápověd, získáme ohodnocení.



[15] *Komponenty deskové únikové hry*

3.4 Kritéria kvality deskových her

Jak poznáme dobrou hru? Cardboard Republic (2012), americký odborný časopis s více než desetiletou historií, stanovuje několik kritérií kvality, kterými jsou schopnost vyvolat zaujetí pro hru, intuitivnost, smysluplnost rozhodování, rovná příležitost, rozmanitost hry a definovaný účel hry. (Ryanová, 2013)

Wolfgang Kramer (2000), renomovaný autor řady deskových her, podotýká, že výběr hry je věcí vkusu a hodnota hry do jisté míry závisí na osobních preferencích hráčů. Jeden preferuje štěstí, druhý dává přednost taktice, jiný manuálním dovednostem či paměti. (Kramer, 2000) Tedy hra může být objektivně kvalitní, ale nemusí být pro všechny hráče lákavá. (Ibid.)

Intuitivní hratelnost závisí na tom, jak rychle pochopíme pravidla. (Ryanová, 2013) Některé hry jsou těžkopádné a ani po pár hrách si nepamätujeme, co přesně v kterém kroku udělat. (Ibid.) Naopak opravdu dobré hry ubíhají plynule. Kramer (2000) dodává, že by pravidla měla být konzistentní.

Díky možnosti tvořit smysluplná rozhodnutí je potřebná, mají hráči pocit kvalitně stráveného času, ale ve hře vždy hraje důležitou roli i prvek náhody. (Ryanová, 2013) Oba komponenty, jak náhodu, tak rozhodování, je potřeba správně vyvážit. (Ibid.)

Dalším kritériem je podle Kramera (2000) rovná příležitost. Každý hráč by měl mít možnost vyhrát a hra by neměla být postavena tak, aby bylo hned na začátku rozhodnuto o výhře jednoho hráče. (Kramer, 2000) Šance na výhru nemusí být pro všechny stejná, ale rozhodně musí existovat. (Ibid.)

Podle Ryanové (2013) v sobě skutečně kvalitní hry ukrývají rozmanitost, která z každého hraní dělá neopakovatelný zážitek. V případě, že nám hra umožňuje bezmyšlenkovitě opakovat naučený sled kroků, stává se nudnou a už jí věnujeme méně pozornosti a radost z výhry je ta tam. (Ibid.)

Jedním z nejdůležitějších faktorů je určení podmínek vítězství a jak k němu dojít, tedy definovaný účel hry. (Ryanová, 2013) Teprve podle toho volíme strategii a zapojujeme taktické rozhodování. (Ibid.) Kramer (2000) podotýká, že je rozdíl, pokud máme něco sesbírat, někam dojít nebo něčeho dosáhnout.

Dalším kritériem je podle Ryanové (2013) pak vizuální stránka. Jednak hra musí působit vizuálně jednotně, jednak musí být z kvalitních materiálů vyrobená tak, aby byla co nejodolnější a funkční, tedy má kvalitní komponenty, tím vším se hra stává přitažlivou. (Ibid.)

Podle mého Kramer opomněl jeden z klíčových aspektů, kterým je časová náročnost hry. Je to důležitý faktor, který určuje dynamiku hry a zohledňuje skutečnost, jak dlouho vydržíme hře věnovat pozornost. Na toto má vliv věk, protože například menší děti nevydrží dlouhé hry, a také naše vlastní zaujetí a nálada.

Výše jsem rozebrala otázku kvality deskových her a jednotlivých aspektů, které k ní přispívají. Pro účely výuky je však podle mého názoru naprosto zásadní další faktor. Jak jsem již psala, teoretici se jasně shodují na tom, že prostředí hry je prostředím bezpečným a nemělo by mít na dítě negativní vliv. Toto ale není zcela samozřejmá pravda. Zcela bezpečným prostředím není hra ani pro dospělého. Ať jde o jakoukoliv hru, výhra není zaručená a vyrovnat se s prohrou může být velmi náročné. V domácím prostředí se to u dětí možná neobejde bez pár slz, ovšem v prostředí třídy může dojít k velmi nemilým reakcím. Zejména, pokud dítě prokáže veřejně neznalost nebo pokazí svému týmu výhru, jeho emoční reakce může být velmi silná. Často velmi konkurenční prostředí třídy tomu jen napomůže. Následky mohou být i dlouhodobější a pozitivní efekt hry jako výukové metody tím může být zcela popřen.

Je proto velkou zodpovědností učitele, aby tyto negativní jevy eliminoval a nepřipustil jakýkoliv náznak ostrakizace slabších hráčů. Také je nutné, aby učitel akcentoval nejen prvek výhry, ale zejména zábavnost a přínosnost hry jako takové. Účelem je hra sama o sobě, výhra je jen příjemný bonus. Pokud jde o únikovou hru, je jejím účelem dojít v dané době do cíle, ale pokud se nám to nepodaří, i tak jsme si dobře zahráli, spoustu nového se dozvěděli a získali jsme zkušenosti pro příště.

3.5 Kritéria kvality únikových her

Únikové hry přejímají zmiňovaná kritéria deskových her. Příběhová linie by měla upoutat pozornost hráčů tak, že je vtáhne do hry a nepustí. Aby hráči plně ocenili spletnost únikové hry, musí mít propracovaný příběh plný detailů, který stimuluje jejich mysl a nedovolí jim, aby hledali řešení schematicky. Důležitá je kvalita rébusů a přesné vyladění jejich složitosti. Protože hru hraje více hráčů, nesmí být opomenuta možnost všech do hry se aktivně zapojit, aby někteří hráči nezůstali stranou. Na rozdíl od všech ostatních her, únikovou hru není možné hrát opakovaně. Na stejném principu je však vytvořeno her několik, a proto návrat k únikové hře, byť s jiným tématem, je vlastně jejím opakováním.

4. Příklady dobré praxe z domácí i zahraniční produkce deskových her vhodných k edukaci

4.1 Deskové hry v současné produkci

V této kapitole bych chtěla nejprve představit příklady kvalitních her, které jsou běžně dostupné a s nimiž mám osobní zkušenost.

4.1.1 *Hluboké lesy*

Toto je něco mezi karetní a deskovou hrou s velmi jednoduchým principem [16]. Hra obsahuje 24 ilustrovaných karet [17], které na sebe navazují. Hráči si vybírají z položených karet a vyprávějí příběh, který se podle nich na kartě odehrává, poté kartu položí na stůl. Karty odkládají do řady a vytvářejí tím plynulý příběh, ve kterém musí zapojit svou fantazii, logicky napojovat jednotlivé celky a dodržet literární zásady příběhu.

Mladší děti budou inklinovat k vyprávění tradičních pohádkových schémat, starší děti se mohou nechat unést fantazií. Rozvíjejí tak svůj literární potenciál a pokud jsou vyzváni, mohou následně příběh samostatně ilustrovat.



[16] *Hluboké lesy*



[17] *Ukázka ilustrací jednotlivých karet*

4.1.2 Sagrada

Tato hra se inspiruje chrámem Sagrada Familia od Antonia Gaudího. Cílem hry je vytvořit vlastní vitráž, která se ale musí řídit určitými pravidly [18].



[18] Ukázka herních komponentů ke hře Sagrada

4.1.3 V pasti

Tuto hru jsem zařadila zvláště z toho důvodu, že kombinuje slovní hru s prvky herního typu Dungeons and Dragons [19, 20]. Na herní desce se hráči posouvají, pokud uhádnou slovo zvolené protihráči. Ti také stanovují zakázaná slova, která napovídající hráč nesmí použít. Hráč, který napovídá svému týmu je tak nucen k velké míře kreativity a k naladění se na způsob myšlení svých spoluhráčů, protože sám musí mluvit v hádankách, které spoluhráči mají pochopit. Protihráči jej mohou vetovat, pokud použije zakázané slovo. Hra tak rozvíjí jazykové a vyjadřovací schopnosti žáků.

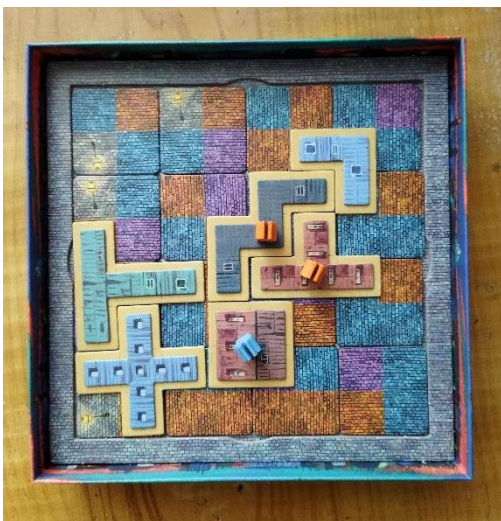


[19] a [20] *Komponenty hry V pasti*



4.1.4 *Světla Paříže*

V této hře se hráči snaží vytvořit síť ulic a domů, do kterých bude svítit co nejvíce lamp [21, 22]. Rozvíjí tak schopnosti prostorového myšlení.



[21] *Ukázka hry Světla Paříže*



[22] *Detail hry Světla Paříže*

Toto je velmi úzký výběr z plejády deskových her. Existuje mnoho dalších her, které v sobě skrývají potenciál stát se gamifikačním prvkem ve výuce, a jejich objevení záleží jen na osobnosti učitele.

4.2 Deskové a jiné hry jako prostředek muzejní edukace

Muzea a galerie jsou ty nejpovolanější organizace, které mohou šířit výukové materiály a podněcovat volnočasové aktivity s tematikou výtvarného umění, což mnoho z nich dělá. Minimálně velká muzea mají ve svých dárkových obchodech zboží s motivy z vlastních sbírek, ať jsou to pohlednice, plakáty, textil, tedy upomínkové zboží, dále pracovníci muzea často píšou odborné knihy, vytvářejí katalogy z výstav nebo vydávají své noviny, kde mohou i edukátoři vydávat edukační materiály pro děti. A jak je to s deskovými hrami?

Odpověď najdeme v nabídce e-shopů jednotlivých muzeí, jako je Rijks muzeum, Britské muzeum, Louvre či MoMA. Nabízejí pexesa, kvarteta, Člověče, nezlob se! a další. Typově jsou hry velmi rozmanité, obsahově mohou být jednoduché i náročné. Některá muzea vytvářejí repliky historických her, jiná se zaměřují na karetní hry, klasické deskové hry, nebo dokonce na únikové hry. Hry jsou vždy navázané na muzejní sbírky. Z toho lze vyčíst, že i muzea vidí potenciál společenských her.

Česká muzea také vytvářejí vlastní hry a jdou převážně cestou únikových a šifrovacích her, také jsem narazila na volně dostupné digitální hry.

V této kapitole tedy uvedu výčet několika pro mě nejzajímavějších her.

4.2.1 Produkce nejznámějších světových muzeí

4.2.1.1 Going, Going, Gone!: A High-Stakes Board Game/ Poprvé! Podruhé! Potřetí, prodáno!

Tato hra z Muzea výtvarného umění v Bostonu [23] láká na největší aukci všech dob. Anotace na obalu vyzývá ke hře tímto popisem: „V aukci je 36 mistrovských děl. Jsou to výhodné nabídky, nebo přemrštěné černé díry na peníze? Nikdy se to nedozvíte, pokud nepřihodíte!“ (Museum of Fine Arts Boston, 2022, volný překlad) V této deskové hře až pro šest hráčů cestujete po světě jako sběratel umění, prohledáváte aukční domy, navštěvujete umělecké veletrhy a uzavíráte soukromé obchody při hledání nepolapitelných uměleckých děl, kterými doplníte svou sbírku. Vítězem se stává hráč s nejceněnější sbírkou a nejvyšší hotovostí na konci hry.

Hráč se setká s díly jako Da Vinciho Mona Leonarda, Munchovo Někontrolovatelné chichotání, Warholova Lady Gaga, Van Goghovo Ucho či Monetovy Kupy sena a mnoho dalších. Z názvů je nám zřejmé, že jsou vtipně pozměněné.

Hra na principu Dostihů a sázek ilustruje trh s uměním a cílem hry je získat co největší sbírku.

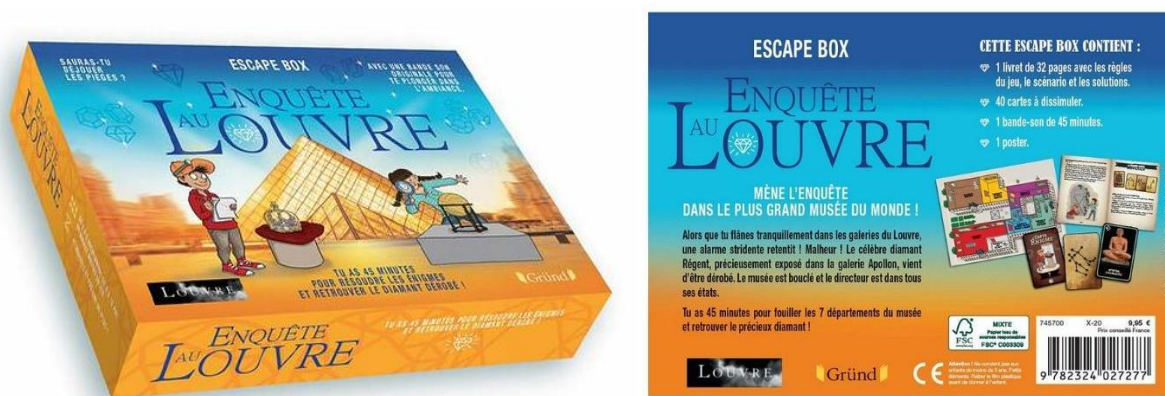


[23] *Poprvé! Podruhé! Potřetí, prodáno!; foto: Muzeum umění Boston*

4.2.1.2 *Escape box – Enquiry in the Louvre / Úniková hra – Vyšetřování v Louvru*

Louvre v období koronavirové pandemie zase přišel s konceptem deskových únikových her, které se odehrávají v tomto pařížském muzeu [24]. Tyto deskové hry tedy suplují dětem návštěvu muzea a obohacují ji o řešení záhady. Ke hře zve anotace takto: „*Veďte vyšetřování v největším muzeu na světě! Když se tiše procházíte po galeriích Louvru, zazní pronikavý alarm! Běda! Slavný diamant Regent, vzácně vystavený v galerii Apollo, byl právě ukraden. Musí být rychle nalezen, než lupič opustí prostory. Kurátor potřebuje vaši pomoc... Ale pozor, na prohledání sedmi oddělení muzea máte jen 45 minut.*“ (Louvre, 2022, volný překlad)

Hra obsahuje 40 herních karet, knihu, ve které hráči naleznou pravidla a informace o dílech, mapu Louvru a 45minutový soundtrack, díky kterému se ponoří do hry. (Louvre, 2022) Ta je určena pro 2 až 5 vyšetřovatelů od 8 do 10 let. (Ibid.)



[24] *Vyšetřování v Louvru, foto: Musée du Louvre*

4.2.1.3 *Escape box – Mystery at the Louvre / Únikový box – Záhada v Louvru*

Další z únikových her odehrávajících se v prostorách Louvru je Záhada v Louvru [25]. Tato hra funguje stejně jako výše zmíněná. V úvodu hry zazní: „*Vaše třída vyhrála soutěž a vy jste vyhráli soukromou návštěvu Louvru na 45 minut. Kurátor egyptského archeologického oddělení, který vás měl doprovázet, však zmizel ve stejnou dobu jako záhadný sarkofág... Je na vás, abyste prohledali sedm oddělení muzea a pokusili se je najít!*“ (Louvre, 2022, volný překlad)

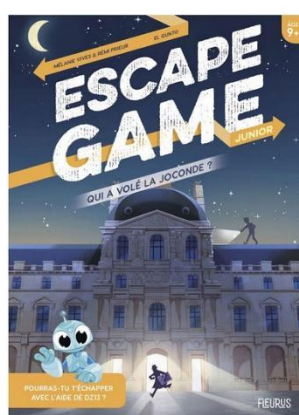
Hra obsahuje stejné komponenty jako předešlá úniková hra a také je určena pro děti od 8 do 10 let.



[25] Záhada v Louvru, foto: Musée du Louvre

4.2.1.4 Junior Escape Room. Kdo ukradl Monu Lisu?

Tato hra z Louvru se oproti těm předchozím zaměřuje na starší děti, od 9 let [26]. Právě proto je i příběh o něco složitější a více stimuluje fantazii. Dalším zajímavým prvkem je průvodce hrou, robot DZ13, který by měl vždy poradit, jak dál. Hra začíná slovy: „S pomocí svého věrného robota DZ13 jste se právě teleportovali do muzea Louvre v Paříži, kde se zářijové noci roku 1994 chystá nepřátelská agentura ukrást slavnou Monu Lisu... Za pár okamžiků to bude příliš pozdě!“ (Louvre, 2020, volný překlad) Hráči také mají možnost zvolit si obtížnost a s ní se prodlužuje čas hry. Cílem hráčů je potřeba ochránit Monu Lisu před krádeží nebo chytit lupiče. K co nejrychlejšímu řešení pak motivuje představa uzavírajícího se časoprostorového



portálu.

[26] Kdo ukradl Monu Lisu?, foto: Musée du Louvre

Osobně se domnívám, že tým muzea vymyslel dobrý koncept her, které motivují hráče k návštěvě muzea a představují ho jako velmi zábavné a místy i tajemné a možná nebezpečné místo. Všechny tři hry vyšly poměrně nedávno a jsou k dostání pouze ve francouzštině. Doufám, že je muzeum vydá ve více jazycích a bude tak budovat pozitivní vztah k muzeím a galeriím v širším měřítku.

4.2.1.5 Věž z postaviček Keitha Haringa

Toto je jednoduchá stolní hra [27], ve které hráči trénují jemnou motoriku tím, že skládají jednotlivé figurky na sebe a nesmí spadnout. To nejzajímavější je design ve tvaru pop artových postaviček Keitha Haringa, které jsou různě velké a hráč musí přemýšlet nad tím, kde mají težiště. Jednoduchá hra na balanc obsahuje 11 dřevěných kostek a je určena pro děti od 3 let. (MoMA, 2022) Velkým pozitivem této hry je jednoduchost pravidel, a i kdybych nerozuměla angličtině, pokud znám hry ve stylu Jenga, tak je ani nepotřebuju.



[27] Věž z postaviček Keitha Haringa, foto: MoMa

4.2.1.6 *Královská hra Ur*

Britské muzeum se zaměřuje na reprodukci historických her, jako je Královská hra z Uru [28], slavná desková hra, kterou hráli králové a královny starověkého Uru a kterou jsme představovali v předchozí kapitole.

Moderní reprodukce starověkého sumerského herního plánu obsahuje zásuvku na kostky a figurky. Původní sada pochází z roku 2500 před naším letopočtem a dnes je součástí sbírek Britského muzea. (British Museum, 2022) Hra byla vykopána během 20. let 20. století Sirem Leonardem Woolleym, který ji našel v hrobce na královském hřbitově v Uru v jižním Iráku. (Ibid.)

Původní starověká hra byla vždy významným exponátem muzea, ale její popularita vzrostla, když Britské muzeum spustilo video na YouTube, které ukazuje, jak kurátor Irving Finkel hraje hru se slavným YouTuberem Tomem Scottem. (British Museum, 2022) Od té doby se toto video stalo nejsledovanějším videem Britského muzea na YouTube. (Ibid.)

Podle popisu Britského muzea (2020) je hra soutěží dvou hráčů na herní desce o dvaceti polích. Podle Finkela (In: British Museum, 2022) bylo pochopení jejího principu skoro detektivním příběhem, bylo nutné zkombinovat archeologické důkazy se starověkými spisy v babylonském klínovém písmu a aplikaci prvků, které se vyskytují v tradičních závodních hrách.

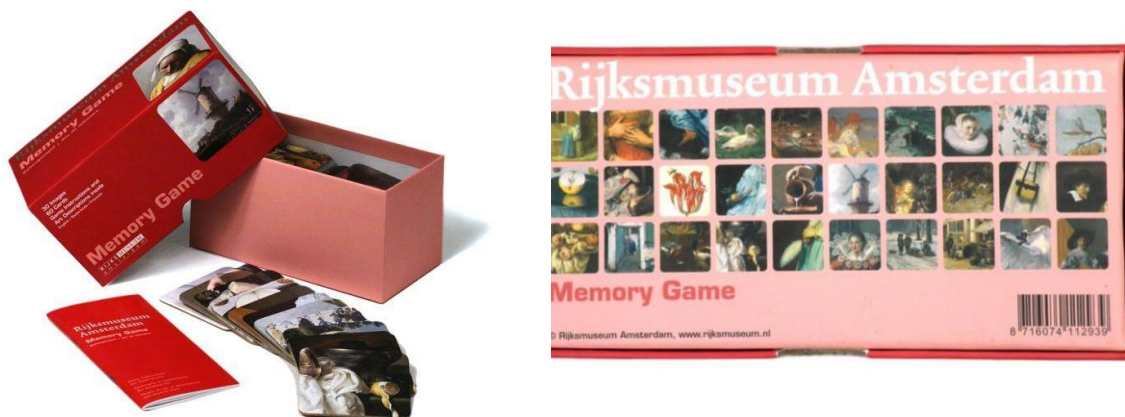
Set obsahuje hrací desku pro základní a pokročilou hru, dvě sady po sedmi herních kamenech pro základní hru a dvě sady po pěti herních kamenech pro pokročilou hru, pět čtyřstěnných kostek. (Ibid.)

Dle mého názoru je tato hra kvalitním zpřítomněním historie. Podobně jako hry z Louvru může posloužit k tomu, aby veřejnost vnímala muzea pozitivně, jako místa, kde se střetává minulost a budoucnost. Sbírkové předměty nejsou jen zaprášené věci ležící ve skladech, ale mohou být zpřítomňovány, jako právě zde.



[28] Replika Královské hry Ur, foto: Britské muzeum

Dále například Rijksmuseum vydává pamětné hry typu pexeso [29], kterých má ve svém sortimentu několik.



Hollandroots.nl

[29] Pexeso slavných děl z Rijksmusea

4.2.2 Situace v Česku

A jak to je s českými muzei? Ta se tolik nezaměřují na deskové ani jiné společenské hry, spíše jdou cestou reálných únikových her spojených s expozicí nebo s okolím muzea. Návštěvník prochází expozici sám se sešitem plným úkolů. Některá muzea dokonce vytvářejí aplikace, ve kterých návštěvníci najdou indicie pro únikovou hru nebo vytvářejí přímo online hry.

4.2.2.1 Muzeum nás baví

Například Muzeum regionu Valašsko (2022) spravuje web *Muzeum nás baví*, projekt, který se zabývá vztahem člověka k Valašské krajině. Najdeme tam tři online hry, *Pozor, povodeň!*, *Cesta do minulosti* a *Putování Vesmírem*, i když tato se odchyluje od základního tématu Valašské krajiny.

Tyto tři hry mají stejný herní systém. Tématem nás provázejí ilustrace, které nastiňují vždy 4 otázky různé úrovně. Za správnou odpověď hráč dostane určitý počet bodů a zároveň odkryje části ilustrace, i kdyby odpověděl špatně. Jedna z otázek je s otazníkem a je nutná pro postoupení do dalšího kola. (Muzeum nás baví, 2022)

Například ve hře *Cesta do minulosti* [30-32] se hráč získává v kvízu body za postoje a znalosti, postupně se dostane do přítomnosti, kde na závěr uvidí, jak bude krajina pod jeho vlivem vypadat. Hra má tedy několik možných zakončení.



[30] Úvod hry *Cesta do minulosti* – pohled na Valašské Meziříčí



[31] Cesta do minulosti Doba ledová (před 30 000 lety)

Cesta do minulosti

Co z toho byste našli v korytě Bečvy v době ledové i dnes?

štěrk
 kostru mamuta
 kapra
 beton

[31a] Kvízová otázka

Doba ledová (před 30 000 lety)

Ano. Řeka Bečva je a odjakživa byla **štěrkonosná**.

Geologické podloží Beskyd je totiž tvořeno pískovci a dalšími usazenými horninami, které snadno podléhají erozi (mechanickému obrušování) zejména silou vody. Horniny jsou následně vodou odnášeny a obrušovány do podoby různé velikých valounů – **štěrku**.

ZNALOSTI +3 body

[31b] Vyhodnocení odpovědi



[32] *Proměna výchozí ilustrace*

Samotné muzeum je velmi progresivní, snaží ve svých expozicích udržet rozmanitost a přilákat dětského návštěvníka „to touch“ exponáty a drobnými hrami jako pexeso, různé kvízy a spojovačky, které jsou navázané na expozici.

4.2.2.2 *Jeden den mladého muže Baťovy školy práce*

Za zmínku stojí desková hra studia 6.15, kterou vytvořili pro Muzeum Jihovýchodní Moravy ve Zlíně. Hra nese název Jeden den mladého muže Baťovy školy práce. (Muzeum nás baví, 2022) Samotné studio hru uvádí těmito slovy:

Jako originální součást expozice PRINCIP BAŤA: „Dnes fantazie zítra skutečnost“ Muzea jihovýchodní Moravy ve Zlíně vznikla desková hra Jeden den mladého muže Baťovy školy práce [33, 34], která zábavným způsobem přenáší hráče do prostředí baťovského Zlína roku 1935, a tak se dozví, jak probíhal den mladého muže – učně, který se připravoval v Baťově škole práce na budoucí povolání u firmy Baťa. Mladí muži bydleli na internátě a veškerý jejich čas se řídil přísně stanoveným režimem. Průběh takového dne je zprostředkován formou nejrůznějších pokynů v herním plánu.

Hra primárně slouží jako doplněk expozice, ale je možné ji zakoupit pro domácí použití.

Hra je určena pro děti od šesti let, pro dva až čtyři hráče a trvá přibližně 20 minut. (Studio 6.15, 2022)

Když hru posoudíme z hlediska definovaných kritérií kvality, tak hra nejprve zaujme svým vzhledem. Působí jako kufřík dělníka a jediné, co obsahuje, je herní plán. Je tedy už vzhledem zajímavá a podporuje představivost hráčů, tím tedy vytváří zaujetí pro hru, je vizuálně jednotná a její komponenty jsou kvalitně zpracované. Je časově méně náročná, s jasným cílem a jednoduchými pravidly, tím je tedy vhodná pro určenou věkovou kategorii.

V úhrnu jde o velmi kvalitní hru. Zároveň tato hra koncipovaná jako malý výsek historie a daná skutečnost je představená do detailu. Hráč tedy objeví širší souvislosti a sama hra ho vede k vnitřnímu prožitku. To jsou přesně ty gamifikační prvky, které se snažíme přenést do výuky. Hra má tedy dle mého názoru má veliký potenciál pro využití ve výuce.



[33] Vizuální podoby hry *Jeden den mladého muže Baťovy školy práce*, foto: Studio 6.15



[34] Hra *Jeden den mladého muže Baťovy školy práce* umístěna v expozici Muzea Jihovýchodní Moravy ve Zlíně

4.2.2.3 Únikové a šifrovací hry v českém muzeu

Jak jsem napsala výše, muzea nejvíce využívají reálné únikové, či šifrovací hry. Dokládám tedy svůj výběr těch nejzajímavějších:

Vlastivědné muzeum Kyjov vytvořilo edukační program spojený s naučnou hrou zvanou *Průvodce poznáním* [35] ve které spojuje princip únikové hry a muzejního kufříku, ve kterém návštěvníci najdou potřebné artefakty. (Vlastivědné muzeum Kyjov, 2022)

Samotné muzeum ke hře zve takto: „*Ve hře Vlastivědného muzea je hlavním poháněčem zvědavost a po správném vyluštění kryptexu i odměna. Kryptex je součástí „muzejního“ kufříku, který si zájemce či skupina zapůjčí. V jednom "muzejním" kufříku jsou ukryty všechny potřebné komponenty – kryptex, 6 kvízů, zlaté mince, Albi tužka a baterka. Hra vás například zavede do germánského kmene a přiblíží příběh Langobardského válečníka, díky kterému k nám budou promlouvat exponáty. Každá z hádanek je jiná a také se liší i způsob luštění. Své detektivní schopnosti si můžete vyzkoušet v rozličných tématech. Někoho nenechá chladným rébus v přírodovědě, jiný snadno zvládne historii, další probádá záhadnou hádanku v etnografii. Kromě samotné hry je po muzeu umístěno více než 100 interaktivních samolepek, které vás zábavnou formou provedou stálou expozicí. Celkem se jedná přes 2 hodiny zvukového záznamu, který je možné přehrát pomocí Albi tužky. Dabing zvířat nebo osobností je hravý, zajímavý a*

historicky i fakticky správný, s čímž si dala práci historička Ester Vratislavská. Vraťme se třeba v čase a vydejme se na audio vycházku starým Kyjovem, kterým nás provede mnich Řehoř. Ať se vydáte za luštěním rébusu, anebo si poslechnete, jak k vám promlouvají exponáty, jedno je jisté, nudit se při tom nebudete. A co víc, to vše můžete prožít společně s kamarády či rodinou. Zbývá už jediné, odložte mobily a přijďte do muzea.“ (Vlastivědné muzeum Kyjov, 2022)

Hra by měla probíhat zatím do konce roku 2022, (Vlastivědné muzeum Kyjov, 2022) ale věřím, že bude tak žádaná, až muzeum prodlouží program natrvalo, nebo vytvoří více podobných programů, protože je tento program vhodný i pro školní skupiny.

