Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta
Katedra pedagogiky

Diplomová práce

STŘEDOVĚKÉ HRY POHLEDEM DĚTÍ 21. STOLETÍ

Vedoucí práce: Mgr. Richard Macků, Ph.D.

Autor práce: Bc. Ludmila Fejtková
Studijní obor: Pedagogika volného času
Ročník: 2.

2019

Diplomová práce v nezkrácené podobě

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

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

Datum …… …….

Bc. Ludmila Fejtková

Poděkování

Děkuji vedoucímu diplomové práce panu Mgr. Richardovi Macků, Ph.D., za velmi cenné rady, připomínky a metodické vedení práce.

Také bych chtěla poděkovat své rodině za morální podporu a pomoc, kterou mi poskytla při zpracování mé diplomové práce.

Obsah

ÚVOD **5**
1 STŘEDOVĚK **7**
1.1 Základní vymezení středověku 7
1.2 Hra ve středověku 11
1.3 Volný čas ve středověku 15
2 HRY A HRAČKY VE STŘEDOVĚKU **18**
2.1 Hračky ve středověku 18
2.2 Specifika středověkých her 23
2.3 Klasifikace středověkých her 26
3 EDUKAČNÍ PŘÍNOS HER **32**
3.1 Charakteristika hry 32
3.2 Význam hry v životě dítěte 34
3.3 Hra u žáků školního věku 38
4 VÝZKUM MEZI ŽÁKY PRVNÍHO A DRUHÉHO STUPNĚ ZÁKLADNÍ ŠKOLY **43**
4.2 Výzkumný problém, cíle výzkumu, výzkumné otázky a výzkumné předpoklady 43
4.3 Metodologie výzkumu 44
4.4 Charakteristika výzkumného souboru 49
4.5 Výsledky výzkumu 51
4.5.1 Výsledky dotazníkového šetření 51
4.5.2 Verifikace výzkumných předpokladů 72
4.6 Interpretace výsledků výzkumu 74
5 DISKUSE **80**
ZÁVĚR **83**
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ **85**
PŘÍLOHY **91**

ÚVOD

Pro děti 21. století se užívá různých označení. K nejznámějším patří termín digitální domorodci či generace Z. Současné děti zcela přirozeně vyrůstaly v úzkém kontaktu s digitálními technologiemi, dnešní batolata mnohdy namísto zkoumání chrastítek surfují na internetu a pomocí dotykových displejů pronikají do online světa. V postmoderní éře dospívající nemusí spěchat s přebíráním povinností přináležejících do dospělého věku. Jejich dospělost se postupně vynořuje, lze si hrát, experimentovat, užívat si. Ve srovnání s touto epochou je středověk skutečně dobou temna, a to nejen proto, že v něm neblikaly obrazovky tabletů a chytrých telefonů. Přesto i v této historické etapě žily děti, které měly mnohé potřeby společné se současnými digitálními domorodci.

Pokud budeme hledat průsečík mezi dětmi žijícími ve středověku a dětmi z 21. století, zcela jistě jím může být hra. Hra má nezastupitelné místo ve vývoji člověka, je považována svým významem za obdobnou činnost, jako je práce pro dospělého jedince. V diplomové práci je zkoumáno, jak nahlížejí dnešní děti na středověké hry. Jedná se o téma dosud významněji neprobádané, což nelze považovat za překvapující. Spojitost mezi oběma oblastmi není příliš velká, jejich propojení vychází zejména ze zájmu autorky práce o středověké hry a výsledků pozorování, že tyto hry neupadají v zapomnění a lákají dospělou i laickou veřejnost. Zároveň lze považovat téma za přínosné pro pedagogickou práci. I když školní věk není spojován s hrou v takové míře, jako je tomu v předškolním věku, i žáci navštěvující základní školy si hrají a měli by si hrát, přičemž zapojení hry do výuky zvyšuje její efektivitu i motivaci žáků se učit. Kromě toho lze využít výsledky práce pro samotnou výuku jednotlivých předmětů či průřezových témat, jakými jsou např. mediální gramotnost nebo dějepis.

Cílem diplomové práce je analyzovat, jaké zkušenosti a znalosti mají děti 21. století se středověkými hrami. K naplnění stanoveného cíle jsou v prvních třech kapitolách práce popsány hlavní pojmy, charakterizován je středověk, hra ve středověku jako forma trávení volného času. Detailněji je pojednáno o významu hry pro člověka, zejména pro dítě, žáky mladšího a staršího školního věku. Uvedeny jsou klasifikace her a detailněji je přiblíženo téma středověkých her, jejich zaměření a přístup tehdejší společnosti k hrám a hračkám. V příloze práce jsou blíže představeny dvě středověké hry, konkrétně vrhcáby a soule.

Představení teoretických východisek je podáno s využitím dostupné odborné české i zahraniční literatury. Téma hry, včetně jejího vývoje a zastoupení v životě člověka, je

popsáno zejména na základě prací nejvýznamnějším ludologů, kterými jsou Huizinga a Callois. Velkou měrou bylo čerpáno z knihy *Hry a lidé*, jejímž autorem je R. Callois, který je také tvůrcem patrně nejznámější klasifikace her, rozčleňující hry do čtyř hlavních skupin. J. Huizinga ve svém díle *Homo ludens: o původu kultury ve hře* charakterizuje zastoupení hry v průběhu historického vývoje lidstva, zabývá se také tím, co hra člověku přináší. Novodobější přístup ke hře v životě dnešního člověka nabízí J. Němec v publikaci *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky.* Pro koncepci dotazníku byla významná klasifikace středověkých her od S. E. D. Wilkins *Sports and Games of Medieval Cultures.* Problematika vývojová, mapující zejména školní věk s ohledem na zaměření vlastního výzkumného šetření, je popsána zejména s využitím knih od M. Vágnerové *Vývojová psychologie: dětství a dospívání* a J. Langmeiera a D. Krejčířové *Vývojová psychologie.* Při popisu středověku bylo vycházeno např. z knihy J. LeGoffa a J.-C. Schmitta *Ecyklopedie středověku.*

Na teoretická východiska bylo navázáno popisem výzkumu, jenž byl koncipován jako kvantitativní. Výzkumný soubor tvořilo 282 žáků 4. a 7. tříd, kterým byl administrován dotazník vlastní konstrukce, a to v grafické podobě zohledňující věk respondentů, s cílem zvýšit jejich motivaci k účasti na výzkumu. K analýze dat byla užita popisná statistika, formulované výzkumné předpoklady byly ověřovány pomocí chí-kvadrátu pro čtyřpolní tabulku. Výzkumný problém zněl: Jaký je přístup žáků školního věku ke středověkým hrám? Cílem výzkumu bylo zjistit, jaká je obeznámenost žáků školního věku se středověkými hrami. Dílčími cíli bylo analyzovat zastoupení středověkých her v životě žáků školního věku a určit, jak tito žáci nahlížejí na středověké hry, a to i v kontextu dnešních her.

Výsledky jsou nejprve stručně shrnuty v rámci jejich interpretace, komparace hlavních zjištění výzkumu s teoretickými východisky je podána v diskusi. V závěru práce jsou uvedeny hlavní zjištění výzkumu, přiblížen je přínos diplomové práce a pojednáno je o možných směrech dalšího empirického bádání v této problematice.

1 STŘEDOVĚK

V první kapitole práce představujeme středověk, přičemž se zaměřujeme zejména na jeho charakteristiku v oblasti životního stylu, včetně her a trávení volného času. Poukazujeme na význam, který hry pro středověké lidi měly, stručně také nastiňujeme, jaké hry v tomto období existovaly.

Cílem je vykreslit co nejvíce plastický obraz o specifících středověku, v němž lidé hodně pracovali, ale pokud měli možnost odpočinku, dokázali takovou příležitost plně využít. To také můžeme vnímat jako důvod, proč hry byly v dané době značně rozvíjeny, těšily se velké oblibě a mnohé nezanikly, ale hrají je i současné děti i dospělí.

1.1 Základní vymezení středověku

Středověk představuje poměrně dlouhé období mezi antikou a novověkem. Jeho začátek je spojován s pádem Římské říše v roce 476, případně se založením Konstantinopole v roce 330. Konec je totožný s objevením Nového světa Kryštofem Kolumbem v roce 1492. [1] Jak vysvětluje Gojda, termín *středověk* byl vytvořen humanisty v 15.-16. století a v 17.-18. století se již tento název stal běžným označením pro dějinnou *„epochu středu"* mezi klasickou antikou a moderní dobou pokroku, která navázala na dřívější úspěchy racionalismu ve starověkém Řecku a Římě.[2]

Celé období středověku se dále člení do tří základních chronologických epoch, kterými jsou raný středověk (5.-11./12. století), vrcholný středověk (12./13. století-14./15. století) a pozdní středověk (14./15. století-15./16. století).[3] V případě raného středověku se někdy můžeme setkat i s označením *temný středověk*, které začalo být užíváno v období renesance: tehdejší lidé považovali danou éru za největší úpadek v dějinách lidstva.[4] Vnímání počátku středověku jako temného souvisí s dopadem rozpadu západní části Římské říše na další vývoj na daném území: započalo se období kontinuálního boje o moc mezi evropskými kmeny a klany, kdy si postupně jejich

[1] ŠEVČÍK, O. *Architektura – historie – umění: kulturně-civilizační vývoj v Evropě od antiky do počátku 19. století.*, s. 145.
[2] GOJDA, M. Archeologie raně středověké Evropy (1). In *Katedra archeologie Západočeské univerzity v Plzni.* [online], s. 6.
[3] Tamtéž, s. 6.
[4] KRIS, B. *Hravý středověk*, s. 3.

vůdcové rozdělili Evropu a na základě tohoto rozdělení později vznikaly jednotlivé národní státy.[5]

Kromě této základní periodizace lze podle Ševčíka rozlišit dílčí, kratší úseky v rámci středověké epochy, vyznačují se určitými specifiky, které jsou následující:

- 9. století: od začátku středověku až po 9. století je období označováno za zakladatelské, je považováno za epochu heroickou, nefilosofickou;
- 9.-10. století: invaze muslimů do západního Středomoří, dobývání teritorií dnešního Španělska, pustošivé nájezdy Vikingů, Maďarů, Saracénů. Dochází k ničení místní kultury a jejích produktů;
- 11. století: doba nových hnutí. Znovu ožívá mnišství, reformní papežství, rozvíjí se scholastika, tj. filosofický směr ve středověku, kladoucí důraz na křesťanský výklad světa;
- 12. století: jaro feudální kultury či renesance 12. století. Doba obrody sociální a hospodářské, rozvoje měst, rytířství a náboženství – jsou podnikány křižácké výpravy, řeholní život se rozrůstá o novou formu – cisterciácký řád, jedná se také o období velkých intelektuálních aktivit, které měly zázemí v klášterech, biskupství a po roce 1200 též na univerzitách;
- 12.-13. století: rozvoj trhu, královských měst se svobodnými měšťany (jak autor upozorňuje, mimo Evropu status svobodného měšťana neexistoval), svobodní rolníci se také zúčastňovali kolonizací;
- 13. století: středověk vrcholí, autor označuje tuto éru za *„hvězdné hodiny křesťanské kultury a civilizace“*. Středověk graduje ve své spiritualitě, v produktech kultury (např. vrcholná gotická architektura), církev a papežství se osvobozují od nadvlády světské moci. Národní zájem reprezentuje královská moc, města prosperují. Ve filosofii má velký význam aristotelismus vykládaný jako teismus. Intelektuální elita se soustřeďuje na univerzitách;
- 14.-15. století: období je poznamenáno hospodářskými vzestupy a pády, církev prochází úpadkem (zajetí papežů v Avignonu v letech 1305-1377, po návratu do Říma papežské schizma, upadají mnišské řády);
- 16. století: oživení víry, rozmach zažívá architektura.[6]

[5] WILKINS, S. E. D. *Sports and Games of Medieval Cultures*, p. 3.
[6] ŠEVČÍK, O. *Architektura – historie – umění: kulturně...*, s. 145-146.

Le Goff a Schmitt uvádějí své krátké pojednání o středověku tvrzením, že *„středověk neexistuje“*.[7] Tím autoři pochopitelně nepopírají jeho existenci, zamýšlejí se však nad způsobem, jakým bylo k vykládání a přijímání středověku v následujících historických epochách přistupováno. Středověk byl zatracován, považován za temný, byl dezinterpretován, ale též vyzdvihován a mnohé významné osobnosti se na něj odkazovali, čerpali z něj novodobí umělci i politikové. Dle téhož zdroje nalézáme určitou analogii se středověkem, zejména tím vrcholným, i v současnosti, kdy můžeme sledovat rozmach v mnoha oblastech lidské činnosti, oproti středověku se však již nepotýkáme s epidemiemi moru, hladomory, občanskými válkami či náboženskými křižáckými výpravami. [8] Nutno podotknout, že ani novověk není prostý válek, včetně válek vedených z náboženských pohnutek, a i když byl mor takřka vymýcen, objevily se choroby nové, podobně jako se nepodařilo odstranit chudobu, s níž se potýká nemalá část lidstva, včetně mnoha skupin obyvatel i v těch nejmodernějších zemích.

Pojednáváme-li o středověku, máme na mysli jeho pojetí charakteristické pro obyvatele Evropy. Wilkins uvádí, že Evropané, resp. příslušníci „Západu“, mají tendenci nahlížet na historické dění ze svého úhlu pohledu, což v praxi znamená, že je mnohdy mylně předpokládáno, že středověk (resp. způsob života charakteristický pro tuto epochu) zažívali lidé po celém světě. Středověk je však vázán na rozpad západní části Římské říše, je spojen s oblastí, v níž se dříve Západořímská říše rozprostírala. Východní část římského impéria se vyvíjela po mnoho staletí bez větších, dramatických změn – na Středním východě vzkvétaly v závislosti na rozvoji Islámu nové civilizace, v Asii se historický vývoj odvíjel od vlády jednotlivých dynastií. Teprve křížové výpravy spojily díky obchodu Evropu a Asii. Podobně se nacházely různé civilizace i v jiných kontinentech, ovšem v odlišné podobě, než tomu bylo v Evropě či v Asii. Jak autor uvádí, o civilizacích např. v Americe či v Oceánii existuje jen velmi málo písemných záznamů, a kromě orální historie je tak nutné vycházet z archeologických nálezů. Technický pokrok v nich byl mnohem menší, lidé žili v menších komunitách a co se týče úrovně života, např. na Novém Zélandě, v Austrálii či v Antarktidě měl tamější způsob života charakter života v Době kamenné.[9]

[7] Le GOFF, J., SCHMITT, J.-C. *Encyklopedie středověku*, s. 741.
[8] Tamtéž, s. 741-747.
[9] WILKINS, S. E. D. *Sports and Games of Medieval Cultures*, p. 3-4.

Český historik a spisovatel V. Vondruška v rozhovoru s Jandovou konstatuje, že život člověka ve středověku byl šťastnější, než je tomu dnes. To ovšem neznamená, že by byl klidný a bez prožívaného nebezpečí: to představovaly nejen války, ale i hladomor a černý mor. Lidé však mnohem častěji věřili v Boha, což jim napomáhalo mnohdy těžký život unést. Štěstí spočívalo podle autora v jasně vymezené struktuře v mnoha oblastech: každý člověk, v závislosti na svém postavení ve společnosti, věděl, jaké je jeho „místo", o jaké cíle může usilovat, jasněji bylo vymezeno i právo: *„Ve středověku by nikoho nenapadlo, že vrah má nějaká práva. Zabít je smrtelný hřích, a kdo se ho dopustí, nemá mezi křesťany místo."* Ctěné byly elementární hodnoty, které byly pro velkou část dosažitelné (mít co jíst, mít rodinu, v rámci možností ji zabezpečit, majetek předat dětem) a tvořily smysl jejich života. Křesťanské pojetí pozemského života mělo pozitivní dopad na solidaritu v rámci komunity. Na zábavu neměli lidé příliš mnoho času, většinou pracovali. Využíváno tak bylo různých událostí (Vánoce, svatba), kdy se lidé scházeli, tančili, hráli kostky apod. K zábavě byla určená především zima, neboť v létě se pracovalo. Zábava bývala opulentní, a to i v době půstu, střídmost při církevních oslavách přineslo až baroko: *„Jeden renesanční traktát říká, že zábava prostého lidu má tři pilíře: dobře se najíst, ožrat se, až spadnu pod stůl, a dobře se pomilovat. A na tom byla postavena celá zábava ve středověku, na venkově i v hradních palácích."* Život byl ctěn a chráněn, nicméně za nejcennější byl považován až život posmrtný.[10]

Nukleární rodinou byla rodina tříčlenná, přičemž panoval respekt dětí vůči rodičům, kteří o mnohém rozhodovali (sňatku dětí apod.). Úmrtnost dětí i dospělých byla veliká. Sňatky byly upřednostňovány rovnocenné (z hlediska věku, urozenosti, majetkových poměrů i předchozího stavu). Ženy nebyly považovány za rovné mužům, což bylo dáno pravděpodobně strachem z následků nechráněného sexu. Určitou proměnu představoval mariánský kult, kdy ženy začaly být opěvovány rytíři (rytířskou poezií), v milostné lyrice je již na sexualitu pohlíženo v souvislosti s milostným vzplanutím. Obecně však byla ve středověku vymezována sexualita negativně: bylo určováno, co se smí, a nesmí, s ohledem na dopuštění se hříchu, kdy hříchem proti čistotě byl prakticky jakýkoliv sexuální akt konaný s jiným cílem, než bylo zplození dítěte.[11]

[10] JANDOVÁ, L. Spisovatel Vlastimil Vondruška: Ve středověku byli lidé šťastnější. In *Novinky.* [online]
[11] PETRÁŇOVÁ, Lydia. Rodina a partnerství ve středověku. In *Grano Salis.* [online].

Pro středověké politické uspořádání se užívá termínu *feudalismus*. Ten byl založen na vztahu loajálnosti mezi vrstvou šlechtických pánů a jejich vazaly a nevolníky. Šlechta měla vůči neurozeným značná privilegia. K charakteristickým znakům feudalismu patří zejména dědičné nástupnictví pánů, udílení práva obdělávat půdu (ta tedy nebyla poddanými vlastněna, ale pouze držena). Nevolníci museli za držbu půdy platit, ať již službou, nebo odevzdáváním dávek. Ani před zákonem nebyly obě vrstvy sobě plně rovny.[12]

Rozlišováno však bylo více společenských tříd. Nejvyšší představovala šlechta, přičemž šlechtický titul byl dědičný, případně si jej jedinec mohl vysloužit mimořádným činem. Nejnižší společenskou vrstvu představovali nevolníci. Na rozdíl od otroků ve starověku nebyl nevolník majetkem šlechty, byl však místně vázán ke konkrétní půdě, kterou nevlastnil. K opuštění byl nutný souhlas pána. Svobodu oproti nevolníkům (rolníkům) měli svobodní sedláci a rolníci, kteří měli půdu v pronájmu a mohli s ní relativně libovolně nakládat. K označení nevolníků, rolníků a sedláků je užíván termín vazal. Mnohem privilegovanější postavení měli rytíři, kteří sloužili šlechtě, později k ní začínali patřit. Panství řídil a vlastnil pán. Šlechtu tvořila knížata, hrabata, nejvyšší byla zastoupena králi.[13]

Pojednání o středověku by pochopitelně mohlo být rozsáhlejší, avšak není cílem diplomové práce detailněji se zabývat jeho popisem. Předchozí text umožňuje lépe porozumět specifikům této epochy, která je tedy obdobím značně heterogenním, s vrcholy i propady, s jedinečnými díly (z knih se jednalo zejména o kroniky – např. Dalimilovu, hrdinské eposy – Beowulf či rytířské romány – Román o růži), ale též událostmi, které byly pro lidstvo značně nepříznivé (např. křižácké výpravy). Předmětem zájmu diplomové práce je však zejména hra ve středověku, o které je pojednáno blíže v následujícím textu.

1.2 Hra ve středověku

Huizinga soudí, že středověký svět byl hrou značně naplněn, přičemž se jednalo o hru lidovou, s pohanskými prvky, oproštěnými od sakrálního významu. Zcela jedinečná byla

[12] JANDOUREK, J. *Slovník sociologických pojmů: 610 hesel*, s. 86-87.
[13] KRIS, B. *Hravý středověk*, s. 12.

hra rytířů. Hra v tomto období čerpala především z antiky, neobohacovala výrazněji kulturu, i když sama zpracovávala témata křesťanská či politická.[14]

Podobně jako je tomu i v současné době, ve středověku se hře nejčastěji věnovaly děti, a to děti malé. Hrály si s hračkami, vymýšlely vlastní hry, zábavu. V sedmi letech však relativně bezstarostný věk skončil – děti začínaly s výukou, od 12 let již většinou pracovaly. Středověké děti (zejména tedy ty z vyšších vrstev) disponovaly různými hračkami: jednalo se o kostky, kuličky, meče, míče, panenky, a to z různých materiálů (z kusů látky, vosku ze svíček, zvířecích kostí). Řemeslníci vytvářeli chrastítka, loutky (předchůdce dnešních panenek), káču. Rozdíly ve hře a hračkách existovaly v závislosti na lokalitě, ale i příslušnosti ke společenské třídě. Domorodci v nejsevernějších částech Severní Ameriky hráli hru nazvanou Sněžný had, kdy za pomocí dřevěných hůlek opatřených silnější špičkou na konci soupeřili mezi sebou, kdo ve vyznačené dráze vrhne svého hada nejdále. Děti z vyšších vrstev měly dřevěné koně. Chlapci a dívky si mohli hrát s různými hračkami, nicméně loutky u dívek z nižších vrstev měly oblečené pracovní oděvy, zatímco loutky dívek z vyšších vrstev měly složité účesy a dlouhé, honosné róby. Ve vyšších vrstvách se také hrály deskové hry, např. dáma. Šachy reflektovaly v podání jednotlivých figurek rozložení společenských vrstev. Šachy však hráli především dospělí se svými přáteli, děti přihlížely.[15]

Ve středověku nalézáme i počátky fotbalu. Zejména v Anglii měl fotbal (resp. středověká hra *lusus pilae celebrem*, v překladu jako slavná míčová hra) specifickou formu: povoleny byly kopy, boxování, strkání do soupeře, štípání. Až do počátku 19. století v ní neexistovala takřka žádná pravidla, nebylo ani přesně vymezeno místo pro hru, která se tak z původního hřiště mohla přenést i za hranice obce. Hra byla opakovaně zakazována pro její násilnost, a následně povolována, neboť se mezi lidmi těšila velké oblibě.[16]

Fotbal však nebyla jedinou míčovou hrou, které se středověcí lidé věnovali. Ve středověku nalézáme předchůdce dnešního bowlingu, badmintonu, tenisu, baseballu či golfu. Povrch míče byl většinou vyráběn ze zvířecí kůže, případně prasečího měchýře a míč byl vyplněný usušeným hrachem. V létě lidé plavali v řekách a jezerech, v zimě se děti věnovaly hokeji či obdobě curlingu. Existovaly i brusle: na dětskou obuv byly

[14] HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*, s. 163.
[15] ELLIOTT, L. *Children and Games in the Middle Ages*, pp. 5-9.
[16] ROHR, B., GÜNTER, S. *Fotbal: velký lexikon: osobnosti, kluby, názvosloví*, s. 140.

připevněny ostré kosti z dobytka či koní. Oblibě se těšily válečné hry, které reflektovaly zejména rytířské souboje. Mnohé z nenáročných her se dochovaly do dnešní doby – jmenovat lze hod mincí (panna nebo orel), kuličky či hru na schovávanou.[17]

Nabízí se otázka, co vedlo k tomu, že hry a hračky byly ve středověku oblíbené a proč jejich význam není umenšen ani v dnešní době. Jak uvádí Le Goff, po uspokojení nejdůležitějších potřeb (v případě poddaných se jednalo zejména o obživu, v případě mocných spíše o prestiž), neměli lidé příliš aktivit, kterým by se mohli věnovat. K jediným radovánkám tak patřily právě hry, ať již realizované samy o sobě nebo v rámci různých slavností: na hradech se konaly hostiny, turnaje, představení tanečníků, ve městech na náměstích se konaly hry v podloubí, slavnosti se konaly v rámci rodin a rodiny stály nemalé peníze. Peníze ovšem měly významnou roli také při samotných hrách, kdy již ve středověku bujel hazard, napříč všemi společenskými vrstvami. Hra a slavnosti umožnily lidem zapomenout alespoň na chvíli na různé starosti, pohromy, nebezpečí.[18]

Hrám a jejich významu, zejména však z hlediska vývoje dítěte, se více věnujeme v kapitole třetí. V závěru pojednání o hrách ve středověku lze však s využitím obrazu P. Brueghela staršího (obrázek 1) z cyklu *Dětské hry*, představujícího encyklopedii her a zábavy dětí ve středověku, nastínit, jak rozmanité hry v tomto období byly a též jaké bylo jejich hlavní zaměření.

[17] ELLIOTT, L. *Children and Games in the Middle Ages*, pp. 9-10.
[18] Le GOFF, J. *Kultura středověké Evropy*, s. 479.

Obrázek 1: Obraz P. Brueghela z cyklu Dětské hry
Zdroj: Kovanda[19]

Na obrázku 1 jsou na obraze uvedena čísla u jednotlivých herních aktivit, které jsou podle Kovandy následující:

- číslo 1: hra na svatbu: děti napodobovaly dospělé, kteří o svatojánské noci uzavírali tzv. čarodějnické svatby;
- číslo 2: jízda na dřevěném žbrlení;
- číslo 3: hra na rytířský turnaj, děti se na obrázku přetahují o pásek;
- číslo 4: skákání „žabáků“ přes živé kameny;
- číslo 5: roztáčení sukní, šplhání na strom, bocce neboli pétanque, hra „Koho si vyberu“ – dívka si vybírá své miminko ze skupiny dětí, které jsou schované pod přikrývkou;
- číslo 6: závod s hnacími obručemi, houkání do díry v sudu;
- číslo 7: prohazování čepic pod stojícím chlapcem;
- číslo 8: středověká verze dnešní „hry na babu“, nazývaná „Nohama nad zemí“;
- číslo 9: dnešní „vláček“, dříve „ďáblům ohon“ či had;

[19] KOVANDA, R. 15 starých dětských her na středověkém obrazu: které z nich jste hráli vy? In *G.cz.* [online]

- číslo 10: jízda na sudu;
- číslo 11: jízda na dřevěném koni, hra na flétnu a bubínek, honění káči;
- číslo 12: hra na „slepou bábu“;
- číslo 13: hra na turnaj, „bouchni krtka“;
- číslo 14: vzpěračská hra, balancování s tyčí na prstu, gymnastika na dřevěné hrazdě;
- číslo 15: pouštění stuhy po větru, tahání košů po provaze.[20]

Mnoho z uvedených „her“ bychom označili spíše za pohybové aktivity (šplhání na strom), nicméně ve středověku měli zejména děti z nižších společenských vrstev méně hraček a herních příležitostí, a tak byly pohybové aktivity náplní velké části her, které mohly mít soutěžní charakter. Za pozornost stojí, že řadu z uvedených her známe i dnes: to se týká např. hry na slepou bábu, vláček, který si rádi na oslavách zahrají i dospělí, či hry bouchni krtka, kterou mají v současné době děti k dispozici v plastovém či dřevěném provedení, případně si ji mohou zahrát na počítači nebo mobilním telefonu.

Huizinga uvádí, že *„v oblasti hry neplatí zákony a zvyky obyčejného světa“.*[21] Pokud se vrátíme k otázce, čím hra poutala nejen středověké lidi, právě v tomto konstatování lze nalézt možnou odpověď. Uváděli jsme, že středověk byl velkou měrou ovlivněn náboženstvím, církví, jejíž učení zasahovalo významně do života všech lidí. Svázanost pravidly a normami, přičemž za důležité můžeme považovat zejména potlačování svobodné vůle či přání v oblasti sexuálního života, byla rázem opuštěna ve světě hry. Hra umožňuje podle Vavrdy plnit si přání, která nemůžeme realizovat v realitě, při hře s pravidly navíc ztrácíme odpovědnost za vlastní jednání, *„hra tak poskytuje úlevu od dodržování standartů chování, jimiž se jedinec řídí mimo situaci hry (hra může dát např. příležitost agresivnímu hnutí.“*[22] Navíc také pochopitelně platí, že ve hře si můžeme zkoušet nové role, včetně těch, které jsou nám nedostupné. I chudé středověké děti se tak mohly stát alespoň na chvíli rytíři, králi a princeznami, s využitím hraček se stal jejich svět vnitřně bohatším.

V souvislosti s tím ovšem stojí za pozornost i další skutečnost: ve středověku měly děti jiné postavení, než je tomu dnes. Děti neměly práva, která jsou respektována

[20] KOVANDA, R. 15 starých dětských her na středověkém obrazu: které z nich jste hráli vy? In *G.cz.* [online]
[21] HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*, s. 19.
[22] VAVRDA, V. Dětská hra a psychonalysa. *Pedagogika*, s. 510.

a prosazována většinou moderních států a která jsou v základní podobě zakotvena v Úmluvě o právech dítěte, která byla přijata Valným shromážděním OSN v roce 1989 a která je nadnárodním dokumentem, tj. je nadřazena ústavním zákonům signatářských zemí.[23] Jenkins vysvětluje, že život dětí se odvíjel od života dospělých, a to nejen v rámci toho, jak žít, což záviselo na společenském postavení, ale též s ohledem na trávení dne. Děti se účastnily slavností společně s dospělými, podílely se na chodu domácnosti od okamžiku, kdy se naučily chodit. Svět dětí tedy nebyl výrazněji oddělen od světa dospělých,[24] čímž byla určena i náplň herních aktivit středověkých dětí, jak je patrné i z obrázku 1.

1.3 Volný čas ve středověku

Volný čas definuje Dumazedier jako *„souhrn činností, které může člověk provozovat s plnou libovůlí, buď pro odpočinek nebo pro pobavení, či pro rozvoj svých znalostí nebo nezištné školení, pro svou dobrovolnou účast na společenských záležitostech nebo svobodnou tvůrčí činností poté, když se uvolnil ze závazků pracovních, rodinných i společenských.“*[25]

Podle Langmeiera a Krejčířové existoval volný čas napříč všemi historickými epochami, tedy i ve středověku, nicméně jeho podíl v životě člověka byl v průběhu historického vývoje odlišný, což bylo dáno charakterem práce: ve středověku byla pracovní činnost méně pravidelná, závisela velkou měrou na přírodě, ročním období, počasí. V létě tak mohlo trvat pracovní zatížení dospělého člověka (ale i dětí) od východu slunce až po soumrak, zatímco v zimních obdobích bylo práce méně. V současné době je ovšem volný čas rovnoměrně rozdělen, je také rozmanitěji tráven a lidé si mohou volit různé aktivity, daleko širšího rozsahu, než tomu bylo ve středověku.[26]

Ve středověku ovšem panoval odlišný čas: den sice trval 24 hodin, nicméně např. v červnu trvala hodina 90 minut, zatímco v prosinci jen 30 minut. Život lidí se řídil sluncem. Pracovní doba byla různá, v závislosti na typu pracovní činnosti. Pařížští řemeslníci mohli pracovat i 17 hodin denně, přičemž do této doby se nezapočítával čas

[23] JEDLIČKA, R. *Poruchy socializace u dětí: prevence životních selhání a krizová intervence*, s. 526.
[24] JENKINS, H. *The Children´s Culture Reader*, p. 97.
[25] Dumazedier, 1972, In JÍRA, O. Děti, mládež a volný čas. In *Národní registr výzkumů o dětech a mládeži.* [online], s. 2.
[26] LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 176.

na oběd či přestávku. Venkované měli pravděpodobně méně volného času než lidé z města. Rozdíl však existoval v podobě svátků, kterých bylo naopak mnohem více než dnes: jednalo se přibližně o 90 dní v roce, ovšem včetně nedělí, kdy práce v neděli byla zakázaná.[27] Tím, jaký byl charakter středověku, se lišila i náplň volného času: *„Středověký člověk, jenž měl mnohem blíž k přírodě, dával ve svých zábavách mnohem větší prostor svému tělu než svému duchu.“*[28]

Hayard uvádí, že obrovské náklady investované do zábavy občanů Římské říše přispěly nemalou měrou k jejímu pádu. Z hlediska zábavy, slavností a her tak představoval středověk ve srovnání se starověkou Římskou říší také určité „temno“. S nárůstem křesťanství se volný čas začal pojit především se svátky, přičemž ty nejvýznamnější vycházely ze zemědělského roku – v zimě byl slaven slunovrat, kolem Velikonoc se jednalo o svátky jara, podzim byl spojen se sklizní, dožínkami, a kromě toho existovaly volné neděle či jiné křesťanské slavnostní dny. Volný čas byl doménou šlechty, která se věnovala lovu, hudbě, tanci. Na konci středověku se způsob trávení volného času proměnil: zábava byla mnohem více uvolněnější, hodně se pilo, hrál se hazard, byť ten byl na některých místech zakázán, sport nabýval surovější podoby – v oblibě byly např. kohoutí zápasy. Úpadek šlechty časově korespondoval i s koncem středověku: renesance, která jej vystřídala, kladla mnohem větší důraz na umění, vzdělání a volný čas se stal také dostupnější širším masám.[29]

Pro středověké lidi však zábava měla značný význam, neboť představovala nejen uvolnění z náročných pracovních činností a povinností, ale byla také příležitostí ke společenskému setkání, výměně informací apod. Slavnosti a sváteční dny lze tak vnímat jako koncentraci jediného, opravdu volného času středověkých lidí do kratšího časového úseku, který alespoň na omezenou dobu umožnil zejména poddaným být na chvíli svobodný, žít (užívat si) podle svých představ a možností. Středověcí lidé si tento čas dokázali opravdu užít. Jak uvádí Verdon, jednou z nejdůležitějších slavností byl cyklus 12 dní, který byl slaven na přelomu prosince a ledna, tedy v době, kdy na polích nebyla práce a zároveň byl pracovní den řemeslníků nejkratší. Vánoční svátky byly podle autora ve středověku velmi oblíbené: lidé zdobili své domy, oblékali se do svátečních oděvů, na venkově zabíjeli prase, hráli rozmanité hry (nejčastěji kostky), byť je církev

[27] VERDON, J. *Volný čas ve středověku*, s. 13-16.
[28] Tamtéž, s. 17.
[29] HAYWARD, P. *Leisure and Tourism*, pp. 3-4.

za to pranýřovala. V případě slavností však středověcí lidé poměrně často odhlíželi od nařízení církve a porušovali stanovená pravidla a nařízení (to se týká např. lednových kalend, kdy se lidé převlékali do kostýmů, předávali si dárky a slavili, a to i přesto, že bylo pro toto období lidem církví zapovězeno chovat se směšně či ohavně). Církev se snažila potlačit zejména pohanské slavnosti, nahrazovala je křesťanskými zvyky, a tak byl např. na prvního ledna vyhlášen půst. Na mše však lidé chodili. V rámci slavností hrálo důležitou roli nejen jídlo, ale i hry: např. na svátek Mláďátek se konaly soutěže v soule (hra na způsob rugby, která se hrála i několik dní, mohli proti sobě hrát ženatí a svobodní muži), na Tři krále se hrál momon, kdy hráči ukryly předmět, který musel pán domu najít, a to za vydatného popíjení alkoholu. Lidé hodovali a popíjeli i v době půstu.[30] Církevní nařízení jim přišlo jako nesmyslné, neboť po celý rok dřeli, zříkali si zábavy i dobrého jídla. Tato nařízení byla směrována na dobu, kdy bylo méně práce, navíc byla sklizená úroda a bylo vhodné si odpočinout a celoroční práci oslavit. Dávali tedy přednost zábavě a odpočinku.[31]

2 HRY A HRAČKY VE STŘEDOVĚKU

Ve druhé kapitole práce se již detailněji věnujeme středověké hře, vybraným středověkým hrám a hračkám. Nejprve přibližujeme podobu středověké hračky, možnosti jejího užívání a nastíněn je i vývoj hračky ve středověkém období.

