

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

Bc. Sabina Krčmová

2. ročník

Muzejní a galerijní pedagogika

**DESKOVÁ HRA JAKO DIDAKTICKÝ PROSTŘEDEK VE VÝCHOVĚ
UMĚNÍM**

V Libosadu

Diplomová práce

Vedoucí práce: Doc. Petra Šobáňová, Ph.D.

Olomouc

2018

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím pramenů uvedených v seznamu literatury.

V Olomouci dne 11.12.2018

.....

Sabina Krčmová

Mé poděkování patří všem, díky kterým mohla tato práce vzniknout, především však vedoucí práce Doc. Petře Šobánkové, Ph.D., za její odborné vedení a cenné rady a také Mgr. Petru Hudcovi za odbornou pomoc v oblasti teorie Květné zahrady v Kroměříži. Dále děkuji také mé rodině a přátelům za trpělivost a podporu během celého studia.

OBSAH

ÚVOD	7
TEORETICKÁ ČÁST	
1 HRA	9
1.1 Formální znaky hry	10
1.2 Historie hry	11
1.3 Druhy her	13
2 DESKOVÉ HRY	14
2.1 Historie deskových her	15
2.2 Klasifikace deskových her	17
2.3 Parametry deskové hry	19
2.4 Obecně platná pravidla deskových her	19
3 DESKOVÁ HRA JAKO DIDAKTICKÝ PROSTŘEDEK	21
3.1 Význam hry ve výchově a vzdělávání současnosti	21
3.2 Klasifikace her dle pedagogiky	21
3.3 Didaktické hry	22
3.4 Vybrané didaktické deskové hry	23
4 DESKOVÁ HRA ZPROSTŘEDKUJÍCÍ UMĚNÍ A KULTURU	30
4.1 Vybrané deskové hry zaměřené na oblast kultury a umění	30
PRAKTICKÁ ČÁST	
5 KVĚTNÁ ZAHRADA	44
5.1 Kroměříž	44
5.2 Historie zahrady	45
5.3 Podoba zahrady	48
5.4 Význam	60
6 NÁVRH KONCEPCE HRY V LIBOSADU	61
6.1 Deska	61
6.2 Komponenty	62
6.3 Karty	64
6.5 Průvodce	66
6.4 Mechanismus a pravidla hry	66
6.5 Ukončení hry a vyčíslení bodů	68
7 VÝROBA A REALIZACE HRY V LIBOSADU	69

7.1. První nákresy a skici	69
7.2 Grafická úprava	71
7.3 Tisk a zpracování výsledného produktu	78
DIDAKTICKÁ ČÁST	
8 DIDAKTICKÉ ASPEKTY A VYUŽITÍ HRY	83
8.1 Obsah a přínos hry	83
8.2 Testování	84
8.3 Využití hry	86
ZÁVĚR	87
ANOTACE	88
SEZNAM UŽITÝCH ZDROJŮ	89
Literatura	89
Elektronické zdroje	90
Videa	92
Osobní zdroje	92
ZDROJE OBRAZOVÉ DOKUMENTACE	93
TABULKY	98
SEZNAM PŘÍLOH	98
PŘÍLOHY	99
1 Ilustrace – rostliny	99
2 Ilustrace – nářadí a nástroje	100
3 Ilustrace – sochy a kašny	101
4 Ilustrace – ostatní	102
5 Textury	103
6 Fotografie – hra	104
7 Fotografie – komponenty	105
8 Fotografie – karty	107
Fotografie – průvodce	109
10 Fotografie – krabice	110

„Hra je radost. Učení při hře jest radostné učení.“

Jan Amos Komenský

ÚVOD

Diplomová práce s názvem *Desková hra jako didaktický prostředek ve výchově uměním* se zabývá hrou a jejím využitím při edukaci a zprostředkování poznatků. Klade si otázku, co to hra vlastně je, co představuje a proč je důležitá. Jaký je její význam a co nám přináší. Práce řeší především zprostředkování konkrétních poznatků zábavnou a netradiční formou, aktivizační metodou, didaktickou hrou. Zaměřuje se na specifické téma z oblasti kultury a usiluje o jeho přiblížení širšímu okolí skrze fenomén deskové hry.

Výstupem mé práce je textová část, tedy soubor poznatků týkajících se teorie a dělení her, historie a současnosti tématu hry a didaktického aspektu práce a praktická část, autorsky pojatý produkt – desková hra. Praktická část práce je úzce navázána na část teoretickou, z níž vychází. Základem pro tvorbu deskové hry se mi stal sběr historických dat zaměřený na původní podobu zahrady v době jejího vzniku, ale samozřejmě i informace zabývající se hrou jako takovou a průzkum nejrůznějších, již existujících vzdělávacích deskových her.

Desková hra v této diplomové práci nese název *V Libosadu*. Zaměřuje se na určité období v historii Květné zahrady v Kroměříži, konkrétně na dobu jejího vzniku ve druhé polovině 17. století. Toto období pokládám za velmi důležité, a protože i tendence týkající se obnovy Květné zahrady jsou spíše historizující, usilující o návrat k originální podobě, myslím, že návrat k původnímu i v rámci samotné hry může být poměrně vhodným doplňkem k poznání zahrady. Ideální spojení by, dle mého názoru, mohla představovat návštěva Květné zahrady a odehrání deskové hry. Návštěvník má dnes příležitost zakusit krásy zahrady přímo v jejím prostoru. Díky odehrání hry by si mohl ale představit, jak zahrada vypadala dříve, v čem se liší, co už jí nyní chybí nebo naopak přibylo a to, jak vůbec chod této zahrady původně vypadal.

Téma Květné zahrady jsem zvolila, protože pocházím z nedalekého okolí Kroměříže a krásy tohoto města považuji za významnou součást našeho kulturního dědictví. Vždyť Arcibiskupský zámek a zahrady jsou zaneseny i na Listinu světového přírodního a kulturního dědictví UNESCO.

TEORETICKÁ ČÁST

1 HRA

Hra je součástí kultury celé společnosti již od jejich prvopočátků. Zřejmě každého jedince provází životem od samého mládí. Jako jedna ze základních činností dítěte představuje generacemi prověřený a účinný faktor při výchově a vzdělávání. Při hraní různých her se dítě formuje i projevuje. Na základě těchto činností je možné dítě lépe poznat, a na tom základě také lépe vychovávat.¹

Hned na počátku je však nutné zmínit, že definovat, či určitým způsobem vymežit základní pojem – hra, je velmi obtížné. Jak popisuje Zapletal, důvodem tohoto problému není pouze nepřeborné množství aktivit a činností, které lze pod tento pojem zařadit, ale i fakt, že doposud nebylo kompletně vymezeno, co všechno do této oblasti spadá. Různé hry se od sebe navzájem diametrálně odlišují, často samotnou podstatou.²

Pedagogický slovník definuje pojem hra jako „formu činnosti, která se liší od práce i od učení.“³ Hra jako proces představuje jakýsi soubor několika na sebe navazujících operací, které mohou být zjevné i skryté, s jistými nástrahami. Často jsou spjaty s problematickým scénářem a směřují k danému cíli. Jedná se o určitý druh aktivity, která jedinci poskytuje možnost socializace a enkulturace a rozvoj funkcí.⁴

Hra je přirozenou lidskou činností. Člověk si začne hrát ještě dříve, než se naučí mluvit. Dítě jako takové vyjadřuje své emoce i postoje především hrou. Valenta zmiňuje, že hra obecně napomáhá dětem ve fyzickém, intelektuálním i emocionálním rozvoji a k nabytí nových dovedností. Tím povzbuzuje rozvoj řeči a schopnost pochopit svět, jenž nás obklopuje. Zapojením do herních aktivit si vlastně člověk vytváří jakýsi svět vlastní, kde se může sám rozhodovat. Hra je tedy důležitým, a rozhodně ne zanedbatelným fenoménem, napomáhajícím duševnímu růstu, při němž může člověk vyjádřit strach, úzkost i nejrůznější fantazijní představy. Pomáhá vyrovnat se se stresem a psychickou zátěží.⁵ Její význam by se dal v podstatě shrnout do několika následujících aspektů: aspekt poznávací, procvičovací,

¹ MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980, s. 7. Knihy pro rodiče (SPN)

² ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991, s. 7. Volný čas. ISBN 8020401881.

³ MAREŠ, Jiří a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, s. 75. ISBN 80-7178-772-8.

⁴ VALENTA, Milan. *Herní specialista*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001, s. 39-43. ISBN 80-244-0345-5.

⁵ VALENTA, Milan. *Herní specialista*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001, s. 145-146. ISBN 80-244-0345-5.

emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický.⁶

Posun ze skutečnosti do nereálného světa umožňuje jakémukoliv hráči zapojenému do konkrétní hry zakusit taková dobrodružství, která by v běžném životě jen velmi obtížně pohledal. Obyčejná šachová partie představuje souboj mezi dvěma zneprátenými královstvími. Prostě a jednoduše, nad herním plánem může každý prožít neuvěřitelnou cestu kolem světa nebo se stát, třeba jen na jedinou hodinu, automobilovým závodníkem a porazit všechny své protihráče. Důležitým fenoménem, jež si také člověk ze světa her odnáší, je umění vypořádat se s prohrou, ale i správně naložit s výhrou a odnést si do života ponaučení. I Zapletal zmiňuje, že jednou člověk odchází jako vítěz a jindy jako poražený. Schopnost sebeovládání je významným ukazatelem správného sociálního chování. Je tedy možné předpokládat nebo alespoň věřit tomu, že hry a jejich hraní napomáhají posílení lidského charakteru a utužení morálky.⁷

1.1 Formální znaky hry

Co se týče, hry máme co do činění s takovým druhem aktivity, který není možno zcela určit ani biologicky, ani logicky. Jedná se o funkci, která má smysl. Pro lepší uchopení pojmu je tedy vhodné zamyslení se nad základními znaky hry s omezením zejména na hry společenské povahy. Primární hry, jako jsou hry kojenců a mláďat, je totiž velmi těžké uchopit jako neodvoditelnou kvalitu hraní, a tudíž i velmi těžko analyzovat, či dokonce definovat.

V knize *Homo ludens: o původu kultury ve hře* se dozvídáme, že základním znakem hry je svoboda a svobodné jednání. Hráči mohou na základě vlastního rozhodnutí hru kdykoliv započít i ukončit. Hra není povinností ani úkolem, ale svobodnou volbou a tímto rysem se vymyká přírodní podmíněnosti. Dalším signifikantním rysem je fakt, že hra není skutečný život. Přijímání rolí v rámci hry je přirozené už pro malé děti. Hráči vnímají, že se nejedná o skutečnost, zároveň si ale díky hře pravou skutečnost uvědomují. Neopomenutelným rysem hry je také uzavřenost. Hra má svůj vlastní průběh odehrávající se v uzavřeném fiktivním světě, který je charakteristický časovým i prostorovým vymezením. Každá hra je uzavřená svým trváním. V jednom momentě započne a v jiném končí. Je uzavřená i svým umístěním, tedy hracím prostorem, jenž byl pro ni vymezen. Důležitým znakem je i opakovatelnost hry

⁶ MAREŠ, Jiří a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, s. 75. ISBN 80-7178-772-8.

⁷ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991, s. 7-8. Volný čas (Mladá fronta). ISBN 8020401881.

doložitelná z lidské historie. I díky ní známe mnoho her, které se procesem rekapitulace uchovaly pro další generace. Charakter hry je dán také jejím řádem, který panuje uvnitř hry – tzv. pravidly hry. Jejich porušení hru kazí a znehodnocuje ji. I estetika je znakem hry, neboť estetická stránka hru oživuje a rozvíjí. Hra samotná má jistý sklon ke kráse. Ten můžeme spatřit i ve zmiňovaném řádu, který se, alespoň na malou chvíli, pokouší vytvořit svět jedinečný a dokonalý. Hra okouzluje. Samozřejmě také napětí, jako jeden z rysů hry, je přítomno, zejména při hrách ve více hráčích. Skryto však nemusí být pouze v samotné soutěživosti. Napětí může být hráči zprostředkováno třeba při odhalování správné odpovědi či odkrývání skrytého, rozluštění hádanky atp. a podrobuje zkoušce hráčovy schopnosti.⁸

1.2 Historie hry

O tom, že hra provází lidskou společnost od jejího vzniku, není pochyb. Dokladem tohoto tvrzení jsou nejen archeologické nálezy a literární památky, ale také teoretické úvahy, jejichž subjektem hry odedávna bezesporu jsou.

Knihou *Homo ludens: O původu hry v kultuře* zmiňuje nejstarší archeologické nálezy týkající se hry. Jedná se o hračky a herní komponenty ze starověkého Egypta jako je míč z papyru či hlíněné figurky. Z antického Řecka se dochovaly záznamy o nejrůznějších herních figurkách či panenkách. Ve starověké společnosti byly hry, tedy hry olympijské či hry scénické spojeny také s náboženstvím a kultem bohů. Ve starověkém Římě se rozvinuly nově i hry zábavné, jako byly hry jezdecké a gladiátorské zápasy. Římané kladli na hraní a hru ve výchově takový význam, že dokonce školy poskytující dětem elementární vzdělávání nesly pojmenování „*ludi*“ – hry.⁹ Doklady o významu her jsou k nalezení i v dílech významných řeckých filosofů Platóna a Aristotela, kteří zdůrazňují funkci hry v lidském životě a její využití právě při výchově a vzdělávání. Právě Platón byl jedním z prvních myslitelů, který o přínosu hry pro člověka informoval ve svém díle *Zákony*.¹⁰

Další historická etapa, v níž se o úloze her debatovalo, byl středověk. Doboví myslitelé doporučovali, aby děti z vyšších společenských kruhů byly vzdělávány hravým způsobem.

⁸ HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 14-18. Ypsilon (Mladá fronta).

⁹ MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980, s. 9-13. Knihy pro rodiče (SPN)

¹⁰ SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál RVP: Inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. Metodický portál RVP, 2011 [cit. 2017-09-17]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJ../>

V renesanci, směřující pozornost na význam tělesné kultury, stouply na významu hry pohybové. Z těchto se později vyvinuly některé současné sporty. Popularitě se ale těšily i hry intelektuální, např. hádanky využívané především v církevních školách. Stupňující se důraz na názornost a grafické zobrazení her používaných při vyučování vedl k rozvoji her s obrázky. Tyto se hojně využívaly zejména při studiu heraldiky u mladých šlechticů. Vzdělávací hry postupně prosákly i do měšťanských vrstev, důležitou úlohu zde přitom sehrál Thomas Murner. Vytvořil první didaktickou hru *Dialektiku v obrázcích*, která měla karetní podobu. Těšila se zájmu ze strany mládeže i dospělých. Tímto počinem se hra zapojila do výchovy a vstoupila do ohniska zájmu pedagogů.¹¹

Pro teoretické úvahy pedagogů není potřeba chodit daleko. Dokonce i Učitel národů Jan Amos Komenský hru začlenil do pedagogické soustavy a učinil prohlášení o její důležitosti při výchově a vzdělávání. Zejména ve spise *Svět v obrazech* poukázal na obohacování znalostí a rozvoj myšlení zábavnou formou. Radost pramenící ze hry by tedy podle Komenského měla být využita i ve škole, aby vzdělávání bylo příjemné a zajímavé. V knize *Schola ludus* popisuje hru jako aktivitu člověku blízkou, zajišťující trvalé osvojení daného obsahu přirozeným způsobem. Ve skutečnosti však zábavné vzdělávání bylo zprostředkováváno pouze dětem z bohatších vrstev. Od 17. století byly vytvářeny hry přibližující historii, gramatiku, geografii, náboženství i etiku.¹²

Nový vítr do oblasti her vneslo 18. století, v němž se začala definovat specifika dětství a dospělosti a zároveň jedinečnost každého člověka. Vznikaly rozmanité hry a hračky, jež se využívaly při výchově různých dětí. Významnou roli měla hra i při procesu učení jako faktor zajišťující lepší soustředění. Na základě postupné demokratizace vzdělávání vznikaly hry zlepšující elementární vyučování, což byla skládací abeceda, abecední loto, hra s květinami atd. Do her a hraček se promítá také technický pokrok přinášející nejrůznější strojky a vznikají hračky mechanické.¹¹ Do popředí vystupují i myšlenky Angličana Herberta Spencera, který zdůrazňoval význam hry především jako prostředku odplavení přebytečné energie. Oproti tomu německý psycholog Karl Gross chápal hru jako druh určitého funkčního cvičení, jako přípravnou fázi pro vstup do života.¹³

¹¹ MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980, s. 9-13. Knihy pro rodiče (SPN)

¹² Tamtéž.

¹³ SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál RVP: Inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. Metodický portál RVP, 2011 [cit. 2017-09-17]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJ../>

20. století, označované jako století dítěte, posiluje význam hry a hračky. Důvodem jsou měnící se životní nároky i podmínky pro člověka. Omezení styku s přírodou má být nahrazeno kontaktem s hračkou podporující přirozenou aktivitu. Zvyšující se nároky na člověka přináší potřebu vyšší zdatnosti, která může být podpořena prostřednictvím hry.¹⁴ Sigmund Freud orientuje své úvahy na hru jako možnost hlubšího pochopení osobnosti. Významnou teorii hry přinesl také psycholog Jean Piaget, který je přesvědčen o spojitosti hry a intelektuálního vývoje zajištěného dvěma procesy – asimilace a akomodace, tedy přizpůsobení sobě a sebe.¹⁵

I přesto, že se během lidských dějin vystřídalo mnoho generací, jejich spojovníkem se staly právě hra a hračka jako obraz své doby.

1.3 Druhy her

Hry mohou mít samozřejmě jak různou podobu, tak i dělení diferencované rozličnými autory. Kuric rozděluje hry na funkční, manipulační, napodobovací, receptivní, úlohové a konstruktivní. Bühlerová zase nachází hry funkční, iluze a fikce, hry receptivní, kolektivní a konstruktivní.

Z hlediska tématu práce se však nejbližším dělením stává Příhodova klasifikace, která pojmenovává hry nepodmíněně reflexivní, senzomotorické, intelektuální a hry kolektivní. Právě do poslední kategorie spadají tzv. hry stolní, které jsou nadřazeny hrám deskovým. Jak už sám název napovídá, stolní hry byly vytvořeny, aby byly hrány na stole či jiném stabilním povrchu. Mimo zmiňované deskové hry zde patří také hry karetní, kostkové, hry na hrdiny či hry s dlaždicovými komponenty.¹⁶

¹⁴ MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980, s. 9-13. Knihy pro rodiče (SPN)

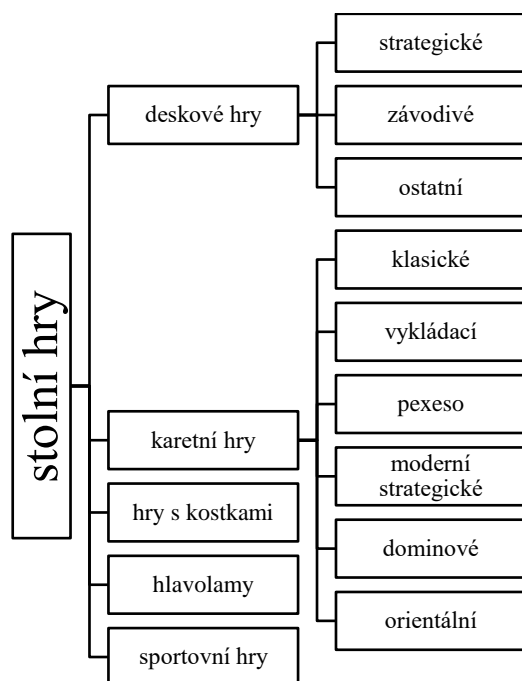
¹⁵ SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál RVP: Inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. Metodický portál RVP, 2011 [cit. 2017-09-17]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJ../>

¹⁶ PŘÍHODA, Václav. *Ontogeneze lidské psychiky*. 2. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1963, s. 160-166. Učebnice vysokých škol (SPN).

2 DESKOVÉ HRY

U deskových her probíhá děj na určitém herním plánu pomocí tzv. hracích kamenů nebo figurek podle toho, jakou funkci plní. Mezi kameny nejsou rozdíly, tzn. všechny jsou stejné a mají stejnou sílu, ačkoliv se v některých hrách mohou objevovat i kameny privilegované jako např. u dámy. Figurky neboli také halmičky mohou mít rozdílný vzhled, čímž se liší také v síle nebo způsobu pohybu po herní ploše. Deskové hry jsou tedy prostorově ohraničené, přičemž se všichni hráči herního děje účastní více či méně symbolicky.¹⁷

Deskové hry představují specifický druh stolních společenských her, které se mohou dělit ještě do jiných kategorií, jako jsou hry karetní, hry s kostkami, hlavolamy a sportovní hry. Pro lepší přehlednost je dobré zapojit jednoduché grafické schéma dělení stolních her.



Tabulka 1 Stolní hry a jejich rozdělení

Deskové hry jsou jednoduše označovány jako hry klasické nebo moderní. Rozdíl spočívá ve znalosti či neznalosti autora a doby, respektive roku jejich vzniku. U klasických her nejsou známy podrobnější informace o autorovi či době vzniku. Mezi hry klasického typu patří bezpochyby dáma nebo šachy. U moderních deskových her známe autora a zpravidla i přesný

¹⁷ Co jsou deskové hry. *Klub přátel deskových her* [online]. www.deskovehry.info, 2018 [cit. 2018-02-17]. Dostupné z: http://www.deskovehry.info/o_hrach.php

rok vzniku. A jednou z prvních her, které by bylo možné do této kategorie včlenit, jsou např. *Monopoly*.¹⁸

2.1 Historie deskových her

Deskové hry mají bohatou historii sahající až do starověkých říší a snad ještě mnohem dál. Počátky deskových her nejspíše začínají na Středním východě v Sumerské říši, objevují se ale i v jiných oblastech jako je povodí Indu, čínské území či předkolumbovská Amerika.

Starověk

Doposud není přesně známo, kam až historie deskových her sahá. Z nálezů nicméně vyplývá, že se deskové hry hrály již v době starověku asi před 5 000 lety. Jak uvádí Kleinerová v článku *Historie stolních her*, nejstarší herní deska z období 4 000–3500 př. n. l. byla nalezena v Horním Egyptě v hrobce El-Mahasna. Má podobu jednoduché hliněné tabulky s políčky 3 x 6 a jedenácti hracími figurami.¹⁹



Obrázek 1 Herní deska z El-Mahasna

Nicméně propracovanost herních plánů a figur ze starověku dokazuje, že původ deskových her je mnohem starší. Ještě před nástupem herních desek lidé pravděpodobně kreslí herní plány do písku a hlíny, později i do břidlicových desek, což znamená, že ze staršího období nebyly dochovány hmotné artefakty herního charakteru. Pro hrací kameny a figury byly využívány přírodniny nejrůznějšího typu. Teprve později si vysoce postavení lidé nechávali

¹⁸ Tamtéž.

¹⁹ KLEINEROVÁ, Jana. Historie stolních her. *Gymnasion: Časopis pro metodu a inspiraci* [online]. Praha: Nadační fond Gymnasion, 2010, 29.11.2010, 47(16), 5-7 [cit. 2018-02-17]. Dostupné z: http://gymnasion.org/wp-content/uploads/2017/05/16E_Zábava.pdf

od svých poddaných zhotovovat pomůcky pro oblíbené deskové hry. Mezi hrami tak vznikala i skutečná umělecká díla.²⁰

O deskových hrách se dozvídáme také z některých dochovaných řeckých a římských spisů, vůbec první písemné záznamy o deskových hrách jsou ale uvedeny v Brahmajalla Sutě z 5. století př. n. l. O popularitě deskových her svědčí i obrazy na zdech starověkých domů v Pompejích nebo ve skalních jeskyních v Indii. Na schodech Akropole je dokonce nakreslen pláněk známé hry mlýnek, což vypovídá o tisícileté oblíbenosti této doposud vydávané hry.²¹

Středověk

V 7. století byly zaznamenány informace o hře *Čaturanga* v sanskrtské básnické sbírce Vasavadatta. Hra indického původu je považována za předchůdkyni hry dnes známé jako šachy. Během 13. století vychází první kniha věnovaná deskovým hrám. Rukopisný kodex byl vyhotoven na žádost španělského krále Alfonse X., a nese tak název *Alfonso el Sabio: Libros de Acedrex dados e tablas* (*Alfonse Moudrého Kniha o šachové hře*). Foliant o rozměrech 40 x 30 cm je zdobený na 150 000 iluminacemi. Obsah knihy je rozdělen do sedmi částí. První z nich se zaměřuje výlučně na šachovou hru, v dalších kapitolách je však možno nahlédnout do pravidel i jiných deskových her Evropy 13. století – mlýnek, velký mlýn, vrhcáby, ovčinec a alquerque, z něhož se zřejmě vyvinula moderní podoba dámy. Středověkým dílem, které také jistě stojí za povšimnutí, je i *Kniežka o šašiech* Tomáše ze Štítného, která na srovnání se životem předkládá pravidla a strategie šachů.²²



Obrázek 2 Ukázka z *Libros de Acedrex dados e tablas*

²⁰ Tamtéž.

²¹ Tamtéž.

²² Tamtéž.

Novověk

I v období novověku se deskové hry těšily oblibě a vznikaly nové, které se hrají dodnes, např. othello a halma. I Jan Amos Komenský ve *Světě v obrazech* zmiňuje deskové hry a jejich význam. Z počátku novověku pochází celá řada herních stolků a desek dochovaných na mnoha zámcích, které jsou skutečnými uměleckými díly. Přelom na poli deskových her představoval patent na hru *Monopoly* Charlese Darrova z roku 1935, kterým skončila éra klasických deskových her a započala éra her moderních. Od této doby začalo vznikat mnoho nových deskových her po celém světě.²³

Současnost

Dnešní doba je vůči deskovým hrám velmi otevřená. Moderní deskové hry vynikají zejména svojí motivací, kterou se liší od klasických her spíše abstraktního typu. Jsou rozmanité svým příběhem, strategií i účelem a zpravidla se odehrávají v konkrétním prostředí, které dokresluje často variabilní a krásně navržené herní desky. Moderní společenské hry mají zpravidla konkrétní cíle, kterých je dosahováno v průběhu hry.²⁴

2.2 Klasifikace deskových her

Dnes se po celém světě objevuje několik set různých deskových her, a ještě větší množství jejich obměn. Všechny tyto hry lze podle Zapletala roztrždit do několika menších skupin, přičemž jako základní kritérium slouží obsah, děj a hlavní úkol hráčů – způsob boje. Převážná většina deskových her spadne do kategorie první a druhé, zbylé dvě jsou početně mnohem slabší.²⁵

Strategické hry

Strategie představují souboj dvou či více zneprátelených stran. Strategické hry mají za cíl zajmout, blokovat nebo obklíčit kámen protihráče, ovládnout větší část herní desky nebo formovat své vlastní hrací kameny do požadované formace. Z nejznámějších her této kategorie je možno zmínit šachy či dámu a další hry, při kterých se herní kameny různých barev navzájem zajímají. Zajatci jsou následně odstraněni, znehybněni nebo přechází na stranu nepřátel. Tyto hry jsou určeny převážně pro dva hráče. Dále se dělí na:

- hry, ve kterých jsou kameny zajímány vstupem do jejich pole,

²³ KLEINEROVÁ, Jana. Historie stolních her. *Gymnasion: Časopis pro metodu a inspiraci* [online]. Praha: Nadační fond Gymnasion, 2010, 29.11.2010, 47(16), 5-7 [cit. 2018-02-17]. Dostupné z: http://gymnasion.org/wp-content/uploads/2017/05/16E_Zábava.pdf

²⁴ Tamtéž.

