



Pedagogická  
fakulta  
Faculty  
of Education

Jihočeská univerzita  
v Českých Budějovicích  
University of South Bohemia  
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné výchovy

Bakalářská práce

# **Výtvarné zpracování deskové hry vzdělávacího charakteru**

Visual Treatment of the Education-Focused Board  
Game

Vypracoval: Lenka Faturová  
Vedoucí práce: PhDr. Aleš Pospíšil, Ph.D.

České Budějovice 2015

## PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této diplomové práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby diplomové práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé bakalářské práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalení plagiátů.

V Českých Budějovicích dne.....

.....

Lenka Faturová

## **PODĚKOVÁNÍ**

*Ráda bych tímto poděkovala PhDr. Aleši Pospíšilovi, Ph.D. za jeho cenné rady, připomínky a odborné vedení mé bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat své rodině za podporu při vzniku práce a během celého studia. A v neposlední řadě Nikole Šťastné za rady při realizaci praktické části práce.*

## **ABSTRAKT**

Předkládaná kvalifikační studie, teoreticko praktické formy, s názvem „Výtvarné zpracování deskové hry vzdělávacího charakteru“ se zabývá fenoménem deskových her a jejich možným využitím ve výchovně vzdělávacím procesu. Teoretická část se zabývá historií deskových her od starověku po současnost a definicí základních pojmů souvisejících s tématem. Dále je zde rozebrána možnost a způsoby aplikovatelnosti didaktických her ve výuce. Praktická část této práce obsahuje návrh autorské deskové hry s předpokladem využití této hry jako edukačního materiálu. Součástí praktické části je tedy také soubor pravidel a charakteristika jejího využití v prostředí běžné školní výuky.

**Klíčová slova:** desková hra, didaktická hra, edukační materiál

FATUROVÁ, Lenka. *Výtvarné zpracování deskové hry vzdělávacího charakteru*. České Budějovice, 2015. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Vedoucí práce Aleš Pospíšil.

## **ABSTRACT**

Presented qualifying study, in the theoretical and practical form, called "Visual Treatment of the Education-Focused Board Game" deals with the phenomenon of board games and their potential use in the educational process. The theoretical part deals with the history of board games from antiquity to the present and with the definition of basic concepts related to the topic. Furthermore, a possibility and ways of applicability of didactic games in teaching are discussed there. The practical part of this work includes a design of an author board game with the assumption of using this game as an educational material. The practical part also contains a set of rules and characteristics of its application in the regular school teaching environment.

**Key words:** board game, didactic game, educational material

# OBSAH

ÚVOD .....	8
<b>I. TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>10</b>
1 POJEM HRA.....	11
1.1 Formální znaky hry .....	11
1.2 Dětská hra.....	12
1.2.1 Typologie dětských her .....	13
1.2.2 Přínos herního procesu.....	14
2 STRUČNÁ HISTORIE DESKOVÝCH HER .....	16
2.1 Počátky deskových her .....	16
2.2 Vzestup deskových her .....	17
3 HRA JAKO PROSTŘEDEK UČENÍ .....	19
3.1 Rozdělení her ve výuce .....	19
3.2 Didaktická hra .....	21
3.2.1 Didaktická hra jako prostředek tvořivého vyučování .....	22
3.2.2 Metodická příprava didaktické hry .....	23
3.2.3 Účinnost didaktických her.....	24
3.3 Hra v Komenského pedagogické koncepci .....	24
3.3.1 Hra v předškolním věku .....	25
3.3.2 Hra ve školním prostředí.....	26
4 HRA JAKO RITUÁL .....	29
4.1 Význam rituálu ve výtvarné výchově.....	30
5 HRA VERSUS UMĚNÍ.....	31
5.1 Motivace k umění a hře .....	31

5.2 Výchova uměním a estetické hry .....	32
6 SOUČASNÝ STAV V OBLASTI EDUKAČNÍCH HER.....	34
6.1 Příklady didaktických deskových her.....	34
6.2 Příklady komerčních deskových her .....	36
<b>II. PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>38</b>
7 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ DESKOVÉ HRY VZDĚLÁVACÍHO CHARAKTERU .....	39
7.1 Idea .....	39
7.2 Autorská hra a její zpracování .....	40
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>43</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>45</b>
Tištěné informační zdroje .....	45
Elektronické informační zdroje .....	46
<b>SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>48</b>
<b>PŘÍLOHY.....</b>	<b>49</b>
<b>SEZNAM ZDROJŮ OBRAZOVÝCH PŘÍLOH.....</b>	<b>65</b>

# ÚVOD

Hra je jednoznačně neodmyslitelnou součástí života každého z nás a dá se považovat za významný prvek motivace k učení. Hraní je přirozený proces, může být pro dítě vysvobozením ze světa povinností a díky tomu se dá snadno dosáhnout požadovaného didaktického záměru, jelikož při hraní si dítě neuvědomuje fakt, že se hrou učí, tedy vlastně koná „povinnost“. A protože má při hře pocit svobodného jednání, tak i vědomí, že se dítě formou hry má něco naučit, nezabrání hraní samotnému. Tento aspekt je v souvislosti se školním prostředím velmi často opomíjen, je však zjevně jedním z možných odůvodnění pro zařazení didaktických her do výchovně vzdělávacího procesu. Hra ale nemá pozitivní vliv jen na dítě samotné. Jak uvádí Donald Winnicott ve své knize *Playing and reality*, je dobré mít na paměti, že hraní je samo o sobě formou terapie nejen pro dítě, ale i pro nás. To, že dítěti umožníme si hrát, je základem pozitivního sociálního přístupu ke hře.<sup>1</sup>

Inspirací k volbě tématu byl fakt, že se autorka práce za celou svou dosavadní školní docházku nesetkala s deskovou hrou ve formě didaktické pomůcky. Tato skutečnost vedla k myšlence, že potenciálu vzdělávací funkce stolních her, není ve školním prostředí dostatečně využíváno.

Vlastní stať je rozdělena na část teoretickou a praktickou, přičemž obsahuje sedm dílčích kapitol. Každá kapitola pojednává o problematice hry z jiného hlediska a poslední z nich, která je obsažena v části praktické, pak popisuje tvůrčí proces autorské didaktické deskové hry. Po bližším prozkoumání dané problematiky, se jevílo jako nejvhodnější v první kapitole teoretické části definovat pojmy: hra (obecně) a dětská hra, jejich znaky i celkovou charakteristiku. V dalších částech studie pak nalezneme stručný popis vzniku her a vývoje jejich deskových forem od starověku po současnost, problematiku didaktických her a jejich využití ve výchovně vzdělávacím procesu, způsob jejich pojetí Janem Amosem Komenským a v neposlední řadě také definici vztahu hry k ritualitě

---

<sup>1</sup> Srov. WINNICOTT, D. *Playing and reality*. Routledge, 2005. s. 50.



a umění. Poslední kapitola teoretické části mapuje současný stav v oblasti edukačních her, ovšem nejen takových, kterých je ve výuce skutečně využíváno, ale také těch, které nejsou oficiálně schválené Ministerstvem školství, ale mohly by mít pozitivní vliv na vývoj dítěte v kognitivní oblasti.

Vlastní tvorbou autorské didaktické deskové hry na základě aplikací teoretických předpokladů, uvedených v teoretické části se zabývá část praktická. Snahou bylo vytvořit formu, která by byla využitelná ve výuce na základní škole. Pro obsah byla zvolena tematika významných památek a osobností města České Budějovice. Tato volba vychází ze skutečnosti, že se nepodařilo nalézt jakoukoli podobně koncipovanou hru a autorka práce, která z tohoto města pochází, k regionální tematice Českých Budějovic inklinuje. Poznávání nejbližšího okolí je obsaženo v Rámcovém vzdělávacím programu jako samostatný tematický okruh vzdělávací oblasti *Člověk a jeho svět*.

# I. TEORETICKÁ ČÁST

# 1 POJEM HRA

Hra je určitý fenomén, který souvisí s mnoha oblastmi života každého z nás. Existuje spousta definic, ale žádná nevysvětlí tento pojem tak, aby obsáhla všechny jeho významy. O vysvětlení tohoto slova se pokoušelo a stále pokouší velké množství filosofů, pedagogů, psychologů a mnoho dalších, přesto každý z nich si pro definici pojmu hra najde své.

Například T. Houška ve své knize říká: *„Rozdíl mezi prací a hrou je v tom, že hra je činnost, kterou vykonáváme, protože nás baví (z vnitřní motivace), práci vykonáváme pro nějakou vnější sekundární motivaci (za odměnu).“*<sup>2</sup> Pedagogický slovník zas definuje hru jako *„formu činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se zabývá hrou po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti.“*<sup>3</sup> V knize Miroslava Schürera pojmem hry rozumíme *„jakoukoli samovolnou – spontánní – činnost, jejíž provádění samo je zřejmým cílem a zdrojem uspokojení subjektu (jednajícímu jedinci), i když výsledek činnosti mívá další vývojový – často cvičný – význam, obvykle víceméně skrytý.“*<sup>4</sup>

Většina her má podobu sociální interakce s jasně formulovanými pravidly, danými dohodou hráčů, či společenskými konvencemi. Hra je ale ve velké míře především proces přirozený, dynamický a zapojuje tělesnou i duševní složku v různé míře, přičemž tyto složky rozvíjí.

## 1.1 Formální znaky hry

Podstatu hry je velmi těžké jednoduše popsat. I přes to se nyní pokusíme pár výrazných znaků hry přiblížit.

---

<sup>2</sup> HOUŠKA, Tomáš. *Škola je hra*. s. 64.

<sup>3</sup> PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. s. 82.

<sup>4</sup> SCHÜRER, Miroslav. *Dítě a hra*. Praha: Mena, 1974. s. 6.

Hra je v nejširším smyslu svobodným jednáním a tato svoboda je pravděpodobně nejdůležitějším znakem her. Do hry nikoho nelze nutit, potom by hra takřka ztrácela svůj smysl. Hra je něčím neobyčejným, je to vysvobození z běžného světa povinností. A protože hra netrvá věčně, důležitým prvkem hry je také čas, který vytváří určitou hranici mezi reálným světem a hrou. Dalším prvkem, tvořícím tuto hranici je také řád. „*Hra vytváří řád, hra je řád. Do nedokonalého a zmateného světa vnáší dočasně omezenou dokonalost. Hra vyžaduje bezpodmínečný řád. Nejmenší odchylka od řádu hru kazí, zbavuje ji jejího charakteru a znehodnocuje ji.*“<sup>5</sup> A v neposlední řadě je hra také únikem z reálného světa, který pozitivně přispívá k rozvoji naší imaginace.

Dá se tedy říci, že nejvýraznějším společným znakem her je právě toto odlišení od reality. Hazardní hry, jsou proto jakýmsi nepochopením původní podstaty her, jelikož se z reálného světa nevyčleňují a jejich výsledky jsou trvalé. A nejen toto je rozdíl oproti původnímu smyslu slova hra, obvykle jsou totiž hazardní hry více závislé na náhodě a účastník tedy nemůže uplatnit kreativitu, pro podpoření lepšího výsledku.

## 1.2 Dětská hra

Jak již bylo výše zmíněno, pojem hry dosud není jednoznačně vymezen, avšak běžným užíváním tohoto termínu může vzniknout dojem, že jde o zcela jasnou činnost, která je v raném období dětského vývoje uznávána za hlavní aktivitu. Hrou se však u dětí může stát činnost, která je spojena s nejrůznějšími objekty. Dítě si může hrát nejen s hračkami, ale i s nepřeberným množstvím věcí, které běžně nalézá kolem sebe, se zvířaty, rostlinami, jinými dětmi apod. A právě tato pestrost může být považována za specifický znak dětských her. Prostřednictvím her si osvojují dovednosti a získávají nejrůznější poznatky o svém okolí.<sup>6</sup>

S funkcí učení hrou pravděpodobně souvisí i to, že při hře dětem primárně nejde o dosahování určitých výsledků, ale o samotný proces hraní. Výsledek hry je zde pouze

---

<sup>5</sup> HUIZINGA, J. *Homo ludens*. s. 21.

<sup>6</sup> Srov. MIŠURCOVÁ, Věra, SEVEROVÁ, Marie. *Děti, hry a umění*. Praha, 1997. s. 42.

něco, co dítěti umožňuje, aby mohlo provádět hru, která ho baví. Tento fakt je dobře viditelný v tom, že děti výsledky svých her zcela spontánně likvidují (např. rozboří postavenou věž apod.). Další oblíbenou formou dětské hry jsou hry symbolické, v nichž jde pouze o předstírání určitých činností (např. „píjí“ čaj z prázdných hrníčků), takže jde také primárně o průběh, nikoli o výsledek. Dalo by se tedy říci, že většina dětských her je motivována především vývojovými potřebami. Kromě vývojových potřeb se však na motivaci podílejí i potřeby sociální a estetické.<sup>7</sup>

### 1.2.1 Typologie dětských her

Dětská hra je velmi rozmanitý pojem, pro děti se ve hru může proměnit jakýkoliv druh činnosti, její obsah je proměnlivý a proto její rozdělení není dosud pevně stanoveno.

D. Fontana ve své knize uvádí čtyři hlavní kategorie her. Jsou to:

- **Hry funkční** – kopání, tleskání i jemnější pohyby rukou;
- **hry fiktivní** – fantazie či předstírání (dávání předmětům určitou roli);
- **hry receptivní** – naslouchání příběhům, nebo sledování událostí na obrázku;
- **hry konstruktivní** – kreslení, hraní s kostkami, pískem či jinými přírodními materiály.<sup>8</sup>

Dále zde uvádí alternativní vývojové třídění, které předpokládá, že dítě prochází těmito vývojovými stádii:

- **Senzomotorická hra** – zahrnuje prvních 12 měsíců života. Jde o zkoumání předmětů a manipulování s nimi;
- **první předstírává hra** – se objevuje počátkem druhého roku. Dítě začíná užívat předměty k jejich obvyklému účelu;
- **reorientace k objektům** – charakterizuje období mezi 15 a 21 měsíci. Jde o hry k hračkám nebo k druhým lidem;

---

<sup>7</sup> Srov. Tamtéž. s. 43.

<sup>8</sup> Srov. FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi: příručka pro učitele*. Vyd. 2. Překlad Karel Balcar. Praha: Portál, 2003. s. 52.