M VLASTIVĚDNÉ MUZEUM KYJOV
zve na novou herně-naučnou hru

PRŮVODCE POZNÁNÍM

Dokážete otevřít zlatý kryptex a zjistit, co se v něm skrývá?

dabing

herní design inspirovaný únikovkami

moderní zpracování

texty s důrazem na faktickou/historickou přesnost

2 h zvukového záznamu napříč expozicí

OTEVÍRACÍ DOBA:
pondělí - pátek
8:00 - 12:00 a 13:00 - 16:00,
neděle 13:00 - 17:00

Objednávky na tel. čísle:
725 058 810, 518 612 338

Projekt realizován s podporou Ministerstva kultury ČR

VLASTIVĚDNÉ MUZEUM KYJOV | MASARYKOVO MUZEUM V HODONÍNĚ | Jihočeský kraj | MINISTERSTVO KULTURY

[35] Propagační materiál ke hře

Zajímavou únikovou, či tady spíše šifrovací hru Tajemná Stínadla vytvořilo Muzeum města Prahy jako doprovodný program k výstavě *Město jako přízrak / Pražské inspirace Jaroslava Foglara*, na ni navazuje venkovní šifrovací hra Stínadla. (Muzeum Prahy, 2022)

Ve hře Tajemná Stínadla [36] návštěvníci obdrží sadu karet, která je provede prostřednictvím různých úkolů výše zmíněnou výstavou. Cílem je sestavit zprávu a získat odměnu. Pátrat je možné po celou dobu konání výstavy. Hráči nejprve obdrží sadu karet a pátrací list, které jsou rozděleny do dvou věkových kategorií, pro mladší hráče 8–11 let a starší 12–15 let.

Ve venkovní hře Stínadla hráči podle slepé mapy hledají 17 stanovišť s úkoly. Cílem je získat 17 unikátních stínadelských pamětních karet a vyluštit závěrečnou tajenku. Záleží na hráčích, zda hru projdou najednou, či ji rozdělí do několika procházek.⁴ Jde tedy skutečně spíše o šifrovací hru, protože v únikové hře je důležité vyřešit hádanky a dojít do cíle hry v určitém čase.

Obě hry je možné absolvovat jednotlivě nebo ve skupině, kdy se větší skupina rozdělí na týmy a plní část úkolů odděleně, ale závěr vyřeší společně. Celý program moderuje lektor, který je tedy game masterem. Je skvělé, že tento animační program formou hry je univerzální a je vhodný jak pro školy s lektorským programem, tak pro rodiče s dětmi jako samostatná hra.



[36] Ukázka herních karet

⁴ tamtéž

Praktická část

5. Tvorba a realizace vlastní deskové hry *Michelangelova cesta k nesmrtelnosti*

5.1 Téma hry

Jako téma deskové hry jsem si zvolila život a osobnost Michelangela, renesančního umělce, který byl umělecky všestrannou osobností, a je tedy více než vhodný pro představení širokého spektra forem umění. A to nejen výtvarného, ale i literárního, protože Michelangelo byl také básníkem.

Mým záměrem bylo vytvořit deskovou hru na téma některého z velkých umělců a po velkých úvahách jsem jako nejvhodnějšího zvolila právě Michelangela pro jeho univerzálnost a komplexnost. Má volba se prokázala jako dobrá i ve chvíli, kdy jsem blíže specifikovala typ hry a její principy.

Inspirací mi byly únikové deskové hry, které primárně nemají statický herní plán ve formě klasické desky, ale pracují s variabilním herním plánem ve formě herního deníku, který klasickou desku nahrazuje její dynamickou variantou. Herní deník hráč odkrývá postupně, poté co vyluští dané šifry a rébusy, a tím se posouvá ve hře. Herní mechanismy jsem přizpůsobovala svému didaktickému záměru.

Možná mohu ještě uvést, že jsem původně chtěla vytvořit klasický herní plán, po kterém by se hráči pohybovali a který by představoval Florencii a Řím. Spolu s Michelangelem by umisťovali vytvořená díla a měli díky tomu větší přehled o plynutí hry. Svoje ambice jsem ale postupně korigovala požadavkem účelnosti každého herního komponentu, tak aby hra obsahovala jen ty prvky, které jsou nezbytné pro dosažení jejího účelu a nestávala se zbytečně komplikovanou. Nakonec jsem prvek herního plánu transformovala do posledního úkolu, kde mají hráči shrnout celý průběh hry a připomenout si celý Michelangelův život. Z tohoto aspektu se tedy stala závěrečná reflexe celé hry.

Specialitou mé hry je faktor možnosti návratu do hry po jejím přerušení. K tomu jsem využila obal hry. Krabice představuje stroj času, se kterým se hráči vydávají do renesance a případně v dalších hodinách výtvarné výchovy se takto do hry vracejí.

5.2 Základní charakteristika hry

Svou deskovou hru jsem navrhla primárně pro II. stupeň ZŠ, je určena pro žáky ve věku dvanáct a více let. Snažila jsem se, aby bylo možné hrát hru i doma, a aby byla vhodná pro každého, kdo se zajímá o umění a chce se o něm něco dozvědět hravou formou.

Hra je určena pro skupinu pěti až deseti hráčů, což je počet žáků v půlené třídě, protože ve výtvarné výchově se třídy půlí. V pravidlech a v manuálu game mastera je uvedeno, že je možné hru hrát ve skupinách, není tedy nutné, aby každý úkol řešil každý žák samostatně. K tomu je potřeba některé materiály namnožit. Sama jsem vycházela z únikových her, které jsou určeny pro 4-5 hráčů, a snažila jsem se hru přizpůsobit fungování výtvarné výchovy. Z toho důvodu je také hra časově rozsáhlejší. Minimální délka mé vlastní hry je šest hodin, což je pro společenskou hru hraniční čas. Tímto se hra vymyká klasickým únikovým hrám, které jsou časově omezené na jednu hodinu. Toto kritérium hra nespĺňuje, protože jejím záměrem je v širším záběru poučit o tématu, ne pouze rozvíjet matematicko-logické myšlení skrze řešení hádanek nebo procvičovat čtení s porozuměním.

Hráči ve hře procházejí s Michelangelem jeho životem, dovídají se o jednotlivých historických skutečnostech a poznávají jeho jednotlivé složky. Přemýšlejí nad životní situací a společenským postavením renesančního umělce a poznávají jednotlivé aspekty jeho práce. Cílem však nebylo upozornit na všechny aspekty Michelangelova života, ale především na ty, které souvisejí s jeho uměleckou tvorbou. Ve hře tak např. není přímo zmíněna Michelangelova sexuální orientace. O této problematice by učitel mohl pohovořit při plnění úkolu s doplňováním textu Michelangelových sonetů, které věnoval svému příteli, ale jen v případě, že by to považoval za vhodné.

5.3 Záměr autorky

Mým záměrem bylo ukázat žákům a hráčům uměleckou tvorbu v co nejširším spektru, ať jsou to kresebné principy, princip skulptury, malířské postupy, tady konkrétně fresky, principy architektury. V úvodu hry jsou hráči pasováni do role Michelangelových pomocníků, a dostanou se tedy do přímého kontaktu se základními typy výtvarného umění – kresbou, sochou, malbou a architekturou. K tomu jsem vybrala tři Michelangelova ikonická díla – sochu Davida, fresku Stvoření Adama a baziliku sv. Petra.

Kresebné principy představuji na vybraných dílech z galerie Uffizi, da Vinciho Vitruvianovi a dvou Michelangelových kresbách. Dále se hráči setkají se Spícím amorem, kopií antické sochy z Medicejských sbírek, která je v současné době ztracena, ale je vhodná pro

vykreslení té skutečnosti, že umělci v té době přejímají starší vzory a dále s nimi pracují, ale jsou schopni vytvořit i falza a je jen na jejich morálce, zda to udělají. Ve hře jsou nastíněny důvody, proč tuto sochu Michelangelo stvořil, a hráči mají být konfrontováni s vlastními morálními zásadami. Mimo jiné se tedy prostřednictvím své hry snažím o zvnitřnění určitých hodnot a o ztotožnění se s Michelangelem v určitých situacích.

Herním cílem je pomoci Michelangelovi k tomu, aby jeho dílo nebylo zapomenuto a skrze něj došel k věčné slávě. Hráči by si měli uvědomit důležitost toho, co Michelangelo vytvořil a zanechal pro další generace a tím také trvalé hodnoty umění samotného.

5.4 Použité pedagogické zásady

Při tvorbě deskové hry *Michelangelova cesta k nesmrtelnosti* jsem se snažila respektovat všechna obecná kritéria kvality deskové hry, jak jsem je popsala v teoretické části práce, ale dodržovala jsem také didaktické zásady, aby má hra mohla být využita jako didaktická pomůcka. Zároveň jsem dbala na zásady didaktiky výtvarné výchovy.

Výtvarná výchova je podle Géra a kol. (1989) specifická svým esteticko-výchovným zaměřením, přičemž se často odkazuje na Sira Herberta Reada (1967) a jeho pojetí výtvarné výchovy jako „education through art“, kdy pojem edukace spájí výuku (vzdělávání) a výchovu jako dvě rovnocenné složky. Do popředí vystupují didaktické zásady, které se prostřednictvím výtvarných aktivit, obsahu, námětů, estetického vnímání, hodnocení uměleckých děl atp. dostávají do vzájemného kontaktu, prolínají se a společně vedou k rozvoji osobnosti žáka, jeho postojů a hodnot. (Géra a kol., 1989) Rozvíjet žáka po afektivní stránce je cílem každé výuky, ale nemusí být naplňován do takové míry, jako ve výtvarné výchově. Sama jsem výše zmínila, že moje hra usiluje o to ujasňovat si a tříbit vlastní hodnoty.

Pedagogové jako Šamšula a Hazuková (2005) a Géro a kol. (1989) se shodují v tom, že obecně platné didaktické zásady jsou určující i pro výtvarnou výchovu. Jsou to: zásada spojení teorie s praxí, individuálního přístupu, názornosti, uvědomělosti a aktivity, přiměřenosti, soustavnosti a postupnosti, trvalosti a vědeckosti. Géro a kol. (1989) navíc přidávají zásadu výchovnosti.

Všechny tyto zásady v praxi fungují jako jeden celek, proto budu popisovat pouze pro mou hru stěžejní zásady.

5.4.1 Zásada výchovnosti

Géro (1989) uvádí, že výchova uměním probíhá v několika rovinách. Žák vnímá a poznává umění po stránce obsahové a estetické, ale také mravní a filozofické. Emocionální

prožitek, který mu dílo zprostředkuje, může a měl by vyvolat také účinek obecně lidský a hodnotový. Umění navozuje kontakt a vztah ke světu, který nemůže být neutrální, ale měl by vést k subjektivnímu postoji žáka, který nemusí být nijak komplikovaný, často stačí, pokud si žák uvědomí, že existují ve světě hodnoty, jako je hodnota přírody, které by měly být ceněny a chráněny. Pokud si žák takovou myšlenku osvojí a přijme ji za svou, pak došlo k naplnění jednoho z výukových cílů. (Géro, 1989) Ty samozřejmě musí směřovat i do dalších oblastí, aby došlo k estetickému zvnitřnění přírody, společenských jevů a života člověka. (Ibid.) Procesem, který k tomu vede, je vnímání, vybavování si představ, emocionální prožívání, estetický soud, výtvarné myšlení, zobecnování poznatků a vědomostí, jejich zvnitřnění, systematizace, odkrývání estetických zákonitostí věcí a jevů, jejich podstaty a sociální podmíněnosti. (Ibid.)

Vnímání a poznávání umění ale není jediným způsobem, kterým může být kultivována osobnost žáka, stejně důležité jsou procesy, které žák prožívá prostřednictvím vlastní tvorby. Během ní dochází k mnoha momentům, kdy žák musí volit mezi hodnotovými postoji. Musí nalézt hodnotu v tom, že dílo dokončí, musí překonat neúspěchy a nezdary bez pocitu „konce světa“, musí v tvorbě nacházet radost a zároveň ustát kritiku. Toto je znásobeno ve chvíli, kdy tvorba probíhá ve skupině. Zde je třeba žáky vést ke spolupráci a radosti ze společného úspěchu.

V mé hře jsou hráči už v počátku vyzváni k tomu pomoci Michelangelovi. V průběhu hry se dostávají do několika situací, jejich řešení přímo závisí na hodnotách hráčů, ale vlastně každý úkol je postaven jako žádost o pomoc. Tím se rozvíjí žákova schopnost kooperace, solidarity, empatie a pocitu propojení s ostatními lidmi.

Ve vztahu k výchově uměním je zásada naplňována již zvoleným tématem a onen edukativní charakter se projevuje v celé hře. Například v galerii Ufizzi se hráči seznamují s muzejními hodnotami, protože velká část vybraných děl pochází z antiky, a s potřebou uchovávat staré umění, pamatovat si ho a vycházet z něj v budoucnu. Například se seznamují s tím, že mladí učedníci, aby se naučili řemeslu, kopírovali staré mistry.

5.4.2 Zásada uvědomělosti a aktivity

Géro a kol. (1989) uvádějí, že se touto zásadou snažíme v žákovi budovat pocit zodpovědnosti za svou práci, aby k ní přistupoval aktivně, sám chtěl dosáhnout co nejlepších výsledků a zároveň se snažil být co nejvíce svědomitý a zodpovědný. Toto je jedním z cílů gamifikace výuky a game-based learningu.

Géro a kol. (1989) ale ještě podotýkají, že je důležité aktivitu vztáhnout nejen k výtvarnému umění, ale i k ostatním činnostem a k vlastnímu životu, teprve poté se žák s úlohou vnitřně ztotožní, přijme ji za svou a přistoupí k ní aktivně a zodpovědně.

Moje hra svou podstatou vede žáky k hledání řešení, kreativnímu a divergentnímu myšlení a proaktivnímu postoji. Při tvorbě herních mechanismů pro mě bylo klíčové zmiňované vnitřní ztotožnění a pak i zpřítomnění. Využila jsem k tomu promluvy Michelangela a dalších postav, ať v dopisech s úkoly, nebo komentáře v Michelangelově deníku.

Dalším aspektem je potřeba reflexe činnosti, aby žák viděl, že jeho snažení má smysl. Ve hře je to dáno samotným mechanismem postupu a nejvýznamnější je pak závěrečná reflexe v posledním úkolu, kterou jsem popisovala už v předchozích kapitolách. Hráči by na závěr měli shrnout celou cestu Michelangelova života.

5.4.3 Zásada přiměřenosti

Vyučování by svým obsahem mělo být přiměřené věku dětí a při tvorbě jednotlivých úloh zohledňovat dosavadní výtvarné zkušenosti a tělesnou a duševní vyspělost žáků.

Vhodné je diferencovat výuku a zohlednit míru nadání dětí tak, aby je přílišná náročnost neodrazovala od dalšího pokroku a přílišná jednoduchost naopak nebrzdila rozvoj.

Edison řekl: „*Neselhal jsem 10 000krát. Našel jsem 10 000 způsobů, které nefungují.*“⁵ Vzdát se po prvním pokusu je jednoduché, ale nevzdát se a zdolávat překážky už je složitější. Ovšem nemůžeme po žácích chtít stejnou odhodlanost, jakou prokázal Edison, a proto je třeba míru náročnosti úkolů důkladně zvažovat.

Postavit hru tak, aby byla přiměřená určitému věku pro mě byl náročný úkol. Zásada přiměřenosti souvisí s didaktickou analýzou učiva a spočívá v úkolu vyabstrahovat jen tu nejdůležitější esenci daného tématu. Když jsem dělala rešerše a načítala informace o Michelangelově životě nebo historických skutečnostech, i já sama jsem se dovídala nové detaily, které mi připadaly zajímavé a potřebné. Proces selekce toho skutečně důležitého a stravitelného pro děti II. stupně pro mě byl náročný. Například v úkolu souvisejícím s rodinou Medici a její důležitostí pro Florencii jsem sepsala text plný zajímavostí a opakovaně jsem ho musela zkracovat. Zjistila jsem, že proces zestručnění je mnohdy mnohem náročnější než proces sbírání informací, ale domnívám se, že pro učitele jakéhokoliv předmětu by měla být

⁵ <https://citaty.net/autori/thomas-alva-edison/?o=popular>

stěžejní snaha nezahltit žáky množstvím informací a neznemožnit mu tak osvojení toho podstatného.

Pokud jde o stylistickou stránku textů obsažených ve hře, mnohokrát jsem hledala způsob vyjádření, který by odpovídal uvažování dvanáctiletého dítěte, ať se jedná o stavbu věty, volbu slov, vysvětlení odborných termínů apod.

Co se týče náročnosti jednotlivých úloh, zde mi byla velkou oporou vedoucí práce. Zároveň cizelování úloh a jejich zadání byl dlouhodobý proces, který si nezainteresované oko nemá možnost uvědomit.

5.4.4 Zásada trvalosti

S didaktickou analýzou učiva souvisí i zásada trvalosti. Právě díky tomu, že zvolíme přiměřený obsah, učivo se přemění v trvalé vědomosti, dovednosti a postoje, ze kterých žák následně vychází při vlastní kreativní činnosti a zároveň jsou základním stavebním kamenem pro jeho další poznání. (Géro a kol., 1989) Durič-Štefanovič a kol. (1973, s. 419) uvádějí, že bychom měli obsah regulovat tak: „*aby si žák zapamatoval a osvojil to nejdůležitější, co se stane jeho nástrojem činnosti a jednání, díky čemu bude přetvářet okolní skutečnost.*“

Ve hře jsem se proto snažila vedle vykreslení reálií a atmosféry doby vypíchnout ty nejdůležitější momenty, tak aby právě to stěžejní na děti nejvíce zapůsobilo a ony si to tak mohly lépe osvojit.

5.4.5 Zásada soustavnosti a postupnosti

Zásada soustavnosti a postupnosti, kterou formuloval již J. A. Komenský, tkví v tom, že se snažíme žákovi předkládat učivo v určitém postupném sledu a návaznosti – od jednoduššího ke složitějšímu, a snažíme se budovat logické propojení. (Šamšula a Hazuková, 2005) Ono propojování a síťování informací je dnes jednou z klíčových kompetencí 21. století. Speciálně u výtvarné výchovy se však nemůžeme zaměřovat pouze na vertikální návaznost, ale také na horizontální. Oběma Géro a kol. (1989) přikládají mimořádný význam. Horizontální vazby by se jinak daly nazvat mezipředmětovými a už zde nás napadá souvislost a dnešní tendence směřující k mezipředmětovým přesahům, které zkvalitňují edukační proces a vedou ke zkvalitnění logického propojení a zasíťování informací.

Právě onou logickou strukturou se zabývá konstruktivistická teorie Johna Deweyho (1997), který v ní podtrhuje nutnost provázanosti stávajících informací s novými. Díky tomuto procesu jsou žáci vedeni k již zmiňovanému aktivnímu porozumění, kritickému myšlení a reflexi, zároveň rozvíjejí klíčové kompetence 21. století.

Podle Géra a kol. (1989) vertikální návaznost netkví pouze v obsahu výuky jednoho stupně, ale vnímají posloupnost celé školní docházky. Já sama bych řekla, že tento proces začíná už doma, v raném dětství. A jako učitelé bychom se měli snažit o to, aby pokračoval i po dokončení školní docházky.

Ve hře se horizontální návaznost projevila prostřednictvím mezipředmětových vztahů, například úkolu vytesat sochu Davida předchází úkol a otázka, v čem tkví krása mramoru, kde hráči zkoumají tři různé kameny nejen z uměleckého, ale i z přírodovědného a zeměpisného hlediska. Tyto informace pak třídí a porovnávají.

Vertikální návaznost pak v nejšířším záběru kopíruje linii Michelangelova života, ale i jednotlivé úkoly jsou mezi sebou provázané a odkazují na sebe navzájem. Například v úkolu, kde Michelangelo stojí před rozhodnutím, zda vytvořit falzifikát spícího Erose, se objevuje antická předloha, která se také objevuje mezi vybranými díly z galerie Uffizi.

5.5 Výtvarné a grafické zpracování vlastní deskové hry

Když jsem obsahově tvořila svou hru, snažila jsem se nejprve co nejvěrněji držet myšlenky renesance a podřídit tomu vizuální styl hry. Domnívala jsem se, že by hráčům více přibližovala dobu a představu o Michelangelově životě. Impulzem k této myšlence byla sbírka Michelangelovy korespondence. Napadlo mě tedy využít renesanční antikvu jako výchozí font. Bohužel nastal problém s nalezením volně dostupného písma s českou diakritikou. Na okamžik jsem od této myšlenky odešla a přemýšlela jsem, jestli se spíše více nepodřídit dětskému světu a nezvolit font lákavý pro malé hráče. Nakonec jsem zvolila zlatou střední cestu. Pro hlavní sazbu textu jsem zvolila font Chapparal, který se inspiruje jak fonty 19., tak 16. století a vychází z fontu Clauda Garamonda (In: Fonts.com, 2022). Na nadpisy a zvýraznění textu jsem použila bezpatkový font Hodgepodgery, který je naopak hravý a dynamický, a navozuje kontakt s dětským hráčem. Nechtěla jsem, aby textové materiály hry byly příliš statické, ale aby hráče vtáhly do akce.

Barevná škála hry se odvíjí od jedné z prvních částí hry, kterou jsem vytvářela, a to od lapbooku galerie Uffizi. Vycházela jsem z toho, že skutečná galerie má světle zelenou fasádu, proto je i vnější strana zelená. Vnitřní část je barevnější, skládá se ze tří akvarelových přechodů. Je to z toho důvodu, že samotný prostor galerie je rozdělen na části kresba, malba a socha, kam děti mají přiřazovat díla, proto jsem je barevně odlišila. Tyto různobarevné akvarelové přechody jsem využila ve více částech, z toho důvodu, aby je oživily a aby byla hra vizuálně propojená.

Další částí jsou drobné lineární ilustrace. V Michelangelově deníku se objevují miniatury děl z galerie Uffizi, které slouží i jako nápověda pro orientaci v dílech. Ty jsou provedeny barevně. Dále hrou provádění a komentují ji postavy z Michelangelova života, které jsou provedeny černou linkou.

Součástí Michelangelovy tvorby jsou i sonety, pro které jsem využila další strukturovaný podklad plný kapek, vytvářející iluzi dochovaných starých listů. Se strukturovaným podkladem jsem zpracovávala také různé mapy, nákresy a modely. Například jsem vytvářela papírové modely čtyř římských antických památek, které jsou také vyvedeny v lince. Jejich tvorba byla náročná z hlediska prostorového uvažování, protože modely musejí být v určitém měřítku, odpovídat proporčně a musí se dát složit. Díky tomuto požadavku jsem po dlouhé době oprášila matematiku, ale nemohu říct, že by ono měřítko bylo zcela přesné. Potřebovala jsem, aby modely fungovaly i s mapou a nebylo možné zcela dodržet velikosti objektů.

Puzzle Stvoření Adama jsem kreslila podle stejnojmenné fresky. Jde pouze o lineární kresbu, protože s ní děti dále pracují.

Pro hru jsem potřebovala odměny - žetony, které by hráči získali za splnění úkolu. K tomu jsem využila pečeti na dopisy, které hráčům posílá Michelangelo. Z toho důvodu pečeti skrývají symboly daných úkolů. Ty potom žáci využijí v závěru hry.

Ne vždy jsem vše sama kreslila, v některých případech jsem využila nákresy z knih a fotografie děl. Ideálně bych mohla vše ilustrovat, ale z časových důvodů to nebylo možné.

Z důvodu časové tísně také nebylo možné zde prezentovat realizaci deskové hry, její výtisk byl bohužel hotový až krátce po termínu pro odevzdání diplomových prací, nicméně veškeré podklady pro tisk jsem vložila do příloh.

obrázky

5.6 Dějová linka vlastní deskové hry (cit.)

Michelangelo se narodil 6. 3. 1475 v Caprese u Arezza a jeho rodina se záhy přestěhovala do Florencie, kde rodina vlastnila dům. V nedalekém Settignano pak vlastnili usedlost, kde byl malý Michelangelo předán kojné, manželce kameníka ze Settignana, říká se, že s jejím mlékem sál i lásku k sochařství. Když bylo Michelangelovi šest let, zemřela mu matka a otec se znovu oženil. Michelangelo měl celý život velmi úzké vztahy s rodinou, podporoval ostatní členy rodiny a sám žil velice skromně.

Ve Florencii, v městské části Santa Croce, Michelangelo vlastnil dům, který s veškerým majetkem daroval městu poslední potomek rodu Buonarroti. Dnes je z něj Michelangelovo muzeum, kde jsou vystavena jeho významná díla.

Cesta k umění

Michelangelo se od mládí věnoval spíše kresbě a malování než škole, ale otec jeho vlohy zpočátku nepodporoval. Považoval povolání umělce za stavovsky nepřiměřené, jelikož rodina se řadila k vyššímu měšťanstvu. Mladík si ale prosadil svou a ve třinácti letech vstoupil do učení k florentskému malíři fresek Domenicu Ghirlandaiovi. Bylo zvykem, že učňovský stav trval tři roky, ale Michelangelo si zvládl osvojit umění freskaře za pouhý jeden rok. Jako první samostatnou práci vytvořil cyklus obrazů pro florentskou rodinu Tornabuoni. Kromě samotné techniky zde prokázal i znalosti perspektivy, anatomie lidského těla a prostoru, které tehdy stály v centru uměleckého zájmu.

Zajímavostí je, že v 15. století byli malíři a sochaři bráni jako řemeslníci a příslušeli k dalším cechům. Neexistoval cech umělců, ale malíři spadali pod cech lékárníků, lékařů a majitelů krámů a sochaři patřili k cechu zlatníků. V 16. století si ale umělci vydobyli vážnost a sociální postavení právě díky velkým osobnostem, jako byl i Michelangelo, a založili vlastní cech.

Michelangelo byl až do roku 1492 pod patronátem rodu Medici, nejváženější a nejvlivnější rodiny Florencie. Získal přístup do antických sbírek knížete Lorenza a v zahradách kláštera San Marco stejně jako další mladí umělci studoval antická díla, která Medicejové považovali za vrchol umění. Správce Bertoldo di Giovanni, pomocník již mrtvého Donatella, mladé umělce poučoval o technických otázkách sochařství a seznamoval je s uměleckými tradicemi města. Všichni se zde mohli svobodně věnovat svým studiím a stýkali se s učiteli, kteří patřili ke dvoru Medicejů. Právě zde vytvořil Michelangelo svá první sochařská díla – reliéfy *Madona u schodů* a *Boj s kentaury*.

Útěk z Florencie

Roku 1492 zemřel Lorenzo Medici a na jeho místo nastoupil jeho syn Pietro, který byl vyhnán vzbouřenými obyvateli. V té chvíli skončil zlatý věk umění, protože kulturu začal ovlivňovat vysoce postavený mnich Savonara, který brojil proti přehnané nádheře umění. V té době se Florencie také musela bránit nájezdům francouzského krále Karla VIII.

Období válek nikdy není pro umění přínosem. Michelangelovi nezbylo nic jiného než roku 1494 odejít do Bologně. Tam se seznámil se šlechticem Gianfrancescem Aldrovandim, u kterého rok bydlel. Spjoval je společný zájem o umění a literaturu. Michelangelo mu přednášel Alighieriho, Boccacia, Petrarku a také své vlastní verše, psané pod vlivem Petrarky. Díky Aldrovandimu obdržel svou první veřejnou zakázku – figurální výzdobu pro náhrobek sv. Dominika, pro který stvořil anděla světlohoše, sv. Petronia a sv. Prokula. Již tito nesou Michelangelův typický rukopis, tedy silná, anatomicky propracovaná těla a těžká, bohatě našasená a zdobená roucha.

První cesta do Říma

Poté Michelangelo pokračoval do Říma, kam ho lákaly antické památky a jejich studium. Protože zde nebyl tak věhlasný a vážený, prvním dílem zde byl *Spící amor*, falzifikát vytvořený podle antického vzoru. Snažil se přitom, aby kopie byla tak věrná, že nebude možné poznat rozdíl. Obchodník tuto dnes ztracenou sochu prodal jako antické dílo a dostal za ně mnohonásobek skutečné ceny, ale kupující, sběratel kardinál Raffaele Riario poznal svůj omyl a dostal peníze zpět. V tehdejší době trh s antickými památkami jen kvetl a soudobí umělci tedy tvořili napodobeniny „all' antika“, v antickém stylu běžně.

Přestože byl lid lačný po památkách, samotný Řím byl zchátralé město. Z antického Říma zbyly jen ruiny mezi vinicemi a poli, Forum Romanum dokonce sloužilo jako prasečí trh a v Koloseu a Marcellově divadle byly krámy a tržiště, v thermách se dokonce ukrývali zloději. Tato vize může někomu připadat romantická, ale pouze odkrývá necitlivost a neúctu k tradici města.

Michelangelo při své první cestě vytvořil další díla, ale jediná dochovaná je socha Baccha, kterého si objednal již zmíněný kardinál Riario, a Pieta, jediné jeho signované sílo. Tato dvě díla jsou daní dvěma římským tradicím, pohansko-antické a křesťanské.

Návrat do Florencie

Roku 1501 se Michelangelo vrátil do Florencie, kde již vládlo jiné politické klima, protože zde byla po vzoru Benátek nastolena demokratická vláda. Michelangelo obdržel významné zakázky, jednou z nich byla *socha Davida*.

Kamenný blok, který měl být Davidem, čekal na opracování 40 let. Už v roce 1464 na něm začal pracovat Agostino di Duccio podle Donatellových plánů, ale po jeho smrti skončil.