²⁵ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991, s. 12. Volný čas (Mladá fronta). ISBN 8020401881.

- hry, ve kterých jsou kameny zajímány přeskokem,
- hry, ve kterých jsou kameny zajímány obklíčením,
- hry, ve kterých jsou kameny zajímány přečíslením.²⁶

Závodivé hry

Hry závodivé představují druhou velkou skupinu deskových her, při nichž je hlavním úkolem, jak už ze samotného názvu vyplývá, dorazit do cíle dříve než ostatní protihráči. Hry závodivé jsou charakteristické i svými dalšími komponenty potřebnými pro hru, tzn. vrhacími kostkami, žetony, kartami atd., které jsou nezbytné pro ovlivnění herního děje. Důležitý je zde často motiv náhody a závodivé hry jsou oblíbené zejména u mladších hráčů, ale určitě potěší i mnoho starších herních příznivců. Mezi závodivé hry patří velice známé vrhcáby, či člověče, nezlob se, nebo také dostihy či automobilové závody. U závodivých her bývá zpravidla výhodou větší počet hráčů.²⁷

Poziční hry

U pozičních her hráči manévrují s herními kameny tak, aby vytvořili danou sestavu nebo splnili specifické úkoly. Zařadit by se sem mohla jistě japonská hra gomoku, u nás známá pod termínem piškvorky.²⁸

Pátrací hry

Pátrací hry vedou hráče k řešení nějakého úkolu nebo ke hledání. Jde především o různé detektivní hry.²⁹

Mimo výše zmiňovanou klasifikaci podle Zapletala je možné deskové hry, poněkud obecněji, rozdělit do dvou kategorií – Eurohry a Ameritrash. Eurohry mají nekonfliktní téma jako je ekonomika, nákup, doprava aj. Hráči si navzájem nemohou příliš škodit a náhoda hraje téměř nulovou roli. Krátká délka hry i pravidel jsou typické. Jelikož Eurohry téměř nevyužívají princip náhody, jsou poměrně náročné na přemýšlení. Ze zástupců lze jmenovat např. hru *Puerto Rico*. Ameritrash představují protipól vůči Eurohrám. Často přinášejí silné téma, zejména války, horor, fantasy či sci-fi. Herní doba je velmi dlouhá a atmosféru dokreslují také komplikovaná pravidla. Nechybí ani herní komponenty v podobě kostek a karet vnášející

²⁶ Tamtéž.

²⁷ Co jsou deskové hry. *Klub přátel deskových her* [online]. www.deskovehry.info. 2018 [cit. 2018-02-17]. Dostupné z: http://www.deskovehry.info/o_hrach.php

²⁸ ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991, s. 12. Volný čas (Mladá fronta). ISBN 8020401881.

²⁹ Tamtéž.

do hry chaos a náhodu. Důležitá je správně zvolená strategie a také schopnost dobrého úsudku při rozhodování. Příkladem Ameritrash je třeba oblíbený *Talisman*.³⁰

2.3 Parametry deskové hry

Parametry hry jsou základní prvky, které se významným způsobem podílejí na charakteru hry deskové nebo i jiné. Hru zároveň vytváří i ovlivňují a každá hra má své specifické parametry:

- věk, který nemusí být rozhodující kategorií, slouží spíše k orientaci – hry, díky svému širokému tematickému spektru dovedou uspokojit rozličné věkové kategorie, zpravidla se orientují na hráče starší 2 let;
- obtížnost představuje zvláštní parametr, který se odvíjí od schopností hráče, nicméně představuje důležitý prvek vnášející do hry napětí, motivaci a výzvu;
- počet hráčů bývá omezený, neboť hra pro nekonečné množství hráčů by neměla smysl, deskové hry se zpravidla orientují na skupiny od 2 do 6 hráčů, samozřejmě najdeme i výjimky určené pro větší skupinu;
- herní doba závisí na charakteru hry – přiměřenost je zde tedy nejlepším kritériem.³¹

2.4 Obecně platná pravidla deskových her

Jak uvádí Zapletal, všechny hry mají svá pravidla, jimž podléhají hráči. Definují, co má platit uvnitř dočasného světa. V případě, že dojde k překročení či dokonce porušení pravidel, svět hry se hroutí. Pravidla určují tvar herního plánu, pořadí tahů a způsob jejich provádění, počet a pohyb hracích kamenů a jejich základní rozestavení, způsob boje, podmínky vítězství a prohry, či případné další podrobnosti. Mimo speciální pravidla, která stanovují podmínky pro konkrétní hru existují i obecná, všem hrám společná pravidla hry. Tato zpravidla nebývají písemně zaznamenána, avšak jsou důležitou součástí hry.³²

Prvním nezanedbatelným předpokladem hraní hry je čestný boj. Mimo tohoto důležitého postoje existují nepsaná pravidla týkající se desky. Ta obvykle leží na stole, tak aby byla zrakově i hapticky dostupná pro všechny hráče. V případě, že pravidla nestanovují jinou formu, pořadí a barvy kamenů bývají určeny na základě losování před počáteční partií. U partií dalších se barva kamenů hráčů mění, a tím i pořadí toho, kdo táhne jako první.

³⁰ Ameritrash vs. Euro (co to vlastně znamená). *Zatrolené hry* [online]. Ondřej Mysliveček, 2018 [cit. 2018-02-20]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/ameritrash-vs-euro-co-to-vlastne-znamena-272/>

³¹ ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991, s. 13-15. Volný čas (Mladá fronta). ISBN 8020401881.

³² Tamtéž.

Většinou také platí pravidlo, že na jednom poli nemůže stát více než jeden hrací kámen. U některých her však hráč může na obsazené místo stoupnout a obsadit tak soupeřův kámen.³³

Během samotné partie je třeba dodržovat tato obecná pravidla: Pokud hráč přesunul na desce kámen a pustil jej z ruky, jeho tah skončil. U soutěžních her jako šachy nebo mezinárodní dáma dokonce platí, že hráč musí táhnout kamenem, jehož se dotknul jako první. Při přátelských partiích a u her s dětmi takto přísná pravidla jistě není nutné dodržovat. Je ale dobré uvědomit si význam těchto instrukcí, jež hráče učí každou situaci nejprve důkladně promýšlet, a až následně jednat. Při soutěžních zápasech bývá stanovena také délka tahu hráče. Při přátelských hrách mívají hráči na promyšlení zpravidla tolik času, kolik potřebují. Avšak záměrné zdržování není přípustné. Pokud se v pravidlech hry objeví sporný bod, musí si jej všichni hráči společně vyjasnit a shodnout se na jeho řešení. V případě provedení několika nepřípustných tahů na základě nedostatečné znalosti pravidel by hra měla skončit předčasně bez vyhlášení výsledků. Poslední velmi důležitou zásadou je snášení porážky a vítězství. Hráči by neměli zapomínat, že hra je pouze hra a zachovat zápolení v rytířském duchu.³⁴

³³ ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta, 1991, s. 13-15. Volný čas (Mladá fronta). ISBN 8020401881.

³⁴ Tamtéž.

3 DESKOVÁ HRA JAKO DIDAKTICKÝ PROSTŘEDEK

Deskové hry tvoří specifickou skupinu stolních her a tyto samotné lze rozdělit do mnoha dalších kategorií. Jakožto nástroj zprostředkování informací zážitkem, mohou být deskové hry využívány také při edukaci jako konkrétní didaktický prostředek.

3.1 Význam hry ve výchově a vzdělávání současnosti

Jednou z důležitých funkcí hry z hlediska biologie i psychologie je odpočinek a relaxace, tedy jakési vybití přebytečné energie a regulace vnitřního napětí. Psychologie přinesla řadu zajímavých podnětů pro využití hry jako didaktického prostředku mnoha výzkumy o podstatě a významu hry v učení mládeže. Účinky hry vedou ale i dospělé jedince k uspokojení jejich potřeb. V knize *Hra a hračka v životě dítěte* autoři uvádí, že hra svým způsobem definuje vztah ke skutečnosti, kterou si člověk na jejím základě uvědomuje. Má funkci společenskou a obsahuje dojmy a zážitky. Rozvíjí duševní procesy a přispívá k nalezení sociálních vztahů a motivů. Hra má také určitý řád – vymezený čas, prostor i pravidla. Poskytuje člověku příležitost projevit se, čímž přináší také jisté uspokojení. Obohacuje vnitřní citový život. Umí podpořit cílenou zaměřenost jedince. Rozvíjí všechny stránky osobnosti, a je proto důležitým pedagogickým prostředkem.³⁵

Cílem dnešního školství a vzdělávání již není tradiční a nezáživné frontální zprostředkování informací. Školství se zaměřuje na nové způsoby a cesty ve vzdělávání i díky nové koncepci rámcových vzdělávacích programů a projevují se snahy a tendence orientovat vzdělávání na samostatné myšlení a práci s informacemi, tvořivost, kreativitu, aktivitu a komunikaci. Dle Sochorové se k naplnění zmíněných kategorií se využívá motivace, posilování mezipředmětovosti, aplikace poznatků do praxe, a to také díky zapojování vzdělávacích a didaktických her a dalších prostředků. Během hraní her se klade význam na kreativitu, která bývá často během vyučování i výchovy opomíjena. Hry střídají konvergentní a divergentní myšlení a umožňují experimenty.³⁶

3.2 Klasifikace her dle pedagogiky

Pedagogika, jak zmiňuje kniha *Hra a hračka v životě dítěte*, třídí dvě kategorie her – hry tvořivé a hry s pravidly.

³⁵ MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980, s. 30-32. Kniha pro rodiče (SPN).

³⁶ SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. Metodický portál RVP: Inspirace a zkušenosti učitelů [online]. Metodický portál RVP, 2011 [cit. 2017-09-17]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJ../>

Hry tvořivé

Spontánní a volné hry, při nichž si dítě volí námět i průběh, dostaly pojmenování hry tvořivé. Tyto směřují k materiálnímu světu. Tato skupina her zahrnuje čtyři podskupiny her:

- předmětové hry představují manipulaci s blízkými předměty a vedou k poznání vlastností předmětu,
- úlohové hry neboli hry námětové se orientují na převzetí sociální role dospělého,
- dramatizační snové hry vytváří světy či postavy a prožitky,
- konstruktivní hry manipulují s materiálem připomínajícím skutečnost.³⁷

Hry s pravidly

Hry vedoucí hráče ke správnému jednání s ostatními hráči. Z ontogenetického hlediska navazují na hry tvořivé. Hry s pravidly se dále dělí do dvou podskupin:

- hry pohybové, vedoucí k fyzickému prožitku,
- hry intelektuální či didaktické, v nichž vystupuje do popředí pedagogický záměr a dochází k rozvoji rozumových schopností.³⁸

3.3 Didaktické hry

Pedagogický slovník 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. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života.“³⁹

Didaktická hra je specifická forma poznání a získávání zkušeností, dovedností a návyků, která má naučný obsah. Usiluje o zprostředkování informací a rozvoj poznávacích procesů a schopností zábavnou formou. Sleduje konkrétní výchovný a vzdělávací cíl orientovaný

³⁷ MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. Hra a hračka v životě dítěte. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980, s. 30-32. Knihy pro rodiče (SPN).

³⁸ Tamtéž.

³⁹ MAREŠ, Jiří a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, s. 48. ISBN 80-7178-772-8.

na rozvoj dítěte.⁴⁰ Je specifická svým obsahem, kterým se liší od ostatních her. Herní úkol má didaktický obsah a konkretizuje cíl. Herní činnost samotná nabádá a motivuje k tomu, jakým způsobem se má úkol řešit. Probouzí zájem dítěte o učení a vede k činnosti vyvolávající pocit naplnění, sebeuspokojení, radosti, naplněnosti a uvolnění. Pravidla a jejich dodržování zvyšují účinky didaktické hry. Didaktickou hru je možno využít u všech věkových kategorií.⁴¹

Didaktické hry lze rozřadit do několika kategorií:

- hry k rozvoji smyslového vnímání,
- hry intelektuální,
- hry k rozvoji řeči,
- hry se slabikou,
- hry se slovy,
- hry na kontrolu porozumění.⁴²

3.4 Vybrané didaktické deskové hry

Didaktických a vzdělávacích deskových her vznikla, a i v současnosti vzniká velká spousta. Následující výčet pojednává alespoň o některých z nich. Krátký a stručný vhled do této problematiky se pokouší zprostředkovat několik didaktických her různého zaměření, které mohou sloužit jako dobrý zdroj nových informací či upevnění znalostí z různých oblastí vzdělávání, od historie přes matematiku a fyziku až k ekonomii. Tyto hry si kladou za cíl naučit hráče něco nového a zároveň také prověřit jejich dosavadní vědomosti. Hra často probíhá formou otázek a odpovědí, ale může mít samozřejmě i jinou podobu. Didaktické hry se orientují na různé věkové kategorie, následující zástupci se ale zaměřují na starší děti cca od 10 let.

Classico

Desková hra hudebního zaměření od Evelien Philippa je vzdělávací hra na téma klasické hudby z roku 2008 vydaná u společnosti Albi. Časová náročnost hry je poměrně příjemná, cca 60 min. Zapojit se může skupina 2–6 hráčů od 12 let. Hráči se pohybují figurkami na desce

⁴⁰ Didaktické deskové hry+: Proč hrát s dětmi didaktické hry? *Fit-Edu: Hrajeme si - Učíme se* [online]. Plzeň, Česká republika: FIT-EDU, 2017 [cit. 2017-09-19]. Dostupné z: <http://www.spravnahracka.cz/didakticke-deskove-hry-spolecenske-pro-deti>

⁴¹ ĎURÍČ, Ladislav a Mária BRATSKÁ. *Pedagogická psychológia: Terminologický a výkladový slovník*. Edited by Viliam S. Hotár - Jozef Pastier. 1. vyd. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1997. s. 65. ISBN 8008024984.

⁴² Didaktické deskové hry +: Proč hrát s dětmi didaktické hry? *Fit-Edu: Hrajeme si - Učíme se* [online]. Plzeň, Česká republika: FIT-EDU, 2017 [cit. 2017-09-19]. Dostupné z: <http://www.spravnahracka.cz/didakticke-deskove-hry-spolecenske-pro-deti>

s různými barevnými čtverci celkem v pěti barvách. Každá barva odpovídá jedné kategorii otázek (historie hudby, opery, nástroje, člověk a hudba, rozpoznávání fragmentů hudby). Na otázku v dané kategorii musí hráč vždy správně odpovědět. Jeho řada končí, když neodpoví správně. Hra obsahuje desku, 198 karet s otázkami, 2 CD s hudebními fragmenty, žetony kategorií a hrací kostku.⁴³



Obrázek 3 *Classico*

Hra může být vhodným prostředkem zopakování či získávání informací týkajících se hudby a hudební historie.

Compounded

Strategie pro 2–5 hráčů vznikla v roce 2013 díky autorům Christopheru Kirkmanovi a Darrellu Louderovi. Základem hry je budování chemických sloučenin prostřednictvím pečlivého sestavování prvků, obchodu a trochy štěstí.



Obrázek 4 *Compounded*

⁴³ Classico. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/55986/classico>

Hráči se ocitají v laboratořích s jediným úsilím – vytvořit co možná největší množství sloučenin dříve než ostatní. Ovšem pozor, některé sloučeniny jsou hořlavé, za určitý čas se stávají těkavějšími, a kvůli výbuchu může spousta těžké práce přijít vniveč. Hráči mohou během hry volně obchodovat s prvky, laboratorními nástroji, a dokonce i s některými výhodami.⁴⁴ *Compounded* od Greater Than Game se orientuje na hráče starší 13 let, které chce vtáhnout do fantastického světa chemie, a nadšené vědce určitě potěší i svým vědeckým designem se zkumavkami a periodickou tabulkou prvků.

Equations

Hra od WFF 'N PROOF Games je určena pro 2–4 hráče. Zaměřuje se na početní operace a je určena dětem od 12 let. Hráči musí volit optimální strategii a logicky uvažovat, aby dosáhli stanoveného cíle. K průběhu hry jsou nezbytné všechny komponenty – herní deska, kostky s čísly a kostky se znaménky matematických operací. Herní deska obsahuje 3 odstavce, které představují povolené, zakázané a nucené operace. Ve spodní části se nachází místo pro výsledek a místo pro operaci. Na začátku hry jeden z hráčů rozhodí kostky a určí výsledek, kterého musí být dosaženo. Spolu s ním také rozmístí povolené, zakázané a nucené operace. Na základě početních operací jako je sčítání, odčítání, násobení a dělení musí hráči dojít k určenému výsledku.⁴⁵ Hra má strategický charakter a rozvíjí kombinačně-logické myšlení dobře uplatnitelné i v běžném životě. *Equations* patří mezi oblíbené vzdělávací matematické hry, její vznik se datuje až do roku 1963 a je vhodná pro vzdělávání mladších i starších hráčů.



Obrázek 5 *Equations*

⁴⁴ *Compounded*. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/118174/compounded>

⁴⁵ *Equations*. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/3423/equations>

Česko hrou

Didaktickou hru *Česko hrou* může hrát až 5 hráčů. Autorská hra Kateřiny Loukotové a Martiny Bubákové se zaměřuje na posílení geografických znalostí hráčů od cca 10 let. Obsahuje oboustrannou herní desku a hrací karty, které umožňují poznání významných míst naší země. Hráči propojují mapu České republiky a česká města s poznatky, které jsou pro tato místa typické. Při návštěvě města na desce musí hráč zodpovědět otázku vztahující se k danému místu. Druhá strana desky představuje slepou mapu České republiky s vyznačenými charakteristikami měst (osobnosti, zvyky, památky atd.). K této mapě mohou hráči přiřazovat losovací lístky s názvy měst. Herní partie trvá asi 45 min. *Česko hrou* se může stát i vhodným doplňkem pro rozvoj geografických znalostí.⁴⁶ Obdobou hry od stejných autorek je zeměpisná společenská hra deskového charakteru *Evropa hrou* s možností rozšíření s názvem *Evropa hrou: Dějiny*.



Obrázek 6 *Česko hrou*

Oeconomica

Edukativní desková hra *Oeconomica* od Loris Games spadá mezi vzdělávací hry ekonomického typu. Hra napomáhá pochopení vzájemného působení nabídky a poptávky, které hráči přímo vytvářejí během svého rozhodování v rámci hry. Důležité je také vysvětlení mechanismu fungování podniku. Hráči musí reagovat na aktuální tržní situaci, plánovat a optimalizovat. Zajímavým vkladem hry je i seznámení se s konceptem filantropie a společenské odpovědnosti firem. Hra vznikla díky spolupráci Institutu ekonomických studií

⁴⁶ Česko hrou – didaktická hra. *IQ hračky* [online]. Hradec Králové: Smart Toys s.r.o, 2018 [cit. 2018-02-15]. Dostupné z: <https://www.iqhracky.cz/cesko-hrou-didakticka-hra/>

FSV UK a společnosti Scio a mohla by se stát vhodnou pomůckou pro výuku základů společenských věd v souvislosti s ekonomickými tématy.⁴⁷



Obrázek 7 Oeconomica

Lovci a sběrači

Piatnik vydal rodinnou společenskou hru ve spolupráci s designérem Reinerem Knizia v roce 2010. Desková hra zavede hráče do období prehistorie, kde musí uživit hladové členy svých kmenů. Zajímavým konceptem je rozdělení hry do dvou fází – na letní a zimní období. Přičemž v létě hráči hlavně sbírají potravu a zabývají se jejím uložením do zimních táborů. V zimě naopak obživu zajišťují díky lovu a sbírají další potraviny, aby přežili zimu. Vítězem hry je ten, kdo získal nejvíce jídla a dalších zásob. *Lovce a sběrače* si mohou zahrát 2–4 hráči od 10 let. Hra zabere asi 45 min.⁴⁸



Obrázek 8 Lovci a sběrači

⁴⁷ Oeconomica. *Didaktická hra.cz* [online]. Praha: Didaktickáhra.cz, 2017 [cit. 2018-02-15]. Dostupné z: <http://shop.didaktickáhra.cz/domu/24-oeconomica.html>

⁴⁸ Lovci a sběrači. *Svět deskových her* [online]. Praha: Svět deskových her, 2017 [cit. 2018-02-27]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/produkty/1432/lovci-a-sberaci>

Tesla vs. Edison: War of Currents

Tesla vs. Edison: War of Currents představí až pěti hráčům soutěž známou jako Válka o proud proběhnuvší mezi společnostmi, jejichž investory byli Nikola Tesla a Thomas Edison. Ekonomická hra zabere asi 90 min a zaměřuje se na hráče starší 14 let. Princip hry spočívá v umísťování dělníků na pozadí 80. let 19. století. Hráči se tak stanou součástí průmyslového a patentového boje doby. Fyzikální téma přenese hráče do soutěže o aplikace inovací a dodávání elektřiny. Desková hra od Dirka Knemeyera byla vydána společností Artana v roce 2015.⁴⁹



Obrázek 9 *Tesla vs. Edison: War of Currents*

Age of Steam: Human Body/Synapses

Alban Viard a Todd Sanders společně navrhli pozoruhodnou hru přímo z prostředí lidského těla. Originálním počinem je již samotná deska v podobě lidského těla. První plán hry se odehrává v lidském těle skrze dva cykly – cyklus O_2 a CO_2 , přičemž orgány začnou červenat, tedy se okysličovat nebo modrat, tzn. odkysličovat. Druhý plán představuje synapse a odehrává se v mozku člověka. Hra z roku 2015 je určena pro zkušené hráče ve věku 14 let a výše. Vzdělávací hru na vlastní náklady vydali autoři pod jménem AoS Team.⁵⁰ Hra výborně demonstruje základní mechanismy v lidském těle a mohla by se tak stát skvělou ukázkou při výuce biologie. Nevýhodou může být vyšší časová náročnost odhadující dobu jedné hry na cca 2 hodiny, takže je v běžných školních hodinách nejspíše nerealizovatelná, nicméně rozhodně uplatnitelná v různých kroužcích a mimoškolních aktivitách či při výuce např. v science centrech a vědeckých muzeích.

⁴⁹ Tesla vs. Edison: War of Currents. *Svět her* [online]. Praha: Svět her, 2018 [cit. 2018-02-27]. Dostupné z: <https://www.svet-her.cz/spolecenske-hry/tesla-vs-edison-war-of-currents>

⁵⁰ Age of Steams: Human Body/Synapses. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. <https://boardgamegeek.com/boardgameexpansion/173628/age-steam-human-bodysynapses>



Obrázek 10 Age of Steam: Human Body/Synapses

Balderdash

Balderdash z roku 1984 je povedeně zrecyklovaný formát hry Dictionary. Obsahuje několik karet se skutečnými slovy, o kterých nikdo neslyšel. Poté, co je slovo přečteno nahlas, se hráči pokusí vytvořit věrohodnou definici.



Obrázek 11 Balderdash

Body v závislosti na počtu získá vždy hráč, pro jehož definici hlasovali jiní hráči. Hru výtvarně zpracoval Búi Kristjánsson spolu s návrháři Laurou Robinson a Paulem Toynem. Hra zabere asi 60 minut a je určena skupině o maximálním počtu šesti hráčů od 12 let. Vydavatelé Barnes & Noble byli za tuto hru oceněni už roku 1990.⁵¹ Hra podporuje logické myšlení a slovní um. Obohacuje slovní zásobu a je vhodná pro rozvoj komunikační kompetence a pro výuku mateřského i cizího jazyka.

⁵¹ Balderdash. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/163/balderdash>

4 DESKOVÁ HRA ZPROSTŘEDKUJÍCÍ UMĚNÍ A KULTURU

Jak již bylo zmíněno výše, deskových her existuje celá řada. Zaměřují se na nejrůznější oblasti zájmu i vzdělávání a mohou být didaktickými prostředky. Následující kapitola pojednává o vybraných deskových hrách orientovaných na oblast kultury a umění. Cílem práce je vytvoření deskové hry jako didaktického prostředku využitelného ve výchově uměním, proto je tedy nutné zaměřit se také na tuto oblast a zhodnotit, co již nyní nabízí.

4.1 Vybrané deskové hry zaměřené na oblast kultury a umění

Text pojednává o několika vybraných hrách tematicky orientovaných na kulturu a umění. Tento malý průzkum umožňuje vhléd do problematiky skrze 15 různých deskových her. Díky tomuto je možné nahlédnout na rozličné přístupy i náměty her z této oblasti. Některé vynikají svým obsahem, jiné zase zpracováním a designem.

Masterpiece

Hra *Masterpiece* je rodinná společenská hra pro 3–6 hráčů starších 8 let, kterou Marvin Glass a Christian Thee společně navrhli roku 1970 pod vydavatelstvím Borrás Plana S.A. Samotná hra využívá princip sázení v souvislosti s nejslavnějšími uměleckými díly. Každý z hráčů se stává sběratelem umění a usiluje o získání co možná nejhodnotnějšího díla do své sbírky. Konec hry nastává v okamžiku, kdy dojde k vyčerpání uměleckých děl. Nejzámožnější hráč následně vítězí.⁵² *Masterpiece* rozvíjí poznatky o světovém umění a přináší informace o významných dílech důležitých světových umělců.



Obrázek 12 *Masterpiece*

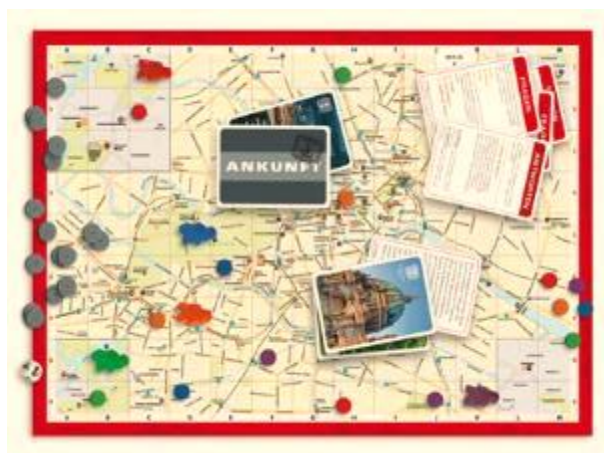
Při nákupu uměleckých děl musí hráči využívat i vlastní finanční gramotnost a schopnost logické úvahy. Hra vyniká výtvarným zpracováním využívajícím kvalitní reprodukce

⁵² Masterpiece. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/1501/masterpiece>

uměleckých děl. Časová náročnost cca 1 hodiny je přiměřeným požadavkem na hráče staršího školního věku. Hráče seznamuje s vybranými uměleckými díly světového významu, a je tak ideální pro vytvoření základního povědomí o světovém malířství. Zahrnuta by mohla být jako názorná ukázka v hodinách výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ či na nižším, případně vyšším stupni gymnázií. Pracuje s díly od umělců jako Jan van Eyck, Michelangelo Buonarroti, Rembrandt van Rijn, Edgar Degas, Vincent van Gogh nebo třeba Paul Cézanne atd.