- **náhražková předstíravá hra** – dvouleté a tříleté dítě již užívá předměty k představování něčeho jiného než jeho samého (např. dřevěná kostka zastupuje auto);
- **sociodramatická hra** – objevuje se ve věku pěti let. Dítě vstupuje do rolí a předstírá, že je někdo jiný;
- **uvědomění rolí** – vede děti od šesti let k ukládání rolí druhým a k vědomému plánování hravých činností;
- **hry s pravidly** – objevují se od sedmi až do osmi let a výše. Jedná se o hry se stanovenými pravidly.<sup>9</sup>

Většina uvedených forem hry dosahuje vrcholné fáze ve věku šesti, nebo sedmi let a postupně ubývá, hry s pravidly stále nabývají svého významu a pod záhlavím sportu se mohou určité fázi stát trvalým životním zájmem. Tyto hry obsahují nový prvek, kterým je soupeření, což se dá říci i o velké části karetních, nebo deskových her. Školství tento zájem podporuje tak, že nabízí organizované, neboli sportovní hry jako součást vzdělávacího programu.<sup>10</sup>

### 1.2.2 Přínos herního procesu

Hra je činnost, která vzniká z vnitřní potřeby a má významný vliv na rozvoj kognitivních a sociálních dovedností dítěte. Dítě hru nerealizuje vědomě proto, aby se něco naučilo, ale protože ho to zajímá a má z hraní radost. Hra má svou podstatu ve třech vzájemně propojených oblastech. V mozkových impulsech, v různorodých informacích a v elementárních zkušenostech, jejichž rozsah se postupně zvětšuje s vývojovými etapami dítěte. Umožnit dítěti si hrát je nezbytnou podmínkou pro seberealizaci, i když se dětská spontánní hra na první pohled může jevit jako ztráta času. Dítě, které dostane prostor pro vlastní pojetí hry s možností plnohodnotně uplatnit

---

<sup>9</sup> Srov. Tamtéž. s. 52-53.

<sup>10</sup> Srov. Tamtéž. s. 53.

své emoce, dozrává ve sféře sebepojetí v takové míře, jakou mu řízená a hodnocená činnost nemůže poskytnout.<sup>11</sup>

Hra je určitou formou životní praxe dítěte, při které rozvíjí svou výrazovou a sociální stránku. V běžných situacích si dítě ověřuje své poznatky i pocity, naplňuje své potřeby, posiluje zájmy a získává základy pro celou řadu jiných činností. Herní situace většinou vyžaduje kontakt s vrstevníky i s dospělými a nutí tak dítě hledat vhodné verbální i neverbální výrazové prostředky, přičemž podněcuje k rozvoji řeči a samostatnosti projevu.<sup>12</sup> Hra tak utváří předpoklady jeho budoucího vzdělávání a kladně podporuje i charakterové vlastnosti.

Ačkoli se na první pohled může zdát, že hra zajistí správný vývoj dítěte po všech stránkách, různé hry mohou podporovat rozvoj odlišných psychických funkcí a dítě není nikdy schopno využít všech druhů her potřebných pro rozvoj všech oblastí.

---

<sup>11</sup> Srov. KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2005, 184 s. Pedagogika (Grada). s. 19-20.

<sup>12</sup> Srov. SOCHOROVÁ, Libuše. S. Didaktická hra a její význam ve vyučování. In *Metodický portál RVP* [online]. Dostupné: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>. [cit. 19. 4. 2015]

## 2 STRUČNÁ HISTORIE DESKOVÝCH HER

Vzhledem k obsáhlosti tématu historického vývoje deskových her, které není možné v rozsahu práce plně vyčerpat, následující kapitola obsahuje pouze stručný náhled na tuto problematiku.

Hra je stará jako lidstvo samo a je od počátků neodmyslitelně spjata s každodenním životem. A chuť hrát hry má víceméně každý člověk, bez ohledu na věk. Dítě se pomocí hry učí jednak rozvíjet svou fantazii, poznávat své okolí, ale také prostřednictvím hry může získat mnoho cenných informací pro budoucí roky svého života. Hra však není jen činností výlučně pro děti, i dospělí si hrají, využívají hru často jako způsob odpočinku, či jako únik od všednosti dne – od reality.

Deskovým hrám, takovým, jak je známe dnes, předchází tisíce let dlouhý vývoj. Mezi současnými hrami a hrami vzniklými v daleké minulosti je velké množství rozdílů, avšak jejich podstata zůstává stejná.

### 2.1 Počátky deskových her

První zmínky o deskových hrách sahají až do období **starověku**. Mezi nejstarší objevené deskové hry patří nálezy pocházející z Egypta a je datován přibližně 3500 př.n.l. Je to starobylá hliněná tabulka s políčky 3x6 a zachovala se ve velmi dobrém stavu i s jedenácti figurkami. Smysl a pravidla této hry pro nás však prozatím zůstávají tajemstvím. Hry objevené v Asii, jsou však poněkud mladší, pochází ze 4. století př.n.l.. Hry byli oblíbené také ve starověkém Řecku a Římě, zmínky o stolních hrách totiž nacházíme v dílech řeckých spisovatelů Homéra, Platóna a Sofokla. Například na schodech Akropole v Athénách je nakreslen plán hry Mlýnek. Předtím, než byly herní plány ryté do kamene, je pravděpodobné, že byly kresleny do písku, či hlíny.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Srov. KLEINEROVÁ, Jana. S. Historie stolních her. In *Gymnasion* [online]. Dostupné: <http://www.gymnasion.org/archive/article/historie-stolnich-her>. [cit. 25. 11. 2014]



I přesto, že v období **středověku** církev kvůli svým dogmatům hrám moc nepřála, právě křížové výpravy do Svaté země byly důvodem, díky němuž se deskové hry dostaly do Evropy. Zpočátku se hry hrály pouze na šlechtických sídlech, ale postupem času se i přes veškeré zákazy dostaly hry i na venkov a do měst. Z tohoto období pochází první dokument, věnovaný deskovým hrám. Tento rukopisný kodex byl vyhotoven roku 1283 na příkaz španělského krále Alfonse X. a je nazván „Alfonso el Sabio: Libros de Acedrex dados e tablas“ (Alfons Moudrý: Kniha o šachové hře).<sup>14</sup> Ze 7. století pochází zmínka o hře Čaturanga, která je předchůdkyní hry Šachy. V tomto období se setkáváme i s prvními karetními hrami. K největšímu rozkvětu však dochází až po roce 1447, kdy byl vynalezen knihtisk.<sup>15</sup>

## 2.2 Vzestup deskových her

V období **novověku** byl významnou osobností propagující hry celosvětově uznávaný tvůrce jedné z prvních moderních pedagogických koncepcí Jan Amos Komenský, který ve své knize Orbis Pictus (Svět v obrazech) zobrazil hry, které se hrají dodnes, Šachy a Vrhcáby. Z novověku se zachovalo velké množství herních stolků a desek, které najdeme snad na každém zámku. K velkému přelomu došlo v roce 1935, kdy si Charles Darrow nechal patentovat známou hru Monopoly, která je považována za první moderní stolní hru. Od této doby začalo vznikat velké množství nových stolních her.<sup>16</sup>

V **současnosti** zažívají deskové hry obrovský rozkvět. Ke klasickým hrám, jako jsou například Šachy a Dáma, přibyla široká škála „Moderních stolních her“, u kterých je již známý autor. Už nejde jen o to vyhrát, ale je zde motivace i díky samotnému průběhu hry, který se často odehrává v konkrétním prostředí. Velkou oblibu si získali také hry vědomostní, ve kterých již nejde primárně o to, škodit druhému, ale nasbírat co nejvíce

---

<sup>14</sup> Srov. S. Historie deskových her. In *Vše o hračkách* [online]. Dostupné:

<http://www.vseohrackach.cz/clanky/historie-deskovych-her>. [cit. 25. 11. 2014]

<sup>15</sup> Srov. KLEINEROVÁ, Jana. S. Historie stolních her. In *Gymnasion* [online]. Dostupné:

<http://www.gymnasion.org/archive/article/historie-stolnich-her>. [cit. 25. 11. 2014]

<sup>16</sup> Srov. Tamtéž

bodů. Ačkoli se to může zdát zvláštní, i v dnešní technologicky vyspělé době, kdy počítače převládají nad jakoukoli jinou formou zábavy, se popularita deskových her stále zvyšuje. Je to ale vlastně vcelku jednoduché. Deskové hry jsou určeny pro více hráčů a i přestože počítačovou hru můžete hrát s přáteli po síti, chybí zde přímý osobní kontakt, který je stále nepostradatelný. O popularitě deskových her svědčí nepřeborné množství turnajů, soutěží, specializovaných obchodů a portálů zabývajících se tímto fenoménem. Bezspornu nejrozsáhlejší databází deskových her je americký portál Board Game Geek.

Nejvýznamnějším českým tvůrcem deskových her je Vladimír Chvátil, spolumajitel herního vydavatelství Czech Games Edition. Jeho hra *Through the Ages: Příběh civilizace*, ve které se hráči starají o rozkvět národa, patří k nejlepším hrám na světě. V roce 2007 zvítězila v anketě International Gamers Award a v současnosti se drží na druhé příčce v žebříčku největšího herního webu boardgamegeek.com. Úspěšné jsou však i další jeho hry, prozatím jich má na trhu přes dvacet.<sup>17</sup>

Za kolébku moderních deskových her bychom mohli označit Německo. Moderní hry se zde začaly vymýšlet a vyrábět už v 19. století. Ovšem první hrou, která získala úspěch i za hranicemi Německa jsou *Osadníci z Katanu*. Tato hra vyšla v roce 1995 a jejím autorem je Klaus Teuber. Naši západní sousedé dali světu ale i spoustu dalších moderních stolních her, mezi kterými nesmíme zapomínat například na *Carcassonne*. Hru vytvořil v roce 2000 Klaus Wrede a už v roce 2001 dostala ocenění Hra roku a Hra německé veřejnosti. Nejenom Němci umí tvořit skvělé deskové hry. Z Ameriky totiž pochází hra, která svou popularitou směle konkuruje výše zmiňovaným titulům. Touto hrou jsou světově známé *Monopoly*, kterých se údajně prodalo už více jak čtvrt miliardy kusů a vyšly v mnoha verzích.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>Srov. HOVORKOVÁ, Kateřina. Hry vymýšlel Vlaada už jako dítě. Dnes se tím živí a sklízí úspěchy. In *Idnes.cz* [online]. Dostupné: [http://finance.idnes.cz/rozhovor-s-hernim-designerem-vladimirem-chvatilem-f8e-/podnikani.aspx?c=A140123\\_203138\\_podnikani\\_kho](http://finance.idnes.cz/rozhovor-s-hernim-designerem-vladimirem-chvatilem-f8e-/podnikani.aspx?c=A140123_203138_podnikani_kho) [cit. 29. 3. 2015]

<sup>18</sup>Srov. S. Deskové hry. In *Stolní-hry.cz* [online]. Dostupné: <http://www.stolni-hry.cz/?p=42/deskove-hry> [cit. 29. 3. 2015]

### 3 HRA JAKO PROSTŘEDEK UČENÍ

Hry mohou být důležitým prostředkem komunikace mezi žáky a učitelem a mohou pomoci rozvíjet jejich znalosti a schopnosti, ale také naučit respektovat pravidla, či se začlenit do kolektivu.

Hra by měla být, zejména v nižších ročnících, často používanou metodou. Ke hraní her totiž není zapotřebí žádná sekundární motivace, ale i přes to tuto aktivitu děti vykonávají většinou s nadšením a s využitím všech svých sil a schopností. Podaří-li se učení zakomponovat do hry, docílíme tak vysoké efektivity.<sup>19</sup> Miroslav Schürer ve své knize *Dítě a hra* říká: „*Nemá-li dítě dostatek hry ještě ve školním věku, vzniká nebezpečí, že bude uvedeno předčasně do našeho světa dospělých, aniž prošlo důležitými mezistupni vývoje.*“<sup>20</sup>

Avšak taková hra musí mít určité zákonitosti. Učitel, nebo rodič by měl být pouze iniciátorem, do hry by v průběhu neměl moc vstupovat. Dítě by samo mělo být tím, kdo se rozhodne hru hrát, v žádném případě bychom děti neměli do hry nutit. A v neposlední řadě by měla mít hra přesně stanovená pravidla, aby při ní nedocházelo k nedorozuměním.<sup>21</sup>

#### 3.1 Rozdělení her ve výuce

Při hře dochází u dětí k rozvoji celé osobnosti, proto se hra dá považovat za významný prostředek učení.

Hry lze dělit podle nejrůznějších hledisek. Je možné je dělit podle věku nebo počtu účastníků. Měli bychom rozlišovat také kolektivní skupinové hry od soutěživých her. U kolektivních skupinových se všichni účastníci podílejí na společné činnosti a není zde cílem soutěžit. Naopak u soutěživých her, kde jde o individuální výkon jedince,

---

<sup>19</sup> Srov. HOUŠKA, Tomáš. *Škola je hra*. s. 64.

<sup>20</sup> SCHÜRER, Miroslav. *Dítě a hra*. Praha: Mona, 1974. s. 49.

<sup>21</sup> Srov. HOUŠKA, Tomáš. *Škola je hra*. s. 64.

či skupinky, je primárním cílem určité „měření sil“. Hry se liší například také svou náplní. Rozeznáváme hry pohybové (např. hra na babu), senzomotorické (např. slepá bába), paměťové (např. asociace), konstrukční (např. stavebnice), námětové (hra na obchod) atd.

Z pedagogického hlediska se jako užitečné jeví dělení her podle jejich cíle a účinku na účastníky, přičemž nezáleží na tom, jestli se požadovaného cíle dosáhne pohybovou nebo tvůrčí aktivitou. Podle tohoto principu lze rozlišit následující základní okruhy (rozdělení podle metodických listů LABYRINT):

- **Hry úvodní** – probíhají na začátku aktivity (výuky). Mají za úkol motivovat k nadcházející činnosti nebo probíranému tématu (tzv. motivační hry), aktivizovat žáky (tzv. zahřívací neboli aktivizační hry) a uvolnit atmosféru (tzv. uvolňovací hry). Pokud se žáci a učitel neznají, mohou hry sloužit k seznámení a prolomení bariér (tzv. seznamovací hry);
- **hry odpočinkové** – probíhají během aktivity (výuky). Cílem je odpočinek a zklidnění během výuky. Účelem může být soustředění před probíráním náročného učiva (tzv. koncentrační hry) nebo opakování již probraného učiva (tzv. opakovací hry);
- **hry edukativní** – nahrazují vlastní aktivitu (výukovou metodu). Výuka probíhá formou hry. Komplexní typ hry s vysokým vzdělávacím potenciálem představuje tzv. simulační hra, která simuluje konkrétní reálné prostředí, situaci nebo vztahy. Účastníci řeší konkrétní úkol nebo hrají určitou roli v simulovaném prostředí. Vlastní prožitek a zkušenosti získané během hry umožňují lepší pochopení a uvědomění si problematiky;
- **hry závěrečné** – probíhají na konci aktivity (výuky). Cíl spočívá v ukončení, shrnutí nebo hodnocení (tzv. hodnotící hry) činnosti, tématického celku i běžné vyučovací hodiny.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> S. Metodický list 2/2010 Hry ve vyučování. In *Ametyst* [online]. Dostupné: [labyrinth.ametyst21.cz/index.php/ke-staeni/doc\\_download/10-hry](http://labyrinth.ametyst21.cz/index.php/ke-staeni/doc_download/10-hry). [cit. 26. 11. 2014]

## 3.2 Didaktická hra

Autoři Pedagogického slovníku J. Průcha, E. Walterová a J. Mareš definují didaktickou hru takto: „*Didaktická hra je analogie 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 má 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. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života*“<sup>23</sup>

Didaktická hra je soubor činností, který má své primární využití ve výuce, za účelem učení. Didaktické hry patří do skupiny her s pravidly, díky čemuž mají vedle edukačního efektu významný efekt výchovný. Důležité je také to, že vlastní efekt této hry, jako je například nová vědomost, není pro hráče primárním cílem. Tím dosáhneme lepších výsledků, protože ať je učební problém sebesložitější, žák si jej tak snadněji, nenuceně zapamatuje.