V díle pak pokračoval Antonio Rosellino, ale také svou práci nedokončil, tentokrát kvůli smlouvě. A tak byl na dalších 26 let rozpracovaný kámen, jemuž lidé přezdívali obr, vystaven na náměstí Palazzo della Signoria všem přírodním podmínkám. Teprve roku 1500 se rada usnesla, že sochu dokončí právě Michelangelo. Ten upustil od typických atributů a soustředil se na čelní pohled, protože v už porušeném kameni musel hledat novou cestu. Svým mistrovským počinem získal velkou prestiž.

Další významnou zakázkou byla soutěž o výzdobu Poradního sálu v paláci Vecchio, o kterou se ucházel také Leonardo da Vinci. Nakonec pracovali každý na jedné části sálu. Leonardo maloval *bitvu proti Milánu* a Michelangelo *bitvu proti Pise*, ani jeden ale své dílo nedokončil. Obě fresky jsou po staletí hojně kopírovány.

Michelangelo během života znovu a znovu cestoval, stal se obecně uznávaným mistrem a pracoval na mnoha velkolepých dílech, například vyzdobil Sixtinskou kapli a vytesal náhrobek Julia II., ale některá zůstala nedokončena.

Rodinný život Michelangelo v podstatě neměl anebo o něm není nic známo. Jeho orientace neumožňovala založit rodinu ani vést oficiální partnerský život. Ovšem do hlubokého soukromí umělce není možné nahlédnout, a proto závěry v tomto směru nelze vyvozovat. Na druhou stranu víme jistě to, že asketicky nežil, traduje se, že výzdobu *Sixtinské kaple*, která měla být mimochodem velmi jednoduchá, mu uložil papež jako trest za jeho prostopášnost. Pro Michelangela, který sám sebe považoval za sochaře a malbu neměl v oblibě, to musel být trest značně frustrující, přesto se úkolu zhostil s mimořádným nasazením a toto dílo nás bude ohromovat navždy.

Poslední léta

Na sklonku života, kdy už měl přes 80 let, Michelangelo pracoval na *chrámu sv. Petra* v Římě. Přítel a učedník Vasari ho přemlouval, aby se vrátil do Florencie, ale než se mohl Michelangelo vrátit, zemřel. Měl být pohřben v Římě, ale jeho synovec tajně převezl jeho rakev do Florencie, kde se s ním přišlo rozloučit celé město a kde je dodnes pochován.

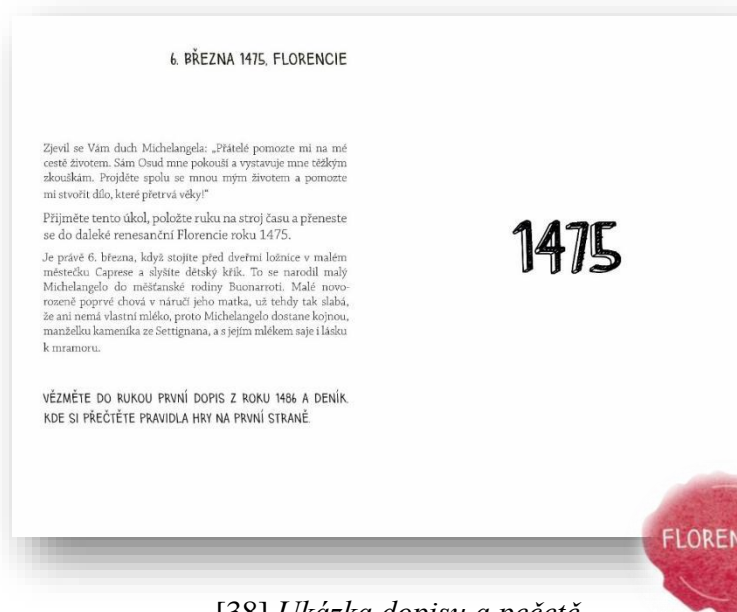
Cit. Malý umělecký průvodce: Michelangelo Buonarroti

5.7 Fáze a aktivity vlastní deskové hry, jejich realizace a reflexe

<h1>Michelangelova cesta k nesmrtelnosti</h1>		
<i>Délka trvání</i>	6–10 hod.	
<i>Věk hráčů</i>	12+	
<i>Počet hráčů</i>	5–10	
<i>Cíle hry</i>	Hráč se setká s životem renesančního umělce, přesněji Michelangela Buonarroti. Seznámí se s jeho tvorbou v co nejširším spektru, ať jsou to kresebné principy, princip skulptury, malířské postupy, tady konkrétně fresky, principy architektury, sám na ni výtvarně reaguje a přijímá trvalou hodnotu umění.	
<i>Které vědomosti, dovednosti či hodnoty (orientace jedince, jeho zájmy, přesvědčení, postoje) jsou obsahem hry?</i>	Michelangelo Buonarroti, freska, skulptura, architektura, renesance, renesanční Itálie, rod Medici, galerie Uffizi, sonet	
<i>Mezipředmětové vztahy</i>	Výtvarná výchova. literatura, dějepis, zeměpis, přírodopis	
<i>Klíčové kompetence</i>	K učení, řešení problémů, komunikační, sociální, pracovní	
<i>Průřezová témata</i>	Osobnostní a sociální výchova, Výchova demokratického občana. Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Environmentální výchova, Mediální výchova	
<i>Bodový scénář hry</i>		<i>Rok události</i>
I.	Úvod hry	1475 (nar. M.)
	1. Tati, chtěl bych být umělcem	1486
	2. V galerii Uffizi	1487
II.	3. Útěk z Florencie	1492
	4. Michelangelův sonet o lásce	–
III.	5. Falzifikát spící amor	1496
	6. Proč právě mramor?	1501
	7. Socha Davida	–
IV.	8. Stvoření Adama	1508
	9. Na Foru Romanu	1510
	10. Bazilika sv. Petra	1546
	11. Michelangelův pohřeb	1564 (úmrtí M.)
<i>Úvod hry</i>		
Hráči dostanou první Michelangelův dopis [38], který je vyzývá k cestě časem a k pomoci Michelangelovi v boji s osudem. Pokud se hráči rozhodnou přijmout úkol, položí ruce na stroj času [37] a přesunou se do roku 1486, kde je čeká první úkol.		
*odměnou za splnění úkolu je nalezení šifry, která je posune do dalšího úkolu. Děje se to skrze datované dopisy.		
*při každém přerušení hry se hráči do hry vracejí pomocí stroje času.		



[37] Polep obalu hry, který připomíná stroj času



[38] Ukázka dopisu a pečete

realizace

Realizace hry proběhla ve výtvarném klubu Potvůrka s.r.o. a byla realizována během 4 hodin od 10. do 31. května 2022. Hra byla realizována během procesu tvorby, tedy po vizuální stránce nebyla dokončená.

Hra probíhala ve smíšené skupině dětí ve věku 9-10 let a 14-16 let. Zapojení bylo dobrovolné a hráli převážně 3–4 hráči. Nejvíce hra zaujala starší děti, které více pasovaly do zamýšlené věkové skupiny hráčů (dále beta hráči).

Největším přínosem byla možnost reagovat na reflexi beta hráčů pozměněním formulace úkolu či vizuální podoby hry.

5.7.1 Tati, chtěl bych být umělcem

1. Tati, chtěl bych být umělcem	
<i>Délka trvání</i>	20 min.
<i>Cíl aktivity</i>	Hráč v textu nalezne dva argumenty, které přesvědčí Michelangelova otce, aby se mohl stát umělcem.
<i>Popis aktivity</i>	
<p>Hráči dostanou dopis [39] s prvním zadáním, kde je řečeno, že je Michelangelovi už 12 let, nebaví ho škola, ale kreslení, proto chce být umělcem. Musí k tomu ale přesvědčit svého otce.</p> <p>Hráči přečtou texty na straně 4 a 5 v deníku, kde se dočtou informace z Michelangelova života, o významu cechů a platu umělců. Z těchto textů hráči vyčtou několik informací, které jsou přesvědčivými argumenty, ale mohou vybrat dva hlavní, na kterých se dohodne celá skupina.</p>	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	Během čtení naleznou písmena psaná jiným fontem.
<i>Metody</i>	diskuse, práce s textem
<i>Organizační formy</i>	skupinová práce
<i>Didaktické prostředky</i>	Michelangelův deník str. 3-5 [40]
<i>Potřeby navíc</i>	tužka
<i>realizace</i>	
Tento úkol proběhl velmi hladce. Hráčky samy četly texty a neměly problém v nich nalézt mnoho argumentů, i když bylo potřeba formulovat pouze dva [41].	
<i>reflexe</i>	
Hráčkám se líbily obrázky k textům. Promluvy postav jim připadaly jako dobré navození kontaktu a hravý prvek.	



[41] Realizace úkolu Tati, chtěl bych být umělcem

5.7.2 V galerii Uffizi

2. V galerii Uffizi	
<i>Délka trvání</i>	20–30 min.
<i>Cíl aktivity</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Hráči odpoví na otázky v deníku formou myšlenkové mapy, utřídí si tím své vědomosti o umění. ○ Hráči se seznámí s 15 díly z galerie Uffizi a správně je podle popisků roztrídí. ○ Hráči si na sobě ověří platnost kresebných zákonitostí a na kopiích vybraných děl najdou jednotlivé základní linie těla.
<i>Popis aktivity</i>	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Hráči se s pomocí otázek v deníku zamyslí nad svými dosavadními znalostmi a společně dojdou k rozdělení výtvarných oborů na kresbu, malbu a sochu, ale mohou přijít i na další. K nim pak doplní nástroje, materiál a cokoliv, co si spojí s tím určitým oborem. Náročnější bývá rozdělení kresby a malby, ale game master by hráče neměl opravovat. ○ Dále game master předá lapbook Galerie Uffizi a karty s díly. Hráči si je prohlédnou a rozdělí podle základních oborů umění. Náповědou jim jsou popisky jednotlivých děl v deníku, ty jsou určeny k rozstříhání a připevnění do lapbooku. ○ Poté se hráči vrátí k první aktivitě a případně upraví a dopíší vše nové, co objevili. ○ Následuje aktivita, která se zaměřuje na kresbu. Úvod k ní si hráči přečtou ve formě rozhovoru Michelangela a mnicha Bertolda. Hráči si na přiloženém nákresu mohou sami změřit, zda se do výšky figury vejde sedm hlav a do šířky dvě. Toto si mohou změřit i sami na sobě s pomocí tyčky, špejle apod. ○ Na další straně pak vidí, že dokonalé kresby začínají u základních linií těla, které kopírují kostru. Hráči se je najdou i na sobě a pak se pokusí z vlastních těl složit slovo a u toho pracují s celým tělem. (toto slovo zvolí game master podle počtu všech hráčů, např. umělec, renesance atd.) <p>Následně přejdou k poslední aktivitě, ve které analyzují kresby podle Bertoldovy nápovědy.</p>	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	Ve vybraných dílech z galerie Uffizi je najdou pomocí analytické kresby. Využijí Bertoldovu nápovědu.
<i>Metody</i>	Myšlenková mapa, záhadná díla (podle záhadné předměty R. Čapka), práce s tělem, analytická kresba
<i>Organizační formy</i>	Skupinová práce
<i>Didaktické prostředky</i>	dopis [44], Michelangelův deník str. 6–9 [45-47], lapbook Galerie Uffizi + karty [42-43], Kopie vybraných děl z galerie Uffizi
<i>Potřeby navíc</i>	Tužka, dlouhá tyčka/ provázek/ pravítko/ špejle
<i>realizace</i>	
Tato aktivita měla několik zádrhelů. Nejprve při přiřazování popisů k dílům hráčky nic nemotivovalo je číst [48-50]. Přečetly si jen pár posledních děl, které měly problém	

identifikovat, ale myšlenkovou mapu zvládly dobře. Vzhledem k tomu, že to byly puberťačky, tak se jim nechtělo do fyzického projevu a práce s tělem. Metoda analytické kresby fungovala velmi dobře, hráčky bavila a i když občas nevěděly, vždy nakonec našly cestu.

reflexe

Tuto aktivitu jsem neměla ještě zcela dokončenou. Hráčky dost ovlivnily finální podobu karet, které původně byly číslované a pojmenované, což je nenutilo přečíst si text v deníku. Pak je moc nebavilo hledání linií vlastního těla, ale myslím, že to bylo tím, že hráčky začaly poměřovat vlastní proporce pravítkem a pak už nedošly k dalšímu myšlenkovému kroku. Tedy bych příště nepoužila pravítko. Velmi je bavilo luštění šifry pomocí analytické kresby.



1487. FLORENCIE

V GALERII UFFIZI

Kníže Lorenzo Medici je vášnivým sběratelem. Díla, která získal, vystavuje ve svém paláci na odív světa. Nejvíce si oblíbil antické umění, ale podporuje i současné umělce, kteří mohou navštěvovat jeho sbírky a studovat antická díla.

Já, správce Bertoldo je často poučuji o uměleckých zásadách. Dnes se mi to ale celé nějak pomotalo, pomozte mi znovu utřídit sbírky, abych mohl své žáky učit.

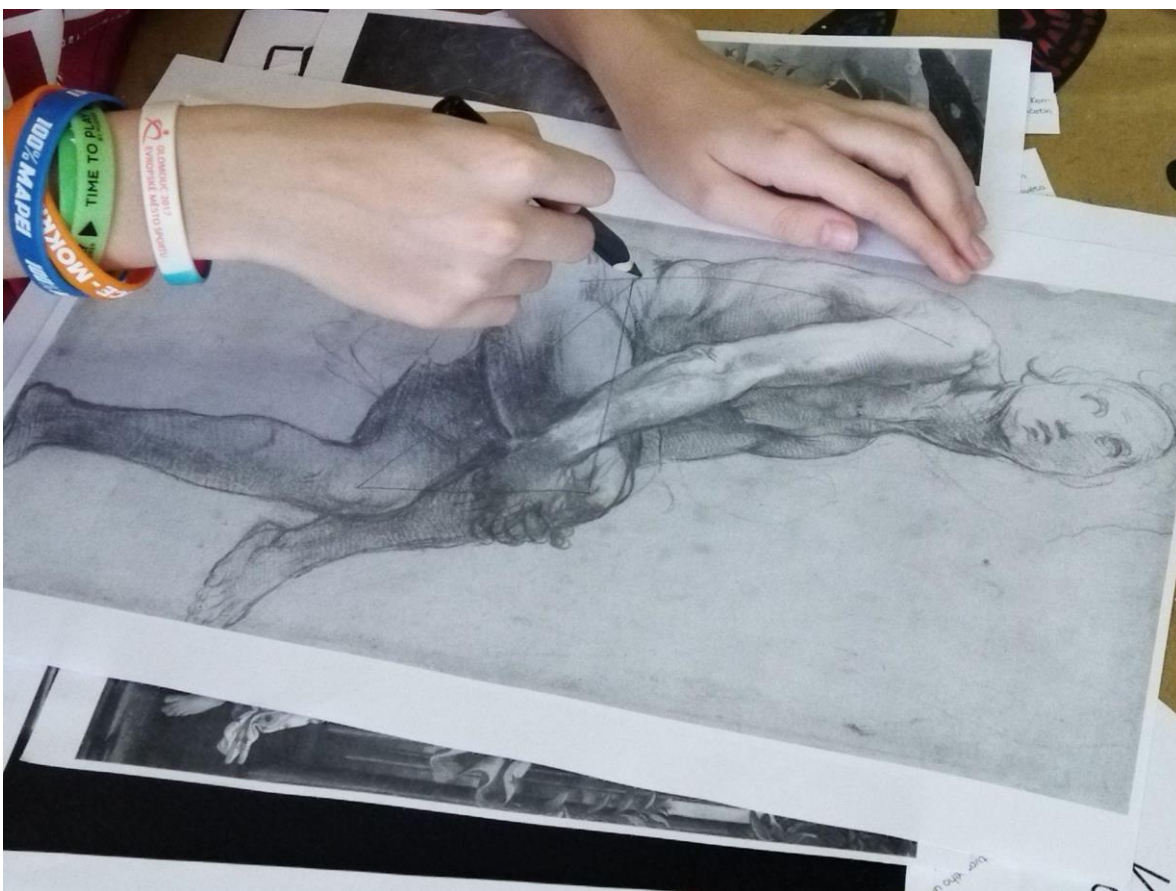
Roztřídte Lorenzovu sbírku a prozkoumejte, co se v ní ukrývá za poklady.

V DENÍKU NALISTUJTE STRANU 6 A DO RUKOU SI VĚZMĚTE LAPBOOK A KARTY.

1487

[42-43] *Lapbook a ukázka herní karty*

[44] *Dopis se zadáním*



[48-50] Realizace úkolu V galerii Uffizi

5.4.3 Útěk z Florencie

3. Útěk z Florencie	
<i>Délka trvání</i>	45–60 min.
<i>Cíl aktivity</i>	Hráči na základě informací o rodu Medicejských vytvoří plakát s heslem, které by podporovalo rodinu.
<i>Popis aktivity</i>	
<p>Hráči jsou vrženi do situace, kdy chce lid svrhnout vládnoucí rod Medicejských, nabádá je k tomu mnich Savonarola. Úkolem hráčů je vytvořit plakát na základě textu o rodu Medici a jeho politickém, ekonomickém i sociálním vlivu na Florencii. Podstatou úkolu je hledání argumentů, čím tato rodina přispívá k prosperitě Florencie. Tyto argumenty se pak stanou hesly na plakátech. Hráči se tímto seznamují s renesančními reáliemi.</p> <p>Na další straně se hráči dozví, jak situace skutečně dopadla a pomohou Michelangelovi se rozhodnout, jak se on sám k situaci postaví. Hráči mohou volně diskutovat nad tím, kterou možnost Michelangelo zvolí a měli by argumentovat podle dosavadních vědomostí a zkušeností. Mohou nastiňovat i vlastní řešení, vžít se do situace a přemýšlet, jak by se zachovali oni sami. Tato diskuse by měla trvat přibližně 10 min., pak se usnesou a společně zvolí jednu možnost. Podle toho rozlepí danou obálku. (příběh se vždy narovná do stejné linky)</p>	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	Hráči v obálce dostanou instrukce k dalšímu úkolu.
<i>Metody</i>	Práce s textem, plakát, volná diskuse
<i>Organizační formy</i>	Samostatná i společná práce
<i>Didaktické prostředky</i>	dopis [51], Michelangelův deník str. 10-13 [52-54]
<i>Potřeby navíc</i>	papír, pero, štětec. Tuš
<i>realizace</i>	
Hráčky se dost shodly na jednání, a proto byla aktivita velmi rychlá [55]. Zaujalo je narovnání příběhu do podoby skutečné události.	
<i>reflexe</i>	
V tomto úkolu jsem řešila, jak vlastně hráči dostanou obálky. Nakonec jsem se přidala přímo do sešitu.	

ÚTĚK Z FLORENCIE

Mnich Savonarola: „Pro mě je umění jen pozlátko, jen ďáblovo pokušení, které odvádí člověka od pravé víry. Pod mým vedením, kdy jsem očerňoval Medicejské, lid svrhne ten nenáviděný rod, a oni buď pašnou, či uprchnou do Říma.“

Michelangelo: „Musíme Medicejským pomoci, vždyť jen díky nim jsem se stal dobrým sochařem, podporovali mne i mé přátele, ostatní umělci. Zkusme ještě přemluvit lid, aby se proti Medicejskému rodu nebouřil, vždyť jsou dobrými vládci.“

Navrhněte plakát, který by Medicejské oslavoval.

V DENÍKU NALISTUJTE STRANU 10 A TL.

1492

[51] Dopis se zadáním

ÚTĚK Z FLORENCIE

ROD MEDICI A FLORENTSKÁ RENESANCE

Florence byla jedním z nejvýznamnějších měst Itálie v 15. století. Byl to slavný renesanční město v Itálii, prvním republikánské republiky na území Evropy. I přes to, že se stala republikou, byla v ní stále silná aristokracie. Medicejská rodina byla v této době nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění. Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.

Medicejská rodina byla v 15. století nejbohatší a nejvládnoucí rodinou v městě. Jejich moc byla založena na obchodě s vlnou, bankovním podnikání a umění.



JAK PŘIMĚJETE FLORENTSKÝ LID, ABY MEDICEJSKÉ NEVYHNALI

Vítejte pane, ze dne kněz v galii... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK SE TO STALO DOOPRAVĚ... Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, který by se lid přiblížil na jejich stranu. Vypracujte design svého plakátu, který by vše jasné bylo. A protože byla forma plakátu, můžete použít plakátový materiál.

JAK TO DOPADLO?

Kolika básník nakonec odešel z Florencie do Říma. Bez nich se do Florencie už nešlo vrátit a na páté se znovu vrátil do svého Florencie.



KDYŽ ZŮSTANU VE FLORENCII!

Savonarola první verš byl to první básně a umělci se. Když jsem nakonec odešel z Florencie, rozhodl se mi vrátit do ní.

Florence

12

POKUD SE VYDÁM DO ŘÍMA

Také tam odešel, aby mohl nakonec, protože tam, kde jsem se narodil a kde se narodil. A z té doby se znovu vrátil znovu do svého domova.

Řím

Á KDYŽ ODEJDU DO BOLOGNĚ

Savonarola se - A Savonarola, abychom přišli, že se šel do na jeho druhé a představitel básně. A sám mu, abychom přišli v těch básně.

Bologna

JAK TO DOPADLO SE SONETY

Říká: 'Vím, že jsem na světě, abychom přišli, a kolik veršů jsem si poslal.'

13

JAK DOPADL ÚTĚK Z FLORENCIE?

Chvilí jsem se snažil zůstat ve Florencii, ale Savonarola všem umělcům tak ztrpčoval život, že jsem se rozhodl odjet. Nejprve jsem odešel do Bologny, kde jsem poznal hraběte Aldrovandiniho. Chvilí jsem žil na jeho dvoře a hrabě mi pomohl získat mou první veřejnou zakázku. Poté jsem se rozhodl, že pojedu do Říma a prohlédnu si ty největší památky antické památky.

Michelangelo: 'Věrný příteli, právě jsem načtl několik veršů. Mohl by sis je přečíst, abys usoudil, zda jsou tak dobré, že mohou spatřit světlo světa? Občas jsem nenacházel ta správná slova, pokud mi pomůžeš dokončit je, budu moci básně poslat Aldrovandimu.'

Doplňte chybějící verše, aby byly básně celé.

VEZMĚTE SI DO RUKOU MICHELANGELOVY SONETY.

FLORENCIE

[52, 53, 54] Korespondující stránky z deníku



[55] Realizace úkolu Útěk z Florencie

5.4.4 Michelangelovy sonety o lásce

4. Michelangelovy sonety o lásce	
<i>Délka trvání</i>	10-20 min.
<i>Cíl aktivity</i>	Hráč doplní vynechaná slova sonetů podle vlastního uvážení.
<i>Popis aktivity</i>	
<p>Hráči v návaznosti na předchozí aktivitu získají čtyři listy sonetů, které mají pomoci Michelangelovi dokončit.</p> <p>Game master se hráčů může nejprve zeptat, na otázky k zamyšlení: <i>Co je to sonet? Znáte nějakého slavného básníka, který se psal? (měli by si vzpomenout na Shakespeara) Co o něm víte? Psal je ve stejné době jako Michelangelo?</i></p> <p>Po prvním čtení: <i>Rozumíte všem slovům? Která jsou nová a nejasná? Jak rozumíte básni?</i> (mohou dojít i k tomu, že jí nerozumí)</p> <p>Poté hráči doplní verše podle vlastního uvážení, podle toho, jak na ně báseň působí.</p> <p>Při druhém čtení hráči představí svou verzi sonetů. (Hráči si sonety rozdělí, každý doplní 1-2 sonety)</p>	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	Hráči ji najdou v počtu vynechaných slov sonetů.
<i>Metody</i>	Tvůrčí psaní
<i>Organizační formy</i>	samostatná práce *tento úkol je vhodné namnožit
<i>Didaktické prostředky</i>	Michelangelovy sonety (4 listy básní) [56]
<i>Potřeby navíc</i>	Tužka/ fix
<i>realizace</i>	
<p>Hráčky byly nejprve z básní nadšené, protože to je pro ně něco neotřelého, ale když se do nich začaly, tak měly problém některým rozumět a vytvořit tedy vlastní báseň [57]. Také jim velmi dlouho trvalo najít vodítko. Nakonec jsem jim musela napovědět.</p>	
<i>reflexe</i>	
<p>Díky realizaci jsem zjistila, co přesně nefunguje a vyměnila některé básně za méně náročné.</p>	

III.

ČÍM TO?

Čím to, že sám už sobě nejsem svůj?

Ó Bože, Bože, Bože můj!

Kdo mě tak.....ze mne,

Kdo vnik' tak.....ve mne,

Že víc je.....než ve mně dech je

.....?

Ó Bože, Bože, Bože můj!

Jak do srdce se.....

A.....se mne ani!

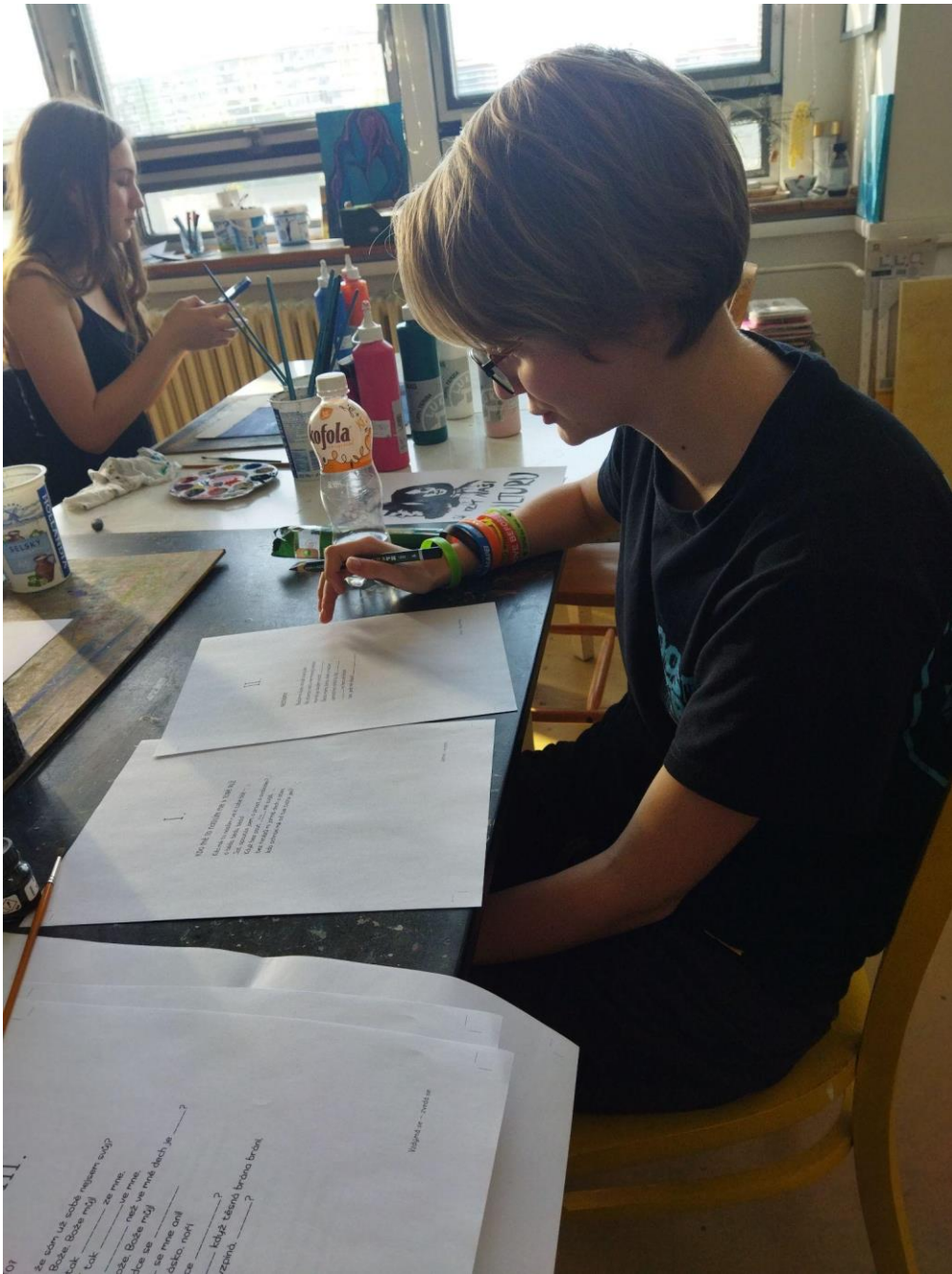
Co se to, Lásko, noří

okem a srdce.....?

A jako.....když těsná brána brání,

vzdýmá se, vzpíná,.....?

