



Využití deskových her v hodinách českého jazyka a literatury na 2. stupni ZŠ

Diplomová práce

Studijní program:

Studijní obory:

Autor práce:

Vedoucí práce:

N7504 Učitelství pro střední školy

Učitelství českého jazyka a literatury

Učitelství občanské výchovy pro 2. stupeň základní školy

Bc. Kristýna Koucká

Mgr. Barbora Štindlová, Ph.D.

Katedra českého jazyka a literatury





Zadání diplomové práce

Využití deskových her v hodinách českého jazyka a literatury na 2. stupni ZŠ

Jméno a příjmení: Bc. Kristýna Koucká
Osobní číslo: P17000706
Studijní program: N7504 Učitelství pro střední školy
Studijní obory: Učitelství českého jazyka a literatury
Učitelství občanské výchovy pro 2. stupeň základní školy
Zadávající katedra: Katedra českého jazyka a literatury
Akademický rok: 2018/2019

Zásady pro vypracování:

Diplomová práce se bude věnovat problematice deskových her a jejich didaktickému využití. Cílem práce je popsat možnosti používání deskových her ve vyučovacím procesu a vymezit pozitivní aspekty této aplikace. Studentka vybere z široké nabídky deskových her ty, které jsou vhodné a využitelné v hodinách českého jazyka a literatury, a současně navrhne portfolio deskových her vhodných pro výuku na druhém stupni ZŠ. Praktická část práce může sloužit jako metodická podpora pro učitele.

Rozsah grafických prací:
Rozsah pracovní zprávy:
Forma zpracování práce:
Jazyk práce:

tištěná/elektronická
Čeština



Seznam odborné literatury:

1. ČINČERA, Jan. Práce s hrou: pro profesionály. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 115 s. ISBN 978-80-247-1974-0.
2. FONTANA, David. Psychologie ve školní praxi: příručka pro učitele. Vyd. 4. Praha: Portál, 2014, 383 s. ISBN 978-80-262-0741-2.
3. KALHOUS, Zdeněk; OBST Otto a kol. Školní didaktika. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009, 447 s. ISBN 978-80-7367-571-4.
4. LOKŠOVÁ, Irena; LOKŠA, Jozef. Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole: teoretická východiska a praktické postupy, hry a cvičení. Vyd. 1. Praha: Portál, 1999, 199 s. ISBN 80-7178-205-X.
5. PETTY, Geoffrey. Moderní vyučování. Vyd. 6. Praha: Portál, 2013, 562 s. ISBN 978-80-262-0367-4.
6. ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1991, 178 s. ISBN 80-204-0188-1.

Vedoucí práce:

Mgr. Barbora Štindlová, Ph.D.
Katedra českého jazyka a literatury

Datum zadání práce:

30. dubna 2019

Předpokládaný termín odevzdání: 30. dubna 2020

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

L.S.

prof. PhDr. Oldřich Uličný, DrSc.
vedoucí katedry

Prohlášení

Prohlašuji, že svou diplomovou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má diplomová práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

15. prosince 2020

Bc. Kristýna Koucká

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Barboře Štindlové, Ph.D. za odborné vedení diplomové práce, za její cenné rady a připomínky, které mi v průběhu zpracování práce poskytla, a za ochotu a čas, který mi věnovala.

Anotace

Tato diplomová práce se věnuje didaktickému využití deskových her v hodinách českého jazyka a literatury. V první části jsou shrnuty základní teoretické poznatky o deskové hře (definice, komponenty, historie, klasifikace). Pozornost je věnována významu deskových her pro rozvoj osobnosti žáka. Práce popisuje hru jako aktivizující výukovou metodu a vymezuje pozitivní aspekty této aplikace. Je zde ukázáno, jakým způsobem lze deskové hry zařazovat do výuky, co vše je třeba připravit a zorganizovat. Základem práce je vytvoření souboru třiceti deskových her vhodných a využitelných v hodinách českého jazyka a literatury na druhém stupni ZŠ. Součástí každé hry je její metodický popis a zhodnocení.

Klíčová slova

desková hra, český jazyk a literatura, aktivita, komunikace, tvořivost, motivace

Annotation

This thesis deals with the didactic use of board games in Czech and literature lessons. The first part summarizes the basic theoretical knowledge about board games (definitions, components, history, classification). Attention is paid to the importance of board games for the development of the pupil's personality. The thesis describes the game as an activating teaching method and defines the positive aspects of this application. There is an example of how board games can be used, combined into teaching, what needs to be prepared and organized. The basis of the work is the creation of a set of thirty board games and the use and utilization in Czech and literature lessons at the second stage of elementary schools. Part of each game is its methodological description and evaluation.

Key words:

board game, Czech and literature, activity, communication, creativity, motivation

Obsah

Úvod	12
TEORETICKÁ ČÁST	14
1 Hra.....	14
1.1 Vymezení pojmu.....	14
1.2 Obecné znaky hry	16
1.2.1 Soutěživost.....	17
1.2.2 Kooperace	18
1.2.3 Komunikace	18
1.2.4 Tvořivost.....	19
1.3 Hra jako aktivizující výuková metoda	19
1.3.1 Didaktická hra.....	20
2 Organizační forma výuky	21
2.1.1 Skupinová (kooperativní) výuka.....	21
3 Desková hra	23
3.1 Stolní hry.....	23
3.2 Definice a základní komponenty deskové hry	23
3.2.1 Pravidla	23
3.2.2 Herní plán	24
3.2.3 Herní kameny.....	25
3.2.4 Další pomůcky	26
3.3 Historie deskových her	26
3.4 Klasifikace deskových her	28
3.4.1 Klasické deskové hry	28
3.4.2 Moderní deskové hry	29
3.5 Význam deskových her pro žáka ZŠ	31
3.5.1 Pozitivní aspekty.....	32
3.5.1 Negativní aspekty	33
4 Český jazyk a literatura v RVP ZV	35
4.1 Obecné cíle základního vzdělávání.....	35
4.2 Klíčové kompetence	36
4.3 Průřezová témata.....	39
4.4 Charakteristika vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura.....	40
4.5 Cílové zaměření ČJL	41
4.6 Jazykové oblasti a jejich očekávané výstupy.....	42
5 Didaktické využití deskových her ve výuce.....	44
5.1 Metodická příprava na hru	44
5.1.1 Vzdělávací cíl	45

5.1.2	Výběr hry	45
5.1.3	Organizace činnosti	46
5.2	Realizace hry	47
5.2.1	Motivace	47
5.2.2	Vysvětlení pravidel	48
5.2.3	Role učitele v průběhu hry	48
5.3	Reflexe hry	49
PRAKTICKÁ ČÁST		51
6	Soubor deskových her vhodných do hodin českého jazyka a literatury	51
6.1	Popis deskové hry	51
6.2	Vlastní hodnocení hry pro didaktické účely	52
6.3	Portfolio deskových her	53
6.3.1	Activity Original 2	54
6.3.2	Babičko, dědečku... Jak to tenkrát bylo?	56
6.3.3	Deskové didaktické hry od značky V lavici	58
6.3.4	Dixit	60
6.3.5	Do třetice všeho dobrého!	62
6.3.6	Journalist	64
6.3.7	KrisKros	65
6.3.8	Kufr 2	66
6.3.9	Párty Alias	68
6.3.10	Scrabble	70
6.3.11	Slovní jízda	72
6.3.12	Slovní stopovačka	74
6.3.13	Slovolam	77
6.3.14	Slovopád	78
6.3.15	Tabu	79
6.3.16	TEAM words	81
6.3.17	Tik Tak Bum Family	83
6.3.18	Upwords	85
6.3.19	Ypsilonie: Cesta do vyjmenované země	86
6.3.20	Žahour	88
6.4	Upravené deskové hry	90
6.4.1	AZ kvíz	91
6.4.2	Češtinář: Otázky a odpovědi	94
6.4.3	Češtináři, nezlob se	98
6.4.4	Hádej, co jsem?	100
6.4.5	Umím češtinu: Otázky a odpovědi	102

6.4.6	Z pohádky do pohádky	105
6.5	Vlastní deskové hry	108
6.5.1	Češtinářské cestování po Evropě	109
6.5.2	Pravá identita	111
6.5.3	Ukradené stránky	115
6.5.4	Sběratel slov.....	117
6.6	Srovnání a shrnutí DH zaměřených na ČJL.....	119
Závěr	122
Seznam použitých zdrojů	124
Seznam příloh	138
Přílohy	139

Seznam obrázků

Obrázek 1- Klasické figurky ze hry Člověče, nezlob se.....	26
Obrázek 2- Figurky ze hry Pán prstenů: Putování po Středozeří	26
Obrázek 3- Tik Tak Bum: maketa elektronické časované bomby.....	26
Obrázek 4- Královna Nefertari hraje Senet	27
Obrázek 5- Hráči vrhcábů, jak jsou vyobrazeni v rukopise z roku 1479	27
Obrázek 6- Osadníci z Katanu: Herní plán a pomůcky	29
Obrázek 7- Activity Original 2.....	54
Obrázek 8- Activity: Ukázka karty stupně obtížnosti 3	55
Obrázek 9- Babičko, dědečku... Jak to tenkrát bylo?	56
Obrázek 10- Babičko, dědečku... - ukázky karet.....	57
Obrázek 11- Desková didaktická hra Slovesa	58
Obrázek 12- Desková didaktická hra Vyjmenovaná slova.....	59
Obrázek 13- Dixit	60
Obrázek 14- Dixit - herní materiál	61
Obrázek 15- Do třetice všeho dobrého!.....	62
Obrázek 16- Do třetice všeho dobrého! - ukázka karet	62
Obrázek 17- Do třetice všeho dobrého! - herní materiál	63
Obrázek 18 - Journalist.....	64
Obrázek 19- KrisKros.....	65
Obrázek 20 - Kufr 2.....	66
Obrázek 21- Kufr 2 - herní materiál	67
Obrázek 22- Párty Alias	68
Obrázek 23- Párty Alias- ukázka karet.....	69
Obrázek 24- Scrabble	70
Obrázek 25- Slovní jízda	72
Obrázek 26- Slovní jízda - herní plán ve tvaru silnice	73
Obrázek 27- Slovolam	77
Obrázek 28- Slovopád	78
Obrázek 29- Tabu	79
Obrázek 30- Tabu - ukázka hracích karet.....	80
Obrázek 31- TEAM words	81
Obrázek 32- TEAM words - ukázka karet.....	82
Obrázek 33- TEAM words - herní materiál.....	82

Obrázek 34- Tik Tak Bum Family	83
Obrázek 35- Tik Tak Bum Family- herní materiál.....	84
Obrázek 36- Upwords.....	85
Obrázek 37- Ypsilonie: Cesta do vyjmenované země.....	86
Obrázek 38- Ypsilonie - ukázka karty.....	87
Obrázek 39- Žahour.....	88
Obrázek 40- Žahour - herní materiál	89
Obrázek 41- AZ kvíz	91
Obrázek 42- AZ kvíz - herní materiál	93
Obrázek 43- Česko: Otázky a odpovědi	94
Obrázek 44- Žetony ke hře Češtinář (vlastní tvorba)	96
Obrázek 45 - Člověče, nezlob se	98
Obrázek 46 - Češtináři, nezlob se - herní materiál (vlastní tvorba).....	99
Obrázek 47- Hádej, co jsem?- herní materiál	101
Obrázek 48- iKnow	102
Obrázek 49- iKnow - herní materiál.....	103
Obrázek 50- Z pohádky do pohádky	105
Obrázek 51- Z pohádky do pohádky: herní plán, žetony, figurky.....	106
Obrázek 52 - Pravá identita - herní plán.....	112
Obrázek 53 - Pravá identita - první místnost s figurkou.....	112
Obrázek 54- Sběratel slov- varianta herního plánu (vlastní tvorba).....	118

Seznam použitých zkratk

ČJ – český jazyk

ČJL – český jazyk a literatura

DH – deskové hry

RVP ZV – Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání

ZŠ – základní škola

Úvod

„Mám dojem, že příliš podléhám kouzlu her.“

— Vladimír Nabokov

Téma využití deskových her ve výuce jsem si zvolila z několika důvodů. Prvním důvodem je můj osobní vztah k tomuto tématu. Deskové hry hraji velmi ráda již od útlého věku. Oceňuji na nich především jejich společenskou povahu. Deskové hry stmelují rodinu i přátele. Lidé zasednout k jednomu stolu, povídají si a prožívají radost a zábavu. V dnešním světě plném spěchu, práce a chaosu je tento společenský aspekt deskových her velmi důležitý. Dále na deskových hrách oceňuji jejich komunikační povahu. Již Zapletal (1996, s. 12) před více než dvaceti lety komentoval trávení volného času u mladých lidí. Tvrdil, že *„mládež dává přednost pasivním zábavám, televizi, poslechu hudby, a na hru jí prostě nezbyvá čas.“* Brzy se k tomu přidaly také počítače a mobilní telefony. Komunikace v rodinách, mezi přáteli a často i ve škole mnohdy vážne. Je tedy vhodné posilovat rozvoj komunikačních dovedností žáků, a to lze účinným způsobem právě i pomocí deskových her. Mimo to rozvíjejí deskové hry řadu dalších schopností a dovedností: paměť, řeč, soustředěnost, tvořivost, spolupráci, fantazii, logické myšlení, sebeovládání, empatii, naslouchání.

Dalším důvodem bylo zjištění, že neexistuje žádná ucelená metodika pro využití deskových her ve výuce. V současnosti nalezneme na trhu velké množství deskových her z různých oblastí (český jazyk, věda, historie, geografie, příroda, ekonomika atd.), dokonce vznikají deskové hry speciálně zaměřené na vzdělávání (např. Ekopolis, Multipolis), ale pedagogové o nich buď neví, anebo k nim zaujímají spíše negativní postoj a akcentují jejich časovou náročnost, problém s použitím či vysokou cenu. Proto bychom touto prací chtěli dokázat, že deskové hry mají své místo ve vyučovacím procesu.

Hlavním cílem této práce je popsat možnosti používání deskových her ve výuce a sestavit portfolio deskových her, které jsou vhodné a využitelné v hodinách českého jazyka a literatury na 2. stupni ZŠ. Práce obsahuje dvě části, teoretickou a praktickou. Je rozdělena do šesti kapitol. Teoretická část poskytuje teoretické a metodické zpracování tématu. V praktické části je sestaven soubor deskových her vhodných do hodin českého jazyka a literatury.

V první kapitole je vymezena hra obecně. Uvádíme definici hry a její znaky. Dále popisujeme hru jako aktivizující výukovou metodu.

Abychom mohli hru zařadit do vyučovacího procesu, musíme ji umět dobře organizačně uchopit. Je tedy zapotřebí popsat skupinovou formu práce, která se s herní činností spojuje. Organizační formou výuky se zabýváme ve druhé kapitole.

Třetí kapitola se věnuje problematice deskových her. Je zde vysvětlen pojem desková hra a popsány její dějiny. Deskové hry mají bohatou historii, která sahá až do starověku. V této kapitole také charakterizujeme jednotlivé druhy deskových her, uvádíme jejich klasifikaci a vymezujeme, z jakých komponentů se desková hra skládá. Zároveň zmiňujeme význam deskových her pro rozvoj osobnosti žáka. Jsou zde prezentovány některé pozitivní a negativní aspekty využití deskové hry ve výuce.

Jako metodická opora pro čtvrtou kapitolu slouží Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (dále jako RVP). Nejprve formulujeme obecné cíle základního vzdělávání, klíčové kompetence a průřezová témata. Dále je zde podrobně charakterizován vzdělávací obor Český jazyk a literatura, jeho cílové zaměření a jazykové oblasti, včetně očekávaných výstupů.

Pátá kapitola se věnuje didaktickému využití deskových her ve výuce. Ukážeme, jakým způsobem lze deskové hry zařazovat do výuky. Co vše je třeba připravit a zorganizovat, jak konkrétně je realizovat a jakým způsobem poskytnout zpětnou vazbu.

Šestá kapitola práce je praktická. Prezentujeme portfolio deskových her vhodných pro výuku na druhém stupni ZŠ. Převážná část her je vybrána z dostupné nabídky deskových her na českém trhu, některé hry jsme převzali z dostupné literatury (viz Zapletal, 1991 a Koten, 2006). Většinu her uvádíme v původní podobě. Některé pak jsou obměnou již existujících deskových her. Několik her bylo vytvořeno zcela nově. Hry jsou vybrány, přetvořeny či vytvořeny tak, aby rozvíjely výchovně vzdělávací cíle a mohly tak sloužit jako vhodná didaktická pomůcka do výuky. Součástí každé hry je její metodický popis a celkové zhodnocení. Zároveň předkládáme i srovnání jednotlivých deskových her z portfolia.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Hra

„Hry dětí nejsou žádné hry a dlužno je posuzovat jako nejdůležitější dětské konání.“

Michel de Montaigne

V této kapitole je představena hra jako prostředek výuky. Je zde vymezen její pojem a charakteristické znaky. Podrobněji se věnujeme tématům soutěživosti, kooperace, komunikace a tvořivosti, které považujeme pro potřeby výuky za nejvýznamnější.

1.1 Vymezení pojmu

Většina autorů zabývajících se hrou se shodla na tom, že definovat hru není snadné. Jedná se o velice široký pojem a jeho definice se různí. Dnes si pod tímto pojmem představíme především hru dětskou, ale dříve byla hra významná pro celou společnost, nejen pro děti, ale i pro dospělé. V antice sloužila k náboženským obřadům či jako zábava pro dospělé (olympijské hry, gladiátorské hry). Z náboženských obřadů pak vznikla hra dramatická. V poslední době jsou nejrozšířenější hry počítačové. A všechny tyto i další druhy herních činností mají svá specifika, proto je velmi obtížné stanovit pro hru jeden závazný popis. Uvedeme si zde proto několik definic z různých oblastí (pedagogiky, psychologie, jazykovědy, filozofie, sociologie a antropologie) a provedeme jejich srovnání.

Pedagogický slovník (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 92-93) definuje hru jako *„formu činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický.“*

Velký psychologický slovník (Hartl, Hartlová, 2010, s. 187) definuje hru jako *„jednu ze základních lidských činností (vedle učení a práce), která je provázána pocitem napětí a radosti, zpravidla motivovaná sama sebou a zdánlivě bez jistého cíle kromě sebe samotné, má ale blahodárné účinky jak na duševní vývoj a učení, zejména u dětí v raném věku (chápaní sociálních rolí, rozvoj fantazie, dodržování pravidel), tak pro duševní zdraví, rekreaci a relaxaci dospělých; často přináší bohatý děj, drama, konflikt i katarzi.“*

Slovník spisovného jazyka českého¹ uvádí pro hru celkem jedenáct významů. Mimo jiné ji popisuje jako „*činnost konanou pro zábavu n. osvěžení vůbec (často spojenou s úsilím vyhrát, něco získat ap.); např. šachy, karty, kostky, člověče, nezlob se.*“

Historik a antropolog Johan Huizinga (2000, s. 44-45) definuje hru jako „*dobrovolnou činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí, než je všední život.*“

Sociolog a filozof Roger Caillois (1998, s. 11-12) chápe hru jako „*činnost, k níž nejsme nikterak nuceni a která nemá důsledky pro skutečný život. Stojí v protikladu k vážnosti skutečného života, k práci.*“ Vymezil ji jako „*specifickou aktivitu hraní si,*“ která je zároveň „*množinou herních prvků, symbolů nebo pomůcek, nutných k provozování herní aktivity.*“

Pedagog J. A. Komenský (in Němec, 2002, s. 58) chápe hru jako „*kratochvíli a metodu libou.*“ Definuje ji jako „*cvičení (ducha nebo těla) zřízeným mezi několika závodícími o nějaké odměnění ziskem nebo ctí.*“

Pedagog Jiří Kostečka (1993, s. 43) vymezil definici hry pro potřeby didaktiky ČJL takto: „*Hra je taková činnost, při níž se jedinec či kolektiv snaží dospět podle stanovených pravidel k řešení úkolů, jejichž úspěšné zvládnutí předpokládá překonání jistých překážek; přitom toto překonávání překážek by mělo účastníkovi (účastníkům) hry přinášet zábavu a přirozený stimul pro uvolnění potřebného duševního či fyzického nasazení (fantazie, kombinačních schopností, logického úsudku, bystrého odhadu a reakce, rychlé improvizace vedle promyšlené úvahy); přítomen má být prvek soutěživosti a odměny.*“

Z jednotlivých definic vyplývá, že hra je základní lidská činnost, jejímž účelem je především zábava a relaxace. Má svá pravidla, časové a prostorové hranice, specifické prvky, symboly a pomůcky. Měla by obsahovat prvek soutěživosti a odměny. V rámci hry prožívají hráči radost i napětí. Je to činnost dobrovolná a je motivována sama sebou, poněvadž pro děti je to příjemná činnost. Většina autorů sice staví hru do protikladu

¹ Hra. *Slovník spisovného jazyka českého* [online]. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, 2011 [cit.

2020-06-02]. Dostupné z:

<https://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=hra&sti=EMPTY&where=hesla&hsubstr=no>

k práci, skutečnému životu a učení, přesto část z nich uvádí, že hra má na učení a na duševní a tělesný vývoj určitý vliv (poznávání, logické myšlení, chápání sociálních rolí, rozvoj fantazie a tvořivosti, dodržování pravidel, trénink pohybových dovedností, zvládnání emocí). Význam má zejména pro děti v předškolním věku, využít se dá však i v dospělosti.

1.2 Obecné znaky hry

V předcházejícím oddíle byly představeny jednotlivé definice a jejich shrnutí. Nyní se na problematiku hry podíváme podrobněji a uvedeme si zde všechny její základní charakteristické znaky hry. Stěžejní budou publikace od autorů Činčery (2007), Huizingy (2000) a Cailloise (1998).

Činčera (2007, s. 10) považuje hru za napínavou a vzrušující, protože není znám její průběh a konec. Z toho vyplývá, že hra musí být plná emocí (např. radost, nadšení, překvapení, ale i hněv či smutek). Hra musí mít svá pravidla a cíle, z nichž nejdůležitější jsou dva cíle: pobavit se a vyhrát. Za jednu ze základních vlastností hry považuje Činčera (2007, s. 10) soutěživost (nemusíme nutně soutěžit proti někomu, lze bojovat i se samotnou hrou – splnění úkolu, časový limit).

Huizinga (2000, s. 17-21) zdůrazňuje, že hra musí být dobrovolná a nesmí být vynucená, protože vynucená hra není hrou. Schürer (1974, s. 57) upozorňuje na to, že pokud musíme dítě do hry nutit, může to znamenat nějakou vývojovou poruchu. Učitel by měl na tuto možnou příčinu brát zřetel. Huizinga (2000, s. 17-21) dále charakterizuje hru jako lákavou a okouzující. Hra také musí mít určité hranice, kterými jsou místo, čas, děj a smysl. Dalším jejím rysem je opakovatelnost. Lze ji hrát znovu, po delší době a různými způsoby ji obměňovat.

Caillois (1998, s. 27-31) staví hru do protikladu k opravdovému životu. Hra je prostředkem relaxace a odpočinku od práce a starostí. Caillois souhlasí s tím, že hra má svá pravidla, ale podotýká, že to tak neplatí vždy. Existují i hry, u nichž pravidla chybí (hraní s panenkami, na letadlo, vláček apod.). U takových her si dítě zkrátka hraje tak, jak samo uzná za vhodné, bez přesně daných pravidel.

Pokud bychom chtěli shrnout charakteristické znaky hry, můžeme říci, že hra je napínavá, vzrušující, lákavá, dobrovolná (nesmí být vynucená), ohraničená (dějem, místem, časem a smyslem), opakovatelná a plná emocí (kladných i záporných). Hra je jakýmsi únikem z reality, neboť je nástrojem relaxace a odpočinku. Její součástí jsou

pravidla a cíle (vyhrát, pobavit se). Pro pedagogickou praxi jsou důležitými znaky hry soutěživost, spolupráce, komunikace a kreativita. Ty budou představeny v následujících podkapitolách.

1.2.1 Soutěživost

Soutěživost je dle Pedagogického slovníku (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 277) „interakce lidí v takové sociální situaci, v níž úspěch jedince (skupiny) závisí na tom, aby podal vyšší, lepší výkon než ostatní jedinci. Millarová (1978, s. 225) i Fontana (2014, s. 53) se shodují v tom, že potřeba soutěžení se zvyšuje s rostoucím věkem dítěte (Millarová uvádí od pěti let, Fontana od sedmi let). Společností je tato potřeba často povzbuzována. Nejvýraznější je v období adolescence, protože mladý člověk má silnou touhu vyniknout a prosadit se.

Prvek soutěživosti má své důležité místo ve vyučovacím procesu, protože, jak uvádí Skalková (2007, s. 199-200), „soutěže učí smyslu pro fair play, toleranci, vyvinutí maximálního úsilí a odpovědnosti za celek.“ Vítězství pak zajišťuje žákovi slávu, pochvalu, čest a prestiž, případně i něco hmotného (peníze, pohár, diplom apod.).

Pedagog si však musí dávat pozor i na určitá rizika, která se soutěživými hrami souvisí. Skalková zmiňuje, že „hry by neměly podněcovat k samoučelné konkurenčnosti, nezdravé rivalitě, dosažení vítězství za každou cenu.“ V případě nezdravé rivality dotyčné osoby ztrácí úctu a respekt k druhým lidem a mohou se uchýlovat i k podvodům. Z tohoto důvodu Sochorová² připomíná, že je třeba v žácích pěstovat: respekt k pravidlům, úctu a respekt k druhým lidem, schopnost naslouchat druhým, umění nekriticky přijímat názory druhých, spolupráci, umění přijímat prohry a neúspěchy, sebehodnocení, uvědomění si vlastních chyb a poučení se z nich.

Je zřejmé, že soutěživé hry mohou být prospěšným prostředkem ve vyučovacím procesu (smysl pro fair play, tolerance, respekt k pravidlům atp.). Do výuky by měly být zařazovány systematicky a ne příliš často (měly by se střídát např. s kooperativními hrami). Dále je třeba, aby si pedagog uvědomoval jejich rizika a uměl jim vhodnými způsoby předcházet.

² SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál RVP* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAMVE-VYUCOVANI.html/>

1.2.2 Kooperace

Ve hře je rovněž velmi důležitý motiv kooperace neboli spolupráce. Spolupráce je dle Velkého psychologického slovníku (Hartl, Hartlová, 2010, s. 545) „*společná činnost jedinců nebo větších společenstev na vzájemně stanovených cílech, případně dohodnutými metodami, namísto činností nezávislých nebo navzájem soupeřících*“.

Hra na bázi kooperace je významným činitelem v socializačním vývoji dítěte, protože učí děti spolupracovat, hrát si spolu, dělit se o výhru, střídat se ve hře apod. Sochorová³ uvádí, že žáci při kooperativních hrách nemají obavy z toho, že selžou, protože všichni jsou vítězi a nikdo není poražený, hry tímto způsobem posilují jejich sebevědomí. Stejně tak má tento faktor vliv i na zlepšení vztahů ve třídě, protože žáci při nich zažívají kolektivní radost. Zapletal (1996, s. 16) k tomu připojuje, že všechny kooperativní hry pěstují v dětech smysl pro kolektiv, ochotu ke spolupráci, obětavost, nezištnost, skromnost.

Negativním aspektem kooperačních her může být menší ochota zapojit se do her, protože žáka nepohání konkurence a touha vyniknout, stát jediným vítězem hry, a to může snižovat jeho úsilí, které tak nemusí být maximální. Kooperativní hry jsou opakem her soutěživých a oba druhy her mají pro žáky svůj význam. Ani jeden druh by tak neměl převažovat nad druhým, ale měly by se ve výuce střídat.

1.2.3 Komunikace

V rámci her probíhá obrovské množství nejrůznějších komunikačních situací. Komunikaci chápeme jako vzájemné sdělování informací mezi lidmi. Probíhá prostřednictvím verbálních i neverbálních výrazových prostředků, jako jsou slova, mimika, gesta, oční kontakt apod. Petty (2013, s. 258) uvádí, že „*hry v lidech vyvolávají obrovskou touhu komunikovat*“, a proto jsou skvělou vyučovací metodou do hodin českého jazyka. Rovněž Fontana (2014, s. 97) oceňoval význam jazykových her a zdůrazňoval, že pro rozvíjení řečových dovedností je potřeba mluvit, a to lze například pomocí různých her na popis nebo hádání slov.

Hra tedy podporuje řeč, napomáhá správnému vyjadřování a rozvíjí slovní zásobu, a to je ve vzdělávání velmi důležité. Mimo to vzájemná komunikace ve hře pomáhá

³ SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál RVP* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAMVE-VYUCOVANI.html/>

vytvářet pozitivní klima ve třídě, poněvadž učí žáky diskuzi, toleranci, respektu a asertivnímu chování.

1.2.4 Tvořivost

Dalším znakem hry je tvořivost. Lokšová a Lokša (1999, s. 189) konstatují, že *„tvořivost a tvořivé myšlení by měly být samozřejmým základem každodenní učební činnosti žáků,“* protože každé dítě touží něco vytvářet, projevovat své nadání a svou snahu, zanechat po sobě nějakou stopu. Tvořivost (neboli kreativitu) můžeme podle Pedagogického slovníku (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 318-319) definovat jako *„duševní schopnost vycházející z poznávacích i motivačních procesů, v níž ovšem hrají důležitou roli též inspirace, fantazie, intuice. Projevuje se nalézáním takových řešení, která jsou nejen správná, ale současně také nová, nezvyklá, nečekaná.“*

Učitel musí tedy vytvářet takové situace, při kterých žák bude muset řešit úkoly a problémy nějak netradičně, originálně, nově, bude nalézat nové postupy řešení, hledat vhodnou strategii a taktiku, využívat kritické myšlení, zapojovat fantazii a intuici. A právě hry, zejména ty strategické, by tomuto účelu mohly vhodně posloužit, poněvadž jsou v nich tyto aspekty využívány.

1.3 Hra jako aktivizující výuková metoda

Hra je využívána v pedagogice jako jedna z výukových metod. Výukovou metodu (z řeckého *methodos* = cesta za něčím) můžeme charakterizovat jako postup, cestu, způsob vyučování. Maňák (2001, s. 29) ji definuje jako *„koordinovaný systém vyučovacích činností učitele a učebních aktivit žáků sledující vytyčené výchovně-vzdělávací cíle.“* Hru jako výukovou metodu tedy obecně chápeme jako cestu k dosažení požadovaných vědomostí, dovedností, hodnot a postojů pomocí hry.

Výukových metod existuje celá řada a jejich klasifikace se různí. My se v textu opíráme o klasifikaci podle Maňáka a Ševce (2003, s. 49), kteří dělí výukové metody do třech skupin: klasické (metody slovní, názorně-demonstrační a dovednostně-praktické); aktivizující (metody diskuzní, heuristické, situační, inscenační a **didaktické hry**) a komplexní (frontální výuka, skupinová a kooperativní výuka, kritické myšlení, brainstorming a další). Žádná z metod se nevyužívá ve výukovém procesu samostatně, ale vždy v kombinaci s jinou metodou. Didaktická hra je obvykle doplněna metodou slovní

(vysvětlování pravidel hry), názorně-demonstrační (ukázka hry) či diskuzní (závěrečná reflexe hry).

Z přehledu tedy vyplývá, že hra je součástí aktivizujících metod výuky. Ty můžeme podle Jankovcové, Průchy, Koudely (in Maňák, Švec, 2003, s. 105) definovat jako „*postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně-vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků, přičemž důraz se klade na myšlení a řešení problémů.*“ Podle Daleho pyramidu učení si žáci zapamatují až 90 % toho, co sami řekli a udělali. Aktivizující metody, jejichž podstatou je aktivita a samostatná činnost žáků, jsou proto v současném pojetí vzdělávání velmi důležité.

1.3.1 Didaktická hra

Jednou z oblíbených aktivizujících výukových metod (jak pro žáky, tak i pro učitele) je didaktická hra. Učitel ji používá jako prostředek k dosahování výchovně-vzdělávacích cílů. Je využívána na prvním i druhém stupni ZŠ, a dokonce se začíná uplatňovat také na některých středních a vyšších stupních škol.

Pedagogický slovník (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 51) definuje didaktickou hru jako „*analogii spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti.*“

Z definice vyplývá, že didaktická hra může být vhodnou metodou do výuky, neboť má pozitivní vliv na celkovou osobnost žáka (na vědomosti, dovednosti, hodnoty i postoje), na jeho motivaci a aktivizaci k dalšímu učení. Hry jsou oživením a proměnou vyučovacího procesu. Díky nim se učivo stává přitažlivějším a zábavnějším, žáci zažívají něco nového a neobvyklého na rozdíl od klasické školní práce, a proto je na ně v současném školství kladen tak velký zřetel.

2 Organizační forma výuky

„Když člověk vyhrává, většinou ho hra baví.“

— Frederick Forsyth

„Pod pojmem organizační forma výuky se zpravidla chápe uspořádání vyučovacího procesu, tedy vytvoření prostředí a způsob organizace činnosti učitele i žáků při vyučování“ (Kalhous, Obst et al., 2002, s. 293). V průběhu doby se organizační forma výuky proměňovala (a proměňuje) na základě typu školy, výukového obsahu, typu žáků atp. Kalhous, Obst et al. (2002, s. 293) rozlišují tyto organizační formy výuky: individuální výuka, hromadná výuka, individualizovaná výuka, diferencovaná výuka, skupinová a kooperativní výuka (ta je typická pro didaktickou hru a bude představena v následujícím oddílu), projektová výuka, otevřené vyučování, týmová výuka.

2.1.1 Skupinová (kooperativní) výuka

Deskové hry, které řadíme k didaktickým hrám, a tedy k aktivizujícím metodám výuky, se nejčastěji odehrávají prostřednictvím skupinové (kooperativní) výuky. Žáci pracují ve skupinách vytvořených podle určitých (zacílených) kritérií, kterými podle Kalhous, Obst et al. (2002, s. 303) může být druh činnosti, obtížnost, zájem žáků, pracovní tempo, dovednost spolupracovat atd. Zohledňují se tím individuální potřeby a zájmy jednotlivých žáků. O velikosti skupiny rozhoduje obvykle sám učitel. V případě deskových her však nemá úplně volnou ruku. Obvykle se musí řídit pravidly hry, která jasně určují, kolik osob může hru hrát (více o rozdělování žáků do skupin při využití deskových her nalezneme v podkapitole 5.1.3).

Na skupinové formě práce lze ocenit především její socializační funkci. Kalhous, Obst et al. (2002, s. 303) upozorňují na to, že „*děti dnes přicházejí do školy s méně upevněnými hodnotami, než tomu bylo dříve,*“ jelikož komunikace v rodině se zhoršuje. Je tedy nutností nechat žáky, aby spolu mohli v co nejvyšší možné míře komunikovat a spolupracovat. Žáci si ve skupinách rádi a pomáhají, učí se mít za někoho zodpovědnost a pracovat jako celek. Tato forma práce podporuje vzájemnou komunikaci, aktivitu, spolupráci, tvořivost, důvěru, aktivní naslouchání a plné osobní nasazení. Portmannová (2004, s. 11-12) na skupinové práci oceňuje to, že žáci jsou více motivovaní, soustředění a tvořiví; vzájemně se podněcují k učení a myšlení; společně prožívají radost a získávají zkušenosti od ostatních žáků. Je tedy zřejmé, že skupinová výuka je vhodnou organizační

formou práce, která rozvíjí celou řadu důležitých dovedností, a učitel by ji měl do výuky zařazovat.

3 Desková hra

„Hra je jeden z nejefektivnějších způsobů, jak zjednodušit život. Přesně to jsme dělali jako děti, ale v dospělosti jsme si hrát zapomněli.“

— Albert Einstein

Tato kapitola se věnuje problematice deskových her a jejich využití v pedagogické praxi. Je zde uvedena jejich definice, základní komponenty, klasifikace a historický vývoj. Dále se zde věnujeme pozitivním a negativním aspektům aplikace deskových her ve výuce.

3.1 Stolní hry

Deskové hry patří mezi hry stolní, což jsou hry, které se hrají na stole či jiné rovné ploše. Někdy se název stolní hry spojuje s názvem společenské hry. Ovšem ne všechny společenské hry se hrají na stole, pod název společenské hry můžeme zařadit veškeré hry, které se hrají ve společenství lidí, takže tam patří i hry typu tichá pošta nebo hra na schovávanou. Jako synonymum ke hře stolní se často chápe i pojmenování desková hra. To je opět nepřesné. Desková hra je hrou stolní, ale kromě ní se ke stolním hrám řadí i další typy her (karetní, kostkové, hlavolamy, stolní fotbal atd.). Nelze tedy společenským, stolním a deskovým hrám přikládat stejný význam.

3.2 Definice a základní komponenty deskové hry

Zapletal (1991, s. 14) definuje deskovou hru jako *„hru, která se odbyvá na herním plánu a k níž potřebujeme hrací kameny, případně i další pomůcky.“* Desková hra je obvykle uložena v papírové krabici, ve které tyto (a některé další) komponenty najdeme.

3.2.1 Pravidla

Každá hra, nejen desková, má svá pravidla, která určují, co ve hře platí a co ne. Pro deskovou hru jsou specifickým znakem, protože některé jiné hry lze hrát bez pravidel (např. různé hry s rolemi), deskové hry však nikoliv. Ty musí mít jasná a srozumitelná pravidla. Podle Houšky (1991, s. 18) by pravidla hry měla být co nejjednodušší. Čím jednodušší budou, tím větší šanci má hra na úspěch, a to jak v oblíbenosti, tak v učení. Žáci se pomocí hry těžko něco naučí, pokud nepochopí pravidla. Pravidla musí být logicky a přehledně uspořádána, protože se často stává, že se v průběhu hry k pravidlům vracíme, hledáme v nich správné postupy a řešení různých situací. S tím souvisí vhodný výběr

jazykových prostředků. Ty by měly být přizpůsobeny věku hráčů (jednoduché věty, bez cizích slov a odborných výrazů).

Pravidla deskové hry obvykle určují: počet hráčů, počet hracích kamenů (či jiných pomůcek) a jejich rozmístění, jakým způsobem se provádějí jednotlivé tahy (např. kdo začíná), podmínky vítězství. Některé deskové hry mají ještě navíc další speciální pravidla (například vysvětlení jednotlivých polí na hracím plánu). Dále ještě Zapletal (1991, s. 13) uvádí obecně platná pravidla pro hraní deskových her:

- Hráči bojují čestně (pravidlo fair play).
- Hrací deska je umístěna uprostřed stolu.
- Hráči zpravidla sedí naproti sobě tak, aby na herní desku dobře viděli.
- Na začátku hry se losuje barva kamenů a možnost prvního tahu.
- Na jednom poli nebo bodu obvykle nesmí být více než jeden kámen.
- Pokud se hráč nějakého kamene dotkne, musí ho už přemístit, jinak prohrál.
- Hráč hraje jen sám za sebe. Nikdo mu nesmí radit.