Ein Wochenende in Berlin

Gerhard Grubbe a Inez Sharp vytvořili hru pro 2–5 hráčů od 14 let ocitnuvších se na jeden víkend v roli turistů v německém Berlíně. Herní deska je řešená formou přehledné mapy hlavního města s vyznačenými zajímavými místy. Po městě se mohou hráči pohybovat samostatně i rychleji prostřednictvím městské dopravy, kterou je ale potřeba uhradit. Jakmile dorazí na určité místo, musí odpovědět na otázku z karty daného okruhu. Hra trvá příjemných 60 minut a vyšla v roce 2011 u společnosti Grubbe Media GmbH.⁵³ *Ein Wochenende in Berlin* je vzdělávací hra, která zábavnou formou zprostředkuje základní poznatky o významných místech Berlína. Netradiční deska v podobě mapy města může být vhodným prostředkem učení se práci s mapou. Výborným pomocníkem by hra mohla být např. pro učitele německého jazyka při výuce reálií, ale také pro cestovatele a milovníky německého hlavního města.



Obrázek 13 *Ein Wochenende in Berlin*

Modern Art

Hra z roku 1992 je určena pro 3–5 hráčů ve věku nad 10 let a vyšla pod CMON Limited. Základní myšlenka hry se opírá o představu, že trh s uměním představuje lukrativní business. Ve hře se objevuje celkem pět umělců, kteří produkují umělecká díla. Úkolem každého hráče

⁵³ Ein Wochenende in Berlin. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-20]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/119270/ein-wochenende-berlin>

je získat při obchodování co největší možný profit, ať už se staví do pozice kupce, či prodejce. Děje se tak skrze aukce, které probíhají každé kolo. Pokud je obraz hráče vydražen, získá peníze. V opačném případě platí celý bank. Vítězem se stává bankéř s největším výdělkem. Design a výtvarné zpracování hry navrhl známý Reiner Knizia. Hra získala celou řadu ocenění.⁵⁴



Obrázek 14 Modern Art

Přibližuje díla pěti vybraných umělců a seznamuje hráče s podobou moderního umění. Rozvoj logického myšlení a schopnost strategické práce s financemi je základním principem doprovázejícím hru. Hra je vhodná pro pochopení fungování trhu s uměním. Na jednoduchém principu ukazuje, jak proměnlivý může trh s uměním být. Mohla by se stát motivačním faktorem pro sledování nebo alespoň základnímu porozumění trhu s uměním a jeho mechanismům. Pracuje zejména s kompetencí k řešení problémů.

Philanthropist: A Window on the World of Painting

Hra *Philanthropist: A Window on the World of Painting* vznikla v roce 1992 jako dílo designérky Elizabeth Byrne u vydavatelství Mecenes Inc. Tato hra nabízí příležitost poznat významné malby z historie západní Evropy a Ameriky. Vítězem se stává hráč, který jako první učiní tři filantropické počiny. Hra je určena pro 2–4 hráč a obsahuje na 200 reprodukcí uměleckých děl. Vzdělávací hra pracuje na principu otázek a odpovědí a následných odměn či případných sankcí.⁵⁵ *Philanthropist: A Window on the World of Painting* je společenská hra přinášející zkušenost s významnými uměleckými díly, která by mohla být využita ve výuce výtvarné výchovy nebo dějin umění, jako edukativní i motivační prostředek. Podporuje komunikativní dovednosti a rozvíjí kompetence sociální a personální. Jednoduchá forma

⁵⁴ Modern Art. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/118/modern-art>

⁵⁵ Philanthropist: A Window on the World of Painting. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/118/modern-art>

v podobě otázek a odpovědí by se mohla stát nápaditým a nenuceným elementem třeba pro poznávací zkoušení ze světových uměleckých děl. Výhodou hry je to, že může být zakončena i v průběhu a následně vyhodnocena. Nevýhodou představuje poměrně malý počet hráčů. To je ale možné upravit např. hraním ve skupinách.



Obrázek 15 *Philanthropist: A Window on the World of Painting*

Vernissage

Vernissage je desková hra z roku 1993 zaměřena na věkovou skupinu od 12 let. Doporučený počet hráčů je 3–5. Princip hry spočívá v dražbě uměleckých děl, která nabízí jednotliví hráči. Různými mechanismy je možné dostat umělce do kurzu nebo jej naopak z kurzu vyloučit. Hráči vydělávají peníze v okamžiku, kdy se dílo umělce jejich sbírky stává žádaným. V opačném případě peníze ztrácejí. Hra využívá řadu mechanismů, ale hlavním cílem hráčů je získat co největší finanční obnos. Design vytvořil Klaus Teuber. Hra byla oceněna prestižní cenou 1993 Deutscher Spiele Preis v kategorii nejlepší rodinná hra na třetím místě.⁵⁶



Obrázek 16 *Vernissage*

⁵⁶ Vernissage. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/332/vernissage>

Simulace dražby uměleckých děl přivede hráče do světa obchodu s uměním, na němž pochopí základní tržní mechanismy. Hra je obdobou výše zmiňované hry *Modern Art*. Opět se zaměřuje na moderní umění. Zajímavým prvkem ve hře je tvorba sbírek jednotlivých autorů. Sesbírání více děl od jednoho autora dokáže hráči lépe a komplexně nastínit tvorbu umělců. Limitem je zde opět omezený počet autorů, s nimiž se ve hře můžeme setkat.

Mona Lisa Mysteries

Hra od společnosti Winning Moves Games je určena pro dospělé hráče či rodiny s dětmi od 12 let v počtu 3–5. Vychází z události z roku 1911, kdy byl z francouzského Louvru ukraden obraz Leonarda da Vinci s názvem *Mona Lisa*.



Obrázek 17 *Mona Lisa Mysteries*

Hráči se stávají zámožnými sběrateli umění. Během hry se skrze vlastní taktiku a manipulaci snaží získat služby expertů, kteří mají ocenit právě jejich kopii *Mony Lisy*. Hráč s nejcennější malbou vítězí, neboť se právě jemu podařilo získat originál. Hra vznikla roku 2006.⁵⁷ *Mona Lisa Mysteries* seznamuje účastníky hry se slavným obrazem a známou krádeží, která vstoupila do historie trhu s uměním. Výhodou hry je hlubší zaměření na jedno konkrétní téma, které dovoluje lepší proniknutí do určité problematiky. Da Vinciho dílo, jakožto jeden z nejznámějších obrazů světa, stojí určitě za to, lépe poznat a seznámit se s jeho příběhem.

Fresco

Tato společenská hra z roku 2010 pracuje s konceptem, při němž se hráči stávají malíři restaurujícími fresku na stropě renesančního kostela. K dispozici mají vlastní pracovníky, kterým je potřeba naplánovat jejich celodenní činnost od nákupu barev přes samotné restaurování až po případné večerní rozptýlení pomocí divadelního představení. Body získá

⁵⁷ *Mona Lisa Mysteries*. *Hrajeme.cz* [online]. Praha: Hrajeme.cz, 2018 [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/hry/12051/>

každý hráč za dokončení restaurování určitých částí fresky. Body navíc je možno obdržet také za restaurování oltáře. Hru mohou vyzkoušet až 4 hráči od deseti let. Neobvyklý koncept předkládá celý umělecký proces a jeho nezbytné doprovodné činnosti vedoucí ke zdárnému dokončení práce.⁵⁸



Obrázek 18 Fresco

Fresco může být názornou ukázkou náročnosti uměleckého povolání. Vhodným doplňkem by mohla hra být pro demonstraci procesu restaurování třeba ve výuce dějin umění. Na detailní desce se hráči mohou seznámit také s renesančním tvaroslovím. Hra je výborným pomocníkem pro nácvik rozdělení a plánování činností, což je dnes velmi důležité. Hráči musí zkoordinovat jednotlivé aktivity tak, aby došli k úspěšnému cíli. Rozvíjí tak zejména kompetenci pracovní. Hra by mohla být zajímavým zpestřením do hodin výtvarné výchovy či dějin umění, zejména pro osvětlení práce renesančního malíře.

Cleopatra and the Society of Architects

Zábavná rodinná strategie zahrnuje neobvyklé komponenty v podobě realistického paláce ve 3D, který hráči musí během hry dostavět. 3–5 hráčů se ocitá ve službách královny královen Kleopatry a usilují o to, stát se nejbohatším architektem vybudováním nejkrásnějších a nejcennějších částí jejího paláce. Během hry budou architekti vystavováni i nekalým praktikám podvodných obchodníků, díky kterým mohou stavbu uspíšit. Za tyto obchody však budou označeni amulety, které po dokončení stavby Kleopatry zkontroluje. Nejvíce zkorumpovaný architekt bude nakonec předhozen posvátným krokodýlům. Pěkné grafické zpracování vytvořili návrháři Bruno Cathala a Ludovic Maublanc ve spolupráci s umělci

⁵⁸ Fresco. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/66188/fresco>

Cyrillem Daujeanem a Julien Delval roku 2016 a během hodiny si tak účastníci hry mohou vychutnat atmosféru starověkého Egypta. Hra je určena pro hráče ve věku od 10 let.⁵⁹



Obrázek 19 *Cleopatra and the Society of Architects*

Díky této hře se hráči budou moci přiblížit významnému historickému období a na vlastní kůži zakusit, jak těžká mohla být práce architekta ve starověkém Egyptě. Sankce za podvody mohou být názorným příkladem trestuhodnosti takového jednání. Hra by mohla posloužit například jako ozvláštňení hodin historie při výuce o starověku. Díky neotřelému designu jistě dovede probudit zájem o historii i u mladších hráčů. Rozvíjí zejména kompetenci k řešení problémů a kompetence sociální a personální.

Pastiche

Pastiche je desková hra pracující se širokou škálou malířských děl umělecké historie. Nejenže hráče seznamuje s významnými výtvarnými díly, k nimž poskytuje i krátký komentář, učí je také pracovat s primárními a sekundárními barvami. Hrací deska představuje jednu velkou malířskou paletu s různými sekundárními barvami vyobrazenými na kartičkách. Tyto může hráč získat mícháním primárních barev, které sloučí na základě příkládání šestiúhelníků. Při zisku dostatečného množství sekundárních barev může hráč pořídit do svého vlastnictví známý obraz s příslušným počtem daných sekundárních barev. Autorem deskové hry je Sean D. MacDonald. Hra vyšla roku 2011 pod vydavatelstvím Eagle-Grypton Games. Je určena pro 2–4 hráče ve věku od 10 let. Odhadovaný čas herní partie je asi 40 minut.⁶⁰

I díky své nízké časové dotaci, ale hlavně kvůli chytrě řešené podmínce hry zahrnující míchání primárních barev a tvorbu sekundárních by hra mohla být výbornou didaktickou

⁵⁹ Cleopatra and the Society of Architects *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. <https://boardgamegeek.com/boardgame/22141/cleopatra-and-society-architects>

⁶⁰ Pastiche. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/91620/pastiche>

pomůckou do hodin výtvarné výchovy především 2. stupně základních škol. Úskalí, dle mého názoru, by mohl představovat omezený počet vybraných děl. Zajímavý základ může být doplněn i několika dalšími rozšířeními.



Obrázek 20 Pastiche

Town Center: Expansion n°2

AoS Team a Ludibay společně vydali hru *Town Center: Expansion n°2*. Deska hry simuluje konstrukci města New York, jako města s velmi vysokou hustotou obyvatel, kterou je třeba zohlednit při tvorbě centra. Nejedná se o samostatnou hru, ale o rozšíření ke hře od stejných vydavatelů *Town Center*. Komponenty využívají hráči ze základu, ale dvanáct nových tmavě zelených kostek představuje občany města a přidává nové situace a nové příležitosti pro stavbu do původní hry. Vyzkoušet si stavbu města mohou 2–4 hráči starší 14 let. Za pouhých 30 minut se tak mohou proměnit v urbanisty utvářející podobu jednoho světového velkoměsta. Na podobě desky a komponentů se podíleli Sampo Sikiö a Alban Viard.⁶¹ Hra pomáhá rozvoji strategického myšlení a kreativitě a prohlubuje tak kompetenci k řešení problémů. Jako výborná pomůcka by mohla posloužit pro vysvětlení procesu urbanizace například v hodinách zeměpisu. Nabízí i rozšíření týkající se jiných významných měst jako např. Londýn, Hong Kong, Essen apod. a představuje tedy výborný základ pro poznání a srovnání významných světových měst. Lákavým doplňkem hry jsou zejména stavebnicové komponenty pro výstavbu budov. Nevýhodou produktu je orientace na starší hráče, neboť zajímavým námětem by ve zjednodušené podobě určitě mohla oslovit i mladší věkovou kategorii.

⁶¹ Town Center: Expansion n°2. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgameexpansion/141990/town-center-expansion-n>



Obrázek 21 Town Center: Expansion n°2

Versailles

Versailles od NSKN Games navrhl Andrei Novac ve spolupráci s několika dalšími umělci v roce 2014. Téma hry přivádí účastníky do paláce a zahrad ve Versailles v době vlády Ludvíka XIV. Skupiny 2–4 hráčů starších 12 let se dostávají do role architektů a návrhářů společně pracujících na francouzském skvostu. Úkolem hráčů je postupně aktivovat pracovníky na stavebních úpravách.⁶²



Obrázek 22 Versailles

Navzdory jednoduchým pravidlům mohou hráči během 90 minut rozvíjet komplexní strategie, shromažďovat zdroje a vytvářet impozantní dekorace pro Krále slunce. Hra přináší atmosféru 18. století a předkládá základní informace o Versailles a jeho jednotlivých částech. Je dobrým prostředkem nejen k poznání komplexu, ale také seznámení se s jednou výjimečnou historickou epochou. Využita by mohla být při výuce dějin umění věnované architektuře 18.

⁶² Versailles. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/160561/versailles>

století či jako ozvláštnění v hodinách francouzského jazyka. Časová dotace je ideální pro dvouhodinové vyučování.

Tokaido

Hra z roku 2012 vyšla u Asterion Press a je určena pro 2–5 hráčů. Vyniká zejména svojí specifickou atmosférou a estetickou podobou. Hru navrhl Antoine Bauza a výtvarně zpracoval Xavier Gueniffey Durin. Hráči se dostávají do pozice poutníků putujících Japonskem po legendární stezce *Tokaido* spojující Tokio a Kjóto. Během své pouti se pokouší nasbírat cenné předměty, navštívit chrámy a objevovat zajímavá místa. Na konci každého dne se všichni poutníci setkají. Vítězí hráč, který objevil nejvíce zajímavostí.



Obrázek 23 Tokaido

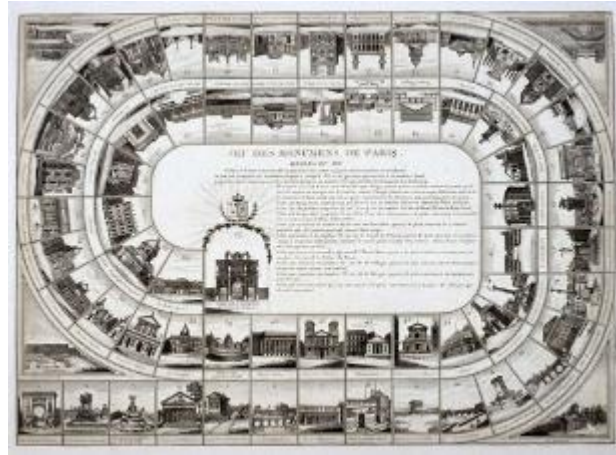
Tokaido je zajímavě zpracovaná hra rozpoznatelná především díky čistotě výtvarného zpracování. Propojuje místopisné a kulturní poznatky a dovoluje tak alespoň letmo nahlédnout do japonského světa. Inspirovat by mohla především malé cestovatele a objevovatele nových kultur. Na této hře oceňuji především celistvost přístupu k samotnému námětu v podobě získávání rozmanitých zkušeností.

Jeu des Monuments de Paris

Název bychom mohli volně přeložit jako *Hra pařížských památek*. 63 míst na hrací desce představuje nejvýznamnější turistická místa Paříže. Hra končí u Triumfálního oblouku. Pravidla hry jsou vyryta v samotné desce klasického vzhledu s grafickým zpracováním, které vytvořil Veuve Turgis již v roce 1835. Je určena pro 2–5 hráčů a byla vydána ve francouzské Paříži. Bližší informace o hře nejsou dohledatelné.⁶³ Ačkoliv hra nevyniká složitými komponenty ani strategií, určitě stojí za zmínku. Pracuje hlavně s kompetencí k učení.

⁶³ Jeu des Monuments de Paris. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/68806/jeu-des-monuments-de-paris>

Absence strategie a tradiční zpracování je díky své jednoduchosti vhodné pro různé věkové kategorie. Může fungovat jako dobrý prostředek zdroje informací o Paříži, které jsou takto předány zábavnou formou. Mohla by se stát také zajímavým námětem například pro zpracování vlastní podoby města třeba i v prostorové podobě.



Obrázek 24 *Jeu des Monuments de Paris*

The Red Cathedral

Hra od Meridiano 6 je středně těžká strategie z kategorie Euroher hratelná i jedním hráčem, maximálně však v počtu čtyřech. Úkolem je vystavět ruský chrám Vasila Blaženého v Moskvě 16. století. Hráči mají vždy na výběr zahrát jednu ze čtyř možností – mohou stavět některou z částí chrámu, jít na trh a získat zdroje, poslat materiál pro stavbu nebo zaplatit dalšího pomocníka. Hra končí vystavěním všech možných částí katedrály. *The Red Cathedral* navrhli Israel Cendrero a Sheila Santos s časovou dotací až 2 hodiny.⁶⁴



Obrázek 25 *The Red Cathedral*

⁶⁴ The Red Cathedral. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/227224/red-cathedral>

Pro hráče od 10 let se může trvání hry jevit zdlouhavější, ale možnost stát se ruskými architekty a poznat jeden z nejkrásnějších chrámů bude jistě dobrou kompenzací. Velkou výhodou hry je možnost zahrát si pouze v jednom hráči bez omezení na skupinu. Strategie v podobě volby činností rozvíjí logické myšlení a schopnost předvídat vývoj okolností.

Bruxelles 1893

Strategická hra pro 2–5 hráčů vznikla roku 2013 díky Etienneu Espremanovi a Alexandru Rocheovi. Každý z hráčů se na 50–125 minut stává architektem konce 19. století a snaží se vytvořit budovu v duchu Art Nouveau. Nejúspěšnější budova získává nejvíce bodů. Hráči mohou vytvářet i jiná umělecká díla, která jim mohou přinést více bodů. Deska je řešená tak, že každý hráč nemá přístup ke každému kroku. Na některé akce jsou vyžadovány finance, např. nákup vysoce kvalitních materiálů, zatímco jiné akce jsou zdarma, mohou ale způsobit ztráty – třeba návštěvy burzy cenných papírů. Po ukončení kola se koná výstava, již se hráči účastní a mohou prodávat svá umělecká díla. Poté získávají body nebo bonusové karty. Hra končí po pěti kolech. Pearl Games doporučují hru hráčům od 13 let.⁶⁵



Obrázek 26 *Bruxelles 1893*

Hra je nezaměnitelná díky designu ve stylu Art Nouveau. Je výborným pomocníkem pro představení stylu a tvarosloví konce 19. století. Jako názorná a detailní didaktická pomůcka by se mohla uplatnit v hodinách dějin umění na středních školách a gymnáziích. Nevýhodou pro tyto případy by mohla být delší časová dotace. Krásně zpracovaná deska i komponenty však velmi vhodně reprezentují umění doby.

Některá zajímavá zpracování her jako například *Cleopatra and the Society of Architects* nebo *Fresco* mně přivedly k myšlence vnést i do vlastní hry prostorové komponenty. Celistvé

⁶⁵ Bruxelles 1893. *BoardGameGeek* [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/144592/bruxelles-1893>

uchopení her mně utvrdilo v přesvědčení vytvořit desku jako více či méně reálný plán usilující o přiblížení se k reálné původní podobě. Pro lepší vcítění do rolí se mi zdálo vhodné zpracovat figurky jako opravdové postavy pohybující se v zahradě.

Hry *Tokaido* či *The Red Cathedral*, námětově mé hře asi nejbližší, mi zase napomohly při rozhodování, co vše do hry zahrnout. Zpracování hry *Mona Lisa Mysteries* mi zase ukázalo, jak detailně se jedna hra dovede zaměřovat na konkrétní fenomén.

Obecně lze říci, že hry zmiňované v této kapitole i jejich popis a prozkoumání se mi staly velkou inspirací pro tvorbu vlastní deskové hry. Ačkoliv soubor her zaměřujících se na kulturu a umění je nepřehledně obrovský, pohled alespoň na některá uchopení a umělecké přístupy k deskové hře tohoto typu pro mě byl velkým přínosem.

PRAKTICKÁ ČÁST

5 KVĚTNÁ ZAHRADA

Desková hra, která je praktickým výstupem této diplomové práce, se jmenuje *V Libosadu*. Libosad je jiné označení pro Květnou zahradu nacházející se ve městě Kroměříži. Jak již ze samotného názvu vyplývá, hra se zaměřuje na Květnou zahradu, konkrétně na určité období v její historii. Květná zahrada je důležitou památkou UNESCO, jejíž význam je i v celosvětovém kulturním měřítku nezpochybnitelný. Proto je velmi důležité poznat hodnotu tohoto dědictví, například i skrze netradiční formu jakou je desková hra. Pro vytvoření podoby hry odkazující se historické podobě i funkci zahrady bylo nutné zpracovat některá fakta a také potřebné historické informace. Popsat vznik i vývoj zahrady, zhodnotit některé změny a zpracovat jakýsi pomyslný obrázek o původní podobě tohoto parku.

5.1 Kroměříž

Město Kroměříž vzniklo v místě s příznivými přírodními podmínkami, na úrodných březích řeky Moravy. Východně se město otevírá střednímu Pomoraví a údolí v pahorkatinách vymezily vznik přirozených komunikací, na nichž se utvářely první obchodní cesty a stezky, které byly především místem setkávání, nikoliv obchodu.⁶⁶

Samotná historie města sahá až do 7. století, které je spjato se slovanským osídlením. Ve 12. století se trhová osada Kroměříž stala majetkem olomouckého biskupství a ve 13. století byla povýšena na město, které se stalo letním sídlem olomouckých biskupů. Během 15. století došlo v Kroměříži k zahájení výstavby zámku. Největší rozvoj ale město prožilo za vlády biskupa Stanislava Thurza, který se snažil vytvořit moderní místo renesanční kultury podobné Krakovu. Tyto tendence byly porušeny v období třicetileté války. Město bylo obléháno a roku 1643 dobyto Švédy. Přežila pouhá třetina obyvatel, která byla následně vystavena šířící se morové epidemii. V roce 1664 se stal novým biskupem Karel II. z Liechtensteina-Castelkornu, který do Kroměříže přišel v srpnu roku 1664 a ihned po svém nástupu započal barokní obnovu města. Ta zahrnovala renesančně-barokní úpravu původního zámku i renesanční přestavbu domů na náměstí. Baroknímu vzhledu města přispěl biskup také výstavbou Podzámecké a Květné zahrady.⁶⁷

Během revolučních let 1848–1849 byl do Kroměříže přesunut ústavodárný říšský sněm, který zasedal v kroměřížském zámku. Po rozpuštění sněmu přichází národní obrození a druhá polovina 19. století je obdobím zakládání nových českých spolků. Rozvoj kultury města

⁶⁶ Historie a současnost města. *Město Kroměříž* [online]. Kroměříž: Město Kroměříž, 2018 [cit. 2018-03-01].

Dostupné z: <http://www.mesto-kromeriz.cz/fakta-o-meste/historie-a-soucasnost-mesta/>

⁶⁷ Tamtéž.

po první světové válce a vzniku Československa přerušilo období protektorátu, kdy došlo k deportaci Židů a zničení židovské synagogy i židovského hřbitova. V 60. letech 20. století byl historický střed města prohlášen městskou památkovou rezervací.⁶⁸

5.2 Historie zahrady

Květná zahrada byla založena ve druhé polovině 17. století, konkrétně roku 1665 a je unikátní ukázkou raně barokní zahrady, v níž došlo k harmonickému propojení starších renesančních italských, německých a nizozemských vzorů s nově se rodícím francouzským barokním cítěním doby krále Ludvíka XIV. První fáze výstavby, která byla zaměřena na hlavní části zahrady byla uskutečněna mezi lety 1665–1675. Druhá fáze proběhla během 80. let 17. století. Při tvorbě návrhů na zahradu se tvůrci samozřejmě nechali inspirovat světovými trendy z posledních desetiletí, a Květná zahrada tak mohla propojit právě dva po sobě jdoucí umělecké slohy.⁶⁹

Zakladatelem tohoto jedinečného díla se stal tehdy nový biskup Karel II. z Lichtensteina-Castelkornu. Pro oficiální záležitosti a prezentaci církevní moci olomouckých biskupů a arcibiskupů bylo sice určeno jako oficiální sídelní město Olomouc, jako letní rezidence ale sloužila právě Kroměříž. Zde se mohli biskupové a arcibiskupové věnovat svým zálibám, odpočinku a přijímání významných hostů. V době, kdy se biskup Karel II. z Lichtensteina-Castelkornu rozhodl vybudovat nové reprezentativní zámecké sídlo i zahradu, bylo město zdevastované v důsledku třicetileté války. Z důvodu nedostatečného prostoru poblíž zámku musela být zahrada dokonce vystavěna za hradbami města v prostoru staré štepnice u osady Štěchovice. O podobě budoucí zahrady měl biskup již před realizací jasnou představu vycházející z několika zásadních motivů a trendů procházejících Evropou. Příklon k modelu odloučených renesančních zahrad pocházejícímu z Francie, zahrady západoevropského a jihoevropského charakteru (Německo, Holandsko, Itálie), ale i inspirace grafickými listy výjimečných zahradních útvarů, to vše se odráží i na budování Květné zahrady v Kroměříži. Půdorysné rozvržení zahrady se přibližovalo zaalpskému typu rozvíjejícímu se v průběhu 17.

⁶⁸ Tamtéž.