Dále jsou stručně charakterizovány vybrané středověké hry, s poukazem na jejich přesah do dnešní dobu, včetně možné modifikace. Závěr kapitoly je věnován klasifikaci středověkých her. Uvedena jsou možná dělení, která nacházíme v odborné literatuře, přičemž se zaměřujeme zejména na klasifikaci, z níž bylo vycházeno při realizaci vlastního výzkumného šetření popsaného ve čtvrté a páté kapitole diplomové práce.

2.1 Hračky ve středověku

Přestože je z předchozího textu zřejmé, že hračky ve středověku existovaly a děti si s nimi hrály, skutečností zůstává, že v důsledku malého počtu archeologických nálezů hraček

[30] VERDON, J. *Volný čas ve středověku*, s. 31-41.
[31] JANDOVÁ, L. Spisovatel Vlastimil Vondruška: Ve středověku byli lidé šťastnější. In *Novinky.* [online].

a obecně absence některých poznatků o středověkých hrách nejsou k dispozici přesné poznatky o vývoji hraček a jejich používání ve středověku. V souvislosti s tím je vhodné zmínit dva faktory zapříčiňující nedostatek archeologických nálezů středověkých hraček: mnohé z nich byly vyráběny z organických materiálů (hlína, dřevo, kosti, kůže, látky), a tudíž se dochovaly jen výjimečně, např. jako součást hrobů.[32] Platí však také, že děti disponovaly hračkami v menší míře, než je tomu dnes, což se týká zejména dětí z chudších vrstev. Mnohé z předmětů, které lze považovat za hračky, mohly být užívány i k jiným účelům: figurální či zvířecí plastika, miniaturní nádoby mohly sloužit k účelům hry stejně jako k účelům kultovním, nebo v menších nádobách mohly být uchovávány masti apod. Podobně neexistuje mezi odborníky shoda v tom, kdo hračky užíval – drobné hrnčířské plastiky mohly být k dispozici spíše dospělým, kteří s nimi ovšem hráli divadlo pro děti. S kuličkami si mohly hrát děti, zároveň mohla být jejich funkce spojena s bojem, pokud sloužily jako projektily do praků nebo kuší. Určení funkcí nalezených hraček tak není jednoznačné, pakliže nelze vycházet z nálezových okolností.[33]

Pro získání bližší představy o typech středověkých hraček lze vyjít z jejich dělení dle materiálu, z něhož byly hračky vyrobeny. Newman uvádí, že středověké hračky často vznikaly z hlíny, dřeva, látek, a právě tyto hračky se dochovaly v malé míře. Dřevěné hračky se těšily značné oblibě, neboť s nimi mohly děti dobře manipulovat, a také jejich výroba byla relativně snadná. Některé z nich byly značně sofistikované – disponovaly kolečky (vozíky, postavy), pomocí nichž bylo možné hračky tlačit nebo táhnout za sebou. Tento typ hraček byl nalezen např. v Novgorodu v Rusku, a to z 11.-14. století, a jednalo se o koníky na podstavci opatřeném koly, a to s různou velikostí (do 8-12 palců). Chlapci si koníky vyráběli také z klacíků, na konci středověku byly vyráběny k prodeji. K dispozici byly i houpací koně, o nichž se soudí, že existovaly přibližně ve 14. století. Ke hře sloužily i dřevěné obruče poháněné tyčí, s nimiž si děti hrály až do 19. století. Středověké děti také znaly větrníky, pouštěly draky. Některé hračky byly vyráběny z kovů. Byť tento materiál odolá stárnutí více než např. dřevo, i v tomto případě se dochovalo jen velmi málo kovových hraček, což je dáno jejich nákladností – dostupné tak byly jen omezenému okruhu dětí (z bohatších rodin). Výhodou byla možnost jejich recyklace v případě rozbití. Některé kovové hračky byly jednoduchých tvarů, některé

[32] KUNTOVÁ, Z. Archeologie každodenního života – hry a hračky. *iDNES.cz. Blog.* [online]
[33] KARTOUSOVÁ, H. Středověké a raně novověké hračky a součásti her v archeologické sbírce SZN. *Academia.eu.* [online], s. 1-2.

však byly schopny i pohybu (ptáček nalezený v Londýně, jehož jazyk se pohyboval dopředu a dozadu souběžně s pohybem hračky). Dochovaly se také malované verze těchto ptáčků z Itálie, ze 14. století, a to z keramiky a dřeva. Z kovu se vyráběly také rytíři pro chlapce (obrázek 2 a obrázek 3), přičemž dochovány jsou kresby znázorňující i hru dospělých s těmito rytíři. Období válek se do produkce hraček promítlo výrazněji – kromě lukostřelby a dalších sportovních aktivit měly děti k dispozici značnou výbavu pro vedení her s rytířskou tématikou: rytířské postavičky byly doplněny o modely hradů. Příkladem je hrad vytvořený pro syna anglického krále Edvarda I (13. století), který byl ve vnitřním prostoru vybaven nábytkem. Děti šlechty užívaly také zbraně (ve formě hraček) k dobývání hradů, včetně obléhacích vozů či kanónů. Zdokonalovaly se také panenky pro dívky: po většinu středověku si dívky hrály s panenkami ze dřeva a látek. S rozvojem manufaktur však začaly být k dispozici i panenky průmyslově vyráběné, s ohybatelnými klouby, s keramickými tvářemi – na jejich výrobu se na konci středověku soustředili např. v Norimberku v Německu.[34]

[34] NEWMAN, P. P. *Growing up in the Middle Ages*, p. 79-83.

Obrázek 2: Bronzový rytíř z 15. století
Zdroj: Newman[35]

Obrázek 3: Koník z Brna, 13. století
Zdroj: Zůbek, Kolařík[36]

V kapitole 1.1 byla nastíněna detailnější periodizace středověku. Z ní je patrné, jak se světové dění promítalo do života běžných občanů, přičemž tento dopad můžeme sledovat i v oblasti hry a hraček. Zatímco na začátku středověku byly hračky, zejména hračky propracovanější a z méně dostupných materiálů, určeny pro úzkou skupinu středověkého obyvatelstva (královské rody, šlechtu), s rozvojem průmyslové výroby se hračky dostávaly i mezi chudší vrstvu obyvatelstva. Kulminace spirituality a kultury ve 13. století dávala možnost více se věnovat i jiným oblastem života, než jakou představovala pouze práce. To také vedlo k větší výrobě hraček, které navíc nesloužily pouze dětem, ale i dospělým. Podle Šplíchala, Otavové a Pecháčkové ovlivnily herní kulturu v Evropě také křižácké výpravy, prostřednictvím nichž se z Orientu na západ dostávaly společenské hry. Jedním z nejstarších dokumentů o společenských hrách je *Kniha her* z roku 1283, napsaná na dvoře kastilského krále Alfonse I.[37]

Co se týče původu hraček, podle Gilchrist rozlišují archeologové tři typy artefaktů, které jsou asociovány s dětskou hrou: první představují předměty denní potřeby, které si děti (samy či s pomocí dospělých) uzpůsobily ke hře, dále objekty, které byly primárně vytvářeny pro účel hry, a poslední kategorii představují miniaturní předměty, které si děti vypůjčily ze světa

[35] NEWMAN, P. P. *Growing up in the Middle Ages*, p. 82.
[36] ZŮBEK, A., KOLAŘÍK, V. Středověké hračky z Josefské ulice. *Archaia Brno.* [online]
[37] ŠPLÍCHAL, V., OTAVOVÁ, M., PECHÁČKOVÁ, M. *Nekonečný svět české hračky*, s. 10.

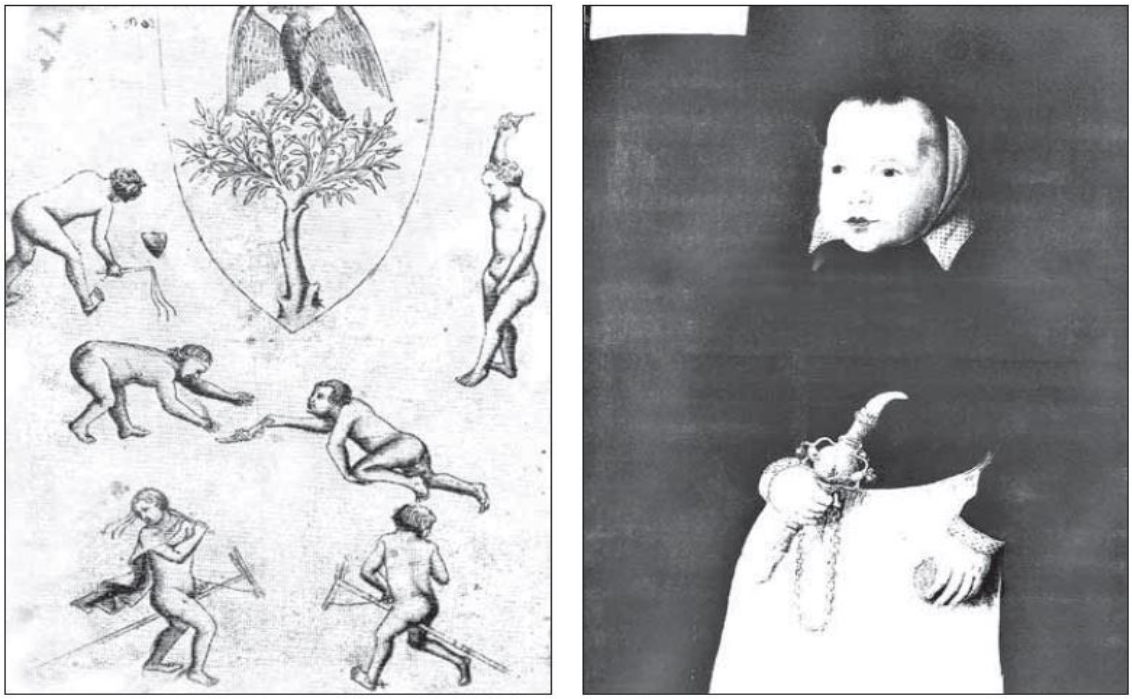
dospělých, aby je mohly užívat k imitaci světa dospělých. Jak autor dále zdůrazňuje, středověké děti byly na rozdíl od dětí dnešních[38] při výrobě hraček velmi aktivní a samostatné.[39]

Nejstarší písemné doklady o výrobci hraček pocházejí z roku 1413 z Norimberku. Hračky již v této době naplňovaly některé parametry soudobých hraček, jejichž účel spočívá mimo jiné v pozitivním dopadu na rozvoj dílčích schopností a dovedností dítěte. Hračky pro nejmenší děti tak zdokonalovaly jemnou motoriku, celkovou zručnost, podporovaly fantazii dětí. Pro batolata byla určena chrastítka, chlapci si hráli s káčou, vozíčky, dívky s panenkami, které postupně získávaly charakter loutek. Měkké (dnešní plyšové) hračky ve středověku ještě neexistovaly – objevily se až v 19. století.[40]

I když jsme uváděli, že hračky ve středověku sloužily především k zábavě, měly naplnit volný čas dětí do té doby, než budou schopny pomáhat dospělým a začlenit se do produktivního způsobu života, nelze tvrdit, že by v jejich existenci nespatřovali tehdejší lidé i jiné, důležité funkce. Mišurcová a kol. uvádí, že se hrou zabývali středověcí myslitelé, kteří doporučovali, aby se děti z nejvyšších společenských tříd učily hravým způsobem – např. pomocí písmenek vyrobených ze dřeva, slonoviny. Zde lze tedy sledovat počínající akcent na prvky zážitku a hry v souvislosti s učením. Významná byla např. *Dialektika v obrázcích* od T. Murnera představující první didaktickou hru. Vytištěna byla v roce 1510 v Krakově, o 100 let později v Paříži, v níž se šířila mezi mládež, ale i dospělé.[41]

O tom, že hračka byla ve středověku považována za běžnou součást dětství, objekt, který k dítěti patří a má pro něj význam, svědčí nejen vkládání hraček do hrobů (byť není zcela jasně prokázáno, že předmět mající podobu hračky pohřbený společně se zesnulým nenesl i jiný, např. duchovní význam, a sloužil tak k jiným účelům než ke hře), ale též vyobrazování dětí společně s hračkami na uměleckých dílech (obrázek 4). Měchurová uvádí, že děti z bohatých rodin byly často zobrazovány na obrazech mistrů s hračkami, kdy se často jednalo o luxusní chrastítka z drahých materiálů, mající podobu šperku nebo žezla.[42]

[38] Než dítě vyrostlo a mohlo tak pomáhat v domácnosti, bylo ve středověku považováno dospělými za přítěž. Hranicí mezi dětstvím a dospělostí byl dle encyklopedie *De proprietaribus rerum* z 13. století považován věk 7 let, kdy již děti často nemají mléčné zuby. Nicméně jinak bylo na dětství nahlíženo v případě dívek, jinak u chlapců, rozdíly panovaly i mezi šlechtou a poddanými (Kartousová, s. 2).
[39] GILCHRIST, R. *Medieval Life: Archaelogy and the Life Course*, s. 148.
[40] ŠPLÍCHAL, V., OTAVOVÁ, M., PECHÁČKOVÁ, M. *Nekonečný svět české hračky*, s. 12.
[41] MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*, s. 9-10.
[42] MĚCHUROVÁ, Z. Středověký svět dětí a her v archeologických pramenech. *Archeologia historica*, s. 101.



Obrázek 4: Dětské hry na obrazech středověkých umělců
Zdroj: Měchurová[43]

Je tedy zřejmé, že hračky, které měly děti k dispozici, byly rozmanité a lišily se nejen materiály, z nichž byly vytvořeny, ale též jejich využitím, s ohledem na věk dítěte. Poslední klasifikaci hraček, kterou uvedeme, nalézáme u Měchurové, která na základě studia archeologických pramenů dělí středověké hračky dle ztvárněné předlohy. Dvě hlavní skupiny představují zvířecí a lidská figurální plastika. Sošky mohly sloužit k rozvíjení fantazie dětí, a to při zobrazení biblických i světských výjevů. V menší míře se na plastikách objevovala zvířata spojená s lovem, honem, a také nadpřirozené bytosti. Další skupinu hraček tvoří předchůdci dnešních hraček zvukových – kromě chrastítek se jedná o píšťalky, bubínky, bručáky. Jinou kategorii pak zastupují hračky určené ke kolektivní hře – kostky, kuličky, kuželky, šach, vrhcáby (za pozornost stojí, že v Kostnici byly nalezeny ze 14. století vrhcáby skleněné). Nejhojněji jsou v archeologických nálezech zastoupeny figurální sošky, nicméně mnohé z těchto sošek patrně nesloužily primárně jako hračky, ale byly např. vkládány do kolébky dítěte jako kmotrovský nebo novoroční dar, byly též častým votivním předmětem v ženských klášterech.[44]

[43] MĚCHUROVÁ, Z. Středověký svět …, s. 101.
[44] Tamtéž, s. 99-102.

2.2 Specifika středověkých her

Hlavní specifikum středověkých her je spojeno s jejich postavením ve společnosti. Byť byly hry v životě středověkého člověka relativně hojně zastoupeny (dětský věk jako období hry, účast na slavnostech s hrami, rytířské zápasy apod.), neznamená to ještě, že byly všeobecně přijímány a prosazovány. Le Goff a Schmitt připomínají, že v nich církevní představitelé spatřovali ztělesnění zla. Hra představovala mrhání časem daným od Boha a účast na ní naplňovala obavy z lidské hříšnosti (hazardní hry). Církev se tedy snažila provozování her omezovat, kontrolovat, mírnit obyvatelstvo v herních projevech, zejména v souvislosti s hazardem, nicméně dle autorů sami představitelé církve obtížně odolávali herní vášni, a tak nedocházelo k výraznějšímu omezování středověké hry či sankcím za účast v ní. Ze strany laických institucí byl také patrný náhled na hru jako na element rušivý, který je zdrojem nesvárů a odvádí člověka od práce. Panovníci měli zejména na začátku středověku tendenci hru zakazovat (Karel V. zakázal v roce 1369 všechny hry, ovšem kromě lukostřelby, které sám holdoval), později bylo přecházeno od represe k sankcím, resp. využívání herní činnosti k vlastnímu prospěchu, kdy bylo přikročeno ke zdaňování her. Platí však také, že kromě proudu odmítajícího hry byl souběžně zdůrazňován výchovný a pedagogický aspekt hry.[45]

Jednou z her, která se těšila oblibě napříč různými vrstvami společnosti, nikoliv však ze strany církve, byly šachy. Nebylo doposud objasněno, z jaké doby či z jaké země šachy pocházejí. Odborníci se kloní nejčastěji k Indii, za předchůdce šachů bývá považována *čaturanga*, která byla hrána v budhistických klášterech. Z novodobějších dějin bývají šachy spojovány s Peršany a dále s Araby, kteří Persii v roce 651 dobyli. Arabové zdokonalili pravidla šachů a pořádali v nich turnaje. První písemný doklad o šachách v Evropě je z roku 1000, ale šachy byly v Evropě známy mnohem dříve. V Čechách se šachy objevily přibližně v 11. století, a to z Itálie. Šachy hráli např. i husité v době odpočinku mezi jednotlivými taženími. Šachová hra se promítla i do dalších oblastí středověkého života – začala vznikat šachová literatura, hrací plocha šachů inspirovala mnoho četných českých erbů. V literatuře bývaly šachy užívány k metaforickému vyobrazení světa: v díle *Quaedam moralitas de scaccario per Innocentium papum* je svět připodobňován k šachovnici a objekty vnějšího světa mohou být černé (hana, smrt) nebo bílé (chvála, život). V díle *Liber de moribus hominum et officiis nobilium sive super ludum scaccorum* značí každá z šachových figurek určitou roli ve společnosti (král, soudce jako střelec, sedlák jako pěšák, baron jako věž atd.) a zobrazení figurek v šachu reflektuje

[45] Le GOFF, J., SCHMITT, J.-C. *Encyklopedie středověku*, s. 201-202.

společenský řád, spořádaný život ve společnosti. Šachy jsou propojovány se zvyky a morálkou, pravidla hry byla dávána do souvislosti s citáty z Písma. Později byly pořádány turnaje v šachách, a to i mezi městy. V šachách se odrážel i politický vývoj. Po vytlačení Arabů z Pyrenejského ostrova v důsledku potřeby nahradit arabskou kulturu křesťanskou byla pozměněna pravidla hry.[46]

Důležité místo v životě středověkého člověka měla tělesná cvičení. Napříč společenskými vrstvami se lidé věnovali hře s míčem, hodu kostkou, běhu, lovu, plavání. Všechny tyto aktivity umožňovaly realizovat soutěžní klání. Mladí aristokraté se učili jízdě na koni v rámci příprav na válečná tažení a dílčí boje. Míčové hry měly mnoho podob. Venkované hráli např. předchůdce dnešního pétanque, vkladem do hry bývaly žejdlíky vína, moštu nebo obilného piva. Existovaly i kuželky, které se ovšem nesrážely koulí, ale holí. Nejpopulárnější hrou byl *soule,* která měla obdobnou podobu jako dnešní fotbal, nebo se blížila rugby. Lukostřelba byla podporována panovníky, a v tomto případě bylo naopak tedy v pořádku, že její realizace byla podporována četnými soutěžemi a odměnami pro vítěze. V hrách středověku byla patrná i určitá krutost, což se týká např. strefování se srpem do prasete, kameny nebo hole byly házeny na drůbež. Mladí k bojům užívali štíty, hole. Nebývalo výjimkou, že byl někdo při těchto či podobných hrách zraněn nebo dokonce nešťastnou náhodou zabit, k čemuž přispívalo i pití alkoholických nápojů během soutěžních, většinou neformálních klání. Venkované také ve svých hrách napodobovali šlechtu (hra meč oběma rukama, souboje se štíty. Štíty venkovanů však bývaly např. slaměné).[47]

Specifické postavení měly rytířské souboje, od nichž se odvozovaly i hry s touto tématikou. Rytíři byli původně synové vazalů, avšak dostávalo se jim stejné výchovy jako dětem hradních pánů. Tvořily vycvičené družiny, jež sloužily jako základ vojska pro křížové výpravy. Rytířům se tak dostávalo ze strany církve kladného přijetí a měli možnost získat i relativně vysoké postavení ve společnosti. V případě aktivit rytířů se však nejednalo pochopitelně o hry a samotná tělesná cvičení byla úzce provázána s křesťanskou naukou. Od rytířů se očekávalo, že se budou účastnit bojů, ale i lovů, skládat básně a též bylo možné hrát šachy. Rytíři absolvovali kontinuální výchovný proces, kdy v období mimo konkrétní boje byli zocelováni v rytířském umění v turnajích, mohli se však také účastnit dalších, ryze světských her, jakými byly hry míčové, hry v kostky, kuželky, případně tanec, který taktéž nebyl církví příliš vítán, neboť byl pokládán za vynález ďábla. Rytířské hry představovaly pravidelně se opakující

[46] CHALUPA, I. *Historie šachu*, s. 12-22.
[47] VERDON, J. *Volný čas ve středověku*, s. 134-139.

turnaje, které přetrvaly i přes zákaz církve (např. církev zakázala na koncilu v Remeši tyto turnaje třikrát po sobě, konkrétně v letech 1131, 1139 a 1178, přesto se však, i přes tento značný odpor církve, rytířské souboje konaly nadále). Nevole církve vycházela z obsahu těchto her, které nebyly pouze přehlídkou rytířského umění, ale také zdrojem zábavy, radosti, veselí. Byly pravidelnou součástí života církve a představovaly také atraktivní sportovní událost. Některé turnaje se konaly výhradně pro dámskou společnost. Největší rozmach rytířských soubojů byl ve 12. století. Ve 13. století měly podobu spíše pseudozápasů (rytíři nevystupovali sami za sebe, ale hráli role – obsahem her tak byly náměty např. z legendy krále Artuše), jejich význam byl obnoven v 15. a 16. století. Jejich organizace nebyla snadná, neboť se těchto turnajů účastnilo i 20 000 rytířů. V jejich konání lze tak spatřovat předstupeň dnešních velkých sportovních či kulturních událostí. Pokud nepostačovala kapacita města k ubytování účastníků i diváků, na okrajích města byly budovány stanové tábory, hry se přesouvaly z nádvoří do arén zřízených právě pro tyto účely. Turnaje stmelovaly šlechtu, divákům nabízely napětí a zábavu.[48]

Zároveň však hry, které byly často hrávány o peníze, a to nejen hry karetní, vedly u obyvatelstva k značným dluhům. Na to reagovalo středověké právo, které mimo jiné vymezovalo, v jakých případech lze, či naopak nelze herní dluh vymáhat.[49]

S hazardem se pojila také hra v kostky. Ve středověku se soudilo, že hra pochází z Palestiny, z města Hézar (Hazart, Hazarth), a hra v kostky a jiné obdobné tak byly nazývány jako hry hazardní. Lidé dokázali v těchto hrách prohrát celý svůj majetek, a tak se postupně zákaz na jejich hraní určený původně pro kněží rozšířil na všechno obyvatelstvo. V Čechách je hra v kostky doložena v 13. století a již v této době také vznikala právní opatření proti podvádění při hře (utnutí palce, zbavení výherce výhry apod.). Hojně byly hrány vrhcáby (desková hra pro dva hráče, s využitím kostek) a šachy, přičemž tyto dvě hry byly považovány za vznešenější než jiné hry, byť i v tomto případě se jednalo o hazard. Později byla hra v kostky nahrazena hrou karetní, která nabízela různé variace hry. [50]

Karty se nejprve do Čech dovážely, vlastní výroba byla započata v polovině 16. století.[51] Vyráběny byly z papíru, před jeho vynálezem však vznikaly z dřeva, slonoviny, mědi. Odrážely postavení občana, ale i jeho vkus a celkově umění tehdejší doby. Ti nejbohatší si mohli nechat vyrobit sadu karet na zakázku a na kartách se tak často objevovaly výjevy ze života daných lidí

[48] NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 39-42.
[49] ZÍBRT, Č. *Z her a zábav staročeských*, s. 22-23.
[50] Tamtéž, s. 38-41, 66, 105.
[51] LIŠKA, V. *Hodovní zvyklosti a stolové hry doby Jiřího z Poděbrad*, s. 46.

(zobrazovány byly šlechtické rody apod.). S cestami Marco Pola a jiných badatelů se do Evropy dostaly i tarotové karty, s nimiž hrály i děti, sloužily však také k věštbám.[52]

Co se týče středověké hry dětí z nejchudších vrstev, tím, že děti oplývají bohatou fantazií, kterou nezřídka zaměňují za realitu, není s podivem, že se jejich hra vyznačovala bohatou imaginací, umožňující kompenzovat nedostatek herních náčiní, hraček, možností pro hru. Děti užívaly např. tyče, které představovaly koně, na nichž jezdily a napodobovaly s pomocí nich rytířské souboje. Kůrky chleba představovaly lodě, dívky si panenky vyráběly z kousků přebytečné látky a květin. Meče a šípy nahrazovali chlapci dlouhými ulomenými stonky rostlin. Hrady z písku stavěly děti již ve 12. století, k vytváření staveb však děti užívaly také různé klacíky a tyčky. Napodobovány byly stavby, které děti viděly, podobně jako je tomu dnes u moderních stavebnic. Jako hračky sloužily mince či cokoliv, co dítě našlo. V případě, že se jednalo o oblíbenou „hračku“, putovala se zemřelým dítětem i do hrobu.[53]

2.3 Klasifikace středověkých her

Podat přehledný výčet her patřících do středověku není snadné. Neexistuje jejich všeobecně přijímaná klasifikace, navíc jak upozorňuje Elliott, děti z celého světa hrály různé hry: v Anglii se jednalo např. o fotbal, v západní Africe o wrestling a na Středním východě děti preferovaly polo.[54]

Hry lze bezesporu dělit dle pohlaví (rytířské hry byly doménou chlapců, dívky si hrály s panenkami), jednoduchou klasifikaci lze provést při dělení her na skupinu těch, u nichž je nutné ke hře určité vybavení (kostky, karty) a skupinu her, které žádné speciální náčiní nevyžadují (pohybové hry, imaginativní hra apod.). Z hlediska matematického dělí Chvoj hry na jednokolové a vícekolové, symetrické a asymetrické, hry s nulovým a nenulovým součtem (součet značí zisk hráče nebo skupiny hráčů), hry s úplnou nebo částečnou informací, nekonečně dlouhé hry, konečné, diskrétní a spojité hry, simultánní a sekvenční hry, hry kooperativní a nekooperativní.[55] Z psychologického hlediska lze rozlišit hry senzomotorické, intelektuální, případně manipulační, konstruktivní, napodobivé, námětové, fantazijní a kombinační. Nověji bývají přiřazovány také hry didaktické a psychoterapeutické.[56]

[52] REITH, G. *The Age of Chance: Gambling in Western Culture*, p. 49-51.
[53] NEWMAN, P. P. *Growing up in the Middle Ages*, p. 83-84.
[54] ELLIOTT, L. *Children and Games in the Middle Ages*, p. 5.
[55] CHVOJ, M. *Pokročilá teorie her ve světě kolem nás*, s. 18-19.
[56] DUPLINSKÝ, J. *Hra a hračka z pohledu psychologa*, s. 3.

Kromě toho lze užít více kritérií. Jedná se např. o kritérium subjektu hry (hry zvířat, lidí, hry dětí, dospělých, hry individuální a skupinové), kritérium objektu hry (hry s hračkami, se zvířaty, vlastním tělem, s kulturními výtvory atd.), kritérium způsobu zacházení s objektem hry (důležité je, co dítě s hračkou dělá – hra může být praktická, poznávací, označovací nebo symbolická) a kritérium motivace a životního významu hry (hry mohou být motivované vývojovými potřebami, ale vedeny mohou být i potřebami sociálními, hra může být rekreační, nebo může saturovat absenci některých potřeb v životě dítěte). Samostatně lze vydělit také hry estetické, jež se dále člení na hry recepční, reprodukční a tvořivé.[57]

Patrně nejznámější klasifikací je dělení Cailloise, který rozlišil 4 následující kategorie her:

- Agón: hlavním principem je soutěž, zápas. Soupeří spolu lidé (jednotlivci, skupiny) za stejných podmínek, s cílem získat určenou výhru. Do této kategorie patří např. fotbal, rytířské zápasy a hry, kuželky, šachy, agón tak může být tělesný i intelektuální. Účastníci se snaží vyniknout. Pěstování agonálních her tak podle autora předpokládá soustředěnou pozornost, trénink, vůli k vítězství, kázeň a výdrž. Hráč se může spoléhat pouze na své vlastnosti, zejména jedná-li se o hru dvou osob. Agonálních her se účastní zcela přirozeně i děti (od útlého věku soutěží, kdo rychleji někam doběhne, kdo déle vydrží lechtání apod.) a tyto hry, dle autora hry asketismu, mohou sloužit jako příprava na obtížnější zkoušky ve vyšším věku;
- Alea: název odkazuje k hrám v kostky, nicméně v tomto pojetí zastupuje alea veškeré hry, v nichž jedinec výsledek nemůže ovlivnit, neboť ten je dílem náhody. Tyto hry jsou tak protipólem her agonálních. Příkladem jsou hry v kostky, vrhcáby atd. Jedinec může výsledek ovlivnit minimálně, zvažovat může poměr mezi očekávaným ziskem a ztrátou. Princip alea značí odevzdání se osudu, vzdání se vlastní vůle. Aleatorické hry bývají často hazardní a podle autora jsou tedy i méně atraktivní pro děti, a to nejen proto, že ty většinou nedisponují majetkem, případně jen drobným, zejména však proto, že hra je pro dítě zajímavá činnostním charakterem a dítě chce ve hře spíše prokázat svůj um, dílčí schopnosti, než spoléhat na náhodu a štěstí.
- Mimikry: jedná se o hry předstírané, iluzorní, kdy se jedinec na určitou dobu vzdává své vlastní identity, osvojuje si masku, roli, dle níž jedná. Tento typ her je naopak dětem přirozený. Středověké děti napodobovaly ve svých hrách jednání dospělých, resp. s tímto přístupem se setkáváme u dětí napříč různými historickými epochami.

[57] MIŠURCOVÁ, V., SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění*, s. 46-47.

U středověkých dětí to byly např. různé miniaturní nádoby imitující nádobí matek, dívky si hrály s panenkami, chlapci na rytíře a vojáky. Princip těchto her je totožný se základními principy hry jako celku: iniciují svobodnou činnost, řídí se určitou dohodou, odehrávají se v konkrétním čase a prostoru. Specifikem je absence pravidel, kdy jsou vítány originalita a neustálé nové invence;

- Illinx: poslední kategorii tvoří hry vyvolávající závrať, tedy jedná se o pohybové aktivity pracující s vlastním pohybem. Příkladem je čamrda, kdy se dítě točí na patě kolem své osy, s co největší rychlostí, běh z kopce, pády a skoky do volného prostoru, klouzání, kolotoče, houpačky, v případě dospělých aktivity pod vlivem návykových látek.[58]

S odhlédnutím od těchto čtyř kategorií rozděluje Caillois hry do dvou skupin, a to dle zastoupení dvou hlavních principů. Prvním je paidia, tedy *„nebrzděná fantazie…živel povyražení, bujarosti, volné improvizace a bezstarostné rozjařenosti.“* Druhý princip označuje autor jako ludus a pojí jej s herními konvencemi, pravidly, nutností podrobovat se určitému řádu, překonávat překážky.[59]

Sutton-Smith rozdělil hry do čtyř skupin: rozlišoval hry průzkumné spojené s odhalováním něčeho nového, s dobrodružstvím, dále hry konstrukční, tvořivé, hry obratnosti a síly a poslední skupinu tvoří hry napodobování a hraní rolí.[60] Kromě toho však identifikoval u hry celkem 7 hlavních funkcí: pokrok se týká her hraných zejména dětmi, v nichž dochází k přirozenému rozvoji určitých schopností, dovedností. Protikladem je osud, nebo los, tedy je obdobou alea u Caillois. V rámci této funkce je potlačena svobodná vůle jedince, spojená s další funkcí označenou jako Self. Self se pojí s hrou jednotlivce, velmi často se jedná o hru riskantní, která ovšem poskytuje vrcholný, vzrušující zážitek. Činnosti hloupé, bláznivé jsou spojeny s frivolností. U sportů a obecně soupeřivých her nalézáme jako důležitou funkci moc. Posledními dvěma funkcemi jsou identita (hry během významných oslav, svátků, s užíváním masek či obecně vstupem do určité role) a imaginace (hravost, flexibilita, tvořivost bez pravidel).[61]

[58] CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 33-47.
[59] Tamtéž, s. 34.
[60] 1978, In LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 101.
[61] KLUSÁK, M., KUČERA, M. *Dětské hry – games*, s. 27-28.

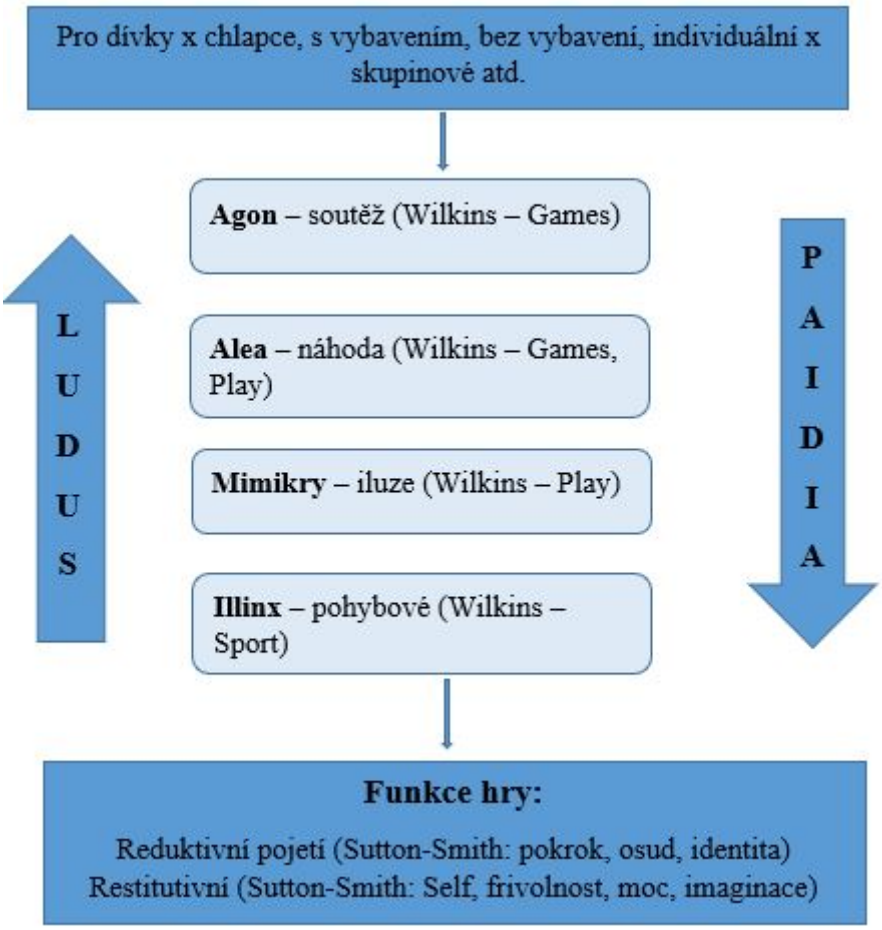
Klusák a Kučera přibližují dělení zejména venkovních her pro děti ve věku 6-12 let od Opieových. Ti určili 11 kategorií: honičky, chytačky, schovky, lovy, závody, souboje, výdrže, bravura (riskantní kousky), hádanky, horory a nápodoby.[62]

Všechny tyto klasifikace jsou klasifikacemi novodobými, soustřeďující se na hry nejen s dlouholetou tradicí, ale též na hry současné, tedy vycházejí z toho, jaké hry dnešní děti hrají a lze do jednotlivých kategorií zařadit např. i hry počítačové. Poslední klasifikace, kterou popíšeme, však vychází přímo z existence středověkých her. Toto dělení bylo nejdůležitějším východiskem pro klasifikaci her předložených k posouzení a hodnocení v rámci vlastního výzkumu žákům základních škol. Jak však bude dále popsáno, nebylo východiskem jediným, neboť hru je zapotřebí posuzovat i dle její funkce či přínosu pro jedince (dítě, žáka), tak jak je nastíněno v předchozím textu.