Jedním z prvních propagátorů využití her ve výuce byl J. A. Komenský, tvůrce moderní didaktiky. Ve svém díle „Schola ludus“ zdůrazňoval dítěti blízkou přirozenou aktivitu, jako způsob učení. Využíval dramatizaci učební látky, aby dítěti zprostředkoval zážitek a tím docílil trvalejší osvojení. Významnou roli v uplatnění her pro učení přinesly psychologické výzkumy o významu hry v učení mládeže. Při výběru hry je třeba respektovat jednotlivá stadia vývoje dítěte. V mladším školním věku mají děti rády hraní na jednom určitém místě, které je jim známé, nepotřebují časté střídání, velký prostor a preferují menší počet spoluhráčů. Ocení hry s jednoduchými pravidly, jednoduchými herními plány, efektivita edukačního působení je u těchto her nejvyšší. Starší děti naopak milují změnu.

---

<sup>23</sup> PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 1998. s. 48.

Ve hře, ale i v učení potřebují pocit nezávislosti a právě hry didaktické tento pocit výrazně podporují.<sup>24</sup>

### 3.2.1 Didaktická hra jako prostředek tvořivého vyučování

K aktivizujícím metodám, které je možné využít pro rozvoj tvořivosti, patří neodmyslitelně i didaktické hry. Hra je pro žáka mnohem atraktivnější, než strohé vyučování. Didaktická hra, na rozdíl od běžné hry, má stanoven určitý učební cíl. Zapojuje žáky velmi intenzivně do vyučování a přináší uvolněnou atmosféru a emoční prožívání, které je pro učení velice důležité. Výchova k tvořivosti je důležitá na všech stupních vývoje dětské psychiky. Tvořivost je možné rozvíjet ve všech vyučovacích předmětech, i když každý z nich tuto tvořivost rozvíjí vlastním specifickým způsobem.<sup>25</sup>

Tvůrčí myšlení není výsadou pouze „nadaných“ lidí. Tvořivost je charakteristická především originalitou, vynalézavostí popř. tvůrčím řešením problémů. Schopnost tvořivě myslet se opírá o dva základní pilíře: fantazii a intuici. Obojí má totiž východiska z podvědomí. Tvořivost tedy bezprostředně souvisí se schopností náhodně využívat výsledky nedokonalé reprodukce.<sup>26</sup> Podstatným předpokladem pro rozvoj tvořivosti je motivovat žáky tak, aby měli radost z pochopeného učiva, a respektovat při tom jejich individuální schopnosti. Aby byli žáci schopni takzvaně „tvořivě riskovat“ při řešení problémů, je důležité podporovat jejich samostatnost, zodpovědnost a sebevědomí. Proto je dalším podstatným faktorem navodit atmosféru, kde učitel není jen autoritou, ale také pomocníkem. Tvořivý učitel by měl být schopen her ve výuce využívat variabilně

---

<sup>24</sup> Srov. MAŇÁK, Josef. a kol. *Alternativní metody a postupy*. Brno: Masarykova univerzita, 1997. S. 31-33

<sup>25</sup> Srov. SOCHOROVÁ, Libuše. S. Didaktická hra a její význam ve vyučování. In *Metodický portál RVP* [online]. Dostupné: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>. [cit. 27. 11. 2014]

<sup>26</sup> Srov. HOUŠKA, Tomáš. *Škola je hra*. s. 29-30.

a obměňovat je podle situace. Pouze tvořivé učení připraví žáka na komplexní řešení životních situací.<sup>27</sup>

*„Tvořiví lidé mají už jako děti neobvyklé, iniciativní plány, jsou houževnatí při realizaci vlastních myšlenek a už od dětství bývají pro oblast svého působení hluboce zaujati.“<sup>28</sup>*

### 3.2.2 Metodická příprava didaktické hry

Pokud učitel zařadí didaktickou hru do vyučování, měl by předem vyloučit jakoukoli formu improvizace. Každá didaktická hra musí mít přesně stanovené cíle a vycházet z předem daného pedagogického záměru, aby byl účinek co nejlepší. Je důležité hry do výuky nezařazovat bez rozmyslu, aby se hra nestala spíše ztrátou času. Z učitelova hlediska je příprava hry velice náročná, jelikož na kvalitě přípravy závisí celý úspěch této aktivity. Před zařazením didaktické hry do výuky by každý učitel měl projít metodickou přípravou, aby hra splnila očekávaný výchovný a vzdělávací účel.

Maňák a Švec ve své knize vytvořily následující metodiku:

- a) **vytyčení cílů hry** (kognitivních, sociálních, emocionálních, ujasnění důvodů pro volbu konkrétní hry)
- b) **diagnóza připravenosti žáků** (potřebné vědomosti, dovednosti, zkušenosti, přiměřená náročnost hry)
- c) **ujasnění pravidel hry** (jejich znalost žáky, jejich upevnění, event. Jejich obměna)
- d) **vymezení úlohy vedoucího hry** (řízení, hodnocení, svěření této funkce žákům je možné, až získají zkušenosti)
- e) **stanovení způsobu hodnocení** (diskuse, otázky subjektivity)
- f) **zajištění vhodného místa** (uspořádání místnosti, úprava terénu)

---

<sup>27</sup> Srov. SOCHOROVÁ, Libuše. S. Didaktická hra a její význam ve vyučování. In *Metodický portál RVP* [online]. Dostupné: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>. [cit. 27. 11. 2014]

<sup>28</sup> HOUŠKA, Tomáš. *Škola je hra*. s. 32.

- g) **příprava pomůcek, materiálu, rekvizit** (možnost improvizace, vlastní výroba)
- h) **určení časového limitu hry** (rozvrh průběhu hry, časové možnosti účastníků)
- i) **promyšlení případných variant** (možné modifikace, iniciativa žáků, rušivé zásahy)<sup>29</sup>

### 3.2.3 Účinnost didaktických her

Aby byla didaktická hra účinná a její vykonávání nebylo pouze ztrátou času, ale naopak smysluplně využitým časem ve výuce, je důležité dodržovat pár zásad. **Aktivní spoluúčast** všech žáků je důležitou součástí zapojení her do výuky. Děti, kterým je bráněno v aktivitě, často vyrušují. Prvek, který je nutno vyzdvihnout je **otevřenost výsledků**. Didaktická hra sice má předem stanovený cíl, ale výsledky nikoliv. Řešení může být mnoho a děti potřebují vědět, jak si v dané aktivitě vedly. **Soutěživost a spolupráce** jsou hlavním činitelem správně fungující aktivity. Někteří učitelé mohou mít tendenci tuto soutěživost potlačovat, avšak právě tento faktor výrazně ovlivňuje správný výsledek společné aktivity. A měli bychom si také uvědomit, že **rovnoměrný podíl všech dětí na aktivitách skupiny** je také podstatným faktorem, i když se to na první pohled nemusí zdát. Je důležité dávat ve hře prostor i dětem, které se normálně méně projevují a jsou méně úspěšné. Tyto děti už se v hodinách projevovaly ani nezkoušejí, jelikož mohou mít pocit, že je to zbytečné, ale prostřednictvím hry mohou nalézt své skryté nadání.

### 3.3 Hra v Komenského pedagogické koncepci

Komenský nebyl zdaleka první, kdo objevil výchovný význam hry, ani první kdo formuloval požadavek, aby byla dětem dopřána radost ze hry, která podporuje činnost. Byl však prvním, kdo tuto myšlenku prohlubuje a dovršuje ji na vyšší úrovni.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. s. 129.

<sup>30</sup> Srov. UHLÍŘOVÁ, Jana. *Role hry v Komenského pedagogické koncepci*. Praha, 2003. s. 16-17.



Hra byla pro Komenského nejen významným prostředkem výchovy a vzdělávání, ale i formou oddechu po práci. Neměla se však nikdy stát hlavní náplní života. Hra nemá být fyzicky příliš namáhavá, ale ani psychicky vyčerpávající kvůli obavám z výsledku. Právě proto zakazoval hry v karty a kostky, neboť jejich výsledek je založen pouze na náhodě. Nejistý výsledek pak hráče psychicky vyčerpává a hra tak nepřispívá k uvolnění a k odpočinku. Na druhé straně ale závodění oceňoval. Cílem her má být vycvičit tělo i ducha. Aplikoval tedy hru ve výchovném procesu jako jednu z nejvýznamnějších metod výchovy a vzdělávání. Prostřednictvím hry si dítě osvojuje potřebné znalosti snáze, rychleji a trvaleji, než přílišnou přísností a bezduchým opakováním.<sup>31</sup>

Komenský však hru nebral pouze jako výhradně dětskou činnost, ale chápal ji jako prostředek rozvoje všech částí lidského života. Je proto třeba nalézt prostor pro hru v Komenského celoživotním systému rozvoje člověka. Přiřadit problematiku hry pouze do období dětství je omezením její funkce z hlediska vývojového aspektu.<sup>32</sup>

### **3.3.1 Hra v předškolním věku**

V Komenského výchovném systému je pedagogika dětské hry důležitou složkou, neboť především v předškolním věku tvoří hra dominantu dětské činnosti. V tomto období je životní zkušenost dítěte zpočátku vázána především na smyslové poznání, které je uplatňováno a rozvíjeno právě ve hře. Hru dětí v předškolním věku považoval za stejně důležitou, jako výživu a spánek. V Informatoriu školy mateřské zdůrazňuje hru jako nezbytnou součást dětského života, při níž dítě nabývá zkušeností nejbohatěji a nejpřirozeněji.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Srov. S. Jan Ámos Komenský a tělesná výchova. In *eAMOS* [online]. Dostupné: [http://eamos.pf.jcu.cz/amos/kat\\_tv/modules/low/kurz\\_text.php?id\\_kap=10&kod\\_kurzu=kat\\_tv\\_9025](http://eamos.pf.jcu.cz/amos/kat_tv/modules/low/kurz_text.php?id_kap=10&kod_kurzu=kat_tv_9025). [cit. 27. 1. 2015]

<sup>32</sup> Srov. UHLÍŘOVÁ, Jana. *Role hry v Komenského pedagogické koncepci*. Praha, 2003. s. 16-17.

<sup>33</sup> Srov. Tamtéž. s. 16-17.

Projevem přirozené aktivity je hra, která je podporována materiálními i nemateriálními podněty. V samostatné kapitole Informatoria školy mateřské jsou popsány pomůcky užívané při hře – hračky. Rozlišuje zde:

- a) **Hračky samoučelně vyrobené pro potěšení dítěte – malé napodobeniny zvířat** (např. figurky koní, oveček apod.);
- b) **miniatury nástrojů a předmětů běžné denní potřeby** (např. lopatky, vozíčky, židličky apod.).<sup>34</sup>

Hračky mají rozvíjet znalosti okolního světa, podpořit získávání zkušeností a tím rozvíjet myšlení, ale také umožnit napodobování činností dospělých a tím se učit pracovat a být zodpovědný. Také počátky kreslení a psaní mají mít podle Komenského povahu hry. Doporučuje již od tří let dětem umožnit, aby se učily vést různé stopy (tečky, čárky, kolečka apod.) měkkým materiálem (uhlem, křídou). Nejprve libovolně a později podle vzoru, abychom tak přecházeli od spontánní činnosti k záměrné a účelné. Komenský odmítá popírání dětské přirozenosti tím, že je vedeno k přílišnému klidu a pasivitě. Dítě totiž při výchově hraje důležitou aktivní roli, která je umožňována důrazem na tvořivou a činnou složku.<sup>35</sup>

### 3.3.2 Hra ve školním prostředí

Hru Komenský neváže pouze na období předškolního věku. V Nejnovější metodě jazyků rozpracoval hru důkladněji. Spíše však než o skutečné hraní se jedná o návod, jak výrazně motivovat žáky k učení. Již v úvodu stanovuje podmínky, jejichž realizací lze dosáhnout úspěchu ve výuce.:

- „*přesný paralelismus věcí a slov*
- *postup po krocích*

---

<sup>34</sup> Srov. Tamtéž. s. 18.

<sup>35</sup> Srov. Tamtéž. s. 17-20.

- *uspořádání toho všeho, že by se pouhým praktickým prováděním všechno uspořádalo jak s náležitým užitekem, tak s velkou snadností a jaksí samo od sebe.*<sup>36</sup>

Důraz na příjemnost a jednoduchost vede k posilování motivace žáků a jejich přání a snahy pokračovat a postupovat v učení. Aby se žáci nespokojili pouze s tím, co již znají, ale chtěli své poznání dobrovolně rozšiřovat. Pozitivní pocity žáka z učení je tedy možno ovlivňovat nejen motivací, ale i tak, že uspořádáme učivo systematicky a logicky, aby umožňovalo jeho snadné osvojování. Učitel zde hraje v první řadě roli, jako ten, jenž učivo strukturuje, vytváří systém a žáka do tohoto systému uvádí, čímž je vlastně činitelem, který má velký vliv na posilování sebeuspokojení a sebedůvěry žáka. Komenského škola má být místem, kde je osobnost rozvíjena a respektována, odmítá školu lámající dětskou přirozenost a metody zde užívané musí být v souladu s přirozeností adekvátní dětskému vývoji.<sup>37</sup>

Jana Uhlířová ve své knize *Role hry v Komenského pedagogické koncepci* píše, že: *„Hra je chápána jako metoda, způsob, jak rozvinout u dítěte soutěživost, snahu vyniknout a tím se dobrat cíle. Hru je však možno chápat rovněž jako prostředek, jak rozvíjet vrozené dispozice dítěte a jejich vhodnou stimulací snadněji docílit úspěchu.“*<sup>38</sup> Pojetí hry ve Velké didaktice má funkci přípravy na důležité životní úkoly. Hry slouží žákům k odpočinku a mají být upraveny tak, aby předváděly významné životní situace a vytvářely tak pro ně určité návyky. Využití her v tomto výchovném období má tedy povahu přímé a záměrné přípravy na život. Funkce hry je zde ale chápána jako odpočinek a osvěžení, takže pouze jako činnost mimo vyučování. Toto stanovisko je potvrzeno i ve školním řádu, který Komenský formuloval v *Zákonech školy* dobře spořádané. Zde uvádí, že hry předškoláků a dětí mladšího školního věku jsou více charakteristické tělesným pohybem, než duševní činností.<sup>39</sup>

---

<sup>36</sup> KOMENSKÝ, Jan Amos. *Nejnovější metoda jazyků*. In VSK, díl 3., s. 51-52.