Huizinga (2000, s. 22) a Caillois (1998, s. 14) se zabývali problematikou pravidel a jejich porušováním. Oba se shodli na tom, že pravidla jsou závazná a nesmí být nikým porušována ani měněna v průběhu hry. Pokud někdo pravidla poruší, hra pro něj končí. Hry s pravidly tedy budují u žáků smysl pro čestnost a spravedlnost, což se později odrazí v jejich chování ve skutečném životě. Skalková (2007, s. 199) o hrách s pravidly říká, že podporují socializaci a vedou k sebekontrolě, a proto jsou důležitou součástí výchovy a vzdělávání.

3.2.2 Herní plán

Základem každé deskové hry je herní plán neboli herní deska. Tento prvek odlišuje deskové hry od jiných her (např. karetních). Hry bez herní desky se obvykle k deskovým hrám neřadí. Pojmenování „desková hra“, které je odvozeno právě od desky, by totiž zcela postrádalo smysl. Zapletal (1991, s. 14) definuje herní plán jako „*obrazec, na kterém se odehrává děj deskové hry.*“ Hráči na něj umísťují své figurky, kameny, žetony, karty apod.

Ve starověku se herní plán vyrýval do písku, do hlíny, do zdí jeskyň, do hliněných destiček apod. Dnes se vyrábí ze dřeva, překližek či jiných tvrdých materiálů⁴. Může mít velké množství podob: čtverec, obdélník, trojúhelník, hexagon, kruh, krajina či mapa. Může být pevně daný (např. Člověče, nezlob se!, šachy apod.), nebo pokaždé jiný (např. u hry Osadníci z Katanu si hráči herní plán skládají různě sami před začátkem hry; u hry Carcassonne je herní plán tvořený až v průběhu hry).



Obrázek 1- Hexagon (Osadníci z Katanu)



Obrázek 2- Herní plán tvořený v průběhu hry (Carcassonne)

3.2.3 Herní kameny

Žádná desková hra se neobejde bez hracích kamenů. Ty popisuje Zapletal (1991, s. 14) jako „*souhrnné pojmenování pro malé předměty, kterými se u většiny deskových her vyznačuje hráčovo postavení nebo obsazené teritorium. Mezi hrací kameny patří kotoučky užívané při dámě, halmičky⁵, šachové figurky atd.*“ Toto vymezení platí pro komponenty klasických deskových her. Dnešní moderní typy deskových her obsahují různé variace figurek od klasických ze hry Člověče, nezlob se! až po zmenšené kopie staveb či filmových a jiných hrdinů (např. desková hra Pán prstenů).

⁴ Pro pedagogické účely se dá herní plán vyrobit i z obyčejného papíru a dát zalaminovat, případně papír nalepit na karton či jiný tvrdý materiál.

⁵ Halmička je malá figurka, typická pro hru Člověče, nezlob se.



Obrázek 1- Klasické figurky ze hry
Člověče, nezlob se!



Obrázek 2- Figurky ze hry Pán prstenů:
Putování po Středozemi

3.2.4 Další pomůcky

Některé deskové hry obsahují i další pomůcky, jako je třeba hrací kostka, karty, žetony, kostičky, falešné peníze apod. Zejména moderní deskové hry zahrnují spoustu nových, netradičních komponentů. Například součástí hry Tik Tak Bum je maketa elektronické časované bomby, hra Superkvíz má elektronický bzučák atp.



Obrázek 3- Tik Tak Bum: maketa
elektronické časované bomby

3.3 Historie deskových her

Deskové hry jsou součástí naší kultury a provází je dlouhá historie. S vývojem lidstva se měnily a vyvíjely. Za tu dobu jich byla vynalezena celá řada, některé se hrají dodnes (hra Go: Čína, 2. tis. př. n. l.), jiné zanikly (hra Senet: Egypt, 3. tis. př. n. l.). Objevovaly již ve starověkých civilizacích, jak si ukážeme v následujícím textu.

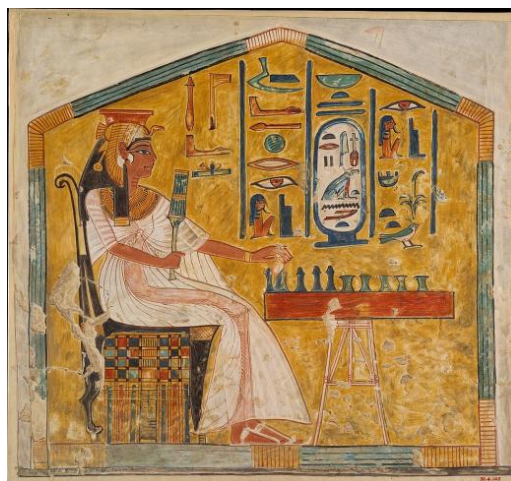
Starověk

Deskové hry se objevily skoro ve všech kulturách starověku: v Egyptě, ve starověkém Řecku a Říme, v Indii, Číně, dokonce i v předkolumbovské Americe. Přesvědčit se o tom můžeme pomocí různých vykopávek a nástěnných maleb. Ze starověkého Egypta pochází jedna z nejstarších deskových her na světě - **Senet**⁶, jejíž doba

⁶ Senet. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Senet>

vzniku se odhaduje kolem roku 3100 př. n. l.⁷ Hra byla nalezena v hrobkách nejvýznamnějších egyptských panovníků (například v hrobce Tutanchamona), což dokládá, že musela být v té době velmi oblíbená.

Nejstarší nástěnné malby deskových her pocházejí rovněž ze starověkého Egypta. Objevovaly se v hrobkách i chrámech a znázorňovaly hráče u stolu s deskou a hracími kameny. Známa je malba z hrobky královny Nefertari, která vyobrazuje ji, jak hraje Senet. Co se týče písemných záznamů o deskových hrách v antice, tak Zapletal (1991, s. 10) uvádí, že „deskové hry zřejmě byly považovány za věc zcela běžnou a nikoho tak nenapadlo, aby se jimi víc zabýval.“ To až později.



Obrázek 4- Královna Nefertari hraje Senet

Středověk

Ve středověku se deskové hry začaly rozšiřovat po celém světě. Ze začátku je hráli hlavně bohatí šlechtici, později i měšťané a venkované. Sloužily k úniku z každodenního světa práce, válek a starostí. Ze středověku, konkrétně ze 13. století pochází první velká kniha o deskových hrách *Libro de los Juegos* (Kniha her)⁸. Tento rukopisný kodex nechal sepsat španělský král Alfons X., zvaný Moudrý. Kniha má sedm kapitol. První kapitola popisuje deskovou hru šachy. Ve zbývajících kapitolách jsou představeny další deskové hry, jako je například mlýnek, velký mlýn, vrhcáby, ovčinec či předchůdce dnešní dámy. Právě hra vrhcáby byla nejoblíbenější středověkou hrou, a to i u nás.



Obrázek 5- Hráči vrhcábů, jak jsou vyobrazeni v rukopise z roku 1479

⁷ Zapletal (1991, s. 172) uvádí, že nejstarší herní deska, kterou našli archeologové také v Egyptě, je sice stará zhruba 6 000 let, ale hra, která se na ní hrála, nebyla nikdy odhalena.

⁸ Někdy také nazývána jako *Alfonsov rukopis*

Novověk

V novověku měla na trh s deskovými hrami vliv průmyslová revoluce. Začaly se masivně vyrábět a rozšiřovat do všech domácností. Vznikaly nové verze her, včetně pomůcek, např. Halma neboli čínská dáma (1880) a Othello neboli Reversi (1891).

Moderní doba a současnost

Během 20. století došlo k další proměně nabídky deskových her. Vznikaly nové a lepší varianty, což vedlo k tomu, že se na konci 20. století vyčlenily tzv. moderní deskové hry (více v oddíle 3.4).

I v současné době jsou deskové hry stále velmi oblíbené a jejich popularita roste, ročně jich na trh zamíří až několik stovek⁹. Vznikají hry na motivy filmů, seriálů, televizních pořadů či počítačových her. Nejnovějším trendem jsou tzv. únikové deskové hry. Také se konají se dětské tábory a festivaly zaměřené na deskové hry či turnaje a mistrovství v deskových hrách. Vznikají kluby a zájmové kroužky deskových her. Od roku 1979 se každoročně koná německá soutěž o nejlepší stolní hru roku: **Spiel des Jahres**¹⁰ (česky Hra roku). V roce 2016 ji poprvé získal český autor stolních a počítačových her Vladimír Chvátil za karetní hru Krycí jména.

3.4 Klasifikace deskových her

Kritéria pro klasifikaci deskových her mohou být velmi různorodá (počet hráčů, věk hráčů, délka hry, hrací deska, cíl, podíl náhody, námět atp.). V současnosti se deskové hry dělí na dvě základní skupiny, a to na hry klasické a hry moderní. Ty se dále člení do dalších podskupin, jak bude ukázáno v následujících podkapitolách.

3.4.1 Klasické deskové hry

Jedná se o nejstarší deskové hry, jako jsou například: šachy, dáma, vrhcáby, Člověče, nezlob se!, Go. Neznáme u nich autora ani přesnou dobu vzniku (pouze století nebo tisíciletí). Herní plán je pevně daný. Zapletal (1991, s. 12) je v 90. letech minulého

⁹ Na trh ročně zamíří na pět set deskových her. ČT24 [online]. [cit. 2020-06-20]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/ekonomika/2543734-na-trh-rocne-zamiri-na-pet-set-deskovych-her-trendum-se-spis-vyhybam-rika-tvurce>

¹⁰ Spiel des Jahres. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Spiel_des_Jahres

století rozdělil podle obsahu, děje a způsobu boje na hry: strategické, závodivé, poziční a pátrací. Dnes je tato klasifikace již zastaralá a poté, co začaly vznikat moderní deskové hry (viz následující oddíl), které zahrnují rozmanité množství druhů, se už nepoužívá.

3.4.2 Moderní deskové hry

Tento pojem je spojen s hrami, které vznikají od 90. let 20. století (s výjimkou Monopolů). Moderní deskové hry mají své specifické rysy, kterými se odlišují od her klasických. Známe u nich autora i přesnou dobu vzniku. Herní plán může, ale nemusí být vždycky pevně daný (u některých her si ho hráči skládají sami před začátkem nebo v průběhu hry). Hry s variabilním herním plánem nás budou i při opakovaném hraní stále bavit, a to je pro pedagogickou praxi velmi důležité.

Mezi první moderní deskové hry se dnes řadí velmi známé a úspěšné Monopoly (Charles Darrow, 1943). Avšak skutečnou éru těchto her odstartovala až v roce 1995 hra **Osadníci z Katanu**, která obsahuje všechny podstatné znaky moderních deskových her: autora (Klaus Teuber), dobu vzniku (1995), variabilitu herního plánu (hráči si ho musí nejprve sami složit, mají k dispozici několik dílů s krajinami a ty vedle sebe různě umísťují), hráči ze hry nevypadávají (všichni jsou stále ve hře, dokud jeden z hráčů nevyhraje), hra obsahuje velké množství různých pomůcek (hrací kostky, figurky ve tvaru zmenšených vesnic, měst a cest, figurku ve tvaru zloděje, karty, žetony s čísly).



Obrázek 6- Osadníci z Katanu:
Herní plán a pomůcky

Dalším specifickým znakem je tematické zaměření. Většina moderních deskových her je opřena o nějaký příběh z minulosti nebo i ze současnosti. Vznikají například hry na

motivů filmů a knih (Harry Potter, Pán prstenů) či počítačových her (World of Warcraft). Ve hrách se dále objevují situace, které můžeme zažít ve skutečném světě (např. budování města, nákup surovin apod.).

Dalším odlišujícím rysem je prvek náhody. Náhoda má v moderních hrách obvykle jen malou roli (oproti třeba klasické deskové hře Člověče, nezlob se!). Tyto hry jsou mnohem více zaměřeny na vhodnou taktiku a strategii, na kritické myšlení a vědomosti.

Důležitým znakem (a pro pedagogickou praxi i velkou předností) moderních deskových her je častější komunikace a míra spolupráce. Hráči musí smlouvat, přesvědčovat, domlouvat obchody, půjčky, odpovídat na vědomostní otázky apod. S komunikací souvisí počet hráčů, který je u moderních deskových her značně navýšen. Zatímco klasické deskové hry se zpravidla hrají ve dvou (např. šachy, vrhcáby), případně čtyřech hráčích (Člověče, nezlob se!), pro moderní deskové hry není neobvyklý ani počet hráčů dvanáct a více.

Pro moderní deskové hry neexistuje jednotná klasifikace, jelikož moderních deskových her existuje ohromné množství. Zapletal (1991, s. 104), jehož rozdělení je však pro nás dnes již nedostačující, je rozdělil podle námětu na dvě kategorie: **historické** (ty se týkají nějaké historické události, kterou buď věrně kopírují, nebo je mírně upravená) a **fantastické hry** (námět i postavy jsou vymyšlené). V jiných odborných knihách klasifikaci moderních deskových her v současnosti nenalezneme. Rozhodli jsme se proto vytvořit vlastní klasifikaci moderních deskových her a jako kritérium jsme zvolili tematické zaměření her. K inspiraci sloužily webové stránky DeskoveHry.com¹¹ a Hrajeme.cz¹² a Albi¹³.

Moderní deskové hry můžeme podle tématu rozdělit do těchto kategorií:

- 1) **ABSTRAKTNÍ A LOGICKÉ** – jsou založeny na prostorové představivosti a logickém myšlení, např. Ubongo, Azul, Patchwork, Quoridor, Blokus
- 2) **DĚTSKÉ** – jsou určeny pro děti předškolního věku, např. Umí prase létat?, Z pohádky do pohádky, Jožin z Bažin

¹¹ DeskoveHry.com [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.com/>

¹² Hrajeme.cz [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/>

¹³ Albi [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/uvod/>

- 3) **HRY PRO DOSPĚLÉ** – erotické, partnerské, alkoholové, např. Člověče, napij se, Manželství hrou, Partnerské hrátky
- 4) **KARETNÍ** – jedná se o deskové hry (základem je herní deska), ale hra se uskutečňuje hlavně prostřednictvím karet, např. Dixit
- 5) **KOOPERATIVNÍ** - hráči hrají společně proti hře, např. Zombicide: Invader, Exit: Úniková hra – Tajná laboratoř, Andor – dobrodružné legendy, Příběhy pirátů
- 6) **PÁRTY** – Activity, Party Alias, Tvoje tvář má známý hlas, Kufr, Tep faktor
- 7) **RODINNÉ** – Osadníci z Katanu, Monopoly, Dostihy a sázky, Jízdenky, prosím!
- 8) **SLOVNÍ** - Tik Tak Bum!, Slovolam, KrisKros, Scrabble, Slovopád!
- 9) **STRATEGICKÉ** - jsou založeny na budování různých staveb, na boji či dobývání hradů apod., jsou většinou časové náročné (60 min+), např. Carcassonne, Osadníci z Katanu, Proroctví, Fotosyntéza
- 10) **VÁLEČNÉ** – simulují nějakou bitvu či válku, jsou časově náročné a složité na pochopení, proto jsou určeny spíše pro starší děti nebo dospělé osoby, např. BattleLore, Star Wars, Adrenalin, Hra o trůny
- 11) **VĚDOMOSTNÍ** - Česko – otázky a odpovědi, Svět – otázky a odpovědi, Český film, iKnow, Jídlo s.r.o., Tajemství těla
- 12) **VZDĚLÁVACÍ (DIDAKTICKÉ)** – vytvořeny speciálně pro žáky základních škol, např. Evropa hrou, Ypsilonie, Oeconomica

3.5 Význam deskových her pro žáka ZŠ

V oddílu 1.2 jsme již poznali některé pozitivní a negativní aspekty aplikace hry ve výuce. Soutěživé hry, pokud jsou vedeny tak, aby nevyvolávaly nezdravou rivalitu, formují u žáka vlastnosti, jako je čestnost, tolerance, úcta či respekt. Kooperativní hry podporují spolupráci, zlepšují vztahy ve třídě a posilují sebevědomí, neboť všichni vítězí a zažívají tzv. kolektivní radost. Naproti tomu žáci v nich mohou vyvíjet menší úsilí, než když hrají jen sami za sebe. Pomocí komunikace si žáci trénují řeč a správné vyjadřování a obohacují slovní zásobu. Kreativní úkoly ve hře rozvíjí fantazii a intuici, podporují kritické myšlení a

učí žáky řešit problémové úkoly a situace. V této kapitole se blíže zaměříme na deskovou hru s ohledem na vzdělávání a uvedeme si zde její další pozitivní i negativní aspekty.

3.5.1 Pozitivní aspekty

Využití deskových her má pozitivní vliv na rozvoj celé osobnosti člověka, jak si ukážeme v následujícím textu. Některé významy jsou pro žáky skryté (např. význam učení), jiné si žák plně uvědomuje (např. zábava). Pokud bychom chtěli shrnout další důvody, proč by měl pedagog zařazovat deskové hry do vyučovacího procesu, můžeme konstatovat, že:

- Deskové hry přispívají k rozvoji vědomostí, dovedností, postojů i hodnot.
- Pomáhají rozvíjet všechny klíčové kompetence (více v oddílu 4.2).
- Deskové hry (zejména vědomostní) zpřístupňují žákovi informace z různých předmětů a oborů, což zajišťuje mezipředmětovost a přispívá to k rozšiřování všeobecných znalostí.
- V deskových hrách se žáci učí respektu k pravidlům hry a osvojují si vlastnosti, jako je čestnost a spravedlnost, což přispívá ke správné socializaci. Němec (2002, s. 10) zmiňuje, že někteří vychovatelé si myslí, že pokud se dítě ve hře naučí dodržovat určitá pravidla, bude je pak snáze dodržovat i ve skutečném životě.
- Hry vzbuzují aktivitu žáka, protože jsou pro žáky zábavné a lákavé díky jejich pěknému grafickému zpracování a zajímavému námětu.
- Žáci jsou ve hře pozorní a více se soustředí, neboť musí být neustále ve střehu, a lépe si tak předkládané učivo zapamatují.
- Deskové hry představují nenásilnou formu učení. Žáci vnímají hru především jako zábavu a relaxaci, takže často vůbec nepoznají, že se učí.
- Ve hře prožívají hráči pocity radosti. Petty (2013, s. 253) si myslí, že hra vytváří lepší vztah k vyučovacím předmětům, ve kterém se hra využívá.
- Žáci se ve hře naučí vyrovnávat se s prohrou, řešit konflikty, jednat s lidmi a vhodným způsobem prožívat radost z vítězství, a to může být pro žáka cennou zkušeností do budoucna.

- Žáci jsou po skončení herní aktivity ihned ohodnoceni (výhra, prohra). V tom Petty (2013, s. 55) spatřuje hlavní výhodu her a považuje to za nejsilnější motivační faktor, protože žáci chtějí být oceňováni a chváleni, zažívat pocity úspěchu a radosti, a to v co nejkratším možném čase. Fontana (2014, s. 154) s tím souhlasí a sděluje, že když žáci dlouho čekají na výsledky své práce, tak klesá jejich motivace.

Z přehledu vyplývá, že deskové hry mají své uplatnění ve výukovém procesu, neboť rozvíjí celou žákovu osobnost i všechny klíčové kompetence, zajišťují mezipředmětovost a pěstují žákův charakter (respekt k pravidlům, čestnost, spravedlnost), učí žáka vyrovnávat se s prohrou a jednat s lidmi, přináší žákovi radost a zábavu a nutí žáka k aktivitě. Učitel na deskových hrách ocení zejména jejich pozitivní vliv na učení (soustředěnost, motivace, lepší zapamatovatelnost učiva).

3.5.1 Negativní aspekty

Před zařazením deskových her do výuky by pedagog měl znát také jejich problémové aspekty. Prvním a nejčastějším problémem deskových her je jejich časová náročnost. Z tohoto důvodu nebudou všechny deskové hry do výuky vhodné a je potřeba je vybírat s ohledem na tento aspekt.

Další překážkou mohou být prostorové podmínky. Deskové hry obvykle nelze hrát při běžném prostorovém uspořádání učebny. Učitel proto musí počítat s tím, že před samotnou aktivitou se bude muset učebna upravit (např. spojit lavice k sobě apod.).

Dále je potřeba počítat s tím, že pokud se učitel do deskové hry sám zapojí, může dojít k určité proměně vztahu učitele a žáka. Činčera konstatuje, že do těchto typů her „*by se neměl pouštět učitel, který vystupuje příliš autoritativně, ale ani učitel, který žádnou autoritu nemá.*“

Další nepříjemností může být zhoršená kázeň. Žáci spolu během hry neustále komunikují, baví se, smějí se apod., a to může být mnohdy rušivé (např. pro kolegy z vedlejších tříd). Je tedy třeba si se žáky před začátkem hry zopakovat pravidla komunikace, a eliminovat tak hluk na nejnižší možnou úroveň.

Dále může nastat i taková situace, že desková hra nebude žáky bavit (nudný námět, hra se hraje příliš často apod.). Klíčový je v tomto případě pečlivý výběr hry.

Posledním problémem jsou konflikty a podvádění. Fontana (2014, s. 239) zmiňuje, že důvodem podvádění obvykle bývá strach či úzkost. Žák se bojí prohry, nechce zažít pocit neúspěchu, ponížení či posměch od spolužáků, tak se raději uchýlí k podvodům.

Problémových aspektů zařazování deskových her do výuky není mnoho a nejsou to problémy, které by pedagogovi bránily v používání her ve výuce, ale je dobré je znát, aby jim mohl vhodným způsobem předejít či aby věděl, jak se s nimi v průběhu herních aktivit vyrovnat. Pomoci může zejména důkladná metodická příprava na hru (viz kapitola 5).

4 Český jazyk a literatura v RVP ZV

„Ve hře se dá hodně naučit, co poté bude použito, když to okolnosti budou vyžadovat.“

— Jan Amos Komenský

Celá tato kapitola vychází z aktuálně upraveného Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání (květen 2017)¹⁴. RVP ZV představuje obecně závazný rámec pro vzdělávání v České republice.

4.1 Obecné cíle základního vzdělávání

„Základní vzdělávání na 2. stupni pomáhá žákům získat vědomosti, dovednosti a návyky, které jim umožní samostatné učení a utváření takových hodnot a postojů, které vedou k uvážlivému a kultivovanému chování, k zodpovědnému rozhodování a respektování práv a povinností občana našeho státu i Evropské unie. Pojetí základního vzdělávání na 2. stupni je budováno na širokém rozvoji zájmů žáků, na vyšších učebních možnostech žáků a na provázanosti vzdělávání a života školy se životem mimo školu. To umožňuje využít náročnější metody práce i nové zdroje a způsoby poznávání, zadávat komplexnější a dlouhodobější úkoly či projekty a přenášet na žáky větší odpovědnost ve vzdělávání i v organizaci života školy.“¹⁵

Dále se v RVP ZV můžeme dočíst, že je potřeba ve škole vytvořit podnětné a tvůrčí prostředí, ve kterém se budou poznávat, respektovat a rozvíjet individuální potřeby, možnosti a zájmy každého žáka. Škola zabezpečuje, aby se každý žák optimálně vyvíjel, a mohl tak dosáhnout svého osobní maxima. Aby škola mohla vzdělávat všechny žáky, musí k tomu přizpůsobit určité podmínky. Žáky lze hodnotit na základě splnění konkrétních a splnitelných úkolů, posouzení individuálních změn a pozitivně laděných hodnotících soudů. Žákům musí být umožněno zažívat úspěch. Žáci se musí naučit pracovat s chybou a nemít z ní strach. Po absolvování základního vzdělávání jsou žáci schopni pokračovat v dalším studiu, zdokonalovat své schopnosti, sebevzdělávat se a být tak prospěšní pro společnost.

¹⁴ Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Národní ústav pro vzdělávání [online].

[cit. 2020-06-23]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

¹⁵ Tamtéž

Podstatou základního vzdělávání jsou dvě věci: utváření a rozvíjení klíčových kompetencí a poskytnutí základu všeobecného vzdělání zaměřeného především na situace ze života a na praktické zkušenosti.

Základní vzdělávání se proto snaží o naplňování těchto cílů:¹⁶

- *umožnit žákům osvojit si strategie učení a motivovat je pro celoživotní učení;*
- *podněcovat žáky k tvořivému myšlení, logickému uvažování a k řešení problémů;*
- *vést žáky k všestranné, účinné a otevřené komunikaci;*
- *rozvíjet u žáků schopnost spolupracovat a respektovat práci a úspěchy vlastní i druhých;*
- *připravovat žáky k tomu, aby se projevovali jako svébytné, svobodné a zodpovědné osobnosti, uplatňovali svá práva a naplňovali své povinnosti;*
- *vytvářet u žáků potřebu projevovat pozitivní city v chování, jednání a v prožívání životních situací; rozvíjet vnímavost a citlivé vztahy k lidem, prostředí i k přírodě;*
- *učit žáky aktivně rozvíjet a chránit fyzické, duševní a sociální zdraví a být za ně odpovědný;*
- *vést žáky k toleranci a ohleduplnosti k jiným lidem, jejich kulturám a duchovním hodnotám, učit je žít společně s ostatními lidmi;*
- *pomáhat žákům poznávat a rozvíjet vlastní schopnosti v souladu s reálnými možnostmi a uplatňovat je spolu s osvojenými vědomostmi a dovednostmi při rozhodování o vlastní životní a profesní orientaci.*

4.2 Klíčové kompetence

V RVP ZV¹⁷ se klíčové kompetence definují jako „*souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti. Jejich výběr a pojetí vychází z hodnot obecně přijímaných ve společnosti a z obecně sdílených představ o tom, které kompetence jedince přispívají k jeho vzdělávání, spokojenému a úspěšnému životu a k posilování funkcí občanské společnosti.*“

¹⁶ *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Národní ústav pro vzdělávání [online]. [cit. 2020-06-23]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

¹⁷ Tamtéž

Škola má za úkol vybavit žáky tímto souborem klíčových kompetencí na takové úrovni, aby byli připraveni na další vzdělávání a uplatnění ve společnosti. Klíčové kompetence lze rozvíjet ve všech vyučovacích předmětech. Nejsou od sebe odděleny, ale vzájemně se prolínají. Učitel by se měl snažit, aby během jedné vyučovací hodiny byly rozvíjeny všechny. K tomu je třeba přizpůsobit vzdělávací obsah, aktivity i činnosti.

Celkem rozlišujeme šest klíčových kompetencí:

1) Kompetence k učení – žák:

- vybírá a využívá pro efektivní učení vhodné způsoby, metody a strategie, plánuje, organizuje a řídí vlastní učení, projevuje ochotu věnovat se dalšímu studiu a celoživotnímu učení
- vyhledává a třídí informace a využívá je v učení a praktickém životě
- operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislostí kulturní jevy
- samostatně pozoruje a experimentuje
- poznává smysl a cíl učení, má pozitivní vztah k učení

2) Kompetence k řešení problémů – žák:

- vnímá nejrůznější problémové situace ve škole i mimo ni, rozpozná a pochopí problém, přemýšlí o nesrovnalostech a jejich příčinách, promyslí a naplánuje způsob řešení problémů a využívá k tomu vlastního úsudku a zkušeností
- vyhledá informace vhodné k řešení problému
- samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení
- ověřuje prakticky správnost řešení problémů
- kriticky myslí, činí uvážlivá rozhodnutí, je schopen je obhájit, uvědomuje si zodpovědnost za svá rozhodnutí a výsledky svých činů zhodnotí

3) Kompetence komunikativní – žák:

- formuluje a vyjadřuje své myšlenky a názory v logickém sledu, vyjadřuje se výstižně, souvisle a kultivovaně v písemném i ústním projevu
- naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhajuje svůj názor a vhodně argumentuje
- rozumí různým typům textů a záznamů, obrazových materiálů, běžně užívaných gest, zvuků a jiných informačních a komunikačních prostředků, přemýšlí o nich, reaguje na ně a tvořivě je využívá ke svému rozvoji a k aktivnímu zapojení se do společenského dění

- využívá informační a komunikační prostředky a technologie pro kvalitní a účinnou komunikaci s okolním světem

4) Kompetence sociální a personální – žák:

- účinně spolupracuje ve skupině, podílí se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu
- podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá
- přispívá k diskusi v malé skupině i k debatě celé třídy, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu, oceňuje zkušenosti druhých lidí, respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co si druzí lidé myslí, říkají a dělají
- vytváří si pozitivní představu o sobě samém, která podporuje jeho sebedůvěru a samostatný rozvoj; ovládá a řídí svoje jednání a chování tak, aby dosáhl pocitu sebeuspokojení a sebeúcty

5) Kompetence občanské – žák:

- respektuje přesvědčení druhých lidí, váží si jejich vnitřních hodnot, je schopen vcítit se do situací ostatních lidí, odmítá útlak a hrubé zacházení, uvědomuje si povinnost postavit se proti fyzickému i psychickému násilí
- chápe základní principy, na nichž spočívají zákony a společenské normy, je si vědom svých práv a povinností ve škole i mimo školu
- rozhoduje se zodpovědně podle dané situace, poskytne dle svých možností účinnou pomoc a chová se zodpovědně v krizových situacích i v situacích ohrožujících život a zdraví člověka
- respektuje, chrání a ocení naše tradice a kulturní i historické dědictví, projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost
- respektuje požadavky na kvalitní životní prostředí

6) Kompetence pracovní – žák:

- používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky
- přistupuje k výsledkům pracovní činnosti nejen z hlediska kvality, funkčnosti, hospodárnosti a společenského významu, ale i z hlediska ochrany svého zdraví i zdraví druhých

- využívá znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje i své přípravy na budoucnost
- orientuje se v základních aktivitách potřebných k uskutečnění podnikatelského záměru a k jeho realizaci, chápe podstatu, cíl a riziko podnikání, rozvíjí své podnikatelské myšlení

Které klíčové kompetence lze pomocí deskové hry rozvíjet? Všechny! Z popisu jednotlivých kompetencí je zřejmé, jak snadno se dají všechny nějakým způsobem spojit s hrou, a jsou tedy vhodnou didaktickou pomůckou do výuky.

Uvedeme si zde několik příkladů:

- žák při hře využívá strategické myšlení, plánuje svůj další tah, předpokládá tahy soupeřů, učí se pravidla hry = **kompetence k učení**
- žák řeší ve hrách různé problémové situace (jak získat suroviny, jak porazit spoluhráče, jak postavit dům apod.) = **kompetence k řešení problémů**
- žák ve hrách komunikuje (domlouvá obchody, odpovídá na otázky), diskutuje při závěrečné reflexi, dodržuje pravidla komunikace = **kompetence komunikativní**
- žák spolupracuje (u kolektivních her), respektuje své spoluhráče, učí se vítězit a prohrávat, buduje si sebedůvěru, utužuje pozitivní vztahy ve třídě, učí se řešit konflikty v případě nedodržování pravidel = **kompetence sociální a personální**
- žák se chová zodpovědně, nepodvádí, vcit'uje se do svých spoluhráčů, ctí pravidla hry a odmítá jejich porušování = **kompetence občanské**
- žák používá zodpovědně veškerý materiál a pomůcky k deskovým hrám, plní úkoly, připravuje se na budoucí život (např. se učí obchodovat, pracovat s penězi) = **kompetence pracovní**

4.3 Průřezová témata

Průřezová témata jsou povinnou součástí základního vzdělávání. Představují aktuální problémy současného světa a jsou významným formativním prvkem. Poskytují příležitosti pro uplatnění žáků jako jednotlivců i jako členů kolektivu. Rozvíjejí osobnost žáka zejména v oblasti postojů a hodnot. Lze je zařadit do všech vzdělávacích oblastí, tedy i do ČJL. Mohou fungovat i jako samostatný předmět nebo ve formě projektů a seminářů.

Rozlišujeme celkem šest průřezových témat:

- 1) **Osobnostní a sociální výchova** – zaměřuje se na zkvalitnění mezilidské komunikace (verbální i neverbální), žák se učí jednat v různých životních situacích, učí se sociálním dovednostem
- 2) **Výchova demokratického občana** – předává žákům hodnoty, jako je spravedlnost, tolerance a odpovědnost; žák se učí kriticky myslet, poznává svá práva a povinnosti, učí se demokraticky řešit konflikty a problémy
- 3) **Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech** – žák poznává Evropu a vše kolem ní (jednotlivé státy, občany, tradice, místa, události, mezinárodní organizace), žák se cítí být občanem Evropy, uvědomuje si svoji evropskou identitu
- 4) **Multikulturní výchova** – žák se seznamuje s různými kulturami a respektuje jejich hodnoty a tradice
- 5) **Environmentální výchova** – žák si uvědomuje význam životního prostředí, jeho problémy a možnosti, jak ho chránit
- 6) **Mediální výchova** – žák chápe fungování médií, kriticky vyhodnocuje obsah mediálních sdělení, posuzuje jejich pravdivost, umí vyhledávat informace na internetu, umí odolat manipulaci

Která průřezová témata lze pomoci hry rozvíjet? Všechna! Pomocí deskových her můžeme rozvíjet všechna průřezová témata. Dokonce vznikají deskové hry, které jsou na ně speciálně zaměřené (Multipolis, Ekopolis). V ČJL půjde nejlépe realizovat téma osobnostní a sociální výchovy, které je založeno na komunikaci.

4.4 Charakteristika vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura

Vzdělávací obor Český jazyk a literatura je součástí vzdělávací oblasti Jazyk a jazyková komunikace. Spolu s ním do této oblasti patří ještě vzdělávací obory Cizí jazyk a Další cizí jazyk. Dobrá znalost jazyka patří k základním dovednostem absolventa základního vzdělávání. Cílem výuky jazyka je především podpora rozvoje komunikačních dovedností. Žák správně vnímá různá jazyková sdělení, rozumí jim, vhodně se vyjadřuje a účinně uplatňuje a prosazuje výsledky svého poznávání.

V RVP ZV¹⁸ se uvádí, že „dovednosti získané ve vzdělávacím oboru Český jazyk a literatura jsou potřebné nejen pro kvalitní jazykové vzdělání, ale jsou důležité i pro úspěšné osvojování poznatků v dalších oblastech vzdělávání. Užívání češtiny jako mateřského jazyka v jeho mluvené i písemné podobě umožňuje žákům poznat a pochopit společensko-kulturní vývoj lidské společnosti. Při realizaci tohoto vzdělávacího oboru se vytvářejí předpoklady k efektivní mezilidské komunikaci tím, že se žáci učí interpretovat své reakce a pocity tak, aby dovedli pochopit svoji roli v různých komunikačních situacích a aby se uměli orientovat při vnímání okolního světa i sebe sama.“

4.5 Cílové zaměření ČJL

Cílové zaměření udává, k čemu je žák prostřednictvím učiva veden, aby získal předepsané klíčové kompetence.

Vzdělávací oblast ČJL formuje a rozvíjí klíčové kompetence tím, že vede žáka k:

- pochopení jazyka jako nositele historického a kulturního vývoje národa a důležitého sjednocujícího činitele národního společenství
- pochopení jazyka jako důležitého nástroje celoživotního vzdělávání
- rozvíjení pozitivního vztahu k mateřskému jazyku a jeho chápání jako zdroje pro rozvoj osobního i kulturního bohatství
- rozvíjení pozitivního vztahu k mnohojazyčnosti a respektování kulturní rozmanitosti
- vnímání a postupnému osvojování jazyka jako prostředku k získávání a předávání informací, k vyjádření jeho potřeb i prožitků a ke sdělování názorů
- zvládnutí pravidel mezilidské komunikace daného kulturního prostředí a rozvíjení pozitivního vztahu k jazyku v rámci interkulturní komunikace
- samostatnému získávání informací z různých zdrojů a k zvládnutí práce s jazykovými a literárními prameny i s texty různého zaměření
- získávání sebedůvěry při vystupování na veřejnosti a ke kultivovanému projevu jako prostředku prosazení sebe sama

¹⁸ Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Národní ústav pro vzdělávání [online]. [cit. 2020-06-23]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

- individuálnímu prožívání slovesného uměleckého díla, ke sdílení čtenářských zážitků, k rozvíjení pozitivního vztahu k literatuře i k dalším druhům umění založeným na uměleckém textu a k rozvíjení emocionálního a estetického vnímání

4.6 Jazykové oblasti a jejich očekávané výstupy

Vzdělávací obsah oboru ČJL je rozdělen do tří jazykových oblastí: komunikační a slohová výchova, jazyková výchova a literární výchova.

V Komunikační a slohové výchově se žáci učí vnímat a chápat různá jazyková sdělení, číst s porozuměním, kultivovaně psát, mluvit a rozhodovat se na základě přečteného nebo slyšeného textu různého typu vztahujícího se k nejrůznějším situacím, analyzovat jej a kriticky posoudit jeho obsah. Ve vyšších ročnících se učí posuzovat také formální stránku textu a jeho výstavbu.

V Jazykové výchově žáci získávají vědomosti a dovednosti potřebné k osvojování spisovné podoby českého jazyka. Učí se poznávat a rozlišovat jeho další formy. Jazyková výchova vede žáky k přesnému a logickému myšlení, které je základním předpokladem jasného, přehledného a srozumitelného vyjadřování. Při rozvoji potřebných znalostí a dovedností se uplatňují a prohlubují i jejich obecné intelektové dovednosti, např. dovednosti porovnávat různé jevy, jejich shody a odlišnosti, třídít je podle určitých hledisek a dospívat k zobecnění. Český jazyk se tak od počátku vzdělávání stává nejen nástrojem získávání většiny informací, ale i předmětem poznávání.

V Literární výchově žáci poznávají prostřednictvím četby základní literární druhy, učí se vnímat jejich specifické znaky, postihovat umělecké záměry autora a formulovat vlastní názory o přečteném díle. Učí se také rozlišovat literární fikci od skutečnosti. Postupně získávají a rozvíjejí základní čtenářské návyky i schopnosti tvořivé recepce, interpretace a produkce literárního textu. Žáci dospívají k takovým poznatkům a prožitkům, které mohou pozitivně ovlivnit jejich postoje, životní hodnotové orientace a obohatit jejich duchovní život.