Wilkinsová dělí středověké hry do tří velkých skupin: první představují hry (games), které definuje jako sedavou zábavu, při níž jsou účastníkům známy její pravidla. Do této skupiny zahrnuje deskové hry, karetní hry, hry s kostkami, hry s provázky a dále přiřazuje slovní hry a hádanky. Dále se jedná o sport, který vymezuje jako organizované, soutěživé fyzické aktivity. Do skupiny patří sportovní aktivity realizované individuálně i skupinově. Jak autorka dále uvádí, bylo by možné do této oblasti přiřadit i tanec, který může nést též prvek soutěživosti. Pro větší přehlednost však autorka tanec mezi sportovní aktivity neřadí, mimo jiné i proto, že velká část tanečních aktivit nenaplňuje specifika sportu. Poslední skupinu představuje herní zábava (play), zahrnující mnoho aktivit rozprostírajících se mezi dalšími dvěma kategoriemi (hry a sport), v nichž však chybí kompetitivní atribut hry. Jedná se většinou o outdoorové aktivity či aktivity s vysokou intenzitou pohybové činnosti, které lze provozovat i v interiéru. Autorka doplňuje, že mnoho z těchto zábav má svůj původ v rituálech spojených se zajištěním dobré úrody, plodnosti vdané ženy, ochranou před nepřítelem. Další skupinu tvoří adaptace aktivit dospělých na dětskou zábavu.[63]

Pro větší přehlednost je na obrázku 5 podán stručný přehled hlavních klasifikací her, včetně toho, jak jsou v nich zastoupeny zásadní funkce hry.

[62] Tamtéž, s. 54-86.
[63] WILKINS, S. E. D. *Sports and Games of Medieval Cultures*, p. 6.



Obrázek 5. Klasifikace her
Zdroj: autorka práce

Za centrální považujeme dělení Callois, který rozčlenil hry do čtyř hlavních skupin (Agon atd.). Na obrázku 5 je též znázorněno, jak jsou v jednotlivých typech her zastoupeny dva hlavní principy, tj. ludus (pravidla) a paidia (prožitek). Tyto dva hlavní principy odrážejí i dvě hlavní přístupy ke hře, kdy je na hru nahlíženo z hlediska reduktivního a restitutivního pojetí (hra jako činnost mající určitý účel, související se socializací apod., hra jako prožitek, mající smysl pro jedince). Dílčí klasifikace (hry pro dívky a chlapce, individuální a skupinové apod.) představují základní dělení, kdy schéma Callois pak umožňuje podrobnější členění (např. hry Alea akcentující prvek soutěživosti nacházíme častěji u chlapců). Ke klasifikaci Callois je přidružena klasifikace Wilkinsonové, z níž jsme primárně vycházeli při koncepci výzkumného šetření. Rozlišení funkcí hry dle Sutton-Smith je v obrázku 5 vztaženo ke dvěma základním přístupům ke hře (reduktivní a restitutivní). Z obrázku 5 je tak zřejmé, že hry mohou být děleny dle dílčích kritérií, přičemž základní dělení vychází z funkcí, kterou hra má, a to především se zřetelem k přínosu hry pro společnost či pro jedince, kdy jsou tyto dva „objekty“ pojímány jako klíčové a kvalitativně odlišné s ohledem na to, proč si lidé (děti) hrají. Nutno podotknout, že se

jedná o dělení značně teoretické, které plně neodráží realitu, neboť v mnoha hrách je zastoupeno více jejich možných funkcí, obsahů a neplatí ani, že pakliže je hra přínosná pro jedince (paidia, restitutivní pojetí), není tím pádem zároveň přínosná pro společnost. Jak bude dále v následující kapitole přiblíženo, možnost hrát si vede k rozvoji potenciálu jedince, formování vlastní identity a utváření charakteru jedince, kdy si prostřednictvím hry dítě osvojuje dovednosti klíčové pro optimální fungování ve společnosti.

Vrátíme-li se ke klasifikaci Wilkisonové, sedavá zábava, sport a herní zábava dle našeho názoru vhodně zastupují široké spektrum dětských her. Do určité míry také odráží specifikum doby – současná éra se vyznačuje sedavými aktivitami, hovoří se o tom, že dnešním dětem chybí pohyb. Má tedy smysl zkoumat, jaký je přístup dětí k těmto dvěma typům her, neboť lze tímto způsobem zachytit i určitou herní preferenci dětí odrážející jejich životní styl. Herní zábavu (play) pojímáme jako hru charakteristickou pro děti – za její obdobu považujeme mimikry u Caillois, byť ne zcela přesnou, identickou. Jak bude blíže popsáno v kapitole čtvrté, v realizovaném výzkumu jsme zohlednili i charakteristické rysy středověké hry, vývoj hry v této éře, se zdůrazněním některých fenoménů, které mohou být považovány za rizikové: jedná se o aspekt hazardu (alea u Caillois), možnost zažívat při hře vrcholné zážitky, vzrušení (Self u Sutton-Smithe). Zkoumána však byla i pozitiva hry – tedy pokrok a imaginace jako funkce zmiňované opět Sutton-Smithem. Kromě toho byly sledovány přínosy hry pro žáky mladšího školního věku. Tato problematika je přiblížena v následující kapitole.

3 EDUKAČNÍ PŘÍNOS HER

Po přiblížení specifik středověkých her se ve třetí kapitole diplomové práce věnujeme přínosu her pro dítě. Nejprve je podána stručná charakteristika hry, včetně uvedení dílčích vymezení hry předními odborníky na hru. Detailněji je pojednáno o významu hry pro dítě a v závěru kapitoly uvádíme významné rysy hry u dětí v mladším školním věku, přičemž tato vývojová etapa je taktéž popsána.

3.1 Charakteristika hry

Hra plní v životě člověka mnoho funkcí, které se proměňují v závislosti na věku jedince. Zcela jedinečné postavení má u dětí předškolního věku, u nichž je hra hlavní činností, nejdůležitější aktivitou napomáhající v rozvoji klíčových schopností a dovedností. Soudí se, že hra je zastoupena v každém vývojovém období, nicméně v případě kojenců je vhodnější hovořit o procvičování pohybů s vlastním tělem, jednoduchými předměty, a podobně i hra batolete je především opakováním toho, co si již dítě osvojilo. Z tohoto důvodu také někteří odborníci pro tyto aktivity volí termíny jiné, např. experimentace.[64] Podle Vavrdy však i aktivity kojence jsou hrou, ovšem hrou presymbolickou, tj. hrou objevující se ještě předtím, než je dítě schopno symbolizace (pracovat s pojmy, abstrakcí, dedukcí apod., tedy složitějšími kognitivními operacemi). I hra kojence je cílená, spojená s libými pocity, odehrává se v určitém místě, čase, a je důležitá pro optimální vývoj člověka.[65]

Huizinga, jeden z nejznámějších ludologů, vymezuje hru jako : *„svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“*[66] Z tohoto hlediska tak lze souhlasit s výše uvedeným tvrzením, že hrou nejsou jednoduché aktivity kojence (v případě batolat však dle našeho názoru nacházíme herní prvky v dílčích aktivitách, byť pochopitelně ne všechny činnosti batolete jsou aktivitami herními), a podobně bychom mohli ze skupiny her vyloučit hry hazardní, které sledují z velké části materiální účel.

[64] LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 100.
[65] VAVRDA, V. Dětská hra a psychonalysa. *Pedagogika*, s. 505.
[66] HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*, s. 20.

Poměrně jednoduché vymezení hry nabízí Koťátková, která hru spojuje se seberealizací člověka (zejména v případě dětí je pak tato seberealizace u hry klíčová). Hra vychází z vnitřního popudu, reflektuje podmínky, v nichž se člověk nachází a vždy je originálně vystavěna, a to v závislosti na osobnostních dispozicích jedince, ale též historickém vývoji a specifících společnosti, jíž je jedinec členem.[67] Podobně na hru nahlíží britský psychoanalytik Winnicott, podle nějž *„na hraní je vždy podstatná nejistota v souhře osobní psychické reality a zkušenosti s kontrolou nad skutečnými objekty.“*[68]

Hru jako aktivitu nejistou vnímá také Caillois. Nejistotu pojí s výsledkem hry, který by měl být až do jejího ukončení neznámý. Hra se ovšem podle autora vyznačuje dalšími atributy: především je aktivitou svobodnou, dobrovolnou, jsoucí zdrojem zábavy a radosti. Pokud by byla hra realizována z donucení, stává se spíše nepříjemnou povinností, přestává být hrou. Hra může člověka vyčerpat, zároveň však přináší uvolnění energie, případně tenze. Hra se pojí se specifickým herním prostorem, který pochopitelně nemusí být nutně materiální povahy. Hra má také vždy pravidla, což platí i pro hry imaginativní, napodobovací. Hraní „jako“ je v tomto případě pravidlem, podle kterého se hra děje.[69]

V našem pojetí považujeme u hry za důležité tyto prvky: hra by vždy měla být svobodným jednáním, odlišujícím se od běžných denních aktivit, které lze označit jako povinnost, práci. Ztotožňujeme se s nahlížením na hru jako na záležitost nejistou. Existenci nejistoty spojujeme s rozvojem tvůrčího potenciálu, seberealizací, spontaneity. Nedomníváme se však, že hra bývá vždy zdrojem libých pocitů – zcela jistě však zapříčiňuje vznik mnoha emocí a jedním z jejích charakteristických rysů je tak výrazný dopad hry na emocionalitu jedince. Z hlediska vývoje dítěte vnímáme jako významné aspekty hry její značné možnosti ovlivňovat procesy socializace a osobnostního růstu.

K fenoménu hry je přistupováno mimo jiné ze dvou hlavních hledisek: redukcionistické pojetí si všímá účelu hry, její biologické, psychologické, výchovné či sociální funkce, s čímž je spojována podstata hry. Oproti tomu restitutivní teorie zdůrazňují u hry její vnitřní význam, vycházející z jedince, jeho tvořivosti, imaginace, důležitý je v tomto ohledu prožitek jedince.[70] V diplomové práci se kloníme, s ohledem na cíl práce, k restitutivnímu pojetí, kdy nás zajímá,

[67] KOŤÁTKOVÁ, S. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*, s. 14.
[68] WINNICOTT, D. *Hraní a realita*, s. 72.
[69] CAILLOIS, R. *Hry a lidé*, s. 28-30.
[70] RAUDENSKÁ, J., RAUDENSKÝ, M., JAVŮRKOVÁ, A. Hra jako prostředek adaptace na náročné životní situace, s. 14-15.

co hra pro děti znamená, co jim přináší do jejich prožívání, resp. jak je hra dnešními dětmi prožívána, a to jak hra současná, tak i hra charakteristická pro středověkou epochu.

3.2 Význam hry v životě dítěte

Předtím, než se detailněji zaměříme na funkce hry či obecně význam hry v životě dítěte, je vhodné stručně nastínit nejvýznamnější teoretické koncepce hry. K. Groos studoval hru dětí i zvířecích mláďat a dospěl k závěru, že hra slouží k procvičování impulzů důležitých pro život. V případě složitějších organismů, jakými je i člověk, platí, že hra je v životě takové bytosti zastoupena ve větším časovém rozsahu, aby bylo možné patřičně si osvojit potřebné dovednosti. U živočichů můžeme nalézt puzení ke hře s mláďaty, herní charakter aktivity snáze mláděti zprostředkovává vše, čemu je zapotřebí se naučit. Tato teorie obrátila pozornost psychologů, pedagogů a dalších odborníků k významu hry a hraček. Americký psycholog G. S. Hall byl ve své koncepci ovlivněn Ch. Darwinem. Vytvořil tzv. rekapitulační teorii: dítě ve svých hrách rekapituluje vývoj lidstva. Podle anglického filosofa H. Spencera hra umožňuje jedinci vybít přebytečnou energii. Obdobný koncept nalézáme u zakladatele psychoanalýzy, S. Freuda, podle kterého se jedinec ve hře vypořádává s rušivými, nelibými podněty, vnitřními konflikty. Hra představuje bezpečný prostor, v němž se lze vypořádat s prožívanou úzkostí, nejistotou, ale také si lze ve hře plnit přání. Sovětský psycholog S. L. Rubinštejn si u hry všímal subjektivní reflexe prožívané či vnímané skutečnosti, kterou si ovšem člověk ve hře přetváří. Volí při tom takové motivy, které jsou pro něj významné. Behaviorální psychologové nahlíželi na hru v souvislosti s učením. Domnívali se, že hra je vždy vyvolána vnějším podnětem, je reakcí na něj, avšak uplatňován je i vnitřní potenciál, který může být hrou potlačován, nebo naopak stimulován. Známé je pojetí švýcarského psychologa J. Piageta, který spojoval hru s rozvojem inteligence a myšlení, kdy tedy hra je základní podmínkou rozvoje těchto psychických funkcí.[71]

Pozastavíme se u hry jako způsobu reflexe vnější skutečnosti subjektem, tedy tím, kdo si hraje. Za pozornost stojí názor Smithové, že dětské hry ve středověku kopírovaly život dospělých a děti se tak stávaly herci sociálního světa: v jejich hrách se odráželo tehdejší dění (rytířské zápasy, války, péče o domácnost apod.) a z těchto her tak můžeme podle autorky usuzovat na život ve středověku.[72]

[71] KOŤÁTKOVÁ, S. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*, s. 12-13.
[72] SMITH, S. V. The Spaces of Late Medieval Peasant Childhood: Children and social reproduction, p. 59.

Nabízí se otázka, zda tento aspekt hry nebo hraček můžeme nalézt také v dnešní době. Zcela jistě si středověké dívky stejně jako dívky novověké hrály s panenkami a napodobovaly tak mateřské (rodičovské) chování. Souhlasíme s tím, že děti v dětské hře odehrávají svou žitou skutečnost, vlastní vnitřní svět. I z předchozího vymezení hry je zřejmé, že hra nebývá oproštěna od vnější reality, je ovlivněna společensko-historickým vývojem. Nepopíráme tedy odehrávání vnějšího dění ve vlastní hře. Domníváme se však, že pronikání dnešních dětí do světa dospělých je oproti středověku složitější, neboť i současný svět je obtížně uchopitelný, a to nejen pro děti. To dokládá i skutečnost, že předěl mezi dětstvím a dospělostí je pozvolný, trvá mnoho let a do světa dospělých se dnešní člověk nevřazuje v 7 letech, jako tomu bylo ve středověku, ale až ve svých 20-30 letech. Navíc dnešní dítě nemusí složitě uchopovat vnější svět dospělých, ale ten je mu explicitně předkládán prostřednictvím médií. Specifické postavení pak mají počítačové hry. Dětem jsou k dispozici simulátory běžného života (Second Life, Sims), v akčních hrách bývá dítě vystaveno situacím přináležejícím primárně do světa dospělých (sexuální scény). Není to již dítě, kdo pozorovaný svět hrou vytváří, modeluje, zachycuje to, jak jej vnímá a jak mu rozumí. Dítě je do tohoto světa vtaženo a je jeho úkolem jej zvládnout, přežít v něm, zorientovat se v něm.

Počítačové hry plní podle Thompsona zejména v případě adolescentů důležitou roli přípravy na pozdější dospělý život, který lze poznávat nanečisto, současně s rozvojem potřebných dovedností (exekutivní funkce, kognitivní funkce, komunikace).[73] To tedy může vysvětlit příčinu poptávky po těchto hrách – do dospělého světa dnešní dítě vrůstá, a to postupně. Sociální online světy, které nabízí např. právě Second Life (mutací pro děti je Second Life Teen Grid, mladší děti navštěvují Club Penguin), plní podle Ševčíkové a kol. v životě dětí a dospívajících funkci edukativní, sociální, zaměřeny jsou na rozvoj znalostí, schopností, sociálních dovedností.[74] Lze se tedy domnívat, že počítačové hry odrážejí svět dospělých, stejně jako ten byl zachycován ve hře středověkých dětí, avšak zatímco ve středověku bylo dítě uměleckým tvůrcem tohoto světa, v případě počítačových her je dnešní dítě jeho dobyvatelem nebo průzkumníkem.

Nutno ovšem podotknout, že v počítačových hrách bývá dítě ochuzeno o svoji spontaneitu a kreativitu. Ta je charakteristická pro hry imitační, fantazijní. I počítačové hry pochopitelně přinášejí možnost dítěti fantazijně si hrát, nicméně jen s určitými limity, kterými jsou předkládané obrazy. V tomto ohledu se středověké děti ocitaly v jiné situaci – zejména chudé

[73] THOMPSON, R. H. *The Handbook of Child Life*, p. 240.
[74] ŠEVČÍKOVÁ, A. a kol. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*, s. 26.

děti neměly k dispozici knihy, ani chudé, ani bohaté děti nečelily záplavě obrazů v médiích. Dětem se také dostávalo ze strany dospělých často méně péče a pozornosti, než je tomu dnes. O to více prostoru tak bylo dáno fantazii a tvořivosti.

Vrátíme-li se k funkcím hry, především u dětí bývá zdůrazňován její socializační význam. Ve hře si dítě ověřuje vlastní schopnosti, poznává samo sebe v různých situacích. Hra je pro něj zdrojem radosti, umožňuje odpoutat se od starostí, načerpat novou energii. Dítě je svobodné (v rámci možností), seberealizuje se. Ve hře vstupuje do různých forem mezilidských vztahů, rozvíjí své sociální dovednosti. Zároveň se díky pravidlům hry učí řádu, pořádku, odpovědnosti, sebekontrole. Cenné je, může-li si dítě hrát s druhými. Tím, že hra bývá značně intenzivní, lze se prostřednictvím hry dovídat více o emocích, potřebách druhých, rozvíjen je pocit sounáležitosti, ale i schopnost přijímat kritiku, vyrovnávat se s chybou, řešit problémy.[75]

Hra však může mít i léčivý, terapeutický účinek. Duplinský vysvětluje, že v případě výrazné životní změny dochází u jedince k deformaci potřeb. Mnohé nemusí být možno saturovat. Změnou životní situace je např. hospitalizace. Nemocné dítě má jiné potřeby než dítě zdravé, je ztížena situace jejich uspokojování. Hra zamezuje rozvoji deprivace, snižuje tenzi apod. V nemocnicích jsou tak utvářeny ludotéky, dítě si většinou může do nemocnice přinést svoji oblíbenou hračku, prostřednictvím hry a hraček lze zejména mladším dětem přiblížit, co je čeká v rámci léčby a hospitalizace. Hračky tedy také usnadňují komunikaci personálu nemocnice s dítětem, spojují děti pobývající na jednom pokoji apod.[76] Deprivační syndrom identifikovaný u dětí vyrůstajících v ústavní péči byl také podnětem k vhodnějšímu uspořádání těchto zařízení, zejména s ohledem na dostatek vhodných stimulů, tedy i podnětných hraček, odpovídajících věku dětí.[77] Psychoterapie hrou je způsobem, jak se přiblížit vnímání a prožívání dítěte, porozumět jeho vnitřnímu světu. Ve hře dítěte, v jeho herním chování, nalézáme indikátory toho, co se v dítěti odehrává, a opět prostřednictvím hry lze také zpracovat nepříjemné zážitky, včetně traumat.[78]

Hra má podle Kohoutka také výrazný dopad na citovaný a morální vývoj člověka. Dítě ve hře zažívá mnoho silných emocí a ve hře, v raném či předškolním věku za významné pomoci dospělého, se je učí regulovat. Poznává důležité hodnoty, učí se kooperaci, zvládat výzvy apod. U dětí v batolecím věku má hračka jedinečné postavení. Získává funkci náhradního (přechodového, tranzitorního) objektu: dítě si k jedné jediné hračce vytváří silné pouto,

[75] HAVÍŘOVÁ, J. *Hry pro odpočinek a zábavu*, s. 25.
[76] DUPLINSKÝ, J. *Hra a hračka z pohledu psychologa*, s. 7.
[77] MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*, s. 241.
[78] LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 102.

navazuje s ní vztah (může s ní hovořit, hračka jedná za něj apod.), což mu pomáhá zvládat těžkosti, není-li k dispozici primární pečovatel či jiná blízká osoba. Tuto funkci však může hračka nabýt i ve školním věku, a to v případě, že dítě zažívá emočně náročnou situaci. Hra umožňuje odžít, odreagovat různé druhy konfliktů, a to na symbolické úrovni.[79] Setkat se můžeme i s tím, že si dítě po určitou dobu vytvoří imaginárního kamaráda. Nejedná se o žádnou patologii, ale de facto o vhodnou copingovou strategii, způsob, jak zvládnout tíživou situaci. Jde o projev intenzivní, málo uspokojené potřeby dětské společnosti, zároveň si dítě tímto způsobem procvičuje sociální role.[80]

Přínos hry spočívá podle Němce v následujících charakteristikách hry:

- hra děti baví: dětem hra přináší radost, libé pocity. Lze ji tedy využít i v případě osvojování náročných poznatků ve škole, zvládnutí obtížné situace apod.;
- hra umožňuje prožívat: při učení získává jedinec poznatky nepřímo, zprostředkovaně. Lze se také ale učit formou hry (hovoří se o zážitkové pedagogice, zážitkovém vzdělávání), kdy se nezřídka dostavuje flow fenomén – jedinec je ponořen do aktivity, dostavuje se pocit naplnění, efektivita výkonu se zvyšuje. Zkušenost je také základem pro případnou osobní změnu;
- hra má smysl: hra má smysl sama o sobě, je důležitá pro osobnostní rozvoj. Dává také základ vnímání smyslu života;
- hra je zprostředkovatelem rolí: jakmile člověk vkročí do světa hry, vstupuje zároveň do určité role. Lze si tak zkoušet role, které jen stěží jedinec ve svém životě obsáhne, ale též rozvíjet potřebné schopnosti a dovednosti rolí, které jedinci přináležejí;
- hra umožňuje simulovat: v tomto případě je důležité zdůraznit léčebný efekt hry;
- hra umožňuje poznávat sebe i jiné: nejen že lze z herní činnosti snáze porozumět člověku, ale hra naskýtá prostor pro odhalení rysů nebo vzorců chování, které nejsou u dotyčného běžné, zjevné. Můžeme doplnit, že tato charakteristika hry je hojně využívána v oblasti personalistiky nebo řízení lidských zdrojů (výběrová řízení, teambuilding);
- hra prozrazuje charakter: v tomto ohledu zdůrazňuje autor význam pravidel hry: ty lze považovat za překážku, kterou je nutné při hraní hry zvládnout. Pokud se dítě učí respektovat pravidla hry, lze očekávat, že bude uznávat pravidla dospělého života, mezilidského jednání, tedy že se bude chovat charakterně, morálně. Hry lze ovšem užít

[79] KOHOUTEK, R. Hry dětí předškolního věku. *Psychologie v teorii a praxi.* [online]
[80] LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 103.

i jako didaktické, případně mohou sloužit jako diagnostický materiál, má-li člověk prostřednictvím hry vyřešit morální dilema. Také tehdy se lze dozvědět mnohé o tom, jaký člověk je, jaké jsou jeho hodnoty, vztah k sobě a druhým.[81]

Pojednání o významu hry pro dítě lze zakončit konstatováním Langmeiera a Krejčířové, podle kterých *„hra je jednou z nejzákladnějších potřeb dítěte v každém věku, i když k ní později přistoupí školní i jiná práce. Každé zdravé dítě si hraje a hra je k jeho psychickému vývoji naprosto nezbytná.“*[82]

3.3 Hra u žáků školního věku

Předtím, než přiblížíme význam hry pro žáky školního věku (právě v tomto věku se nacházeli respondenti výzkumu popsaném v dalších kapitolách diplomové práce), je vhodné stručně danou vývojovou etapu charakterizovat. V odborné literatuře nenacházíme jednotné dělení školního věku. Vágnerová rozlišuje raný, střední a starší školní věk. Mladší školní věk začíná nástupem do školy, tedy přibližně v 6 letech, končí v 9 letech. Období 9-11/12 let je obdobím navazujícím, korespondujícím se zbývajícími ročníky prvního stupně základní školy. Starší školní věk se shoduje s docházkou na druhý stupeň základní školy, trvá do ukončení povinné školní docházky, tedy přibližně do 15 let, a bývá též označován jako pubescence.[83] Plevová však za mladší školní věk považuje období docházky na 1. stupeň základní školy, dítě navštěvující 2. stupeň základní školy se podle autorky ocitá ve starším školním věku, tedy v pubescenci.[84] V diplomové práci se kloníme k této jednodušší klasifikaci, neboť mezi dětmi ve věku 8 či 10 lety neexistují dle našeho názoru natolik výrazné rozdíly v biopsychosociálním vývoji, jako je tomu např. u dětí třináctiletých, jejichž psychika a socializace je značně ovlivněna pohlavním zráním spojeným s pubescencí. I vzhledem k realizaci výzkumu na 1. a 2. stupni základní školy tak členíme školní věk pouze na dvě základní etapy, tedy mladší a starší školní věk.

Mladší školní věk je označení pro období, kdy dítě navštěvuje první stupeň základní školy, přičemž věkově je vymezeno spodní hranicí 6-7 let a horní hranicí 11-12 let, tj. nástupem puberty jako začátku dospívání. Zatímco v předškolním věku byla hlavní činností dítěte hra, u dětí mladšího školního věku se na její místo dostává školní práce. Přesto jsou však děti

[81] NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 10-12.
[82] LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 102.
[83] VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*, s. 256.
[84] PETROVÁ, A. Období mladšího školního věku. In ŠIMÍČKOVÁ ČÍŽKOVÁ a kol. *Přehled vývojové psychologie*, s. 93.

v tomto věku stále velmi hravé, což mimo jiné znamená, že se na zadaný úkol dokáží plně soustředit přibližně jen 10 minut – je tedy vhodné do procesu učení zařazovat v co největší míře hry, které mají pozitivní dopad na koncentraci dítěte. V tomto věku si také děti hrají společně, bez ohledu na pohlaví – později dochází k tvorbě chlapeckých a dívčích skupin, ať již z důvodu rozvoje psychických zábran, uvědomování si rozdílů mezi oběma pohlavími, nebo kvůli zvyšování rozdílu mezi zájmovými činnostmi dětí. Úkolem dítěte je adaptovat se na školní prostředí, oslabení vlivu rodiny, přivykání se další autoritě (učitel). Jedná se tedy o období vyznačující se určitou zranitelností a rozkolísaností. Narůstá také význam vrstevnické skupiny. Dítě by se v této etapě mělo naučit vhodně se chovat vůči malým dětem, jsou utvářeny základy rodičovských postojů, ale i základy mužské a ženské identity.[85] Dítě si tedy osvojuje nové role, a to často prostřednictvím hry.

Dítě by se mělo prosadit zejména svým výkonem. Mladší školní věk tak bývá spojován s pílí, snaživostí. U dítěte jsou posilovány regulační schopnosti, důsledkem je větší emoční stabilita a odolnost vůči zátěži. Vstup do školy vyžaduje dosažení určité úrovně mentální, ale i sociální zralosti. Dítě by tedy mělo být schopno rozlišovat různé role a chování, které k nim patří, mělo by také znát normy chování preferované společností. Myšlení je na vyšší úrovni. Vyznačuje se induktivním uvažováním (nahlížení na určitý jev z více hledisek, zohlednění vztahů mezi jevy), posilováno je i deduktivní uvažování, tj. vyvozování závěrů při posuzování určité situace. Mění se také chápání času. Přesto však dítě v mladším školním věku ještě nedokáže vždy optimálně odhadnout své schopnosti, obtížnost úkolu či získávat cenné poznatky ze zpětné vazby. Děti se začínají více orientovat v mezilidských vztazích, užívají empatii, porozumění vlastním emocím umožňuje snáze proniknout do prožívání druhých. V tomto období však dítě stále potřebuje pomoc, emoční podporu, a to jak od svých rodičů, tak i od učitelů ve škole, případně od spolužáků, sourozenců apod. Sledovat můžeme také odlišný přístup k dívkám a chlapcům – od dívek je očekávána větší konformita, u chlapců menší přizpůsobivost.[86]

Jak uvádí Elmanová, škola znamená v životě dítěte hlubokou změnu. Dítě přechází od hry k účelnému zaměstnávání. Hra však může sloužit jako přechod mezi těmito dvěma rozdílnými činnostmi a její využívání v procesu výuky má kladný dopad na pozitivní vztah ke škole i k učení. Kolem osmého roku nabývají na významu pohybové aktivity, což má dopad i na herní činnosti. S rozvojem kognice narůstá také zájem dětí o polytechnické hračky. Povšimnout si

[85] LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, s. 119.
[86] VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*, s. 256-334.

také lze rozdílu v tom, s kým si děti hrají. V předškolním období ještě dominuje hra individuální. S přibývajícím věkem se však zvětšuje zájem dětí o vrstevníky, dítě se tak stále více snaží zapojit se do hry ostatních dětí, či je přizvat ke hře vlastní. Uplatňují se společenské hry s přesnými pravidly, ale i hry, v nichž může žák experimentovat nebo něco vytvářet. Podle autorky je vhodné, pokud je dítě v tomto věku podporováno v tvorbě hraček (z papíru, kůry, kaštanů atd.). Dítě si pak hračky více váží, více ji má v oblibě. Navíc při jejich tvorbě rozvíjí motorické dovednosti, kreativitu, učí se vhodnému přístupu k práci. Přítomna bývá ovšem také větší kritičnost vůči hračkám, resp. vyšší nároky na ně. Děti chtějí, aby hračky byly co nejvíce reálné a plnily mnoho různých funkcí.[87]

Dítě si v mladším školním věku hraje s tím, co pro něj má smysl, podobně jako i samotná herní činnost pro něj musí nést konkrétní význam. Hra bývá plánovitá, dobře promyšlená, propracovaná. Fantazijní aktivita ustupuje do pozadí, důraz je kladen na logičnost, kombinační smysl, věcnost. V tomto věku se již dítě dokáže věnovat určité herní činnosti i po dlouhou dobu, mnohdy i měsíce, roky (sběratelská činnost atd.). Na konci období mladšího školního věku jsou také hojněji zastoupeny hry, v nichž dítě musí užívat určitý předmět. V oblibě mají děti hry dramatické – mění kostýmy, dramatizují pohádky, hrají divadlo, pořádají představení. Objevuje se také požadavek na zpřístupnění světa dospělých – dítě se zajímá o to, co vidí u dospělých, vstupuje více do světa techniky, čemuž odpovídají i nároky na hračky. Chlapci vítají stavebnice, dívky volí tvořivé činnosti, modely pro panenky. Bez ohledu na pohlaví se děti zajímají o tvůrčí aktivity (modelování, šití, lepení, práce s dřevem atd.). Kromě toho se ve větší míře objevují také intelektuální hry (hlavolamy, křížovky), hry stolní (deskové hry, kostky, karty) a činnosti sportovní. Patrný může být rozdíl mezi dítětem vyrůstajícím ve městě a na venkově. Venkovské děti bývají ve větším sepjetí s přírodou, ke hře mohou využívat vnější prostředí. Děti městské, s ohledem na nižší bezpečnost ve městě, využívají spíše parky, hřiště. Hrám se děti věnují zejména po škole, ať již v rámci rodiny, nebo v zájmových kroužcích. Zde je tedy důležité, jaký (herní) svět rodič dítěti zprostředkovává. Není tomu tak, že by dítě potřebovalo být ve hře vedeno – naopak, v tomto věku usiluje o samostatnost, vlastní objevování. Úkolem rodiče je pak nabízet dětem vhodné herní aktivity, ale i sledovat, jaké hře se dítě věnuje.[88]

Nelze opominout ani pozitivní dopad hry na tělesný vývoj. Zatímco předškolní věk bývá označován za období hry, mladší školní věk je zlatým věkem motoriky. Prostřednictvím hry lze rozvíjet kladný vztah dítěti k pohybu. Pokud je dítě vedeno k pohybu, včetně pravidelného

[87] ELMANOVÁ, O. *Dítě a hračka*, s. 21-24.
[88] MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*, s. 94-95.

sportování, tyto pohybové aktivity by měly mít především charakter hry a zacíleny by měly být na rozvoj koordinace pohybů a spolupráci ve skupině. Cvičení by však nemělo být jednostranné, důležité je respektovat zákonitosti vývoje, dítě pohybem nepřetěžovat.[89]

Starší školní věk neboli pubescence se vyznačuje akcelerací růstu, která dříve nastává u dívek. V tomto věku nastává pohlavní zrání, u dívek se objevuje první menstruace, chlapcům rostou vousy, mění se hlas. Rozvíjejí se motorické schopnosti a dovednosti je patrná vyšší koordinace pohybů. V psychické rovině dochází k nárůstu duševní kapacity, jedinec je schopen přijímat více informací a též je lépe uchovává v paměti. Zdokonaluje se proces učení. V tomto věku se ovšem též mění dítě z hlediska jeho orientace v sociálním světě: pro pubescenta nabývají na větším významu vrstevnické vztahy, nastává začátek separace z rodiny, kdy rodiče již přestávají být nejdůležitějšími osobami v životě dítěte, oslabena je i role autority (rodičů, učitelů). Jedinec je mnohem více schopen samostatného rozhodování, na konci staršího školního věku nastává také volba povolání, resp. dalšího studijního zaměření.[90]

Hra jedinců staršího školního věku se stále více přesouvá do online prostoru. Vzhledem k tomu, že v tomto věku je však již relativně značně rozvinuto kritické myšlení, videohry, které děti hrají, jsou pro ně méně rizikové, než je tomu u dětí mladšího školního věku. V tomto období navíc dochází k počátku formování identity, vlastního Já, na významu nabývají sociální dovednosti dítěte, které mohou být posilovány počítačovými hrami, které mohou sloužit jako vzor. Hra v tomto věku umožňuje ventilovat prožívané napětí, konflikty, které dospívající zažívá ve svém sociálním světě, nicméně počítačové hry mohou být i rizikové. Zejména u pubescentů s emoční labilitou a nízkým sebepojetím, ale též predispozicí k rozvoji určitých psychických obtíží a poruch, je nutné zvažovat vhodnost těchto aktivit, neboť mohou být u některých jedinců staršího školního věku spouštěčem úzkosti, deprese apod.[91]

Hry dětí školního věku jsou více komplexní a obsahují témata, kterými se děti začínají zaobírat (např. gender, morálka, Self). Důležitým herním partnerem pro současné dítě jsou média, a to v různé podobě (počítač, chytrý telefon, tablet). Přes důležitost hry v mladším školním věku je však smutnou skutečností, že děti mají nedostatek času na hru – dnešní děti mají o 8 hodin méně času na nestrukturovanou herní aktivitu oproti dětem žijícím před 20 lety. Rodiče také více než v minulosti strukturují volný čas dítěte a mají značný vliv na jeho zájmové aktivity a hru.[92] To je ovšem taktéž realitou nepříznivou. V tomto věku by se dítě mělo věnovat

[89] PASTUCHA, D. *Pohyb v terapii a prevenci dětské obezity*, s. 47.
[90] KLÍMA, J. a kol. *Pediatrie pro nelékařské zdravotnické obory*, s. 37.
[91] BASLER, J., MRÁZEK, M. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*, s. 60.
[92] NEWMAN, B.M., NEWMAN, P. R. *Development Through Life*, pp. 256.

především takové hře, kterou iniciuje samo. Děti zcela přirozeně provádějí takové činnosti, které jim napomáhá v osobnostním rozvoji. To lze sledovat např. u skupinové hry. Jedna hra může být mnohokrát opakována. Děti ve skupině tak mohou zažívat vítězství, především si však osvojují schopnost kooperace, ale i soutěživosti. Již nepotřebují pomoc zvenčí, jsou schopny hru zahájit, ukončit, případně vyřešit konflikty, které při ní nastanou. Skupinová hra umožňuje obměňovat různé role – jednou dítě bývá tím, kdo se ve hře na schovávanou ukrývá, v další hře je hledajícím. Ve hře tak děti zažívají reciprocitu v mezilidských vztazích, učí se jí. Podobně mohou vstupovat do různých rolí, včetně role dospělého. V tomto ohledu mohou být cenné i počítačové hry, kterým se častěji věnují chlapci. Voleny jsou většinou hry dle potřeb dětí – u chlapců se jedná spíše o dobrodružné hry, kdy je možno soupeřit s ostatními, vyhrávat, zatímco děvčata preferují hry s prosociální tématikou. Počítačové hry mohou mít také pozitivní dopad na rozvoj kognitivních funkcí (pozornost, paměť, myšlení). Herní zkušenost je pak přenášena do skupinových aktivit – dítě může prostřednictvím svých herních úspěchů zvyšovat prestiž ve skupině, hry se stávají námětem společných hovorů či podnětem pro novou, imaginativní hru.[93]

Z uvedených poznatků je zřejmé, že hra představuje v životě dítěte (zcela jistě ale i v životě dospělého) jedinečný fenomén, který nabízí nejen rekreaci, odpočinek, ale přispívá i k osobnostnímu rozvoji, fyzickému a duševnímu zdraví. Hry se neustále vyvíjejí, staré jsou nahrazovány novějšími, děti podléhají trendům i v oblasti hry (chytání pokémonů, geocaching, počítačové hry či jejich verze v chytrých telefonech, módní sbírání určitých nálepek apod.). Nabízí se tak otázka, co se děje s hrami, které byly dříve hojně zastoupeny v životě lidí. Upadají v zapomnění, jsou předmětem zájmu hrstky nadšenců, nebo se v různých obměnách předávají z generaci na generaci, a to až k dětem současným? Znají dnešní děti středověké hry? Pokud ano, co si o nich myslí? Jak nahlížejí na možnosti středověkých dětí hrát si, jaké představy o středověkých hrách mají? Na tyto otázky byly hledány odpovědi ve vlastním výzkumu, popsaném dále v textu.

