

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra společenských věd

Diplomová práce

Bc. Zdeněk Polách

Stolní hry ve výuce dějepisu

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a použil jen uvedenou literaturu a zdroje.

Ve Frenštátě pod Radhoštěm dne 18. 5. 2020

.....
Zdeněk Polách

Obsah

1 Úvod.....	5
2 Teoretická část	7
2.1 Hra.....	7
2.2 Historie.....	8
2.3 Stolní hry a škola.....	9
2.4 Obecné problémy	12
2.5 Dosavadní stav bádání.....	15
2.6 Polemika s PC hrami.....	17
3 Praktická část	21
3.1 Vědomostní hry.....	21
3.1.1 iKnow	22
3.1.2 Timeline.....	23
3.2 Eurohry.....	24
3.2.1 Théby.....	25
3.2.2 Pax Renaissance	27
3.2.3 The Coin Tribes' Revolt: Boudica's Rebellion Against Rome	28
3.3 Ameritrash.....	29
3.3.1 Fire and Axe: A Viking Saga	30
3.3.2 Republic of Rome.....	32
3.3.3 Quartermaster General.....	33
3.4 Wargames.....	35
3.4.1 Westphalia	38
3.4.2 Here I Stand a Virgin Queen	39
3.4.3 Churchill.....	41
3.5 RPG.....	43
3.5.1 Microscope	44

3.5.2 Montségur 1244.....	46
3.5.3 LARPy.....	47
3.6 Ukázkové hodiny	50
4 Závěr.....	52
5 Použité zdroje	54
6 Resumé.....	57
7 Přílohy.....	58
8 Anotace	65

1 Úvod

Dnešní uspěchaná doba naskýtá dětem mnohem více faktorů vyžadujících si jejich pozornost, a tak je vyučování formou prostého vedení monologu a nucení žáků k memorování dávno nevyhovující. Styl vedení hodiny se mění a tyto změny jsou nutné, protože jinak vyučující nemohou konkurovat například internetu, kde žák nalezne požadované informace snadno a rychle. Je tedy stále potřebnější vést hodiny zábavnou a záživnou formou, a přitom žákům i nadále předávat potřebné informace, znalosti a schopnosti.

Existuje mnoho způsobů, jak ozvláštnit školní vyučování. Oblíbeným prvkem je například promítání videí či práce v počítačové učebně. Pokud chce škola u dětí uspět, musí včas zachytávat moderní trendy a neustrnout v monotónnosti frontálních výkladů a kazet se starými dokumenty. Měla by využívat pomůcky žákovi blízké a atraktivní. Poslední léta se v České republice nesou ve znamení boomu stolních her, které pro širokou veřejnost už dávno neznamenaají jen *Dostihy a sázky*. Český trh se rozšířil a s ním i výběr her vydávaných v češtině, což obratem vedlo k další popularizaci her. Ty jsou už dnes obvyklou součástí většiny domácností i školních kabinetů, přesto není jejich potenciál čerpán do maxima.

Je na místě pokládat si otázku, zda by bylo možné trend vzrůstající popularity stolních her zachytit i ve školství. Například při nástupu počítačových her k tomuto využití nedošlo, ať už z materiálních čich postojových důvodů, vzhledem k tomu, že hraní počítačových her bylo dlouho vnímáno jako podřadná aktivita.¹ Školství má teď šanci neopakovat stejnou chybu a začít využívat moderní a populární nástroje, které se mu nabízejí, aby tak vyvrátilo neustálou kritiku o své zakrnělosti.²

Skvělým příkladem, na kterém lze demonstrovat široké možnosti, jež stolní hry nabízí, je dějepis. Velké procento stolních her je inspirováno historií, ať už ve větší či menší míře, a značná část jich historické události přímo simuluje nebo se během nich odehrává. Díky tomu mohou hráčům nabídnout unikátní vhled do daného historického

¹ JANE, Coaston. *The top House Republican is blaming video games for the weekend's mass shootings* [online]. 4. 8. 2019 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.vox.com/2019/8/4/20753725/el-paso-dayton-shootings-video-games-gop-mccarthy>

² MAČÍ, Josef. *Jasný hlas: Ministrova chyba, měli jsme zrušit maturitu úplně* [online]. 6. 5. 2020 [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/promarnili-jsme-sanci-na-zmenu-uvazovani-o-ceskem-skolstvi-rika-kania-104018>

okruhu a fungují jako velmi úspěšný nástroj popularizace historie.³ A právě dějepis musí v posledních letech stále častěji čelit kritice. Je kritizován především styl učení, který je orientován mnohem více na obsah a vyprávění než na žakovu participaci, pochopení souvislostí a rozvoj kritického myšlení.⁴ Právě v těchto oblastech jsou hry schopny učitelům pomoci.

Tato práce si tedy klade za úkol představit problematiku stolních her využitelných v hodinách dějepisu, s jejich nespornými klady a výhodami, které mohou do výuky přinést, ale i s problémy, na než jejich implementace naráží. První, teoretická část, se zaměřuje na definici slova hra a popisuje historii vývoje stolních her od starověku po současnost. Dále rozepisuje pozitivní vlivy stolních her na výuku a žáky, zastavuje se u překážek, které brání ve snadném zapojení do výuky a všímá si také současného stavu bádání a trendů v zahraničí, včetně části věnované rozdílu v uchopení počítačových a stolních her.

Druhá část práce poté popisuje kontext vzniku jednotlivých typů stolních her, jejich obecné klady a zápory, věnuje se přímo jejich jednotlivým zástupcům a slouží jako jakýsi návod, jak různé typy her zařadit do běžných vyučovacích hodin, jak s nimi pracovat a jak je případně upravit tak, aby byly vhodné pro školní potřeby.

³ GLICK, Stephen P. & L. Ian CHARTERS. War, Games, and Military History. *Journal of Contemporary History*. 1983, 18 (4), s. 567–582.

⁴ PÝCHOVÁ, Silvie. *Řízení školy: Každý žák může zažít dějepis jako smysluplně strávený čas* [online]. 4. 10. 2019 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.eduin.cz/clanky/rizeni-skoly-kazdy-zak-muze-zazit-dejepis-jako-smysluplne-straveny-cas/>

2 Teoretická část

2.1 Hra

Hra je obecně velice široký pojem, který se mnozí filozofové či psychologové snažili zakotvit v definicích a vtisknout mu některé společné vlastnosti. Společenský i technologický pokrok lidstvu však přináší nové možnosti, „jak si hrát“, a tak je nutné výsledky těchto snah neustále aktualizovat. Například podle knihy *Homo Ludens* holandského historika Johana Huizingy, jednoho z nejcitovanějších teoretiků hry, je hra především zábavou, kterou už dávno před lidmi praktikovala zvířata⁵.

Huizinga dále pokračuje v popisu několika charakteristik, jež by hra dle jeho názoru měla mít. Hra je ze své podstaty svobodná. „*Hra je nadbytečná. Její potřeba se pociťuje naléhavě jen tehdy, jestliže vychází z potěšení, které hra působí. Hru je možné kdykoli přerušit nebo jí úplně zanechat. Není uložena fyzickou nutností a ještě méně mravní povinností. Hra není úkol.*“⁶ Tím se do jisté míry kryje s představou francouzského sociologa Rogera Cailloise, podle jehož názoru je hra neproduktivní dobrovolnou zábavou.⁷

Stejně tak jsou shodné jejich názory na to, že hra je odtržená od reality a odehrává se v jakési vlastní sociální i prostorové bublině, a přesto od hráčů očekává naprosté zaujetí a přistoupení na její realitu, příběh a pravidla.⁸ To je pro výuku velmi důležité, protože tento bod je hlavním prvkem, který žáci ve školních lavicích ocení, a který jim umožní snadněji získat vědomosti o probíraném tématu. Zaujetí touto novou realitou spojené s Cailloisovou podmínkou, že hra musí být zábavná, vede k motivaci žáka, a právě motivace je nejdůležitějším krokem k úspěšnému učení.

V jiných bodech se oba teoretikové rozcházejí, Cailloise ve své knize přímo reaguje na Huizingovy definice a vyvrací jeho názor, že hra je prostá hmotného zájmu, protože to vylučuje sázky a hazardní hry.⁹ Zde je třeba dát Cailloisovi za pravdu, že tyto ze sféry her nelze jednoduše vyloučit.

⁵ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha 1971. s.9.

⁶ Tamtéž, s. 15.

⁷ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha 1998.

⁸ Tamtéž, s. 29-32

⁹ Tamtéž, s. 26-27.

Do střetu ohledně toho, jestli hra má mít přesně stanovená pravidla, zajímavým způsobem vstoupil designér počítačových her Chris Crawford. Podle něj nejsou pro hru tolik důležitá pravidla, ale cíl. Pokud tento cíl chybí, pak nejde o hru, ale o hračku. Hračka jako taková se ale může stát prvkem ve hře.¹⁰

V lidském životě zaujímá hra velmi důležité postavení už od útlého věku a existuje mnoho způsobů, jak hraní realizovat. Jak Huizinga, tak německý filozof a fenomenolog Eugen Fink pak ve hře vidí mnohem větší význam než jen formu zábavy a vykládají s její pomocí vznik lidské kultury či svět samotný.¹¹

Tato práce je zaměřena na specifické herní odvětví, které sice doprovází člověka celou jeho existencí, ale opravdové renesance se dočkala až v posledních několika desetiletích.

2.2 Historie

Když pomineme nálezy pravěkých artefaktů pravděpodobně určených k hraní, můžeme vznik opravdových stolních her datovat zhruba do 3. až 4. tisíciletí před naším letopočtem do oblasti Egypta a Mezopotámie.¹² Senet a Královská hra z Uru jsou prvními hrami se zachovalými herními deskami a komponenty stejně jako fragmenty pravidel, ze kterých se mnozí pokusili rekonstruovat jejich původní podobu.¹³ Stolní hry se šířily dále do Středomoří, velmi populárními se například ve starověkém Římě staly kostkové hry,¹⁴ ty si svou oblíbenost především mezi vojáky podržely až dlouho do novověku.

Dominantním se během středověku stal šach importovaný skrze arabský svět z Indie. U šachu lze mluvit o prvním globálním fenoménu stolních her, protože se v různých podobách a variacích hrál od Japonského souostroví až po západní Evropu. Došlo i k sepsání prvního evropského pojednání o deskových hrách, *Libro de los Juegos*

¹⁰ CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on game design*. Indianapolis 2003.

¹¹ FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha 1993.

¹² EDWARDS, Jason R. *Saving Families, One Game at a Time*. 2014.

¹³ FINKEL, Irving. On the Rules for the Royal Game of Ur. In: FINKEL, Irving (ed.). *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions*. Londýn 1996. s. 22-32.

¹⁴ EERKENS, Jelmer & de VOOGT, Alex. The Evolution of Cubic Dice from the Roman through Post-Medieval Period in the Netherlands. *Acta Archaeologica*. 2017, 88, s. 163-173.

datující se do Španělska 13. století za vlády Alfonse X. Moudrého. Tento bohatě ilustrovaný spis kromě šachu popisuje i další stolní hry jako vrhcáby apod.¹⁵

Novověk s sebou přinesl zrod válečných her, podrobněji popsany v dalších částech práce, a první snahy o využití her ve výuce zároveň s prvními komerčními úspěchy stolních her. V následujících desetiletích došlo k větší diverzifikaci a od 80. let 20. století můžeme mluvit o opravdové herní renesanci napříč všemi styly, od válečných her až po vznik roleplayingu.

Ze stolních her se dnes stává běžná součást lidského života a děti se s nimi setkávají v mnohem větší míře, než bylo v minulých desetiletích zvykem. Na rozdíl od počítačových her, které svůj edukační potenciál nikdy plně nevyužily, nenesou s sebou stolní hry takové negativní konotace jako jejich digitální protějšky. Je tedy nasnadě zaměřit se na toto na popularitě stále získávající médium a pokusit se ho uchopit pro potřeby školních osnov.

2.3 Stolní hry a škola

Komenského zásady o hravé škole jsou všem dobře známé. Pro tuto práci jsou důležité především zásady dvě, a to zásada názornosti, opírající se o přímou žákovu zkušenost, a zásada aktivity, podle níž by měl žák své poznatky získávat vlastním činěním a zkušeností a měl by být schopen je používat v praxi.¹⁶ Ze zásad později přidaných zmiňme například tu o komplexním rozvoji žákovy osobnosti, kdy by měly být v rámci výuky rozvíjeny struktury osobnostní, inteligenční i výchovné.¹⁷ Z Huizingových a Cailloisových definic hry je přitom evidentní, že právě tyto didaktické zásady hra splňuje. Stolní hra už je pak jen jednou z forem, kterou může hra ve školním prostředí nabývat.

Je tedy s podivem, že si v dnešní době nebereme větší příklad z učitele národů a stále vnímáme učení jako něco seriózního, vyžadujícího úplné soustředění na probíranou látku a hra má ve škole spíše místo jakési odměny, něčeho často disociovaného od probíraného učiva, místo plnohodnotného nástroje k přenosu informací na žáka. Pokud už se přistoupí k učení formou hry, je tato často vytvořena primárně jako vědomostní

¹⁵ GOLLADAY, Sonja M. *Alfonso X's Book of Games: A translation*. Tucson 2003.

¹⁶ KOMENSKÝ, Jan Amos. *Didaktika analytická*. Brno 2004.

¹⁷ KALHOUS, Zdeněk & Otto OBST. *Školní didaktika*. Vyd. 2. Praha 2009.

edukační nástroj, s „herní“ částí výrazně potlačenou. I tak ale pro žáky představuje vítaný oddech od běžného vyučování.

Hraní her v jakékoli podobě je stále vnímáno (především kvůli špatnému obrazu počítačových her v médiích) jako něco zbytečného, jako ztráta času bez přidané hodnoty.¹⁸ A to i přesto, že bylo opakovaně prokázáno, že hraní her rozvíjí u hráčů kritické myšlení, nutí je myslet v souvislostech, rozhodovat se v různých situacích a hry navíc okamžitě poskytují zpětnou vazbu.¹⁹ Kromě toho jsou dnes třeba i počítačové hry používány ve zdravotnictví, kde pomáhají při léčbě různých chorob, od těch zrakových až třeba po autismus.²⁰ Značnou úlohu hrají hry také v dětské terapii, kde stolní hra umožňuje terapeutovi sledovat a analyzovat obraz vývoje dítěte, vzory interakce a internalizace a umožňuje verbální i neverbální intervenci terapeuta.²¹

Hry v jakékoli podobě se snaží vykreslit tematickou atmosféru a hráče do svého světa co nejlépe přenést, tak aby se na vyhrazenou dobu hráčovou realitou. Z toho pramení primární rozdíl mezi vyloženě edukačními hrami, které jeví pramalou snahu o vytržení žáka z reality, a hrami konzumními, v nichž hráč v roli např. středověkého vládce rozhoduje o politice své země a sám se musí popasovat s důsledky plynoucími z jeho rozhodnutí. Herní svět je navíc ještě živější díky ostatním hráčům, jejichž interakce, ať už kompetitivní, nebo kooperativní – to je dalším pozitivním prvkem na hraní her. Žáci se tak učí pracovat nejen s pravidly a mechanismy světa, ale také komunikovat s ostatními, řešit společně problémy a vytvářet týmovou strategii. Nemůže být pochyb, že hraní her v jakékoli podobě rozvíjí u hráčů mnohé vlastnosti – pak už je na nás, abychom výběrem a prací s hrami nasměrovali toto rozvíjení správným směrem.

Hraní hry jde vstříc žákům s různými styly učení, protože zapojuje verbální logické ale také třeba komunikační schopnosti jedince. Jedná se o způsob, jak žáky

¹⁸ Typickým příkladem tohoto negativního mediálního obrazu je časté spojení násilností, kterých se dopustil vyšinutý jedinec s násilím, jenž se objevuje v počítačových hrách a mělo tak daného jedince k jeho činům navést, ač je toto opakovaně vyvráceno vědeckými studiemi. Viz JANE, Coaston. *The top House Republican is blaming video games for the weekend's mass shootings* [online]. 4. 8. 2019 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.vox.com/2019/8/4/20753725/el-paso-dayton-shootings-video-games-gop-mccarthy>

¹⁹ MAYER, Brian & Christopher HARRIS. *Libraries got game: aligned learning through modern board games*. Chicago 2010. s. 13.

²⁰ IVETA, Vávrová. *Počítačové hry můžou léčit. Pomáhají už s autismem i tupozrakostí* [online]. 5. 5. 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/clovek/pocitacove-hry-muzou-lecit-pomahaji-uz-s-autismem-i-tupo-zrakosti-201605050100_mhornakova

²¹ OREN, Ayala. The use of board games in child psychotherapy. *Journal of Child Psychotherapy*. 2008, 34 (3), s. 364-383.

v hodině zaktivizovat a zároveň u nich může dojít k jasnějšímu pochopení učiva.²² Jde o další materiál, s kterým mohou ve školních lavicích pracovat, dostatečně odlišný od typických učebnic a atlasů map, vzhledem k tomu, že žákovi umožňují přímou interakci s ním.