Dále je každá vzdělávací oblast tvořena očekávanými výstupy a učivem. Očekávané výstupy definuje RVP ZV¹⁹ jako „*předpokládanou způsobilost žáků využívat osvojené učivo v praktických situacích a v běžném životě na konci 5. a 9. ročníku.*“ Učivo

¹⁹ Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Národní ústav pro vzdělávání [online].

[cit. 2020-06-23]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

je rozčleněno do jednotlivých témat a slouží jako prostředek k dosažení očekávaných výstupů. Podrobný popis vzdělávacích oblastí a jejich očekávaných výstupů nalezneme v RVP ZV²⁰.

²⁰ Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Národní ústav pro vzdělávání [online]. [cit. 2020-06-23]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

5 Didaktické využití deskových her ve výuce

„Příteli, nezacházej s dětmi při učení násilně, nýbrž at' se učí formou hry, abys také lépe mohl pozorovat, k čemu se kdo svou přirozeností hodí.“

— Platón

Didaktické využití deskových her ve výuce není snadné. V současnosti neexistuje žádná ucelená metodika k tomuto tématu. Krátkou metodiku vydali manželé Vodičkovi²¹, avšak orientovali se zejména na rozvíjení klíčových kompetencí pomocí deskových her. Dále se práci s hrou ve vyučovacím procesu věnoval Jan Čičera (2007), který se ale zaměřil obecně na veškeré hry, nejenom ty deskové. Pokusíme se v této kapitole nastínit, co vše je potřeba zohlednit před realizací hry, co během realizace a co po ní.

5.1 Metodická příprava na hru

Deskovou hru jako výukovou metodu může učitel aplikovat v každém vyučovacím předmětu. V případě českého jazyka se učitel rozhoduje, zda ji zařadí do hodiny mluvnice, literatury či slohu. Hra se také může uskutečnit v rámci projektového vyučování, a to nejen samotné hraní deskové hry, ale žákům můžeme zadat projektový úkol – vytvořit si vlastní deskovou hru.

Příprava by měla zahrnovat několik důležitých součástí, z nichž nejdůležitější je vzdělávací cíl, jehož splnění je podmínkou úspěšnosti hry. Na základě zvoleného cíle pak pedagog provede výběr hry, při kterém musí zohlednit připravenost žáků na hru, časový rozvrh, materiální prostředky a počet hráčů. Po výběru hry pedagog určí způsob rozdělení žáků do skupin (případně do dvojic); stanoví vhodné prostorové uspořádání učebny; promyslí si, jakým způsobem vysvětlí pravidla a jaká bude jeho role ve hře. Posledním krokem přípravy je způsob provedení závěrečné reflexe.

Čičera²² k tomu dodává, že ke každé hře je potřeba vymyslet vhodnou motivaci, která žáka uvede do hry. Dále je vhodné si hru, kterou neznáme, předem někde vyzkoušet

²¹ VODIČKA, Jan, VODIČKOVÁ Iveta. Rozvoj klíčových kompetencí hrou [online]. Praha: Česká pedagogická komora, Osmileté gymnázium Budáňka, 2007 [cit. 2020-06-22]. Dostupné z: http://mojeskola.net/files2/klicove_kompetence_hrou.pdf

²² ČIČERA, Jan. Simulační hry a jejich využití ve výuce. Pedagogika [online]. 2003(4), 366-374 s. [cit. 2020-05-21]. Dostupné z: <https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?p=1978&lang=cs>

(v rodině, s přáteli, v zájmovém kroužku apod.). Před samotnou realizací hry je pak ještě potřeba brát ohledy na aktuální podmínky a klima ve třídě.

Metodická příprava je základem každé herní aktivity a je pro výuku velmi důležitá, neboť zajišťuje efektivní využití deskové hry ve výuce. Jednotlivé body metodické přípravy budou podrobněji rozebrány v následujících oddílech.

5.1.1 Vzdělávací cíl

Podle Kotena (2006, s. 31) „*musí být hra do vyučování zařazena systematicky a s jasným cílem pro výuku.*“ Vzdělávacím cílem se dle Pedagogického slovníku (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 34-35) míní: „*1. účel, záměr výuky; 2. výstup, výsledek výuky. Cíle zahrnují: 1. hodnoty a postoje; 2. produktivní činnosti a praktické dovednosti; 3. poznatky a porozumění. Jsou formulovány ve vzdělávacích programech, předmětových kurikulech, učebních osnovách.*“ Vzdělávací cíl nám tedy říká, čeho chceme danou aktivitou dosáhnout, jaké vědomosti, dovednosti, hodnoty a postoje chceme pomocí hry rozvíjet. Musí být dle Hanuše a Chytilové (2009, s. 114) jasný, přesný a hlavně dosažitelný. Vzdělávací cíl je nejdůležitějším bodem přípravy.

5.1.2 Výběr hry

Jak už bylo uvedeno výše, učitel vybírá hru především s ohledem na vzdělávací cíl. Dále učitel při výběru hry zohledňuje tyto faktory:

- **Přípravenost žáků na hru:** Zda hra odpovídá jejich věku a zda žáci disponují pro hru potřebnými vědomostmi, dovednostmi a zkušenostmi). Dle Šimanovského (2008, s. 24) musíme při výběru hry zohlednit také její náročnost. Děti by měly mít před sebou poutavé a překonatelné překážky. Zelinová (2007, s. 50) s tím souhlasí a navrhuje vybírat úkoly tak, aby lehce překonávaly dosavadní schopnosti dítěte, protože příliš lehké, nebo naopak velmi těžké úlohy by žáka odradily.
- **Herní dobu:** Zda je hra uskutečnitelná během jedné vyučovací hodiny, která trvá celkem 45 minut. Ideální jsou hry, které trvají maximálně 30 minut, protože učitel musí stihnout také úvod do herní aktivity (motivaci, zadání instrukcí) a závěrečnou reflexi. Pokud má učitel k dispozici dvě spojené vyučovací hodiny, může si vybrat i déle trvající hry, ale to je v pedagogické praxi spíše výjimečný případ.
- **Potřebné materiální prostředky a počet hráčů:** Důležitou roli hraje pořizovací cena hry a s tím související počet hráčů. Hry, které jsou finančně náročné (nad 500 Kč) a

kteře jsou zároveň určeny pro malý počet hráčů (2-3) obvykle nejsou příliš vhodné, protože ne každá škola si může dovolit nakoupit velké množství kusů.

To jsou základní požadavky, které je nutné brát v potaz při výběru hry. Samozřejmostí pak je volba takové hry, která bude pro žáky lákavá a zajímavá.

5.1.3 Organizace činnosti

Po pečlivém výběru hry je třeba celou herní aktivitu zorganizovat. Jak již bylo sděleno v úvodu této kapitoly, učitel se musí vypořádat s dvěma úkoly: jakým způsobem rozdělí žáky do skupin (případně do dvojic) a jakým způsobem provede prostorové uspořádání učebny.

Učitel určuje počet skupin, počet žáků ve skupinách a způsob rozdělení žáků do skupin. Co se týče počtu skupin a počtu hráčů, tak v případě deskových her se orientujeme podle hracího návodu, který je součástí hry a který udává maximální počet hráčů. Na základě toho pak určíme i počet jednotlivých skupin. Nutností je zajistit do každé skupiny dostatek herních pomůcek.

Způsob rozdělování hráčů do skupin probíhá na základě různých kritérií. Petty (2013, s. 239-240) navrhuje tato kritéria: náhoda (každému žákovi přidělíme číslo skupiny); kamarádství (žáci si skupiny tvoří sami); výsledky a zkušenosti žáků (rychlí, průměrní, pomalejší, ostýchaví apod.); záměrné promíchání (žáci různého pohlaví, věku, znalostí apod.); výběr podle zasedacího pořádku (vybíráme žáky sedící spolu nebo za sebou). Walder (in Zouneková, 2007. s. 14-15) připojuje tyto metody rozdělování hráčů do skupin: losování (nejvhodnější pomůckou jsou speciální losovací kartičky); nominace šéfa (učitel jmenuje vedoucí skupin a ti si vybírají); rozdělení hrou (jednoduché rozpočítadlo, výsledky dřívější hry, kvíz). Je na učiteli, jakou metodu si zvolí, ale Sitná (2013, s. 54) upozorňuje na to, že skupiny by měly být pravidelně obměňovány, aby všichni měli možnost zahrát si spolu.

Po rozdělení žáků do skupin je třeba na hru vymezit v učebně dostatečný prostor. Žákům nejspíš nebude stačit jedna lavice, ale bude potřeba spojit některé lavice k sobě. Tato činnost může hraní hry trochu zbrzdit, ale je nezbytná. O pomoc s reorganizací učebny je možné požádat žáky, kteří se většinou rádi zapojí.

5.2 Realizace hry

Zde si uvedeme, jak probíhá samotná realizace vyučovací hodiny. Pokud si chceme shrnout již uvedené informace, tak pedagog na základě zvoleného cíle a s přihlédnutím k připravenosti žáků, k hrací době, ceně a počtu hráčů provedl výběr hry; dále určil, jakým způsobem rozdělí žáky do skupin a jak uspořádá lavice v učebně. Realizace vyučovací hodiny pak probíhá tak, že v úvodu hodiny učitel vhodným způsobem motivuje žáky do hry, poté jim vysvětlí pravidla hry a dá pokyn k zahájení hry. Ve hře má důležitou roli i sám pedagog. Vše si detailněji vysvětlíme v následujících oddílech.

5.2.1 Motivace

Motivace je důležitým předpokladem k úspěšnému učení, dává činnosti smysl a udržuje zájem dítěte o danou aktivitu. Fontana (2014, s. 153) připomíná, že *„není-li přítomna dostatečná motivace, uspokojivé učení ve škole pravděpodobně neproběhne.“*

Lokšová a Lokša (1999, s. 11) definují motivaci jako *„souhrn činitelů, které podněcují, energizují a řídí průběh chování člověka a jeho prožívání ve vztazích k okolnímu světu a k sobě samému.“* Walder (in Zounková, 2007, s. 14) ji popisuje jako *„soubor podnětů, se kterými hráč vstupuje do hry.“* Může být vnitřní (člověk vykonává danou činnost kvůli ní samé) nebo vnější (jedinec se neučí z vlastního zájmu, ale pod vlivem vnějších činitelů, jako je například odměna, dobrá známka či trest).

Vnitřní motivaci v případě deskových her je hra samotná, protože hra je přirozenou potřebou dítěte, které touží po zábavě. To znamená, že učitel obvykle nemusí vymýšlet žádnou další a složitou motivaci, přesto by ale na ni neměl úplně zapomínat. Měl by žáka zasvětit do příběhu hry pomocí nějaké scénky, popisu příběhu, hudby, videa apod. U moderních deskových her je toto samozřejmostí, jelikož bývají většinou i tak opřeny o nějaký příběh. Vnější motivaci žáka do hry je úspěch, ocenění a výhra. Pokud žák často prohrává, tato vnější motivace samozřejmě klesá. Učitel by se měl pokusit zajistit takové podmínky, aby každý hráč měl alespoň občas šanci vyhrát (např. zařazovat kooperativní hry).

Z textu vyplývá, že motivace hraje ve výukovém procesu velmi důležitou roli a ani v případě deskových her by na ni pedagog neměl zapomínat. Ovlivňuje ji především sám učitel vhodným výběrem hry. Hanuš a Chytilová (2009, s. 72) na závěr zdůrazňují, že chce-li učitel žáky motivovat, musí být především sám motivován.

5.2.2 Vysvětlení pravidel

Po úvodní motivaci, která podpořila nadšení žáků do hry, je třeba si ujasnit pravidla hry. Pravidla hry jsme charakterizovali v oddíle 3.2.1 (vlastnosti, význam, co určují). Zde se ještě krátce zaměříme na činnost učitele v souvislosti s pravidly.

Pravidla nejčastěji sděluje a vysvětluje učitel. Ale pokud některý z žáků hru velmi dobře zná, může mu učitel vysvětlování pravidel přenechat. Je samozřejmě potřeba se s daným žákem předem domluvit, aby byl připravený a jeho projev byl stručný a plynulý, protože v případě deskových her se nesmí ztrácet žádný čas. Před vysvětlováním pravidel, musí učitel nejprve počkat, až budou všichni žáci sedět a dávat pozor, zejména pokud před hrou docházelo k nějakému rozmístování žáků a upravování zasedacího pořádku.

Dále je třeba žáky upozornit na to, že pokyny jim budou sděleny pouze jednou, takže musí pozorně poslouchat. Hrkal a Walder (in Hrkal, Hanuš, 2002, s. 26) doporučují pravidla žákům vytisknout, případně je někde vyvěsit na nástěnce, tabuli apod., protože se k nim budou v průběhu hry ještě vracet. Žákům je třeba před začátkem hry připomenout zejména následky porušení pravidel (sankce, vyloučení ze hry) a obecná pravidla hry (např. pravidlo fair play).

5.2.3 Role učitele v průběhu hry

Učitel přímo nehraje, ale je součástí hry, protože řídí její průběh. Funguje jako aktivní pozorovatel a soudce. Výjimečně se může stát i přímým účastníkem hry. Jeho úkolem je především sledovat skupinovou dynamiku, kterou Činčera (2007, s. 31) popisuje jako „*míru pohody i schopnosti skupiny fungovat jako celek*“, a v případě nějakých sporů nebo problémů zasáhnout a skupině pomoci. Podle Cangelosiho (2009, s. 158) učitel během hry hlídá, zda nedochází k nějakým konfliktům; připomíná pravidla chování; hlídá čas a ukončuje činnost a je zodpovědný za zpětnou vazbu. Koten (2006, s. 32) k tomu dodává, že učitel by také měl dbát na to, aby byli do hry zapojeni všichni žáci.

Obecně by každý učitel, ať už se jedná o jakoukoli činnost, měl podle Sochorové²³ projevovat angažovanost a zájem (vyslechnout si názory žáků, chápat je a respektovat); citlivost (nepodléhat vlastním preferencím a předsudkům); pochopení pro vývoj dění

²³ SOCHOROVÁ, Libuše. *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. Metodický portál RVP [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAMVE-VYUCOVANI.html/>

(zastávat roli vedoucího, ale zároveň vést žáky k samostatnosti); tolerantnost, respekt a odhad (vědět, kdy má do dané aktivity zasáhnout).

Role učitele ve hře je velmi důležitá a i ona by měla být součástí učitelovy přípravy na hru. Učitel by totiž rozhodně neměl fungovat pouze jako pasivní účastník hry, ale měl by mít neustálý přehled o jednotlivých skupinách a hráčích a měl by být připraven kdykoliv žákům pomoci.

5.3 Reflexe hry

Důležitým aspektem každé didaktické hry je závěrečná reflexe neboli zpětná vazba, ve které by si žáci měli uvědomit, co se pomocí hry naučili. Následně by mělo dojít k propojení získaných zkušeností s aktuálním učivem a reálným životem. V pedagogice znamená ohlédnutí se za danou aktivitou. Pro její zdárné provedení je podle Hanuše a Chytilové (2009, s. 101) potřeba vyčlenit dostatečné množství času; uskutečnit ji ihned po skončení činnosti; zajistit příjemné, bezpečné (bez ironie, zesměšňování) a klidné prostředí; rozmístit žáky tak, aby na sebe všichni viděli (nejlépe do kruhu); stanovit si, co je jejím cílem a připravit si otázky a připomínky.

Pro zpětnou vazbu můžeme dle Hanuše a Chytilové (2009, s. 98-99) použít prostředky verbální (diskuze), neverbální (gesta, pantomima), výtvarné (kresby, plakát), písemné (dopis, esej, článek, báseň) nebo testy (anketa, dotazník). Sdílet své dojmy mohou žáci ve dvojicích, ve skupinách nebo společně. Ideální způsob reflexe je formou společné diskuse, ve které učitel funguje jako facilitátor a nechává žákům prostor, aby se sami vyjádřili k odehrané hře, případně jim sám klade otázky, které si předem připravil. Diskuze by měla trvat zhruba 10-15 minut a dle Činčery²⁴ by měla probíhat ve třech fázích:

- 1) **ohlédnutí** – Žáci sdělují průběh aktivity, své dojmy a pocity ze hry.
- 2) **zobecnění** – Žáci vypráví, co nového se naučili, čím byla daná aktivita pro ně obohacující. Žáci by měli uvést, jaké poučení si ze hry odnášejí.
- 3) **plánování** – Pro tuto fázi je potřeba krátký časový odstup (několik vyučovacích hodin nebo pár dní). Probíhá ve formě přednášky nebo upozornění na nějakou zkušenost, kterou jsme získali ve hře a využíváme ji dál.

²⁴ ČINČERA, Jan. Simulační hry a jejich využití ve výuce. Pedagogika [online]. 2003(4), 366-374 s. [cit. 2020-05-21]. Dostupné z: <https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?p=1978&lang=cs>

Hanuš a Chytilová (2009, s. 101) zdůrazňují, že „*dobře provedená zpětná vazba může vytěžit mnoho užitečného i ze špatně provedené hry.*“ Žáci si utřídí myšlenky; uvědomí si, co nového se naučili, jak se ve hře chovali, co udělali dobře a co naopak špatně. Je důležitá nejen pro žáky, ale také pro učitele, který se pomocí ní dozví, zda byl vzdělávací cíl hodiny splněn. Reflexi hry by učitel rozhodně neměl opomíjet, a pokud hra trvá příliš dlouho, je vhodné hru raději předčasně ukončit a reflexi provést, než ji zcela vynechat. Žádná aktivita se nesmí obejít bez reflexe

PRAKTICKÁ ČÁST

6 Soubor deskových her vhodných do hodin českého jazyka a literatury

„Smysl hry není ve vítězství, ale ve hře samé.“

— Jack London

Zde je předloženo portfolio třiceti deskových her vhodných pro výuku na druhém stupni ZŠ. Převážná část her je vybrána z dostupné nabídky deskových her na českém trhu. Většina her je uvedena v původní podobě. Některé pak jsou obměnou již existujících her, několik her je vytvořeno zcela nově. Hry jsou vybrány, přetvořeny či vytvořeny tak, aby korespondovaly s Rámcovým vzdělávacím programem pro ZV, tedy aby rozvíjely výchovně vzdělávací cíle, a mohly tak sloužit jako vhodná didaktická pomůcka do výuky. V portfoliu jsou zohledněny všechny jazykové oblasti, tedy jazyková, literární i komunikační a slohová výchova. Některé hry rozvíjejí pouze jednu oblast, jiné jsou jejich kombinací. Nalezneme zde zejména hry na rozvoj slovní zásoby a komunikačních dovedností či hry na zopakování pravopisu a literatury.

V této kapitole je nejprve uvedeno, jak vypadá popis deskových her, co vše potřebuje učitel o deskové hře znát, aby ji mohl zařadit do výuky. Každá hra obsahuje metodický popis a celkové zhodnocení. Hlavními hodnotícími kritérii jsou: zaměření hry, počet hráčů, herní doba, náročnost přípravy a cena. Součástí této kapitoly je také srovnání jednotlivých deskových her z portfolia a určení, které z nich jsou do hodin ČJL nejvhodnější a které méně.

6.1 Popis deskové hry

Popis každé deskové hry bude obsahovat tyto údaje: název, typ deskové hry, zaměření hry, jazykovou oblast, věk hráčů, počet hráčů, hrací dobu, pomůcky, cenu, stručný popis hry, možné obměny hry a hodnocení. Údaje, jako je vyučovací metoda, organizační forma, průřezové téma a místo vynecháváme, protože jsou u všech her stejné. Vyučovací metodou je didaktická hra. Organizační formou je skupinová (kooperační) výuka. Hry se odehrávají ve školní třídě. Ve hrách je uplatňováno průřezové téma Osobnostní a sociální výchova.

6.2 Vlastní hodnocení hry pro didaktické účely

Popis hry je doplněn kritériálním hodnocením pomocí bodů. Bylo stanoveno pět základních kategorií, ve kterých může každá hra získat 1-3 body, šestá kategorie je bonusová. Celkem lze získat 15 bodů + 2 bonusové. Na jednotlivé kategorie se podíváme podrobněji v následujícím přehledu. Přehled hodnocení deskových her zaměřených na ČJL obsahuje tato kritéria a body:

- 1) **Zaměření hry** – Zda hra sleduje výchovně vzdělávací cíle (rozvoj vědomostí, dovedností, hodnot a postojů). Čím více aspektů hra rozvíjí, tím lépe.
 - hra rozvíjí 1-2 aspekty = 1 bod
 - hra rozvíjí 3-5 aspektů = 2 body
 - hra rozvíjí 6+ aspektů = 3 body
- 2) **Počet hráčů** – Vzhledem k ceně, ale i pro rozvoj sociální dovedností je ideální, pokud danou hru může hrát alespoň pět a více hráčů.
 - 1-2 hráči = 1 bod
 - 3-4 hráči = 2 body
 - 5+ hráčů = 3 body
- 3) **Herní doba** – Hry, které zaberou více než 45 minut, většinou nejsou vhodné. Mohou se sice využít, pokud má učitel k dispozici dvě hodiny nebo v rámci projektového vyučování, ale to jsou výjimečné případy. Abychom v jedné vyučovací hodině stihli kvalitní úvod i reflexi ze hry, je zapotřebí hře vymezen maximálně 30 minut. Rychlé hry do 10 minut jsou vhodné k aktivizaci žáků či v rámci rychlého opakování učiva. Avšak pro trénink jazykových a komunikačních dovedností je ideální mít k dispozici alespoň 15 minut.
 - 30 min+ = 1 bod
 - do 10 min = 2 body
 - 10 – 30 min = 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – Ta zahrnuje vysvětlování pravidel, přípravu herního plánu a dalších pomůcek. Pokud učitel bude pravidla vysvětlovat dlouho, zbude méně času na hru. Co se týče pomůcek, tak ideální je, pokud jsou všechny již součástí herní krabice.
 - složitá pravidla, výroba herních plánů, nákup dalších pomůcek = 1 bod
 - jednoduchá pravidla, ale jsou potřeba další pomůcky = 2 body
 - jednoduchá pravidla, všechny pomůcky jsou součástí herní krabice = 3 body

5) **Cena** – Ideální je co nejnižší cena, aby si škola mohla dovolit nakoupit více kusů. Pokud bude hra určena pro velký počet hráčů (8-10), lze akceptovat i vyšší cenu a udělit více bodů. Pro stanovení ceny využijeme webový portál *Heureka*²⁵. Bude vybrána současná nejnižší cena. Cena platí pro 1 hru.

- cena nad 499 Kč = 1 bod
- cena v rozmezí 199 – 498 Kč = 2 body
- cena do 198 Kč = 3 body

6) **Bonusové body za další využití**

- použití v jiných předmětech = 1 bod
- možné obměny hry = 1 bod

6.3 Portfolio deskových her

Portfolio obsahuje celkem **30 deskových her**. Dvacet her je uvedeno v původní podobě, šest her muselo být upraveno (aby splňovaly didaktické účely) a čtyři hry byly vytvořeny zcela nově. Všechny hry jsou využitelné v hodinách českého jazyka a literatury. Inspirací pro výběr většiny deskových her byly tyto weby:

- *Albi*²⁶
- *DeskoveHry.com*²⁷
- *Hrajeme.cz*²⁸
- *JakouHru.cz*²⁹
- *Zatrolené hry*³⁰

Dalším zdrojem byla metodická příručka *Rozvoj klíčových kompetencí hrou*, kterou zpracovali manželé Vodičkovi³¹. Jedna hra (Slovní stopovačka) pochází z Velké knihy deskových her od Miloše Zapletala (1991).

²⁵ *Heureka* [online]. [cit. 2020-07-01]. Dostupné z: <https://www.heureka.cz/>

²⁶ *Albi* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/uvod/>

²⁷ *DeskoveHry.com* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.com/>

²⁸ *Hrajeme.cz* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/>

²⁹ *JakouHru.cz* [online]. [cit. 2020-06-29]. Dostupné z: <http://jakouhru.cz/>

³⁰ *Zatrolené hry* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: www.zatrolene-hry.cz

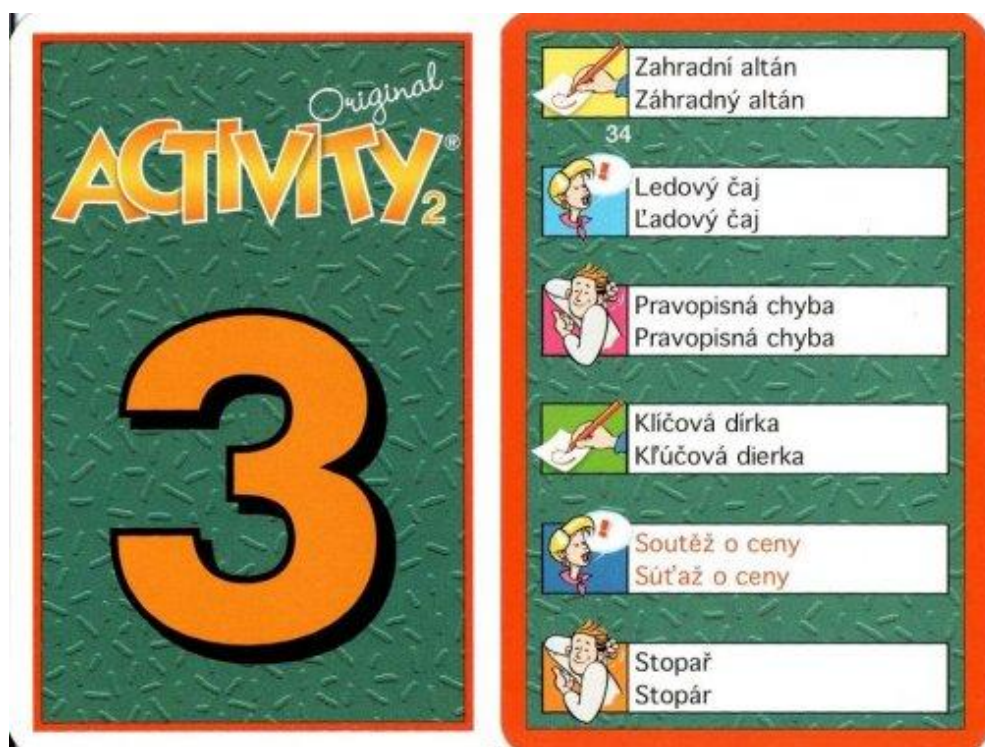
³¹ VODIČKA, Jan, VODIČKOVÁ Iveta. *Rozvoj klíčových kompetencí hrou* [online]. Praha: Česká pedagogická komora, Osmileté gymnázium Buďánka, 2007 [cit. 2020-06-22]. Dostupné z: http://mojeskola.net/files2/klicove_kompetence_hrou.pdf

6.3.1 Activity Original 2

- **Typ deskové hry:** párty, slovní, rodinná
- **Zaměření hry:** komunikace (verbální i neverbální), slovní zásoba, spolupráce, pohybové dovednosti, výtvarné dovednosti, tvořivé myšlení, fantazie, improvizace, správné vyjadřování, rychlé vybavování slov, pozornost, práce pod časovým tlakem
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 12+
- **Počet hráčů:** 3 - 16
- **Hrací doba:** 60 min (lze ji upravit na 20-30 min, např. posunout cíl nebo stanovit minimální počet uhodnutých pojmů)
- **Pomůcky:** herní krabice (herní plán, pravidla, přesýpací hodiny, 4 figurky, 550 karet s 3300 pojmy) + navíc je potřeba: tužka a papír
- **Cena:** 549 Kč
- **Stručný popis hry:** Hráči v týmech (ideální jsou dva) musí vysvětlit, kreslit nebo pantomimou znázorňovat pojmy uvedené na kartách. Aktivitu provádí vždy jeden z týmu. Úkolem spoluhráčů je pojem uhodnout. Úkol je časově omezen pomocí přesýpacích hodin. Vítězí tým, který jako první dopraví svou figurku do cíle.
- **Možné obměny hry:** Activity - rozšíření karet (110 nových karet s 660 pojmy) + učitel může do hry vytvořit a přidat libovolný počet vlastních karet s pojmy



Obrázek 7- Activity Original 2



Obrázek 8- Activity: Ukázka karty stupně obtížnosti 3

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** – 2 body (vzhledem k vyššímu počtu hráčů lze akceptovat i vyšší cenu)
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech - cizí jazyk, k aktivizaci žáků i v dalších předmětech, protože učitel si může vytvořit své vlastní karty na jakékoliv téma
 - možné obměny hry – rozšíření karet, vlastní karty

CELKEM: $3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 = 16$ bodů

Celkové zhodnocení

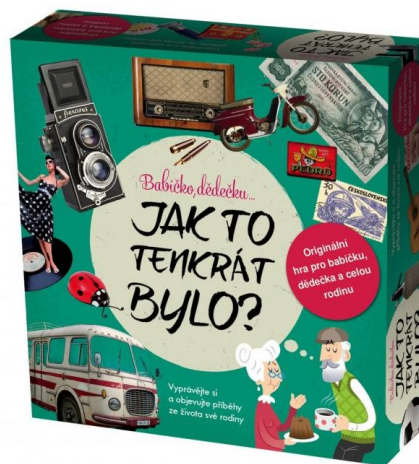
Hra má snadná pravidla, je zábavná a ve velké míře rozvíjí komunikační dovednosti žáků. Je založena na spolupráci, a tím přispívá k pozitivním vztahům ve třídě. Ve hře není důležité vyhrát, ale pobavit se. Hra rozvíjí vysoký počet dovedností. Učitel českého jazyka na ní ocení zejména rozvoj slovní zásoby a správného vyjadřování. Do hry lze přidat libovolný počet vlastních karet. Výhodou je vysoký počet zapojených žáků do jedné hry. Hra má pěkné grafické zpracování. Je vhodná zejména do hodin slohu. Jedinou nevýhodou je vyšší pořizovací cena.

6.3.2 Babičko, dědečku... Jak to tenkrát bylo?

- **Typ deskové hry:** rodinná, slovní, párty
- **Zaměření hry:** paměť, pozornost, naslouchání, slovní zásoba, tvořivé myšlení, fantazie, improvizace, komunikace, správné vyjadřování
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova
- **Věk hráčů:** 6+
- **Počet hráčů:** 2 - 12
- **Hrací doba:** 90 min (lze upravit na požadovaný čas, např. posunout cíl hry nebo rozdat méně karet)
- **Pomůcky:** herní krabice (hrací plán, karty s retro fotografiemi, karty s otázkami a 12 dřevěných figurek)
- **Cena:** 593 Kč
- **Stručný popis hry:** Každý hráč dostane 5 karet s retro fotografiemi. Hra má dvě fáze: vyprávění příběhů a odpovídání na otázky. V první fázi se vypráví příběh, který se hráči vybaví při pohledu na fotografii. Ve druhé fázi se odpovídá na otázky, které se vážou k odvyprávěným příběhům. Za každou správnou odpověď se hráč posune o jedno políčko vpřed na hracím plánu. Vyhrává ten, kdo dorazí jako první do cíle. Hra je primárně určena pro prarodiče, kteří by měli zábavnou formou vzpomínat na své zážitky z minulosti a vyprávět je svým dětem a vnoučatům. Hru však lze využít i ve škole. Žáci si prohlédnou fotografii a budou vyprávět příběh, který může být pravdivý i vymyšlený.
- **Příklady otázek:**

Jaké zvíře v příběhu zaznělo? Zasmál se v příbězích někdo něčemu?

Objevilo se v příbězích něco ke čtení? Představ si, že bys prožil nebo prožila všechny odvyprávěné příběhy. Co by tě nejvíce vystrašilo?
- **Možné obměny hry:** Vytisknout nové fotografie a vymyslet nové otázky



Obrázek 9- Babičko, dědečku...
Jak to tenkrát bylo?



HODNOCENÍ

Obrázek 10- Babičko, dědečku... - ukázky karet

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** – 2 body (vzhledem k vyššímu počtu hráčů lze akceptovat i vyšší cenu)
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech - cizí jazyk (vyprávět příběhy např. v angličtině) + další předměty – dějepis, výchova k občanství (historie, jak se žilo dříve)
 - možné obměny hry - nové karty a otázky

CELKEM: 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 = **16 bodů**

Celkové zhodnocení

Hra je zábavná a velmi komunikativní, trénuje zejména paměť, pozornost a mluvený projev. Lze ji proto využít v hodinách slohu. Ve hře nejde o vítězství, ale o samotný průběh hry, o sdílení zážitků. Doporučuje se role moderátora, který dohlíží na kvalitní popis příběhů. Karty lze využít i při klasickém slohovém cvičení (žák si vylosuje jednu kartu, o které napíše vypravování, popis apod.). Hra má pěkné grafické zpracování. Žáci si pomocí karet připomenout některé věci a události z našich dějin. Nevýhodou je vyšší pořizovací cena. Učitel si musí dát pozor na některé pojmy, které patrně žáci nebudou znát (např. pionýr, vkladní knížka). Takové karty je vhodné vyřadit, případně si je s žáky předem vysvětlit.

6.3.3 Deskové didaktické hry od značky V lavici

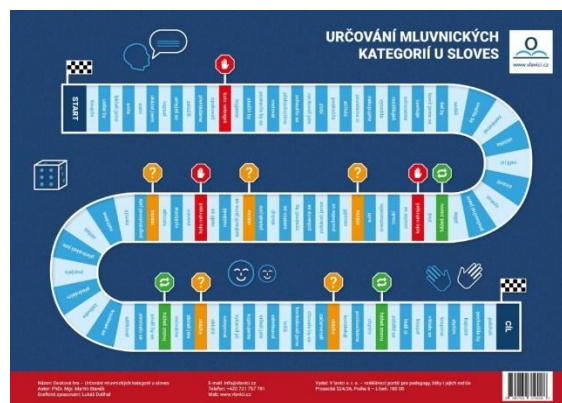
Desková didaktická hra Podstatná jména

Desková didaktická hra Přídavná jména

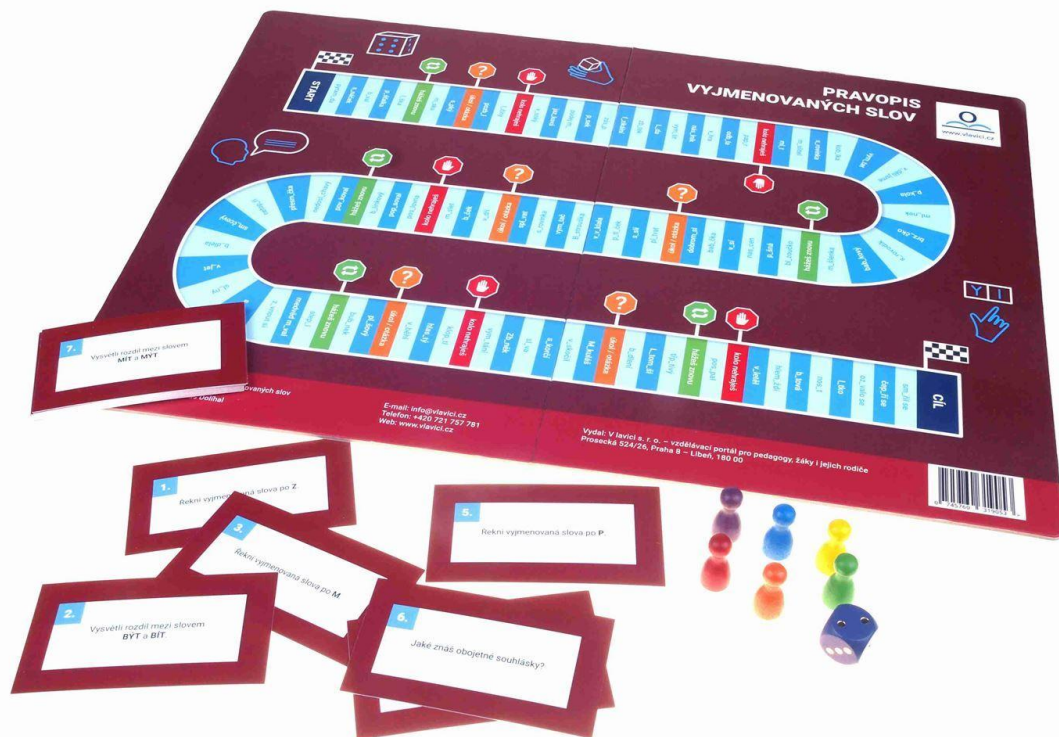
Desková didaktická hra Slovesa

Desková didaktická hra Vyjmenovaná slova

- **Typ deskové hry:** vzdělávací
- **Zaměření hry:** opakování gramatiky, komunikace, pozornost, paměť
- **Jazyková oblast:** jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 8+
- **Počet hráčů:** 2 - 6
- **Hrací doba:** 20 min
- **Pomůcky:** herní krabice (herní plán, figurky, hrací kostka, 20 karet s úkoly)
- **Cena:** 212 Kč (1 hra, celá sada 4 her = 848 Kč)
- **Stručný popis hry:** Hra slouží k procvičování a opakování probrané gramatiky zábavnou formou. Jedná se o hru soutěživou, každý hráč hraje sám za sebe. Úkolem hráčů je dojít po hracím plánu až do cíle. Na modrých polích buď doplňují y/i, nebo určují mluvnické kategorie. Červené pole znamená, že hráč jedno kolo nehraje. Pokud se dostane na zelené pole, tak hází ještě jednou. Oranžové pole představuje otázku. Hráč si losuje kartu.
- **Příklady otázek:** Řekni vyjmenovaná slova po M. Vysvětli rozdíl mezi slovem „BÝT“ a „BÍT“.
- **Možné obměny hry:** čtyři varianty, vytvořit další karty s otázkami



Obrázek 11- Desková didaktická hra Slovesa



Obrázek 12- Desková didaktická hra Vyjmenovaná slova

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 2 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 1 bod
 - možné obměny hry - 4 varianty, možnost vytvořit další karty

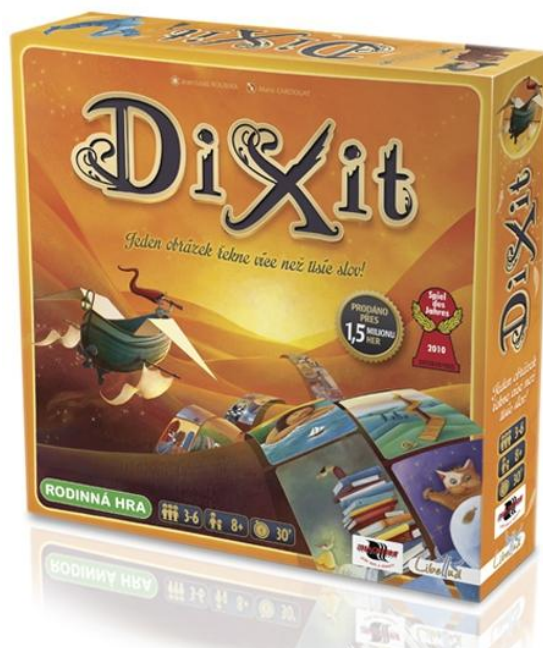
CELKEM: 2 + 3 + 3 + 3 + 2 + 1 = **14 bodů**

Celkové zhodnocení

Hra je primárně určena pro žáky 1. stupně ZŠ a pro žáky se speciálními vzdělávacími potřebami, ale lze ji využít také na 2. stupni ZŠ pro rychlé opakování na začátku hodiny. Pro zvýšení obtížnosti může učitel vytvořit vlastní karty s těžšími úkoly. Je nutné, aby v každé skupině byl žák, který gramatiku velmi dobře ovládá (kvůli kontrole správných odpovědí). Učitel samozřejmě průběžně jednotlivé skupiny také kontroluje. Hra nerozvíjí tvořivé myšlení, fantazii ani spolupráci. Učitel ji využije zejména k procvičení gramatiky. Má pěkné grafické zpracování a je příjemným zpestřením výuky.