[93] NEWMAN, B.M., NEWMAN, P. R. *Development Through Life*, pp. 256-257.

4 VÝZKUM MEZI ŽÁKY PRVNÍHO A DRUHÉHO STUPNĚ ZÁKLADNÍ ŠKOLY

V následující kapitole je nejprve popsán výzkumný problém, cíle výzkumu, stanovené výzkumné otázky a výzkumné předpoklady. Dále je charakterizována užitá metodika výzkumu. V závěru kapitoly jsou prezentovány výsledky, které jsou též interpretovány ve vztahu k výzkumným otázkám.

4.2 Výzkumný problém, cíle výzkumu, výzkumné otázky a výzkumné předpoklady

Výzkumný problém zněl: Jaký je přístup žáků školního věku ke středověkým hrám?

Cílem výzkumu bylo zjistit, jaká je obeznámenost žáků školního věku se středověkými hrami. Dílčími cíli bylo analyzovat zastoupení středověkých her v životě žáků školního věku a určit, jak tito žáci nahlížejí na středověké hry, a to i v kontextu dnešních her.

Od těchto cílů byly odvozeny následující výzkumné otázky (VO):

VO1: Jaká je míra obeznámenosti respondentů o herních aktivitách středověkých dětí?

VO2: Jakou osobní zkušenost mají respondenti se středověkými hrami?

VO3: Jak hodnotí respondenti středověké hry v porovnání s dnešní hrami a okolnostmi spojenými s hraním her?

Výzkumné předpoklady (VP), které byly v rámci výzkumu ověřovány, byly následující:

VP_1: Žáci sedmých tříd znají středověké hry častěji než žáci čtvrtých tříd.

Při formulaci tohoto výzkumného předpokladu bylo vycházeno pouze z domněnky, že se dnešní děti setkávají se středověkými hrami především v rámci různých výletů na hrady, zámky, poutě či jiné akce, které přibližují lidem středověk. Případně se může jednat o zájmové kroužky, volnočasové aktivity, tělesnou výchovu, možností jsou i počítačové hry. Téma, kterým se diplomová práce zabývá, nebylo dosud zkoumáno tímto způsobem, resp. autorce práce se nepodařila dohledat obdobná práce, výzkum mapující znalosti a zkušenosti dnešních dětí se středověkými hrami. Lze se tedy domnívat, že starší děti měly možnost více se účastnit uvedených akcí, právě kvůli svému věku, mohou si také spojit poznatky s tím, co dosud zažily, tudíž se lze domnívat, že žáci starší, tedy žáci 7. tříd, častěji znají středověké hry než žáci mladší.

VP_2: Žáci z vesnice častěji znají chůzi na chůdách než žáci z města.

Na webových stránkách pedagogicko-psychologické poradny v Plzni v sekci primární prevence je ke stažení soubor s nabídkou pohybových her pro děti. Uvedena je mimo jiné chůze na chůdách, s úvodním konstatováním, že chůdy v minulosti představovaly součást her dětí, a to zejména na venkově.[94] Ověřováno tedy bylo, zda skutečně tuto aktivitu znají častěji žáci z vesnice či města.

VP_3: Středověké hry hodnotí jako „lepší" oproti současným hrám častěji chlapci než dívky.

Z výzkumu Leverové, zaměřeném na hry dětí, včetně dětí školního věku, vyplynulo, že se hra chlapců a dívek značně liší. Zatímco dívky většinou hrají v dyádách, chlapci se sdružují do větších skupin, preferují hry pohybové, se soutěživými prvky, hry, které jsou komplexnější, mají složitější pravidla, dívky se v aktivitách střídají (např. skákání přes provaz), prvek soutěživosti je značně omezen. S narůstajícím věkem dívky společně spíše hovoří, než že by hrály hry, zatímco chlapci jsou více aktivnější, hry hrají.[95] Předpokládáme tedy, že chlapci budou středověké hry častěji hodnotit kladně než dívky, neboť se většinou jedná o hry značně akční, s důrazem na soutěživost (šermování, rytířské klání, soule apod.), více jsou v nich dle našeho názoru akcentovány charakteristiky bližší chlapcům.

4.3 Metodologie výzkumu

V úvodní fázi plánování koncepce výzkumu bylo primárně vycházeno z formulace výzkumného problému. Chráska vysvětluje, že každý výzkum musí nutně začínat stanovením výzkumného problému, což je jen zdánlivě lehký úkol. Tento typ výzkumu vyžaduje od badatele mít přehled v problematice, k níž se výzkum vztahuje, měl by se postupně sedimentovat, zapotřebí je dostatečně se obeznámit s jinými výzkumy na toto téma. Teprve poté je možné výzkumný problém explicitně určit, přičemž výzkumník má možnost volit ze tří typů výzkumných problémů, který jsou deskriptivní, relační a kauzální výzkumný problém. Od typu

[94] *Nejrychlejší hra na jména.* [online] n.d., s. 23

[95] Lever, 1978 in WINSTEAD, B. A., GRIFFIN, J. L. Friendship Styles. In WORELL, J. (Ed.). *Encyclopedia of Women and Gender, Two-Volume Set: Sex Sililarities and Differences and the Impact of the Society on Gender*, s. 487.

výzkumného problému se odvíjí také výzkumné metody, kdy např. u deskriptivního výzkumného problému lze užít dotazník, ale i interview či pozorování.[96]

Zvolen byl jako nejvhodnější typ výzkumného problému deskriptivní výzkumný problém, který popisuje stav či výskyt určitého jevu. Volba vycházela ze skutečnosti, že se jedná o výzkum relativně ojedinělý, originální svým zaměřením, resp. nebyly dohledány výzkumy realizované na toto téma. Problematika středověku je pochopitelně předmětem zájmu vědců, podobně je zkoumáno, jak si děti hrají, jaké hry znají, preferují apod., nicméně autorce práce se nepodařilo dohledat výzkumné šetření mapující znalost dětí středověkých her, zastoupení těchto her v životě dnešních dětí apod. Je však relativně známé, že se děti, včetně dětí českých, setkávají se středověkem např. při návštěvě památek ze středověku a na těchto výletech nebo exkurzích také mají možnost vyzkoušet si, jakým způsobem lidé v této historické epoše trávili svůj volný čas. Děti mohou okusit šermování mečem, chůzi na chůdách apod., nicméně nabízí se otázka, zda si tyto aktivit spojují se středověkem, zda se více zamýšlejí nad tím, jak např. děti ve středověku žily, jaké příležitosti ke hře se nabízely, zda tyto své postřehy a zkušenosti vztahují k tomu, jaký je jejich dnešní život a zastoupení hry v něm. Všechny tyto úvahy nás vedly k formulaci výzkumného problému a rozvinutí jeho koncepce. Jak bylo uváděno zejména ve třetí kapitole práce, hra plní mnoho funkcí, v životě dětí bývá zastoupena více než v životě dospělého člověka, a je tedy vhodné uvědomovat si její přínos pro kvalitu života a formování vlastního Já.

Tyto myšlenky jsme se pokusili transformovat do výzkumného šetření. Deskriptivní výzkumný problém umožňuje zvolit všechny tři existující typy výzkumů, kterými jsou výzkum kvantitativní, výzkum kvalitativní a výzkum smíšený, který kombinuje dva předchozí typy výzkumu. Vzhledem k tomu, že bylo naším záměrem získat data od velkého počtu dětí, případně komparovat odpovědi dětí dle jejich charakteristik (pohlaví, věk apod.), jako nejvhodnější výzkumný design se jevil výzkum kvantitativní.

Reichel uvádí, že tento typ výzkumu vychází z předpokladu, že je možné zkoumat fenomény vnějšího světa, tj. že jsou tyto jevy měřitelné či kvantifikovatelné. Výhodou kvantitativního výzkumu je podle autora rychlý sběr dat a též jejich rychlá analýza, k níž bývají využity statistické metody. Výsledky kvantitativního výzkumu lze zobecnit, nicméně závěry mohou být příliš abstraktní pro dílčí podmínky. Tímto způsobem lze také ověřovat hypotézy.[97]

[96] GAVORA, P. *Úvod do pedagogického výskumu.*, s. 54-56.
[97] REICHEL, J. *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*, s. 40-41.

K získání dat byl užit dotazník vlastní konstrukce, který je uveden v příloze práce č. 1. Při jeho koncepci bylo vycházeno z teoretických východisek, z formulace výzkumného problému, cíle výzkumu a výzkumných otázek. Dotazník tvoří celkem 12 otázek a též čtyři otázky identifikační, které primárně sloužily k popisu výzkumného souboru a užity byly také v souvislosti s ověřováním výzkumných předpokladů.

Obsahová i formální stránka dotazníku byly uzpůsobeny věku respondentů. Voleny byly jednoduché a srozumitelné konstrukce vět v jednotlivých dotazníkových položkách, každá otázka byla doplněna relevantním obrázkem, umožňujícím snáze jí porozumět, ovšem cílem užití obrázků bylo i získat zájem žáků vyplnit dotazník, koncentrovat se při volbě odpovědí, ale též rozšířit jejich povědomí o středověkých hrách. Většina otázek byla koncipována jako uzavřené, v menší míře byly zastoupeny otázky polouzavřené a otevřené.

Tvorba dotazníku byla poměrně náročná, neboť bylo zapotřebí nejen jej vhodně sestavit, s ohledem na výzkumný problém, výzkumné otázky a výzkumné předpoklady, ale též jej učinit atraktivní pro respondenty, kterými byly děti. Bylo naším cílem získat co nejkomplexnější vhled na zkoumané problematiky, data umožňující zmapovat nejen znalosti dnešních dětí středověkých her, ale též je přivést k tomu, aby o těchto hrách a středověku více přemýšlely, na pozadí toho, jak je hra zastoupena v dnešní postmoderní době a jejich života. Chtěli jsme administraci dotazníku pojmout určitým způsobem jako hru, což by umožnilo více respondenty motivovat k jeho vyplnění, zároveň si zodpovídání jednotlivých položek více užít. Záměrem bylo zprostředkovat dětem tímto způsobem zážitek a něco nového je též naučit, inspirací při tvorbě dotazníku tak byla zážitková pedagogika, která se odrazila nejen ve výsledné podobě dotazníku, ale též způsobu jeho administrace.

Bylo ovšem obtížné vytvořit dotazník, který by byl atraktivní pro děti různého věku. Zajímalo nás, jak ke středověkým hrám přistupují děti na prvním a druhém stupni základní školy, tj. děti mladšího a staršího školního věku. Výběrovým souborem měly být děti ze 4. a 7. tříd základní školy. Tím, že byl dotazník poměrně rozsáhlý, bylo zapotřebí uzpůsobit formulaci otázek i vizuální podobu dotazníku kognitivních a emočním schopnostem zejména žákům 4. tříd, zároveň bylo nutné neodradit žáky 7. tříd dotazníkem, který by jim mohl připadat příliš dětský, až infantilní. Hledány byly tedy možné kompromisy a jedním ze způsobů, jak toto úskalí vyřešit, byl pak odlišný přístup k administraci dotazníku v obou ročnících, jak bude popsáno dále v textu.

Bylo-li to možné, každá položka v dotazníku byla doplněna obrázky, případně obrázky sloužily k volbě odpovědi. Obrázky dokreslovaly předložený text, zároveň však bylo zapotřebí nenabízet takové obrázky, které by mohly vést ke zkreslení výsledků (sugestivní, ovlivňující

volbu odpovědi exponovaným obsahem apod.). Prostřednictvím těchto obrázků jsme se snažili neverbálně s dětmi komunikovat, vtáhnout je do středověké problematiky, zároveň jim dát najevo, že máme povědomí o jejich dnešním světě a způsobu žití v něm, který respektujeme a zajímá nás. K vyjádření souhlasu či nesouhlasu s některými dotazníkovými položkami tak byly užívány např. ikony, které dnešní děti znají z online světa, zvolen byl hravý typ písma (Comic sans), velké písmo, obrázky dokreslující obsah otázky, což bylo důležité zejména při dotazech na konkrétní typy středověkých her.

Předtím, než byl dotazník administrován respondentům, byl proveden předvýzkum. Dle Dismana lze tímto způsobem ověřit nástroj, který má být ve výzkumu užit, tj. v tomto případě se jednalo o sestrojený dotazník. Tímto způsobem se lze dle téhož zdroje vyvarovat nepochopení formulovaných otázek nebo jejich neadekvátní interpretaci.[98] Předvýzkum byl proveden na vzorku pěti dětí z blízkého sociálního okolí autorky práce. Kritériem výběru byl věk (6-13 let). Na základě zpětné vazby těchto osob byla pozměněna formulace některých otázek (otázky č. 4, 7), a to tak, aby byly pro respondenty srozumitelné. Děti, které se předvýzkumu zúčastnily, nebyly dále zahrnuty do výzkumného souboru.

Sběr dat probíhal v období od 7.1.2019 do 18.1.2019. Výzkum probíhal ve dvou městech, kterými byl Benešov a České Budějovice. Záměrně bylo zvoleno větší a menší město, další kritéria výběru měst nebyla užita, zohledněna byla i dostupnost měst pro autorku práce. Ze základních škol, které v těchto městech existují, byla náhodně vylosována vždy jedna základní škola (k vytvoření seznamu škol, z nichž bylo losováno, bylo využito Rejstříku škol a školských zařízení, spravovaného Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy). Následně byli ředitelé vybraných základních škol osloveni telefonicky se žádostí o výzkum. Po získání souhlasu byl smluven termín realizace dotazníkového šetření. Výzkum probíhal v každé škole ve 4. a 7. ročníku, třídy určil ředitel školy. Při administraci dotazníků byla autorka práce přítomna, dotazníky rozdala, vysvětlila způsob jejich vyplnění, účel výzkumného šetření. V případě dotazů byla po celou dobu vyplňování žákům autorka práce k dispozici.

Po vyřazení dotazníků, které nebyly kompletní, byla získaná data přepsána do programu Microsoft Excel, verze 2016. K jejich analýze byla užita popisná statistika, určována byla absolutní a relativní četnost odpovědí. K ověření stanovených výzkumných předpokladů byl užit chí-kvadrát pro čtyřpolní tabulku. Dle Chrásky je nejprve nutné formulovat výzkumný předpoklad jako nulový a alternativní. Nulový výzkumný předpoklad značí, že mezi

[98] DISMAN, M. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*, s. 122.

zkoumanými jevy neexistují statisticky významné rozdíly, naopak alternativní vyjadřuje, že mezi zkoumanými jevy statisticky významné rozdíly existují. O přijetí nebo zamítnutí výzkumného předpokladu je rozhodováno na základě výpočtu testového kritéria χ, které podle autora se počítá jako:

$$\chi 2 = \Sigma \frac{(P-0)^2}{O}$$

kde: χ – testové kritérium,

P – pozorovaná četnost,

O – očekávaná četnost

Σ – součet dílčích výsledků pro každé pole čtyřpolní tabulky.[99]

Co se týče otázek otevřených, k jejich analýze byla užita metoda vytváření trsů. Miovský uvádí, že užitím této techniky dochází ke konceptualizaci výroků do skupin, kdy lze k jejich shlukování užít různá kritéria.[100] V tomto případě se jednalo o tematický překryv, případně u otázky č. 6 o překryv časový. Výroky žáků, které se vztahovaly k obdobnému obsahu, byly sloučeny do jedné skupiny. Následně byl určován počet výroků v dané skupině, absolutní a relativní četnost zastoupení těchto výroků z hlediska celkového počtu odpovědí vztahujících se k dané otázce.

Důraz byl po celou dobu realizace výzkumu kladen na jeho etiku. Respondenti tedy byli seznámeni s cílem výzkumu, byl od nich získán ústní informovaný souhlas s účastí ve výzkumu. Žáci měli možnost kdykoliv vyplňování dotazníku přerušit, neodevzdat jej, čehož nevyužil žádný z oslovených žáků.

Skutečnost, že je etika u realizace výzkumu velmi důležitá, reflektovali i ředitelé škol, zejména ředitel benešovské základní školy. Tento ředitel uváděl, že na školách často probíhají výzkumy na žádosti studentů vysokých škol, vůči čemuž se mnozí rodiče žáků staví negativně: mají obavu o ochranu dat, nechtějí, aby se žáci odkláněli od výuky a zabývali se tím, co dle jejich názoru do školní výuky nepatří. Zvažováno bylo tedy získání souhlasu rodičů, což by pochopitelně zkomplikovalo průběh výzkumu, zejména z časového hlediska, ale též bylo zvýšené riziko, že nebude získán dostatečný počet respondentů, pokud nebudou všichni rodiče souhlasit. Nicméně po ujištění, že výzkum bude koncipován jako anonymní, ředitel školy

[99] CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*, s. 65-66.
[100] MIOVSKÝ, M. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*, s. 221.

v Benešově souhlasil, poskytl ústní souhlas a výzkum mohl být realizován. Z tohoto důvodu také nejsou přesně identifikovány školy, v nichž výzkum probíhal.

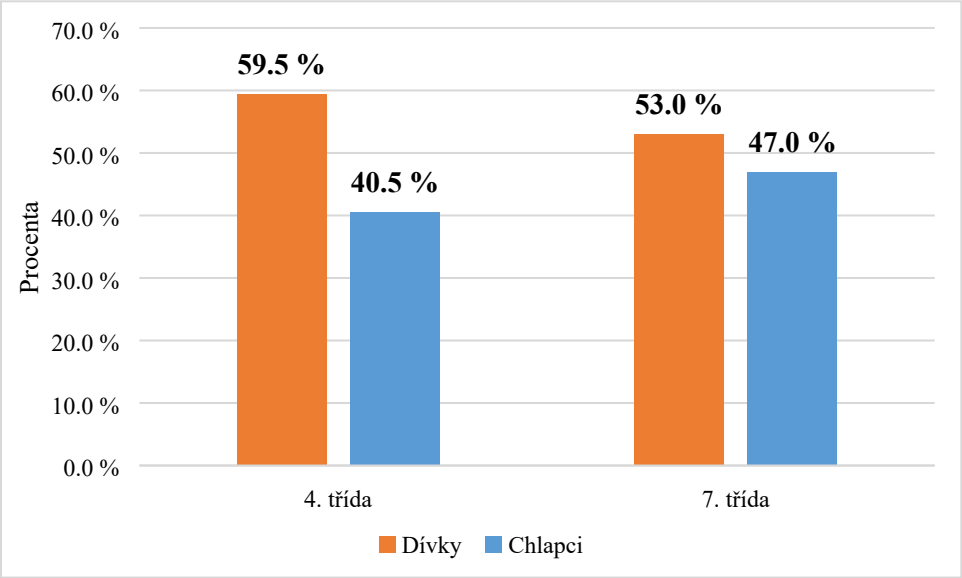
Vzhledem k tomu, že byl u žáků prvního i druhého stupně základní školy administrován totožný dotazník, který byl primárně koncipován tak, aby byl srozumitelný pro žáky na prvním stupni (4. třída), před vyplněním dotazníku na druhém stupni byla s žáky realizována krátká diskuse. Žákům bylo nejprve vysvětleno, že dotazník je uzpůsoben i žákům mladšího věku, tudíž jeho podoba neodpovídá jejich vyspělosti, cílem však nebylo podcenit jejich kognitivní a jiné schopnosti. Žáci byli požádáni o krátkou imaginaci: měli si představit, že jsou malým dítětem, a to dítětem žijícím ve středověku. Poté byli vyzváni, aby volně uváděli, jaké obrazy se jim vynořily, co bylo jejich obsahem. Dále byli požádáni, aby si vzpomněli na dobu, kdy byli mladší, tj. přibližně ve věku 8-9 let (4. třída). Měli opět spontánně hovořit o tom, jak trávili svůj volný čas, jaké byly jejich záliby, jaké hry hrály apod. Po skončení diskuse již žáci přistoupili k vyplňování dotazníku.

Jako reflexi k realizaci výzkumu lze uvést, že výzkumné šetření bylo do určité míry dobrodružnou exkurzí do světa dnešních žáků základních škol, ale též do světa výzkumu. Lze označit za velmi překvapující přístup žáků k výzkumu. Zejména úvodní diskuse realizovaná se žáky 7. tříd byla velmi podnětná, žáci přinášeli zajímavé postřehy k tomu, co pro ně hra znamená, jak nahlížejí na minulost, kterou znají pouze z knih a výletů. Samotné vyplňování žáky bavilo, žádný žák neodevzdal dotazník nekompletní, nebyly odbyty ani otázky otevřené, v nichž se žáci snažili plně obsáhnout to, co je k tématu napadalo. Mnohé jejich odpovědi byly pro autorku práce nečekané a inspirativní, pochopitelně nechyběl v odpovědích žáků ani humor a snaha předvést, jací jsou, co umí a znají. Kladně lze hodnotit i přístup učitelů ve třídách, v nichž výzkum proběhl. Pedagogové byli vstřícní, snažili se umožnit hladký průběh výzkumného šetření, žáky podněcovali k diskusi (v případě 7. tříd) a též uváděli, že tuto zkušenost mohou využít i později ve výuce.

Co se týče práce se získanými daty, přepis odpovědí žáků do excelových tabulek byl velmi náročný na čas i pozornost. Velmi podnětná byla práce s kvalitativními daty získanými otevřenými či doplňujícími otázkami, kdy potřeba abstrahovat konkrétní trsy vyžadovala nejen soustředěnost, ale též zapojení fantazie a hledání cesty k dětské psychice, ve snaze plně porozumět tomu, jaký obsah mají sdělení žáky prezentovaná. Výroky žáků, které by zcela jistě neměly zůstat bez povšimnutí, jsou v rámci prezentace výsledků v kapitole 4.5 citovány v plném znění, bez korektivních zásahů autorky práce.

4.4 Charakteristika výzkumného souboru

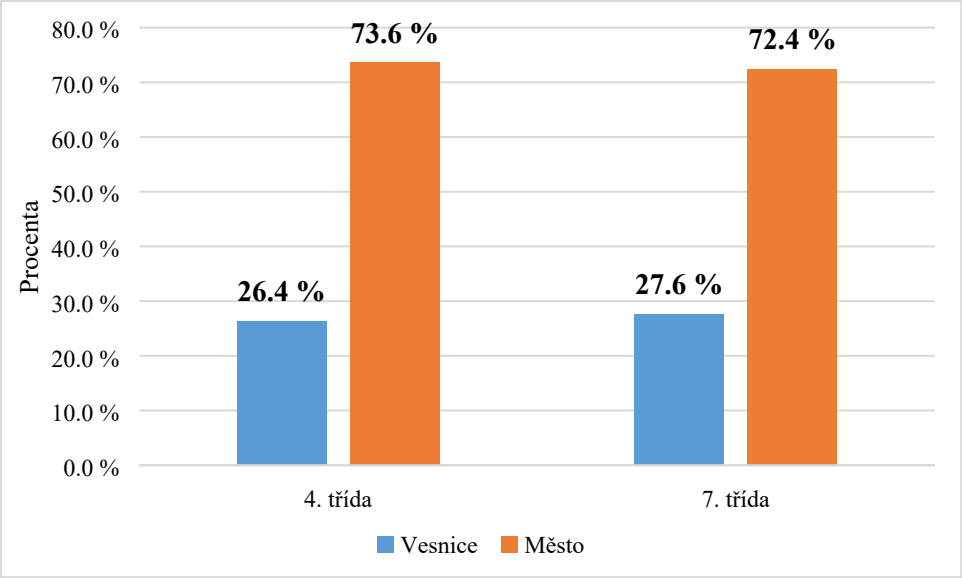
Výzkumný soubor tvořilo celkem 282 dětí, přičemž 148 (52,5 %) navštěvovalo v době výzkumu 4. třídu základní školy, 134 (47,5 %) dětí navštěvovalo 7. třídu. Rozložení výzkumného souboru dle pohlaví žáků, s rozlišením třídy, kterou navštěvují, je uvedeno v grafu 1.



Graf 1: Pohlaví respondentů

Z grafu 1 je zřejmé, že v obou třídách převažovaly dívky, rozdíl byl výraznější u žáků 4. třídy. V souboru žáků 4. třídy se nacházelo 88 (59,5 %) dívek a 60 (40,5 %) chlapců, v souboru žáků 7. tříd se jednalo o 71 (53 %) dívek a 63 (47 %) chlapců.

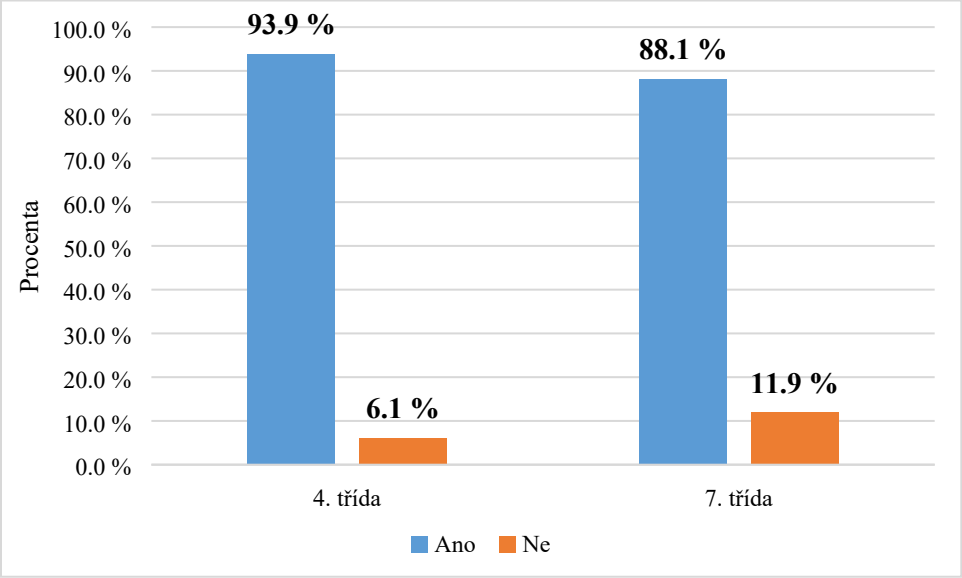
Dále měli respondenti uvést, kde bydlí, konkrétně zda bydlí na vesnici nebo ve městě. Přehled zjištěných výsledků je uveden v grafu 2.



Graf 2: Bydliště respondentů

V tomto případě se žáci čtvrtých a sedmých tříd téměř nelišili: pouze 39 (26,4 %) žáků ze čtvrtých tříd a 37 (27,6 %) žáků 7. tříd uvedlo, že žije na vesnici, naopak 109 (73,6 %) a 97 (72,4 %) žáků uvedlo, že bydlí ve městě.

Poslední otázka položená v úvodu dotazníku, sloužící primárně k popisu výzkumného souboru, se týkala obliby her, hraček. Žáci měli vést, zda mají rádi hry, hračky, hraní, přičemž volili mezi odpověďmi „ano“ a „ne“. Zjištěné výsledky jsou uvedeny v grafu 3.



Graf 3: Obliba hraček dětmi

Graf 3 ukazuje, že většina oslovených žáků má ráda hry, hračky, hraní. Kladnou odpověď uvedlo 139 (93,9 %) žáků 4. tříd a 118 (88,1 %) žáků 7. tříd. Pouze 9 (6,1 %) žáků 7. tříd a 16 (11,9 %) žáků 7. tříd odpovědělo, že hry, hračky a/nebo hraní rádi nemají.

4.5 Výsledky výzkumu

V následující kapitole je podán přehled zjištěných výsledků. Nejprve jsou uvedeny výsledky vztahující se k jednotlivým položkám v dotazníku, a to v pořadí, v jakém byly otázky uspořádány. Závěr podkapitoly obsahuje verifikaci výzkumných předpokladů. Uváděná data v tabulkách a grafech reprezentují relativní a absolutní četnost odpovědí, tedy případné rozdíly nelze považovat za statisticky významné a vztahují se pouze k výzkumnému souboru.

4.5.1 Výsledky dotazníkového šetření

Otázka č. 1: Když se řekne středověk, co si představíš?

Tato otázka byla otevřená. Respondenti měli uvést to, co si vybaví, když slyší termín středověk. Někteří respondenti uváděli více možných odpovědí.

K analýze těchto dat byla užita metoda vytváření trsů, data byla následně kvantifikována, tj. určen byl počet odpovědí v každém vytvořeném trsu a dále podíl daného trsu (počtu odpovědí v trsu) na celkovém počtu odpovědí.

Výsledky jsou pro větší přehlednost uvedeny v tabulce 1, dále doplněné o slovní komentář, s využitím uvedení některých přímých výroků respondentů (a to v přesném znění, tedy i s možnými chybami).

Tabulka 1 ukazuje, že respondenti ze 7. tříd uvedli výroky, přiřazených oproti žákům 4. tříd k dalším 3 odlišným trsům, které nebyly u žáků 1. tříd vytvořeny: jednalo se o trs nazvaný „dějepis“, dále „umění“ a „mučení, nemoci“. Co se týče trsu „dějepis“, do něj byly zařazeny odpovědi, kdy žáci přímo uváděli, že se jim vybaví to, co se učí v dějepise, případně uváděli již konkrétní pojmy, jako např. Přemyslovci. Do trsu „mučení, nemoci“ byly zařazeny odpovědi týkající se konkrétních nemocí, mučení, přičemž uváděn byl z nemocí nejčastěji mor, což neuvedl žádný z respondentů ze 4. třídy. Do trsu „umění“ byly zařazeny dva výroky (*„skleněná okna kostelů, kultura*). Povšimnout si můžeme trsu „památky“. V případě žáků 7. třídy se jednalo pouze o 1 odpověď (orloj), což ovšem bylo dáno tím, že tito respondenti uváděli v tomto ohledu odlišné odpovědi, než žáci 4. tříd: častěji žáci 7. tříd uváděli obecné odpovědi, které byly přiřazeny do trsu dějepis. Žáci 4. tříd zmiňovali některé památky (nejčastěji Karlův most), kdy tedy tyto odpovědi tím, že absentovala oblast dějepisu, tvořily samostatnou kategorii Památky, stavby.

Tabulka 1: Otázka č. 1

Odpovědi	4. třída	7. třída

	N	%	N	%
Chudoba	7	3,7 %	10	6,3 %
Hrad	44	**23,6 %**	25	15,7 %
Rytíři	34	18,2 %	11	6,9 %
Bitvy a války	14	7,5 %	5	3,1 %
Panovníci	30	16,0 %	12	7,5 %
Souboje, lovy	9	4,8 %	2	1,2 %
Hry, tanec	3	1,6 %	4	2,5 %
Pravěk	12	6,4 %	9	5,6 %
Památky, stavby	11	5,9 %	1	0,6 %
Jiný život	11	5,9 %	42	**26,3 %**
Jiné	8	4,3 %	7	4,4 %
Pohádky, hry	4	2,1 %	2	1,2 %
Dějepis	0	0,0 %	19	11,9 %
Umění	0	0,0 %	2	1,2 %
Mučení, nemoci	0	0,0 %	9	5,6 %
Celkem	**187**	**100,0 %**	**160**	**100,0 %**

Z tabulky 1 je také zřejmé, že se žáci 4. a 7. tříd, kteří se výzkumu zúčastnili, lišili v tom, jaké odpovědi byly uváděny nejčastěji. U žáků 4. tříd se jednalo o výrok „hrad“ (hrady, případně zámky), zatímco u žáků 7. tříd byl již konkrétně popisován život ve středověku. Tato odlišnost může odrážet již větší obeznámenost žáků 7. tříd s tématem středověku, žáci 4. tříd pravděpodobně odpovídali na základě toho, jak středověk znají – z návštěv hradů apod.

Trs „jiný život“ obsahoval v případě žáků 4. tříd 11 odpovědí (podíl těchto odpovědí z celkového počtu činil 5,9 %), u žáků 7. tříd se jednalo o 42 odpovědí (podíl činil 26,3 %).