Naprostá většina dnešních dětí jsou hráči, například v USA je to drtivých 90 %.²³ V zásadě je jedno, na jakých platformách se hraní věnují, důležité je, že je hraní her jistou částí jejich každodenního života. Je tedy záhodno využít tohoto potenciálu a skrze hry tak žákům učení zpříjemnit a zefektivnit. Člověk zabraný do hry nevnímá čas a žije jen hrou vytvořenou realitou,²⁴ což žákům umožňuje odpočinout si od jinak monotónního školního života – s každou novou hrou jsou totiž pohlceni novou realitou. Zároveň s tím usnadňuje zábava při hře přenos informací, schopnost zapamatovat si.²⁵

V posledních letech vyšlo hraní her z relativní obskurity minulých desetiletí, kdy byli hráči vnímáni jako podivíni.²⁶ Dnes, když už je hraní her součástí mainstreamové kultury, se stále více ukazuje, že hry kromě rozvoje logických dovedností také úspěšně zdokonalují ty sociální.²⁷ Nejlepším příkladem zde můžou být roleplayingové hry, které ze své podstaty pozitivně působí na hráčovu kreativitu či empatii.²⁸

O vhodnosti stolních her pro školní prostředí svědčí i fakt, že dovednosti v nich využívané a situace u nich vyhodnocované se přímo kryjí s Bloomovou taxonomií kognitivních cílů, jak dobře demonstrovali Brian Mayer a Christopher Harris ve své knize *Libraries got game: Aligned Learning through Modern Board Games*.²⁹ Tabulka z této knihy přehledně ukazuje stupně Bloomovy taxonomie kognitivních cílů a jim odpovídající dovednosti, ke kterým pak přiřazuje jednotlivé stolní hry různých úrovní a

²² ILIĆ RAJKOVIĆ, Aleksandra; SENIC RUZIC, Mirjana & LJUJIĆ, Bojan. *Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History*. 2020.

²³ *91 percent of kids are gamers, research says* [online]. [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: <https://www.cnet.com/news/91-percent-of-kids-are-gamers-research-says/>

²⁴ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha 1971.

²⁵ WILLIS, Judy. *Research-Based Strategies to Ignite Student Learning: Insights from a Neurologist and Classroom Teacher*. Alexandria 2007.

²⁶ STACKPOLE, Michael A. *Game Hysteria and Truth*. 1989.

²⁷ MAYER, Brian & Christopher HARRIS. *Libraries got game: aligned learning through modern board games*. Chicago 2010. s. 16.

²⁸ SPINELLI, Lily. *Tabletop Role-Playing Games and Social Skills in Young Adults*. Honors College Theses 2018.

²⁹ MAYER, Brian & Christopher HARRIS. *Libraries got game: aligned learning through modern board games*. Chicago 2010. s. 17.

typů, od vědomostních trivia her až po sofistikovanou žetonkovou simulaci *1960: The Making of the President* o amerických prezidentských volbách z roku 1960.

Tabulka 1. Hraní her podle Bloomovy taxonomie

Gaming by Bloom's Taxonomy

Bloom's Taxonomy	Skills	Games
Evaluation	argue, assess, compare, judge, predict, support	Chicago Express, Battlestar Galactica, Max
Synthesis	arrange, collect, create, develop, manage, organize, plan	Puerto Rico, Once upon a Time, 1960: The Making of the President
Analysis	appraise, calculate, criticize, examine, question	Bolide, Citadels, Shadows over Camelot
Application	choose, illustrate, dramatize, solve, use	Charades, Portrayal, Numbers League
Comprehension	classify, explain, locate, recognize, select	Pictureka, Monopoly, Lost Cities
Knowledge	memorize, define, arrange, list	Trivial Pursuit, Sorry!, 10 Days in the USA

Jak vidno, hraní her skýtá velké množství pozitivních vlivů na žáka, jeho schopnost učit se a rozvíjí také škálu jeho dovedností. Dalším faktem zůstává, že komerční hry mají oproti hrám primárně vytvořeným jako edukační materiál lepší motivační potenciál vzhledem ke své produkční hodnotě (lepší grafika, herní materiál...). Na následujících stranách je rozebráno, jak s komerčními hrami pracovat a jakým způsobem se postarat o jejich zahrnutí do vyučovací hodiny.

2.4 Obecné problémy

Komerční deskové hry nepatří mezi přespříliš drahé záležitosti, český trh se v posledních 10 letech zmnohonásobil a výběr titulů je tak poměrně obsáhlý. Navíc lze často využít různých akcí na hry do škol apod., kdy lze za dobrou cenu získat pro školu větší množství stolních her. Domnívám se tak, že není mimo možnosti školy pořídit určité množství stolních her vhodných pro výuku, ať už dějepisu, na který je tato práce zaměřena, ale také třeba pro výuku cizích jazyků, biologie či fyziky.³⁰

³⁰ Cizí jazyky jsou asi vůbec největším průkopníkem použití stolních her v běžných hodinách, většinou jde právě o dedikované jazykové hry, které žákům umožní procvičit slovní zásobu, ale často jsou k tomuto účelu používány i populární hry komerčního typu *Activity* apod.

Zde je na místě se zastavit u toho, že výše zmiňované programy lze využít, i když škola nemá zájem o zařazení stolních her do výuky – může místo toho například zavést kroužek stolních her, který by se tak stal velmi prospěšnou volnočasovou aktivitou žáků. Hry by tak alespoň byly ve škole dostupné a žákům by mohly něco dát, místo aby ležely zamknuté v kabinetech, jak tomu často bývá. Podpora českých vydavatelů je opravdu velká, a kdyby se stolní hry více rozšířily do škol, nabízela by se i možnost pořádání různých turnajů, jako je tomu u školních soutěží v piškvorkách³¹ apod. Děti se se stolními hrami setkávají stále častěji, a na každé škole by se zajisté našla spousta jedinců, kteří by takovou iniciativu přivítali. Navíc další přidáním pozitivním efektem deskoherních kroužků by mohlo být přenesení tohoto způsobu trávení volného času domů do rodin dětí a mohlo by tak fungovat jako prevence sociálně patologických jevů, jako je například závislost na sociálních sítích a internetu.

Ačkoli dnes vychází značný počet her i v českém jazyce, je třeba si uvědomit, že valná většina z nich je v jazyce anglickém, což může představovat větší či menší problém, odvisle od typu hry. Výhodou je, že v České republice existuje tradice překladů stolních her, a mnoho materiálů tak není třeba vytvářet od nuly – stačí využít tyto komunitní překlady. Na druhou stranu je však třeba podotknout, že herní materiál v anglickém jazyce naskýtá možnost propojit výuku dějepisu s výukou anglického jazyka.

Hlavním problémem moderních stolních her, který velkou část z nich vylučuje ze snadného použití ve vyučovací hodině, je jejich delší herní doba. Rozpětí hracího času se liší napříč herními oblastmi i jednotlivými hrami, velmi často ale přesahují 45 minut. Navíc je třeba připočítat organizační čas a čas věnovaný vysvětlování pravidel. Jak s tímto problémem nakládat u jednotlivých her je názorně představeno níže, přesto se obecně dá říci, že velká část stolních her se dá s vynaložením jistého úsilí přetransformovat do vhodné podoby. Jednou z možností je zjednodušení pravidel – protože ve školním prostředí nejde tolik o mechanismovou jedinečnost a funkčnost hry, ale naopak o možnost žáky co nejnadhěji do hry uvést. Další snadnou úpravou je změna délky partie snížením počtu kol či tahů hráče, která se opět projeví na strukturální funkčnosti hry, ale schopnost hry vyprávět příběh a představit žákovi určitý problém či téma zůstane nezměněna. Co se učení hry týče, osvědčila se tvorba stručného souhrnu pravidel a herních situací, kterou si žáci prostudovali v přípravě na hodinu. Nelze po

³¹ Již několik let funguje na českých i slovenských školách liga piškvorek, které se v roce 2018 zúčastnilo více než 7000 studentů z 654 středních a základních škol.

žácích vyžadovat studium kompletních pravidel, ale takovéto souhrny se většinou pohodlně vejdu na jednu stranu a pro žáci by neměli mít problém je projít během několika minut.

Dalším častým problémem je to, že komerční hry většinou nejsou určeny pro vyšší počty hráčů, alespoň tedy ne takové počty, jaké se vyskytují ve školních třídách. Jistou výhodou v tomto mají jazykové předměty, vzhledem k tomu, že v těch často bývají třídy rozděleny do menších skupin a tento problém se tak v nich odbourává. Pro výuku dějepisu ale toto neplatí, a tak je nutné přijít s řešením. V první řadě je nutné věnovat pozornost již výběru hry, protože některé už z principu nejsou pro zapojení celé třídy vhodné – jedná se především o hry primárně určené pro dva hráče. Jako u předchozího problému je u každé rozebrané hry uvedeno, jak s tímto problémem naložit, obecně lze ale například vytvořit týmy, hrající za jednu stranu a v některých hrách je jediným problémem zvýšení počtu hráčů nedostatek herního materiálu.

Hraní stolních her samozřejmě nemůže tvořit hlavní náplň výuky dějepisu, ať už kvůli zmiňovaného finančního faktoru, nebo proto, že hru lze mnohem lépe využít jako doplněk k výkladu. Představení problematiky v jedné hodině a následné „procvičení“ dané látky v hodině se stolní hrou představuje alternativu k tolik oblíbeným filmům a dokumentům, které se v hodinách dějepisu často pouštějí, ale které zdaleka nevyžadují takovou zákovu pozornost a jsou častokrát využívány spíše jako momenty k oddechu než k osvojování učiva. Partie stolní hry přirozeně motivuje žáka k účasti a ke snaze o dobrý výsledek, protože soutěživost je u hraní důležitým faktorem, a to nejen u kompetitivních her. I v kooperačních hrách mají hráči motivaci být úspěšní, zlepšovat se atd., aby společně něčeho dosáhli, případně porazili danou hru (na principu „hraní proti hře“ je velká část kooperačních her postavená).

Posledním problémem je výběr vhodného tématu. Česká republika je bohužel jen malým deskoherním trhem, a to v kombinaci s dominantním postavením anglosaské historie vede k nedostatku vhodných her pro potřebná dějepisná témata týkající se českých zemí. Existuje tak například nepřeberné množství her popisujících americkou válku o nezávislost – her s tematikou Sametové revoluce je naproti tomu naprosté minimum. Velmi plodným je období starověku, které je populární napříč herními oblastmi a čas, který je mu věnován ve školních osnovách snadno umožňuje využít hodinu na zahrání stolní hry simulující např. fungování římského senátu. Zvláštní

pozornosti se ve stolních hrách dostává válečným konfliktům napříč historií lidstva a snad na každý válečný konflikt lze najít odpovídající válečnou hru. Existují však i hry zabývající se například rokokovým oděvnictvím či výstavbou šlechtických zámečků na Loire. V této práci je představeno několik her napříč tématy a obdobími, slouží však především jako inspirace, protože i přes nedostatek ryze na české země zaměřených her je výběr stále bohatý.

Možností, jak se vyhnout více problémům najednou, je využití některého počítačového emulátoru stolních her, například programu Vassal.³² Tento program je volně přístupný a umožňuje na počítači spustit velké množství stolních her, především válečných. Samozřejmě jsou tím ztraceny jedny z hlavních výhod stolních her, a to lidská interakce a možnost s herním materiálem fyzicky manipulovat, naopak ale učitelé odlehčí například v monitorování třídy – lze takto například vzít žáky do počítačové učebny a pomocí programu i zajistit, aby se simultánně hrálo víc partií najednou, a tedy byli všichni žáci zapojeni stejným způsobem.

Program Vassal je dnes jen jednou z mnohých možností emulace stolních her na počítači, z dalších vyjmenujme třeba Tabletop Simulator, stále populárnější Tabletopii či především na eurohry zaměřenou Yucatu. Kromě toho pro značné množství stolních her už vznikají i dedikované počítačové verze, které se od těch stolních mohou nebo nemusejí výrazněji lišit (pokud se liší, tak jde většinou o jisté zjednodušení herních mechanik a pravidel).

2.5 Dosavadní stav bádání

Téma využití her dostává stále více prostoru také v rámci vědeckého bádání, a to zejména na zahraničních pracovištích. Zmínit můžeme například Kings College v Londýně³³ nebo Cranfield University,³⁴ které se zaměřují na válečné hry, nebo Staffordshire University, jež se zabývá herní kulturou.³⁵ V České republice není tento

³² *Vassal: the open-source boardgame engine* [online]. [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: <http://www.vassalengine.org/index.php>

³³ *King's College: Wargaming Network* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://www.kcl.ac.uk/research/wargaming-network>

³⁴ *Cranfield University: War Gaming and Combat Modelling* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://www.cranfield.ac.uk/courses/short/defence-and-security/war-gaming-and-combat-modelling>

³⁵ *Staffordshire University: Games Cultures* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://www.staffs.ac.uk/course/games-cultures-ba>

trend zatím příliš reflektován, ačkoli v nedávné minulosti se tomuto tématu dostalo pozornosti i u nás. V roce 2018 otevřela Masarykova univerzita kurz zaměřený na hru Kingdom Come, v němž studenti rozebírali historickou věrohodnost této hry.³⁶ V roce 2019 pak Univerzita Karlova dokonce otevřela vlastní herní studio.³⁷ Tyto projekty se však zaměřují převážně na hry počítačové, vzhledem ke stále rostoucí popularitě her stolních je však nasnadě věnovat se také této oblasti.

Praktické využití ve výuce dosud stolní hry nacházely především v armádních školách, přičemž úplný počátek použití her pro potřeby výuky důstojníků na vojenských akademiích lze hledat v Prusku 18. století.³⁸ I v současné době jsou součástí taktického a strategického výcviku, a to například v americké armádě.³⁹ Jedna z nejprestižnějších vojenských univerzit, West Point, má přímo kadetní klub určený pro hraní stolních válečných her.⁴⁰ Armáda České republiky v rámci svého výcviku také věnuje válečným hrám určitý prostor.⁴¹

V posledních letech jsou však také stále častěji součástí běžné vysokoškolské výuky.⁴² Je tedy přirozené vyvíjet snahu dostat je i mezi žáky středních a základních škol. Dosud totiž na těchto školách plní spíše funkci volnočasovou, využívány jsou například formou kroužků. Výraznější snaha zapojit je do klasické výuky zatím vyvinuta nebyla.

Nesporným faktem je, že pro různé stupně vzdělávání budou fungovat jiné typy her a také budou plnit odlišnou funkci. U žáků středních škol už lze počítat s minimálně obecnou znalostí tématu a zároveň se snadnějším zapojením i složitějších her, navíc na mnoha středních školách existuje pro žáky možnost specializovat se na dějepis prostřednictvím např. seminářů, kde většinou bývá méně žáků než v klasické celotřídní hodině, což opět použití her výrazně usnadňuje.

³⁶ *Sylabus předmětu FF:PV1B115 Kingdom Come* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/PV1B115>

³⁷ *Univerzita Karlova zakládá vlastní herní studio. Charles Games budou vyvíjet a prodávat vlastní počítačové hry* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://www.czechcrunch.cz/2020/01/univerzita-karlova-zaklada-herni-studio-charles-games-budou-vyvijet-a-prodavati-vlastni-pocitacove-hry/>

³⁸ CAFFREY, Matthew B., Jr. *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future*. Newport 2019.

³⁹ WONG, Yuna H., Sebastian J. BAE, Elizabeth M. BARTELS & Benjamin SMITH. *Next-Generation Wargaming for the U.S. Marine Corps: Recommended Courses of Action*. Santa Monica 2019.

⁴⁰ *West Point: Directorate of Cadet Activities* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://www.westpoint.edu/military/directorate-of-cadet-activities/academic-clubs/wargames-committee>

⁴¹ KULÍŠEK, Jaroslav. Válečná hra. *Vojenské rozhledy*. 2010, 19 (51), s. 60–82.

⁴² FRIESEN, Eden. *Playing to learn and translating history* [online]. 9. 3. 2018 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: https://artsandscience.usask.ca/news/articles/1984/Playing_to_learn_and_translating_history

2.6 Polemika s PC hrami

Ač se tato práce zaměřuje na hry stolní, již několikrát byly zmíněny i hry počítačové. Je to přirozené, neboť k sobě tyto dvě herní odvětví mají relativně blízko. Přestože jsou počítačové hry postupně vytlačovány například hrami mobilními či nově vznikající virtuální realitou, stále jde o jedny z nejpobulárnějších her vůbec. Výše bylo zmíněno, že české školy z různých důvodů nereflektovaly nástup popularity počítačových her a nechaly si tak ujít výjimečnou možnost, jak výuku ztraktivnit a přiblížit žákům. Srovnajme tedy přístupy počítačových her s hrami stolními, i jejich klady, zápory a případnými kontroverzemi.

Počítačové hry mohly před pár lety narážet především na nedostatečné technické vybavení škol. To je něco, co u stolních her vůbec nehrozí, a jde tedy o jejich obrovské plus oproti hrám vyžadujícím funkční počítače a dovednost s nimi pracovat. V posledních letech se ale technická vybavenost škol značně posunula a dnes už i na malých vesnických základních školách často existují dedikované počítačové učebny, vhodné pro počítačovou výuku. Zda je u těchto učeben využíván jejich maximální potenciál, to už je druhá otázka.