<sup>37</sup> Srov. UHLÍŘOVÁ, Jana. *Role hry v Komenského pedagogické koncepci*. Praha, 2003. s. 21-22.

<sup>38</sup> Tamtéž. s. 22.

<sup>39</sup> Srov. Tamtéž. s. 26-27.

Na školní vyučování však chtěl aplikovat charakteristické rysy hry. Má-li být učení ve školním prostředí tak snadné jako hra, musí probíhat v pozitivním čínorodém prostředí plném volnosti, spontánnosti a závodění. Přírozenou metodu napodobování a příkladů stavěl proti přemíře biflování, pravidel a stálého poučování na soudobých školách. Hra jako činnost, však neměla mít ve vyučování stálé místo, avšak odpočinek jí byl naplněn.<sup>40</sup>

Se specifickým využitím hry se u Komenského setkáme v pojednání Vzkříšené Latium. Vzkříšené Latium měla být školní obec, kde by žáci prostřednictvím úkolových her zastávali různé funkce a povolání, a tím se naučili užívat latinu jako moderní jazyk. Komenský zde vycházel ze zkušenosti, že k nejsnazšímu osvojení dovedností dochází pouhým užíváním. Nejen tedy obsah, ale i školní klima má posilovat chuť a ochotu žáka učit se.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Srov. Tamtéž. s. 30.

<sup>41</sup> Srov. UHLÍŘOVÁ, Jana. S. Je Komenského škola hrou mýtem? In *Gymnasion* [online]. Dostupné: <http://www.gymnasion.org/archive/article/je-komenskeho-skola-hrou-mytem> [cit. 13. 4. 2015]

## 4 HRA JAKO RITUÁL

Hra a rituál mají nespočet společných rysů. Hana Babyrádová definuje rituální aspekt hry jako: „založení „rituálního pole“, do jehož prostoru člověk vstupuje za účelem uskutečnění nějaké změny vázané k životně osudovým okamžikům.“<sup>42</sup>

Hra je tolik přitažlivá pravděpodobně proto, že je vlastně určitou inscenací existenčních momentů života člověka. Odráží se zde mnoho životních motivů, jako je láska, práce, nebo smrt. Hra tak člověku umožňuje prožití důležitých životních situací, aniž by jejich rozuzlení mělo skutečné závažné následky. Je to tedy činnost, která je v přípravě na život naprosto nezastupitelná. Hra má tedy pro člověka klíčový význam. Cílem hry je určité sjednocování a prožití uzavřenosti. Často už samotná pravidla hry určitá omezení naznačují. Mohlo by se zdát, že u výtvarné hry jsou tato pravidla předem vyloučena, ale pokud to má být hra ve svém původním smyslu, není to tak úplně pravda. I výsledky umělecké hry tedy musí podléhat určitému řádu.<sup>43</sup>

Zvláštním případem hry je rituál, ale i přesto nemůžeme s rituálem ztotožňovat každou lidskou aktivitu, která má charakter hry. Hra se stává rituálem pouze tehdy, obsahuje-li exploraci, mimesis, imaginaci a identifikaci. **Explorace** je nejjednodušším typem hry. Je to hra sloužící k prozkoumávání (exploraci) místa, času či vlastních psychomotorických možností. Poněkud náročnějším typem hry je imitace, která je vlastně nižším stupněm **mimesis** (napodobení) a slouží ke zpřítomnění čehokoli. V momentě, kdy ve hře dochází ke kombinování schopnosti představování a myšlení, jde o hru **imaginativní**. Aby však hra měla plný rituální charakter, musí obsahovat dvě **identifikační** tendence – emancipaci (získání svobody) subjektivity a objektivitu. Rituál, který je určitým typem hry, se stává podmínkou lidskosti, neboť je činností, v níž se upevňují specificky lidské vlastnosti.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> BABYRÁDOVÁ, Hana. *Rituál, umění a výchova*. Brno, 2002. s. 178.

<sup>43</sup> Srov. Tamtéž. s. 178-179.

<sup>44</sup> Srov. Tamtéž. s. 180-181.

## 4.1 Význam rituálu ve výtvarné výchově

Rituál můžeme chápat jako zvláštní druh interakce, která se dá definovat jako určité opakování, nebo obnova již vzniklých vazeb ke světu. Abychom to, co jsme již vytvořili, nenechali vymknout kontrole, musíme být stále připraveni jednat a měli bychom také stále obnovovat komunikaci sami se sebou, s druhými, ale i s tím, co jsme již vytvořili. Výchovný proces je plný těchto interakcí. Například v umělecké činnosti touto interakcí rozumíme jak setkávání osob, tak i určitou komunikaci s hmotou. Popisu interaktivity ve výtvarné výchově se v současnosti věnuje teoretik výtvarné pedagogiky Jan Slavík. Interaktivitě přikládá zvláštní význam a považuje ji za základ vybudování metodologie výtvarné výchovy.<sup>45</sup>

Interakci chápeme jako vztah mezi nejméně dvěma póly. Ve školní praxi jsou těmito póly učitel a žák. V situaci, kdy se umění i výchova rozšiřují, vstupují do interakce další prvky, jako je sociální prostředí, události, média, informace apod. Rituál je tedy zvláštním druhem interakce, který nejen ve výchově, ale i v umění plní jednu společnou roli.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Srov. Tamtéž. s. 319-320.

<sup>46</sup> Srov. Tamtéž. s. 321.

## 5 HRA VERSUS UMĚNÍ

Zhruba od 18. století se v literatuře objevují úvahy, které umění přirovnávají ke hře. Autoři se snažili poukázat na to, že umělecká tvorba má s hrou společné ty znaky, pro které je hra považována za ideální svobodnou činnost. Jako jeden z prvních autorů poukázal na spojitost mezi uměním a hrou F. Schiller. Ten považoval hru za činnost nezávislou na tělesných potřebách, kterou provádíme pro požitek z ní samé. Podle něj se člověk v historii vyvíjel od bytosti, jejíž činnosti jsou podmíněny především biologickými a smyslovými potřebami, k jedinci, jehož chování je určováno rozumem a svobodnou vůlí. Tento přechod tak způsobil, že lidský rozum a smysly jsou v rovnováze a člověk je tak schopný estetických činností, které Schiller označuje jako estetickou hru. Schiller charakterizoval hru jako:

1. Ideální formu lidské činnosti, k níž jsou přirovnávány i činnosti umělecké. Pojem hry tak pro něj představuje důležitou součást koncepce člověka a lidského jednání.
2. Jako činnost, která je protikladem vážných činností v životě člověka. Na rozdíl od vážných lidských činností, které jsou motivovány nějakým nedostatkem, považuje hru za projev nadbytku životních sil.<sup>47</sup>

Dalším autorem, který se zabýval srovnáváním umění a hry je H. Spencer, který považoval za základ spojitosti mezi těmito pojmy jejich bezzájmovost a nadbytek energie jako společný zdroj jejich vnitřní stimulace. Na zcela jinou souvislost poukazuje francouzský myslitel H. Bergson, který považuje umění za pouhou hru, která neodpovídá lidským životním potřebám. Také Ch. Lalo přirovnává umění ke hře, ale ze zcela jiných důvodů, vidí hru přímo v umělecké tvorbě.<sup>48</sup>

### 5.1 Motivace k umění a hře

Pravdou je, že umělecká tvorba, ani hra nejsou činnostmi, které by byly nutné k uspokojování základních biologických potřeb, avšak to neznamená, že tyto činnosti žádné lidské potřeby neuspokojují a že nejsou určitým způsobem motivovány. Teorie

---

<sup>47</sup> Srov. MIŠURCOVÁ, Věra, SEVEROVÁ, Marie. *Děti, hry a umění*. Praha, 1997. s. 38-39.

<sup>48</sup> Srov. Tamtéž. s. 39-40.

motivace postupně dospěly k objevení nové kategorie potřeb. Tyto potřeby se označují jako potřeby vývojové, nebo potřeby seberealizace. Předpokládá se, že nás bezprostředně motivují k provádění aktivit, které pozitivně přispívají k rozvoji vrozených vloh a plní tak funkci učení.<sup>49</sup>

Autobiografické spisy, či výpovědi různých umělců vypovídají o tom, že podstatná část jejich uměleckých výtvorů pro ně současně znamenala i vnitřní přínos pro další rozvinutí jejich talentu a právě zde nacházíme souvislost mezi uměním a hrou. Hra i umění jsou činnostmi bezprostředně motivované, spontánně prováděné a mají svůj základ mimo jiné i v uspokojování jejich vývojových potřeb. Hra je dominantní činností dětí v předškolním věku a je pro ně přirozeným způsobem, jak se seznámit s životem dospělých a oblast umění je díky své smyslové konkrétnosti přístupná a oblíbená.<sup>50</sup>

## 5.2 Výchova uměním a estetické hry

Umění provází člověka po celý jeho život a je pro něj zdrojem zážitků, zkušeností a nových poznatků o světě i o něm samém prostřednictvím seberealizace v umělecké činnosti. Vztah umění a výchovy vzniká ve dvou rovinách. V první jde o seznamování s uměleckými díly, o vytváření vztahu k umění, formování vlastního vkusu a rozvoji schopností potřebných k umělecké činnosti. Tato rovina bývá označována jako výchova k umění. Druhou oblast představuje výchova uměním, která se prostřednictvím uměleckých děl podílí na utváření osobnosti, formování postojů ke světu, k ostatním i k sobě samému. Výchova uměním, která převládá v prvním období života dítěte, může rozvíjet schopnosti dítěte, jeho nadání a obohatit jeho život o hodnoty lidské kultury.<sup>51</sup>

Jednou z forem kultury, která se po staletí vyskytuje ve všech zemích, jsou hry. Některé dětské hry jsou přímo spojeny s uměním. Patří k nim estetické hry, v nichž se uplatňuje více druhů umění. V rámci estetické výchovy se dítě učí zpívat, kreslit, tančit, recitovat a vnímat krásu, která je obklopuje. A všechny tyto estetické činnosti se mohou

---

<sup>49</sup> Srov. Tamtéž. s. 41.

<sup>50</sup> Srov. Tamtéž. s. 41-42.

<sup>51</sup> Srov. Tamtéž. s. 56.



rozdíjet pomocí estetických her. Zážitky krásy ve hře jsou spojeny také s estetickou kvalitou hraček a herního prostředí. Hračky na dítě působí svým tvarem, barvou materiálem, zvukem a dalšími funkčními nadstavbami a jsou tedy jakousi „první školou vkusu“. <sup>52</sup> Vykonávání většiny estetických her je závislé na úrovni vývoje poznávacích schopností, smyslu pro recepci estetických kvalit vnímaného objektu, na různých druzích dovedností a v neposlední řadě také na souboru znalostí dítěte. Reprodukční a tvořivé estetické hry jsou dále závislé i na stupni rozvinutosti jejich motorických dovedností. Převážná část estetických her se vyznačuje bohatou náplní citových prožitků, jejichž zdrojem je například vnímání uměleckých děl, nebo pokusy o vlastní „uměleckou tvorbu“. Dalo by se říci, že estetické hry jsou závislé na harmonickém citovém vývoji dítěte, ale také mohou citový vývoj významně obohacovat.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Srov. MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989, 143 s., barev. obr. příl. Knihy pro rodiče (SPN). s. 41-43.

<sup>53</sup> Srov. MIŠURCOVÁ, Věra, SEVEROVÁ, Marie. *Děti, hry a umění*. Praha, 1997. s. 67-68.

## 6 SOUČASNÝ STAV V OBLASTI EDUKAČNÍCH HER

Následující kapitola a její součásti jsou zaměřeny na současnou nabídku výukových her, kterých v dnešní době existuje velké množství, avšak skutečně využívaných ve výuce je jen několik. Uvedeme si zde tedy nejen hry, které jsou ve školách skutečně používány, ale také volně prodejné, tedy komerční, které mohou mít pozitivní vliv na kognitivní vývoj dítěte.

### 6.1 Příklady didaktických deskových her

Následující příklady jsou oficiálními didaktickými hrami, zavedenými do škol jako didaktické pomůcky. První tři jsou dokonce uvedeny na oficiálním serveru Scio, jako hry schválené Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy.