Konkrétní výroky některých respondentů ze 4. tříd byly následující:

- *„Děti nechodí do školy.“*
- *„Je to divnej pán. Ne jako my, je jiný.“*
- *„Lidi neměli vozidla, neměli tak hezké domy.“, „Lidi na koních.“*
- *„Moc práce.“, „Děti, které musely pomáhat v domácnosti.“*

Výroky některých respondentů ze 7. tříd byly následující:

- *„Doba bez elektroniky.“, „Nebyl internet, ani televize, a telefony taky ne.“, „Jiný styl oblečení, nebyla elektřina, auta, obchodní centra, krámy s jídlem, nebyly popisky a jiné.“*
- *„Pili ze studny.“*

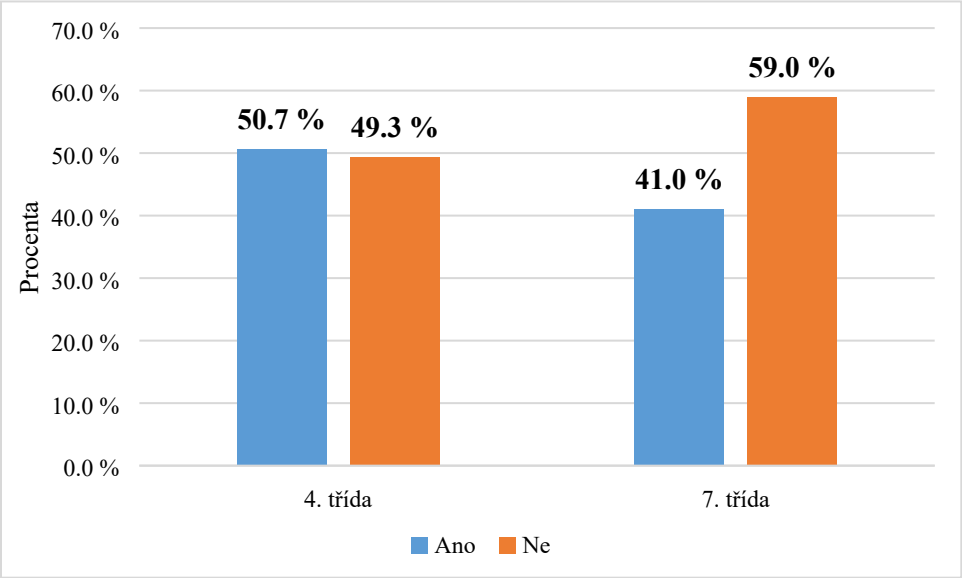
Za pozornost stojí trs „pravěk“ a „jiné“. Co se týče trsu „pravěk“, tento není dle obsahu výroků v trsu zcela přesně nazván, nicméně bylo cílem poukázat na skutečnost, že mnozí žáci nebyli schopni středověk historicky zařadit, zaměňovali jej s jinou epochou. Jednalo se

o pravěk, ale též starověk a za velmi překvapující považujeme skutečnost, že respondenti řadili ke středověku dinosaury, ovšem pouze žáci 4. tříd. Žáci 4. tříd uváděli kromě dinosaurů také jeskyně, mamuty a lovení mamutů, otroky, žáci 7. tříd uváděli *„Egypt“, „Řekové“, „Vikingové“, „samurajové“, „jeskyně“, „lidoopi“, „mamuti“, „neandrtálci“, „olympijské hry“, „Římané“.*

Co se týče výroků přiřazených do trsu „jiné“, jednalo se o odpovědi např. o odpovědi *„nevím“,* u žáků 4. tříd např. *„že je někdo ve středním věku“, „střední život“, „s kamarády“, „staré město, ve kterém jsou dveře“,* žáci 7. tříd psali např. *„smutno“, „jiné časové období“.*

Trs „pohádky, hry“ obsahoval nejčastěji v případě žáků 4. tříd výroky popisující nadpřirozené postavy (princezny, draky), případně se jednalo o deskové hry, žáci 7. tříd uváděli počítačové hry (*„forte of empires“*).

Otázka č. 2: Znáš nějaké středověké hry (hry, které pocházejí ze středověku, nebo se ve středověku hrály)?



Graf 4: Otázka č. 2

Z grafu 2 je zřejmé, že se v tomto případě odpovědi oslovených žáků 4. a 7. tříd lišily. Zatímco žáci 4. tříd nejčastěji podávali kladnou odpověď (50,7 % žáků), žáci 7. tříd uváděli nejčastěji, že středověké hry neznají (pouze 55 (41 %) těchto respondentů zvolilo možnost „ano“).

U této otázky byli následně vyzváni respondenti, kteří zvolili kladnou odpověď, aby uvedli, jaké hry znají, ostatní žáci pokračovali při vyplňování dotazníků otázkou č. 3.

Přehled doplňujících odpovědí je podán v tabulce 2. V tabulce 2 je uvedeno mnoho doplňujících odpovědí, přičemž více druhů středověkých her uváděli žáci 7. tříd. Shoda tentokrát panovala v nejčastěji uváděné středověké hře (tedy i správně považované za středověkou hru) šachy, kterou zmínilo 45 žáků 4. tříd (podíl odpovědi činil 28 %) a 24 žáků 7. tříd (20,2 %).

Druhou nejčastěji uváděnou hrou byli u žáků 4. tříd kostky (32 žáků) a stejnou měrou dáma a karty, žáci 7. tříd nejčastěji uváděli kostky (22 respondentů) a karty (14 žáků).

Tabulka 2: Otázka č. 2 - doplnění

Odpovědi	**4. třída**		**7. třída**	
	N	%	N	%
Šachy	45	**28,0 %**	24	**20,2 %**
Karty	24	15,0 %	14	11,8 %
Kostky	32	20,0 %	22	18,4 %
Dáma	24	15,0 %	9	7,6 %
Hraní na rytíře	8	5,0 %	11	9,2 %
Lukostřelba	7	4,4 %	10	8,4 %
Na schovávanou	3	1,9 %	2	1,7 %
Hra na slepou bábu	4	2,5 %	1	0,8 %
Házení (míčem, proutků atd.)	2	1,3 %	6	5,0 %
Mlýn, mlýnek	5	3,1 %	2	1,7 %
Carcassone	2	1,3 %	1	0,8 %
Koule, kuželky	0	0,0 %	4	3,4 %
Olympijské hry	0	0,0 %	5	4,2 %
Kamenování	0	0,0 %	2	1,7 %
Soule	0	0,0 %	2	1,7 %
Jiné	4	2,5 %	4	3,4 %
Celkem	**160**	**100,0 %**	**119**	**100,0 %**

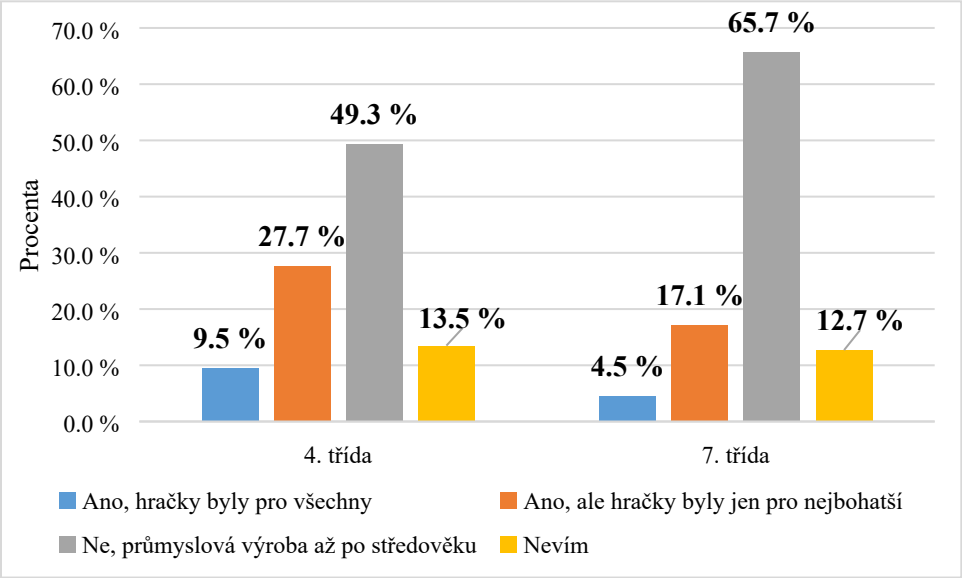
Ne vždy žáci uváděli pouze středověké hry. Povšimnout si můžeme, že žáci 7. tříd uváděli olympijské hry (např. *„boj v aréně“*), tedy patrná je u nich neznalost historických epoch. U karetních her byla jako konkrétní hra uváděn poker, tedy hra, kterou mohou znát žáci ze současné doby, ovšem dle Nečasové může být tato hra považována i za středověkou. Její původ bývá datován do roku 900, kdy lze její počátky nalézt u Číňanů, Angličané spojují poker za středověkou hrou zvanou brag, v USA je poker často považován, v návaznosti na knihu *Slasti a strasti hazardu* od. J. Cowela z roku 1829, kdy je tato kniha považována za první, v níž lze nalézt zmínky o pokeru.[101]

Uváděny však byly i hry středové, které v současné době nejsou příliš známy (soule, vrhcáby, mlýn apod.), zde se ovšem nabízí úvaha, zda tyto hry žáci skutečně znají, nebo zda nebyli inspirováni ve svých odpovědích dotazníkem, ve kterém byly na tyto hry dotazováni. Žáci 7. tříd uváděli navíc „kamenování“, konkrétně se jednalo o 2 žáky. Tato odpověď od žáků 4. tříd nezazněla, žáci 7. tříd také častěji uváděli házení (kruhů na terč, koulí), a to častěji než žáci 4. tříd (v případě žáků 4. tříd se jednalo o 2 odpovědi, u žáků 7. tříd o 6 odpovědí).

[101] NEČASOVÁ, M. 7 zajímavostí, které by měl znát každý hráč pokeru. *Knihcentrum.* [online].

K odpovědím „jiné“ byly v případě žáků 4. tříd přiřazeno člověče nezlob se (uvedeno dvakrát), krvavé koleno, pešek, u žáků 7. tříd se jednalo o *„Coloseum“, „hon na zvířata“, „počítaná“, „modely letadel“.*

Otázka č. 3: Když chceš nějakou hračku, táta, máma nebo někdo jiný ti ji koupí, nemusíš si ji vyrobit. Myslíš, že ve středověku byly nějaké továrny, dílny, ve kterých se vyráběly hračky?



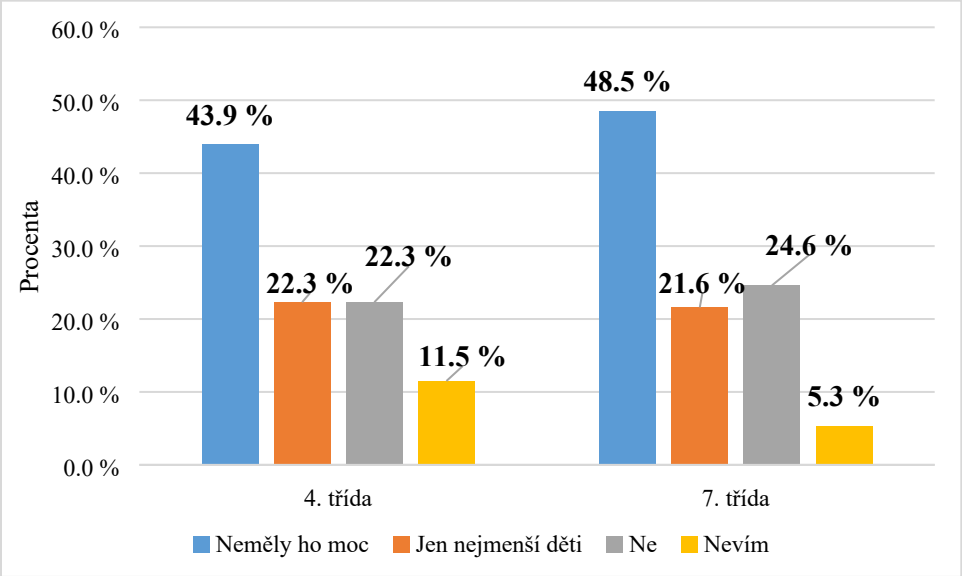
Graf 5: Otázka č. 3

Byť na konci středověku začaly být vyráběny hračky mnohem masověji, v dílnách apod., průmyslová revoluce, s níž je spojen rozmach výroby hraček, nastala až po skončení středověku, a to ve smyslu, v jakém tedy byla otázka žákům položena. Správnou odpověď tedy uvedla většina žáků základních škol (tj. 88 (65,7 %) žáků, v případě žáků 4. tříd se jednalo o necelou polovinu respondentů (73 (49,3 %). Celkem 14 (9,5 %) žáků 4. tříd a 6 (4,5 %) žáků 7. tříd se domnívalo, že hračky byly dostupné všem, což nelze v kontextu obsahu otázky považovat za správnou odpověď – i chudé děti si pochopitelně hrály, ke hře užívaly hračky z dostupných materiálů, nicméně nejednalo se o průmyslově vyráběné hračky.

Odpověď „ano, ale hračky byly jen pro nejbohatší“, lze též považovat za správnou, nicméně jak bylo uváděno v teoretické části, hračky, které se začaly vyrábět průmyslově a bylo možné je i koupit, byly k dispozici pouze nejbohatším vrstvám. Byly propracované, vyráběné

z kovů apod. [102] Tímto způsobem tedy nezískávaly hračky všechny děti, primárně tedy byla považována za správnou možnost „Ne, průmyslová výroba nastala až po skončení středověku."

Otázka č. 4: Myslíš, že děti, které žily ve středověku, měly čas na hraní?



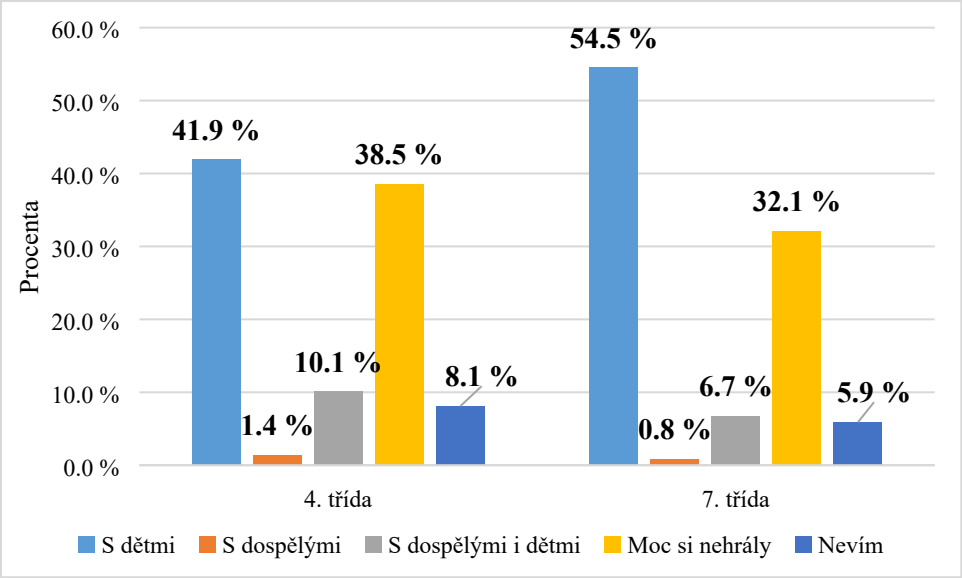
Graf 6: Otázka č. 4

Ve středověku děti zejména z chudých vrstev čas na hraní příliš neměly. Jak bylo uváděno v teoretické části práce, účastnily se her společně s dospělými, v rámci různých společenských událostí, slavností, více na hru měly čas děti, které ještě nemusely pomáhat v domácnosti, tedy zejména v raném a předškolním věku. Za správnou byla považována odpověď „Neměly ho moc, musely pomáhat v domácnosti, na poli, statku atd.", což uvedlo 65 (43,9 %) žáků 4. tříd a 65 (48,5 %) žáků 7. tříd, a dále variantu odpovědi „Čas na hraní měly jen nejmenší děti, které ještě neměly moc povinností", kterou uvedlo 33 (22,3 %) žáků 4. tříd a 29 (21,6 %) žáků 7. tříd.

Otázka č. 5: S kým si podle tebe středověké děti nejčastěji hrály?

U této otázky volili respondenti opět z nabízených odpovědí, přičemž variantami bylo „s dětmi", „s dospělými", „s dospělými i dětmi", „moc si nehrály" a „nevím". Jak již bylo zmiňováno, čas na hraní děti příliš neměly, pokud si hrály, jednalo se o děti mladší, hra probíhala mezi dětmi, dospělí na hraní s dětmi příliš času neměli. Přehled zjištěných výsledků je podán v grafu 7.

[102] NEWMAN, P. P. *Growing up in the Middle Ages*, p. 79-83.



Graf 7: Otázka č. 5

Většina respondentů ze 7. třídy (konkrétně 43 (54,5 %) respondentů) a 62 (41,9 %) žáků 4. tříd soudí, že si děti ve středověku hrály zejména s dětmi, variantu, že si středověké děti příliš nehrály, uvedlo 57 (38,5 %) žáků 4. tříd a 43 (32,1 %) žáků 7. tříd. Odpověď „nevím" zvolilo 12 (8,1 %) žáků 4. tříd a 8 (5,9 %) žáků 7. tříd. Častěji tedy správné odpovědi (primárně „moc si nehrály", ale též „s dětmi") uváděli žáci 7. tříd, což může být opět dáno vlivem většího rozsahu znalostí o středověku, získaných ve škole.

Otázka č. 6: A teď se konečně podíváme na středověké hry. Jdeme na to:

Tato otázka byla tvořena dílčími podotázkami, které se zaměřovaly na znalost a zkušenost respondentů s vybranými středověkými hrami. Ke každé předložené hře (k názvu byl přiložen ilustrativní obrázek) byla žáků položena otázka, zda danou hru hrají, jak často ji hrají a kdo je případně hru naučil.

Na dotaz, jak často respondenti hru hrají, mohli žáci odpovídat volně, nebyly jim nabídnuty varianty odpovědí. Bylo tedy opět zapotřebí odpovědi žáků roztřídit do trsů. Z analýzy těchto dat tak byly vytvořeny následující trsy, s využitím časového překryvu: denně, jednou týdně, několikrát týdně, jednou měsíčně, víckrát za měsíc, několikrát do roka, příležitostně, vůbec. Tato podrobná kategorizace si kladla za cíl zachytit i drobné rozdíly. Pokud žák uváděl, že hru např. hraje občas během roku, byl výrok zařazen do trsu „několikrát do roka", pokud žák např. uvedl, že hru hraje na návštěvě u babičky apod., bylo dané vyjádření zařazeno do trsu „příležitostně". V případě zajímavých odpovědí jsou opět uvedeny výroky některých respondentů.

Vzhledem k velkému rozsahu odpovědí jsou dále v textu výsledky shrnuty, a to v tabulkách, vždy pro 4. a 7. třídu, pouze s uvedením absolutní četnosti odpovědí. Vytvořeny byly 3 druhy tabulek: tabulky sumarizující odpovědi žáků vztahující se k hrám, které jsou v současné době označovány za hry stolní, a dále se jedná o hry pohybové, rozčleněné na hry, které byly složitější, vyžadovaly již složitější pohybové dovednosti, koordinaci těla apod., a hry jednodušší, které mohly hrát i děti velmi malé. Detailní přehled odpovědí, tedy s tabulkou pro každou z her, s uvedením absolutní i relativní četnosti odpovědí, je podán v oddílu příloh (příloha č. 4).

Tabulka 3: Odpovědi - 6. otázka (4. třída, stolní hry)

Odpovědi (4. třída)	**Šachy**	**Dáma**	**Karty**	**Kostky**	**Vrhcáby**	**Mlýn(ek)**	**Ovčinec**
	N	N	N	N	N	N	N
Znalost							
Ano	**133**	**129**	**138**	**101**	12	43	9
Ne	15	19	10	47	**136**	**105**	**139**
Celkem	148	148	148	148	148	148	148
Jak často							
Denně	5	3	**34**	3	1	0	0
Jednou týdně	3	18	21	6	0	3	1
Několikrát týdně	11	7	28	6	0	0	1
Jednou měsíčně	16	22	7	7	0	1	0
Víckrát za měsíc	13	17	17	12	0	5	2
Několikrát do roka	17	19	8	9	0	7	2
Příležitostně	**63**	22	30	15	1	8	2
Vůbec	20	**40**	3	**90**	**146**	**124**	**140**
Celkem	148	148	148	148	148	148	148
Kdo tě hru naučil							
Rodič	**52**	**51**	**83**	**42**	**5**	**12**	1
Dospělý	16	19	20	18	2	**12**	**5**
Jiné dítě	30	20	15	21	0	5	0
Celkem	98	90	118	81	7	29	6

V tabulce 6 si lze povšimnout, že s výjimkou her vrhcáby, mlýnek a ovčinec žáci 4. tříd všechny předložené „stolní“ hry znaly. Pouze karty hrají žáci 4. tříd denně, ostatní hry nejčastěji nehrají žáci vůbec, šachy hraje 63 žáků 4. tříd příležitostně.

Pokud měli žáci uvést, kdo je hru naučil, nejčastěji se jednalo o rodině, a to vždy u her známějších, které děti mohou hrát i dnes. Vrhcáby znají žáci 4. tříd také nejčastěji od rodičů, mlýn či mlýnek shodně od rodičů nebo jiného dospělého, u ovčince byl nejčastěji uváděn jiný dospělý (5 odpovědí).

V tabulce 4 jsou podány odpovědi žáků 7. tříd.

Tabulka 4: Odpovědi - 6. otázka (7. třída, stolní hry)

Odpovědi (7. třída)	**Šachy**	**Dáma**	**Karty**	**Kostky**	**Vrhcáby**	**Mlýn(ek)**	**Ovčinec**
	N	N	N	N	N	N	N
Znalost							
Ano	**130**	**123**	**133**	**106**	24	58	6
Ne	4	11	1	28	**110**	**76**	**128**
Celkem	134	134	134	134	134	134	134
Jak často							
Denně	1	6	7	2	0	1	0
Jednou týdně	4	3	**61**	2	0	1	0
Několikrát týdně	2	1	14	1	0	1	0
Jednou měsíčně	7	8	12	9	1	4	1
Víckrát za měsíc	4	9	14	6	0	6	0
Několikrát do roka	13	36	9	24	3	18	0
Příležitostně	**53**	15	14	6	1	4	3
Vůbec	50	**56**	3	**84**	**129**	**99**	**130**
Celkem	134	134	134	134	134	134	134
Kdo tě hru naučil							
Rodič	**41**	**50**	**70**	**38**	**6**	**17**	0
Dospělý	29	33	33	17	1	14	**3**
Jiné dítě	26	15	12	28	1	5	0
Celkem	96	98	115	84	8	36	3

Tabulka 4 ukazuje, že oslovení žáci 7. tříd většinou neznají (stejně jako žáci 4. tříd) hry vrhcáby, mlýnek a ovčinec. Vybrané hry většinou žáci nehrají vůbec (kostky, vrhcáby, mlýn či mlýnek, ovčinec), šachy nejčastěji hrají tito žáci příležitostně (53 žáků), karty jednou týdně. S výjimkou ovčince byli žáci 7. tříd seznámeni s těmito hrami rodiči, u ovčince se jednalo o jinou dospělou osobu.

V tabulce 5 je podán přehled odpovědí žáků 4. tříd vztahujících se k pohybovým hrám určeným spíše pro starší děti, stejný soubor odpovědí k daným hrám, ovšem získaných od žáků 7. tříd, je podán v tabulce 6.

Tabulka 5: Odpovědi - 6. otázka (4. třída, pohybové hry pro starší děti)

Odpovědi (4. třída)	**Soule**	**Luko-střelba**	**Petanque**	**Jízda na koni**	**Chůze na chůdách**	**Běh přes překážky**
	N	N	N	N	N	N
Znalost						
Ano	48	**104**	**79**	**79**	**96**	**114**
Ne	**100**	44	64	69	52	34
Celkem	148	148	148	148	148	148
Jak často						
Denně	1	0	0	1	1	1
Jednou týdně	2	5	2	0	2	4
Několikrát týdně	4	4	6	1	2	12
Jednou měsíčně	1	1	9	3	3	2
Víckrát za měsíc	5	5	3	0	2	5
Několikrát do roka	2	13	20	10	15	7
Příležitostně	5	18	9	16	26	12
Vůbec	**128**	**102**	**99**	**117**	**97**	**105**
Celkem	148	148	148	148	148	148
Kdo tě hru naučil						
Rodič	8	22	**26**	10	17	18
Dospělý	8	**26**	19	**15**	**20**	**31**
Jiné dítě	**11**	10	13	12	17	18
Celkem	27	58	58	37	54	67

Tabulka 5 zobrazuje, že s výjimkou hry soule žáci 4. tříd předložené hry (lukostřelba, pétanque, jízda na koni, chůze na chůdách, běh přes překážky) znají, ovšem nejčastěji je nehrají vůbec. Za pozornost stojí, že jen pétanque se žáci 7. tříd naučili nejčastěji od rodičů (26 odpovědí), u soule se jednalo o jiné dítě (11 odpovědí), u dalších her (lukostřelba, jízda na koni, chůze na chůdách, běh přes překážky) se jednalo o jiného dospělého.

Tabulka 6 podávající přehled odpovědí žáků 7. tříd též ukazuje, že žáci 7. tříd opět shodně jako žáci 4. tříd předložené hry znají, a to též s výjimkou soule, též bylo nejčastěji těmito žáky uváděno, že se daným hrám nebo pohybovým aktivitám (jízdu na koni lze považovat v současné době spíše za pohybovou aktivitu, ve středověku byla součástí rytířských her, děti „jezdily“ na koních dřevěných) nejčastěji vůbec nevěnují.

Tabulka 6: Odpovědi - 6. otázka (7. třída, pohybové hry pro starší děti)

Odpovědi (7. třída)	**Soule**	**Luko-střelba**	**Petanque**	**Jízda na koni**	**Chůze na chůdách**	**Běh přes překážky**
	N	N	N	N	N	N
Znalost						
Ano	59	**117**	**85**	**97**	**113**	**115**
Ne	**75**	17	49	37	21	19
Celkem	134	134	134	134	134	134
Jak často						
Denně	1	1	3	0	1	0
Jednou týdně	2	0	2	1	1	4
Několikrát týdně	0	2	3	1	1	4
Jednou měsíčně	0	3	2	0	3	5
Víckrát za měsíc	2	4	9	4	2	3
Několikrát do roka	2	14	8	14	19	13
Příležitostně	2	10	31	12	19	4
Vůbec	**125**	**100**	**76**	**102**	**88**	**101**
Celkem	134	134	134	134	134	134
Kdo tě hru naučil						
Rodič	5	20	**33**	10	22	16
Dospělý	9	**38**	20	**32**	**28**	**43**
Jiné dítě	**19**	7	14	11	19	11
Celkem	33	65	67	53	69	70

Pouze pétanque, podobně jako u žáků 4. tříd, naučili žáky 7. tříd nejčastěji rodiče, u soule se opět jednalo o jiné dítě. Nutno podotknou, že soule bylo žákům připodobněno k fotbalu nebo rugby, lze se tedy domnívat, že ne vždy žáci měli na mysli skutečně středověkou hru soule.

Níže uvedená tabulka 7 reprezentuje odpovědi žáků 4. tříd pro hry pohybové, které hrály ve středověku i děti nejmladší. Všechny uvedené hry žáci nejčastěji znají, s výjimkou hry s míčem je však většinou vůbec nehrají, u her s míčem byla jako nejčastěji uváděná odpověď týkající se četnosti hraní her „několikrát týdně“.

V případě her s míčem a házení kroužků žáci uváděli, že je nejčastěji tyto hry naučili rodiče, u ostatních her se jednalo o jiné dítě.

Tabulka 7: Odpovědi - 6. otázka (4. třída, pohybové hry pro mladší děti)

Odpovědi (4. třída)	**Hry s míčem**	**Házení kroužků**	**Hra na slepou bábu**	**Rozpočí-távání**	**Hra s obručí**	**Skákání panáka**	**Šermo-vání**
	N	N	N	N	N	N	N
Znalost							
Ano	**120**	**98**	**138**	**120**	**94**	**137**	**96**
Ne	28	50	10	28	54	11	52
Celkem	148	148	148	148	148	148	148
Jak často							
Denně	11	1	9	3	1	4	0
Jednou týdně	11	2	12	4	1	5	4
Několikrát týdně	**50**	2	10	10	5	8	3
Jednou měsíčně	7	3	23	5	7	12	6
Víckrát za měsíc	8	4	8	14	4	8	1
Několikrát do roka	10	12	15	25	21	23	15
Příležitostně	17	20	8	15	20	35	24
Vůbec	34	**104**	**63**	**72**	**89**	**53**	**95**
Celkem	148	148	148	148	148	148	148
Kdo tě hru naučil							
Rodič	**41**	**30**	28	34	20	27	9
Dospělý	37	21	3	10	21	7	7
Jiné dítě	26	17	**73**	**49**	**22**	**62**	**27**
Celkem	104	68	104	93	63	96	43

Tabulka 8 zobrazuje výsledky pro žáky 7. tříd. Také tito žáci uvedené hry nejčastěji znají, co se týče četnosti hraní her, získány byly obdobné výsledky, tj. žáci 7. tříd hrají nejčastěji hry s míčem několikrát týdně.

Hry s míčem se nejčastěji naučili žáci 7. tříd od jiného dospělého, házení kroužků od rodičů, u ostatních her byly „učiteli“ jiné děti.

Tabulka 8: Tabulka 7: Odpovědi - 6. otázka (7. třída, pohybové hry pro mladší děti)

Odpovědi (7. třída)	**Hry s míčem**	**Házení kroužků**	**Hra na slepou bábu**	**Rozpočí-távání**	**Hra s obručí**	**Skákání panáka**	**Šermo-vání**
	N	N	N	N	N	N	N
Znalost							
Ano	**119**	**106**	**127**	**119**	**84**	**127**	**108**
Ne	15	28	7	15	50	7	26
Celkem	134	134	134	134	134	134	134
Jak často							
Denně	5	1	0	3	0	0	0
Jednou týdně	21	5	0	1	2	1	1
Několikrát týdně	**52**	2	1	11	5	1	2
Jednou měsíčně	0	3	2	6	1	7	3
Víckrát za měsíc	8	2	5	8	2	12	4
Několikrát do roka	11	8	14	14	6	25	9
Příležitostně	18	17	28	11	9	15	6
Vůbec	19	**96**	**84**	**80**	**109**	**73**	**109**
Celkem	134	134	134	134	134	134	134
Kdo tě hru naučil							
Rodič	32	**25**	17	37	10	42	11
Dospělý	**42**	21	9	19	19	4	10
Jiné dítě	33	24	**75**	**45**	**27**	**50**	**28**
Celkem	107	70	101	101	56	96	49

Tabulka 9 zobrazuje seřazení her dle četnosti odpovědí žáků týkajících se znalosti dané hry. Z tabulky je zřejmé, že ze středověkých her znají žáci nejčastěji šachy (266 žáků), karty (271 žáků), hru na slepou bábu (265 žáků), skákání panáka (264 žáků), kdy každou z těchto her zná nejméně 93 % žáků.

Nejméně často (méně než polovina žáků) znají oslovené děti hry soule, mlýn (mlýnek), vrhcáby a ovčinec. Ovčinec zná jen 15 žáků, vrhcáby 36 žáků.

Tabulka 9: Otázka č. 6 - přehled her dle obeznámenosti žáků s nimi

Hry	4. třída	7. třída	Celkem
Šachy	133	130	266
Karty	138	133	271
Hra na slepou bábu	138	127	265
Skákání panáka	137	127	264
Dáma	129	123	252
Hry s míčem	120	119	239
Rozpočítávání	120	119	239
Běh přes překážky	114	115	229
Lukostřelba	104	117	221
Chůze na chůdách	96	113	209
Šermování s mečem	96	108	204
Kostky	101	106	207
Házení kroužků	98	106	204
Hra s obručí	94	84	178
Jízda na koni	79	97	176
Petanque	79	85	164
Soule	48	59	107
Mlýn, mlýnek	43	58	101
Vrhcáby	12	24	36
Ovčinec	9	6	15

Při pozastavení se u konkrétních odpovědí žáků, z nichž bylo vycházeno při tvorbě trsů, lze doplnit, že pokud žáci neznají hry od rodičů, nebo s nimi hry nehrají, seznámili je s nimi jejich prarodiče, případně kamarádi nebo učitelé a vychovatelé ve školní družině, pracovníci v knihovně. Vybrané hry také žáci často hrají právě s prarodiči (*„jenom když jsem u druhé babičky“*, *„jenom když přijede děda, takže jenom 1 za 3 měsíce“, „ne moc často, v knihovně s kamarádkama nebo u dědy“*). Vybrané hry, např. karty, hrají někteří žáci ve specifických situacích (*„když není hezky“, „když je venku pochmurno“*), kostky na cestách, o prázdninách, když se nudí. Soule žáci hrají v hodinách tělesné výchovy, ovšem pravděpodobně se jedná o novodobou variantu hry, tj. fotbal či rugby. Lukostřelbu si někteří hráči spojovali s počítačovými hrami, jiní se jí věnují na chatě, na táboře. Hru pétanque se některé děti naučily během dovolené v cizině (*„Jednou jsem ji hrál v egiptě“, „Když letím do francie“*). Za překvapující lze považovat poměrně četné využití házení kroužků (na zahradě, na táboře, soutěžích, o prázdninách či v družině, ve škole, na chatě, táboře).

Hry označené za pohybové, spíše pro mladší děti, respondenti hráli více v mladším věku, v současné době nikoliv (*„dřív jednou týdně, teď už ne“, „je mi 13 a půl už to nehraju“, „když jsem byl hodně malý“, „v děctví jsem to hrál“*), chůzi na chůdách si vyzkoušeli žáci během

výletů, táborů, ale i ve škole. Rozpočítávání však užívají některé děti stále: *„když se nemůžu rozhodovat“, „když se nudím“, „když si mám něco vybrat“, „když se o něco peru, tak ji hraju“, „když skáčeme parkour“, „s malým bráškou“.* Specifické a zajímavé odpovědi byly získány u skákání panáka: *„často v létě“, „hraju s kámoškou a bratrem“, „jen na kroužku“, „když mám čas“, „skáču pondělí“, „vždycky v létě“, „jen když máme křídu“, „když narazím na panáka“, „když jsem byl malý, ale teď nehraju“, „naposledy když mi bylo 5“, „1x za 10 let“.*

Otázka č. 7: Pokud hraješ nějaké hry, jaké tě nejvíc baví? Můžeš vybrat více možností:
V této části dotazníku se již měli respondenti vyjadřovat k současným hrám. U této otázky mohli uvést i vlastní odpověď. Přehled zjištěných výsledků je uveden v tabulce 10.

Tabulka 10: Otázka č. 7

Odpovědi	**4. třída**		**7. třída**	
	N	%	N	%
Počítačové, na mobilu	99	**20,9 %**	94	**21,2 %**
Deskové	64	13,5 %	67	15,1 %
Hlavolamy, sudoku, puzzle apod.	51	10,6 %	45	10,1 %
Karty, kostky apod.	67	14,1 %	67	15,1 %
Nové, co se objeví (hledání pokémonů, geocaching apod.)	23	4,9 %	26	5,9 %
Pohybové (honičky, s míčem)	79	16,7 %	66	14,9 %
Složitější hry s pravidly ve skupině dětí (např. v lese, soutěž týmů)	55	11,7 %	56	12,6 %
Hry moc nehraji	3	0,6 %	6	1,4 %
Jiné	33	7,0 %	17	3,7 %
Celkem	**474**	**100,0 %**	**444**	**100,0 %**

V tabulce 23 si můžeme povšimnout, že žáky 4. i 7. tříd nejvíce baví počítačové hry či hry na mobilu, přičemž tyto hry byly uváděny oběma skupinami respondentů téměř stejnou měrou: tuto variantu odpovědi uvedlo 99 žáků 4. tříd a 94 žáků 7. tříd. Také další varianty odpovědí byly u obou skupin respondentů zastoupeny přibližně stejně. Žáci 4. tříd uváděli ihned po počítačových hrách nebo hrách v mobilu pohybové hry (16,7 %), což uváděli žáci 7. tříd až na třetím místě, a to za kartami, kostkami apod. (15,1 %), kdy tento druh her byl uváděn u žáků 4. tříd třetí v pořadí. Nejméně často uváděli žáci z obou skupin, že už hry nehrají, z konkrétní her byly nejméně často uváděny hry nové, jako trend (hledání pokémonů, geocaching apod.), které zvolilo 23 žáků 4. tříd (podíl činil 4,9 %) a 26 žáků 7. tříd (podíl činil 5,9 %).