Vzdýmá se – zvedá se



[57] *Realizace aktivity*

5.7.5 Falzifikát spící amor

5. Falzifikát spící amor	
<i>Délka trvání</i>	20 min.
<i>Cíl aktivity</i>	Hráči Michelangelovi pomohou rozhodnout se, zda vytvořit falzifikát antické sochy na základě vlastních morálních hodnot a Michelangelovy situace.
<i>Popis aktivity</i>	
<p>Hráči se dostávají do situace, kdy je Michelangelo sám v Římě a potřebuje získat první zakázku. Od obchodníka s uměním získává nabídku vytvořit kopii antické sochy, kterou chce obchodník prodat jako pravou. Hráči s Michelangelem stojí před morálním rozhodnutím a do deníku napíší své vlastní argumenty pro a proti. Následuje diskuse a hromadné usnesení, které zakroužkují v deníku. Poté si přečtou, jak to bylo doopravdy.</p> <p>*Game master pro tuto diskusi může zvolit metodu <i>Philips 66</i> – hráči se nejprve přikloní k jedné nebo druhé straně, společně sepíší své argumenty a zvolí si mluvčího. Oba mluvčí přednesou argumenty a následuje diskuse v plénu. Pokud hráče druhá strana přesvědčí, mohou k ní přejít. Snaží se dojít většinového usnesení celé skupiny. Podle toho Michelangelovi poradí.</p>	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	Hráči ji najdou v deníku v obraze Spícího erota, pokud přeloží římské číslice.
<i>Metody</i>	Panelová diskuse nebo Philips 66
<i>Organizační formy</i>	skupinová práce
<i>Didaktické prostředky</i>	Michelangelův deník str. 14–15 [58]
<i>Potřeby navíc</i>	tužka
<i>realizace</i>	
Hráči se k tomuto úkolu postavili velmi dobře, nejprve stanovili své argumenty a následně diskutovali nad tím, jak se rozhodnout. Bohužel se nakonec diskuse odchýlila od hry.	
<i>reflexe</i>	
Osobně jsem hráčkám ohledně času dala volnost, ale to by v běžné hodině nehrozilo.	

VYROVNÁM SE ANTICKÉ KRÁSE?

Ve Věčném městě, jak se římu přezdívá, se rozvinul trh s antickými díly. Někteří milovníci umění si dokonce objednávali „alla antica“, sochy vypracované v zrnitém stylu. Sochaři tedy vytvářeli napodobeniny, a je přiznávali to,

neprodával je jako opravdové starožitnosti, mnohonásobně cenější. I v Michelangelově díle se projevuje vzor antiky, a to jak v mohutné tělesnosti postav, tak v jeho zájmu o anatomii.



FALZIFIKÁT SPÍCÍ AMOR

Pamatujete si sochu Spícího erosa? Počte této sochy se Michelangelo pokusí vytvořit kopii?

Co myslíte, měl by vytvořit falzifikát? Pomozte mu se rozhodnout.



14

ARGUMENTY PRO

A PROTI

STVOŘÍM, ČI NESTVOŘÍM KOPII?

ČTI NA ZÁVĚR:

JAK TO BYLO DOOPRAVDY? Našotec Spícího amora vytvořil. Obchodník sochu prochal jako antická díla a dostal za ně sumu, která mnohonásobně převyšovala částku, kterou za svou práci obdržel Michelangelo. Když kupující,

uměnímlovný sběratel antiky, kardinál Raffaele Riario, poznal svůj omyl, s úspěchem získal své peníze nazpět Křtovi, od koho se domněl, že je socha padělek.

Abyste uspěli, tak se jako Michelangelo pozorně zadívejte na Erota. K řešení vám pomůže malá nápověda:

ŘÍMSKÉ ČÍSLICE

I = 1 V = 5 X = 10 L = 50
C = 100 D = 500 M = 1000

PADĚLEK, FALZIFIKÁT NEBO FALZUM je přeloženo: který se vytváří na jiný, obvykle cenověji méněcenný. Je to výrobek se podobající nebo falzifikát a jeho útvar je označován jako padělání. Toto označení je neakademické a je o podotoc.

15

5.7.6 Proč právě mramor?

6. Proč právě mramor?	
<i>Délka trvání</i>	10-15 min.
<i>Cíl aktivity</i>	Hráči porovnají informace o vybraných kamenech a uvědomí si, proč se mramor tak ceněný materiál.
<i>Popis aktivity</i>	
<p>Hráči si přečtou tři texty o kamenech, které sochaři nejčastěji používají pro svá díla. Na základě těchto textů vyluští tajenku.</p> <p>*Je na game masterovi, zda budou hráči číst samostatně, společně, nebo si texty rozdělí. Pak může hráčům připravit kameny k ohmatání a přímému pozorování nebo jít do terénu a s hráči hledat tyto kameny v blízkém okolí.</p> <p>Po vyluštění tajenky žáci přejdou na další stránku, kde najdou doplňující text o těžbě a zpracovávání mramorového bloku.</p>	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	Hráči ji najdou tak, že správně zakroužkují
<i>Metody</i>	třídění informací, čtení s porozuměním
<i>Organizační formy</i>	skupinová práce
<i>Didaktické prostředky</i>	Michelangelův deník str. 10-11 [59-60]
<i>Potřeby navíc</i>	–
<i>realizace</i>	
Při realizaci hráčky postupovaly velmi systematicky. Aktivita byla příjemně načasovaná a společně vyluštily hádanku.	
<i>reflexe</i>	
Tento úkol se projevil jako jeden z dotažených a nebylo potřeba na něm nic měnit.	

5.7.7 Socha Davida

7. Socha Davida	
<i>Délka trvání</i>	40–60 min.
<i>Cíl aktivity</i>	Hráč podle Michelangelova nákresu vyřeže z mýdla miniaturu Davida.
<i>Popis aktivity</i>	
<p>Hráči plynule přejdou z předchozího úkolu k tomuto. Michelangelo se vrátil do Florencie a dostane za úkol vytesat Davida.</p> <p>Game masterova otázka k zamyšlení: <i>Proč je to zrovna David? Znáte nějakého, jehož příběh je slavný? – biblický příběh Davida a Goliáše</i></p> <p>Hráči dostanou do rukou kostku mýdla a nástroje a podle nákresů se snaží vyřezat miniaturu. Nemusejí příliš lpět na detailech, spíše jde o demonstraci principu sochařství. Poznají, v čem tkví technika odebrání hmoty a že si umělec musí předem rozvrhnout svou práci a zapojit prostorové myšlení.</p> <p>Po dokončení vlastní práce představí svou sochu spoluhráčům a přečtou si. Kam byl David skutečně umístěn.</p>	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	Hráči ji naleznou v předchozím textu o těžbě mramoru. Šifru musí číst pozpátku.
<i>Metody</i>	diskuse, práce s textem
<i>Organizační formy</i>	Samostatná práce
<i>Didaktické prostředky</i>	Michelangelův deník str. 18–19 [61]
<i>Potřeby navíc</i>	Kostka mýdla/ plastelína, nožík, rydlo, šábr
<i>realizace</i>	
<p>Při této aktivitě jsem zkoušela dva typy materiálu, jednak plastelínu, která je vhodná pro mramorování, jednak mýdlo vhodné pro svou tvrdost. Figurky z plastelíny nevypadaly dobře a hráče práce s plastelínou moc nebavila, zato práce s mýdlem ano [62, 63, 64, 65].</p>	
<i>reflexe</i>	
<p>Tato aktivita dopadla velmi dobře. Pomohla mi se rozhodnout o doporučeném materiálu a zjistit, proč plastelína není úplně vhodná.</p>	



pečovat na Carrarské soce

Práci mrmaru je v řadě řím nejkomplexnějším materiálem. Na různých nalezištích se nachází mramor různé tvrdosti a síly. Michelangelo hledal ten nejjemnější. Sám chodil do lomu a vybíral si blok kamene, do kterého vytesá sochu.

JAK SE TĚŽÍ MRAMOR?

V renesanci se těžilo ručně. Nejprve se musí uvolnit blok z horninové masy tím, že se na daném místě ubírají malé prásdinky. Do nich se vkládá dřevěné klíny, které se dále nasáknou vodou. Tím se zvětšovaly, protože dřevo nasaje vodu, tak se roztáhne. Tyto klíny nemají pář, ale celé řady. Taktu sama voda tlačí do kamene, který dokonale praskne.

Když Michelangelo zkontroloval, že vybraný blok kamene je dostatečně kvalitní, načrtnou

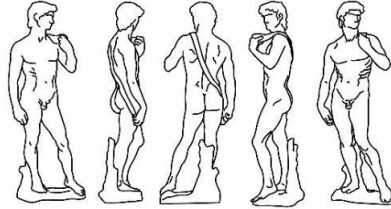
opracuje kamen přímou v formu nebo v šikmém směru. A proto BÉPÁky se namalovala tím odbočným směrem kamennou vlnou drážou. A když už bylo potřeba ho přenést, pomocníci ho nechali plovat po toce. Pak na soše Michelangelo pracuje ještě dlouhé měsíce, než se z ležícího stane socha. Michelangelo postupuje pečlivě jako sochař, tedy postupně oděláva linie a křivky. Pakli buď do díla tak dlouho, dokud socha nevysebohá z kamene. Na závěr sochu utěruje čisti, aby byla dokonale hladká, bez stopy po dřevě.

SOCHA DAVIDA



Mojí milí pomocníci, zrovna jsem dostal jednu velmi ošemetnou zakázku. Několik umělců přede mnou: si na tomto kusu mramoru vyřezat zuby. Ať se vají pomocníci ho zvládnou. Čekal na mě 40 let a teď se konečně dočká svého dokončení, Florentský David.

Nejprve ale musíme vytvořit model z myšlůvkové kostky metodou sochařů, tedy oděláním hmoty. Vezměte nožík nebo dláto a zkuste do něj udělat výřpy podle Michelangelova náčrtu.



Dějeji, milí pomocníci, konečně jsem dokončil Davida. Kam ale socha umístí? Radí se nemáže odhodlávat.



KAM UMÍSTIT DAVIDA. SYMBOL FLORENCIE?

Zvláštně slabý člověk, který svou obratností a inteligencí vítězí nad silným nepřitelem – to byla postava, a nít se zrovnala celá Florencie.

Krátce před dokončením sochy, v lednu 1504, byla zvolena 40členná rada, která měla roz-

hodnout, kde bude David vystaven. Po dlouhých diskusích sáhli sám Michelangelo a socha byla postavena před Palazzo della Signoria – radnice, na florentské hlavní náměstí.

[61] Korespondující stránky z deníku

5.7.8 Stvoření Adama

8. Stvoření Adama	
<i>Délka trvání</i>	60 min.
<i>Cíl aktivity</i>	Hráči podle předem určeného postupu namalují „fresku“ Stvoření Adama.
<i>Popis aktivity</i>	
<p>Michelangelo žádá hráče o pom s jeho freskou. Nejprve si ale musí přečíst, jak se taková freska dělá. Teprve pak se mohou pustit do vlastní tvorby. Nejprve si přichystají podklad ve formě balíčku o rozměru 60 × 140 cm. Na ten nanesou bílou barvu, která simuluje omítku.</p> <p>Až poté hráči složí puzzle, které následně proděraví po nakreslených liniích. Vytvoří dírkovanou stopu, před kterou napráší uhl. Ten se obtiskne na nabílo natřený balíček. Tímto způsobem hráči přenesou kresbu na papír. Následně ji vymalují podle výtvarného diktátu, ze kterého usoudí, co má jakou barvu. Po dokončení malby se hráči mohou podívat na Michelangelovu představu a porovnat ji se svou realizací.</p>	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	Hráči ji naleznou po složení puzzle Stvoření Adama. K rozluštění klíče potřebují dešifrovací tabulku v deníku.
<i>Metody</i>	Výtvarný diktát
<i>Organizační formy</i>	skupinová práce
<i>Didaktické prostředky</i>	dopis [66], Michelangelův deník str. 20 [67, 68] , puzzle Stvoření Adama [69]
<i>Potřeby navíc</i>	Kulatý štětec a lahvička s rozdrceným uhlem, štětece, kružítko nebo jehlu, běloba, barvy, balíček
<i>realizace</i>	
Této aktivity se hráči nejprve báli. Já jako game master jsem se snažila je namotivovat, ale nejlepší bylo přímo jim ukázat, jak na to. Pak se chytli a začali se sami aktivně účastnit. Vytvořili společné ale osobité dílo [70-73].	
<i>reflexe</i>	
Sice při této aktivitě byl můj větší vklad, ale to se od game mastera čeká, když jsou hráči ztraceni, takže si nemyslím, že by to byla chyba.	

V SIXTINSKÉ KAPLI

Přátelé, samotný papež Julius II. si mne povolal. Sám z rodu Medicejských je obeznán s mou prací, proto si mne pozval na výzdobu Sixtinské kaple, kde se budou scházet ti nejvýznamnější kardinálové. Přestože jsem duší sochařem, přeje si papež, abych vymaloval strop tak, jak dokážu jen já. Doufám, že mi s tímto úkolem pomůžete.

Michelangelo: „Připravil jsem vám pomocníkům nákres pro fresku Stvoření Adama. A protože je strop obrovský a já neměl tak velký papír, rozdělil jsem celou kresbu na části.

Dokážete ji správně složit a přenést na strop kaple?

V DENÍKU NALISTUJTE STRANU 20 A VEZMĚTE SI PUZZLE STVOŘENÍ ADAMA.

1508

kardinál – jeden z nejvíce postavených kněží, volí papeže

[66] Dopis se zadáním

STVOŘENÍ ADAMA

Připravil jsem vám pomocníkům nákres pro fresku Stvoření Adama. A protože je strop obrovský a já neměl tak velký papír, připravil jsem vám svou kresbu po částech. Dokážete ji správně složit a přenést na strop kaple?



JAK SE DĚLÁ FRESKA?

Negruje se na strop namáče vstříka bílé omítky. Malíř pracuje rychle, a než omítka zaschne, napravit na ni všechnu kresbu, aby viděl kontury. Pak už může malovat podle svých rozměrů. Až omítka zaschne, malba se zpevňuje a zakotvuje. Chceš jít to teď poskoušet?

JAK BUDETE POSTUPOVAT?

1. nachystíte si papír a nanesete na něj bílou barvu, která nahrazuje omítku
2. složíte kousky fresky k sobě
3. prodlézáte linie kresby tak, aby jimi prošel prach
4. napravitě složenou fresku uhlíkovým prachem na omítku
5. otisk můžete buď obtáhnout, nebo přímo vymalovat počkáním



Nevíte s řady a slifrou? Tady je malá nápověda:

0	1	2	3	4
3	4	5	6	7
6	7	8	9	0



Až domalujete, otevři mou předlohu.

20

POTŘEBUJETE POMOCT SE SLOŽENÍM?

Giorgio Vasari, Michelangelův životopisec: „Je to otec je depretním složením na svých anabátických čítech, které jako by byly najednou jedna osobu, a přebírá už celého světa. Učebnicový zázrak Božího a pohybu, jeho pohyb v něm obrysa a křivky a modely, které by se jim neděly a měly zrovna, jako by se nacházely v nějaké síle, který je zvláštní s kalovými stíháními, a zároveň jako by byl zcela vytvořen svým nejvyšším a umocněným stvořením, ne květem a květem jednoduše a krásně.“

VÝTVARNÝ DÍKÁT

Už jste možná někdy složil? Tady je výzva. Adam sedí na inkoustu a maluje svou dílnu. Kolem se nachází různé obrazy a různé věci, které jsou všechny různé. Adam je v každém směru, protože je v každém směru. Adam je v každém směru, protože je v každém směru. Adam je v každém směru, protože je v každém směru.



Nevíte s řady a slifrou? Tady je malá nápověda:

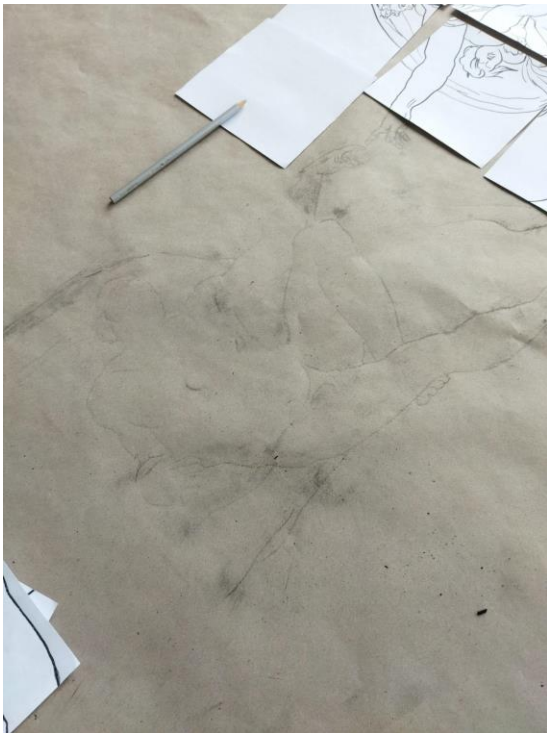
0	1	2	3	4
3	4	5	6	7
6	7	8	9	0

[67, 68] Korespondující stránky z deníku



[69] *Puzzle*

[70, 71, 72, 73] *Realizace úlohy*





[70, 71, 72, 73] *Realizace úlohy*

5.7.9 Na Foru Romanu

<h2>9. Na Foru Romanu</h2>	
<i>Délka trvání</i>	20–30 min.
<i>Cíl aktivity</i>	Hráči podle popisu L.B. Albertiho umístí na mapu Říma čtyři modely antických památek.
<i>Popis aktivity</i>	
<p>V tomto úkolu se Michelangelo chce podívat na Forum Romanum, část Říma, kde se nacházejí antické památky, ale nemůže je najít. Hráči si vezmou mapu Říma a modely antických památek. Ty vystříhnou a složí. Poté si přečtou informace o jednotlivých památkách a podle instrukcí je položí na mapu.</p> <p>*Doplňujícím úkolem by mohla být kresba veduty Říma.</p>	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	Pokud hráči správně položí památky na mapu a podívají se z místa, kde stojí Alberti, uvidí ji.
<i>Metody</i>	diskuse, práce s textem
<i>Organizační formy</i>	skupinová práce
<i>Didaktické prostředky</i>	dopis [74], Michelangelův deník str. 21 [75], mapa Říma a dvě karty s modely antických památek [76,77]
<i>Potřeby navíc</i>	nůžky
<i>realizace</i>	
<p>K realizaci jsem použila již nastříhané modely, takže si hráči nemohli vyzkoušet ono stříhání a skládání, ale i tak je aktivita zajímavá [78].</p>	
<i>reflexe</i>	
<p>Hráčům se zdála aktivita zábavná, ale měli ji velmi rychle hotovou. Pravděpodobně to bylo způsobeno tím, že měli modely už připravené.</p>	

NA FORU ROMANU

Michelangelo: „Když jsem přijel do Říma, nejvychlasnějšího antického města, byl jsem okouzlen jeho krásou. Přestože se Řím pyšní antickými památkami, příliš se o ně nestará a mnoho jich chátrá nebo zůstává neobjevených. Přátelé, pomozte mi je najít!“

Dokážete památky správně umístit na mapu Říma?

V DENÍKU PŘEJDĚTE NA STRANU 21. VEZMĚTE SI MAPU ŘÍMA A SLOŽTE MODEL Y ANTICKÝCH PAMÁTEK.

1510

NA FORU ROMANU

Přečtěte si první popis Říma od velkého Alberta, toho nejvychlasnějšího arcibiskupa celé renesance, a podle něj umístěte čtyři nejdůležitější architektonické památky na mapu Říma.

Když jsem přijel do Říma, nejvychlasnějšího antického města, byl jsem okouzlen jeho krásou. Přestože se Řím pyšní antickými památkami, příliš se o ně nestará a mnoho jich chátrá nebo zůstává neobjevených. Přátelé, pomozte mi je najít!

Právě stojím na Palatinu, jednom se sedmi římských pahorků, a vidím čtyři architektonické skvosty.

KOLOSEUM
V největším amfiteátru Říma se odehrávaly gladiátorské zápasy a divoké zvíř. bitvy. Jeho dlehadní okna a velké okna se jím přes 50 000 lidí.

KOLLAŽA SE NA NEJVYŠKONĚJŠÍ POKLAD

TRAJANŮV SLOUP
Pomník ke cti císaře Trajana nechal po jeho smrti postavit senát. Trajanův sloup je široký 30 m vysoký a váží skoro 95 tun. Uvnitř najdete sochy srovnání, které vede až na hora k zlaté oře.

SLOUP STŮJÍ MEZI DVĚMA VELKÝMI STŘEBŘEMÍMI VEJŠÍMI.

TITŮV OBLOUK
Vítězný oblouk je ve vstupě do na Forum Romanum. Mohutný oblouk měl sloužit vstupnímu pruhu pro smrti císaře Trajana, aby oslavil jeho velké vítězství nad Germanií. Cílový oblouk má šířku 13,5 metru a na výšku 19 metrů a je obklopen terasovými. Oblouk má dva relikvy a nápis na čelní straně, jenž má „Senat a lid římský vítějí Titovi“.

STŮJÍ KE MNĚ NEBLÍŽE

PANTHEON
Jedním byl původně zasvěcen všem moudrým božstvím, ale jak byl darován papeži, který ho zasvětil Panně Marii. Slouží také jako mauzóleum a jsou zde pochovaní významní osobnosti, například králové.

Vidíte se do něj přelíkat, které oblouky také obklopují sloupcovými z Egypta. Uvnitř vstřívků oblouk královny prostor pod obloukem tvoří vykládaný mramorem, který osvětluje proud světla a okna, královského zrcov, uprostřed.

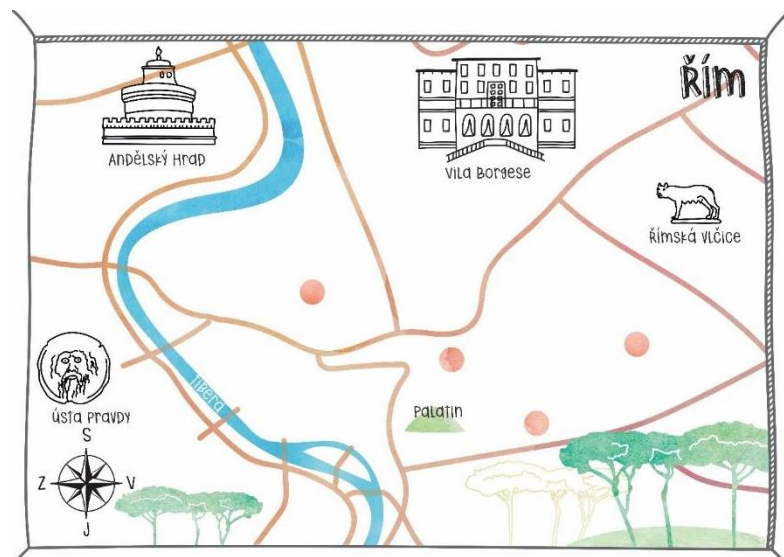
JE POLOŽEN NA ZAPADĚ NEBLÍŽE HRADU

VĚŠ LEON BATESTA ALBERTI

21

[74] Dopis se zadáním

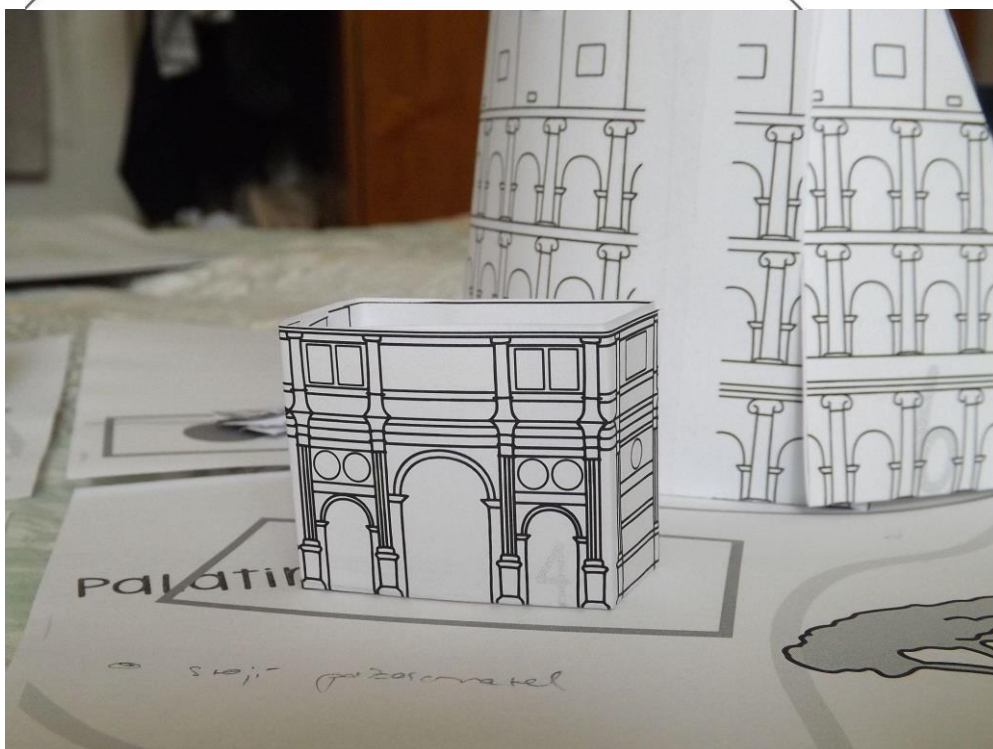
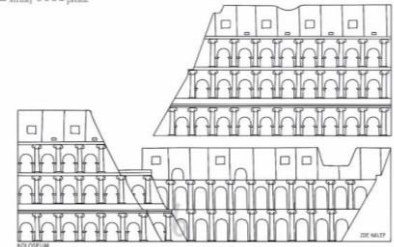
[75] Stránky v deníku



ŘÍMSKÉ VYKOPÁVKY NA FORU ROMANU

Vytvořte a sáňte nebo sáňte papírové modely 1:20 pak umístěte na mapu

----- střížky - - - - - příčty



[76, 77] Mapa Říma, ukázka papírového modelu

[78] Realizace zadání

5.7.10 Bazilika sv. Petra

10. Bazilika sv. Petra	
<i>Délka trvání</i>	10–15 min.
<i>Cíl aktivity</i>	Hráči zaklenou kupoli baziliky sv. Petra podle Michelangelova nákresu.
<i>Popis aktivity</i>	
Michelangelo na sklonku života hledá způsob, jak zaklenout kupoli baziliky. Hráči mu pomohou s jejím zaklenutím. Vezmou do rukou půdorys a z kostek cukru či lega postaví kupoli tak, aby nespadla. U toho musí dodržet předepsaný obrys a z něj odvozenou výšku.	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	Hráči musí sečíst veškeré délky a šířky stěn zakreslené v Michelangelových plánech.
<i>Metody</i>	Prostorová tvorba
<i>Organizační formy</i>	skupinová práce
<i>Didaktické prostředky</i>	dopis [79], Michelangelův deník str. 22–23 [80], Půdorys baziliky [81]
<i>Potřeby navíc</i>	kostkový cukr/lego, špejle
<i>realizace</i>	
Tuto aktivitu jsme s hráči realizovali ke konci roku a už na nich byla znát únava. Nebyli tak nadšení, jako předtím, a snažili se jít co nejlehčí cestou [82].	
<i>reflexe</i>	
Uvědomila jsme si špatnou formulaci zadání a nutnost ještě více zvětšit nákres baziliky, aby byl opravdu přiměřeně náročný. Úkol jsem doplnila o zvětšeninu půdorysu kupole.	