**Multipolis** je školní metodická pomůcka, vhodná pro výuku občanské, rodinné a zejména multikulturní výchovy. Je koncipovaná jako desková hra pro 3 až 5 hráčů a obsahuje pět sad karet, z nichž každá představuje jeden samostatný příběh. Hráči postupně řeší různé situace a rozhodují, jak se zachová jejich postava, na což však není pouze jedna správná odpověď. Záleží na tom, jak dobře hráč pozná ostatní postavy, jejich charakter, tajemství a přání. Mohou se tedy vcítit do rolí příslušníka menšiny, který aktivně vystupuje proti předsudkům a nenávisti. Součástí tohoto projektu je i metodická příručka pro vyučující, obsahující odborné texty na téma multikulturní výchova, postupy k zapojení projektu do výuky, návazné aktivity a pracovní listy. Třetí složkou projektu je pak internetový portál, který lze využívat pro další aktivity, komunikaci mezi žáky a učiteli a získávání informací a materiálů. Cílem oficiální edukační hry Multipolis je předpoklad, že žáci by měli přemýšlet hlouběji o lidech, o jejich jinakosti a různorodosti. Uvažovat o konkrétních lidech a jejich vlastnostech a potřebách,

nezařazovat a nehodnotit podle skupin a skupinových stereotypů a setkání s jinakostí či různorodostí brát jako výzvu k dalšímu poznání a ne ji automaticky odmítat.<sup>54</sup>

**Ekopolis** je oficiální didaktická desková hra od firmy Scio, ve které se hráči stávají starosty měst a každý své město postupně rozvíjí. Nesmí však při tom zapomínat na potřeby svých obyvatel. Při budování města musí hráči myslet i na okolní přírodu, která jeho město obklopuje. Hra rozvíjí přírodovědnou gramotnost, zodpovědnost a spolupráci. Součástí projektu jsou i podrobné metodiky, pracovní listy a přitažlivé internetové rozhraní pro plnění úkolů navázaných na reálné prostředí. Hra je určena pro žáky od 4. do 9. ročníku základních škol a pro 1. ročníky škol středních. Vydání této hry bylo částečně financováno z evropských fondů a od roku 2009 ji mohly získat školy zapojené do projektu.<sup>55</sup>

**Oeconomica** je desková hra, která poskytuje hráčům atraktivní formou úvod do světa ekonomiky a financí. Hráči jsou formou hry seznámeni se základními ekonomickými pojmy a mechanismy. Naučí se strategickému rozhodování a přemýšlení v souvislostech. Hra je určena pro 3 až 5 hráčů, má jednoduchá pravidla a svižný průběh. Nutí hráče přemýšlet o smyslu podnikání tak, že ilustruje sled ekonomických příčin a následků.<sup>56</sup> Oeconomica vychází ze dvou herních mechanismů. Prvním je tvorba ceny na trhu (nabídka a poptávka) a druhým je fungování firmy (plánování investic apod.). Stejně jako v reálném světě jsou ve hře peníze jako prostředek směny, k financování mají k dispozici vlastní i cizí kapitál. Hra pokrývá rámcový vzdělávací program (RVP) základních škol v tematickém okruhu Člověk, stát a hospodářství a středních škol v oblasti Člověk a svět práce.<sup>57</sup>

**Numerix** je stolní vzdělávací hra určená pro výuku matematiky na prvním stupni základních škol, nicméně je vhodná i pro rodiče s dětmi. Děti si zábavnou formou

---

<sup>54</sup> Srov. S. O projektu. In *Multipolis* [online]. Dostupné: <http://multipolis.cz/horn%C3%AD-menu/o-projektu.aspx> [cit. 30. 3. 2015]

<sup>55</sup> Srov. S. O projektu. In *Ekopolis* [online]. Dostupné: <http://www.ekopolis.cz/hmenu/o-projektu.aspx> [cit. 30. 3. 2015]

<sup>56</sup> Srov. S. Oeconomica. In *Scio* [online]. Dostupné: <https://www.scio.cz/rozvoj-deti/11-15-let/oeconomica/> [cit. 30. 3. 2015]

<sup>57</sup> Srov. S. O hře. In *Oeconomica* [online]. Dostupné: <http://oeconomica.cz/index.php/cz/> [cit. 30. 3. 2015]

důkladně procvičí základy aritmetiky. Hra je určena pro 2 až 4 hráče a obtížnost je možné velmi snadno přizpůsobit pokročilosti hráčů. Lze ji tedy využít již od předškolního věku k seznámení s čísly, přes první stupeň ZŠ k procvičování základních aritmetických operací, jako je porovnávání čísel, sčítání, odčítání, násobení a dělení, až po dospělé, kteří mohou zábavnou formou potrápit své počtářské dovednosti. Velkou výhodou této edukační hry je, že umožňuje hrát společně hráčům s různými dovednostmi. Hra je velmi rychlá a nevyžaduje náročnou přípravu, podporuje interakci a komunikaci. Hráči čekající na svůj tah se nenudí, protože sledují příklady svých spolužáků a navzájem se kontrolují.<sup>58</sup>

## 6.2 Příklady komerčních deskových her

Následující ukázky jsou příkladem běžně dostupných her, které však nejsou oficiální didaktickou pomůckou využívanou ve výuce. Májí však primárně vzdělávací funkci.

**Česko - otázky a odpovědi** je vědomostní desková hra, která obsahuje 2400 otázek týkajících se České republiky, jejích obyvatel, kultury a historie. Otázky jsou rozděleny do šesti tematických celků: historie, kultura, příroda/technika/věda, geografie, sport a různé. Například v okruhu historie se dostaneme od kupce Sáma, přes rod Přemyslovců až po Českou republiku v čele s prezidentem Václavem Klausem. Průřez jednotlivých oborů je koncipován formou otázek menší či větší náročnosti. Cílem hry je nasbírat šest žetonů v šesti různých barvách za správně zodpovězené otázky a dostat se tak do středového pole. Na tvorbě otázek spolupracovali mimo jiné i lidé z řad učitelů a Mensy ČR.<sup>59</sup>

**Bez hranic Evropa a USA** je rychlá zeměpisná hra od známého českého vývojáře deskových her Vladimíra Chvátila. Na začátku si hráč po dohodě s protivníky zvolí variantu hry, protože je možné cestovat po Evropě nebo USA. Cílem je vybrat stát, či státy, které

---

<sup>58</sup> Srov. S. Numerix. In *Loris Games* [online]. Dostupné: <http://www.lorisgames.cz/cs/numerix/> [cit. 31. 3. 2015]

<sup>59</sup> Srov. S. Česko – otázky a odpovědi. In *Svět deskových her* [online]. Dostupné: <http://www.svet-deskovych-her.cz/produkty/68/cesko-otazky-a-odpovedi> [cit. 31. 3. 2015]

jsou nejbližší cestou, a udělat to rychleji než soupeři. Za každé překročení hranic musí hráč zaplatit určitou částku, takže je důležité vybrat stát, který je co nejbližší. Detailní znalost mapy je výhodou, ale může být snadno poražena intuicí a rychlým rozhodnutím.<sup>60</sup>

**SeaLife** je desková vzdělávací hra využívající nahrávky o životě pod hladinou moře na přiložených DVD. Průvodcem je Jean-Michel Cousteau, z jehož filmů jsou videoukázky složeny. Hra obsahuje na 200 filmových klipů a 400 otázek. Hráči se pohybují po hrací ploše „jako potápěči a natáčejí film“ ze života pod mořskou hladinou: delfína, želvy, žraloka, chobotnice apod. Na hracím plánu jsou vyznačena místa určená k natáčení. K pohybu během hry slouží karty zvířat, které je možné získat za správně zodpovězené otázky. Vítězem se stává hráč, který jako první dorazí na poslední místo natáčení. Nenásilnou formou hry se zde děti seznamují s životem podmořského světa. SeaLife je dobrým příkladem využití multimédií ve vzdělávání. V rukou schopného učitele by si hra mohla najít i cestu do vyučování.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Srov. S. Recenze: Bez hranic Evropa a USA. In *DeskoveHry.com* [online]. Dostupné: <http://www.deskovehry.com/s-pribehem/376/recenze-bez-hranic-evropa-a-usa> [cit. 31. 3. 2015]

<sup>61</sup> Srov. DOBAL, Jakub. S. Představení hry: WildLife a SeaLife. In *Frodovy deskové hry* [online]. Dostupné: <http://deskovehry.blogspot.cz/2009/09/predstaveni-hry-wildlife-sealife.html> [cit. 1. 4. 2015]

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 7 VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ DESKOVÉ HRY VZDĚLÁVACÍHO CHARAKTERU

Tato kapitola je věnována deskripci průběhu vzniku autorské didaktické stolní hry s předpokladem jejího využití ve výchovně vzdělávacím procesu. Představíme si zde myšlenkový záměr práce, který obsahuje i přesné zařazení do vzdělávací oblasti a tematického okruhu podle Rámcového vzdělávacího programu. Další podkapitola popisuje samotné zpracování deskové hry včetně postupu při realizaci výsledného produktu.

### 7.1 Idea

Záměrem práce bylo vytvořit didaktickou deskovou hru, která bude využitelná ve výuce na základní škole. Z důvodu absence jakékoli hry na téma České Budějovice, bylo příhodné vybrat právě toto téma. Cílem bylo vytvořit jednoduchou, přehlednou a zábavnou deskovou hru, která by v sobě ukrývala výukové prvky tak, aby se dítě učilo podvědomě.

Vzhledem ke zvolené tématice Českých Budějovic by možné využití ve výchovně vzdělávacím procesu zasahovalo podle Rámcového vzdělávacího programu do vzdělávací oblasti *Člověk a jeho svět* a tematického okruhu *Místo, kde žijeme*. Tento tematický okruh je určen pro 2. období, což je 4. - 5. ročník ZŠ. V tematickém okruhu *Místo, kde žijeme*, se žáci učí poznávat své blízké okolí, orientovat se v něm a cítit se bezpečně. Využití této hry by dobře zapadalo například do učiva *Domov a jeho okolí*, kde se žáci učí o kulturních a historických zajímavostech svého města. Jedním z očekávaných výstupů tematického okruhu *Místo, kde žijeme* je znát region, ve kterém žák bydlí, jeho pamětihodnosti, zvláštnosti a zajímavosti.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Srov. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: MŠMT, 2013. 142 s. Dostupné: [http://www.nuv.cz/file/433\\_1\\_1/](http://www.nuv.cz/file/433_1_1/). [cit. 18. 4. 2015]

V návaznosti na předem stanovený cíl podvědomého učení byl již v počátcích vyloučen herní systém formou otázek a odpovědí, který byl prvotní myšlenkou. Cílem tedy bylo postavit formu hry tak, aby informace, které se má žák naučit byly obsažené v samotném herním plánu. Další složkou takového herního systému by měly být i herní komponenty, které dodají hře na atraktivitě. Protože to, že hráč v průběhu hry získává jako bonus nějaký předmět, například ve formě žetonů, soutěživost posunuje na mnohem vyšší úroveň.

## 7.2 Autorská hra a její zpracování

Pro zpracování vizuální stránky hry byl zvolen grafický program CorelDRAW 9, se kterým se pracovalo již od počátku tvůrčího procesu. Vzhledem k velkému množství hracích políček byla zvolena velikost hrací plochy ve formátu A2, která umožní i větší počet hráčů. Hra je tedy pro 2 – 6 hráčů a podle zařazení do výchovně vzdělávacího procesu, zmíněného v předchozí kapitole, byla věková skupina určena od 9ti let.

Herní plán obsahuje 3 významné osobnosti Českých Budějovic a ke každé z nich bylo vybráno 5 atributů, které tuto osobnost v souvislosti s Českými Budějovicemi vystihují a ve hře se objevují ve formě žetonů s číselnými hodnotami. Jako první osobnost je na hrací ploše zobrazen český král Přemysl Otakar II. (kolem roku 1233 – 26. srpna 1278)<sup>63</sup>, který České Budějovice založil a k němu zakládací listina, koruna, jablko, žezlo a trůn. Dále František Antonín Gerstner (11. května 1795 – 12. dubna 1840)<sup>64</sup>, který byl stavbyvedoucím Koněspřežné dráhy a jako atributy s ním související byly vybrány koněspřežka, kůň, koleje, sůl a pravítko. Jako třetí a poslední osobnost byl vybrán lodní mistr Vojtěch (Adalbert) Lanna (23. dubna 1805 – 15. ledna 1866)<sup>65</sup>, který v Českých

---

<sup>63</sup> Srov. S. Přemysl Otakar II. In *Osobnosti.cz* [online]. Dostupné: <http://www.panovnici.cz/premysl-otakar-ii>. [cit. 20. 4. 2015]

<sup>64</sup> Srov. S. Gerstner František Antonín. In *Libri* [online]. Dostupné: <http://www.libri.cz/databaze/kdo18/search.php?zp=5&name=GERSTNER+FRANTI%9EK+ANTON%CDN>. [cit. 20. 4. 2015]

<sup>65</sup> Srov. S. Lanna Adalbert (Vojtěch). In *ENCYKLOPEDIIE ČESKÝCH BUDĚJOVIC* [online]. Dostupné: <http://encyklopedie.c-budejovice.cz/clanek/lanna-adalbert-vojtech>. [cit. 20. 4. 2015]



Budějovicích spolu s jeho firmou zajišťoval lodní dopravu dřeva, tuhy a soli a stavěl mosty. Jako atributy pro něj byly zvoleny loď, most, kotva, vor a tuha.

Další součástí herního plánu je 12 významných památek Českých Budějovic, které byly vybírány podle důležitosti, zapamatovatelnosti a zobrazitelnosti. Během realizace totiž vznikl problém zobrazení například Kamenné žáby. Jelikož je umístěna ve velké výšce, neexistuje fotografie, která by tento objekt zachytila v podobě, která by pro děti byla srozumitelná, proto byla ze seznamu památek vyřazena. Ke každé z těchto památek jsou na pravé straně hrací plochy vypsány nejdůležitější informace a funkce políčka, pokud na něm stojí hráčova figurka. Stěžejními informacemi o památkách jsou rok vzniku a původní funkce stavby a v návaznosti na tento popis byla posléze zvolena funkce políčka tak, aby si hráč po přečtení zapamatoval alespoň to, k čemu tento objekt sloužil. Pro tento účel byla vybrána Samsonova kašna, Bludný kámen, Černá věž, strážní domek koněspřežné dráhy, Hardtmuthova vila, Solnice, Masné krámy, Jihočeské muzeum, Rabenštejnská věž, Železná panna, Kostel Obětování Panny Marie a Katedrál ní chrám sv. Mikuláše. Všechny tyto motivy byly vytvořeny podle fotografické předlohy za pomoci programů Corel PHOTO-PAINT, Corel TRACE a Corel DRAW.

Základní barvy užívané na hrací desce – zelená, červená a modrá, odpovídají věku zamýšlené cílové skupiny dětí. Pro celý vzhled hry byl zvolen font Berlin Sans FB Demi a použitým materiálem pro výrobu hrací plochy je pevný karton, který je rozdělen na čtyři části, skládající se dohromady jako puzzle.

Vzhledem k barevnosti hrací plochy byla pro vizuální stránku krabice použita zelená barva, která je genderově neutrální oproti červené a modré, jelikož děti jsou na genderové rozdíly velice citlivé. Na přední části krabice je umístěno velké logo „Poznej Budějovice“ a stylizovaný pohled na náměstí Přemysla Otakara II. Zadní strana obsahuje stručný popis hry, obsah krabice, určení počtu hráčů, věkovou hranici, dále také stylizaci Černé věže a českého krále Přemysla Otakara II. Po nespočetném množství návrhů názvu, jako je například „K Budějovicům cesta“, „Budějovické kratochvíle“, nebo „Procházka Budějovicemi“, se název „Poznej Budějovice“ jevil jako nejvhodnější. Dalo by se předpokládat, že hra by se mohla aplikovat na jakékoliv jiné město a vytvořila by tak

sadu výukových her. Tento název je snadno přepracovatelný, například jako „Poznej Písek“, nebo „Poznej Krumlov“ a sada těchto her by teoreticky mohla mít kolektivní název „Poznej své město“.