Žáci měli možnost zvolit i svoji vlastní odpověď, čehož využilo 33 žáků 4. tříd a 17 žáků 7. tříd, nicméně v těchto doplňujících odpovědích zaznívaly hry, které bylo možné přiřadit k některé z nabízených variant (deskové hry jako člověče nezlob se, pohybové hry či aktivity –

např. fotbal, tanec, počítačové hry uvedené konkrétně jako např. „bojovky“. Odpovědi žáků 4. tříd, které sice bylo možné přiřadit k některé z uvedených možností, přesto byly do určité míry specifické, byly následující: *„hraní s panenkou“, „kreslení“, „na školu“, „hry se psem“*, u žáků 7. tříd lze zmínit následující odpovědi: *„gymnastická challenge“* (hra je specifická spojením se sociální sítí YouTube), *„mám ročního bratrance a s ním si hraju“, „asi to není hra, ale jde o to, že jeden si cokoliv myslí a druhý se ho ptá a ten, co si to myslí, smí říkat jen ano/ne“, „mám ročního bratrance a s ním si hraju“.*

Otázka č. 8: Pokud hraješ počítačové hry nebo hry na mobilu, napiš prosím, jaké hry hraješ a u každé hry napiš, co tě na ní baví.

Tato otázka byla otevřená, nicméně kvůli velkém rozsahu uvedených her, navíc často neznámých pro autorku práce, nebyla v tomto případě užita metoda vytváření trsů. Žáci většinou psali pouze názvy her, již nespecifikovali, co je na těchto hrách baví.

Co se týče žáků 4. tříd, nejčastěji byly uváděny hry *Minecraft* (*„můžu stavět cokoliv“, „můžu oběvovat svět“*) a *Fortnite* (žáci uváděli, že se jedná o „střílečku“, což je baví, také proto, že *„můžeš si tam stavět“, „není v ní krev“*) a *Roblox.* Uváděny byly také hry, ve kterých se mohou žáci o něco nebo někoho starat (farma – zvířata, Roblox – starání se o vlastního „panáčka“, z dalších aktivit bylo uváděno pomáhání, ovládání životů, procvičování angličtiny, chytání lidí, nejčastěji se jednalo o budování, stavění). Mnohdy také žáci uváděli spíše zařízení, na kterém hrají (Xbox, mobilní telefon).

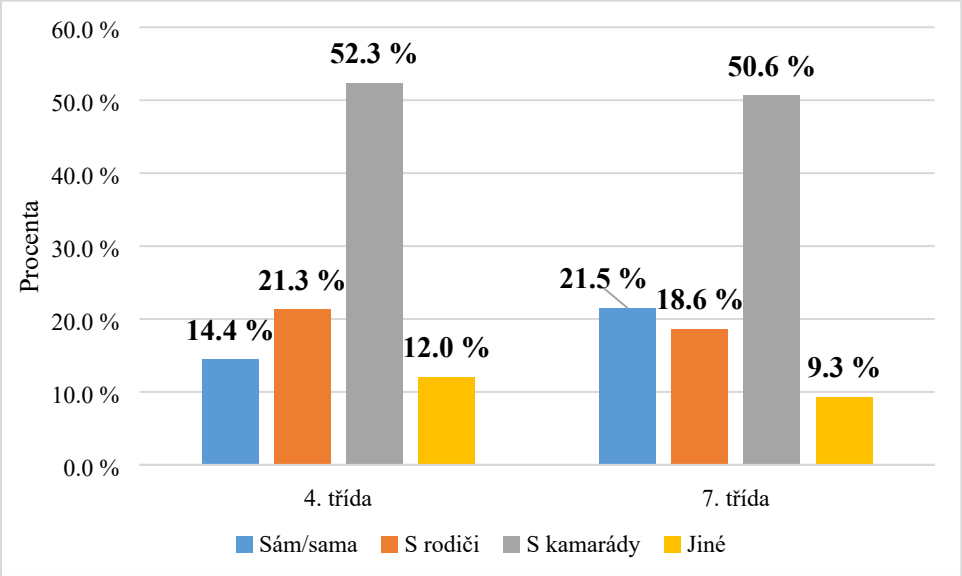
Žáci 7. tříd zmínili větší počet her, dominovalo *Fortnite*, dále *Minecraft* a *Sims.* Tito respondenti navíc uváděli, že se jim líbí možnost hrát v týmech, s někým druhým, rozvíjení kognitivních schopností (postřeh, získávání nových informací, např. z dějepisu nebo biologie), dále bylo např. uváděno: *„musím u toho přemýšlet“, „můžu si tam dělat co chci“, „vaření, protože chci bejt cukrářka“.*

Otázka č. 9: S kým nejraději hraješ hry?

U této otázky volili respondenti z předložených variant odpovědí. Přestože nebyli vyzváni k tomu, aby uváděli více odpovědí, činili tak. Přehled zjištěných výsledků je uveden v grafu 8.

V grafu si lze povšimnout, že většina respondentů z obou skupin uváděla, že hry hraje nejčastěji s kamarády, což odpovědělo 91 (52,3 %) žáků 4. tříd a 87 (50,6 %) žáků 7. tříd. Druhou nejčastěji uváděnou odpovědí u žáků 4. tříd bylo, že hrají hry nejčastěji s rodiči, což uvedlo 37 (21,3 %) žáků, v případě žáků 7. tříd se jednalo pouze o 32 (18,6 %) žáků. Naopak žáci 7. tříd nejčastěji uváděli, že hrají hry sami (jednalo se o 37 (21,5 %) žáků 7. tříd a jen 25

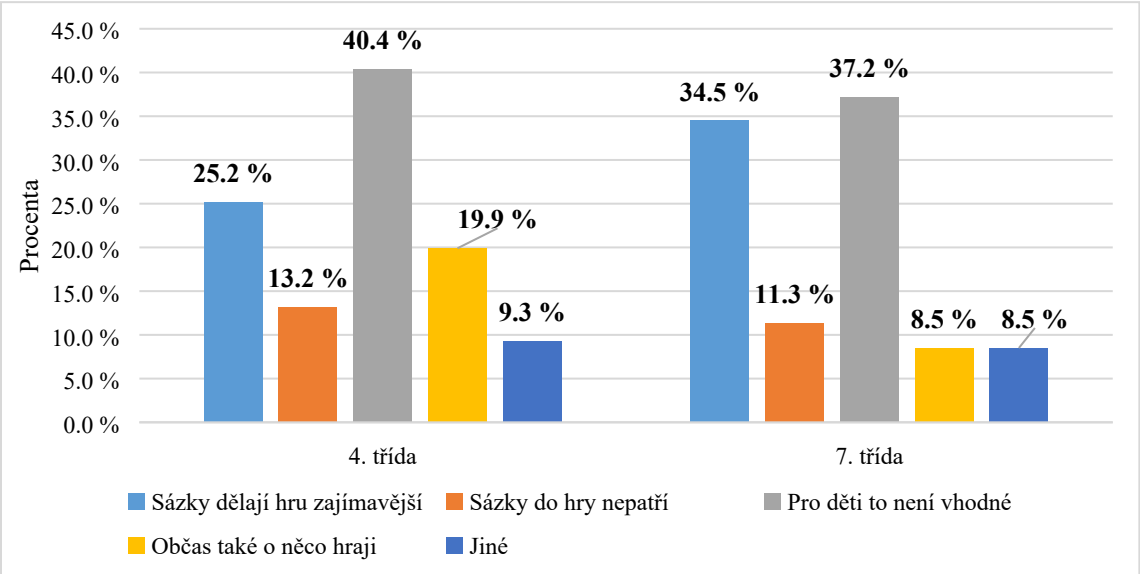
(14,4 %) žáků 4. tříd). Zde lze uvažovat o tom, jaké hry měli žáci 7. tříd na mysli – je pravděpodobné, že se jednalo o hry počítačové, kdy z výsledků u otázky č. 7 vyplynulo, že právě hry hrané na počítačích nebo mobilu jsou u oslovených žáků nejvíce oblíbené.



Graf 8: Otázka č. 9

Variantu „jiné“ zvolilo 21 žáků 4. tříd, kteří uváděli též rodiče, kamarády, ale i sourozence, celou rodinu, psa, babičku, bratrance, strýce a tetu. Tuto variantu zvolilo také 16 žáků 7. tříd, kteří uváděli navíc další příbuzné nebo *„se všemy“*.

Otázka č. 10: Ve středověku se hry (karty, šachy, kostky) hrály často o peníze. Co si o tomto myslíš?

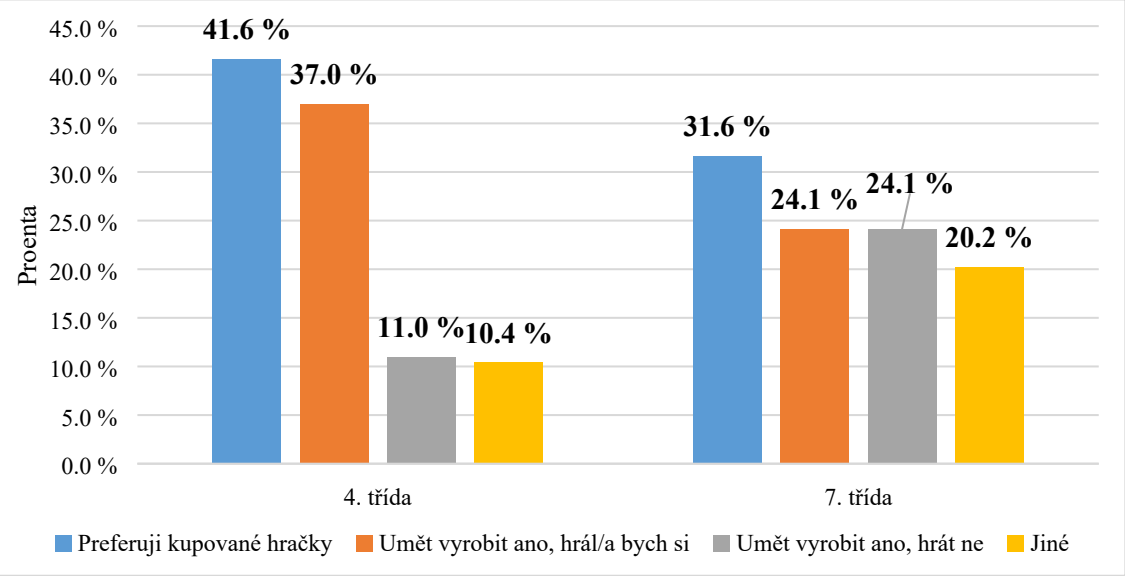


Graf 9: Otázka č. 10

Také u této otázky volili respondenti více odpovědí. Žáci obou nejčastěji odpovídali, že sázení v rámci hry není pro děti vhodné, což uvedlo 61 (40,4 %) žáků 4. tříd a 53 (37,2 %) žáků 7. tříd. Druhou nejčastěji uváděnou odpovědí obou skupin žáků bylo, že sázky činí hru zajímavější (tuto variantu odpovědi uvedlo 38 (25,2 %) žáků 4. tříd a 49 (34,5 %) žáků 7. tříd. Při hře občas sází 18 (19,9 %) žáků 4. tříd a 12 (8,5 %) žáků 7. tříd. Tuto skutečnost pochopitelně nelze hodnotit kladně, jedná se de facto o hazardní hraní, které není povoleno osobám mladším 18 let, nicméně skutečností zůstává, že hraní karet „o desetníky" apod. bylo vždy v oblibě českého obyvatelstva, včetně dětí. Desetníky byly jako platidlo zrušeny Českou národní bankou (ČNB) v roce 2009 a tehdejší guvernér České národní banky Z. Tůma byl označen jako *„ten, kdo vzal mariášníkům desetníky."*[103]

Respondenti, kteří zvolili možnost „jiné" (jednalo se o 14 žáků 4. tříd a 12 žáků 7. tříd), ve svých odpovědích uváděli s různými obměnami totéž, co bylo uváděno i v nabídkách odpovědí, případně odpovídali, že nevědí, nemají na to názor, nepřemýšleli o tom.

Otázka č. 11: Ve středověku si děti hračky dokázaly samy vyrobit. Dnes děti dostávají hračky již hotové, kupované. Co je pro tebe lepší?



Graf 10: Otázka č. 11

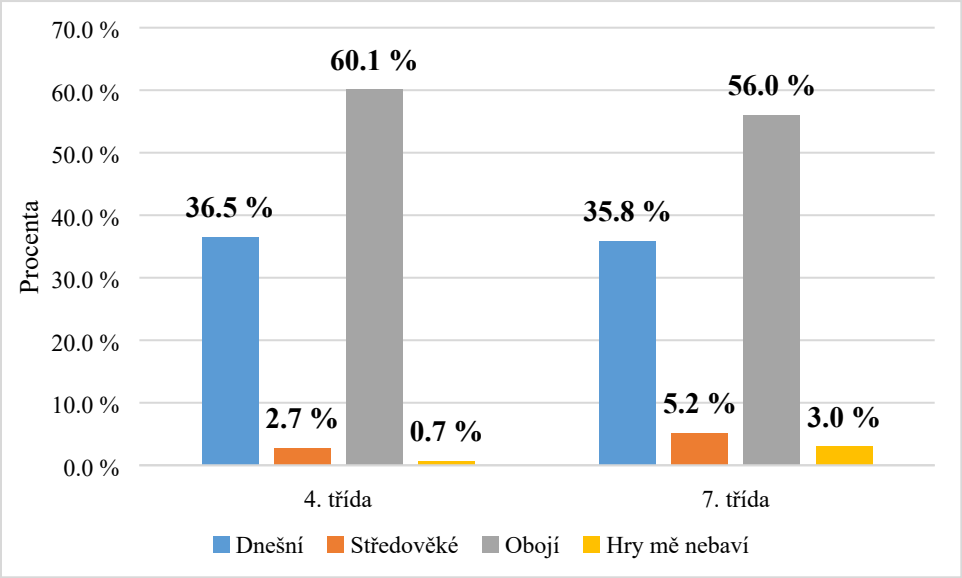
Z grafu 10 vyplývá, že oslovení žáci 4. tříd častěji uváděli, že preferují hračky kupované (*Raději si hraji s kupovanými hračkami, jsem rád/a, že je nemusím vyrábět*), což uvedlo 64 (41,6 %) žáků 4. tříd a 42 (31,6 %) žáků 7. tříd. Žáci 4. tříd též častěji volili variantu *Rád/a bych se naučila nějakou hračku vyrábět, pak bych si s ní i hrál/a*, kterou uvedlo 57 (37 %) žáků 4. tříd

[103] PÁRAL, Pavel. Nebudeme neteční. *Česká národní banka.* [online].

a 32 (24,1 %) žáků 7. tříd. Při volbě varianty „jiné“ opět nejčastěji žáci odpovídali totéž, co bylo v nabízených odpovědích, specifické odpovědi byly v případě žáků 4. tříd následující: *„hračky si umím vyrobyt“* a *„mám ráda obě varianty“*, v případě žáků 7. třídy byly skutečně „jiné“ odpovědi než nabídnuté následující: *„často si nějakou hračku vyrobím, např. si sešiju panenku z látek“*, *„hračky mě nezajímají“*, *„hračky si vyrobím a dám na výstavku“*, *„je mi to jedno hračky už nemám protože se musím učit a kvůli tomuhle se nemůžu učit!“*, *„vyráběné ty nové se často rozbíjejí“*.

Otázka č. 12: Zkus srovnat hru v současnosti a ve středověku. Co ti přijde lepší?

U této závěrečné otázky byli nejprve žáci vyzváni k tomu, aby zhodnotili středověké hry, následně se měli zamyslet nad hrami současnými, případně tedy tyto hry srovnat. V grafu 11 je podán přehled výsledků k otázce, u které nejprve volili respondenti ze 4 možných odpovědí, tj. mohli uvést, že jsou lepší hry dnešní, středověké, obojí je fajn, případně byla žákům nabídnuta možnost, že je hry nebaví.



Graf 11: Otázka č. 12

Jak je z grafu 11 zřejmé, většina respondentů z obou skupin považuje současné i dnešní hry za „fajn“, což uvedlo 89 (60,1 %) žáků 4. tříd a 75 (56 %) žáků 7. tříd. Středověké hry označili ve srovnání s hrami současnými za lepší 4 (2,7 %) žáci 4. tříd a 7 (5,2 %) žáci tříd sedmých. Ze 4. tříd 1 žák a ze 7. tříd 4 žáci uvedli, že je hry nebaví.

Další dvě otevřené otázky pojali někteří respondenti jako celkové zamyšlení nad tím, čím se v rámci dotazníku zabývali, podávali hlubší odpovědi, v nichž mimo jiné též reflektovali, co se o středověkých hrách nového dozvěděli.

V tabulce 11 jsou podány výsledky vztahující se k hodnocení her středověkých. Z tabulky vyplývá, že nejčastěji žáci hodnotili středověké hry kladně, častěji se jednalo o žáky 4. tříd (64 (43,2 %) žáků ze 4. tříd a 50 (37,3 %) žáků ze 7. tříd). Žáci ze 4. tříd také považovali častěji tyto hry za lepší než hry současné (jednalo se o 24 (16,2 %) žáků 4. tříd a 8 (6 %) žáků 7. tříd). Žáci 7. tříd častěji vyjadřovali neochotu na otázku odpovídat, resp. odpovídali „nic“ nebo „nevím“, což uvedlo 78 (6 %) žáků 7. tříd, ale žádný žák z třídy čtvrté.

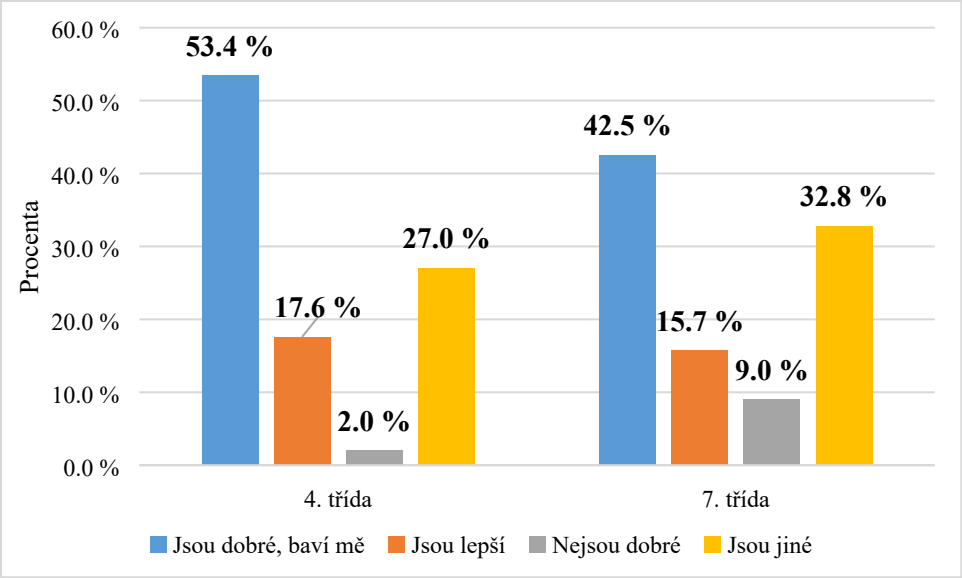
Tabulka 11: Otázka č. 12

Odpovědi	**4. třída**		**7. třída**	
	N	%	N	%
Dobré, baví mě to	64	**43,2 %**	50	**37,3 %**
Dnešní jsou lepší	24	16,2 %	8	6,0 %
Byly nudné, divné	12	8,1 %	11	8,2 %
Byly jiné	22	14,9 %	9	6,7 %
Některé dobré, některé horší	5	3,3 %	2	1,5 %
Nic, nevím	0	0,0 %	8	6,0 %
Jiné	21	14,3 %	46	34,3 %
Celkem	**148**	**100,0 %**	**134**	**100,0 %**

Zajímavé byly odpovědi přiřazené do trsu „jiné“. V případě respondentů ze 4. tříd bylo např. uváděno: *„byli spíše v lese“, „byli spíše pohyblivé“, „byly sice docela nebezpečné, ale děti byly více venku“, „já si myslím, že středověké hry byly spíše pro dospělé“, „je fajn, že si děti nebo dospělí uměli vyrobit hračku sami“, „lidé měli radost“, „že jsou takové starověké pro starší lidi a je to asi nuda“.*

Vybrané výroky respondentů ze 7. tříd byly následující: *„asi mi připadají jednodušší na pravidla, ale člověk se u nich musí víc zamyslet“, „děti byly za všechny hry rádi“, „děti si uměly hrát samy bez rodičů a hlavně venku na čerstvém vzduchu“, „děti si dokázaly hrát se vším“, „jsou to hry, které se často hrají i teď“, „myslím, že se zaměřovali spíše na tělesnou aktivitu a sílu“, „některé jsou zajímavější když se o něco vsadíte“, „přijdou mi, že jsou tam přísná pravidla“, „takové nedodělané“, „že si jich každý vážil“.*

Odpovědi respondentů vztahující se k hodnocení současných her jsou uvedeny v grafu 12. V grafu 12 si lze povšimnout, že současné hry baví častěji žáky 4. tříd, což uvedlo 79 (53,4 %) žáků 4. tříd, a jen 57 (42,5 %) žáků 7. tříd. Respondenti ze 7. tříd častěji volili odpověď srovnávající tyto hry, zaměřující se na jejich popis a tito žáci také častěji hodnotili současné hry jako horší oproti hrám středověkým (jednalo se o 12 (9 %) žáků 7. tříd a 3 (2 %) žáky 4. tříd.



Graf 12: Otázka č. 12

V odpovědích přiřazených k trsu „jiné“ nejčastěji zaznívalo, že je nevýhodou současných her, že se hrají převážně na mobilu, děti tedy tráví méně času venku, hrami v přírodě apod. Zmiňováno bylo též, že se kvůli nim ničí příroda, rychleji se *„obehrajou“*, zabírají mnoho času. Pochopitelně tyto odpovědi bylo možné přiřadit k trsu „nejsou dobré“, ovšem vyčleněny byly záměrně, kvůli specifikaci pozorovaných rozdílů.

4.5.2 Verifikace výzkumných předpokladů

Celkem byly ověřovány 3 výzkumné předpoklady. **Výzkumný předpoklad VP_1 byl ve znění: Žáci sedmých tříd znají středověké hry častěji než žáci čtvrtých tříd.**

K tomuto výzkumnému předpokladu se v dotazníku vztahovala otázka č. 2, na kterou žáci odpovídali „ano“ nebo „ne“. Porovnávány byly odpovědi chlapců a dívek. Přehled zjištěných výsledků (pozorovaných a očekávaných četností odpovědí) je uveden v tabulce 12.

Tabulka 12: Ověření výzkumného předpokladu VP_1

Třída	**Ano**	**Ne**	**Celkem**
	Skutečná (očekávaná) četnost	**Skutečná (očekávaná) četnost**	
4. třída	75 (68,23)	73 (79,77)	148
7. třída	55 (61,77)	79 (72,23)	134
Celkem	**130**	**152**	**282**

Vypočítaná hodnota testového kritéria $\chi^2 = 2{,}623$. Kritická hodnota testového kritéria chí-kvadrátu pro hladinu významnosti 0,05 a 1 stupeň volnosti $x^2_{0,05}(1) = 3{,}841$.

Vypočítaná hodnota testového kritéria 2,623 je menší než kritická hodnota. Z tohoto důvodu **byl přijat nulový výzkumný předpoklad** a zamítnut byl alternativní výzkumný předpoklad (tj. nebyl zjištěn statisticky významný rozdíl mezi zkoumanými proměnnými).

Na základě ověření výzkumného předpokladu č. 1 lze tvrdit, že žáci sedmých tříd znají středověké hry stejně často jako žáci čtvrtých tříd.

Druhý výzkumný předpoklad byl ve znění: **VP_2: Žáci z vesnice častěji znají chůzi na chůdách než žáci z města.**

V rámci tohoto výzkumného předpokladu byly porovnávány odpovědi žáků z vesnic a měst (identifikační otázka č. 2 umístěná na začátku dotazníku), a to na otázku č. 6 týkající se znalosti chůze na chůdách. Zjištěné výsledky jsou uvedeny v tabulce 13.

Tabulka 13: Ověření výzkumného předpokladu VP_2

Bydliště	**Ano**	**Ne**	**Celkem**
	Skutečná (očekávaná) četnost	**Skutečná (očekávaná) četnost**	
Vesnice	64 (56,33)	12 (19,67)	76
Město	145 (152,67)	61 (53,33)	206
Celkem	**209**	**73**	**282**

Vypočítaná hodnota testového kritéria $\chi^2 = 5{,}524$. Kritická hodnota testového kritéria chí-kvadrátu pro hladinu významnosti 0,05 a 1 stupeň volnosti $x^2_{0,05}(1) = 3{,}841$.

Vypočítaná hodnota testového kritéria 5,524 je větší než kritická hodnota. Z tohoto důvodu **byl přijat alternativní výzkumný předpoklad** a zamítnut byl nulový výzkumný předpoklad (tj. byl zjištěn statisticky významný rozdíl mezi zkoumanými proměnnými).

Na základě ověření výzkumného předpokladu č. 2 lze tvrdit, že žáci z vesnice častěji znají chůzi na chůdách než žáci z města.

Poslední výzkumný předpoklad byl ve znění: **VP_3: Středověké hry hodnotí jako „lepší“ oproti současným hrám častěji chlapci než dívky.**

K tomuto výzkumnému předpokladu se v dotazníku vztahovala otázka č. 12, u které měli respondenti uvést, jaké hry jim přijdou lepší, přičemž volili ze 4 možných odpovědí: dnešní hry, středověké hry, obojí je fajn a hry mě nebaví. V tomto případě tedy byly odpovědi rozděleny do dvou skupin: první tvořily odpovědi vyjadřující, že jsou lepší středověké hry,

druhá skupina zahrnovala zbývající odpovědi. Porovnávány byly odpovědi dívek a chlapců. Zjištěné výsledky jsou uvedeny v tabulce 14.

Tabulka 14: Ověření výzkumného předpokladu VP_3

Pohlaví	**Středověké hry**	**Jiné**	**Celkem**
	Skutečná (očekávaná) četnost	**Skutečná (očekávaná) četnost**	
Chlapci	6 (4,8)	117 (118,2)	123
Dívky	5 (6,2)	154 (152,8)	159
Celkem	**11**	**271**	**282**

Vypočítaná hodnota testového kritéria $\chi^2 = 0{,}554$. Kritická hodnota testového kritéria chí-kvadrátu pro hladinu významnosti 0,05 a 1 stupeň volnosti $x^2_{0,05}(1) = 3{,}841$.

Vypočítaná hodnota testového kritéria 0,554 je menší než kritická hodnota. Z tohoto důvodu **byl přijat nulový výzkumný předpoklad** a zamítnut byl výzkumný předpoklad alternativní (tj. byl nezjištěn statisticky významný rozdíl mezi zkoumanými proměnnými).

Na základě ověření výzkumného předpokladu č. 3 lze tvrdit, že středověké hry hodnotí jako „lepší“ oproti současným hrám stejně často chlapci i dívky.

4.6 Interpretace výsledků výzkumu

Následující podkapitola je věnována interpretaci výsledků výzkumu. Vztaženy jsou zjištěné výsledky k formulovaným výzkumným otázkám, interpretace se týká i stanovených výzkumných předpokladů. Hledány jsou také možné souvislosti mezi dílčími odpověďmi žáků na jednotlivé dotazníkové položky. Interpretována jsou pouze data, nedochází k jejich reflexi k teoretickým východiskům. Hlavním zjištěním výzkumu, již v komparaci s dosavadním stavem poznání, týkajícím se středověkých her, možnostem hry ve středověké populaci dětí i v současné populaci dětí, postojů dětí k hrám apod., se dále detailněji věnujeme v kapitole páté (diskuse).

VO1: Jaká je míra obeznámenosti respondentů o herních aktivitách středověkých dětí?
K první výzkumné otázce se v dotazníku vztahovaly položky č. 1-6, přičemž položku šest tvořil soubor vybraných her, u kterých se respondenti vyjadřovali nejen ke znalosti daných her, ale též zkušenosti s nimi, tj. odpovědi získané otázkou č. 6 byly přiřazeny k výzkumné otázce č. 2.

Předtím, než se měli respondenti blíže vyjadřovat k samotným středověkým hrám, měli uvést, co se jim vybaví, když se řekne „středověk“. Otázka byla volena záměrně takto široce, otevřeně, s cílem povzbudit žáky k práci s fantazií, ale i s jejich znalostmi.

Celkově lze konstatovat, že starší žáci, tj. žáci 7. tříd, do svých úvah o středověku a později i úvah týkajících se středověkých her zahrnovali školní znalosti, což do určité míry odpoutávalo jejich pozornost od hlubšího zaměření na téma středověku. Pozastavíme-li se krátce k problematice učení, vzdělávání a znalostem žáků, jeden z respondentů u otázky č. 11 poznamenal, že jej dotazníkové šetření odvádí od potřeby či povinnosti se učit, a povinnost učit se je také důvodem, proč už si nehraje. Při prezentaci konkrétních výroků respondentů byly uváděny přesné přepisy jejich odpovědí. Nelze nezmínit, že velmi často se tyto odpovědi vyznačovaly zcela nedostatečnou znalostí češtiny (gramatiky, struktura věty apod.). Ve výrocích respondentů se objevovaly hrubé chyby v gramatice, výroky byly též stylisticky často neobratné. Nabízí se otázka, do jaké míry je v českém školství věnována pozornost výuce českého jazyka a zda by i s ohledem na možnosti, které dnešní školství má, nebylo vhodné zařazovat do výuky častěji moderní komunikační prostředky, pomocí nichž by si žáci lépe osvojili základní znalosti českého jazyka, kterými by měli disponovat již po absolvování prvních ročníků základní školy. Žáci, kteří se výzkumu zúčastnili, mají v oblibě soudobé hry, zejména tedy hry počítačové. Je možné využívat výukových programů zacílených na procvičování gramatiky, s využitím počítačů, tabletů, chytrých telefonů. Propojení hry a výuky je efektivním způsobem učení a zcela jistě nemusí platit, že učení, resp. výuka, je pouze předávání vědomostí, jak na tuto oblast patrně nahlížel zmíněný respondent, který považoval vyplňování dotazníku za „ztrátu času“.

Pokud žáci uváděli své asociace ke slovu středověk, nezřídka se značně mýlili v jeho časovém určení. Středověk si respondenti spojovali se starověkým Římem, Řeckem, žáci čtvrtých tříd s pravěkem a dinosaury, ovšem tyto odpovědi se objevovaly i u žáků tříd sedmých. Přesto však většina respondentů zná středověké hry, zná je mimo jiné z návštěv hradů, tábor, kdy lze předpokládat, že přímo zaměření těchto táborů mohlo být na středověk jako celek. Pokud by se tedy žáci více zamýšleli nad tím, co je to středověk, nemělo by dle našeho názoru docházet k tomu, že si žáci neuvědomí, jaké možnosti (např. v oblasti stavitelství, kultury apod.) lidé v pravěku a středověku měli, nemělo by docházet k záměnám takto odlišných historických epoch. Zjištěné skutečnosti tak mohou svědčit o neschopnosti žáků propojovat své zkušenosti se školními poznatky, či neochotě takto činit.

Celkově ovšem byli žáci schopni popsat středověk z různých hledisek – zmiňovali hrady, války, rytířské souboje, památky, ale i životní styl středověkých lidí (chudobu, hladomor,

mnoho práce a málo času na hru a zábavu) apod. Bylo zřejmé, že se jejich hodnocení vyznačuje značnou dávkou egocentrismu, což je ovšem relativně v pořádku s ohledem na školní věk jako vývojovou etapu: respondenti hodnotili středověk ze své dnešní pozice, zmiňovali např., že tehdy nebyl internet, automobily apod. Obraz středověku vykreslený žáky tedy občas ztrácel kontury, pakliže časové ohraničení bylo chybné, byl spíše pochmurný, s poukázáním na negativa (nemoci, chudoba, to, co tehdejší lidé neměli), i když někteří respondenti naopak vyzdvihovali i výhody (nechození do školy).

Vrátíme-li se k samotné výzkumné otázce, středověké hry znali častěji žáci mladší, ze čtvrtých tříd, což bylo v rozporu s výzkumným předpokladem VP_1, kdy jsme se domnívali, že tyto hry budou znát častěji žáci starší, což za pomocí chí-kvadrátu pro čtyřpolní tabulku nebylo potvrzeno. To ovšem lze vysvětlit dalšími zjištěními: starší žáci nezřídka ve svých odpovědích v dotazníku vyjadřovali téměř pohrdání k tomu, že se ve svém dětství, které bylo vnímáno jako doba velmi dávná, věnovali středověkým hrám, resp. toto hraní a celkově hraní bylo staršími žáky přisuzováno předškolnímu nebo mladšímu školnímu věku. O to více pak tito starší žáci vyjadřovali své nadšení pro hry soudobé, tedy zejména počítačové.

I když žáci většinou uváděli, že jsou s představovanými hrami obeznámeni, patrně se v některých případech vyjadřovali spíše k tomu, jaké jsou pozůstatky těchto her v současnosti (soule blízké rugby, fotbalu). Žáci znali většinu her, s výjimkou následujících: vrhcáby, mlýn (mlýnek), ovčinec, soule. Pakliže byl užit známější název (např. lukostřelba, házení kroužků, rozpočítávání), vždy většina respondentů tyto hry znala.

Pokud měli v úvodu dotazníku respondenti uvést, jaké středověké hry znají, nejčastěji byly zmiňovány šachy, dále kostky, dáma, karty, a tyto hry také žáci nejčastěji hrají i v současné době. Většina žáků 7. tříd (65,7 %) správně uváděla, že ve středověku se ještě hračky nevyráběly průmyslově, tuto odpověď uvedlo 49,3 % žáků 4. tříd. I když byly znalosti žáků o středověku kusé, často navíc nesprávné, většina žáků z prvního i druhého stupně uváděla, že středověké děti na hru příliš času neměly. V odpovědích na další otázky ovšem dokázali žáci nahlížet na to, že kvalita jejich hry mohla být vyšší, než je tomu u her dnešních dětí: někteří respondenti soudili, že bylo cenné, pokud si děti dokázaly hračky vyrobit samy, pohybovaly se více venku, hry byly více zaměřené na pohyb, tělesnou zdatnost, zatímco dnešní děti preferují hry počítačové, hračky, které se brzy rozbijí, dnešní hry jsou podle některých respondentů také příliš složité.

VO2: Jakou osobní zkušenost mají respondenti se středověkými hrami?

Jak již bylo uváděno, kromě několika her, které patrně ovšem neznají ani dospělí (vrhcáby, soule apod.), respondenti středověké hry znají, byť je hrají v odlišné podobě. Většinou však respondenti tyto hry nehrají, s výjimkou her, jakými jsou šachy, karty, kostky, dámy apod. Šachy hrají respondenti nejčastěji příležitostně, u ostatních her (s výjimkou her s míčem, kdy tyto hry hrají respondenti nejčastěji několikrát týdně, ovšem velmi často proto, že jsou tyto aktivity součástí hodin tělesné výchovy), bylo nejčastěji uváděno, že tyto hry vůbec nehrají.

S určitým despektem se vyjadřovali zejména žáci 7. tříd k hraní některých her, které považují za příliš dětské, nevhodné k jejich věku, potřebám apod. Za překvapující lze považovat skutečnost, že ne vždy se respondenti s těmito hrami seznámili prostřednictvím svých rodičů.

Respondentům více známé hry (karty, šachy, dáma apod.) zprostředkovali většinou rodiče, ovšem žáci se některým hrám naučili také od svých vrstevníků (jednalo se o soule, hru na slepou bábu, rozpočítávání, hru s obručí, skákání panáka, šermování s mečem), od jiných dospělých, než jsou rodiče respondentů, se žáci naučili běh přes překážky, chůzi na chůdách, jízdu na koni, hry s míčem v případě žáků 7. tříd, lukostřelbu, ovčinec, mlýn (mlýnek) v případě žáků 4. tříd.