Druhým problémem počítačových her je, že je dlouhá léta doprovází mnohé kontroverze, a nesou si s sebou jakési společenské stigma – stále dokola jsou například spojovány s násilným chováním dětí, třebaže se jim dané výtky daří opakovaně vyvracet.⁴³ V dnešní době je navíc společnost velmi pozorná, co se inkluivity počítačových her týče. Společnost se stále více polarizuje na dva tábory, a tak se ani počítačové hry nevyhnou kritice z jedné či oné strany, ať už je to v případě např. *Battlefield V* za přílišnou inkluivitu, nebo naopak *Kingdom Come: Deliverence* za chybějící diverzitu.⁴⁴

Stolním hrám se oběma těmto velkým kritikám daří zatím vyhýbat, v minulosti si svou kontroverzní aférou prošly jen RPG hry, což bude rozebráno v příslušné kapitole. Ač se už dnes první problémy projevíly i v deskoherním odvětví,⁴⁵ stále je toto spíše prosté záporných konotací a největší výtkou tak proti němu bývá snad jen to, že jde o

⁴³ JANE, Coaston. *The top House Republican is blaming video games for the weekend's mass shootings* [online]. 4. 8. 2019 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.vox.com/2019/8/4/20753725/el-paso-dayton-shootings-video-games-gop-mccarthy>

⁴⁴ MCCALL, Jeremiah. Playing with the past: history and video games (and why it might matter). *Journal of Geek Studies*. 2019, 6 (1), s. 29-48.

⁴⁵ KEVIN, Draper. *Should Board Gamers Play the Roles of Racists, Slavers and Nazis?* [online]. 1. 8. 2019 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2019/08/01/style/board-games-cancel-culture.html?action=click&module=Editors%20Picks&pgtype=Homepage>

něco infantilního, nehodnotného, kteréžto výtky (jak bude demonstrováno například u válečných her) nelze brát vážně.

Počítačové hry však přitom oproti stolním hrám mají značnou řadu výhod, které výše zmíněné problémy balancují. Jedná se například o mnohem lepší časovou dostupnost. Pokud totiž technika opravdu funguje, jak má, je zapnutí hry otázkou jednoho kliknutí, kdežto u stolních her zabere příprava často nezanedbatelné množství času. Dalším kladným bodem je fakt, že jsou schopny snadno pojmout mnohem větší objem hráčů, než je tomu u her stolních – v praktické části této práce bude demonstrováno, jak s tímto omezením u jednotlivých stolních her pracovat. Zároveň s tím je jejich fungování většinou mnohem intuitivnější, než je tomu u her stolních, které se opět ve školní třídě neobejdou bez úpravy a vysvětlení pravidel.

Sdílený problém obou typů her je pak rozdíl mezi hrami vzniklými primárně pro edukaci a hrami komerčními. Edukační hry si nikdy nezískaly přílišnou oblibu ani u žáků, ani učitelů, protože jsou stále ještě příliš blízko obyčejnému školnímu výkladu a nenesou s sebou prvky, které by žáka vtáhly do problematiky daného tématu. Navzdory tomu, že i v našich končinách byly snahy tuto bariéru prolomit a vytvořit jakýsi hybrid mezi edukační a komerční hrou, neměly tyto pokusy žádný větší dopad. Příkladem tohoto pokusu může být adventura *Československo 38-89: Atentát*, jež kombinovala prvky interaktivního komiksu a počítačových her.⁴⁶ Vyšlý díl se zaměřoval na okolnosti a důsledky atentátu na Reinharda Heydricha a mělo jít právě o snoubení atraktivnosti počítačových her s informační náplní edukativních videí. Trvalejší úspěch ale tato dnes už polozapomenutá iniciativa nezaznamenala, ačkoli jde ve své podstatě o velmi povedený projekt, který by možná uvítalo více žáků i učitelů, jen kdyby o něm věděli.

Podobná situace je poté v oblasti stolních her. I u nás vznikají projekty, které mají spojit hrátelnost komerčních stolních her s přínosem her edukativních, ale jejich osud je v podstatě totožný s jejich počítačovými protějšky. Příkladem může být projekt *Ekopolis*, jenž měl za cíl vývoj metodické pomůcky pro výukovou aktivitu zaměřenou na environmentální vzdělávání, jinými slovy vytvoření didaktické stolní hry, dostatečně atraktivní po vizuální i herní stránce, a která by zároveň byla využitelná při výuce průřezového tématu environmentální výchova.⁴⁷ Projekt byl určen pro žáky základních

⁴⁶ *Československo 38-89* [online]. [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <http://cs3889.cz/>

⁴⁷ *Ekopolis* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <http://www.ekopolis.cz/hmenu/o-projektu.aspx>

škol a odpovídajících tříd víceletých gymnázií a je pravdou, že jak po stránce grafické, tak herní se vůbec nejednalo o nepovedenou stolní hru. Bohužel však i ona zapadla do obskurity.

Větší šanci uspět mají komerční počítačové hry, jen je nutné se oprostit od předsudků a domnělých kontroverzí vůči nim a podívat se na způsoby, jak mohou být ve školním prostředí prospěšné a využitelné, protože jejich zapojení do výuky dá podstatně více práce než zapojení her primárně edukativních. Jak už ale bylo řečeno, mají zároveň mnohem větší šanci žáky zaujmout a splnit tak své motivační a sdělovací cíle.

Asi nejznámějším příkladem v této oblasti může být série *Assassin's Creed*, která sice ve své hlavní dějové linii podává často velmi pokřivený obraz historických událostí, ale v posledních dílech série vývojáři přidali i v podstatě edukační mód, jenž hráče provede historií a kulturou v daném díle zobrazovanou (starověký Egypt v díle *Origins*, starověké Řecko v díle *Odyssey*).⁴⁸ V těchto módech hráč nehraje hru samotnou, ale prozkoumává například různé památky či artefakty, doprovázené texty a komentáři.

Kromě těchto vyloženě edukačních prvků vložených do úspěšné komerční hry lze ale využít i her samotných, tak jak jsou určeny k hraní. Skvělým příkladem počítačových her využitelných v dějepisu mohou být například hry od vydavatelství Paradox Interactive, jež jsou často velmi zdařilými simulacemi makropolitické situace v různých obdobích, přičemž portfolio Paradoxu nabízí hry zasazené od starověku až po druhou světovou válku. V těchto hrát lze opět docílit onoho žádoucího prvku u žáků, jímž je pochopení souvislostí, uvědomování a chápání společenských struktur, vazeb a procesů a nazírání na problémy skrze jejich kontext.⁴⁹

Silnou stránkou počítačových her je jejich vizuální podoba, která může sloužit jako obrazový doprovod daného dějepisného výkladu. Třeba zmiňovaná česká hra *Kingdom Come: Deliverance* má v tomto směru mnoho co nabídnout, ať už se to týče středověké architektury či výzdoby tehdejších interiérů. Opět je zřejmé, že přímá

⁴⁸ SAINT-ARNAUD, Pierre. *Le jeu vidéo peut être utile en enseignement* [online]. 12. 2. 2018 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.lapresse.ca/techno/jeux-video/201802/13/01-5153752-le-jeu-video-peut-etre-utile-en-enseignement.php>

⁴⁹ MCMICHAEL, Andrew. PC Games and the Teaching of History. *The History Teacher*. 2007, 40 (2), s. 203-218.

interakce s vizuální stránkou daného tématu přinese žákům více než pouhé promítání obrázků na projektoru.

Cílem této práce sice není déle rozebírat přínos počítačových her a možnosti jejich využití, je však žádoucí si uvědomit, že tu takové možnosti existují, a tvoří určitou alternativu právě ke stolním hrám, jež jsou středobodem práce. Hlavním úkolem by totiž mělo být představit prvky, které mohou vnést do hodin dějepisu něco nového a pro žáky atraktivního a zábavného. Oba typy her jsou v tomto sice málo využívanou, ale velmi platnou pomůckou.

3 Praktická část

V praktické části této diplomové práce budou představeny jednotlivé typy stolních her z hlediska jejich historie, vývoje i využitelnosti ve školním prostředí. Je nutné podotknout, že systém tohoto členění na „eurohry“ a „ameritrash“ je už dnes poněkud zastaralý, protože nejnovější generace stolních her postupně rozdíl mezi těmito dvěma světy smývají. Přesto pro účely této práce bylo přistoupeno právě k tomuto dělení, vzhledem k tomu umožňuje lépe klasifikovat jednotlivé konkrétní příklady a přístupy k nim.

U stolních her, které jsou rozebrány podrobněji, je největší pozornost věnována úpravám nutným pro efektivní zapojení do výuky a způsobům, jak takovéto zapojení provést, většinou vycházejících z vlastních školních i mimoškolních zkušeností v práci s dětmi. Vybrané stolní hry jsou jen vzorkem možností, které jednotlivé druhy stolních her nabízejí pro účely dějepisného vyučování.

Praktická část obsahuje také ukázky hodin s použitím zmíněných her. K práci je navíc přiložena tabulka s návrhy dalších možností pro jednotlivá dějepisná témata a období (viz příloha č. 1).

3.1 Vědomostní hry

Nejsnazší skupinou her použitelných ve výuce jsou vědomostní hry. Tyto většinou nemají příliš složitá pravidla, mají velmi flexibilní herní dobu i počet hráčů, s nimiž je lze efektivně zahrát. Jsou dostupné ve všech lepších hračkářstvích či knihkupectvích a existuje jich velké množství. Tyto typy her také často bývají přítomny ve školních knihovnách či kabinetech. Pokud tedy ve výuce učitel sáhne po nějaké hře, je to s největší pravděpodobností hra právě tohoto typu, jako příklad zde můžeme uvést *Česko, V kostce!* nebo *Kvízy do kapsy*.

Výhodou vědomostních her je jejich dostupnost, zároveň je však nutné dodat, že jsou stále velmi zjevným nástrojem učení – pokládají otázky, na něž mají žáci správně odpovědět. Toto se nijak neliší od běžné výuky dějepisu. Pro žáky proto nejsou tolik atraktivní jako jiné druhy stolních her. Nenabízí ani jiný pohled na historickou problematiku, žáky nijak nemotivují hlouběji proniknout do tématu a často jsou velmi

povrchní. Navíc jen dále rozšiřují povědomí o tom, že dějepis je jen prostředkem k zapamatování si zajímavých faktů a dat.

Největší devizou vědomostních her tedy zůstává jejich nulová náročnost na přípravu a práci učitele a žáků, bývají využívány v nahrazovaných hodinách či ke konci školního roku, kdy se rozvolňuje učební režim. Existují však i hry, které nabourávají výše zmíněné charakteristiky, které pracují s žakovou schopností dedukovat a vyvozovat závěry.

3.1.1 iKnow

Mezi zástupce obvyklých vědomostních her lze zařadit hru *iKnow Česko* (existuje také všeobecná verze iKnow), jejíž různé verze u nás vydává společnost Albi. Základním principem je velmi podobná ostatním takovýmto hrám, její podstata tkví v hádání správných odpovědí na balík otázek z různých okruhů, za které hráč získává body. V základní hře jsou okruhy čtyři – osobnosti, svět, lidská tvorba a události. V hodinách dějepisu bude využitelný především okruh událostí, ale mnohem lepší je pro hru vytvořit karty s vlastními otázkami, které budou lépe reflektovat učivo a znalosti dané třídy.

To, čím se tato hra liší oproti jiným vědomostním hrám, je aspekt vážení svých vlastních schopností a odhad protihráčů. Hráč totiž musí po zaznění otázky určit, nakolik si věří a zda otázku správně zodpoví po jedné, dvou nebo až třech nápovědách. Jednotlivé možnosti jsou pak patřičně obodovány. Kromě toho si také musí vybrat jednoho z protihráčů a odhadnout, zda na danou otázku bude znát správnou odpověď, či ne. Za správný odhad získá bod navíc, za špatný naopak bod ztrácí.

Tento jednoduchý prvek navíc hru vymezuje od klasických titulů typu *Česko*, protože zde není nejlépe ohodnocen „nejchytřejší“ hráč, ale ten, kdo nejlépe dokáže zvážit schopnosti své a svých protihráčů. Není to sice prvek podporující důležité body dějepisného vyučování, přesto je to něco, co žákům ve školách chybí – umět správně ohodnotit své schopnosti. Typická učitelova otázka po zkoušení „tak co by sis dal za známku“ je poněkud málo na to, aby žáci byli schopní ocenit své znalosti a jejich relativně k ostatním členům třídy. Umění zhodnotit svou práci je tak sférou, na které dnešní školy mohou zapracovat a stolní hra *iKnow* k tomu nabízí nenásilnou formu.

Jak už bylo řečeno, hry tohoto typu nepotřebují pro školní prostředí výraznějších úprav, v případě *iKnow* jde jen o převedení herní plochy na větší formát s políčky pro více hráčů, případně vytvoření jiného systému značení, jímž dá žák najevo, po kolika nápovědách si myslí, že otázku správně zodpoví. V praxi se osvědčilo i pouhé zvedání kartičky s číslem jedna, dva nebo tři, zapisování odpovědi na papír a následná vlastní kontrola, což by zároveň značně urychlilo průběh hry, a tak by tak byla vhodná i pro prosté opakování na konci hodiny, kdy učitel zadával otázky a nápovědy ústně podle vlastního uvážení. Toto samozřejmě počítá s tím, že jsou žáci ochotní hrát fěr a nepodvádět.

3.1.2 Timeline

Na okraji spektra vědomostních her se nachází série her *Timeline* francouzského autora Frédérica Henryho, která se poprvé objevila v roce 2012. Principem hry je jednoduchá práce s daty a časovou osou, kdy každý hráč dostane určitý počet karet historických událostí a jeho úkolem je tyto karty postupně umístit na časovou osu – která ale s každou přidanou kartou roste a zahušťuje se. Na druhé straně karty je poté rok události a krátká vysvětlivka.

Tato jednoduchá hra dokáže změnit nejméně oblíbenou oblast výuky dějepisu – data – na zábavu. Navíc, co je mnohem důležitější, neučí hráče jen mechanicky memorovat data, ale uvažovat v kontextu a pracovat s časovou osou a okolními událostmi – což je něco, co podle mých zkušeností ve výuce dějepisu chybí. Události jsou často vykládány izolovaně a bez kontextu, a právě *Timeline* se dá využít jako skvělý pomocník k nápravě.

Existuje několik verzí, které byly i přeloženy a vydány v češtině a jsou snadno sehnatelné i v českých obchodech, např. *Vynálezy*, *Objevy*, *Historické události* ale také díl věnovaný speciálně Česku či Slovensku, přičemž tato speciální balení obsahují všechna potřebná data událostí, s nimiž se žák může setkat v základní výuce dějepisu. Učitel může výběrem balení a karet snadno uzpůsobit hru jednotlivým probíraným tématům a zaměřit tak hru třeba na americké dějiny, průmyslovou revoluci apod. Zároveň je velmi snadné vytvořit si vlastní karty s momentálně probíranými daty a nechat žáky pracovat s nimi.

Způsobů, jak karty použít k samotné hře a učení, je hned několik. Samozřejmě se nabízí rozdělení třídy do skupinek po zhruba 5 hráčích a odehrání jednotlivých partií uvnitř skupinek, nasnadě jsou však i další varianty. Například v rámci mé praxe se jako velmi úspěšná ukázala varianta, kdy se každému žákovi ve třídě přidělila jedna kartička, a žáci se pak snažili seřadit mezi sebou, což vedlo k diskuzím a debatám právě nad kontextem karet a k většímu uvědomění událostí. Jedna takováto „partie“ se dá odehrát do 10 minut a je tak ideální jako procvičovací cvičení například na konci hodiny.

Častým problémem výuky dějepisu je, že žáci jsou sice schopni popsat vybranou událost, méně už ale dokáží argumentovat, proč se událost stala či k čemu vedla, přestože jsou toto cíle dějepisného vzdělávání i podle RVP.⁵⁰ Díky rozrůstající se časové ose ve hře *Timeline* musí žáci v průběhu hry stále více přemýšlet nad návaznostmi jednotlivých událostí, často jim k tomu mohou pomoci třeba i ilustrace jednotlivých karet. Žák nemusí přesně vědět, kdy byla vynalezena železnice, nebo kdy začala americká občanská válka – pokud si ale uvědomí, že se v americké občanské válce železnice hojně využívaly, dokáže správně danou kartičku umístit a po jejím otočení i zjistí přesné datum dané události.

Během mých praxí a představení této hry na gymnáziích i základních školách byla hra velmi oblíbená a čile se zapojovali i žáci, které dějepis obvykle příliš nezajímá. Dle mého názoru je *Timeline* hrou, již je možné vůbec nejsnáze implementovat do běžné školní výuky.

3.2 Eurohry

Eurohry jsou v dnešní době stále dominantním typem deskových her, především pak v Evropě. Tento fakt je jasným důsledkem toho, že kolébkou moderních euroher je Německo, které také patří společně s USA k největším deskoherním trhům. Vzestupný trend popularity euroher započal v 80. letech minulého století a nabral na obrátkách s příchodem her *Osadníci z Katanu* a *Carcassonne*, které se staly opravdu globálními fenomény a rozšířily tak styl euroher i mimo hranice Evropy.⁵¹

⁵⁰ BOŇEK, Jan. *Pojetí vzdělávacího oboru Dějepis v RVP GV* [online]. 20. 6. 2006 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/g/616/POJETI-VZDELAVACIHO-OBORU-DEJEPIS-V-RVP-GV.html/>

⁵¹ KAY, Jonathan. *The Invasion of the German Board Games* [online]. 21. 8. 2018 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.theatlantic.com/business/archive/2018/01/german-board-games-catan/550826/>

Hlavním rysem euroher je jejich relativně vysoká míra abstrakce, která však umožňuje zjednodušení pravidel a snížení herního času oproti více simulačně zaměřeným wargames (není to však pravidlem). Populárními se staly také díky absenci hráčské eliminace, nízké míře náhody a často nulové jazykové závislosti. To vše vede k tomu, že jsou většinou prvními typy moderních deskových her, s nimiž má běžný člověk šanci přijít do styku.