⁶⁹ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 4-5. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

století. S tímto byl biskup seznámen nejen studiem odborné literatury, ale i vlastní zkušeností ze zahrady Mirabell či Hellbrunn.⁷⁰

Pro realizaci výstavby byl přizván císařský architekt Filibert Luchese a Giovanni Pietro Tencalla. Tito na výstavbě spolupracovali s Antonínem Martinem Lublinským a společně vytvořili výjimečný návrh zahradní kompozice, jenž se postupně uskutečňoval v 60. až 80. letech 17. století. Budování nebylo vůbec jednoduché, vybraný terén byl totiž původně bažinatou plochou, která musela být před stavbou odvodněna.⁷¹

Za hlavní části Květné zahrady jsou považovány tzv. květnice a štěpnice, které byly zbudovány mezi léty 1665–1675. Během 80. let 17. století došlo k dokončení úprav na zahradních prostorách po obvodu objektu.⁷²

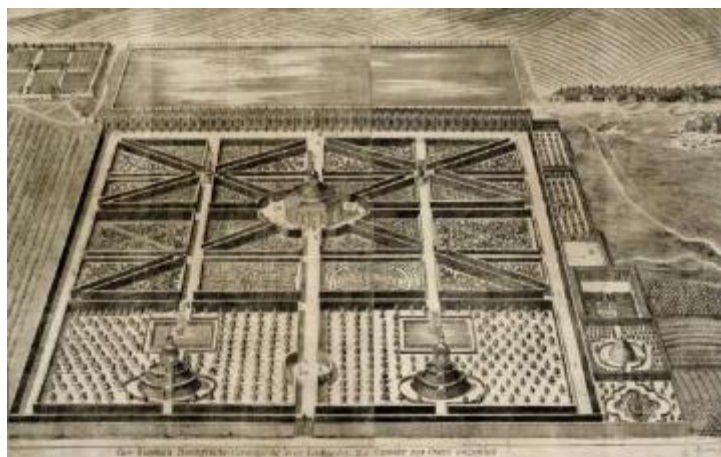
Křesadlová se domnívá, že stejně jako mnoho současníků chtěl také biskup Karel informovat o nově vzniklé zahradě i ve světě, a tak povolal do města další významné osobnosti – topografa Georga Matthiase Vischera a malíře a grafika Justa van den Nypoort, kteří na třech desítkách mědirytin zaznamenali nejzajímavější pohledy na Květnou zahradu. Později roku 1691 byly rytiny vydány v reprezentativním albu vyhotoveném ve 24 exemplářích. Tímto albem pak biskup obdarovával své přátele a návštěvy. Každá rytina byla také opatřena stručným jasným popisem, který vytvořil Georg Matthias Vischer. Tyto byly nakonec z finální podoby díla vypuštěny a zachován byl pouze český překlad, který dle originálu sepsal arcibiskupský archivář Alois Richter v první polovině 20. století.⁷³

⁷⁰ ELBELOVÁ, Gabriela, Lumír ČUŘÍK a Marek PERŮTKA. Arcibiskupský zámek a zahrady v Kroměříži: průvodce. Kroměříž: Národní památkový ústav, územní odborné pracoviště v Kroměříži, 2011, s. 197-198. ISBN 978-80-87231-06-7.

⁷¹ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 4-5. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

⁷² Tamtéž.

⁷³ KŘESADLOVÁ, Lenka. *Květná zahrada: Návrat do historie*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP



Obrázek 27 Květná zahrada na rytině z roku 1691

Do první poloviny 18. století sloužila Květná zahrada hlavně reprezentačním účelům, od druhé poloviny 18. století se však tato situace začíná měnit. Postupně se buduje hospodářské zázemí pro zámek a Podzámeckou zahradu. Bývalé okrasné záhony květin byly osázeny zeleninou a ovocnými stromy. Další změny proběhly před polovinou 19. století, kdy se zahrada začíná otevírat veřejnosti. Vytvořen je i nový hlavní vstup do zahrady vyhotovený při městské zástavbě. Následující desetiletí jsou v zahradě také pravidelně pořádány hospodářské výstavy, sjezdy a kulturní vystoupení různého typu. Vrcholem těchto událostí byla Jubilejní hospodářsko-průmyslová výstava, pořádaná od 28. června do 1. září 1908 k šedesátému výročí vlády císaře Františka Josefa I. Při této příležitosti dokonce následník trůnu František Ferdinand d'Este navštívil Květnou zahradu, bylo tomu 26. července 1908. Poslední velká výstava byla uspořádána roku 1948. V roce 1950 byla zahrada zestátněna a podřízena snahám o postupnou obnovu, přičemž tyto snahy pokračují dodnes. V současnosti je hlavním správcem církev a Národní památkový ústav.⁷⁴

Karel II. z Lichtensteina-Castelkornu

Olomoucký biskup byl v dějinách Moravy velmi známou osobností, zejména na poli stavební činnosti jsou jeho aktivity velmi proslulé. Zmínit je možno například založení biskupské zámecké knihovny či právě budování kroměřížské biskupské rezidence. Karel II. proslul i díky podpoře umění malířského, sochařského i architektonického charakteru.

⁷⁴ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 2-3. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

Vlčková uvádí, že Karel II. z Lichtensteina-Castelkornu pocházel ze starobylého rodu Liechtensteinů, hrabat z Graubünden v Tyrolsku.⁷⁵ Narodil se 8. dubna 1624 jako nejstarší syn kladského hejtmána Phillipa Rudolpha z Liechtensteina-Castelkornu a Clary Wintler von Platsch.⁷⁶ Studia absolvoval v Innsbrucku u jezuitů a na Germaniku v Římě. Roku 1637 se stal kanovníkem v Salzburku a 1640 kanovníkem v Olomouci. Roku 1641 začal studovat na univerzitě v Ingolstadtu a získal zde doktorát z práv. 1653 se stal kanovníkem v Pasově a o rok později se stal dómským děkanem v Salzburku. 12. března 1664 byl zvolen olomouckým biskupem.⁷⁷

Po nástupu do nového úřadu soustředil biskup svou pozornost na obnovu třicetiletou válkou a švédskou okupací zničeného biskupství. Během jeho působení byla tedy provedena významná obroda biskupských rezidenčních sídel, včetně Kroměříže. Pro realizaci stavebních záměrů bylo nutné také vytvořit silnou finanční podporu, a tak se Karel II. rozhodl uplatit své mincovní právo v co možná největším rozsahu a zbudoval novou biskupskou mincovnu právě v Kroměříži. I díky těmto možnostem biskup stavěl a opravoval kostely, biskupské budovy, zakládal hospodářské objekty, otevíral lomy, založil také pivovar. V Kroměříži nechal vystavět Květnou zahradu, položil základy zámecké obrazárny i knihovny a také nashromáždil vzácné hudební předměty, mince a medaile.⁷⁸

5.3 Podoba zahrady

Květná zahrada neboli Libosad má podobu osově symetrické pravidelné zahrady s geometricky udržovanou zelení a květinovými ornamenty. Rozkládá se na půdorysu protáhlého obdélníku o rozměrech 458 x 300 metrů. Dvě hlavní části – květnice s tvarovanými přírodními ploty a broderiemi a štěpnice s Jahodovými kopečky, jsou doplněny pásem samostatných menších prostor pro chov zvířat a pěstování vzácné flory, tj. Pomerančová zahrada, Holandská zahrada, hospodářský dvůr, bažantnice, Králičí kopec, a ptáčnice. Zahrada je doplněna také několika zajímavými stavbami a dlouhou kolonádou.⁷⁹

⁷⁵ VLČKOVÁ, Iva: Karel z Lichtenštejna-Kastelkornu (1624-1695) a založení zámecké knihovny v Kroměříži. Blansko, 1967 - 68, s. 28

⁷⁶ PEŘINKA, V. František: Dějiny města Kroměříže. Díl 2., část 1. a 2. Kroměříž, 1947, s. 566

⁷⁷ SUCHOMEL, Dan - VIDEMAN, Jan: Mincovníctví olomouckých biskupů a arcibiskupů (1608 - 1820). Kroměříž, 1997, s. 131.

⁷⁸ SUCHOMEL, Dan a Jan VIDEMAN. Mincovníctví olomouckých biskupů a arcibiskupů (1608-1820). Kroměříž: Česká numismatická společnost pobočka v Kroměříži, 1997, s. 131. ISBN 80-238-0183-X.

⁷⁹ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 4-5. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.



Obrázek 28 Květná zahrada v roce 2009

Kolonáda

Kolonáda, která zaujímá jednu celou stranu květnice o délce 244 m, byla dle návrhu Giovanni Pietro Tencally dostavěna roku 1671 v dórském slohu. Nad sloupy byly postaveny konsoly s kamennými pohanskými poprsími a nahoře byla galerie průchozí. Na koncích stály dva vyvýšené letohrádky se stoly a židlemi pro šachovou partii.⁸⁰ Kolonáda nebyla pouhou ozdobou zahrady s rozsáhlou galerií soch, představovala především hlavní vstup do objektu částečně kompenzující absenci šlechtického sídla. Sochy lemující kolonádu po celé její délce byly vytvořeny na zakázku ve druhé polovině 17. století na popud biskupa, který se nechal inspirovat vykopávkami v Itálii, a zobrazují známou sbírku antických soch z vily Pamphili v Římě. Soubor pocházející zřejmě od Michaela Mandíka je tvořen 22 ženskými a 22 mužskými postavami mytologických a historických postav i s jejich jmény vytesanými na podstavcích. Jako materiál zvolili sochaři podílející se na tvorbě tvrdý miletínský pískovec a samotné práce probíhaly přímo v kolonádě na nahrubo opracovaných kamenných blocích. Zahradní fasáda kolonády je dekorovaná 46 bustami antických bohyň a bohů, mytologických bytostí a osobností starověkého Řecka a Říma.⁸¹ Při bočních stěnách byly původně vytvořeny dvě grotty – Venušina a Neptunova, které se ale bohužel nedochovaly.⁸²

Současná sochařská výzdoba Květné zahrady je dnes mnohem chudší, než jak tomu bývalo v minulosti. Značná část soch byla časem převezena do Podzámecké zahrady. Tam později probíhaly krajinářské úpravy a mnoho z nich bylo nakonec rozprodáno, či dokonce zničeno.

⁸⁰ KŘESADLOVÁ, Lenka. *Květná zahrada: Návrat do historie*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP

⁸¹ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 6-7. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

⁸² KŘESADLOVÁ, Lenka. *Květná zahrada: Návrat do historie*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP

Lávka umístěná na střeše kolonády vznikla během 80. let 20. století, a kolonáda tak převzala funkci vyhlídkového bodu do zahrady.⁸³



Obrázek 29 Kolonáda v Květné zahradě

Hlavní vstup

Hlavní vstup do zahrady původně představovala brána uprostřed kolonády opatřená třemi dekorativními portály, zbytek zahrady byl ohraničen zdí. Součástí prvního vstupu je i busta biskupa Karla s latinským nápisem „*Vstup, pouťníku, a chceš-li, pohled' na obtížnou přeměnu tohoto, kdysi bažinatého a neobdělávaného pole. Šťastně a nerušeně užívej s potěšením zahradu, která byla zařízena náležitou péčí a nemalými náklady; pro tebe je postavena, také pro nás a potomky.*“⁸⁴

Květnice

Čtvercový půdorys květnice je rozdělen paprscitým systémem os, které byly po celé délce ohraničeny vysokými stěnami z pravidelně tvarovaných tmavých dřevin, původně habrů a buků. Dnes mezi těmito dřevinami najdeme však i jiné z pozdější výsadby.⁸⁵

Květnice představovala nejbarevnější část celé zahrady. Její prostor je rozdělen do jednotlivých čtverců tzv. bosket, opět ohraničených tvarovanými stěnami. Boskety jsou vyplněny broderiovými poli a dvěma labyrinty se sochařskou pískovcovou výzdobou, čtvercovým a kruhovým. Křesadlová zmiňuje, že původní plocha byla rozdělena do 28 polí tvořených záhony připomínajícími bohatou textilní výšivku. Osm z nich, lemujících prostor kolem letohrádku, bylo vysázených napevno, zatímco zbylá pole byla měnitelná dle libosti

⁸³ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 6-7. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

⁸⁴ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 4-5. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

⁸⁵ KŘESADLOVÁ, Lenka. *Květná zahrada: Návrat do historie*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP

zahradníka.⁸⁶ Dnes jsou broderie porostlé barevnými květinami. Dříve byly ale barevné plochy zajišťovány pomocí dřevěných výplní jako jsou bílý mletý vápenec či červená antuka nebo byly ornamenty vysázeny přímo v trávniku. Labyrinty původně z kdoule a hlohu vytvářely kontrast k barevným plochám.⁸⁷ Dnes tyto pevné a neproniknutelné dřeviny nahradily přístupnější habry. Nižší výška plotů vychází ještě z renesanční filosofie, kdy rostliny nepřesahovaly výšku člověka.⁸⁸



Obrázek 30 Pohled na část květnice

Do počátku 19. století se vysoké stěny nacházely po celé květnici a střecha kolonády nebyla přístupná. Později došlo k odstranění části stěn před kolonádou, aby vzniklo volné zatravněné prostranství rámované záhony květin a později osázené skupinami dřevin, z nichž zůstal dodnes zachován lyrovník tulipánokvětý, platan a borovice vejmutovka. Prostor i s kolonádou byl užíván především pro pořádání již zmiňovaných hospodářských výstav.⁸⁹

Dnešní podobu vytvořil pro květnici architekt Pavel Janák, který se pro tvorbu květinového ornamentu inspiroval v barokním tvarosloví. Plány dokončil roku 1951, a zahájil tak přípravu obnovy původní podoby zahrady zachycené na rytinách ze 17. století. Záhony vysázené před kolonádou jsou tak každý rok osazovány dvaceti tisíci rostlinami letniček vypěstovaných přímo ve sklenících a pařeništích Libosadu. Po smrti Pavla Janáka byli přípravou obnovy

⁸⁶ Tamtéž.

⁸⁷ VINTEROVÁ, Lucie. *Barva v kompozici historických zahrad a parků* [online]. Lednice, 2011 [cit. 2018-10-03]. Dostupné z:

https://is.mendelu.cz/lide/clovek.pl?zalozka=13;id=8261;studium=34097;zp=22771;download_prace=1.

Bakalářská práce. Mendelova univerzita v Brně. Vedoucí práce Ing. et Ing. Lucie Šafářová.

⁸⁸ KŘESADLOVÁ, Lenka. *Květná zahrada: Návrat do historie*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP

⁸⁹ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 4-5. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

pověření architekti Dušan Riedel a Josef Němec ze Státního ústavu pro rekonstrukci památkových měst a objektů.⁹⁰

Rotunda

Zahradní pavilon neboli rotunda, dříve letohrádek nebo též Lusthaus představuje bezpochyby středobod květnice. Rotunda byla vystavěna mezi léty 1666–1668 na základě návrhu architekta Giovanniho Pietra Tencally v dórském slohu. Osmiboká centrální stavba o průměru 108 stop vyniká interiérem bohatě zdobeným malířskou, sochařskou a štukovou výzdobou s mytologickými výjevy vycházejícími z Ovidiových *Proměn*.⁹¹ Všechny stěny jsou vysoké 34 stop a široké 40 stop.⁹² Původní střecha byla tvořena břidlicovou krytinou. Ta byla ale později z technických důvodů nahrazena střechou novou a natřena červenou barvou.⁹³ Uvnitř je letohrádek také osmiboký s ústředním sálem, na který navazují další části. Vnitřní prostor je dotvářen iluzivními a působivými detaily jako jsou obdélníková okna s různobarevnými skly, mozaiková podlaha z drobných oblázků a grotta s tufem a lasturami.⁹⁴

Vnější prostor kolem rotundy byl, jak vyplývá i z dochovaných rytin, obohacen o rostlinnou výzdobu tvořenou ovocnými stromy v dřevěných kbelících. Zřejmě zde kolem stavby byly umístěny pomerančovníky, citroníky a marhaníky.⁹⁵

Původní stavba představovala do všech stran otevřený a volně průchozí prostor zahrnující čtveřici salonků – kabinetů, čtveřici umělých jeskyní – grott a již zmiňovaný ústřední sál. Pro sochařské práce byl biskupovi doporučen neznámý sochař, zřejmě Michael Mandík, jehož úkolem bylo vytvořit sochy satyrů do jednotlivých výklenků. O malířskou výzdobu se postaral Giovanni Giacomo Tencalla a štuky pochází od Carla Borsy a Quirica Castelliho. Prostředí umělých jeskyní mělo za úkol odkazovat návštěvníka do tajemné říše satyrů, faunů a mnoha dalších postav z bájného světa rostlin a živočichů. Sloužily ale také jako zábavná kratochvíle hostů, na které se v nestřeženém okamžiku spustila voda tryskající ze čtyř

⁹⁰ Tamtéž.

⁹¹ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 10-11. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

⁹² KŘESADLOVÁ, Lenka. *Květná zahrada: Návrat do historie*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP

⁹³ JANIŠ, Dalibor, Jana JANIŠOVÁ a Radim VRLA. Rotunda v Květné zahradě v Kroměříži: Dílčí, stavebněhistorický průzkum objektu [online]. Kroměříž: Národní centrum zahradní kultury, 2011, s. 5-8 [cit. 2018-10-03]. Dostupné z: http://nczk.cz/useruploads/files/SHP_Rotunda_text.pdf

⁹⁴ KŘESADLOVÁ, Lenka. *Květná zahrada: Návrat do historie*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP

⁹⁵ VINTEROVÁ, Lucie. Barva v kompozici historických zahrad a parků [online]. Lednice, 2011 [cit. 2018-10-03]. Dostupné z:

https://is.mendelu.cz/lide/clovek.pl?zalozka=13;id=8261;studium=34097;zp=22771;download_prace=1.
Bakalářská práce. Mendelova univerzita v Brně. Vedoucí práce Ing. et Ing. Lucie Šafářová.

mechanických fontán.⁹⁶ Tyto vodní hříčky byly zrušeny na konci 19. století a původně otevřená stavba byla uzavřena.⁹⁷



Obrázek 31 Letohrádek v 17. století

Současná podoba rotundy pochází z 20. století a byla provedena za arcibiskupa Theodora Kohna, který zde učinil četné stavební úpravy. Šest z osmi volných vstupů bylo zazděno a byl přistavěn vnější portikus. Byly odstraněny zbytky vodního stroje a čtveřice fontán, jejichž místo zaujaly nové sochy satyrů od sochaře Jana Antonína Becka z roku 1904. Tehdy již vážně poškozené původní nástěnné malby byly překryty přemalbou. Střed pavilonu byl později roku 1908 opatřen Foucaultovým kyvadlem díky kroměřížskému gymnazijnímu profesorovi Františku Nábělkovi.⁹⁸



Obrázek 32 Rotunda Květné zahrady dnes

⁹⁶ KŘESADLOVÁ, Lenka. *Květná zahrada: Návrat do historie*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP

⁹⁷ ZATLOUKAL, Ondřej. *Kroměřížské zahrady*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP.

⁹⁸ Květná zahrada. *Kroměříž: Oficiální webová prezentace arcibiskupského zámku a zahrad* [online]. Praha: Národní památkový ústav, 2018 [cit. 2018-04-02]. Dostupné z: <https://www.zamek-kromeriz.cz/cs/informace-pro-navstevniky/prohlidkove-okruhy/7870-kvetna-zahrada>

Pohyb kyvadla demonstruje zemskou rotaci. V současnosti je rotunda zpřístupněná pro návštěvníky po celý rok, ovšem pouze v doprovodu průvodce. Prohlídky jsou organizovány v pravidelných časových intervalech či případně mimo návštěvnickou sezónu po objednání.⁹⁹

Štěpnice

Štěpnice byla původně nejméně reprezentativní částí zahrady. Jak už ze samotného názvu vyplývá, na jejím prostoru byly vysázeny štěpy, tedy ovocné stromy nejlepších známých odrůd ovoce z Itálie a Rakouska.¹⁰⁰ Zřejmě se jednalo o hrušně, jabloně či švestky. Tyto se zde pěstovaly až do 70. let 20. století.¹⁰¹



Obrázek 33 Pohled na Jahodové kopečky

Štěpnice je rozdělena jednou hlavní osou na dvě shodně upravené části. V tomto místě se nacházely tzv. Pstruží rybníky, Jahodové kopečky a ovocné stromy. V Pstružích rybnících ohraničených žlutou dřevěnou balustrádou se chovali kapři, nikoliv pstruzi, z důvodu nedostatečně průtočné vody. Ve středu byl umístěn vodotrysk se sochami Nymfy a Tritona a stěny byly vyskládány z plochých kamenů. Okružní pěšinu rámoval nízký plůtek a rohy rybníků zdobila čtveřice soch neznámého námětu. Nepropustnost zajišťovala silná a doposud funkční jílová vrstva. Zajímavým prvkem štěpnice je kruhový prostor na hlavní ose sloužící jako tzv. kuželna. Kuželna byla místem zábavy. Vždy zde byly pro hosty přistaveny dřevěné kuželky ke hře. Kolem mohli diváci hru pozorovat z kamenných sedátek s tryskami, které mnohdy návštěvníky opět v nestřeženém okamžiku postříkaly. Za Pstružimi rybníky jsou umístěny Jahodové kopečky, na které se dříve stoupalo po dřevěných schodištích. Jejich

⁹⁹ Tamtéž.

¹⁰⁰ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 18. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

¹⁰¹ Dle ústního sdělení Petra Hudce (lektora Květné zahrady v Kroměříži, Gen. Svobody 1192/39, Kroměříž) dne 7. května 2018

plocha bývala porostlá jahodami jakožto náboženskými symboly. Na vrcholu kopečků byly původně umístěny dřevěné vyhlídkové pavilony.¹⁰²

Dnes vede cesta na vrchol pěšinou obklopenou tvarovanými živými ploty. Vyhlídkové pavilony se dochovat nepodařilo. Na jednom z kopečků se v současnosti tyčí strom a druhý zůstal na vrcholu prázdný.



Obrázek 34 pohled na Jahodový kopeček

Ptáčnice

Zděná voliéra oválného půdorysu – ptáčnice byla postavena v 80. letech 17. století podle Tencallových plánů. Byla obývána pravděpodobně hlavně zpěvnými ptáky, jako jsou kosi, křivonosky, drozdi nebo hrdličky. Nachází se na ostrůvku uprostřed bazénu a je opatřena četnými okny. Tento prostor se stal rájem zase pro vodní ptactvo, kterým byl biskup Karel často obdarován. Jednalo se hlavně o „turecké“ kachny a husy. Do současnosti se podařilo dochovat také jeden přidružený objekt – obydlí ptáčníka, které je umístěno v ohradní zdi.¹⁰³ Po rekonstrukci NCZK došlo k obnově voliéry a nové výstavbě bazénu, balustrády i klenutého můstku. Podle původních předloh rámuje okolí stříhané plůtky, v jejichž okolí se tyčí ovocné stromky.¹⁰⁴

¹⁰² KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 18. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

¹⁰³ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 19. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

¹⁰⁴ Králičí kopec a ptáčnice. *Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži* [online]. Kroměříž: Národní památkový ústav, 2014 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.nczk.cz/kralici-kopec-a-ptacnice.html>



Obrázek 35 Ptáčnice

Králičí kopec

Králičí kopec je umístěn před ptáčnicí a představuje zajímavou atrakci, která však krátce po svém vzniku, pravděpodobně již v první polovině 18. století, zanikla a místo dlouhou dobu sloužilo jako zahradnické zázemí. Jednalo se o hliněný kopec o průměru cca 11 m s uměle vytvořeným systémem nor, z nichž byli králíci pro pobavení návštěvníků vyháněni pomocí instalovaného vodotrysku. Na vrcholu kopce je postavena socha bohyně lovu Diany. Původně po obvodu kopce stávaly ještě další sochy, alegorie světadílů – Evropy, Asie, Ameriky a Afriky.¹⁰⁵



Obrázek 36 Králičí kopec

Ačkoliv se kopec v původním stavu do dnešních dní nepodařilo dochovat, díky nalezení základů kopce v roce 2009 a souboru vytvořených rytin ze 17. století byl Králičí kopec při poslední rekonstrukci opět obnoven. Dnes jsou však do kopce namísto původních nor

¹⁰⁵ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 19. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

vsazeny pro králíky umělé kotce. Z originálních soch se podařilo zachovat pouze alegorii Evropy spolu s Dianou, která je opětovně postavena na vrcholu kopce.¹⁰⁶

Bažantnice

V místě za Králičím kopcem dříve stávala ještě jedna důležitá část zahrady tzv. bažantnice, lemovaná nízkými keři, které sloužily ptákům jako úkryt. Obora sloužila k chovu tehdy velmi cenných bažantů, které bylo i pro biskupa obtížné získat do svého vlastnictví. Poslední zmínky o této části pochází z roku 1738, kdy obydlí bažantníka zachvátil požár. Dnes je v tomto místě zřízeno zahradnictví, které bylo zbudováno ve druhé polovině 20. století a tradice chovu bažantů v Kroměříži i nadále pokračuje v Podzámecké zahradě.¹⁰⁷



Obrázek 37 Bažantnice

Hospodářský dvůr

Hospodářský dvůr navazoval na bažantnici a byl vytvořen jako zázemí pro zahradnický personál. Sestával se z několika budov vystavených dle návrhu Giovanni Pietro Tencally, konkrétně šlo o dům zahradníka a dva vytápěné skleníky. Těmto účelům přestala sloužit v první polovině 19. století, kdy díky arcibiskupu Maxmiliánu Josefu Somerau-Beeckhovi proběhla rozsáhlá úprava zahrady vyplývající především ze zpřístupňování prostor veřejnosti. Architekt Anton Arche vytvořil novou pohledovou osu a v místě zahradníka domu navrhl objekt s palladiánskými a romantizujícími motivy. Nakonec dvůr uzavřel ještě po stranách

¹⁰⁶ Králičí kopec a ptáčnice. *Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži* [online]. Kroměříž: Národní památkový ústav, 2014 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.nczk.cz/kralici-kopec-a-ptacnice.html>

¹⁰⁷ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 19. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

dvěma skleníky – teplým a studeným, v romantizujícím stylu. Soustava objektů tak nakonec vytvořila nový reprezentativní vstup do zahrady, tzv. čestné nádvoří *cour d'honneur*.¹⁰⁸

Holandská zahrada

Hned za hospodářským dvorem byla zbudována tzv. Holandská zahrada, jejíž střed představovala kašna se sochou ležícího vodního boha Neptuna, kterou vytvořil sochař Michael Mandík. Socha byla obklopena květinovými záhony s mnoha tehdy velmi oblíbenými cibulovinami, jejichž pěstování bylo v 16. a 17. století prestižní záležitostí vyšších vrstev. Květiny byly sázeny do úzkých vyvýšených záhonů geometrických tvarů, zpravidla na čtvercovém půdorysu. Tato forma sadby bývá označována jako *parterres de pièces coupées* a byla vytvořena i v Květné zahradě.¹⁰⁹

Po obnově z roku 2014 má i dnes zahrada záhony uspořádané v zrcadlově řešených polích, která jsou osázena pestrými letničkami a trvalkami. Na svém původním místě stojí i Neptunova kašna. Ačkoliv se jedná o repliku kašny, socha Neptuna je původním zrestaurovaným originálem.¹¹⁰

Pomerančová zahrada

Poslední část z přistavených zahradních prostor tvořila Pomerančová zahrada, na níž byly přímo ve volné půdě pěstovány citrusové rostliny. Původně měla asi o polovinu menší šířku než dnes a její členění zahrnovalo tři řady pomerančovníků a záhonky teplomilného jasmínu.¹¹¹ K úpravám rozlohy došlo během první poloviny 18. století za biskupa Wolfganga Hannibala Schrattenbacha, jenž zde nechal přistavět dvě nové stavby určené k zimnímu uchování citrusů. Existenci těchto již zaniklých prostor prokázaly průzkumy z let 2001 a 2002, během nichž došlo ve středu prostor k odkrytí základů zděného objektu se zbytky systému vytápění a druhého objektu obdobného charakteru při severní části ohradní zdi. Během letních měsíců stávaly v Pomerančové zahradě rostliny, v zimě se však musely uchovávat ve vyhřívané oranžerii. Ta vymizela během zmiňovaných úprav v první polovině

¹⁰⁸ Květná zahrada. *Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži* [online]. Kroměříž: Národní památkový ústav, 2018 [cit. 2018-12-06]. Dostupné z: <http://www.nczk.cz/kvetna-zahrada.html>

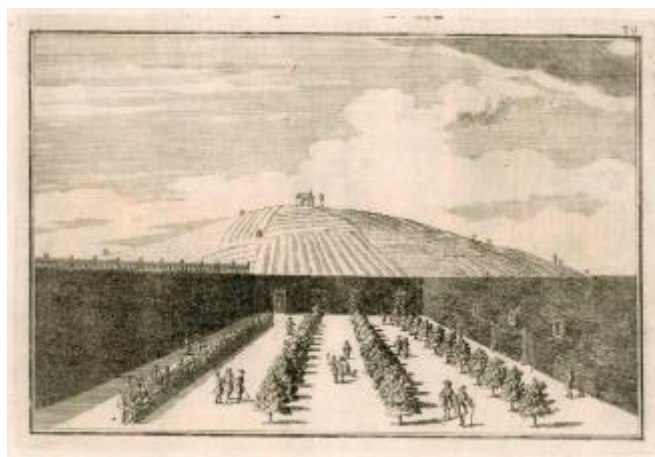
¹⁰⁹ Holandská, Pomerančová a Edukační zahrada. *Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži* [online]. Kroměříž: Národní památkový ústav, 2014 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.nczk.cz/holandska-pomerancova-a-edukacni-zahrada.html>

¹¹⁰ Tamtéž.