V rámci výzkumného předpokladu č. 2 bylo zkoumáno, zda chůzi na chůdách znají častěji žáci z venkova než žáci z města. Tento výzkumný předpoklad byl jako jediný potvrzen. Vzhledem k rozsahu práce nebylo možné porovnávat navíc např. odpovědi žáků z venkova nebo města, u všech dotazníkových položek bylo užito pouze srovnání žáků mladšího a staršího školního věku na základě absolutní a relativní četnosti odpovědí, nebylo užito statistické ověření, tedy rozdíly platí pouze v daném výzkumném souboru. Můžeme se však domnívat, že žáci z venkova mají ke středověkým hrám blíže, na což usuzujeme z odpovědí respondentů týkajících se toho, kdy se konkrétním hrám věnují. Velmi často zaznívalo, že v létě, když je hezky, ať již o samotě, nebo s kamarády, příbuznými apod. Děti z města budou patrně jen stěží zkoušet v městských ulicích chůzi na chůdách, házení nožů na kroužek nebo lukostřelbu. Pokud však mají na venkově děti více prostoru k pohybu v přírodě, na zahradě apod., lze se těmto činnostem v takovém prostředí věnovat. Jedna z respondentek např. uváděla, že si občas postaví překážkovou dráhu na zahradě.

Předložený dotazník byl poměrně obsáhlý, zejména co se týče vyjadřování žáků ke konkrétním hrám. Nebylo tedy možné doptat se na vše relevantní, nebylo např. zjišťováno, o jaké dospělé se jednalo. Lze však předpokládat, že to byli příbuzní, často patrné také instruktoři nebo lektoři na táborech, v zájmových kroužcích, případně učitelé na školách.

Za jedno z nejzajímavějších zjištění považujeme tvrzení mnoha respondentů, že vybrané hry hrají se svými prarodiči. S rodiči hrají respondenti spíše deskové hry nebo hry novodobější.

Prarodiče se však stávají těmi, kdo dětem středověké hry zprostředkovávají a mají patrně i čas se dětem v tomto ohledu věnovat. Středověké hry nejsou pochopitelně příliš známé, resp. ne ty, které se do současné doby nedochovaly. Prarodič, pokud je ovládá, se tak stává pro dítě osobou, která žáka uvádí do neznámého světa, zároveň dochází k mezigeneračnímu učení, a to nejen ve smyslu předávání určitých znalostí, zkušeností, ale též s ohledem na význam prolínání života různých generací, kdy se obsah životů dítěte a jeho prarodiče značně liší. Hra se tak může jevit jako velmi užitečný prostor, v němž se různé generace mohou setkávat.

Podobně pozitivně hodnotíme i výčet dalších míst nebo osob, které jsou spojeny se zpřístupňováním středověkých her dětem: jedná se o knihovnu, školu, zájmové kroužky. Zajímavý je i čas, kdy se děti k těmto hrám dostávají. Běžný, dnes i pro děti hektický život, nedává příliš prostoru pro středověké hry: respondenti je však objevují, když je venku pošmourno, když je léto, když je volný čas. V odpovědích respondentů také zaznívalo, že jim mnohdy chybí partner k této hře. Vrátíme-li se k tomu, že si starší žáci spojují dobu hry a středověkých her se svým „dětstvím“, za velmi pozitivní lze označit např. odpověď jednoho z respondentů, že si zaskáče „panáka“, když na něj „narazí“. Byť nebylo toto explicitně respondenty vyjádřeno, z jejich odpovědí zaznívalo, že středověké hry jsou jiné než hry dnešní, a to ve smyslu uvolněné, spontánní hry, kdy je dítě v pohybu, v kontaktu se svým hravým Já.

VO3: Jak hodnotí respondenti středověké hry v porovnání s dnešní hrami a okolnostmi spojenými s hraním her?

Srovnání středověkých her oproti hrám soudobým nedopadlo pro středověké hry dobře. Pokud měli respondenti přímo uvést, které hry hodnotí jako lepší, celkově označilo za „lepší“ středověké hry jen 11 respondentů. Nicméně v otevřených odpovědích, kdy již nebyla nucená volba hrami soudobými a středověkými, uváděli respondenti mnohem častěji, že jsou středověké hry cennější – např. zaměřením na pohyb, jednoduššími pravidly, tím, že je bylo možné často hrát kdekoliv, nekladly značné nároky na prostor, technické vybavení apod. Za velmi důležitý považujeme výrok jednoho z respondentů adresovaný středověkým hrám: *„že si jich každý vážil“*.

Současné hry mají žáci více v oblibě, jedná se zejména o počítačové hry, které více korespondují s potřebami žáků a dle jejich subjektivního hodnocení mají na ně i pozitivní vliv, např. s ohledem na rozvoj kognitivních schopností, získávání nových poznatků, rozvíjení některých dovedností. Starší žáci však byli v některých případech vůči současným hrám kritičtí: zmiňovali např. to, že se rychle *„obehrajou“*, jsou složité svými pravidly, zabírají hodně času, vedou k devastaci přírody. U starších žáků však bylo též patrné, že jim zejména počítačové hry

sytí potřeby spojené s počátky dospívání, tedy kontakt s vrstevníky, a to prostřednictvím online her, i když často hrají tito žáci hry osamoceně.

Více než pětina respondentů z každé skupiny uvedla, že preferuje počítačové hry, což byla také dominující odpověď nad hrami deskovými, hlavolamy, kartami, kostkami, pohybovými hrami apod. Zmiňovány byly často *„střílečky“*, ale také hry, v nichž žáci např. pečují o virtuální zvíře, rozvíjejí sociální vztahy (*Sims*) apod. Za pozornost stojí, že jen velmi málo zajímají respondenty novodobé herní trendy, např. geocaching, lovení pokémonů apod. Pohybové hry baví pouze 16,7 % žáků ze 4. tříd a 14,9 % žáků ze 7. tříd. Pokud měli žáci uvést, zda by stáli o to vyrábět si hračky, většinou uváděli zápornou odpověď, nicméně jedna z respondentek zmiňovala, že si sama vyrábí panenky z látek, jiný žák si své výrobky dává na „výstavku“.

Celkově lze konstatovat, že odpovědi respondentů nebyly v mnohém překvapující: středověké hry jsou jim vzdálené, jsou jiné než moderní, zejména počítačové hry. Přesto mohou být pro žáky zajímavou alternativou k současným hrám, zejména pro žáky mladší.

5 DISKUSE

Podle Huizingy byl středověký svět naplněn hrou, jednalo se ovšem o hru lidovou, která podle autora příliš soudobou kulturu neovlivňovala.[104] Z výzkumu realizovaného mezi žáky 4. a 7. tříd vyplynulo, že dopad středověkých her lze vysledovat u her soudobých, středověké hry se zcela z české herní kultury nevytratily. Předložené hry, známé (šachy, karty, kostky) i méně známé (vrhcáby, mlýnek, ovčinec, soule), žáci znali, byť ne všichni, a vždy se mezi respondenty našli mnozí, kteří s těmito hrami měli osobní zkušenost.

Středověké hry jsou zajímavé zejména pro mladší žáky, kteří se výzkumu zúčastnili. Patrně je to dáno i tím, kde a s kým jsou hrány. Tím, že se nejedná o běžnou herní aktivitu (často je k dané hře potřebné určité vybavení - např. u lukostřelby), ocitají se v současné době středověké hry na okraji zájmu, čímž ovšem získávají na atraktivitě. Jsou spojeny s dobou, která je dnešním dětem neznámá a jak bylo již zmíněno, je nezřídka řazena dětmi k době pravěké. Tyto hry uvádějí děti do jiného, nevšedního světa – hrají je s prarodiči, na táborech, výletech, v zájmových kroužcích, když je léto a pěkné počasí. Tím se dle našeho názoru také zvyšuje potenciál těchto her pro děti: zatímco soudobé počítačové hry hrají respondenti mnohdy sami, ke středověké hře potřebují většinou partnera.

V teoretické části práce bylo uváděno, že lze ke hře přistupovat ze dvou hledisek: jedním je hledisko redukcionistické, zohledňující účel hry. Oproti tomu restitutivní přístup zdůrazňuje vnitřní význam hry, zaměřuje se na prožitek jedince.[105] Domníváme se, že středověké hry učí dnešní děti skutečně si hrát. Podporují v dětech kreativitu a netradiční způsob řešení problémů. Většina respondentů se se středověkými hrami seznamovala postupně, s narůstajícím věkem přibírali nové hry, až po ty nejnáročnější, jakými jsou např. šachy. Vytvořili si herní arzenál, který lze využít v různých situacích, tedy i k saturaci různých potřeb. Stačí „potkat panáka“ a dítě se uvolní a zaskáče si jej, i když si s vyšším věkem přestává hrát. Když se respondenti nudí, vzpomenout si na staré, středověké hry, vrátí se do svých mladších let a zahrají si některou z nich. Jsou aktivní – rozestaví si na zahradě překážky, s kamarádkou hrají dámu, chlapci mohou mezi sebou soupeřit v lukostřelbě. Tyto hry mají mezinárodní přesah a jsou např. v případě pétanque způsobem, jak navázat kontakt s místními, jak příjemně prožít dovolenou. Když se dítě ocitá ve sporu či je zapotřebí rozhodnout, kdo začne určitou aktivitu, vzpomene si

[104] HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*, s. 163.
[105] RAUDENSKÁ, J., RAUDENSKÝ, M., JAVŮRKOVÁ, A. Hra jako prostředek adaptace na náročné životní situace, s. 14-15.

dítě na rozpočítávání. Nic z toho dnešní, zejména tedy počítačové nebo deskové hry nenabízejí. Tyto hry dítě ukotví na místě. Facilitují sice kontakt s dalším hráčem, v tomto kontaktu však chybí pohyb a hra je silně svázána pravidly.

Dnešní počítačové hry jsou předmětem studia mnoha odborníků, kdy mnozí z nich varují před riziky počítačových her pro dnešní hry. Zimbardo např. konstatuje, že počítačové hry přinášejí okamžité uspokojení, lze měnit hru, průběh hry, získat to, co člověk v danou chvíli potřebuje, a to zmáčknutím jediného tlačítka.[106] Není potřeba vyvíjet žádné větší úsilí, postačí sednout si k počítači. Je však otázkou, jaké zážitky tímto způsobem jedinec získá.

Jedním z dílčích cílů představeného výzkumu bylo analyzovat zastoupení středověkých her v životě žáků školního věku. Toto zastoupení se s věkem snižuje, ovšem pouze v behaviorální rovině. Jak již bylo uváděno, v případě potřeby „vytáhne" žák své nabyté dovednosti a získané zkušenosti z pomyslného skladiště a užije je v praxi (zamezí konfliktu užitím rozpočítávání apod.). Kromě toho se však tyto zkušenosti ukládají i v paměti, a to jako libé vzpomínky – na hru s dědou, s kamarádkou, když bylo deštivo, vzpomínky na to, jaké to bylo být malým. Zážitky této kvality získávají hráči počítačových her patrně jen výjimečně.

Prostřednictvím těchto her se také děti mnohé naučily – rozvíjely své motorické schopnosti, získávaly nové dovednosti, tyto hry přivádějí děti do většího kolektivu, který je významný pro rozvoj a posílení sociálních dovedností. Některé jsou vhodné pro vývoj kognitivních funkcí (šachy, dáma), působí na různé smysly, opomenout nelze ani rovinu emoční. Němec uvádí, že hra děti baví, umožňuje prožívat, má smysl, zprostředkovává poznání sebe a druhých a prozrazuje charakter.[107] Z výpovědí respondentů vyplývá, že si jsou této skutečnosti a existence těchto atributů u středověkých her vědomi i různí vychovatelé, neboť velkou část her si respondenti osvojovali na táboře, v zájmových kroužcích, na akcích na výletech, v hodinách tělesné výchovy.

Lze tedy zcela jistě doporučit také učitelům, aby se více obeznámili se středověkými hrami. Vedlejším, nezáměrně získaným výsledkem výzkumu je i poznání, že respondenti o středověku příliš nevědí, přitom měli možnost jej zažít ve hře a mají představu o tom, jaká tato doba byla (nuzná, včetně nouze pro děti). I z debaty, která předcházela administraci dotazníků u žáků 7. tříd, bylo zřejmé, že i tito žáci – v jejich očích již nikoliv děti – si rádi hrají a dokáží s využitím hry opustit pevně dané mantinely toho, co je to učení. Diskuse, která se rozpoutala, vedla k vytvoření poměrně plastického a relativně odpovídajícího obrazu středověku, významu hry

[106] ZIMBARDO, P. G. *Odpojený muž: jak technologie připravuje muže o mužství a co s tím*, s. 102.
[107] NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 10-12.

pro dítě, probudila v těchto žácích zájem něco nového se dozvídat, učit se. Navíc, jak již také bylo uváděno, tyto hry jsou obecně v populaci známé a mohou pomoci překlenout rozdíly, které panují mezi učiteli a žáky (digitálními přistěhovalci a digitálními domorodci). Jedná se zároveň o kulturní bohatství, o které je zapotřebí pečovat.

Cílem výzkumu bylo zjistit, jaká je obeznámenost žáků školního věku se středověkými hrami. Zjištěné výsledky lze považovat za velmi překvapující. Nebylo očekáváno, že žáci budou znát všechny představené hry, že je dodnes hrají či na ně rádi vzpomínají. Nebylo ani předpokládáno, že vytvořený dotazník umožní dětem určitou sebereflexi toho, jak je hra v jejich životě zastoupena, co pro ně znamená. Dotazník podnítil úvahy respondentů o tom, v jakém světě dnes žijí a že to, co považují za běžné, nemusí být samozřejmostí a je výsadou, kterou dříve děti neměly. Lze předpokládat, že k tomuto výstupu přispěla i koncepce dotazníku, jeho formální stránka, která byla hravá a kladla si za cíl vyplňování dotazníků dětem co nejvíce zpříjemnit. Výsledkem však bylo vytvoření širokého prostoru pro učení, rozvinutí zájmu respondentů dovídat se něco nového o okolním světě i sobě samém. Lze konstatovat, že svět středověkých her je světem nejen málo probádaným, především však velmi nedoceněným. Tento poznatek rozvíjíme dále v závěru práce.

ZÁVĚR

O středověku se někdy hovoří jako o době temna. Je historickou epochou, která se vyznačovala chudobou, špatnými hygienickými podmínkami, ale v této době vznikly i jedny z nejvýznamnějších kulturních památek, kterými Česká republika disponuje. Tehdejší lidé museli být velmi odolní, aby zvládali zátěž běžného života. Úlevu v těžkostech žití přinášely hry. Dnes tomu není jinak. I v současné době nabízí hra relaxaci a únik od starostí, je prostorem, v němž je takřka vše dovoleno, v němž je možné ale též poznávat sám sebe a osobnostně se rozvíjet. I z tohoto důvodu je hra nejvýznamnější činností dítěte předškolního věku.

V diplomové práci bylo zkoumáno, jaký je přístup dnešních žáků školního věku ke středověkým hrám. Jedná se o téma takřka neprobádané. Existují poznatky o tom, jaké středověké hry byly. Se středověkými hrami se mohou dnešní děti a dospívající setkat v rámci hradních slavností, na táborech. Nebylo však dosud systematicky zkoumáno, jaký je význam středověkých her pro dnešní děti, zda vůbec má smysl zabývat se touto problematikou, resp. zda mají středověké hry rozvojový potenciál pro dnešní děti. Diplomová práce je tak především sondou do světa dětí 21. století v kontextu hry, se zřetelem k hrám středověkým.

V teoretické části práce byly popsány hlavní pojmy. Stručně byl charakterizován středověk, volný čas ve středověku a možnosti hry v této části dějin lidstva. Blíže byla popsána hra, její význam pro člověka, zejména pro dítě. Podána byla klasifikace středověkých her a zastoupení her v životě dnešních dětí.

Na teoretická východiska bylo navázáno realizací vlastního výzkumného šetření, jehož cílem bylo zjistit, jaká je obeznámenost žáků mladšího školního věku se středověkými hrami. Dílčími cíli bylo analyzovat zastoupení středověkých her v životě žáků mladšího školního věku a určit, jak tito žáci nahlížejí na středověké hry, a to i v kontextu dnešních her. Výzkumný soubor tvořilo 282 žáků 4. a 7. tříd, kterým byl administrován dotazník vlastní konstrukce. Formulovány byly tři výzkumné předpoklady, k jejichž ověření byl užit chí-kvadrát pro čtyřpolní tabulku.

Stanovený cíl diplomové práce i cíle výzkumu lze považovat za naplněné. Výzkumem bylo zjištěno, že žáci středověké hry velmi dobře znají, mají s nimi osobní zkušenost, zejména z období předškolního a mladšího školního věku. Pro žáky staršího školního věku představují především vzpomínku, většinou libou, na čas, který byl naplněn hrou a kontaktem s blízkými. Žáci 7. tříd více upřednostňují soudobé hry, zejména počítačové.

Koncepce výzkumného šetření umožnila osloveným žákům alespoň na chvíli vrátit se v historii zpět, do středověku. S žáky 7. tříd byla před administrací dotazníku vedena diskuse

umožňující reflexi jejich postoje ke hře, jejímu zastoupení v životech žáků a též toho, co pro ně znamená minulost, tedy zejména středověk. Formální stránka dotazníku zohledňovala věk respondentů a byla koncipována se záměrem co nejvíce přiblížit žákům středověké hry. Výsledný výstup tak lze označit za mnohem širší, než bylo plánováno.

Na počátku formování obsahu a zaměření diplomové práce bylo předpokládáno, že oslovení žáci budou znát některé hry, budou na ně nahlížet jako na zajímavou exkurzi do historie, nebudou však pro ně mít větší význam. Z výsledků výzkumu však vyplývá, že velká část žáků zná všechny předložené hry, a to především prakticky, z vlastní zkušenosti. Některé hry užívají v běžném životě, účast na nich je pro ně vzpomínkou na čas strávený na táborech, výletech s rodiči, intenzivní interakcí s prarodiči. Pobídka k úvahám o srovnání středověkých her a her dnešních, zejména počítačových, vedla respondenty k náhledu na význam hry v jejich životě, ale i uvědomění toho, jak se život dětí v historickém vývoji proměnil. Zároveň bylo zřejmé, že tento postup práce je respondenty velmi vítaný. Výzkum také odhalil faktické nedostatky ve znalostech respondentů, týkajících se historie, nejen středověku. Za cenný tak lze považovat průběh výzkumu, který nabízí učitelům žáků školního věku možnosti inovativnějšího přístupu k výuce historických faktů, ale též rozvoji klíčových kompetencí, na které je v současném školství kladen zřetel. Diplomová práce je přínosná nejen samotnými zjištěnými výsledky vztahujícími se k obeznámenosti žáků školního věku se středověkými hrami, ale zejména poukázáním na význam hry v životě člověka, bez ohledu na věk, který má. Středověké hry v životě respondentů umožňovaly a umožňují mimo jiné mezigenerační učení, optimální způsob setkání dnešních digitálních přistěhovalců a digitálních domorodců.

Na realizovaný výzkum tak lze navázat dalším empirickým šetřením, které by bylo vhodné zaměřit především na možnosti využití středověkých her ve výuce žáků základních škol. Je vhodné dále zkoumat, jak vzájemným setkáním učitele a žáka v herním zážitkovém prostoru posílit vztah mezi učitelem a žákem a využít tento kontext v probuzení zájmu žáků o učení, nikoliv však ve smyslu memorování dílčích poznatků. Za důležité považujeme též zaměření pozornosti badatelů na samotné středověké hry. Pakliže výzkumem bylo zjištěno, že zdánlivě „mrtvé“ hry jsou v životě dětí 21. století stále velmi „živé“, je zřejmé, že je v nich velmi silně zastoupen herní potenciál, který by zcela jistě neměl být přehlížen, jako je tomu dosud. Na základě zjištěných výsledků lze označit středověké hry nikoliv pouze za zábavnou historickou zajímavost, ale spíše za důležitý prvek ve vývoji osobnosti dítěte, který je dnešními dětmi ceněn, ovšem nedostatečně uvědomován, což platí i pro odbornou pedagogickou veřejnost.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

BASLER, J., MRÁZEK, M. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka.* Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. ISBN 978-80-244-5404-7.

CAILLOIS, R. *Hry a lidé.* Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

ELLIOTT, L. *Children and Games in the Middle Ages.* New York: Crabtree Publishing Company, 2004. ISBN 0-7787-1381-4.

DISMAN, M. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele.* 4., nezměn. vyd. Praha: Karolinum, 2011. ISBN 978-80-246-1966-8.

DUPLINSKÝ, J. *Hra a hračka z pohledu psychologa.* Praha: Akademie věd České republiky, 1993. ISBN neuvedeno.

ELMANOVÁ, O. *Dítě a hračka.* Praha: SPN, 1964. ISBN neuvedeno.

GAVORA, P. *Úvod do pedagogického výskumu.* 4. vyd. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislavě, 2008. ISBN 978-80-223-2391-8.

GILCHRIST, R. *Medieval Life: Archaelogy and the Life Course.* Woodbridge: The Boydell Press, 2012. ISBN 978-1-84383-722-0.

HAVÍŘOVÁ, J. *Hry pro odpočinek a zábavu: pro děti od 6 do 11 let.* Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1598-8.

HAYWARD, P. *Leisure and Tourism.* Oxford: Heinemann Educational Publishers, 2000. ISBN 0-435-45277-0.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře.* Praha: Mladá fronta, 1971. ISBN neuvedeno.

CHALUPA, I. *Historie šachu.* Praha: Lika klub, 2012. ISBN 978-80-86069-76-0.

CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu.* 2., aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2016. 254 s. ISBN 978-80-247-5326-3.

CHVOJ, M. *Pokročilá teorie her ve světě kolem nás.* Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4620-3.

JANDOUREK, J. *Slovník sociologických pojmů: 610 hesel.* Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-3679-2.

JEDLIČKA, R. *Poruchy socializace u dětí: prevence životních selhání a krizová intervence.* Praha: Grada, 2015. ISBN 978-80-247-5447-5.

JENKINS, H. *The Children´s Culture Reader.* New York: New York University Press, 1998. ISBN 0-8147-4231-9.

KLUSÁK, M., KUČERA, M. *Dětské hry – games.* Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1758-9.

KOŤÁTKOVÁ, S. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi.* Praha: Grada, 2005. ISBN 80-247-0852-3.

KLÍMA, J. a kol. *Pediatrie pro nelékařské zdravotnické obory.* Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-5014-9.

KRIS, B. *Hravý středověk.* Brno: Edika, 2015. ISBN 978-80-266-0665-9.

LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie.* 2., aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1284-9.

Le GOFF, J., SCHMITT, J.-C. *Encyklopedie středověku.* Praha: Vyšehrad, 2002. ISBN 80-7021-545-3.

Le GOFF, J. *Kultura středověké Evropy.* Vyd. 2. Praha: Vyšehrad, 2005. ISBN 80-7021-808-8.

LIŠKA, V. *Hodovní zvyklosti a stolové hry doby Jiřího z Poděbrad.* Praha: Katedra společenských věd Fakulty stavební, 2017. ISBN 978-80-01-06131-2.

MĚCHUROVÁ, Z. Středověký svět dětí a her v archeologických pramenech. *Archeologia historica*, 2010, roč. 35, č. 1-2, s. 95-107.

MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry.* Praha: Panorama, 1978. ISBN neuvedeno.

MIOVSKÝ, M. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu.* Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1362-4.

MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, V. *Hra a hračka v životě dítěte.* Praha: SPN, 1980. ISBN neuvedeno.

MIŠURCOVÁ, V., SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění.* Praha: ISV, 1997. ISBN 80-85866-18-8.

NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky.* Brno: Paido, 2002. ISBN 80-7315-006-9.

NEWMAN, B.M., NEWMAN, P. R. *Development Through Life: A Psychosocial Approach.* 13th ed. Boston: Cengage Learning, 2018. ISBN 978-1-337-11872-9.

NEWMAN, P. P. *Growing up in the Middle Ages.* Jefferson, North Carolina, London: McFarland & Company, 2007. ISBN 978-0-7864-3084-0.

PASTUCHA, D. *Pohyb v terapii a prevenci dětské obezity.* Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-4065-2.

PETROVÁ, A. Období mladšího školního věku. In ŠIMÍČKOVÁ ČÍŽKOVÁ a kol. *Přehled vývojové psychologie.* 2. vyd. Olomouc: Ostravská univerzita, 2005, s. 93-100. ISBN 80-2440629-3.

RAUDENSKÁ, J., RAUDENSKÝ, M., JAVŮRKOVÁ, A. Hra jako prostředek adaptace na náročné životní situace. *Empatia,* 2010, 17(64), s. 14-19. ISSN 1335-8624.

REICHEL, J. *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů.* Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-3006-6.

REITH, G. *The Age of Chance: Gambling in Western Culture.* 2nd ed. Abingdon: Taylor & Francis, 2005. ISBN 0-203-97830-7.

ROHR, B., GÜNTER, S. *Fotbal: velký lexikon: osobnosti, kluby, názvosloví.* Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1158-3.

SMITH, S. V. The Spaces of Late Medieval Peasant Childhood: Children and social reproduction. In HADLEY, D. M., HEMER, K. A. (Eds). *Medieval Childhood: Archeological Approaches.* Oxford: Oxbow Books, 2014, p. 57-74. ISBN 978-1-72297-731-5.

ŠEVČÍK, O. *Architektura – historie – umění: kulturně-civilizační vývoj v Evropě od antiky do počátku 19. století.* 2., rozš. vyd. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-2032-6.

ŠEVČÍKOVÁ, A. a kol. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu.* Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-210-7527-6.

ŠPLÍCHAL, V., OTAVOVÁ, M., PECHÁČKOVÁ, M. *Nekonečný svět české hračky.* Pelhřimov: Nová tiskárna, 2014. ISBN 978-80-7415-092-0.

THOMPSON, R. H. *The Handbook of Child Life: A Guide for Pediatric Psychosocial Care.* 2nd ed. Springfield: Charles C Thomas, 2018. ISBN 978-0-398-09212-2.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání.* Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 978-80-246-2153-1.

VAVRDA, V. Dětská hra a psychonalysa. *Pedagogika*, 2001, roč. 51, č. 4, s. 498-513.

VERDON, J. *Volný čas ve středověku.* Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-543-7.

WILLIAMS, V. *Weird Sports and Wacky Games around the World: From Buzkashi to Zorbing.* Santa Barbara: ABC CLIO, 2015. ISBN 978-1-6069-639-5.

WILKINS, S. E. D. *Sports and Games of Medieval Cultures.* Westport: Greenwood Press, 2002. ISBN 0-313-31711-9.

WINNICOTT, D. *Hraní a realita.* Praha: Portál, 2018. ISBN 978-80-262-1307-9.

WINSTEAD, B. A., GRIFFIN, J. L. Friendship Styles. In WORELL, J. (Ed.). *Encyclopedia of Women and Gender, Two-Volume Set: Sex Sililarities and Differences and the Impact of the Society on Gender.* San Diego: Academic Press, 2002, pp. 481-492. ISBN 0-12-227245-5.

ZÍBRT, Č. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým. Část I.* Velké Meziříčí: J. F. Šašek, 1889. ISBN neuvedeno.

ZIMBARDO, P. G. *Odpojený muž: jak technologie připravuje muže o mužství a co s tím.* Praha: Grada, 2017. ISBN 978-80-247-5797-1.

Internetové zdroje:

BATA, L. „Soule“ el balón de la vejiga del buey. *World Press.* [online] 5.5.2015 [cit. 2019-01-24]. Dostupné na WWW: <https://lucybata.wordpress.com/2015/05/05/soule-el-balon-de-la-vejiga-del-buey/ >.

BRATŘÍČEK, T. Neznámé sporty: hřiště má pět kilometrů a s míčem se hraje osm hodin. *iDNES.* [online] 31.8.2018 [cit. 2019-01-24]. Dostupné na WWW: <https://www.idnes.cz/xman/adrenalin/stredoveka-masopustni-fotbal-ashbourne.A180825_163609_xman-adrenalin_fro >.

CONNORS, A. Game Piece. *Medieval London.* [online] 2017 [cit. 2018-10-21]. Dostupné na WWW: <https://medievallondon.ace.fordham.edu/collections/show/17 >.

GOJDA, M. Archeologie raně středověké Evropy (1). In *Katedra archeologie Západočeské univerzity v Plzni.* [online] Plzeň, b.d. [cit. 2018-09-01]. Dostupné na WWW: <https://www.kar.zcu.cz/studium/prezentace/ARSE1/ARSE%201-3.pdf>.

HEJTMÁNEK, L. Stolní hry ve středověku. *Muni.cz.* [online] 2015 [cit. 2018-10-21]. Dostupné na WWW: <https://is.muni.cz/el/1421/podzim2015/AEA_59/Hetmanek_stolni_hry.pdf>.

JANDOVÁ, L. Spisovatel Vlastimil Vondruška: Ve středověku byli lidé šťastnější. In *Novinky.* [online] 26.12.2013 [cit. 2018-09-01]. Dostupné na WWW: <https://www.novinky.cz/zena/styl/322864-spisovatel-vlastimil-vondruska-ve-stredoveku-byli-lide-stastnejsi.html >.

JÍRA, O. Děti, mládež a volný čas. In *Národní registr výzkumů o dětech a mládeži.* [online] Praha, 1997 [cit. 2018-09-01]. Dostupné na WWW: <http://www.vyzkum-mladez.cz/zprava/1157352599.pdf >.

KARTOUSOVÁ, H. Středověké a raně novověké hračky a součásti her v archeologické sbírce SZN. *Academia.eu.* [online] 2016 [cit. 2018-10-13]. Dostupné na WWW: <https://www.academia.edu/28654246/ST%C5%98EDOV%C4%9AK%C3%89_A_RAN%C4%9A_NOVOV%C4%9AK%C3%89_HRA%C4%8CKY_A_SOU%C4%8C%C3%81STI_HER_V_ARCHEOLOGICK%C3%89_SB%C3%8DRCE_SZM >.

KOHOUTEK, R. Hry dětí předškolního věku. *Psychologie v teorii a praxi.* [online] 14.4.2014 [cit. 2018-10-15]. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/1404/hra-deti-predskolniho-veku >.

KOSTROUCH, F. Vrhcáby – oblíbená hra ve středověku. *Hodonínský deník.* [online] 25.1.2011 [cit. 2018-10-21]. Dostupné na WWW: <https://hodoninsky.denik.cz/serialy/vrhcaby---oblibena-hra-ve-stredoveku20110124.html >.

KOVANDA, R. 15 starých dětských her na středověkém obrazu: které z nich jste hráli vy? In *G.cz.* [online] 18.6.2018 [cit. 2018-09-01]. Dostupné na WWW: <https://g.cz/seat-15-starych-detskych-her-na-stredovekem-obrazu-ktere-z-nich-jste-hrali-i-vy/# >.

KUNTOVÁ, Z. Archeologie každodenního života – hry a hračky. *iDNES.cz. Blog.* [online] 2.1.2016 [cit. 2018-10-13]. Dostupné na WWW: <https://zuzikuntova.blog.idnes.cz/blog.aspx?c=489728 >.

NEČASOVÁ, M. 7 zajímavostí, které by měl znát každý hráč pokeru. *Knihcentrum.* [online] 21. 8. 2017 [cit. 2018-03-23]. Dostupné na WWW: <https://www.knihcentrum.cz/7-zajimavosti-ktere-by-mel-znat-kazdy-hrac-pokeru >.

Nejrychlejší hra na jména. [online] n.d. [cit. 2019-02-20]. Dostupné na WWW: <www.kapezet.cz/admin/data/articleFiles/76/soubor_9718675.doc >.

PÁRAL, Pavel. Nebudeme neteční. *Česká národní banka.* [online] 6. 1. 2002 [cit. 2019-03-23]. Dostupné na WWW: <https://www.cnb.cz/cs/verejnost/pro_media/clanky_rozhovory/media_2003/cl_03_030106.html >.

PAVELKA, Jindřich. Vrhcáby (Backgammon). *Hazardní hry.* [online] 2018 [cit. 2018-10-21]. Dostupné na WWW: <https://www.hazardni-hry.eu/kostky/vrhcaby-backgammon.html >.

PETRÁŇOVÁ, L. Rodina a partnerství ve středověku. In *Grano Salis.* [online]. 22.2.2003 [cit. 2018-09-01]. Dostupné na WWW: <http://www.granosalis.cz/modules.php?name=News&file=print&sid=1549 >.

ZŮBEK, A., KOLAŘÍK, V. Středověké hračky z Josefské ulice. *Archaia Brno.* [online] 20.2.2008 [cit. 2018-10-14]. Dostupné na WWW: <http://www.archaiabrno.org/home_cs/?acc=zapisnicek&blog_id=179 >.

PŘÍLOHY

Příloha č. 1: Dotazník pro žáky

Příloha č. 2: Představení hry Vrhcáby

Příloha č. 3: Představení hry Soule

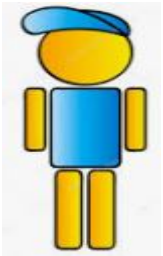
Příloha č. 4: Tabulky s odpověďmi k otázce č. 6

Příloha č. 1: Dotazník pro žáky

DOTAZNÍK – DNEŠNÍ A STŘEDOVĚKÉ HRY

Jaké jsi pohlaví?

a) Holka



b) Kluk

Kde bydlíš?

a) Na vesnici

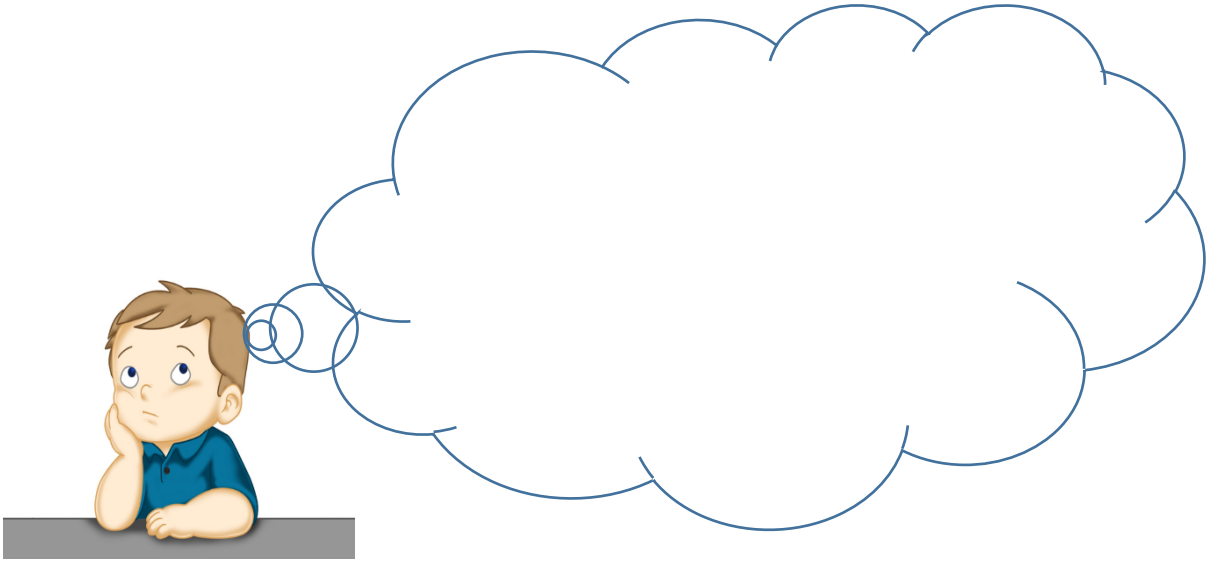
b) Ve městě

Máš rád hry, hračky, hraní?

a) Ano

b) Ne

1. Když se řekne středověk, co si představíš? Vepiš do bubliny:



2. Znáš nějaké středověké hry (hry, které pocházejí ze středověku, nebo se ve středověku hrály)?

a) Ano

b) Ne

Odpověděla/a jsi „Ne"? Jdi na otázku č. 3

Odpověděl/a jsi „Ano"? Prosím napiš, jaké středověké hry znáš:

……

……

……

……

……

3. Když chceš nějakou hračku, táta, máma nebo někdo jiný ti ji koupí, nemusíš si ji vyrobit. Myslíš, že ve středověku byly nějaké **továrny, dílny**, ve kterých se vyráběly hračky?

a) Ano a hračky byly dostupné všem

b) Ano, ale hračky byly dostupné jen těm nejbohatším

c) Ne, průmyslová výroba hraček nastala až po skončení středověku

d) Nevím

4. Myslíš, že děti, které žily ve středověku, měly čas na hraní?

a) Neměly ho moc, musely pomáhat v domácnosti, na poli, statku atd.

b) Čas na hraní měly jen nejmenší děti, které ještě neměly moc povinností

c) Ne, již odmalička pomáhaly děti v domácnosti, navíc hraček moc nebylo

d) Nevím

5. S kým si podle tebe středověké děti nejčastěji hrály?

a) S dětmi b) S dospělými c) S dospělými i dětmi d) Moc si nehrály e) Nevím

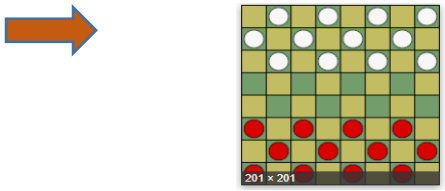
6. A teď se konečně podíváme na středověké hry. Jdeme na to:

ŠACHY

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

DÁMA 

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

KARTY

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

KOSTKY

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

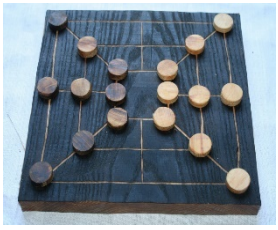
VRHCÁBY

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

MLÝN, MLÝNEK



Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

OVČINEC

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

SOULE (NĚCO JAKO FOTBAL, RUGBY)

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

LUKOSTŘELBA

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

HRY S MÍČEM

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

PETANQUE

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

JÍZDA NA KONI

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

HÁZENÍ KROUŽKŮ (NA NŮŽ APOD.)