Přes svou popularitu a přístupnost nelze považovat eurohry obecně za příliš vhodné nástroje dějepisného vyučování. Jejich míra abstrakce a disociace od tématu je většinou tak vysoká, že se partie změní na honbu za body bez větší snahy proniknout do historického tématu, to je navíc často do hry přidáno až nakonec, bez hlubšího kontextu.

I zde se však dají najít výjimky. Kupříkladu hry od německého vydavatelství Histogame, mezi něž patří např. hra *Wir sind das Volk!* zabývající se problematikou rozděleného Německa během studené války či *Maria* zobrazující abstrahovaným, a přesto vypovídajícím způsobem, válku o dědictví rakouské. I přesto, že eurohry vznikly v Evropě, jsou jejich častým tématem americké dějiny – a v této oblasti často dalece původní evropské hry předčí. Například hra *Founding Fathers* je velmi detailní simulací tvorby americké ústavy, se všemi osobami, které se těchto jednání účastnily, a s jejich podrobnými popisy, agendami a frakcemi tak patří mezi absolutní vrchol toho, čeho lze z hlediska předávání historie u euroher dokázat. Tato hra je však pro české osnovy nepoužitelná, protože se zabývá velmi specifickou oblastí americké historie.

Hlavním problémem euroher je pak to, že jsou často určeny pro nižší počet hráčů, přičemž jejich mechanismy většinou neumožňují přílišnou manipulaci s tímto počtem. I toto je jedním z důvodů, proč je jejich zapojení do běžné výuky obtížné. Dá se však využít nějaký jejich element či mechanika, jak bude demonstrováno níže.

3.2.1 Théby

Hra Petera Prinze z roku 2007 je zasazena do počátku 20. století. Toto období je spojeno s řadou těch největších objevů na poli archeologie. Hráči představují právě archeology, kteří v evropských knihovnách a na vědeckých sympóziích získávají potřebné znalosti, vybavení a tým na provedení vykopávek v některé z archeologických lokalit (Řecko, Kréta, Egypt, Palestina a Mezopotámie). Samotné vykopávky jsou pak

prováděny taháním žetonů z pytlíku, kdy kromě prázdných žetonů písku mají hráči možnost objevit malé i velké poklady starobylých civilizací – všechny přehledně popsané na doprovodném listu (název artefaktu, jeho stáří a místo nalezení či účel).

Théby jsou určeny pro 4 hráče a jejich herní doba je okolo jedné hodiny – tedy se neobejdou bez úprav, pokud by měly být využity ve výuce. Jednou z možností, jak hru upravit a přiblížit žákům práci archeologa i význam a hodnotu nalezených artefaktů, je rozdělit žáky do „archeologických týmů“, v nichž budou mít jasně rozdělené role – například žák, jehož úkolem je sbírat na mapě Evropy věci potřebné pro přípravu expedice, žák, jenž naplánuje a provede samotnou vykopávku, a žák, který s pomocí internetu vyhledá další informace o nalezených předmětech. V takto strukturovaných „týmech“ se do hry zapojí každý a použití internetu zároveň rozvine důležitou schopnost samostatného hledání informací, které je opět jednou ze zanedbávaných oblastí výuky na školách. Jak bylo zmíněno výše, v zápalu hry mají žáci motivaci předčít jeden druhého a najít informace o artefaktech co nejrychleji a nejobsáhleji, aniž by si vůbec byli vědomi toho, že se „něco učí“.

Zároveň jde dané artefakty použít k porovnání jednotlivých středomořských kultur, jejich úrovně vyspělosti či k prostému časovému zařazení. Naopak pro tematické zúžení není nic jednoduššího, než se zaměřit jen na některé oblasti vykopávek a jiné ze hry úplně vypustit, což půjde ruku v ruce i se zkrácením herní doby. Hru lze ještě více upravit k použití ve třídě například tím, že se úplně eliminuje část sbírání podkladů po Evropě – místo toho žáci dostávají otázky z dané starověké kultury, a zapisují si body za správné odpovědi. Poté podle výsledků mají šanci provést vykopávky, popsat dané artefakty a podle jejich hodnoty i určit, kdo nakonec hru vyhraje – zapojení prvku náhody vede k vyrovnání herního pole, a i slabší žáci tak budou mít šanci ve hře zvítězit, když budou mít štěstí na velký objev, stejně jako jejich reální archeologičtí předchůdci.

Skrze využití *Théb* ve výuce tak dojde k propojení hned několika rovin poznatků, které si žáci osvojí – jednak získají obrázek o archeologickém boomu na přelomu 19. a 20. století, jednak sami navštíví známá místa velkých historických objevů a budou si moci „sáhnout“ na důležité kulturní památky dávných civilizací, přičemž dostanou i prostor sami tyto artefakty zanalyzovat a získat si o nich více informací.

3.2.2 Pax Renaissance

Karetní hra od Sierra Madre Games z roku 2016 popisuje transformaci Evropy ze středověkého feudalismu do moderní renesanční doby. Samotné téma i přístup k němu je dosti kontroverzní, názory autora velmi radikální – jak podle doprovodných pravidel, tak z hraní samotné hry si má hráč odnést to, že za všemi důležitými událostmi přelomu středověku a renesance stáli bankéři a jejich dlouhé prsty. Hráči tak představují šedé eminence, které s využitím všelikých klik, pák a cinkáním měšců tahají figurky na šachovnici Evropy.⁵² Tento pohled na komplexní otázku renesance nelze považovat za příliš šťastný, jelikož velmi zkresluje reálné dění a příkládá až přílišnou váhu vznikajícímu kapitalismu. Jako příklad lze jmenovat jeden z hratelných bankéřů ve hře, Jacquese Coeura, jenž sice hrál významnou roli na francouzském dvoře a měl vliv na fungování francouzského státu, ale také byl po smrti Agnes Sorel, z jejíž otravy byl obviněn, vyhnán ode dvora, musel prchnout z Francie, a nakonec zemřel na ostrově Chios.⁵³ Nelze se tedy domnívat, že by v této době rozhodování panovníků podléhalo zcela našeptávání bankéřů.

I přes tyto nedostatky si lze z *Pax Renaissance* mnoho odnést. Není sice příliš použitelná k hraní jako takovému – na to je až příliš komplexní a špatně upravitelná pro více hráčů. Co tuto hru dělá výjimečnou, je velké množství karet s vyčerpávajícími doprovodnými texty, které jsou díky vydavatelství Fox in the Box dostupné i v češtině.

Tyto informacemi nabitě karty tak mohou posloužit jako inspirace pro vytvoření vlastních karet, které nejsou používány k hraní, slouží ale zároveň jako pomůcka k učení. Na každé kartě události či osoby je obrázek, delší popisný text, minimalizovaná mapa s vyznačeným územím, kde se daná událost odehrála nebo kde osoba působila a odkazy na další karty, jež s ní mají něco společného. Tento balík tak může sloužit žákovi při učení k vytváření vlastních myšlenkových map, které jsou snadno upravitelné a díky fyzické manipulaci i snadněji zapamatovatelné.⁵⁴ Jednu sadu karet lze použít ve třídě a pro větší názornost je možné karty například připínat na magnetickou tabuli, přičemž soubor k vytisknutí lze zpřístupnit žákům a je na nich, zda během učení využijí tento způsob opory – pro některé učební typy bude toto jistě přínosnější než memorování ze zápisů či učebnice.

⁵² EKLUND, Phil & Matt EKLUND. *Pax Renaissance*. Sierra Madre Games 2016.

⁵³ HEERS, Jacques. *Jacques Coeur: 1400-1456*. Paříž 2013.

⁵⁴ BUZAN, Tony. *Mentální mapování*. Praha 2007.

Karty jde samozřejmě vytvořit pro jakékoli období a kdykoli je aktualizovat a doplňovat – takto lze například při probírání zrušení Svaté říše římské a zavedení Rýnského spolku Napoleonem odkázat kartou Rýnský spolek na kartu Svatá říše římská, vytvořenou už dávno pro učivo středověku a aktualizovanou kartu Svatá říše římská znovu vytisknout, aby reflektovala přidané vazby.

Jak lze z předchozího popisu *Pax Renaissance* vidět, stolní hry není nutné použít jen k samotné hře. Může se v nich skrývat množství inspirace pro aktivity či tvorbu materiálů, které žákům ztraktivní a usnadní učební proces.

3.2.3 The Coin Tribes' Revolt: Boudica's Rebellion Against Rome

Tato kapesní hra využívá principy populární série COIN (COunter-INsurgency) a popisuje boj o vliv v Británii 1. století našeho letopočtu. Znesvářené kmeny Icenů, Trinovantů a Catuvellaunů se zde střetávají s Římským impériem a jeho vlivem. Celá hra se přitom skládá jen z několika karet a šestistěnných kostek.

Každá z frakcí ve hře má své cíle i možnosti, jak ovlivňovat dění v Británii. Kmenu Icenů a jejich náčelnici Boudice jde především o pomstu na Římanech, kmen Trinovantů se chce stát nejmocnější vojenskou silou na ostrově a Catuvellauni, již přivyklí na římský způsob života, si přejí především klid a mír, zatímco Římané se snaží Británii zpacifikovat. Prostředky těchto frakcí pak odpovídají jejich cílům – Icení jakožto vůdcové vzpoury mohou pro svou věc verbovat příslušníky ostatních kmenů a ničit města, opory římského vlivu na ostrově. Trinovanté budují pevnosti a Římané svou vojenskou přítomností potlačují vzrůstající napětí. Karty ve hře přítomné potom uvádějí do chodu historické události, jakou byla například rozhodující bitva u Watling Street.

Princip COIN her spočívá v asymetrické nabídce možností jednotlivých frakcí a v nutnosti reagovat na tahy soupeřů, tak aby ani jeden z nich nezískal dominanci nad ostatními. *Boudica's Rebellion Against Rome* je minimalistickou alternativou k jinak mnohem větším hrám, pokrývajícím mnohá historická střetnutí mezi vzbouřenci a vládnoucími silami (jak už napovídá samotný název série) od starověku až po současnost. Je to v současnosti velmi populární systém, který v sobě snoubí determinističnost euroher se snahou o historickou simulaci her válečných.

Největší výhodou této hry je fakt, že je zcela volně dostupná na internetu a skládá se jen z několika karet, takže není problém ji svépomocí vytisknout a připravit pro vlastní potřeby.⁵⁵ Herní doba okolo půlhodiny je pro účely školního vyučování také ideální. Minimalismus této hry navíc znamená, že je možné si připravit více kusů a odehrát ve třídě simultánně více partií po menších skupinkách.

Navzdory tomu, že Boudičina rebelie není frekventovaným tématem v hodinách dějepisu na našich školách, je možné na tomto povstání ukázat typické jevy doprovázející římskou expanzi, jako byla kulturní konverze (v této hře reprezentovaná kmenem Catuvellaunů) či zastávání pravidla rozděl a panuj, kdy konflikty mezi lokálními silami často končily intervencí Římské říše jako arbitra. Navíc se nabízí možnost využití mezipředmětových vztahů s anglickým jazykem, neboť Boudica je v Británii stále významnou hrdinkou a symbolem.

3.3 Ameritrash

Druhou populární kategorií moderních stolních her je tzv. *ameritrash*. Ve svých principech je protipólem euroher. Jak už název napovídá, jejich kolébkou jsou Spojené státy americké a jako příklad tvůrců můžeme jmenovat společnosti jako *Avalon Hill* nebo *Wizards of the Coast*. Mezi nejstarší příklady takovýchto her můžeme řadit např. *Risk*.

Pro ameritrashové hry je charakteristický větší podíl náhody, než jaký je přítomný u euroher – často se tak například k řešení situací využívá kostek, náhodně tahaných karet apod. Tyto hry jsou také většinou postaveny na přímém hráčském konfliktu – zatímco u euroher hráči hrají tak, aby jejich výsledné skóre bylo vyšší než soupeřovo, u ameritrash her je většinou možné a často přímo žádoucí soupeři nějak uškodit, poškodit jeho pozici a hru tak vyhrát na jeho úkor.

Hlavním rozdílem oproti eurohrám je pak silná přítomnost tématu a důraz na atmosféru, který je patrný už v samotném zpracování hry, to většinou bývá na daleko evokativnější úrovni, než je tomu u euroher (například místo dřevěných figurek, tzv. meeplů, jsou používány detailní plastové figurky).

⁵⁵ *Boudica's Rebellion Against Rome* byla nominována na nejlepší Print and Play hru roku 2018 podle serveru Boardgamegeek (největšího světového serveru, který se věnuje stolním hrám). Viz *13th Annual Golden Geek Awards Winners for 2018* [online]. 4. 4. 2019 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/thread/2179643/13th-annual-golden-geek-awards-winners-2018>

Často jsou určené pro větší počet hráčů, naopak ale mívají delší herní dobu. Dalším problémem může být přítomnost textů. To samozřejmě nevádí u her, které vychází v českém jazyce a pro spoustu cizojazyčných her lze sehnat i komunitou vytvořené překlady – přesto se jako účinný prvek mezipředmětových vztahů ukázalo i hraní s originálními kartami v angličtině. Herní angličtina je navíc specifická a používaná stále dokola, takže pro pochopení herního textu často stačí osvojení několika základních frází jako „draw a card“ „discard a card“ apod. Toto však už předpokládá jistou úroveň znalostí v anglickém jazyce a je vhodnější spíš pro starší žáky.

Snaha o zachycení tématu a atmosféry činí z ameritrashových her líbivé potenciální pomocníky ve výuce. Ač se většina z nich zaměřuje na fantasy či sci fi témata, najdeme i příklady povedených historických her. Většinou se ale nejedná přímo o simulaci jedná, nýbrž o zjednodušené zasazení do historického tématu. Například hra *Fief* velmi elegantně demonstruje feudální zákonitosti, souboj světské moci s mocí církevní a důležitost politických sňatků, není ale ukotvena v žádném přesném historickém období a nevyskytují se v ní historické postavy. *This War of Mine* zase hráče přenesse do fiktivního vojenského konfliktu inspirovaného válkou v Jugoslávii, ve kterém si hráči vyzkouší, jaké je to být civilistou uvězněným ve válkou zmítaném městě. *Britannia* naopak velmi přesně vystihuje migrační vlny na Britských ostrovech, kde se během hry u moci prostřídají Keltové, Římané, Sasové, Normani atd. a ve hře jsou přítomní i slavní vůdci jednotlivých národů, takže má hra z hlediska historie formování anglického národa opravdu co nabídnout.

Jak již bylo řečeno, problémem těchto her je jejich délka. Je totiž nemožné, aby se vešly běžné vyučovací hodiny. Jako v případě euroher lze tak využít jen některé části či mechanismy, které u hráčů budou evokovat danou dobu a problematiku.

3.3.1 Fire and Axe: A Viking Saga

Tato hra od Steva a Phila Kendalla vyšla poprvé už v roce 2004, nicméně se v roce 2015 dočkala reedice. Jde o hru, která překvapivě komplexním způsobem představuje hráčům éru Vikingů. Zároveň si ale dává pozor, aby nesklouzla do stereotypního zobrazování severanů jako válečníků a plenitelů, naopak se snaží dát prostor i jejich obchodním cestám a objevitelským plavbám. Každý hráč v roli severského náčelníka tak má vlastní volbu, jakou cestou se dá – jestli bude mírumilovným obchodníkem,

krvelačným dobyvatelem či objevitelem a osadníkem. Zároveň jsou ve hře reprezentovány i preference jednotlivých národů, kterým hráči svými činy slouží – švédský král tak mnohem spíše ocení obchodní služby, zatímco Norům jde hlavně o objevy a osidlování.

Jak je vidět, žákům tak skrze hru může být přiblížen svět severanů v kompletnějším pojetí, než jaké znají například z televize. Detailní mapa s místy známých vikinských nájezdů zobrazuje Evropu tak, jak ji mohl vnímat severský nájezdník, od Lindisfarne po Konstantinopol, od Říma po L'Anse aux Meadows v Severní Americe. Žáci si díky tomu uvědomí, že Vikingové nebyli jen lokálními vandaly, ale že jejich výpravy posouvaly vnímání geografických horizontů.

Hra je určena pro 3-5 hráčů, velmi snadno se jich ale dá zapojit více – nejlépe v týmech, kdy každý tým bude mít na plánu např. 3 výpravy a tím pádem 3 hráče, přičemž se ve svých tazích budou střídat. V tomto případě je ale třeba poskytnout dostatečný materiál navíc (figurky lodí a Vikingů jednotlivých hráčů – lze využít třeba obyčejné figurky z Člověče, nezlob se). Dalším problémem je herní doba, která se ale opět dá snadno zkrátit a zároveň s tím může dojít k užšímu vyprofilování partie – odebráním patřičných karet úkolů se dá manipulovat s časovým i prostorovým zasazením a tím se tak soustředit například na zakládání Rurikovských říší na Rusi či na objevné výpravy do Grónska a Ameriky.