V BAZILICE SV. PETRA

Michelangelo: „Od Papeže jsem dostal další veliký úkol. Mám postavit ten největší chrám nad náhrobkem svatého Petra, zakladatele křesťanské církve a prvního papeže. Přeji si postavit ten největší chrám, s kupolí, která se bude tyčit nad celým Římem.“

Pomozte Michelangelovi kupoli zaklenout tak, aby se nezřítila.v

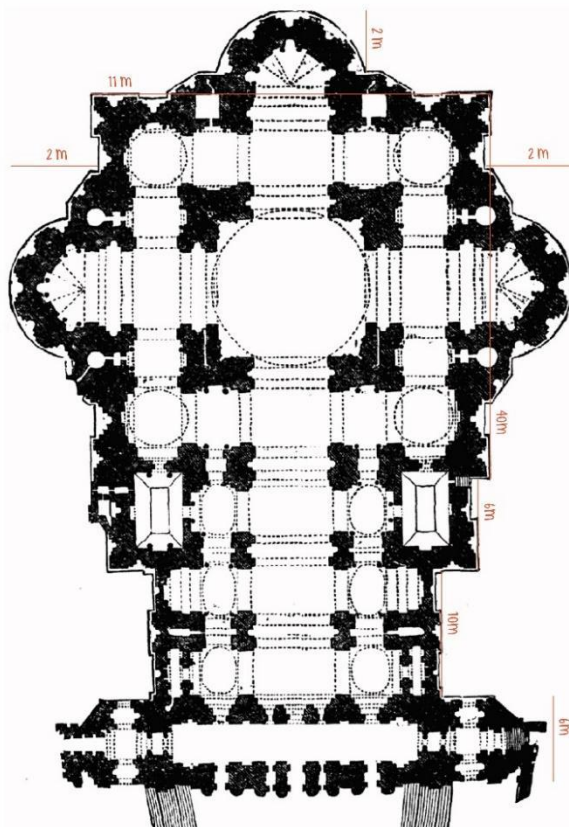
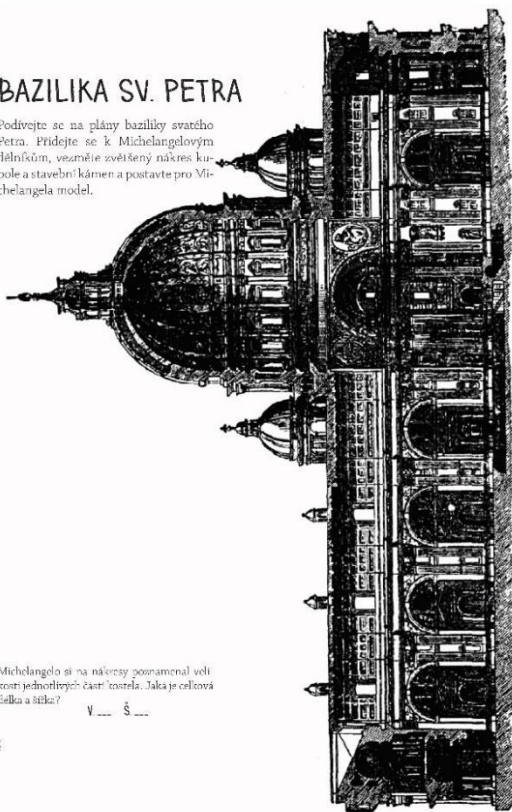
1546

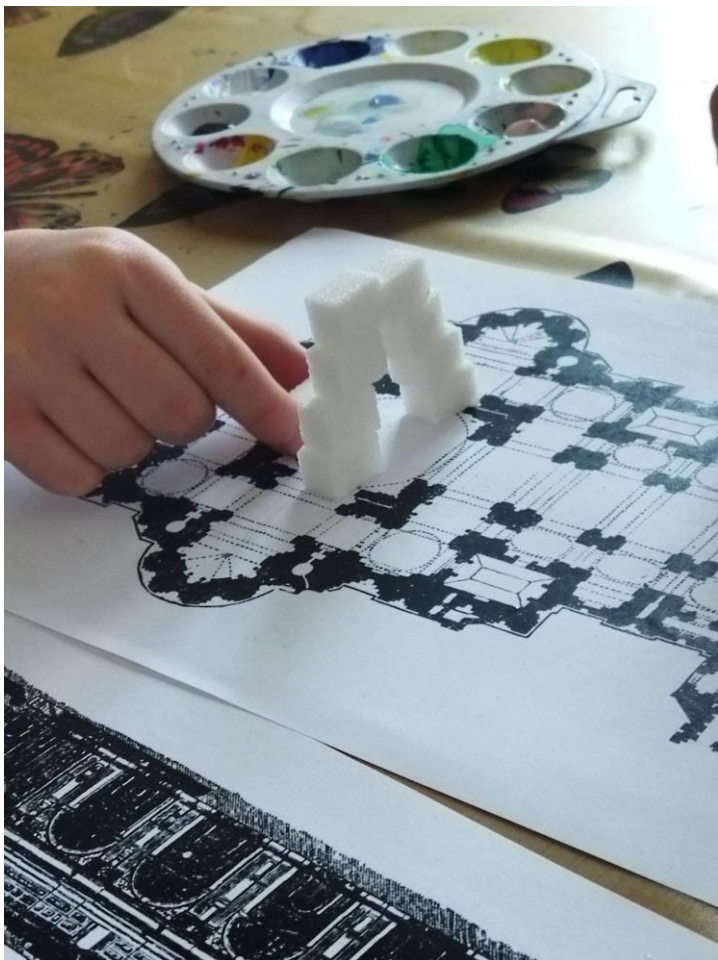
V DENÍKU NALISTUJTE STRANY 22 A 23.

BAZILIKA SV. PETRA

Podívejte se na plány baziliky svatého Petra. Přidejte se k Michelangelovým dělníkům, vezměte zvláštní nákres kupole a stavební kámen a postavte pro Michelangela model.

Michelangelo si na nákresy pomáhal velkou křivkou, která tvořila částečně kruh. Jaká je celková délka a šířka? V ... Š ...





[79] *Dopis se zadáním*

[80, 81] *Korespondující stránky v deníku*

[82] *Ukázka realizace zadání*

5.7.11 Michelangelův pohřeb

11. Michelangelův pohřeb a vstup do síně slávy	
<i>Délka trvání</i>	20 min.
<i>Cíl aktivity</i>	Hráči shrnou veškeré své jednání a proces hry pomocí myšlenkové mapy, do které napíšou nejpodstatnější pojmy spjaté s Michelangelovým životem, se kterými se setkali ve hře.
<i>Popis aktivity</i>	
Po splnění posledního úkolu se hráči dostávají k závěru hry. Michelangelo je již mrtev a oni se s ním jdou naposled rozloučit na jeho pohřeb. Vzpomenou si na celý průběh hry a vytvoří časovou osu příběhu, poslouží jim k tomu červená liniie Michelangelova života a pečete z dopisů s úkoly. Ty nalepí postupně k lince a napíše pro ně nejdůležitější hesla. Dvě smyčky využijí k nalepení dvou měst, kde Michelangelo nejčastěji pobýval.	
<i>Kde se skrývá šifra</i>	–
<i>Metody</i>	Myšlenková mapa
<i>Organizační formy</i>	skupinová práce
<i>Didaktické prostředky</i>	dopis [83], Michelangelův deník str. 24–25 [84], pečete z dopisů [85]
<i>Potřeby navíc</i>	Tužka, fix
<i>realizace</i>	
Poslední aktivitu nebylo možné plnohodnotně realizovat, protože jsem v té chvíli neměla pečete. Přesto jsem si s hráči shrnuli průběh hry. Došli k tomu, že by ve škole měli rádi takové způsoby výuky.	
<i>reflexe</i>	
Byl jsem ráda za zpětnou vazbu a reflexi toho, co si hráči skutečně odnesli.	

18. ÚNORA 1564. ŘÍM

MICHELANGELŮV VSTUP DO SÍNĚ VĚČNÉ SLÁVY

Michelangelo už baziliku nedokončil, protože zemřel, ale v jeho díle pokračovalo ještě mnoho architektů.

Michelangelo se dostal do nebeské síně slávy a vy jste splnili svůj úkol. Ale ještě před tím, než se vrátíte do své doby, přijďte mu vzdát hold na jeho pohřeb.

Obyvatelé Říma i Florencie se hádají, kde má andělský Michelangelo navždy spočinout. Proto ho jeho synovec tajně odveze domů do Florencie.


Sami jste cestovali s jeho rakví do Florencie a teď stojíte v kruhu jeho nejbližších přátel. Vzpomeňte na společnou cestu jeho životem.

V DENÍKU NALISTUJTE POSLEDNÍ STRÁNKU.

1564

[83] *Dopis se zadáním*


MICHELANGELŮV POHŘEB



„Musí se přeměnit v sochu. Tímto způsobem se dostane do síně slávy. Zaujal by se rozhodl, kde má být pochován. Lidstvo si ho chce vzít domů.“

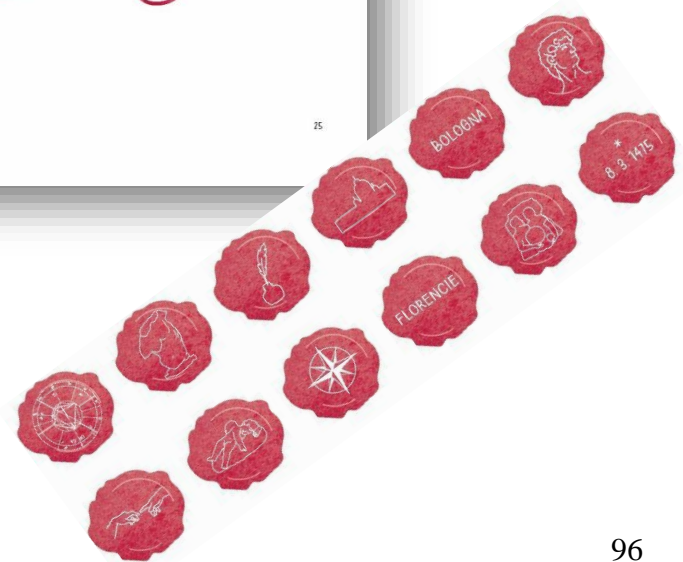
„Má být pochován v Římě. Je to jeho domov. Je to jeho domov.“

Sami jste cestovali s jeho rakví do Florencie a teď stojíte v kruhu jeho nejbližších přátel. Vzdějte mu hold tím, že vzpomenete na společnou cestu životem a na článek, pro který vznikalo jeho dílo. Jako náčtytné body vám poslouží pečeti z dopisů, které vám Michelangelo zanechal, a naplňte mu vaznu.



24 25

Poslední strana deníku se závěrečnou reflexí pomocí nalepovacích pečeti



5.8 Závěrečná evaluace vlastní deskové hry

Mým původním záměrem nebylo vytvořit tak komplexní hru, ale jak jsem hlouběji uvažovala o tématu a dělala rešerše, postupně se nabalovala řada aspektů, které jsem se rozhodla zohlednit a do hry začlenit.

Během tvorby jsem nahlédla pod pokličku tvorby deskových her a mohu říci, že to není jednoduchá záležitost. Tvorba hry je dlouhodobý projekt, na kterém by se mělo podílet několik lidí z různých oborů s různými úhly pohledu, kteří zajistí, aby hra byla komplexní a zcela dotažená. V rámci diplomové práce jsem funkci více osob musela zastat sama. Snažila jsem se o nejvyšší míru nasazení, ale i tak je tato hra pouze prototypem. Na tom by bylo možno pracovat ještě mnohem déle, více testovat mechanismy hry, více se zabývat výtvarnou stránkou i všemi herními aspekty. Doufám, že budu mít tuto možnost a časem hru představím některému vydavatelství, které by ji uvedlo na trh. Tím by tato hra, zamýšlená jako didaktická pomůcka, byla skutečným přínosem pro výuku výtvarné výchovy, což bylo mým nejvyšším záměrem.

Samotná realizace hry byla náročným procesem. Sama jsem si mohla vyzkoušet okamžiky, o kterých hovořím výše, když jsem nevěděla jak dál a musela jsem zachovat chladnou hlavu a vnitřně se namotivovat k dalšímu postupu. S každou překonanou překážkou ale přišla chvíle uspokojení a radosti z tvorby. Stále znovu jsem v sobě probouzela představivost, hravost a kreativitu a korigovala je racionální úvahou a snahou o zachování logických návazností a účelného postupu.

Doufám, že samotná hra je volbou tématu i způsobem zpracování něčím novým, co může poskytnout výtvarné výchově užitečnou pomůcku.

Závěr

Hlavním záměrem diplomové práce byla tvorba deskové únikové hry *Michelangelova cesta k nesmrtelnosti*, která by měla sloužit jako didaktická pomůcka pro výtvarnou výchovu. Osobně se domnívám, že tento záměr byl ve své komplexnosti nelehký, ale zhostila jsem ho tak, že jsem vytvořila skutečně fungující hru, kterou jsem ověřila v praxi.

Sama hra je svým tématem k využití ve výtvarné výchově více než vhodná, a to samotným motivem Michelangelova života, nastíněním širších souvislostí a motivací k reflexi a vztáhnutí si na sebe jednotlivých aspektů hry.

Michelangela jsem představila po všech stránkách a využila jsem jeho osobnost k demonstraci různých uměleckých principů. Myslím si, že jsem je podala jemnou a zároveň hravou formou, která žáky láká k tomu se zapojit.

V teoretické části jsem formulovala jednotlivé aspekty hry a jejího využití ve výuce, blíže jsem se zaměřila na deskové hry a hry vytvářené s edukativním záměrem. Toto všechno pro mne bylo důležitými ukazateli na cestě za vlastní hrou. Tato část diplomové práce by se mohla zdát rozpracovaná do přílišné hloubky, ale mně osobně se vše zdá důležitým základem mé vlastní hry.

Praktická část pak popisuje můj postup a všechny náležitosti, které obsahuje má desková hra, kterou zde velice podrobně popisuji. Také může sloužit jako návod pro další učitele, kteří by chtěli svou výuku podobně obohatit.

Z mého pohledu byl můj ponor do tématu sice hluboký, ale stále neobsáhl vše. Sama bych ráda po teoretické rovině ještě blíže zkoumala deskové hry. Protože je to zajímavý, ale ne příliš probádaný prostor., který je nutné vzhledem k dnešní gamifikačnímu trendu lépe poznat.

Přílohy

Polep na obal hry



vrchní strana veka

polep z boků



12+ 5-10 6-10 HOD.

© Denisa Daříčková, 2022

MICHELANGELOVA
CESTA K NESMRTELNOSTI

MICHELANGELOVA
CESTA K NESMRTELNOSTI

PRAVIDLA HRY

DŮLEŽITÉ: Neprohlížejte si žádné hrací potřeby dříve, než hra skutečně začne! Nelistujte v deníku a nedívejte se na karty, obálky ani jiné materiály. Počkejte, až vás k tomu vyzve hra.

HRACÍ POMŮCKY

Michelangelův deník, sonety, balíček dopisů, mapa Říma a papírové modely, lapbook Galerie Uffizi + sada karet, manuál pro game mastra, kresby, puzzle Stvoření Adama,

DÁLE SI NACHYSTEJTE... psací potřeby, barvy, papír, tuš, kostkový cukr, špejle, uhlový prach, kostku mýdla, štětce, balíček - kdy je budete potřebovat, se dočtete v manuálu

PRINCIP HRY

CÍL HRY

Vášim cílem je projít s Michelangelem jeho životem a pomoci mu stvořit dílo, jenž přetrvá věky.

PRŮBĚH HRY

Jedná se o šifrovací hru, ve které vás každá úloha bude vést pomocí nápovědy k té další. Kromě logických hádanek a momentů rozhodování ve hře najdete i tvořivé úlohy, které vedou k poznání Michelangelova života a jeho tvorby a osahání si různých výtvarných principů.

Po vyřešení každé úlohy získáte kód – rok, kam se máte přenést – a stejný rok se objeví na dopise, ve kterém naleznete další úkol (balíček dopisů má v rukou pouze game master).

POZOR!!! VŽDY SE ŘÍDTE ZADÁNÍM

V OBÁLCE. Je možné, že k řešení budete potřebovat něco, co není součástí hry. Soupis naleznete v části Dále si nachystej... V Manuálu osudu se game master dočte, kdy budete jednotlivé hrací pomůcky potřebovat.

POZOR!!! Hru je možné hrát pouze jednou, a tedy vše, co je součástí hry, je na jedno použití. Pokud plánujete hru hrát vícekrát nebo hraje ve velmi početné skupině, doporučujeme některé komponenty namnožit.

Pro koho je hra určena:

Věk: 12+ počet: 5-10 hráčů čas: cca 6-10 hod.

PŘÍPRAVA HRY

Zvolte si jednoho game mastra, který se nebude aktivně účastnit úkolů, ale bude řídit celou hru. Pokud hraje hru školní skupina, gamem masterem by měl být učitel. Pokud hraje rodina, pak by to měl být jeden z rodičů.

Game master si vezme balíček dopisů a manuál pro game mastra.

Před sebe položte deník a nachystejte si psací potřeby.

HRA ZAČÍNÁ!

Game master Vám podává první dopis z roku 1486.

TATI, CHTĚL BYCH BÝT UMĚLCEM

Mikolau Michelagnolovi je už 12 let, raději kreslí, než aby se učil latinu, a starý Ghirlandino, umělec, ke kterému by mohl, je do učení ho čirě ne. Michelangelo se pevně rozhodl, že chce být umělcem, ale jeho tatínek Lodovico z něj chce mít manžila.

Z toho miho syna prostě nebudu nikdy umělec, rík vřelě panovník. Vždyť sám vlastně učil umění, sám kreslil, so je zrovna práce! Filosofovi se samozřejmě, že souk housevný, systematický, vyřvalý - což každý kdo y banální musí být!



LODOWICO

DOKÁŽETE LODOVICA BUONARROTI PŘESVĚDČIT O OPAKU?

Napiš alespoň dva argumenty, kterými bys Michelangelova tatínka přesvědčil:

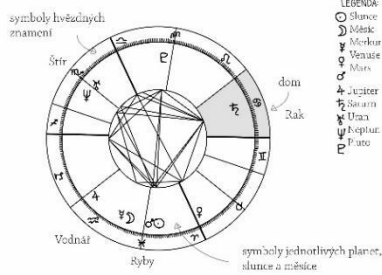
I.

II.

3



MICHELANGELOV HOROSKOP



Známene ve znamení ryb při narození zasáhlo několik důležitých konjunkcí. Nejprve Mars se Sluncem v trigonu se Saturnem ukazuje na energii, vytrvalost, houževnatost, ale i přeci zlost a smysl pro pořádek, které Michelangelo ztěžil po otci. Tedy vlastnost vhodná pro herece či podobné povolání. Ale trigony v Uranu a Neptunu mu dodávají tvůrčí nápaditost a schopnost pohotově reagovat, schopnost přeměnit pro umělce.

Slunce a Mars ve třetí domě, domě souzenosti, však Michelangelovi dobré rodinné vztahy, ale Pluto, který stojí naproti, předvádí tvůrčivost a bezohlednost. Póje si tedy vždy rveš za svým, i když rodina nebude souhlasit.

V Michelangelově horoskopu převažují vodní znamení (Rak, Sřír a Ryby), která jsou typická svou citovostí a vnímavostí. Ve trojici, trigonu, se jejich vliv zesiluje až na penultimu či jezozofivost. Tyto vlastnosti Michelangelo využívá jako

sochař, který v každém kameni uradí novou sochu, velmi výjimečnou vlastnost.

Další klíčovou konstelací hvězd je spojnost Merkur, Luny a Venuše, které zvyšují přizoceno, inteligenci. Venuše pak Michelangelovi propůjčuje smysl pro krásu a umělecký projev. Bude mimořádně vnímavým člověkem, přímo stvořeným pro uměleckou dráhu.

Oběti mu přináší Sřír, který mu přisuzuje nemanželnou lásku. Michelangelo bude podle všeho osamělým pýpanem, důležitě tak velkým člověkem, že mu nikdo nesáhá ani po kotníky.

JAK TO BYLO S CECHY

Cechy je sdružení řemeslníků nebo obchodníků, které dávalo práva a sváby svých členů, dohláelo na kvalitu a cenu výrobků, na výchovu učeňů a o sdělování mistrovských zručností. Bez příslušnosti k cechu řemeslník nesměl proclávat své výrobky a přis účinnosti k cechu zaručovala kvalitu zboží.

Tedlejší umělci byli řemeslníci. tvořili své díla podle toho, jak jim předepisovaly společenské mínění o tom, co je krásné. Podstatou sochařství je malířství, byla řemeslná zručnost, nikoliv tvůrčí myšlení. Věšáci mnozí začali k cechům, bez toho nešlo své výrobky prodávat.

Každý cech měl svou hierarchii nejvýše posazení byli mistři, kteří si ze svého stádu volili cechmistra, ten spravoval veškeré finanční a jiné záležitosti cechu. Méně důležití byli tovaryši, sdružení učedníci, a nejnižší postavení patřilo učedníkům, tčm nejmně zkušeným.

Ve čtrnácti 15. století, za Michelangelova živa, a malíři a sochaři neměli vlastní cechy, ale byli přidružení k jiným povoláním. Malíři příslušeli k cechu lékařů, lékáři a keramiků. Sochaři zase příslušeli k cechu zlatníků. Ale už tehdy fungoval o Společenství svatého Lukáše, paroná umělců, kteří se většinou učili zeli a učili se jeden od druhého.

V 16. století se situace pro umělce změnila díky velkým osobnostem, jako byl da Vinci nebo samotný Michelangelo. Umělci získali větší význam a vyšší sociální postavení, protože dokázali, že jejich práce netvoří jen v řemeslné zručnosti, ale je důležitý také tvůrčí výraz a umělecký záměr.

Ze Společenství svatého Lukáše se roku 1563 vyvinula florentská Akademie krásných umění. Jedním ze zakladatelů byl Giouppio Vasari, Michelangelov žák a věrný přítel.

KOLIK SI UMĚLEČ VYDĚLAL

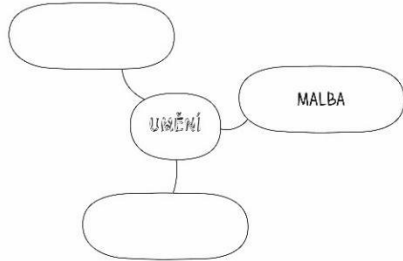
Šikovný florentský sochař dostal za sochu v životní věstři kolem 80 zlatých, Sandro Botticelli za obřadní obraz dostal zapláceno 100 zlatých. Buonvenuto Cellini za zlatou slánu se dvěma posavami čostal od francouzského krále Františka I. zapláceno také 100 zlatých. Michelangelo za sochu Davida získal 500 zlatých, což bylo víc, než vydělal Leonardo da Vinci za celý život.

SLOVNÍK POUŽÍ
 Koriolice - slavná nejvyšší sdělného přiblížení dvou těles na obloze
 Trigony - trojúhelník
 Dom - horoskop se dělí na domky, celkový, který je ve říku dny. Každý dom představuje určitou část života člověka. Ten, který je obsazen více planetami, je pro člověka důležitější než jiný příslaj.
 Konjunkce - posazení, směrčí jako směr postavení hvězd k sobě
 Janat - vlastník žanté, obchoda

Tak co, už víš, jestli Michelangelo otce přesvědčil? A přečel sis oba texty pozorně?

V GALERII UFFIZI

- Nejprve odpovězte na několik základních otázek:
1. Jaké máte obrazy výborného umění? Jediným z nich je například malba.
 2. A vědět byste, čím jsou charakteristické?
 3. Co k nim používají umělci za nástroje a materiály?

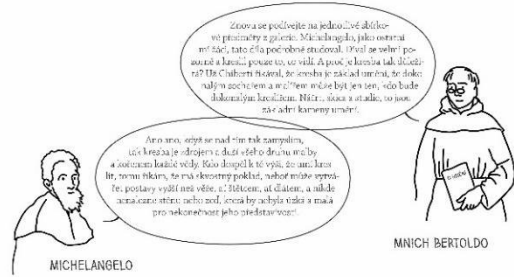


ČTI NA ZÁVĚR:

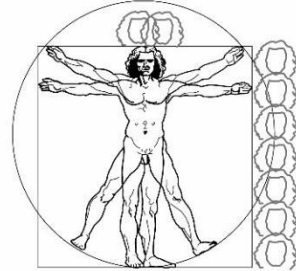
Michelangelo také takto analyzoval proporce a zkoumal vlivu antických soch. Ne tedy přímo v dílech Uffizi, ale v kámen San Vito, který také patří vedu Medici.

6

VĚDĚLI JSTE, ŽE? Antické sochy byly původně barevné, polychromované, než se takto opuldně jen ti nejvýznamnější lidé, výherci olympijských her a poctivci, kteří si takto měli zajistit věčnou slávu.



Pojďte studovat kompozice a kresebné zákonitosti lidské figury, pak objevíme klíč k umění!



Jak počítáme výšku těla, jestli ty Bertoldo, proč se ptáš? Jaké jsou proporce? Věřte, že mělo být něco s tímto poměrem.

Až budete mít hotovo, otočte list.

7

Figuru si tedy nejprve rozměříme, ale umělec v ní musí vidět i základní linie těla, aby pochopil, co vlastně vidí.



Michelangelo: Studie pro Libyankou Sibijskou / 1510-11 / nůžka na papíře / Metropolitan Museum, NY



Michelangelo: Sedící muž / 1511 / nůžka na papíře / Topkapı Sarayı, Istanbul



A dokázali byste v těch líních nalézt něco skrytého? Například písmena? Zkusíte například se svých těl složit slovo umělec.

8



- I. Najdi sochu bahýně lady, spoj její pravou ruku, kterou se rudně zakrývá, od zápěstí k lokti, pak pokračuj k jejímu boku přes koleno až ke kotníku. Co vidíš?
- II. Najdi dítě na straně na mušce a spoj čarou oba její boky. Z toho lešho ved líní až ke kolenu a z pravého ved líní k zápěstí.
- III. Hruzkouvu hlavu a hlavu jeho mluše spoj dohromady, pak střídem jeho hrudi ved líní ke království boku. Vrať se k jejímu rameni a ved od něj líní až k patě. Už vš, co se mezi nimi skrývá?
- IV. Najdi sedícího muže. Od jeho čela ved líní středem obličje, přes krk k rameni, které je blíž. Od něj ved líní, která se ohýba podle sací až k pánvi. Odtud pokračuj ke kotní, jen objma oběma rukama.

9

ÚTĚK Z FLORENCIE

ROD MEDICI A FLORENTSKÁ RENESANCE

Florence byla jedno z nejvýznamnějších měst Evropy v 15. století. Byl to vlastně městský stát v Itálii, přesněji republika. O čod této republiky se stala rodina, která měla největší bohatství, neboť ta jí zaručovala nejdůležitější postavení ve společnosti. Ve vaší době a vaší zemi, tedy České republice, si sám lid volí toho, kdo bude v ádnout. K to ham chodí vaši rodiče a jednou přijete i vy. V renesanci v Florencii to ale bylo jinak. Majetek, bohatství, finance byly tím, co rozhodlo o tom, kdo bude mít v zemi největší moc.

Právě toto rodinou byl nejmajetnější rod Medici, který vládl i za Michelangelova života. Bohatství rodu se dělilo z generace na generaci a cíle se soustředilo. Spousta bohatství si také předával členové rodiny i moc nad daňovým územím, aby se ji zajistili na dlouhá léta dopředu.

Medicijští se nesvalili pouze vládnout. Moc a bohatství využívali také k tomu, aby podporovali vzdělání, umění, spisovatele a filozofy té doby. Medicijští se díky tomu stali největšími mecenáši, tedy podporovateli umění. Za dlouhá léta své vlády vytvořili obrovskou

sbírku uměleckých děl a položili základy galerie Uffizi.

Florentinští se v myšlenkách vraceli k dávné antice, k starověké řecko-římské mytologii a k jejím příběhům, kde sice jsou bohové, ale ovlivňují životy lidí. Přesali se upínat k posmrtnému životu, který byl důležitý v pozice, ale odhalovali obyčejný život, který tvořila práce, a člověka jako takového, ne Boga. Renesance umění a myslitelé se snažili poznat sebe sama a svět kolem ní. Proti tomu vystoupil mnich Savonarola, který se snažil lid obrátit zpět k víře a odvrátit je od umění, které je podle něj nástrojem ďábla. Proto se snaží o převrat, svrhnutí rod Medici a sám v ádnout.



Vypovězte si na samy v galerii Uffizi? Kdo to na ni byl?



CO JE MĚSTSKÝ STÁT? Například vaše země. Česká republika se skládá z měst, která se mohou nazývat městy, ale ne úplně všechny. Všechny se ovšem dohodnou vědomá amla v zemi. Navzdor městský stát je z nich samostatný. Je to například, která má pouze jedno město.

KDO JE MECENÁŠ? Právě ten, který finančně podporuje umění, sám pro vlastní záliby a případně předsedu, pro umění. Mecenáš je tedy člověk, který financuje umění, který se podílí na vývoji umění.



COSIMO MEDICI



LORENZO MEDICI

Proč má být umění, proč publikovat své dílo? Proč má být umění, proč se snažit být umělcem? Podívejte se na tyto dva portréty Mediciů, jak vypadají. Jaký je jejich vzhled? Jaký je jejich vzhled? Jaký je jejich vzhled?



Mnich Savonarola považoval umění za zbytečné, protože lidé se tím zabývají, aby se mohli bohatit. Umění je podle něj nástroj, který by měl být použit k tomu, aby lidé byli lepší.



MNICH SAVONAROLA

JAK PŘIMĚJETE FLORENTSKÝ LID, ABY MEDICEJSKÉ NEVYHNAL?

Všichni jste si, že dvě kresby v galerii Uffizi jsou různé? Také byly tiskoviny čteny novinou, díky které se mohly informace šířit rychleji. Ve vaší době je to jiné, informace si jen tak poleknou vzduchem a můžete je sledovat v rádiu nebo číst na internetu, ale! taž jsou, vlně na všech vylepené plakáty. V renesanci se vše šířilo ústně nebo pomocí plakátů, které si ti vočlánější mohli přečíst. I obraz může rekvit.

Z informací o rodu Medici vytvořte plakát, kterým by se lid přiklonil na jejich stranu. Vymyslete slogan nebo heslo, které by vše jasně řeklo. A protože byla černá barva tou nejlevnější, maluje svůj plakát tuší.

JAK SE TO STALO DOOPRAVDY? Až budete mít hotovo, otočte na další stranu.

JAK TO DOPADLO?

Rodina Medici nakonec opravdu musela přehnout čáru. Bez nich se ale Florentinům nebudě dařit a z pár let se znovu vrátí do rodu Florencie.



Pro umělce má být umění špatné, když nezíská o peníze. On bych měl vidět? Sami přejít? Můžu zůstat ve Florencii, nebo odejdu do Bolonie v Římě. Poradte mi.

Zaujímal jsem Vlastimilův příběh, co má asi peníze?

KDYŽ ZŮSTANU VE FLORENCII

Savonarola potrá všechny kulturní život a umění život. I když jsem nadějný mladý sochař, nebude se mi věst dobře.

Florence

POKUD SE VYDÁM DO ŘÍMA

Také tam nebudu mít mnoho zakázek, protože tam je též můj věhlas a uměleci. Ale na druhou stranu, mohu poznat mnoho známých památek.

Řím

A KDYŽ ODEJDU DO BOLOGNĚ

Serábrním se s Alčovancem, celoživotním přítelem. Pár let budu žít na jeho dvoře a přednášet básně. Já sám mu složil několik vlastních básní.

Bologna

JAK TO DOPADLO SE SONETY?

Dělal: Vam, že jste mi pomohl. Ještě jednou se podívejte, a kolika vězci jste mi pomohl.