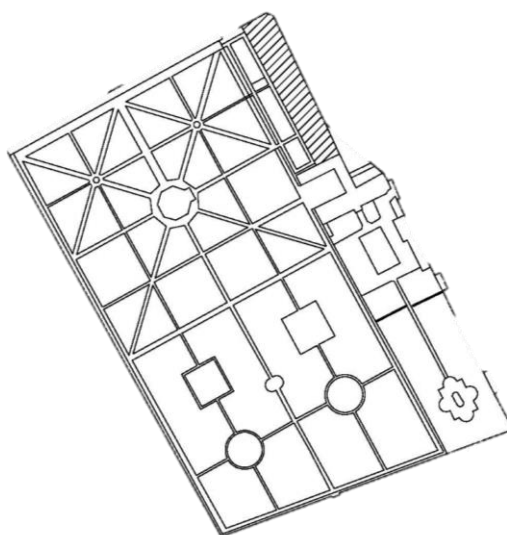
¹¹¹ Tamtéž.

19. století a byla nahrazena zimní zahradou označovanou jako tzv. Studený skleník, na protilehlé straně doplněný Palmovým skleníkem s teplomilnými rostlinami.¹¹²

Po realizaci projektu NCZK se podařilo Pomerančovou zahradu opět obnovit, ačkoliv její podoba je od té původní odlišná. Nyní jsou rostliny pěstovány v přenosných květináčích, které jsou k vidění v letním období. Na zimu se ovšem přenáší do skleníků.¹¹³



Obrázek 38 Pomerančová zahrada



Obrázek 39 Plán dnešní Květné zahrady

¹¹² KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 20-21. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

¹¹³ Holandská, Pomerančová a Edukační zahrada. *Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži* [online]. Kroměříž: Národní památkový ústav, 2014 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.nczk.cz/holandska-pomerancova-a-edukacni-zahrada.html>

5.4 Význam

Květná zahrada představuje přechod od pozdně renesančních italských zahrad k zahradám barokně klasicistním francouzského typu, podobným například zahradám ve Versailles. Dnes patří Květná zahrada mezi nejvýznamnější zahradní památky.¹¹⁴ Je jedinou dochovanou zahradou tohoto typu ve světě, neboť všechny ostatní jí podobné zahrady založené ve stejné době postupně zanikly nebo prošly mnohými úpravami v jiných uměleckých slozích. Podobnému osudu unikla Květná zahrada díky své pozdější proměně na produkční kuchyňskou zahradu, tvořící zázemí pro postupně se rozvíjející zahradu Podzámeckou. Unikátní zahradní stavby a vysoké tvarované stěny byly po staletí udržovány v původní podobě díky úctě dalších biskupů a díky povědomí o vysoké umělecké hodnotě objektu. Květná zahrada byla společně se zámkem a Podzámeckou zahradou v prosinci 1998 zapsána na Seznam památek světového kulturního a přírodního dědictví UNESCO.¹¹⁵

¹¹⁴ Květná zahrada. *Kroměříž: Oficiální webová prezentace arcibiskupského zámku a zahrad* [online]. Praha: Národní památkový ústav, 2018 [cit. 2018-04-02]. Dostupné z: <https://www.zamek-kromeriz.cz/cs/informace-pro-navstevniky/prohlidkove-okruhy/7870-kvetna-zahrada>

¹¹⁵ KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, s. 2-3. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.

6 NÁVRH KONCEPCE HRY V LIBOSADU

Praktickým výstupem mé diplomové práce je desková hra s názvem *V Libosadu*, která tematicky vychází z původní podoby Květné zahrady, tedy Libosadu, a jejího chodu. Rozvržení zahrady v 17. století se stalo předlohou pro základní hrací desku hry, stejně jako historické prameny, podklady a plány se mi staly inspirací pro její obsah.

Desková hra představuje vzdělávací nástroj zprostředkovávající kulturní dědictví edukačně-naučnou formou. Zábavnými prvky se pokouší hráčům představit, či alespoň přiblížit původní podobu Květné zahrady ze 17. století. Jedná se o společenskou hru pro skupinu maximálně čtyř hráčů. Je určena zejména pro rodinu či skupinu přátel, kteří již v ideálním případě Květnou zahradu navštívili. Hra je vhodná pro rozličné věkové kategorie, ideálně od 10 let výše. Zejména kvůli předcítání hracích karet je důležitá čtenářská gramotnost a porozumění textu. Práce s finančními hodnotami zase předpokládá schopnost jednoduchých matematických operací. Časová náročnost hry se pohybuje kolem 240 minut.

6.1 Deska

Deska hry představuje herní plochu, po níž se hráči během hry pohybují. Má podobu nepravidelného mnohoúhelníku a vychází z rozložení samotné zahrady ze 17. století. Ačkoliv původní grafiky využívají perspektivní zákonitosti ve svůj prospěch a formát plochy zkreslují až v pravidelný útvar, původní rozložení Libosadu, které zůstalo zachováno dodnes, ukazuje skutečný tvar. Tento je možné vyzorovat ze současných plánů a map, které byly pro zahradu vytvořeny, a nás odkazuje právě k podobě nepravidelného mnohoúhelníku. I přes perspektivní nesrovnalosti se mi však původní grafiky Justa van den Nypoort staly významným zdrojem k nabytí představy o původní podobě zahrady.

Deska je vytvořena z ptáčích perspektivy tak, aby si hráči dokázali představit celou plochu a rozlohu, která je běžným návštěvníkem zahrady bezpochyby přijímána zcela jiným způsobem. Je rozdělena, stejně jako zahrada na Nypoortových rytinách, do tří částí. Jedná se o nejbarevnější reprezentativní část zahrady – květnici, užitkovou část osázenou ovocnými stromy zvanou štěpnice a jako poslední vytvořené, další zahradní prostory zahrnující ptáčnici, Králičí kopec, bažantnici, hospodářský dvůr s obydlím zahradníka a Holandskou a Pomerančovou zahradu.

Prostory zahrady jsou schematicky zjednodušeně ilustrovány na základě jejich účelu a podoby. Mimo výsadbu jsou zde zachyceny také sochy a kašny, jejichž význam je

pro Květnou zahradu nezpochybnitelný. Viditelné jsou i živé habrové a bukové ploty lemující jednotlivé prostory. Cesty jsou převedeny do podoby herních polí, po nichž se více či méně volně pohybují figurky. Jednoduchá mapa je vytvořena pomocí grafických programů kombinací vektorových a texturových výplní. Textury byly vytvořeny s použitím různých médií (voskovky, pastely, progreska) na bílý papír a následně naskenovány do počítače. Převažující barvou na desce je zelená v různých odstínech, typická pro většinu prostředí Libosadu. Růžová, stejně jako bílá, zabarvují na desce kvetoucí stromy a dominují v barvách broderií v podobě vápencových a antukových drtí.

6.2 Komponenty

Hra *V Libosadu* má několik základních komponent nezbytných pro chod hry. Bezpochyby každá desková hra potřebuje figurky, se kterými mohou hráči hrát. Ty představují jejich základní identitu pro hru. Pro pohyb po hrací desce využívá hra klasickou šestibokou kostku o číslech 1–6. Doplnujícími prvky pro základní desku jsou stavby, které se v zahradě nacházely. Pro plnění hry jsou pak nezbytné broderiové žetony a mince, kterými jsou hráči odměňováni.

Figurky

Figurky hry zahrnují celkem čtyři postavy zahradníků. Dvě ženské a dvě mužské postavy v dobovém oblečení jsou přiřazeny každému hráči na počátku hry. Inspirací pro vzhled zahradníků se mi staly obrazy *Podzim* Abela Grimmera z roku 1607 a Pietera Brueghela *Čtyři roční období, jaro* z roku 1632.



Obrázky 40 Malby ze 17. století

Kostka

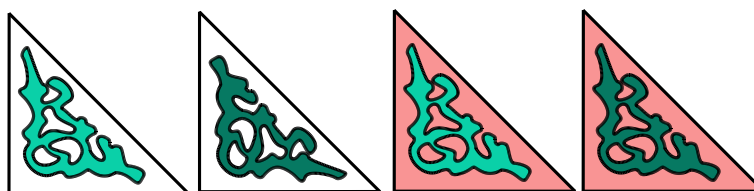
Hra využívá klasickou šestičíselnou kostku zelené barvy.

Stavby

Komponenty představující jednotlivé budovy, nebo spíše stavby nacházející se v prostorách Květné zahrady jsou celkem čtyři. Jedná se o základní a centrální stavbu celého místa, rotundu, známou dříve jako *letohrádek* či *Lusthaus*, *ptáčnici* a dva *vyhlídkové pavilony* na Jahodových kopečkách. Stavby barokního typu jsou převedeny a vytvořeny jako prostorové zjednodušené komponenty vycházející z původních staveb. Tyto lze s použitím mapy jednoduše postavit na požadované místo na desce.

Broderiové žetony

Žetony ve hře představují osázené broderie vyplňující boskety v květnici. Celkem je k dispozici 20 polí, které musí hráči osadit. Jednotlivé broderie jsou přiděleny každému hráči na počátku hry, a to v počtu 20 pro každého, přičemž každý hráč dostane pouze jeden typ broderiových žetonů. Každý typ se navzájem liší barvou výplně a keře. Po zaplnění bosket v květnici hra končí.



Obrázek 41 Broderiové žetony

Broderie vychází z podoby představené na grafických rytinách od Justa van den Nypoort, kdy byly tvořeny stříhanými keři buxusu a dřevými výplněmi pravděpodobně v bílé a červené barvě.

Mince

Mince, jimiž budou hráči během hry odměňováni, představují krejcarey, kterými se dříve na našem území platilo. Krejcar, s původním názvem *cruzaer* či *cruzigeri* je platidlo pocházející z oblasti dnešní Itálie. Stříbrná mince nesla původně jméno *tirolinus*, později však převládlo německé *Kreuzer* podle reliéfu kříže na povrchu mince.¹¹⁶

¹¹⁶ Regina DAB Praha. *Český rozhlas* [online]. Praha: Český rozhlas, 1997-2018 [cit. 2018-10-09]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/regina/slova/_zprava/krejcar--63002

Krejčary použité ve hře vychází z obrazů mincí ražených v Biskupské mincovně v Kroměříži, která byla založena Karlem II. z Lichtensteina-Castelkornu. Největší produkci se těšily právě použité 3krejčary. Mimo tyto mince jsou součástí hry i mince označované jako 1/2krejčary pro odměňování za drobnější úkoly.



Obrázek 42 3krejcar



Obrázek 43 1/2krejcar

Mince byly raženy ze stříbra a lišily se svou hodnotou i velikostí. Průměr 3krejčarů odpovídal cca 2,2 cm a průměr 1/2krejčaru asi 1,6 cm.¹¹⁷ Podoba vyobrazených 3krejčarů pochází z produkce mezi lety 1664–1673 a 1/2krejčarů z let 1681–1684.¹¹⁸

Mince použité ve hře mohou hráči sbírat jako odměny, které budou na konci hry přepočítány na body. V některých případech také budou muset platit za škody způsobené v zahradě. Pokud bude možnost, mohou hráči za získané mince nakupovat i některé výhody.

6.3 Karty

Hra obsahuje 256 karet různého významu. K dispozici jsou celkem čtyři různé balíčky karet, které mohou tvořit karty hrací nebo karty sběrací. Tři balíčky odpovídají jednotlivým prostorům původní Květné zahrady, tedy Libosadu. Jedná se o balíčky pro *květnici*, *štěpnici*

¹¹⁷ 1/2krejcar jednostranný. *ESbirky: kulturní dědictví on-line* [online]. Praha: Národní muzeum, 2018 [cit. 2018-10-09]. Dostupné z:

<http://www.esbirky.cz/predmet/4576515?searchParams=%7B%22filter%22%3A%7B%22keywords%22%3A%5B%22Karel%22%2C%22II.%22%2C%22Liechtenstein%22%5D%7D%2C%22order%22%3A%22relevance%22%2C%22itemsPerPage%22%3A24%2C%22path%22%3A%22eJyLrlbKS8xNVbJSCospNTBISynOSU3JrIqoqkzOyAGJpFpm5CtkAAXBHMM8MJWipKOUk5mXDdQWow%2BSTCyJ0QdrSY3RL6uEmGGfnVpZnl%2BUUmzrnViUmqPt6amn7ZOZmpxRXJKamacGIEktsGVKpJY15iWnKtXGAgBTxDGr%22%7D&sequencePointer=11>

¹¹⁸ 3 Kreuzer - Karl II von Liechtenstein-Kastelkorn. *Numista* [online]. Numista.com, 2018 [cit. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://en.numista.com/catalogue/pieces41984.html>

a *další prostory*. Každý z těchto tří balíčků obsahuje celkem 72 karet. Poslední, čtvrtý balíček nese název *události* a představuje nečekané okolnosti, které do hry vnáší další náhodu a mohou její chod jistým způsobem ovlivnit. Tento balíček obsahuje celkem 40 karet a je použit v okamžiku odhozu čísla šest.

Balíčky se od sebe liší vizuálně rubem specifickým pro každý balíček, ale také svým obsahem, který vychází z místa určení. Ilustrace či znázornění zadní části balíčku představují rostliny a květiny specifické pro danou část zahrady. Na rubu balíčku *květnice* jsou znázorněny růže, dřívě pěstované při rotundě, buxus a listy a květy specifické pro hloh tvořící ploty labyrintů. Balíček *štěpnice* je ilustrován pomocí větví, listů a ovoce ovocných stromů vysázených v zahradě 17. století. Na rubu balíčku *další prostory* jsou viditelné tulipány pěstované v Holandské zahradě a citrony a jasmín z Pomerančové zahrady. Balíček *události* je představen neutrálně skrze trávu a listí.



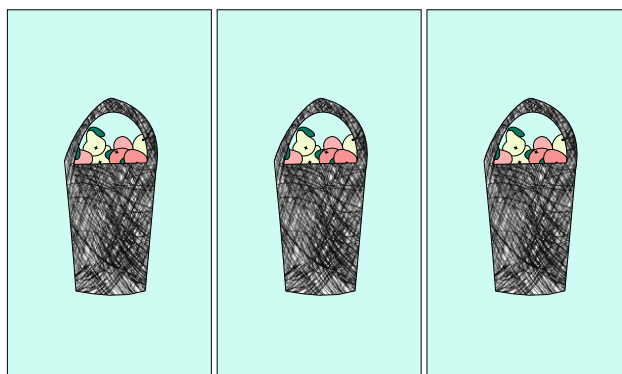
Obrázek 44 Vizuální podoba karetního rubu

Karty hrací

Dva typy karet mohou ovlivňovat hru různým způsobem. Karty hrací představují akční karty, které determinují chod hry okamžitě. Tyto karty nesou různé úkoly, jež musí hráči plnit. Za tyto mohou být také odměněni či sankciováni. Karty hrací můžeme obecně rozdělit na bonusové, trestné, přemísťovací a neutrální.

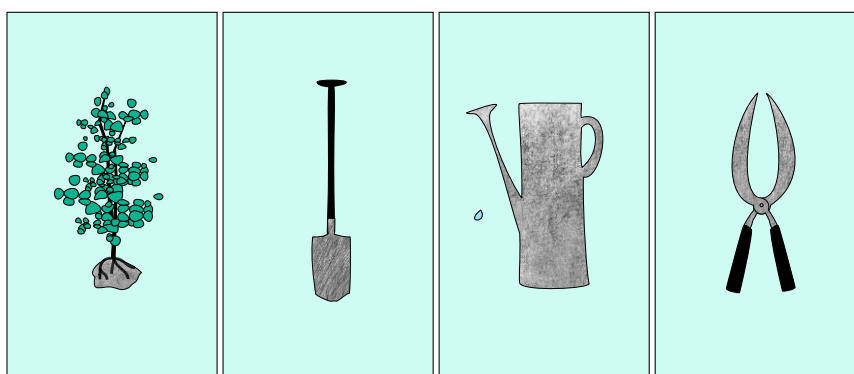
Karty sběrací

Karty sběrací představují obrázkové karty, které hráč dle pravidel hry sbírá, po určitou dobu uchovává a po dosažení požadovaného počtu či druhů může karty směnit za dohodnutou položku. Karty sběrací zde představují *koše s ovocem*, které je ke směně třeba nasbírat alespoň tři a jež je možné následně směnit za mince.



Obrázek 45 Karty košů s ovocem

Další druh karet sběracích znázorňuje předměty nutné k výsadbě, tzn. *sazenici buxusu, rýč, konev a nůžky*. Tyto jsou nezbytné pro získání broderiových žetonů, kterými je osazována část zvaná *květnice*.



Obrázek 46 Karty potřebné k výsadbě

6.5 Průvodce

Hra obsahuje také sešit formátu menšího A5, který slouží jako průvodce hrou. Tento obsahuje základní údaje o hře a samozřejmě mechanismus a pravidla hry. Mimo herní informace uvádí také základní popisy týkající se historické podoby zahrady a jejích staveb. Uprostřed průvodce je přiložena mapa znázorňující základní orientační body v zahradě. Průvodce představuje také krátký úvod v podobě zápletky, která by měla hráče lépe vtáhnout do děje.

6.4 Mechanismus a pravidla hry

Hra začíná na volné hrací desce s rozestavenými komponenty budov a připravenými a zamíchanými čtyřmi balíčky karet. Každý hráč si na počátku zvolí svoji identitu v podobě jednoho ze zahradníků a vzhled svých broderií a vezme si k tomuto patřičné žetony. Je tedy nutné mít na začátku hry vždy jednu figurku a 20 stejných broderiových žetonů. Než započne samotná hra, je každému hráči přiděleno 10 krejcarů jako základní finanční obnos.

Všichni hráči začínají na jednom určitém políčku protáhlejšího tvaru, které je umístěno uprostřed kolonády. Tady byl totiž původně vystavěn i hlavní vstup do Libosadu. Vstupem na toto políčko hráči vcházejí i do samotné hry. Deska představující původní podobu Květné zahrady má vymezené cesty pohybu pomocí šedých polí. Po hracích polích se hráči pohybují na základě odhozu kostkou vždy v jednom směru, který si zvolí, tzn. musí se pohybovat stále dopředu a nesmí se vracet nazpět. Zvláštní případ představují pole označená šipkou. Tato mohou měnit směr pohybu hráče. Kostka klasického charakteru o hodnotách 1–6 odkazuje hráče na počet polí, po kterých se má pohybovat. Cesty širšího rázu umožňují zastavení na jednom poli pro více hráčů. Cesty úzké umožňují zastavení pouze jednomu hráči. V případě setkání s jiným hráčem na úzké cestě původní hráč zůstává na místě a nově příchozí musí zůstat tam, kde se nachází, a přichází o svůj tah. Pokud se hráč zastaví na pomezí různých částí zahrady, neubírá ze žádného z balíčků. Tato pole jsou označena úzkou linkou a představují neutrální hranici mezi prostory.

Květnice

Květnice je čtvercový prostor podél kolonády s paprscitým systémem os. Na počátku hry je prázdná. V kruhovém prostoru přímo uprostřed je postavena budova letohrádku neboli – dnes čteněji užívaného označení – rotundy. Při pohybu po květnici odebírá hráč karty z balíčku *květnice* a řídí se stanovenými úkoly. Květnice je v průběhu hry zaplňovaná broderiovými žetony různých hráčů. K osázení dvou broderií v květnici je třeba nasbírat čtyři potřebné karty, které mohou hráči získat v části označované jako *další prostory*. Tyto karty jsou *sazenice*, *rýč*, *konev* a *nůžky*. S těmito čtyřmi kartami mohou osadit dvě broderie. Celkem je v květnici k dispozici 20 míst k osázení. Po zaplnění těchto míst hra končí. Květnice je část s největším množstvím bonusových karet. Zde mohou hráči získat peněžní odměny za různé úkoly či dokupovat jisté výhody.

Štěpnice

Štěpnice je největší část desky. Nachází se vedle květnice a je tvořena kvetoucími ovocnými stromy. Před zahájením hry jsou do štěpnice rozestaveny dvě budovy vyhlídkových altánů na *Jahodové kopečky*. Ve štěpnici mohou hráči sbírat *koše s ovocem* z ovocných stromů. Koše obsahují jablka a hrušky a za jejich sběr jsou hráči také peněžitě odměněni. Za tři *koše s ovocem* dostane hráč odměnu v hodnotě tří 1/2křejcarů. Při pohybu po štěpnici hráči tahají karty z balíčku *štěpnice* a řídí se stanovenými úkoly.

Další prostory

Nejmenší část desky tvoří tzv. další prostory. Další zahradní prostory představují prostor podélného tvaru, kde byly vytvořeny přidružené prostory původní zahrady. Zleva doprava se jedná o *Pomerančovou zahradu, Holandskou zahradu, hospodářský dvůr a bažantnici, Králičí kopec a ptáčnici*. V této části hrací plochy mohou hráči sbírat karty potřebné k osazování broderií v *květnici*. Tyto jsou umístěny právě v dalších prostorách, neboť nářadí bývalo uschováno v hospodářském dvoře. Jedná se o *sazenici, rýč, konev a nůžky*. Při pohybu po dalších prostorách hráči tahají karty z balíčku *další prostory* a řídí se stanovenými úkoly. Na počátku hry je nutné v dalších prostorách postavit *ptáčnici*.

Během plnění karetních úkolů z různých balíčků se budou hráči potýkat s běžnými činnostmi i nevídanými a neočekávanými situacemi, které jim cestu k cíli poněkud zkomplikují, nebo naopak zpříjemní. Takovéto najdou zejména v balíčku čtvrtém, s názvem *události*.

Události

Speciální, čtvrtý balíček karet nese jméno *události*. Tento balíček je vždy platný pro všechny hráče a ubírá se z něj při každém odhozu čísla šest. Při odhozu čísla šest se nehází znovu.

6.5 Ukončení hry a vyčíslení bodů

Hra končí v okamžiku, kdy dojde k zaplnění všech prázdných polí v květnici broderiovými žetony. Práce v zahradě sice nekončí nikdy, ale zušlechtnění jedné její části může být významným mezníkem pro všechny, kdo v zahradě působí. Aby mohl být oceněn ten nejpracovitější zahradník, musí dojít k ohodnocení jeho práce.

broderiový žeton	15 bodů
3krejcar	3 body
½ krejcar	0,5 bodu

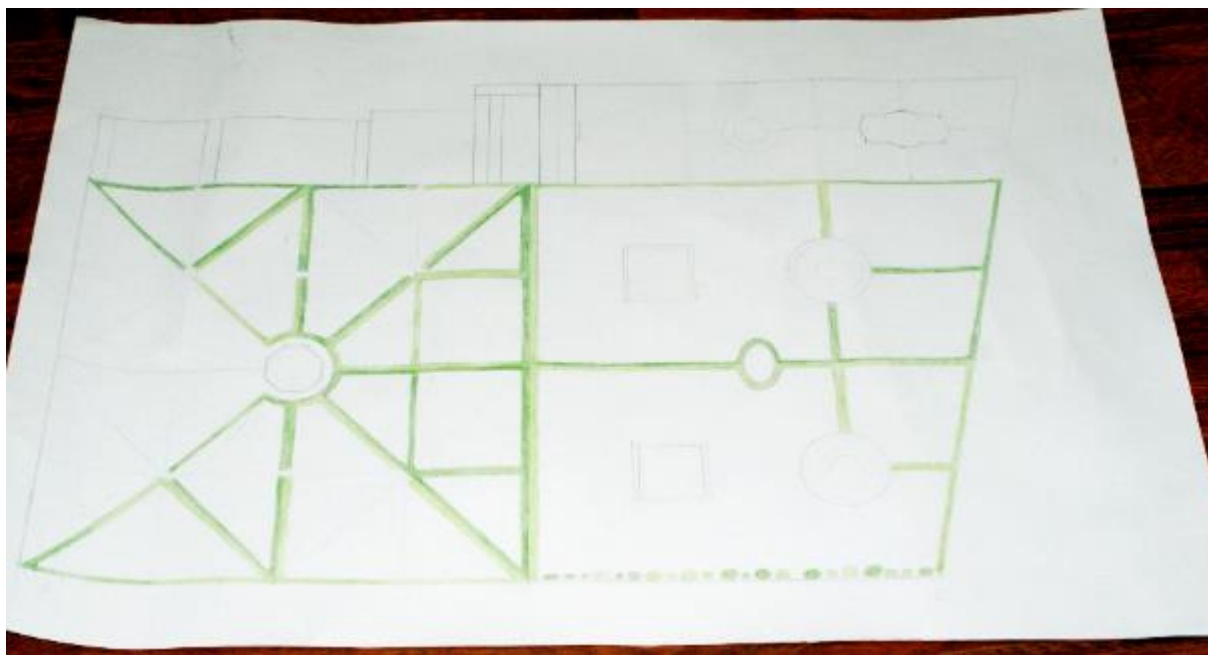
Tabulka slouží k přepočtu mincí a broderií získaných během hry. Hráč s nejvyšším počtem bodů vítězí a stává se novým vrchním zahradníkem u biskupa Karla II.

7 VÝROBA A REALIZACE HRY V LIBOSADU

Výstupem diplomové práce je didaktická hra. Aby byla práce ucelená bylo tedy potřeba nejen vytvořit návrh a koncepci produktu, ale dát mu i reálnou podobu a formát.