Pro další zvýšení historické náplně se osvědčilo vytvoření kartiček historických severských postav, přičemž kromě informačního textu byl každé přidělen i tajný úkol, kterého se žáci snažili dosáhnout a který kopíroval historické činy této osobnosti – Erik Rudý tak má za úkol vybudovat osadu v Grónsku, Rollo usadit se v Normandii apod. K práci je připojena ukázka takovýchto karet, vytvořených pro vlastní potřebu (viz příloha č. 2).

Fire and Axe je tak ukázkovým příkladem toho, jak využít i větší ameritrashovou hru ve výuce, látku tak zatraktivnit a žáky přímo zapojit do historického dění, aby lépe odhalili souvislosti a kontext v tomto případě severského rozmachu a vlivu, který severané vyvíjeli i v tak odlehlých částech světa, jako byla kupříkladu Sicílie. Další výhodou je, že historická informativnost se dá dotvořit vlastním dotvořením herních materiálů, jako jsou například výše zmíněné kartičky historických vůdců. Nicméně se již jedná o mohutnější hru, která si vyžádá více času a organizace – předchozí příklady šly

snadno zapojit do procvičování na konci hodiny apod., použití *Fire and Axe* ve třídě předpokládá předchozí seznámení s pravidly a delší časový úsek, aby se severská expanze ve hře stihla rozběhnout.

3.3.2 Republic of Rome

Tato hra vyšla poprvé v roce 1990 a vydána byla firmou Avalon Hill. Jedná se tedy o jednu ze základních definujících her v žánru ameritrashe. Představuje abstrahovanou, a přitom velmi robustní simulaci fungování římského senátu napříč dějinami republiky – ve třech herních variantách tak umožňuje prožít kritické období punských válek, dobu od sociálních problémů za bratří Gracchů po první občanskou válku po první občanské války Maria a Sully a konečně nejznámější období triumvirů Caesara, Pompeia a Crassa. Hráči se v roli důležitých římských rodin snaží prosazovat svou vůli v senátu, dosazovat na důležité posty členy své frakce a stát se dominantní silou v Římě.

Velkou devizou této hry je ukázka fungování římského republikánského systému, jednotlivých římských úřadů, jejich funkcí a pravomocí. Hráči v roli senátorů volí mezi sebou konzuly, censory, v případě ohrožení republiky a může dokonce dojít k dosazení diktátora. To vše na pozadí vzrůstajících požadavků a nespokojenosti římského lidu, kumulujících se válek jak proti Kartagincům, Makedoňanům a dalším historickým nepřátelům Římské republiky, tak proti generálům, kteří si chtějí moc uzurpovat pro sebe, podporováni loajálními legiemi. Velmi plasticky je tak podán obraz fungování Římské republiky a její postupné degradace v autokracii, neboť povaha hry se v jednotlivých fázích hry liší – zatímco během punských válek musí senátoři spolupracovat, jinak bude Řím poražen Kartaginci, v pozdějších obdobích jsou hrozby zpoza hranic říše mnohem méně nebezpečnější, což dává prostor k větším intrikám uvnitř senátu.

Transformaci hry do třídního prostoru usnadňuje fakt, že ke hře není potřeba příliš materiálu – v podstatě jen několik karet, žetonů a kostek. Aby hra původně pro 6 hráčů pojmul všechny žáky ve třídě, stačí každému přiřadit jednu kartu římské rodiny, kterou bude během partie reprezentovat a hru ponechat poněkud volnější – tedy je na žácích, aby své spolužáky přesvědčili, že zrovna oni jsou tím nejlepším možným kandidátem na konzula. Aby se žáci měli během hry čeho chytit, je dobré opět vytvořit tajné úkoly a před

hrou je rozdat (nashromáždit největší bohatství, stát se konzulem, zvítězit ve válce apod.) – takto se docílí toho, že během hry budou mít cíl, na jehož splnění mohou pracovat.

Během samotné hry je pak kladen důraz právě na senátní fázi, kdy se žáci pohybují mezi sebou, diskutují a snaží se získat hlasy svých spolužáků. Nejenom na volbu do jednotlivých úřadů, ale třeba pro vyslání legií do některé války, vybudování nového loďstva či uspořádání her. Při tom vše si musí dávat pozor na rozpočet, protože v případě krachu hra končí lidovým povstáním proti senátu. Díky tomu žáci kladou důraz nejen na posouvání vlastní agendy, ale i na všeobecné blaho. Hra je často dostane do situací, kterým museli čelit osobnosti římské historie – zprotivení se senátu a napochodování do Itálie s vojskem z posledního tažení, sociální reformy vzbuzující popularitu u plebejců, zbavení se nebezpečného soka tím, že je vyslán spravovat vzdálenou provincii apod.

Přitom se na pozadí hry odvíjí reálná historie. Objevují se historické postavy jako Cato, Hannibal, Lucius Aemilius Paullus Macedonicus a další, historické konflikty (zmiňované punské války nebo také třeba Spartakovo povstání) a zákony či reformy (pozemkové reformy bratří Gracchů). Žáci dostanou unikátní příležitost prožít si tyto události „zevnitř“ – uvidí, jak vážný problém představovala uzurpace moci vojenskými veliteli, jak obtížné bylo soužití patriciů a plebejů a co vedlo k postupné degeneraci Římské republiky.

Hra se osvědčila především tehdy, pokud bylo učiněno rozhodnutí se jí věnovat naplno. Žáci si tak například doma připravili tógy a třída tak během partie i vypadala jako římský senát (čímž se tato původně ameritrashová hra velmi přiblížila tzv. LARPu, jenž je rozebrán níže v části věnované roleplayingovým hrám). Vyhrazena byla díky suplování hodina a půl, což poskytlo dostatek času pro plné rozvinutí senátních intrik. Na učitele toto samozřejmě opět klade vyšší nároky – musí nastudovat pravidla, ve zjednodušené formě je předat žákům a poté musí hru řídit, aby se nezadrhla u sáhodlouhých diskuzí apod. Přesto považuji odehrání partie *Republic of Rome* za jeden z vůbec nejlepších zážitků, který si mohou žáci z „běžné“ hodiny dějepisu odnést.

3.3.3 Quartermaster General

Quartermaster General je série her designéra Iana Brodyho zaměřující se na různé válečné konflikty napříč historií, především pak ve 20. století. První díl této série

věnující se druhé světové válce, vyšel v roce 2014. V následujících letech pak vyšly ještě hry *Quartermaster General: 1914*, věnující se první světové válce, *Quartermaster General: Victory or Death – The Peloponnesian War*, pojednávající o válce peloponéské a *Quartermaster General: The Cold War*, zabývající se válkou studenou.

Každá hra z této série využívá shodných základních mechanik, přesto se od sebe jednotlivé díly více či méně liší, například v počtu hráčů, pro které je hra určená (každá hra je doporučena pro jiný počet hráčů, od 3 v *The Cold War* po 6 v původní hře z roku 2014). Ač se tato stolní hra odehrává nad mapou konkrétní části zeměkoule a hráči vyvíjejí snahu obsadit jednotlivá území a pomoci tak své straně zvítězit, jedná se primárně o hru karetní – nejdůležitějším prvkem hry je balíček karet, unikátní pro každou hranou mocnost, který obsahuje nejen základní karty typu verbování vojsk či útoků, ale také množství historických událostí, jež danou válku v různých směrech ovlivnily. Hra se tak jen těžko zařazuje do některé skupiny – eurohrám zde odpovídá systém boje a bodování, ameritrashi důraz na správu balíku karet a míra atmosféry, válečným hrám zase zaměření na historický konflikt.

Hráči rozdělení na týmy (Osa vs. Spojenci, Dohoda vs. Centrální mocnosti, Athénský námořní spolek vs. Peloponéský spolek...) spolu soupeří o kontrolu klíčových území, k čemuž jim pomáhá právě správný management zdrojů, reprezentovaných kartami. Athénám tak balíček umožní častější budování loďstva, zatímco Spartaňané budou mít převahu na souši. Tento asymetrický a historii simulující element je ještě doplněn přítomností zmiňovaných karet událostí, vynálezů, osobností apod., které mohou hru výrazným způsobem ovlivnit. V *Quartermaster General: 1914* tak nalezneme například Rudého barona Manfreda von Richthofena nebo jeho amerického protějška Eddieho Rickenbackera, společně třeba s Nivellovou ofenzivou, vyloděním u Galipolli, nasazení bojového plynu či jednotlivých událostí ruské občanské války.

Zároveň se každá hra ze série soustředí na prominentní stránku daného konfliktu, v případě rozebíraného dílu z první světové války je to především důraz na ekonomickou stránku války a vyčerpávání jednotlivých mocností, které může vést až k jejich kolapsu klidně před samotným koncem války.

Série *Quartermaster General* tak nabízí přístupnou variantu k většinou složitějším a delším válečným hrám, bez toho, aby musela obětovat přílišné množství dějinného náboje. Žáci v rolích jednotlivých mocností musejí spolupracovat se svými

kolegy v čele spřátelených států a musí nejenom využívat efektivní strategii a taktiku na jednotlivých bojištích, ale také se naučit pracovat a co nejlépe využívat své omezené zdroje. Zvláště zmiňovaný *Quartermaster General: 1914* v tomto odvádí dobrou práci a ukazuje první světovou válku jako konflikt s minimálními územními zisky, a přitom obrovskými ztrátami na životech i ekonomice jednotlivých účastníků, které mohou vést až k politickým převratům.

Tyto stolní hry tak nejenže ukazují globální konflikty z vojenského pohledu, ale podněcují žáky uvědomovat si spletité diplomatické vztahy mezi jednotlivými mocnostmi, různorodost jejich silných a slabých stránek či cílů a zároveň vnímat provázanost a komplexnost zobrazovaných konfliktů a důležitost akcí jako byla například Brusilovova ofenziva, protože během hry nejlépe uvidí, jak takováto akce mohla snížit zátěž na spojence na druhé straně Evropy.

Problém s herní dobou může být snadno odstraněn nasimulováním jiného startovního či konečného bodu, než byl skutečný začátek dané války. Hra z druhé světové války tak může začínat například Dnem D, čemuž bude odpovídat rozložení sil jednotlivých mocností na mapě i patřičné vytřizení karet z jednotlivých balíčků. Problém s počtem hráčů už je hůře řešitelný, protože přítomnost více žáků hrajících jednu stranu by jinak svižně probíhající hru natahovala. V tomto případě se nabízí spíše varianta více simultánních partií, třeba i prozkoumávajících různé části konfliktu.

Druhou možností je pak hru hrát na pokračování, vždy jen několik tahů v hodině, vzhledem k tomu, že většina konfliktů z této série má ve školách dostatečnou časovou dotaci, a partie by se dala dohrát během několika školních hodin, přičemž by i postupně odkrývala a narážela na probírané učivo. Žáci by v tomto případě byli rozděleni do skupinek a měli by dostatek času před každým pokračováním partie probrat budoucí kroky své mocnosti.

3.4 Wargames

Wargames či také česky válečné hry jsou specifickým odvětvím stolních her, jejichž cílem je pokus o simulaci určitého konfliktu či politické situace s velkým důrazem na realističnost a s nízkou mírou abstrakce. Původně vznikaly na vojenských školách jako příprava na válku, velkou roli hrály především v Prusku v 18. a 19. století, odkud se po

pruských vojenských úspěších rozšířily do ostatních zemí. Například hra *Kriegsspiel* z roku 1824 byla královským dekretem nařízena k pravidelnému hraní v každém regimentu pruské armády.⁵⁶

Postupem času se od vyloženě vojenských simulací vydělily i rekreační válečné hry, přičemž jedněmi z prvních průkopníků figurkových válečných her byli i spisovatelé Robert Louis Stevenson a H. G. Wells.⁵⁷ U rekreačních wargames došlo k posunu abstrakce a úrovně simulace, aby tak byly snáze přístupné širší veřejnosti. Éra válečných her odstartovala v 50. letech, ale postupem času bylo jejich výsadní postavení nahlodáno jinými druhy her – RPG, ameritrash či euro. Počítačové wargames, které se dále vydělily s rozvojem technologií, nebudou předmětem této práce. Zároveň s tím došlo ale i k odklonění zaměření válečných her, jež se přestaly soustředit jen a pouze na vojenskou stránku konfliktu, ale začaly zvláště na strategické úrovni konfliktů brát zřetel na ostatní důležité faktory dané války, jako je například náboženství, ekonomika či diplomacie.

Samotných druhů válečných her existuje velké množství, podle typu dělení. Lze tak wargames roztřídit např. podle období, na hry žetonkové, blokové, karetní či figurkové podle typu hracího materiálu, na taktické, operační a strategické podle měřítka a zaměření hry či na pozemní, námořní a vzdušné podle typu válčení. Pravidla válečných her jsou většinou komplexní a málo abstraktní, což je vyžadováno snahou o určitou míru simulace. Také časová náročnost bývá vyšší, než u jiných typů her. Na rozdíl od ostatních her však také přímo vychází z historie a snaží se jí co nejlépe držet, což je pro učitele dějepisu velmi přínosné.

Žetonkové hry jsou nejběžnějším typem válečných her především díky své ceně a praktičnosti – žetonky jsou skladné, na stole na rozdíl třeba od figurek nezabírají tolik místa a mohou na sobě nést celou řadu statistik a užitečných informací.

Bloky na rozdíl od žetonků umožňují elegantní vyřešení problému „fog of war“, válečné mlhy. Často totiž mívají informace jen z jedné strany a postavení bloku na hranu tak zamezuje protivníkovi informace vidět a tím lépe vystihuje taktickou i strategickou nejistotu, plynoucí z neznalosti nepřítele.

⁵⁶ VEGO, Milan. German War Gaming. *Naval War College Review*. 2012, 65 (4), s. 110.

⁵⁷ WELLS, Herbert G. *Little Wars*. Boston 1913.

Karetní wargame jsou přístupné především díky své nízké ceně, nesou s sebou ale většinou vyšší míru abstrakce, než je tomu u ostatních druhů válečných her. Jedná se o zdaleka nejméně zastoupenou kategorii.

Figurkové hry jsou specifickou odnoží válečných her, která vyžaduje čas na přípravu a určitou úroveň manuální zručnosti při sestavování figurek vojáků, a tak se z čistě herního zážitku přesouvá spíše do oblasti koníčku, do něhož je třeba investovat čas a nemalé peníze. Velmi brzy také figurkové hry začaly objevovat jiné než jen historické světy a dnes k těm nejpopulárnějším patří právě nepřeborné množství fantasy a sci fi her a světů.

Hlavním problémem zapojení válečných her do výuky je jejich časová náročnost spojená s vyšší obtížností pravidel. Oba tyto fakty znamenají, že zdaleka ne všechny wargames tak budou vhodnými nástroji v běžné výuce dějepisu. Na rozdíl od většiny jiných her tak tyto většinou nejsou použitelné ve své běžné podobě a je třeba přistoupit k výraznějším úpravám. Naopak za hlavní devizu tohoto typu her lze považovat jejich komplexní pohled na danou problematiku. Ukazují vybrané téma ne jako ohraničenou kapitolu v učebnici, ale plynule se vyvíjející problém s příčinami a důsledky. Umožňují hráčům tento problém analyzovat a vyhodnotit podle svého nejlepšího vědomí a svědomí a vžít se tak do pozice historických postav, které o vývoji dějin opravdu rozhodovaly. Hry také nabízejí překrývání okruhů, které často ve výkladovém podání působí izolovaně (níže bude například zmíněna problematika reformačních válek).

Většina moderních válečných her je navíc vybavena více či méně rozsáhlým výkladem ke svému tématu, ať už ve formě vysvětlivek k jednotlivým kartám, či přímo výčtu historických událostí a osob. Tato neocenitelná pomůcka funguje u herní veřejnosti jako způsob, jakým se dozvědět něco o daném tématu bez nutnosti vlastního vyhledávání informací, navíc jsou tyto popisky a vysvětlivky většinou zdrojované, nebo je alespoň na jejich konci uveden seznam literatury, ze které designér hry čerpal při tvorbě své hry. To svědčí o jisté „odbornosti“ válečných her, jejichž přípravě a tvorbě často předchází rozsáhlejší bádání a jsou tak pevně ukotvené v historické realitě.

3.4.1 Westphalia

Hra malého amerického vydavatelství Hollandspiele představená na konci roku 2019. Nejedná se o klasickou válečnou hru, pozornost je zde totiž věnována především diplomacii a politice. Zachycuje poslední roky třicetileté války, během nichž už válčící mocnosti jednaly o možném příměří a snažily se vystoupit z vyčerpávajícího a nekončícího konfliktu, zatímco jejich armády stále sváděly tuhé boje. Hráči ve hře představují právě jednotlivé mocnosti a jejich cílem je vyjednat pro sebe co nejvýhodnější podmínky míru. Ve hře se střídají diplomatická kola, v nichž hráči řeší neustále narůstající dluhy a vyjednávají s ostatními s koly válečnými, ve kterých se abstrahované armády pohybují po mapě a pomáhají hráčům získat dostatečnou páku pro další vyjednávání.