Po vytvoření konečného vizuálu hry, byly všechny její součásti vytištěny v grafickém studiu. Hrací plocha na pevném kartonu formátu A2, byla rozřezána na 4 díly, jak již bylo zmíněno na začátku kapitoly. Krabici bylo nutné oříznout podle natištěných linek a poté slepit pomocí lepidla na dřevo, aby byl spoj co nejpevnější. Žetony byly vytvořeny tak, že na fréze byly vyřezány kolečka z 2 mm tvrzené PVC desky, motivy natištěny na polymerickou samolepící folii a ručně laminovány pevnou polymerickou laminací, zamezující mechanickému poškození tisku. Poté se takto opatřené motivy vyřezaly na řezacím plotru v přesném formátu 1:1 a připravená plastová kolečka se oboustranně polepila, z jedné strany obrázkem zmíněných atributů a ze strany druhé číselnými hodnotami. Jelikož se zdála jako nejvhodnější klasická podoba dřevěné kostky a hracích figurek, byly zakoupeny ve specializovaném obchodě s deskovými hrami.

# ZÁVĚR

Cílem této kvalifikační práce bylo vytvoření autorské didaktické deskové hry, s předpokladem jejího využití ve výchovně vzdělávacím procesu. Nejenom, že hra je neodmyslitelnou součástí dětství a vlastně nás provází po celý život, je to také významný prvek učení. Dítě se pomocí hraní učí chápat okolní svět, nehraje si ale vědomě proto, aby se něco naučilo, ale kvůli radosti ze samotného vykonávání této činnosti. Z tohoto důvodu by měly hry být do prostředí běžné školní výuky zařazovány častěji. Pro tvorbu vlastní hry bylo důležité v teoretické části práce shrnout obecné charakteristiky pojmu hra z několika možných hledisek.

Aby bylo možné splnit takto stanovený cíl, bylo nutné pochopit širší kontext. Pro začátek byl na základě odborné literatury definován vlastní pojem hra v různých jeho formách. Hra je stará jako lidstvo samo, proto bylo třeba zmínit i historické souvislosti, o kterých je v práci též pojednáno. Vzhledem k tomu že autorčina vlastní hra má jistý didaktický záměr, bylo nutné brát v potaz i pedagogický přesah. Toto bylo reflektováno v kapitole Hra jako prostředek učení. Nejen kvůli národnímu kontextu, práce obsahuje i samostatnou kapitolu o osobnosti Jana Amose Komenského, tvůrce jedné z prvních moderních pedagogických koncepcí. Z dalších významů hry vyplývala potřeba popsat její souvislosti s rituálem a pro úplnost i vlastní důležitost rituálu ve výtvarné výchově. Jelikož pro tuto práci nebyl důležitý jen samotný pedagogický aspekt problematiky, nýbrž i výtvarný, v další části práce byla popsána souvislost mezi uměním a hrou a motivace k oběma těmto činnostem. Následuje krátká kapitola o vztahu problematiky k estetické výchově. Na konci teoretické části je shrnut současný stav oblasti výukových her námi zvoleného typu ať už schválených, nebo neschválených Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy.

Na základě pečlivě prozkoumané problematiky byla vytvořena praktická část, obsahující návrh autorské deskové hry, která by mohla být využitelná jako didaktický materiál. Jak se ukázalo, aplikovat do deskové hry pro dítě „skryté“ didaktické prvky, není úplně jednoduché, ale i přes to tohoto cíle bylo nakonec dosaženo. Výsledná výuková

hra s tematikou důležitých památek a osobností města České Budějovice byla zařazena podle rámcového vzdělávacího programu do vzdělávací oblasti *Člověk a jeho svět* a tematického okruhu *Místo, kde žijeme*. Žák by se za pomoci této výukové hry měl nenásilnou formou naučit důležité informace o svém městě, tedy o pamětihodnostech a významných osobnostech souvisejících s Českými Budějovicemi v historickém kontextu.

# SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

## Tištěné informační zdroje

1. BABYRÁDOVÁ, Hana. *Rituál, umění a výchova*. 1. vyd. V Brně: Masarykova univerzita, 2002, 351 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity v Brně, sv. 81. ISBN 8021030291.
2. HOUŠKA, T. *Škola je hra*. Praha: Tomáš Houška, 1993. ISBN 80- 900-7049-3.
3. HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., V edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin, 2000.
4. KOMENSKÝ, Jan Amos. *Nejnovější metoda jazyků*. In VSK, díl 3.
5. KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2005, 184 s. Pedagogika (Grada). ISBN 80-247-0852-3.
6. MAŇÁK, J. a kol. *Alternativní metody a postupy*. Brno: Masarykova univerzita, 1997. ISBN 80- 210-1549-7.
7. MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003, 219 s. ISBN 80-7315-039-5.
8. MIŠURCOVÁ, V. SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění*. Praha: ISV, 1997. ISBN 80-85866-18-8.
9. MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989, 143 s., barev. obr. příl. Knihy pro rodiče (SPN).
10. PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 1998, 328 s. ISBN 80-7178-252-1.
11. SCHÜRER, Miroslav. *Dítě a hra*. 1. vyd. Praha: Mona, 1974, 64 s. Emka.
12. UHLÍŘOVÁ, J. *Role hry v Komenského pedagogické koncepci*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, ISBN 80-729-0107-9.
13. WINNICOTT, D. *Playing and reality*. Routledge, 2005.

## Elektronické informační zdroje

1. Česko – otázky a odpovědi. In *Svět deskových her* [online]. Dostupné: <http://www.svet-deskovych-her.cz/produkty/68/cesko-otazky-a-odpovedi> [cit. 31. 3. 2015]
2. Deskové hry. In *Stolní-hry.cz* [online]. Dostupné: <http://www.stolni-hry.cz/?p=42/deskove-hry> [cit. 29. 3. 2015]
3. DOBAL, Jakub. S. Představení hry: WildLife a SeaLife. In *Frodovy deskové hry* [online]. Dostupné: <http://deskovehry.blogspot.cz/2009/09/predstaveni-hry-wildlife-sealife.html> [cit. 1. 4. 2015]
4. Gerstner František Antonín. In *Libri* [online]. Dostupné: <http://www.libri.cz/databaze/kdo18/search.php?zp=5&name=GERSTNER+FRANTI%9EK+ANTON%CDN>. [cit. 20. 4. 2015]
5. Historie deskových her. In *Vše o hračkách* [online]. Dostupné: <http://www.vseohrackach.cz/clanky/historie-deskovych-her>.
6. Jan Ámos Komenský a tělesná výchova. In *eAMOS* [online]. Dostupné: [http://eamos.pf.jcu.cz/amos/kat\\_tv/modules/low/kurz\\_text.php?id\\_kap=10&kod\\_kurzu=kat\\_tv\\_9025](http://eamos.pf.jcu.cz/amos/kat_tv/modules/low/kurz_text.php?id_kap=10&kod_kurzu=kat_tv_9025). [cit. 27. 1. 2015]
7. KLEINEROVÁ, Jana. S. Historie stolních her. In *Gymnasion* [online]. Dostupné: <http://www.gymnasion.org/archive/article/historie-stolnich-her>.
8. Lanna Adalbert (Vojtěch). In *ENCYKLOPEDIÉ ČESKÝCH BUDĚJOVIC* [online]. Dostupné: <http://encyklopedie.c-budejovice.cz/clanek/lanna-adalbert-vojtech>. [cit. 20. 4. 2015]
9. Metodický list 2/2010 Hry ve vyučování. In *Ametyst* [online]. Dostupné: [labyrint.ametyst21.cz/index.php/ke-staeni/doc\\_download/10-hry](http://labyrint.ametyst21.cz/index.php/ke-staeni/doc_download/10-hry).
10. Numerix. In *Loris Games* [online]. Dostupné: <http://www.lorisgames.cz/cs/numerix/> [cit. 31. 3. 2015]
11. O hře. In *Oeconomica* [online]. Dostupné: <http://oeconomica.cz/index.php/cz/> [cit. 30. 3. 2015]
12. O projektu. In *Ekopolis* [online]. Dostupné: <http://www.ekopolis.cz/hmenu/o-projektu.aspx> [cit. 30. 3. 2015]

13. O projektu. In *Multipolis* [online]. Dostupné: <http://multipolis.cz/horn%C3%AD-menu/o-projektu.aspx> [cit. 30. 3. 2015]
14. Oeconomica. In *Scio* [online]. Dostupné: <https://www.scio.cz/rozvoj-deti/11-15-let/oeconomica/> [cit. 30. 3. 2015]
15. Přemysl Otakar II. In *Osobnosti.cz* [online]. Dostupné: <http://www.panovnici.cz/premysl-otakar-ii.> [cit. 20. 4. 2015]
16. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: MŠMT, 2013. 142 s. Dostupné: [http://www.nuv.cz/file/433\\_1\\_1/](http://www.nuv.cz/file/433_1_1/). [cit. 18. 4. 2015]
17. Recenze: Bez hranic Evropa a USA. In *DeskoveHry.com* [online]. Dostupné: <http://www.deskovehry.com/s-pribehem/376/recenze-bez-hranic-evropa-a-usa> [cit. 31. 3. 2015]
18. SOCHOROVÁ, Libuše. S. Didaktická hra a její význam ve vyučování. In *Metodický portál RVP* [online]. Dostupné: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html/>. [cit. 27. 11. 2014]
19. UHLÍŘOVÁ, Jana. S. Je Komenského škola hrou mýtem? In *Gymnasion* [online]. Dostupné: <http://www.gymnasion.org/archive/article/je-komenskeho-skola-hrou-mytem> [cit. 13. 4. 2015]

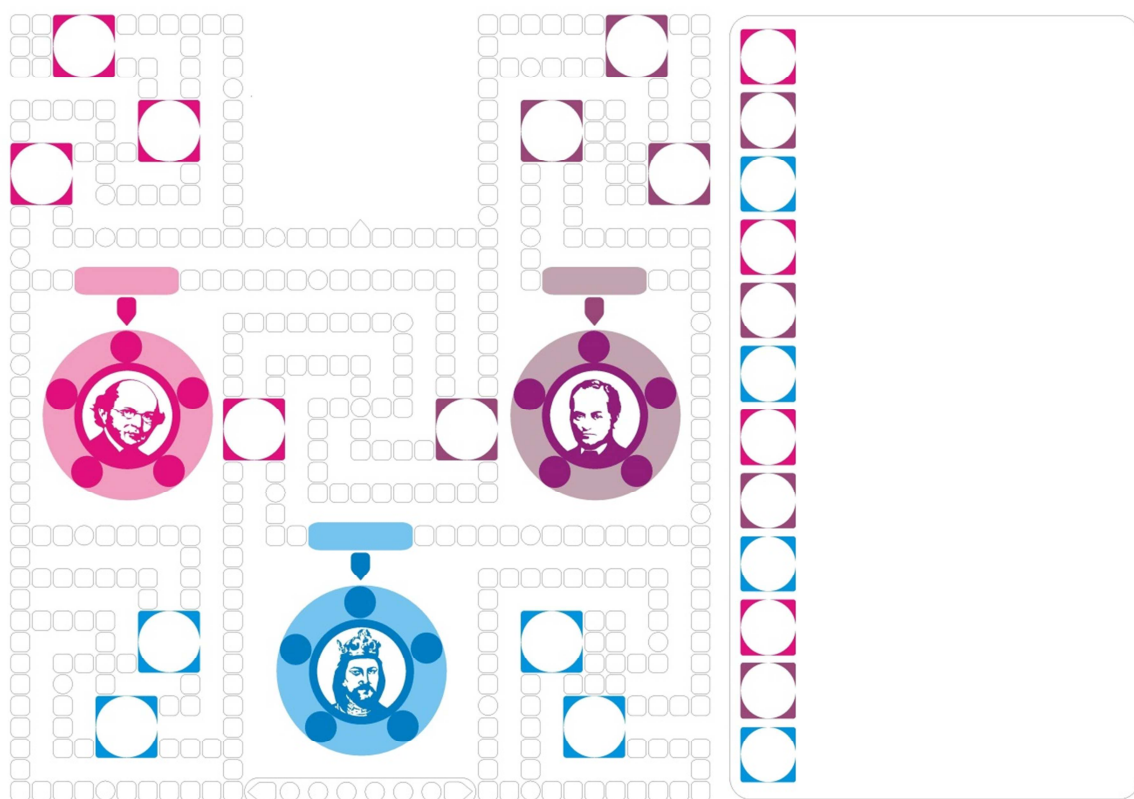
# SEZNAM PŘÍLOH

<b>Přílohy I: Ukázky barevných variant hrací plochy .....</b>	<b>49</b>
<b>Přílohy II: Ukázky stylizace motivů .....</b>	<b>51</b>
<b>Přílohy III: Finální podoba hry.....</b>	<b>54</b>
<b>Přílohy IV: Realizace hry.....</b>	<b>61</b>