7.1. První nákresy a skici

První fázi procesu tvorby celé hry představují nákresy a skici. Nejprve musel být vytvořen hrubý plán zahrady v původní podobě. I tento prošel několika změnami spolu s narůstajícím počtem prostudovaných materiálů. K vytvoření tohoto základního plánu jsem využívala běžné kreslicí prostředky (tužky, pastelky, progressa) a rýsovací pomůcky (pravítka, kružítko). Původní plán sloužil především pro vytvoření představy o podobě desky a později se mi stal základem pro vytvoření grafické podoby v počítači. Zároveň fungoval jako první seznámení s prostory zahrady v jejich originálním rozložení.



Obrázek 47 První nákres herní desky

Jako základní studijní materiál mi posloužily mapy a plány soudobé, ale především grafické rytiny z Nypoortova alba ze 17. století. Ačkoliv tyto perspektivně nepřesně zobrazují krajinu zahrady, průnik jejich obrazů a variant poskytuje nejlepší možnou přibližnou představu o tehdejším Libosadu.

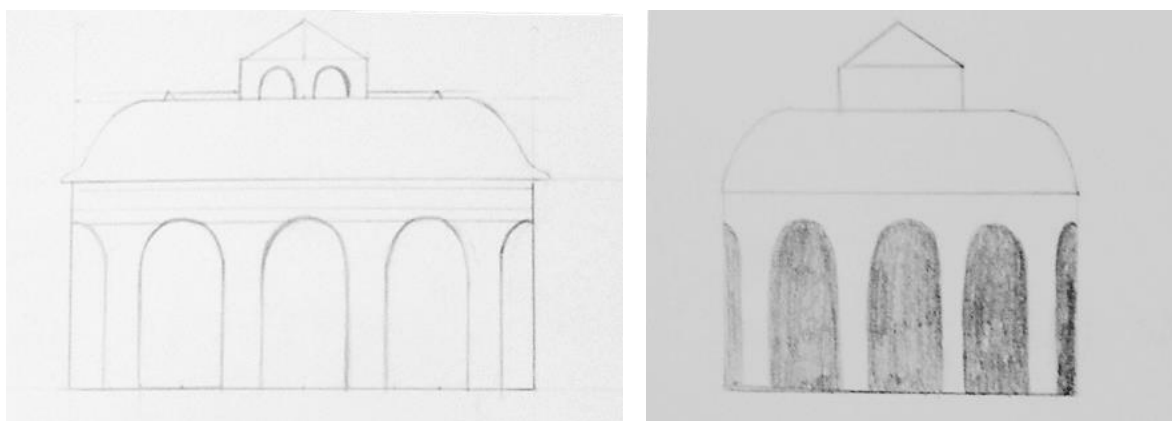
Jako další byly vytvořeny předběžné podobizny figurek zahradníků. Jak již bylo zmíněno výše, předlohou pro jejich vizuální podobu se mi staly dobové malby vlámských malířů. Celkem čtyři figurky – dvě ženy a dva muži – získaly svoji prvotní podobu v tužce na papíře. Ženy jsou oděny do dobových šatů, které mají převázaný zástěrou. Nesmí chybět ani

pokrývka hlavy v podobě uvázaného světlého šátku. Muži zahradníci mají dlouhé košile, pokrývku hlavy a vyšší boty. Obličej jim částečně zakrývají vousy. U všech zahradníků jsou viditelné také tmavé rukavice.

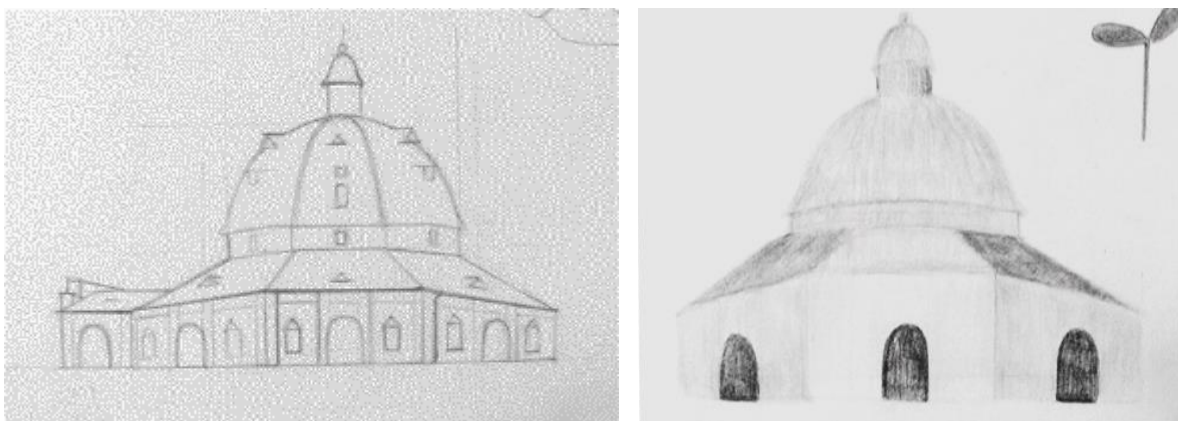


Obrázek 48 Původní skici zahradníků

Nutné bylo ztvárnit také nákresy nejvýznamnějších staveb v původní Květné zahradě. Vzorem se mi staly především původní rytiny, opět z Nypoortova alba (viz výše). Budovy jsem se postupně pokoušela zjednodušit do elementárních tvarů, tak aby byl zachován jejich ráz, přitom ale došlo k vypuštění nadbytečných detailů hůře zobrazitelných v malém měřítku.



Obrázek 49 Ptáčnice - návrh



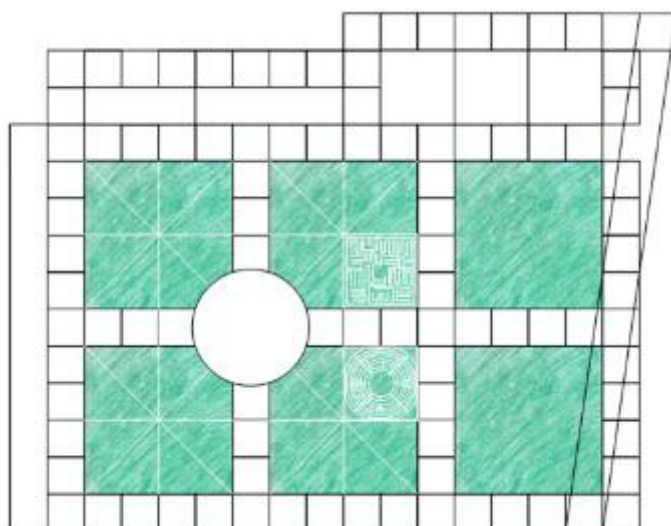
Obrázek 50 Letohrádek - návrh

7.2 Grafická úprava

Dalším krokem v procesu výroby bylo vytvoření vektorových ilustrací v grafickém programu Zoner Callisto. Původní návrhy byly převedeny do počítače pomocí fotoaparátu a scanneru. Následně jsem tyto vytvořila v křivkách, tak, aby vznikla samostatná vektorová podoba požadovaného. Jako výplň jsem využívala zpravidla jednobarevný typ ve zvolených barevných odstínech. Pro hlavní barevné schéma mi posloužily odstíny barvy zelené a červené. Dále se objevují varianty žluté a modré a nebarvy černá a bílá. Mimo jednobarevnou výplň jsem pracovala i s texturami (viz příloha *Textury*), které byly vytvořeny klasickými technikami (pastelkami, progresy, voskovkami, křídami, pastely, barvami). Textury jsem zvolila proto, aby hra získala osobitější tvář, a stala se pro hráče lidštvější a příjemnější. Došlo tak k rozbití jednobarevného vektoru. Textury jsem naskenovala do počítače a následně využila jako formu výplně pro některé objekty. Ilustrace hry jsou také typické pro svoji černou linku lemující jednotlivé tvary. Linku jsem použila, aby tvary a vůbec celá podoba hry nabyly na větší dynamice a kontrastu.

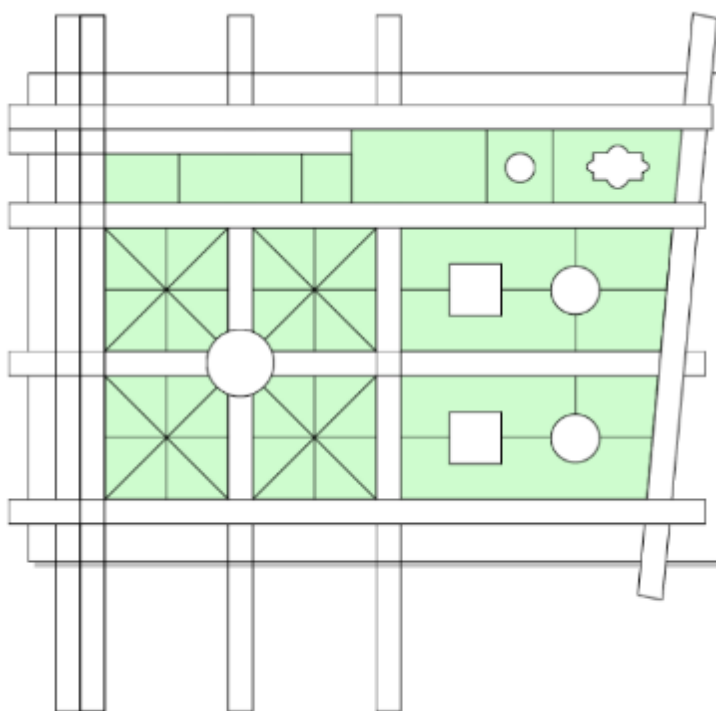
Nejprve jsem, stejně jako u prvních návrhů, pracovala na herní desce. Opět, i v tomto procesu docházelo k mnoha změnám, dokud nebyla nalezena výsledná podoba plochy. Také historické poznatky postupně objevované dovedly vizuál hry do finální podoby.

První podoba desky opírající se o grafické rytiny z Nypoortova alba dostala obdélníkový tvar. Po podrobnějším zkoumání soudobých plánů jsem zjistila, že celá zahrada má již od samotného vzniku nepravidelný tvar. Muselo tedy dojít ke změně prvotní představy o vzhledu desky.

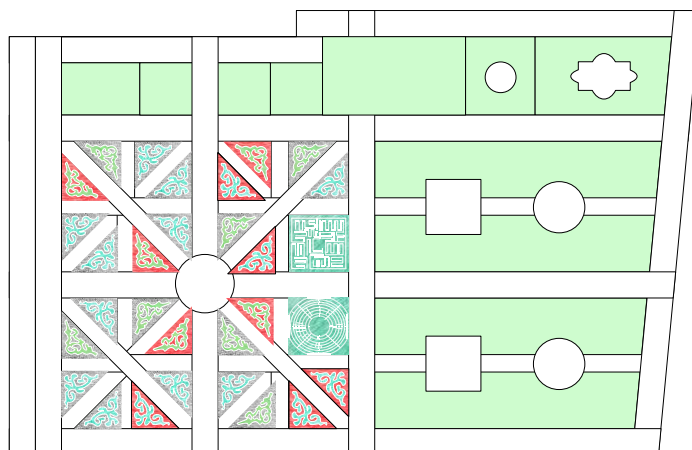


Obrázek 51 První podoba herní desky

Také rozdíly v poměrných velikostech květnice a štěpnice byly přizpůsobeny skutečnosti.

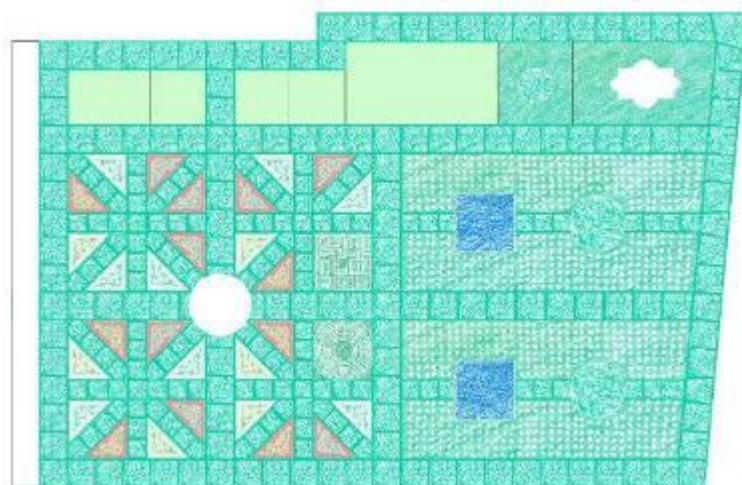


Obrázek 52 Plán desky přetvořený na základě reálných rozměrů zahrady

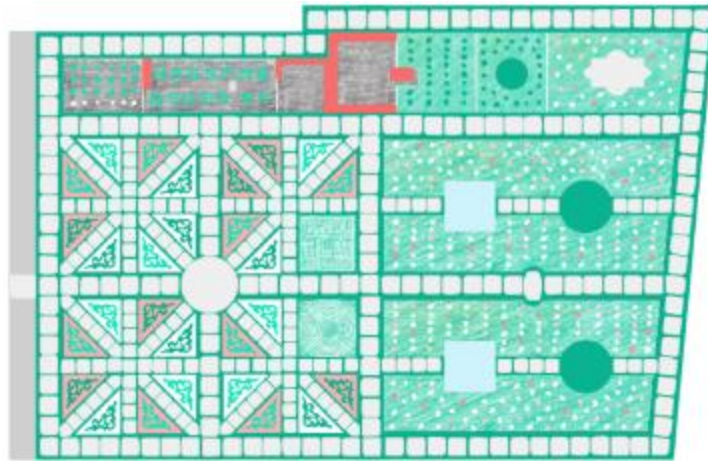


Obrázek 53 Rozpracování plánu pro herní desku

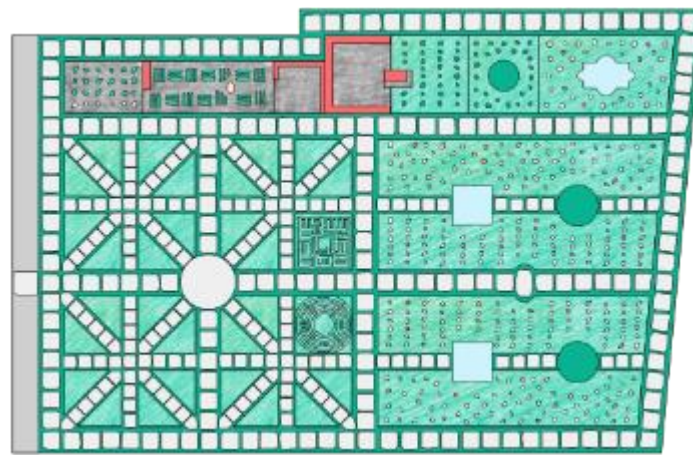
Schématický plán zahrady musel být převeden do přístupnější, avšak stále přehledné podoby. Ačkoliv se jedná o desku hry, slouží tato také edukačním účelům, a tudíž musí splňovat podobu mapy, po které se hráč dovede snadno orientovat a díky které pozná jednotlivá místa a části Květné zahrady.



Obrázek 54 Ukázka 1 z procesu tvorby herní desky

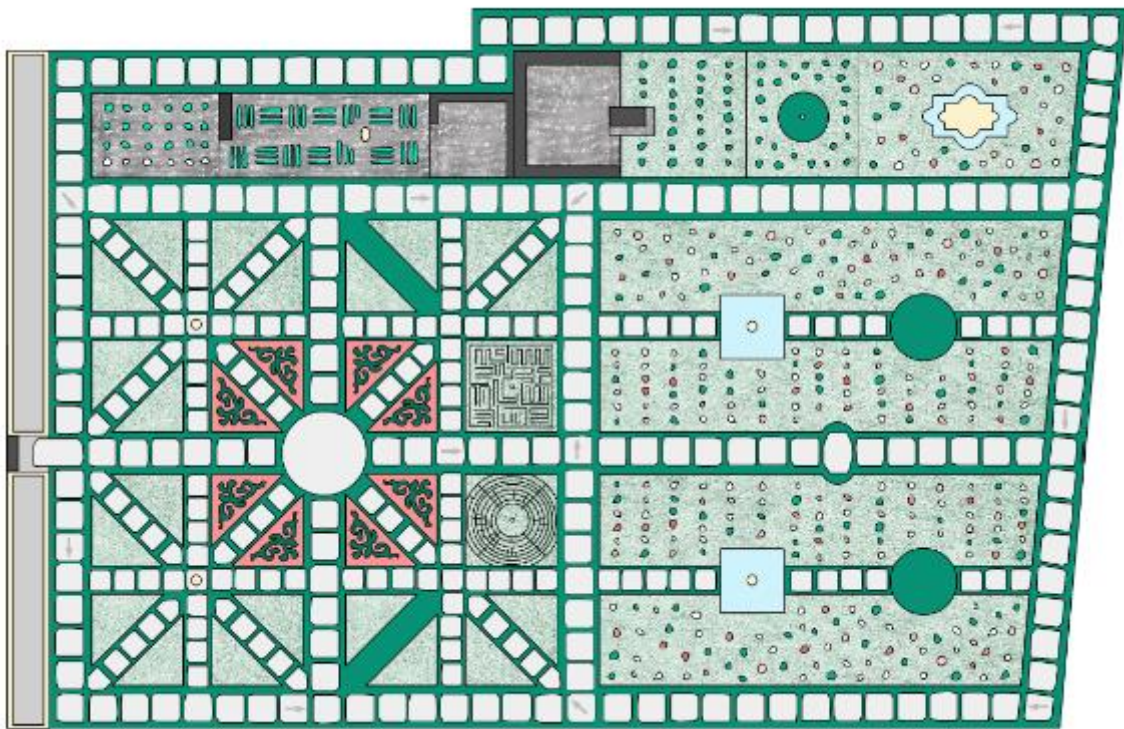


Obrázek 55 Ukázka 2 z procesu tvorby herní desky



Obrázek 56 Ukázka 3 z procesu tvorby herní desky

K výsledné podobě desky jsem došla díky několika krokům. Pro představu jsou některé z nich uvedeny výše. Mimo přeměnu vizuálního stylu plánu jsem do desky postupně vkládala mnohé komponenty zahrady, jako jsou kašny, sochy, brány apod., které považuji za důležité součásti i v samotné hře. Během hraní mohou, nebo by dokonce měly sloužit jako orientační body při přesunu figurek z jednoho pole na jiné. Na výsledné desce je také patrná barevná změna střechy. Tuto jsem musela provést díky zjištění, že v době působení biskupa Karla II. z Lichtensteina-Castelkornu střecha neměla červenou, nýbrž šedavou barvu. Toto bylo způsobeno břidlicovou krytinou, téhož času k pokryvu střech využívanou.



Obrázek 57 Výsledná podoba herní desky

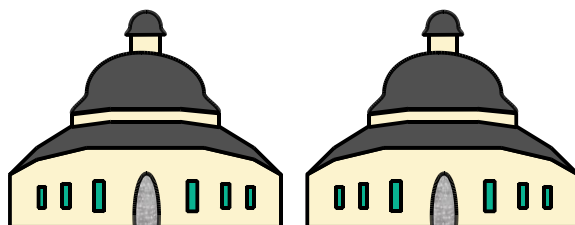
Konečný vzhled desky je doplněn mimo jiné i o osm broderiových ornamentů. Tyto podle některých dokumentů totiž nebyly obměňovány a jejich podoba zůstávala stejná. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla tato místa zaplnit také v samotné hře. Ostatní pole tak mohou fungovat jako proměnlivá i v rámci modelové situace. Ve finální podobě došlo také ke změně v barevnosti, která, dle mého názoru, působí více staromilsky a její zlatavý nádech odkazuje k historii a dějinám.

Dále došlo na realizaci grafické podoby zahrádků pro figurky. Na základě vyfotografované předlohy jsem opět v křivkách vytvořila základní tvary, z nichž se zahrádníci skládají. Na jejich oděv jsem znovu použila jednobarevnou výplň v kombinaci s texturovou. Figurky jsou navrženy zepředu i zezadu tak, aby byly komponenty připravené pro hru v prostoru.

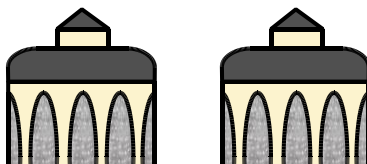


Obrázek 58 Zahradníci

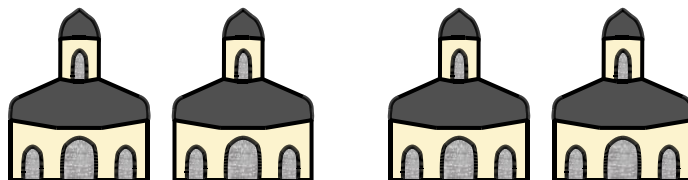
Podobným způsobem byly vytvořeny také nejdůležitější stavby v zahradě – rotunda, ptáčnice a dva vyhlídkové pavilony.



Obrázek 59 Letohrádek



Obrázek 60 Ptáčnice



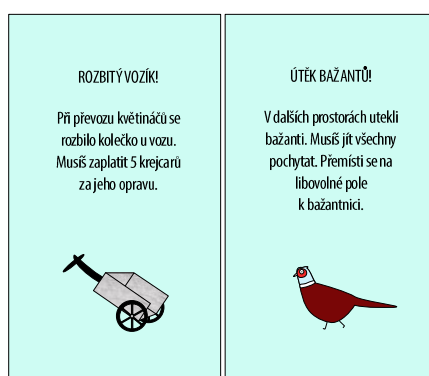
Obrázek 61 Vyhlídkové pavilony

Ke hře bylo potřeba zhotovit také vzhled broderiových žetonů čtyř různých druhů a mince (viz *Obrázky 29–31*). Jako poslední v této fázi přišla na řadu výroba karet. Karet je celkem 256, z toho 40 tvoří balíček *události*. Pro karty bylo nutné vytvořit rub i líc. Rub slouží k rozpoznání jednotlivých karetních balíčků. Liší se navzájem použitými ilustracemi a ručně psaným nápisem. Jako podklad byla pro všechny použita stejná textura v zelené barvě. Detailnější popis rubu karet je uveden v části 6.3 *Karty*.



Obrázek 62 Ukázka z procesu výroby rubu karet balíčku květnice

Líc je u každé karty jiný. Společný je pouze formát a jednobarevná výplň světle zelené barvy. Na kartě je vždy uveden krátký text s nadpisem popisující úkol, jenž na hráče v dalším kroku čeká, a rozličné ilustrace vztahující se k textu (viz ilustrace v příloze). Použitý font *Myriad Pro Cond* je u všech karet stejný. Výjimku tvoří karty sběrací, tedy karty s náradím a koše s ovocem, které texty neobsahují (viz část 6.3 *Karty*).

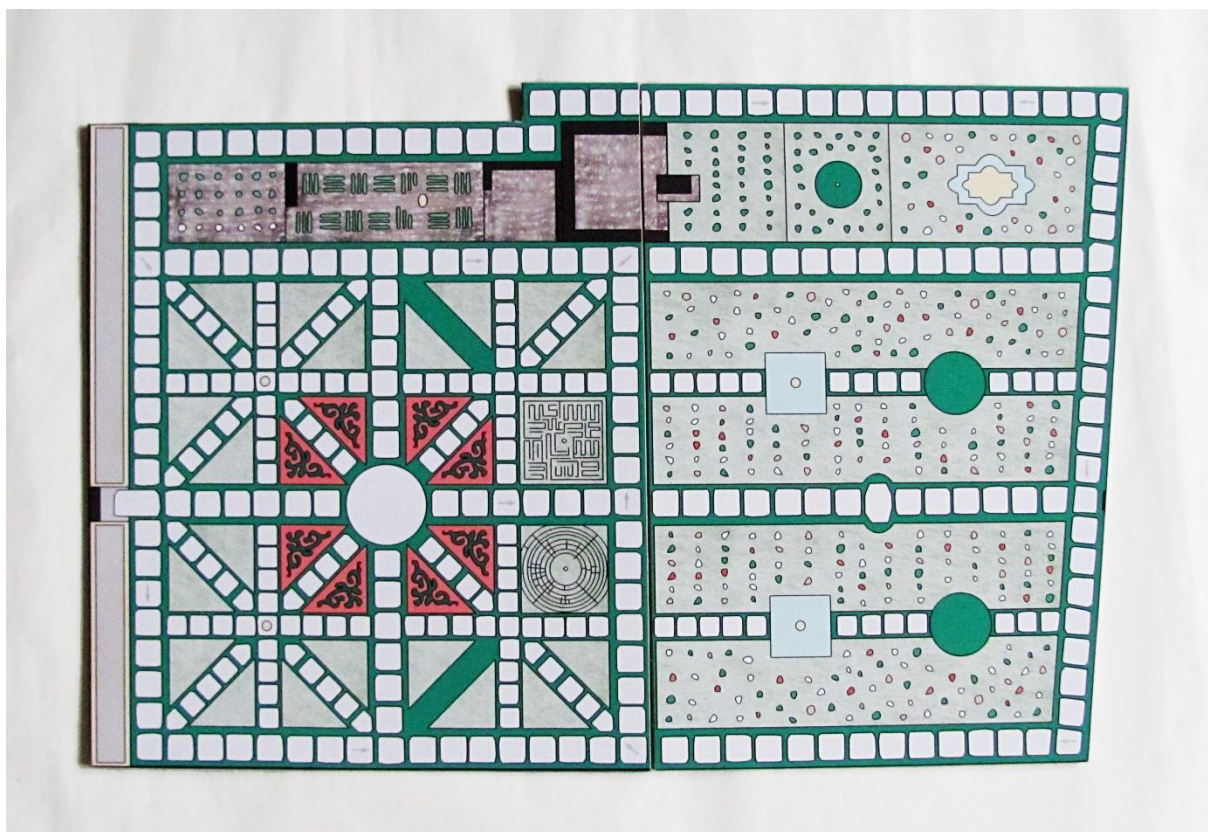


Obrázek 63 Ukázky líce hracích karet

7.3 Tisk a zpracování výsledného produktu

Výroba výsledného produktu je poslední částí procesu tvorby deskové hry. Každá část byla vytvářena specifickým způsobem podle účelu, k němuž bude při hře využívána.

Pro deskovou hru je jistě nutné vyhotovit základní herní desku hry. Jako podkladový materiál pro desku jsem zvolila šedou strojní lepenku o rozměrech cca 530 × 340 mm. Lepenka byla lámacím nožem rozdělena na dvě nesouměrné části, tak aby bylo možné hru uložit do přenosné krabice. První větší část dosahuje rozměrů 280 × 340 mm a druhá, menší 250 × 340 mm. Následně byly tyto dvě části lepenky potřeny tekutým lepidlem v tenké vrstvě za pomoci širokého štětce. Pomocí široké stěrky byly potaženy plátnem s tiskem grafické podoby desky a zafixovány.



Obrázek 64 Deska hry

Další důležitou součástí hry jsou figurky a komponenty (stavby, broderiové žetony, mince, kostka). Jako základní stavební materiál pro komponenty byl použit filament zelené barvy. Díky 3D modelaci se podařilo připravit komponenty pro tisk na 3D tiskárně, kde tyto nabyly prostorových rozměrů. Stejným způsobem byla vytvořena i kostka pro hru, opět v zelené barvě. Tuto technologii i při výrobě samotné kostky jsem zvolila z toho důvodu, aby všechny

komponenty dosahovaly podobných estetických a vizuálních kvalit a navzájem se nerušily například materiálovou odlišností.