Frakce jsou asymetrické a každá má svou agendu a cíle – Švédsko se snaží ochránit protestantské prince v říši, Bavorsku jde především o rekatolizaci a Francie je ve válce hlavně proto, aby oslabil Habsburky veškerými možnými prostředky. Hra tak ukazuje komplexní politickou situaci závěrečné fáze náboženských válek a vysvětluje, jak se např. z katolické Francie mohla stát nejdůležitější mocnost protestantské strany. Zároveň je velmi jednoduchá a na válečnou hru ani tolik časově náročná, navíc je prakticky bez textů, což pro hráče eliminuje nutnost umět anglicky či vytvářet překlad.

Ve své celé šíři se ovšem hra nevejde do běžné vyučovací jednotky. To lze ale snadno napravit zkrácením hry a upravením vítězných podmínek, nabízí se například varianta dvou diplomatických kol proložených jedním kolem válečným, která je pro 45 minut adekvátní. Hra je sice určena pro 6 hráčů (Francie, Nizozemí, Švédsko, Bavorsko, španělští a rakouští Habsburkové), lze ale snadno navýšit počet členů jedné delegace a rozdělit role a úlohy uvnitř týmu. Jeden žák tak může spravovat finance dané mocnosti, další armády a jiní se mohou podílet na samotném vyjednávání.

Opět je zde důležitá role učitele, a to především v tom, aby řídil diskusi a dával pozor na čas, aby některá diplomatická fáze netrvala příliš dlouho. Před hrou je pak třeba dbát na patřičné představení jednotlivých stran a jejich cílů, aby žáci měli jasné instrukce a věděli, jaké proměnné ve hře sledovat (i v tomto pomůže více žáků v jedné delegaci, protože každý může sledovat jiné náležitosti).

Westphalia je přínosná z několika důvodů. Předně ukazuje provázanost vztahů a agend jednotlivých velkých hráčů na poli evropské diplomacie první poloviny 17. století, což je období, které se výrazně podepsalo také pod historii českých zemí a je mu

v osnovách věnován dostatečný prostor. Vysvětluje, jak náboženský konflikt uvnitř Svaté říše přerostl v celoevropskou krizi a ukazuje devastující efekt války na její účastníky, především z ekonomického hlediska. Důraz na vyjednávání umožňuje plnohodnotně zapojit větší počet lidí, což společně se zmiňovanou jednoduchostí pravidel znamená, že žáci budou přemýšlet spíše nad svými akcemi a jejich důsledky než nad samotnými mechanismy hry. Zároveň je zde dostatečný prostor pro konverzi hry do jiných historických konfliktů, nabízela by se například válka sedmiletá, která byla také bohatá na proměnlivé aliance, vlastní agendy a separátní míry.

Další velkou výhodou této hry jsou její velmi stručná a jednoduchá pravidla. Nejkomplexnější na nich jsou cíle jednotlivých stran, mechanismy samotné jsou do vysoké míry abstrahované, a co nejvíce ustupují hráčské interakci a vyjednávání. To umožňuje snadné představení žákům i bez předchozích zkušeností s podobným typem her. Tímto hra vybočuje z většinové představy o válečných hrách jako o něčem neuchopitelném a běžnému člověku vzdáleném, něčemu určenému jen pro zkušené hráče stolních her.

3.4.2 Here I Stand a Virgin Queen

Dvojice her Eda Beache, známého také ze světa počítačových her jako tvůrce šestého dílu série *Civilization*. Zabývají se reformačními válkami v Evropě, počínaje Lutherovými 95 tezemi až po slavnou vládu Alžběty I. Časově na sebe navazují a mechanismy jsou v obou hrách velmi podobné, dá se říci, že *Virgin Queen* rozšiřuje fungující principy předchozího dílu. *Here I Stand* se postupem času stal jakousi vlajkovou lodí válečných her, dočkal se několika vydání, naposledy v roce 2017 k pětistému výročí Lutherových tezí.

Obě Beachovy hry jsou nabitě historií. Samotná příručka pravidel obsahuje informace ke všem historickým postavám vyskytujícím se ve hře, stejně jako například detailní popis událostí tah po tahu, a ukazuje tak hráčům, jakým způsobem jsou zakomponovány do hry. Jedná se o Card Driven hru (CDG), což s sebou nese přítomnost velkého množství karet, každé s historickou událostí či postavou a adekvátní historickou ilustrací či obrazem. Toto považuji za jeden z největších plusů CDG her – karty událostí, které během hry kolují hráčům v rukou, a i když se na ně třeba v dané partii nedostane, hráč získá podvědomí o pojmech, které k danému tématu patří.

Hry popisují celé 16. století velmi detailním a komplexním způsobem, nejde zde jen o náboženský konflikt nově vzniklého protestantismu s dominantním katolictvím. Hráči ujmou roli dobových vůdců Anglie, Francie, Turecka, Habsburského soustátí, Papežského státu a vznikajícího protestantského hnutí. Musí se přitom vypořádat nejen s vojenskými konflikty zmítajícími Evropou, ale vysílají také objevitele a dobyvatele do Nového světa, obeplouvají zeměkouli, zakládají kolonie, řeší diplomatické vztahy s ostatními i nehráčskými mocnostmi včetně sňatkové politiky či sponzorují významné vědce a umělce. Nabízí tak vpravdě všeobíhající pohled do jednoho století evropské historie. Tento prvek je velice důležitý především pro uvědomění si provázanosti jednotlivých složek vývoje raně novověké Evropy. Vliv osmanské expanze na objevné plavby na západ, reformace na vládu Jindřicha VIII. či formování habsburské hegemonie nad Evropou a od ní se odrážející francouzská politika. Všechny tyto vlivy a vazby jsou ve hrách dobře patrné.

To s sebou nese řadu úskalí při snaze zapojit tyto hry do výuky. Předně jsou oba tituly pravidlově náročné a časové rozpětí přesahuje několik hodin. Hry se tak neobejdou bez výraznějších úprav. Samy o sobě tvoří zajímavý studijní doplněk díky zmiňovanému nepřehlednému množství informací, které obsahují i při prostém procházení komponentů či balíčku karet. Přesto se domnívám, že tyto hry jsou jedněmi z nejlepších a nejbohatších učebních pomůcek pro toto období vůbec (z vlastní zkušenosti vím, že po zahrání partie této hry byli žáci připraveni na středoškolský test z této látky) a byla by škoda nepřijít na způsob, jak je využít v běžné výuce.

Prvním předpokladem je využít již existujících překladů do češtiny, které jsou stejně jako mnoho dalších herních materiálů k velkému množství cizojazyčných her dostupné na serveru *Zatrolené hry*.⁵⁸ Samozřejmě se stále nabízí možnost propojit výuku dějepisu s procvičováním angličtiny, nicméně v těchto konkrétních hrách je cizojazyčného textu opravdu mnoho.

Další možností, jak upravit hry pro školní podmínky, je objekt hry specifikovat a vybrat konkrétní problém 16. století a v podmínkách hry jej nasimulovat. Takto lze pomocí her představit například italské války, vznik anglikánské církve a osobu Jindřicha VIII. či tureckou expanzi do Uher. Touto konkretizací lze vytřídit potřebná pravidla

⁵⁸ *Zatrolené hry - překlady* [online]. [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/preklady/>

(například u zmiňované turecké expanze nebude nutné, aby hráči znali pravidla pro náboženský konflikt mezi papežem a protestantem) a zkrátit herní čas. Takováto simulace vyžaduje přípravu na straně učitele, aby vytvořil startovní podmínky odpovídající danému problému a třeba i vybral karty, které budou mít daní hráči na ruce (u Jindřicha VIII. by to bylo například Zrušení klášterů či Thomas Cromwell). Historická situace se pak dá odehrát v rámci jednoho herního kola.

Hry jako *Here I Stand* a *Virgin Queen* tak ukazují, že i složité a komplexní tituly tohoto typu lze chytrým využitím zapojit do výuky, a dle mého jsou to právě tyto komplexnější simulační hry, jež mohou žákům dát nejvíce a podnítit v nich zájem o mnohá historická témata, která by jindy pozornosti nenabyla. Důležité je si uvědomit, že termín válečné hry se v poslední době stále více rozměňuje, a tak není pravidlem, že by válečná hra musela nutně vyobrazovat vojenský konflikt, ale může se více soustředit například na politickou či náboženskou složku doby.

3.4.3 Churchill

Hra z roku 2015 od jedné z legend wargamingového oboru, Marka Hermana zobrazuje druhou světovou válku jiným pohledem, než na který jsou hráči stolních her zvyklí. Místo přesunů a bojů armád či zásobování zde hráči řeší diplomatické vztahy mezi Velkou trojkou, poválečné uspořádání světa a velký mocenský souboj mezi komunismem, kolonialismem a kapitalismem.

Hráči se v rolích tří nejmocnějších mužů své doby – britského ministerského předsedy Winstona Churchilla, sovětského vůdce Josifa Stalina a amerického prezidenta Franklina D. Roosevelta účastní 10 historických konferencí Velké trojky, zatímco v Evropě a ve zbytku světa stále zuří válka. *Churchill* se totiž ani tolik nezaměřuje na vojenské aspekty druhé světové války jako spíše na ty politické. Každý z vůdců má svou agendu a své představy o poválečném uspořádání světa a porážka Německa už pro ně není otázkou jestli, ale kdy.

Tento unikátní pohled na problematiku druhé světové války nabízí hráčům jedinečnou možnost nahlédnout a pochopit mechanismy vysoké politiky, která rozhodovala o osudu světa. Musí dobře zvažovat své možnosti a zdroje, musí spolupracovat, aby co nejefektivněji přispěli k porážce Německa a zároveň zajistil

balanc síly v poválečném světě. To vše na pozadí postupujících front a výzkumu jaderné bomby.

Kromě historických konferencí a jednotlivých bojišť (mohou vyvíjet trochu jinak, než tomu v dějinách opravdu bylo) je hra plná historických postav politiků a diplomatů všech tří zúčastněných stran. Jednotlivá kola se skládají z debatování nad jednotlivými problémy řešenými na každé konferenci, kdy se hráči snaží svými lidmi protlačit takovou agendu, která jim pomůže v boji s nacistickým Německem či rozpínavým Japonskem a zároveň překlopí váhy globálního poválečného vlivu na jeho stranu. Hráči budují ekonomické vazby, rozdělují si sféry vlivu a závodí o to, aby právě noha jejich vojáka byla tou, která jako první vkročí do Berlína či Tokia.

Pro žáky je toto pojetí druhé světové války něčím, co by mohlo změnit jejich nazírání na tento konflikt jen jako na dvourozměrný boj dobra se zlem, jelikož uvidí, jaké machinace stály například za otevřením středomořské fronty, nebo proč bylo tak důležité, aby Japonsko kapitulovalo co nejdříve a Američané se tak vyhnuli rozšiřování sovětského vlivu dále na východ. Snáze také pochopí poválečnou politiku tří vítězných mocností, jejich vztahy a rivalitu. Problém poválečného uspořádání Evropy je navíc něčím, co se bezprostředně týká i naší vlasti a *Churchill* je zajímavým cvičením v alternativní historii, protože pokládá před hráče otázky typu, jak by svět vypadal, kdyby se Británii podařilo udržet pevnější kontrolu nad svým impériem apod.

Churchill jako většina válečných her naráží na problém přílišné rozsáhlosti svých pravidel i dlouhé herní doby. Přesto je jeho náplň něčím tak specifickým, že by bylo přínosné ji žákům představit i v notně ořezané formě. Je zde možný větší příklon k simulačním roleplayingovým hrám, o nichž bude řeč později – v takovém případě by sami žáci představovali delegáty jednotlivých mocností a sami svým přičiněním rozhodovali o agendách jednotlivých konferencí. Takováto forma hry by i odbourala problém počtu hráčů, protože *Churchill* je ve své originální podobě určen přesně pro 3. Hra by v tomto případě mohla být i zkoncentrována a z 10 konferencí by došlo jen na několik těch nejznámějších, které jsou obvyklou součástí dějepisných osnov.

V podobném duchu jako *Churchill* se nesou také hry *Pericles: The Peloponnesian War*, kde 4 hráči ve 2 týmech soupeří o dominanci nad řeckým světem, přičemž vítězem může být jen jeden z nich a vznikající, doposud nevyšlá hra *Congress of Vienna*, zabývající se mocenskými následky napoleonských válek. Tato série her hráčům, a tedy

potazmo žákům názorně ukazuje, že diplomatická jednání jsou pro běh dějinných událostí stejně důležitá jako vojenské manévry.

3.5 RPG

Hry o hraní rolí, hry na hrdiny, Pen and Paper RPG nebo Tabletop RPG. Všechny tyto názvy označují druh her vzniklý vývojem z figurkových válečných her, jehož prvními opravdovými zástupci jsou *Empire of the Petal Throne* M. A. R. Bakera a *Dungeons and Dragons* Garyho Gygaxe, obě pochází z roku 1974. Tento styl her si brzy našel své příznivce a začal se rozrůstat o zástupce z jiných žánrů. Kromě původního fantasy tak vznikaly sci fi hry jako *Traveller* (1977), či adaptace děl velkých literátů, ať už jde o různé varianty RPG vycházející z Tolkienovy Středozemě, nebo o dodnes velmi populární *Call of Cthulhu* (1981), vycházející z Mythosu mistra weird fiction H. P. Lovecrafta.

V 80. letech prošly RPG hry boomem, a to i přes určité především náboženské kontroverze ohledně těchto her, jež se objevily v USA. Hraní RPG bylo považováno za něco, co u člověka stírá bariéru mezi představou a realitou, podporuje uctívání ďábla a dovádí člověka k sebevraždě.⁵⁹ Tyto absurdní předsudky a domněnky byly několikrát nezávisle na sobě vyvráceny a dnes panuje názor, že jde naopak o velmi hodnotné trávení volného času.⁶⁰ S postupem času samozřejmě došlo ke vzniku počítačových RPG her a RPG jako pojem začal být stále více ztotožňován ne s hraním rolí, ale se stylem hry, kdy hráč ovládá jednu postavu a nějakým způsobem rozvíjí její (většinou) bojové dovednosti a výstroj, to je však nepochopením samotné podstaty RPG.

Dodnes si většina lidí pod pojmem RPG představí právě *Dungeons and Dragons* (nebo některé místní hry z něho vycházející – například české *Dračí doupě*), které je však i přes svou již několikátou edici značně zkosnatělé a moderní především evropské RPG trendy ženou hry více směrem k příběhu a vyprávění než k bojové simulaci. Příkladem toho může být *Polaris* (2005) nebo hry na systému *Fate* (2003).

RPG jsou tedy hry, kde hráči společně vytváří příběh. Většinou příběh svých postav pohybujících se ve světě ovládaném člověkem, který hru vede (v každé hře je

⁵⁹ CHICK, Jack. *Dark Dungeons*. 1984.

⁶⁰ BÖRJESSON, Martin & Birgitta MYRMAN. *Rollspel Som Fritidssysselsättning*. Stockholm 1997.

nazýván jinak – vypravěč, pán jeskyně, game master...). Toto nemusí být ale nutně pravidlem, protože existují hry bez vedoucí role vypravěče (GM-less games) či hry, v nichž nejde o příběh hráčských postav ale například o vytvoření fiktivní historie. Stejně jako existují hry s důrazem na kampaň a dlouhodobý vývoj příběhu a postav, existují i ekvivalenty s uzavřeným příběhem, začátkem a koncem, dohratelné za několik hodin (one-shot games). Hlavním styčným bodem společným pro většinu RPG tak zůstává to, že nemají vítěze – jsou hrány pro hru a příběh samotný.

Hraní rolí je jistě žádoucí školní aktivitou, rozvíjí fantazii i vyjadřovací schopnosti a je skvělou sdílenou činností, na jejímž výsledku mají podíl všichni společně. Hraní RPG však přesto naráží především na omezení časová. I zmiňované jednorázové one-shot hry jsou designované na několik hodin, zdaleka ne na 45 minut. Je tedy nutné přistoupit k určitým úpravám jejichž příklady jsou uvedené níže.

3.5.1 Microscope

Microscope patří mezi ty netypické RPG hry, v nichž hráči nehrají osudy svých postav, ale společně vytváří fiktivní historickou osu a prozkoumávají různé události, které se v jejich smyšleném světě udály. Už z tohoto popisu je jasné, že je tato hra jako stvořená pro výuku dějepisu.

Hra samotná začíná vytvořením startovního a konečného bodu na časové ose. Většinou jsou těmito body vznik a zánik civilizace, nicméně pro účely dějepisného vyučování není nic snazšího než vybrat milníky ohraničující dané téma – např. vznik a zánik Římské republiky, centralizace francouzské monarchie a Velká francouzská revoluce nebo únorový převrat a Sametová revoluce. Vybrané časové celky můžou být samozřejmě i kratší a soustředit se například na vládu jednoho panovníka či na jeden historický fenomén.