VYROVNÁM SE ANTICKÉ KRÁSE?

Ve Věčném městě, jak se římu přezdívá, se rozvinul trh s antickými díly. Někteří milovníci umění si dokonce objednávali „alla antica“, sochy vypracované v záměrně „stylu“. Sochaři tedy vytvářeli napodobeniny, a čí přišlo k tomu,

neprodával je jako opravdové starožitnosti, mnohonásobně cenověji. I v Michelangelově díle se projevuje vzor antikiky, a to jak v mžurnaté tělesnosti postav, tak v jeho zájmu o anatomii.



„Kdy ty ješ k těmto umělcům Michelangelo a Torracelli? Kdo já te věřím, ale dobře, dokud teby, se jsi velký umělec. S touto postavou soula sála antika, ale k tomu se k tomu nepovažuj vytvářel teprve věci. A já i bobul zaplatím.“

FALZIFIKÁT SPÍČÍ AMOR

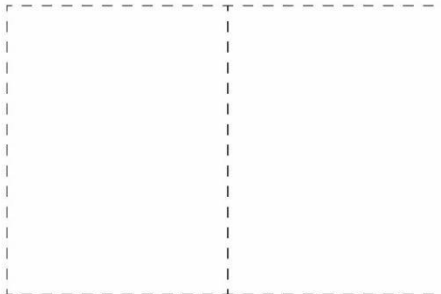
Famatužete si sochu Spícího amora? Počte této sochy se Michelangelo pokusil vytvořit kopii. Co myslíte, měl by vytvořit falzifikát? Pomozte mu se rozhodnout.



14

ARGUMENTY PRO

A PROTI



STVOŘÍM, ČI NESTVOŘÍM KOPII?

ČTI NA ZÁVĚR:

JAK TO BYLO DOOPRAVDY? Nakonec Spícího amora vytvořil. Obchodník sochu prochal jako antické dílo a dostal za něj sumu, která mnohonásobně převyšovala částku, kterou za svou práci obdržel Michelangelo. Když kupující,

uměnímlovný sběratel antiky, kardinal Raffaele Riario, poznal svůj omyl, s uspokojením skákal své peníze nazpět Křtovi, od koho se domněl, že je socha padělek.

Abyste uspěli, tak se jako Michelangelo pozorně zadivejte na ěrota. K řešení vám pomůže malá nápověda:

ŘÍMSKÉ ČÍSLICE

I = 1 V = 5 X = 10 L = 50
C = 100 D = 500 M = 1000

PADĚLEK, FALZIFIKÁT NEBO FALZUM je předmět, který se vytváří na jiný, aby se zdálo autentické. Je to nápodobce je používán nejen kážíkát a jeho činnost je charakterována jako padělání. Tato činnost je nezákonná a je o potvrd.

15

Proč právě mramor?

Pokud chce být sochař míj, jen svého hromada z vytvořit tu nejlepšího sochu, musí si zvolit vhodný materiál. Takový, který se jen tak lehce neodlupne, není ani moc tvrdý, ani měkký, protože by se socha mohla poškodit.

Podívejte se, z jakých druhů kamene sochaři tvořili a tvoří i ve vaší době.

Vzpomínáte si na Teso Góddi? Káždě z nás má svého oblíbeného sochaře. Jaký materiál použil? Jaký druh kamene? Jaký druh kamene? Jaký druh kamene?



VÁPENEC



Jak vzniká: sedimentární, usazenina, tvoří si z živočišných – kalciové útesy nebo útesy měkkých žil.
Z čeho se skládá: kalcit + křemen, síčrovec, plovce minerály, vláknitý zkrmeněn: dáž.
Jak vypadá: textura: masivní, krystalická, pórovitá.
Barva: bílá, šedá.
Hustota: 2,6-3 g/cm³
Tvrdost: 3
Kde ho najdete: tvoří 4/5 všech sedimentů (typ horniny) na povrchu země. Tvoří tzv. krásy, uvnitř kterých se často nacházejí „eskyně. Vápencové skály by vají nacházejí, protože je namočené voda.
např. Čomoucko, Prostějovsko, v It. Carrara a Mincucciano, Italská města.
K čemu se používá: výroba páleného vápna, cementu, papírenství, úzková technika v onní biogeografie (úsk a kamene)

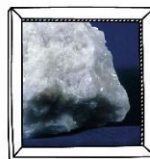
ŽULA



Jak vzniká: vyvěřelá hornina (vzniká při výbuchu sopky)
Z čeho se skládá: z čeho se skládá: křemen + živec, magnetit a dáž.
Jak vypadá: textura: zrnitá.
Barva: bílá, šedá, načervenalá, namočralá.
Při větším žul dochází k silnému zmožbování původních hran. Proto se lze setkat se sakulacemi: mí ravy a halvaní i skál.
Hustota: 2,8 g/cm³
Tvrdost: 6-7
Kde ho najdete: Šumava, Gabbro v Itálii
K čemu se používá: sokly pomníků, na náhrobky, dáždění, šterk

16

MRAMOR



Jak vzniká: metamorfovaná hornina – vzniká opakovanou krystalizací vápence a dolomitu při vysoké teplotě a tlaku.
Z čeho se skládá: z krystalického vápence – 95% ká čitá i jíl, grafit, hmořit, hematit, serpentin (oběny mramor).
Jak vypadá: textura zrnitá, celistvá, šmoočhatá, šilkovavá.
Barva: bílá, šedá.
Hustota: 2,7-3 g/cm³
Tvrdost: 3-4
Kde ho najdete: Po Evropě je k nalezení na mnoha místech. Známé by vám mohly být Český Krumlov nebo Jeseníky. V Itálii jsou nejlepší naleziště v Carrare a Laasu.
K čemu se používá: bílý mramor, jako je kararský, by velmi ceněným materiálem pro sochaře již od starověku. Dobře se opracovává a je odolný proti otlačím. Loni světla v každých krystalických směrech je „poslech“ vzhledu povrchu a sochám dává dojem sí veho zála. Díky své rozmanité struktuře a barevnosti se používá k dekorativním účelům. Štal symbolem pro tradiční a vyřiběný vkus. Snobové bílý mramor je symbolem čistoty a také nemravnosti.

Přečtěte si o třech kamenech, které sochaři používají nejvíce. Podle otázek rozhodněte, který je nejlepší a ten zakroužkujte. Na konci se dozvíte, kudy dál.

MRAMOR / ŽULA / VÁPENEC

NEJTVRĐŠÍ KÁMEN JE? E D O
KTERÝ KÁMEN NEMÁ ZRNITOU TEXTURU? P C T
KTERÝ KÁMEN VZNIKÁ KRYSALIZACÍ? O A F
KTERÝ MÁ NEJVĚTŠÍ HUSTOTU? M Č I
KTERÝ SE NACHÁZÍ V ITÁLII? L I S
KTERÝ KÁMEN MÁ VOSKOVÝ VZHLED? T R H

17



pečel na Carrarské hoře

Právě mramor je v Itálii tím nejdostupnějším materiálem. Na různých nalezištích se nachází mramor různé kvality a sám Michelangelo hledal ten nejlepší. Sám chodil do ložna a vybíral si blok kamene, do kterého vyrazí sochu.

JAK SE TĚŽÍ MRAMOR?

V renesanci se těží ručně. Nejprve se musí uvolnit blok z hornové masy tím, že se na daném místě udlají malé prašidlinky. Do nich se vtláčí dřevěné klíny, které se daly nasáknout vodou. Tím se zvětšovaly, protože dřevo nasaje vodu, tak se roztáhne. Tych klínů není pár, ale odě řady. Takto sama voda tlačí do kamene, který dokonale praškuje.

Když Michelangelo zkontroloval, že vyřezaný blok kamene je dostatečně kvalitní, nahrbuje

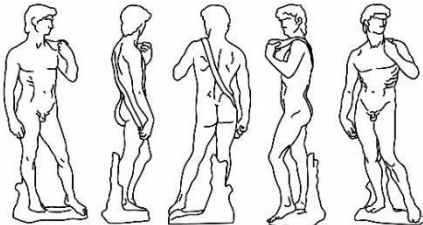
opravuje kámen přímo v ložnu nebo v blízkém místě. A právě to dělá? Aby se nemusel s tím obtížným: těžkým kamenem vláčet dále. A když už bylo potřeba ho přemístit, pomocníci ho nechali plovit po řece. Pak na soše Michelangelo pracuje ještě dlouhé měsíce, než se z ležícího stane socha. Michelangelo postupuje technikou skulptury, tedy postupně odebrá línou kamene. Pakli baší do dláta tak dlouho, dokud sochu nevysovo boží z kamene. Na závěr sochu nřežší řezá, aby byla dokonalá a hladká, bez stopy po dlátě.

SOCHA DAVIDA



Moji milí pomocníci, proč na jsem čísel? Je mi velmi ošetrnou náležen. Několik umělců přede mnou: si za tomto kusu mramoru vyřámaloby, že a vaší pomocí ho zdolám. Čekal na mě 20 let a teď se konečně dořka světlo dokončení, Florentský David.

Nejprve ale musíme vytvořit model z myšlůvkové kositky metodou skulptury, tedy odebrání hmoty. Vezměte nožík nebo dláto a zkuste do něj udělat vrypy podle Michelangelova nákresu.



Děkuji, milí pomocníci, konečně jsem zdolal David. Samé to socha umělců! Radši se teď dle odobrujete.

KAM UMÍSTIT DAVIDA SYMBOL FLORENCIE?

Zvláštní slabý člověk, který svou obratností a inteligencí vítězí nad silným nepřitelem – to byla postava, a nít se zrozmohla celá Florencie.

hořnout, kde bude David vystaven. Po dlouhých diskusiích usázli sám Michelangelo a socha byla postavena před Palazzo della Signoria radnice, na florentské hlavní náměstí.

Kvace před dokončením sochy, v ležnu 3504, byla zvolána 40letní rada, která měla roz-



STVOŘENÍ ADAMA

Připravil jsem vám poukazníkem odkaz pro frezování: frezování Adama. A protože je zcela obrovský a já nemám tak velký papír, odlišuji, jestli vám svou kresbu po částech. Děkujeme jí spíše s otá: a přezít na strop kaple?

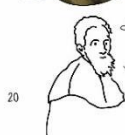


JAK SE DĚLÁ FRESKA?

Nejprve se na strop namale vrstva bílé omítky. Malí pracuje rychle, a než omítka zaschne, naprší na ni úhlovou kresbu, aby viděl kontury. Pak už může malovat podle svých záměrů. Až omítka zaschne, malba se zocelí a zakončí: vuje. Cháta jí to před poukazníkem.

JAK BUDETE POSTUPOVAT?

1. nachystíte si papír a nancíte na něj bílou barvu, která nahrazuje omítku
2. slože kousky frezky k sobě
3. vyobličíte linie kresby tak, aby jimi prošel prach
4. napršíte složenou frezku uhlovým prachem na omítku
5. otisk můžete buď obdržet, nebo přímo vymalovat počk papíru



Nevíte z rady s šifrou? Tady je malá nápověda:

0	1	2	0	1	2
3	4	5	3	4	5
6	7	8	6	7	8

Až domalujete, otevři mou předčítavu.

NA FORU ROMANU

Každý by měl navštívit Řím, to věšat město, která vedle všeho osy.



Právě stojím na Palatinu, jednom ze sedmi římských pahorků, a vidím čtyři architektonické skvosty.



TRAJANŮV SLOUP

Pomník ke cti císaře Trajana nechal po jeho smrti postavit senát. Mramorový sloup je skoro 30 m vysoký a važí skoro 90 tun. Uvidit můžete i sochu orla, která vede až na horu k soše orla.

SLOUP STŮJÍ MEZI DVĚMA VELKÝMI STAVBAMI, KTERÉ VIDÍM.



KOLOSEUM

V nepřetržitě armádní říši se odehrávaly gladiátorské zápasy, zápasy s divokou zvířet, národní bitvy i divadelní akce a vešlo se do něj přes 50 000 diváků.

ROZKLÁDÁ SE NA NEJVÝHODNĚJŠÍ POZICI



TITŮV OBLŮK

Vlášský oblouk je v upř bídna na Forum Romanum. Mohutný oblouk nechal vypracovat císař po smrti svého bratra Tra, aby oslavil jeho velké vítězství nad Jeruzalémem. Cílový oblouk měří na šířku 12,5 metru a na výšku 15 metrů a je obložen mramorem. Oblouk zdobí dva reliéfy a nápis na čelní straně, jenž zní: „Senát a lid římský věnují Titovi“.

STŮJÍ KE MNĚ NEJBLIŽE

PANTHEON

Chrást byl původně zasvěcen všem římským bohům, ale pak byl přečíslen papou, který ho zasvětil Panu. Sloupi také sloužou mausoleum a jsou zde pochovány významné osobnosti, například italské králové. Vchází se do něj příděm, které zdobí řada sloupů dovezených z Egypta. Uvnitř se vyřezává kruhový prostor pod obrovskou klenou vykládaný mramorem, který osvětluje světlo světa a okula, kruhového otvoru uprostřed.

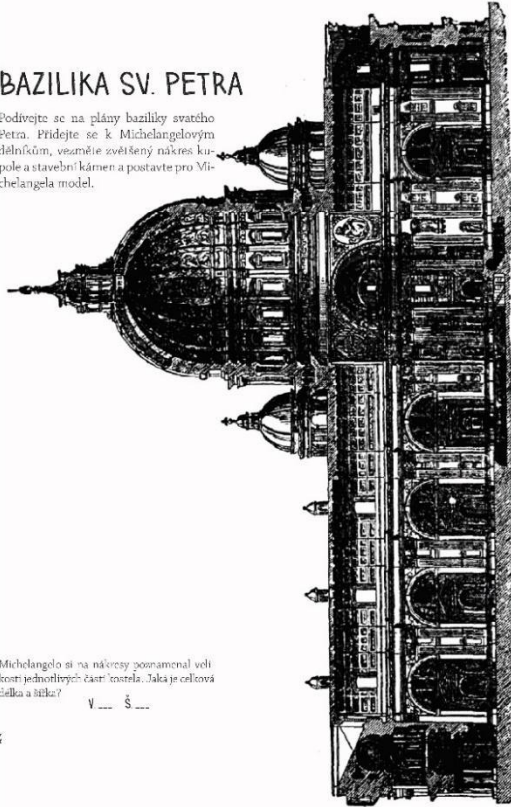
JE POLOŽEN NA ZÁPADĚ NEJBLIŽE HRADU.



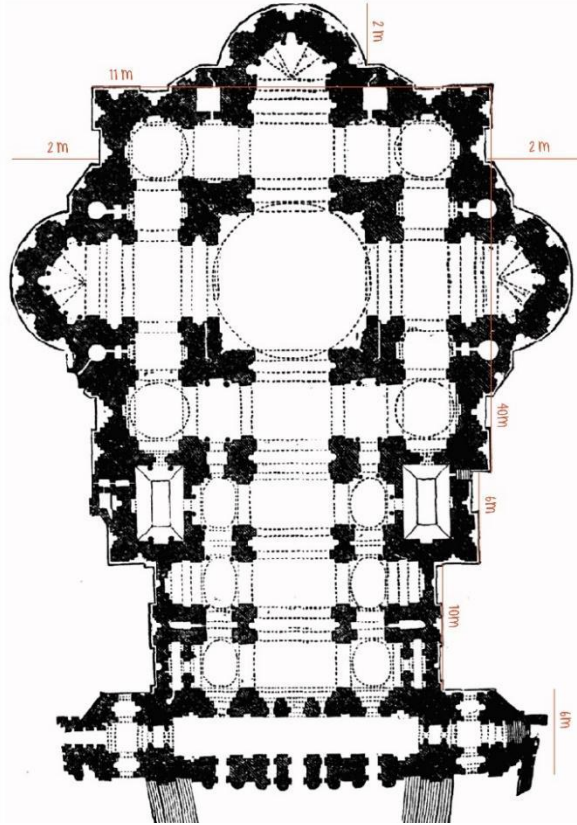
VÁŠ LEON BATISTA ALBERTI

BAZILIKA SV. PETRA

Podívejte se na plány baziliky svatého Petra. Přidejte se k Michelangelovým dělníkům, vezměte svěšený náčrtek kule a stavební kámen a postavte pro Michelangela model.



Michelangelo si na náčrsky pomáhal veli kouti jednotlivých částí kostela. Jaka je celková délka a šířka? V ... Š ...



MICHELANGELŮV POHŘEB



Dnes je prázdná 18. února 1564, právě jsem skočil v útok – bojíma volám 89 let. Zvedlku na vedlejšímu, ale v mrazu dle bude pokračovat, ještě mnoho architektů.

Ni věřit přátelů, upeřl jsem a díky Vám mrazí řekla mchská s'ň chýly. Ale ještě přečt' tím, což se vnařilo do své školy, p'chání, vnařil held na m'ji pohřbu.

Sami jste cestovali s jeho rakví do Florencie a teď stojíte v kruhu jeho nejbližších přátel. Vzdějte mu hold tím, že vzpomenete na společnou cestu životem a na dvě města, pro která vznikalo jeho dílo. Jako záchytné body vám poslouží pečete z dopisů, které vám Michelangelo zanechal, a napište mu vzkaz.



POTŘEBUJETE POMOCT SE SLOŽENÍM!
Giorgio Vasari, Michelangelo: Zivotopisec: „Sty, v obce je doprovázen skupinou: v' v'ych antikých d'it. Sest' jako by maly naj' jedna osoba, n'byr už' obelto sv'et. Uč' hodiny ma-jerit boho a p'byva, j'at p'chán' n'at ob'v'at n'k'at' z' and'elů, t'ráží, jako by se j'na n'ch'oval n'at, pravou: ob'it' z'le n'ach'uje k' Ad'ama, který je zachycen v' kalovni: s'ásem se n'ov'ra p'ost, jako by byl s'ava v' v'ro'f'm' a'ym n'á' s'yst'ím a n'ram'it' S'ra'č'olem, ne S'et'era a k'ro'ba p'oh'bu z' h'it'“

VITVARNY DIKTÁT
Už' ste m'ra f'ra'ka, slo'it'í? Ted' f' v'ynal'ite. A'at' n'ed'it' na n'ek'et'ra n'ab'os'ka m'ra' s'ka a'at'. F'ak'era s'ot'p'at'ost'it' ob'k'la p'án' d'it' m'ak'it'. A' d'ov'it' se d'it' se up'rá' k' h'ot', s'era a v'it'v'ar: s'ed'it'u p'ly'k: m'ra' s'at'uz'as'it'it' a'nd'elů. R'et'it'lo, k't'ere je v'ed'it'ny' l'eam, je je p'up'at'ov'e jako k'rov' a j'om'ry, p'it' v'it'ny' t'it', k't'ery s'oz'p'it' s'nd'it' s'ot'it'neho z'aly je s'ed'it'k'avy jako m'os'it'.

Nevíte s rady a šifrou? Tady je malá nápověda: 0 | 1 | 2 0 | 1 | 2

Obálka deníku



Leporelo, které je vloženo do deníku

Přední a zadní strana

Vstup do galerie Uffizi a cestuji jednotlivě dle podle obvod vytvářené umě-
rů. Chcete vědět, jak se jednotlivé obrazy jeví? Zvedněte se a posuňte jejich dřík
a přičlepte papíry k obrazům.



DIVČÍ PROFIL

Barok gips, 17. století, 1525-1530
1524 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

TORSO GADDI

Barok gips, 17. století, 1600-1610 / 1600-1610
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

HLAVNĚ TŘI KRÁLE

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

HLAVNĚ TŘI KRÁLE

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

SPÍČÍ EROS

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

VENUŠE MEDICEJSKÁ

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

ZROZENÍ VENUŠE

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

KAMEN S PORTRÉTEM COSIMA MEDICI I. ELEANORY

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

TRUMF GALATEY

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

ARIADNA

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

PŘÍPRAVA STUDIE PRO ADAMA V „DISPUTACI O NEUVĚTĚŠÍ SVÁTOSTI“

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

KŘTĚNÍ KRISTA

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

ARENŮV LET

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

HERKULES A OMPHALE

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

VENUŠE URBINSKÁ

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.



VENUŠE MEDICEJSKÁ
Průběh 2. a 3. století před naším letopočtem, Fidele, ke umění / Paris
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

ZROZENÍ VENUŠE

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

KAMEN S PORTRÉTEM COSIMA MEDICI I. ELEANORY

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

TRUMF GALATEY

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

ARIADNA

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

PŘÍPRAVA STUDIE PRO ADAMA V „DISPUTACI O NEUVĚTĚŠÍ SVÁTOSTI“

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

KŘTĚNÍ KRISTA

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

ARENŮV LET

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

HERKULES A OMPHALE

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

VENUŠE URBINSKÁ

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.



PŘÍPRAVA STUDIE PRO ADAMA V „DISPUTACI O NEUVĚTĚŠÍ SVÁTOSTI“
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

KŘTĚNÍ KRISTA

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

ARENŮV LET

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

HERKULES A OMPHALE

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.

VENUŠE URBINSKÁ

1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
1600-1610 / 17. století na papír / 170 x 130 mm
Vynikající vzhled umělecké kresby, která je velmi krásná, protože
pochází z kresby, která je velmi krásná.



Dopisy se zadáním úkolů a letopočtem, do kterého se hráči přesunou

6. BŘEZNA 1475, FLORENCIE

Zjevil se Vám duch Michelangela: „Přátelé pomozte mi na mé cestě životem. Sám Osud mne pokouší a vystavuje mne těžkým zkouškám. Projděte spolu se mnou mým životem a pomozte mi stvořit dílo, které přetrvá věky!“

Přijměte tento úkol, položte ruku na stroj času a přeneste se do daleké renesanční Florencie roku 1475.

Je právě 6. března, když stojíte před dveřmi ložnice v malém městečku Caprese a slyšíte dětský křik. To se narodil malý Michelangelo do měšťanské rodiny Buonarroti. Malé novorozeně poprvé chová v náručí jeho matka, už tehdy tak slabá, že ani nemá vlastní mléko, proto Michelangelo dostane kojnou, manželku kameníka ze Settignana, a s jejím mlékem saje i lásku k mramoru.

VÉZMĚTE DO RUKOU PRVNÍ DOPIS Z ROKU 1486 A DENÍK, KDE SI PŘEČTĚTE PRAVIDLA HRY NA PRVNÍ STRANĚ.

1475

6. BŘEZNA 1475, FLORENCIE

Zjevil se Vám duch Michelangela: „Přátelé pomozte mi na mé cestě životem. Sám Osud mne pokouší a vystavuje mne těžkým zkouškám. Projděte spolu se mnou mým životem a pomozte mi stvořit dílo, které přetrvá věky!“

Přijměte tento úkol, položte ruku na stroj času a přeneste se do daleké renesanční Florencie roku 1475.

Je právě 6. března, když stojíte před dveřmi ložnice v malém městečku Caprese a slyšíte dětský křik. To se narodil malý Michelangelo do měšťanské rodiny Buonarroti. Malé novorozeně poprvé chová v náručí jeho matka, už tehdy tak slabá, že ani nemá vlastní mléko, proto Michelangelo dostane kojnou, manželku kameníka ze Settignana, a s jejím mlékem saje i lásku k mramoru.

VÉZMĚTE DO RUKOU PRVNÍ DOPIS Z ROKU 1486 A DENÍK, KDE SI PŘEČTĚTE PRAVIDLA HRY NA PRVNÍ STRANĚ.

1475

TATI, CHTĚL BYCH BÝT UMĚLCEM

Malému Michelangelovi je už 12 let, raději kreslí, než aby se učil latinu, a starý Ghirlandiao ho chválí. Na pevně se rozhodl, že chce být umělcem, ale jeho tatínek Lodovico z něj chce mít finančníka: „Z toho mého syna prostě nebude nějaký umělec, tak nejisté povolání. Vždyť ani vlastní cech nemají, zato bankéři, to je poctivá práce! Dokonce i v horoskopu má, že bude houževnatý, systematický, vytrvalý - což každý dobrý bankéř musí být!“

Dokážete Lodovica Buonarroti přesvědčit o opaku?

1486

PODÍVEJTE SE DO DENÍKU A K ŘEŠENÍ POUŽIJTE INFORMACE ZE STRANY 3 AŽ 5.

1487, FLORENCIE

V GALERII UFFIZI

Kníže Lorenzo Medici je vášnivým sběratelem. Díla, která získal, vystavuje ve svém paláci na odiv světu. Nejvíce si oblíbil antické umění, ale podporuje i současné umělce, kteří mohou navštěvovat jeho sbírky a studovat antická díla.

Já, správce Bertoldo je často poučuji o uměleckých zásadách. Dnes se mi to ale celé nějak pomotalo, pomozte mi znovu utřídit sbírky, abych mohl své žáky učit.

Roztřídte Lorenzovu sbírku a prozkoumejte, co se v ní ukrývá za poklady.

V DENÍKU NALISTUJTE STRANU 6 A DO RUKOU SI VĚZMĚTE LAPBOOK A KARTY.

1487

1492, FLORENCIE

ÚTĚK Z FLORENCIE

Mnich Savonarola: „Pro mě je umění jen pozlátka, jen ďáblovu pokušení, které odvádí člověka od pravé víry. Pod mým vedením, kdy jsem očerňoval Medicejské, lid svrhne ten nenáviděný rod, a oni buď padnou, či uprchnou do Říma.“

Michelangelo: „Musíme Medicejským pomoci, vždyť jen díky nim jsem se stal dobrým sochařem, podporovali mne i mé přátele, ostatní umělce. Zkusme ještě přemluvit lid, aby se proti Medicejskému rodu nebouřil, vždyť jsou dobrými vládci.“

Navrhněte plakát, který by Medicejské oslavoval.

V DENÍKU NALISTUJTE STRANU 10 A 11.

1492

JAK DOPADL ÚTĚK Z FLORENCIE?

Chvilí jsem se snažil zůstat ve Florencii, ale Savonarola všem umělcům tak ztrpčoval život, že jsem se rozhodl odjet. Nejprve jsem odcestoval do Bologně, kde jsem poznal hraběte Aldrovandiho. Chvilí jsem žil na jeho dvoře a hrabě mi pomohl získat mou první veřejnou zakázku. Poté jsem se rozhodl, že pojedu do Říma a prohlédnu si ty nejvelkolepější antické památky.

Michelangelo: „Věrný příteli, právě jsem načrtl několik veršů. Mohl by sis je přečíst, abys usoudil, zda jsou tak dobré, že mohou spatřit světlo světa? Občas jsem nenacházel ta správná slova, pokud mi pomůžeš dokončit je, budu moci básně poslat Aldrovandimu.“

Doplňte chybějící verše, aby byly básně celé.

VEZMĚTE SI DO RUKOU MICHELANGELOVY SONETY.

FLORENCIE

JAK DOPADL ÚTĚK Z FLORENCIE?

Vzhledem k situaci ve Florencii jsem se rozhodl, že pojedu do Říma a prohlédnu si ty nejvelkolepější antické památky. Ale ještě před tím jsem se zastavil v Bologni. Tam jsem poznal hraběte Aldrovandiho, chvíli jsem žil na jeho dvoře a hrabě mi pomohl získat mou první veřejnou zakázku.

Michelangelo: „Věrný příteli, právě jsem načrtl několik veršů. Mohl by sis je přečíst, abys usoudil, zda jsou tak dobré, že mohou spatřit světlo světa? Občas jsem nenacházel ta správná slova, pokud mi pomůžeš dokončit je, budu moci básně poslat Aldrovandimu.“

Doplňte chybějící verše, aby byly básně celé.

VEZMĚTE SI DO RUKOU MICHELANGELOVY SONETY.

ŘÍM

JAK DOPADL ÚTĚK Z FLORENCIE?

Po Florentském převratu jsem odjel do Bologně. Tam jsem poznal hraběte Aldrovandiho, chvíli jsem žil na jeho dvoře a hrabě mi pomohl získat mou první veřejnou zakázku. Poté jsem se rozhodl, že pojedou do Říma a prohlédnu si ty nejvelkolepější antické památky.

Michelangelo: „Věrný příteli, právě jsem načrtl několik veršů. Mohl by sis je přečíst, abys usoudil, zda jsou tak dobré, že mohou spatřit světlo světa? Občas jsem nenacházel ta správná slova, pokud mi pomůžeš dokončit je, budu moci básně poslat Aldrovandimu.“

Doplňte chybějící verše, aby byly básně celé.

VEZMĚTE SI DO RUKOU MICHELANGELOVY SONETY.

Bologna

1496. BOLOGNA

FALZIFIKÁT SPÍCÍ AMOR

Milí přátelé, děkuji za dopsání mých básní. Aldrovandimu se velice líbily, ale už mě moje umělecká duše žene dál. Vydávám se do Říma, spatřit jeho antikou krásu. Ale jak se tam uживím, to ještě nevím.

Prodejce umění: „Tak ty že jsi nějaký známý Michelangelo z Florencie? Nu, já tě neznám, ale dobře, dokaž tedy, že jsi velký umělec. Stvoř pro mne sochu alla antica, na které nikdo nepozná, žeš ji vytesal teprve včera. A já ti bohatě zaplatím.“

Pomozte Michelangelovi se rozhodnout.

V DENÍKU NALISTUJTE STRANU 14.

1496

alla antica – jako antika, soudobá kopie antických vzorů

1501, CARRARA

PROČ PRÁVĚ MRAMOR?