6.3.4 Dixit

- **Typ deskové hry:** karetní, párty, rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** fantazie, tvořivé myšlení, logické myšlení, slovní zásoba, komunikace, správné vyjadřování, naslouchání, pozornost, rychlé vybavování slov, správný odhad
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova; jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 8+
- **Počet hráčů:** 3 - 6
- **Hrací doba:** 30 min
- **Pomůcky:** herní krabice (herní plán, 84 karet, 36 žetonů, 6 figurek)
- **Cena:** 579 Kč
- **Stručný popis hry:** V každém tahu se jeden hráč stává vypravěčem. Prohlédne si své karty, vymyslí popis jedné z nich a vysloví jej nahlas, aniž by kartu ukázal spoluhráčům. Popis může mít libovolnou formu: může to být jedno slovo, dlouhé souvětí nebo dokonce jen zvuk. Hráč se může inspirovat nějakou básní, písní, citací z filmu apod. Ostatní hráči vyberou ze svých karet tu, která podle jejich názoru nejvíce odpovídá vypravěčovu popisu. Aniž by kartu ukazovali ostatním, odevzdají své karty vypravěčovi. Vypravěč tyto karty zamíchá spolu se svojí kartou a náhodně je vyloží do řady obrázkem vzhůru. Cílem ostatních hráčů je poznat mezi vyloženými kartami vypravěčovu kartu. Správné odpovědi jsou hodnoceny posunováním figurek (dřevěných králíčků) po bodovací stupnici, která je umístěna uvnitř herní krabice. Hra končí po využití všech karet z balíčku. Vítězem se stává hráč s největším počtem bodů.
- **Možné obměny hry:** Dixit 2: rozšíření + učitel si může vytvořit vlastní karty



Obrázek 13- Dixit



Obrázek 14- Dixit - herní materiál

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** – 1 bod
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech - cizí jazyk (vyprávět příběhy např. v angličtině)
 - možné obměny hry – další varianty karet

CELKEM: $3 + 3 + 3 + 3 + 1 + 2 =$ **15 bodů**

Celkové zhodnocení

Hra je jednoduchá a zábavná. Má pěkné grafické zpracování. Rozvíjí zejména fantazii a slovní zásobu. Trénuje pozornost a dovednost naslouchat. Důležité je také logické myšlení a správný odhad. Je ideální do hodin slohu. Karty lze využít i při klasickém slohovém cvičení (žák si vylosuje jednu kartu, o které napíše vypravování, popis apod.). Nevýhodou je vyšší pořizovací cena.

6.3.5 Do třetice všeho dobrého!

- **Typ deskové hry:** rodinná, slovní, vědomostní
- **Zaměření hry:** znalost přísloví, rčení a pořekadel, logické myšlení, komunikace, slovní zásoba, pozornost, paměť, naslouchání
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova; jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 9+
- **Počet hráčů:** 1 - 6



Obrázek 15- Do třetice všeho dobrého!

- **Hrací doba:** 15 min
- **Pomůcky:** herní krabice (hrací plán, figurky, 45 karet s ilustracemi a 90 karet s otázkami)
- **Cena:** 294 Kč
- **Stručný popis hry:** Jedná se o vědomostní kvíz, jehož součástí je 190 nejznámějších českých přísloví, rčení a pořekadel. Vítězí ten, který uhodl nejvíce karet.
- **Možné obměny hry:** Karty lze využít jako párty hru (na způsob hry Activity). Žáci si vylosují kartu s příslovím a budou ji popisovat, kreslit či předvádět pantomimou.



Obrázek 16- Do třetice všeho dobrého! - ukázka karet

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití**
– 1 bod
 - možné obměny hry – párty hra



Obrázek 17- Do třetice všeho dobrého! -
herní materiál

CELKEM: $3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 1 = 15$ bodů

Celkové zhodnocení

Jedná se o vzdělávací hru, která přináší zábavu i poučení. Velkou výhodou pro pedagogickou praxi je to, že u každého správně uhodnutého přísloví, rčení či pořekadla je vysvětlení. Jedná se o soutěživou hru, každý hráč hraje sám za sebe. Učitel může stanovit, že hráč, který uhodl nejvíce karet, získá jedničku. Vhodné je stanovit v každé skupině roli moderátora, který čte otázky a kontroluje správné odpovědi. Hra má skvěle promyšlené zpracování. Otázky k příslovím jsou tvořeny tak, aby se žáci nechali snadno nachytat. Alternativy se rýmují či jsou si velmi podobné. Žáci tedy musí být pozorní a zapojovat logické myšlení. Nevýhodou je vyšší cena hry.

6.3.6 Journalist

- **Typ deskové hry:** rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, fantazie, komunikace, tvořivé myšlení, pozornost, paměť, rychlé vybavování slov
- **Jazyková oblast:** jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 8+
- **Počet hráčů:** 2 - 5
- **Hrací doba:** 60 min
- **Pomůcky:** herní krabice (žetony, 5 herních plánů, 10 kostek s písmeny, počítadlo bodů, 5 figurek, přesýpací hodiny)
- **Cena:** 490 Kč
- **Stručný popis hry:** Hra funguje na principu hry Scrabble. Hráči se vžijí do role reportéra, který na poslední chvíli píše svůj článek. Je v hotelu a potřebuje se dostat s napsaným článkem do redakce. Každý hráč má svoji hrací desku, která představuje plán města. Úkolem hráčů je skládat slova z písmen, než uplyne čas. Cílem hry je pomocí souvislé řady slov se dostat z hotelu do redakce.



Obrázek 18 - Journalist

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 1 bod
- 4) **Náročnost přípravy** – 2 body (jsou potřeba stanovit pravidla, zajistit slovník)
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 1 bod
 - použití v jiných předmětech - cizí jazyk

CELKEM: 3 + 3 + 1 + 2 + 2 + 1 = **12 bodů**

Celkové zhodnocení

Hra je jednoduchá a má zajímavý námět. Rozvíjí zejména slovní zásobu a fantazii. Její nevýhodou je dlouhá herní doba, a proto není ideální do výuky. Čas hry sice lze zkrátit, ale hra už nebude plnit svůj cíl (dorazit do redakce).

6.3.7 KrisKros

- **Typ deskové hry:** rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, fantazie, komunikace, tvořivé myšlení, pozornost, paměť, rychlé vybavování slov
- **Jazyková oblast:** jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 8+
- **Počet hráčů:** 2 - 4
- **Hrací doba:** 30 min
- **Pomůcky:** herní krabice (herní plán 101 kamenů s písmeny, 4 stojánky, 32 tabulek)
- **Cena:** 227 Kč
- **Stručný popis hry:** Hra vychází ze hry Scrabble. Je založena principu sestavování slov v křížovce. Hráči postupně přikládají svá písmenka na hrací desku a za vyložená slova získávají body. Vítězí hráč, který má na konci hry nejvíce bodů.



Obrázek 19- KrisKros

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 2 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 2 body (jsou potřeba stanovit pravidla, zajistit slovník)
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 1 bod
 - použití v jiných předmětech - cizí jazyk

CELKEM: $3 + 2 + 3 + 2 + 2 + 1 = 13$ bodů

Celkové zhodnocení

Hra je jednoduchá. Rozvíjí zejména slovní zásobu. Herní doba i cena jsou přijatelné. Hodí se zejména pro aktivizaci žáků na začátku hodiny. Je to levnější varianta hry Scrabble.

6.3.8 Kufř 2

- **Typ deskové hry:** párty, slovní, rodinná
- **Zaměření hry:** komunikace (verbální i neverbální), slovní zásoba, týmová práce, pohybové dovednosti, výtvarné dovednosti, tvořivé myšlení, fantazie, improvizace, správné vyjadřování, pozornost, rychlé vybavování slov
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova; jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 8+
- **Počet hráčů:** 3 - 16
- **Hrací doba:** 60 min (lze upravit)
- **Pomůcky:** herní krabice (herní plán, kartičky s 1056 úkoly, hrací kostky, figurky, blok a tužka, přesýpací hodiny)
- **Cena:** 567 Kč
- **Stručný popis hry:** Hra je obdobou hry Activity. Hráči se rozdělí do týmů (v každém týmu musí být minimálně 2 hráči). Hráči hází kostkou a zastavují se na určitých polích. Na jednotlivých polích je jeden ze tří možných úkolů: kreslení, popis, pantomima. Vyhrává tým, který se dostane jako první s figurkou do cíle.
- **Možné obměny hry:** Učitel může do hry vytvořit a přidat libovolný počet vlastních karet s pojmy



Obrázek 20 - Kufř



HODNOCENÍ

Obrázek 21- Kufř 2 - herní materiál

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech - cizí jazyk, občanská výchova i další předměty, protože učitel má možnost vytvořit si své vlastní karty na jakékoliv téma
 - možné obměny hry - lze vytvořit nové karty

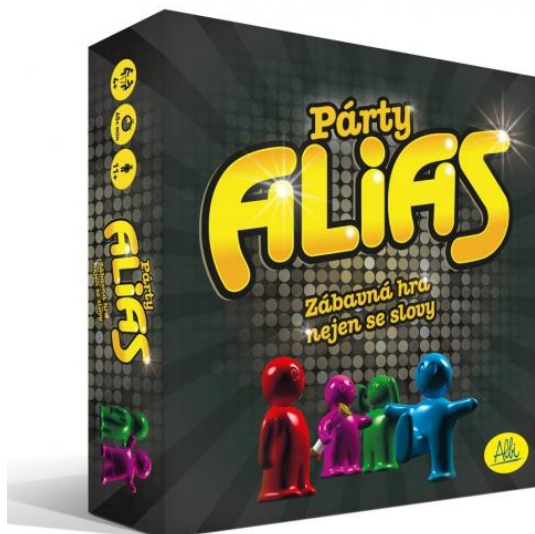
CELKEM: $3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 =$ **16 bodů**

Celkové zhodnocení

Hra má snadná pravidla, je zábavná a ve velké míře rozvíjí komunikační dovednosti žáků. Jedná se o hru kooperativní, která je založená na spolupráci. Učitel českého jazyka na ní ocení zejména rozvoj slovní zásoby a správného vyjadřování. Nevýhodou je vyšší pořizovací cena hry.

6.3.9 Párty Alias

- **Typ deskové hry:** párty, slovní, rodinná
- **Zaměření hry:** komunikace (verbální i neverbální), slovní zásoba, spolupráce, pohybové dovednosti, výtvarné dovednosti, tvořivé myšlení, fantazie, improvizace, správné vyjadřování, pozornost, rychlé vybavování slov
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova; jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 11+
- **Počet hráčů:** 4 -8
- **Hrací doba:** 45 min (lze modifikovat)
- **Pomůcky:** herní krabice (herní plán s ruletou, 400 karet s jednotlivými slovy na vysvětlení či předvedení (3 100 slov), figurky, přesýpací hodiny)
- **Cena:** 469 Kč
- **Stručný popis hry:** Párty Alias je týmová slovní hra podobná hře Activity. Jeden hráč z týmu vždy vysvětluje ostatním spoluhráčům význam slov pomocí jiných výrazů. Používá například synonyma, protiklady a nápovědy. Na premiových polích čekají hráče další úkoly: předvádění zvířat či povolání pantomimou, hledání vhodných rýmů, popis slavných osobností nebo hledání co největšího počtu slov od jednoho písmena.
- **Cíl hry:** Hráči se v týmech snaží uhodnout co nejvíce popsanych či předvedených slov a dostat se tak do cílového pole jako první.
- **Možné obměny hry:** další varianty: Párty Alias – velká sázka, Párty Alias – Hádej, kdo jsi + Učitel může do hry vytvořit a přidat libovolný počet vlastních karet s pojmy a úkoly



Obrázek 22- Párty Alias



HODNOCENÍ

Obrázek 23- Párty Alias- ukázka karet

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – cizí jazyk
 - možné obměny hry – jiné varianty, nové karty

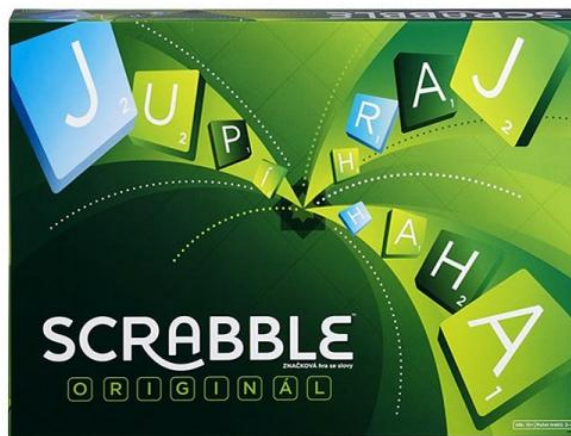
CELKEM: $3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 =$ **16 bodů**

Celkové zhodnocení

Hra je podobná hře Activity, ale je více zaměřena na procvičování znalostí českého jazyka (vymýšlení slov na jedno písmeno, tvoření veršů). Je založena na spolupráci. Výhodou jsou různé možnosti modifikací. Nevýhodou je vyšší pořizovací cena hry.

6.3.10 Scrabble

- **Typ deskové hry:** rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, fantazie, komunikace, pozornost, tvořivé myšlení, paměť, rychlé vybavování slov
- **Jazyková oblast:** jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 10+
- **Počet hráčů:** 2 - 4
- **Hrací doba:** 30 min+ (lze upravit)
- **Pomůcky:** herní krabice (4 stojánky na písmena, 100 plastových písmen, bavlněný sáček, hrací deska)
- **Cena:** 621 Kč
- **Stručný popis hry:** Hráč musí co nejlépe využít svých 7 náhodně vytažených písmen k tvorbě slov na herním plánu. Slova musí navazovat na ta dříve umístěná (jako v křížovce). Za každé použité písmeno získá hráč počet bodů přiměřený četnosti výskytu písmene v češtině. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.
- **Možné obměny hry:**



Obrázek 24- Scrabble

Hru scrabble lze různě modifikovat. Houser (2002, s. 71-72) zmiňuje tzv. *Slepý scrabble*. Hra spočívá v tom, že:

- Každý žák má svůj vlastní herní plán o rozměrech 8x8 (případně 10x10).
- Každý žák má k dispozici stejná písmena. Ta jsou tažena náhodně (např. učitelem, jednotlivými žáky, případně počítačovým programem).
- Každé písmeno musí být zapsáno/vloženo do šachovnice. Celkem se použije 64 (případně 100, pokud hrajeme s plánem 10x10) slov.
- Hodnocení probíhá na základě délky slov, tj. za třípísmenné slovo jsou 3 body, za čtyřpísmenné 4 body atd.
- Hra končí až po úplném zaplnění hrací plochy³².

³² Dle Housera (2002, s. 71-72) je výhodné, že nám do herního plánu nezasahují spoluhráči. Oproti tomu je ale hra ztížená v tom, že každé písmeno musíme někam umístit, i když se nám momentálně nikam nehodí. Dále upozorňuje na možné podvádění, jelikož hráči nejsou nikým kontrolováni.

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 2 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 2 body (jsou potřeba slovníky, složitá pravidla)
- 5) **Cena** – 1 bod
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – cizí jazyk
 - možné obměny hry - Slepý scrabble

CELKEM: 3 + 2 + 3 + 2 + 1 + 2 = **13 bodů**

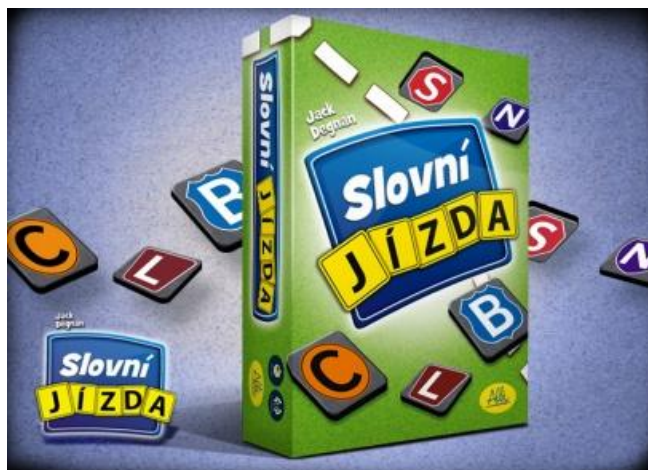
Celkové zhodnocení

Hra slouží k rozvíjení slovní zásoby. Houser (2002. s. 71) upozornil na problém, který může v průběhu hry nastat. Žáci se mohou dostat do sporu, zda dané slovo existuje, či nikoliv. Česká asociace scrabble³³ za tímto účelem sepsala *Pravidla přípustnosti slov*, ve kterých je např. uvedeno, že slova se nesmí skloňovat, slovesa se časovat mohou, sestavovat lze i rozkazovací tvary apod. Je tedy potřeba, aby učitel žáky před začátkem hry důkladně seznámil s pravidly hry. Učitel samozřejmě může pravidla i sám pozměnit, např. může určit, že se slova mohou skloňovat apod. Kromě zmíněných pravidel je samozřejmostí Slovník spisovné češtiny. Žáky je také vhodné důrazně upozornit na zákaz používání vulgarismů. Hra je soutěživá, vítězi je možno udělit jedničku. Nevýhodou je vysoká cena a malý počet hráčů.

³³ Pravidla přípustnosti slov. *Česká asociace scrabble* [online]. [cit. 2020-06-18]. Dostupné z: <http://scrabble.hrejsi.cz/dokumenty>

6.3.11 Slovní jízda

- **Typ deskové hry:** párty hra, rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, fantazie, komunikace, tvořivé myšlení, týmová práce, logické myšlení, práce pod časovým tlakem, pozornost



Obrázek 25- Slovní jízda

- **Jazyková oblast:** jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 8+
- **Počet hráčů:** 2 -10
- **Hrací doba:** 25 min+
- **Pomůcky:** Hrací krabice (200 oboustranných karet se zadáními, herní plán, přesýpací hodiny, 18 žetonů s písmeny)
- **Cena:** 649 Kč
- **Stručný popis hry:** Hráči se rozdělí na 2 týmy. Principem hry je hledat správné slovo, které odpovídá zadání na kartě. Jakmile se aktivní tým dohodne na jednom řešení, oznámí nahlas zvolené slovo a začne po herním plánu posouvat žetony s písmeny. Musí to stihnout, než se přesýpací hodiny dosypou. Vítězí tým, který jako první získá na svou stranu 8 žetonů s písmeny.
- **Možné obměny hry:** Učitel si může vytvořit vlastní karty s novými zadáními.



Obrázek 26- Slovní jízda - herní plán ve tvaru silnice

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 7) **Cena** – 2 body (vyšší cena je přijatelná kvůli velkému počtu hráčů na jednu hru)
- 5) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – cizí jazyk
 - možné obměny hry = lze vytvořit nové karty se zadáními

CELKEM: $3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 =$ **16 bodů**

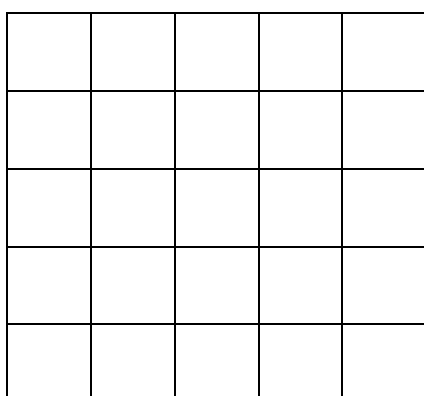
Celkové zhodnocení

Hra je jednoduchá, zábavná a rychlá. Hravou formou rozvíjí slovní zásobu. Lze ji zařadit kdykoliv v rámci aktivizace. Obsahuje dva druhy obtížnosti. Hráči pracují v týmech, mohou si pomáhat. Není potřeba tvořit složitá slova, stačí pouze sestavit slova z takových písmen, která mohou být sebrána protihráčům. Hra má atraktivní herní plán ve tvaru silnice. Výhodou je vysoký počet zapojených žáků do hry. Nevýhodou je to, že hra neobsahuje písmena s diakritikou, ale je možné se dohodnout, že C se bude brát i jako Č atd.

6.3.12 Slovní stopovačka

Tato desková hra pochází z Velké knihy deskových her od Miloše Zapletala³⁴

- **Typ deskové hry:** rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, fantazie, logické myšlení, tvořivé myšlení
- **Jazyková oblast:** jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 8+
- **Počet hráčů:** 1+ (libovolný počet)
- **Hrací doba:** 10-30 min (podle počtu dohodných kol)
- **Pomůcky:** Herní plán pro každého hráče = čtvercová síť 5x5 polí.



Hrací kameny = 100 kartónových čtverečků s písmeny (lze také vytisknout, zalaminovat a rozstříhat). Na každém čtverečku je napsáno jedno písmenko.

Frekventovaná písmena jsou na čtverečkách vícekrát.

A	7x	F	1x	M	3x	T	5x
B	2x	G	1x	H	7x	U	4x
C	2x	H	1x	O	8x	Ů	1x
Č	1x	I	3x	P	3x	V	4x
D	3x	Í	4x	R	4x	Y	2x
E	8x	J	2x	Ř	1x	Ý	1x
É	1x	K	3x	S	5x	Z	2x
Ě	2x	L	4x	Š	1x	Ž	2x

+ krabice nebo hlubší nádoba a psací potřeby pro každého hráče

³⁴ Zapletal, 1991, s. 142-143

- **Cena:** individuální, není přesně stanovena, protože učitel si vytváří vše sám, zhruba do 100 Kč
- **Popis hry:**
 - Výchozí situace - prázdný herní plán. V krabici leží 100 čtverečků s písmenky.
 - Hra se skládá z předem dohodnutého počtu kol - pěti až dvaceti. Každé kolo je spojeno s jedním tahem.
 - Učitel zatřepe písmenky v krabici tak, aby se dobře promíchala, a pak učitel (případně jednotliví žáci) poslepu vytahuje jeden čtvereček za druhým.
 - Žáci každé písmeno pokládají na jedno pole hrací desky. Začínají je klást od horního řádku a postupují dále. Celkem se vytáhne v každém kole z krabice 25 čtverečků.
 - Skládání slov. Každý hráč má pět minut, aby na herním plánu pokrytém písmenky vystopoval co nejvíc slov. Může začít vždy na kterémkoli poli a postupovat z pole do pole libovolným směrem. V každém poli, kterým projde, musí využít jeho písmeno do právě vytvářeného slova.
 - U vystopovaných slov, složených nejméně ze tří hlásek, žáci zapisují i souřadnice písmen (např. a1=S, a2=L). Tento zápis dokáže ostatním, že hrál poctivě podle pravidel. Čím více slov kdo dokáže v síti objevit, tím více bodů získá. Jedno písmeno může být nejen použito v různých slovech, ale i opakovaně v jednom jediném slově.
 - Bodování. Po pěti minutách odloží hráči tužky a začíná vyhodnocování kola. Při velkém počtu účastníků (nad 10) si každý zapisuje body sám. Za slova, která vystopoval, získává vždy tolik bodů, z kolika písmen jsou složená.
 - Při menším počtu hráčů je bodování poněkud jiné. Jeden za druhým oznamují, která slova vystopovali. Jestliže někdo objevil stejné slovo, jako ten, kdo svá slova právě nahlas předčítá, přihlásí se. Za slovo je tolik bodů, z kolika písmen se skládá + zvláštní prémie: 3 body, když je nemá nikdo jiný; 2 body, když je má kromě něho ještě jeden hráč; 1 bod, mají-li stejné slovo ještě dva další hráči.
 - Po ukončení jednoho kola jsou všechny čtverečky vráceny do krabice, znovu pečlivě promíchány a učitel nebo jiný hráč vytáhne novou pětadvacítku. Písmenka jsou opět pokládána do polí a hráči mají dalších pět minut na hledání slov.
 - Body z jednotlivých kol se sčítají. Kdo má nakonec nejvyšší počet bodů, vítězí.

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** - 2 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy**- 2 body
- 5) **Cena** – 3 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 1 body
 - použití v jiných předmětech – cizí jazyk

CELKEM: $2 + 3 + 3 + 2 + 3 + 1 =$ **14 bodů**

Celkové zhodnocení

Hra je velmi jednoduchá a finančně nenáročná. Výhodou je, že do jedné hry můžeme zapojit celou třídu. Lze ji využít kdykoliv k aktivizaci žáků. Herní dobu si určuje sám učitel (podle stanovených kol). Hra rozvíjí zejména slovní zásobu. Nevýhodu spatřujeme v tom, že nemusí být pro žáky příliš atraktivní kvůli jejímu jednoduššímu zpracování.

6.3.13 Slovolam

- **Typ deskové hry:** rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, komunikace, fantazie, tvořivé myšlení, pozornost
- **Jazyková oblast:** jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 7+
- **Počet hráčů:** 2 - 4
- **Hrací doba:** 20 – 40 min
- **Pomůcky:** herní krabice (herní plán, 124 základních kamenů s jedním písmenem, 42 speciálních kamenů, 7 kostek, 4 zástěny, sáček)
- **Cena:** 219 Kč
- **Stručný popis hry:** Hráči si ze sáčku vylosují sedm písmen, ze kterých skládají slova. Hra je speciální v tom, že obsahuje dva druhy kamenů: klasické s jedním písmenem a speciální s několika písmeny v různých tvarech. Druh kamenů se určuje podle hození kostkou. Vítězí ten, který jako první získá sto bodů.



Obrázek 27- Slovolam

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 2 body
- 2) **Počet hráčů** – 2 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 2 body (pravidla, slovníky)
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 1 bod
 - použití v jiných předmětech – cizí jazyk

CELKEM: 2 + 2 + 3 + 2 + 2 + 1 = **12 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá a zábavná. Procvičuje slovní zásobu. Je velmi podobná hře Scrabble a KrisKros, ale oproti nim má horší zpracování herního plánu a materiálu. Speciální kameny je obvykle těžké někde umístit, což může to být pro žáky spíše demotivující. Pro žáky druhého stupně může působit až moc dětsky. Vhodnější je zvolit jednu ze dvou výše zmíněných her. Stejně jako u Scrablu je potřeba si nejprve stanovit pravidla pro tvoření slov a zajistit slovníky.

6.3.14 Slovopád

- **Typ deskové hry:** rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, komunikace, postřeh, fantazie, tvořivé myšlení, práce pod časovým tlakem
- **Jazyková oblast:** jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 10+
- **Počet hráčů:** 2 - 4
- **Hrací doba:** 15 – 30 min
- **Pomůcky:** herní krabice (90 žetonů s písmeny, 22 bonusových karet, 1 přesýpací hodiny, 1 herní plán, 1 sáček) + tužka a papír
- **Cena:** 355 Kč
- **Stručný popis hry:** Hra je podobná hrám Scrabble a KrisKros, avšak funguje trochu na jiném principu. Každý hráč si na začátku vylosuje sadu písmenek. Nesmí se na ně dívat. Poté všichni hráči současně hodí všechna svá písmena na herní plán. Hra spočívá v tom, že všichni hráči se dívají na rozhozená písmenka na herním plánu a snaží se z nich složit slovo. Nejrychlejší hráč získává plný počet bodů a bonusovou kartu. Vítězí hráč s největším počtem bodů. Každé slovo se musí skládat nejméně ze tří písmen a každé slovo smí být v daném kole použito pouze jednou.



Obrázek 28- Slovopád

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 2 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 2 body (jsou potřeba stanovit pravidla, zajistit slovník)
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 1 bod
 - použití v jiných předmětech – cizí jazyk

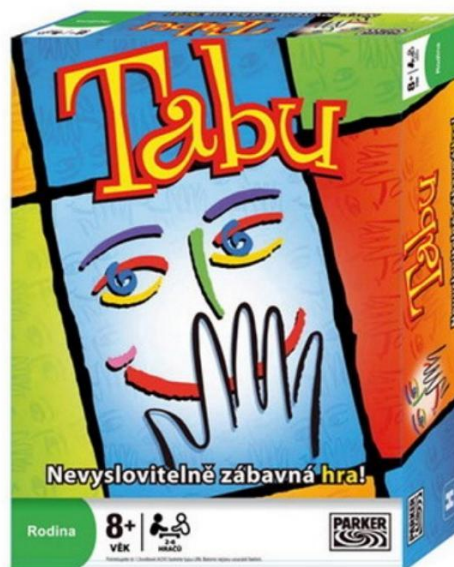
CELKEM: 3 + 2 + 3 + 2 + 2 + 1 = **13 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá, rychlá a zábavná. Cvičí postřeh a rychlé vymýšlení slov. Ke hře je potřeba Slovník spisovné češtiny. Je to podobná a levnější varianta známé hry Scrabble.

6.3.15 Tabu

- **Typ deskové hry:** desková karetní, párty, slovní, rodinná
- **Zaměření hry:** komunikace, slovní zásoba, týmová práce, tvořivost, fantazie, rychlé vybavování slov, správné vyjadřování, logické myšlení, pozornost
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 12+
- **Počet hráčů:** 4 - 10
- **Hrací doba:** 10 – 30 min
- **Pomůcky:** herní krabice (hrací plán, kostka, karty (1000 tabuizovaných slov), pískací koule, stojan na karty, přesýpací hodiny)
- **Cena:** 439 Kč
- **Stručný popis hry:** Hráči se rozdělí do dvou týmů. Jeden hráč z týmu si vybere kartu a vysvětluje napsané slovo svým spoluhráčům. Pomocí přesýpacích hodin je mu odměřován čas. Během jednoho kola může tým stihnout i více slov. Hráči v týmu se ve vysvětlování slov střídají. Protihráči z druhého týmu kontrolují vysvětlovaná slova. Pokud hráč udělá ve vysvětlování chybu, jeho protihráči stisknou pískací kouli. Podstatou jsou tabuizovaná slova. Pod pojmem, který se má vysvětlovat, je vždy 5 slov, která se nesmí říct. Například hráč bude vysvětlovat slovo klika a pod ním bude napsáno, že nesmí vyslovit slova: dveře, otevřít, štěstí, točit, rumpál. Za každé uhodnuté slovo získává tým bod. Vyhrává tým, který jako první dorazí do cíle.
- **Možné obměny hry:** Učitel může vytvořit nové karty s pojmy.



Obrázek 29- Tabu



Obrázek 30- Tabu - ukázka hracích karet

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 2 body (je potřeba slovník)
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – cizí jazyk, občanská výchova i další předměty, protože učitel má možnost vytvořit si své vlastní karty na jakékoliv téma
 - možné obměny hry – nová karty s pojmy

CELKEM: 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 = **15 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá, rychlá a zábavná. Je zaměřena především na slovní zásobu a správné vyjadřování. Ke hře je potřeba slovník, případně rychlá pomoc učitele. Občas se tam objevují slova, která mohou být pro žáky neznámá (např. rumpál). Výhodou je vysoký počet zapojených hráčů do jedné hry. Nevýhodou je vyšší pořizovací cena hry.

6.3.16 TEAM words

- **Typ deskové hry:** desková karetní, párty, rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** komunikace, slovní zásoba, týmová práce, tvořivost, fantazie, rychlé vybavování slov, logické myšlení, postřeh
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 10+
- **Počet hráčů:** 2 - 10
- **Hrací doba:** 45 min (lze upravit)
- **Pomůcky:** herní krabice, která zároveň funguje jako herní deska (+ 55 oboustranných karet, 12 kostek s písmeny, 6 sázecích žetonů, 5 figurek, 1 přesýpací hodiny)
- **Cena:** 278 Kč
- **Stručný popis hry:** Hra obsahuje 110 kategorií (např. historická osobnost, ovoce, tříslabičné slovo apod.). Hráči se rozdělí do 2 týmů. Jeden hráč z týmu sejme šest karet kategorií z hromádky, otočí a vyloží do řady na stůl tak, aby na ně všichni spoluhráči viděli. Poté k jednotlivým kategoriím hráči hledají vhodná slova. Pro každou kartu s obecným pojmem je třeba najít dvě různá slova. Ta slova musí začínat na písmeno shodující se s jedním z písmen hozených na kostkách. Za každé správné slovo získává tým bod a může posunout svoji figurku po hrací ploše. Hra končí po odehrání stanoveného počtu herních kol. Tým, který bude mít nejvíce bodů, vyhrává.



Obrázek 31- TEAM words



Obrázek 32- TEAM words - ukázka karet

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body (ale je potřeba upravit)
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – cizí jazyk, karty lze upravit a doplnit tak, aby tam například byly jen kategorie: dějepis, zeměpis apod.
 - možné obměny hry – lze přidat nové kategorie



Obrázek 33- TEAM words - herní materiál

CELKEM: 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 = **16 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá, rychlá a zábavná. Je zaměřena především na slovní zásobu. Velkou výhodou je vysoký počet zapojených hráčů do jedné hry. Hru mohou hrát dva i větší počet hráčů. Učitel využije rozdělení do dvou týmů po 4-5 žácích. Nevýhodou je vyšší pořizovací cena hry.

6.3.17 Tik Tak Bum Family

- **Typ deskové hry:** párty hra, rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, správné vyjadřování, rychlé vybavování slov, práce pod časovým tlakem, zručnost, komunikace, logické myšlení, tvořivé myšlení, fantazie
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 8+
- **Počet hráčů:** 3 - 8
- **Hrací doba:** 20 min
- **Pomůcky:** hrací krabice (hrací deska, 165 karet, 8 hracích figurek, 1 kalíšek s dřevěnou kuličkou, 4 destičky se žížalou, 1 kostka se symboly, 1 elektronický měřič času - "bomba") + baterie
- **Cena:** 359 Kč
- **Stručný popis hry:** Jedná se o pokračování hry Tik Tak Bum, která je karetní a obsahuje jen slovní úlohy. Tik Tak Bum Family má navíc ještě úkoly dovednostní. Podstatou je tikající bomba, která může kdykoliv vybuchnout. Hráč hodí kostkou a podle hození musí splnit slovní nebo dovednostní úkol v časovém limitu. Limit je náhodný. Bomba může vybuchnout kdykoliv během 10-60 vteřin. Hráč, který nesplní úkol v časovém limitu, musí posunout svou figurku po hrací desce o jedno políčko vpřed směrem k obrázku exploze. Hra končí, jakmile některý z hráčů dorazí k obrázku exploze. Vítězí hráč, který je od obrázku co nejdál.
- **Dovednostní úkoly** jsou dva: skládání žížaly (puzzle) a hod kuličkou do kalíšku. Dovednostní úkol plní vždy jen jeden hráč. Slovní úkoly plní všichni hráči.
- **Slovní úkoly** jsou tři: **rýmování** (hráč musí najít výraz, který se rýmuje se slovem na kartě, např. lavička), **asociace** (hráč musí najít slovo, které se hodí k výrazu na kartě, např. červený) a **slovní akrobat** (hráč otočí 3 karty, na každé kartě je jedna souhláska, úkolem hráče je najít slovo, ve kterém jsou alespoň 1x obsaženy všechny 3 souhlásky, může být přidán libovolný počet dalších písmen, na pořadí zadaných souhlásek nezáleží, např. K, T, R = krtek)



Obrázek 34- Tik Tak Bum Family

- **Možné obměny hry:** Učitel může vymyslet své vlastní karty s úkoly. Bombu lze využít pro jiné aktivity – např. pro rychlé opakování na začátku hodiny.

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** - 3 body
- 3) **Herní doba** - 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** – 2 body
- 6) **Bonusové body za další využití** - 2 body
 - použití v jiných předmětech – ve všech
 - možné obměny hry – karty s novými úkoly



Obrázek 35- Tik Tak Bum Family- herní materiál

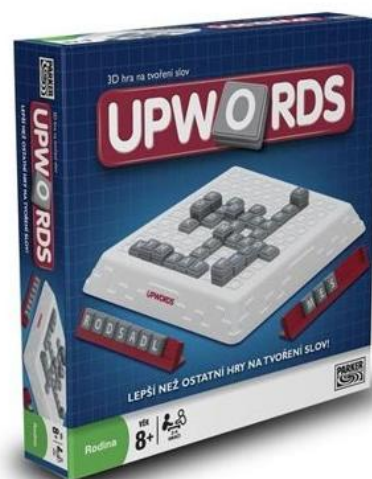
CELKEM: $3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 =$ **16 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá, rychlá a zábavná. Dovednostní úkoly jsou určeny spíše pro menší děti. Bylo by vhodné je vyřadit a zvolit nějakou jinou variantu. Slovní úkoly rozvíjí zejména slovní zásobu a schopnost rychlého vybavování si slov. Některá slova na rýmování jsou také příliš jednoduchá, žáci to však mají ztížené časovým limitem. Žáci se učí pracovat pod časovým tlakem. Hru lze různě modifikovat a využít v libovolném předmětu. Nevýhodou je vyšší pořizovací cena hry.