Obrázek 65 Kostka

Figurky i komponenty staveb představují samostatně stojící prvky, které dodávají hře na objemu. Figurky dosahující rozměrů cca 30 × 60 mm a stejně jako komponenty představující budovy ve velikosti do 40 × 32 mm byly po vytištění dotvořeny polepem.



Obrázek 66 Komponenty hry

Broderiové žetony a mince byly vyhotoveny jako plošné tvary o síle cca 2 mm. Žetony mají tvar rovnoramenného trojúhelníku o rozměrech 35 mm na kratší straně a 50 mm na delší. Mince jsou vyhotoveny jako kruhové útvary o průměrech 25 mm a 19 mm a po vytištění na 3D tiskárně byly zbarveny šedým akrylátovým lakem. Obojí komponenty byly následně také dotvořeny polepem.

Potisk pro jednotlivé komponenty byl vyhotoven jako tisk na samolepicí papír. Požadovaný grafický obraz byl poté z papíru vystřižen a nalepen na konkrétní komponent. V případě

figurek a staveb došlo k využití polepu na obou stranách komponentu. U broderiových žetonů a mincí byl polep umístěn pouze na líc komponentu.

Během finálních prací na hře nelze opomenout ani tisk jednotlivých hracích karet. Tyto byly vytištěny na papír lesklejšího charakteru gramáže 300, aby nabyly příjemnějšího dojmu a snadněji se hráčům držely v ruce. Poté byly karty nařezány na jednotlivé o rozměrech 40 × 70 mm a uloženy do čtyřech různých balíčků.



Obrázek 67 Hrací karty

Výroba doplňujících materiálů

Mimo jednotlivé části nezbytné pro chod hry, bylo potřeba dovést produkt do finální podoby. K tomu tedy chybělo ještě dotvořit sešit obsahující pravidla hry a krabici, do níž by mohla být hra uložena.

Sešit má podobu průvodce formátu menšího A5 tak, aby byl skladný a praktický a bylo jej možné při hře užívat dle potřeby. Je vytvořen jako soubor několika obrazových listů, na nichž jsou vysvětlena pravidla hry i základní informace o Květné zahradě. Text využívá font *Myriad Pro Cond* stejně jako texty na hracích kartách. Dále jsou zde obsaženy nadpisy psané volnou rukou. Jednotlivé listy gramáže 120 byly po tisku ořezány a sešity vazbou V1.

Krabice pro hru je poslední část finálního produktu. Jedná se o krabici na tiskoviny o rozměrech 430 × 310 × 150 mm. Uzavíratelná krabice s vsádkou na komponenty a desku je překryta zelenou papírovou obálkou v designu samotné hry *V Libosadu* v zelené barvě s variovanými motivy hry. Výtisk obálky na formát A1 byl ořezán, zohnut a slepen do podoby měkkého obalu pokrývajícího krabici. Na obalu jsou obsaženy základní informace o parametrech hry, tedy doporučený věk hráčů, počet hráčů a přibližný čas hry.



Obrázek 68 Krabice hry a průvodce

Výroba výsledného produktu byla poslední a pro mě i nejtěžší činností v procesu tvorby hry. Hra byla vyrobena jako prototyp pouze v jednom kusu, tudíž nechat vyhotovit některé prvky bylo buď nemožné, nebo příliš nákladné. Zpracování vlastními silami mě ale naučilo mnohé a dovedlo až k vytvoření vlastní reálné deskové hry. Několik zmiňovaných kroků zahrnujících návrhy, grafické zpracování i výrobu produktu dospělo do podoby reálné deskové hry i s jejími náležitostmi a komponenty.

DIDAKTICKÁ ČÁST

8 DIDAKTICKÉ ASPEKTY A VYUŽITÍ HRY

Didaktická hra má svá pravidla a vyžaduje určité řízení a závěrečné vyhodnocení shrnující celé snažení hráčů, neboť sleduje určitý záměr. Vede k osvojování informací ze specifické oblasti zájmu zábavnou formou – hrou.

8.1 Obsah a přínos hry

Desková Hra *V Libosadu* představuje hru s pravidly z kategorie her intelektuálních, označovaných také jako hry didaktické. V této kategorii her vstupuje do popředí pedagogický záměr vedoucí k rozvoji rozumových schopností. Na základě prováděných činností má mimo jiné probouzet zájem o konkrétní téma a skrze modelovou situaci a role přenášet poznatky k samotným hráčům.

Role zahradníků jsem zvolila z důvodu toho, aby se hráči dokázali lépe ponořit do atmosféry hry a nastalých situací. I díky příběhu mohou mít pocit větší motivovanosti, či snad i odpovědnosti při plnění úkolů a dosahování dílčích cílů hry. Zároveň si vytvoří i určitou identitu, pod kterou mohou ve hře vystupovat. Hra *V Libosadu* si klade za cíl především probudit zájem hráčů o téma a motivovat je například k další návštěvě zahrady nebo třeba k sesbírání nových doplňujících poznatků o tématu. Samozřejmě sleduje ale i jiné cíle, jako jsou stimulace a relaxace a zážitek z vlastní hry, tvořivost, spolupráce i soutěživost. Rozvíjí schopnost práce s textem a čtení s porozuměním. Nutí hráče vyžívat vlastních poznatků i těch nově osvojených. Především hrací karty obsahují o zahradě samotné spoustu informací, které může hráč při hře využít. Tyto se týkají chodu zahrady v 17. století a běžného pracovního života zahradníků té doby, také druhové rozmanitosti zahrady a stavebních počínů a samozřejmě i historických postav spjatých s tvorbou tohoto unikátního parku. V kombinaci s hrací plochou směřuje proces hráče k orientaci na mapě či plánu. V příloženém sešitě je obsažena mapa označující základní orientační body zahrady, s nimiž pracují i jednotlivé hrací karty. I díky přesunům na různá místa v zahradě by si hráči měli osvojit rozložení, části a některé elementy zahrady. Po několika odehrání místa i prvky dovedou pojmenovat i bez nápovědy v mapě. K poznání nejvýznamnějších stavebních prvků směřuje i vlastní rozestavení komponent na počátku hry. Hráči totiž musí vědět, kam stavby umístit.

Tvořivostní aspekt, který může hráč sám do hry vnést, spočívá v budování květnice zahrady. Díky broderiovým žetonům s ornamenty, které si každý hráč na počátku hry zvolí, se může podílet na výsledné podobě zahrady, a tudíž ji i jistým způsobem ovlivnit.

Uvědomění si času, historie a změn, které jsou neodmyslitelné, ve hře můžeme najít také. Jak jsem již zmiňovala v úvodním popisu hry, ideální spojení představuje návštěva zahrady a odehrání hry. Díky vlastnímu skutečnému zážitku a zapojení se do modelové situace, může hráč sám nevědomky srovnat, jaké změny se na zahradě během dlouhých let udály. Také může vyhodnotit rozdíly v životě tehdejších a dnešním. Seznámí se s mnoha nástroji a předměty, možná i profesemi a činnostmi, které dnes již neužíváme nebo třeba ani neznáme.

Důležitá ve hře je také práce s hodnotami i financemi. Hráči sbírají během hry určité předměty, které jsou potřebné k vytvoření či získání něčeho dalšího. Hra tedy učí hráče sledovat vlastní cíle a dosahovat jich na základě zisku konkrétních prostředků. Díky tomu by měl hráč také pochopit hodnotu práce a plnění úkolů. Například k vypěstování dvou broderií musí nasbírat čtyři důležité předměty. U těchto by si měl uvědomit, co všechno je potřeba k vytvoření jistého výsledku. Za svou práci pak bude ale také odměněn patřičnými body. I práce s finančními prostředky je zde důležitá. Za určitou práci mohou získat hráči finanční obnos, ten pak mohou využít pro koupi prostředků nebo zaplacení způsobených škod.

Samotný vzhled hry by pak měl vést k navození atmosféry, přenesení hráčů do jiné skutečnosti a přiblížit tvarosloví a styl doby.

Při hře tedy budou rozvíjeny téměř všechny klíčové kompetence. Kompetence k učení skrze poznání nových informací, kompetence k řešení problémů při orientaci v nastalých situacích, kompetence komunikativní, sociální i personální během samotné hry. Kompetence občanská může být rozvíjena ve smyslu pěstování vztahu a respektu k našemu kulturnímu a historickému dědictví, vytváření pozitivního postoje k uměleckým dílům, kultuře a tvořivosti obecně.

8.2 Testování

Testování hry je neodmyslitelnou součástí procesu její tvorby. Díky tomuto je možné eliminovat chyby a trhliny v herním mechanismu, vyladit detaily a přizpůsobit herní prostor hráčům tak, aby se pro ně stal co možná nejpříjemnějším a nejpráhlednějším. Ani tento krok nešlo tedy vynechat. Hra byla několikrát testovaná na různých skupinách, s dospělými i dětmi, díky čemuž bylo možné odhalit alespoň některé nesrovnalosti ve hře. Například velikost herních polí byla jedním z prvních takto odhalených nedostatků. Na dvou různě velkých deskách o formátech cca A3 a A2, bylo zjištěno, že menší rozloha není plně vyhovující charakteru hry. I přes snazší přenositelnost menšího formátu, jsem nakonec zvolila formát větší, v půli se ohýbající, pro větší komfort hráčů.

Odhalení nesrozumitelnosti v textech hracích karet a jejich přetvoření bylo také jednou z dalších změn prováděných po formální stránce. Testování bylo ale především velkým přínosem po stránce obsahové. Zejména mechanismus a pravidla hry byly několikrát přetvořeny, aby hra nabyla hladšího průběhu. Například fungování hraničních polí bylo poměrně zásadním problémem hry. Nakonec jako nejlepší řešení vyplynulo zneutralizovat jednotlivá hraniční pole proto, aby hráči nezneužívali výhod dvou různých částí zahrady či nebyli naopak znevýhodňováni. Také volný pohyb po desce musel být omezen směrovými šipkami a chůzí vpřed. Před zavedením tohoto pravidla totiž bylo možné vracet se tam a zpět, a využívat tak strategického území pro zisk potřebného.

Ke změnám došlo také v počtech hracích karet v balíčcích. Původní absence bonusových a neutrálních karet, následně nahrazena jejich navýšením vedla ke zpomalení celého procesu hry. Tyto musely být tedy následně zredukovány, aby došlo k naladění lepšího tempa. Sbírání finančních prostředků během hry vedlo k vytvoření nových možností jejich zužitkování. Do hry byly tedy vneseny karty zprostředkovávající možnost koupě, a jelikož karetní balíčky fungují na principu náhody, musel být do hry vložen i základní finanční obnos každému z hráčů tak, aby měli možnost nákupu či splátek hned na počátku hry.



Obrázek 69 Testování hry s dětmi

Díky všem těmto změnám se podařilo naladit hru do určitého tempa, aby byla opravdu hratelná a proces fungoval tak, jak by měl. I přes nedokonalosti, kterých je ve hře jistě ještě spousta, jsem velmi ráda, že se díky testování povedlo hru vyladit alespoň do podoby, v jaké se nyní nachází, a co je důležité, že se dá opravdu zahrát. Jistě je však na ní dále co zlepšovat, posouvat a měnit.

8.3 Využití hry

Hra *V Libosadu* se svým obsahem zaměřuje na poměrně úzké a specifické téma, přesto myslím, že by mohla najít využití na mnoha různých místech a v mnoha různých skupinách. Uplatnění by mohla najít v rodinách a domácnostech, jejichž členové měli možnost navštívit současnou Květnou zahradu, a poskytnout jim tak nový a rozšiřující pohled na tuto významnou kulturní památku. Hra je přenosná a poměrně skladná, dosahuje parametrů klasických deskových her, a tudíž není problém najít pro ni doma místo. Dále by mohla sloužit jako edukační prostředek ve školách, školních družinách i jiných vzdělávacích zařízeních a institucích, například v knihovnách, domech dětí a mládeže apod. Ideálně v zařízeních nacházejících se v Kroměříži a jejím okolí. Tady by návštěvníci či členové mohli získat možnost poznat skutečnost jim často velmi dobře známou zase z jiné perspektivy a dozvědět se o ní více. Nakonec i na arcibiskupském zámku v Kroměříži a jeho zahradách by mohla také najít své místo.

Hru *V Libosadu* jsem se snažila vytvořit skladně a z dostupných materiálů, tak aby její parametry umožňovaly případné pořízení i skladování všude tam, kde by mohla posloužit svému účelu.

ZÁVĚR

Práce usiluje o poskytnutí uceleného pohledu na problematiku edukace skrze deskovou hru a o tvorbu deskové hry orientované na rozvoj kulturního přehledu hráče a zprostředkování nových poznatků spjatých s výtvarným uměním a kulturou. Cílem této diplomové práce bylo vytvořit specifický didaktický prostředek ve formě deskové hry. Autorsky pojatá desková hra orientující se na edukaci v oblasti výtvarného umění se zaměřuje na přiblížení původní podoby a chodu Květné zahrady ze 17. století širší veřejnosti.

Výstupem celé práce je písemná část a praktická část ve formě konkrétního produktu. Písemná část práce sleduje vývoj a situaci v oblasti deskových her a jejich využití v edukaci i ve výchově uměním. Dále pracuje také s informacemi týkajícími se samotného parku. Pro vytvoření podoby celé hry bylo nutné nashromáždit dostatečné množství historických materiálů, a tudíž provést jakýsi historický průzkum vedoucí k jejich získání. Text diplomové práce je členěn do tří částí. Vstupní, teoretická část se zaměřuje obecně na problematiku spojenou s tématem práce, reflektuje téma hry a mapuje nabídku vzdělávacích i kulturně orientovaných her. Praktická část je spjata se samotným vytvářeným produktem. Nese informace o obsahu a podobě hry, jejím mechanismu. Popisuje pravidla hry a práci s jednotlivými komponenty. Řeší proces tvorby produktu od sběru podkladů a materiálů, přes první návrhy a grafickou úpravu až po tisk a zpracování reálné hry. Do práce je zařazena také didaktická část, která vysvětluje edukační a didaktické parametry hry, testování produktu i nastínění jeho uplatnění v praxi.

Myslím, že cíle stanovené pro tuto práci byly splněny. Na základě průzkumu her orientovaných na edukaci i her zaměřených na kulturu a umění jsem se pokusila syntetizovat poznatky a přenést je do tvorby vlastní hry. Studium informací o Květné zahradě a její historii mi bylo nápomocné při realizaci všech částí hry od desky hry až po samotné komponenty a doplňující materiály. Díky testování hry byly mimo funkčnost ověřeny i didaktické aspekty hry. I u dětí mladšího školního věku byla po odehrání patrná schopnost orientace v plánu zahrady i osvojení si některých pojmů.

Do budoucna bych byla velmi ráda za případnou možnost hru reprodukovat a nabídnout ji k dalšímu užívání v praxi. Jistě by bylo třeba podniknout celé množství úprav pro její výrobu ve větším počtu. Nicméně v případě, že by hra mohla být opravdu využívána, mohlo by také dojít i ke skutečnému naplnění jejího edukačního potenciálu.

ANOTACE

Příjmení a jméno:	Krčmová Sabina
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy PdF UP Olomouc
Vedoucí práce:	Doc. Petra Šobánová, Ph.D.
Rok odevzdání:	2018

Název práce:	Desková hra jako didaktický prostředek ve výchově uměním
Název práce v angličtině:	Board game as a didactic means in art education
Anotace:	Diplomová práce se zaměřuje na specifický didaktický prostředek, jímž je didakticky koncipovaná desková hra. Autorsky pojatá desková hra zaměřená na edukaci v oblasti výtvarného umění je hlavním výstupem práce. Písemná část práce mapuje vývoj a situaci v oblasti deskových her a jejich využití ve výchově uměním. Text diplomové práce je členěn do dvou částí. Vstupní část je teoretická a zaměřuje se obecně na problematiku spojenou s tématem práce. Praktická část je spjata se samotným vytvářeným produktem a řeší proces tvorby produktu (včetně jeho didaktického koncipování) a jeho uplatnění v praxi. Cílem práce je poskytnutí uceleného pohledu na problematiku edukace skrze deskovou hru a tvorba deskové hry orientované na rozvoj kulturního přehledu hráče a zprostředkování nových poznatků spjatých s výtvarným uměním.
Klíčová slova:	Hra, desková hra, Květná zahrada, Kroměříž, výchova uměním
Anotace v angličtině:	The thesis is focused on specific didactic means, which is a didactic board game. The main product is the authorial board game focused on art education. Text of the thesis describes development and situation among board games and their application in art education. The text of the thesis consists of two parts. The first theoretical part focuses on the the topic of the thesis in general. The second practical part is more connected with the specific product and its making and its application in practice. The aim of the thesis is to offer the comprehensive insight into the topic of education through the board game, the production of the board game focused on the player's cultural development and the mediation of new information connected with fine art.
Klíčová slova v angličtině:	Game, board game, Flower garden, Kroměříž, art education
Přílohy vázané v práci:	Obrazová příloha, CD
Rozsah práce:	110
Jazyk práce:	český

SEZNAM UŽITÝCH ZDROJŮ

Literatura

- ĎURIČ, Ladislav a Mária BRATSKÁ. *Pedagogická psychológia: Terminologický a výkladový slovník*. Edited by Viliam S. Hotár - Jozef Pastier. 1. vyd. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1997. 463 s. ISBN 8008024984.
- ELBELOVÁ, Gabriela, Lumír ČUŘÍK a Marek PERŮTKA. *Arcibiskupský zámek a zahrady v Kroměříži: průvodce*. Kroměříž: Národní památkový ústav, územní odborné pracoviště v Kroměříži, 2011. ISBN 978-80-87231-06-7.
- HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta). ISBN 80-244-0345-5.
- KŘESADLOVÁ, Lenka. *Květná zahrada: Návrat do historie*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP
- KŘESADLOVÁ, Lenka a P. VANĚK. *Kroměříž – Květná zahrada: památka UNESCO: podrobný průvodce unikátní zahradou*. 1. Zlín: Centrála cestovního ruchu Východní Moravy, 2010, 27 s. Kroměřížsko. ISBN 9788025487563.
- MAREŠ, Jiří a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.
- MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Knihy pro rodiče (SPN).
- PEŘINKA, V. František: *Dějiny města Kroměříže*. Díl 2., část 1. a 2. Kroměříž, 1947, s. 566, 673–676.
- PŘÍHODA, Václav. *Ontogeneze lidské psychiky*. 2. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1963. Učebnice vysokých škol.
- SUCHOMEL, Dan a Jan VIDEMAN. *Mincovníctví olomouckých biskupů a arcibiskupů (1608-1820)*. Kroměříž: Česká numismatická společnost pobočka v Kroměříži, 1997, 347 s. ISBN 80-238-0183-X.
- VALENTA, Milan. *Herní specialista*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001. Volný čas (Mladá fronta). ISBN 80-244-0345-5.

VLČKOVÁ, Iva: Karel z Lichtenštejna-Kastelkornu (1624-1695) a založení zámecké knihovny v Kroměříži. Blansko, 1967–68, s. 29–32.

VLČKOVÁ-BUTULOVÁ, Iva: Zámecká knihovna v Kroměříži v letech 1752–1850. *Vlastivědný věstník moravský*, roč. 23, 1971, č. 3, s. 352–367.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. Volný čas (Mladá fronta). ISBN 8020401881.

ZATLOUKAL, Ondřej. *Kroměřížské zahrady*. 1. Kroměříž: NPÚ ÚOP.

Elektronické zdroje

BoardGameGeek [online]. BoardGameGeek, LLC. [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/>

Didaktická hra.cz [online]. Praha: Didaktickahra.cz, 2017 [cit. 2018-02-15]. Dostupné z: <http://shop.didaktickahra.cz/>

Fit-Edu: Hrajeme si – Učíme se [online]. Plzeň, Česká republika: FIT-EDU, 2017 [cit. 2017-09-19]. Dostupné z: <http://www.spravnahracka.cz/>

Hrajeme.cz [online]. Praha: Hrajeme.cz, 2018 [cit. 2018-02-14]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/>

IQ hračky [online]. Hradec Králové: Smart Toys s.r.o, 2018 [cit. 2018-02-15]. Dostupné z: <https://www.iqhracky.cz/>

JANIŠ, Dalibor, Jana JANIŠOVÁ a Radim VRLA. *Rotunda v Květné zahradě v Kroměříži: Dílčí, stavebněhistorický průzkum objektu* [online]. Kroměříž: Národní centrum zahradní kultury, 2011 [cit. 2018-10-03]. Dostupné z: http://nczk.cz/useruploads/files/SHP_Rotunda_text.pdf

3 Kreuzer - Karl II von Liechtenstein-Kastelkorn. *Numista* [online]. Numista.com, 2018 [cit. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://en.numista.com/catalogue/pieces41984.html>

KLEINEROVÁ, Jana. Historie stolních her. *Gymnasion: Časopis pro metodu a inspiraci* [online]. Praha: Nadační fond Gymnasion, 2010, 29.11.2010, 47(16), 5-7 [cit. 2018-02-17]. Dostupné z: http://gymnasion.org/wp-content/uploads/2017/05/16E_Zábava.pdf

Klub přátel deskových her [online]. www.deskovehry.info, 2018 [cit. 2018-02-17]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.info/index.php>

Kroměříž: Oficiální webová prezentace arcibiskupského zámku a zahrad [online]. Praha: Národní památkový ústav, 2018 [cit. 2018-04-02]. Dostupné z: <https://www.zamek-kromeriz.cz/>

Město Kroměříž [online]. Kroměříž: Město Kroměříž, 2018 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://www.mesto-kromeriz.cz/>

Mindok: Moderní společenské hry [online]. Praha: MINDOK s.r.o [cit. 2018-02-18]. Dostupné z: <http://www.mindok.cz/cz/uvodni-strana>

Národní památkový ústav [online]. Praha: www.npu.cz, 2018 [cit. 2018-02-28]. Dostupné z: <https://www.npu.cz/cs>

Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži [online]. Kroměříž: Národní památkový ústav, 2014 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.nczk.cz/>

SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál RVP: Inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. Metodický portál RVP, 2011 [cit. 2017-09-17]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJ../>

Svět her [online]. Praha: Svět her, 2018 [cit. 2018-02-27]. Dostupné z: <https://www.svet-her.cz/>

Svět deskových her [online]. Praha: Svět deskových her, 2017 [cit. 2018-02-27]. Dostupné z: <https://www.svet-deskovych-her.cz/>

Regina DAB Praha. *Český rozhlas* [online]. Praha: Český rozhlas, 1997-2018 [cit. 2018-10-09]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/regina/slova/_zprava/krejcar--63002

VINTEROVÁ, Lucie. Barva v kompozici historických zahrad a parků [online]. Lednice, 2011 [cit. 2018-10-03]. Dostupné z: https://is.mendelu.cz/lide/clovek.pl?zalozka=13;id=8261;studium=34097;zp=22771;download_prace=1. Bakalářská práce. Mendelova univerzita v Brně. Vedoucí práce Ing. et Ing. Lucie Šafářová.