Následuje vytvoření palety témat, která budou v dané hře využita. U vzniku a zániku Římské republiky by to tak například byly pozemkové reformy bratří Gracchů, válka v Galii nebo první triumvirát. Tato paleta tvoří základní kostru tvorby fiktivní časové osy. V průběhu hry jsou poté jednotlivé položky zkoumány podrobněji pomocí scén, v nichž se hráči ujímají rolí jednotlivých postav. Nyní je na nich, jakým směrem se bude historie ubíhat, protože jak je tomu u většiny her, lze svým přičiněním skutečnou

historii pozměnit – což ale není nutně na škodu, protože to vede k prohloubení pochopení tématu a možnosti se na problematiku podívat z jiného pohledu. Co kdyby například hráči v rolích členů Národního konventu neodhlasovali popravu Ludvíka XVI.?

Druhou možností je paletu netvořit tolik specifickou a místo jmenovité výčtu se spíš držet obecných hesel jako expanze či reformy. V tomto případě hráči sehrají scény sice s fiktivními postavami, ale mohou poté porovnat výsledky svého počínání se skutečnými historickými událostmi. Mohou tak například sami dojít k závěru, že korupce republiky byla nevyhnutelná a že zvyšující se vliv autokratů na jejím závěru byl jejím přirozeným důsledkem – i když se jejich fiktivní postavy nebudou jmenovat Julius Caesar nebo Gnaeus Pompeius ale Tertius nebo Manius.

Jak už bylo mnohokrát řečeno, výuka dějepisu by totiž neměla být jen výukou dat a faktů, měla by se snažit o to, aby žáci chápali komplexní obraz, aby si byli vědomi souvislostí a dokázali díky nim sami vyvozovat závěry, aniž by jim byly naservírovány jediným správným výkladem. V tomto právě tkví síla *Microscope*, protože umožňuje bez větších příprav a složitých pravidel, a přesto s jasnými mantinely vrhnout hráče do víru historických událostí.

Kromě toho je *Microscope* vhodný například i do hodin literatury, v nich je možné s ním rozebrat důležité scény z knihy, motivace postav apod.⁶¹ Zkrátka se jedná o užitečný nástroj, jednu z mála RPG her, která bez větších úprav vyhovuje podmínkám klasické školní hodiny. Navíc umožňuje dlouhodobější využití, například pokud je vybrán delší časový úsek, je možné každou hodinu odehrát jednu scénu a postupně rozšiřovat vlastní časovou osu, která je vyvěšena např. na třídní nástěnce.

Je třeba dávat pozor při výběru období a jednotlivých témat. Určitě není vhodné, aby žáci hráli např. postavy nacistických pohlavárů. Stejně tak je jako u většiny ostatních her žáky nejprve do tématu uvést, vybavit je dostatečnými znalostmi a chápáním reálií, aby byli schopní sehrát scény odpovídající problematice. Na druhou stranu, *Microscope* sám nevyžaduje žádnou složitou přípravu ani pomůcky, jen učitelovu znalost pravidel, které navíc může ohýbat dle svého uvážení a potřeb.

⁶¹ *Microscope Scene Building and Reflections* [online]. 12. 12. 2016 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://gamesandlessons.wordpress.com/2016/12/12/microscope-scene-building-and-reflections/>

3.5.2 Montségur 1244

Další zástupce netypických RPG her. Tato skandinávská tragická hra je typickým příkladem evropské RPG školy, v nichž jde na rozdíl od té americké o volný narativ co nejméně omezený mechanismy a pravidly. V *Montséguru 1244* už se hráči ujímají role postav, ale ovládají jich hned několik, hra nemá určeného vypravěče a její herní čas se pohybuje okolo 3-4 hodin.

Hra samotná pojednává o osudech katarů uvnitř obleženého hradu Montségur, jedné z posledních katarských bašt. Hráči se během ní blíže seznamují s katarskou vírou, příčinami a historií konfliktu na jihu Francie a společně píší jeho závěrečnou kapitolu. Hráčům jsou přiděleny připravené postavy se svými motivacemi, cíli a tajemstvími, přičemž všechny hráčské postavy ve hře jsou skutečné – známe je z inkvizičních spisů.⁶² Hra má podtitul „Planout za svou víru“ a její náplň je ve skrze tragická, na jejím konci si musí postavy vybrat, zda před inkvizičním tribunálem odvolají svou víru, nebo budou upáleni na hranici.

Co se týče vhodnosti pro školní využití, hra je zajímavá především svým zaměřením na lidi na okraji společnosti, tedy na kacíře a jejich podání víry. Může žákům mnoho nabídnout, nejenom co se samotného katarství týče, ale celkově středověkého myšlení a procesů, které stály za světským vzestupem církve a centralizací francouzského království. Ve hře je 12 hratelných postav, další 4 pak přináší volně dostupné rozšíření. Je tedy lepší hrát v menší skupině a vyhradit si delší dobu, dvě vyučovací hodiny už jsou dost na to, aby se dalo pracovat s herním příběhem. Stejně tak je kvůli svému vážnému tématu hra vhodnější pro vyspělejší jedince, kteří budou schopni ji brát vážně – učitel by proto měl zvážit, zda je tato hra pro jeho třídu vhodná. To zároveň souvisí také s tématy, jež jsou ve hře prozkoumávána – ne všechna jsou vhodná pro mladší hráče a bylo by nutné je změnit (např. jedna z postav byla v mládí znásilněna a stala se z ní nevěstka).

Pokud si ale vyhradí čas a přesvědčí své žáky k zodpovědnému hraní, dostane se všem nezapomenutelného herního zážitku. Ve škole sice samozřejmě jde v první řadě o edukaci, ale hry fungují jako nástroj ztraktivnější učení a *Montségur 1244* právě v tomto funguje velmi dobře. Žáci si budou ještě dlouho po zahrání pamatovat příčiny vzniku inkvizice či fakta o katarské víře.

⁶² *Montsegur 1244 : Introduction* [online]. [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <http://thoughtfulgames.com/montsegur1244/introduction.html>

Součástí hry jsou totiž přehledové karty popisující historický vývoj Languedocu, samotný vznik katarské hereze, církevní reakce, následné křížové výpravy atd. Není problém tyto přehledy dále upravit a rozepsat. Kromě nich je přítomný ještě balíček karet událostí, které obléhání Montséguru doprovázely, jako byl příjezd inkvizitorů, proklouznutí několika katalánských posil do hradu a další.

Od autora *Montségur 1244* Frederika Jensena existuje také hra *Tournament*, postavená na podobném principu. Ta pojednává o fiktivním rytířském turnaji ve Flandrech a je velmi povedenou sondou do principů dvorské kultury či sociální stratifikace středověké společnosti. Je ale pro školní potřeby o něco méně vhodná, protože ústředními postavami jsou zde rytíři, účastníci se turnaje. V *Montségur 1244* jsou si postavy příběhovou významností rovné, a tak jejich rozdělení mezi více hráčů nečiní takový problém.

3.5.3 LARPy

Zvláštním druhem RPG jsou poté LARPy. Tato zkratka znamená Live Action Roleplaying, v češtině tedy něco jako „hraní rolí naživo“. Od klasického RPG se LARPy odlišují právě tím, že se neodehrávají jen v představivosti u stolu sedící skupinky hráčů, ale postupují o krok dál a hráči tak své postavy hrají a vyjadřují i fyzickým počínáním. Můžeme říct, že jde o jisté spojení tradičního „stolního“ RPG s improvizáčním divadlem.⁶³ V této kapitole se tak tato práce od stolních her vzdaluje dále k typu hry, který má s těmi stolními sice společné kořeny a kulturu, ale z doslovného hlediska se neodehrává „na stole“.

Takováto hra často probíhá v odpovídajících kulisách či prostředí a může trvat i několik dní. Hráči většinou nosí patřičné kostýmy a na rozdíl od tradičního RPG zde není jen jeden člověk řídící hru, ale většinou celý tým, který dohlíží na průběh a hraje nehráčské postavy.

Počátky LARPů nelze přesně určit, protože tuto činnost do jisté míry vždy prováděly všechny děti na celém světě během svého hraní na vojáky, policisty a zloděje apod. Tato syrová forma hraní rolí je tak společným základem pro RPG obecně. Jistou

⁶³ KILGALLON, John; SANDY ANTUNES & MIKE YOUNG. *Rules to Live by: A Live Action Roleplaying Conflict Resolution System*. 2001.

kodifikovanou podobu dostalo toto hraní ve dvou polohách, a to zaprvé v historickém reenactmentu, který opět není ničím jiným než formou hraní role a je zde už od starověku, už staří Římané sehrávali v circích scény bájných a historických bitev, včetně těch námořních.⁶⁴ Další uplatnění našel tento systém hry na armádních školách během vojenských cvičení.

LARP jak jej známe dnes, tak pravděpodobně za svůj vznik a popularitu vděčí opět především vlivu hry *Dungeons and Dragons*. Během 80. a 90. let se pak rozšířil i po Evropě a dnes už je stabilní součástí RPG scény. Většina LARPů se pak přirozeně specializuje především na fantasy, ale velká část jich je i historicky zaměřených a existují i příklady LARPů vzniklých primárně za účelem edukace, které budou přiblíženy níže. U nás největším a zároveň světově proslulým historickým LARPem je *Legie: Sibiřský příběh*, inspirovaná příběhem legionářů v Rusku na samém konci první světové války. Součástí několikadenní hry je i přechod 27kilometrové trasy a jedná se tak už o náročnější hru zaměřenou především na neopakovatelný zážitek a atmosféru.⁶⁵

Stejně jako RPG má i LARP žákům co nabídnout. Nemusí být přitom vůbec složité takovouto hru zorganizovat uvnitř běžné školní třídy. Hlavní nároky jsou v tomto případě kladeny na učitele, který musí hru vymyslet a zorganizovat. V USA jsou kupříkladu oblíbené různé simulace politických sezení, kdy žáci představují například jednotlivé země OSN apod.⁶⁶ Toto je nejjednodušší způsob organizace, protože předpokládá ze strany učitele jen minimální práci s přípravou. Je jedno, jestli jde o OSN, generální stavy francouzského království, nebo římský senát – všechny tyto příklady jdou provést jednoduchým rozdělením rolí a cílů jednotlivým žákům. Na žácích už je pak jen to, aby si v rámci co nejlepšího proniknutí do atmosféry vytvořili alespoň jednoduchý odpovídající kostým. V případě, že by LARP měl být zaměřen na jinou problematiku, než je politické sezení, je třeba se už více zamyslet nad jeho pravidly, prostorem, průběhem a cíli.

Zvláštním typem LARPů, které by učitele měly zajímat především, jsou LARPy edukativní, tedy takové, jež vznikají přímo za účelem vzdělávání. Takové existují i v České republice, je ale s podivem, že jim není věnováno více pozornosti. Například

⁶⁴ Suetonius Tranquillus, Gaius. *Životopisy dvanácti císařů: spolu se zlomky jeho spisu O významných literátech*. Praha 1998. s. 40-41.

⁶⁵ *Legie* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <http://legie.rolling.cz/index.php>

⁶⁶ *Model UN Guide* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.un.org/en/mun/model-un-guide>

olomoucké sdružení EDU_RP vedlo před několika lety edukativní LARP zaměřený na historii vesmírného závodu zvaný *Space Race*.⁶⁷ Hráči byli rozděleni do dvou týmů, jejichž součástí byli nejen vědci a konstruktéři, ale také například političtí představitelé a hra tak simulovala jak technické záležitosti a vývoj kosmických programů v USA a Sovětském svazu, tak politiku studené války, s kosmickým programem pevně svázanou. Dalším z projektů tohoto spolku byly *Dny* věnující se Karibské krizi. Tyto iniciativy by si jistě zasloužily více pozornosti, protože mohou pomoci vytvořit nové způsoby vyučování.

Ve skandinávských zemích, tedy těch, kde je roleplayingová tradice vůbec nejsilnější v Evropě, už na principu hraní rolí například fungují některé školy. Østerskov Efterskole je zčásti soukromá, zčásti státem financovaná škola v dánském Hobru, založená v roce 2006. Vzdělává se v ní asi 90 žáků různého věku, přičemž primárním způsobem vyučování je právě edukativní LARP. Každý týden se přitom nese v jiném tematickém duchu – od římské republiky po universum Agathy Christie. Všechny hodiny jsou poté na zvolené tematické prostředí úzce navázány.⁶⁸ Toto už je sice extrémní a ojedinělý přístup, zároveň však ukazuje, že principy roleplayingu jsou pro žáky přínosné a zařazení byť jen občasných hodin vedených tímto způsobem, může u žáků rozvinout mimo jiné jejich komunikační schopnosti a motivaci k učení.

I když LARP a obecně roleplaying nepatří zcela doslovně do kategorie stolních her, přesto se jedná o užitečné herní nástroje, které v této práci musely být zmíněny. Jejich jednoduchá aplikace neguje většinu problémů, s nimiž se ve snaze o zapojení do běžné výuky setkávají klasické stolní hry. Zároveň jsou zřejmé jejich přednosti, ať už jde o komunikaci mezi žáky, či schopnost improvizovat, jež je také nedílnou součástí hraní rolí. Jistý problém se zařazením těchto her může nastat u jednotlivých žáků. Někteří méně průbojní či introvertněji založení jedinci mohou mít s tímto stylem hry problém. To je třeba si dopředu ujasnit a žáky do hraní rolí pomalu uvést – vrhnout je přímo do sofistikovaného a složitého LARPU není úplně žádoucí a může napáchat více škody než užítku.

⁶⁷ LOUKOTA, Ladislav. *Tvůrci českého vzdělávacího LARPU chtějí hrami ovlivňovat svět kolem sebe* [online]. 19. 2. 2016 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/tvurci-ceskeho-vzdelavaciho-larpu-chteji-hrami-ovlivnovat-svet-kolem-sebe-270193>

⁶⁸ *Østerskov in english* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://osterskov.dk/in-english/>

3.6 Ukázkové hodiny

Předmět: Dějepis

Třída: 2. ročník SŠ

Téma hodiny: Třicetiletá válka mimo České země, vestfálský mír

Vzdělávací cíle:

Žák vysvětlí průběh třicetileté války, pracuje s mapou a je si vědom významu vestfálského míru pro další směřování evropských dějin.

Hodnoty a pojmy: Dánská válka, švédská válka, švédsko-francouzská válka, vestfálský mír

Metody: výklad, heuristická metoda, hra, diskuze

Pomůcky: hra Westphalia

Organizace a struktura hodiny:

Hodina navazuje na předchozí výklad o vzniku třicetileté války a průběhu počátečních fází až po vstup Gustava Adolfa na scénu. Začátek hodiny je tak věnován organizaci a shrnutí dosavadních znalostí. Zároveň jsou žáci uvedeni do dalších částí války. (5 minut)

Žáci jsou rozděleni do 6 skupin podle hratelných stran a jsou jim vysvětleny pravidla a cíle jednotlivých frakcí (ve zjednodušené podobě). Poté probíhá hra samotná (2 fáze diplomatické a 1 fáze vojenská, tak aby se hra stihla v kratším časovém rozmezí). Zvláště během diplomatických fází je třeba na žáky dohlížet a snažit se fungovat jako prostředník a mediátor, neboť tyto mohou být velmi hlučné a rozvleklé. (30 minut)

Na konci hry a po kontrole vítězství následuje diskuze o tom, jaké cíle která strana sledovala a proč, a jaké z toho plynuly vztahy s ostatními mocnostmi (například „proč vstoupila katolická Francie do války na straně protestantů?“). Konečný stav hry je možno porovnat s reálným výsledkem války. (10 minut)

V případě větších časových možností (například přesunutí celého výkladu o dalších částech války do předchozí hodiny) je vhodné hře věnovat delší dobu, ať se stihne lépe rozvinout. Díky tomu budou patrnější vazby mezi jednotlivými válčícími stranami a následná diskuze s žáky bude o to plodnější.

Předmět: Dějepis

Třída: 6. ročník ZŠ

Téma hodiny: Periodizace dějin

Vzdělávací cíle:

Žák si osvojí základní periodizaci dějin, pracuje s časovou přímkou a dedukuje posloupnost historických událostí.

Hodnoty a pojmy: Časová osa, české dějiny, dějinné epochy

Metody: brainstorming, výklad, heuristická metoda, hra

Pomůcky: hra Timeline: Česko

Organizace a struktura hodiny:

Začátek hodiny patří organizaci a představení tématu hodiny. Poté je na řadě brainstorming, jaké historické události z českých dějin žáci znají a co o nich ví. (5 minut)

Hlavní informační náplní hodiny je výkladová část, ve které je žákům vysvětleno fungování časové osy a základní periodizace dějin, i s možnými variantami a důvody tohoto členění. Je lepší svůj výklad opřít o názorné ukázky, vytvořit časovou osu na tabuli, upozornit na úskalí n.l. / př.n.l. a podobně. (10 minut)

Žáci jsou rozděleni do tří skupin a každá skupina obdrží balíček karet ze hry Timeline: Česko (je dobré do balíčků zařadit karty událostí, zmíněných žáky při brainstormingu) a učitel vysvětlí pravidla hry. Žáci si hraním hry osvojí práci s osou a zároveň se seznámí s některými dalšími událostmi českých dějin. Učitel monitoruje třídu a značí si herní situace, které budou využitelné v následující části hodiny. (20 minut)

Po zahrání partií hry učitel vybere karty zpět a věnuje se vysvětlení zjevných chyb (např. nesprávné zařazení karet př.n.l.) ale také především ukáže možnosti, jak vydedukovat posloupnost událostí (například že nástup Habsburků na český trůn musel být zákonitě až po vzniku dědičného českého království) a díky tomu karty ve hře správně zařadit na osu i bez přesné znalosti jejich letopočtů. Schopnost dedukovat by žákům měla být představena jako nástroj, jež jim usnadní další studium dějepisu a ukáže, že tento předmět není jen o memorování dat, ale především o hledání souvislostí. Na závěr je hodina shrnuta. (10 minut)

4 Závěr

Cílem této diplomové práce bylo představení problematiky stolních her a vytvoření návodu na jejich použití ve výuce dějepisu. Teoretická část se věnovala stolním hrám obecně – představila jejich definici, přiblížila jejich bohatou historii od nejstarších exemplářů ze starověkého Egypta a Mezopotámie přes středověký trend šachu, vznik válečných her v novověku až po dnešní dobu komerčních stolních her a zaměřila se především na výhody a nevýhody, které s sebou aplikace her ve školních hodinách přináší.