6.3.18 Upwords

- **Typ deskové hry:** klasická, rodinná, slovní
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, fantazie, pozornost, komunikace, tvořivé myšlení
- **Jazyková oblast:** jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 8+
- **Počet hráčů:** 2 - 4
- **Hrací doba:** 30 - 60 minut
- **Pomůcky:** herní krabice (herní plán, 100 písmen, 4 stojany na písmena, 1 sáček)
- **Cena:** 499 Kč
- **Stručný popis hry:** Hra je založena na principu sestavování slov (jako v křížovce). Je podobná hře Scrabble nebo KrisKros, ale písmenka se mohou pokládat na sebe (na již vytvořená slova). To podstatně rozšiřuje množství použitelných slov, protože hráč může slova měnit a „přepisovat“. Za každé položené i překryté písmenko získává hráč bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů



Obrázek 36- Upwords

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 2 body
- 2) **Počet hráčů** – 2 body
- 3) **Herní doba** – 1 bod
- 4) **Náročnost přípravy** – 2 body (jsou potřeba pravidla, slovníky)
- 5) **Cena** – 1 bod
- 6) **Bonusové body za další využití** – 1 bod
 - použití v jiných předmětech – skládání slov v angličtině

CELKEM: 2 + 2 + 1 + 2 + 1 + 1 = **9 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá. Procvičuje zejména slovní zásobu a tvořivé myšlení. Hráči mohou vymýšlet více variací než v klasickém Scrabblu. Je potřeba stanovit pravidla pro tvoření slov a zajistit slovníky. Cenově a vzhledem k počtu hráčů není hra příliš využitelná v pedagogické praxi.

6.3.19 Ypsilonie: Cesta do vyjmenované země

- **Typ deskové hry:** rodinná, vzdělávací.
- **Zaměření hry:** pravopis vyjmenovaných a příbuzných slov, slovní zásoba, paměť, komunikace, pozornost, logické myšlení, čtenářská gramotnost
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková, literární.
- **Věk hráčů:** 7+
- **Počet hráčů:** 2 - 10
- **Hrací doba:** 25 – 50 min
- **Pomůcky:** herní krabice (1 velký plán, který se dá rozdělit na 4 menší plány, 231 karet, 15 figurek, 3 kostky



Obrázek 37- Ypsilonie: Cesta do vyjmenované země

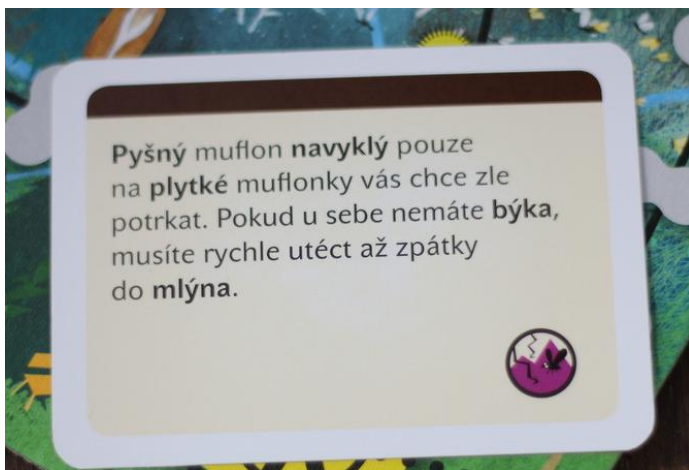
- **Cena:** 799 Kč
- **Stručný popis hry:** Jedná se o vzdělávací jazykovou hru. Ypsilonie je fiktivní země, která je vybudována pomocí vyjmenovaných a příbuzných slov. Objevují se tam názvy jako třeba *hostinec U Syna Přemyslova*, *babykový les*, *bylinkářství v Nezamyslicích*, *třpytivý poklad* apod. Smyslem hry je, aby si žáci zapamatovali jednotlivá slova. Když pak na ně narazí např. v diktátu, budou si pamatovat jejich podobu z Ypsilonie.

Na menších herních plánech může hrát 2 až 5 hráčů (na velkém plánu 4-10 hráčů).

Hra funguje na principu hry Člověče, nezlob se!. Hráči chodí se svými figurkami po herním plánu, sbírají předměty a zažívají různá dobrodružství. Během cesty čtou příběhy z kartiček. Příběhy musí pozorně poslouchat všichni hráči, protože informace z kartiček mohou být užitečné pro všechny hráče.

Jednotlivé plány představují 4 oblasti: Nezamyslice, Bydžov, Vystrkov a Mlín.

V každé oblasti mají hráči za úkol donést jednu věc (bylinky – dobromysl, zlatobýl, jídlo – smažený sýr, zvířata – výr, sýkorka) na cílové místo. Vyhrává ten, který danou věc donese do cíle jako první. Hráči se po cestě setkávají s vyjmenovanými a příbuznými slovy, která se tak nenásilnou formou učí, případně si je jen opakují. Ve hře je použit speciální jazyk tzv. „Ypsilonština“. To znamená, že se v textu objevují jen slova s Y.



Obrázek 38- Ypsilonie - ukázka karty

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** - 2 body (vyšší cena je však přijatelná kvůli velkému počtu hráčů na jednu hru)
- 6) **Bonusové body za další využití** – 0

CELKEM: 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 0 = **14 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je primárně určena pro 1. stupeň ZŠ, ale lze ji využít také na 2. stupni v rámci opakování vyjmenovaných slov. Autorky hry Mazůrková a Nosálová³⁵ spatřují hlavní přínos hry v tom, že není potřeba vyjmenovaná slova umět, takže ji může hrát opravdu každý. Jak již bylo zmíněno, hra děti nezkouší, pouze hravou formou připomíná jednotlivá vyjmenovaná slova. Funguje na principu náhody, protože se hází kostkou. Hra je jednoduchá a zábavná. Má moc pěkné grafické zpracování. Pro učitele je k dispozici rozsáhlá metodika včetně pracovních listů, které se zaměřují na porozumění, logické myšlení a čtenářskou gramotnost.³⁶ Nevýhodou je vyšší pořizovací cena hry.

³⁵ MAZÚRKOVÁ, Barbora, NOSÁLOVÁ Barbora. Rozhovor o deskové hře Ypsilonie – Cesta do vyjmenované země. *Česká škola* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z:

<http://www.ceskaskola.cz/2015/06/jiri-simonides-rozhovor-o-deskove-hre.html>

³⁶ Ypsilonie - Cesta do vyjmenované země. Loris Games [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z:

<http://www.lorishgames.cz/ypsilonie>

6.3.20 Žahour

- **Typ deskové hry:** rodinná, párty hra, slovní, strategická, vědomostní
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, rychlé vybavování si slov, komunikace, tvořivé myšlení, strategické plánování, pozornost
- **Jazyková oblast:** jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 8+
- **Počet hráčů:** 2 – 6 (hrát lze také po dvojicích = až 12 hráčů)
- **Hrací doba:** 10 - 90 minut (dle zvolené obtížnosti)
- **Pomůcky:** herní krabice (1 hrací rámeček, 4 hrací desky (z každé strany je jeden herní plán = 8 herních plánů), 6 sad hracích kamenů po 15 ks (hrací kameny jsou ve formě kartiček s kruhovým otvorem uprostřed), 132 hracích polí na 66 kartičkách, dvacetistěnná hrací kostka s písmeny)
- **Cena:** 549 Kč
- **Stručný popis hry:** Jedná se o strategickou slovní hru na motivy oblíbené hry Země, město. Hráči hází kostkou a snaží si co nejrychleji vybavit slova na písmeno hozené kostkou. Nejrychlejší hráč získá pole tématu, ke kterému vymyslel slova. Úkolem je propojit protilehlé strany herního plánu.
Hra obsahuje 8 tematických herních plánů. K dispozici jsou tato témata: zeměpis, dějepis, přírodopis, český jazyk, osobnosti, moje město, pro nejmenší a můj partner. Hráči si na začátku hry stanoví, kolik je potřeba znát slov od zvoleného tématu k získání pole. Hráči si mohou buď zvolit jeden tematicky zaměřený plán (např. na český jazyk), anebo plán různě skombinovat pomocí 132 hracích polí (např. český jazyk s dějepisem). Příklady polí na český jazyk: nepravidelné sloveso, přídavné jméno, vícevýznamové slovo, čtyřpísmenné slovo, společenská fráze atd.
- **Možné obměny hry:** Součástí herní krabice jsou 3 oboustranné prázdné hrací plány, učitel si tak může zvolit své vlastní téma a otázky.



Obrázek 39- Žahour



Obrázek 40- Žahour - herní materiál

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 3 body
- 5) **Cena** – 2 body (vyšší cena je však přijatelná kvůli velkému počtu hráčů na jednu hru)
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – ve všech
 - možné obměny hry – různé variace herních plánů, vlastní téma

CELKEM: $3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 =$ **16 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá a zábavná. Vzdělává žáky zábavnou formou. Rozvíjí zejména slovní zásobu a rychlé vybavování si slov. Důležitá je také taktika, protože úkolem hráčů je propojit protilehlé strany herního plánu. Výhodou jsou různé variace herních plánů. Vhodné je některá témata z českého s žáky na začátku hodiny zopakovat. Nevýhodou je vyšší pořizovací cena hry.

6.4 Upravené deskové hry

Portfolio je doplněno **6 upravenými deskovými hrami**. Upravené hry jsou dostupné na českém trhu, ale musely být modifikovány, aby splňovaly didaktické účely vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura. Jedná se o vědomostní hry. Jsou zaměřeny především na získání a procvičování znalostí z oboru ČJL, dále na rozvoj slovní zásoby a komunikačních dovedností.

Pro výběr a popis většiny upravených deskových her byly využity stejnojmenné weby z podkapitoly 6.3 (*Albi, DeskoveHry.com, Hrajeme.cz, Jakouhru.cz, Zatrolené hry*). Hra AZ Kvíz byla nalezena v knize Škola? V pohodě! od T. Kotena³⁷.

Jako inspirace k vědomostním otázkám byly využity tyto knihy a weby:

Knihy:

- R. Portmannová – Hry pro tvořivé myšlení³⁸
- E. Schneiderová - Jazykové hry a hříčky³⁹
- E. Schneiderová a E. Hanzová - Hry s příslovími, hádankami a pranostikami⁴⁰

Weby:

- DUMY⁴¹
- Metodický portál RVP⁴²
- Pravopisně.cz⁴³
- Škola s nadhledem⁴⁴
- Ve škole.cz⁴⁵

³⁷ KOTEN, Tomáš. Škola? V pohodě!: metody, hry a formy práce pro realizaci učiva, pro dosažení očekávaných výstupů a rozvoj klíčových kompetencí. Most: Hněvín, 2006, 285 s. ISBN 80-86654-18-4.

³⁸ PORTMANN, Rosemarie. *Hry pro tvořivé myšlení*. Praha: Portál, 2004, 118 s. ISBN 80-7178-876-7.

³⁹ SCHNEIDEROVÁ, Eva. *Jazykové hry a hříčky*. Praha: Portál, 2010, 120 s. ISBN 978-80-7367-657-5.

⁴⁰1)SCHNEIDEROVÁ, Eva, HANZOVÁ Marie. *Hry s příslovími, hádankami a pranostikami*. Praha: Portál, 2013, 142 s. ISBN 978-80-262-0338-4.

⁴¹ *Dumy.cz* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.dumy.cz/>

⁴² *Metodický portál RVP* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://rvp.cz/>

⁴³ *Pravopisně.cz* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.pravopisne.cz/>

⁴⁴ *Škola s nadhledem* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.skolasnadhledem.cz/>

⁴⁵ *Ve škole.cz* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.veskole.cz/>

6.4.1 AZ kvíz

Nechala jsem se inspirovat hrou A – Z kvíz z knihy Škola? V pohodě! od Tomáše Kotena⁴⁶ a deskovou hrou AZ kvíz od vydavatelství Dino Toys. Původně se jedná o vědomostní televizní soutěž, která byla později přepracována do formy deskové hry. Koten (2006, s. 87-88) hru didakticky upravil a zaměřil ji na význam slov. Hra AZ kvíz od vydavatelství Dino Toys je zaměřena na všeobecné znalosti z nejrůznějších oborů.

Hru lze zaměřit na cokoliv. Je pouze na učiteli, jaké otázky si pro své žáky zvolí. Mohou to být veškeré znalosti z českého jazyka a literatury v rámci souhrnného opakování na začátku nebo na konci roku. Nebo může učitel vytvořit otázky na konkrétní téma (např. slovní druhy, větné členy, vedlejší věty apod.) v rámci průběžného opakování.

Učitel může hru buď vytvořit zcela sám, nebo zakoupit jednu ze dvou variant: AZ kvíz (pro každého) a AZ kvíz junior (pro děti). V případě nákupu nemusí vytvářet všechn herní materiál, stačí jen vymyslet otázky a vytvořit karty.

- **Typ deskové hry:** párty, rodinná, vědomostní, vzdělávací.
- **Zaměření hry:** znalosti českého jazyka a literatury, strategické myšlení, slovní zásoba, rychlé vybavování si slov, komunikace, týmová práce, pozornost, paměť
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková, literární výchova
- **Věk hráčů:** 10+ (podle obtížnosti otázek)
- **Počet hráčů:** 2+
- **Hrací doba:** 20 – 30 min
- **Pomůcky:**
 - 1. varianta** - herní krabice AZ kvíz (herní plán, 36 žetonů, 1 hrací kostka, 1 figurka)
+ vlastní karty s otázkami z ČJL
 - 2. varianta** – učitel může zakoupit pouze hrací kostky a figurky a herní plán, žetony a karty si vytvořit sám
- **Cena:**
 - 1. varianta** – 318 Kč
 - 2. varianta** – individuální, zhruba 100 – 150 Kč



Obrázek 41- AZ kvíz

⁴⁶ A – Z kvíz (in Koten, 2006, str. 87-88)

- **Organizace:** Podle počtu zakoupených/vytvořených her rozdělíme žáky do skupin. Je možné rozdělit třídu na dvě velké skupiny a hrát všichni dohromady jednu hru, nebo lze třídu rozdělit na 3-4 menší skupiny, které se dále rozdělí na dva týmy. Pokud hraje celá třída dohromady, je potřeba vytvořit velký herní plán, který se umístí například na tabuli, na zeď, na plátno apod.
V případě menších skupin má každá skupina svůj herní plán na lavici. Hru mohou hrát i jen dva žáci, avšak ideální je, pokud některý žák převezme roli moderátora (v případě 1 velké hry je moderátorem učitel).
- **Stručný popis hry:** Karty jsou dvoubarevné (modrá, červená). Z každé strany je jedna otázka včetně správné odpovědi. Hráči si před hrou zvolí, s jakou barvou otázek budou hrát. Hru začíná nejstarší hráč či lze využít např. losování kámen, nůžky, papír. Hráč si vybere políčko a postaví na něj figurku. Moderátor mu přečte otázku a počáteční písmena tajenky (v případě větší obtížnosti lze vynechat, v případě lehčí obtížnosti lze zvolit odpovědi s výběrem a, b, c). Pokud hráč odpoví správně, položí na vyhrané políčko svůj žeton. V případě špatné nebo žádné odpovědi může odpovídat soupeř. Pokud ani soupeř neodpoví správně, nebo nebude chtít odpovídat, označí se políčko šedým žetonem. V původních pravidlech je uvedeno, že o něj hráči mohou hrát později pomocí hodu kostkou. Vhodnější variantou je náhradní otázka, na kterou se odpovídá pouze ano, či ne.
- **Cíl hry:** Co nejrychleji propojit tři strany herního plánu s pomocí žetonů své barvy.
- **Možné obměny hry:** lze přidávat nové otázky nebo hrát tematicky (slovní druhy, význam slov, literatura, přísloví apod.)
- **Ukázka vytvořených karet** – viz příloha č. 1



Obrázek 42- AZ kvíz - herní materiál

HODNOCENÍ (pro 1. variantu – nákup deskové hry)

1. **Zaměření hry** – 3 body
2. **Počet hráčů** – 3 body
3. **Herní doba** – 3 body
4. **Náročnost přípravy** – 2 body
5. **Cena** – 2 body
6. **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – původní všeobecné otázky lze využít ve všech předmětech
 - možné obměny hry – různá témata

CELKEM: $3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 =$ **15 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá a zábavná. Žáci ji určitě budou znát z televize. Je dostupná také její počítačová verze. Hra vzdělává žáky zábavnou formou. Lze ji využít ve všech předmětech. Je zaměřena na procvičování znalostí z oboru ČJL. Výhodou je, že lze do jedné hry zapojit celou třídu, což zvyšuje vzájemnou kooperaci. Hra je trochu náročnější na přípravu. Je potřeba vytvořit dostatečný počet karet. Cena je přijatelná, ale učitel si může herní desku a žetony vytvořit i zcela sám.

6.4.2 Češtinář: Otázky a odpovědi

Jedná se o deskovou hru na motivy hry Česko: Otázky a odpovědi⁴⁷. Pravidla hry jsou stejná. Mění se pouze herní plán a okruhy otázek.

- **Typ deskové hry:** párty, rodinná, slovní, vědomostní, vzdělávací.
- **Zaměření hry:** uplatnění a rozšíření znalostí o českém jazyku a literatuře, postřeh, správné a jednoznačné vyjadřování, čtenářská gramotnost, tvořivé a kritické myšlení, komunikace, rychlé vybavování si slov
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková, literární výchova
- **Věk hráčů:** 12+
- **Počet hráčů:** 2 – 6 (hru lze hrát i v týmech)
- **Hrací doba:** 30 – 60 min (lze modifikovat)
- **Pomůcky:** herní plán (viz příloha č. 2), 6 figurek, 36 žetonů, karty s otázkami a odpověďmi (ukázka karet viz příloha č. 3), 1 hrací kostka
- **Cena:** individuální, hru si tvoří učitel sám, zhruba 100 – 150 Kč (je potřeba koupit figurky a kostky, vytisknout (a nejlépe zalaminovat) herní plán, karty a žetony
- **Cíl hry:** Žáci se snaží správně odpovídat na otázky z šesti různých okruhů. Pohybují svou figurkou na herním plánu a podle toho, na kterém poli skončí, se určí okruh otázky, na kterou budou odpovídat. Pokud tedy dorazí se svou figurkou na políčko literatura, budou odpovídat na otázku z literatury. Pokaždé když odpoví správně, dostanou žeton v barvě příslušející danému okruhu otázek. Cílem hry je nasbírat šest žetonů v šesti různých barvách. Ve chvíli, kdy se to některému žákovi podaří, zamíří ke středovému poli. Pokud správně odpoví na závěrečnou otázku, zvítězí.
- **Karty otázek:** Otázky jsou rozděleny do šesti různých okruhů:



Obrázek 43- Česko: Otázky a odpovědi

⁴⁷ Vědomostní hra obsahující 2400 otázek týkajících se České republiky. Otázky jsou rozděleny do šesti okruhů: historie, kultura, příroda/věda/technika, geografie, sport a různé.

1) PŘÍSLOVÍ A RČENÍ

2) VÝZNAM SLOV

3) SLOVNÍ DRUHY

4) PRAVOPIS

5) LITERATURA

6) RŮZNÉ

Na každé kartě je jedna otázka z každého z šesti okruhů. Okruhy jsou barevně odlišeny. Na zadních stranách karet jsou správné odpovědi.

- **Příprava hry:** Karty otázek se zamíchají a rozdělí na přibližně tolik stejných hromádek, kolik bude hrát hráčů. Hráči si hromádky rozeberou a dají před sebe otázkami nahoru. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na jedno z rohových polí herního plánu. Na jednom poli může stát více figurek. Všichni hráči hodí kostkou a ten, kdo hodí nejvyšší číslo, začíná. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.
- **Průběh hry:** Když je hráč na tahu, hodí kostkou a posune svoji figurku po herním plánu o příslušný počet polí v libovolném směru. Pole, na kterém figurka skončí svůj pohyb, určí okruh, ze kterého bude položena otázka. Pokud figurka skončí na jednom z rohových polí (symbol vlajky), může si hráč okruh zvolit. Poté hráč po jeho levici vezme kartu otázek zespodu své hromádky a přečte příslušnou otázku. Nastane jedna z následujících třech možností:
 - 1) Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nepravdě, jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
 - 2) Pokud hráč odpoví správně, dostane žeton v barvě příslušného okruhu a položí si ho před sebe. Jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
 - 3) Pokud hráč odpoví správně na otázku z okruhu, ze kterého už žeton má, nedostává již další žeton (nikdo nesmí mít více žetonů jedné barvy), ale získává nový tah.

Na konci tahu je použitá karta otázek vyřazena ze hry.

- **Cesta k vítězství:** Ve chvíli, kdy hráč nasbírá všech šest různých žetonů, může v dalším kole zamířit na jedno z rohových polí, které si pro postup do středu vybere. Po cestě může standardně odpovídat na otázky a využít tak možnost dalšího tahu při správné odpovědi. Pokud hráč hodí vyšší číslo, než potřebuje, aby se na zvoleném rohovém poli zastavil, může se na něm zastavit. Zde každopádně končí svůj tah. Od svého dalšího tahu hráč již nehází kostkou a posouvá se na první pole s otázkami směrem ke středu herního plánu. Posunout se dál, směrem ke středu, je nyní možné pouze tak, že hráč správně zodpoví otázku na poli, na kterém právě stojí. Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí, jeho figurka zůstává stát na místě a

hraje hráč po jeho levici. V příštím kolem bude hráč odpovídat na další otázku ze stejného okruhu. Pokud hráč odpoví správně, posune svoji figurku o jedno pole směrem ke středu.

- **Vítězství:** Pokud hráč odpoví správně na otázky na obou polích mezi rohovým a středovým polem, postoupí se svojí figurkou na středové pole. V dalším kolem bude hráč odpovídat na jednu otázku z okruhu, který vybere hráč po jeho levici. Tento hráč vybírá okruh bez toho, aby se předem podíval na otázky. Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nepravdě, jeho figurka zůstává na středovém poli a tah se opakuje v příštím kole. Pokud hráč odpoví správně, stává se vítězem.
- **Možné obměny hry:** jiné kategorie, nové otázky (hru lze například celou zaměřit jen literaturu apod.), jiné varianty hry:
 - hraje se pouze na vnějším okruhu herního plánu, hráč dostává za každou správnou odpověď žeton, vítězí ten, který má nejvíce žetonů
 - hraje se bez herního plánu, používají se pouze karty, okruh se určuje hodem kostkou, pokud hráč odpoví správně, nechá si kartu u sebe, vítězí ten, který má nejvíce karet
 - v případě, že je pro hráče obtížný okruh otázek na políčku, na kterém stojí jeho figurka, může si místo něj libovolně vybrat jiný okruh otázek, ale musí zodpovědět otázky dvě, pokud odpoví správně, dostane jeden žeton v té barvě, na kterém políčku stojí



Obrázek 44- Žetony ke hře Češtinář (vlastní tvorba)

HODNOCENÍ

1. **Zaměření hry** – 3 body
2. **Počet hráčů** – 3 body
3. **Herní doba** – 3 body
4. **Náročnost přípravy** – 2 body
5. **Cena** – 3 body
6. **Bonusové body za další využití** - 1 bod
 - možné obměny hry

CELKEM: $3 + 3 + 3 + 2 + 3 + 1 =$ **15 bodů**

Celkové zhodnocení:

Lze tvořit i velmi obtížné otázky, protože nevádí, pokud žáci na některé z nich nebudou znát odpověď. Správné odpovědi se totiž dozví na druhé straně karty, a tímto způsobem si je vštěpují. Je to skvělý způsob, jak žáky učit zábavnou formou. Žáci mohou odpovědi také hádat a vymýšlet, a zapojovat tak kreativní myšlení. V původní verzi nejsou možnosti výběru, ale pokud učitel chce, může hru zjednodušit tak, že stanoví odpovědi stylem a), b), c), žák už pak jen vybírá správné písmeno.

6.4.3 Češtináři, nezlob se

Jedná se o deskovou hru na motivy hry Člověče, nezlob se!. Princip hry je stejný. Hra je pouze doplněna o políčka s vědomostními otázkami.

- **Typ deskové hry:** klasická, párty, rodinná, vědomostní, vzdělávací.
- **Zaměření hry:** komunikace, procvičování znalostí ČJ, slovní zásoba, pozornost
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 6+
- **Počet hráčů:** 2 – 4
- **Hrací doba:** 20 – 30 min
- **Pomůcky:** herní krabice (herní plán, 16 figurek, 1 hrací kostka), vlastní karty s úkoly
- **Cena:** individuální, hru si tvoří učitel sám, zhruba 100 – 150 Kč
- **Karty:** Učitel si vytvoří karty s otázkami. Je potřeba vytvořit alespoň 25 karet. Tematické zaměření si učitel určuje sám. Může být všeobecné či konkrétní (příslaví, slovní druhy, vedlejší věty, větné členy apod.). Tato verze hry je zaměřena na určování druhů vedlejších vět. Ukázky karet viz příloha č. 9.
- **Cíl hry:** Úkolem každého hráče je dojít se všemi čtyřmi figurkami po směru šipky do barevného středu herního polánu (tzv. domečku). Ten, komu se to nejdříve povede, vyhrává. Ostatní hráči obvykle pokračují, dokud se to nepodaří i jim. Celá hra končí ve chvíli, kdy jsou figurky všech hráčů v domečku. V rámci času však může učitel stanovit, že hra končí po vítězství prvního hráče.
- **Stručný popis hry:** Před začátkem hry si hráči vyberou barvy figurek. Všechny figurky jsou na startovních políčkách. Žáci si vylosují, kdo začne (pomocí techniky kámen, nůžky, papír nebo pomocí hodů kostkou – komu padne větší číslo, začíná). Na začátku hry (nebo kdykoliv má hráč na startovních políčkách všechny figurky) hází hráči třikrát. Musí jim padnout číslo šest, aby mohli začít hrát. Pak už hází jen jednou a postupují po směru hodinových ručiček do domečku. Pokud dorazí na fialové políčko, losují si kartu s vědomostním úkolem. Pokud odpoví špatně, vrací se s figurkou na startovní políčko. Kartu s úkolem čte některých ze spoluhráčů, protože obsahuje i správnou odpověď. Na jednom poli smí být pouze jedna figurka. Pokud někdo dorazí na pole, kde už nějaká figurka je, tak ta figurka vypadává za hry a vrací



Obrázek 45 - Člověče, nezlob se

se na startovní políčko. Pokud hráč hodí kostkou číslo šest, tak hází ještě jednou a sčítají se mu oba dva hody.

- **Možné obměny hry:** nové karty, jiné tematické zaměření



HODNOCENÍ

Obrázek 46 - Češtináři, nezlob se - herní materiál (vlastní tvorba)

- 1) **Zaměření hry** – 2 body
- 2) **Počet hráčů** – 2 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 2 body
- 5) **Cena** – 3 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – ve všech, záleží na tematickém zaměření karet
 - možné obměny hry – variance karet

CELKEM: $2 + 2 + 3 + 2 + 3 + 2 =$ **14 bodů**

Celkové zhodnocení:

Herní plán je jednoduchý. Učitel ho může vyrobit sám, případně ho nechat vyrobit žáky v rámci výtvarné výchovy nebo pracovních činností. Hru může učitel zařadit na začátku nebo na konci hodiny v rámci opakování probrané látky. Předností tohoto zpracování je možnost zaměřit hru na jakékoli téma. Hra je založena na náhodě a štěstí. Nevýhodou je, že se může stát, že některý z žáků nebude odpovídat na žádnou otázku (netrefí se do fialového políčka). To je částečně kompenzováno tím, že alespoň bude slyšet odpovědi svých protihráčů. Jedná se o variantu velmi známé soutěživé hry.

6.4.4 Hádej, co jsem?

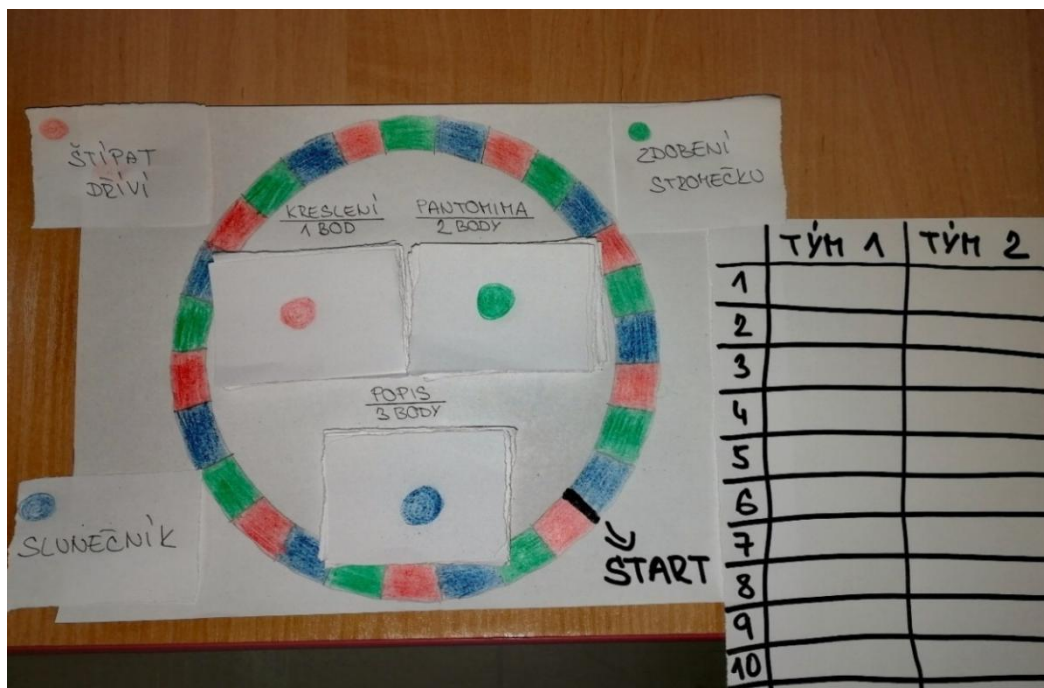
Nechala jsem se inspirovat stejnojmennou hrou z knihy Velká kniha stolních her pro děti od Šmikmátorové, Drobného a Němečka⁴⁸.

- **Typ deskové hry:** párty, rodinná, slovní, vzdělávací.
- **Zaměření hry:** komunikace (verbální, neverbální), slovní zásoba, spolupráce, pohybové a výtvarné dovednosti, tvořivost, fantazie, improvizace, správné vyjadřování, pozornost
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková výchova
- **Věk hráčů:** 10+
- **Počet hráčů:** 4 - 6
- **Hrací doba:** 20 – 30 min (podle počtu stanovených kol)
- **Pomůcky:** vlastní herní plán, figurky, hrací kostka, karty s úkoly, tabulka na bodování, čisté papíry, psací potřeby
- **Cena:** individuální, učitel si herní plán a karty tvoří sám, je potřeba koupit figurky a hrací kostku (zhruba 150 Kč)
- **Herní plán:** Má tvar kruhu s třemi různě barevnými políčky:
 - červené políčko = kreslení za 1 bod
 - zelené políčko = pantomima za 2 body
 - modré políčko = popis za 3 body
- **Karty:** Učitel si vytvoří karty, barevně je označí a napíše na ně příslušná slova (např. z těchto kategorií: činnost, povolání, pohádková postava, zvíře, věc, sport). Od každé barvy je potřeba vytvořit minimálně 12 karet.
- **Organizace:** Ideální je rozdělení do dvou týmů po dvou hráčích, případně další variantou mohou být dva týmy po třech hráčích nebo tři týmy po dvou hráčích.
- **Cíl hry:** Získat větší počet bodů než protihráči.
- **Stručný popis hry:** Na začátku hry se stanoví, který tým bude začínat první (kámen, nůžky, papír; hod kostkou). Hráč ze začínajícího týmu hodí kostkou a táhne figurkou. Barevné políčko určuje, pomocí které činnosti se bude dané slovo předvádět (pantomimou, popisem, kreslením). Hráč si vezme jednu kartu z balíčku a předvádí napsané slovo. Každá činnosti je jinak obodována (podle obtížnosti). Hráč, který uhodne slovo jako první, získává pro svůj tým tolik bodů, kolik mu určuje barva

⁴⁸ Hádej, co jsem? (in Šmikmátorová, Drobný, Němeček, 2010, str. 32 – 34)

kartičky. Použitou kartičku ukáže ostatním a odloží stranou. Pokud se stane, že vylosované slovo nikdo neuhodne, přičítají se body týmu, ze kterého byl hráč, který slovo losoval. Hráči se v týmu v předvádění střídají. Vyhrává ten tým, který má po skončení daného počtu kol nejvíce bodů.

- **Možné obměny hry:** nové karty s pojmy



HODNOCENÍ

Obrázek 47- Hádej, co jsem?- herní materiál

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 2 body
- 5) **Cena** – 3 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – ve všech, vlastní návrhy karet
 - možné obměny hry – variance karet

CELKEM: 3 + 3 + 3 + 2 + 3 + 2 = **16 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá, rychlá a zábavná. Je to zjednodušená verze hry Activity. Žáci si zlepšují zejména své komunikační dovednosti a slovní zásobu. Lze ji zařadit do hodin slohu. Učitel si může upravit počet kol, takže ji mohou žáci stihnout i ve velmi krátkém čase. Hra může sloužit jako motivace a aktivizace v hodině.

6.4.5 Umím češtinu: Otázky a odpovědi

Jedná se o upravenou verzi deskové hry iKnow⁴⁹. Doporučujeme hru zakoupit, protože herní materiál je opravdu specifický, i když vytvořit ho samozřejmě lze také. Hra je zaměřena na všeobecné znalosti z nejrůznějších oborů. Pro účely ČJL je třeba si vytvořit své vlastní otázky.

- **Typ deskové hry:** párty, rodinná, strategická, vědomostní, vzdělávací.
- **Zaměření hry:** uplatnění a rozšíření znalostí o českém jazyku a literatuře, postřeh, správné a jednoznačné vyjadřování, čtenářská gramotnost, strategické a kritické myšlení, komunikace, rychlé vybavování si slov, správný odhad
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková, literární výchova
- **Věk hráčů:** 12+
- **Počet hráčů:** 2 - 6
- **Hrací doba:** 30 min+ (lze upravit)
- **Pomůcky:** herní krabice (herní plán, 6 figurek iKnow (na výběr nápověd), 6 figurek iBet (na sázky), 25 černých a 25 bílých herních žetonů, 1 průhledný žeton) + vlastní karty s otázkami a odpověďmi (ukázka karet viz příloha č. 4)
- **Cena:** 568 Kč
- **Stručný popis hry:** Je potřeba určit roli moderátora. Princip hry je jednoduchý. Žáci mohou hrát v týmech po dvou hráčích, či každý sám za sebe. Na začátku každého kola se přečte otázka a hráči se rozhodují, kolik nápověd budou chtít slyšet, než na otázku odpoví. Čím méně nápověd, tím více bodů dostanou za správnou odpověď. Zároveň můžou vsadit na jiného hráče, zda odpoví dobře, nebo špatně. Mají tak šanci získat body i v případě, že sami správnou odpověď neznají. Ke každé otázce existují celkem tři nápovědy. Tyto nápovědy navíc poskytují hráčům nepřeborné množství



Obrázek 48- iKnow

⁴⁹ Vědomostní hra obsahující 1600 otázek ze 4 kategorií: osobnosti, svět, lidská tvorba a události. K otázkám existuje celkem 4 800 nápověd (každá otázka má 3 nápovědy). Hra kombinuje vědomosti s taktikou.

dalších informací a zajímavostí ke každé otázce. Hráči získávají body za správné odpovědi a sázky. Vítězem se stává ten, který jako první nasbírá 20 bodů.

- **Čtyři kategorie: (každá má svoji barvu)**

1) LITERÁRNÍ DÍLO - modrá

3) LITERÁRNÍ POSTAVA - žlutá

2) SPISOVATEL - zelená

4) SLOVO - červená

- **Možné obměny hry:** jiné kategorie, nové otázky

Existuje nová verze iKnow All In, která je založena na stejném principu sázek a odpovědí, ale hráči nezískávají nápovědy, odpovídají na otázky výběrem a, b, c, d.

Dále existují verze: iKnow Česko, která je zaměřena pouze na naši vlast (české osobnosti, české výtvoř, česká země, různé), iKnow Inovace (věda a technika), iKnow Lifestyle (životní styl), iKnow Evropa, iKnow Svět.

- **Nevýhoda:** Hra má jednu velkou nevýhodu, která se ale dá napravit. V pravidlech je uvedeno, že hráči si vyberou, kolik nápověd budou potřebovat. Moderátor poté přečte jednu nápovědu a hráč, který si vybral pouze jednu nápovědu, odpovídá. Poté se čte druhá nápověda a odpovídá hráč, který si vybral dvě nápovědy, a pokračuje třetí. Nevýhoda je v tom, že jakmile první hráč řekne nějakou odpověď, ti zbývající hráči tu odpověď mohou opakovat, aniž by sami přemýšleli. Tento nedostatek se dá vyřešit tím, že hráči své odpovědi budou psát na papír, který poté odevzdají moderátorovi. Tak se zajistí vyrovnané šance pro všechny.



Obrázek 49- iKnow - herní materiál

HODNOCENÍ

1. **Zaměření hry** - 3 body
2. **Počet hráčů** – 3 body
3. **Herní doba** – 3 body
4. **Náročnost přípravy** – 2 body (vlastní otázky)
5. **Cena** – 1 bod
6. **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – původní otázky lze využít kdekoliv (zvláště v dějepise, výchově k občanství a zeměpise)
 - možné obměny hry – nové otázky, jiné kategorie

CELKEM: $3 + 3 + 3 + 2 + 1 + 2 =$ **14 bodů**

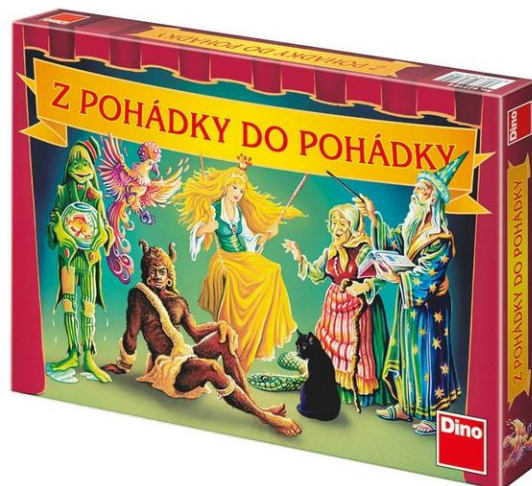
Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá a zábavná. Přináší do hry nový prvek, možnost tipovat správné či špatné odpovědi svých soupeřů. Vzdělává žáky zábavnou formou. Jedná se o vědomostní hru typu Česko: Otázky a odpovědi nebo AZ kvíz, inovativní však je v tom, že hráči spolu více komunikují a využívají taktické myšlení. Výhodou je, že každý hráč má šanci na úspěch, a to i v případě, že neví žádnou odpověď, protože hráči získávají body také za sázení na správné či špatné odpovědi svých soupeřů. To výrazně posiluje sebepojetí hráčů a i chuť do hry. Další výhodou je, že jsou všichni žáci aktivně zapojeni do hádání otázek. Nevýhodou je vysoká pořizovací cena hry a náročnost na přípravu (tvorba vlastních otázek).