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

HRA NA SLEPOU BÁBU

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

CHŮZE NA CHŮDÁCH

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

ROZPOČÍTÁVÁNÍ

· En · Ten · Tý · Ky ·

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

HRA S OBRUČÍ

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

SKÁKÁNÍ PANÁKA

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

BĚH PŘES PŘEKÁŽKY

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

ŠERMOVÁNÍ S MEČEM

Znáš tuto hru? a) Ano b) Ne

Jak často tuto hru hraješ? ……

Kdo tě ji naučil? a) Rodič b) Jiný dospělý c) Jiné dítě

Uf, tak to máme za sebou

Skvělá práce! A teď už to bude lehčí, jdeme do současnosti:

7. Pokud hraješ nějaké hry, jaké tě nejvíc baví? Můžeš vybrat více možností:

a) Počítačové, na mobilu

b) Deskové

c) Hlavolamy, sudoku, puzzle apod.

d) Karty, kostky apod.

e) Nové, co se objeví (hledání pokémonů, geocaching – hledání „kešek")

f) Pohybové (honičky, s míčem apod.)

g) Složitější hry s pravidly ve skupině dětí (např. v lese, plnění úkolů, soutěž týmů)

h) Hry moc nehraji

i) Jiné (uveď vlastní odpověď)…….

8. Pokud hraješ počítačové hry nebo hry na mobilu, napiš prosím, jaké hry hraješ a u každé hry napiš, co tě na ní baví.

……

……

……

……

……

9. S kým nejraději hraješ hry?

a) Sám/sama
b) S rodiči
c) S kamarády
d) Jiné (uveď vlastní odpověď)……

10. Ve středověku se hry (karty, šachy, kostky) hrály často o peníze. Co si o tomto myslíš?

a) Sázky dělají hru zajímavější, napínavější
b) Sázky do hry nepatří
c) Pro děti to není vhodné, u dospělých to tolik nevadí
d) Občas také o něco hraji, sázím, je to zpestření
e) Jiné (uveď prosím vlastní odpověď)……..

11. Ve středověku si děti hračky dokázaly samy vyrobit. Dnes děti dostávají hračky již hotové, kupované. Co je pro tebe lepší?

a) Raději si hraji s kupovanými hračkami, jsem rád/a, že je nemusím vyrábět
b) Rád/a bych se naučil/a nějakou hračku vyrábět, pak bych si s ní i hrál/a
c) Rád/a bych se naučil/a nějakou hračku vyrábět, ale asi bych si s ní moc nehrál/a
d) Jiné (uveď vlastní odpověď) …….

12. Zkus srovnat hru v současnosti a ve středověku. Co ti přijde lepší?

a) Dnešní hry
b) Středověké hry
c) Obojí je fajn
d) Hry mě nebaví

Zkus napsat, co si myslíš o středověkých hrách:

……

……

……

……

A teď to samé, ale o dnešních hrách:

……

……

……

A jdeme do finále:

Do jaké třídy chodíš?

a) 4. třída

b) 7. třída

A jsme u konce. Děkuji!

Příloha č. 2: Představení hry Vrhcáby

VRHCÁBY

Tabulka 15: Charakteristika hry vrhcáby

VRHCÁBY	
Vznik hry	Starověk
Druh hry	Agonální, stolní, Games dle Wilkins
Počet hráčů	Dva
Vybavení pro hru	Dvoudílná hrací deska, 15 kamenů pro každého hráče, 2 kostky
Hráči	Dříve vyšší třídy, později i nižší. Děti i dospělí
Herní princip	Cílem hry je vyvést vlastní kameny po určené dráze do vlastní "ohrádky" a následně je odstranit z hrací desky, a to dříve, než tak učiní soupeř

Zdroj: autorka práce

Hra vrhcáby je podle Hejtmánka jednou z nejstarších her lidstva. Hráli ji lidé již ve starověké Persii, Egyptě a Sumeru. Tím, že se ve hře objevuje prvek náhody, nelze ji považovat za hru výlučně agonální (náhoda je spojena dle Caillois s aleální hrou). První nálezy hracích kamenů na území dnešní České republiky byly nalezeny ve středověku. Hra byla velmi populární po celý středověk, zejména však ve 13.-14. století.[108]

Hru Evropě přinesli Římané. Původně hrála vrhcáby šlechta, vyšší třída. Postupně však začala pronikat i mezi nižší vrstvy a stala se velmi populární. Hrála se v krčmách, na tržištích, a to velmi často o peníze. To vedlo k zákazům hraní vrhcáb, nicméně vzhledem k oblibě hazardu ve středověku byly tyto zákazy poměrně neúčinné. Právě v souvislosti s hazardem také nacházíme zobrazení vrhcáb na kachlových kamnech, v iluminovaných rukopisech apod. (motiv, který pochází z kachlových kamen z českého prostředí, zachycuje souboj dvou hráčů vrhcáb nad rozehranou partií, kdy každý z hráčů drží v ruce zbraň). Jeden z nejznámějších nálezů vrhcáb (herní deska i kameny ke hře) pochází ze 13. století, a to z Německa (Freiburg). Na území dnešní České republiky byly nalezeny pouze kostky a hrací kameny (dřevěné, kostěné), které ovšem mohly být užívány i k jiným hrám.[109]

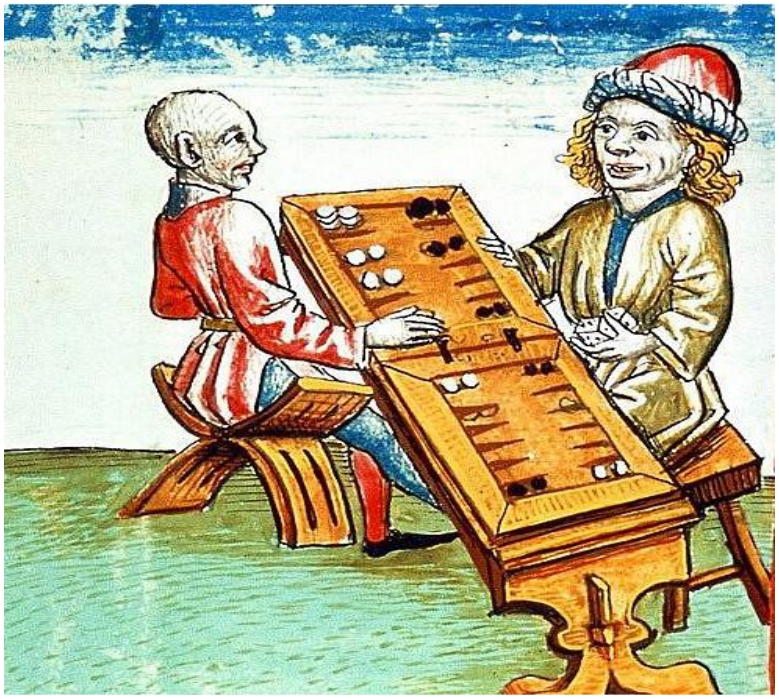
Vrhcáby byly původně určeny pro dospělé, ale běžně je – v souvislosti s jejich masovým rozšířením – později ve středověku hrály i děti. Nejmenší děti se věnovaly

[108] HEJTMÁNEK, Lukáš. Stolní hry ve středověku. *Muni.cz.* [online].
[109] KOSTROUCH, František. Vrhcáby – oblíbená hra ve středověku. *Hodonínský deník.* [online].

pohybovým hrám (házení kamenů, skákání apod.). S vyšším věkem však přejímaly hry od dospělých, imitovaly dospělé (lukostřelba, rytířské zápasy). S rozvojem kognice si děti osvojovaly i hry složitější, s pravidly, hrané běžně ve společnosti, často ve spojení s hazardem – kostky, karty, a též vrhcáby. Nezřídka byly tyto aktivity dětem zakazovány, neboť je odváděly od jejich povinností. Z hlediska přínosu pro děti je však nelze zcela zavrhnout. Umožňovaly dětem rozvíjet různé strategie řešení, kognitivní funkce, učily je soutěživosti, ale i určité formě kooperace, rozvíjely jejich sociální dovednosti.[110]

Jak je patrné z tabulky 1, hra je sice hrou s prvkem soutěživosti, zároveň však z ní není vyloučena náhoda. Jejím cílem je podle Pavelky naplánovat trasu „vlastních" kamenů do „vnitřní ohrádky", tj. prostoru hráče na herní desce, a dále je vyvést z hrací plochy, a to dříve, než tak učiní soupeř. Vítězství závisí na tom, jakou hodnotu hodí hráč na kostkách na začátku hry, a dále na strategii soupeře. Každý hráč hází vždy dvěma kostkami, začíná hrát hráč s nejvyšší hodnotou na kostkách. Během hry dochází k vyhazování kamenů protihráče, nutností je vždy táhnout, je-li to jen trochu možné, a to i tehdy, pokud je to pro hráče nevýhodné. Tahy na herní desce mají tvar klínu. Během hry se neustále sází, první sázka je učiněna již před samotným započetí hry, tj. při „rozstřelu" pomocí kostek o to, kdo bude hru začínat. Pravidla jsou poměrně složitá a hra existuje ve více variantách (rychlejší, složitější). Hru však lze úspěšně zakončit během přibližně 20 minut.[111]

[110] CONNORS, Alexa. Game Piece. *Medieval London.* [online].
[111] PAVELKA, Jindřich. Vrhcáby (Backgammon). *Hazardní hry.* [online].



Obrázek 6: Vrhcáby

Zdroj[112]

[112] KOSTROUCH, František. Vrhcáby – oblíbená hra ve středověku. *Hodonínský deník.* [online]

Příloha č. 3: Představení hry Soule

SOULE

Tabulka 16: Charakteristika hry soule

SOULE	
Vznik hry	Středověk (12. století, Francie)
Druh hry	Agonální, míčová, Sport dle Wilkins
Počet hráčů	Dva týmy
Vybavení pro hru	Vycpaný míč ze dřeva, častěji z kůže
Hráči	Dospělí, nižší třída
Herní princip	Cílem hry je bylo dopravit míč do brány soupeřícího družstva

Zdroj: autorka práce

Hra soule (též la soule, la choule) je kontaktní míčovou hrou, kterou hráli zejména lidé na venkově. Je považována ze předchůdce dnešního fotbalu nebo rugby, blízko má i k tenisu. Název hry pochází od míče, který je ve hře užíván. Existují dvě teorie vysvětlující název hry. Termín může pocházet z latinského slova cepulla, které lze přeložit jako cibule. Míč, který se v soule užívá, cibuli také značně připomíná. Druhou verzí je odvození slova od starogermánského výrazu kiulla, který znamená kožený vak.[113]

Hru hrají dva týmy hráčů, ve středověku mohl tým čítat až 100 hráčů. Oba týmy zároveň reprezentují určitý stav, roli, vztahující se k místu, kde hra byla realizována. Soupeřili tak mezi sebou obrazně např. ženatí proti svobodným, vrchnost a lidé z podhradí, zástupci odlišných vesnic apod. Hra se stále hraje např. ve Francii při místních oslavách, zejména v severní Francii, ve městech Vendome a Tricot.[114]

Cílem hry bylo dopravit míč, který byl naplněný např. koudelí, mechem, otrubami, vlastní brány, kterou mohl být prostor mezi stromy, městská brána apod. Užívány byly ruce, nohy, hole. Variantou je *la soule au pied*, která se hrála výlučně pouze nohami a blíží se tak velmi dnešnímu fotbalu. Jiná obdoba hry, *melat*, byla velmi hrubá, násilí bylo povoleno. Hra začíná rituálem, kdy se vzdává hold míči, a to třikrát. Následně je míč vyhozen mezi hráče, kteří se jej snaží ukořistit. Tým se pak snaží míč dopravit do brány, překonává přitom různé překážky (řeku, pole, les), tj. využíván byl místní prostor venkova. Vznikají skrumáže, oba týmy brání své hráče, tedy zejména toho, kdo drží nebo běží s míčem, snaží se získat míč pro svůj tým. Způsob hry je tak blízký rugby, zejména

[113] WILLIAMS, V. *Weird Sports and Wacky Games around the World: From Buzkashi to Zorbing*, s. 172.
[114] Tamtéž, s. 172-773.

s ohledem na četný fyzický kontakt, který býval i velmi násilný. Pravidla nebyla takřka žádná. Pokud se podařilo dopravit míč do brány, tým získal cenu a od tohoto místa také hra začínala následující rok. Hra byla společenskou událostí, hojně se u ní jedlo, pilo, tancovalo, účastnili se jí místní, pro které představovala zábavu a veselí.[115]

Obdoba soule je hrána při různých slavnostech i dnes, zejména ve Francii a v Anglii. Příkladem je anglické město Ashbourne, v němž se hry účastní muži z města, rozdělené dle bydliště (dvě poloviny města) do dvou týmů. Výjimečně se hry účastní i muži. Hru vhodí mezi hráče místní významná osobnost, následuje stejný princip hry, přičemž podoba hry obdobně jako ve středověku připomíná spíše hromadnou rvačku, odehrávající se na prostoru pěti kilometrů. Ve městě se zastaví život po dva dny, místní se události účastní, což je dáno i tím, že je hrána též jako ve středověku ve významné svátky, v tomto případě o masopustním úterý a Popeleční středě. Místní zabedňují výlohy obchodů, neboť nebývá výjimkou jejich poškození. Hra začíná hromadným zpěvem staré skotské písně *Auld Lang Syne*, po němž následuje zpěv *God Save the Queen*. Následně je míč vhozen mezi hráče, v minulosti byl např. osobou, která měla tuto čest, anglický princ Charles.[116]

Obrázek 7: Soule
Zdroj[117]

[115] WILLIAMS, V. *Weird Sports and Wacky Games around the World: From Buzkashi to Zorbing*, s. 173.
[116] BRATŘÍČEK, T. Neznámé sporty: hřiště má pět kilometrů a s míčem se hraje osm hodin. *iDNES.* [online].
[117] BATA, L. „Soule“ el balón de la vejiga del buey. *World Press.* [online].

Příloha č. 4: Tabulky s odpověďmi k otázce č. 6

Šachy

Tabulka 17: Otázka č. 6 - šachy

Šachy	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	133	**89,9 %**	130	**97,0 %**
Ne	15	10,1 %	4	3,0 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	5	3,4 %	1	0,7 %
Jednou týdně	3	2,0 %	4	3,0 %
Několikrát týdně	11	7,4 %	2	1,5 %
Jednou měsíčně	16	10,8 %	7	5,2 %
Víckrát za měsíc	13	8,8 %	4	3,0 %
Několikrát do roka	17	11,5 %	13	9,7 %
Příležitostně	63	**42,6 %**	53	**39,6 %**
Vůbec	20	13,5 %	50	37,3 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	52	**53,1 %**	41	**42,7 %**
Dospělý	16	16,3 %	29	30,2 %
Jiné dítě	30	30,6 %	26	27,1 %
Celkem	98	100,0 %	96	100,0 %

Dáma

Tabulka 18: Otázka č. 6 - dáma

Dáma	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	129	**87,2 %**	123	**91,8 %**
Ne	19	12,8 %	11	8,2 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	3	2,0 %	6	4,5 %
Jednou týdně	18	12,2 %	3	2,2 %
Několikrát týdně	7	4,7 %	1	0,7 %
Jednou měsíčně	22	14,9 %	8	6,0 %
Víckrát za měsíc	17	11,5 %	9	6,7 %
Několikrát do roka	19	12,8 %	36	26,9 %
Příležitostně	22	14,9 %	15	11,2 %
Vůbec	40	**27,0 %**	56	**41,8 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	51	**56,7 %**	50	**51,0 %**
Dospělý	19	21,1 %	33	33,7 %
Jiné dítě	20	22,2 %	15	15,3 %
Celkem	90	100,0 %	98	100,0 %

Karty

Tabulka 19: Otázka č. 6 - karty

Karty	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	138	**87,2 %**	133	**99,3 %**
Ne	10	12,8 %	1	0,7 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	34	23,0 %	7	5,2 %
Jednou týdně	21	14,2 %	61	**45,5 %**
Několikrát týdně	28	18,9 %	14	10,5 %
Jednou měsíčně	7	4,7 %	12	8,9 %
Víckrát za měsíc	17	11,5 %	14	10,5 %
Několikrát do roka	8	5,4 %	9	6,7 %
Příležitostně	30	**20,3 %**	14	10,5 %
Vůbec	3	2,0 %	3	2,2 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	83	**70,3 %**	70	**60,9 %**
Dospělý	20	17,0 %	33	28,7 %
Jiné dítě	15	12,7 %	12	10,4 %
Celkem	118	100,0 %	115	100,0 %

Kostky

Tabulka 20: Otázka č. 6 - kostky

Kostky	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	101	**68,2 %**	106	**79,1 %**
Ne	47	31,8 %	28	20,9 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	3	2,0 %	2	1,5 %
Jednou týdně	6	4,1 %	2	1,5 %
Několikrát týdně	6	4,1 %	1	0,8 %
Jednou měsíčně	7	4,7 %	9	6,7 %
Víckrát za měsíc	12	8,1 %	6	4,5 %
Několikrát do roka	9	6,1 %	24	17,9 %
Příležitostně	15	10,1 %	6	4,5 %
Vůbec	90	**60,8 %**	84	**62,6 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	42	**51,9 %**	38	**45,8 %**
Dospělý	18	22,2 %	17	20,5 %
Jiné dítě	21	25,9 %	28	33,7 %
Celkem	81	100,0 %	84	100,0 %

Vrhcáby

Tabulka 21: Otázka č. 6 - vrhcáby

Vrhcáby	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	12	8,1 %	24	17,9 %
Ne	136	**91,9 %**	110	**82,1 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	1	0,7 %	0	0,0 %
Jednou týdně	0	0,0 %	0	0,0 %
Několikrát týdně	0	0,0 %	0	0,0 %
Jednou měsíčně	0	0,0 %	1	0,8 %
Víckrát za měsíc	0	0,0 %	0	0,0 %
Několikrát do roka	0	0,0 %	3	2,2 %
Příležitostně	1	0,7 %	1	0,8 %
Vůbec	146	**98,6 %**	129	**96,2 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	5	**71,4 %**	6	**75,0 %**
Dospělý	2	28,6 %	1	12,5 %
Jiné dítě	0	0,0 %	1	12,5 %
Celkem	7	100,0 %	8	100,0 %

Mlýn, mlýnek

Tabulka 22: Otázka č. 6 - mlýn, mlýnek

Mlýn, mlýnek	**4. třída**		**7. třída**	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	43	29,1 %	58	43,3 %
Ne	105	**70,9 %**	76	**56,7 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	0	0,0 %	1	0,8 %
Jednou týdně	3	2,0 %	1	0,8 %
Několikrát týdně	0	0,0 %	1	0,8 %
Jednou měsíčně	1	0,7 %	4	3,0 %
Víckrát za měsíc	5	3,4 %	6	4,5 %
Několikrát do roka	7	4,7 %	18	13,3 %
Příležitostně	8	5,4 %	4	3,0 %
Vůbec	124	**83,8 %**	99	**73,8 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	12	**41,4 %**	17	**47,2 %**
Dospělý	12	**41,4 %**	14	38,9 %
Jiné dítě	5	17,2 %	5	13,9 %
Celkem	29	100,0 %	36	100,0 %

Ovčinec

Tabulka 23: Otázka č. 6 - ovčinec

Ovčinec	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	9	6,1 %	6	4,5 %
Ne	139	**93,9 %**	128	**95,5 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	0	0,0 %	0	0,0 %
Jednou týdně	1	0,7 %	0	0,0 %
Několikrát týdně	1	0,7 %	0	0,0 %
Jednou měsíčně	0	0,0 %	1	0,8 %
Víckrát za měsíc	2	1,4 %	0	0,0 %
Několikrát do roka	2	1,4 %	0	0,0 %
Příležitostně	2	1,4 %	3	2,2 %
Vůbec	140	**94,4 %**	130	**97,0 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	1	16,7 %	0	0,0 %
Dospělý	5	**83,3 %**	3	**100,0 %**
Jiné dítě	0	0,0 %	0	0,0 %
Celkem	6	100,0 %	3	100,0 %

Soule

Tabulka 24: Otázka č. 6 - soule

Soule	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	48	32,4 %	59	44,0 %
Ne	100	**67,6 %**	75	**56,0 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	1	0,7 %	1	0,8 %
Jednou týdně	2	1,4 %	2	1,5 %
Několikrát týdně	4	2,7 %	0	0,0 %
Jednou měsíčně	1	0,7 %	0	0,0 %
Víckrát za měsíc	5	3,4 %	2	1,5 %
Několikrát do roka	2	1,4 %	2	1,5 %
Příležitostně	5	3,4 %	2	1,5 %
Vůbec	128	**86,3 %**	125	**93,2 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	8	29,6 %	5	15,2 %
Dospělý	8	29,6 %	9	27,3 %
Jiné dítě	11	**40,8 %**	19	**57,5 %**
Celkem	27	100,0 %	33	100,0 %

Lukostřelba

Tabulka 25: Otázka č. 6 - lukostřelba

Lukostřelba	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	104	**70,3 %**	117	**87,3 %**
Ne	44	29,7 %	17	12,7 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	0	0,0 %	1	0,8 %
Jednou týdně	5	3,4 %	0	0,0 %
Několikrát týdně	4	2,7 %	2	1,5 %
Jednou měsíčně	1	0,7 %	3	2,2 %
Víckrát za měsíc	5	3,4 %	4	3,0 %
Několikrát do roka	13	8,8 %	14	10,5 %
Příležitostně	18	12,2 %	10	7,5 %
Vůbec	102	**68,8 %**	100	**74,5 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	22	37,9 %	20	30,8 %
Dospělý	26	**44,8 %**	38	**58,5 %**
Jiné dítě	10	17,3 %	7	10,7 %
Celkem	58	100,0 %	65	100,0 %

Hry s míčem

Tabulka 26: Otázka č. 6 - hry s míčem

Hry s míčem	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	120	**81,1 %**	119	**88,8 %**
Ne	28	18,9 %	15	11,2 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	11	7,4 %	5	3,7 %
Jednou týdně	11	7,4 %	21	15,7 %
Několikrát týdně	50	**33,8 %**	52	**38,8 %**
Jednou měsíčně	7	4,8 %	0	0,0 %
Víckrát za měsíc	8	5,4 %	8	6,0 %
Několikrát do roka	10	6,8 %	11	8,2 %
Příležitostně	17	11,5 %	18	13,4 %
Vůbec	34	22,9 %	19	14,2 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	41	**39,4 %**	32	29,9 %
Dospělý	37	35,6 %	42	**39,3 %**
Jiné dítě	26	25,0 %	33	30,8 %
Celkem	104	100,0 %	107	100,0 %

Petanque

Tabulka 27: Otázka č. 6 - petanque

Petanque	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	79	**53,4 %**	85	**63,4 %**
Ne	64	46,6 %	49	36,6 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	0	0,0 %	3	2,2 %
Jednou týdně	2	1,4 %	2	1,5 %
Několikrát týdně	6	4,1 %	3	2,2 %
Jednou měsíčně	9	6,1 %	2	1,5 %
Víckrát za měsíc	3	2,0 %	9	6,7 %
Několikrát do roka	20	13,5 %	8	6,0 %
Příležitostně	9	6,1 %	31	23,1 %
Vůbec	99	**66,8 %**	76	**56,8 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	26	**44,8 %**	33	**49,3 %**
Dospělý	19	32,8 %	20	29,9 %
Jiné dítě	13	22,4 %	14	20,8 %
Celkem	58	100,0 %	67	100,0 %

Jízda na koni

Tabulka 28: Otázka č. 6 - jízda na koni

Jízda na koni	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	79	**53,4 %**	97	**72,4 %**
Ne	69	46,6 %	37	27,6 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	1	0,7 %	0	0,0 %
Jednou týdně	0	0,0 %	1	0,8 %
Několikrát týdně	1	0,7 %	1	0,8 %
Jednou měsíčně	3	2,0 %	0	0,0 %
Víckrát za měsíc	0	0,0 %	4	3,0 %
Několikrát do roka	10	6,8 %	14	10,4 %
Příležitostně	16	10,8 %	12	9,0 %
Vůbec	117	**79,0 %**	102	**76,0 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	10	27,0 %	10	18,9 %
Dospělý	15	**40,5 %**	32	**60,4 %**
Jiné dítě	12	32,5 %	11	20,7 %
Celkem	37	100,0 %	53	100,0 %

Házení kroužků (na nůž apod.)

Tabulka 29: Otázka č. 6 - házení kroužků

Házení kroužků (na nůž apod.)	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	98	**66,2 %**	106	**79,1 %**
Ne	50	33,8 %	28	20,9 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	1	0,7 %	1	0,8 %
Jednou týdně	2	1,4 %	5	3,7 %
Několikrát týdně	2	1,4 %	2	1,5 %
Jednou měsíčně	3	2,0 %	3	2,2 %
Víckrát za měsíc	4	2,7 %	2	1,5 %
Několikrát do roka	12	8,1 %	8	6,0 %
Příležitostně	20	13,5 %	17	12,7 %
Vůbec	104	**70,2 %**	96	**71,6 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	30	**44,1 %**	25	**35,7 %**
Dospělý	21	30,9 %	21	30,0 %
Jiné dítě	17	25,0 %	24	34,3 %
Celkem	68	100,0 %	70	100,0 %

Hra na slepou bábu

Tabulka 30: Otázka č. 6 - hra na slepou bábu

Hra na slepou bábu	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	138	**93,2 %**	127	**94,8 %**
Ne	10	6,8 %	7	5,2 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	9	6,1 %	0	0,0 %
Jednou týdně	12	8,1 %	0	0,0 %
Několikrát týdně	10	6,8 %	1	0,8 %
Jednou měsíčně	23	15,6 %	2	1,5 %
Víckrát za měsíc	8	5,4 %	5	3,7 %
Několikrát do roka	15	10,1 %	14	10,5 %
Příležitostně	8	5,4 %	28	20,9 %
Vůbec	63	**42,5 %**	84	**62,6 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	28	26,9 %	17	16,8 %
Dospělý	3	2,9 %	9	8,9 %
Jiné dítě	73	**70,2 %**	75	**74,3 %**
Celkem	104	100,0 %	101	100,0 %

Chůze na chůdách

Tabulka 31: Otázka č. 6 - chůze na chůdách

Chůze na chůdách	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	96	**64,9 %**	113	**84,3 %**
Ne	52	35,1 %	21	15,7 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	1	0,7 %	1	0,8 %
Jednou týdně	2	1,4 %	1	0,8 %
Několikrát týdně	2	1,4 %	1	0,8 %
Jednou měsíčně	3	2,0 %	3	2,2 %
Víckrát za měsíc	2	1,4 %	2	1,5 %
Několikrát do roka	15	10,1 %	19	14,1 %
Příležitostně	26	17,5 %	19	14,1 %
Vůbec	97	**65,5 %**	88	**65,7 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	17	31,5 %	22	31,9 %
Dospělý	20	**37,0 %**	28	**40,6 %**
Jiné dítě	17	31,5 %	19	27,5 %
Celkem	54	100,0 %	69	100,0 %

Rozpočítávání

Tabulka 32: Otázka č. 6 - rozpočítávání

Rozpočítávání	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	120	**81,1 %**	119	**88,8 %**
Ne	28	18,9 %	15	11,2 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	3	2,0 %	3	2,2 %
Jednou týdně	4	2,7 %	1	0,8 %
Několikrát týdně	10	6,8 %	11	8,2 %
Jednou měsíčně	5	3,4 %	6	4,5 %
Víckrát za měsíc	14	9,5 %	8	6,0 %
Několikrát do roka	25	16,9 %	14	10,4 %
Příležitostně	15	10,1 %	11	8,2 %
Vůbec	72	**48,6 %**	80	**59,7 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	34	36,6 %	37	36,6 %
Dospělý	10	10,8 %	19	18,8 %
Jiné dítě	49	**52,6 %**	45	**44,6 %**
Celkem	93	100,0 %	101	100,0 %

Hra s obručí

Tabulka 33: Otázka č. 6 - hra s obručí

Hra s obručí	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	94	**63,5 %**	84	**62,7 %**
Ne	54	36,5 %	50	37,3 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	1	0,7 %	0	0,0 %
Jednou týdně	1	0,7 %	2	1,5 %
Několikrát týdně	5	3,4 %	5	3,7 %
Jednou měsíčně	7	4,7 %	1	0,8 %
Víckrát za měsíc	4	2,7 %	2	1,5 %
Několikrát do roka	21	14,2 %	6	4,5 %
Příležitostně	20	13,5 %	9	6,7 %
Vůbec	89	**60,1 %**	109	**81,3 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	20	31,7 %	10	17,9 %
Dospělý	21	33,3 %	19	33,9 %
Jiné dítě	22	**35,0 %**	27	**48,2 %**
Celkem	63	100,0 %	56	100,0 %

Skákání panáka

Tabulka 34: Otázka č. 6 - skákání panáka

Skákání panáka	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	137	**92,6 %**	127	**94,8 %**
Ne	11	7,4 %	7	5,2 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	4	2,7 %	0	0,0 %
Jednou týdně	5	3,4 %	1	0,8 %
Několikrát týdně	8	5,4 %	1	0,8 %
Jednou měsíčně	12	8,1 %	7	5,1 %
Víckrát za měsíc	8	5,4 %	12	9,0 %
Několikrát do roka	23	15,5 %	25	18,7 %
Příležitostně	35	23,7 %	15	11,2 %
Vůbec	53	**35,8 %**	73	**54,4 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	27	28,1 %	42	43,7 %
Dospělý	7	7,3 %	4	4,2 %
Jiné dítě	62	**64,6 %**	50	**52,1 %**
Celkem	96	100,0 %	96	100,0 %

Běh přes překážky

Tabulka 35: Otázka č. 6 - běh přes překážky

Běh přes překážky	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	114	**77,0 %**	115	**85,8 %**
Ne	34	23,0 %	19	14,2 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	1	0,7 %	0	0,0 %
Jednou týdně	4	2,7 %	4	3,0 %
Několikrát týdně	12	8,1 %	4	3,0 %
Jednou měsíčně	2	1,4 %	5	3,7 %
Víckrát za měsíc	5	3,4 %	3	2,2 %
Několikrát do roka	7	4,7 %	13	9,7 %
Příležitostně	12	8,1 %	4	3,0 %
Vůbec	105	**70,9 %**	101	**75,4 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	18	26,9 %	16	22,9 %
Dospělý	31	**46,2 %**	43	**61,4 %**
Jiné dítě	18	26,9 %	11	15,7 %
Celkem	67	100,0 %	70	100,0 %

Šermování s mečem

Tabulka 36: Otázka č. 6 - šermování s mečem

Šermování s mečem	4. třída		7. třída	
	N	%	N	%
Znalost				
Ano	96	**64,9 %**	108	**80,6 %**
Ne	52	35,1 %	26	19,4 %
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Jak často				
Denně	0	0,0 %	0	0,0 %
Jednou týdně	4	2,7 %	1	0,8 %
Několikrát týdně	3	2,0 %	2	1,5 %
Jednou měsíčně	6	4,1 %	3	2,2 %
Víckrát za měsíc	1	0,7 %	4	3,0 %
Několikrát do roka	15	10,1 %	9	6,7 %
Příležitostně	24	16,2 %	6	4,5 %
Vůbec	95	**64,2 %**	109	**81,3 %**
Celkem	148	100,0 %	134	100,0 %
Kdo tě hru naučil				
Rodič	9	20,9 %	11	22,5 %
Dospělý	7	16,3 %	10	20,4 %
Jiné dítě	27	**62,8 %**	28	**57,1 %**
Celkem	43	100,0 %	49	100,0 %

ABSTRAKT

Diplomová práce pojednává o přístupu dnešních žáků základních škol ke středověkým hrám. V teoretické části práce je charakterizováno období středověku a zastoupení hry v životě středověkých lidí. Pojednáno je o významu hry, uvedeny jsou nejznámější klasifikace her a blíže je popsána hra u žáků školního věku.

V praktické části práce je uveden průběh a výsledky výzkumu, jehož cílem bylo zjistit, jaká je obeznámenost žáků školního věku se středověkými hrami. Dílčími cíli bylo analyzovat zastoupení středověkých her v životě žáků školního věku a určit, jak tito žáci nahlížejí na středověké hry, a to i v kontextu dnešních her. Výzkumný soubor tvořilo 282 žáků 4. a 7. tříd základní školy. Formulovány byly tři výzkumné předpoklady, které byly ověřovány pomocí chí-kvadrátu. Zjištěné výsledky poukazují na význam středověkých her v životě dnešních dětí a samotná koncepce výzkumu nabízí náměty k pedagogické činnosti v rámci edukace žáků základních škol, v níž má hra nezastupitelné místo.

Klíčová slova: dítě, hra, hračka, karty, kostky, soule, středověk, škola, žáci.

ABSTRACT

The diploma thesis deals with the approach of today's elementary school pupils to medieval games. The theoretical part of the thesis characterizes the period of the Middle Ages and the representation of the game in the life of medieval people. It is about the importance of the game, the most famous classification of games are described and the play is described in the school-age pupils.

The practical part of the thesis presents the course and results of the research aimed at determining the familiarity of students of school age with medieval games. Partial goals were to analyze the representation of medieval games in the school-age pupils' life and to determine how these pupils look at medieval games, even in the context of today's games. The research file consisted of 282 pupils of the 4th and 7th grades of elementary school. Three research assumptions have been formulated and verified by chi-quadrate. The results found point to the importance of medieval games in the lives of today's children, and the research concept itself offers suggestions for pedagogical activities in the context of the education of primary school pupils, in which the game has an irreplaceable role.

Key words: cards, child, dice, game, Middle Ages, pupils, school, soule, toy.