Zatrolené hry [online]. Ondřej Mysliveček, 2018 [cit. 2018-02-20]. Dostupné z:
<https://www.zatrolene-hry.cz>

Videa

Glenn's Gallery Review - with Tom Vasel. YouTube [online]. 16. 3. 2010 [cit. 2018-02-14].
Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=FLSjnVwKIR8>

Osobní zdroje

HUDEC, Petr. Osobní sdělení lektora (Květná zahrada v Kroměříži, Gen. Svobody 1192/39, Kroměříž) dne 7. května 2018

ZDROJE OBRAZOVÉ DOKUMENTACE

- [1] Small gaming table. In: *The Global Egyptian Museum* [online]. Alexandria: Bibliotheca Alexandria, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z:
<http://www.globalegyptianmuseum.org/detail.aspx?id=455>
- [2] Detail of Libro de los Juegos, folio 17 verso, Escorial Manuscript. GUREVICH, Eli. *Ancient games* [online]. Aroizona, Ancient games, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z:
<http://www.ancientgames.org/alfonso-xs-book-games-libro-de-los-juegos/>
- [3] plust. The contents of the game: board, composer tokens, harp tokens, question cards, 2 CD's with music fragments, a die and a rulesheet. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/556091/classico>
- [4] kenzlo. Just a couple more compounds... In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/2874279/compounded>
- [5] tkuprel. Contents out of the box. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/271925/equations>
- [6] Česko hrou. In: KOŠTEJN Václav. *Hračkovna* [online]. Bělá pod Bezdězem: Hračkovna, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://www.hrackovna.cz/cesko-hrou/>
- [7] Oeconomica. In: *ABZ knihy*. Ostrava - Zábřeh. ABZ knihy, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://knihy.abz.cz/prodej/oeconomica-stolni-spolecenska-hra>
- [8] Dušan. Recenze: Lovci a sběrači - trhejte mamuty a lovte bobule. In: *DeskoveHry.com*. DeskoveHry.com, 2011. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.com/recenze-lovci-a-sberaci-trhejte-mamuty-a-lovte-bobule/>
- [9] When good games go better. In: *SahmReviews*. SahmReviews.com, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://www.sahmreviews.com/2016/05/artana-llc-tesla-vs-edison.html>
- [10] biffa. End of a 3 player game. Lot of fun!. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/3313645/age-steam-human-bodysynapses>

- [11] Verkisto. The end of my 2000th game played. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/650162/balderdash>
- [12] Z. Masterpiece - The Art Auction Game. In: Brian. *A Board Game a Day*. [online]. A Board Game a Day, 2011. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://aboardgameaday.blogspot.com/>
- [13] Ein Wochenende in Berlin. In: LETSCH Robert a Frank NOACK. *Spiele-Offensive.de*. [online]. Merseburg, Spiele-Offensive.de, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://www.spiele-offensive.de/Spiel/Ein-Wochenende-in-Berlin-1010487.html>
- [14] Modern Art Review. In: EDWARDS Josh. *BoardgamereviewsbyJosh*. BoardgamereviewsbyJosh, 2012. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://www.boardgamereviewsbyjosh.com/2012/09/modern-art-review.html>
- [15] Randy Cox. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/75838/philanthropist-window-world-painting>
- [16] Aldie. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/195/vernissage>
- [17] fehrmeister. What Comes In the Box. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/391588/mona-lisa-mysteries>
- [18] Fresco. In. *Ditterio's Race Door Spellensland: Eats, Sleep, Play Board Games, Repeat*. [online]. Ditterio's Race Door Spellensland: Eats, Sleep, 2016. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://ditteriosracedoorspellensland.wordpress.com/2015/08/14/fresco/>
- [19] unixrevolution. Endgame, first game. I lost, and got eaten. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/396785/cleopatra-and-society-architects>
- [20] EndersGame. Halfway a two player game. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/944259/pastiche>
- [21] davidallves. End of 1P game. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/2548553/town-center-expansion-n2>

- [22] ruazn2. Setting up 5 player game. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/2281120/versailles>
- [23] Set01. In: *4Players – Das Spielmagazin*. 4Players – Das Spielmagazin, 2006. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: http://www.4players.de/4players.php/screenshot_list/Allgemein/33257/Screenshots/70662/0/Tokaido.html
- [24] Zebigboss. Board. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/796536/jeu-des-monuments-de-paris>
- [25] israperrillo. Last's version prototype. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/3547058/red-cathedral>
- [26] Mouseketeer. Detail of the game board @ Spiel 2013. In: ALDEN, Scott a Derk SOLKO. *BoardGameGeek* [online]. Texas: BoardGameGeek, 2000. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/1814033/bruxelles-1893>
- [27] Justus van den Nypoort. Květná zahrada na rytině z roku 1691. In: *Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži* [online]. Kroměříž, Národní památkový ústav, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://historie.nczk.cz/kvetna-zahrada>
- [28] Aleš Karban. 2009. In: *Národní centrum zahradní kultury* [online]. Kroměříž, Národní centrum zahradní kultury, 2010. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://fotogalerie.nczk.cz/letecky-pohled-kvetna-zahrada>
- [29] ROSTAMDALILA. Květná - (Holandská) zahrada (UNESCO)- a kolonáda-Kroměříž-CZECH REPUBLIC-2014. In: *Mapio.net* [online]. Mapio.net. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://mapio.net/pic/p-10286906/>
- [30] Komentované prohlídky Květné zahrady. In: *Informuji.cz* [online]. Informuji.cz, 2009-2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://www.informuji.cz/akce/z/99155-komentovane-prohlidky-kvetne-zahrady/>
- [31] Letohrádek (Lusthaus) z vnějšího pohledu. In: KŘESADLOVÁ, Lenka. Květná zahrada: Návrat do historie. 1. vyd. Kroměříž: NPÚ ÚOP v Kroměříži.
- [32] Rotunda Květná zahrada Kroměříž. In: FUKS Aleš. *FAD: Materiál pro povrchové úpravy*. [online]. Přerov: FAD. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://www.fad.cz/index.php?page=ofirme>

- [33] Justus van den Nypoort. Štěpnice na rytině z roku 1691. In: *Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži* [online]. Kroměříž, Národní památkový ústav, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://historie.nczk.cz/cs/fotogalerie/obnova-pstruch-rybnk-v-kvtn-zahrad>
- [34] Justus van den Nypoort. In: GRAUBNER, Jan, Václav JEHLIČKA a Libor LUKÁŠ. *Kroměříž - Květná zahrada 1691: Flower Garden - Kremsier 1691*. Editor Ondřej ZATLOUKAL. Kroměříž: Národní památkový ústav, 2008, 37 nečíslovaných listů, 59. ISBN 978-80-254-9957-3
- [35] Justus van den Nypoort. Ptáčnice na rytině z roku 1691. In: *Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži* [online]. Kroměříž, Národní památkový ústav, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://historie.nczk.cz/cs/fotogalerie/obnova-ptnice-v-kvtn-zahrad>
- [36] Justus van den Nypoort. Dobová rytina Králičího kopce. In: *Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži* [online]. Kroměříž, Národní památkový ústav, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://www.nczk.cz/kralici-kopec-a-ptacnice.html>
- [37] Justus van den Nypoort. In: GRAUBNER, Jan, Václav JEHLIČKA a Libor LUKÁŠ. *Kroměříž - Květná zahrada 1691: Flower Garden - Kremsier 1691*. Editor Ondřej ZATLOUKAL. Kroměříž: Národní památkový ústav, 2008, 37 nečíslovaných listů, 59. ISBN 978-80-254-9957-3
- [38] Justus van den Nypoort. Dobová rytina Pomerančové zahrady. In: *Národní památkový ústav: Územní odborné pracoviště v Kroměříži* [online]. Kroměříž, Národní památkový ústav, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://www.nczk.cz/holandska-pomerancova-a-edukacni-zahrada.html>
- [39] Pobytový trávník. In: *Národní památkový ústav: Návštěvní řád Květné zahrady* [online]. Kroměříž, Národní památkový ústav, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://www.zamek-kromeriz.cz/cs/navstevni-rad/navstevni-rad-kvetne-zahrady>
- [40] Abel Grimmer. Autumn. In: *The Famous Artists* [online]. The Famous Artists. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://www.thefamousartists.com/grimmer/autumn>
- Pieter Brueghel II. The Four Seasons: Spring; Summer; Autumn; and Winter. In: *Christie's* [online]. Christie's, Londýn, 2018. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/pieter-brueghel-ii-brussels-c-1564-16378-antwerp-6010101-details.aspx>
- [41] Vytvořeno autorkou práce.

- [42] Olomouc, arcib. Karel II. Liechtenstein (1664-95). 3 krejcar 1670. SV-324. In: *Nume.cz: numismatický rozcestník* [online]. Hradec Králové: Nume.cz, 2012. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://www.num.cz/salova-aukce/cns-hradeckralove-134-190>
- [43] Olomouc, arcib. Karel II. Liechtenstein (1664-95). 1/2 kr. 1683 S-V 303 A2. In: *Nume.cz: numismatický rozcestník* [online]. Hradec Králové: Nume.cz, 2012. [vid. 2018-10-09]. Dostupné z: <http://www.num.cz/salova-aukce/nummus-olomouc-52-sal-497>
- [44–68] Vytvořeno autorkou práce.
- [69] Fotografie: Leona Krčmová.

TABULKY

- [1] Vytvořeno autorkou práce.

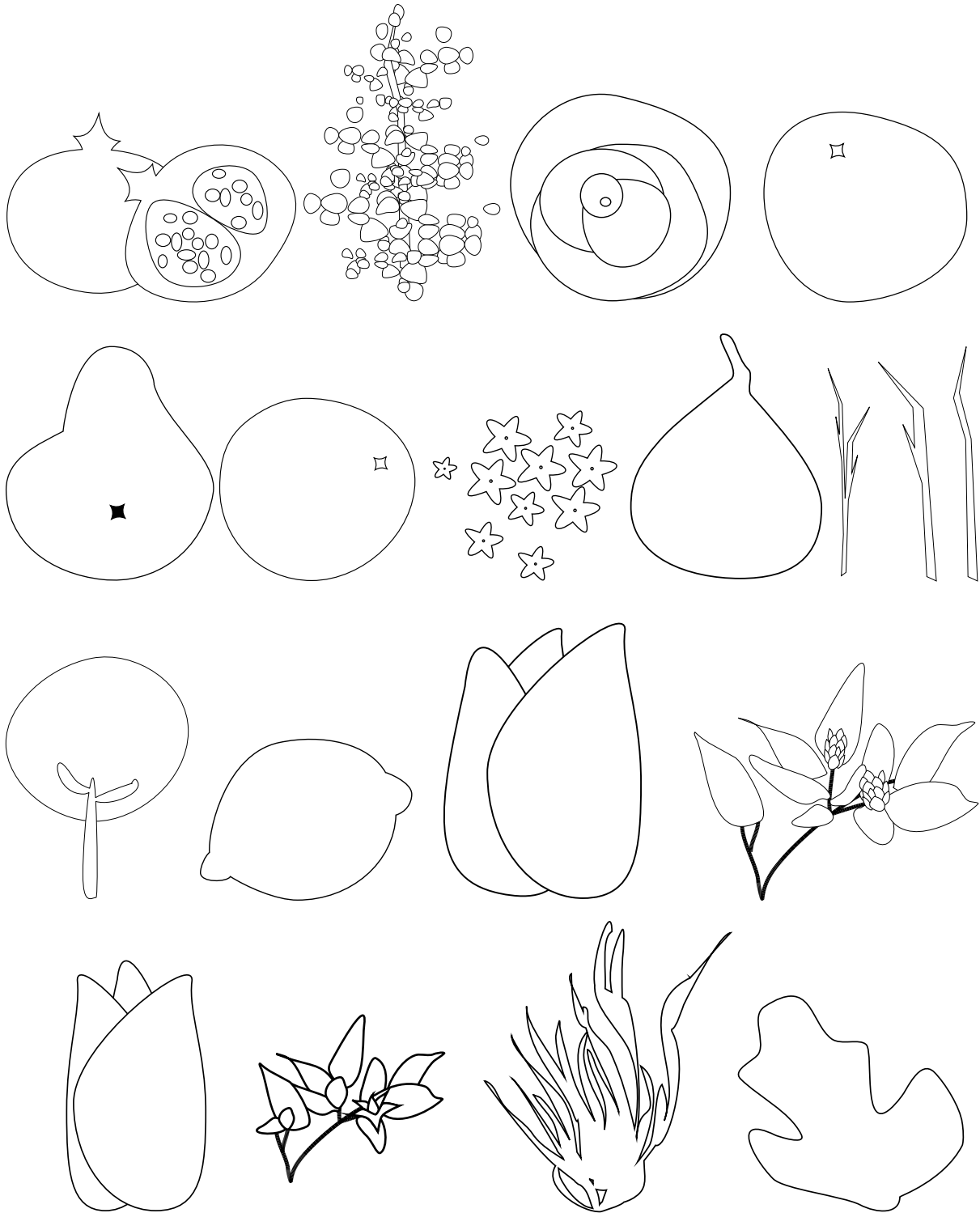
SEZNAM PŘÍLOH

- [1] Ilustrace – rostliny
[2] Ilustrace – nářadí a nástroje
[3] Ilustrace – sochy a kašny
[4] Ilustrace – ostatní
[5] Textury
[6] Fotografie – hra
[7] Fotografie – komponenty
[8] Fotografie – karty
[9] Fotografie – průvodce
[10] Fotografie – krabice

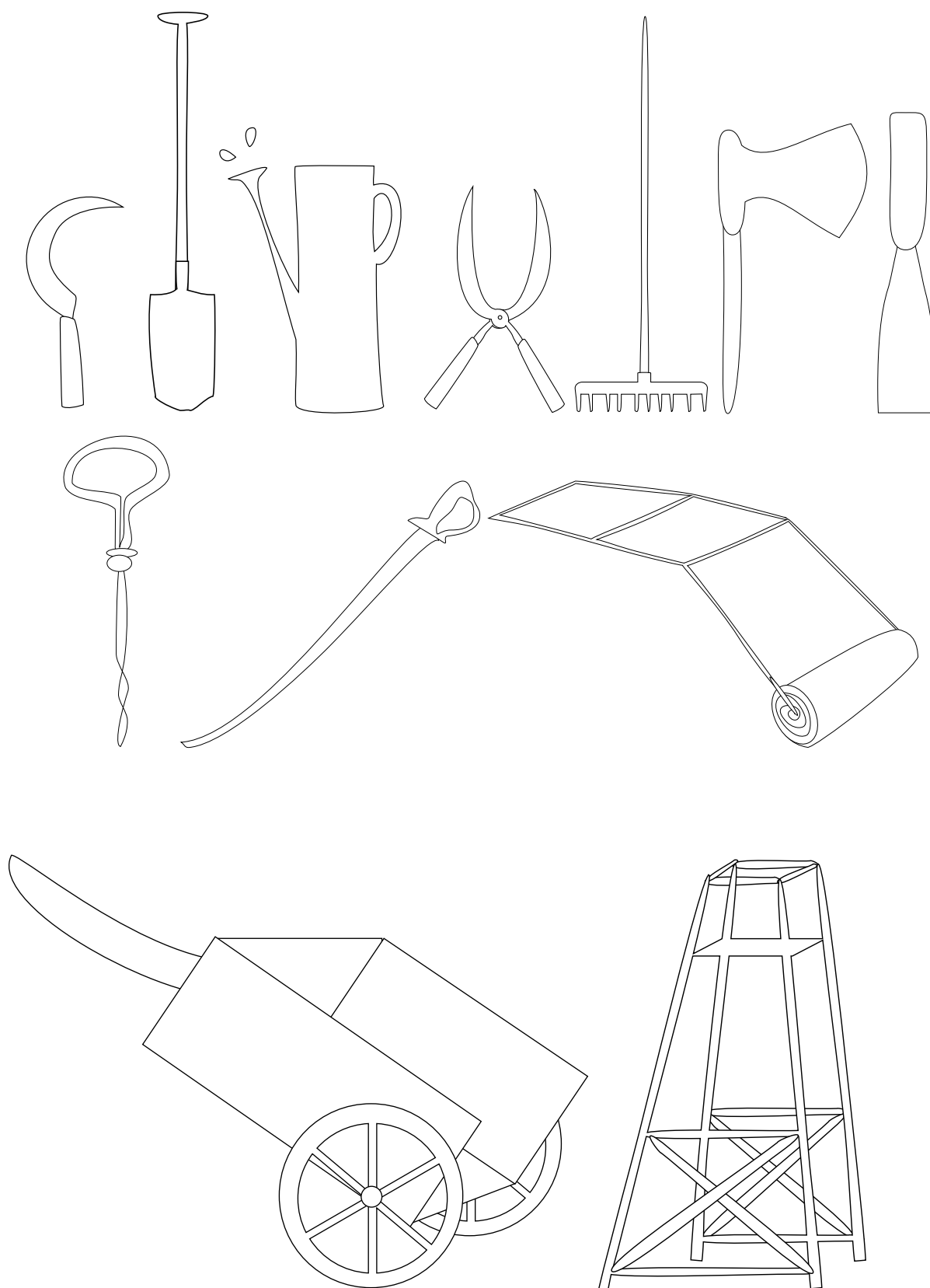
Přílohy byly vytvořeny autorkou práce.

PŘÍLOHY

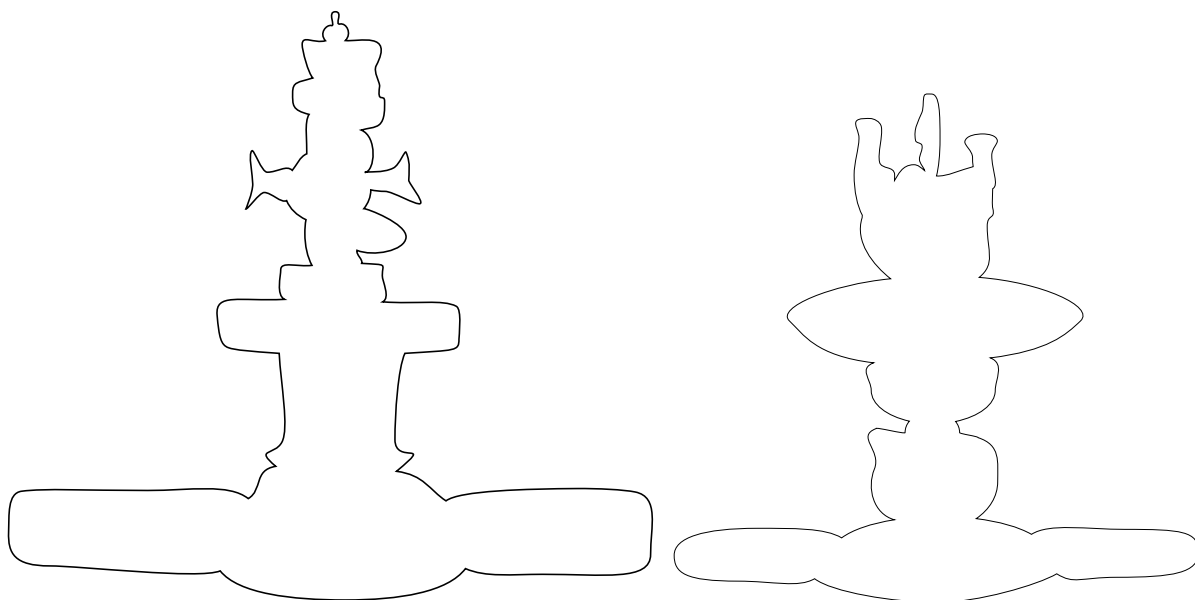
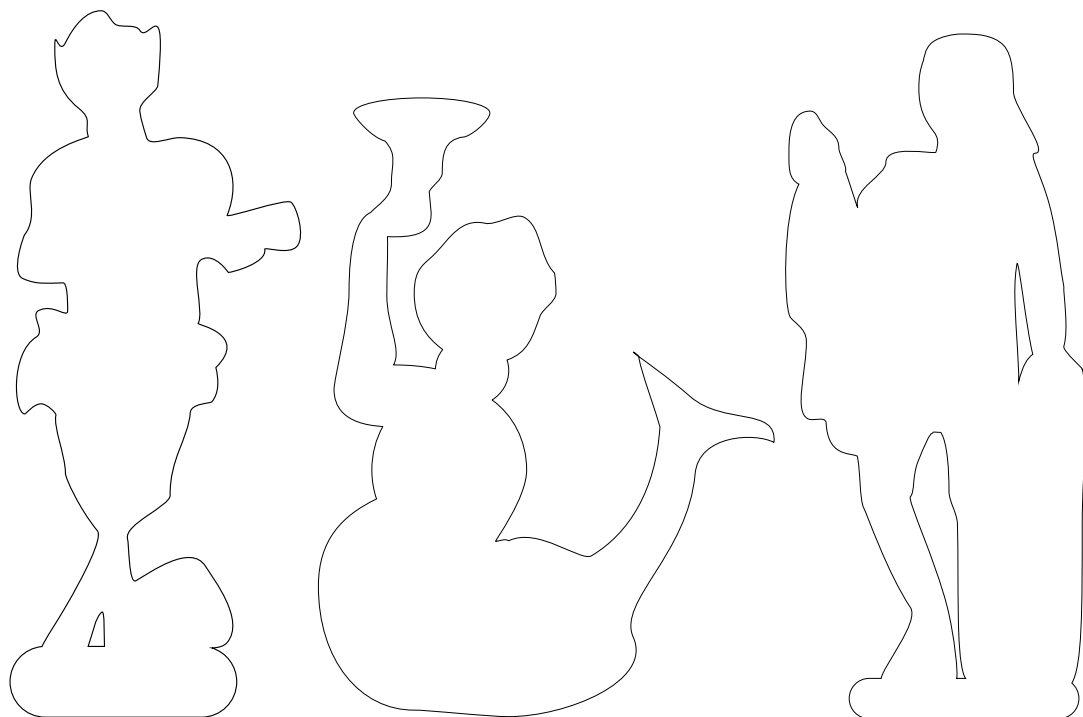
1 Ilustrace – rostliny



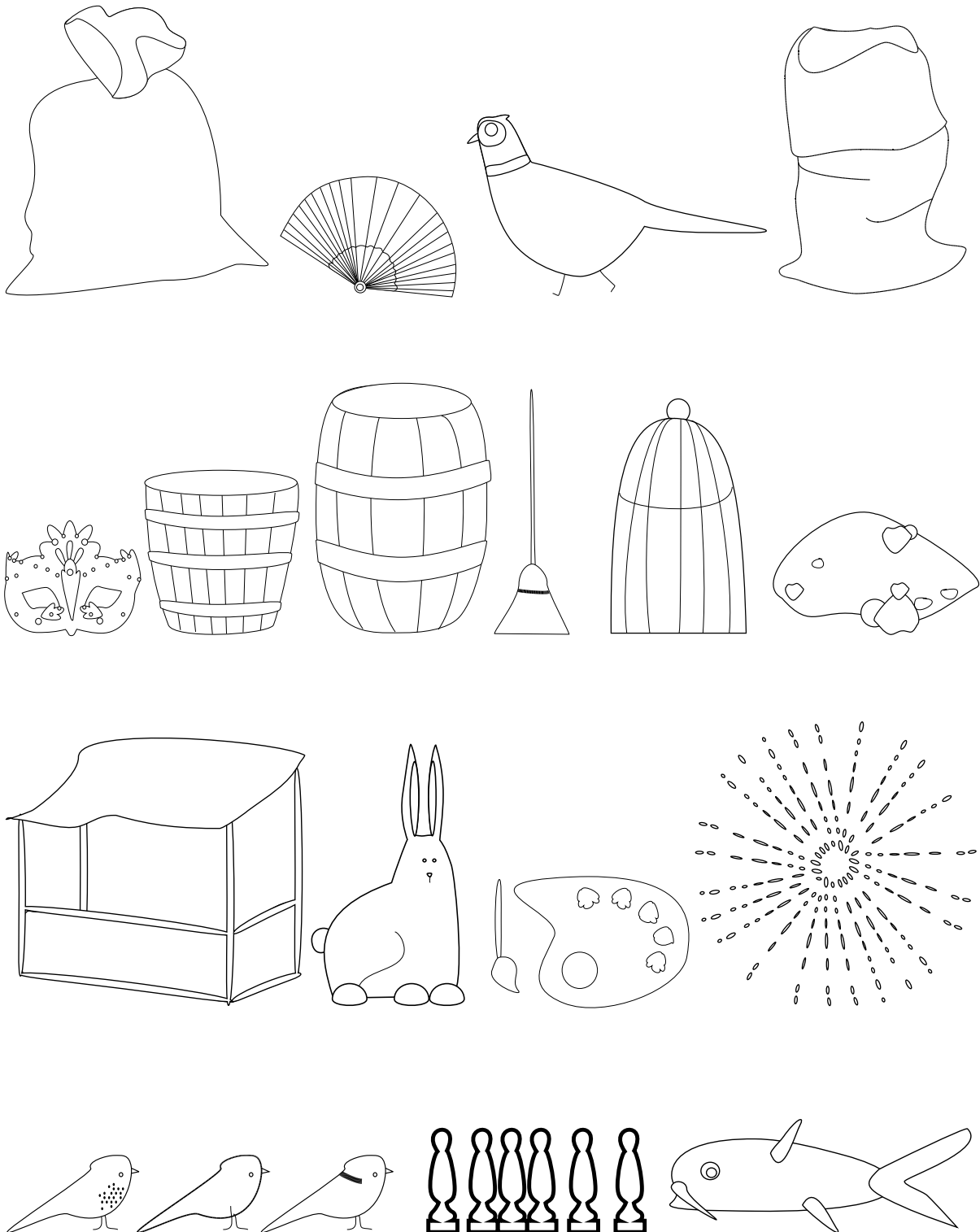
2 Ilustrace – nářadí a nástroje



3 Ilustrace – sochy a kašny



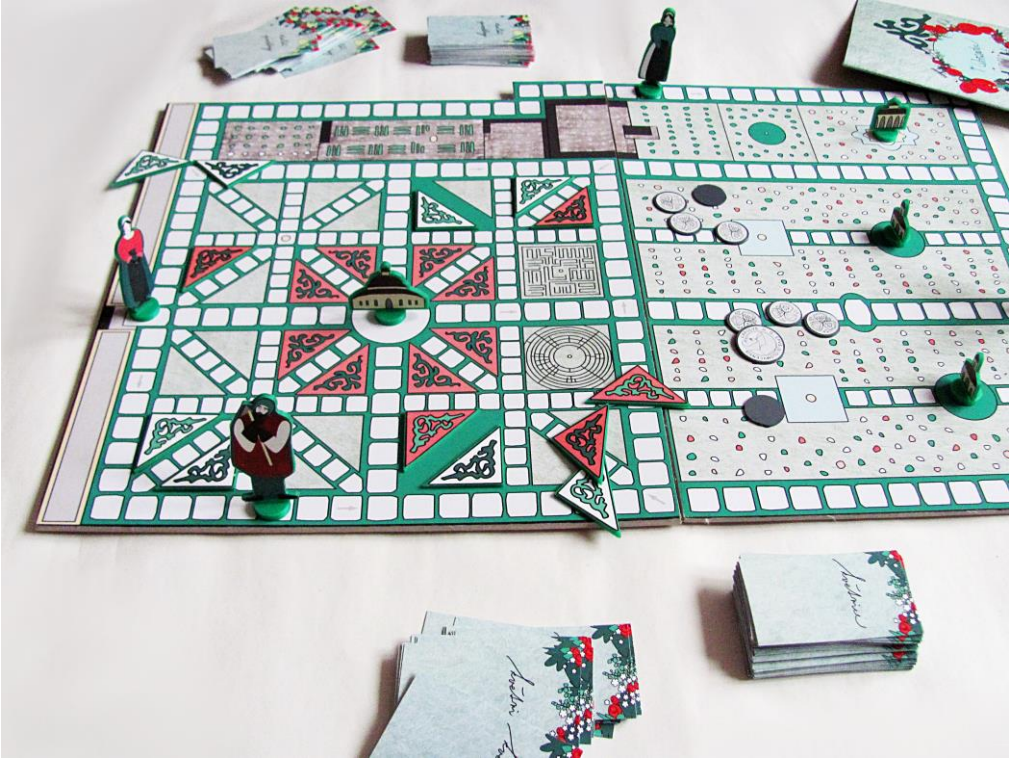
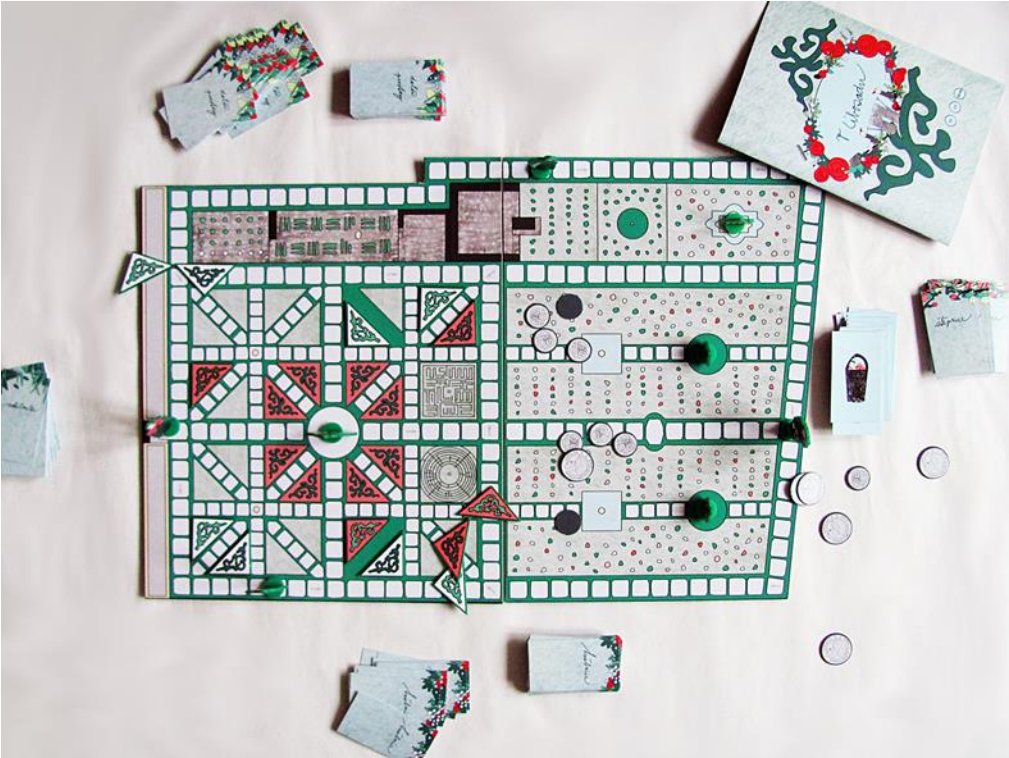
4 Ilustrace – ostatní



5 Textury



6 Fotografie – hra



7 Fotografie – komponenty





8 Fotografie – karty



Fotografie – průvodce



10 Fotografie – krabice