6.4.6 Z pohádky do pohádky

Jedná se o upravenou verzi známé a oblíbené hry Z pohádky do pohádky. Tuto hru zmiňuje Tomáš Koten ve své knize Škola? V pohodě!⁵⁰. Koten ji navrhl pro 1. stupeň ZŠ, avšak využít se dá také na 2. stupni, záleží pouze na typu a obtížnosti otázek.

- **Typ deskové hry:** klasická, dětská, rodinná, slovní, vědomostní, vzdělávací
- **Zaměření hry:** znalosti českého jazyka a literatury, komunikace, slovní zásoba, pozornost, logické myšlení
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová, jazyková, literární výchova
- **Věk hráčů:** 6+
- **Počet hráčů:** 2 - 6
- **Hrací doba:** 15 – 40 min (spíše počítat s delším časem – min. 30 min)
- **Pomůcky:** herní krabice Z pohádky do pohádky (herní plán, figurky, kostka) + žetony (magnety, cokoliv na označení otázek v herním plánu), vlastní otázky
- **Cena:** 255 Kč
- **Úprava hry:** Herní plán obsahuje velké množství volných políček. Na volná políčka učitel umístí žetony (nebo magnety, případně je může i popsat fixou). Doporučujeme žetony přilepit např. pomocí lepicí gumy. Jakmile hráč vstoupí na pole s žetonem, vylosuje si kartu s jazykovým či literárním úkolem. Pokud úkol nesplní, vrací se o 10 polí zpět. V případě úspěšného splnění úkolu postupuje hráč o 5 polí dopředu.
- **Stručný popis hry:** Hráči házejí kostkou a postupují herním plánem kolem pohádkových postav. Hra obsahuje speciální červená políčka, která jsou vysvětlena v pravidlech hry – např.:
 - červené políčko had - vrací hráče zpět na pole s korunkou
 - červené políčko černý havran - vrací hráče na políčko ježibaby
 - růžové prasátko – přenese hráče na Zlatý vrch



Obrázek 50- Z pohádky do pohádky

⁵⁰ Z pohádky do pohádky (in Koten, 2006, str. 62)

- **Cíl hry:** Dostat se na políčko se zlatým pokladem.
- **Možné obměny hry:** jiné tematické zaměření, nové otázky



Obrázek 51- Z pohádky do pohádky: herní plán, žetony, figurky

HODNOCENÍ

1. **Zaměření hry** – 2 body
2. **Počet hráčů** – 3 body
3. **Herní doba** – 3 body
4. **Náročnost přípravy** – 2 body
5. **Cena** – 2 body
6. **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – ve všech, otázky lze zaměřit na jakékoliv téma
 - možné obměny hry – jiné téma, nové otázky

CELKEM: $2 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 =$ **14 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá a zábavná. Někteří žáci ji určitě budou znát z domova. Žáci si procvičují znalosti hrou formou. Herní plán je možné také vyrobit. Je pouze na uvážení učitele, kolik žetonů s otázkami rozmístí. Hru může využít v rámci všeobecného opakování různých jevů nebo na procvičování momentálně probírané látky. Může být zaměřena celá na literaturu, na slovní zásobu, slovní druhy, vyjmenovaná slova apod.

6.5 Vlastní deskové hry

Portfolio je doplněno **4 vlastními deskovými hrami**. Jsou vytvořeny tak, aby splňovaly didaktické účely vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura. Jsou opět zaměřeny především na rozvoj slovní zásoby a komunikačních dovedností, dále na získání a procvičování znalostí z oboru ČJL. Protože k vlastním nově vytvořeným hrám většinou neexistuje žádná jiná metodika, musí být podrobněji rozepsány.

Jako inspirace k vědomostním otázkám byly využity tyto knihy a weby:

Knihy:

- R. Portmannová – Hry pro tvořivé myšlení⁵¹
- E. Schneiderová - Jazykové hry a hříčky⁵²
- E. Schneiderová a E. Hanzová - Hry s příslovími, hádankami a pranostikami⁵³

Weby:

- DUMY⁵⁴
- Metodický portál RVP⁵⁵
- Pravopisně.cz⁵⁶
- Škola s nadhledem⁵⁷
- Ve škole.cz⁵⁸

⁵¹ PORTMANN, Rosemarie. *Hry pro tvořivé myšlení*. Praha: Portál, 2004, 118 s. ISBN 80-7178-876-7.

⁵² SCHNEIDEROVÁ, Eva. *Jazykové hry a hříčky*. Praha: Portál, 2010, 120 s. ISBN 978-80-7367-657-5.

⁵³ SCHNEIDEROVÁ, Eva, HANZOVÁ Marie. *Hry s příslovími, hádankami a pranostikami*. Praha: Portál, 2013, 142 s. ISBN 978-80-262-0338-4.

⁵⁴ *Dumy.cz* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.dumy.cz/>

⁵⁵ *Metodický portál RVP* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://rvp.cz/>

⁵⁶ *Pravopisně.cz* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.pravopisne.cz/>

⁵⁷ *Škola s nadhledem* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.skolasnadhledem.cz/>

⁵⁸ *Ve škole.cz* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.veskole.cz/>

6.5.1 Češtinářské cestování po Evropě

- **Typ deskové hry:** párty, slovní, rodinná, vzdělávací, vědomostní
- **Zaměření hry:** znalosti českého jazyka a literatury, znalost cizích jazyků, zeměpisné znalosti, verbální komunikace, slovní zásoba, spolupráce, improvizace, fantazie, tvořivé myšlení, správné vyjadřování, pozornost
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, jazyková, literární výchova
- **Věk hráčů:** 12+
- **Počet hráčů:** 4 - 8
- **Hrací doba:** 30+ min (lze upravit)
- **Pomůcky:** herní plán = mapa Evropy⁵⁹ (viz příloha č. 5), 6 figurek, hrací kostka, karty s otázkami (ukázka karet viz příloha č. 6)
- **Cena:** individuální, hru si tvoří učitel sám, zhruba 100 – 150 Kč (je potřeba koupit figurky a kostky, vytisknout (a nejlépe zalaminovat) herní plán a karty)
- **Stručný popis hry:** Do mapy Evropy se vyznačí herní plán. Hráči jezdí s figurkou po Evropě a navštěvují různé země. Start je v České republice. V každé zemi jsou čtyři speciální pole s otázkou. Pole jsou barevně odlišena. Každé políčko představuje jeden tematický okruh, který se týká dané země: **literatura (červená), překlad (zelená), popis (žlutá) a přejaté slovo (fialová)**. Hráč může vstoupit na všechna políčka v určité zemi, na jedno nebo také na žádné. To, na jaké políčko se hráč dostane, určuje hod kostkou. Úkolem hráčů je uhodnout otázku z daného okruhu. Karta s přečtenou otázkou je vyřazena ze hry. Hráči mohou postupovat libovolným směrem. Každé speciální políčko má k dispozici určitý počet karet, jakmile jsou všechny karty využity, z políčka se stává políčko obyčejné.
- **Čtyři okruhy:**
 - **literatura** – otázky týkající se literatury (dílo, spisovatel) z určité země, hráči mají na výběr ze čtyř možností (a, b, c, d)
 - **překlad** – hráči hádají správná cizí slovíčka nebo fráze, hráči mají na výběr ze čtyř možností (a, b, c, d)

⁵⁹ Pro tvorbu herního plánu byla využita politická mapa Evropy.

Politická mapa Evropy. MapaEvropy.eu [online]. [cit. 2020-07-08]. Dostupné z: <https://mapaevropy.eu/politicka-mapa-evropy/>

- **popis** – jedná se o popis čehokoliv, co je typické pro danou zemi (může to být jídlo, oblečení, kulturní památka, významná osoba apod.)
- **přejaté slovo** – hráči hádají cizí slovo, které bylo převzato do českého jazyka
- **Země** – Bylo vybráno 8 zemí: Německo, Anglie, Francie, Španělsko, Itálie, Řecko, Rusko, Polsko.
- **Organizace:** Hráči hrají v týmech po dvou hráčích. Lze stanovit roli moderátora, ale není to nutné. V případě okruhů literatura, překlad a přejaté slovo čte otázku některý z protihráčů (nebo moderátor) a dva hráči v týmu hádají. Pokud tým vstoupí na políčko popis, bere kartu jeden z týmu a vysvětluje pojem svému spoluhráči.
- **Cíl hry:** Vyhrává hráč, který získá alespoň 6 karet, přičemž každá karta musí být z jiné země (počet vítězných karet lze upravit podle toho, kolik má učitel na hru časové dotace). Hráč musí dojít zpátky do České republiky.
- **Možné obměny hry:** jiné okruhy, nové otázky, hru lze zaměřit na jiné předměty či je s nimi propojit (zeměpis, dějepis)

HODNOCENÍ

1. **Zaměření hry** – 3 body
2. **Počet hráčů** – 3 body
3. **Herní doba** – 3 body
4. **Náročnost přípravy** – 2 body
5. **Cena** – 3 body
6. **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech
 - možné obměny hry

CELKEM: 3 + 3 + 3 + 2 + 3 + 2 = **16 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá a zábavná. Propojuje znalosti českého jazyka a literatury, cizích jazyků a zeměpisu, zajišťuje tedy mezipředmětovost. Žák získá znalosti z různých oborů. Hra také slouží k rozvoji slovní zásoby a komunikačních dovedností.

6.5.2 Prává identita

Jedná se o tzv. **deskovou únikovou hru**. Únikové hry⁶⁰ neboli tzv. únikovky jsou fyzicky dobrodružné hry, ve kterých se lidé (2-6 osob) dobrovolně nechají zavřít do místnosti, ve které musí hledat stopy a indicie a řešit různé hádanky. Cílem je uniknout z místnosti ve stanoveném čase. Často se jedná o sérii několika místností. Základem je nějaký příběh. Témata bývají odvozena z různých filmů a počítačových her. Často se používají lokální specifika daného místa, kde je hra vytvořena (např. útěk z vězení nebo z vesmírné stanice, deaktivace nálože šíleného profesora nebo návrat do středověku). Nevýhoda těchto typů her spočívá v tom, že je obvykle lze hrát pouze jednou.

- **Typ deskové hry:** kooperativní, párty, rodinná, slovní, vědomostní, vzdělávací
- **Zaměření hry:** logické myšlení, komunikace, znalosti českého jazyka a literatury, slovní zásoba, pozornost, tvořivost, fantazie, paměť, týmová práce
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová, jazyková, literární výchova
- **Věk hráčů:** 12 +
- **Počet hráčů:** 1 - 4 + moderátor
- **Hrací doba:** 30 - 35 min
- **Pomůcky:** herní plán, 1 figurka, 25 obálek s úkoly, přesýpací hodiny – 3 min (případně stopky, hodinky), čisté papíry a psací potřeby
- **Cena:** individuální, učitel si vše tvoří sám, do 100 Kč
- **Příběh:** Ocitnul ses v psychiatrické léčebně. Doktoři ti tvrdí, že se jmenuješ Otto Novotný, ale ty tušíš, že je to lež. Chystají se ti provést lobotomii, aby zničili poslední střípky tvé paměti. Prohledej budovu léčebny, posbírej indicie a odhal svoji pravou identitu. Každá místnost je zamčená. Tvým úkolem je vyluštit slovní kód ke každým dveřím a také k hlavní bráně. Cesta je to těžká, ale naštěstí máš s sebou na pomoc 3 osoby: RÍŠU, kterého nechal neprávem zavřít jeho bohatý tchán, protože se chtěl rozvést s jeho dcerou, MARIÍ, která se nechala dobrovolně hospitalizovat, aby mohla být s Ríšou, kterého miluje, a MILANA, který náhodou zaslechl tvůj plán útěku a

⁶⁰ *Úniková hra*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-07-06]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/%C3%9Anikov%C3%A1_hra

hrozil ti, že pokud ho nevezmeš s sebou, nahlásí to řediteli. Dávejte pozor! Všude na vás číhá nebezpečí ve formě personálu a šílených pacientů.

- **Cíl hry:** Odemknout postupně všechny místnosti, dostat se k bráně, odhalit Ottovu pravou identitu a uprchnout z psychiatrické léčebny ven.
- **Herní plán:** Je složen z 8 místností a 1 brány. Na začátku hry je figurka v místnosti s názvem „VÁŠ POKOJ“. V každé místnosti jsou umístěny tři obálky. U hlavní brány je obálka jedna. V každé místnosti jsou dveře s cedulkou, která určuje kód ke dveřím. **Kódy:** město, pomůcky k psaní, křestní jméno, literární žánr, vymyšlené slovo, název hry, typ díla, typ vztahu



Obrázek 52 - Pravá identita - herní plán



Obrázek 53 - Pravá identita - první místnost s figurkou

- **Obálky:** V obálkách jsou ukryty indicie k otevření dveří a k pravé totožnosti Otty Novotného. Indicií může být fotografie či úkol (tajenka, osmisměrka, hádanka, přesmyčky apod.).

- **Příprava hry:** Žáci se rozdělí do skupin po pěti. Pokud počet nevychází, mohou hrát i v čtyřčlenném, šestičlenném či jiném počtu, ale minimální počet jsou tři žáci. Je potřeba rozmístit lavice tak, aby byly u sebe alespoň čtyři, protože herní plán je větších rozměrů. Dále je potřeba stanovit roli moderátora. Hru lze hrát i bez něj, ale ideální je varianta s moderátorem. Jeho úkolem je hlídání času a pomyslné otevírání dveří. Moderátor má v ruce přesýpací hodiny a správné odpovědi ke dveřím (ty je potřeba moderátorovi zvlášť vytisknout či napsat na papír). Na začátku hry přečte učitel příběh a vysvětlí pravidla hry. Je potřeba žáky upozornit, aby si veškeré indicie schovávali a ukládali na nějaké přehledné místo, protože je budou potřebovat k závěrečnému úkolu. Dále je třeba žáky informovat o tom, že ne každá indicie je určena k otevření dveří (některé jsou určeny k otevření závěrečné brány).
- **Průběh hry:** Hráči začínají v místnosti s názvem „VÁŠ POKOJ“. Hru odstartuje moderátor tím, že otočí přesýpací hodiny. V tu chvíli mají žáky 3 minuty na to, aby se z místnosti dostali. Otevrou obálky a plní úkoly. Je na nich, jakým způsobem si práci rozdělí, zda budou pracovat všichni společně na jednom úkolu, či zvlášť. Jakmile zjistí heslo, řeknou ho moderátorovi. Pokud je heslo správné, moderátor je pustí do další místnosti. Žáci přemístí figurku na další dveře. Jakmile to udělají, spouští se časomíra. V případě že žákům vyprší časový limit, mohou pokračovat dále, ale přichází o jednoho člena. U hlavní brány je navýšen časový limit na 10 minut.
- **Jednotlivé místnosti (jednotlivé úkoly viz příloha č. 10):**
 - 1) VÁŠ POKOJ - heslo je město, v obálkách je: osmisměrka na vyjmenovaná slova, fotografie obálky díla Okresní město s krátkým popisem a hádanka, řešením je Rychnov nad Kněžnou
 - 2) SPOL. MÍSTNOST – heslo je pomůcka k psaní, v obálkách je: fotografie nádoby na inkoust, úkol: slovo v tabulce a úkol: vyškrtni slovo, které nepatří mezi synonyma, řešením je kalamář
 - 3) TERAPIE – heslo je křestní jméno, v obálkách je: rodinná fotografie, hádanka a úkol: co mají tyto tři věty společného, řešením je Jiřina
 - 4) VYŠETŘOVNA – heslo je literární žánr, v obálkách je: fotografie Lidových novin, čtení textu pozpátku a doplňování slov do vět
 - 5) KOUPELNA – heslo je vymyšlené slovo, v obálkách je: fotografie bratří Čapků s popisem, písmenové sudoku a kaligram, řešením je robot

- 6) KUCHYŇ A JÍDELNA – heslo je název hry, v obálkách je: fotografie obálky díla Hráči, křížovka, hádanka a přesmyčka, řešením je mariáš
 - 7) TĚLOCVIČNA – heslo je typ díla, v obálkách je: fotografie sousoší, tajenka a úryvek z díla Bylo nás pět, řešením je sousoší
 - 8) ŘEDITELNA – heslo je typ vztahu, v obálkách je: fotografie obálky díla Muži v ofsajdu + hádanka, úkol: přiřad' k sobě části pranostik a popletený citát, řešením je přátelství
 - 9) HLAVNÍ BRÁNA – obsahuje jednu obálku s textem zaměřeným na nedokončené věty, klíčem k bráně je doplnění všech vět a odhalení pravé identity, což je Karel Poláček
- **Možné obměny hry:** Hru v této podobě lze používat pouze jednou. Herní plán a strukturu lze používat opakovaně, ale je potřeba změnit téma a kompletně obměnit kódy a indicie.

HODNOCENÍ

- 1) **Zaměření hry** – 3 body
- 2) **Počet hráčů** – 3 body
- 3) **Herní doba** – 3 body
- 4) **Náročnost přípravy** – 2 body
- 5) **Cena** – 3 body
- 6) **Bonusové body za další využití** – 2 body
 - použití v jiných předmětech – úkoly lze zaměřit na jakékoliv téma
 - možné obměny hry – nové úkoly

CELKEM: 3 + 3 + 3 + 2 + 3 + 2 = **16 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je zaměřena zejména na logické myšlení, slovní zásobu, spolupráci a komunikační dovednosti. Žáci se hravou formou seznámí s životem a dílem spisovatele Karla Poláčka. Ke hře nepotřebují žádné konkrétní vědomosti. Na závěr si žáci ze získaných indicí mohou vytvořit plakát a nalepit si ho na nástěnku. Žáci si také mohou vytvořit na motivy této hry vlastní hru. Hra je určena do hodin literatury.

6.5.3 Ukradené stránky

Příběh: Spisovatel byl právě na cestě do redakce, když ho přepadli zloději. Jeho dílo ukradli, roztrhali na 12 kousků a jednotlivé části poházeli různě po městě. Pomozte spisovateli najít jednotlivé části a poskládat je tak, jak následovaly za sebou. A pozor! Nebude to tak snadné. Některé stránky už byly sebrány jinými lidmi, ale možná ti je za splnění nějakého menšího úkolu dají. A to není vše! Protože se spisovatel momentálně zotavuje z útoku v nemocnici, poprosil tě, zda posbírané dílo doručíš do redakce místo něj.

- **Typ deskové hry:** kooperativní, rodinná, slovní, vědomostní, vzdělávací
- **Zaměření hry:** komunikace, logické myšlení, čtenářská gramotnost, týmová práce, znalosti českého jazyka a literatury, slovní zásoba, správné vyjadřování
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova, literární výchova
- **Věk hráčů:** 8+ (dle úryvku)
- **Počet hráčů:** 2 - 3
- **Hrací doba:** 20 – 30 min
- **Pomůcky:** hrací plán (viz příloha č. 7), kostka, figurky, karty: 12 speciálních karet s příběhem, libovolný počet obyčejných karet s instrukcemi (ukázka karet viz příloha č. 8)
- **Cena:** individuální, hru si tvoří učitel sám, zhruba 100 – 150 Kč (je potřeba koupit figurky a kostky, vytisknout (a nejlépe zalaminovat) herní plán a karty)
- **Stručný popis hry:** Hra funguje na způsob hry Člověče, nezlob se!. Hráči hrají v týmu. Jeden z týmu hází kostkou (mohou se i střídat). Hráči postupují hracím polem. Pokud stoupnou na označené políčko, losují si obyčejnou kartu z balíčku a podle instrukcí na kartě postupují dále. Karty jsou rozděleny na dvě hromady. Hráči po cestě otáčejí obyčejné karty a až podle jejich instrukcí se dozví, zda získají kartu speciální (s částí úryvku), či nikoliv. Pokud hráči dorazí na konec hry (do redakce), aniž by sesbírali všech 12 částí příběhu, vrací se po cestě zpět, dokud je nenasbírají.
- **Cíl hry:** Posbírat ukradené stránky, poskládat je tak, jak jdou za sebou a doručit hotové dílo do redakce.
- **Úryvek:** pověst O golemovi z knihy Pražské pověsti od Václava Cibuli (1977, s. 208 – 210)

- **Možné obměny hry:** Hrací plán lze využívat průběžně v hodinách literatury, stačí vždy jen vyměnit karty s příběhem. Učitel může přidávat karty s instrukcemi či je také obměňovat.

HODNOCENÍ

- 7) **Zaměření hry** – 3 body
- 8) **Počet hráčů** – 2 body
- 9) **Herní doba** – 3 body
- 10) **Náročnost přípravy** – 2 body
- 11) **Cena** – 3 body
- 12) **Bonusové body za další využití** – 1 bod
 - možné obměny hry – jiný úryvek

CELKEM: 2 + 2 + 3 + 2 + 3 + 1 = **14 bodů**

Celkové zhodnocení:

Hra je jednoduchá a zábavná. Propojuje literaturu s mluvnicí. Lze ji hrát opakovaně. Je kooperativní (hráči hrají v týmu proti samotné hře). Učitel může hru stanovit jako soutěž mezi jednotlivými týmy (tato varianta hry je vhodnější, protože zajišťuje poctivost hry). Vyhrává ten tým, který jako první dorazí s celým a uspořádaným dílem do redakce. Hra slouží k oživení hodin literatury. Místo čtení v čítance si žáci hravou formou příběh nejprve složí sami. Po dohrání hry pokračuje hodina klasickou formou (rozbor úryvku, otázky, krátký zápis do sešitu). Pro tuto hru bylo vytvořeno 16 karet s instrukcemi, učitel si však může doplnit libovolný počet dalších karet.

6.5.4 Sběratel slov

Nechala jsem se inspirovat hrou Sbíráání slov, kterou jsem objevila v knize *Společenské hry: pro děti od 6 do 11 let* od Jany Havířové⁶¹. Hra Sběratel slov funguje na stejném principu, ale má jiný herní plán, jiná pravidla i cíl.

- **Typ deskové hry:** slovní, vzdělávací
- **Zaměření hry:** slovní zásoba, pozornost, komunikace, fantazie, tvořivé myšlení
- **Jazyková oblast:** komunikační a slohová výchova
- **Věk hráčů:** 10+
- **Počet hráčů:** 1 - 4
- **Hrací doba:** 15 - 20 min
- **Pomůcky:** herní plán, kostka, figurky, karty se slovy, každý hráč potřebuje tužku a papír
- **Cena:** individuální, zhruba 100 Kč (učitel musí vytisknout herní plány a koupit kostky a figurky)
- **Herní plán:** Učitel má připravenou šablonu herního plánu, do které napíše jednotlivá slova. Pokud učitel chce hru udělat ještě zajímavější, nechá žáky, aby slova vymýšleli sami.
- **Speciální políčka** – Ve hře jsou 3 tmavě oranžová políčka s názvem ŠTĚSTÍ. Pokud hráč stoupne na toto políčko, může si slovo vybrat sám.
- **Stručný popis hry:** Hra funguje na způsob hry Člověče, nezlob se!. Hráči postupují po hrací ploše a sbírají jednotlivá slova. Úkolem je posbírat 7 slov a dojít do cíle. Hráč se může rozhodnout, zda určité slovo chce, či nikoliv. Jakmile nasbírá 7 slov, další už sebrat nesmí. Vybrané slovo si hráč napíše na papír a v herním plánu ho škrtně. Pokud hráč dojde do cíle, aniž by nasbíral požadovaný počet slov, čeká na něj v cíli balíček, za kterého si bude karty náhodně losovat.
- **Možné obměny hry:** Pokaždé se tvoří nový plán s novými slovy.

⁶¹ Sbíráání slov (in Havířová, 2005, str. 48)

6.6 Srovnání a shrnutí DH zaměřených na ČJL

Tabulka 1 - Srovnání deskových her zaměřených na ČJL

NÁZEV HRY	POČET BODŮ
1) Activity Original 2	16 bodů
2) AZ Kvíz	15 bodů
3) Babičko, dědečku... Jak to tenkrát bylo?	16 bodů
4) Češtinář: Otázky a odpovědi	15 bodů
5) Češtináři, nezlob se	14 bodů
6) Češtinářské cestování po Evropě	16 bodů
7) Deskové didaktické hry V lavici	14 bodů
8) Dixit	15 bodů
9) Do třetice všeho dobrého!	15 bodů
10) Hádej, co jsem?	16 bodů
11) Journalist	12 bodů
12) KrisKros	13 bodů
13) Kufr 2	16 bodů
14) Párty Alias	16 bodů
15) Pravá identita	16 bodů
16) Sběratel slov	13 bodů
17) Scrabble	13 bodů
18) Slovní jízda	16 bodů
19) Slovní stopovačka	14 bodů
20) Slovolam	12 bodů
21) Slovopád	13 bodů
22) Tabu	15 bodů
23) TEAM words	16 bodů
24) Tik Tak Bum!	16 bodů
25) Ukradené stránky	14 bodů
26) Umím češtinu: Otázky a odpovědi	14 bodů
27) Upwords	9 bodů
28) Ypsilonie	14 bodů
29) Z pohádky do pohádky	14 bodů
30) Žahour	16 bodů

Jednotlivým deskovým hrám jsme podle stanovených kritérií udělili body a rozdělili jsme je do čtyř oddílů:

První oddíl v sobě zahrnuje deskové hry, které jsou zaměřeny zejména na spolupráci, komunikaci, slovní zásobu, fantazii, improvizaci, výtvarné a pohybové dovednosti, tvořivé myšlení, správné vyjadřování a rychlé vybavování slov. Jejich účelem není vyhrát, ale pobavit se. Sem bychom zařadili hry: Activity Original 2; Hádej, co jsem?; Kufř 2; Párty Alias, Tabu; TEAM words; Tik Tak Bum Family a Žahour. Všechny tyto hry získaly podobné bodové ohodnocení: 15-16 bodů, a shledáváme je tedy vhodné do hodin českého jazyka a literatury. Jediným jejich problémem je vyšší pořizovací cena. Vyzdvihnout bychom chtěli zejména tři deskové hry: **Párty Alias, Tabu a Žahour**. Párty Alias je zaměřena na procvičování znalostí českého jazyka (vymýšlení slov na jedno písmeno, tvoření veršů). Hra Tabu spočívá ve vysvětlování slov, přičemž k danému slovu se vždy váže několik tabuizovaných slov, která se nemohou vyslovit. Žák mnohdy musí dlouze přemýšlet a volit jiná, vhodnější slova. Hra Žahour obsahuje herní plán, který je zaměřený přímo na český jazyk. Žáci musí vymýšlet např. nepravidelná slovesa, vícevýznamová slova, společenské fráze apod.

Druhý oddíl obsahuje deskové hry zaměřené na opakování a procvičování znalostí českého jazyka a literatury. Jedná se o hry vědomostní a soutěživé, jejichž jasným cílem je vyhrát. Patří sem hry: AZ kvíz; Češtinář: Otázky a odpovědi; Češtináři, nezlob se; Češtinářské cestování po Evropě; Deskové didaktické hry V lavici; Do třetice všeho dobrého!; Pravá identita; Ypsilonie; Z pohádky do pohádky; Umím češtinu a Ukradené stránky. Hry obdržely podobné bodové ohodnocení: 14-16 bodů, a opět je tedy shledáváme jako vhodné do hodin českého jazyka a literatury. Výhodou je, že u většiny těchto her si učitel může vytvořit své vlastní karty s úkoly a otázkami podle momentálně probíraného učiva. Ocenit bychom chtěli zejména námi vytvořenou hru **Pravá identita**, která funguje na způsob únikové hry a seznamuje žáky hravou formou s životem a dílem spisovatele Karla Poláčka.

Třetí oddíl obsahuje deskové hry vhodné do hodin slohové a komunikační výchovy. Sem bychom zařadili hry: Babičko, dědečku...Jak to tenkrát bylo?; Dixit a Sběratel slov. Tyto tři hry spočívají v získávání karet a následném vytvoření příběhu. Vyzdvihnout

bychom chtěli hru **Babičko, dědečku...Jak to tenkrát bylo?** Tato hra rozvíjí fantazii, má pěkné grafické zpracování a připomínám žáků některé události a věci z našich dějin.

Součástí čtvrtého oddílu jsou deskové hry zaměřené na skládání slov: Journalist; KrisKros; Scrabble; Slovní jízda; Slovní stopovačka; Slovolam; Slovpád a Upwords. Tady se bodové ohodnocení velmi různí. Hra Upwords získala nejnižší skóre (9 bodů) ze všech zde uvedených her. Hra není příliš vizuálně pěkná, její herní doba je dlouhá a cena příliš vysoká. Hru lze využít ve výuce, ale vzhledem k výše zmíněným aspektům ji nedoporučujeme. Navíc existují jiné, vhodnější varianty, jako je například Scrabble či KrisKros (levnější varianta Scrabblu). Nejlépe z této kategorie dopadla hra **Slovní jízda** (16 bodů), ve které spolu soupeří dva týmy. Hra spočívá ve skládání slov a následném přebírání písmen soupeřům. Hra má velmi atraktivní herní plán ve tvaru silnice.

Můžeme dojít k závěru, že většina zde uvedených deskových her je vhodná a využitelná v hodinách ČJL, ačkoliv některé méně, a to zejména kvůli jejich finanční a časové náročnosti. Zde uvedené DH jsou zaměřeny především na získání a procvičování znalostí z oboru ČJL, dále na rozvoj slovní zásoby, fantazie a komunikačních dovedností. Slouží k rozvoji klíčových kompetencí a celé žákovy osobnosti a v tom spatřujeme jejich největší přínos. Dále na nich oceňujeme (s výjimkou hry Upwords) jejich velmi pěkné grafické zpracování, které zajišťuje, že budou tyto hry pro žáky atraktivní a budou je bavit. Na základě celkového zhodnocení zde uvedeného portfolia shledáváme deskové hry jako vhodný didaktický prostředek do výuky.

Závěr

„Veškeré učení má být pro děti hrou a sportem.“

John Locke

Hlavním cílem této práce bylo popsat možnosti používání deskových her ve výuce a vytvořit portfolio deskových her, které jsou vhodné a využitelné v hodinách českého jazyka a literatury na 2. stupni ZŠ. Práce byla rozdělena na dvě části, teoretickou a praktickou. Teoretická část nám poskytla teoretické a metodické zpracování tématu. Zabývali jsme se zde charakteristikou, historií a klasifikací deskových her. Popsali jsme hru jako aktivizační výukovou metodu. Dále bylo nutné vymezit skupinovou formu práce, která se s herní činností pojí. Pozornost byla věnována zejména pozitivním aspektům aplikace deskových her ve výuce.

Deskové hry rozvíjejí celou řadu schopností a dovedností: paměť, řeč, slovní zásobu, správné vyjadřování, rychlé vybavování slov, čtenářskou gramotnost, správný odhad, pozornost, tvořivost, fantazii, intuici, logické a strategické myšlení, naslouchání, komunikační, pohybové a výtvarné dovednosti, improvizaci, práci pod časovým tlakem a mnohé další. Slouží k rozvoji všech klíčových kompetencí stanovených v RVP ZV a mají pozitivní vliv na celkovou osobnost žáka (na jeho vědomosti, dovednosti, hodnoty i postoje). Hry žáka motivují a aktivizují ho k dalším činnostem. Jedná se o zábavnou a nenásilnou formu učení.

Deskové hry budují u žáka vlastnosti, jako je čestnost, spravedlnost, tolerance, úcta či respekt; podporují spolupráci, zlepšují vztahy ve třídě a posilují žákovo sebevědomí. Hry jsou oživením a proměnou vyučovacího procesu. Vyvolávají u žáků pozitivní pocity, zejména radost. Do školy, ve které se využívají deskové hry, budou děti chodit rády, a to je jeden z důvodů, proč deskové hry do výuky zařazovat.

Zařazení deskových her do výuky není jednoduché. Jejich největším problémem stále zůstává časová a finanční náročnost. Snažili jsme se proto do portfolio vybrat takové hry, které by byly přiměřeně finančně náročné a u kterých by eventuálně šla upravit potřebná doba hry. Rovněž jsme chtěli ukázat, že deskové hry si může učitel vytvořit i sám.

Hlavní přínos práce spočívá v sestavení portfolia třiceti deskových her vhodných a využitelných v hodinách českého jazyka a literatury na 2. stupni ZŠ. Převážnou většinu deskových her jsme vybrali z dostupné nabídky deskových her na českém trhu, některé jsme převzali z dostupné literatury a několik her bylo vytvořeno zcela nově. Hry byly vybrány, přetvořeny či vytvořeny tak, aby korespondovaly s Rámcovým vzdělávacím programem pro základní vzdělávání, tedy aby rozvíjely výchovně vzdělávací cíle a mohly tak sloužit jako vhodná didaktická pomůcka do výuky. V portfoliu jsou zohledněny všechny jazykové oblasti, tedy jazyková, literární i komunikační a slohová výchova. Některé hry rozvíjejí pouze jednu oblast, jiné jsou jejich kombinací. Nalezme zde zejména hry na rozvoj slovní zásoby, fantazie a komunikačních dovedností či hry na získávání a procvičování znalostí z oboru ČJL.

Zároveň jsme předložili srovnání jednotlivých deskových her z portfolia a určili, které z nich jsou do hodin ČJL nejvhodnější a které méně. Zjistili jsme, že nejvhodnější jsou takové hry, které nutí žáka k aktivitě, komunikaci a které vyžadují naprosté soustředění. U všech uvedených deskových her bychom chtěli především vyzdvihnout pozitivní vztah k mateřskému jazyku, který považujeme za velmi důležitý.

Předpokládáme, že by tato práce mohla sloužit jako metodická podpora pro učitele, kteří chtějí s deskovými hrami ve svých hodinách pracovat, a doufáme, že se deskové hry stanou plnohodnotnou součástí výukového procesu.

Seznam použitých zdrojů

Knižní zdroje

- CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, 215 s., ISBN 80-902482-2-5.
- CANGELOSI, James S. *Strategie řízení třídy: jak získat a udržet spolupráci žáků při výuce*. Praha: Portál, 2009, 289 s. ISBN 978-80-7367-650-6.
- ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada, 2007, 115 s. ISBN 978-80-247-1974-0.
- FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi: příručka učitele*. Praha: Portál, 2014, 383 s. ISBN 978-80-262-0741-2.
- HANUŠ, Radek, CHYTILOVÁ Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, 192 s. ISBN 978-80-247-2816-2.
- HARTL, Pavel, HARTLOVÁ Helena. *Velký psychologický slovník*. Praha: Portál, 2010, 797 s. ISBN 978-80-7367-686-5.
- HAVÍŘOVÁ, Jana. *Společenské hry: pro děti od 6 do 11 let*. Praha: Grada, 2005, 60 s. ISBN 80-247-0825-6.
- HOUSER, Pavel. *Hry se slovy a jazykem*. Praha: Portál, 2002, 147 s. ISBN 80-7178-699-3.
- HOUŠKA, Tomáš. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Houška Tomáš, 1991, 270 s. ISBN 80-900704-7-7.
- HRKAL, Jan, HANUŠ Radek, ed. *Zlatý fond her II: výběr her a programů připravených pro kursy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2002, 165 s. ISBN 80-7178-660-8.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000, 297 s. ISBN 80-7272-020-1.

- CHAUVEL, Denise, MICHEL Viviane. *Náměty pro stolní hry dětí: rozvoj komunikace, vynalézavosti, myšlení a obratnosti dětí od 3 let*. Praha: Portál, 1999, 111 s. ISBN 80-7178-353-6.
- KALHOUS, Zdeněk; OBST Otto a kol. *Školní didaktika*. Praha: Portál, 2009, 447 s. ISBN 978-80-7367-571-4.
- KOTEN, Tomáš. *Škola? V pohodě!: metody, hry a formy práce pro realizaci učiva, pro dosažení očekávaných výstupů a rozvoj klíčových kompetencí*. Most: Hněvín, 2006, 285 s. ISBN 80-86654-18-4.
- KOSTEČKA, Jiří. *Do světa češtiny jinak*. Praha: H&H, 1993, 229 s. ISBN 80-85787-24-5.
- KOTRBA, Tomáš, LACINA Lubor. *Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga*. Brno: Barrister & Principal, 2011, 185 s. ISBN 978-80-87474-34-1.
- LOKŠOVÁ, Irena; LOKŠA, Jozef. *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole: teoretická východiska a praktické postupy, hry a cvičení*. Praha: Portál, 1999. 199 s. ISBN 80-7178-205-X.
- MAŇÁK, Josef. *Stručný nástin metodiky tvořivé práce ve škole*. Brno: Paido, 2001, 46 s. ISBN 80-7315-002-6.
- MAŇÁK, Josef, ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003, 219 s. ISBN 80-7315-039-5.
- MILLAR, Susanna. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978, 353 s.
- MIŠURCOVÁ, Věra, FIŠER Jiří, FIXL Viktor. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1989, 143 s.
- MIŠURCOVÁ, Věra, SEVEROVÁ Marie. *Děti, hry a umění*. Praha: ISV, 1997, 195 s., ISBN 80-85866-18-8.
- NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002, 111 s. ISBN 80-7315-006-9.

- PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. Praha: Portál, 2013, 562 s. ISBN 978-80-262-0367-4.
- PORTMANN, Rosemarie. *Hry pro tvořivé myšlení*. Praha: Portál, 2004, 118 s. ISBN 80-7178-876-7.
- PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ Eliška, MAREŠ Jiří. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2013, 395 s. ISBN 978-80-262-0403-9.
- SCHÜRER, Miroslav. *Dítě a hra*. Praha: MONA, 1974, 64 s.
- SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika*. Praha: Grada, 2007, 322 s. ISBN 978-80-247-1821-7.
- ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Praha: Portál, 2002, 175 s. ISBN 80-7178-689-6.
- ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: hry v klubovně*. Praha: Leprez, 1996, 598 s.. ISBN 80-901826-9-0.
- ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991, 178 s. ISBN 80-204-0188-1.
- ZELINOVÁ, Milota. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace: koncepce a model tvořivě humanistické výchovy*. Praha: Portál, 2007, 139 s. ISBN 978-80-7367-197-6.
- ZOUNKOVÁ, Daniela, ed. *Zlatý fond her III: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2007, 149 s. ISBN 978-80-7367-198-3.