Výhody stolních her vycházejí především ze způsobu, jakým rozvíjí důležité žákovy schopnosti a dovednosti (jako je komunikace a kritické myšlení), z jejich funkce jako motivátoru a z možnosti nahlédnout na dějepisná témata jinou optikou. Jako hlavní nevýhody pak byly identifikovány především časová náročnost a počet hráčů.

Prostor byl dán také dosavadnímu stavu bádání na tomto poli a rozebrán byl také kontrast mezi hrami počítačovými a stolními (jejich vnímání, možnosti i omezení) společně s příklady několika inovativních projektů, které i přes svůj potenciál nedosáhly většího uplatnění.

Praktická část poté ukázala různé typy stolních her, blíže je charakterizovala a vždy na několika příkladech názorně ukázala, jak daný typ her ve školních hodinách využít, k čemu je používat a jak je upravit, aby byly pro školní výuku vhodné. Některé z těchto příkladů byly v přílohách doprovázeny vlastními doprovodnými materiály, vytvořenými pro potřeby použití dané hry ve škole.

Prvním typem popisovaných stolních her byly hry vědomostní, přičemž bylo poukázáno především na jejich přílišnou plochost a neatraktivnost pro žáky, na druhou stranu byla uznána jejich dostupnost. Z rozebíraných her zvláště *Timeline* ukázalo, jak užitečným nástrojem ve výuce mohou stolní hry být, pokud se správně využijí. U euroher se projeví jejich neduhy v podobě vysoké míry abstrakce a neflexibilního počtu hráčů, ale i přesto zde byly nalezeny příklady her, které mají při informovaném použití v dějepisném vyučování co nabídnou. U ameritrashových her byla poté největším problémem herní doba, ovšem u každé podrobněji popisované hry byly uvedeny možnosti, jak tento problém omezit či eliminovat. Část věnovaná válečným hrám ukázala vrchol toho, jak blízko má historie ke stolním hrám a nabídla varianty, jak i s takto

sofistikovanými herními systémy pracovat ve školním prostředí. Přehled uzavíraly RPG hry, které sice ke stolním hrám patří jen okrajově, o to významnější úlohu však hrály v historii jejich vývoje a tato diplomová práce by tak bez nich nemohla být úplná.

I přesto práce není v žádném případě vyčerpávajícím seznamem všech ve výuce použitelných her. V dnešní době je i samotný český trh stolními hrami nasycen tolik, že by ani nebylo možné podat zprávu o všech nabízených možnostech. Diplomová práce ale vznikla s účelem demonstrovat jejich široké možnosti a snažila se předvést příklady zástupců her jednak s důrazem na různorodost herního odvětví, jednak na bohatost témat, která jsou učitelům dějepisu skrze stolní hry dostupná.

Cíl této práce byl splněn, jelikož představila stále narůstající trend popularity stolních her u široké veřejnosti a nabídla důvody, proč tento trend zachytit a využít k zaktuálnění a zatraktivnění výuky dějepisu. Zároveň názorně demonstrovala velké množství různých druhů her a jejich relativně snadnou implementaci do školního prostředí, závislou pouze na učitelově ochotě s daným materiálem pracovat a v případě potřeby jej i upravit.

5 Použité zdroje

Literatura

1. BÖRJESSON, Martin & Birgitta MYRMAN. *Rollspel Som Fritidssysselsättning*. Stockholm 1997.
2. BUZAN, Tony. *Mentální mapování*. Praha 2007.
3. CAFFREY, Matthew B., Jr. *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future*. Newport 2019.
4. CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha 1998.
5. CHICK, Jack. *Dark Dungeons*. 1984.
6. CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on game design*. Indianapolis 2003.
7. EDWARDS, Jason R. *Saving Families, One Game at a Time*. 2014.
8. EKLUND, Phil & Matt EKLUND. *Pax Renaissance*. Sierra Madre Games 2016.
9. FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha 1993.
10. GOLLADAY, Sonja M. *Alfonso X's Book of Games: A translation*. Tucson 2003.
11. HEERS, Jacques. *Jacques Coeur: 1400-1456*. Paříž 2013.
12. HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha 1971.
13. KALHOUS, Zdeněk & Otto OBST. *Školní didaktika*. Vyd. 2. Praha 2009.
14. KILGALLON, John; Sandy ANTUNES & Mike YOUNG. *Rules to Live by: A Live Action Roleplaying Conflict Resolution System*. 2001.
15. KOMENSKÝ, Jan Amos. *Didaktika analytická*. Brno 2004.
16. MAYER, Brian & Christopher HARRIS. *Libraries got game: aligned learning through modern board games*. Chicago 2010.
17. SPINELLI, Lily. *Tabletop Role-Playing Games and Social Skills in Young Adults*. Honors College Theses 2018.
18. STACKPOLE, Michael A. *Game Hysteria and Truth*. 1989.
19. SUETONIUS TRANQUILLUS, Gaius. *Životopisy dvanácti císařů: spolu se zlomky jeho spisu O významných literátech*. Praha 1998.
20. WELLS, Herbert G. *Little Wars*. Boston 1913.
21. WILLIS, Judy. *Research-Based Strategies to Ignite Student Learning: Insights from a Neurologist and Classroom Teacher*. Alexandria 2007.
22. WONG, Yuna H., Sebastian J. BAE, Elizabeth M. BARTELS & Benjamin SMITH. *Next-Generation Wargaming for the U.S. Marine Corps: Recommended Courses of Action*. Santa Monica 2019.

Články

1. EERKENS, Jelmer & de VOOGT, Alex. The Evolution of Cubic Dice from the Roman through Post-Medieval Period in the Netherlands. *Acta Archaeologica*. 2017, 88, s. 163-173.

2. FINKEL, Irving. On the Rules for the Royal Game of Ur. In: FINKEL, Irving (ed.). *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions*. Londýn 1996. s. 22-32.
3. GLICK, Stephen P. & L. Ian CHARTERS. War, Games, and Military History. *Journal of Contemporary History*. 1983, 18 (4), s. 567–582.
4. ILIĆ RAJKOVIĆ, Aleksandra; SENIC RUZIC, Mirjana & LJUJIĆ, Bojan. *Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History*. 2020.
5. KULÍŠEK, Jaroslav. Válečná hra. *Vojenské rozhledy*. 2010, 19 (51), s. 60–82.
6. MCCALL, Jeremiah. Playing with the past: history and video games (and why it might matter). *Journal of Geek Studies*. 2019, 6 (1), s. 29-48.
7. MCMICHAEL, Andrew. PC Games and the Teaching of History. *The History Teacher*. 2007, 40 (2), s. 203-218.
8. OREN, Ayala. The use of board games in child psychotherapy. *Journal of Child Psychotherapy*. 2008, 34 (3), s. 364-383.
9. VEGO, Milan. German War Gaming. *Naval War College Review*. 2012, 65 (4), s. 106-147.

Internetové zdroje

1. BOŇEK, Jan. *Pojetí vzdělávacího oboru Dějepis v RVP GV* [online]. 20. 6. 2006 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/g/616/POJETI-VZDELAVACIHO-OBORU-DEJEPIS-V-RVP-GV.html/>
2. DRAPER, Kevin. *Should Board Gamers Play the Roles of Racists, Slavers and Nazis?* [online]. 1. 8. 2019 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2019/08/01/style/board-games-cancel-culture.html?action=click&module=Editors%20Picks&pgtype=Homepage>
3. FRIESEN, Eden. *Playing to learn and translating history* [online]. 9. 3. 2018 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: https://artsandscience.usask.ca/news/articles/1984/Playing_to_learn_and_translating_history
4. JANE, Coaston. *The top House Republican is blaming video games for the weekend's mass shootings* [online]. 4. 8. 2019 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <https://www.vox.com/2019/8/4/20753725/el-paso-dayton-shootings-video-games-gop-mccarthy>
5. KAY, Jonathan. *The Invasion of the German Board Games* [online]. 21. 8. 2018 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.theatlantic.com/business/archive/2018/01/german-board-games-catan/550826/>
6. LOUKOTA, Ladislav. *Tvůrci českého vzdělávacího LARPU chtějí hrami ovlivňovat svět kolem sebe* [online]. 19. 2. 2016 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/tvurci-ceskeho-vzdelavaciho-larpu-chteji-hrami-ovlivnovat-svet-kolem-sebe-270193>
7. MAČÍ, Josef. *Jasný hlas: Ministrova chyba, měli jsme zrušit maturitu úplně* [online]. 6. 5. 2020 [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/promarnili-jsme-sanci-na-zmenu-uvazovani-o-ceskem-skolstvi-rika-kania-104018>
8. PÝCHOVÁ, Silvie. *Řízení školy: Každý žák může zažít dějepis jako smysluplně strávený čas* [online]. 4. 10. 2019 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.eduin.cz/clanky/rizeni-skoly-kazdy-zak-muze-zazit-dejepis-jako-smysluplne-straveny-cas/>

9. SAINT-ARNAUD, Pierre. *Le jeu vidéo peut être utile en enseignement* [online]. 12. 2. 2018 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.lapresse.ca/techno/jeux-video/201802/13/01-5153752-le-jeu-video-peut-etre-utile-en-enseignement.php>
 10. VÁVROVÁ, Iveta. *Počítačové hry můžou léčit. Pomáhají už s autismem i tupozrakostí* [online]. 5. 5. 2016 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/clovek/pocitacove-hry-muzou-lecit-pomahaji-uz-s-autismem-i-tupoznakosti-_201605050100_mhornakova
-
1. *13th Annual Golden Geek Awards Winners for 2018* [online]. 4. 4. 2019 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/thread/2179643/13th-annual-golden-geek-awards-winners-2018>
 2. *91 percent of kids are gamers, research says* [online]. [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: <https://www.cnet.com/news/91-percent-of-kids-are-gamers-research-says/>
 3. *Cranfield University: War Gaming and Combat Modelling* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://www.cranfield.ac.uk/courses/short/defence-and-security/war-gaming-and-combat-modelling>
 4. *Československo 38-89* [online]. [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <http://cs3889.cz/>
 5. *Ekopolis* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <http://www.ekopolis.cz/hmenu/o-projektu.aspx>
 6. *King's College: Wargaming Network* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://www.kcl.ac.uk/research/wargaming-network>
 7. *Legie* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <http://legie.rolling.cz/index.php>
 8. *Microscope Scene Building and Reflections* [online]. 12. 12. 2016 [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://gamesandlessons.wordpress.com/2016/12/12/microscope-scene-building-and-reflections/>
 9. *Model UN Guide* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.un.org/en/mun/model-un-guide>
 10. *Montsegur 1244 : Introduction* [online]. [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <http://thoughtfulgames.com/montsegur1244/introduction.html>
 11. *Staffordshire University: Games Cultures* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://www.staffs.ac.uk/course/games-cultures-ba>
 12. *Sylabus předmětu FF:PV1B115 Kingdom Come* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/predmet/phil/podzim2018/PV1B115>
 13. *Univerzita Karlova zakládá vlastní herní studio. Charles Games budou vyvíjet a prodávat vlastní počítačové hry* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://www.czechcrunch.cz/2020/01/univerzita-karlova-zaklada-herni-studio-charles-games-budou-vyvijet-a-prodavati-vlastni-pocitacove-hry/>
 14. *Vassal: the open-source boardgame engine* [online]. [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: <http://www.vassalengine.org/index.php>
 15. *West Point: Directorate of Cadet Activities* [online]. [cit. 2020-04-17]. Dostupné z: <https://www.westpoint.edu/military/directorate-of-cadet-activities/academic-clubs/wargames-committee>
 16. *Zatrolené hry - překlady* [online]. [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/preklady/>

6 Resumé

Humanity has been playing games since the beginning of time, with board games appearing together with first ancient civilisations. In recent years, board gaming has become a rapidly expanding and widely popular hobby. This trend may be used in education, since games provide us with tools to motivate students, to capture their imagination and to look at a variety of topics from many different angles. There are obstacles for their use in classroom, but many of those could be avoided or diminished with proper adjustment of a board game in question. Computer gaming industry may be compromised by the constant attacks from the media, but board games do not carry such negative connotations and offer an attractive form of teaching for both the teacher and the students.

Among other school subjects, History is the one where board games can be used more easily, thanks to the fact that many board games have historical themes or are straight simulations of historical events. Most of these games suffer from a lack of flexibility in the terms of player count and time needed for a whole playthrough. Although this poses a challenge, nearly every game can be tailored for a classroom use in one form or another. Some may be played in teams, can have altered starting positions (thus shortening the length of play) or only elements of the board game can be used.

From the different types of board games, trivia games are most widely spread on our schools, but barring exceptions (like *Timeline*) are not that good in achieving necessary goals. Eurogames are better, but their level of abstraction and low player count eliminates many of them. Ameritrash games on the other hand may be long, but their pursuit of atmosphere helps students to immerse themselves into the theme. Wargames are historical simulations with a high level of detail and historical accuracy. Their more complicated rules can be toned down and the games then present a complex view of a historical topic, as do different kinds of RPGs.

In general, board games in history class help students to better grasp the interconnectedness of history, the global picture of a specific problematic or the causes and consequences of certain historical events and are a useful tool for attractive teaching.

7 Přílohy

Seznam příloh

1. Přehled her podle období
2. Příklad vlastních karet pro Fire and Axe: A Viking Saga
3. Ukázka některých zmiňovaných her
 - 3.1 Timeline: Česko
 - 3.2 Pax Renaissance
 - 3.3 Quartermaster General: 1914
 - 3.4 Here I Stand

1. Přehled her podle období

Pravěk	Neanderthal Origin
Starověk	Quartermaster General: Victory or Death – The Peloponnesian War Republic of Rome Sword of Rome Théby The Coin Tribes' Revolt: Boudica's Rebellion Against Rome
Středověk	Britannia Fief Fire and Axe: A Viking Saga Montségur 1244 Pax Renaissance
Novověk	Brass Founding Fathers Here I Stand Virgin Queen Westphalia
20. století	1989: Úsvit svobody Churchill Quartermaster General (QMG 1914, QMG: The Cold War) Studená válka Wir sind das Volk!
Vše	Microscope Nations: The Dice Game Timeline

2. Příklad vlastních karet pro Fire and Axe: A Viking Saga

Rollo



+5 VB pokud osídliš Normandii
(Rouen, Bayeux)

911 se Rollo stal prvním normanským vévodou výměnou za ukončení nájezdů a ochranu před ostatními Vikingy.

Erik Rudý



+5 VB pokud osídliš Grónsko
(Hvarf)

Během svého vyhnanství za vraždu objevil kolem roku 982 Grónsko a založil zde kolonii.

Leif Eriksson



+5 VB pokud osídliš Ameriku
(L'Anse aux Meadows)

Syn Erika Rudého, který jako první Evropan objevil Ameriku (ostrov Newfoundland, který pojmenoval Vinland), kde i přezimoval.

3. Ukázka některých zmiňovaných her

3.1

Timeline (foto autor)



3.2
 Pax Renaissance (foto autor)



3.3

Quartermaster General: 1914 (foto autor)



3.4
Here I Stand (foto autor)



8 Anotace

Jméno a příjmení:	Zdeněk Polách
Katedra nebo ústav:	Katedra společenských věd
Vedoucí práce:	PhDr. Pavel Kopeček, Ph.D.
Rok obhajoby:	2020

Název závěrečné práce:	Stolní hry ve výuce dějepisu
Název závěrečné práce v angličtině:	Board Games in History Teaching
Anotace závěrečné práce:	Diplomová práce se zabývá stolními hrami a jejich přínosem pro vzdělávací proces z pohledu dějepisu. Definiuje pojem hra a popisuje historii stolních her, překážky jejich použití a možnosti využití ve výuce. Ve druhé části podává návod, jak a proč některé druhy stolních her zapojit do běžných školních hodin a ukazuje jejich konkrétní příklady.
Klíčová slova:	hra, stolní hra, dějepis, historie
Klíčová slova v anglickém jazyce:	Game, Board game, History, History teaching
Anotace závěrečné práce v anglickém jazyce:	The diploma thesis focuses on board games and the benefits they provide for history education. It defines the term and deals with the history of board games, the potential obstacles of their use and the possibilities they provide in education. The second part describes how and why use several different types of board games in ordinary school classrooms and shows concrete examples of board games and their use.
Přílohy vázané v práci:	Tabulka her podle období, příklad vlastních karet pro jednu ze zmiňovaných her, ukázky některých her
Rozsah práce:	65
Jazyk práce:	čeština