Michelangelo: „Vyučil jsem se malběm, ale malba mi nikdy nestačila, nepřipadala mi jako skutečně nejvyšší umění. Vždyť malba jen kopíruje viděnou realitu, ale sochařství, to je pravé umění. Pokud mi skutečně chcete pomoci, tak musíte poznat, jak je sochařství fantastické.“

Michelangelo: „Nejprve musíte poznat kámen, ze kterého se vylooupne socha sama. Vydáme se do Carrarských dolů, kde vykutáme ten nejjemnější mramor.“

Přečtěte si o vlastnostech mramoru a dalších kamenů.

V DENÍKU PŘEJDĚTE NA STRANY 16 A 17.

1501

1508, ŘÍM

V SIXTINSKÉ KAPLI

Přátelé, samotný papež Julius II. si mne povolal. Sám z rodu Medicejských je obeznámen s mou prací, proto si mne pozval na výzdobu Sixtinské kaple, kde se budou scházet ti nejvýznamější kardinálové. Přestože jsem duší sochařem, přeje si papež, abych vymaloval strop tak, jak dokážu jen já. Doufám, že mi s tímto úkolem pomůžete.

Michelangelo: „Připravil jsem vám pomocníkům nákres pro fresku Stvoření Adama. A protože je strop obrovský a já neměl tak velký papír, rozdělil jsem celou kresbu na části.“

Dokážete ji správně složit a přenést na strop kaple?

V DENÍKU NALISTUJTE STRANU 20 A VEZMĚTE SI PUZZLE STVOŘENÍ ADAMA.

1508

kardinál – jeden z nejvíce postavených kněží, volí papeže

1510. ŘÍM

NA FORU ROMANU

Michelangelo: „Když jsem přijel do Říma, nevěhlasnějšího antického města, byl jsem okouzlen jeho krásou. Přestože se Řím pyšní antickými památkami, příliš se o ně nestará a mnoho jich chátrá nebo zůstává neobjevených. Přátelé, pomozte mi je najít!“

Dokážete památky správně umístit na mapu Říma?

1510

V DENÍKU PŘEJDĚTE NA STRANU 21. VEZMĚTE SI MAPU ŘÍMA A SLOŽTE MODELY ANTICKÝCH PAMÁTEK.

1546. ŘÍM

V BAZILICE SV. PETRA

Michelangelo: „Od Papeže jsem dostal další veliký úkol. Mám postavit ten největší chrám nad náhrobkem svatého Petra, zakladatele křesťanské církve a prvního papeže. Přeji si postavit ten největší chrám, s kupolí, která se bude tyčit nad celým Římem.“

Pomozte Michelangelovi kupoli zaklenout tak, aby se nezřítla.v

1546

V DENÍKU NALISTUJTE STRANY 22 A 23.

18. ÚNORA 1564, ŘÍM

MICHELANGELOV VSTUP DO SÍNĚ VĚČNÉ SLÁVY

Michelangelo už baziliku nedokončil, protože zemřel, ale v jeho díle pokračovalo ještě mnoho architektů.

Michelangelo se dostal do nebeské síně slávy a vy jste splnili svůj úkol. Ale ještě před tím, než se vrátíte do své doby, přijďte mu vzdát hold na jeho pohřeb.

Obyvatelé Říma i Florencie se hádají, kde má andělský Michelangelo navždy spočinout. Proto ho jeho synovec tajně odveze domů do Florencie.

Sami jste cestovali s jeho rakví do Florencie a teď stojíte v kruhu jeho nejbližších přátel. Vzpomeňte na společnou cestu jeho životem.

1564

V DENÍKU NALISTUJTE POSLEDNÍ STRÁNKU.

Pečetě na dopisy



Lapbook galerie Uffizi

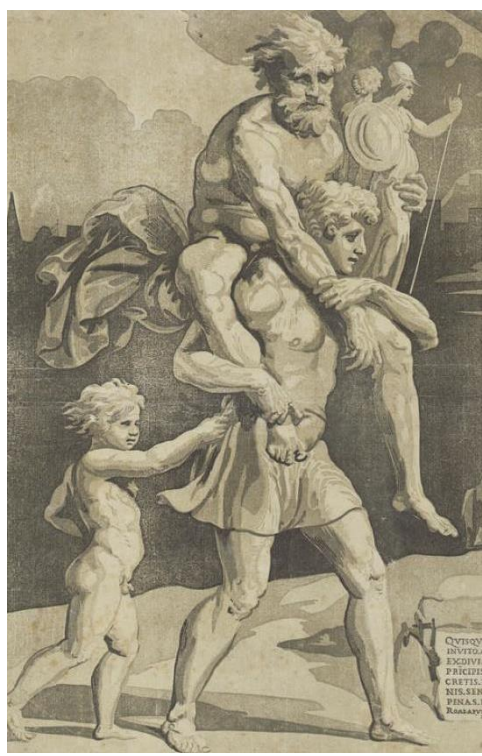


Vnější strana lapbooku, přední díl

Vnitřní strana lapbook



Karty k lapbooku Galerie Uffizi

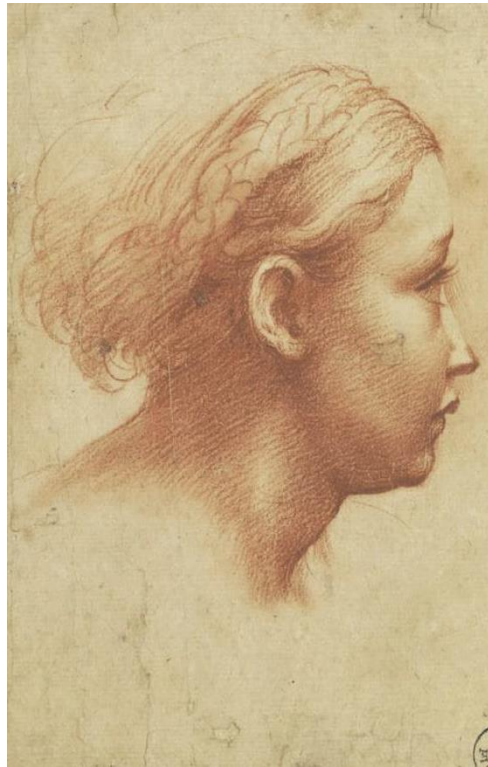


B. Spragner: Herkules a Omphale, 1518, foto: galerie Uffizi

M. D. da Ravenna: Triumf Galatey, 1520, foto: galerie Uffizi

Rafael Santi: Přípravná studie pro Adama, 1509, foto: galerie Uffizi

Ugo da Carpi: Aeneův let, 1518, foto: galerie Uffizi



Verrocchio a da Vinci: Křtění Krista, 1470-75, foto: galerie Uffizi

Parmigiano: Dívčí profil, 1524, foto: galerie Uffizi

Ghirlandaio: Klanění tří králů, 1487, foto: galerie Uffizi

Michelangelo: Svatá rodina, 1505-06, foto: galerie Uffizi



Tizian: Venuše urbinská, 1538, foto: galerie Uffizi



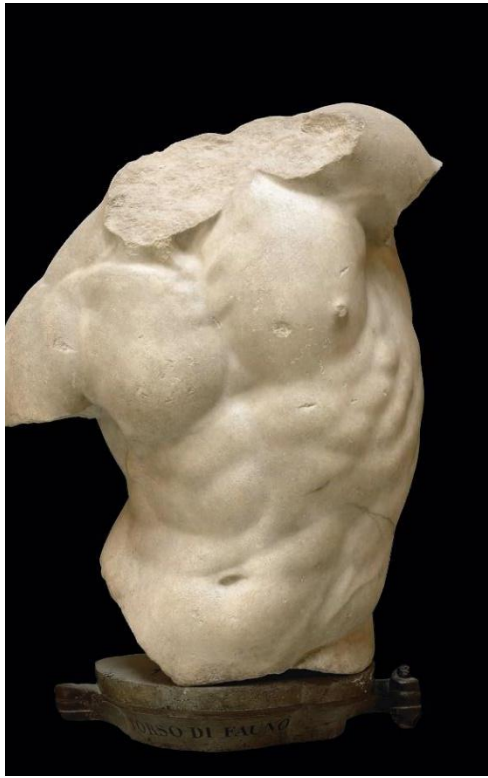
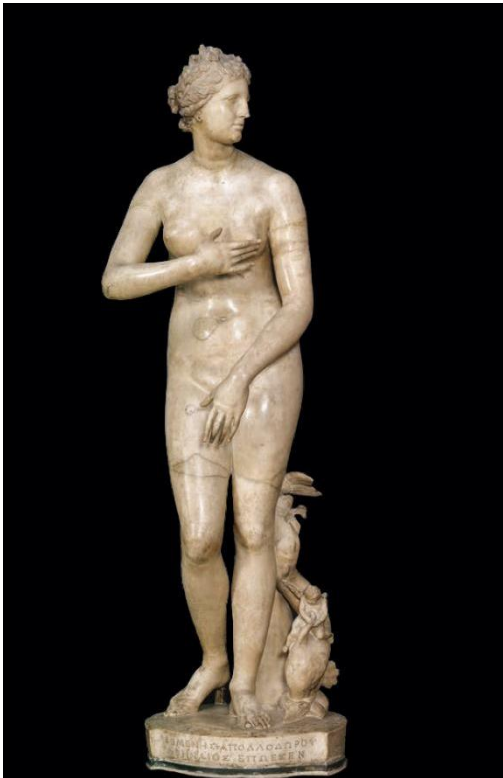
Sandro Boticelli: Zrození Venuše, 1486, foto: galerie Uffizi



Ariadna, římské umění, foto: galerie Uffizi



Spící Eros, 2. stol. n.l., foto: galerie Uffizi



Venuše Medicejská, 2.-1. stol. př. n.l., foto: galerie Uffizi

Torso Gaddi, 1.st. př. n.l., foto: galerie Uffizi

Rossi: Kamej s portrétem Cosima Medic I., Eleonory z Tolesa a jejich dětí, 1558-62, foto: galerie Uffizi

Ilustrační rub katry

Michelangelovy sonety

II.

NEZNÁMÉ

Nadarmo duše zkouší sterý lék:
Na starou cestu mermomocí
vlečen
marně se snažím vrátit

.....
Okolo moře, hora, oheň s mečem,
uprostřed nichž tu žiji

.....;
..... na horu mi brání
ten, jenž mě zbavil

Sterý – četný, mnohý

III.

ČÍM TO?

Čím to, že sám už sobě nejsem svůj?

Ó Bože, Bože, Bože můj!

Kdo mě tak..... ze mne,

Kdo vnik' tak..... ve mne,

Že víc je..... než ve mně dech je

.....?

Ó Bože, Bože, Bože můj!

Jak do srdce se

A..... se mne ani!

Co se to, Lásko, noří

okem a srdce.....?

A jako..... když těsná brána brání,

vzdýmá se, vzpíná,.....?

Vzdýmá se – zvedá se

IV.

LÁSCE

Dokud jsem mohl vzdorovat.....,
neznal jsem, lásko,.....;
teď ale často stojím kvůli tobě
v slzách, ač nechci, a vím, co jsi zač.

A jestli dřív tvé šípy neuměly
zasáhnout terč, jímž bylo.....
nyní mě za to všechno pomstí střely
z těch krásných očí – ty jsou smrtelné.

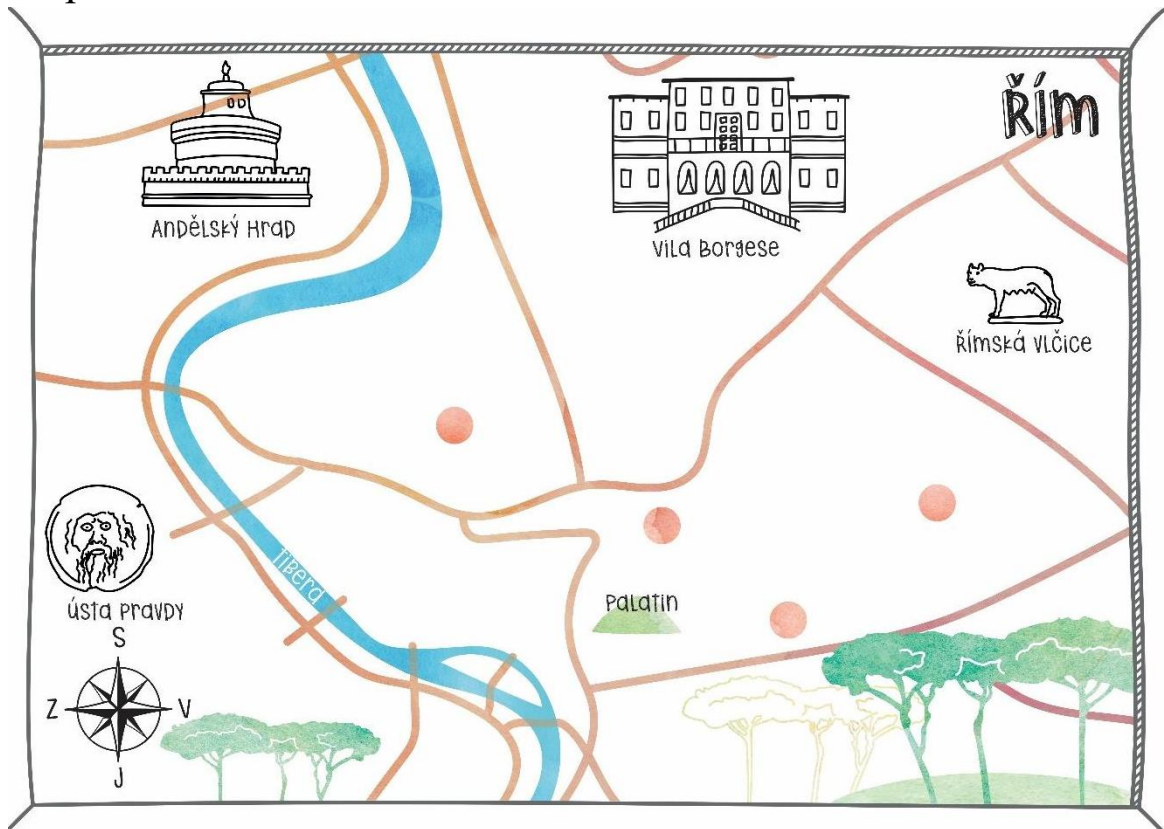
Tak jako nechá zlomyslný osud
po léta ptáče prchat.....,
aby tím hůř je potom zabil sám,

tak i mne láska nechávala dosud,
....., prchat celý dlouhý čas,
aby tím spíš mi zlomila.....

Podklad pro puzzle Stvoření Adama



Mapa Říma

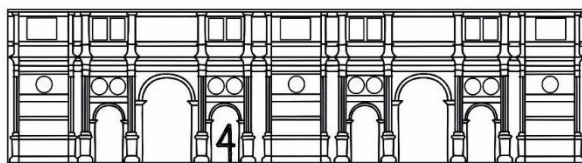


Modely k vystřížení

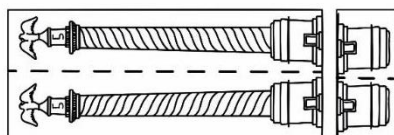
ŘÍMSKÉ VYKOPÁVKY NA FORU ROMANU

Vystříhni a slož nebo slep papírové modely. Ty pak umístí na mapu

—— stříhej - - - - přelož

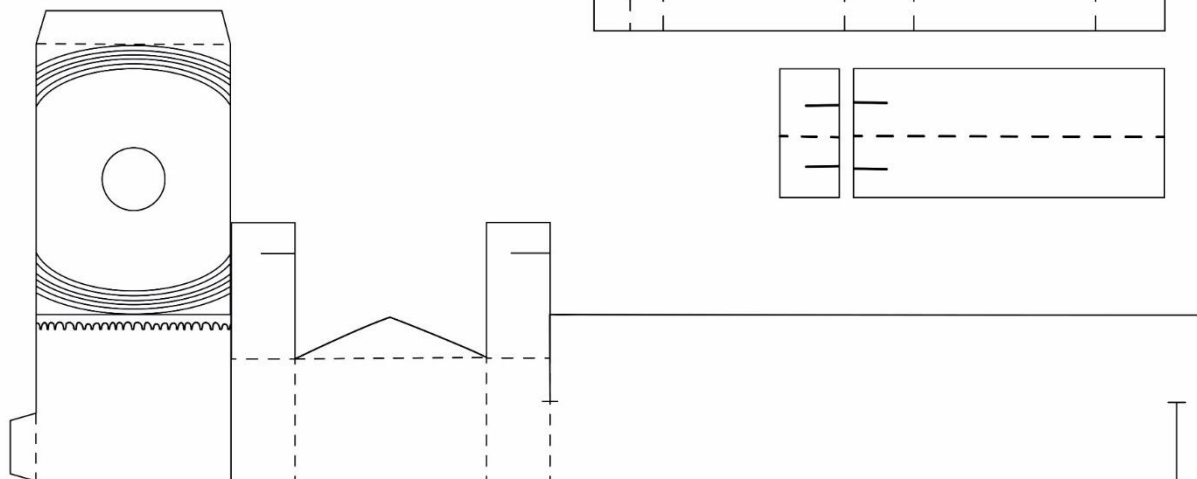
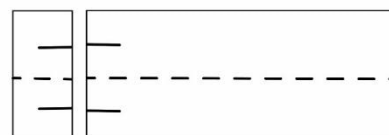
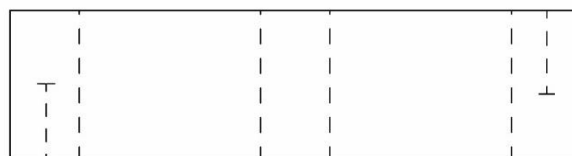
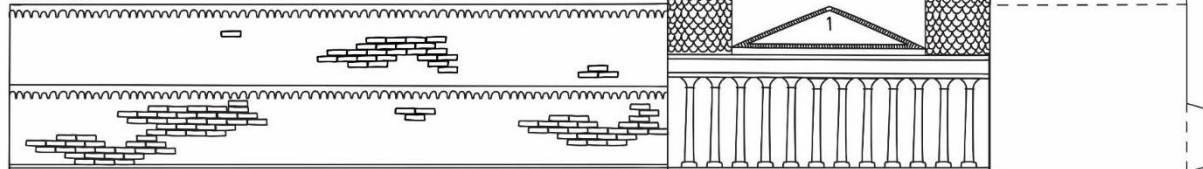


TITŮV OBLOUK



TRAJÁNŮV SLOUP

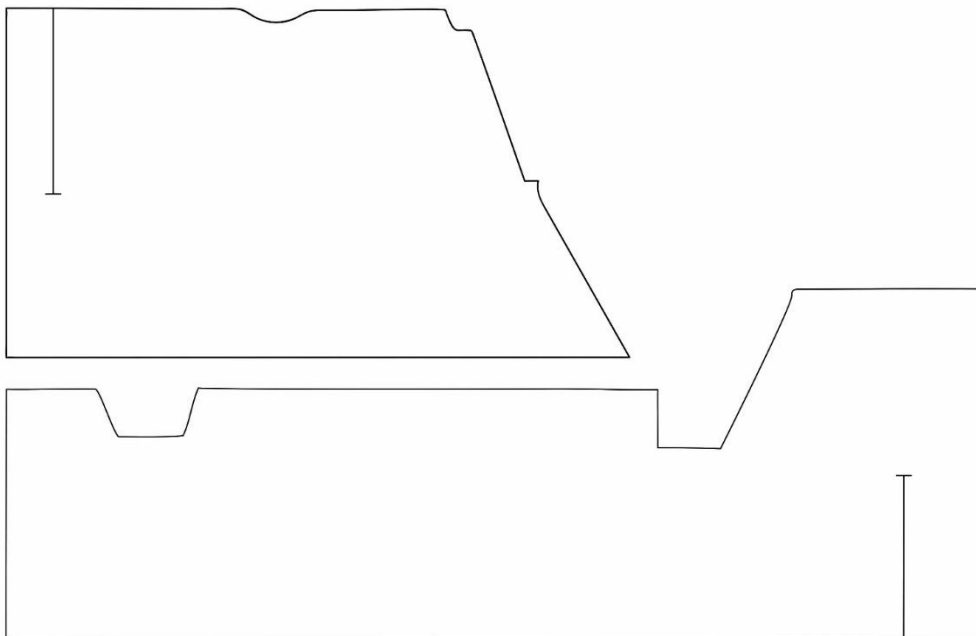
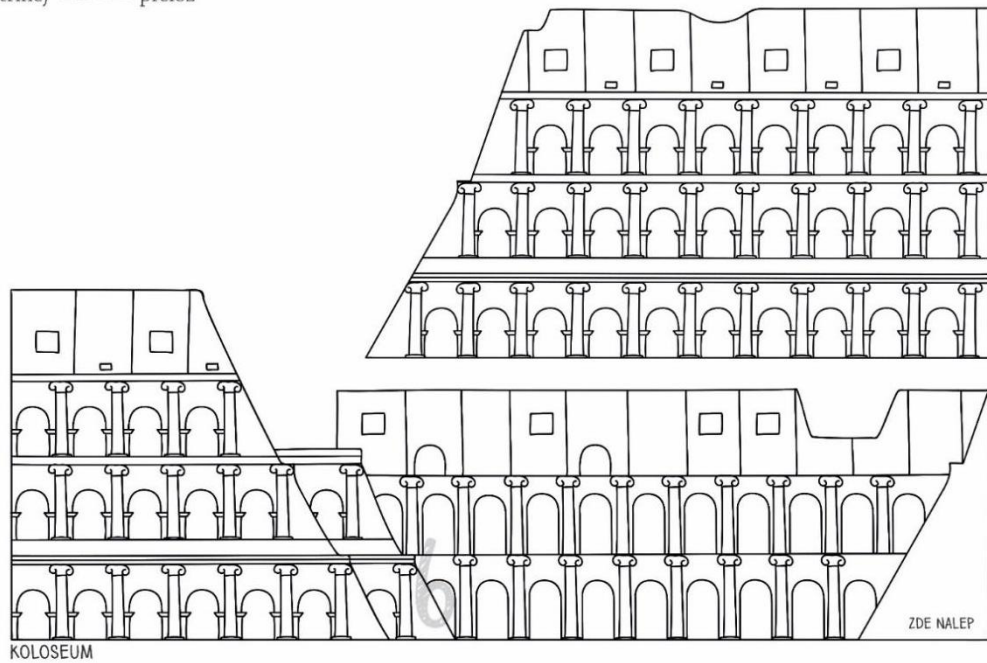
PANTHEON



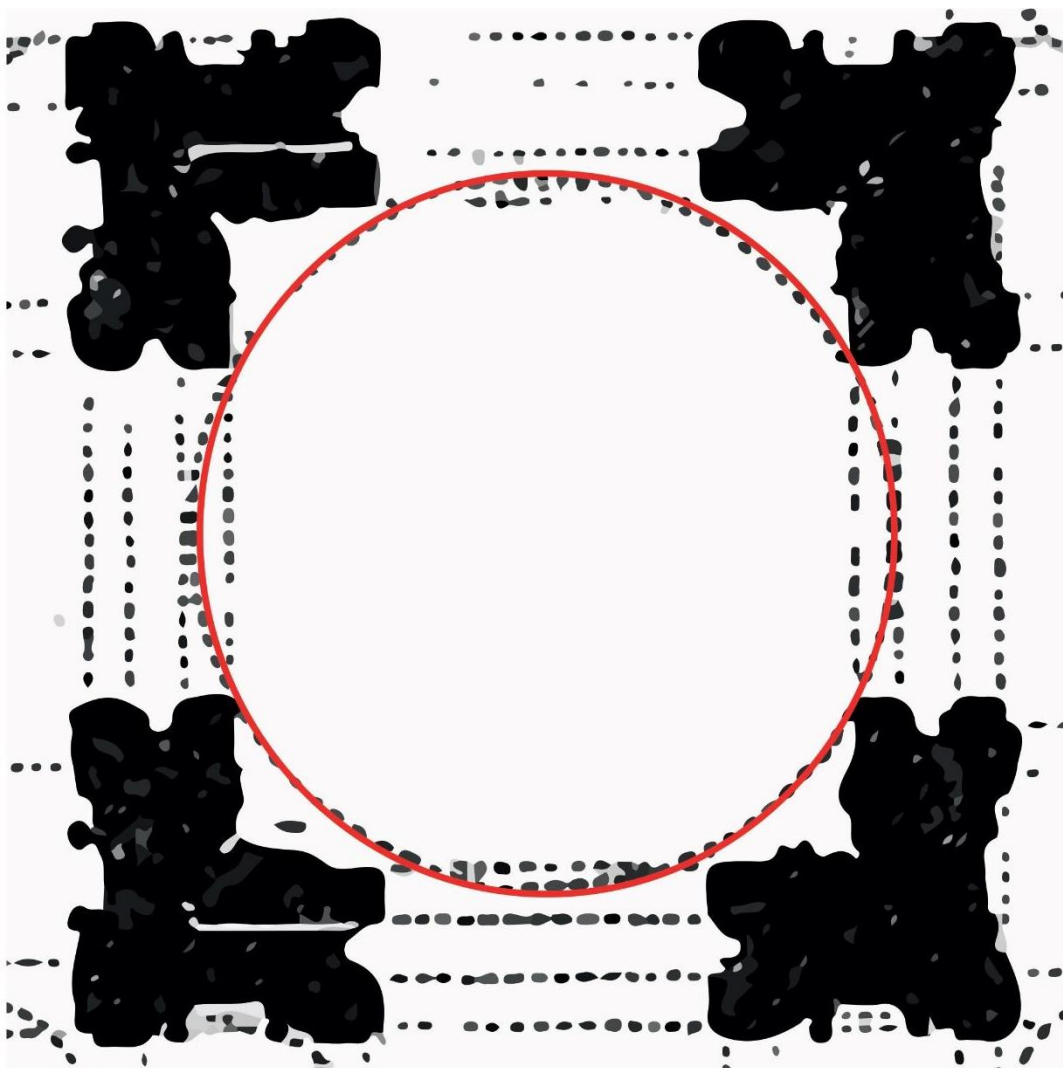
ŘÍMSKÉ VYKOPÁVKY NA FORU ROMANU

Vystřihni a slož nebo slep papírové modely. Ty pak umísti na mapu

—— stříhej - - - - přelož



Pŕdorys baziliky sv. Petra



Zdroje

Obrazová příloha

- [1] *Vykopávky v Başur Höyük* [fotografie]. SMITH, Curtis, R. *Başur Höyük*. IN: Tours around Turkey [online]. 27. 6. 2020 © 2022 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://toursaroundturkey.com/basur-hoyuk/>
- [2] *Figurky pro deskovou hru z Başur Höyük* [fotografie]. SMITH, Curtis, R. *Başur Höyük*. IN: Tours around Turkey [online]. 27. 6. 2020 © 2022 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://toursaroundturkey.com/basur-hoyuk/>
- [3] *Hrací skříňka ze slonoviny pro hru senet. Egypt, 1400-1200 př. n. l., foto: Britské muzeum* [fotografie]. IN: The British Museum: Blog - *Top 10 historical board games* [online]. 21. 2. 2021 © 2017 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://blog.britishmuseum.org/top-10-historical-board-games/>
- [4] *Světle žlutá vápencová kruhová hra pro hru mehen. Egypt, rané dynastické období (asi 2925-2575 př. n. l.), foto: Britské muzeum* [fotografie]. IN: The British Museum: Blog - *Top 10 historical board games* [online]. 21. 2. 2021 © 2017 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://blog.britishmuseum.org/top-10-historical-board-games/>
- [5] *Královská hra Ur. Dřevo a mušle, nalezeno na královském pohřebišti v Uru, jižní Irák, 2600-2400 př. n. l., foto: Britské muzeum* [fotografie]. IN: The British Museum: Blog - *Top 10 historical board games* [online]. 21. 2. 2021 © 2017 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://blog.britishmuseum.org/top-10-historical-board-games/>
- [6] *Latrunculi nalezené v římské pevnosti Housesteads nebo v římském Corbridge, doplněné keramickými žetony a nádobami na kostky. 2.-3. století n. l. Corbridge Roman Town and Museum, English Heritage, foto: Archiv Historické Anglie* [fotografie]. IN: Historic England [online]. 14. 3. 2018 © 2022 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://historicengland.org.uk/>
- [7] Husy, Épinal: Pinot & Sagaire, přibližně z roku 1860. In: SEVILLE, Adrian. *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století*. Přeložil Hana VAŠKOVÁ. V Brně: CPress, 2020, 207 s.
- [8] Pij, Jeničku, pij!, Německo: neznámý vydavatel, přibližně z roku 1900. In: SEVILLE, Adrian. *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století*. Přeložil Hana VAŠKOVÁ. V Brně: CPress, 2020, 207 s.
- [9] *Vznešená labuť – zábavná a poučná hra pro hráče každého věku (výchovná hra)*, Londýn: Darton, 1821, foto: Britské muzeum Dostupné z: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1893-0331-123
- [10] *Walkerova nová geografická expedice po Evropě*, Londýn: Darton, 1810, foto: Victoria and Albert Museum Dostupné z: https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fframemark.vam.ac.uk%2Fcollections%2F2006AU4184%2Ffull%2F735%2C%2F0%2Fdefault.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fcollections.vam.ac.uk%2Fit%2FO26311%2Fwalkers-new-geographical-game-exhibiting-board-game-darton-william%2F&tbid=S1r3D7a78rz5UM&vet=12ahUKEwjY7YTrgq34AhUDsKQKHWc6AZoQMygAegQIARB_.i&docid=GJcvqRJRInUGIM&w=735&h=650&q=walker%27s%20new%20geographic%20expedition%20to%20europe%20board%20game&ved=2ahUKEwjY7YTrgq34AhUDsKQKHWc6AZoQMygAegQIARB_
- [11] *Steeplechace*, Paříž: Rousseau, přibližně z roku 1880. In: SEVILLE, Adrian. *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století*. Přeložil Hana VAŠKOVÁ. V Brně: CPress, 2020, 207 s.
- [12] *Dungeons & Dragons: Rock, Paper*. In: Dicebreaker. Dostupné z: <https://www.dicebreaker.com/series/dungeons-and-dragons/best-games/best-dungeons-and-dragons-board-games>
- [13] *Wizard a Vault of dragons*. In: Dicebreaker. Dostupné z: <https://www.dicebreaker.com/series/dungeons-and-dragons/best-games/best-dungeons-and-dragons-board-games>
- [14] *Logo Spiel des Jahres*. Dostupné z: <https://www.spiel-des-jahres.de/aktuelle-preistraeger-2021/>
- [15] *Komponenty deskové únikové hry*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