Internetové zdroje

- *Co jsou deskové hry*. Klub přátel deskových her [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: http://www.deskovehry.info/o_hrach.php
- ČINČERA, Jan. *Simulační hry a jejich využití ve výuce*. Pedagogika [online]. 2003(4), 366-374 s. [cit. 2020-05-21]. Dostupné z: <https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?p=1978&lang=cs>

- *Dumy.cz* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.dumy.cz/>
- *Hra*. Slovník spisovného jazyka českého [online]. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, 2011 [cit. 2020-06-02]. Dostupné z: <https://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=hra&sti=EMPTY&where=hesla&hsubstr=no>
- MAZÚRKOVÁ, Barbora, NOSÁLOVÁ Barbora. *Rozhovor o deskové hře Ypsilonie – Cesta do vyjmenované země*. Česká škola [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <http://www.ceskaskola.cz/2015/06/jiri-simonides-rozhovor-o-deskove-hre.html>
- *Metodický portál RVP* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://rvp.cz/>
- *Na trh ročně zamíří na pět set deskových her. ČT24* [online]. [cit. 2020-06-20]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/ekonomika/2543734-na-trh-rocne-zamiri-na-pet-set-deskovych-her-trendum-se-spis-vyhybam-rika-tvurce>
- *Pravidla přípustnosti slov*. Česká asociace scrabble [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <http://scrabble.hrejsi.cz/dokumenty/2001-2004/dopis-2002-02-pripustnost.htm>
- *Pravopisně.cz* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.pravopisne.cz/>
- *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Národní ústav pro vzdělávání [online]. [cit. 2020-06-23]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>
- *Senet*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Senet>
- *Škola s nadhledem* [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.skolasnadhledem.cz/>
- SOCHOROVÁ, Libuše. *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. Metodický portál RVP [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z:

<https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAMVE-VYUCOVANI.html/>

- *Spiel des Jahres*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Spiel_des_Jahres
- *Školy častěji využívají ve výuce deskové hry, ministerstvo to podporuje*. LIDOVKY.CZ [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/relax/zajimavosti/skoly-casteji-vyuzivaji-ve-vyuce-deskove-hry-mohou-mit-i-kluby.A160925_202922_in-zajimavosti_ELE
- *Úniková hra*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-07-06]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/%C3%9Anikov%C3%A1_hra
- Ve škole.cz [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.veskole.cz/>
- VODIČKA, Jan, VODIČKOVÁ Iveta. *Rozvoj klíčových kompetencí hrou* [online]. Praha: Česká pedagogická komora, Osmileté gymnázium Buďánka, 2007 [cit. 2020-06-22]. Dostupné z: http://mojeskola.net/files2/klicove_kompetence_hrou.pdf
- *Ypsilonie - Cesta do vyjmenované země*. Loris Games [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <http://www.lorisgames.cz/ypsilonie>

Knižní zdroje deskových her a herních aktivit

- CIBULA, Václav. *Pražské pověsti*. Praha: Orbis, 1977, 475 s.
- GRASSOS, Mario, WINKLEROVÁ Dana. *24 her pro celou rodinu*. Říčany: Junior, 2001. 31 s. ISBN 80-7267-051-4.
- HAVÍŘOVÁ, Jana. *Hry pro odpočinek a zábavu: pro děti od 6 do 11 let*. Praha: Grada, 2006, 58, 43 s. ISBN 80-247-1598-8.
- HAVÍŘOVÁ, Jana. *Společenské hry: pro děti od 6 do 11 let*. Praha: Grada, 2005, 60 s. ISBN 80-247-0825-6.

- HOUSER, Pavel. *Hry se slovy a jazykem*. Praha: Portál, 2002, 147 s. ISBN 80-7178-699-3.
- KOTEN, Tomáš. *Škola? V pohodě!: metody, hry a formy práce pro realizaci učiva, pro dosažení očekávaných výstupů a rozvoj klíčových kompetencí*. Most: Hněvín, 2006, 285 s. ISBN 80-86654-18-4.
- PORTMANN, Rosemarie. *Hry pro tvořivé myšlení*. Praha: Portál, 2004, 118 s. ISBN 80-7178-876-7.
- SCHNEIDEROVÁ, Eva, HANZOVÁ Marie. *Hry s příslovími, hádankami a pranostikami*. Praha: Portál, 2013, 142 s. ISBN 978-80-262-0338-4.
- SCHNEIDEROVÁ, Eva. *Jazykové hry a hříčky*. Praha: Portál, 2010, 120 s. ISBN 978-80-7367-657-5.
- ŠMIKMÁTOROVÁ, Pavla, DROBNÝ Libor, NĚMEČEK Lukáš. *Velká kniha stolních her pro děti: výroba pomůcek, pravidla a inovace*. Brno: Computer Press, 2010, 63 s. ISBN 978-80-251-2952-4.
- ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991, 178 s. ISBN 80-204-0188-1.

Internetové zdroje deskových her

- *Albi* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/uvod/>
- *DeskoveHry.com* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.com/>
- *Hras* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://www.hras.cz/>
- *Hrajeme.cz* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/>
- *JakouHru.cz* [online]. [cit. 2020-06-29]. Dostupné z: <http://jakouhru.cz/>
- *Klub přátel deskových her* [online]2018 [2018-20-4] Dostupné na <http://www.deskovehry.info/pravidla/seznam.php>
- *Mindok* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://mindok.cz/>

- *Planeta her* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://www.planetaher.cz/>
- *REXhry* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <http://www.rexhry.cz/>
- *Svět deskových her* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/>
- *Svět her* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: <https://www.svet-her.cz/>
- *Zatrolené hry* [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: www.zatrolene-hry.cz

Zdroje ke hře Pravá identita

- Bratři Čapkové. *Elektronické učebnice* [online]. [cit. 2020-07-12]. Dostupné z: https://cviceni1.rastef.com/cestina/eul/ceska_patecnici.html
- HÁJKOVÁ, Alena. 1999. Knížka o Karlu Poláčkovi. Praha: Academia. ISBN 80-200-0739-3.
- Kalamář. *Dům a byt* [online]. [cit. 2020-07-12]. Dostupné z: [https://www.dumabyt.cz/image.php?source=&img=/obrazek/clanek15100/131_2.2_3.jpg&title=Kalam%C3%A1%C5%99%20\(mosaz\).%20Kolem%201900.%20Cena%202%20900%20K%C4%8D,%20STARO%C5%BDITNOSTI](https://www.dumabyt.cz/image.php?source=&img=/obrazek/clanek15100/131_2.2_3.jpg&title=Kalam%C3%A1%C5%99%20(mosaz).%20Kolem%201900.%20Cena%202%20900%20K%C4%8D,%20STARO%C5%BDITNOSTI)
- Karel Poláček. *Citáty slavných osobností* [online]. [cit. 2020-07-13]. Dostupné z: <https://citaty.net/citaty/4957-karel-polacek-mnohy-ti-da-radu-jak-preplavat-more-ale-malokter/>
- Karel Poláček - Hráči. *Knížní klub* [online]. [cit. 2020-07-12]. Dostupné z: <https://www.knizniklub.cz/knihy/230972-hraci.html>
- Kněžna Libuše věští slávu Prahy. *Wikipedia* [online]. [cit. 2020-07-12]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Libu%C5%A1e_\(kn%C4%9B%C5%BEena\)#/media/Soubor:Josef_Mathausen_-_Kn%C4%9B%C5%BEena_Libu%C5%A1e_v%C4%9B%C5%A1t%C3%AD_sl%C3%A1vu_Prahy.jpg](https://cs.wikipedia.org/wiki/Libu%C5%A1e_(kn%C4%9B%C5%BEena)#/media/Soubor:Josef_Mathausen_-_Kn%C4%9B%C5%BEena_Libu%C5%A1e_v%C4%9B%C5%A1t%C3%AD_sl%C3%A1vu_Prahy.jpg)

- Lidové noviny. *Lidové noviny* [online]. [cit. 2020-07-13]. Dostupné z: <https://www.lidovenoviny.cz/ctecka.aspx?d=03.06.1917&e=LN1#strana=1>
- Muži v ofsajdu. *ČBDB* [online]. [cit. 2020-07-13]. Dostupné z: <https://www.cbdb.cz/kniha-688-muzi-v-offsidu-muzi-v-offsidu>
- OPELÍK, Jiří a kolektiv. 2000. Lexikon české literatury 3/II (P-Ř). Praha: Academia. ISBN 80-200-0708-3
- Plné zatmění Slunce – Nov. *Astronomia* [online]. [cit. 2020-07-12]. Dostupné z: <http://planety.astro.cz/zeme/1959-faze-mesice>
- POLÁČEK, Karel. *Bylo nás pět*. Praha: Academia, 2000, 161 s. ISBN 8020008152.
- POLÁČEK, Karel. *Židovské anekdoty*. Hradec králové: Kruh, 1967, 111 s.
- Pranostiky - měsíc březen. *Pranostika.cz* [online]. [cit. 2020-07-13]. Dostupné z: <http://www.pranostika.cz/mesic-brezen.html>
- Sousoší Bylo nás pět v Rychnově nad Kněžnou. *Kudyznudy.cz* [online]. [cit. 2020-07-12]. Dostupné z: <https://www.kudyznudy.cz/aktivity/sousosi-bylo-nas-pet-v-rychnove-nad-kneznou>
- SVOBODOVÁ, Hana. 2000. Karel Poláček nezemřel. Boskovice: Albert. ISBN 80-85834-72-3
- <https://wiki.rvp.cz/@api/deki/files/22951/=dve%25c5%2599e.jpg>
- https://i.dlpng.com/static/png/6346895_preview.png

Zdroje ilustrací

- *Activity Original 2*. Albi [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/activity-2/>
- *Activity: Ukázka karty stupně obtížnosti 3*. Zatrolené hry [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/activity-original-2-466/obrazky/>

- AZ kvíz. Mojedino.cz [online]. [cit. 2020-07-05]. Dostupné z: <https://www.mojedino.cz/hry/rodinne-hry/az-kviz.html>
- AZ kvíz - herní materiál. Mojedino.cz [online]. [cit. 2020-07-05]. Dostupné z: <https://www.mojedino.cz/hry/rodinne-hry/az-kviz.html>
- *Babičko, dědečku... Jak to tenkrát bylo?* Babičkářství [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://www.babickarstvi.cz/spolecenske-hry-pro-senior/382-jak-to-tenkrat-bylo-hra-9770862958320.html>
- *Babičko, dědečku... - ukázky karet.* Zatrolené hry [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/babicko-dedecku-jak-to-tenkrat-bylo-8424/obrazky/>
- Bez práce nejsou koláče. Pomoc učitelům [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <http://www.pomocucitelum.cz/katalog-ucebnich-materialu/financni-gramotnost/fg--bez-prace-nejsou-kolace---omalovanky---financni-gramotnost-697.html>
- Česko: Otázky a odpovědi. Zatrolené hry [online]. [cit. 2020-07-05]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/cesko-otazky-a-odpovedi-218/obrazky/>
- Člověče, nezlob se. Albi [online]. [cit. 2020-07-11]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/clovece-nezlob-se-29660/>
- *Desková didaktická hra Slovesa.* Knihcentrum [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://www.knihcentrum.cz/deskova-didakticka-hra-slovesa>
- *Desková didaktická hra Vyjmenovaná slova.* Knihcentrum [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://www.knihcentrum.cz/deskova-didakticka-hra-vyjmenovana-slova>
- Dixit. Albi [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/dixit/#obsah>
- Dixit - herní materiál. Albi [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/dixit/#obsah>

- Do třetice všeho dobrého! Pygmalino [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.pygmalino.cz/do-tretice-vseho-dobreho#tb1=6>
- Do třetice všeho dobrého! - ukázka karet. Fanzine.cz [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.fanzine.cz/wp-content/uploads/2012/08/Stejn%C3%A9-p%C5%99%C3%ADslov%C3%AD-na-dvou-kart%C3%A1ch-ve-h%C5%99e-Dot%C5%99etice-v%C5%A1eho-dobr%C3%A9ho.jpg>
- Do třetice všeho dobrého! - herní materiál. Pygmalino [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.pygmalino.cz/do-tretice-vseho-dobreho#tb1=6>
- *Figurky z deskové hry Pán prstenů: Putování po Středozeří. Zatrolené hry* [online]. [cit. 2020-06-28]. Dostupné z: *Hexagon (Osadníci z Katanu)*. Planeta her [online]. [cit. 2020-06-28]. Dostupné z: <https://www.planetaher.cz/catan-big-box-osadnici-z-kanu-big-box#gallery-7>
- *Herní plán tvořený v průběhu hry (Carcassonne)*. Hrajeme.cz [online]. [cit. 2020-06-28]. Dostupné z: <https://hrajeme.cz/wp-content/uploads/hry/0000000559/Huge/559001.jpg>
- *Hra Osadníci z Katanu*. In: Planeta her [online]. [cit. 2020-06-28]. Dostupné z: <https://www.planetaher.cz/catan-big-box-osadnici-z-kanu-big-box#gallery-7>
- *Hrací deska Senetu z hrobky Tutanchamona*. In: Wikipedia [online]. [cit. 2020-06-28]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Senet#/media/Soubor:Senet_game_pieces_\(Tutankhamun\).jpg](https://cs.wikipedia.org/wiki/Senet#/media/Soubor:Senet_game_pieces_(Tutankhamun).jpg)
- *Hráči vrhcábů, jak jsou vyobrazení v rukopise z roku 1479*. In: Hodonínský deník [online]. [cit. 2020-06-28]. Dostupné z: https://hodoninsky.denik.cz/galerie/foto.html?mm=vrhcaby_hra_stredovek_muzeum&back=4046121031-7328-66&photo=1
- IKnow. Albi [online]. [cit. 2020-07-06]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/iknow/>

- IKnow - herní materiál. Zatrolené hry [online]. [cit. 2020-07-06]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/iknow-otazky-a-odpovedi-4114/obrazky/>
- Ikona pravopis. Wikipedia [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Ikona_pravopis.svg
- *Královna Nefertari hraje senet*. In: Nová Akropolis [online]. [cit. 2020-06-21]. Dostupné z: https://www.akropolis.cz/sites/default/files/styles/asset_image_full/public/assets/images/1097px-queen_nefertari_playing_senet_met_dt11770.jpg?itok=YRf9y-Jr
- *Klasické figurky ze hry člověče, nezlob se*. Dřevohračka [online]. [cit. 2020-06-28]. Dostupné z: <https://www.drevohracka.cz/hry/295-drevene-figurky.html>
- <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/blackfire-pan-prstenu-stinove-cesty-6806/>
- KrisKros. Albi [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/kris-kros-klasik-ii/#obsah>
- KrisKros - herní materiál. Zatrolené hry [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/kris-kros-1922/obrazky/>
- Kufr 2. Luxor [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://www.luxor.cz/product/spolecenska-hra-kufr-2-zbo000052754>
- Kufr 2 - herní materiál. Zatrolené hry [online]. [cit. 2020-07-02]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/kufr-2-2594/obrazky/>
- Párty Alias. Albi [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/party-alias/>
- Párty Alias- herní materiál. Albi [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/party-alias/>
- Párty Alias- ukázka karet. Albi [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/party-alias/>

- Pohár. Loko junior [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: http://lokojunior.cz/?page_id=2807
- Politická mapa Evropy. MapaEvropy.eu [online]. [cit. 2020-07-08]. Dostupné z: <https://mapaevropy.eu/politicka-mapa-evropy/>
- Pravidla českého pravopisu. Knihy Dobrovský [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: <https://www.knihydobrovsky.cz/kniha/pravidla-ceskeho-pravopisu-29369602>
- Scrabble. Albi [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/scrabble/#obsah>
- Scrabble- herní materiál 1. Albi [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/scrabble/#obsah>
- Scrabble- herní materiál 2. Albi [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/scrabble/#obsah>
- Slovní jízda. Albi [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/hry-a-zabava/slovni-jizda/>
- Slovní jízda - herní plán ve tvaru silnice. Albi [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/hry-a-zabava/slovni-jizda/>
- Slovolam. Svět deskových her [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/produkty/1757/slovolam>
- Slovolam - herní materiál. Svět deskových her [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/produkty/1757/slovolam>
- Slovopád. Svět deskových her [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/produkty/3988/slovopad>
- Slovopád - sáček s písmeny. Zatrolené hry [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/slovopad-5476/obrazky/>
- Tabu. Hrajeme.cz [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/hry/12468/>

- Tabu - ukázka hracích karet. Zatrolené hry [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/tabu-1264/obrazky/>
- Tabu - hrací plán. Zatrolené hry [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/tabu-1264/obrazky/>
- TEAM words. Mojedino.cz [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.mojedino.cz/spolecenske-hry/team-words.html>
- TEAM words - ukázka karet. Mojedino.cz [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.mojedino.cz/spolecenske-hry/team-words.html>
- TEAM words - herní materiál. Mojedino.cz [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.mojedino.cz/spolecenske-hry/team-words.html>
- Tik Tak Bum: maketa elektronické časované bomby [online]. [cit. 2020-11-17]. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/tik-tak-bum/#&gid=1&pid=4>
- Tik Tak Bum Family. Piatnik [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.eshop-piatnik.cz/spolecenske-hry/1275-tik-tak-bum-family-9001890799099.html>
- Tik Tak Bum Family- herní materiál. Piatnik [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.eshop-piatnik.cz/spolecenske-hry/1275-tik-tak-bum-family-9001890799099.html>
- Upwords. Ostrov-her.cz [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.ostrov-her.cz/d/upwords-3d-1001150/>
- Upwords - elektronická hrací deska. BoardGameGeek [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/663268/upwords-deluxe>
- Vlajka České republiky. Wikipedia [online]. [cit. 2020-07-07]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cesk%C3%A1_vlajka#/media/Soubor:Flag_of_the_Czech_Republic.svg
- Ypsilonie - Cesta do vyjmenované země. Zatrolené hry [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/ypsilonie-aneb-cesta-do-vyjmenovane-zeme-4904/obrazky/>

- Ypsilonie - ukázka karty. Agátin svět [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.agatinsvet.cz/ypsilonie-cesta-do-vyjmenovane-zeme/#description>
- Z pohádky do pohádky. Deskové-hry.eu [online]. [cit. 2020-07-08]. Dostupné z: <http://www.deskove-hry.eu/z-pohadky-do-pohadky>
- Žahour - herní materiál. Žahour [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://www.zahour.cz/>
- Žahour. Hrajeme.cz [online]. [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/hry/12434/>

Seznam příloh

Příloha č. 1 – Ukázka karet ke hře AZ kvíz

Příloha č. 2 – Herní plán ke hře Češtinář

Příloha č. 3 – Ukázka karet ke hře Češtinář

Příloha č. 4 – Ukázka karet ke hře Umím češtinu

Příloha č. 5 – Herní plán ke hře Češtinářské cestování po Evropě

Příloha č. 6 – Ukázka karet ke hře Češtinářské cestování po Evropě

Příloha č. 7 – Herní plán ke hře Ukradené stránky

Příloha č. 8 – Karty ke hře Ukradené stránky

Příloha č. 9 – Ukázka karet ke hře Češtináři, nezlob se

Příloha č. 10 – Úkoly a indicie ke hře Pravá identita

Přílohy

Příloha č. 1 – Ukázka karet ke hře AZ kvíz

RaJ - Anglický dramatik William Shakespeare napsal mimo jiné také tragédii o zmarněné lásce milenců z města Verony. Jména obou nešťastných mladých lidí, kteří pocházeli ze zneprátených rodů, jsou i v názvu divadelní hry. Jaký je název divadelní hry?

Romeo a Julie

BPNK – Jak zní přísloví o tom, že se nejdříve musíš zasloužit, abys získal/a to, na co máš chuť?

Bez práce nejsou koláče.

JD – Velkou zásluhu o povznesení českého jazyka měl učenec, který žil na přelomu 18. a 19. století. Protože studoval na kněze a stále nosil plášť modré barvy, dostal přezdívku „Modrý abbé“. Jak se tento muž jmenoval?

Josef Dobrovský

RC – Byl to anglický námořník, který ztroskotal na opuštěném ostrově. V jeho samotě mu ulehčil indián Pátek, kterého zachránil před lidojedy. Jak se jmenoval hlavní hrdina románu Daniela Defoe?

Robinson Crusoe

P – Jak se nazývá člověk, který předstírá něco, v co nevěří, nebo se vydává za někoho, kým není? Obvykle proto, aby získal nějakou výhodu nebo aby se ostatním zdál lepší.

Pokrytec

V – Tímto slovem označujeme slavnostní otevření výstavy, například obrazů. Jak se událost při zahájení výstavy nazývá?

Vernisáž

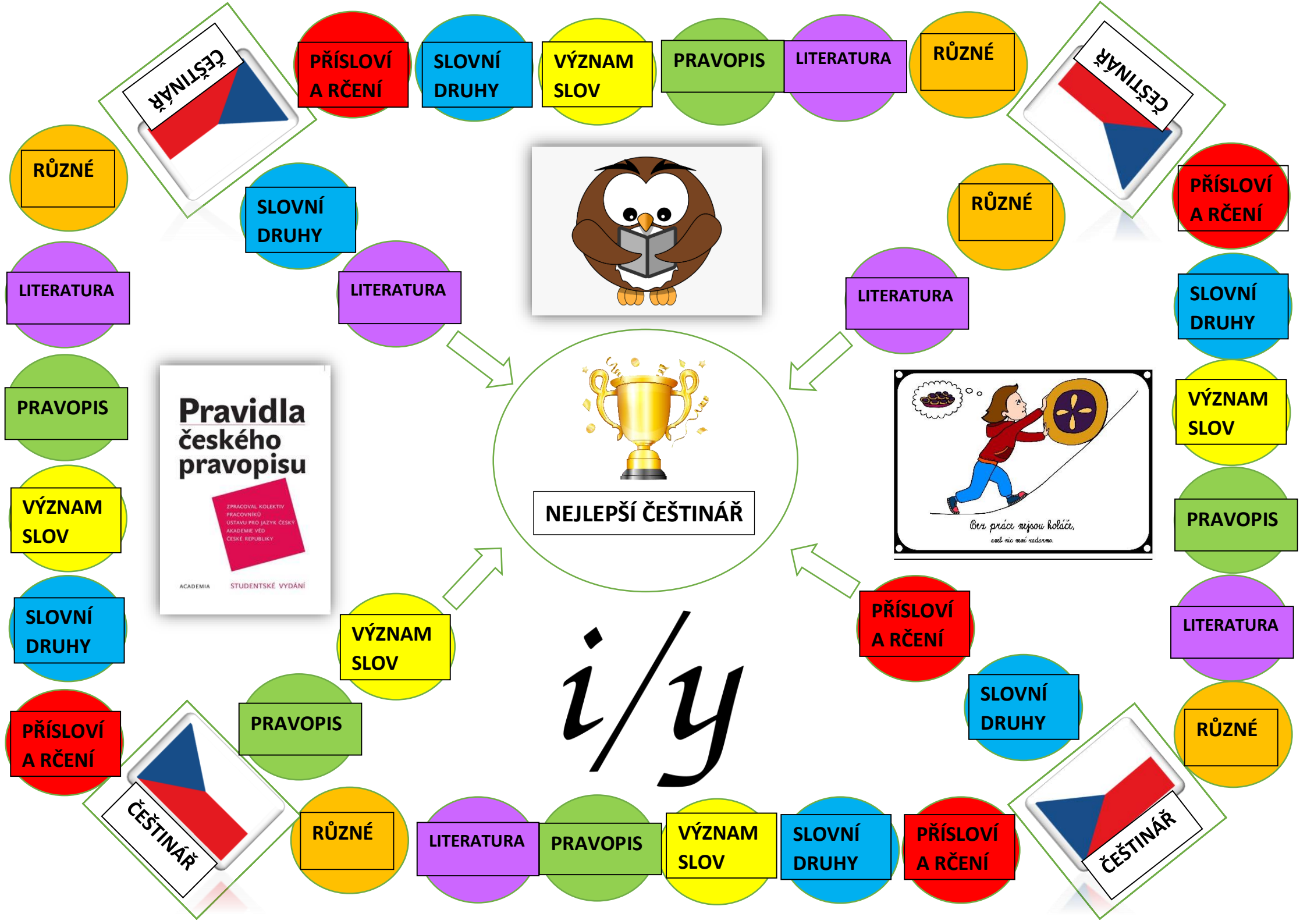
D, S – Slovo zubař můžeme nahradit dvěma synonymy. Jmenuj alespoň jedno z nich.

dentista, stomatolog

H - Tato podstatná jména mají pouze tvar jednotného čísla, ale označují více věcí téhož druhu. Patří tam například slova: uhlí, dříví, listí, mládež, ptactvo, lidstvo atd. Jak se nazývají?

hromadná

Příloha č. 2 – Herní plán ke hře Češtinář



Příloha č. 3 – Ukázka karet ke hře Čěštinář

PŘÍSLOVÍ A RČENÍ

Dej přísloví do správné podoby: Co můžeš udělat zítra, klidně dnes odlož.

VÝZNAM SLOV

Lexikologie je nauka o?

SLOVNÍ DRUHY

Vyber podstatné jméno hromadné.

PRAVOPIS

Doplň správně všechna y/i.
Šaty b_l_ ozdoben_ drahým_ drahokam_.

LITERATURA

Který spisovatel napsal knihu Bylo nás pět?

RŮZNÉ

Mezi jaké jazyky patří čeština?

PŘÍSLOVÍ A RČENÍ

Co můžeš udělat dnes, neodkládej na zítřek.

VÝZNAM SLOV

a) původu slov **b) slovní zásobě** c) tvarech slov

SLOVNÍ DRUHY

a) mládež b) sáňky c) píseň

PRAVOPIS

y, y, y, i, y

LITERATURA

a) Jaroslav Hašek b) Karel Čapek **c) Karel Poláček**

RŮZNÉ

a) slovanské b) románské c) germánské

Příloha č. 4 – Ukázka karet ke hře Umím češtinu

LITERÁRNÍ DÍLO

Která slavná kniha?



Byla napsána v roce 1853 básníkem, historikem a sběratelem pohádek.



Sbírka 13 balad = básně s tragickým koncem. Hlavní hrdinkou je žena. Téma = vztah mezi matkou a dítětem, konflikt, vina, trest, smrt.



Př. Svatební košile, Vodník, Polednice

Kytice

SPISOVATEL

Který český spisovatel?



Narodil se 1810 v Praze, vystudoval práva, rád cestoval (Bezděz, Krkonoše)



Básník, prozaik, romantismus, dílo: Pouť krkonošská, Máj, Cikáni



Nejznámější dílo – lyricko-epická báseň Máj, téma – vina, smrt, láska, hlavní postavy – Hynek, Vilém, Jarmila

Karel Hynek Mácha

LITERÁRNÍ POSTAVA

Která literární postava?



Vyrůstal jako sirotek v rodině, která ho neměla ráda. Jeho rodiče - zavraždění.



Má nadpřirozené schopnosti a specifické znamení na těle. Někdo ho chce zabít.



Má 2 nejlepší kamarády a domácího mazlíčka – sovu. Umí mluvit s hady.

Uhodni slovo.



Je to útvar lidové slovesnosti. Pojí se s křestními jmény.



Synonymum - předpověď

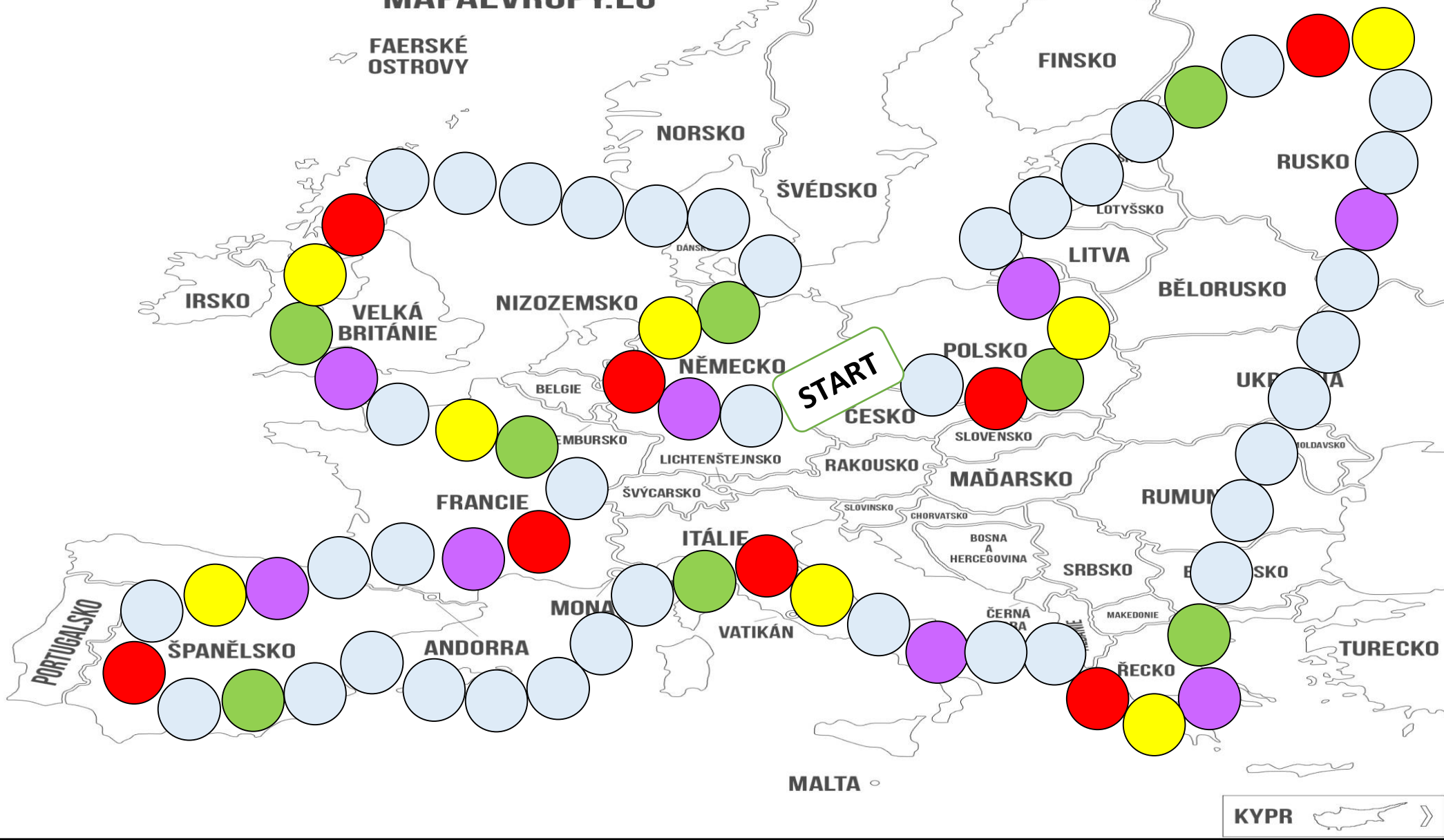


Týká se počasí nebo roční doby. Př.: Březen - za kamna vlezem.

Pranostika

Příloha č. 5 – Herní plán ke hře Češtinářské cestování po Evropě

POLITICKÁ MAPA EVROPY (ČERNOBÍLÁ) MAPAEVROPY.EU



Příloha č. 6 – Ukázka karet ke hře Češtinářské cestování po Evropě

Otázky jsou zaměřeny na políčka v Itálii. Z druhé strany karty je potřeba napsat název dané země.

LITERATURA

V Itálii se narodil jeden z nejvýznamnějších italských básníků. Jeho jméno je Dante Alighieri. Napsal dílo, ve kterém se hlavní postava, on sám, vydává na cestu a prochází třemi světy: Peklem, Očistcem a Rájem. Vynikající povaha toho díla je obsažena i v samotném názvu. Dokážeš uhodnout, o jaké dílo se jedná?

- a) Cesta do ráje
- b) Božská komedie**
- c) Pekelná cesta

PŘEKLAD

Přelož do italštiny Na shledanou:

- a) Buona notte
- b) Arrivederci (arivederči)**
- c) Buon giorno! (bondžorno)

(a) = dobrou noc, b) = dobrý den)

POPIS

Obraz: Mona Lisa

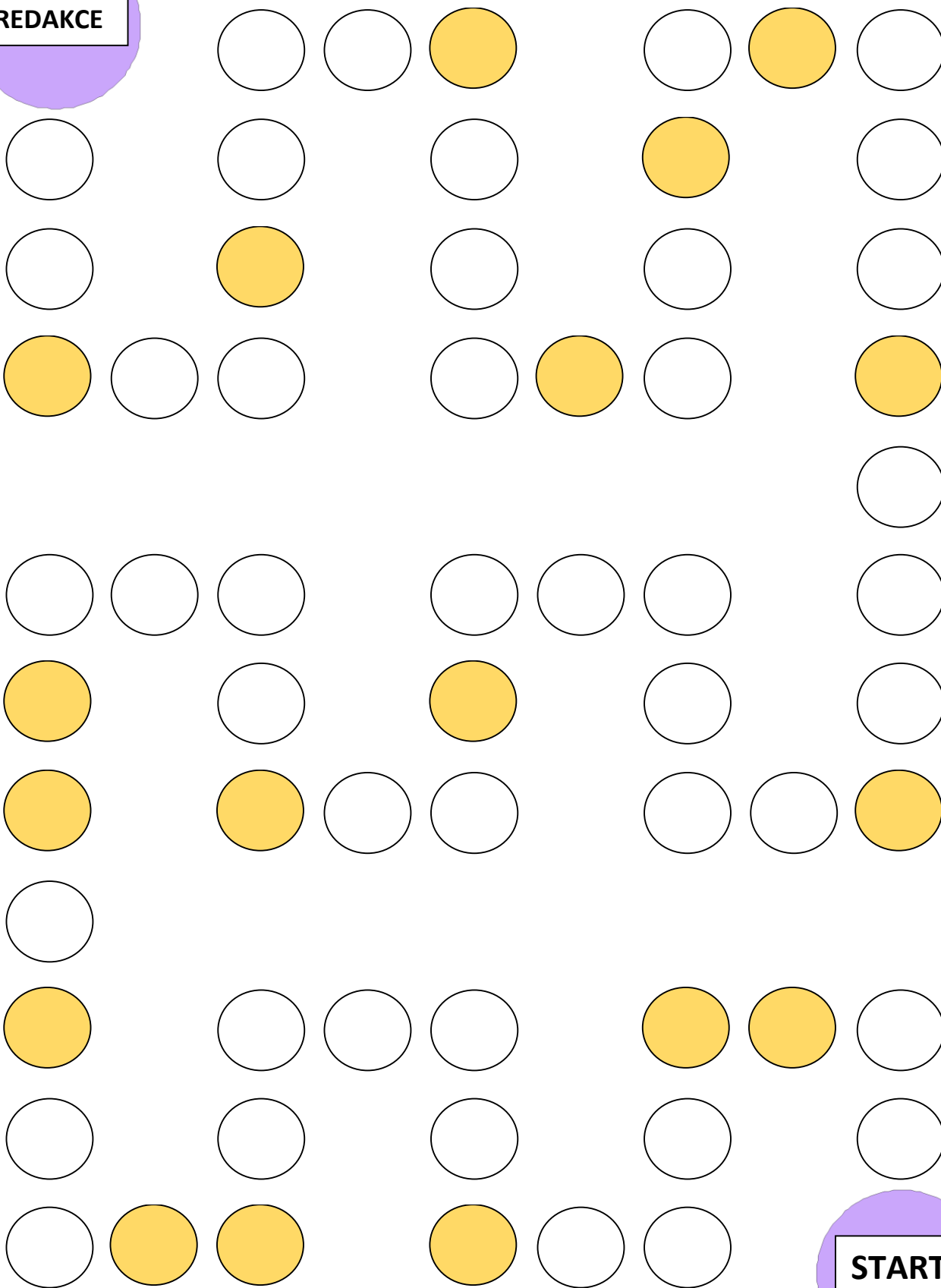
PŘEJATÉ SLOVO

Z italštiny pochází slovo, kterým označujeme instituci, která poskytuje finanční služby.

banka

Příloha č. 7 - Herní plán ke hře Ukradené stránky

REDAKCE



START

Příloha č. 8 – Karty ke hře Ukradené stránky

Speciální karty ke hře Ukradené stránky

Čas míjel a znovu se zdvihaly vlny nenávisti proti obyvatelům uliček v okolí Staronové synagógy. Rabín Löw viděl, že vlastní silou nemůže všechna příkoří od svého lidu odvrátit, a dlouhé noci přemýšlel s hlavou v dlaních, jak a kde by našel účinnou pomoc. Jedné noci usnul únavou a ve snu se mu zjevil nápis: Vytvoř z hlíny tvora, který ti bude pomáhat proti všem nepřítelům!

Rabín se probudil, znovu se posadil ke knihám a listoval v nich tak dlouho, až jeho oči utkvěly na zažloutlém papíře starého chaldejského rukopisu. Opět a opět četl každou řádku a nakonec si pozorně opsal několik slov na proužek pergamentu. Teprve potom se odebral s klidnou myslí na lůžko.

Ráno přivolal zetě a jednoho ze svých nejvěrnějších žáků a pověděl jim o nočním snu. Požádal je, aby se po sedm dní připravovali na těžký úkol, a když týden uplynul, oblékli se všichni tři do bílého roucha a vydali se za město k řece. Dlouho hledali, až našli o čtvrté hodině po půlnoci poblíž Vltavy místo s jemnou vlhkou hlínou, a ve světle pochodní uhnětlí z ní postavu velikého člověka, golema.

Když byli hotovi, obrátil se rabín ke svému zeťovi a pravil: "Ty máš povahu ohně, a proto obejdi sedmkrát golema a říkej při tom posvátná slova." Rabínův zeť uposlechl a pomalými kroky obešel ležící postavu. Když obešel golema poprvé, hlína na velikém panákově oschla; obešel ho podruhé i potřetí, a z golema začalo sálat teplo stále větší a větší, až při sedmém okruhu byl golem rozpálený do ruda jako žhavé železo.

Rabín Löw pak přikázal svému žáku, který měl povahu vodního živlu, aby učinil totéž. Sotva dokončil první okruh, Golem začal vychladat a ve tváři se mu objevila barva vlhde lidské kůže.

Když skončil žák sedmý okruh, vystřídal ho sám rabín. Po sedmé obchůzce se zastavil, otevřel golemovi ústa a vsunul mu pod jazyk pergamenový lístek s tajemným nápisem. V tu chvíli se hliněný panák pohnul, rozhlédl se a pomalu vstal; a byl tak veliký, že převyšoval vysoko rabína o hlavu. Oblékli ho do oděvu, jaký nosívali sluhové v synagóze, a dlouho si ho prohlíželi.