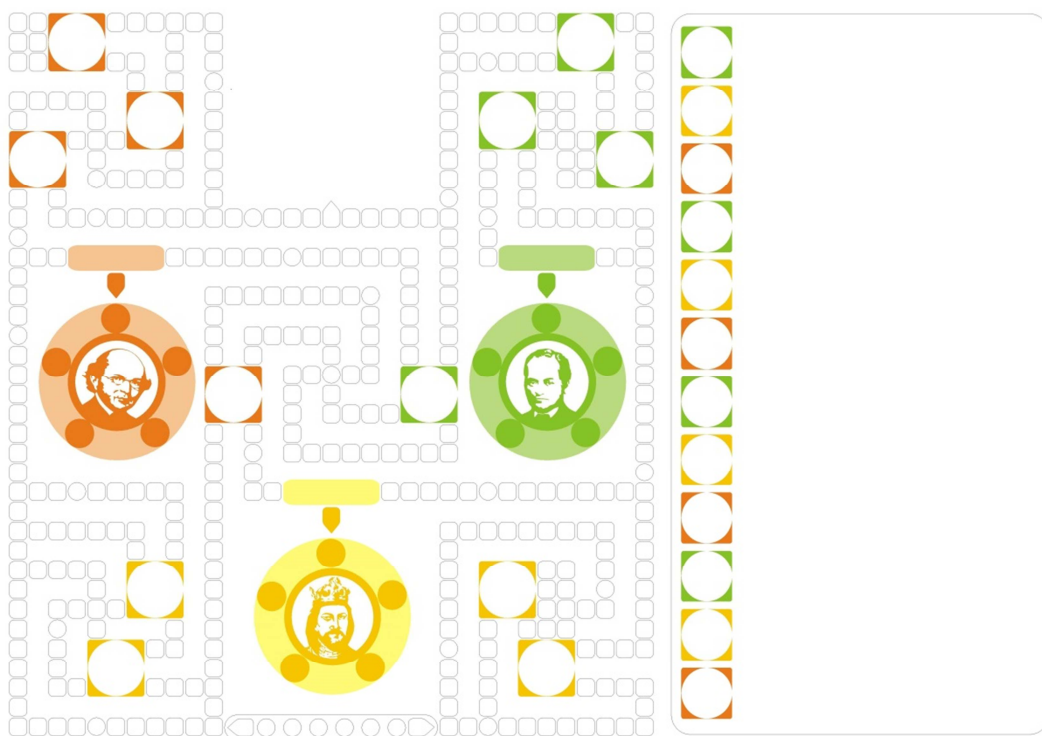


# PŘÍLOHY

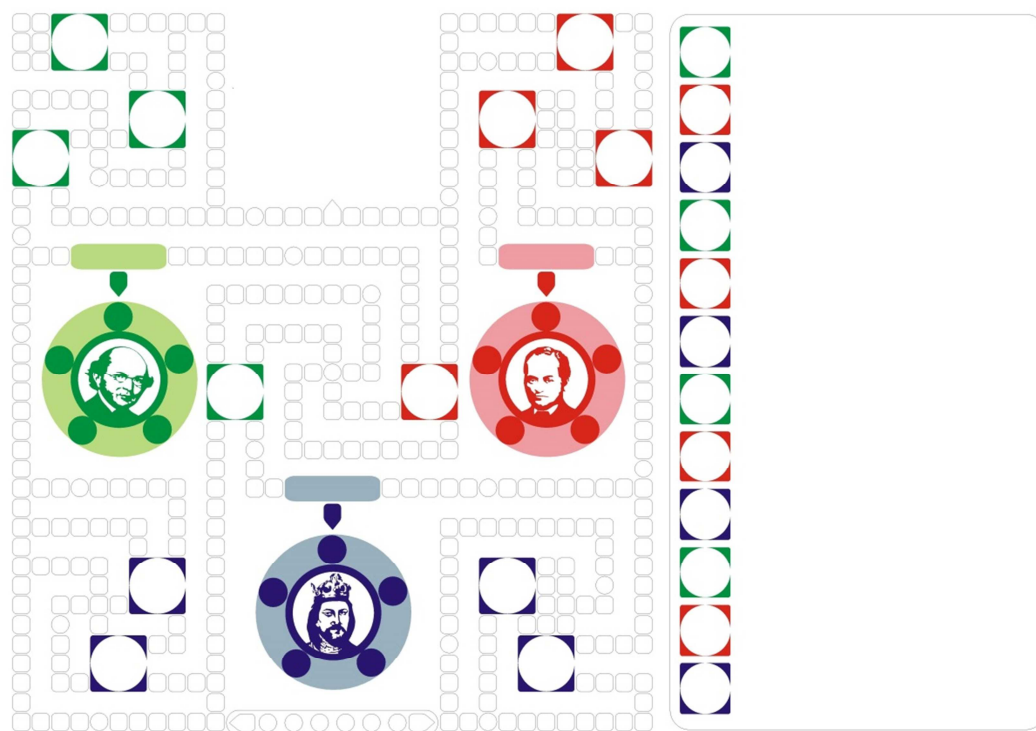
## Přílohy I: Ukázky barevných variant hrací plochy



Obrázek 1: Barevná varianta 1



Obrázek 2: Barevná varianta 2



Obrázek 3: Barevná varianta 3

## Přílohy II: Ukázky stylizace motivů



Obrázek 4: Ukázka stylizace staveb - Rabenštejnská věž



Obrázek 5: Ukázka stylizace osobností - Vojtěch (Adalbert) Lanna

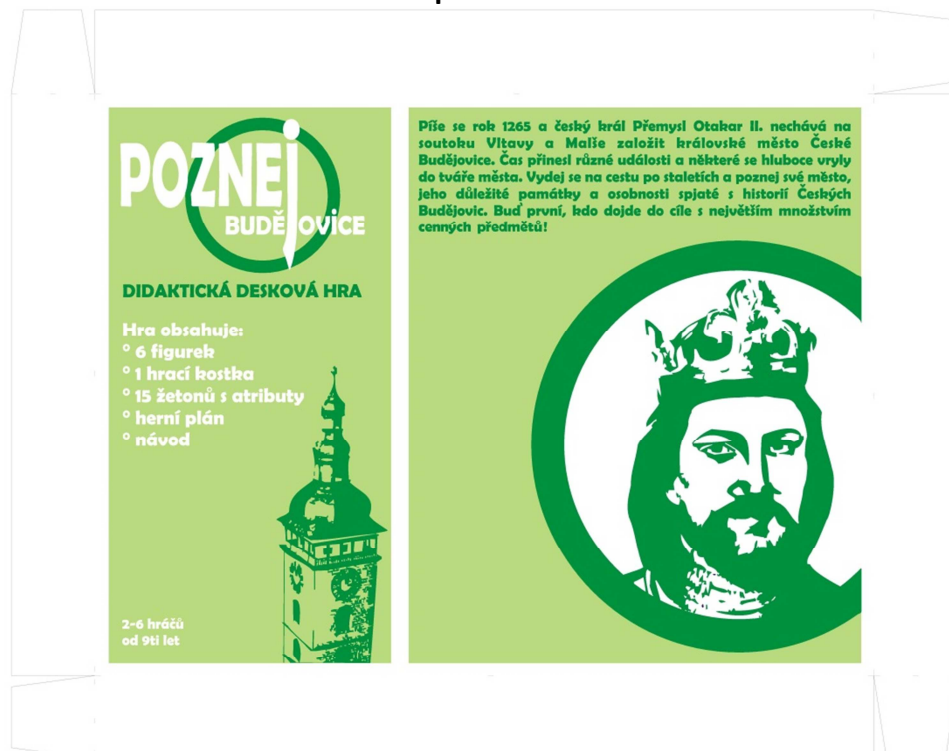


Obrázek 6: Ukázka stylizace žetonů - Kůň

## Přílohy III: Finální podoba hry



Obrázek 7: Finální podoba krabice - Horní díl



Obrázek 8: Finální podoba krabice - Spodní díl

Vylezli jsi na **Černou věž**, která byla postavena v roce 1577 a sloužila jako strážní věž a zvonice. Z Černé věže je výhled na celé město, proto snáš všechny cesty a můstky se rychle přesunout na políčko s jakoukoliv jinou stavbou.

Právě se nacházíš u **Robeťtejněké věže**, pocházející ze 14. století. Stavba bývala součástí městských hradeb, které sloužily jako obrana města. Můžeš si vzít jeden červený žeton a ponechat si ho pro budoucí obranu.

Zastavil jsi se v **Masných krámcích**. Současná podoba přední části domu pochází z roku 1831, původní stavba je však mnohem starší. Masné krámy sloužily jako budova k prodeji masa. Musíš si nakoupit na dlouhou cestu, proto jedno kolo nehraješ.

Štápl jsi na **Bludný kámen** a podle staré Budějovické pověsti jsi zabloudlil. Musíš tedy hodit kostkou a vrátit se zpět.

Ocitl jsi se u **Solnicí**, postavené v roce 1531. I když byla využívána různě, její název vznikl podle toho, že sloužila jako skladitě soli. Uložil jsi svou zásobu soli a neměš nic těžkého, proto se pohybuješ rychleji. Házíš znovu.

Právě ses zastavil u **Jamsonovy kašny**, která byla postavena roku 1727 proto, aby rozváděla vodu po celém městě. Na jejím vrcholu je socha Jamsona bojujícího se lvem. Jako Jamson jsi soubor vyhrál a získáváš jeden zelený žeton.

Štoupil jsi se u **strážního věže**, která se jmenuje **Železná panna**. Byla postavena ve 14. století a její název vznikl z pověsti, která říká, že se věžiči nacházelo mučidlo železná panna. Jsi mučen a jedno kolo nehraješ, nebo se můžeš vykoupiť jedním žetonem.

Zastavil jsi se u **strážního domku koněpřežné dráhy**. Konešpřežka v době jejího vzniku, tedy od roku 1832 sloužila k přepravě soli a jiného zboží. Následně tedy do vagonů a podle hodů kostkou popojedeš.

Píše se rok 1903 a budova **Jihočeského muzea** se poprvé otevírá pro veřejnost. Účastníš se prohlídky a jedno kolo nehraješ.

Právě jsi navštívil **kostel Obětování Panny Marie** na Piaristickém náměstí. Jde o nejstarší budovu, která byla založena spolu s městem v roce 1265. Součástí tohoto kostela je i křižáček, kde jsi si odpočlinal a můžeš se tak pohybovat rychleji. Házíš znovu.

Tvé kroky tě zavedly do **Katedrály sv. Mikuláše**, která byla postavena krátce po založení města. Dnešní podoba však pochází až z roku 1649. Musíš odezdat jeden žeton jako desátek, nebo se vyzpovídat a jedno kolo nehraješ.

Zastavil jsi se u **Hardtmuthovy vily**, postavené v roce 1912 jako dům pro majitele továrny na tužky Franze Hardtmutha. Pan Hardtmuth tě poprosil, aby jsi pro něj domluvil prodej tužek. Musíš se vrátit o 3 políčka zpět.

**Vojtěch (A)dalbert) Lama (1805-1866)**

**František Antonín Gerstner (1795-1840)**

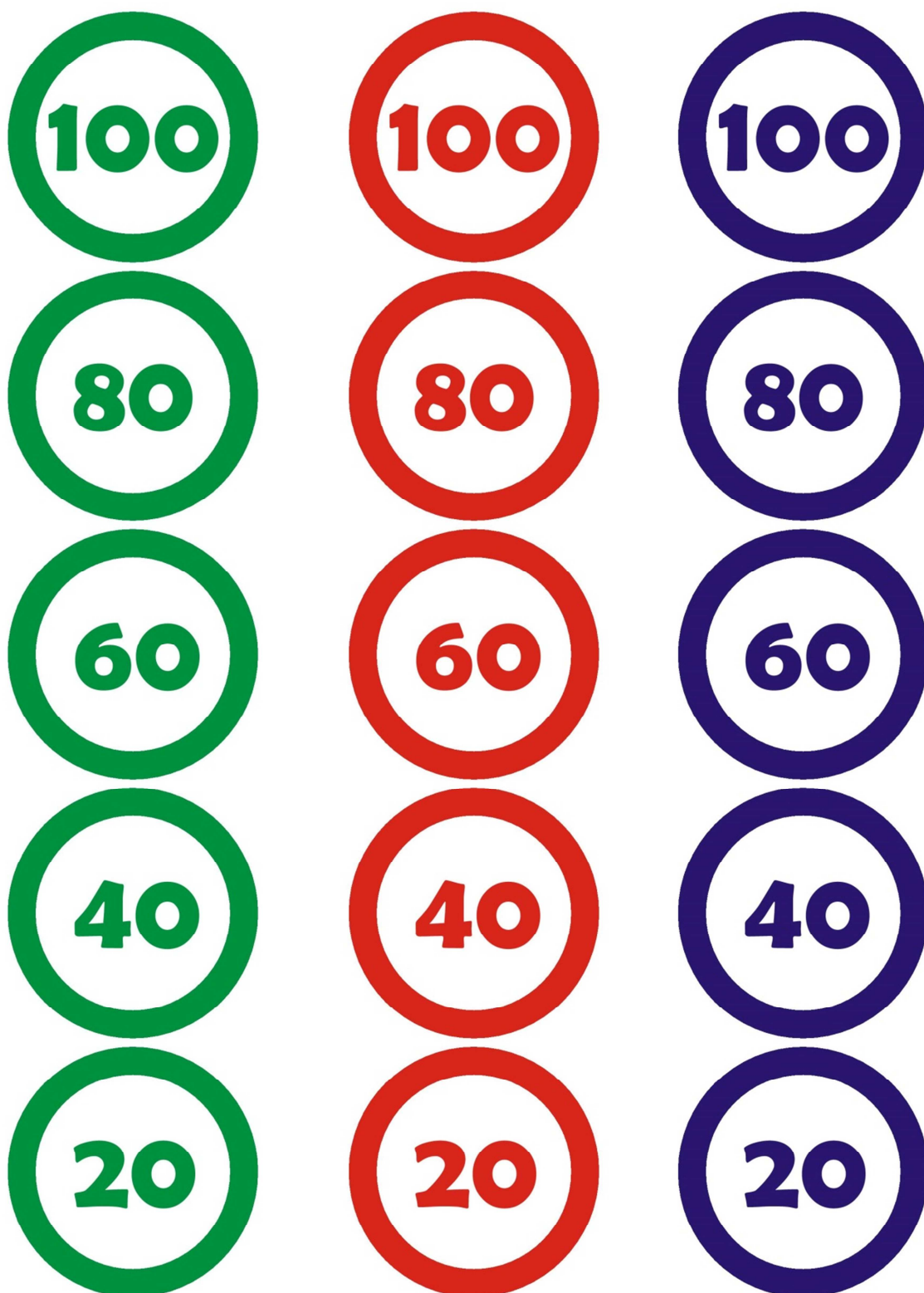
**Přemysl Otakar II. (1233-1278)**

Obrázek 9: Finální podoba hrací plochy



Obrázek 10: Finální podoba žetonů - Přední strana





Obrázek 11: Finální podoba žetonů - Zadní strana



Obrázek 12: Finální podoba památek na hrací ploše



*Píše se rok 1265 a český král Přemysl Otakar II. nechává na soutoku Vltavy a Malše založit královské město České Budějovice. Čas přinesl různé události a některé se hluboce vryly do tváře města. Vydej se na cestu po staletích a poznej své město, jeho důležité památky a osobnosti spjaté s historií Českých Budějovic. Buď první, kdo dojde do cíle s největším množstvím cenných předmětů!*

## **PRAVIDLA HRY**

Ke hře nám bude sloužit: herní plán, 6 figurek, hrací kostka a 15 žetonů s cennými předměty.

1. Před začátkem hry se musí rozdělit žetony s obrázky na 3 stejné hromádky po pěti, tak jak náleží každé osobnosti (pro snadné přiřazení jsou barevně odlišeny). Tyto žetony se zamíchají a položí do výšečí s hlavami osobností.
2. Následuje malá vstupní hra, ve které hráč, který první hodí pomocí hrací kostky hodnotu 6, začíná ve hře samotné. Vstoupí do herního pole, hodí kostkou a postupuje libovolným směrem. Ostatní ho následují v pořadí, ve kterém hráli doposud.
3. V průběhu hry se hráči dostávají na různá rozcestí a mohou sami volit další směr. Pokud se ocitnou na rozcestí s obrázkem památky, řídí se pokyny, které příslušná památka přikazuje.
4. Zastaví-li se figurka na jméně osobnosti v kruhovém ohraničení, má dvě možnosti:
  - a) pokračovat nerušeně dál;
  - b) spustit figurku do nejbližšího políčka pětibodového ohraničení pole s žetony. Hodí-li 6, obejde naráz celé ohraničení, zastaví se na výchozím políčku a má tak nárok na všechny žetony s komponenty. Po dalším hodu pak pokračuje dál zpět po cestě libovolným směrem. Hodí-li však menší číslo, putuje po ohraničení tak dlouho, dokud se nezastaví opět na výchozím políčku. Poté má nárok pouze na 1 žeton a pokračuje libovolným směrem dál.
5. Cílem je dostat se na radnici a získat co nejhodnotnější komponenty.
6. Číselné hodnoty žetonů jsou pouze orientační. Každý si je může upravit podle vlastního uvážení. Například: Za výhru 100 bodů, žetony poté každý za 50 bodů.