- [16] *Ukázka ilustrací jednotlivých karet* In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [17] *Ukázka herních komponentů ke hře Sagrada*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [18] *Hluboké lesy*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [19] a [20] *Komponenty hry V pasti*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [21] *Ukázka hry Světla Paříže*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [22] *Detail*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [23] *Poprvé! Podruhé! Potřetí, prodáno!, foto: Muzeum umění Boston*. In: *Going, Going, Gone!: A High-Stakes Board Game*. In: Museum of Fine Arts Boston Shop [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://mfashop.com/going-going-gone-board-game/>
- [24] *Vyšetřování v Louvru, foto: Musée du Louvre*. In: Musée du Louvre. *Escape box – Enquiry in the Louvre*. In: Boutiques de musees [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.boutiquesdemusees.fr/en/shops/musee-du-louvre/escape-box-enquiry-in-the-louvre/21782.html?r=L2VuL2NhZGVhdXgvbXVzZWUtZHUtbG91dnJlzM2LWdhdWVzLzEv>
- [25] *Záhada v Louvru, foto: Musée du Louvre*. In: Musée du Louvre. *Escape box – Mystery at the Louvre*. In: Boutiques de musees [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.boutiquesdemusees.fr/en/shops/musee-du-louvre/escape-box-mystery-at-the-louvre/17766.html>
- [26] *Kdo ukradl Monu Lisu?, foto: Musée du Louvre*. In: Musée du Louvre. *Escape Game Junior. Who stole the Mona Lisa?*. In: Boutiques de musees [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.boutiquesdemusees.fr/fr/boutiques/musee-du-louvre/escape-game-junior-qui-a-vole-la-joconde/20655.html>
- [27] *Věž z postaviček Keitha Haringa, foto: MoMa*. In: MoMa. *Keith Haring Stacking Figures Game*. In: MoMa Design Store [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://store.moma.org/kids/toys-games/keith-haring-stacking-figures-game/13119-152853.html?cgid=kids-toys-games#start=1>
- [28] *Replika Královské hry Ur, foto: Britské muzeum*. In: The British Museum. *The Royal Game of Ur*. In: The British Museum Shop [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.britishmuseumshoponline.org/the-game-of-ur.html>
- [29] *Pexeso slavných děl z Rijksmusea*. The Rijksmuseum Shop [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. In: Dostupné z: https://www.rijksmuseumshop.nl/en?utm_source=rijksmuseum.nl&utm_medium=referral&utm_campaign=webshop&utm_content=homepage_button_en
- [30] *Úvod hry Cesta do minulosti – pohled na Valašské Meziříčí*. In: Muzeum nás baví [online] [cit. 19. 2. 2022] Muzeum regionu Valašsko © 2022. Dostupné z: <http://www.muzeumnasbavi.cz/>
- [31] *Cesta do minulosti Doba ledová (před 30 000 lety)*. In: Muzeum nás baví [online] [cit. 19. 2. 2022] Muzeum regionu Valašsko © 2022. Dostupné z: http://www.muzeumnasbavi.cz/cesta_do_minulosti/jak-hrat.php
- [32] *Vizuální podoby hry Jeden den mladého muže Baťovy školy práce, foto: Studio 6.15*. In: *Jeden den mladého muže Baťovy školy práce*. In: Studio 6.15 [online] [cit. 19. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.studio6-15.cz/landing-pages/jeden-den-mladeho-muze-batovy-skoly-prace>
- [33] *Hra Jeden den mladého muže Baťovy školy práce umístěna v expozici Muzea Jihovýchodní Moravy ve Zlíně*. In: *Jeden den mladého muže Baťovy školy práce*. In: Studio 6.15 [online] [cit. 19. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.studio6-15.cz/landing-pages/jeden-den-mladeho-muze-batovy-skoly-prace>

- [34] *Propagační materiál ke hře*. In: Vlastivědné muzeum Kyjov. *Průvodce poznáním*. In: Masarykovo muzeum v Hodoníně [online] [cit. 19. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <http://www.masaryk.info/akce/1278/>
- [35] *Ukázka herních karet*. In: Hry k výstavě Město jako přízrak / Pražské inspirace Jaroslava Foglara. 2. 11. 2021 In: Muzeum města Prahy. Dostupné z: <https://www.muzeumprahy.cz/vystavy-a-akce/2021-11-02-00-00-hry-k-vystave-mesto-jako-prizrak-prazske-inspirace-jaroslava-foglara>
- [37] *Polep obalu hry, který připomíná stroj času*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [38] *Ukázka dopisu a pečeti*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [39] *Dopis s prvním zadáním*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [40] *stránky Michelangelova deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [41] *Realizace úkolu Tati, chtěl bych být umělcem*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [42-43] *Lapbook a ukázka herní karty*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [44] *Dopis se zadáním*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [45-47] *Korespondující stránky v deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [48-50] *Realizace úkolu V galerii Uffizi*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [51] *Dopis se zadáním*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [52, 53, 54] *Korespondující stránky z deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [55] *Realizace úkolu Útěk z Florencie*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [56] *Ukázka listu se sonety*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [57] *Realizace aktivity*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [58] *Korespondující stránky z deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [59, 60] *Korespondující stránky z deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [61] *Korespondující stránky z deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [62, 63, 64, 65] *Realizace zadání*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [66] *Dopis se zadáním*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [67, 68] *Korespondující stránky z deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [69] *Puzzle*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [70, 71, 72, 73] *Realizace úlohy*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [74] *Stránky v deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [75, 76] *Mapa Říma, ukázka papírového modelu*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [77] *Dopis se zadáním*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [78] *Realizace zadání*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [79] *Dopis se zadáním*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [80, 81] *Korespondující stránky v deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [82] *Ukázka realizace zadání*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [83] *Dopis se zadáním*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

[84, 85] *Poslední strana deníku se závěrečnou reflexí pomocí nalepovacích pečeti*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

Přílohy:

[86] *Polep na obal hry*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

[87] *Michelangelův deník*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

[88] *Obálka deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

[89] *Leporelo, které je vloženo do deníku*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

[90] *Dopisy se zadáním úkolů a letopočtem*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

[91] *Pečetě na dopisy*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

[92] *Lapbook galerie Uffizi*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

[92] *B. Spragner: Herkules a Omphale, 1518, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/hercules-and-omphale>

[93] *M. D. da Ravenna: Triumf Galatey, 1520, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/the-triumph-of-galatea>

[94] *Rafael Santi: Přípravná studie pro Adama, 1509, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/preparatory-study-for-adam-in-disputation-of-the-holy-sacrament-architectural-sketch>

[95] *Ugo da Carpi: Aeneův let, 1518, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/aeneas-flight>

[96] *Verrocchio a Leonardo da Vinci: Křtění Krista, 1470-75, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/verrocchio-leonardo-baptism-of-christ>

[97] *Parmigiano: Divčí profil, 1524, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/girl-s-head-parmigianino>

[98] *Ghirlandaio: Klanění tří králů, 1487, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/adoration-of-the-magi-ghirlandaio>

[99] *Michelangelo: Svatá rodina, 1505-06, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/holy-family-known-as-the-doni-tondo>

[100] *Tizian: Venuše urbinská, 1538, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/venus-urbino-titian>

[101] *Sandro Boticelli: Zrození Venuše, 14865, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/birth-of-venus>

[102] *Ariadna, římské umění, foto: galerie Uffizi*. In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/ariadne>

[103] *Spící Eros, 2. stol. n.l., foto: galerie Uffizi*. In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/sleeping-eros>

[104] *Venuše Medicejská, 2.-1. stol. př. n.l., foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/medici-venus>

[105] *Torso Gaddi, 1.st. př. n.l., foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/torso-of-a-centaur>

- [106] *Rossi: Kamej s portrétem Cosima Medic I., Eleonory z Tolesa a jejich dětí, 1558-62, foto: galerie Uffizi*, In: La Galleria Uffizi [online]. [cit. 17. 6. 2022] © 2022 Dostupné z: <https://www.uffizi.it/en/artworks/cameo-cosimo-I>
- [107] *Ilustrační rub katry*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [108] *Michelangelovy sonety*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022 [1] *Podklad pro puzzle Stvoření Adama*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [109] *Mapa Říma*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [110] *Modely k vystřížení*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022
- [111] *Půdorys baziliky sv. Petra*. In: archiv autorky, [cit. 17. 6. 2022] © Denisa Daříčková, 2022

Použitá literatura

BELL, R. C. *Board and table games from many civilizations. Revised edition.* New York: Dover Publications, [1979], xxiii, 208, xviii, 155 s.

BELOUSOV, Dmitry. *The Complete History of Board Game.* IN: Board Games Land [online]. 11.11. 2020 © 2017 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://boardgamesland.com/the-complete-history-of-board-games/>

ČAPEK, Robert. *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnotících metod.* Praha : Grada, 2015. ISBN 978-80-247-3450-7 FIALA, Jan. Gamifikace ve výuce. *Metodický portál: Spomocník* [online]. 31. 01. 2019, [cit. 2022-06-03]. Dostupný z WWW: <<https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21961/GAMIFIKACE-VE-VYUCE.html>>. ISSN 1802-4785.

DOBAL, Jakub. *Spiel des Jahres: Hra roku německé kritiky.* IN: Hrajeme [online]. 8. 6. 2021 © 2022 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/svetova-herni-oceneni/spiel-des-jahres/>

KRAMER, Wolfgang. *What Makes a Game Good?* In: The Games Journal [online] srpen, 2000 [cit. 9. 2. 2022] © 2006. Dostupné z: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatMakesaGame.shtml>

Sargeantsonová, Emily. *Board Games.* In: My kind of meeple [online]. © 2022 [cit. 13. 6. 2022]. Dostupné z: <https://mykindofmeeple.com/>

ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her.* Praha: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0188-1. Kapitola Slovníček základních pojmů, s. 14.

PRITCHARD, D.B. (1994). *The Encyclopedia of Chess Variants.* Games & Puzzles Publications. s. 84.

McLELLAN, Joseph. *Lying and Cheating by the Rules.* 2. 6. 1986. In: The Washington. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1986/06/02/lying-and-cheating-by-the-rules/78ab5e73-b64d-4448-875e-aae12ab43476/>

UHER, Jan. *Hlavní zásady didaktické: s ohledem na princip činné školy.* Praha: B. Kočí, 1926, 76 s.

RYAN, Erin. *The Qualities of Great Games.* In: The Carboard Republic [online] 26. 7. 2013 [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.cardboardrepublic.com/articles/extra-pieces/the-qualities-of-great-games>

Ferrara, John. 2012. *Playful Design: Creating Game Experiences in Everyday Interfaces.* Brooklyn: Rosenfeld Media. Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.* San Francisco: Pfeiffer. McGonigal, Jane. 2011. *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World.* New York: Penguin Press.

Gee, James Paul. 2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.* New York: Palgrave Macmillan.

Gee, J. P. (2008). *Learning and games.* In Katie Salen (Ed.) *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning).* Cambridge, MA: The MIT Press.

GEOFFREY, P. *Moderní vyučování.* 2. vyd. Praha : Portál, 1996. 380 s. ISBN 80-7178-978-X.

GERÓ, Štefan, Anton JUSKO, Elena ŠEFRANKOVÁ a Ján BANÁŠ. *Didaktika výtvarnej výchovy.* Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1989, 350 s.

GRÖMLING, Alexandra. *Michelangelo Buonarroti: život a dílo.* Přeložil Blanka PSCHIEDTOVÁ. [Praha]: Slovart, 2006, 95 s. Malý umělecký průvodce.

HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy.* I. Praha: Univerzita Palackého. Pedagogická fakulta, 2005, 129 s.

Huang, Wendy Hsin-Yuan, and Dilip Soman. 2013. *A Practitioner's Guide to Gamification of Education. Research Reports Series, Behavioural Economics in Action.* Rotman School of Management, University of Toronto. Dostupné z: <http://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>.

- Hunicke, R., Leblanc, M., Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* [online]. Challenges 60 in Games Ai Workshop. Dostupné z: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- JEDLIČKA, Miloš. *Nominace na Spiel des Jahres 2022*. IN: Gamepress [online]. 26.5. 2022 © 2022 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://gamepress.cz/nominace-na-speil-des-jahres-2022/>
- LAMBERT, Tim. *A History of Board Game*. IN: The Local Histories [online]. 14. 3. 2021 © 2017 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://localhistories.org/a-history-of-board-games/>
- Landers, R.N., Bauer, K.N., Callan, R.C., & Armstrong, M.B. (2015). *Psychological theory and the gamification of learning*. Gamification in Education and Business.
- MALONE, Thomas W. *What makes things fun to learn?*. 1980. [cit. 2019-1-4]. Dostupný z WWW: <https://hcs64.com/files/tm%20study%20144.pdf>.
- Mora, A., Riera, D., Arnedo-Moreno, J., & Gonzalez, C. (n.d). *Gamification: a systematic review of design frameworks*. *Journal Of Computing In Higher Education*, 29(3), 516-548.
- Nicholson, S. (2012). *A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification*. *GamesLearningSociety* 80. Dostupné z: <http://scottnicholson.com/pubs/meaningfulframework.pdf>.
- PLASS, Jan. HOMER, Bruce D. KINZER, Charles K. *Foundations of Game-Based Learning*. In: *Educational Psychologist* [online]. 2015 [cit. 13. 6. 2022] Dostupné z: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf>
- PLASS, Jan. MAYER, Richard E. HOMER, Bruce D. *Handbook of Game-Based Learning*. Massachusetts: MIT Press, 2020. 600 s.
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). *Is it all a game? Understanding the principles of gamification*. *Business Horizons*, 58411-420.doi:10.1016/j.bushor.2015.03.006
- Şahin, Y. L., Karadağ, N., Bozkurt, A., Doğan, E., Kılınç, H., Uğur, S., & ... Güler, C. (2017). The Use of Gamification in Distance Education: A Web-Based Gamified Quiz Application. *Turkish Online Journal Of Qualitative Inquiry*, 8(4), 372. doi:10.17569/tojqi.32974
- SEVILLE, Adrian. *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. do počátků 20. století*. Brno: CPress, 2020. 208 s.
- ŠVAJDA, Martin. *Profesionální hráči her: Kolik si vydělají a kolik hodin denně stráví u počítače?* In: *Zitřek: sport* [online]. 19. 3. 2022 © 2021 [cit. 13. 6. 2022] Dostupné z: <https://zitrek.cz/sport/profesionalni-hraci-her-kolik-si-vydelaji-a-kolik-hodin-denne-stravi-u-pocitace/>
- TEKINBAŞ, Katie Salen. et al. *Quest to Learn: Developing the School for Digital Kids*. 2010. [cit. 2019-1-4]. Dostupný z WWW: <https://mitpress.mit.edu/books/quest-learn>.
- Trybus, Jessica. 2015. "Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going." *New Media Institute*. Dostupné z: <http://www.newmedia.org /game-based-learning--what-it-is-why-it -works-and-where-its-going.html>.
- Tu, C., Yen, C., Sujo-Montes, L., & Roberts, G. A. (2015). Gaming personality and game dynamics in online discussion instructions. *Educational Media International*, 52(3), 155-172. doi:10.1080/09523987.2015.1075099
- ZIELENIECOVÁ, Pavla. *Objevování ve škole - heuristická metoda výuky: Doplnkový text k předmětu Pedagogika ve studiu učitelství na MFF UK*. 2012. [cit. 2019-1-4]. Dostupný z WWW: https://kdf.mff.cuni.cz/vyuka/pedagogika/dopl_texty/Heuristicka%20metoda%20vyuky.pdf.
- Spiel des Jahres. *Aktuelle preisreaeger*. IN: *Spiel des Jahres* [online]. červenec 2021 © 2022 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://www.spiel-des-jahres.de/aktuelle-preistraeger-2021/>

Elektronické zdroje:

Adobe. *Chapparral*. In: fonts.com [online] [cit. 17. 6. 2022] © 2022. Dostupné z:

<https://www.fonts.com/font/adobe/chapparral/story>

RYAN, Erin. *The Qualities of Great Games*. In: The Carboard Republic [online] 26. 7. 2013 [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.cardboardrepublic.com/articles/extra-pieces/the-qualities-of-great-games>

Escape Works Denver. *What Makes a Quality Escape Room*. In: Escape Works Denver [online] 8. 11. 2017 [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://escapeworksdenver.com/what-makes-a-quality-escape-room/>

Going, Going, Gone!: A High-Stakes Board Game. In: Museum of Fine Arts Boston Shop [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://mfashop.com/going-going-gone-board-game/>

Musée du Louvre. *Escape box – Enquiry in the Louvre*. In: Boutiques de musees [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.boutiquesdemusees.fr/en/shops/musee-du-louvre/escape-box-enquiry-in-the-louvre/21782.html?r=L2VuL2NhZGVhdXgvdXVzZWUtZHUtbG91dnJlLzM2LWdhdWVzLzEv>

Musée du Louvre. *Escape box – Mystery at the Louvre*. In: Boutiques de musees [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.boutiquesdemusees.fr/en/shops/musee-du-louvre/escape-box-mystery-at-the-louvre/17766.html>

Musée du Louvre. *Escape Game Junior. Who stole the Mona Lisa?*. In: Boutiques de musees [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.boutiquesdemusees.fr/fr/boutiques/musee-du-louvre/escape-game-junior-qui-a-vole-la-joconde/20655.html>

MoMa. *Keith Haring Stacking Figures Game*. In: MoMa Design Store [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://store.moma.org/kids/toys-games/keith-haring-stacking-figures-game/13119-152853.html?cgid=kids-toys-games#start=1>

The British Museum. *The Royal Game of Ur*. In: The British Museum Shop [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.britishmuseumshoponline.org/the-game-of-ur.html>

<http://www.giochidelloca.it/cronologia.php>

Britské muzeum. *Top 10 historical board games* IN: The British Museum: Blog [online]. 21. 2. 2021 © 2017 [cit. 12. 6. 2022]. Dostupné z: <https://blog.britishmuseum.org/top-10-historical-board-games/>

Going, Going, Gone!: A High-Stakes Board Game. In: Museum of Fine Arts Boston Shop [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://mfashop.com/going-going-gone-board-game/>

Musée du Louvre. *Escape box – Enquiry in the Louvre*. In: Boutiques de musees [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.boutiquesdemusees.fr/en/shops/musee-du-louvre/escape-box-enquiry-in-the-louvre/21782.html?r=L2VuL2NhZGVhdXgvdXVzZWUtZHUtbG91dnJlLzM2LWdhdWVzLzEv>

Musée du Louvre. *Escape box – Mystery at the Louvre*. In: Boutiques de musees [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.boutiquesdemusees.fr/en/shops/musee-du-louvre/escape-box-mystery-at-the-louvre/17766.html>

Musée du Louvre. *Escape Game Junior. Who stole the Mona Lisa?*. In: Boutiques de musees [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.boutiquesdemusees.fr/fr/boutiques/musee-du-louvre/escape-game-junior-qui-a-vole-la-joconde/20655.html>

MoMa. *Keith Haring Stacking Figures Game*. In: MoMa Design Store [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://store.moma.org/kids/toys-games/keith-haring-stacking-figures-game/13119-152853.html?cgid=kids-toys-games#start=1>

The British Museum. *The Royal Game of Ur*. In: The British Museum Shop [online] [cit. 9. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.britishmuseumshoponline.org/the-game-of-ur.html>

Desková hra. *Jeden den mladého muže Baťovy školy práce*. In: Studio 6.15 [online] [cit. 19. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <https://www.studio6-15.cz/landing-pages/jeden-den-mladeho-muze-batovy-skoly-prace>

- Muzeum nás baví*. In: Muzeum nás baví [online] [cit. 19. 2. 2022] Muzeum regionu Valašsko © 2022. Dostupné z: <http://www.muzeumnasbavi.cz/>
- Vlastivědné muzeum Kyjov. *Průvodce poznáním*. In: Masarykovo muzeum v Hodoníně [online] [cit. 19. 2. 2022] © 2022. Dostupné z: <http://www.masaryk.info/akce/1278/>
- Cesta do minulosti. *Jak hrát*. In: Muzeum nás baví [online] [cit. 19. 2. 2022] Muzeum regionu Valašsko © 2022. Dostupné z: http://www.muzeumnasbavi.cz/cesta_do_minulosti/jak-hrat.php
- Hry k výstavě Město jako přízrak / Pražské inspirace Jaroslava Foglara. 2. 11. 2021 In: Muzeum města Prahy. Dostupné z: <https://www.muzeumprahy.cz/vystavy-a-akce/2021-11-02-00-00-hry-k-vystave-mesto-jako-prizrak-prazske-inspirace-jaroslava-foglara>
- The Cardboard republic* je online časopis založený r. 2012 se sídlem v Lowellu, MA, který se snaží popularizovat a bádát ve světě deskových a karetních her.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L.E., & Dixon, D. (2011). *Gamification: Toward a definition*. Proceedings from CHI 2011.
- Ferrara, John. 2012. *Playful Design: Creating Game Experiences in Everyday Interfaces*. Brooklyn: Rosenfeld Media.
- Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- McGonigal, Jane. 2011. *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press.
- Gee, James Paul. 2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2008). *Learning and games*. In Katie Salen (Ed.) *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning)*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Huang, Wendy Hsin-Yuan, and Dilip Soman. 2013. *A Practitioner's Guide to Gamification of Education. Research Reports Series, Behavioural Economics in Action*. Rotman School of Management, University of Toronto. Dostupné z: <http://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>.
- Hunicke, R., Leblanc, M., Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* [online]. Challenges 60 in Games Ai Workshop. Dostupné z: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Landers, R.N., Bauer, K.N., Callan, R.C., & Armstrong, M.B. (2015). *Psychological theory and the gamification of learning*. *Gamification in Education and Business*.
- MALONE, Thomas W. *What makes things fun to learn?*. 1980. [cit. 2019-1-4]. Dostupný z WWW: <https://hcs64.com/files/tm%20study%20144.pdf>.
- Mora, A., Riera, D., Arnedo-Moreno, J., & Gonzalez, C. (n.d). *Gamification: a systematic review of design frameworks*. *Journal Of Computing In Higher Education*, 29(3), 516-548.
- Nicholson, S. (2012). *A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification*. *Games Learning Society* 80. Dostupné z: <http://scottnicholson.com/pubs/meaningfulframework.pdf>.
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). *Is it all a game? Understanding the principles of gamification*. *Business Horizons*, 58411-420. doi:10.1016/j.bushor.2015.03.006
- Şahin, Y. L., Karadağ, N., Bozkurt, A., Doğan, E., Kılınç, H., Uğur, S., & ... Güler, C. (2017). The Use of Gamification in Distance Education: A Web-Based Gamified Quiz Application. *Turkish Online Journal Of Qualitative Inquiry*, 8(4), 372. doi:10.17569/tojqi.32974
- TEKINBAŞ, Katie Salen. et al. *Quest to Learn: Developing the School for Digital Kids*. 2010. [cit. 2019-1-4]. Dostupný z WWW: <https://mitpress.mit.edu/books/quest-learn>.
- Trybus, Jessica. 2015. "Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going." *New Media Institute*. Dostupné z: <http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>.

Tu, C., Yen, C., Sujo-Montes, L., & Roberts, G. A. (2015). Gaming personality and game dynamics in online discussion instructions. *Educational Media International*, 52(3), 155-172. doi:10.1080/09523987.2015.1075099

ZIELENIECOVÁ, Pavla. *Objevování ve škole - heuristická metoda výuky: Doplnkový text k předmětu Pedagogika ve studiu učitelství na MFF UK*. 2012. [cit. 2019-1-4]. Dostupný z WWW: [https://kdf.mff.cuni.cz/vyuka/pedagogika/dopl_texty/Heuristicka%20metoda%20vyuky.pdf].

Elektronické zdroje:

EDUzín. *Pro svobodnou hru jsou největší překážkou nedostatek inspirace a absence hranic, říká přírodní pedagožka Johana Passerin*. IN: EDUzín [online]. 30. 12. 2020 © 2022 [cit. 2022-06-05]. Dostupné z: <https://eduzin.cz/wp/2020/12/30/pro-svobodnou-hru-jsou-nejvetsi-prekazkou-nedostatek-inspirace-a-absence-hranic-rika-prirodni-pedagozka-johana-passerin/>

Jan Amos Komenský: *Život, dílo, odkaz – Schola ludus*. IN: Muzeum Jana Amose Komenského [online]. 11. 11. 2019 © 2020 [cit. 2022-06-05]. Dostupné z: <https://komensky.mjakub.cz/schola-ludus-idx387>

Liahna. *Video games are not just for kids – Reader's Feature*, IN: Metro Game Central [online] 3. 4. 2015. © 2022 [cit. 2022-06-05]. Dostupné z: <https://metro.co.uk/2015/04/03/video-games-are-not-just-for-kids-readers-feature-5132130/>

MAŠEK, Jaroslav. 10 vzdělávacích trendů pro rok 2021. *Metodický portál: Spomocník* [online]. 27. 01. 2021, [cit. 2022-06-05]. Dostupný z WWW: <<https://spomocnik.rvp.cz/clanek/22792/10-VZDELAVACICH-TRENDU-PRO-ROK-2021.html>>. ISSN 1802-4785.

MELÍŠKOVÁ, Ivana. *Čtyři technologické trendy ve vzdělávání*. IN: Hospodářské noviny [online]. 11. 11. 2019 © 2020 [cit. 2022-06-05]. Dostupné z: <https://archiv.hn.cz/c1-66674260-ctyri-technologicke-trendy-ve-vzdelavani>

PHO, Annie and DINSORE, Amanda. *Game-Based Learning*. In: Instructional Technologies Committee: Tips and Trends. [online]. Spring 2015 [cit. 2022-06-05]. Dostupné z: <https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (RVP ZV). IN: Edu.cz [online]. © MŠMT, 2020 [cit. 2022-06-05]. Dostupné z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>

SELAWSKY, Johnny. (2019). *Gamification For Learning: Strategies And Examples*. In: eLearning Undustry. *Články* [online] © 2021. 15. 11. 2021, [cit. 2022-06-05]. Dostupné z: <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál: Články* [online]. 26. 10. 2011, [cit. 2022-06-05]. Dostupný z WWW: <<https://clanky.rvp.cz/clanek/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>>. ISSN 1802-4785.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Fenomén gamifikace s přihlédnutím k tématu prezentace historie*. [videopřednáška]. IN: YouTube: Petra Šobáňová [online]. © 2022 [cit. 2022-06-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=sSHU3coyzp0>

Venatus. *Common misconceptions: gaming is not just for children*. IN: Venatus [online]. 7. 9. 2017 © 2022 [cit. 2022-06-05]. Dostupné z: <https://venatus.com/blogs/gaming-is-not-just-for-kids>

DVORSKÝ, Miloš: *Mýtus zvaný Stínadla*. Druhé, rozšířené vydání. NZB, Praha, 2011. [ISBN 978-80-904272-5-9](https://www.isbn.cz/ISBN/978-80-904272-5-9)

Jméno a příjmení:	Denisa Daříčková
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy
Vedoucí práce:	Jana Jiroutová, M. Phil., Ph.D.
Rok obhajoby:	2022
Název práce:	Desková hra jako výukový prostředek: Michelangelova cesta k nesmrtelnosti
Název v angličtině:	A board game as an educational tool: Michelangelo's journey to immortality
Anotace práce:	Hlavním záměrem diplomové práce je tvorba deskové únikové hry <i>Michelangelova cesta k nesmrtelnosti</i> , která by měla sloužit jako didaktická pomůcka pro výtvarnou výchovu. Hra vychází ze života a díla renesanční osobnosti Michelangela a představuje široké spektrum forem umění. A to nejen výtvarného, ale seznamuje též s jeho dílem sochařským, architektonickým a básnickým. Hra byla konceptuálně, výtvarně a graficky zpracována diplomantkou.
Klíčová slova:	Desková hra, úniková hra, výtvarná výchova, gamifikace výuky, game-based learning
Anotace v angličtině:	The main objective of the thesis is to create a board escape game entitled <i>Michelangelo's Journey to Immortality</i> , which should serve as a teaching aid for art education. The game is based on the life and work of the Renaissance personality Michelangelo and presents a wide range of art forms. And not only visual art, but also acquaints the players with Michelangelo's sculptural, architectural and poetic work. The game was conceptually, artistically and graphically designed by the graduate.
Klíčová slova v angličtině:	Board game, escape game, art education, gamification in education, game-based learning
Přílohy vázané v práci:	Grafické podklady pro tisk hry
Rozsah práce:	145 s.
Jazyk práce:	Český