Tak se zrodil živý tvor ze čtyř živlů: ze země, ohně, vody a vzduchu. Podobal se člověku k nerozeznání, avšak jedno mu přece jen chybělo: golem neuměl mluvit, neboť ani moudrý rabín neovládal všechna tajemství, a tajemství řeči je ze všech tajemství největší.

Už svítalo, když všichni tři s golemem v patách dorazili k domku. Rabín přikázal golemovi, aby se posadil v kuchyni na dřevěnou lavici, a řekl své ženě Perle: "Přivedl jsem do synagógy nového sluhu, jmenuje se Josef. Bude spát u nás, avšak nepoužívej ho k domácí práci, neboť je psáno: Nádobu sloužící k posvátným účelům nepoužívej nikdy k všední službě."

Rabínova žena přislíbila, že se zachová podle příkazu svého manžela, a golem se začal pomalu seznamovat se svým okolím.

Blížily se jarní svátky, rabínova žena měla plné ruce práce a na svůj slib brzy zapomněla. Uklízela, vařila, chodila kolem nečinného golema a napadlo ji, že takový silák by přece jen mohl přiložit ruku k dílu, zvlášť když je to příprava na tak velký svátek. Chvíli ještě váhala, ale pak mávla rukou a požádala golema, aby jí nanosil do kádě vodu.

Golem poslušně vstal, uchopil do každé ruky džber a vydal se ke studni. Rabínova žena zatím odběhla do města nakoupit a trochu se zdržela. Když se vracela, uviděla z dálky před domem veliký shluk lidí; ze dveří se valila voda jako horská bystřina. Zvědavci stáli v houfu zaraženě a mlčky, neboť usoudili, že je to nové kouzlo rabína Löwa, avšak jeho žena hned věděla, co se stalo.

Vběhla do kuchyně, spatřila golema s plnými džbery a vykřikla: "Josefe, to už stačí!" Golem pustil džbery na podlahu, svěsil hlavu a unaveně zamířil ke své dřevěné lavici. Po této zkušenosti si rabínova žena dávala pozor a dlouho se neodvážila golema požádat o sebemenší službu.

Obyčejné karty s instrukcemi ke hře Ukradené stránky + řešení

1
Majitel zahradnictví vlastní jednu stránku. Pokud vyjmenuješ 10 rostlin na písmeno K, stránku ti dá.

2
Hurá! Jedna milá paní našla dvě stránky a věnovala ti je pouze oplátkou za úsměv.



(Vezmi si z balíčku 2 speciální karty.)

3
Na hřišti jsi potkal zhruba 10letou holčičku, která vlastní jednu stránku. Chce si zahrát hru: hádej, kdo jsem. Vymysli si nějakou literární nebo filmovou postavu. Pokud ji tvůj spoluhráč uhodne, stránku ti dá.

4
Na chodníku ležela 1 stránka.

(Vezmi si z balíčku 1 speciální kartu.)

5
Na ulici jsi potkal herce-mima. V ruce drží jednu stránku. Vymysli si povolání a pomocí pantomimy ho předved' svému spoluhráči. Nesmíš používat slova. Pokud dané povolání uhodne, stránka je tvoje.

6
Potkal jsi muže, který má rád přesmyčky. To je slovo, které vznikne tak, že se všechna písmena dají do jiného pořadí. Odhal 2 slova a získej 1 stránku. Tučné písmeno je počáteční.

ČTI NAŠE

VOSLÍK N

7
Najdi slovo, které do uvedené řady slov nepatří, a získej za něj 1 stránku.

drzí, ryzí, praví, draží, hraví

8
Potkal jsi učitele českého jazyka. Dá ti 1 stránku, ale nejdřív si tě vyzkouší z pravopisu. Najdi v uvedené řadě slovo, které je napsáno chybně.

Z Ostravy, Jihlavy, Bratislavy,
Boleslavy, Moskvy

9
Vítr odvál jednu stránku na zahradu paní Moravcové. Poprosila tě, zda bys jí pomohl opravit jedno přísloví. Pak si můžeš stránku vzít.

Kdo se směje nejlíp, ten se směje vždy až naposled.

10
Získej 1 stránku. O člověku, který provedl nějaký zločin a je obtěžkán vinou, se říká, že nosí:

- a) Kainovo znamení
- b) Kainovo žezlo
- c) Kainovo prokletí

11
Rozlušti název českého města a získej 1 stránku.

Venkužlice

12
Botanikovi se pomíchaly názvy rostlin. Pomoz mu je dát do správných tvarů. Za 2 správné názvy získáš 1 kartu. Za 3 správné názvy získáš 2 karty.

štikad' samice slepavka
mžikev

13
Zoologovi se pomíchaly názvy zvířat. Pomoz mu je dát do správných tvarů. Za 2 správné názvy získáš 1 kartu. Za 3 správné názvy získáš 2 karty.

sýdřeň kopsra plazoret
bědava

14
Chlapec na ulici si neví rady s jednou hádankou. Pomoz mu a získáš jednu stránku.

Nejsem z papíru, a přece si do mě piší,
nejsem čaroděj, a přece si toho
zapamatuji víc než mudrc, nejsem
kouzelná skříňka, a přece se otevíru, jen
když znáš heslo.

15
Na ulici jsi potkal pána v obleku. Zamyšleně si čte stránku, kterou hledáš. Netváří se moc přátelsky. Nakonec souhlasí, že ti stránku dá, ale musíš správně zodpovědět tuhle hádanku: **Kde je čtvrtek před středou a středa před úterkem?**

16
Dívka dostala tento zamilovaný vzkaz. Pomůžes jí ho rozluštit? Jedná se o přísloví. Dostaneš za to 1 stránku.



Řešení k některým otázkám:

Karta č. 6 – čeština, slovník

Karta č. 7 - ryzí – příd. jméno měkké, ostatní – tvrdá

Karta č. 8 - Boleslavi (podle vzoru kost, ostatní – žena)

Karta č. 9 – Kdo se směje naposled, ten se směje nejlíp.

Karta č. 10 – Kainovo znamení

Karta č. 11 – Domažlice

Karta č. 12 – kaprad' samec, hluchavka, mrkev

Karta č. 13 – sýkora koňadra, ptakopysk, želva

Karta č. 14 – notebook

Karta č. 15 – ve slovníku

Karta č. 16 – Lásky i hory přenáší

Příloha č. 9 – Ukázka karet ke hře Češtináři, nezlob se

Šel, kam ho nohy nesly.

VV příslovečná místní

Princ odešel do světa, aby si našel nevěstu.

VV příslovečná účelová

Maminka seděla u postýlky, dokud sestra neusnula.

VV příslovečná časová

Protože neměl úkol, dostal pětku.

VV příslovečná příčinná

Pokud máte platné jízdenky, můžete nastoupit.

VV příslovečná podmínková

Viděl, jak odchází domů.

VV doplňková.

Kdo dopsal test, může odejít na oběd.

VV podmětná

Přestože strávil se spolužáky hodně času, k žádnému si nenašel bližší vztah.

VV příslovečná přípustková

Příloha č. 10 – Úkoly a indicie ke hře Pravá identita

1) Místnost: VÁŠ POKOJ

VYLUŠTI OSMISMĚRKU A ODHAL KLÍČ KE DVEŘÍM

(vyznat všechna vyjmenovaná slova, zbylá písmena ti dají dohromady název města)

R	J	A	Z	Y	K	Y	CH	Ž	JAZYK	BYT
N	O	S	A	B	O	P	S	V	ZAMYKAT	PYTEL
S	V	Y	M	Y	P	Y	L	Ý	ŽVÝKAT	SLEPÝŠ
L	N	N	Y	T	Y	T	E	K	LITOMYŠL	PYL
Y	P	Y	K	A	T	E	P	A	SYCHRAVÝ	HLEMÝŽĎ
Š	Y	A	A	D	O	L	Ý	T	SLYŠET	SÝKORA
E	L	I	T	O	M	Y	Š	L	KOPYTO	VYSOKÝ
T	K	N	V	Y	S	O	K	Ý	SYN	PELYNĚK
Ě	Ž	S	Ý	K	O	R	A	L	PYKAT	LYŽE
S	Y	CH	R	A	V	Ý	N	Y		
O	P	E	L	Y	N	Ě	K	Ž		
H	L	E	M	Ý	Ž	Ď	U	E		



Klíčem ke dveřím je název tvého rodného města. Vzpomínky na toto město se objevily v tvém díle: **Okresní město**. Hlavní postavou je židovský obchodník. Židovská tematika se často objevuje v tvých dílech, protože jsi židovského původu.

Uhodni město, ve kterém ses narodil. Skládá se ze tří slov.

1. slovo: vytvoř opačné slovo ke slovu pomalů a odeber z něj -LE +



= fáze měsíce

2. slovo: opak k předložce pod

3. slovo:



= Libuše

2) Místnost: SPOLEČENSKÁ MÍSTNOST



NÁDOBA NA INKOUST

Slovo v tabulce

V každé tabulce je ukryto jedno tvé povolání. Není klíčem ke dveřím, ale jeho znalost budeš později potřebovat.

Postup: Slovo začíná vždy v prvním políčku prvního řádku a končí v posledním políčku posledního řádku.

Najdi správnou cestu. Může se dolů, vpravo a vlevo.

Písmenka tvořící cestu vytvoří slovo.

S	A	T
P	I	K
L	S	O
O	A	V
B	T	E
U	O	L

N	K	P
O	V	Z
B	I	H
E	N	Á
P	C	Ř

**Vyškrtni slovo, které nepatří do řady slov souznačných
(= mají stejný nebo podobný význam = synonyma).**

- 1) běžet, kráčet, uhánět, utíkat
- 2) škaredý, atraktivní, ošklivý, šeredný
- 3) modrý, lesklý, azurový, blankytný
- 4) dirigovat, řídit, vést, asistovat
- 5) zlý, milý, hrozný, škodlivý
- 6) ležet, odpočívat, absolvovat, držmat
- 7) kreslit, řezat, malovat, barvit

Z počátečních písmen vyškrtnutých slov ti vyjde název
pomůcky ke psaní, který ti otevře dveře do další místnosti
(u jednoho písmene musíš doplnit diakritiku = čárka nebo háček).

3) Místnost: TERAPIE

HÁDANKA

Uhodni název svého díla. Skládá se ze čtyř slov.

1. slovo: člověk, který je na návštěvě + inec
2. slovo: samohláska, která mezi ostatními chybí: a, e, i/y, o
3. slovo: přídavné jméno od slova kámen
4. slovo: čtyři rohy, čtyři nohy, hlava žádná



Z druhé strany fotografie je napsáno: To jsi ty se svojí manželkou a dcerou. Jméno tvé dcery je klíčem ke dveřím.

Tyto tři věty mají něco společného.
A navíc je v nich ukryt klíč ke dveřím.
Najdeš ho?

Jan i Řehoř instalovali nový automat.
Jirka ignoroval řepu i naše avokádo.
Jak ilustrovat říkanky i nové atlasy?

Nezapomeň, klíčem je dívčí jméno.

Pomůže ti také tento obrázek.
Jedná se o okrasnou rostlinu.
Nejčastěji má růžovou barvu.



4) Místnost: VYŠETŘOVNA

Na ústě jazyk
přeloženo se
v Brně v administraci
na měsíc . . . K 2.00
na čtvrt roku . . . K 5.00
v Brně a donáskem
do domu dvakrát denně
a posílá se lidem
základní
na měsíc . . . K 2.50
na čtvrt roku . . . K 5.00
5 dvojitých stránek
na měsíc . . . K 3.00
Do ciziny
na měsíc . . . K 2.25

Za 8 hal. Ranní Za 8 hal.

LDOVÉ JAZYKY

V drobném prodeji
Velký list . . . 8 hal.
Malý list . . . 6 hal.
v Brně i na venkově.
Jeden z obou listů rovněž
može předplatit.
Předplatit rovněž může
každý den, kterému se lze
i v posledním dne v měsíci.
Redakce, administrace,
tiskárna a expedice:
Rudolfová ulice č. 6,
Telefon: Redakce č. 12,
administrace č. 11,
Cisly ulice v pozemku
č. 14, telefon 4039.

Ročník XXV. V Brně v neděli dne 3. června 1917. Číslo 150.

Papír sáčky obálky

v nejvyšší ceně nabídnouti

Moravský papírový průmysl, Brno, arcv. Bedřicha tř. 56. 8725

OBCHODNÍ ŠKOLA

Fed. F. POUČHLÉHO

V BRNĚ, NÁDRAŽNÍ NÁMĚSTÍ Č. 3.

OBCHODNÍ ŠKOLA
pro učební obory
Praktický do všech obchodních příjmů již nyní, propeklí odborná a vypočítací škola
KURSY: Psaní strojem, účetnictví, měření, a srovnání

Dopisní papíry

v kasátkách i v envelopes pouze do
včetně a dále

původní moravské dopisní papíry
nejlepší nabídnouti

Moravský papírový průmysl, Brno, arcv. Bedřicha tř. 56
Hedvábný, krepový papír, kredenzní
pásky, jakož i vesměs paští a kancova-
čárské potřeby na skladě. 8725

Rakouská úřední zpráva.

Tel. - Z Vídně, 2. června.
(K. k.) Úředně se sděluje 2. června:
Výhledová jihovýchodní bo-
jiště: Nic nového.
Italské bojiště: Dnes ráno stro-
kotek u Gorice nepříteleský předp. žlák
na Soči pouze důležitější boj a velmi
silná aviatická činnost.
Naši letci aviatik sestřelili v boji
ve východní části nepříteleské letadla.
Na tyrolské frontě náš námořní
letectví vojsko v minulém květnu při-
vedlo 8 dšatovníků, 728 mužů, 10 kulo-
metů a 3 vrbné granáty a nepříteleských
posíl.
Čet' zraněných 546.
Události na moři. Od 31. kvě-
tna do 1. června panovala v severním
moři v pohraničním pobřežním území
silná letní činnost, při čemž naše
hydroplány na belgickém zátokách a jiné
vojskové obklopy v Oostvlagenu a San
Giorgio di Nogara a pozorovaném dšp-
chem hodily pumy. Nepříteleské letadla
často na Zentě a okolí nabýly i lova.
Věnné škoda nebyla způsobena. Při no-
mím pronásledování podřadilo se našemu
opětnému aviatiku poročku řadové lodí
Bardolovi sestřelili nepříteleské letadlo v
oprotičném obvodu. Nestřelili jsme žá-
dné letadlo.
Lodní vnitřní.
Německá úřední zpráva.
Tel. - Z Berlína, 2. června.
(K. k.) Wolfowa kancelář sděluje z
velkého hlavního stanu 2. června:
Západní bojiště: Vojsková
skupina korunního prince Ru-
pracha: Na v předehodí dnech byla
blízkost činnosti důležitější v obli-
výchastě stupňována.
Na arnské frontě byla zvlášť u Lenau
a na severním břehu Šarpe silná. Při
výhledových bojích naše útočné vojsko
zaplo jistý počet nepřítel, mezi nimi i
Poručáky.
Vojsková skupina německé-
ho korunního prince: U Allernati,
jihovýchodně od Solissen: provedly la-
nové a vesměšně plně z činné
podpory útočné osvědčeného útočného vojska.
důležitější, vrbná min a letos v plným
úspěchem činné. Nová útočná útočná byla
finanční postie v rozsohu asi 1000 m
dobyta a proti opozitním protičinným
ukládá. 8 dšatovníků, 178 mužů bylo za-
jato, čemž kulomety a vrbné min uklo-
něly. Počti Alice a v Champagni, na
obou křídlech Šarpe a východně od Mogy
byla pašta opět silá.
Vojsková skupina v odvy
Albrecht: Nic nového.
V květnu bylo nasápně 287 dšat-
ovníků, v čemž i generál a 12.600 mužů z-
jato, 8 tisíc, 211 kulometů, 454 vrbno-

palných pušek a 18 vrbných min našim
vojskům ukročeno.
Na východním bojišti se sí-
tuace nezmenila.
Makedonská fronta: Na západ-
ním břehu Vardaru zaháily bulharské
praporek napřeslo u Alibak
Mále a odrazily protičinný.
První generál obviňovat:
Ludendorfi.
**Osud stocholmské
konference.
Nový projev Ribotův.**
Tel. - Z Paříže, 1. června.
(K. k.) Ve své řeči předsedal minist-
ský předseď Ribot, že od nějaké doby
míní se o plánu mezistátní schůzky.
Tento plán nezruší ve francii. Měl již
tem výhled, že změní veřejně míně-
ní a že rozšíří socialistickou
stranu. První zlem podobné schůzky by
bylo, že by mohla vzniknouti domněnka,
že strana mláďák postavili se na místo vlády.
Mír může být pouze francouzský. Šme křá-
ce mluví celý země. Kdo může lid zastup-
ovati? Vláda je to, která pracuje se odno-
vou, a selovnou, až mluvíme o mluví, p-
to, aby il podporovala radami protičin-
tívných výborů, kterým vše oznámí. Je sprá-
vné, když část země je ještě okrasna nepřítel-
može komu poradit? V této době je třeba,
aby země, v komerčním dohledu vůbec
celou evoli generál. Kdyby se mělo namítnouti
že, málo země a podobných schůzky
blízký mír, jaké stědly by to mělo? Nikoli
mír měšně vyjítli pouze z v-
řetství. (Nobřídná pochvala na všech
lavické mímě číst nekračně lívece). Co by
si, pokračoval Ribot, mysliti na druhé straně
něcím, když se tam přitváří příměti tak
čestnou pouze? Nikoli, vesměšně vláda, v-
de není cestu do Stocholmu schůziti nebo

BESEDA.

Hořké kapky.

Rupel.
Přisedl k nám v hostině — vypravuje pří-
tel — bláhově a tváří, která zdá se tem-
ně jako řízek syrové šunky zpod světla.
Odpovědi, neodpovědi a obě barvy, do temna
opaleného líce a kerové kůže, ale napřed
neviděl jsem jí, přišel dvě léta. Z kapsy u
boku vytáhl vlnitý smetákový balíček a po-
tom hledal mě. Hledal marně a proto jsem mu
jel ochotně pomoci. Vlnitý a papíru šunky
králí: bláho domácího chleba a dvě (opravdu
dvě) brambory. Byly studené, ale před tím opo-
čené, za obou se ověřila záležitost křehká.
Jak odřízl špeku, obrátil jsem se pod nos libězná
vlnit, která il nemám povídat: vlnit čer-
vých, opáčených bírně nabýlých poctivým
probleu. Občas mluvil ledově a s plným
šupova a s nich obrátil ledovým třanoutu k-
kou, a s náležitým koukem vyřádkoval chle-
ba polávkou. Každého mluví v něm za letěčím,
konec z špekem a za chvíli stouil do jítrai-
ce i křehkou. Puma špeku už se napí a s
pověstivým vlnit: Ochutnat nedal ani kom-
líneči Co tomu říkáš? Nebyl to řep? Šeřit!
Stěpáno si v společnosti na ul. časy, se
obtěž zprávně, ve vlnitý ty řízné ná-
zaty. Šeřit se musí, přecházejí dšatně p-
*) Matý (dšatek), ale pro mě . . .

Umíš číst pozpátku? Zkus to. A odhal ve větě klíč ke dveřím (větš si přečti celou, možná v ní některé informace budeš ještě potřebovat).

ukzásdan iloben německé odbrepyh .vzt a iinori ,romuh ávížuyv mĕn v rotuA .můtamĕt mĭnláutka ejunĕv ĕnĕpĭt es řvretk ,rnář ýkcitsicilbup ej notejeF

V literárním žánru, jehož název je klíčem ke dveřím, se často používá tzv. nadsázka (hyperbola, zveličení významu, přehánění).

Dokaž, že jsi opravdu spisovatel a doplň tato slova do následujících hyperbol: **ucho, smíchy, věčnost, slon, stokrát, koně, hlady**

- Nebudu ti to opakovat _____
- Jsem jedno velký _____
- Umírám _____
- Mám takový hlad, že bych snědl i _____.
- Už šilhám _____
- Neviděli jsme se snad celou _____
- Dupeš jako _____

5) Místnost: KOUPELNA



Z druhé strany fotografie je napsáno: Tvoji dva přátelé: bratři Karel Čapek a Josef Čapek. Kódem ke dveřím je slovo, které Josef vymyslel a Karel ho použil ve svém díle R.U.R.

**Klíčem ke dveřím je slovo, které představuje napodobeninu člověka.
Je to stroj s umělou inteligencí.**

Toto slovo se poprvé objevilo v Čapkově díle R. U. R. Lidé nechtěli pracovat, tak vytvořili stroje – umělé napodobeniny lidí, které pracovali za ně. Tyto stroje začnou samostatně myslet, ovládnou celou továrnu a nakonec i planetu.

Podívej se na přiložený kaligram (= text, který je typograficky uspořádaný do nějakého obrazce). Třeba ti napoví.

aMůj nejmilejší přítel se nazýváBe
n j
d rU kA v
e a
j l
protože jsme s TondoU ANTONÍN
T
a
A t o h o D N E k t é ž s i půjčujeme
J k
s n
PŘeD m í
e ž ON má
S k
E shromáždili I N D i Á n e K k u f r y
k M
V Ž
e e
l j
b a
e K
O p o j e De ME

n A š í m

p l n i č k ý

VYLUŠTI TOTO SUDOKU A ZÍSKÁŠ DALŠÍ INDICII O SVÉM ŽIVOTĚ.

Ty a další spisovatelé (např. T. G. Masaryk, Edvard Beneš, Eduard Bass) jste se pravidelně sházeli ve vile dvou bratrů, taktéž spisovatelů. Toto setkání se konalo vždy v určitý den v týdnu a podle toho jste seskupení pojmenovali. V sudoku odhalíš název. A protože jsi spisovatel, jsou čísla nahrazena písmenky.

1 2 3 = A B C

4 5 6 = D E F

7 8 9 = G H I

	B	C	D	A		G	I	
A				H	I		F	D
I	F	D		E	B	C		A
		I		G	E			F
C	E	H	F		D	A	G	I
F				C		H		
		F	B	D		E		C
E	C		A	I			D	H
	H	A		F	C		B	

V OZNAČENÉM ŘÁDKU TI VYŠEL KÓD Z PÍSMEN. POZOR!!! TA PÍSMENA JSOU FALEŠNÁ.

NAŠTĚSTÍ K NIM MÁ DEŠIFROVACÍ TABULKU:

A = N

D = Á

G = T

B = I

E = C

H = Í

C = Č

F = P

I = E

Nahrad' písmena v označeném řádku těmi správnými a zjistíš, jak se nazývalo vaše seskupení.

6) Místnost: KUCHYŇ A JÍDELNA

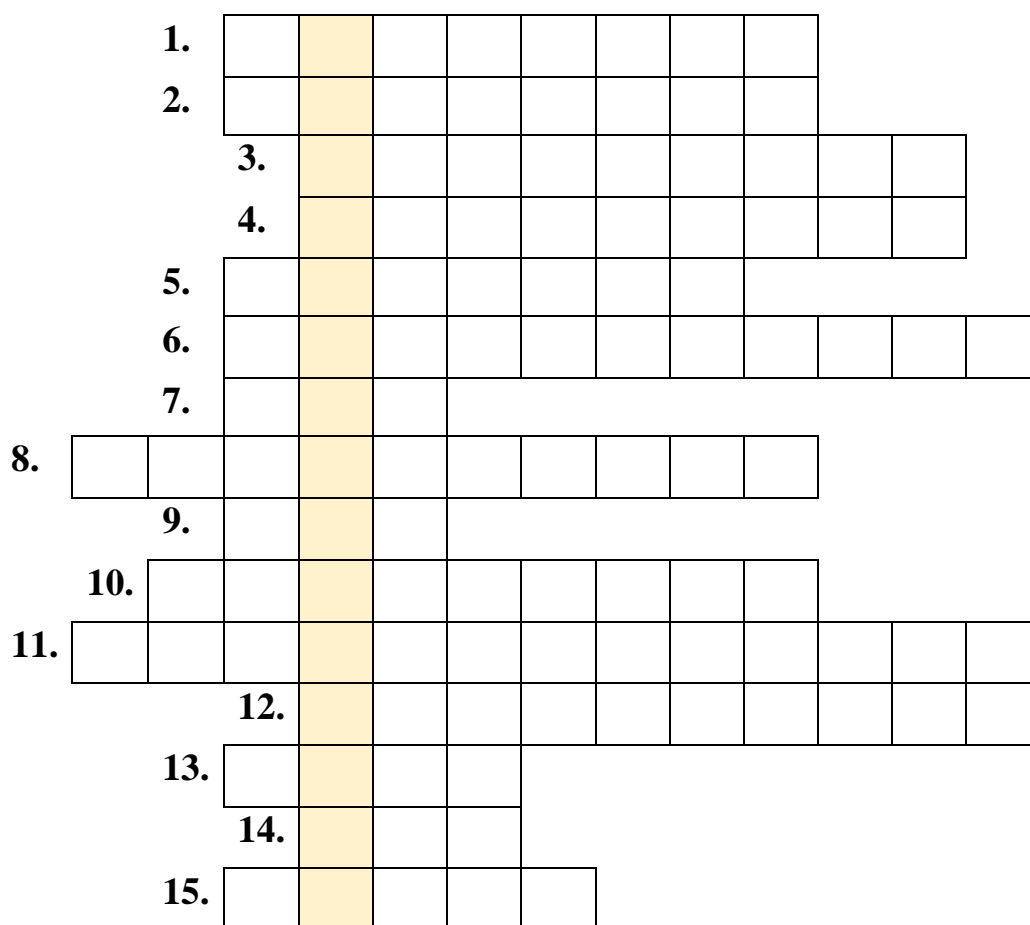


Z druhé strany fotografie je napsáno: Právě se díváš na obálku svého díla **Hráči**. Jsou na ní zobrazeni tři hráči, kteří hrají jednu karetní hru. Název hry je klíčem ke dveřím.

Jsi vášnivým sběratel židovských vtipů neboli anekdot, protože pocházíš z židovské rodiny. Dokonce jsi o nich sepsal knihu s názvem **Židovské anekdoty**. Pamatuješ si tuhle anekdotu? Pokud ne, vylušti tajenku a dozvíš se její druhou část.

Pan Taussig odjíždí v červenci na cestu do Egypta. „Blázníš?“ praví mu přítel Lederer, „tam teď budeš mít 40 stupňů ve stínu.“

„A kdo ti říká, že musím _____?“



1. Člověk obývající nějaké území, také je to vyjmenované slovo.
2. Nahraď víceslovné pojmenování „výtvarná výchova“ jednoslovným.
3. Když mě máš, chceš mě sdílet. Když mě sdílíš, tak už mě nemáš. Kdo jsem?
4. Kniha: Pravidla českého ...
5. Nahraď nespisovný výraz „fusekle“ spisovným.
6. Přechýlené slovo ke slovu předseda.
7. Doplň přirovnání: pyšná jako...
8. Význam slova fingovat.
9. Najdi dívčí jméno ukryté ve větě: Milý pane Vašku, zapomněl jste tašku.
10. Neohebný slovní druh. Pojí se s podstatným jménem.
11. Zosobnění, přenesení živých vlastností na neživé věci (např. stromy šeptají)
12. Co přináší růže?
13. Doplň pranostiku: Na Hromnice o den ...
14. Opak dne.
15. Slavné Shakespearovo dílo Romeo a ...

ŘEŠENÍ:

1.	O	B	Y	V	A	T	E	L											
2.	V	Ý	T	V	A	R	K	A											
3.		T	A	J	E	M	S	T	V	Í									
4.		P	R	A	V	O	P	I	S	U									
5.		P	O	N	O	Ž	K	A											
6.		P	Ř	E	D	S	E	D	K	Y	N	Ě							
7.		P	Á	V															
8.	P	Ř	E	D	S	T	Í	R	A	T									
9.		E	V	A															
10.		P	Ř	E	D	L	O	Ž	K	A									
11.	P	E	R	S	O	N	I	F	I	K	A	C	E						
			T	R	P	Ě	L	I	V	O	S	T							
13.		V	Í	C	E														
14.			N	O	C														
15.			J	U	L	I	E												

Uhodni název karetní hry. Je to klíč ke dveřím.

Je to jedno slovo. Skládá se z šesti písmen.

NÁPOVĚDA:

1. část slova – Od prvního křestního jména ženy, která zavedla povinnou školní docházku odečti písmeno „E“

2. část slova – Od názvu osoby, která doprovází čerta s andělem odečti prvních pět písmen.

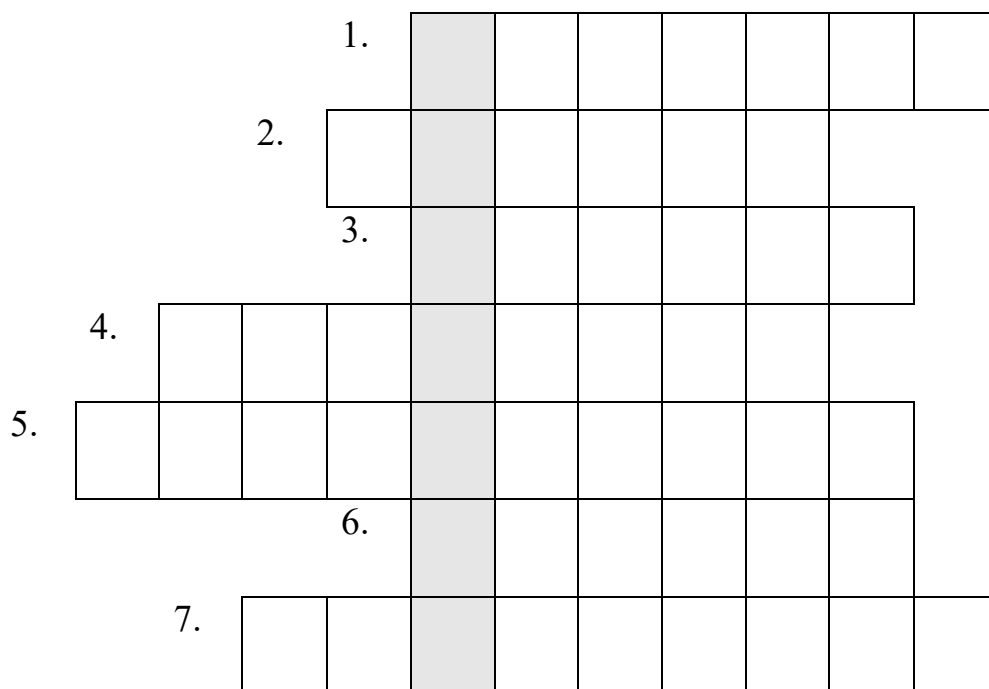
Možná ti poradí ještě tato přesmyčka: **RÁŠIMA**

7) Místnost: TĚLOCVIČNA



Z druhé strany fotografie je napsáno: Pět chlapců z tvého nejznámějšího díla. Sochy se nacházejí v tvém rodném městě.

Jakým jedním slovem nazýváme sochařské dílo, které je tvořené dvěma nebo více sochami? Pokud nevíš, pomůže ti tajenka.



1. ohebný slovní druh, který časujeme
2. základní větný člen, původce děje
3. význam slova pedagog
4. základní větný člen; vyjadřuje, co kdo dělá
5. útvar lidové slovesnosti, předpověď o počasí
6. antonymum (slovo protikladné) ke slovu smůla
7. neohebný slovní druh, který vyjadřuje bližší okolnosti dějů a vlastností (ptáme se na něj otázkami: kde, kdy, jak, proč)

UKÁZKA Z DÍLA:

I.

Můj nejmilejší přítel se nazývá Bejval Antonín, protože jsme s Tondou jedna ruka. Taktéž si půjčujeme knížky. On má plničky kufr indiánek, jako jest: Morová rána v Praze, Vpád Pasovských a Bílá paní Rožmberská. Na jedné jest obrázek s nápisem „Dvacaterák se obořil na knížete“. Veliký jelen se již již chystá parohy probodnout knížete pána, vtom však jeho věrný myslivec vystřelil smrtící ránu, čímž si zavázal knížete k vděčnosti. Taky má Tonda sharkovky a kliftónek habaděj. Všecko má, protože pan Bejval říká, že si potrpí na vzdělání a nelituje groše.

II.

A toho dne jsme se shromáždili před naším kvelbem, že jako pojedeme do Indie. I přišel Bejval Antonín a měl kolo, Kemlink Eduard, Čeněk Jirsák a Zilvar Josef z chudobince a já (Petr Bajza) jsem to spočítal a bylo nás pět. Bejval měl kufřík a v tom měl prádlo, baterku, prak s gumičkou a makovou buchtu. Kemlink si přinesl aktovku a měl v ní dvoje ponožky, něco teplého na krk, pytlíček atlasových bonbónů, kapsle a prášek proti hmyzu a pak mapu Indie a okolí, kompas a stres na nějakého pana Brabce, co dělá krejčovinu v hlavním městě Kalkutě. Ten stres dostal od pana Kemlinka, jelikož pravil, že pan Brabec nám půjde na ruku. Čenda Jirsák se dostavil s batohem a měl v něm celý štos indiánek a levorvér na pět ran a ten prášek, co se z něho dělá bengálský oheň, abysme si mohli udělat bengálský oheň, což jest děsně krásné, a cicvářkové semínko proti bolení, kdybysme něco špatného snědli, a termosku, do které mu maminka dala kafe. A Zilvar přišel s uzlíčkem, ve kterém měl bochník chleba a kus sejra.

Hurá! Našel jsi dva úryvky z tvé knihy. Důkladně si je přečti a odpověz na tyto 3 otázky. Úryvky a otázky si schovej, budou se ti později hodit.

Hlavní postava se jmenuje Pavel Bajza.	ANO	NE
Jeho nejlepší kamarád se jmenuje Antonín Bejval.	ANO	NE
Počet kamarádů je pět.	ANO	NE



! Ve druhém úryvku je sdělen název tvého nejznámějšího díla, ze kterého pocházejí i tyto dva úryvky. Najdeš ho? Nebo sis na něj už sám vzpomněl?

8) Místnost: ŘEDITELNA

Právě se díváš na obálku svého dalšího díla.

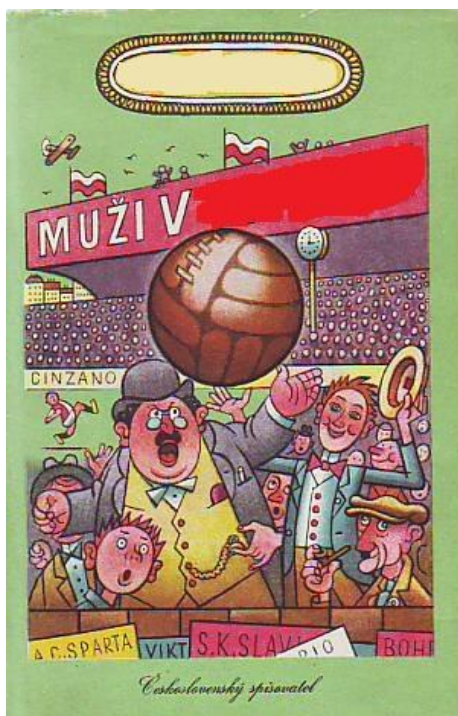
Někdo ale zamazal část názvu. Zkus ho odhalit.

Je to jedno slovo, které bylo do češtiny přejato z angličtiny. Tento pojem se používá v kolektivních sportech, jako je například hokej nebo fotbal. Je to označení herní situace, při které je hráč postaven mimo hru.

Je to spojení dvou anglických slovíček: první znamená pryč a druhé strana.

Skládá se z šesti písmen.

Možná ti poradí tato přesmyčka: **DJASFO**



To né! To byl tvůj citát. Někdo ale nahradil všechny samohlásky jednou samohláskou „a“. Zkus citát opravit. Pak se nad ním zamysli. O čem vypovídá. Jaké je jeho poselství? Odpověď je klíčem ke dveřím. Tak se snaž!

„Mnahá ta dá rada, jak přaplavat mařa, ala málakterá ta vatáhna z laaža.“

Přiřaď k sobě správné části pranostik. Podle přiřazených písmen vytvoříš slovo, které ti odemkne dveře.

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1) Březen - | L) sedlákovi roste zlato. |
| 2) V březnu vítr, v dubnu déšť - | S) jistý hrách. |
| 3) Březnové slunce | P) za kamna vlezem. |
| 4) Lépe od hada býti uštknut, | V) bude v stodole ráj. |
| 5) Jestli březem kožich stáhl, | Á) má krátké ruce. |
| 6) V březnu prach a v dubnu bláto | T) než v březnu od slunce ohřát. |
| 7) V březnu prach - | Ř) pak jistě úrodný rok jest. |
| 8) Březen bez vody - | Í) pytle obilím a sudy vínem naplní. |
| 9) Suchý březem, studený dubem, mokrý máj | E) dubem rád by po něm sáhl. |
| 10) Březen suchý, dubem mokrý a květen větrný | T) dubem bez trávy. |

! Přemýšlíš, proč jsou pranostiky zaměřeny právě na březem? Správně, je to měsíc tvého narození.

9) HLAVNÍ BRÁNA

Své skutečné jméno už určitě znáš. Abys prokázal, že jsi to skutečně ty, vyplň tyto nedokončené věty. Pak budeš volný!

Narodil ses 22. _____ 1892 v _____ (místo).

Jsi povoláním _____ a _____. Publikoval jsi v novinách _____ . Tvoji přátelé byli bratři _____ a _____ : _____. Jeden z nich je autorem slova _____ a druhý toto slovo použil ve svém díle. Ty a další spisovatelé jste se sházeli v jejich vile vždy v pátek, a proto jste si říkali _____. Narodil ses do rodiny obchodníka.

Jsi _____ původu. Tvoje dcera se jmenuje _____. Do novin jsi psal tzv. _____. Je to publicistický žánr, který se vtipně věnuje aktuálním tématům. Autor v něm využívá humor, ironii a tzv. hyperbolu neboli _____.

Napsal jsi například tato díla: _____, _____ a _____.

Tvým nejznámějším dílem je humoristický román _____.

Na základě tohoto díla bylo v tvém rodném městě vytvořeno _____.

Kniha obsahuje různá dobrodružství, která potkávají hlavního hrdinu a jeho _____ (počet) kamarády. Hlavním hrdinou a zároveň vypravěčem je školák _____ (celé jméno). Jeho nejlepší kamarád se jmenuje _____ (celé jméno).

Nápověda k tvému křestnímu jménu: Jmenuješ se stejně jako jeden z tvých přátel (spisovatel, novinář, bratr - Josef, dílo: R.U.R., Bílá nemoc, Krakatit, Dášenska).

Nápověda k příjmení: Je to zdrobnělina jednoho našeho zahraničního souseda.

Tvoje jméno je _____