**Obrázek 13: Pravidla hry - První strana**

## ČERVENÉ ŽETONY

**František Antonín Gerstner**

-  Koněsprežka – 100
-  Kůň - 80
-  Koleje – 60
-  Sůl – 40
-  Pravitko - 20



## MODRÉ ŽETONY






**Přemysl Otakar II.**

-  Zakládací listina – 100
-  Koruna – 80
-  Jablko – 60
-  Žezlo – 40
-  Trůn - 20



## ZELENÉ ŽETONY

**Vojtěch (Adalbert) Lanna**

-  Loď – 100
-  Most – 80
-  Kotva – 60
-  Vor – 40
-  Tuha - 20



Obrázek 14: Pravidla hry - Druhá strana

## Přílohy IV: Realizace hry



Obrázek 15: Krabice - Přední strana



Obrázek 16: Krabice - Zadní strana



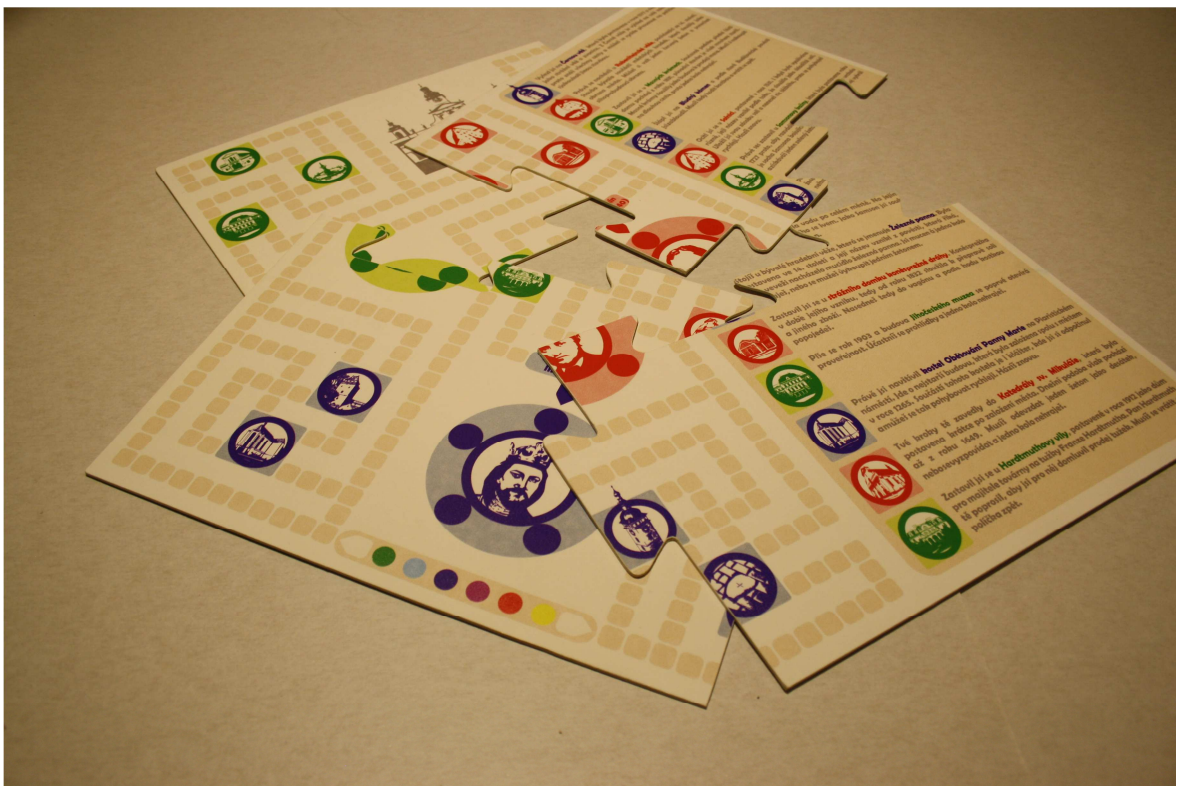
Obrázek 17: Otevřená krabice



Obrázek 18: Hrací plocha



Obrázek 19: Detail hrací plochy



Obrázek 20: Rozložená hrací plocha



Obrázek 21: Žetony



# SEZNAM ZDROJŮ OBRAZOVÝCH PŘÍLOH

1. Bludný kámen. In *Aha!* [online]. © 2001 - 2015 Copyright CZECH NEWS CENTER a.s. a dodavatelé obsahu. Dostupné:  
[http://img.ahaonline.cz/img/18/full/1007861\\_.jpg](http://img.ahaonline.cz/img/18/full/1007861_.jpg) [vid. 28. 3. 2015]
2. Černá věž. In *za obzorem* [online]. Dostupné:  
<http://zaobzorem.webgarden.cz/rubriky/veze-a-brany/modely-vezi-a-bran/cerna-vez-ceske-budejovice> [vid. 27. 3. 2015]
3. František Antonín Gerstner. In *Pomalší.cz* [online]. Dostupné:  
<http://www.pomalsi.cz/www/smopomalsi/fs/gerstner-f.a..jpg> [vid. 25. 3. 2015]
4. Hardtmuthova vila. In *Wikipedia* [online]. © Jan Dudík. Dostupné:  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cesk%C3%A9\\_Bud%C4%9Bjovice\\_7#/media/File:%C4%8CB,\\_Hardtmuthova\\_vila.JPG](http://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cesk%C3%A9_Bud%C4%9Bjovice_7#/media/File:%C4%8CB,_Hardtmuthova_vila.JPG) [vid. 30. 3. 2015]
5. Jablko. In *Prague City Line* [online]. ©2015 Prague City Line. Dostupné:  
<http://www.praguecityline.cz/wp-content/gallery/kralovska-cesta/korunovacni-klenoty-jablko.jpg> [vid. 1. 4. 2015]
6. Jihočeské muzeum. In *České noviny.cz* [online]. © Copyright 2015 ČTK. Dostupné:  
[http://i3.cn.cz/1294565974\\_muzeum\\_jc.jpg](http://i3.cn.cz/1294565974_muzeum_jc.jpg) [vid. 28. 3. 2015]
7. Katedrální chrám sv. Mikuláše. In *Jihočeský kalendář* [online]. Dostupné:  
<http://www.jihoceskykalendar.cz/src/upload/cache/408/309//j/7/p17rjqcv0l12q866qtgq1p0j7fj4.png> [vid. 30. 3. 2015]
8. Klášterní kostel Obětování Panny Marie. In *iDNES.cz* [online]. © Copyright 1999–2015 MAFRA, a. s., a dodavatelé Profimedia, Reuters, ČTK, AP. Dostupné:  
[http://oidnes.cz/15/032/cl6/EPK59c9be\\_122427\\_1992382.jpg](http://oidnes.cz/15/032/cl6/EPK59c9be_122427_1992382.jpg) [vid. 27. 3. 2015]
9. Koleje. In *diary-citat* [online]. © 2014 eStránky.cz. Dostupné: <http://www.diary-citat.estranky.cz/img/mid/14/ponure-koleje.jpg> [vid. 1. 4. 2015]
10. Koněsprežka. In *Český Krumlov* [online]. © 2006 - 2015 město Český Krumlov. Dostupné: <http://www.ckrumlov.info/img/1842.jpg> [vid. 1. 4. 2015 ]
11. Koruna. In *Zlaté mince* [online]. ©2003-2015 Zlaté mince – Numismatika. Dostupné: <http://www.zlate-mince.cz/i/F041.jpg> [vid. 1. 4. 2015]

12. Kotva. In *AVAR YACHT* [online]. © 2005 - 2015 AVAR-YACHT, s.r.o. Dostupné:  
[http://www.avaryacht.cz/files//darkove-predmety-a-interier-lode/6392\\_3.jpg](http://www.avaryacht.cz/files//darkove-predmety-a-interier-lode/6392_3.jpg)  
[vid. 1. 4. 2015]
13. Kůň. In *Fler* [online]. © Fler.cz 2008 – 2015. Dostupné:  
<http://img.flercdn.net/products/d2/7/2/72145/902984/1275977623.2832-43fc55cdf5d63a-b.jpg> [vid. 1. 4. 2015]
14. Loď. In *BETEXA* [online]. © BETEXA zásilková služba, s.r.o. Dostupné:  
<http://www.betexa.cz/data/Fotogallery/8cb57e66-1b4b-4517-8fcc-3e84d7635240/decinska-vrchovina-236-e.jpg> [vid. 1. 4. 2015]
15. Masné krámy. In *HOTEL GARNI ČESKÉ BUDĚJOVICE* [online]. © Hotel Garni 2015.  
Dostupné:  
[http://www.hotelgarnicb.cz/galerie/aktuality/1349439213\\_cs\\_1213186209\\_cs\\_\\_o1\\_5.jpg](http://www.hotelgarnicb.cz/galerie/aktuality/1349439213_cs_1213186209_cs__o1_5.jpg) [vid. 27. 3. 2015]
16. Most. In *Deník.cz* [online]. © VLTAVA-LABE-PRESS, a.s. 2005 – 2015. Dostupné:  
[http://g.denik.cz/5/82/most-borsov-cb15-2\\_denik-600.jpg](http://g.denik.cz/5/82/most-borsov-cb15-2_denik-600.jpg) [vid. 1. 4. 2015]
17. Právítko. In *OFERTA* [online]. © 2008 Kancelářská technika Oferta Hodonín.  
Dostupné: <http://www.oferta.cz/produkty/41019> [vid. 1. 4. 2015]
18. Přemysl Otakar II. In *shopkabinet* [online]. 2013 – 2015 © shopkabinet.cz.  
Dostupné:  
[http://www.shopkabinet.cz/files/img/products/cz\\_plc\\_dej\\_pos\\_premysl\\_otakar\\_ii.jpg](http://www.shopkabinet.cz/files/img/products/cz_plc_dej_pos_premysl_otakar_ii.jpg) [vid. 25. 3. 2015]
19. Rabenštejnská věž. In *Mapy.cz* [online]. © 1996–2015 Seznam.cz, a.s. Dostupné:  
[http://im.foto.mapy.cz//pub/big/000/007/000007fe6\\_01751a](http://im.foto.mapy.cz//pub/big/000/007/000007fe6_01751a) [vid. 28. 3. 2015]
20. Samsonova kašna. In *TSCHECHIENHOTEL.COM* [online]. Dostupné:  
[http://www.tschechienhotel.com/images/object/original/2716\\_1258472985\\_2](http://www.tschechienhotel.com/images/object/original/2716_1258472985_2)  
[vid. 28. 3. 2015]
21. Solnice. In *HOTEL GARNI ČESKÉ BUDĚJOVICE* [online]. © Hotel Garni 2015.  
Dostupné:  
[http://www.hotelgarnicb.cz/galerie/aktuality/1360581143\\_cs\\_ceske\\_budejovice-\\_piastricke\\_namesti-\\_muzeum\\_motocyklu.JPG](http://www.hotelgarnicb.cz/galerie/aktuality/1360581143_cs_ceske_budejovice-_piastricke_namesti-_muzeum_motocyklu.JPG) [vid. 27. 3. 2015]

22. Strážní domek koněspřežné dráhy. In *kudyznudy.cz* [online]. © 2015 CzechTourism. Dostupné: <http://www.kudyznudy.cz/getattachment/a55aee6d-6cab-4819-bb96-31056dcf23bd/foto.aspx?width=656&height=449&crop=1> [vid. 30. 3. 2015]
23. Sůl. In *Labužník.cz* [online]. © 2015 Labužník.cz. Dostupné: <http://data.labuznik.cz/labuznik/images/640x480/14431.jpg> [vid. 1. 4. 2015]
24. Trůn. In *Wikimedia Commons* [online]. Dostupné: [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/Throne\\_Charles\\_III\\_of\\_Spain.jpg?uselang=cs](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/Throne_Charles_III_of_Spain.jpg?uselang=cs) [vid. 1. 4. 2015]
25. Tuha. In *umelecke-potreby.sk* [online]. © Komorová Lýdia. Dostupné: <http://www.umelecke-potreby.sk/domain/umelecke-potreby/files/grafitove-ceruzky-a-tuhy/tuha-hruba-hranata.jpg> [vid. 1. 4. 2015]
26. Vojtěch (Adalbert) Lanna. In *ENCYKLOPEDIÉ ČESKÝCH BUDĚJOVIC* [online]. ©1998 - 2015 NEBE. Dostupné: [http://encyklopedie.cbudejovice.cz/media/images/clanky/l-n01-lanna\\_adalbert.jpg](http://encyklopedie.cbudejovice.cz/media/images/clanky/l-n01-lanna_adalbert.jpg) [vid. 25. 3. 2015]
27. Vor. In *Home Made Rafting Association* [online]. ©2005 - 2009 Keystone Educational Productions, LLC. Dostupné: [http://www.raftplan.com/images/800px-Pine\\_Creek\\_Log\\_Raft.jpg](http://www.raftplan.com/images/800px-Pine_Creek_Log_Raft.jpg) [vid. 1. 4. 2015]
28. Zakládací listina. In *1057 – 2007 Kapitula sv. Štěpána* [online]. ©2006 BISKUPSTVÍ LITOMĚŘICKÉ. Dostupné: <http://ff.ujep.cz/kapitula/galerie/zakladaci-listina-avers.jpg> [vid. 1. 4. 2015]
29. Železná panna. In *Art Bohemia* [online]. Dostupné: [http://www.artbohemia.cz/26369-28490-thickbox\\_default/-elezna-panna-eske-budejovice-.jpg](http://www.artbohemia.cz/26369-28490-thickbox_default/-elezna-panna-eske-budejovice-.jpg) [vid. 28. 3. 2015]
30. Žezlo. In *Prague City Line* [online]. ©2015 Prague City Line. Dostupné: <http://www.praguecityline.cz/wp-content/gallery/kralovska-cesta/korunovacni-klenoty-zezlo.jpg> [vid. 1. 4. 2015]